



Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

JUNI 06/2022



RAZER™
BASILISK^{V3}



KOMPLETT INDIVIDUELLER STYLE

Kreativ, kontrolliert und kompromisslos wie deine Spielweise ist die **Razer Basilisk V3** — die ultimative ergonomische Gaming-Maus für individuelle Performance. Mit 10+1 programmierbaren Tasten, einem neigbaren Dual-Modus-Mausrad und Razer Chroma™ RGB bläst du der Konkurrenz stilvoll das Licht aus.



10+1
PROGRAMMIERBARE
TASTEN



NEIGBARES RAZER™
HYPERSCROLL
MAUSRAD



11 RAZER CHROMA™
RGB-BELEUCHTUNGS-
ZONEN

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

Copyright © 2022 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.



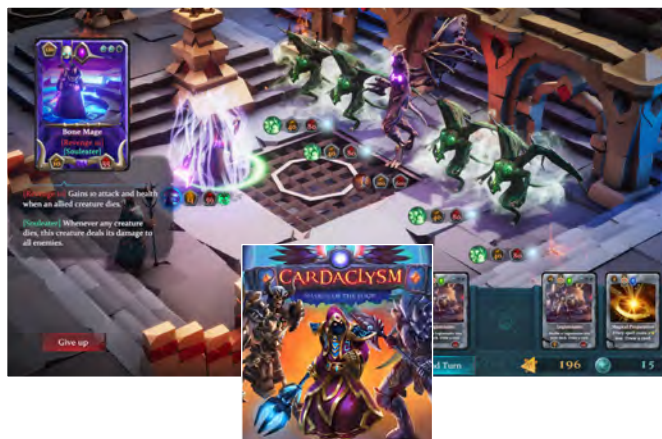
VOLLVERSIONEN 06/2022



ACHTUNG!

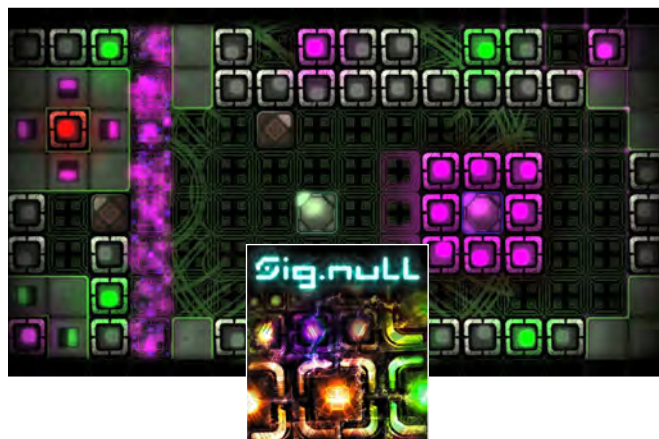
Cardaclysm ist nicht auf dem Datenträger enthalten!
Stattdessen Key der Codekarte auf GameStar.de/codes
gegen Spiel-Keys einlösen (gültig bis 31.07.2023)!
Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

CARDACLYSM



Im Sammelkartenspiel Cardaclysm geht es darum, die vier Reiter der Apokalypse zu bezwingen – die man selbst als etwas überambitionierter Zauberer gerufen hat. Die Spielwelt von Cardaclysm wird prozedural generiert, jeder Durchlauf ist deshalb ein bisschen anders.

SIG.NULL



Sig.null ist ein kleines, aber forderndes Puzzlespiel, in dem ihr zunächst einmal selbst herausfinden müsst, welchen Regeln es folgt, um diese dann zu verinnerlichen und in späteren Levels so miteinander zu kombinieren, dass ihr die Aufgaben meistern könnt.



VIDEOS 06/2022

VIDEOS

The Day Before

Foundation

Vampire: The Masquerade – Swansong

Rückblick 06/12

Distant Worlds 2

Lego Star Wars: The Skywalker Saga

Humankind in 2022

Monkey Island 31 Jahre später



THE DAY BEFORE

Das MMO The Day Before sieht super aus und klingt noch besser – aber gibt es dieses Spiel überhaupt? Wir sind skeptisch.



FOUNDATION

Das Aufbauspiel Foundation könnte eine Alternative zu Die Siedler werden. Wir haben uns die Early-Access-Version angeschaut.

XL-VIDEOS

Hollow Knight: Silksong

Strategiespiele 2022

Skyblivion

Tiny Tina's Wonderlands

Syberia: The World Before

The Witcher 4: Talk

The Witcher 4: Kolumne

Serien zu Spielen

GameStar 06/2022



HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

Metroidvania meets Souls-like: Wir haben uns den Nachfolger des phänomenalen Indie-Hits in einem Vorschauvideo vorgenommen.



TINY TINA'S WONDERLANDS

Borderlands meets Tabletop: Das abgedrehte Spin-off der Loot-Shooter-Serie entführt uns in eine Fantasy-Welt mit speziellem Humor.

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

UNENDLICHE GESCHICHTEN

Sie ist fast schon Tradition, die Top-100-Hitliste eines jeden GameStar-Jahrgangs. Ihr erinnert euch: Vor einem Jahr waren die Open Worlds dran, 2020 die Strategiespiele. Und begonnen hatte der Hitlistenwahnsinn 2019 mit den besten Rollenspielen. Wahnsinn deshalb, weil diese Listen jedes Mal unseren Redaktionsalltag gehörig aufmischen. Unser Wahlverfahren mit Vorschlagslisten, einer festen Anzahl Stimmen für jeden Redakteur (und kompetenten Kollegen anderer Abteilungen) sowie spannenden Stechen ist nämlich vielleicht im Detail unwissenschaftlich, sorgt aber unterm Strich auf jeden Fall für jede Menge Diskussionen – und auf die kommt es uns an! Während Petra findet, dass Mass Effect unbedingt auf Platz 1 (und nicht auf 26) gehöre, verzweifelt Kollege Heiko, weil sein geliebtes Planescape Torment erst gar nicht in der Liste auftaucht. Am Ende führt das – ganz unabhängig von einzelnen Platzierungen – dazu, dass wir intensiv über Spiele reden, über manche Titel auch zum ersten Mal seit langer Zeit. Und genau das ist es schließlich, was wir am allerliebsten machen: über Spiele reden! Wir freuen uns sehr, wenn auch ihr euren Senf zu unserer Hitliste dazugebt, entweder auf GameStar.de oder direkt an brief@gamestar.de.

Wir alten Romantiker

Auch wenn die Titelstory-Strecke satte 33 Seiten einnimmt, haben natürlich auch noch andere Themen in dieser GameStar-Ausgabe Platz. Besonders ans Herz legen möchten wir euch das deutsche Knobelspiel Dorfromantik (Seite 78). Das ist nämlich der ideale Ausgleich zu den düsteren Abenteuern in Elden Ring, die aktuell noch viele Kollegen und Spieler da draußen beschäftigen. Aber wenn ihr von From Softwares Schwermutgeklappe nicht genug bekommen könnt, haben wir auch was für euch: In unserer Analyse (Seite 96) sezieren wir, wie uns Elden Ring erzieht und dadurch so erfolgreich ist. Wir wünschen euch auf jeden Fall ...

... 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



DLC fürs Anno-Heft

Es hört einfach nicht auf! Eigentlich dachten wir ja, dass mit der Season 3 der Strom an Erweiterungen für Anno 1800 versiegen würde – Pustekuchen! Mit der jüngst angekündigten vierten Season geht das Aufbauwunder in die nächste Runde, der erste DLC Keim der Hoffnung ist auch schon erschienen. Wir halten unser Versprechen: Besteller unseres Sonderhefts Anno 1800 bekommen auch zu diesem DLC einen schick aufbereiteten Guide zu den neuen Inhalten als Gratis-E-Paper zugeschickt. Falls ihr das Sonderheft zu Anno 1800 noch nicht haben solltet, ist also jetzt der ideale Zeitpunkt. Denn zusätzlich zum 148 Seiten starken gedruckten Heft bekommt ihr noch mal 25 Seiten PDF-Guides zu allen bisher erschienenen DLCs. Und die Garantie auf weitere Hefterweiterungen! Das GameStar-Sonderheft Anno 1800 – jetzt gleich bestellen unter

www.gamestar.de/anno

INHALT

AKTUELL

- 8 Nazralath
- 8 World of Warcraft: Dragonflight
- 9 Streets of Rage
- 10 Kolumne: Verliebt in die Maus
- 13 Termin-Update

TITELSTORY

► 16 Die 100 besten Story-Spiele

Einmal im Jahr kürten wir die besten 100 Spiele. Dieses Mal geht es um Geschichten. Ist eure Lieblingsgeschichte dabei?

- 48 Kolumne:
Das Leben hat entschieden

1000

Beste Storys

14 DIE 100 BESTEN STORY-SPIELE

A A Plague Tale: Innocence 32	GTA 4 24	R Red Dead Redemption 39
A Short Hike 17	GTA 5 35	Red Dead Redemption 2 46
A Way Out 28	Guardians of the Galaxy 22	Rimworld 29
Alan Wake 34	H Hades 34	S Silent Hill 2 17
Assassin's Creed 2 33	Half-Life 31	Soma 23
B Baldur's Gate 2 37	Half-Life 2 30	Spec Ops: The Line 41
Bastion 19	Hellblade: Senua's Sacrifice 40	Star Wars: Jedi Knight 2 22
Batman: Arkham City 21	Horizon Zero Dawn 41	System Shock 2 29
Bioshock 43	Hotline Miami 23	T Tales from the Borderlands 25
Bioshock Infinite 33	I Indiana Jones and the Fate of Atlantis.. 29	Telltale's The Walking Dead 34
Brothers: A Tale of Two Sons 31	It Takes Two 35	That Dragon, Cancer 20
C Call of Duty 4: Modern Warfare 20	K Kingdom Come: Deliverance 20	The Banner Saga 29
Call of Juarez: Gunslinger 26	Knights of the Old Republic 40	The Elder Scrolls 3: Morrowind 19
Chrono Trigger 21	L L.A. Noire 18	The Elder Scrolls 4: Oblivion 31
Crusader Kings 3 26	Life is Strange 42	The Elder Scrolls 5: Skyrim 24
Cyberpunk 2077 39	M Mafia 39	The Forgotten City 22
D Day of the Tentacle 33	Marvel's Spider-Man 20	The Last of Us 45
Dear Esther 24	Mass Effect 36	The Last of Us Part 2 35
Deus Ex 40	Mass Effect 2 42	The Secret of Monkey Island 38
Disco Elysium 47	Mass Effect 3 26	The Stanley Parable 36
Divinity: Original Sin 2 32	Max Payne 35	The Vanishing of Ethan Carter 17
Doki Doki Literature Club! 24	Max Payne 2 30	The Witcher 2 28
Dragon Age: Origins 43	Metal Gear Solid 3 21	The Witcher 3 44
E Elden Ring 25	Metro Exodus 23	The Wolf Among Us 26
Enderal: The Forgotten Stories 28	Monkey Island 2 19	This War of Mine 37
F Fallout 3 18	Monkey Island 3 21	To the Moon 32
Fallout: New Vegas 44	N Night in the Woods 18	U Uncharted 4 23
Far Cry 3 19	O Ori and the Will of the Wisps 22	Undertale 30
Final Fantasy 7 32	Outer Wilds 28	V Valiant Hearts 18
Firewatch 34	P Papers, Please 38	Vampire: The Masquerade – Bloodlines 37
G Ghost of Tsushima 33	Persona 5 30	W Warcraft 3 38
God of War 37	Portal 31	What Remains of Edith Finch 36
Gone Home 17	Portal 2 36	
Grim Fandango 25	Psychonauts 2 25	



PREVIEWS

- 50 Crossfire Legion
- 54 Dune: Spice Wars
- 57 The Wandering Village
- 60 Retro Commander

TESTS

- 66 Lego Star Wars: The Skywalker Saga
- 72 Death Stranding: Director's Cut
- ▶ 78 **Dorfromantik**
Das kleine große Puzzlespiel ist ein Hit auf Steam. Wie schlägt es sich im Test?
- 84 Weird West
- 88 Terrorbane

MAGAZIN

- 90 Zusammen spielen: Meine Freundin ist der Fürst der Finsternis
- ▶ 96 **Analyse: Die Welt von Elden Ring**
Wie verlockt uns Elden Ring seine Regeln? Wir analysieren.
- 104 Negative Steam-Reviews: Schaden sie wirklich?
- 108 Gaming Virgin: Hunt: Showdown
- 112 Biomutant ist mein Chicken McNugget

HARDWARE

- 118 Ryzen 7 5800X3D
- ▶ 122 **RTX 3090 Ti**
Sie ist sehr teuer, sie ist aber auch potent. Wir haben sie getestet.
- 125 Dolby Atmos für 2.000 Euro

RUBRIKEN

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



AKTUELL

Nazralath

ALTE RPG-TUGENDEN

Das kleine Entwicklerteam Euclidean Studios aus Belgrad hat es sich mit seinem Erstlingswerk Nazralath: The Fallen World zur Aufgabe gemacht, »mit der Zeit in Vergessenheit geratene« Design-tugenden klassischer Rollenspiele wiederzubeleben. Das offenbar stark an Dark Souls angelehnte Action-RPG soll die Mechaniken jener Lieblingsspiele wieder aufgreifen, mit denen wir aufgewachsen sind, und diese mit der Erzählkunst von H.P. Lovecraft sowie dem makabren Stil des polnischen Malers Zdzislaw Beksiński verweben. Eines dieser Lieblingsspiele, dessen Einfluss auf der offiziellen Seite prominent beworben wird, ist Planescape: Torment. Die ersten Spielszenen im Ankündigungstrailer bleiben allerdings vage, so dass zunächst nur der Souls-Bezug eindeutig bleibt. Während die Unreal Engine die opulenten Bilder liefert und allein so schon für eine dichte Atmosphäre sorgen dürfte, liegt der Fokus laut den Ent-



Nazralath ist nicht gerade lebensbejahend farbenfroh, verspricht dafür aber solide Rollenspielkost.

wicklern ganz klar auf der Story. Diese soll nicht nur packend inszeniert sein, sondern dabei auch die ein oder andere Abzweigung bieten, die den weiteren Verlauf in eure Hände legt. Auch das Erkunden der Umgebungen soll ein tragender Gameplay-Aspekt sein, doch fällt auf, dass nirgendwo der Begriff »Open World« fällt, womit der Titel schon mal nicht mit dem aktuellen Platzhirsch Elden Ring konkurrieren dürfte. Stattdessen betrachtet das Studio sein Werk als unverwechselbare und frische Neuinterpretation des Rollenspielgenres, bezeichnet es selbst stellenweise aber auch als Action-Adventure mit RPG-Elementen.

World of Warcraft: Dragonflight

DRACHENSTEIGEN

World of Warcraft ist nicht tot, und es riecht auch (frei nach Frank Zappa) nicht komisch. Im Gegenteil: Im April hat Blizzard die mittlerweile neunte Erweiterung Dragonflight angekündigt. Wie ihr euch vermutlich schon denken könnt, werden wir dort von einigen alten Bekannten erwartet. Unter anderem auch vom Roten Drachenschwarm und seiner Herrin Alextraza. Dieses Mal geht es in das Land der Drachen. Oder genauer gesagt: auf die Dracheninseln. Die Dracheninseln bieten vier neue Zonen: die wilde Küste des Erwachens, die gewaltigen Ebenen von Ohn'ahra, das erhabene Azurblaue Gebirge und das uralte, prächtige Thaldraszus. Als Maximallevel legen die Macher 70 fest, als Klassenkombo kommt der Rufer der Drachthyr (Ranged-DD oder Heiler) dazu. Natürlich gibt es Drachen als Flug-Mounts (inklusive Aufrüstung und Anpassung des Tiers), ein überarbeitetes Talent- und Berufssystem sowie ein aufgefrischtes Interface. Einen Release-Termin nannte Blizzard bisher noch nicht. Im Interview sagte Game Director Ion Hazzikostas, man wolle aus den Fehlern von Shadowlands lernen. Nähere Infos zu einer Alpha- und Beta-Phase sollen bald folgen.



Überraschung: Im neuen WoW-Addon Dragonflight gibt's Drachen!

Streets of Rage

VERFILMUNG KOMMT

Nach dem Erfolg der beiden Sonic-Filme hat Sega offenbar Blut geleckt und will es mit einer weiteren klassischen Marke vom Mega Drive an den Kinokassen versuchen. Die Spielereihe, die als Nächstes ihr Leinwanddebüt geben soll, ist keine geringere als Streets of Rage. In dem Beat'em up, das vor kurzem erst einen (wirklich exzellenten) vierten Teil spendiert bekam, zieht eine Gruppe Cops los, um das Gesetz in die eigenen Hände zu nehmen und ein Verbrechersyndikat zu Fall zu bringen. Das ist natürlich eine komplett andere Marschrichtung als die bunten Comicwelten eines Sonic the Hedgehog, doch man hat sich entsprechende Unterstützung geholt. Für das Drehbuch ist »John Wick«-Erfinder und »Nobody«-Regisseur Derek Kolstad zuständig. Produziert wird der Film genau wie »Sonic« von dj2 Entertainment und Escape Artists (»The Equalizer«). Wenn ihr euch übrigens fragt, warum »John Wick«-Regisseur Chad Stahelski nicht mit an Bord ist: Der ist für Sonys neues Studio PlayStation Productions gerade mit der Verfilmung von Ghost of Tsushima beschäftigt.



Der 16-Bit-Klassiker Streets of Rage soll demnächst über die Kinoleinwand fegen.

Kingdom Hearts 4

DISNEY-SQUARE-FORTSETZUNG

Während eines Geburtstags-Events hat Square Enix einen neuen Hauptblogger der Kingdom-Hearts-Reihe enthüllt. Kingdom Hearts 4 soll das Spiel heißen, das mit einem ersten, optisch beeindruckenden Trailer angekündigt wurde. Zu Beginn sehen wir den bekannten Serienhelden Sora, der in einem Apartment aufwacht und von einem Mädchen namens Strelitzia angesprochen wird. Wie sich wenige Momente später herausstellt, befindet sich unser Held in der Welt Quadratum, die wir bereits aus Kingdom Hearts 3 kennen. Im Anschluss erscheint ein riesiges Aschemonster, und Soras erster Kampf beginnt. Hier sind auch erste Gameplay-Szenen zu sehen, die bereits jetzt wirklich fantastisch wirken. Am Ende des Trailers sehen wir Donald und Goofy, die sich offenbar auf der Suche nach Sora befinden, und sich plötzlich erschrocken in die Arme fallen.

Disney in Unreal Engine 5

Die Geschichte beschreibt der japanische Entwickler und Publisher Square Enix als »Lost Master Arc«. Am Ende des Trailers heißt es lediglich: »Magic in the Making«. Wann wir mit dem Spiel rechnen können, bleibt offen. Auch ist nicht bekannt, für welche Plattformen das Action-Rollenspiel erscheint. Wie japanische Quellen bestätigen, wurde das Material aus dem ersten Trailer mit der Unreal Engine 4 entwickelt, die weitere Entwicklung soll aufgrund des leichten Wechsels aber wohl mit der Unreal Engine 5 geschehen. Wir gehen davon aus, dass neben PlayStation 5 und Xbox Series S/X auch der PC versorgt wird. Schließlich erschien bereits der Vorgänger auch für den PC, wenn auch erst zwei Jahre nach den Konsolenfassungen.



Für Fans dürfte der neue, realistischere Look des Spiels gewöhnungsbedürftig sein.



PC-Spieler mussten 20 Jahre warten, bis mit Teil 3 ein Kingdom Hearts für sie kam.



be quiet!

DEINE WERKZEUGE FÜR TOTALE RUHE

Das Leben ist laut genug

Leidenschaftliche PC-Enthusiasten, die ihr Hobby mit viel Liebe zum Detail betreiben, verdienen die beste verfügbare Ausrüstung. be quiet! ermöglicht den perfekten Traum-PC. Das Ergebnis ist nicht nur leise und leistungsfähig, sondern auch wunderschön anzusehen.

Folgt uns auf Social Media für mehr Einblicke, Produktinformationen und Ankündigungen.

Erhältlich bei:

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



Zärtliche Berührungen

VERLIEBT IN DIE MAUS

Gaming-Mäuse sind so gut geworden, dass inzwischen längst andere Qualitäten als die Präzision im Vordergrund stehen, meint unser Hardware-Redakteur Nils Raettig.

Bitte sagt mir, dass es nicht komisch ist, dass ich meine Maus gerne anfasse! Klingt schräg, aber hier ist die ganze Geschichte: Bei einer Gaming-Maus steht die Präzision an erster Stelle, keine Frage. Ich probiere aber seit einiger Zeit eine neue Gaming-Maus in Form der Roccat Kone Pro Air aus, die in einem anderen Bereich so gut ist, dass die Genauigkeit in den Hintergrund rückt. Ich erwische mich dadurch sogar manchmal bei einem Verhalten, das mir spontan etwas peinlich ist. Aber vielleicht muss es das gar nicht sein.

Wenn ich abends an meinem Büro vorbeigehe, verspüre ich teilweise den Drang, mich an meinen PC zu setzen und die Maus in die Hand zu nehmen. Den Rechner anschalten muss ich dafür nicht, stattdessen will ich nur nicht bis zum nächsten Tag warten müssen, um die tolle Haptik wieder zu erleben. Es fühlt sich einfach gut an: Das liegt vor allem an der extrem geschmeidigen Oberfläche, die mich teils dazu verleitet, ohne besonderen Grund mit dem Daumen über die leicht geriffelte Ablage zu streichen (siehe Bild). Die Form schmiegt sich außerdem bestens an meine (rechte) Hand an, und der Mausclick ist satt mit klarem Feedback. Kurzum: Es bereitet mir schon ganz unabhängig vom eigentlichen Einsatzzweck »Mauszeiger bewegen/PC und Spiele bedienen« große Freude, diese Maus zu benutzen. Die Oberflächen der Kone Pro Air fühlen sich sehr gut an und bieten dennoch zuverlässig Halt. An den Seiten trägt zu diesem Eindruck auch die dezente Riffelung bei.

Präzision? Selbstverständlich!

Auch wenn es mich etwas beruhigen würde, wenn ihr das oben beschriebene Verhalten nachvollziehen könnt, steckt ganz unabhängig davon eine allgemeine Entwicklung auf dem Markt für Gaming-Mäuse dahinter, die sehr zu begrüßen ist. Mittlerweile sind nämlich auch günstigere Modelle oft so genau und zuverlässig, dass andere Faktoren wie insbesondere die Haptik in den Vordergrund rücken können. Wenn es um präzise Maussensoren geht, kommt sofort ein Markenname in den Sinn: Pixart. Gerade in Mäusen für Spieler werden fast nur noch hochwertige Sensoren dieses Herstellers genutzt – oder wie im Falle des Owl-Eye-Sensors der Roccat Kone Pro Air umbenannte Varianten, die darauf basieren.

In den vergangenen Jahren hat mich keine Maus mit Pixart-Sensor in puncto Genauigkeit und Verlässlichkeit enttäuscht. Das gilt auch für kabellose Budget-Produkte wie die GXT 980 Redex von Trust, die ich mir erst kürzlich zusammen mit einer



Trust-Tastatur im Test näher angesehen habe. Gefühlt sind die Zeiten von fehleranfälligen Lasersensoren, unpräzisen optischen Sensoren und nur mit bestimmten Unterlagen funktionierenden Mäusen jedenfalls ohnehin vorbei. In meinen Augen stellen dadurch mittlerweile die Ergonomie und die Haptik die wichtigsten Unterscheidungsmerkmale von Mäusen dar.

Ein Maus-Trend dominiert

Dazu passt ein schon länger andauernder positiver Trend bei Gaming-Mäusen. Statt sich mit immer absurd höheren DPI-Zahlen von der Konkurrenz abzuheben, ist bei den Herstellern oft weniger mehr – oder genauer gesagt: weniger Gewicht. Auch die Roccat Kone Air Pro reiht sich hier ein. Trotz Akku für den kabellosen Betrieb kommt sie auf ein vergleichsweise geringes Gewicht von 75 Gramm. Zum Vergleich: Der mehrfach neu aufgelegte Logitech-Dauerbrenner G502, der erstmals vor acht Jahren erschien, wiegt deutlich schwerere 121 Gramm. Kein Monstrum, aber eben mehr.

Mittlerweile kommt es auch für mich nicht mehr in Frage, mit einer so schweren Maus zu spielen. Da die Kone Pro Air außerdem nicht nur leicht, sondern erwartungsgemäß selbst im kabellosen Betrieb extrem präzise ist, können meine Hand und ich uns auch in Zukunft an ihrer tollen Haptik erfreuen. Bleibt nur eins zu hoffen: dass Aspekte wie die geschmeidigen und dennoch guten Halt bietenden Oberflächen und das satte Klickgefühl auf Dauer erhalten bleiben und mich auch weiterhin dazu verleiten, der Maus selbst dann einen Besuch abzustatten, wenn ich meinen PC gar nicht benutzen will. ★



Die Oberflächen der Kone Pro Air fühlen sich sehr gut an und bieten dennoch zuverlässig Halt.

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-modernen Aluminiumdesign und die **Watch4 Classic** im Chronographen-Design mit hochwertigem Edelstahlgehäuse vereinen mobile Produktivität und praktische Fitnesstechnologie. Unter einer riesigen Auswahl an Armbändern und Ziffernblatt-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



FEEDBACK

Elden Ring: Die beste aller Welten

Elden Ring erinnert mich an die Anfänge der Spiele. Es schmeißt mich in seine Welt und erklärt so gut wie nichts. Nur das Nötigste. Ich habe keinen Drang, einer Story zu folgen. Mein Ziel ist es, alles Stück für Stück zu erforschen, und das in meinem Tempo ohne Druck. Es ist trotz der Härte eine Wohltat. Erinnert mich stark an die alten Spiele, die noch wenig Komfort boten und bei denen man sich auch alles selbst beibringen musste oder bei denen man in Spielmagazinen nach Lösungen geschaut hat. **Nugel1234**

Okay, Frau Schmitz. Auf deine Meinung ist Verlass, das weiß ich seit den guten alten Video-Games-Zeiten. Und dieser Artikel ist für mich der Grund, mir das elende Game jetzt doch mal anzuschauen. Zumindest bis Horizon: Forbidden West für den PC erscheint. Wann eigentlich? **LeGrim**

Die ersten circa 75 Prozent von Elden Ring sind das Beste, was ich seit 20 Jahren beim Spielen gefühlt habe. Dermaßen eingenommen von einer Welt und einen vergleichbaren Drang, diese zu erkunden und kennenzulernen, hatte ich ansonsten nur bei den ersten beiden Gothic-Teilen und vielleicht noch bei Skyrim. **Der Müllmann**

Elden Ring: Es lässt mich kalt

Größter Kritikpunkt von mir, wie auch von Fabiano formuliert: »Dass es keine offensichtliche Handlung gibt, wurmt mich ebenfalls. Kleine Lore-Brocken in Item-Beschreibungen genügen mir nicht, um mich einfach mal fallen zu lassen.« **manfred4281**

So ging es mir mit den ersten sechs Spielstunden auch. Elden Ring mag ein tolles Spiel sein, aber es zieht mich nicht in seinen Bann. Als dann Elex 2 kam, war ich von der ersten Minute an voll drin. Mittlerweile habe ich Elex 2 durch und schon meinen zweiten Durchgang gestartet. **raven1386**

Dass sich das Spiel sehr künstlich anfühlt, ist auch einer meiner Hauptkritikpunkte. Ich

schiebe das vornehmlich auf die unnatürliche Art, wie interessante Orte in die Welt platziert wurden. Paradebeispiel: Türen in Felswänden mitten im Nirgendwo. Das mag einmal kurios. Wenn es hingegen ständig passiert und das Spiel keine Erklärung dafür liefert, ist das halt nur noch merkwürdig im negativen Sinne. **Cryotek**

New Work

Das klingt nach guten Konzepten. Jetzt müsste man das nur noch für alle anderen Branchen durchsetzen, damit auch ein signifikanter Anteil der Arbeiterschaft etwas davon hat. **Chefdachs**

Danke für den wunderbaren Artikel! Als jemand, der selbst bald ein Studio zur Spieleentwicklung gründet, finde ich es super zu lesen, dass diese Modelle mittlerweile bei einigen gängige Praxis sind und auch funktionieren – da kann man sich definitiv ein Beispiel nehmen! **mchugoo2**

Das sind schöne Anfänge, die hoffentlich viele Nachahmer nach sich ziehen. Solange sich aber in den großen Studios nichts tut, ist das jedoch nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Der wichtige Hebel könnte aber wirklich die Zufriedenheit der Angestellten sein. Wenn auch konservative Geschäftsführungen merken (in Zahlen), dass zufriedene Beschäftigte einfach produktiver sind, sind sie eher zu Veränderungen bereit. Wir brauchen also ein paar Verkaufshits von so geführten Firmen. **Stirlinging**

Homeoffice kann eine feine Sache sein, aber wie es Crunch-Arbeiten verhindern soll, ist mir schleierhaft. Auch Vertrauensarbeitszeit führt eher dazu, dass Beschäftigte mehr ar-

beiten, ohne Überstunden machen zu können. Überlange Arbeitstage lassen sich nur durch eine absolut konsequente Dokumentation und Einhaltung der Arbeitszeit verhindern. Auch wenn das nicht nach schickem New Work klingt. **Max Czipf**

Gaming Virgin: Anno 1800

Ich weine nicht, ich habe nur Staub im Auge! Sehr schöner Text. **DannyTheDude**

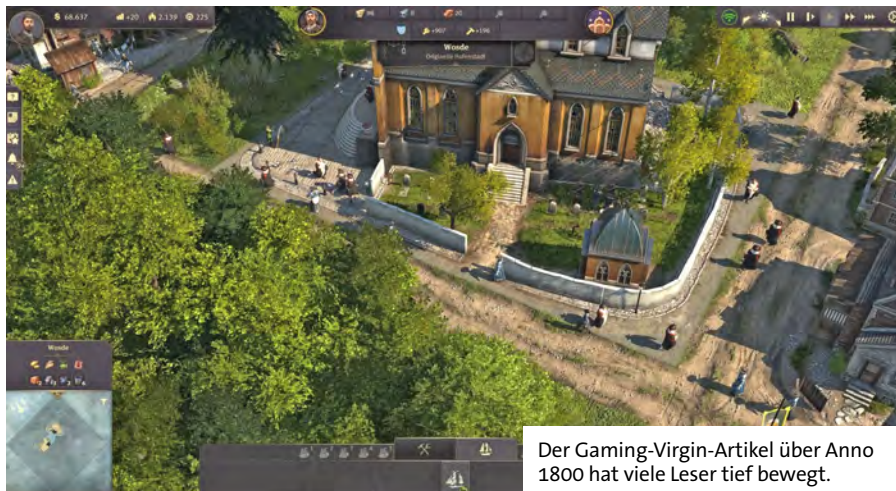
Eine schönere Liebeserklärung kann es doch fast nicht geben. Sehr schöner Text, der mich mit offenem Mund zurücklässt. **Urobe**

Oh, das ist aber wirklich ein wunderschöner Artikel mit dem zweifelsfrei besten Abschlussatz, den jemals ein GameStar-Artikel getragen hat! **Trontar**

Lange nicht mehr so einen guten und spannenden Artikel gelesen. Mitten aus dem Leben. An vielen Stellen musste ich schmunzeln, weil ich an meine Frau und mich gedacht habe. Wahrscheinlich wäre es bei uns ähnlich verlaufen. **chris90**

Ein sehr schöner Artikel! Ich glaube sogar, dass er in den Top 5 meiner liebsten Artikel im Gaming-Umfeld landet. Er hat mich seit langem auch mal wieder an meinen All-Time-Favorite »Fathers and Sons« von Sean Sands auf »Gamers with Jobs« erinnert. Falls jemand mehr solche Texte lesen möchte, dann fangt da mal an, aber Taschentücher bereitlegen nicht vergessen! **Sloopy_DE**

Danke für diesen Einblick in euer Eheleben, sehr inspirierend. Und er zeigt, wie wichtig es ist, sich immer wieder die Stärken des anderen bewusst zu machen. **Dalumbus**



Der Gaming-Virgin-Artikel über Anno 1800 hat viele Leser tief bewegt.

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	Rollenspiel	Obsidian	-	2022
	Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19, 04/20, 11/20	2023
	Broken Roads	Rollenspiel	Drop Bear Bytes	-	2022
UPDATE	Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	2. 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
UPDATE	Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	04/21	2023
	Diplomacy is not an Option	Strategiespiel	Door 407	04/22	2022
	Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	-	2023
UPDATE	Dune: Spice Wars	Strategiespiel	Shiro Games	06/22	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
	Farthest Frontier	Aufbauspiel	Crate Entertainment	05/22	2023
	Forspoken	Action-Adventure	Square Enix	-	11.10.2022
	Frostpunk 2	Aufbaustrategie	11 Bit Studios	-	2022
	Ghostbusters: Spirits Unleashed	Actionspiel	Illfonic	-	4. Quartal 2022
	GTA 6	Open-World-Spiel	Rockstar	-	-
	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	Strategie	Wild Forest Studio	12/21	2022
UPDATE	Outcast 2	Action-Adventure	Appeal	11/21	-
	Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20	2022
	Park Beyond	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	10/21	2022
	Payday 3	Koop-Shooter	Overkill	-	2023
	Pharaoh: A New Era	Aufbaustrategie	Triskell Interactive	12/20	2022
	Redfall	Koop-Shooter	Arkane Austin	-	September 2022
	Saints Row	Actionspiel	Volition	10/21	23.8.2022
	Scorn	Actionspiel	Ebb Software	-	Oktober 2022
	Stalker 2	Ego-Shooter	GSC Game World	-	-
	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
NEU	The Wandering Village	Aufbaustrategie	Stray Fawn Studio	06/22	2022
UPDATE	Two Point Campus	Wirtschaftssimulation	Two Point Studios	08/21	9.8.2022
	Valheim	Survival-Spiel	Iron Gate Studios	04/21	2022*
	Wronged Us	Ego-Shooter	Delusional Studios	-	2023

BUILDERS OF EGYPT

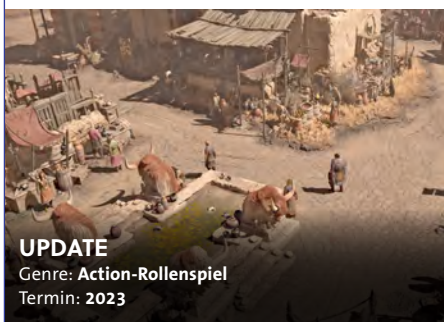


UPDATE

Genre: **Aufbaustrategie**
Termin: **2. Quartal 2022**

Die (klassische) Aufbaustrategie von Strategy Labs aus Litauen verschiebt sich um ein Quartal in die Mitte des Jahres.

DIABLO 4



UPDATE

Genre: **Action-Rollenspiel**
Termin: **2023**

Lange hatten wir überhaupt kein Release-Datum bei Diablo 4 vermerkt, inzwischen teilte Blizzard mit, dass es 2023 werden wird.

TWO POINT CAMPUS



UPDATE

Genre: **Wirtschaftssimulation**
Termin: **9.8.2022**

Die launige Wirtschaftssimulation hätte eigentlich bereits Ende Mai erscheinen sollen, nun wird es doch erst August.



Google



4,8 / 5 Sternen

Optimierte Performance. Für Gamer und Creator.



ONE GAMING MAVERIK EDITION 04 POWERED BY MSI

Intel Core i7-11700K mit 8x 5.00 GHz

32 GB (2x 16 GB) DDR4 mit 3600 MHz RGB

GeForce RTX 3060 Ti mit 8 GB GDDR6

1 TB M.2 PCIe 3.0 x4 GIGABYTE NVMe SSD

24 MONATE GARANTIE

1.849,99€¹oder Finanzkauf² z. B. 33,78 €
mtl. Laufzeit: 72 MonateMSI MPG CORELIQUID K360 SP
650 WATT MSI MPG A650GF
MSI MPG Z590 GAMING EDGE WIFI SP
MSI BATTLEPACK
inkl. Windows 11 Home

Art-Nr. 24747



ONE GAMING MAVERIK EDITION 03 POWERED BY MSI

Intel Core i7-11700K mit 8x 5.00 GHz

32 GB (2x 16 GB) DDR4 mit 3600 MHz RGB

GeForce RTX 3070 Ti mit 8 GB GDDR6X

1 TB M.2 PCIe 3.0 x4 GIGABYTE NVMe SSD

24 MONATE GARANTIE

1.999,99€¹oder Finanzkauf² z. B. 36,52 €
mtl. Laufzeit: 72 MonateMSI MPG CORELIQUID K360 SP
750 WATT MSI MPG A750GF
MSI MPG Z590 GAMING EDGE WIFI SP
MSI BATTLEPACK
inkl. Windows 11 Home

ONE GAMING MAVERIK EDITION POWERED BY MSI

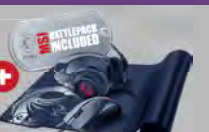
Intel Core i7-11700K mit 8x 5.00 GHz

32 GB (2x 16 GB) DDR4 mit 3600 MHz RGB

GeForce RTX 3080 Ti mit 12 GB GDDR6X

1 TB M.2 PCIe 3.0 x4 GIGABYTE NVMe SSD

24 MONATE GARANTIE

2.849,99€¹oder Finanzkauf² z. B. 52,05 €
mtl. Laufzeit: 72 MonateMSI MPG CORELIQUID K360 SP
850 WATT MSI MPG A850GF
MSI MPG Z590 GAMING EDGE WIFI SP
MSI BATTLEPACK + AC Valhalla
inkl. Windows 11 Home

Art-Nr. 25057



ONE GAMING MAVERIK EDITION 02 POWERED BY MSI

Intel Core i7-11700K mit 8x 5.00 GHz

32 GB (2x 16 GB) DDR4 mit 3600 MHz RGB

GeForce RTX 3090 mit 24 GB GDDR6

1 TB M.2 PCIe 3.0 x4 GIGABYTE NVMe SSD

24 MONATE GARANTIE

3.249,99€¹oder Finanzkauf² z. B. 59,35 €
mtl. Laufzeit: 72 MonateMSI MPG CORELIQUID K360 SP
850 WATT MSI MPG A850GF
MSI MPG Z590 GAMING EDGE WIFI SP
MSI BATTLEPACK + AC Valhalla
inkl. Windows 11 Home

Art-Nr. 25058



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

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 4999 €. 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 Z/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PAngV dar.

Arbeiten und Spielen

Drinnen wie Draußen



Gaming, Business und Multimedia Notebooks findest du bei ONE.de

ONE GAMING COMMANDER V56-12NB-PN5



Intel Core i5-12500H mit 12x 4.50 GHz

8 GB DDR4 mit 3200 MHz

GeForce GTX 1650 mit 4 GB GDDR6

500 GB M.2 PCIe 3.0 x4 NVMe SSD

24 MONATE GARANTIE

899,00 €¹

oder Finanzkauf² z. B. 16,41 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate



Full HD IPS-Level Display
Wi-Fi 6E, BT 5.2, USB 2.0, 2x USB 3.2 (Typ-A)
USB 3.2 (Typ-C), HDMI, Mini DP
Kopfhörer + Mikrofon (Kombianschluss), Mikrofon
inkl. Windows 11 Home

Art-Nr. 25074

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

2 TB M.2 PCIe 4.0 x4 NVMe SSD

24 MONATE GARANTIE

2.799,00 €¹

oder Finanzkauf² z. B. 51,11 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate



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

Art-Nr. 25087

ASUS VivoBook 15 F515MA-BQ550



Intel Pentium N5030 mit 4x 3.10 GHz

8 GB DDR4

Intel UHD Graphics 605

256 GB M.2 PCIe 3.0 NVMe SSD

399,00 €¹

oder Finanzkauf² z. B. 10,01 €
mtl. Laufzeit: 48 Monate



Full HD IPS-Level-Display
AC WLAN, BT 4.1, 2x USB 2.0, USB 3.2 (Typ-A)
USB 3.1 (Typ-C), HDMI, Kopfhörer, Mikrofon
inkl. Windows 11 Home

Art-Nr. 72883

HP 17 cp0442ng



AMD Ryzen 5 5500U mit 6x 4.00 GHz

16 GB DDR4 mit 3200 MHz

AMD Radeon Graphics

500 GB M.2 PCIe NVMe SSD

629,00 €¹

oder Finanzkauf² z. B. 11,48 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate



Full HD IPS-Display
AC WLAN, BT 4.2, 2x USB 3.2 (Typ-A)
USB 3.2 (Typ-C), HDMI
Kopfhörer + Mikrofon (Kombianschluss)
inkl. Windows 11 Home

Art-Nr. 73596



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 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.



Die GameStar-Redaktion kürt die 100 besten Story-Spiele – nach vielen harten Diskussionen und Entscheidungen. Ist euer Favorit in der Hitliste dabei? Von Stephanie Schlottag

Wenn im Frühling die ersten grünen Blätter sprießen und es langsam wieder wärmer wird, dann sperrt sich die GameStar-Redaktion traditionsgemäß für 24 Stunden in einen dunklen Keller und streitet über die Topliste des Jahres. Und so viel schon vorweg: Wir waren uns noch nie so uneinig wie diesmal. Denn es ging um ein besonders emotionales Thema: Wir küren die 100 besten Story-Spiele aller Zeiten!

Die ersten erbitterten Duelle brachen schon auf den Bürogängen und in Video-Meetings aus, als es um die scheinbar simple Frage ging: »Was ist eigentlich ein Story-Spiel?« Papiergeschosse prallten auf Tastaturen, Freundschaften wurden gnadenlos auf die Probe gestellt, bis am Ende ein Kompromiss im Raum stand: Wir fassen den Begriff so weit wie möglich. Zur Wahl zugelassen wurde also jedes Spiel, bei dem die

Story eine zentrale Rolle spielt oder das uns einfach mit seinen Geschichten mitgerissen hat. Und diesmal gibt es sogar eine Weltpremiere: Wir haben auch reine Konsolenspiele nominiert. Aber damit ging das Drama erst richtig los.

Irgendwas fehlt immer!

Jedes einzelne Redaktionsmitglied vermisst mindestens ein Spiel, das unbedingt in die Liste gehört hätte – und fasst sich an den Kopf, warum ein anderes dafür auftaucht. Doch wir haben es trotzdem geschafft, die Top 100 stehen fest. Und wir wissen jetzt schon, dass sie für viele Diskussionen sorgen werden. Wahrscheinlich sogar noch mehr als bei unseren 100 besten Open-World-Spielen in der Ausgabe 06/2021. Und ganz ehrlich? Wir freuen uns schon darauf,

eure Meinungen zu hören. Denn wenn es darum geht, die beste Story zu finden, sind objektive Maßstäbe manchmal ganz schön schwierig anzulegen. Oft geht es einfach darum, was eine Geschichte mit uns persönlich anstellt, wie sie uns zutiefst berührt und uns lange nach den Credits im Gedächtnis bleibt. Wir wollen wissen, welche Story-Spiele das bei euch geschafft haben, schreibt uns doch einfach an brief@gamestar.de! Unser Redaktions-Ranking lest ihr jedenfalls auf den nächsten 30 Seiten. ★

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

Genre: **Adventure** Entwickler: **The Astronauts** Termin: **26.9.2014**

100

Dimitry Halley: The Vanishing of Ethan Carter ist ein Spiel der falschen Fährten. Viele starteten mit falschen Erwartungen ins Spiel. »Das ist doch so ein Lovecraft-Horror!« oder »Das ist doch das Spiel mit dieser krasen Grafik.« Ja, das Spiel schmückte sich mit der damals neuen Fotogrammetrie mit beeindruckenden Landschaften, aber letztlich ist es ein Walking Simulator, in dem man mit

den Landschaften nichts machen kann. Und auch die Cthulhu-Anspielungen entpuppen sich als falsche Fährte. Ich bekomme hier weder ein Horrorspiel noch eine Detektivgeschichte. Aber ich liebe das Spiel für das, was es ist: eine beklemmende Familiengeschichte. Ich höre den Soundtrack mindestens einmal im Jahr, verweile in Gedanken nochmal an den Orten dieses Abenteuers.

GONE HOME

Genre: **Adventure** Entwickler: **The Fullbright Company** Termin: **15.8.2013**

98

Natalie Schermann: Gone Home weiß, wie man die Spieler an der Nase herumführt. Protagonistin Kaitlin kehrt nach einer Europareise in ihr Elternhaus zurück – doch niemand ist da, um sie zu empfangen. Was ist passiert? Im Haus herrscht eine gespenstische Leere, und trotzdem fühle ich mich nicht alleine, während ich von Zimmer zu Zimmer schleiche und mich durch die Hinterlassenschaften meiner Familie wühle. Gone Home hat kaum Spielmechaniken oder Rätsel, aber das braucht es auch gar nicht, um eine einfühlsame und intime Geschichte zu erzählen. Und



dann kommt alles anders, als man denkt. Das Spiel liefert mir nicht die Auflösung, die ich erwarte. Es zeichnet vielmehr ein realistisches Familienportrait und führt uns vor, wie einfach wir uns in die Irre leiten lassen.



99

SILENT HILL 2

Genre: **Horror-Adventure** Entwickler: **Konami, Team Silent** Termin: **21.11.2001**

Fabiano Uslenghi: Es gibt eigentlich kaum ein Spiel, das so sehr von seiner Geschichte geprägt ist, wie Silent Hill 2. Während euch andere Horrorspiele nur widerliche oder groteske Monster vorsetzen, hat in Silent Hill 2 alles eine tiefere Bedeutung. Dabei werdet ihr in den ersten Spielstunden gar nicht das Gefühl haben, eine durchdachte Geschichte zu erleben. Immerhin wirkt die Spielfigur James seltsam unberührt davon, dass er durch eine monsterverseuchte, nebelverhangene Stadt läuft. Außerdem führt er verwirrende Dialoge mit Charakteren, deren Motivationen noch nebulöser erscheinen als Silent Hill selbst. Silent Hill 2 kann interpretiert werden, fordert uns heraus und ist vielschichtig. Es ist ein Spiel, bei dem ihr euch noch Stunden nach dem Abspann mit dem Erlebten auseinandersetzen könnt.

97

A SHORT HIKE

Genre: **Adventure** Entwickler: **Adamgryu** Termin: **5.4.2019**



Valentin Aschenbrenner: A Short Hike ist ein ganz besonderes Spiel, zu dem ich immer wieder gerne zurückkehre. Und das, obwohl oder gerade weil A Short Hike mit einer Spielzeit von fünf Stunden und absolut trivialen Aufgaben daherkommt. Denn die große Stärke des kleinen, pixeligen Indie-Spiels liegt in seiner Story. Ich schlüpfte in die Rolle von Claire – einem kleinen Vogel, der sich im Sommerurlaub



auf dem Land befindet. Claire erwartet einen wichtigen Anruf, der wie ein Schatten über ihr und ihrer Auszeit liegt. Empfang gibt es aber nur auf der Spitze der Insel. Also bahne ich mir meinen Weg zum Gipfel. Oder versuche es, denn an allen Ecken und Enden der Insel verstecken sich Geheimnisse oder NPCs, die ich nicht kennenlernen muss, aber möchte. Gehetzt oder gestresst werde ich davon nicht.

96

NIGHT IN THE WOODS

Genre: **Infinite Fall** Entwickler: **Adventure** Termin: **21.2.2017**



Steffi Schlottag: Hier versteckt sich eine unheimlich berührende Geschichte, die ich mindestens einmal im Jahr von neuem ansehe. Natürlich im Herbst, passend zum Setting. Teenagerin Mae kehrt in ihre verarmte Heimatstadt Possum Springs zurück. Dort trifft sie ihre engsten Freunde

aus Kindheitstagen, die inzwischen ihr eigenes Leben führen. Mit ihnen verbringen wir die Herbsttage, können aber in einem Spieldurchgang nicht alles erleben. Fast jede Figur aus Night in the Woods kämpft mit sehr realen Problemen – und das Adventure geht meisterhaft damit um, scho-

nungslos, aber trotzdem feinfühlig und immer mal wieder mit einem aufmunternden Augenzwinkern. Wenn ihr eine Schwäche für melancholische Geschichten habt, lasst euch Night in the Woods nicht entgehen. Einige Momente werden euch nicht mehr loslassen.



95

FALLOUT 3

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bethesda Softworks** Termin: **28.10.2008**

Peter Bathge: Mehr Spiele sollten mit einer ordentlichen Party beginnen! In Fallout 3 feiere ich meinen Geburtstag, es gibt Kuchen, bunte Dekorationen, Partyhüte, und ich darf meine erste RAD-Kakerlake abknallen. Ja, Bethesda weiß, wie man den Rahmen für ein wochenlanges Abenteuer im virtuellen Ödland absteckt. Zwar geht der brillanten Hauptstory nach der tollen Einführung mehr und mehr die Luft aus (das Ende ist dann eher enttäuschend), aber in seiner Gänze steckt Fallout 3 voller cooler Ideen. Abwechslungsreiche Vaults, die Rivalität zwischen Tenpenny Tower und Megaton, Sklaventreiber, Kannibalen, eine Siedlung voller Kinder – Fallout 3 erzählt so ziemlich alle Geschichten, die ich mir erhofft habe, und manche, die mich überrascht haben.

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

Genre: **Adventure** Entwickler: **Ubisoft Montpellier** Termin: **25.6.2014**

94

Steffi Schlottag: Valiant Hearts erzählt von vier Menschen, die in die Wirren des Ersten Weltkriegs geraten. Das Adventure verzichtet auf Gewaltdarstellungen und setzt auf simple Comicgrafik – das macht einige Szenen aber nicht weniger verstörend. Etwa wenn wir den Soldaten Emille steuern, der mit seinen Kameraden immer weiter vor die Flinten der Deutschen getrieben wird. Oder wenn wir als Sanitäterin Anna Verletzte in Sicherheit ziehen, während um uns Bomben einschlagen. Valiant Hearts erzählt sehr feinfühlig Geschichten und gibt uns auch den historischen Kontext. Nur



bei der Darstellung des deutschen Oberbösewichts wird es klischeehaft: Der Baron sitzt in seinem Flieger, lacht oberböslich vor sich hin und wirft Rohrbomben auf uns runter.

93

L.A. NOIRE

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Team Bondi** Termin: **20.5.2011**

Natalie Schermann: Wie wichtig hier die Story ist, merkt man daran, dass das Spiel einem vorschlägt, Situationen zu überspringen, sollte man zum dröfligsten Mal scheitern. L.A. Noire lässt uns in die amerikanischen 40er eintauchen und ummantelt uns mit seinem Charme und Hollywood-Glamour.



Cop Cole Phelps wittert seine Chance, als er auf seiner Streife über einen Mordfall stolpert und zum Ermittler befördert wird. Dabei wird Phelps von seinen Erinnerungen an den Krieg und Schuldgefühlen geplagt. Die erwachsene Geschichte, ein glaubhafter Protagonist, manipulative Charaktere und eine Welt, die ihre hässliche Seite zu kaschieren versucht, machen L.A. Noire zu einem unvergesslichen Erlebnis.

BASTION

Genre: **Action** Entwickler: **Supergiant Games** Termin: **16.8.2011**

Peter Bathge: Ich bin froh, dass Bastion keine deutsche Sprachausgabe besitzt: Der Erzähler hätte in der Übersetzung viel von seinem Charme verloren. Sein Kommentar begleitet ein Spiel, das wie ein Gemälde die Sinne berauscht. Der kleine Kid erwacht eines Morgens in einer zerstörten Welt und macht sich auf zu einer der letzten Zufluchtsstätten der Menschheit: der Bastion. Das Monument muss allerdings mit Hilfe von überall auf schwebenden Überresten verteilten Fragmenten erst wieder neu errichtet werden. Jedes Level ent- hüllt neue, spannende Details dieses mys-



92

teriösen Settings – und das Ende hat nicht nur einen fantastischen Song, sondern ist auch herrlich philosophisch.

100
Beste
Storys

90

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bethesda**
Termin: **1.5.2002**

Sören Diedrich: Morrowind wird immer einen besonderen Platz in meinem Herzen haben. Denn es war eines der ersten großen Rollenspiele, an die ich mich getraut habe. Und ich hatte keinen Plan, was ich eigentlich mache. Dazu trug nicht nur die offene Spielwelt bei, sondern auch die Story. Die ist nämlich vorhanden, man muss sie aber wie ein Puzzle in Form von Büchern, Schriftstücken und Gesprächsfetzen zunächst finden. Im Zentrum steht Dagoth Ur, der gemeinsam mit seinen Anhängern für Unruhe sorgt. Sein Sitz: der Vulkan im Zentrum der Insel. Allein diese Entscheidung halte ich für genial, denn egal was man anstellt, man fühlt sich dem Bösen immer nahe. Stets hat man den feurigen Berg im Blick. Abseits der Hauptstory waren es aber die Nebenquests, die mich mit ihren vielen kleinen Geschichten unterhalten haben.



91



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

Genre: **Point&Click-Adventure** Entwickler: **LucasArts** Termin: **1.12.1991**

Gloria H. Manderfeld: Monkey Island 2 war eines der ersten Adventures, die ich gemeinsam mit meinem Papa am PC gespielt habe. Und da es damals weder Internet noch bequem erreichbare Lösungshefte gab, mussten wir alle Puzzles selber ausknobeln. Das war beim Rätseldesign von Chaospirat Guybrush Threepwoods zweitem Abenteuer gar nicht so leicht, da wir einige Male so richtig um die Ecke denken mussten. Aber dafür fühlte sich dann ein gelöstes Rätsel mindestens so belohnend an wie ein umgeklatschter Elden-Ring-Boss! Gerade die bissigen Sprüche von Guybrushs Love-Interest, der Gouverneurin Elaine Marley, sind mir bis heute positiv im Gedächtnis geblieben – und natürlich der unverkennbare, durchgeknallte Piratenhumor samt liebevoll gestalteten und total abgedrehten NPCs.

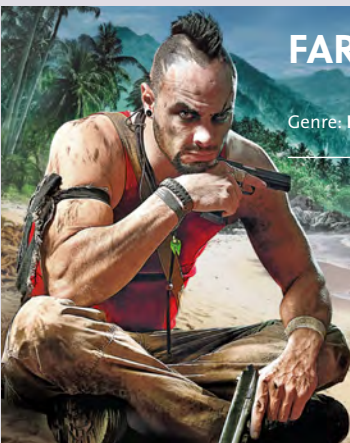
FAR CRY 3

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **29.11.2012**

Valentin Aschenbrenner: Ohne Far Cry 3 würde Ubisofts Shooter-Reihe heute ganz anders aussehen. Das ist aber nicht unbedingt der Story des Spiels zu verdanken, sondern dem Bösewicht: Vaas Montenegro. Mit seinen Monologen prägte Vaas alle Far-Cry-Spiele, die nach Teil 3 kommen sollten. Direkt ein bisschen wahnsinnig, dass Ubisoft denselben Trick immer wieder versuchte, nicht wahr? Das mindert aber nicht die

89

Bedeutung von Far Cry 3, der für viele Fans der Reihe heute immer noch als einer der besten, wenn nicht sogar als der beste Teil gilt. Far Cry 3 wurde offensichtlich von der Vorlage zu Francis Ford Coppolas »Apocalypse Now« inspiriert, was sich an allen Ecken und Enden des Spiels widerspiegelt. Trotzdem bleibt der psychopathische und faszinierende Schurke Vaas das absolute Highlight des Spiels.



88

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Warhorse Studios** Termin: **13.2.2018**

André Baumgartner: Heinrichs Reise durch die meiner Meinung nach besten Wälder und mittelalterlichen Dörfer der Spielegeschichte war eine der prägendsten Rollenspielerfahrungen, die ich je machen durfte. Hier kann man den Alltag vergessen und einfach mal Mittelalter leben und atmen. Natürlich könnte man die Rahmenhandlung als simples »Vom Tellerwäscher zum Millionär«-Märchen beschreiben, aber das wird dem Effekt, den sie auf den Spieler hat, nicht gerecht. Sie entführt uns in eine andere Zeit und erzeugt eine starke Sehnsucht nach der Welt, ihren Charakteren und dem sympathischen Dickschädel Heinrich. So stark, dass man bereits kurz nach Ende des Abspanns wieder Lust bekommt, sich erneut in den Mittelaltersattel zu schwingen.



87

MARVEL'S SPIDER-MAN

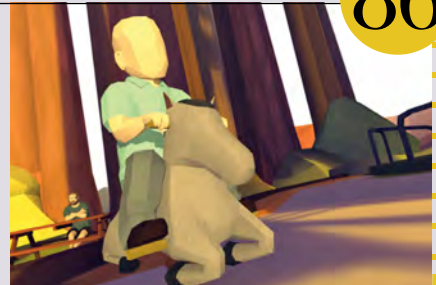
Genre: **Action** Entwickler: **Insomniac** Termin: **7.8.2018**

Dimitry Halley: Trotz der ausufernden Open World verfolgt Spider-Man ein striktes Konzept, das sich durch fast jeden Storystrang zieht und Vin Diesel ein Tränchen aus dem Äuglein drücken würde: Familie. Fast jeder Charakter durchlebt eine Form von Eltern-Kind-Drama. Spidey gerät mit seinem Ersatzvater und Mentor Otto Octavius aneinander, MJ leidet unter ihrem Vater, Black Cat will einer Legende gerecht werden, mit der sie blutsverwandt ist. Alles in Spider-Man dreht sich irgendwie um die schönen wie schattigen Ausmaße, die Familienbande für Eltern und Kinder annehmen können. Und dann interagieren alle Figuren noch untereinander, miteinander, gegeneinander – ein dichtes Netz aus persönlichen Dramen, die dem Spiel genau das geben, was vielen Open-World-Spielen fehlt: Herz.

THAT DRAGON, CANCER

Genre: **Adventure** Entwickler: **Numinous Games** Termin: **12.1.2016**

Steffi Schlottag: Game Designer Ryan Green erzählt hier die Geschichte seines Sohns Joel, der mit zwölf Monaten eine Krebsdiagnose bekam und nach vier Jahren schwerer Krankheit starb. Es geht nicht nur um das Leid von Joel, sondern auch darum, wie der Stress und die Angst seine Familie fast auseinanderreißen. Mutter Amy hadert zum Beispiel mit ihrer Religion – wie kann Gott zulassen, dass ein Kind so fürchterliche Schmerzen erleiden muss und nie erwachsen werden darf? Mich persönlich hat eine Szene emotional überwältigt, in der echte Tonaufnahmen von Joels Weinen ein-



gespielt werden und sein Vater versucht, ihn zu beruhigen. That Dragon, Cancer ist ein mutiges und intimes Projekt, das zeigt, wie man auch solche Geschichten im Medium Spiel erzählen und verarbeiten kann.

86

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **8.11.2007**



Phil Elsner: Das Geheimnis von Modern Warfare war recht simpel: Die atmosphärischen und brachial orchestrierten Momente der Vorgänger kehrten zurück, wurden aber erstmals in einer durchgehenden Geschichte verknüpft. Das verlieh nicht nur den Figuren mehr Bedeutung, sondern auch den Orten. Charaktere wie Soap MacTavish, Captain Price oder Ghost waren keine Schießbudenfiguren, sondern wuchsen uns ans Herz und wurden die Gesichter der Marke Call of Duty, für die auch 15 Jahre später noch Skins im In-Game-Shop von Warzone gekauft werden. Und genau wegen dieser engen Bindung wirkten auch die überraschenden Wendungen in CoD 4 intensiver – etwa wenn nach einer Rettungsmission eine Atombombe detoniert, deren Schockwelle einen unserer Helden in den Tod reißt.

MONKEY ISLAND 3: DER FLUCH VON MONKEY ISLAND

Genre: **Point&Click-Adventure** Entwickler: **LucasArts** Termin: **31.10.1997**

Fabiano Uslenghi: Monkey Island 3 wird immer einen Ehrenplatz in meinem Regal einnehmen. Denn es ist das erste Spiel, das ich aktiv und bewusst gespielt habe. Damals noch gemeinsam mit meiner Schwester und meinem Vater, da ich im Alter von fünf Jahren eben etwas überfordert war. Für mich fühlte sich dieses Spiel an wie eine abenteuerliche Zeichentrickserie, weil es eben genau danach aussah. Die Geschichte dreht sich dabei komplett um Guy-

brushs Suche nach seiner Liebsten, Elaine, die verschwindet, als er mit einem verfluchten Diamant-ring um ihre Hand an-hält. Vom ersten Augenblick an stolpert der tollpatschige Pirat von einer Misere in die nächste und schafft es am Ende trotzdem, einen untoten Zombie-Piraten mit einem Pfefferstreuer zu besiegen.



83

100
Beste
Storys

84



CHRONO TRIGGER

Genre: **JRPG** Entwickler: **Square**
Termin: **11.3.1995**

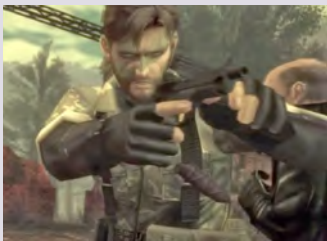
Heiko Klinge: Chrono Trigger ist eines dieser angeblich »besten Spiele aller Zeiten«, auf die sich irgendwie alle einigen können. Es erzählt eine Geschichte, die genreübergreifend bis heute ihresgleichen sucht. Ihr erkundet die Rollenspielwelt nicht nur einmal, sondern in den unterschiedlichsten Zeitaltern. Von der Gegenwart über die Vergangenheit und Postapokalypse bis zum Ende der Zeit. Das Ganze nicht nur in eine Richtung, sondern fröhlich wechselnd. Selbststehend hängt dabei alles mit allem zusammen, sodass sich im Verlauf ein immer komplexeres Netz aus Ursachen und Wirkungen entfaltet, das in zwölf Enden münden kann. Für 1995 unfassbar, aber selbst aus heutiger Sicht noch beeindruckend.

82

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Genre: **Stealth** Entwickler: **Kojima Productions** Termin: **4.3.2005**

Mathias Dietrich: Mit Snake Eater begann mein Lieblingsteil von Metal Gear Solid: die extrem tragische Geschichte von Naked Snake a.k.a. Big Boss. Einem Helden der Vereinigten Staaten, der stets den Idealen seines Mentors The Boss nacheifert und zu einem Kriegstreiber wird. Und während viele Metal Gear Solid 5 dafür kritisieren, dass Big Boss angeblich so urplötzlich zu einem Dämon wird, zeigt das für mich nur, wie gut der Charakter geschrieben ist. Denn als Spieler fühlt man so stark mit ihm mit, dass man gar nicht merkt, wie man bereits seit Peace Walker einen Warlord verkörpert, der die Welt mit seinen Atomwaffen in Schach hält. Und das passt so gut zu den Ereignissen aus Metal Gear Solid 3. Denn hier erklärte The Boss: »Ein Feind ist nur relativ betrachtet unser Feind.«



sieren, dass Big Boss angeblich so urplötzlich zu einem Dämon wird, zeigt das für mich nur, wie gut der Charakter geschrieben ist. Denn als Spieler fühlt man so stark mit ihm mit, dass man gar nicht merkt, wie man bereits seit Peace Walker einen Warlord verkörpert, der die Welt mit seinen Atomwaffen in Schach hält. Und das passt so gut zu den Ereignissen aus Metal Gear Solid 3. Denn hier erklärte The Boss: »Ein Feind ist nur relativ betrachtet unser Feind.«

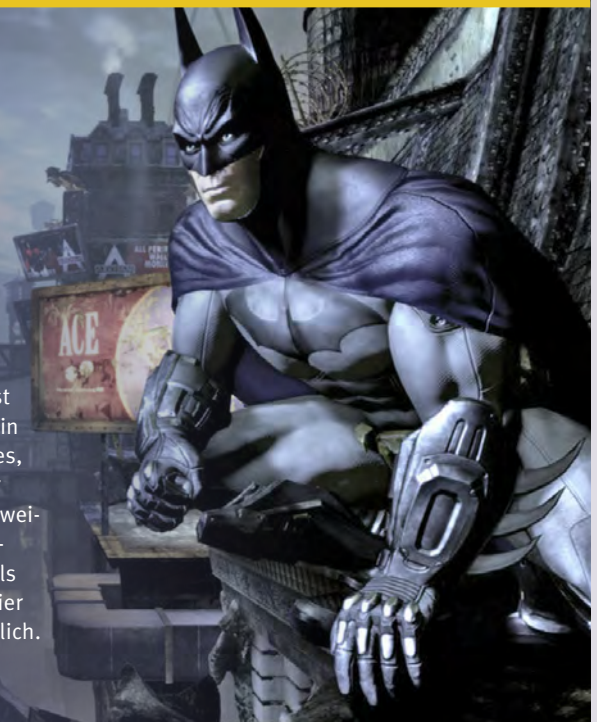
81

BATMAN: ARKHAM CITY

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Rocksteady Studios** Termin: **21.10.2011**

Peter Bathge: Ich habe Hunderte Bösewichte verprügelt! Ich bin mit ausgebreiteten Schwingen über schmutzige Gassen und heruntergekommenen Häuserblocks geflattert! Ich bin Batman! Wie, ihr habt diese Erinnerungen ebenfalls? Moment, das kann nicht sein, das ist ein Trick. Scarecrow, hast du hier deine Finger im Spiel? Oder ist es doch der Joker? Ich habe euch doch alle hinter Gitter gebracht! Ich bin der Mann, der Dutzende

Riddler-Challenges in Arkham City gelöst hat. Ich bin Batman! Was, das war nur ein Spiel? Eins der besten Action-Adventures, die jemals entwickelt wurden? Mit einer Open World, die zu erkunden nicht langweilig wird? Ein Storymeisterwerk? Wunder schön anzusehen, mit liebevollen Details vollgestopft, von mir im Laufe der Zeit vier Mal durchgespielt? Nein, das ist unmöglich. Ich bin Bat...man?



80

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Genre: **Metroidvania** Entwickler: **Moon Studios** Termin: **11.3.2020**

Heiko Klinge: Einerseits überrascht mich die hohe Platzierung von Ori and the Will of the Wisps in unserem Ranking, denn die eigentliche Geschichte des Metroidvanias passt auf einen Bierdeckel. Andererseits geht's bei einem Ranking der besten Storyspiele nicht nur um das »Was« einer Geschichte, sondern auch ums »Wie«. Und hier hat Ori and the Will of the Wisps zumindest im Genre der

Metroidvanias zweifellos neue Maßstäbe gesetzt. Es entführt uns in eine zauberhafte Märchenwelt, deren Animationsqualität manche Zeichentrickfilme alt aussehen lässt. Deshalb muss Ori auch nicht viel er-

zählen, Mimik und Gestik transportieren mehr Emotionen als bei den meisten Dialogmonstern. Und das Ende gehört definitiv zum Bittersüßesten, was ich in Computer- und Videospielen je erlebt habe.

GUARDIANS OF THE GALAXY

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Eidos Montreal** Termin: **26.10.2021**

Valentin Aschenbrenner: Guardians of the Galaxy kaut nicht einfach nur wieder, was wir bereits aus dem Kino oder den Marvel-Comics kennen. Stattdessen lernen wir völlig neue Facetten an Charakteren wie Star-Lord, Rocket, Groot, Drax und Gamora kennen. Guardians of the Galaxy ist übrigens auch ein echter Hingucker, denn Eidos Montreal schafft eine bunte Galaxis voller unterschiedlicher Welten, die eine angenehme Abwechslung zum SciFi-o8/15 darstellen. Natürlich ist Guardians of the Galaxy nicht frei von Fehlern. Die hektischen Kämpfe gegen die immer gleichen Bullet



Sponges werden auf Dauer arg monoton. Und auch die Entscheidungen, die ich im Verlauf der Story treffe, könnten spürbarere Konsequenzen nach sich ziehen. Aber dafür hat Guardians of the Galaxy vor allem eins: Herz.

THE FORGOTTEN CITY

Genre: **Adventure** Entwickler: **Modern Storyteller** Termin: **28.7.2021**

Fabiano Uslenghi: The Forgotten City (ehemals eine Skyrim-Mod) muss erwähnt werden, wenn es um wunderbare Videospielgeschichten geht. Es versetzt uns in eine vergessene römische Welt, wo wir eine große Katastrophe verhindern müssen. Denn einer der Bewohner wird alle ins Unglück stürzen. Das klingt reichlich ominös und ist ein perfekter Aufhänger für eine hochinteressante Mystery-Geschichte. Das Tolle ist, wie gut hier Interaktivität und Storytelling miteinander verknüpft sind. So gut wie jedes Gameplay-Element ergibt vollständig Sinn. Zusätzlich setzt das Spiel darauf, dass wir jeden Bewohner der Stadt kennenlernen, um den Missetäter zu finden. Dass man bei 26 potenziellen Tätern trotzdem nicht die Übersicht verliert, ist den denkwürdig geschriebenen Persönlichkeiten zu verdanken.

77

STAR WARS: JEDI KNIGHT 2

Genre: **Shooter** Entwickler: **Raven Software** Termin: **26.3.2002**

Sören Diedrich: Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis. Der kleine Sören konnte gerade so über den Schreibtisch gucken, da startete er Jedi Knight 2 und hatte mit der Story rund um den Jedi-Ritter Kyle Katarn mehr Spaß als mit »Episode 1«. (Und das will was heißen, denn als Bub habe ich den Streifen geliebt!) Jedi Knight 2 hat eine in meinen Augen hervorragende Wechselwirkung



zwischen Handlung und Leveldesign. Ich will mich an Desann für den vermeintlichen Mord an meiner Partnerin rächen. Ich will wissen, welche Orte ich dafür besuchen muss. Und ich will endlich mit dem Lichtschwert herumschwingen, verdammte Axt! Diese Ausgangslage wird getragen von den wirklich toll (und unlogisch) gebauten Arealen, die ich besuche. Das Finale ist zwar eher mau, aber die Reise dorthin ist dennoch jede Minute wert.

SOMA

Genre: **Adventure** Entwickler: **Frictional Games** Termin: **22.9.2015**

76

Peter Bathge: Normalerweise sollte ich Soma verabscheuen. Denn meine Beziehung zu Horrorspielen ist kompliziert. In Alien: Isolation habe ich mir vor dem Xenomorph selbst tagsüber ins Hemd gemacht, Dead Space konnte ich nur in der Redaktion spielen – alleine zu Hause hätte ich zu viel Angst gehabt. Aber Soma ... bei Soma habe ich die kleinen Schockmomente gern in Kauf genommen. Das zeigt, wie spannend die Geschichte des Adventures ist, wie interessant gestaltet die Meeresbasis, wie faszinierend die Dialoge zwischen Held Simon und Begleiterin Catherine sind. Das



Ende von Soma halte ich gar bis heute für einen der beeindruckendsten und cleversten Schlussakte aller Zeiten.

74



HOTLINE MIAMI

Genre: **Action** Entwickler: **Dennaton Games** Termin: **23.10.2012**

Dimitry Halley: Hotline Miami macht es einem leicht, überhaupt nichts von seiner Story mitzubekommen. Schließlich gibt's kaum ein Spiel, das mir motorische Geschicklichkeit in so einem Dauerfeuer abringt. Aber Hotline Miami ist mehr als das. Falls ihr mir nicht glaubt, sucht mal auf YouTube die stundenlangen Analysen der Geschichte. Wie beim Actionfilm »The Raid« baut der zweite Teil die Hintergrundgeschichte drastisch aus, fügt zig neue Figuren und Zeitlinien hinzu. Was am Ende wie ein Mix aus »John Wick« und »Squid Game« wirkt, ist eigentlich eine vielschichtige Verschwörungsgeschichte. Aber auch die Story des ersten Teils bleibt mit ihrer Erzählweise bis heute einzigartig.

73

UNCHARTED 4

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Naughty Dog** Termin: **10.5.2016**



Sören Diedrich: Das vierte und letzte Abenteuer von Nathan Drake ist eine wilde Achterbahnfahrt. Der sonst so lebensfrohe Schatzsucher ist zu Beginn unzufrieden mit seinem Leben als Normalo und sehnt sich nach einem neuen Abenteuer. Dieser Wunsch geht in Erfüllung, als sein älterer Bruder Sam auf der Türschwelle steht. Was darauf folgt? Schießereien, Verfolgungsjagden, waghalsige Sprünge, exotische Schauplätze und eines der für mich befriedigendsten Enden, das jemals eine Videospielfigur erhalten hat. Wenn der letzte Schatz gefunden, der finale Schuss abgegeben und das Familienglück wiederhergestellt wurde, macht mich der Abschied von Nathan nicht nur äußerst traurig, sondern auch zugleich glücklich. Uncharted 4 ist das Paradebeispiel dafür, wie man einen liebgewonnenen Charakter gut in den Ruhestand schickt.

100
Beste
Storys

75

METRO EXODUS

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **4A Games** Termin: **15.2.2019**

Sören Diedrich: Metro Exodus war ein Novum für die Reihe: Erstmals hat das Spiel die Bücher überholt. Einerseits konnte das Entwicklerteam so seine eigene Vision besser umsetzen. Dadurch hätte es aber auch passieren können, dass sich Exodus im Vergleich seltsam anfühlt. Den Spagat zwischen Freiheit und Glaubwürdigkeit im Serienkosmos hat 4A Games aber astrein hinbekommen. Abgesehen von ein, zwei Ausnahmen hatte ich während meiner Reise stets das Gefühl, die Welt zu Gesicht zu bekommen, die ich mir beim Lesen der Bücher in meinem Kopf vorgestellt hatte. Mein persönliches Story-Highlight hat aber nichts mit Artjom selbst zu tun, sondern mit seiner Mannschaft. Die Figuren, egal ob Anna, Damir, Sam, Duke und wie sie alle heißen, sind mir wirklich ans Herz gewachsen und fühlten sich wie echte Individuen an.



72

DOKI DOKI LITERATURE CLUB!

Genre: **Visual Novel** Entwickler: **Team Salvato Studios** Termin: **22.9.2017**

Dennis Zirkler: Bei Doki Doki Literature Club wird man mit einer Warnung begrüßt: Dies sei kein Spiel für Kinder oder Menschen, die leicht zu verstören sind. Ziemlich verwirrend, denn der Spielanfang strotzt nur so vor Anime-Klischees. Ihr schlüpf in der Dating Sim in die Rolle eines Highschool-Nerds, der einfach keine Freundin finden will. Zum Glück wird er von seiner temperamentvollen Jugendfreundin gezwungen, dem Literaturclub beizutreten. Zwar kann er mit Büchern nichts anfangen, aber hier warten gleich vier schnuckelige Anime-Girls. Die ersten Spielstunden bestehen aus seichten Plaudereien über Gedichte und Freunde. Die weitere Entwicklung ist ein schleichender Prozess, der in einem Ende gipfelt, das gleichermaßen erschreckend, emotional ergreifend und zudem ein echter Mindfuck ist.



71



GTA 4

Genre: **Open-World-Action** Entwickler: **Rockstar Games** Termin: **28.4.2008**

Dimitry Halley: Nach dem flippigen Hip-Hop-Chaos eines GTA San Andreas stürze ich in ein graues, abgeranztes Liberty City, in dem niemand irgendein Happy End finden kann. Rockstar schiebt den klassischen Aufsteiger-Gangster-Helden der Marke Tommy Vercetti beiseite, stattdessen ist Hauptfigur Niko Bellic ein verstörter osteuropäischer Kriegsveteran, der den Hass in seinem Herzen nicht los wird. GTA 4 erzählt keine American-Dream-Satire, sondern versteht sich als kaltes Verbrecherdrama. Ende der 2000er befindet sich die Welt zudem im Aufbruch ins digitale Zeitalter und lässt den Optimismus der 80er und 90er hinter sich. Wo GTA 5 die Sprache von Social Media und YouTube-Gurus spricht, bleibt GTA 4 ein kurioses Zwischending, das man auch 2022 noch genießen kann.

DEAR ESTHER

Genre: **Adventure** Entwickler: **The Chinese Room** Termin: **14.2.2012**

Natalie Schermann: Dear Esther ist für mich nicht einfach nur ein weiterer Walking Simulator, es ist ein kleines Kunstwerk über Trauer, Verlust, Schuldgefühle und Erlösung. Der beklemmende Soundtrack geht mir unter die Haut, während ich meine ungewöhnliche Pilgerreise auf einer abgelegenen Insel antrete. Die Strände, Berge, Häuser und Höhlen sind von Symbolik durchtränkt, und meine Magengrube zieht sich zusammen, wenn ich geisterhafte Gestalten um mich herum wahrnehme. Währenddessen erzählen mir die Briefe des Erzählers kryptisch von Esther und ihrer



Geschichte. Dear Esther ist gleichzeitig tragisch und schön, simpel und vielschichtig. Aber das Schöne an Dear Esther ist auch, dass es nicht die eine richtige Interpretation, nicht nur eine Geschichte gibt.

70

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bethesda** Termin: **11.11.2011**

69



Sören Diedrich: Diesen Platz in unserer Liste der besten Storys hat Skyrim nicht für seine Hauptgeschichte erklommen. Der eigentliche Star sind serientypisch die Nebenaufträge, die sich überall in der riesigen Spielwelt tummeln. Ganz egal ob Gildenquests, Bürgerkrieg oder die Sorgen und Nöte vom Bauern nebenan, irgendwie können wir uns in Skyrim darauf verlassen, dass selbst die kleinste Randgeschichte etwas Spannendes für uns bereithält. Und dann gibt es natürlich noch die Geschichten in Skyrim, die wir selbst schreiben. Etwa weil wir unbedingt herausfinden wollen, ob unser Pferd einen Sturz vom Berg übersteht. Oder weil wir unbedingt doch noch kurz vor dem eigentlichen Ziel links in die Büsche abbiegen müssen, um uns dutzende Spielstunden später zu fragen, wieso wir die Quest eigentlich nie beendet haben.



GRIM FANDANGO

Genre: **Adventure** Entwickler: **LucasArts** Termin: **30.10.1998**

68

Markus Schwerdtel: Manny Calavera ist ein glückloser Bürohengst, der in der Welt der Toten dafür sorgt, dass gute Seelen schnell zur ewigen Ruhe kommen. Als der zu Lebzeiten grundanständigen Mercedes Colomar nach ihrem Tod der schnelle Weg ins Nirwana verwehrt wird, wittert Manny Misswirtschaft und kommt einer Verschwörung im Totenministerium auf die Spur. Ihr

sollt Grim Fandango ja selber spielen, deshalb gibt's hier keine Spoiler. Aber man darf verraten, dass die sich über mehrere Spieljahre ziehende Geschichte einzigartig ist. Die Story ist mitreißend, zieht einen großen Bogen und entführt uns in eine ganz eigene Welt, eben die mexikanische Welt der Toten. Vor allem Letzteres verleiht der Geschichte eine wunderbar melancholische Note.

PSYCHONAUTS 2

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Double Fine Productions** Termin: **25.8.2021**

66

Peter Bathge: Psychonauts 2 ist für mich das erste Spiel von Double Fine, das nicht nur verrückte Ideen besitzt, sondern diese auch über die komplette Länge mit spaßigem Gameplay unterfüttert. Psychonauts 2 überrascht von der ersten bis zur letzten Minute, es baut clever auf bekannten Mechaniken auf und wird nicht langweilig. Es ist aber letzten Endes die Story, die mich zum Weiterspielen motiviert. Denn unter den knalligen Farben, der verrückten Levelarchitektur und den cleveren Wortwitzen zeichnen sich düstere Themen ab, die der Geschichte einen erwachsenen Anstrich geben. Es geht um Spielsucht, Alkoholismus, unerfüllte Liebe, ja selbst Mord. All das sorgt dafür, dass ihr Psychonauts 2 meiner Meinung nach unbedingt erlebt haben müsst. Selbst wenn es euch am Ende nicht gefällt.



100 Beste Storys



TALES FROM THE BORDERLANDS

67

Genre: **Adventure** Entwickler: **Telltale Games** Termin: **25.11.2014**

Steffi Schlottag: Ich habe fast alle Telltale-Spiele geliebt, aber der Borderlands-Ableger ist für mich das Meisterstück. Wir beginnen das Spiel, indem wir den Hyperion-Angestellten Rhys zum Gespräch mit dem schleimigen Vorgesetzten Vasquez steuern. Durch eine Reihe von ungünstigen Umständen sieht sich Rhys gezwungen, auf Pandora nach einer Schatzkammer zu suchen, was der Konkurrenz gar nicht in den Kram passt. Begleitet wird er von einer bunten Truppe Verbündeter, die einander meistens nicht über den Weg trauen. Gemeinsam geraten sie in eine lebensgefährliche Lage nach der anderen – und auch Bösewicht Handsome Jack mischt mit. Die fünf Episoden knallen uns den besonderen Borderlands-Humor um die Ohren. Ihr müsst die Vorlage aber nicht kennen, um Spaß zu haben.

65 ELDEN RING

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **From Software** Termin: **25.2.2022**

Mary Marx: Über die Story von Elden Ring wird viel gestritten, denn auf den ersten Blick wirkt sie fast bis gar nicht existent. Als Befleckter gehen wir los, um Eldenfürst zu werden und die wahnsinnigen Halbgötter aufzuhalten. Dass Elden Ring sich diesen Platz im Mittelfeld unserer Liste aber trotzdem rechtmäßig verdient, liegt an zwei Dingen. Einerseits erzählt Elden Ring Souls-typisch seine Geschichte durch sei-

ne Umgebung, also durch Item-Beschreibungen und kleinere Quest- und Gesprächsfetzen, die wir aufschnappen, andererseits verstecken sich hinter diesen Fetzen wirklich tragische und mitreißende Geschichten. Doch auch andere, auf den ersten Blick unscheinbare NPCs wie der Dung Eater oder Bruder Corhyn haben besondere Geschichten zu erzählen, die sich sogar auf das Ende auswirken können.



64



CRUSADER KINGS 3

Genre: **Strategie** Entwickler: **Paradox Development Studio** Termin: **1.9.2020**

Gloria H. Manderfeld: Natürlich könntet ihr in Crusader Kings 3 strikt historisch spielen und bekannte Herrscher zum Erfolg führen, beispielsweise als byzantinischer Kaiser, Wikinger-Anführer oder Sultan. Aber viel mehr Spaß macht es, wenn ihr von der Historie abweicht, eigene Herrscher bastelt und vorhandene Religionen und Kulturen an euren Geschmack anpasst. Ein reformiertes Christentum mit ein klein wenig Kannibalismus kann doch nicht schaden, oder? Dank Herrscherbaukasten stellt ihr schon zu Spielstart die Weichen: Wenn's kein hocheffizienter König werden soll, lohnt sich ein Griff in die Skurrile-Eigenschaften-Kiste. Dadurch entstehen abwechslungsreiche Geschichten, die nicht mehr viel mit dem geschichtlichen Geschehen zu tun haben, aber umso mehr im Gedächtnis bleiben.

THE WOLF AMONG US

Genre: **Adventure** Entwickler: **Telltale** Termin: **11.10.2013**

Fabiano Uslenghi: Von The Wolf Among Us hatte ich vor dem Telltale-Adventure absolut gar keine Ahnung. Und inzwischen liebe ich die auf einer Graphic Novel basierende Welt. Ich habe einen seltsamen Faible für düstere Interpretationen klassischer Märchen, und The Wolf Among Us treibt das auf die Spitze. Hier ist kein Platz für Heldenfiguren. Das zeigt sich schon allein daran, dass ausgerechnet der böse Wolf als Noir-Dektiv für Ordnung sorgen muss. Trotz seiner märchenhaften Grundlage ist es ein Spiel mit einer düsteren Geschichte. Da-



bei ist es gar nicht so sehr der Kriminalfall, der zum Weiterspielen motiviert. Es sind die Charaktere, die versuchen müssen, sich in einer fremden Welt zurechtzufinden und dabei an der Realität nach und nach verzweifeln.

62

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Techland** Termin: **22.5.2013**

Steffi Schlottag: Call of Juarez: Gunslinger hat eine glasklare Vision, was es sein möchte, und setzt diese absolut meisterhaft um. Kopfgeldjäger Silas Greaves stapft eines Tages in einen Saloon und erzählt seine wilde Lebensgeschichte. Wir spielen die Episoden nach, während Silas das Geschehen farbenfroh kommentiert und sein Publikum skeptische Fragen stellt. Und weil der Revolverheld es mit der Wahrheit nicht so genau nimmt, werden wir mit halsbrecherischen Wendungen überrascht. Zum Beispiel wenn wir uns ein Gefecht mit Apachen-Kriegern liefern, unserem Helden aber einfällt, dass es ja eigentlich Cowboys waren. Die Szene spult zurück, und wir schießen jetzt auf Hutträger. Jede Anekdote, die Silas erzählt, hat aber eine tiefere Bedeutung, die erst zum Finale hin klar wird.



61

MASS EFFECT 3

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Termin: **6.3.2012**

Mary Marx: Ich weiß, ihr und der Großteil meiner Kollegen stimmt mir nicht zu, aber für mich ist Mass Effect 3 der beste Teil der Reihe. Selten hat sich der Abschluss einer Geschichte so gewichtig und so endgültig angefühlt. Denn es wird nicht nur das Problem der Reaper-Invasion gelöst. Auch viele andere

Geschichten der Trilogie finden ihr Ende. Und das auf so wundervolle, tränenreiche oder sogar regelrecht niederschmetternde Weise, dass wir irgendwann gar nicht mehr wissen, wohin mit diesem Emotions-Cocktail. Wir nehmen Abschied von unserer Crew, lernen die Konsequenzen unserer Taten ken-

nen und fragen uns, was passiert wäre, wenn wir andere Entscheidungen getroffen hätten. Das ganze Spiel ist eine Art Ende. Mass Effect 3 schafft es bis heute, mich immer wieder zu Tränen zu rühren oder mir ein freudiges Lächeln auf die Lippen zu zaubern. Das schaffen nicht viele Geschichten.

DER PERFEKTE DURSTLÖSCHER

NEU

JETZT GÖNNEN!



**JETZT AUCH
IM HANDEL!**

LEVLUP.DE

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **17.5.2011**

60

Valentin Aschenbrenner: Man kann guten Gewissens behaupten, dass die Story von dem Verzicht auf eine Open World profitiert. In Spielen mit offenen Welten tendiert man verdammt leicht dazu, sein Ziel aus den Augen zu verlieren. Auch Assassins of Kings erzählt teilweise seine besten Geschichten in Nebenmissionen. Mit dem Verzicht auf eine Open World geht man aber möglicherweise etwas fokussierter vor. Wir heften uns an die Fersen eines Königsmörders und werden dabei in den Konflikt zwischen Menschen und Anderlingen hineingezogen. Wie üblich können wir den



Verlauf durch unsere Handlungen beeinflussen. The Witcher 2 liefert hier sogar einen besonders spannenden Kniff: Je nachdem wie wir uns im ersten Akt entscheiden, bekommen wir komplett andere Schauplätze zu Gesicht.



59

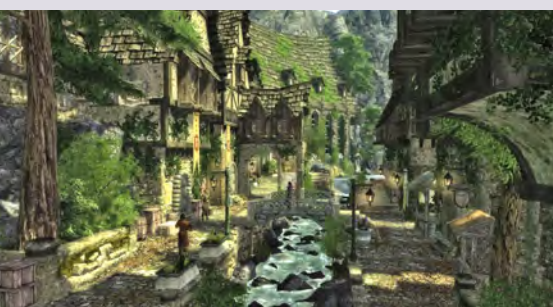
A WAY OUT

Genre: **Adventure** Entwickler: **Hazelight Studios** Termin: **23.3.2018**

Sören Diedrich: Ich weiß noch, was mir durch den Kopf ging, als ich 2017 den ersten Trailer zu A Way Out gesehen hatte: »Nett.« Dieser Eindruck sollte sich bis zum Release auch nicht ändern. Erst 2019 ergab sich eine prima Gelegenheit, mit dem Titel endlich mal anzufangen. Damals übernachtete ein Freund bei mir, und wir schlossen kurzerhand einen zweiten Controller an. A Way Out beschreitet völlig neue Pfade des Storytellings. Das betrifft nicht nur die gelungenen Koop-Mechaniken, sondern auch die Handlung. Die Protagonisten sind auf ihre Weise sympathisch, glaubwürdig, und wir fühlen mit ihnen. Das Ende trifft einen dann umso mehr und stellt so manche Freundschaft vor eine harte Prüfung.

57

ENDERAL: FORGOTTEN STORIES

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **SureAI** Termin: **14.2.2019**

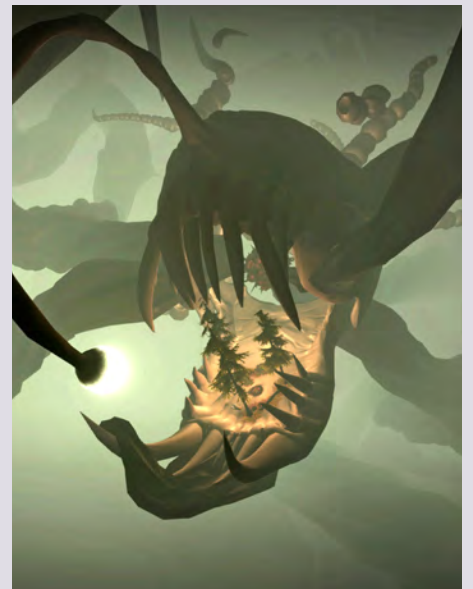
Gloria H. Manderfeld: Die Total Conversion Enderal: Forgotten Stories stellt alles, was ihr bislang von The Elder Scrolls: Skyrim kennt, auf den Kopf. Die Hauptstory führt euch in ein albaumbeladenes Geschehen, in dem ihr die Geschichte der Insel erkundet. Reichlich Nebenquests, die von witzig bis gruselig die ganze Palette bieten, runden das Rollenspielerlebnis ab. In Enderal ist bis auf die Grafik fast alles neu: Hintergrundwelt, Grundkonflikt, Göttersystem. Abseits der Nebenquests und der Hauptgeschichte tretet ihr zwei Fraktionen bei und verfolgt deren Auftragsketten oder erfreut euch einfach an der detailliert gestalteten Landschaft, den realistisch simulierten Tagesabläufen der Bewohner oder lest euch durch unzählige Bücher. Das Ganze ist vollvertont, über 80 verschiedene Sprecher und Sprecherinnen verleihen den NPCs ein ganz eigenes Flair.

58

OUTER WILDS

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Mobius Digital** Termin: **30.5.2019**

Petra Schmitz: Ein bisschen über 20 Minuten. Genau gesagt sind es nur lächerliche 22 Minuten, die ich in Outer Wilds habe, um hinter das Geheimnis dieses kleinen großen Sonnensystems zu kommen. Denn dann explodiert der Lichtspender – und alles beginnt wieder von vorne. So oft ich will. Die Nomai sind offenbar dafür verantwortlich, dass ich in dieser vermaledeiten Zeitschleife festhänge. Nun geht es auf Spurensuche. In diesem kleinen Sonnensystem, das aber vollgepackt mit coolen Ideen ist. Etwa die ... ich nenne sie mal Sanduhrenplaneten. Und so entspannt sich langsam vor mir eine Geschichte um Größenwahn und eine große Tat am Ende. Die Geschichte muss man sich erarbeiten, aber weil die Planeten und ihre Bewohner und die Ideen so gelungen sind und die Story toll unterfüttern, fühlt es sich nicht wie Arbeit an.



56 SYSTEM SHOCK 2

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Irrational Games** Termin: **11.8.1999**

Michael Graf: Außer für ein paar alte Säcke wie mich hat System Shock 2 keine Strahlkraft. Und das ist schade, denn es setzte seinerzeit atmosphärische Maßstäbe. Die klaustrophobisch engen Gänge des havarierten Raumschiffs Von Braun, dessen Crew zum Mutantenkollektiv verschmolzen ist. Die Schreie der Psi-Affen in den blutverschmierten Fluren. Das Wehklagen der Cyborg-Kran-

kenschwestern, das Tapsen der Assassinen. Und dann ist da noch Shodan, diese kalte künstliche Intelligenz mit Gottkomplex, die mich als »Insekt« verhöhnt und durch die Weltraumhölle treibt. Dann noch der famose

Erzählstil über die zunehmend verzweifelten Audiotagebücher der Crew, aus denen ich mir zusammenreime, was vor meinem Erwachen an Bord passiert ist. System Shock 2 ist ein Meisterwerk, das man kennen sollte.



55



RIMWORLD

Genre: **Aufbaustrategie** Entwickler: **Ludeon Stories**
Termin: **17.10.2018**

Gloria H. Manderfeld: Glücklose Kolonisten stürzen mit einem Raumschiff irgendwo am Arsch der Galaxis ab. Dort bauen sie sich ein Zuhause und forschen so lange, bis sie sich selbst ein Raumschiff basteln können, um den Planeten zu verlassen. So weit, so unspektakulär – dennoch hat Rimworld seinen Platz unter den besten Storyspielen absolut verdient. Denn zufällige Events wie ein Überfall menschenfressender Eichhörnchen, durchdrehende Kolonisten, reichlich Stress durch benachbarte Planetenbewohner und mal eine Aurora am Himmel, mal frischer Giftregen bringen reichlich Abwechslung in den Koloniealltag. Diese Zufälle werden von einer Erzähler-KI nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und KI-Ausrichtung ausgespielt und durch die Eigenschaften eurer Kolonisten sowie euren Erfolg bestimmt.

THE BANNER SAGA

Genre: **Rundentaktik/Rollenspiel** Entwickler: **Stoic Studios** Termin: **14.1.2014**

Peter Bathge: Ich kann leider nicht behaupten, dass The Banner Saga einzigartig sei. Denn es gibt eine andere Spielserie, die genauso ist: Mass Effect. Drei Spiele mit einer zusammenhängenden Geschichte, bei denen ich meinen Spielstand importieren darf, Entscheidungen, gestorbene Gefährten und Ausrüstung inklusive. Da überrascht es nicht, dass Entwickler Stoic von ehemaligen Bioware-Mitarbeitern gegründet wurde. Das Ergebnis ist ein Fantasy-Roman zum Mitspielen. Dass die grandio-



se Story fast nur über Texte transportiert wird, dürfte nicht jedem gefallen. Aber wenn ihr das akzeptiert, wird euch der Plot von einem dramatischen Höhepunkt zum nächsten treiben.

54

53 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Genre: **Point&Click-Adventure** Entwickler: **Lucasfilm Games** Termin: **Juni 1992**

Petra Schmitz: Indiana Jones and the Fate of Atlantis lebt von diesem ganz besonderen Indy-Vibe (ein bisschen Ernst, sehr viel Humor, Peitschenblödsinn), den Lucasfilm Games damals ziemlich toll eingefangen haben: Tempel, Ausgrabungsstätten, Heißluftballons! Ich will gar nicht im Detail auf die Handlung eingehen, aber sie transportiert super all das, was wir an den Filmen mögen. In dem, was man damals Zwischensequenzen nannte, aber auch in heute noch fantastischen Scum-Rätseln.



Natürlich geht es um eine mythische Supermacht und darum, sie vor den Nazis zu bewahren. Kollege Michael Obermeier hat sich vor etlichen Jahren mal eine Orichalcum-Nur-Ab-Sal-Halskette bestellt – und mir eine mit. Die ist in irgendeiner Kiste verstaubt. Ich sollte sie mal suchen, entstauben und dekorativ irgendwohin dekorieren.

MAX PAYNE 2

Genre: **Action** Entwickler: **Remedy** Termin: **14.10.2003**

52

Dimitry Halley: Würde ich ein Ranking aller Spiele machen, die mich maßgeblich geprägt haben, dann stünde Max Payne 2 mühelos in den Top 10. Als Teenie steckte ich in einer sehr langen Gangster-Noir-Matrix-Hong-Kong-Genrefilm-Phase, und Max Payne 2 brachte wirklich all das zusammen. Es hat alles: Drama, Romantik, Verrat, Hingabe, Verschwörungen, Liebe, Rache. Es trifft mühelos alle Töne der Noir- und Gangster-Klaviatur. Max und Mona, der gebeutelte Cop und die knallharte Killerin, haben mich mitgerissen wie kaum ein anderes Heldenduo. Max Payne 2 erreicht



zwar nicht ganz die emotionale Tiefe des Vorgängers, aber es ist eine grandiose Fortsetzung. Es nimmt lose Fäden, Charaktere, offene Fragen und webt daraus eine komplett neue Geschichte, die sich wirklich anders anfühlt als der erste Teil.

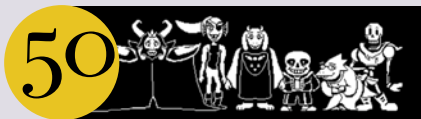
51



HALF-LIFE 2

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Valve** Termin: **16.11.2004**

Sören Diedrich: Die eigentliche Handlung von Half-Life 2 ist spannend, aber gar nicht mal so besonders. Nach den Geschehnissen im ersten Teil haben die außerirdischen Combine die Erde in einem Blitzkrieg erobert und pferchen die Menschheit in riesigen Städten zusammen. Eine davon ist der Schauplatz für Gordon Freemans zweiten Auftritt. Das Besondere an Half-Life 2 ist die Tatsache, dass ich von Anfang bis Ende das Gefühl habe, ein ununterbrochenes Abenteuer zu erleben. Dafür sorgt eine ausgeklügelte Ladetechnik der damals brandneuen Source Engine. Auch die Figuren, denen ich begegne, gehören für mich zur oberen Liga im Shooter-Genre. Alyx ist mittlerweile Kult, aber auch mein Kumpan Barney oder der mechanische Dog sind unvergesslich. Gepaart mit dem genialen Leveldesign entsteht ein fesselndes Erlebnis, das ein Höhepunkt meiner Zockerjugend war.



UNDERTALE

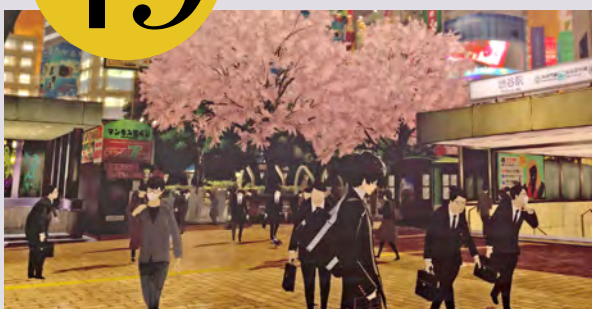
Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Toby Fox** Termin: **15.9.2015**

Dennis Zirkler: Undertale erzählt eigentlich ein ziemlich durchschnittliches Geschichtchen: Nachdem die Monster einen Krieg gegen die Menschen verloren haben, werden sie in der Unterwelt eingesperrt. Der einzige Zugang liegt auf einem Berg, in den euer Spielcharakter – ein kleines Menschenkind – direkt zu Beginn hinein fällt. Ziel ist es, lebendig wieder rauszukommen. Die dünne Handlung wird durch das großartige Worldbuilding aber wettgemacht. Dazu kommen die abwechslungsreichen und unvergesslichen Charaktere, die für so ein kurzes Spiel gut ausgearbeitet wurden. Nach Undertale veröffentlichte Toby Fox 2018 das erste Kapitel von Deltarune, 2021 folgte dann das zweite von sieben geplanten Kapiteln. Obwohl sich beide Spiele viele Charaktere teilen, ist noch nicht klar, wie sie verbunden sind. Viele gehen davon aus, dass Deltarune ein Prequel zu Undertale sein könnte.



49

PERSONA 5

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Atlus P Studio** Termin: **15.9.2016**

Heiko Klinge: Es gibt wohl kaum ein Storyspiel mit krasserem erzählerischen Gegensatz als das JRPG Persona 5. Einerseits verwandelt sich meine Katze in einen Bus, mit dem ich eine verzerrte Version der U-Bahnschächte Tokios erkunde, andererseits überführe ich einen perversen Sportlehrer, der seinen Schülerinnen nachstellt. Einerseits durchlebe ich tagsüber den Alltag eines Schülers – samt Hausaufgaben, Prüfungen, Nebenjobs und der ein oder anderen Flirterei –, andererseits stürze ich mich nachts als Phantomdieb in die Gedankenpaläste meiner Widersacher und tauche in ihre menschlichen Abgründe ab – egal ob Sadismus, Spielsucht oder Eitelkeit. Ja, das gab es so ähnlich auch schon in den Vorgängern, aber nie griffen diese Elemente so logisch, motivierend und virtuos ineinander wie im fünften Teil.

48

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bethesda Game Studios** Termin: **24.3.2006**

Géraldine Hohmann: Die Hauptstorys der Elder-Scrolls-Reihe sind oft eher für Mittelmäßigkeit bekannt. Aber die Geschichte um den verlorenen Kaisererben, die Höllendimension Oblivion und die erlöschende Drachenflamme hat mich damals einfach gepackt. Und für wen das nichts ist, der kann sich ja immer noch im Schlaf von Piraten entführen lassen, in ein Gemälde eintauchen oder aus dem Albtraum eines Fremden ausbrechen. Oblivion erzählt in seinen Nebenquests einige der beeindruckendsten Geschichten, die ich je in Spielen erleben durfte. Kein Wunder also, dass ich heute noch laut das Intro mitspreche, wenn ich mal wieder nach Tamriel aufbreche: »Dies sind die letzten Tage des dritten Zeitalters. Und die letzten Stunden ... meines Lebens!«



PORTAL

Genre: **Action** Entwickler: **Valve** Termin: **10.10.2007**



47



BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

Genre: **Adventure** Entwickler: **Starbreeze Studios** Termin: **28.8.2013**

Natalie Schermann: Die Indie-Perle erzählt von Bruderliebe, Verlust und Ängsten. Doch noch mehr als die berührende Story haut mich ein anderes Element vollkommen aus den Socken. Brothers: A Tale of Two Sons schafft es auf einzigartige Art und Weise, die Story und das Gameplay zu verbinden. Als Spieler steuert man beide Brüder gleichzeitig mit jeweils eigenen Tasten. Das unterstreicht den familiären Zusammenhalt und zeigt, dass ich beide Brüder gleichermaßen brauche, um voranzukommen. Gleichzeitig lerne ich die größte Angst des kleinen Bruders kennen – er kann nicht schwimmen. Wie komme ich jetzt auf die andere Seite, wenn mein Charakter doch Angst davor hat, ins Wasser zu gehen? Indem ich den Knopf des älteren Bruders drücke, der dem Kleinen den nötigen Mut schenkt. Nie hat sich ein Knopfdruck so emotional und tiefgründig angefühlt.

HALF-LIFE

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Valve** Termin: **19.11.1998**

Petra Schmitz: 1998 hat Half-Life die Shooter revolutioniert. Den Begriff »environmental storytelling« gab es noch nicht, aber die Reviews waren voll von Umschreibungen dafür. Während andere Spiele auf Zwischensequenzen setzten, ging Valve einen anderen Weg. Man erzählte die Story um Gordon, das Experiment und die Aliens in den Levels. Wir fuhren mit der Bahn in die Black-Mesa-Forschungsstation, sahen dabei schon Abschnitte, die wir später durchqueren sollten. Wir erlebten, wie Aliens vor unseren Augen Wissenschaftler verspeisten. Wir interagierten mit Schaltern, Roh-



ren, Forschern. Wir erzählten nicht unsere eigene Geschichte, aber wir fühlten uns in unserer, weil die Umgebung auch dann auf uns reagierte, wenn wir nicht gerade Kugeln in irgendwelche Gegner pumpten.

45

Markus Schwerdtel: Das Konzept des »environmental storytelling« gab es schon vor dem Portal-Release 2007 (siehe Platz 46), doch Valves Action-Knochelei nutzte das Werkzeug, um in der sauberen Welt der Aperture Laboratories Abgründe aufzureißen. Denn während sich die Heldin Chell mit ihrer Portalkanone durch die Testkammern rätselt, stößt sie immer wieder auf die Hinterlassenschaften anderer Testsubjekte. Mal sind das warnende Kritzeleien an der Wand, mal Nahrungsvorräte und manchmal einfach Pfeile, die den Weg zum Ausgang weisen. Schnell lernen wir: Das hier ist kein normales Labor, hier kämpften Menschen um ihr Leben. Endgültig klar wird das durch die Sprüche der KI GLaDOS, die mal emotionslos, mal hämisch, mal hinterfotzig und auch mal offen feindselig unseren Ausbruchversuch kommentiert.

100

Beste Storys

FINAL FANTASY 7

Genre: JRPG Entwickler: Square Termin: 31.1.1997



Heiko Klinge: Final Fantasy 7 und meine Wenigkeit pflegen eine sehr intensive Hassliebe, die nun schon seit 25 Jahren anhält. Es begann in meiner Grundwehrdienstzeit, als Kameraden in der Nachbarstube jeden Feierabend dieses Spiel in ihre PlayStation warfen. Final Fantasy 7 sah mit seiner Render-Grafik einfach umwerfend aus. Im Juni 1998 erschien es endlich auch für den PC. Voller Eu-

phorie stürzte ich mich ins Abenteuer, bis ich nach rund 30 Stunden auf einen Bug stieß. Seitdem versuche ich, diesen Meilenstein endlich zu beenden. Auf iPad, Xbox, zuletzt auf der Switch. Aber es ist nicht gut gealtert, weshalb ich jedes Mal abbrach. So ist Final Fantasy 7 das Spiel, das ich am häufigsten begonnen und am längsten gespielt habe, ohne je die Endsequenz zu sehen.

43



TO THE MOON

Genre: Adventure Entwickler: Freebird Games Termin: 1.11.2011

Steffi Schlottag: Das kleine Adventure stammt aus der kreativen Feder von Entwickler Kan Gao und besteht eigentlich nur aus pixeligen Szenen, simplen Rätseln und Dialogen in Textform. Und trotzdem erzeugt die Story einen gewaltigen Sog. Es geht um

zwei Wissenschaftler, die einen ganz besonderen Service anbieten: Sie verändern die Erinnerungen von Sterbenden, damit sie glauben, ihre größte Hoffnung wäre in Erfüllung gegangen. Ihr Einsatz führt sie zu Johnny, der zum Mond fliegen will, aber selbst nicht mehr weiß, warum. Um das herauszufinden und ihm seinen letzten Wunsch zu erfüllen, reisen wir durch seine Erinnerungen bis in seine Kindheit. To The Moon stellt uns vor schwierige Fragen: Wo genau liegt die Grenze zwischen Realität und unseren Gedanken – und ist das wirklich wichtig? Muss die wahre Liebe perfekt sein? Was macht ein glückliches Leben aus?



A PLAGUE TALE: INNOCENCE

42

Genre: Action-Adventure Entwickler: Asobo Studio Termin: 14.5.2019

Natalie Schermann: Inmitten einer atmosphärischen Inszenierung des Frankreichs des 14. Jahrhunderts lernte ich das Highlight des Stealth-Spiels kennen: das Geschwisterpaar. Was zunächst wie eine überzogene Eskortmission wirkte, entpuppte sich bald als eine emotionale Reise. Ich schlüpfte in die Rolle der 14-jährigen Amicia, die nach einem Besuch der Inquisition auf sich allein gestellt ist und sich um ihren kranken Bruder Hugo kümmern muss. Zu Beginn des Spiels hat Amicia allerdings kaum Bezug zu Hugo. Diese Beziehung bauen wir gemeinsam auf, während wir nach einem Heilmittel suchen und den Jungen vor der Inquisition verteidigen. Die Story von A Plague Tale: Innocence wird von den tollen Charakteren und eben dieser entstehenden Beziehung getragen.

41

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Genre: Rollenspiel Entwickler: Larian Termin: 14.9.2017

Petra Schmitz: Ich weiß gar nicht, wie oft ich bei Original Sin 2 laut aufgelacht habe. Klassische Rollenspiele, die tief auf der spielerischen Ebene sind, eine nette Geschichte erzählen, aber auch viel Humor beweisen, sind selten. Meine Lieblingsszene ist nach wie vor die mit dem Echsenprinzen und dem Skelett, die sich mal schnell hinter einen Paravent zurückziehen, um dort miteinander Dinge zu tun. Ich

spielte den Prinzen, und es war sowohl für ihn als auch für mich vor dem Monitor sehr intensiv, während Fane (das Skelett) die ganze Sache ziemlich analytisch und uneindrücklich abhandelte. Ich lachte Tränen. Divinity 2 steckt so voll mit irren Situationen, dass man bei Schwärmereien darüber fast vergessen kann, wie gut es sich spielt und welche Fülle an Möglichkeiten man hat, Kämpfe für sich zu entscheiden.



40



BIOSHOCK INFINITE

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Irrational Games**
Termin: **25.3.2013**

Dennis Zirkler: In Bioshock Infinite spielen wir Booker DeWitt, einen New Yorker Privatdetektiv, der bei den falschen Leuten tief in den Schulden steckt. Also schickt man uns in den fliegenden Stadtstaat Columbia mit folgendem Auftrag: »Bringen Sie uns die Kleine und tilgen Sie Ihre Schuld.« Infinite beginnt genau wie die übrigen Teile ziemlich kryptisch. Und auch wenn vieles zu Spielbeginn noch keinen Sinn ergibt, hat mich das Spiel damals an den PC gefesselt. Genau wie Rapture aus den Vorgängern besitzt Columbia dank seines wunderschönen Designs und der vielen akribisch gestalteten Details eine faszinierende Atmosphäre. Aber der Ort und seine Geschichte werfen auch viele Fragen auf, die in einem brillanten Ende aufgeklärt werden. Auch wenn ich damals vielleicht nur die Hälfte auf Anhieb richtig verstanden habe, hat mich dieses Finale tagelang fertiggemacht.

39

ASSASSIN'S CREED 2

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **17.11.2009**

Mary Marx: Assassin's Creed 2 ist für mich bis heute der beste Assassin's-Creed-Teil, den Ubisoft je erschaffen hat, und schuld daran ist Ezio Auditore da Firenze. Seine Familiengeschichte ist so tragisch passend, dass ich ihm den Weg in den Assassinenbund direkt abkaufe. Ich meine: Was würdet ihr tun, wenn eure gesamte Familie hingerichtet wird? Dass die Story aber so gut funktioniert, liegt nicht nur an der logischen Erklärung, warum Ezio die Schnauze gestrichen voll hat, es liegt auch an Charakteren wie dem Erfinder Leonardo Da Vinci, die der Vendetta-Story noch mehr Facetten und Tiefe geben. Es ist eben

mehr als nur der Weg zur Rache, es ist gleichzeitig auch die Erzählung, wie Ezio sich sein Leben wiederaufbaut. Also bis auf das komische Ende.



100

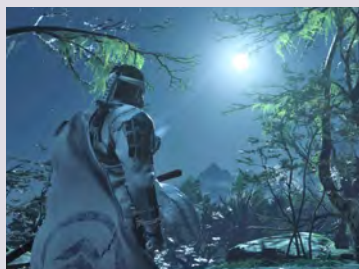
Beste Storys

38

GHOST OF TSUSHIMA

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Sucker Punch** Termin: **17.6.2020**

Dimitry Halley: Ghost of Tsushima bekommt für seine Story weniger Liebe, als es verdient. Und das nicht mal wegen der fantastischen Samurai-Stimmung, den unvergesslichen Landschaften, der dichten Atmosphäre – klar, all das macht Ghost of Tsushima super, keine Frage, aber der wahre Geniestreich ist das Zusammenspiel aus Open World und Story. Jin Sakais drastischer Fall vom ehrenvollen Samurai



zum berüchtigten Geist von Tsushima ist das Herzstück von Ghost of Tsushima. Wenn ich das letzte Gebiet erreiche, hat sich das Open-World-Gefühl von Tsushima spürbar verändert: Jin ist nicht mehr der Gejagte, sondern der Jäger. Auch die Nebenquests trumpfen mit Klasse statt Masse. Ich rette nicht hinter jeder Ecke irgendeinen am Fuß verletzten Einwohner aus feindlichen Festungen, sondern bestimme die Schicksale einiger weniger Begleiter über das ganze Spiel hinweg.

37

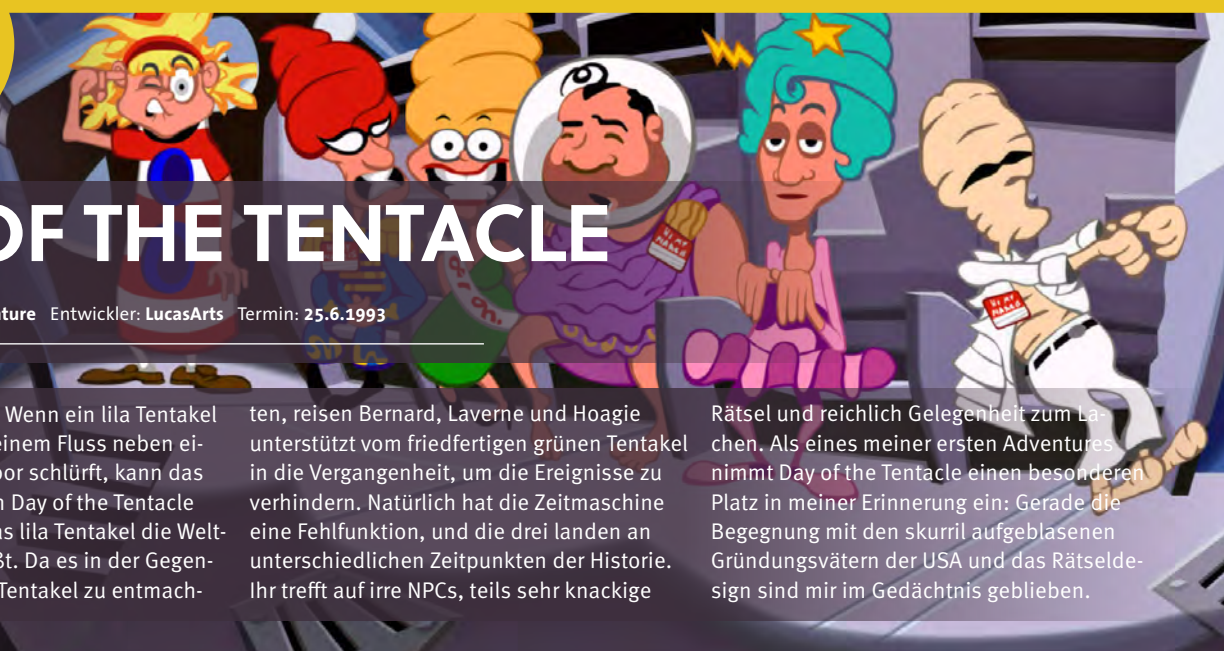
DAY OF THE TENTACLE

Genre: **Point&Click-Adventure** Entwickler: **LucasArts** Termin: **25.6.1993**

Gloria H. Manderfeld: Wenn ein lila Tentakel giftigen Schleim aus einem Fluss neben einem verdächtigen Labor schlürft, kann das nicht gut ausgehen: In Day of the Tentacle führt es dazu, dass das lila Tentakel die Welt Herrschaft an sich reißt. Da es in der Gegenwart nicht klappt das Tentakel zu entmach-

ten, reisen Bernard, Laverne und Hoagie unterstützt vom friedfertigen grünen Tentakel in die Vergangenheit, um die Ereignisse zu verhindern. Natürlich hat die Zeitmaschine eine Fehlfunktion, und die drei landen an unterschiedlichen Zeitpunkten der Historie. Ihr trifft auf irre NPCs, teils sehr knackige

Rätsel und reichlich Gelegenheit zum Lachen. Als eines meiner ersten Adventures nimmt Day of the Tentacle einen besonderen Platz in meiner Erinnerung ein: Gerade die Begegnung mit den skurril aufgeblasenen Gründungsvätern der USA und das Rätseldesign sind mir im Gedächtnis geblieben.



HADES

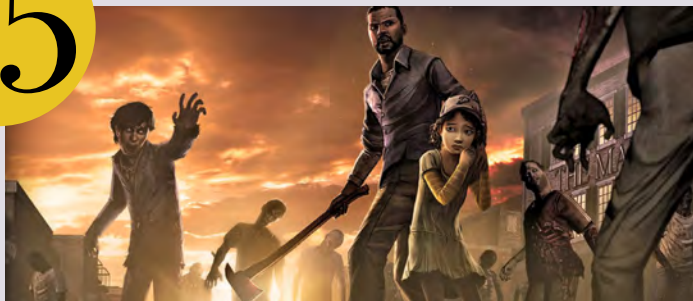
Genre: **Action-Rollenspiel** Entwickler: **Supergiant Games** Termin: **6.12.2018**

Géraldine Hohmann: Wie erzählt man eine Geschichte, die schon tausendfach erzählt wurde? Wie wird aus einer altbekannten Mythologie eine der spannendsten Action-Rollenspielstorys, die ich je erleben durfte? Die Antwort darauf: Hades! Die Geschichte um die Unterwelt, Hades und seinen Sohn Zagreus, der mit den Göttern im Olymp leben will, wird durch die Rogue-lite-Struktur außergewöhnlich erzählt. Mit jedem neuen Durchgang entfaltet sich Schritt für Schritt eine Story um Lügen, Verrat und überraschende Wendungen. In der Unterwelt hat jeder ein Geheimnis – sogar ich selbst. Ha-



des packt wunderbar frische, humorvolle und eigene Ideen in den altbekannten griechischen Götterkosmos und erzählt seine ganz eigene Version der Geschichte. Die erlebe ich ganz organisch durch meine Erfolge und mein Scheitern in den Kämpfen.

35



TELLTALE'S THE WALKING DEAD

Genre: **Adventure** Entwickler: **Telltale Games** Termin: **10.5.2013**

Valentin Aschenbrenner: Selten habe ich auf den nächsten Teil eines Spiels so sehr gefiebert wie bei The Walking Dead. Ähnlich zur Struktur einer TV-Serie wurde das Adventure häppchenweise veröffentlicht. Das angespannte Warten darauf, wie die Geschichte um Lee und Clementine weitergeht, bereitete mir mehr schlaflose Nächte als es die TV-Version je konnten. Ihr merkt schon, ich eiere relativ erfolgreich darum herum, um was genau es in Season 1 von The Walking Dead überhaupt geht. Und das aus gutem Grund. Denn je weniger ihr über die Odyssee von Lee und Clem durch die Zombie-Apokalypse wisst, desto besser. So viel sei jedoch verraten: Stellt euch darauf ein, eine überraschend enge Bindung zu gar nicht mal so ansehnlichen Spielfiguren im Cel-Shading-Look einzugehen, herzzerreißende Entscheidungen zu treffen und beim Abspann erbärmlich zu heulen.

33

FIREWATCH

Genre: **Adventure** Entwickler: **Campo Santo** Termin: **9.2.2016**

Géraldine Hohmann: 1988, Yellowstone-Nationalpark, Wyoming. Mehrere Monate wüteten hier Brände, die von tausenden Feuerwehrleuten bekämpft werden mussten. Nun werden zahlreiche neue Kräfte zur Brandwache gesucht – und unser Held ist einer von ihnen. Warum er diesen Job annehmen wollte und woher er kommt, finden wir in den folgenden Stunden heraus – und formen eine Beziehung mit ihm und dem Park. Währenddessen formt sich auch eine Beziehung zwischen unserem Helden und seiner vorgesetzten Feuerwächterin, deren Gesicht wir nie zu sehen bekommen. Denn sie ist am anderen Ende des Parks stationiert, wir kommunizieren nur über Funk – und manchmal über Dinge, die wir irgendwo zurückgelassen haben. Was als meditatives Adventure beginnt, in dem wir banale Aufgaben erfüllen, formt sich nach und nach zu etwas Größerem. Die wunderschöne Mischung aus intimer Zwischenmenschlichkeit und einer großen Geschichte machen Firewatch zu einem unvergesslichen Erlebnis.



34

ALAN WAKE

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Remedy Entertainment** Termin: **14.5.2010**

Natalie Schermann: Alan Wake gehört zu den erinnerungswürdigsten Horrorabenteuern, die ich je erlebt habe. Als sich der von einer Schreibblockade geplagte Schriftsteller für eine Weile nach Bright Falls zurückziehen möchte, ahnt er nicht, dass er in seinen ganz persönlichen Albtraum stolpern wird. Die Geschichte wird in sechs Episoden erzählt und ist aufgeteilt wie eine Fernsehserie – die sofort zum Bing-Watching einlädt! Das Gruselabenteuer vereint die atmosphärische Mystik von David Lynchs »Twin Peaks« mit einer Stephen-King-esken Erzählung und einem fantastischen Soundtrack. Die lyrische Inszenierung, das Spiel mit Licht und Dunkel, die fantastischen Dialoge und Vertonung bilden die perfekte Ergänzung zur großartigen Handlung. Ich könnte einfach ewig über Alan Wake schwärmen. Schade ist nur, dass es bis jetzt keine gelungene Fortsetzung gab.

IT TAKES TWO

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Hazelight Studios** Termin: **26.3.2021**

Sören Diedrich: Auf dem Papier klingt die Handlung gar nicht mal so spannend: May und Cody gehören zu den Ehepaaren, die sich nichts mehr zu sagen haben. Jeder lebt sein eigenes Leben, und das Einzige, was die beiden augenscheinlich noch verbindet, ist ihre kleine Tochter Rose. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die Trennung erfolgt. Das will die kleine Rose verhindern und schafft es durch etwas Hokuspokus, dass ihre Eltern plötzlich in den Körpern zweier kleiner Figuren gefangen sind. Das Gegenmittel kennt nur der sehr geschwätzi Dr. Hakim – ein Buch über Beziehungstherapie. Es geht heiß



her, wenn zwei Hitzköpfe gemeinsam an einem Strang ziehen müssen – innerhalb wie außerhalb des Spiels. It Takes Two nimmt die Koop-Spieler und wirft sie pausenlos in neue Situationen mit frischen Gameplay-Ideen.

Das hat auch Auswirkungen auf die Handlung. Denn nicht nur May und Cody wachsen wieder zusammen und lernen, miteinander statt gegeneinander zu arbeiten, sondern auch die Menschen vor dem Bildschirm.

100
Beste
Storys

32

31



THE LAST OF US PART 2

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Naughty Dog**
Termin: **19.6.2020**

Fabiano Uslenghi: Dass sich Part 2 nicht davor scheut, eine klare Aussage zu fällen, rechne ich diesem Spiel extrem hoch an, ich halte die Kritik an diesem Titel für falsch. Insbesondere beim großen Aufregerthema, nämlich dem frühzeitigen Ableben einer bestimmten Figur. Ich bleibe hier bewusst vage, aber muss darüber einfach ein bisschen sprechen. Denn für mich war diese Entscheidung an Brillanz kaum zu übertreffen. Dass dieses Ereignis in so vielen Fans so große Wut ausgelöst hat, zeigt, wie mächtig dieser Kniff war. Denn darum geht es ja in diesem Spiel. Um Verluste, die wir nicht verkraften können. Um Rache, die alles nur schlimmer macht. Diese Geschichte wird ganz sicher nicht jedem gefallen, aber so ist das einfach, wenn eine Story mehr sein soll als seichte Unterhaltung.

GTA 5

Genre: **Action** Entwickler: **Rockstar** Termin: **17.9.2013**

Dimitry Halley: Grand Theft Auto 5 ist in meinen Augen eines der größten Storymeisterwerke aller Zeiten. Aus der Community gab's damals wie heute Kritik, dass sich GTA 5 mit seinen drei Hauptfiguren zu sehr verfare, ein klarer Storystrang fehle, zu viel Action-Komödie, zu wenig hartes Gangsterdrama, zu wenig Aufstieg zum Gangsterboss. Aber das ist ja genau der Punkt: GTA 5 will all das gerade nicht sein, weil es sich als riesige Abrechnung mit ... na ja ... allem versteht. GTA 5 dreht die große Runde.



GTA 5 ist durch und durch postmodern. Es erschafft keine echte Alternative zu all den Dingen, die es auseinandernimmt – aber wer weiß ... vielleicht macht das ja recht bald GTA 6.

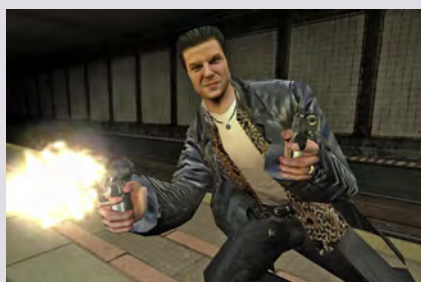
30

29

MAX PAYNE

Genre: **Shooter** Entwickler: **Remedy** Termin: **25.6.2001**

Dimitry Halley: Der Anfang von Max Payne jagt mir 20 Jahre später noch einen Schauer über den Rücken. Max Payne ist nicht perfekt. Max' schiefes Grinsen wirkt in jeder Szene ein bisschen daneben, die Rachegeschichte eines Ex-Cops, der seine Familie durch Junkies verliert, war auch damals schon ausgetreten. Aber die Inszenierung, Vertonung, das kernige Writing, die stimmungsvollen Comicstrips ...



Selbst heute reichen die ersten 15 Sekunden des Spiels, um zu merken: Max Payne ist besonders. Max Payne drückt dich mit dem Gesicht in die New Yorker Gosse. Dieser Max war zu großen Teilen dafür verantwortlich, mir für alle Zeiten im Hirn zu verankern, dass Videospiele das verdammt nochmal coolste Medium überhaupt sind. Und das lag wiederum zu großen Teilen an seiner unvergesslichen Noir-Geschichte.

PORTAL 2

Genre: **Action** Entwickler: **Valve** Termin: **18.4.2011**

28

Heiko Klinge: Nach allen Regeln der Kunst hätte das Storytelling von Portal 2 furchtbar in die Hose gehen müssen. Schließlich lebte das erste Portal (Platz 45) von seinem Minimalismus. Portal 2 hingegen feuert aus allen Storyrohren: Es gibt jede Menge Zwischen- und Skriptsequenzen, ich erforsche nicht nur die Hintergründe von Aperture Science, sondern auch meine Herkunft, und mit Wheatly bekomme ich sogar einen Sidekick an die Seite gestellt. Vor allem aber gibt es kaum eine Hauptstory, die mich so häufig überrascht und zum Lachen gebracht hat. Angefangen beim wirklich



schweinewitzigen Tutorial (»Say Apple!«) über das sensationelle Slapstick-Timing und zahlreiche überraschende Wendungen bis zum ebenso spektakulären wie emotionalen Finale mit dem wohl herzerwärmendsten Schluss-Gag der Spielegeschichte.

26



MASS EFFECT

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Termin: **23.11.2007**

Petra Schmitz: Mass Effect hat mich in Sachen Erzählung irrsinnig beeindruckt. Und das nicht mal so sehr auf der inhaltlichen Ebene. Vielmehr habe ich mich beim Spielen an den Storyverlauf eines gut komponierten Buchs erinnert. Die Begleiter, die ich nach und nach einsammle, werden mir nicht via Auftrag reinge-drückt wie etwa in Mass Effect 2, sie schließen sich mir unterwegs an, weil sie zufällig zur rechten Zeit am rechten Ort sind. Es fühlt sich niemals gewollt, sondern natürlich an. Und so ist es für mich auch letztlich einfacher, mich mit ihnen auseinanderzusetzen, weil ich sie als Personen wahrnehme und nicht als Werkzeuge, die ich mir besorge. Das Spiel sagt: Das könnten Freunde und Freundinnen werden. Und hey, das werden sie auch. Bis auf Ashley natürlich.

27



THE STANLEY PARABLE

Genre: **Adventure** Entwickler: **Galactic Cafe** Termin: **17.10.2013**

Peter Bathge: Stanley saß an seinem Schreibtisch und las den Artikel der GameStar zu den 100 besten Storyspielen aller Zeiten. Stanley kannte die meisten der vorgestellten Spiele gut. Er liebte Spiele. Aber seit einer Weile hatte Stanley dieses komische Gefühl, wenn er sich an seinen PC setzte, um den neuesten Triple-A-Blockbuster zu spielen. Die Mechaniken kamen ihm vertraut vor, die Story war unoriginell, und irgendwie hatte er gefühlt schon hundert andere Spiele gespielt, die genauso funktionierten. Stanley war gelangweilt. Aber als er die Nummer 27 in der Liste erreichte, setzte sich Stanley auf: Da war ein Spiel mit seinem Namen im Titel! Und der Text kam ihm merkwürdig bekannt vor, so als ob er sich schon einmal in derselben Situation befunden hätte. Stanley wunderte sich, aber er war auch neugierig. Stanley entschied sich dazu, The Stanley Parable zu kaufen. Und wir wissen: Er hat diese Entscheidung nicht bereut.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Genre: **Adventure** Entwickler: **Giant Sparrow** Termin: **25.4.2017**

25



Tillmann Bier: Die Geschichte selbst ist schnell erklärt: Als letztes lebendes Familienmitglied kehren wir zum Finch-Anwesen zurück und erforschen die Vergangenheit unserer Ahnen. Wir erkunden jeden Winkel des Hauses, entdecken die Zimmer unserer Vorfahren und erfahren ihre Geschichten, die immer mit ihrem tragischen Tod enden. Diese werden nicht nur auf emotionale, sondern auch kreative Weise erzählt. Als Molly verwandeln wir uns in eine Eule auf der Jagd nach Kaninchen und in ein Monster, das sich an nichtsahnende Seeleute anschleicht. Die Geschichte von Barbara erleben wir als interaktiven Comic, und mit Lewis tauchen wir während der Arbeit in der Dosenfabrik in eine Fantasiewelt ab. Alle Kapitel spielen sich dabei komplett unterschiedlich und erzählen die ergreifenden Geschichten von einzigartigen Charakteren.

24

BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Black Isle Studios / Bioware** Termin: **21.10.2000**

Peter Bathge: Es gibt einen Grund, warum ich Baldur's Gate 2 inzwischen 15 mal durchgespielt habe. Schatten von Amn bietet so viele tolle Momente, jede Stunde in seiner herrlichen Fantasy-Welt hält eine neue Überraschung parat. Hinter jeder Ecke gibt es einzigartige Geschichten, denn genau das sind die unzähligen Quests: Geschichten, die ich erleben möchte. Und die Abwechslung, die in diesen Storys steckt! Da taucht eine mysteriöse Magiersphäre in den Slums der Handelsstadt Athkatla auf, die im Inneren gefüllt ist mit den absonderlichsten Kreaturen aus allerlei Paralleldimensionen. Noch heute denke ich gerne an die vielen hundert Stunden zurück: Wie sich der böse Magier Edwin durch einen Fluch in eine Frau verwandelt hat, wie der böse Halbbruder meines Hauptcharakters zum geläuterten Kämpfer Sarevok wurde, wie ich den Schattendrachen mit Halblingskämpferin Mazzy an meiner Seite niedergerungen habe.

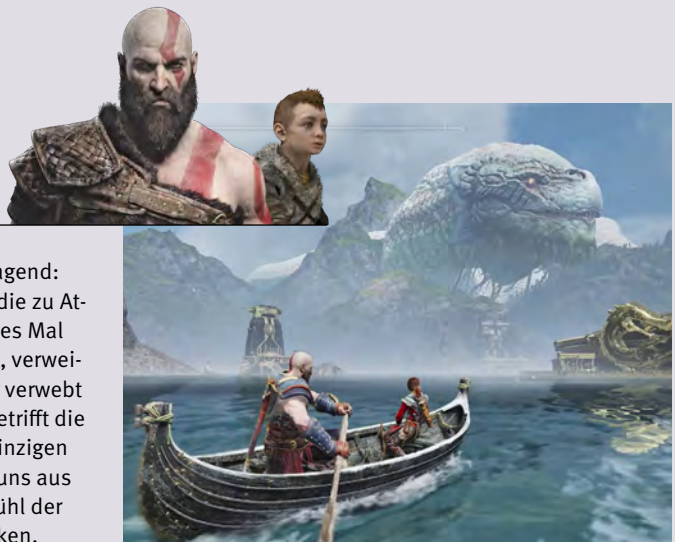


21

GOD OF WAR

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Santa Monica Studios** Termin: **20.4.2018**

Steffi Schlottag: Vor allem zwei Punkte machen God of War herausragend: Noch nie war die Beziehung zu einem KI-Begleiter so ausgefeilt wie die zu Atreus. Beispiel gefällig? Wir steuern ihn im Kampf, was uns so manches Mal aus der Patsche hilft. Doch als der Junge durch eine Trotzphase geht, verweigert er unsere Befehle, und wir geraten immer wieder in Gefahr. Hier verwebt God of War Gameplay und Story zu einer Einheit. Der zweite Punkt betrifft die Inszenierung. God of War ist ein One Shot, wirkt also wie mit einer einzigen Kamerafahrt gefilmt. Es gibt keine Cuts, keine Blenden, nichts, was uns aus der Immersion reißt. Stattdessen verstärkt dieser Kunstgriff das Gefühl der Nähe zum Geschehen – und lässt uns noch tiefer in der Story versinken.



100

Beste Storys

23

THIS WAR OF MINE

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **11 bit Studios** Termin: **14.11.2014**

Steffi Schlottag: Dieses Anti-Kriegsspiel stellt nicht mutige Soldaten in den Mittelpunkt, sondern zeigt auf, wie sich Krieg auf die Zivilbevölkerung auswirkt. Wir lenken eine Gruppe Überlebender, weisen ihnen Aufgaben zu und treffen fürchterliche Entscheidungen. Wen schicken wir weg, wenn das Essen nicht reicht? Geben wir unsere Medikamente an jemanden, der kaum Überlebenschancen hat? Je nach Szenario erzählt This War of Mine eine andere Geschichte, die wir mit unseren Entscheidungen maßgeblich beeinflussen. This War of Mine ist kein Spiel, das Spaß macht, und es kann die wahren Schrecken des Krieges auch nicht vollständig wiedergeben. Trotzdem wurde es zu Recht vielfach für seine schonungslosen Erzählungen ausgezeichnet und hat eine starke und wichtige Botschaft zu vermitteln.

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Troika Games** Termin: **19.11.2004**

22

Gloria H. Manderfeld: Auch nach bald 20 Jahren bleibt Bloodlines für mich eines der gruseligsten und gleichzeitig beeindruckendsten Spiele. Die Story startet moderat. Als frisch erschaffener Vampir werdet ihr vom Vampirprinzen von L.A. als Hilfskraft rekrutiert, um allerlei Probleme in dessen Domäne zu lösen. Schließlich stolpert ihr in eine ziemlich blutige Verschwörung um uralte Begierden und grenzenlos scheinende Macht. Neben den exzellent geschriebenen NPCs und der packenden Hauptgeschichte mit so mancher Überraschung lauerte für mich das fieseste Erlebnis



nis allerdings auf der Suche nach einer Halskette, die sich in einem verlassenen Hotel befinden sollte. So schweißgebadet wie nach dieser Mission saß ich danach lange nicht mehr vor dem PC!

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Genre: **Adventure** Entwickler: **Lucasfilm Games** Termin: **15.10.1990**

Dimitry Halley: Monkey Island hat mich an den Rand der Verzweiflung gebracht. Ich war damals keine zehn Jährchen alt und hatte eh schon den tränenreichen Pfad hinter mir, das Spiel ohne Internet und Englischkenntnisse via DOS zu installieren, um endlich Spielstände speichern zu können. Und dann hocke ich als Guybrush im Wald von Melee Island, will in einen Baumstumpf klettern, und das Spiel sagt mir: »Lege Diskette 22 ein und drücke Enter, um fortzufahren.« Wo zum Geier ist denn bitte Diskette 22?! Game over? Game over! Irgendwann hat dann selbst mein naives neunjähriges Köpfchen geschnallt, dass das Spiel mich mal wieder veräppelt.

Aber Monkey Island ist mehr als eine Gag-Parade. Kein anderes Adventure hat mich so tief in seine Welt gezogen. Als Knirps habe ich mir einmal sogar die Spieleschachtel mit in den Urlaub genommen, weil mich die Screenshots auf der Packung so wunderbar zum Träumen brachten. Tun sie übrigens heute noch. Guybrush, Elaine, LeChuck, Stan, der blinde Leuchtturmwärter, Meathook, der Loom-Mann in der Scumm-Bar, Bill und Alfredo Fettucini, die Piranha-Pudel ... jede Figur, jeder Schauplatz, jedes Gespräch von Monkey Island ist und bleibt denkwürdig. Falls ihr das Spiel noch nicht gespielt habt: Tut es. Manche Spiele bleiben zeitlose Meisterwerke.



I9

PAPERS, PLEASE

Genre: **Adventure** Entwickler: **Lucas Pope** Termin: **8.8.2013**

Peter Bathge: So gerne wie in Papers, Please bin ich noch nie stempeln gegangen – und so unwohl war mir dabei auch noch nie. Als Passkontrolleur an der Grenze des fiktiven Ostblock-

staates Arstotzka entscheide ich über das Schicksal von Menschen: Wer einreisen will, überreicht mir seine Papiere, und ich überprüfe Aufenthaltsgenehmigung, Visum und Ausweis auf fehlerhafte Daten und gebrochene Regularien. Gewissenhaft versuche ich, möglichst schnell möglichst viele Touristen, Immigranten und zurückkehrende Einheimische an meinem kleinen Grenzposten vorbeizuschleusen. Doch das ist gar nicht so einfach, Fehler werden bestraft: Beahlt werde ich nur, wenn ich einen sauberen Job erledige und etwa die schwangere Frau mit dem abgelaufenen Visum abweise. Auch wenn es mir das Herz zerreißt, weil sie ja eigentlich nur ihren Mann besuchen will. Das Problem: Mitleid geht auf Kosten meiner eigenen Familie, die zu Hause auf mich wartet und auf meinen Lohn für Nahrungsmittel und Heizkosten angewiesen ist. Papers, Please ist hochpolitisch und regt zum Nachdenken an – es ist aber auch ein höchst unterhaltsames Spiel, dessen Mechaniken durchdacht und Spaßig sind. Jedenfalls so lange, bis man erkennt, dass einem als effizienter Grenzbeamter die eigene Menschlichkeit schon vor einigen Spielstunden abhandengekommen ist.



I8

WARCRAFT 3

Genre: **Echtzeitstrategie** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **3.6.2002**

Michael Graf: Nachdem Starcraft mit Kerrigans Auferstehung und Tassadars Opfer schon gut vorgelegt hatte, wechselte Warcraft 3 vollends auf die erzählerische Überholspur. Die Kampagne jagt mich von einem denkwürdigen Moment zum nächsten: die Auslöschung Stratholmes, Arthas' Verrat, der Kampf gegen den orcschen Dämonenfluch, die Zerstörung des Sonnenbrunnens, die Belagerung des Weltbaums! Getragen wird die dramatische Story von den Charakteren – denn die Heldinnen und Helden spielen nicht nur mechanisch (Stichwort: Rollenspielelemente) größere Rollen als in handelsüblicher Echtzeitstra-

tegie, sondern auch erzählerisch. Ich fiebere mit Jaina, bin entsetzt über Arthas, grinse boshaft mit Kel'Thuzad, weine um Sylvanas. Kaum zu glauben, dass Warcraft 3 der direkte Nachfolger eines Spiels ist, dessen dramaturgischer Höhepunkt darin bestand, dass ein Ritter-Sprite (Lothar) von Oger-Sprites umgekloppt wird. Und dann folgt mit Frozen Throne noch ein Addon, das nicht nur eine Rollenspielkampagne für Orc-Boss Thrall nachliefert, sondern auch noch mehr Drama rund um Arthas und den gefallenen Dämonenjäger Illidan, das schließlich die Bühne bereitet für World of Warcraft.



I7

MAFIA

Genre: Action-Adventure Entwickler: Illusion Software Termin: 4.10.2002

Wolfgang Rabenstein: Anders als heutige Open Worlds ist Mafia ein lineares, storygetriebenes Actiondrama, das seine Open World lediglich als Kulisse nutzt. Auch die Definitive Edition von 2020 bleibt dieser Linie treu und zeigt, dass eine Open World, die gänzlich ohne Nebenquests auskommt und seinen Fokus auf die Story und Entwicklung seiner Charaktere legt, überaus erfrischend sein kann. So gelingt es, mit der Geschichte aus Freundschaft, Liebe, Intrigen, Hass und Verrat nach wie vor in mir das Gefühl zu erwecken, als befände ich mich inmitten eines Scorsese-Films im New York oder Chi-

cago der 1930er-Jahre – dem Zeitalter der Prohibition. Ich leide mit Tommy Angelo, ich freue mich für ihn, als er seine künftige Frau Sarah kennenlernt, und kämpfe mit seinen inneren Konflikten, als er seine Geschichte Detective Norman anvertraut. Dieses Gefühlschaos war damals gänzlich neu für mich und ist mir bis heute sehr gut in Erinnerung geblieben. Selbst 20 Jahre nach seinem Erscheinen und auch dank der hervorragend umgesetzten Definitive Edition hat Mafia nichts von seiner Atmosphäre und seinem Charme verloren und ist das Referenzspiel für jeden »Der Pate«-Liebhaber.

I6



RED DEAD REDEMPTION

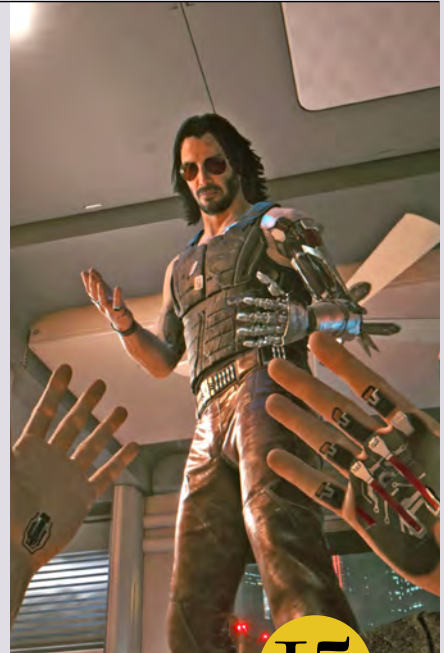
Genre: Action-Adventure Entwickler: Rockstar San Diego Termin: 21.5.2010

Valentin Aschenbrenner: Ich muss nur an den ersten Ritt nach Mexiko mit den Klängen von José González' »Far Away«, an die unzähligen Showdowns am Wegesrand oder den Abschluss von Johns Bigfoot-Jagd denken. Aber klar, wenn es um Red Dead Redemption geht, darf man das markerschütternde Finale natürlich nicht zu kurz kommen lassen. Und ohne hier zu viel zu verraten, denn das sollte jeder Spieler für sich selbst erleben: So konsequente Enden würden einer ganzen Palette an konkurrierenden Titeln guttun. Außerdem darf man an dieser Stelle nicht vergessen, was Red Dead Redemption mit Undead Nightmare für einen fantastischen Singleplayer-DLC spendiert bekommen hat! Hach, waren das noch Zeiten, als sich Rockstar um neue Inhalte für die Storykampagne bemühte! Was nach unfreiwillig komischem Trash klingt, stellt sich als eine unerwartet kreative Vertiefung von liebgewonnenen Charakteren der Haupthandlung heraus. Mit Zombies wird zwar nicht immer alles automatisch besser, aber manchmal eben schon.

CYBERPUNK 2077

Genre: Action-Rollenspiel Entwickler: CD Projekt Red Termin: 10.12.2020

Steffi Schlottag: Cyberpunk 2077 und ich haben eine komplizierte Beziehung. Es gibt vieles, was ich daran liebe, und einiges, was ich beim ersten Durchspielen schmerzlich vermisst habe. Inzwischen sieht die Lage ganz anders aus, nicht zuletzt dank Patch 1.5 – und ich kann endlich die großartige Story genießen, ohne dauernd rausgerissen zu werden! Spannende, komplexe Charaktere und World Building sind die ganz großen Stärken von CDPR, wie sie auch in Night City wieder unter Beweis gestellt haben. In jeder Geschichte, auch in der kleinsten Nebenmission, stellt Cyberpunk 2077 immer eine Frage: Was macht Menschlichkeit aus? Sind Konstrukte wie Johnny Silverhand noch echte Menschen? Wie sehr kann man einen Körper mit Technologie verbessern, bevor er zum Roboter wird? Kann ein Mörder durch ein selbst auferlegtes Martyrium seine Schuld wiedergutmachen? Antworten darauf müssen wir selbst finden. Das Spiel schreckt auch nicht vor wirklich üblen Momenten zurück, um uns mit großen Fragen zu konfrontieren. In einer Szene, in der ich jemanden an ein Kreuz nageln und dabei filmen soll, musste ich abbrechen und erstmal zur Beruhigung eine Verschnaufpause auf dem Balkon einlegen. Ganz ähnlich ging es mir nach dem Ende, das je nach euren Entscheidungen ziemlich anders ausfällt.



I5



I3

DEUS EX

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Ion Storm**
Termin: **23.6.2000**

Dimitry Halley: Deus Ex ist alles, was ich an Cyberpunk liebe. Konzernverschwörungen, Hightech-Experimente, große philosophische Fragen, knallharte moralische Entscheidungen, politische Gedankenspiele, Intrigen, nach ... ich liebe neben dem ersten Monkey Island kein Spiel so sehr wie Deus Ex. Klar, das liegt auch zu großen Teilen an der fantastischen spielerischen Freiheit, aber um die soll's nicht gehen, wir reden hier schließlich über die besten Stories. Und die von Deus Ex ist großartig, obwohl sie absolut lahm anfängt. Ich bin Hightech-Superpolizist JC Denton und muss Liberty Island von Terroristen befreien. Gäh. Aber der Schein trügt. Deus Ex ist eh das Spiel der trügenden ... äh ... Scheine? Es zwingt mich, selbst zu denken, Figuren und Geschehnisse selbst einzuordnen, jeden Satz zu hinterfragen und jede Entscheidung sorgsam abzuwägen. Aber auch die Welt drumherum erzählt unvergessliche kleine Geschichten. Von den Süßigkeitenautomaten-Intrigen rund um Gunther Hermann bis hin zu den Nachrichten, Zeitungsausschnitten und Gesprächen, die eine der faszinierendsten Cyberpunk-Welten jemals erschaffen. Ich will hier überhaupt nichts spoilern. Auch 22 Jahre später sage ich: Lasst euch selbst auf Deus Ex ein, denn bis heute müssen sich Spiele zu Recht daran messen. Auch ein Cyberpunk 2077.



I4

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Ninja Theory** Termin: **8.8.2017**

Petra Schmitz: Senua reist nach Helheim ins Reich der Toten, um dort die Seele ihres Geliebten von Hel zurückzufordern. Als sei das nicht schon Aufgabe genug, wird die junge Frau in Helheim auch noch von Monstern, Halluzinationen und den Geistern ihrer (wenig schönen) Vergangenheit gemartert, im Grunde geht es nämlich um psychische Erkrankungen wie Depression und Schizophrenie. Die Geschichte als solche ist schon eine intensive, sie gewinnt aber noch mehr

durch die brillante Darstellung der Heldin. Ursprünglich sollte Melina Jürgens (damals Video Editor bei Ninja Theory) nur mal flott für einen Test des Motion-Capture-Set-ups vor die Kamera treten, daraus wurde dann eine zweite Karriere. Hellblade: Senua's Sacrifice ist spielerisch ein nettes Action-Adventure, das manchmal mit seinen Rätseln nervt. Wer das abkann, der wird mit einem fantastischen Einblick in die Innenwelt einer gemarterten Frau belohnt.

I2



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Termin: **15.6.2003**

Fabiano Uslenghi: Was Knights of the Old Republic geschafft hat, wäre zuvor undenkbar gewesen. Das erste Videospiel, das uns in eine komplett andere Epoche des Star-Wars-Universums führt. Das war ein großes Ding! Denn plötzlich musste Bioware eine Geschichte erzählen und ein Universum ausarbeiten, ohne sich allzu sehr auf bekannte Bilder und Figuren stützen zu können. Darüber hinaus ist KotOR für seinen wunderbar herbeigeführten Twist berühmt, der unserer Figur eine ganz neue Richtung und uns als Spielern viele Dinge gibt, über die wir nachdenken können. Beispielsweise was das für unsere Beziehung zu verschiedenen Begleitern bedeutet. Die Bioware-typisch übrigens ebenfalls herausragend sind. KotOR erzählt eine der spannendsten Geschichten im Star-Wars-Universum und hat gezeigt, wie viel Potenzial abseits der bekannten Filmpochen auf der Hyperraumroute liegt.

HORIZON ZERO DAWN

Genre: Action-Adventure Entwickler: Guerrilla Games Termin: 1.3.2017

100
Beste
Storys



11

Heiko Klinge: Manche von uns schätzen eine stringent erzählte Geschichte, manche verlangen nach spektakulären Plot-Twists, andere wollen sympathische Charaktere oder auch ein interessantes Environmental Storytelling. Der Trick von Horizon Zero Dawn: Es liefert einfach alles auf einmal! Die Idee einer postapokalyptischen Steinzeit, die von dinosaurierartigen Maschinenwesen bevölkert wird, ist nicht nur für sich gesehen schon genial, sondern liefert auch die perfekte Kulisse für einen Storytelling-Alleskönner. Denn natürlich entdeckte ich

beim Erkunden der Open World überall die Hinterlassenschaften einer untergegangenen Zivilisation, die mir verdächtig bekannt vorkommt, für Heldin Aloy anfangs aber ein großes Mysterium darstellt. Völlig anders sieht es bei den Maschinensauriern aus: Für Aloy sind sie gefährlicher Alltag, für mich ein Faszinosum, das ich mir erst erschließen muss. Umgekehrte Vorzeichen, gleicher Effekt. Das alles wird zusammengehalten von einer Heldin, die ich im wahrsten Sinne des Wortes von Kindesbeinen an kennenlerne und die ihrem harten Schicksal mit einer solch positiven und mutigen Ausstrahlung ins Auge blickt, dass ich gar keine andere Chance habe, als sie in Rekordzeit ins Herz zu schließen. Das funktioniert auch deshalb so gut, weil Entwickler Guerrilla es mit einer Blockbuster-Kompetenz umsetzt, die wir in den vergangenen Jahren in dieser Perfektion nur bei ganz wenigen Titeln gesehen haben. Angefangen beim Open-World-Design über spektakuläre Zwischensequenzen bis hin zu perfekt choreographierten Kämpfen mit den Maschinen. Seine hohe Platzierung verdankt Horizon aber meiner Meinung nach vor allem, wie es all diese Zutaten logisch mischt. Horizon fügt alles in einer ebenso schlüssigen wie faszinierenden Story zusammen, die ich mir Schicht für Schicht erschließe und die im Kern einen der besten Plot-Twists der Gaming-Geschichte verbirgt.

10 SPEC OPS: THE LINE

Genre: Shooter Entwickler: Yager Termin: 26.6.2012

Dimitry Halley: Manchen Spielen siehst du direkt an, was sie sein wollen. Aber Spec Ops: The Line hat mich eiskalt erwischt. Spec Ops setzte im Marketing vor allem auf Gameplay. Ich würde im verwüsteten Dubai als knallharter US-Soldat Glasfassaden aufschießen können, um meine Feinde unter Sand zu begraben. Deckungsmechaniken, moderne Schießisen, rudimentäre Squad-Befehle – Spec Ops war 2012 ein Malen-nach-Zahlen all der Zutaten, die im Shooter-Genre in jeden Topf gehörten. Und genau das war das Problem: Spec Ops ist in puncto Gameplay so unerheblich. Nichts daran setzte neue Maßstäbe, im Gegenteil. Geschützturmpassagen, Hitscan-Gefechte, automatische Regeneration, das war damals alles schon ausgelatschter als alte Turnschuhe. Aber genau deshalb schnappt die Spec-Ops-Falle zu! Die Story des Spiels weiß genau, welche Militärfantasie sie mir in den Schoß wirft. Sie weiß genau, dass ich diese Art Shooter schon rauf- und runtergespielt habe. Denn nur so kann sie die Frage aufwerfen: Weißt du eigentlich wirklich, was du hier tust? Über Spec Ops wurde schon so viel gesprochen. Ich muss euch nicht nochmal erzählen, wie fassungslos mich die Phosphorszene gemacht hat. Ja, ich kann die kritischen Stimmen nachvollziehen, die sich mehr Entscheidungsspielraum innerhalb der Story gewünscht hätten, aber uff ... diese Phosphorszene. Der gesamte Tag war danach gelaufen. Spec Ops hat mich damals bewegt wie kaum ein anderer Shooter. Und das gilt auch zehn Jahre später noch.



9

MASS EFFECT 2

Genre: **Action-Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Termin: **28.1.2010**

Steffi Schlottag: Die eigentliche Hauptgeschichte von Mass Effect 2 passt auf ein ziemlich kleines Stück Papier: Kollektoren entführen Kolonisten, und irgendwas haben die Reaper damit zu tun. Also müssen wir die Kakerlaken-Aliens stoppen und uns außerdem mit den Fanatikern von Cerberus rumschlagen. Solide Storykost eben – wenn da nicht unsere Crew wäre! In keinem anderen Mass Effect lernen wir so viele spannende Figuren kennen, die wir auf die Normandy rekrutieren dürfen. Und die tragischen, lustigen und manchmal verstörenden Momente, die wir mit ihnen gemeinsam durchleben, machen Mass Effect 2 zu einem herausragenden Storyspiel. Wer sich gerne und viel mit dem Team beschäftigt, wird nicht nur mit tollen Geschichten belohnt, sondern auch mit handfesten Boni. Immerhin kämpft es sich besser, wenn man einander vertraut und den Rücken freihält! Gar nicht so leicht, sich auf einen Lieblingsbegleiter festzulegen. Okay, Garrus ist natürlich unange-

fochten. Aber dann ist da ja noch der philosophische Assasine Thane oder die künstliche Intelligenz Legion. Und Jack! Und Mordin! Und! Viele der Geschichten werden erst im nächsten Teil aufgedröselt. Ohne die Grundlagenarbeit und die tiefen Verbindungen, die ich im zweiten Teil mit meiner Crew knüpfte, wäre die Trilogie nicht mal halb so stark. Für mich ist der Platz unter den Top 10 der besten Storyspiele allein deswegen gerechtfertigt. Einziger Wermutstropfen: Die Selbstmordmission am Ende war so verdammt gut, dass ich wünschte, Bioware hätte so was häufiger eingesetzt. Also eine Mission, bei der ich nur dann alle lebend durchbringe, wenn ich die richtigen Entscheidungen treffe – und das geht nur, wenn ich mein Team genau kenne. Für das nächste Mass Effect wünsche ich mir mehr davon! Und wenn ein paar bekannte Gesichter auftauchen, wie der Teaser andeutet, dann sperre ich mich eine Woche lang ins PC-Zimmer und verschwinde zwischen den Sternen.

LIFE IS STRANGE

Genre: **Adventure** Entwickler: **Dontnod Entertainment** Termin: **30.1.2015**

Géraldine Hohmann: Motten fliegen im Schein der Straßenlaternen, aus der Halle klingt der dumpfe Bass zu lauter Musik. Die Leute vor der Party sind alle ein wenig zu betrunken, und in der Luft liegt etwas Elektrisierendes. Mein Blick wandert gen Himmel, und da sehe ich es. Plötzlich bin ich sicher – die Welt endet heute Nacht. Wenn ich an Life is Strange denke, dann schießen mir direkt Dutzende unvergessliche Szenen durch den Kopf, die mich zum Lachen, Weinen oder

Erschauern gebracht haben. Aber ganz besonders diese eine Szene beschert mir noch sieben Jahre später eine Gänsehaut. Denn sie reißt mir den Boden unter den Füßen weg, den die Geschichte über viele Stunden liebevoll aufgebaut hat.

Ich erinnere mich noch, dass ich Life is Strange damals das erste Mal startete, als ich noch etwa eine halbe Stunde bis zu einer Verabredung totschiessen wollte. Was dann passierte, weiß ich nicht mehr genau – aber sicher ist, dass diese Verabredung nie zustande kam. Ich erlebte die volle emotionale Wucht von fünf Episoden, die eigentlich auf den Zeitraum von zehn Monaten ausgelegt war, in nur wenigen Stunden, und seitdem hat jeder einzelne Charakter und auch die Stadt Arcadia Bay einen besonderen Platz in meinem Herzen. Keine andere Spielstory konnte mir seitdem ein ähnliches Gefühl geben.

Auch wenn die finale Entscheidung nicht jedem gefallen wird, da sie einem das Gefühl geben kann, dass vorherige Entscheidungen keine Rolle mehr spielen – ich habe noch nie so sehr mit dem Schicksal einer trockenen Zimmerpflanze mitgefiebert. Denn für mich ging es am Schluss nicht darum, wo meine Geschichte in Arcadia Bay endet. Sondern was ich auf meiner Reise zu diesem Moment erleben durfte.

8



DRAGON AGE: ORIGINS

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Termin: **3.11.2009**

100
Beste
Storys



7

Géraldine Hohmann: Nie werde ich diese ganz besonderen Worte in Dragon Age: Origins vergessen: »Ein Mensch, ein Elf und ein Zwerg gehen auf einem Weg an einem Fluss entlang und halten an, weil sie pinkeln müssen ...« Ach, Moment. Das waren die falschen. Ich meine natürlich: »Siegreich im Krieg. Wachsam in Friedenszeiten. Opferbereitschaft im Tode.« Seit meinem ersten Aufnahme-ritual als Grauer Wächter bin ich das wohl stolzeste Mitglied und trage die Kunde mit wehenden Flaggen in die ganze Welt hinaus. Und mit jedem Mal, das ich dieses Aufnahme-ritu-

al überlebt habe, mit dem zweiten, dritten und dreizehnten Mal, habe ich dieses verdammte Rollenspiel nur noch mehr in mein Herz geschlossen. Als adeliger Zwerg, als zwangsverheiratete Elfe, als reicher Mensch oder als angehender Magier habe ich mich wieder und wieder in die Geschichte gestürzt – nur um jedes Mal eine völlig neue Version zu erleben. Keine Ahnung, warum viele Entwickler sich nach Dragon Age: Origins offenbar dachten: »Oh, das mit den individuellen Herkunftsgeschichten ist eine richtig gute Idee gewesen, das machen wir nicht nochmal.« Aber die Origins in Origins sorgen dafür, dass ich noch heute leuchtende Augen bekomme, wenn ich über eines meiner liebsten Spiele sprechen darf. Je nachdem wo ich meine Geschichte starte und je nach gefällten Entscheidungen, kann auch die Hauptstory drastisch andere Wendungen nehmen. Momente, die mit einem anderen Charakter nur wenig Bedeutung hatten, sind plötzlich ein emotionaler Schlag in die Magengrube. Selbst nach unzähligen Spieldurchläufen und unzähligen erlebten Geschichten in Dragon Age: Origins habe ich nicht das Gefühl, alle Seiten der Story erlebt zu haben – und das ist absolut großartig. Denn alle fühlen sich gleichermaßen wahr an, keine von ihnen ist weniger mitreißend als die andere. Aber ja, der Witz mit dem pinkelnden Zwerg ist auch ziemlich lustig.

6 BIOSHOCK

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Irrational Games** Termin: **21.8.2007**

Michael Graf: Wenn ich gemein wäre, und das bin ich zuweilen, dann könnte ich Bioshock den »Sixth Sense«-Effekt unterstellen: Wenn man den einen großen Twist kennt, ist die Geschichte abgehakt. Klar, ich kann es dann nochmal durchspielen und nach den Stellen fahnden, an denen besagte Wendung vorher angedeutet wurde, und dann kann ich krächzen: »Bei der Geldbörse von Ayn Rand, wie konnte ich das nicht bemerken?!« Aber das war's dann. Nein, das war's eben nicht. Der Twist mag der Höhepunkt sein, meisterhaft ist aber, wie ihn das Spiel aufbaut, indem es sein Setting darauf ausrichtet: Rapture, dieses libertäre Unterwasser-Utopia, das Freiheit und Individualismus über alles erhebt und dessen Bewohner sich im hyperkapitalistischen Wettbewerbsrausch gegenseitig die plasmid-

mutierten Fäuste in die Schädel donnern. Mittendrin Charaktere wie Sander Cohen, für den Kunstfreiheit zugleich die Freiheit bedeutet, Leben zu nehmen. Oder Dr. Steinmann, der Chirurg, der sein Schnittwerk als göttliche Berufung versteht, die Menschheit umzugestalten. Und über allem schwebend das Motiv der Freiheit. Wenn das keine gesellschaftlichen Auseinandersetzungen widerspiegelt, weiß ich auch nicht. Wir haben seinerzeit im Bioshock-Test kritisiert, dass die Wahlfreiheit im Spiel selbst nicht

besteht: Bioshock ist ein linearer Ego-Shooter mit linearer Handlung, und das hat seinen Grund. Denn der Twist erklärt genau das: Ich selbst hatte gar keine Wahl. Wenn ich Bioshock kritisieren muss, dann für alles, was danach kommt. Ein uninspirierter Bosskampf und ein Ende, das meine Entscheidungen arg vereinfacht beziehungsweise überinterpretiert: Weil ich im Überlebenskampf kleine Mädchen zu meinem eigenen Vorteil ausgesaugt habe, bin ich direkt ein kriegslüsterner Atomdiktator? Hm.



5

FALLOUT: NEW VEGAS

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **20.9.2011**

Natalie Schermann: Der Obsidian-Ableger der Reihe ist mein liebster Rückzugsort, und ich kehre jedes Mal gerne in die Postapokalypse der Mojave-Wüste zurück. Grund dafür sind die spannenden Geschichten, die mir das Spiel bietet. Ob ich mich von einer Omi-Gang mit Nudelhölzern verprügeln lasse, Ghule (fast) ins Weltall schieße, im Vault 11 einem grausamen Opferritual auf den Grund gehe oder meine ganzen hart erkauten Kronkorken im Black Jack verspiele: New Vegas bietet mir genug Freiraum, mein ganz eigenes und individuelles Abenteuer zu erleben. Aber auch die Hauptstory bietet mir unheimlich viel Freiheit. Es geht ausnahmsweise mal nicht um die Rettung der Welt oder die Wiederherstellung des Gleichgewichts zwischen Gut und Böse. Es geht um mich. Meine persönliche Rachegeschichte, nachdem mir Blei in den Kopf gejagt wurde. Und so beginnt meine Odyssee durch Nevada. Fallout: New Vegas sitzt mir nicht ständig im Nacken, um vorzugeben, wohin

ich denn als Nächstes soll. Stattdessen schlendere ich mehr oder weniger gezielt durch die Wüste, stöbere durch den Privatbesitz unterschiedlichster NPCs, schleiche mich an Supermutanten und Ghulen vorbei oder erledige Aufträge für die zahlreichen Fraktionen. Ich kann mich zudem zu jedem Zeitpunkt entscheiden, in welche Richtung ich das Spielgeschehen lenken möchte und wie sich die Welt und ihre Gesellschaft verändern soll. Lasse ich mich von der Grausamkeit von Caesar's Legion beeindrucken? Kann ich über die fragwürdige Vergangenheit der White Glove Society hinwegsehen? Schließe ich mich vielleicht mit dem ominösen Mr. House zusammen? Selbst außerhalb der vorgegebenen Geschichten bietet mir Fallout: New Vegas unglaublich viel Story. Für mich ist es das perfekte Kopfkino-Spiel, weil mich das Setting und das Environmental Storytelling derart faszinieren, dass ich mich immer tiefer in der Lore und dem Setting verliere. Ein verdienter fünfter Platz!

THE WITCHER 3

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **19.5.2015**

Maurice Weber: Tiefschürfende Story oder riesige Open World? Geht kaum beides, denn wenn man so eine dicke Welt füllen will, dann kann halt nicht jede Quest eine schöne Geschichte erzählen. Qualität oder Quantität, da muss man sich eben entscheiden! Dachten wir. Und dann kam Witcher 3. Gut, auch hier gibt's Füllmaterial. Aber selbst wenn man die alle wegstreicht, bleiben genug hochwertige Quests übrig, um gleich mehrere Rollenspiele zu füllen. The Witcher 3

zeigte, dass Open World und Story überhaupt nicht so unvereinbar sind, wie bis dahin gedacht: In einer Open World geht es ja ums Entdecken ... aber was, wenn die Entdeckungen einfach haufenweise kleine und große Geschichten sind? Von kleinsten Aufträgen bis hin zu riesigen mehrstufigen Questketten – man weiß nie, wo in The Witcher 3 die nächste packende Story wartet. Aber man weiß immer: Sie ist nicht weit. Von Ronvid vom Sümpfle über den Käsedungeon bis zum Blutigen Baron, The Witcher 3 bringt uns zum Lachen oder zum Weinen, wo andere Spiele sich schon schwertun, genug Sammelquests für ihre Welt zusammenzukriegen. Nun konnte Witcher 3 nicht alle Widersprüche zwischen Story und Open World auflösen: Selbst diesem Spiel gelang es nicht perfekt, eine dringende Hauptgeschichte schlüssig mit den Nebenaktivitäten einer großen Spielwelt zu verheiraten. Dass Geralt seine Zeit in einem Kartenspieltturnier verschwendet, während Ciri um ihr Leben flieht, hat nie wirklich Sinn ergeben, und entsprechend war ausgerechnet die Haupthandlung um Eredin einer der schwächeren Punkte. Nur: Das tut dem Spiel kaum Abbruch. Denn am Ende verbleiben wir trotzdem mit einem unglaublichen Schatz. Mit berührenden Momenten, mit überraschenden Entdeckungen, mit dramatischen Konflikten.

4



THE LAST OF US

Genre: Action-Adventure Entwickler: Naughty Dog Termin: 14.6.2013



Markus Schwerdtel: Als The Last of Us 2013 erscheint, habe ich eigentlich gar keine Lust drauf. Zombies (ja ja, Infizierte) kann ich schon lange nicht mehr sehen, mein Bedürfnis nach Stealth-Action ist befriedigt, und auf Crafting mit ewig knappen Rohstoffen kann ich auch verzichten. Und zu allem Überfluss lese ich im Test bei den GamePro-Kollegen auch noch was von klischeehafter Story, auch wenn da durchaus schon was von »Vater-Tochter-Beziehung« steht. Und gerade die ist es schließlich, die mich auf The Last of Us neugierig und das Spiel für mich so einzigartig macht.

Ich bin Joel

Denn als The Last of Us erscheint, kommt auch meine eigene Tochter gerade ins Teenager-Alter. Unwillkürlich ziehe ich Parallelen: Wie würde ich an Joels Stelle mit dem Verlust aus dem Prolog des Spiels umgehen? Denn der hat mir – ich schäme mich nicht – die Tränen in die Augen getrieben, und ich wollte erst mal gar nicht weitermachen. Und würde ich Ellie dann später so ins Herz schließen können wie Joel? Hätte ich in jeder Situation so entschieden wie er? Man muss es Naughty Dog zugutehalten, dass sich die Macher für diesen Aspekt der

Story alle Zeit der Welt nehmen. Langsam, ganz langsam kommen sich Joel und Ellie näher, zum Beispiel in der berühmten Giraffenszene (einfach mal auf YouTube suchen). Aber auch direkt im Spiel, wenn die beiden von lebensechten Kommentaren begleitet zusammen Rätsel lösen oder sich im Kampf gegenseitig beschützen müssen. Hier sind nicht einfach nur zwei Heldenfiguren gemeinsam auf einem gefährlichen Roadtrip, hier entsteht eine Familie.

Ich alte Heulsuse

Natürlich spiele ich The Last of Us fast in einem Rutsch durch. Auf einmal bin ich gefangen in dieser melancholischen Welt, in der zwei vom Schicksal gebeutelte Menschen zueinander finden müssen, um zu überleben. Und zueinander finden wollen, weil sie einander schließlich doch auch emotional brauchen. Im Rückblick erinnere ich mich kaum noch daran, was ich in The Last of Us eigentlich gemacht habe, etwa an besonders spektakuläre Kämpfe oder harte Rätsel. Aber ich erinnere mich an eine emotionale Reise und schließlich den dramatischen Schluss, bei dem ich wie schon zu Spielbeginn mit Augenpipi kämpfen musste. Und das ist doch das größte Kompliment, das man der Story eines Spiels machen kann.

»Naughty Dog hat ein in jeder Hinsicht erwachsenes Endzeit-Epos geschaffen, das seine Charaktere ernst nimmt und den Überlebenskampf spielerisch abwechslungsreich und überzeugend abbildet.« André Peschke im GamePro-Test

2

RED DEAD REDEMPTION 2

Genre: Action-Adventure Entwickler: Rockstar Termin: 26.10.2018

Heiko Klinge: Eigentlich habe ich ein fundamentales Problem mit den Rockstar-Titeln: Ich will keine Arschlöcher spielen! Bei GTA 4 wollte ich Nico Bellic fast schon im Minutentakt anbrüllen: »Was bist du eigentlich für eine Napfsülze!?« Auch die drei Charaktere aus GTA 5 fand ich weder spielenswert noch witzig. Vielleicht fehlt mir dafür eine gewisse emotionale Distanz, aber ich kann und will mich nicht mit einem psychopathischen Sadisten wie Trevor identifizieren. Trotzdem oder gerade deswegen ist Red Dead Redemption 2 die große Ausnahme meiner Rockstar-Regel und steht für mich völlig zu Recht auf dem Podium unseres Rankings. Der entscheidende Unterschied: Arthur Morgan ist kein Arschloch.

Der Anti-Arschloch-Trick

Interessant ist, wie Red Dead Redemption 2 meine verbrecherischen Handlungen legitimiert und dabei sogar eine eigentlich in Stein gemeißelte Rockstar-Regel bricht. Sämtliche GTAs und mit Abstrichen auch das erste Red Dead Redemption erzählen eine Geschichte des Aufstiegs. Die Protagonisten werden mal mehr mal weniger aus Versehen (wieder) zum Outlaw oder Söldner und erklimmen im Zuge der Story quasi eine Verbrecherkarriereleiter. Spielmechanisch ergibt das durchaus Sinn, allerdings denke ich mir bei jeder weiteren Eskalationsstufe: »Hör doch einfach auf mit dem Scheiß!« – auch weil meine Auftraggeber in den seltensten Fällen echte Sympathieträger sind. Red Dead Redemption 2 hingegen erzählt eine Geschichte des Ausstiegs. Bereits zu Spielbeginn befindet sich meine Gang eigentlich schon auf der vorletzten Eskalationsstufe. Ein Coup ging mächtig in die Hose, die Gruppe ist auf der Flucht vor den Gesetzeshütern. Mein charismatischer Ziehvater und Gang-Anführer Dutch Van Der Linde will nur noch

ein letztes großes Ding drehen, um genug Kohle für den endgültigen Ausstieg aus dem Sumpf des Verbrechens einzusammeln. Gebetsmühlenartig verspricht er mir und den anderen ein ruhiges Leben als Farmer im Paradies. Ein Traum, dem ich als Arthur Morgan wesentlich bereitwilliger folge als dem Streben nach Ruhm, Geld oder Rache anderer Rockstar-Protagonisten.

Eine Familie fürs Leben

Red Dead Redemption 2 überzeugt mich auch deshalb vom Gangster-Leben, weil es mir immer wieder clever vor Augen führt, für wen ich das alles tue. Denn meine Gang besteht eben nicht nur aus Schwerverbrechern, sondern auch aus Ehefrauen und Kindern, die sich (zumindest teilweise) genauso nach einem ruhigen und angstfreien Leben sehnen wie der Typ vor dem Bildschirm. Dafür betreibt Red Dead Redemption 2 einen bis heute unerreichten Aufwand. Ich führe im Camp unzählige Gespräche über die kleinen Freuden und Probleme des Alltags, unternehme Angel- oder Jagdausflüge oder singe am Lagerfeuer. Obwohl oder gerade weil das Camp regelmäßig umziehen muss und mit seinem betont banalen Familienleben einen krassen Gegensatz zur knallharten Gangsterarbeit bildet, fühlt sich jeder Besuch für mich wie ein Nachhausekommen an. So knüpfe ich enorm enge Beziehungen, schließe manche Menschen ins Herz, hinterfrage die Motive anderer oder entwickle auch Abneigungen. So oder so: Die Menschen in Red Dead Redemption 2 sind mit nicht egal, was auch an den herausragenden schauspielerischen Leistungen des Casts liegt. Also erledige ich, was von mir verlangt wird. Für die Familie. Damit Red Dead Redemption 2 seine volle Storywucht entfalten kann, muss ich mich freilich auf sein fast schon schmerzhaft ruhiges Erzähl- und Spieltempo einlassen. Aber ich hetze ja auch im echten Leben nicht im Laufschrift von Questmarker zu Questmarker. So schafft Red Dead Redemption 2 bei seinem Helden etwas, das ich noch nie über eine Spielfigur gesagt habe: Arthur Morgan war für mich wie ein Freund. Und ich werde ihn nie vergessen.

»Ich liebe Red Dead Redemption 2 alleine schon dafür, weil ich keinen strahlenden Supersoldaten spiele.« Markus Schwerdtel im GameStar-Test



1

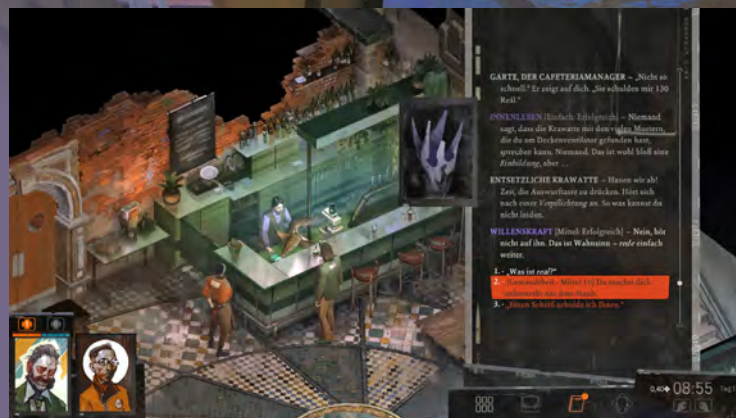
DISCO ELYSIUM

Genre: Rollenspiel Entwickler: ZA/UM Termin: 15.10.2019

Steffi Schlottag: Beinahe hätte ich das wichtigste Spiel meines (bisherigen) Lebens verpasst: In den ersten Stunden verstand ich überhaupt nicht, was Disco Elysium eigentlich von mir will und warum alle das so toll finden. Ich war verwirrt vom ausgefallenen Skill-System, das mir so gar nicht erklärt wird. Simple Quests zum Abklappern gab es auch nicht, ich wusste nicht mal, womit ich anfangen sollte. Und dann diese seltsame Zeitmechanik, in der Minuten nur dann vergehen, wenn ich mit jemandem rede oder etwas lese.

Ein Wunder

Zum Glück bin ich ziemlich stur und wollte nicht auf mir sitzen lassen, dass ich mit diesem sperrigen Rollenspiel einfach nicht zurechtkam. Immerhin bin ich mit Gothic groß geworden, Zefix! Und es gab ja durchaus einiges, das mich lockte: der fantastische Sprecher zum Beispiel. Die wunderschöne Musik. Nicht zu vergessen Kim Kitsuragi, der weltbeste KI-Begleiter seit Garrus. Und nach etwa zehn Spielstunden geschah ein Wunder: Als hätte ich zum ersten Mal die Augen geöffnet, erkannte ich, wie genial Disco Elysium ist. Wie es meine anfängliche Verwirrung genau beabsichtigt hatte, damit ich mich so fühle wie die Hauptfigur, ein elender Alkoholiker, der sich sogar seinen eigenen Namen aus der Birne gesoffen hat. Auf einmal ergab alles Sinn. Die Entwickler haben mit ihrem Erstlingswerk exakt ins Schwarze getroffen: Jede noch so kleine Mission, jeder Nebencharakter ist komplett durchdacht und fügt sich nahtlos ins Gesamtkunstwerk ein. Das merkt man aber nicht unbedingt sofort – also gebt dem Spiel ru-



hig nochmal eine zweite Chance, wenn es euch bisher nicht gepackt hat. Der Final Cut bügelt außerdem die restlichen Falten aus. Ich wünsche euch, dass es euch noch überzeugen kann, denn die Einstiegshürde ist recht hoch, doch dahinter wartet ein Goldschatz.

Veränderung

Es klingt kitschig, aber Disco Elysium hat etwas an mir verändert, so wie ein ganz besonderes Buch einen zutiefst prägen kann. Das liegt für mich vor allem an der Sprachgewalt und Poesie: Ich würde mir jeden zweiten Satz tätowieren lassen (wenn ich den Platz noch hätte), weil er in mir Freude, Trauer oder tiefste Melancholie auslöst. Besonders die inneren Stimmen Empathy und Shivers haben es mir angetan. Wie oft ich zum Beispiel immer noch über das Gespräch mit einer Frau nachdenke, der ich sagen muss, dass ich ihren Mann tot aufgefunden habe. Und dass er schon ziemlich lange dort lag, während sie dachte, er sei wieder mal auf Safttour. Oder wie sehr ich grübele, was es mit der »heiligen« Dolores Dei auf sich hat. Und dann ist da ja noch dieses beunruhigende Körnchen Nichts unter dem Dach einer kleinen Kirche ...

Und auch spielerisch ist es herausragend, lässt mir unglaubliche Entscheidungsfreiheit und schafft das Kunststück, dass Scheitern Spaß macht. Jede versemelte Probe eröffnet mir andere Möglichkeiten, statt mich in eine Sackgasse zu schicken. Kein anderes Spiel aus unserer Liste hat in meinen Augen so sehr den ersten Platz der Top 100 Storyspiele verdient. Und ich bin glücklich, dass die Redaktion das bei der finalen Abstimmung genauso gesehen hat.

»Ich erlebe hier eine Welt, die so komplex und tief ist, wie ich es zuletzt in einem Pillars of Eternity erlebt habe – allerdings nicht zum x-ten Mal mit einem Fantasy-Mittelalter.« Elena Schütz im GameStar-Test

Der größte Fehler in den 100 besten Storyspielen

DAS LEBEN HAT
ENTSCHIEDEN

Petra kritisiert niemanden, zeigt auf niemanden mit dem Finger, möchte aber noch mal ausführen, was die meisten der Kollegen beim Ranking (natürlich versehentlich) wieder nicht beachtet haben.

**Petra Schmitz**

Petra mag Rollenspiele, die eine interessante Handlung mit einer fesselnden Mechanik verquicken. So wie in *Divinity: Original Sin 2* etwa. Lustigerweise krankt ausgerechnet eines ihrer Lieblingsspiele an einer echt nervigen Mechanik. Zumindest in der ursprünglichen Version. Wenn sie gekonnt hätte, hätte sie viele Kämpfe im ersten *Mass Effect* gerne übersprungen, um wieder auf die Normandy zu dürfen. Immerhin hat sie sämtliche Nebenmissionen ausgelassen, was aus einem sehr guten Spiel ein für sie brillantes gemacht hat.

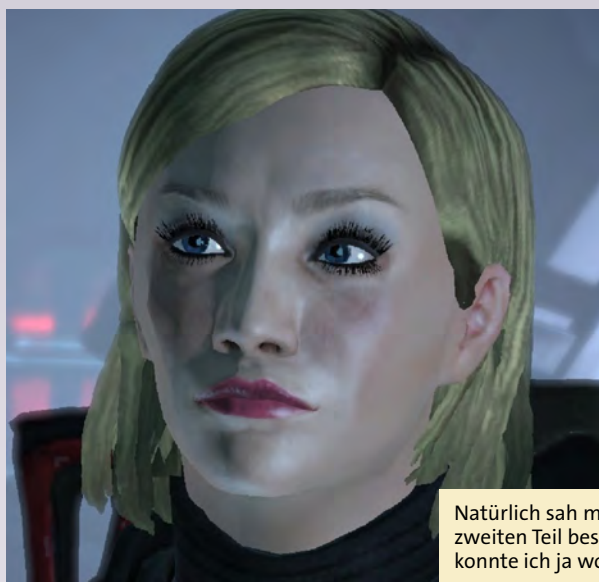
Die 100 besten Storyspiele. Das ist mal eine Ansage, das muss man sich als Redaktion auch erst einmal trauen. Denn nur wenig auf dieser Welt ist so subjektiv wie die Wahrnehmung von Geschichten: Gut? Schlecht? Mir egal? Marcel Reich-Ranicki beispielsweise hat jahrelang im deutschen Abendprogramm mehr als eindringlich gepredigt, wie eine gute Geschichte auszusehen habe, wie sie kunstvoll in Worte gegossen sein sollte. Und hat es irgendetwas genützt? Trotz all seiner Anstrengungen sind irgendwann sehr viele Menschen losgelaufen, um maximal schlimm formulierte Bücher über eine junge Dame zu kaufen, die sich gerne von einem Mann mit Kontrollzwang den Popo verhauen lässt. Ach, ich weiß ja auch nicht. Ich weiß aber, dass das erste *Mass Effect* nicht hinter *Mass Effect 2* in unserem Ranking stattfinden sollte. Das habe ich weiter vorne schon komprimierter und 2019 im Rahmen der 100 besten Rollenspiele auch be-

reits auf *GameStar.de* ausgeführt, möchte hier aber noch mal einen meines Erachtens wichtigen Aspekt vertiefen.

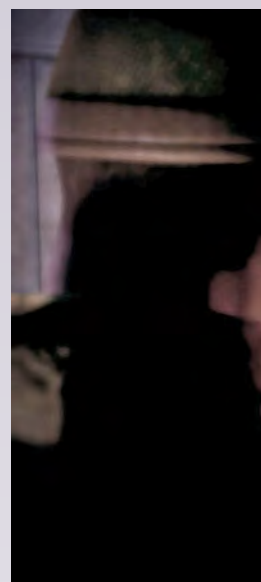
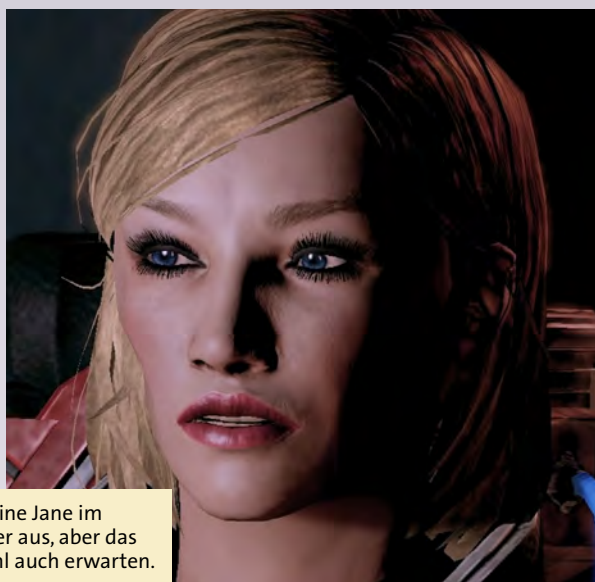
Die Klaviatur der Gefühle

Geschichten funktionieren für uns vor allem dann, wenn sie eine gewisse Nähe aufbauen können, wenn sie irgendeine Art von Gefühl in uns erwecken. Emotionen also: Liebe, Angst, Sehnsucht, Neugier, Abscheu ... die Klaviatur, auf der sie spielen können, ist sehr groß; Geschichten greifen auf den Fundus menschlicher Erfahrung zurück, nur so können sie entstehen.

Ah, ich höre euch schon fragen: »Wann hast du denn jemals gegen eine außerirdische Superrasse gekämpft, Petra?« Und: »Was unterscheidet *Mass Effect* denn so maßgeblich von *Mass Effect 2*?« Ich entgegne: »Zunächst zur außerirdischen Superrasse: Ich wohne seit knapp zwei Jahren mit zwei Kindern ...«



Natürlich sah meine Jane im zweiten Teil besser aus, aber das konnte ich ja wohl auch erwarten.



Natürlich habe ich auch in der Legendary Edition mit Kaidan angebandelt.



Scherz beiseite. Auf der vordergründigen Handlungsebene hat Mass Effect selbstredend nichts mit mir zu tun. Außer dass ich mit der klassischen Heldenreise sehr vertraut bin. Die Heldenreise ist eine Erzählform, die wir alle relativ bald nach der Muttermilch einsaugen. Weil sie älter als die Zeit scheint. Weil sie uns auf einer ganz archaischen Ebene anspricht: Meistere ich die kommenden Hürden, um am Ende größer, besser oder einfach nur lebend zu bestehen? Die Frage lässt sich für Spiele in den meisten Fällen mit einem klaren Ja beantworten, unter anderem deswegen spielen wir so gerne. Denn für das echte Leben gilt dieses klare Ja eben nicht.

Der richtige Zeitpunkt

Was Mass Effect für mich in diesem Kontext so besonders macht, ist der Zeitpunkt, an dem ich es das erste Mal spielte. Spätestens hier wird die erwähnte Subjektivität wieder sehr wichtig. Ich befand mich damals in einem Limbo, mitten in einer tiefen Phase des Zweifels und Verzweifels. Zu Beginn war Shepards erstes Abenteuer lediglich ein willkommener Eskapismus für mich. Recht bald aber wurde es zu einem Ort, an dem ich mich aus vielen Gründen lieber aufhielt als in meinem wahren Umfeld: Ich fühlte mich wichtig, meine Entscheidungen hatten eine immense Tragweite, ich rannte zwar gegen Wände, wusste aber, dass ich sie alsbald würde einreißen können. Und

um mich herum Menschen und Aliens, zu denen ich Bindungen schaffen konnte und teilweise auch wollte und die zumindest für die Zeit des Spiels (und Wochen danach) Bedeutung hatten.

Die Blaupausen-Eindringlinge

Ja, auch Mass Effect 2 bringt das mehr oder weniger gut zustande. Die Momente, in denen man Garrus oder Wrex wiedertrifft, sind in Gold nicht aufzuwiegen. Mein Herz war voll mit Liebe. Für die Figuren, für die Autoren, für die Inszenierung, für die Komponisten der Musik. Dem gegenüber standen jedoch die Neuzugänge, die sich zuallererst einmal wie Eindringlinge in meine Welt anfühlten. Und darüber hinaus – und das ist in der Retrospektive noch viel wichtiger – wie zu sehr gewollt. Als wären sie nach Blaupausen entstanden, die maximal zwei starke Charaktereigenschaften für Mordin und Miranda und Jack und so weiter vorsahen, um mir genau diese auch recht bald reinzudrücken. Damit bloß kein Irrtum entsteht, welche Figur für welche Art der Unterhaltung, für welche Emotion zuständig ist. Diesbezüglich ist das erste Mass Effect feinfühler, echter und damit nachvollziehbarer vorgegangen, auch wenn es weit hinter der optischen Inszenierung des zweiten Teils zurückblieb. Aber dass Bildgewalt nicht mit einer guten Handlung kongruent ist, wissen wir alle spätestens seit Michael Bay.

Haken dran

Das Verrückte daran? Dass mir Teil 2 diesen Eindruck der Blaupausencharaktere vermittelte, obwohl es sich über weite Strecken auf die Begleiter fokussierte: Zunächst musste ich sie anhand einer Liste einsammeln und ihnen dann auch noch bei ihren persönlichen Problemen helfen, um sie loyal zu stimmen. Diese Formelhaftigkeit hat in der Nachbetrachtung viel von dem zerstört, was ich während der Einsätze als mitreißend empfunden hatte. Denn natürlich habe ich mitgefiebert, als ich Thane half, seinen Sohn vor einem großen Fehler zu bewahren. Oder als ich Jacob auf der Suche nach seinem Vater unterstützte. Aber als das jeweils erledigt war: Haken dran, Nächster!

So funktioniert aber das echte Leben nicht, das weiß man, wenn man ein paar Jahre darin verbracht hat. Im echten Leben trifft man sich zufällig, so wie ich Tali zufällig auf der Citadel in die Arme gelaufen bin. Und dann entstehen Bindungen. Oder nicht. Und dann erlebt man große Momente miteinander. Oder nicht. Und dann setzt man sich nach diesen großen Momenten und lässt sie Revue passieren. In kunstvollen Worten. Und deswegen wird Mass Effect für mich immer besser als Mass Effect 2 bleiben. Und weil niemand irgendwem den Popo verhaut. ★



Crossfire: Legion

EIN MODERNES RTS DER ALTEN SCHULE?

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Prime Matter** Entwickler: **Blackbird Interactive** Termin: **2022**

Wir haben die Singleplayer-Kampagne und den Mehrspielermodus gespielt: Wie viel Command & Conquer Generals steckt wirklich im neuen RTS? Von Peter Bathge

Die Brechstange ist ein faszinierendes Werkzeug. Gordon Freeman und Valve hat sie jedenfalls zum Erfolg verholfen. In Half-Life ist sie Allzweckmittel: Ihr wollt eine Kiste mit Munition öffnen? Schlagt sie mit der Brechstange in Holzsplinter! Eine Headcrab möchte sich mit Gordons Gesicht paaren? Brechstange her! Ohne Zweifel sehr nützlich, aber auch nicht gerade subtil, dieses Stück Eisen.

Aus diesem Grund dürft ihr es gerne als gute Neugierigkeiten verstehen, wenn ich euch sage, dass es im neuen Echtzeitstrategie-Spiel Crossfire: Legion nicht reicht, mit der Brechstange gegen feindliche Stellungen vorzugehen. Möglichst viele Einheiten zu bauen und in die gegnerische Basis zu schicken, ist weder im Multiplayer noch in der

erstaunlich umfangreichen Einzelspielerkampagne eine valide Taktik.

Woher wir das wissen? Wir haben es ausprobiert, in einer weit fortgeschrittenen Version, die schon fast dem Early-Access-Release entspricht und die ersten vier von insgesamt 15 Solomissionen umfasst. Unser Anspielfazit: Was im ersten Moment wie ein actionreicher, aber wenig fesselnder Abklatsch von Command & Conquer Generals wirkt, könnte tatsächlich ein richtig gutes Echtzeitstrategie-Spiel mit modernem Militär-Setting werden, wie es sich Fans seit Jahren wünschen.

Dass wir beim Probespielen positiv überrascht waren, könnte auch damit zusammenhängen, dass mit Blackbird Interactive dieselben Entwickler hinter Crossfire: Legion

stehen, die zuletzt der Homeworld-Reihe neues Leben eingehaucht haben.

Ein überraschender Hoffnungsträger

Aktuell arbeiten bei Blackbird Interactive die meisten Beschäftigten an Michael Grafs Traumweltraumspiel Homeworld 3, doch ein kleines, separates Team von zwölf Mitarbeitern bleibt mit beiden Füßen auf der Erde. Statt in die weiten Sphären des Kosmos vorzudringen, haben sie sich bodenständigere Echtzeitstrategiespiele wie Act of War, Starcraft oder auch Command & Conquer zum Vorbild genommen. Crossfire: Legion orientiert sich an diesen Klassikern und verbindet das mit einem Setting, dessen Ursprünge zu



In Crossfire: Legion gehen drei Fraktionen mit mehreren Dutzend Einheiten gleichzeitig aufeinander los. Die Grafik ist dabei schick, vor allem die Effekte.



DIE FRAKTIONEN



New Horizon

Wer auf Science-Fiction steht, ist bei der fortschrittlichsten Fraktion von Crossfire: Legion an der richtigen Adresse.



Global Reach

Als eine »Combined Arms«-Streitkraft setzt die sinistre Megacorporation auf starke Panzer und Luftüberlegenheit (rechts).



Black List

Die Freiheitskämpfer (oben) verfügen über ein zusammengeklüppeltes, leicht eingestohenes Arsenal, haben aber Zugriff auf Stealth-Technologie und können Einheiten über das Schlachtfeld teleportieren.

einem hierzulande fast unbekannten Multiplayer-Blockbuster reichen. Denn der in Südkorea veröffentlichte Multiplayer-Shooter Crossfire ist weltweit eines der erfolgreichsten Spiele überhaupt, zwischen 2007 und 2020 sollen eine Milliarde Spieler den kostenlosen Free2Play-Titel ausprobiert haben. Durch Mikrotransaktionen hat Entwickler Smilegate (das MMO Lost Ark stammt von der Tochtergesellschaft Smilegate RPG) bis 2018 zwölf Milliarden Dollar eingenommen.

Dieses Geld fließt nun teils zurück an die Spieler: Ähnlich wie bei League of Legends existieren zu Crossfire inzwischen mehrere Spieleabnehmer (etwa Crossfire X), auch eine TV-Serie gab es, »Arcane« lässt grüßen. Crossfire: Legion ist jetzt eines der ersten dieser Nachfolgeprojekte, das seinen Weg in die westliche Hemisphäre findet, und das sind tatsächlich gute Nachrichten für alle Echtzeitstrategiespieler.

Allein schon, weil Legion nämlich eben kein weiteres Free2Play-Spiel wird, sondern am 26. April 2022 im Early Access auf Steam für einen noch nicht festgelegten Preis erscheint und dann irgendwann als

normales Vollpreisspiel mit Solokampagne, Multiplayer-Modus und einem Karteneditor für MP-Nachschub erhältlich ist.

Crossfire: Legion spielt zudem in einer anderen Zeitepoche als die Vorlage, übernimmt aber die zwei großen Widersacher Black List und Global Risk. Diese fast schon allmächtigen Söldnergruppen schlagen sich in futuristischen Großstädten, eisigen Tundren oder sonst wo gegenseitig die Nase blutig, dazu gibt's in den Zwischensequenzen ein bisschen Charakterdrama, das aber eher auf dem Niveau eines Laienschauspiels rangiert. Viel wichtiger: Mit New Horizon werfen die Entwickler noch eine weitere Fraktion in den Kampf um Rohstoffe und die Weltherrschaft, denn alle RTS-Fans wissen seit Starcraft, dass es sich zu dritt einfach besser taktiert.

So spielt sich Crossfire: Legion

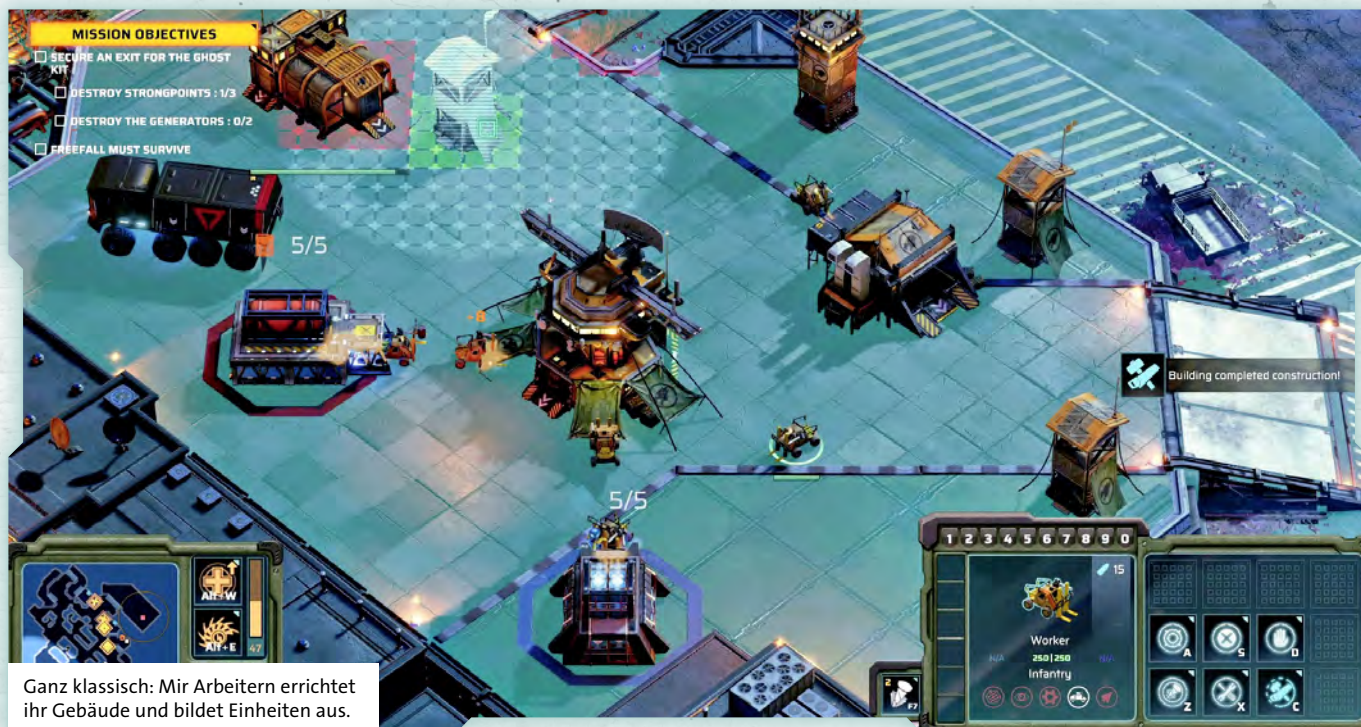
Anhand der ersten vier Kampagnenmissionen können wir uns bereits ein sehr gutes Bild von Crossfire: Legion machen. Zwei Aufträge sind linear, superschnell vorbei und vollgestopft mit geskripteten Szenen, sie dienen eher als Tutorial. Doch dann dreht

Mikromanagement ist notwendig, denn neben allgemeinen Commander-Skills wie Heilen oder EMP-Schlag gibt's auch einheitenspezifische Skills.



Entwickler Blackbird auf: Die Karten werden größer, der Basisbau wird freigeschaltet, und es gibt mehr Einheiten, der Schwierigkeitsgrad zieht an, die Zusammenstellung eurer Truppe spielt eine größere Rolle als zuvor. Auf Seiten von Black List, den Guten in der Story, schleicht ihr euch mit einer getarnten Spezialeinheit an Wachtürmen vorbei und hackt Geschütztürme. Dann wieder müsst ihr Abschnitte einer Map für zwei Verbündete freiräumen und eure Angriffe auf die gegnerische Basis mit den automatischen Konvois der KI-Alliierten zeitlich abstimmen, um eine Chance zu haben.

Plötzlich funktioniert das oben erwähnte Prinzip Brechstange nicht mehr, Crossfire: Legion verlangt Mikromanagement und die Anwendung des Stein-Schere-Papier-Prinzips. Gegnerische Flieger beschießen wir mit explodierenden Drohnen oder ziehen sie mittels Greifhaken sonderfähigkeits unserer Buggys auf den Boden. Ein klug gesetzter EMP-Schlag reißt eine Lücke in die Verteidigungslinien. Und dank der Teleportpunkte von Black List lässt sich Verstärkung blitzschnell an die Front schaffen.



Ganz klassisch: Mir Arbeitern errichtet ihr Gebäude und bildet Einheiten aus.

EINHEITEN SCHNELL RUFEN



Der »Ghost Core« kann direkt an die Front gesetzt werden und heilt Einheiten im grünen Wirkungskreis. Er kann allerdings vom Feind zerstört werden.



Mit »Ghost Recall« lässt sich ein Portal zum Ghost Core öffnen. Dort platzierte Einheiten werden nach einigen Sekunden ...



... zum Ghost Core teleportiert und sind dort sogar noch kurzzeitig unsichtbar. Wie alle Commander-Spezialfähigkeiten kostet das aber spezielle Energie, die sich durch Abschüsse und mit der Zeit wieder auflädt.

Wichtig: Obwohl es keine klassischen Formationen gibt, ist es dennoch sehr wichtig, eure Truppen richtig zu positionieren. Am besten organisiert ihr die Einheiten in Kontrollgruppen und achtet darauf, dass ihr eure Infanterie nicht sinnlos verheizt oder eure Flugzeuge versehentlich zu weit ins Feindgebiet vorstoßen und von den Flaks abgeschossen werden.

Nicht alles ist dabei eitel Sonnenschein, das wollen wir nicht verschweigen. Weil die künstliche Intelligenz und Wegfindung noch ausbaufähig sind (wir spielen eine Pre-Alpha-Version), kommt's schon mal zu unnötigem Gerangel zwischen verbündeten Einheiten. Außerdem bewegen sich Fahrzeuge und Soldaten auch dann mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten, wenn sie sich in einer Gruppe befinden, statt sich an das langsamste Mitglied der Truppe anzupassen. Wir haben uns daher schnell angewöhnt, mit den Befehlen »Attack Move« und »Hold Position« zu arbeiten, um Einheiten besser zu kontrollieren. Der Basisbau ruft derweil zwar nostalgische

Gefühle hervor, ist aber bei weitem nicht so komplex, wie er sein könnte. Laut Game Designer Maurice Grela ist man diesen Kompromiss bewusst eingegangen. Wir klicken uns Upgrades für Hauptgebäude und die Kasernen oder Fabriken zusammen, wodurch wir neue Einheiten freischalten. Abwehrtürme nehmen Feinde automatisch aufs Korn, Mauern lassen sich nicht errichten. Nervig: Die Bauschlange erlaubt maximal fünf Einheiten gleichzeitig im Voraus zu ordern. Die Rohstoffbeschaffung verläuft nahezu automatisch. Die zwei Rohstoffe werden von euren Arbeitern wie in Starcraft abgebaut, ab und zu stehen in der Gegend Nachschubkisten herum. Dazu gibt's ganz klassisch ein Bevölkerungslimit.

Befremdlich bei Missionen, die in dicht besiedelten Städten spielen: Gebäude lassen sich nicht mit Infanterie besetzen, es existiert auch keine Bunkermechanik wie in C&C Generals. Ein weiteres Manko will Blackbird Interactive während der Early-Access-Phase beheben: Aktuell gibt es während

Die Zwischensequenzen sind wie lebendige Gemälde animiert und rücken einzelne Charaktere in den Vordergrund. Der Einstieg in die 15 Missionen lange Kampagne ist aber klischeehaft.



der Missionen noch keine Speicherfunktion. Dies stehe aber schon auf der Agenda und habe »hohe Priorität«, beschwichtigt uns Maurice Grela im Interview.

Bis zum vierten Quartal 2022 wollen die Entwickler mit dem Spiel fertig sein, dann soll Version 1.0 erscheinen. Das wirkt für uns sehr ambitioniert, allerdings fühlt sich Crossfire: Legion bereits ausgereift an, etwa bei Interface und Steuerung.

Bis zum fertigen Release sollen nach und nach die noch fehlenden drei anderen Akte der Singleplayer-Kampagne in Crossfire: Legion integriert werden, außerdem wollen die Entwickler anhand von Fan-Feedback im Monatsrhythmus Veränderungen an Missionsdesign, Multiplayer-Balance und PvP-Spielmodi umsetzen, wie es heißt.

Der Multiplayer soll das Spiel tragen

Drei Modi sind bislang bestätigt, neben dem üblichen PvP (1v1 und 3v3 auf zwei Maps) gibt's mit Payload eine taktischere Variante, in der drei Kisten zur gegnerischen Basis transportiert werden müssen. Und dann ist da noch Operation Thunderstrike, ein Koop-Modus für drei Spieler, die gegen KI-Horden antreten. Die Kampagne lässt sich übrigens nicht kooperativ bestreiten. Laut eigener Aussage arbeitet Blackbird aber bereits an anderen Modi und Maps, der Editor für letztere soll der Community noch im Early Access zur Verfügung gestellt werden. Allerdings lassen sich damit wirklich nur Mehrspielerkarten erstellen, keine neuen Singleplayer-Inhalte. Dennoch hoffen die Entwickler, eine lebendige Community auf die Beine zu stellen, die wie bei RTS-Klassikern der Marke Warcraft 3 oder Age of Empires noch viele Jahre nach Release neue Maps erstellt.

Als wunder Punkt in der ansonsten soliden Rüstung von Crossfire: Legion könnte sich jedoch etwas Anderes erweisen. Denn die Entwickler denken aktuell noch darüber nach, ob und wie das Spiel nach Release monetarisiert werden soll. Klar ist bislang: Legion wird kein Free2Play-Spiel, ihr müsst ganz normal bezahlen, um zu spielen.

Aber im Interview spricht Maurice Grela auch sogenannte »harte Währung« an, die



Unsere Agentin (rechts) kann getarnt eine feindliche Basis auskundschaften.

man für Mikrotransaktionen im In-Game-Shop ausgeben wird können, also echte Euros. Durch das Abschließen von Operations, also Daily Quests, sammelt ihr im Mehrspielermodus eine Ingame-Währung, mit der ihr nach und nach neue Einheiten und Commander freischaltet. Letztere funktionieren wie in Command & Conquer: Generals und ermöglichen bestimmte Spielstile. Derzeit debattieren die Entwickler noch, was davon auch mit echtem Geld zu erwerben sein wird. Pay2Win-Mechaniken wolle man dabei vermeiden, allerdings dürfte das schwer werden, wenn sich Spieler mit dicker Brieftasche etwa durch einen XP-Booster schneller Truppen vom oberen Ende des Forschungsbaums oder einen besonders starken Commander angeln können. Game Designer Grela sagt, dass das Matchmaking solche Spieler ausschließlich mit Konkurrenten zusammenbringen wird, die einen vergleichbaren Level im Fortschrittssystem haben. Und natürlich muss man letztendlich auch erstmal lernen, mit den dicksten Panzern umzugehen, selbst wenn man sie sich sofort für ein paar Euro einkauft. Grela: »Bei der Diskussion über die Bedingungen für den Kauf unserer Währung prüfen wir aktiv andere Beispiele in der Branche, um zu sehen, was sie richtig machen. Und was sie falsch machen, um daraus zu lernen. [...] Es ist eine schwierige Gratwanderung.«

Ein Kartendecksystem erfordert taktische Entscheidungen vor Spielstart: Neun Slots stehen euch zur Verfügung und ihr müsst wählen, auf welche Einheiten ihr im Matchverlauf Zugriff haben wollt. Damit sollen noch weitere Mechaniken einhergehen, aber welche, das verrät Grela nicht. Angesprochen auf die Möglichkeit, Einheiten zu verbessern oder Karten à la Hearthstone für Ressourcen zu zerstören, um damit wiederum andere Karten per Crafting herzustellen, reagiert er uns gegenüber verhalten: »Wir sind da sehr, sehr vorsichtig. Das geht auf die angesprochenen Pay2Win-Mechanismen zurück. Da gibt es eine Menge Punkte, die gerade westlichen Spielern Bauchschmerzen bereiten, und das erstreckt sich auch auf diese Art von Systemen.« ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Ich vertraue Maurice. Also nicht unserem Maurice, der ist ein verschlagener Gottimperator, der einen unbarmherzig in einen Hinterhalt lockt und sich anschließend wundert, warum Blizzard nicht das Dark-Warhammer-Fantasy-Siedler-Aufbau-Diablo seiner Träume entwickelt. Nein, ich rede von dem ANDEREN Echtzeitstrategieexperten namens Maurice: Maurice Grela. Der Game Designer hatte im Interview die richtigen Antworten parat und will Crossfire: Legion so großartig machen, wie es das Genre in seiner und meiner Erinnerung mal war. Entgegen meinen Vorurteilen bin ich nach Mission 4 von 15 extrem gespannt, ob ihm und seinen Teamkollegen bei Blackbird Interactive das gelingen wird. Denn was ich hier gespielt habe, ist tatsächlich ein RTS alter Schule, das enorm Spaß daherkommt, obwohl (oder weil?) es nicht viel anders macht. Fragezeichen bleiben bezüglich der Mikrotransaktionen und wie sich der Multiplayer im Härtestest schlägt. Ansätze für einen überraschend gelungenen Vertreter sind auf jeden Fall reichlich vorhanden.



Die Solokampagne ist zumindest zu Beginn stark geskriptet. Hier folgen zwei Luftangriffe hintereinander.

Dune: Spice Wars

DIE WÜSTE BEBT

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Funcom Entwickler: Shiro Games Termin: 2023

Atreides gegen Harkonnen gegen Schmuggler gegen Fremden: Sie alle kämpfen in Spice Wars um den legendären Wüstenplaneten und seine wertvolle Sandwurmkracke. Von Martin Deppe

Pommes ohne Salz, Tomatensaft ohne Pfeffer, Wurst ohne Curry – kann man machen, schmeckt halt nur halb so gut. Aber in ferner Zukunft geht ohne Würzen gar nix: Im elften Jahrtausend verleiht das sogenannte Spice den Navigatoren der Raumgilde hellseherische Fähigkeiten. Ohne Spice ist's also Essig mit der interstellaren Raumfahrt.

Doch die bewusstseinsverändernde Droge wird ausschließlich auf dem Wüstenplaneten Arrakis von riesigen Sandwürmern produziert, entsprechend umkämpft ist die lebensfeindliche Welt. In Dune: Spice Wars übernehmt ihr eine der Fraktionen auf Arrakis. Das Strategiespiel startete am 26. April in den Early Access – wir haben ausführlich die Wüste durchkämmt.

Wie Dune 2, nur ganz anders

Dune und Echtzeitstrategie? Da denkt man natürlich sofort an den bahnbrechenden Westwood-Klassiker von 1992. Denn Dune 2 gilt als das erste richtige, populäre Echtzeitstrategiespiel. Doch Dune: Spice Wars spielt sich völlig anders als Dune 2.

Denn der Gewürzkrieg ist eher ein Echtzeit-4X-Spiel mit den klassischen Elementen Erkundung, Expansion, Ausbeutung und Auslöschung. Dabei fangt ihr ganz klein an und erkundet mit einem ikonischen Ornithopter, der an eine Mischung aus Hubschrauber und Libelle erinnert, die Sektoren um euer Startgebiet und deckt unter anderem neutrale Dörfer auf. Diese Siedlungen könnt ihr eurer Fraktion einverleiben. Entweder ge-

waltsam mit euren Truppen, indem ihr die verteidigenden Milizen ausschaltet, oder mit den Spezialfähigkeiten eurer Fraktion. Wenn ihr zum Beispiel Haus Atreides spielt, läuft das ganz friedlich ab, indem ihr euren Einfluss spielen lasst. Als despotische Harkonnen hingegen setzt ihr auf Unterdrückung. Das Ringen um die Siedlungen und ihre Rohstoffe und strategischen Positionen ist schon im Early Access richtig motivierend und spannend!

Happs!

Der wichtigste Rohstoff ist natürlich das namensgebende Spice. Denn ihr müsst regelmäßig eine immer größere Menge an das Imperium liefern, und gleichzeitig dient das Spice als Tauschmittel für die Währung Solaris. Riesige Erntemaschinen bauen das wertvolle Gewürz ab, und wenn so ein Harvester voll ist, fliegt ihn ein Carryall-Transporter zur Raffinerie und wieder zurück.

Allerdings steckt auch in Dune: Spice Wars der Sandwurm drin: Die gewaltigen Viecher werden von rhythmischen Geräuschen angelockt und verschlingen Erntemaschinen oder mehrere Kampfseinheiten mit einem Happs. Die Harvester lassen sich aber zum Glück auf automatisches Evakuieren umstellen, dann holt ein Carryall sie rechtzeitig aus der Gefahrenzone.

Spice und Solaris sind jedoch nicht die einzigen Ressourcen. Ihr müsst mehrere Rohstoffe im Auge behalten, zum Beispiel das überlebenswichtige Wasser, das ihr



Frontlinie: Die harkonnische Raketenbatterie rechts unten feuert in unseren Sektor.



durch die Verdunstung in Windanlagen gewinnt. Und schon werden auch solche Sektoren heiß begehrt, die zwar keine Rohstoffe enthalten, aber verdammt windig sind. Denn ihr braucht das Wasser, um eure Siedlungen und Truppen zu versorgen. Wenn euch das Nass ausgeht, rebellieren eure Dörfer.

Bauplatzmangel

Grundsätzlich hat jede Siedlung nur zwei Slots für Gebäude, jeder weitere Bauplatz kostet wertvollen Plastahl. Weil viele Sektoren aber ein bestimmtes Rohstoffvorkommen wie Energiequellen, Mineralien oder eben Spice haben, geht der erste Bau-Slot schon mal pauschal für eine Energiezellenfabrik oder Spice-Raffinerie drauf.

Frontsektoren solltet ihr besser mit Raketenwerfern sichern oder Lauschanlagen Richtung Gegner errichten. Dieses Spezialisieren von Sektoren macht den Run auf wertvolle Gebiete noch spannender, bei unseren Testpartien haben manche Siedlungen mehrfach den Besitzer gewechselt.

Kämpfe um Siedlungen und die Hauptquartiere der Fraktionen führen wir anders als im Westwood-Klassiker Dune 2 fast ausschließlich mit Infanterie. Grundsätzlich hat

jede Fraktion nur eine Handvoll Truppentypen: leichte Nahkämpfer, Schützen, schwere Infanterie sowie Spezialeinheiten. Etwa die fliegende Unterstützungsdrohne der Atreides, die Bodenziele angreift und obendrein eigene Bodentruppen heilt. Momentan sind die Gefechte zwar spannend, aber optisch noch unspektakulär, weil die Einheiten nur spärlich animiert kämpfen und sich arg hüftsteif bewegen.

Vom Quartett zum Quintett

Vier Fraktionen könnt ihr derzeit im Early Access von Dune: Spice Wars spielen. Das ehrenwerte Haus Atreides setzt stark auf Kooperation, vor allem mit den eingeborenen Fremten, als Atreides-Spieler findet ihr die versteckten Fremten-Siedlungen (Sietches) auch leichter. Für die despotischen Harkonnen zählen Macht und Kontostand. Die Schmuggler hingegen können unter anderem

Wir bauen unsere Atreides-Hauptstadt Arrakeen distriktweise aus.





Infiltration, Gegenspionage, Sabotage: Agenten haben viel drauf, aber ihr Einsatzfenster ist so spektakulär wie ein Busfahrplan. Am Sonntag.



Mit Stimmrechten und Einfluss stimmen wir regelmäßig über Landsraads-Beschlüsse wie bessere Spice-Kurse oder günstigere Rekruten ab – natürlich völlig uneigennützig!

geheime Unterschlüpfe in feindlichen Dörfern errichten und sie mit Truppen bestücken.

Die Fremten schließlich sind bekanntlich in der Wüste heimisch, verbrauchen hier weniger Ressourcen und setzen statt der gigantischen Harvester kleinere Erntertrups ein. Die Wüstenbewohner haben zwar auch Ornithopter für die Aufklärung, nutzen aber statt fliegender Transporter Sandwürmer als Transportmittel: Dazu steckt ein Infanterietrupp einen sogenannten Thumper in den Sandboden, der den nächsten Wurm durch rhythmisches Klopfen anlockt, mit einem weiteren Klick legt ihr das Zielgebiet fest.

Die tierische U-Bahn ist aktuell noch unspektakulär anzuschauen, allerdings haben wir mehrfach erlebt, wie Fremten wie aus dem Nichts aus der Sandwüste auftauchten. Spätestens zum Release soll übrigens noch eine fünfte Fraktion dazukommen.

Auf den Schirm!

Ihr verbringt allerdings auch viel Spielzeit in diversen Bildschirmen jenseits der Wüstenwelt und kümmert euch um Abstimmungen, um die Forschung, um Diplomatie und um eure Agenten. In regelmäßigen Abständen tagt zum Beispiel der Landsraad, sozusagen die UNO des Dune-Universums.

Mit den übrigen Fraktionen stimmt ihr dann über automatisch generierte Themen ab. Etwa über den Verkaufspreis von Spice, die Wasserproduktion oder die Rekrutierungskosten frischer Truppen.

Das alles ist eher nüchtern dargestellt, wirkt sich aber spürbar aufs Spielgeschehen aus – hier könnt ihr anderen Fraktionen gezielt eins reinwürgen oder euch zumindest bis zur nächsten Abstimmung Vorteile verschaffen.

Die Diplomatie ist zumindest derzeit noch simpel, hier haben wir hauptsächlich den direkten Handel mit anderen Fraktionen genutzt, um unsere Ressourcenlücken zu füllen. Ihr könnt auch Verträge über offene Grenzen, gemeinsame Forschung oder eine Handelsallianz eingehen. Detaillierte Aktionen wie einen Sektoren- oder Forschungsaustausch sind aber nicht dabei.

Lizenz zum Forschen

Apropos Forschung: Das Forschungssystem ist da schon umfangreicher. Hier gibt's die vier Bereiche Politik, Militär, Wirtschaft sowie eine Mischung aus Volks- und Naturkunde. Nur ein Bruchteil der Forschungsfelder schaltet neue Bauwerke wie Spice-Silos frei oder Einheiten wie die Support-Drohnen. Durch Forschung verbessert ihr aber zum Beispiel eure Sabotagechancen oder die Infanteriekampfkraft in heimischen Sektoren. Das reicht locker, um euren Spielstil weiter individuell auszuarbeiten.

Wir schleusen zum Beispiel Agenten bei den anderen drei Fraktionen ein, bei der Handelsorganisation CHOAM oder beim Landsraad, dem politischen Zusammen-

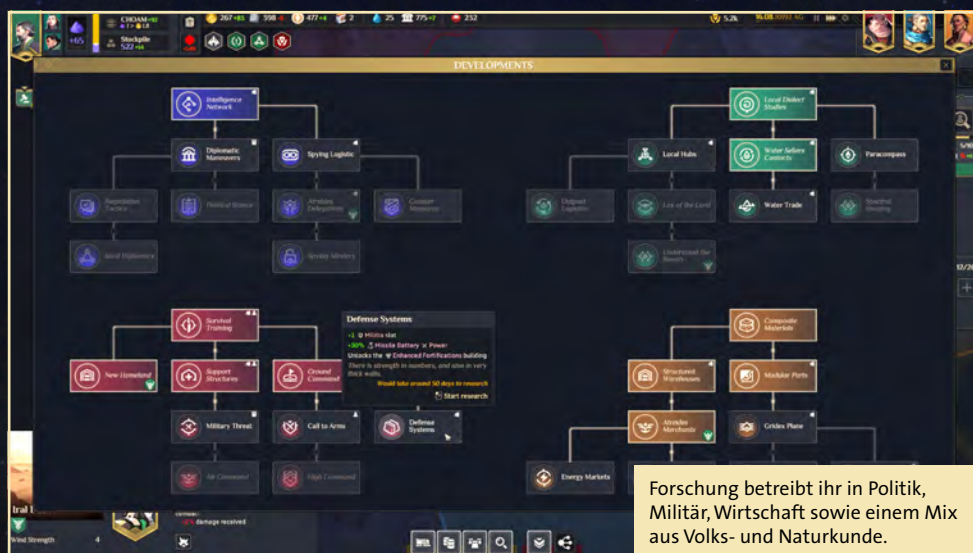
schluss der großen Häuser. Agenten können auch feindliche Verteidigungsanlagen lahmlegen oder die gegnerische Ausrüstung sabotieren – allerdings finden auch solche Geheimoperationen nur in sehr trockenen Textbildschirmen statt und nicht auf der Weltkarte. Aber bis zum derzeit geplanten Release im ersten Halbjahr 2023 ist ja noch viel Zeit. Die Monate wollen die Entwickler von Shiro Games vor allem ins Balancing, die fünfte Fraktion, eine Kampagne und den Multiplayer-Modus investieren. ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Eigentlich müsste ich langsam einen Wüstenkoller bekommen: »The Mandalorian« spielt immer wieder auf Tatooine, »Boba Fett« sowieso, und zwischendrin kam der neue »Dune« in die Kinos. Und jetzt noch Spice Wars? Na klar! Denn auch hier ist die Wüste quicklebendig und fast der eigentliche Hauptdarsteller. Ich muss aufpassen, dass ich genug Wasser ranschaufe, meine Infanteristen beim Marsch ordentlich versorge, permanent die Oberfläche mit meinen ikonischen Ornithoptern absuche. Dabei ist ständig was zu tun, und genau das ist momentan Fluch und Segen gleichzeitig: Spice Wars braucht dringend eine automatische Pause, sobald etwas Wichtiges passiert. Forschung fertig, ein neuer Agent steht parat, die nächste Abstimmung startet – da wäre eine konfigurierbare (!) Pause besser als kleine Buttons, die man schnell übersieht. Zum Glück ist sowas schnell implementiert, sodass sich Entwickler Shiro Games aufs Wesentliche konzentrieren kann, vor allem auf die angekündigte Kampagne und das Balancing der geplanten fünf Fraktionen. Denn die müssen sich trotz ihrer Gegensätze am Ende wirklich rund spielen – schließlich sind allein schon die Harkonnen und Fremten völlig unterschiedlich ausgerichtet. Mit den geplanten neun bis zwölf Monaten bis zum offiziellen Release inklusive Multiplayer-Modus hat das Team aber ausreichend Zeit dafür. Ich freue mich schon darauf!



Forschung betreibt ihr in Politik, Militär, Wirtschaft sowie einem Mix aus Volks- und Naturkunde.

ANNO HAT RÜCKEN

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: – Entwickler: **Stray Fawn Studio** Termin: **2022**

Wer denkt, Aufbaustrategie sei durchgezählt, hat noch nie eine Siedlung auf dem Buckel eines gigantischen, lebenden Tieres errichtet! Von Heiko Klinge



Im wandernden Dorf erwartet euch durchaus komplexe Aufbaukosten.

Reinzoomen, rauszoomen, reinzoomen, rauszoomen, reinzoomen ... Eigentlich sollte ich längst die ersten Gebäude meiner Siedlung errichten, aber ich kann in der Gratis-Demo von The Wandering Village einfach minutenlang nicht aufhören, am Mausekranz zu drehen! Irgendwie auch kein Wunder: In welchem anderen Aufbauspiel darf ich von der

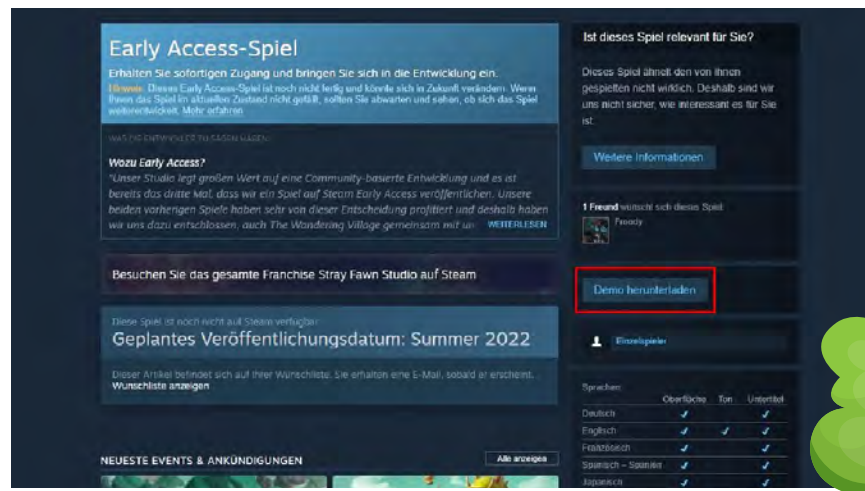
Weltkarte über ein gigantisches Monster bis zum auf dessen Rücken wachsenden Bienenstrauch zoomen? Eben!

The Wandering Village spielt in einer postapokalyptischen Welt, die durch mysteriöse giftige Pflanzen zunehmend unbewohnbar wird. Eine kleine Gruppe Überlebender sucht deshalb Schutz auf dem

Rücken einer gigantischen, wandernden Kreatur, die sie Onbu nennen. Mein Job ist es, gleichermaßen ihr Überleben zu sichern wie das von Onbu. Aus dieser faszinierenden Grundidee macht das Schweizer Indie-Studio Stray Fawn (Niche, Nimbatus) ein noch faszinierenderes Spiel, das wunderbar klassisches Aufbautüfteln im Siedler-Stil mit genau der richtigen Prise Frostpunk-Survival und FTL-Rogue-like mischt, ohne dass eine dieser Zutaten dominiert. Stattdessen ergeben sie schon vor dem Start der Early-Access-Phase im Sommer ein ebenso harmonisches wie erstaunlich umfangreiches Aufbauspiel-Ganzes, für das ich aktuell sogar Anno 1800 links liegen lasse.

WO IST DIE DEMO?

Zur rund zwei bis vier Stunden langen Demo gelangt ihr über die Steam-Produktseite von The Wandering Village. Der eigentliche Download-Button ist etwas versteckt, ihr findet ihn ziemlich unscheinbar in der rechten Infospalte.



Was ist so besonders?

Die anfängliche Begeisterung über das Rein- und Rauszoomen weicht schon nach wenigen Minuten der Erkenntnis, dass es sich nicht nur um einen optischen Gag handelt, sondern tatsächlich um eine wichtige Spiel-funktion. Denn The Wandering Village besteht aus drei Komponenten,

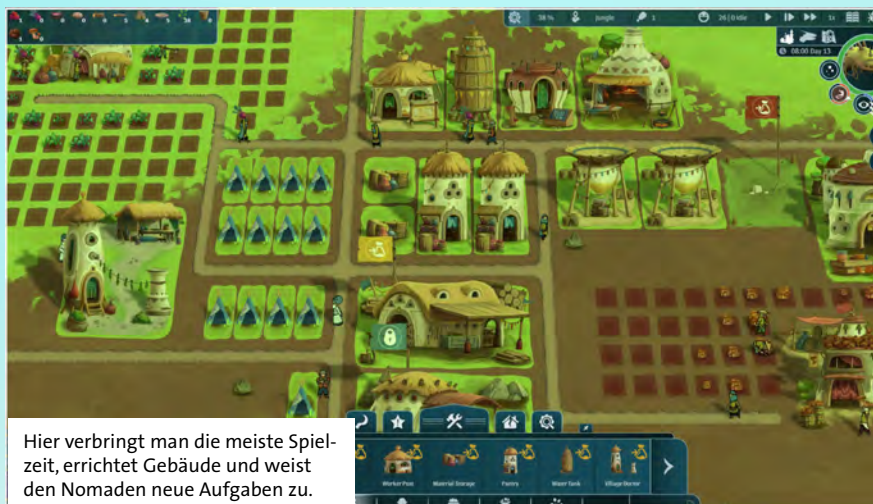
auch wenn die klassische Aufbaustrategie klar dominiert:

1. Siedlungsbau und Verwaltung:

Auf dem Rücken von Onbu platziere ich Häuser, Farmen, Tischler und Lager, aber auch ungewöhnlichere



Mit dem Turm (links) auf dem Rücken könnt ihr Onbu Befehle zurufen, die er vielleicht sogar befolgt.



Hier verbringt man die meiste Spielzeit, errichtet Gebäude und weist den Nomaden neue Aufgaben zu.

Gebäude wie ein Fütterungs-Trebuchet, das Onbu artgerechte Riesenviehnahrung in den Schlund schleudert. Beim Platzpuzzeln freut sich der Annoholiker in mir: Transportwege spielen eine wichtige Rolle, Farmen verlangen nach unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten, und das Nahrungskatapult gehört selbstverständlich in Maulnähe.

Durch den geringen Platz und die begrenzte Bewohnerzahl muss ich erstaunlich viel mikromanagen, was wiederum angenehm an die ersten Siedler-Spiele erinnert. Wege beschleunigen das Tempo meiner Träger und Arbeiter, immer wieder muss ich Prozesse priorisieren, weil sich auch die Gegebenheiten und Herausforderungen meiner Siedlung ständig ändern. Weil der Bauplatz auf Onbus Rücken naturgemäß stets gleich bleibt, geht The Wandering Village im Kampagnenverlauf anders als zum Beispiel Anno 1800 weniger in die Breite, sondern mehr in die Tiefe. Ich bekomme zunehmend mehr Optionen, um aus dem begrenzten Bauplatz das Maximum herauszuholen.

2. Rogue-like-Erkundung: Während ich baue, stapft Onbu durch eine prozedural generierte Spielwelt. Habe ich einen Hornbläserturm gebaut, darf ich ihm dabei sogar Kommandos geben, etwa in welche Richtung es bei der nächsten Abzweigung gehen soll. Außerdem schicke ich wie in Frostpunk Expeditionen in zufallsgenerierte Wälder, Minen oder Siedlungsruinen, um wertvolle

Ressourcen oder auch mal neue Überlebende zurückzukarren. Die Welt besteht zudem aus unterschiedlichen Biomen, die massiv Einfluss auf meine Siedlung nehmen. Wer in den gemäßigten Dschungeln nicht fleißig Wasser sammelt und Feldfrüchte anbaut, erlebt in Wüstenregionen sein hungriges Wunder. Und die eingangs erwähnten Pflanzen verteilen ihrerseits immer wieder giftige Sporen auf Onbus Rücken, um die ich mich schleunigst kümmern sollte.

3. Pokémon-Survival: Onbu ist eben nicht nur ein schick animierter Ort für meine Siedlung, sondern ein fühlendes Wesen, um dessen Wohlergehen ich mich genauso kümmern muss wie um das der Überlebenden. Er benötigt ebenso Nahrung wie Schlaf, und wenn er stirbt, habe ich automatisch die Partie verloren. Je weiter ich meine Siedlung ausbaue, umso mehr Interaktionsmöglichkeiten bekomme ich mit dem guten Onbu. Und je weiter ich in die postapokalyptische Welt voranschreite, desto größer werden auch die Gefahren für ihn. Dadurch vermeidet The Wandering Village sehr geschickt die Routinefalle der meisten anderen Aufbauspiele, die zunehmend einfacher werden, wenn ich erstmal alles gebaut habe.

Viel Liebenswertes

The Wandering Village mag auf Standbildern optisch eher simpel wirken, entfaltet in Bewegung aber schnell einen zauberhaften, an

die Filme von Studio Ghibli erinnernden Zeichentrick-Charme, dem sich selbst ein Anime-Skeptiker wie ich kaum entziehen kann. Vor allem wirkt alles wunderbar lebendig und organisch: Im Hintergrund zieht die Landschaft des jeweiligen Bioms vorbei, im Vordergrund verfolge ich das detailverliebte Gewusel meiner Untertanen, die wie in Die Siedler Bäume fällen, Rüben ernten und jede Ressource nachvollziehbar von A nach B zu C transportieren. Einzig einige nicht animierte Produktionsgebäude mindern den »Macht schon beim Zusehen Spaß«-Effekt. Hier will Stray Fawn im Verlauf der Early-Access-Phase aber noch nachbessern.

Anfangs jongliere ich in The Wandering Village lediglich mit vier Rohstoffen, zwei Handvoll Gebäudetypen und mageren 16 Überlebenden. Und das im ebenso grünen wie fruchtbaren Dschungel. Doch je weiter Onbu voranschreitet, umso mehr verstehe ich, wie gut hier ein Rädchen ins andere greift. Der Kniff: Ich habe stets mehr Aufgaben als Arbeitskräfte zur Verfügung. Außerdem wachsen Bäume und Beeren auf Onbus Rücken nur sehr langsam nach. Wer einfach nur wild drauflos abholzt und aufbaut, wird deshalb spätestens in der ersten Wüstenregion Probleme bekommen. Stattdessen muss ich clever priorisieren und meine Strategie flexibel den jeweiligen Umweltbedingungen anpassen. Und da ist ja noch der Forschungsbaum mit 30 weiteren Gebäuden, die meinen Handlungsspielraum im gleichen Maße erweitern, wie ich mich neuen Herausforderungen stellen muss.

Sauber gemacht

Die Demo beschäftigt je nach Spielweise rund zwei bis vier Stunden pro Durchgang, wirkt jetzt aber schon polierter als viele Indie-Aufbauspiele zum Release. Klar lesbare Icons verraten mir präzise, welche Probleme ein Siedler oder Gebäude hat. Ich darf das Geschehen jederzeit beschleunigen, verlangsamen und sogar anders als in Anno 1800 auch im Pausenmodus Befehle erteilen, sodass trotz der Survival-Thematik nie Stress auf-



Onbu bewegt sich über eine Weltkarte und durch unterschiedlichste Biome.

STRAY FAWN STUDIO

Stray Fawn ist kein neues Studio und hat seit seiner Gründung 2016 durch Philomena Schwab und Micha Stettler schon eine Reihe erfolgreicher Spiele veröffentlicht. Im Weltraumspiel *Nimbatus* (links) baut ihr aus Einzelteilen eine möglichst kampfstärke Drohne und schickt sie in einem prozedural generierten Universum in Gefechte mit anderen Drohnen. Etwas friedlicher geht es im Evolutionsstrategiespiel *Niche* zu (nur für Android und iOS): Zwar wird auch hier (rundenweise) gekämpft, im Vordergrund steht jedoch das Überleben eurer eigenen Tierspezies. Mit geschickter Genetik passt ihr die an Umweltgegebenheiten, Krankheiten und Raubtiere an.



kommt. Die restliche Bedienung flutscht bis auf ein paar Kleinigkeiten ebenfalls vorbildlich, weshalb sich das Entwicklerstudio in der geplanten einjährigen Early-Access-Phase »nur noch« aufs Balancing und das Ergänzen weiterer Inhalte konzentrieren kann. So sollen Dschungel-, Wüsten- und Bergregion noch um ein Wasser- und ein Ruinenbiom ergänzt werden. Außerdem stehen fliegende Händler, zähmbare Vögel und zusätzliche Storyelemente auf der Update-Liste. Der eigentliche Kern von *The Wandering Village* funktioniert aber jetzt schon blendend und motiviert immens.

Was ist noch unklar?

Über die Storyhintergründe lässt das Spiel einen momentan noch ziemlich im Dunkeln. Was hat die Umweltkatastrophe verursacht? Woher stammt mein Nomadenvolk? Was ist Onbu für ein Wesen, und gibt es noch mehr wie ihn? Oder ist er gar eine sie? Es spricht für die Atmosphäre von *The Wandering Village*, dass mir derart viele Fragen beim Spielen durch den Kopf schießen. Aber es wäre eben großartig, wenn die Rogue-like-Kampagne diese auch beantworten würde. Story-

elemente fehlen bis auf ein kurzes Intro sowie ein paar Tutorial-Textboxen komplett, sollen im Verlauf der Early-Access-Phase aber noch nachgeliefert werden. Zum einen über das Verteilen von Lore-Objekten in der Spielwelt, zum anderen über einen dedizierten Storymodus. Hier ist allerdings laut Studiogründerin Philomena Schwab noch unklar, wie dieser aussehen wird.

Das grundsätzliche Zusammenspiel aus ganz viel Aufbaustrategie, ein bisschen Rogue-like und einer Prise Survival klappt bereits prima, die großen Balancing-Fragen muss *Stray Fawn* allerdings erst noch lösen. Wie vermeiden sie im Kampagnenverlauf frustrierende Sackgassen, falls ich mich mal verplant habe? Wie fair wirken sich die vielen Zufallselemente auf den (bisher einzigen) Schwierigkeitsgrad aus? Und vor allem: Wie viel Lust habe ich auf einen neuen Durchgang, falls ich den Tod meines so lieb gewonnen Onbus erleben muss?

Denn schon jetzt ist klar: Eine Kampagne in *The Wandering Village* wird deutlich länger dauern als die von Rogue-like-Kollegen wie *FTL*, *Hades* oder *Slay the Spire*. Das spricht einerseits für Umfang und Spieltiefe,

erhöht andererseits aber massiv die Frustgefahr bei einem späten Scheitern. Das könnte selbst einem Zoomfetischisten wie mir die Laune verderben, auch wenn ich bis dahin noch sehr viel rein- und rauszoomen werde. Reinzoomen, rauszoomen, reinzoomen, rauszoomen, reinzoomen ... ★

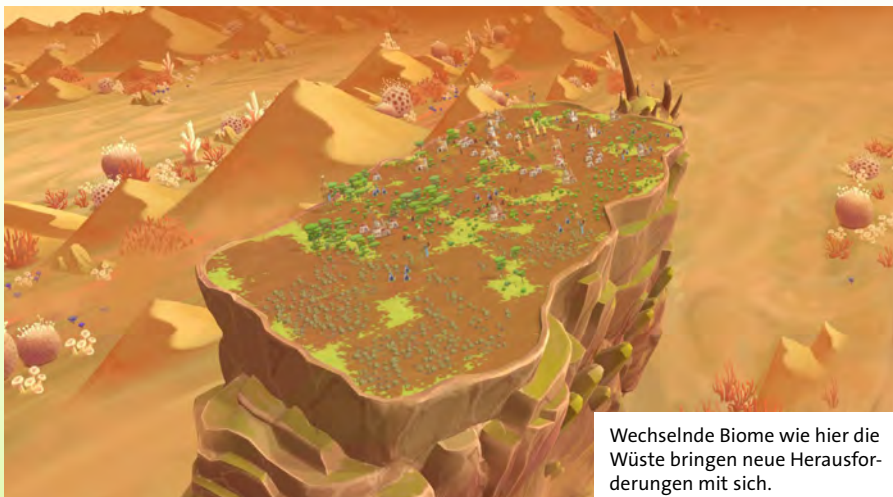
MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



The Wandering Village mögen noch nicht viele auf dem Schirm haben, aber es könnte tatsächlich die größte Aufbauspielüberraschung seit *Frostpunk* werden. Die Idee mit der wandernden Riesenkreatur als Baufläche ist schlicht genial und so viel mehr als nur ein optisches Gimmick. Zum einen potenziert es die Identifikation mit meiner Siedlung: Sie soll eben nicht nur effizient arbeiten und schön aussehen, sondern verdammt nochmal das Überleben meines Nomadenstammes und natürlich des herzallerliebsten Onbus sichern!

Zum anderen löst es das klassische Routineproblem vieler Aufbauspiele: Meine Siedlung wandert hier im wahrsten Sinne des Wortes durch eine sich ständig ändernde Spielwelt. Was vor ein paar Minuten noch effizient war, kann plötzlich das Überleben meines Stammes gefährden. Der schon jetzt sehr runde Zustand von *The Wandering Village* macht mich zudem zuversichtlich, dass die Early-Access-Phase hier eben nicht nur reines Marketing ist, sondern wirklich zum Polieren eines Rohdiamanten verwendet werden kann. Wie sehr der letzten Endes glänzen wird, steht natürlich noch in den Sternen. Aber wer ein Herz für intelligente Aufbauspiele hat, sollte mindestens die Gratis-Demo ausprobieren und das wandernde Dorf im Blick behalten.



Wechselnde Biome wie hier die Wüste bringen neue Herausforderungen mit sich.

Retro Commander

UND NOCHMAL C&C

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: – Entwickler: **Noble Master LLC** Termin: **2022**

Retro Commander ist ein kleiner Titel, der sich die Echtzeitstrategie auf die post-apokalyptischen Fahnen geschrieben hat. Inspiriert ist er vor allem von Red Alert.

Von Reiner Hauser



Wenn das Startgebiet ausgereizt ist, solltet ihr den Sprung auf eine andere Insel wagen.

Wir nehmen zur Sicherheit ein paar dicke Kriegsschiffe und Landungseinheiten mit auf Gebietserkundung.

Bekanntlich teilt sich die Welt in drei Gruppierungen: Age-of-Empires-Fans, Starcraft/Warcraft-Fans und diese anderen, die komischen Leute, die Command & Conquer lieben. Und ausgerechnet um die geht es heute, denn wir haben uns für euch Retro Commander angesehen. Das Spiel soll am 11. Mai in den Early Access starten und dabei nicht nur klassische Skirmish-Partien und Multiplayer-Matches im Stile von Command & Conquer abliefern, sondern auch eine Kampagne mit Story und gezeichneten Comic-Zwischensequenzen bieten! Grund genug also, dass wir die Demo des Spiels einmal ausprobieren und danach dem Entwickler noch ein paar Informationen entlocken dürfen.

Hier kommt ihr also auf eure Kosten, wenn ihr wissen wollt, ob hinter dem Retro-Look noch mehr steckt und ob alte C&C-Hasen sich Hoffnungen auf eine lohnenswerte Reise durch die Zeit machen dürfen.

Richtig klassische Echtzeitstrategie
Retro Commander ist also ein Echtzeitstrategiespiel in einem postapokalyptischen Set-

ting, gepaart mit einem Retro-Look. Im Single- und Multiplayer kämpft ihr mit einer der fünf Fraktionen gegen die KI oder gegen andere menschliche Spieler. Dazu kommen eine Kampagne sowie zusätzliche Spielmodi wie Capture the Flag und King of the Hill. Im Rahmen seiner Spielmechanik ist Retro Commander so weit sehr klassisch angelegt. Ihr baut eine Basis auf, bildet Einheiten aus und plättet den Gegner (oder der euch, je nachdem). Gemäß dem großen Vorbild Command & Conquer liegt der Fokus dabei weniger auf dem Basenbau im Gegensatz etwa zu Age of Empires. Es geht vielmehr um die Kontrolle über die Karte, Truppenbewegungen und die Schlachten.

Auch die Wirtschaft zählt

So ganz ohne Wirtschaft und Logistik kommt ihr allerdings nicht aus, was die meisten aber ohnehin freuen dürfte. Das vergangene Jahrzehnt hat schließlich eindrucksvoll gezeigt, dass Echtzeitstrategiespieler eben nicht nur konstante Action wollen. Es gibt daher zweierlei zu beachten: Gebäude müs-

sen ausreichend mit Strom versorgt werden, was neben Stromerzeugern auch ein Stromnetz voraussetzt. Ihr nutzt Wind und Sonne, die billig und standortunabhängig sind, oder ihr findet höchst effektive geothermale Risse oder Uran für Atomenergie.

Daneben gibt es das sogenannte Thaurium, das als Geldeinheit dient. Ihr könnt es bei speziellen Kristallspots mit Minen oder Sammlern gewinnen. Die Hauptaufgabe bei der Wirtschaft besteht also darin, zwischen Expansion und Produktion abzuwägen: Truppen bauen, mehr Produktionsfabriken errichten oder lieber mehr Minen, um das Einkommen zu erhöhen? Gleichzeitig müsst ihr aber mehr Land unter eure Kontrolle bringen, um überhaupt neue Minen bauen zu können. Doch mehr Land bedeutet eine größere Angriffsfläche für eure Feinde, die über Land, Luft und Wasser kommen können. Jede der fünf Fraktionen verfügt nämlich über ein sattes Arsenal an Waffen. Sie haben individuelle Stärken und besondere Einheiten, so etwa Drohnen oder gar Luftschiffe. Es läuft aber immer auf dieselben Zusammenhänge hinaus. Jede Einheitengattung, also Soldaten, Panzer, Flugzeuge und Schiffe, hat je einen Truppentyp, der eine der anderen Gattungen auskontert. Dazu kommen dann noch ein paar Spezialwaffen wie Minen, U-Boote und Langstreckenraketen, wahlweise mit Atomsprenghäupten bestückt.

Einheiten haben keine Fähigkeiten

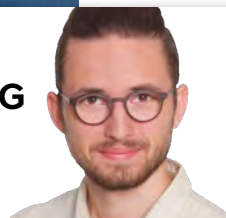
Am Anfang lohnt es sich außerdem, ein paar schnelle Aufklärungseinheiten zu bauen, denn auf der Karte verstecken sich neben



Die Lufthoheit zu haben, kann extrem mächtig sein – allerdings auch extrem teuer.

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Ich persönlich habe keine besondere Bindung zu Command & Conquer, ich war eben immer schon ein kleiner Age-of-Empires-Fanboy. Dennoch ist mir natürlich klar, dass genau wie bei den anderen großen RTS-Marken auch bei Command & Conquer viele nostalgisch an wohlige Zeiten zurückdenken und sich wahrscheinlich über ein kleines, gelungenes Indie-Game in diesem Stil freuen werden. Wie gut Retro Commander dann aber wirklich wird, wie ausgefeilt die Mechaniken und die Balance sind, wenn hunderte knallharte Tüftler darauf losgelassen werden, das muss sich im Early Access erst einmal zeigen. Und natürlich ist der ganze Retro-Charme Fluch und Segen zugleich. Denn während einerseits die Nostalgie kräftig mitspielt, kommt bei so manchem womöglich auch schnell das Gefühl auf, das alles schon etwas zu oft gespielt zu haben. Für diejenigen mag dann die Kampagne eine gute Ablenkung sein, doch die steht und fällt mit dem Missionsdesign und der Qualität der Geschichte. Doch darüber erfahren wir erst bei Start des Early Access mehr. Bis dahin solltet ihr Retro Commander definitiv auf dem Radarbildschirm behalten.

neuen Ressourcenfeldern auch spezielle Gebäude, etwa ein Warp-Knotenpunkt, an den sich Einheiten teleportieren können. Oder ihr findet eine zivile Stadt, in der ihr zusätzliche Truppen ausheben könnt, wenn ihr sie unter eure Kontrolle bringt.

Für den einen oder anderen mag es enttäuschend klingen, für andere ist es ein Segen: Die Truppen haben in der Regel keine Sonderfähigkeiten. Es geht ganz klassisch darum, die richtigen Einheiten zum richtigen Zeitpunkt zu bauen, sie an den gewünschten Ort zu bringen und den Gegner nach Möglichkeit durch pure Masse oder weise Truppenzusammensetzung zu überwältigen.

Damit die Partien im Multiplayer auch fair bleiben, soll es ein Ranking-System geben. Die Community darf sich übrigens auch beteiligen, Modding-Möglichkeiten, vor allem für neue Maps, sind fest eingeplant.

Stück für Stück

Wer aber keine Lust auf normale Matches hat, findet vielleicht in der Kampagne seine Wünsche befriedigt. Die gesamte Kampagne soll sieben Kapitel mit jeweils drei bis vier Missionen umfassen. Zum Start des Early Access sollen davon die ersten beiden Missionen des ersten Kapitels bereitstehen. Der Rest wird nach und nach während des Early Access veröffentlicht. Die Geschichte von Retro Commander wird in gezeichneten Comic-Zwischensequenzen erzählt und dreht

sich wohl um die neue Ordnung in der Welt nach der Apokalypse. Über deren Qualität können wir jedoch noch nichts sagen.

Es macht Spaß

Das normale Spiel macht dagegen schon jetzt einen recht passablen Eindruck. Es ist spaßig, die Kriegsmaschinerie in Gang zu werfen, Invasionsflotten von einer Insel zur anderen zu schicken oder große Flugzeuggeschwader in Angriffsreichweite zu bringen, um dann mit etwas Raketenunterstützung über den Gegner herzufallen.

Allerdings braucht Retro Commander noch etwas Zeit. Zum einen fehlt es an internen Erklärungen und vor allem einem Tutorial. Eine Übersicht über die Besonderheiten der einzelnen Fraktionen wäre genauso hilfreich wie etwa eine vernünftige Anzeige über den aktuellen Stromverbrauch. Auch eine Mini-Map geht uns ein wenig ab. Zum anderen braucht es beim Sounddesign noch deutlich mehr Abwechslung, denn die Einheiten haben bislang nur eine Voice-Line pro Befehlstyp, was ziemlich schnell ermüdend wird.

Eine lange Roadmap

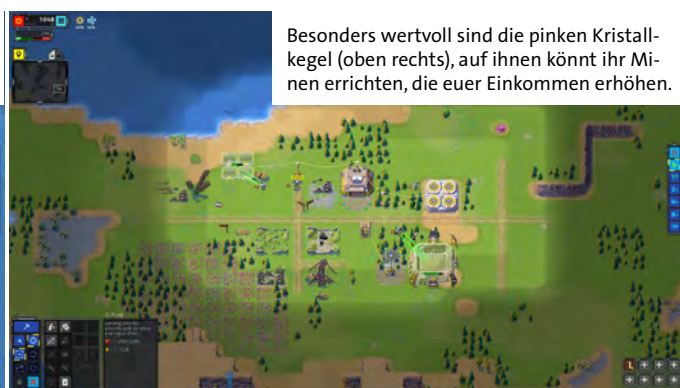
Aber dafür ist der Early Access freilich da. Auf Nachfrage hat uns der Entwickler Noble Master sogar eine sehr genaue Auflistung der Ziele für den Early Access geschickt, die einen guten Einblick in die geplante Entwicklung des Retro-Spiels gibt:

- die Kampagne fertigstellen
- zusätzliche Multiplayer-Szenarien
- Balancing der Fraktionen
- KI verbessern
- Bugfixing
- Updates basierend auf Feedback
- verbesserte Dokumentation des Spiels
- möglicherweise ein Forschungsbaum
- falls sich das Spiel gut verkauft, eine weitere Fraktion: Aliens mit ganz eigenen Truppen und Technologien

Insgesamt klingt das alles nach einem motivierten Entwicklerteam, das ein relativ simples, aber durchdachtes Echtzeitstrategiespiel herausbringen und dabei den Flair von Command & Conquer: Red Alert aufleben lassen will. Und hey, es gibt schlechtere Ideen. Immerhin finden das dann doch einige Leute ziemlich gut. ★



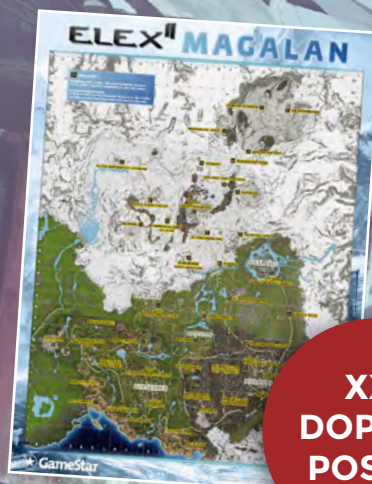
Da die KI den ersten und zweiten Angriff noch abwehren konnte, haben wir aufgerüstet und einen Haufen Panzer verschifft.



Besonders wertvoll sind die pinken Kristallkegel (oben rechts), auf ihnen könnt ihr Minen errichten, die euer Einkommen erhöhen.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ELEX 2

JETZT BESTELLEN



**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	Geburts-tag	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



Unser Mann für Sonderhefte



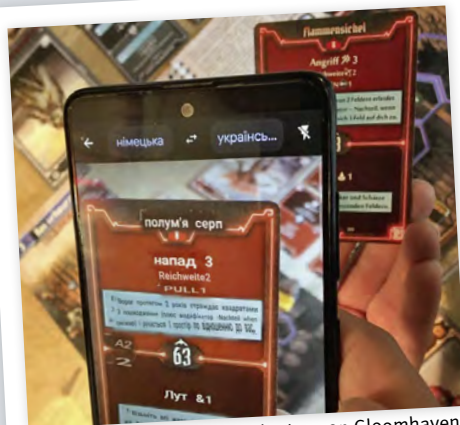
Martin Deppe,
freier Autor
@GameStar_de

ZULETZT ENTSCIEDEN: Den 16-jährigen Sohn einer ukrainischen Radiojournalistin bei uns aufzunehmen, die weiter aus der Westukraine berichtet. Für die Menschen in den Tiefgaragen und Kellern, die sonst nichts empfangen können. Was für eine mutige Frau!

ZULETZT GEKAUFT: Gran Turismo 7 – ich bin zwar noch nicht allzu weit, freue mich aber schon auf Laguna Seca. Corkscrew you!

ZULETZT GEDACHT: Wo ist eigentlich mein Korkenzieher?

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Warhammer 40K: Chaos Gate – Daemonhunters! Nach dem drögen Battlesector ist das eine super Mischung aus XCOM 2 und Tabletop-Knights. Ich bin sonst eher Fernkämpfer, aber die Nahkämpfe hier sind die Wucht! Und weil unser neuer Mitbewohner Brettspiele liebt, habe ich endlich einen Mitstreiter für Gloomhaven.



Um die deutschen Aktionskarten von Gloomhaven zu übersetzen, verwenden wir eine App, die auch Texte auf Fotos ins Ukrainische übersetzt. Und dann gleich ins Bild einbaut.

UNSER Team



Heiko Klinge,
Chefredakteur
@HeikosKlinge

ZULETZT GESCHAUT: Die dritte Staffel von LOL. Kann normalerweise wenig mit Comedy anfangen, aber das treibt selbst mir die Lachtränen in die Augen.

ZULETZT GEHÖRT: Endlich mal wieder live Metal! Und zwar die wahnsinnig virtuoseren Dynazty. Was habe ich Konzerte vermisst!

ZULETZT GEDACHT: Mirko Nontschew wird dem deutschen Humor fehlen.

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Was für ein Release-Loch? Man muss sich nur Spiele suchen, die lang genug sind! Stecke inzwischen 105 Stunden in Elden Ring, ohne dass ein Ende in Sicht wäre. Ähnliches gilt für Pathfinder: Wrath of the Righteous und Total War: Warhammer 3.

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin
@Flausensieb

ZULETZT ENTSCIEDEN: Nun ist es auch bei mir so weit, ich brauche eine Brille.

ZULETZT GEKAUFT: Einen neuen Controller. Mein alter hatte gefühlte 100 Jahre auf den Analogsticks, der neue hat Paddles. Paddles! Das ist die Zukunft!

ZULETZT GEDACHT: Mit dem neuen Controller kriege ich Malenia auch solo gepackt. Ganz bestimmt! (Und siehe da: Ja.)

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Siehe oben. Ich versumpfe nach wie vor in Elden Ring. Habe über 200 Stunden auf der Uhr und finde im NG+ noch immer Orte, die mir neu sind. Außerdem backseatgame, äh ... coache ich gerade den Freund durch Stormvale.



Dimitry Halley,
Redaktionsleiter GS.de
@dimi_halley

ZULETZT GESPIELT: Endlich Xenoblade Chronicles 2. Bin bei über 100 Stunden und nicht im Ansatz durch, ich liebe es!

ZULETZT GEKAUFT: Einen Anzug. Ich komme jetzt in das Alter, in dem alle heiraten und man einen Anzug häufiger braucht als Jogginghosen im Homeoffice.

ZULETZT GEDACHT: Selbst zwei neue Anzüge sind aktuell nicht so teuer wie eine PlayStation 5. Seufz.

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Xenoblade, Call of Duty Vanguard, Assassin's Creed Odyssey – wir haben doch eh alle genügend Spiele im Backlog ... wer braucht neue Releases?

WAS SIND DEINE AUFGABEN ALS NEUER REDAKTIONSLEITER VON GAMESTAR.DE?

Weil die GameStar große Pläne für die Zukunft verfolgt, wird sich Heiko als Chefredakteur künftig weniger auf das redaktionelle Tagesgeschäft und mehr auf gesamtstrategische Prozesse konzentrieren. Meine neue Aufgabe: dafür zu sorgen, dass wir als Redaktion euch jeden Tag ungestört die bestmöglichen neuen Inhalte auf GameStar.de liefern können. Insgeheim plane ich natürlich, dass künftig alle nur noch über Hunt: Showdown schreiben dürfen – aber das würde ich nie irgendwo öffentlich festhalten.



Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT INSTALLIERT: Fliegengitter vor den Fenstern. Mein Blut kriegt ihr nicht!

ZULETZT GESCHAUT: Das Staffelfinale von Severance auf Apple TV+. Jetzt kann ich Staffel 2 nicht mehr erwarten.

ZULETZT GEDACHT: Und wenn ich diesen ganzen neuen Mobile-Titeln von Blizzard doch mal eine Chance gebe?

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Ich laufe immer noch durch Horizon: Forbidden West. Und vielleicht bekommt Elden Ring noch mal eine Chance, wenn draußen zum Stimmungsausgleich das Wetter besser ist.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESPIELT: Jede Menge Spiele, um Videomaterial für das Live-Programm unseres ersten Podcast-Festivals aufzunehmen. Das ist jetzt schon vorbei, aber ihr könnt unsere weltschweren Debatten als Podcast-Folgen nachhören unter www.gamestar.de/podcast.

ZULETZT GEBAUT: Einen großen Käfig, damit die Katzen auf der Dachterrasse rumspringen können.

ZULETZT GEDACHT: Mit einer Glatze und einer der Katzen auf dem Schoß könnte ich Dr. Evil aus Austin Powers cosplayen. Schon notiert für später.

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Master of Orion 2. Den Grund lest ihr oben.



Géraldine Hohmann, Redakteurin

@mighty_dinomite

ZULETZT GESCHAUT: Die gesamte Disney- und Pixar-Filmparade. Unglaublich, wie gut Findet Nemo immer noch ist.

ZULETZT GESCHOSSEN: Einen flauschigen Würfel auf dem Münchner Frühlingsfest.

ZULETZT GEDACHT: Klar kann ich 25 Euro für die Chance auf ein kratziges Stoffpferd ausgeben. Oder... ich kaufe halt einfach eines für halb so viel Geld. Macht aber auch nur halb so viel Spaß.

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Im Zweifel geht halt immer eine zehntausendste Runde Oblivion!

Fabiano Uslenghi, Redakteur

@StillAdrony

ZULETZT GESCHAUT: Rogue One. Das gehört nämlich mittlerweile fest dazu, wenn der nächste Star-Wars-Marathon ansteht.

ZULETZT GETRUNKEN: Eine Cola in einem Bierzelt. Ihr könnt mir gar nichts!

ZULETZT GEDACHT: Es ist so verrückt, dass ich seit fast zwei Jahren direkt an der Theresienwiese wohne und jetzt erst mitbekomme, wie so ein bayrisches Volksfest abläuft.

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Ich halte es wie Heiko und hänge an langen Spielen wie Pathfinder oder Warhammer 3, probiere mich neuerdings aber auch an Resident Evil 7 aus.



Marylin Marx, Community Managerin

@Zaizencosplay

ZULETZT GEKOCHT: Japanisches Curry! Ich habe wieder eine Küche, es ist ein Traum.

ZULETZT GEBUCHT: Reise nach Düsseldorf zur Dokomi. Endlich wieder Convention!

ZULETZT GEDACHT: Muss noch weißen Stoff für das Cosplay bestellen.

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Zu viel. Neben Elden Ring wollen die Overwatch-2-Beta, WoW und Final Fantasy 14 auch Aufmerksamkeit.

Natalie Schermann, Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GESCHAUT: Twin Peaks. Ich weiß nicht, wann ich zuletzt so viel Kaffee in mich reingekippt habe ...

ZULETZT GESPIELT: Laura Palmer's Theme auf Klavier. Unfassbar, wie viele unterschiedliche Emotionen in diesem Musikstück stecken!

ZULETZT GEDACHT: Wie oft kann ich dasselbe Stück auf dem Klavier spielen, bis die Nachbarn die Nase voll von mir haben?

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Deadly Premonition auf der Switch. Ich hatte Lust auf Twin Peaks in Videospielform. Der Cringe macht es noch tausend Mal besser!



Nils Raettig, Redakteur Hardware

@nraettig

ZULETZT GESEHEN: Wenig überraschend die ersten Folgen der neuen Staffel von Better Call Saul. Unbekannter dürfte The Affair sein, kann man aber schon gucken.

ZULETZT GEHÖRT: Gerüchte über eine sogenannte Team-Seite, auf der man als Redakteur bei der GameStar auftauchen und Kram von sich selbst erzählen kann.

ZULETZT GEDACHT: Wie bitte was, unsere Zwillinge sind jetzt schon drei Jahre alt? Das meinen also alle mit »Die Kleinen werden so schnell groß«.

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Es hat einen großen Vorteil, wenn man praktisch nur noch League of Legends spielt: Es gibt einfach keine Release-Löcher mehr für mich!

Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT ABGENOMMEN: Die Gipsschiene an meinem linken Arm nach der Finger-OP.

ZULETZT VERDUMMT: Bei Star Trek: Picard – Season 2. Nach der ersten Episode verspürte ich noch Hoffnung.

ZULETZT GEDACHT: Okay, was kann ich mit einer Hand im Gips alles spielen?

WAS SPIELST DU IM AKTUELLEN KLEINEN RELEASE-LOCH? Ich denke gerade darüber nach, einen 16. Durchlauf von Baldur's Gate 2 anzufangen. Ist mir noch zu helfen?



Lego Star Wars: The Skywalker Saga

VIELE STEINE IM WEG

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **TT Games** Termin: **5.4.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch, Nuscheln**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **-**

Endlich ist es fertig. Lego Star Wars: The Skywalker Saga geht dahin zurück, wo die Lego-Lizenzspiele einst ihren Anfang nahmen. Das bewährte Konzept wird komplett neu zusammengebaut, aber nicht jeder Stein passt. Von Fabiano Uslenghi

Ich baue Star-Wars-Raumschiffe aus Lego, seit ich sieben Jahre alt bin. Ich besitze noch einige der ersten Generationen von Sets, die von Lego jemals hergestellt wurden. Namentlich den allerersten X-Wing von 1999. Danach gab es weitere Sets wie den Millennium Falken oder die coole Kombination aus Y-Wing und Darth Vaders TIE-Fighter. Den TIE-X1-Turbosternenjäger, um präzise zu sein. Man kann also sagen: Lego Star Wars war ein bestimmender Teil meiner Kindheit. Und auch noch, als ich eigentlich schon etwas zu alt war, um mit den Raumschiffen aktiv zu spielen. Inzwischen sind sie mehr Ausstellungsstücke als Spielsachen. Obwohl ich gelegentlich schon mal eins in die Hand nehme, durch die Luft trage und die typischen Pew-Pew-Geräusche mache.

Doch irgendwann musste ich nicht mehr mit meinen Lego-Sets spielen, sondern konnte die komplette Trilogie in Form der unerwar-

tet unterhaltsamen Star-Wars-Lego-Spiele durchleben. Der Erfolg dieser Spiele war der bunte Stein des Anstoßes, der allerlei lizenzierte Lego-Software nach sich zog, die alle mit leichten Änderungen das Prinzip von Lego Star Wars kopierten.

Nun ist es wieder an Star Wars, ein Vorreiter zu sein. Denn Lego Star Wars: The Skywalker Saga soll nicht nur alle drei Trilogien in sich vereinen, sondern legt die bewährte Anleitung beiseite und baut etwas freigeistiger drauflos. Folglich war ich dieses Jahr mehr als hibbelig bei dem Gedanken, das endlich selbst anfassen zu können. Und, na ja, das Ergebnis lässt mich ähnlich zwiespältig zurück wie ein cooles Lego-Set zu den Episoden 7 bis 9. Denn Lego Star Wars: The Skywalker Saga verbaut mir viel von dem, was ich mir eigentlich gewünscht habe, findet aber trotzdem neue Wege, um mich zu faszinieren.

Das Gameplay umgebaut

Die Vorgänger von Lego Star Wars: The Skywalker Saga sind erfrischend bunte Mischungen. Im Kern sehr lineare Story-Adventures, die sich dabei an der Handlung aus den ersten sechs Filmen entlanghangeln. Nur bestehen hier eben Helden und Feinde aus Lego, auch Teile der Inneneinrichtung waren aus bunten Steinchen zusammengestellt. Raumschiffe sowieso. Feinde werden mit Lichtschwertern und Blastern zerlegt, das Mobiliar

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Star Wars euer Herz geschenkt habt.
- ... euch Sammeln große Freude bereitet.
- ... ihr schon immer die ganze Saga spielen wolltet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr von leichtem Humor nichts haltet.
- ... euch anspruchslose Spiele keinen Spaß machen.
- ... ihr nach einem guten Koop-Spiel sucht.





Rebell: Haltet sie auf!

Im Fernkampf spielt sich das Adventure wie ein Deckungs-Shooter. Sogar inklusive Bullet Time beim Ausweichen!



Jede der neun Episoden hat jeweils fünf individuelle Levels, aber unterschiedlich viele offene Areale.



Das Universum ausgebaut

Neben dem neuen und verbesserten Gameplay hat das Entwicklerstudio TT Games ein paar strukturelle Änderungen vorgenommen. Solltet ihr bereits Trailer oder ähnliches Promomaterial zu The Skywalker Saga gesehen haben, hat euch vielleicht folgender Satz verwundert: Erforscht die Galaxie! Das klingt nämlich nach einem Open-World-Ansatz, der nicht so richtig zur stringenten Erzählweise der Lego-Spiele passen will. Eigentlich ging es stets darum, alle Episoden am Stück durchzuspielen und nicht Parsec-weit vom Kurs abzukommen, um irgendeinen Planeten hinter dem Outer Rim zu erkunden.

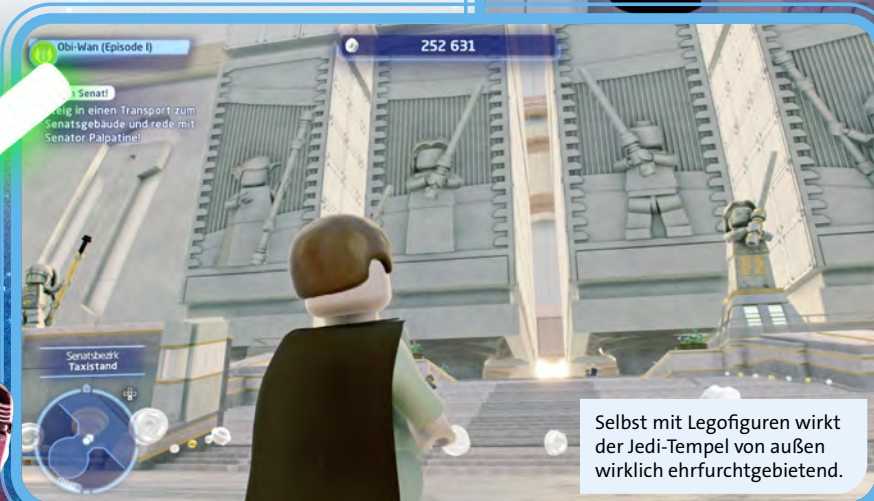
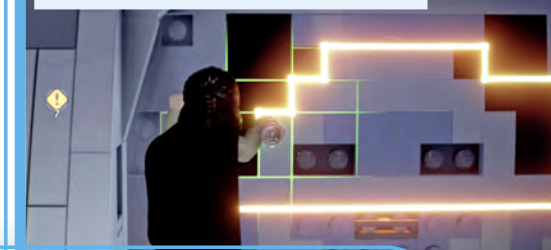
Hat The Skywalker Saga nun also eine Open World? Nein, nicht so richtig. Aber anders als in den Vorgängern besteht das Universum nicht mehr aus linearen Levels, sondern aus insgesamt 52 Hub-Welten. Mal größer, mal kleiner, mal luftleerer Raum. In der Regel gibt es auf jedem Planeten, der in der Kinosaga vorkommt, mindestens ein offenes Areal. Wichtige Planeten wie Tatooine oder Coruscant haben sogar mehrere. Wenn ihr der Story folgt, könnt ihr die einzelnen

wird verwüstet, um so tausendfach kleine Steinchen einzusammeln. Gelegentlich werden die Steine dann auch wieder neu zusammengesetzt, um Rätsel zu lösen und neue Wege zu öffnen. Im Kern bleibt The Skywalker Saga diesem Grundprinzip treu, trotzdem fühlt es sich von der ersten Minute an ganz anders an. Denn die Kamera befindet sich im neuen Adventure die gesamte Zeit über sehr dicht hinter der Spielfigur. Erinnern die Vorgänger mit festen Kamerawinkeln und einer distanzierten Draufsicht noch an Hack&Slays, hat The Skywalker Saga das Flair eines Third-Person-Adventures. Das hat mich zwar einerseits viel direkter in dieses fantastische Universum gezogen und erleichtert Sprungpassagen, macht dafür das Auffinden von versteckten Objekten etwas umständlicher. Wobei die Lego-Spiele ohnehin nicht für ihren Anspruch berühmt sind und ein klein wenig mehr Sucharbeit dem Erlebnis gar nicht so sehr schadet.

Am spürbarsten unterscheidet sich das Gameplay bei den Kämpfen. Vorbei ist die Zeit, in der ich stupide auf eine Taste hämmere und höchstens ab und zu mal einen Sprungangriff ausführe. The Skywalker Saga bietet jetzt ein vollwertiges Kombosystem für Nahkämpfe und spielt sich mit Blastern wie ein waschechter Third-Person-Shooter. Inklusive Deckungsmechanik! Es gibt sogar ein Kombometer, das ich durch abwechslungsreiche Angriffe (leichte Attacken, Sprungattacken, Spezialattacken) auffülle und so für besiegte Gegner mehr Steine einheimse, die ich als Währung für so ziemlich alles Freischaltbare benötige. Das spielt sich tatsächlich sehr, sehr unterhaltsam. Wobei weder Deckung noch Kombos wirklich notwendig sind, um die Klemmbaugegner zu überwinden. The Skywalker Saga bleibt beim Härtegrad so weich wie Banthafell und sollte selbst einen Ewok mit Rechts-Links-Schwäche vor keine große Herausforderung stellen.

Tode werden weiterhin nur mit dem temporären Verlust einiger Steinchen vergolten, und überhaupt zu sterben, ist schon eine große Kunst. Doch um die Herausforderung geht es bei Lego so gut wie nie. Gerade deshalb ist es immens wichtig, dass ich in den Kämpfen etwas kreativer agieren kann, mit Kombos experimentiere und sogar aktiv die Macht einsetze, um Tische oder Feinde durch die Gegend zu schleudern. Das bereitet auch ohne Anspruch jede Menge Spaß!

Jedi können mit ihren Lichtschwertern an bestimmten Türen Löcher einbrennen.



Selbst mit Legofiguren wirkt der Jedi-Tempel von außen wirklich ehrfurchtgebietend.

TEST



Das Pod-Rennen ist eines der wenigen ausführlicheren Levels in Episode 1, aber fängt den Temporausch der Vorlage nicht richtig ein.



Lichtschwertduelle sind in The Skywalker Saga richtig gut choreographierte Kämpfe, anders als noch in den Vorgängern.



Auch während der Story können wir in den offenen Arealen die Charaktere tauschen und so zum Beispiel neben Anakin und Padmé als Kampfdroiden Rätsel lösen.

Nicht alle Rätsel sind knackig, meistens sind es optionale Herausforderungen wie hier.



Welten allerdings nicht nach Gusto erkunden, sondern müsst sie erst durch Storymissionen freischalten. Beispielsweise müssen Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi die Stadtwelt Coruscant erst einmal erreichen, bevor ihr den Planeten freiwillig ansteuern dürft. Je nachdem mit welcher Trilogie ihr loslegt, stehen euch dadurch später andere Planeten offen.

Innerhalb dieser Hub-Welten finden immer wieder Storymissionen statt, die meistens etwa 15 Minuten dauern, gelegentlich aber auch nur zwei. Da ein offenes Areal allerdings nicht zu jeder Filmszene passt, wird die Auswahl zusätzlich um klassische Levels ergänzt. Also 45 abgeschlossene Bereiche, die mehr an die individuellen Spielabschnitte der Vorgänger erinnern. Dazu gehören beispielsweise Luftschlachten oder klassische Lichtschwertduelle. Und das ist der Moment, an dem ich sagen muss: Hey, Lego Star Wars ... wir müssen reden.

Die Prequels abgebaut

Denn es hat einen Grund, warum ich insbesondere in meinen ersten Spielstunden mit

Lego Star Wars wirklich derbe enttäuscht war. Als kultivierter Mensch habe ich natürlich mit Episode 1 angefangen, wobei es ebenfalls möglich wäre, mit Episode 4 zu starten, und sogar Episode 7 ist von Anfang an freigeschaltet. Der Rest wird erst nach Abschluss der direkten Vorgänger eröffnet. Und aus irgendeinem Grund sind die Prequels in The Skywalker Saga furchtbar umgesetzt. Schon klar, gerade ältere Jahrgänge werden witzeln: »Das liegt nicht an The Skywalker Saga!« Nur soll hier keine Qualitätsdebatte um die Prequels entbrennen. Rein spielerisch betrachtet stehen die Prequels in The Skywalker Saga nämlich in keinem Verhältnis zu den anderen beiden Trilogien. Und es ist nicht so, als hätten die Sequels einen glanzvolleren Ruf.

Doch während die Level- und Open-World-Abschnitte in Episode 4 bis 9 allesamt motivieren, sind die Spielabschnitte von Episode 1, 2 und (zum Teil) 3 meistens lachhaft kurz oder uninspiriert. So umfangreich wie in früheren Lego-Spielen ist keines der Levels. Das gilt zwar ebenso für die späteren Episoden, aber zumindest wird dort etwas kreati-



Die Auftragsliste platzt aus allen Nähten.

ver die Handlung erweitert. Beispielsweise darf ich mit Han Solo bei der Suche nach Luke auf Hoth mit meinem Tauntaun die ganze Umgebung absuchen, muss dabei kleinere Rätsel lösen, um die Spitzen von drei Funktürmen zu erreichen, und lege mich in der Zwischenzeit mit imperialen Suchdroiden an. Kommt in den Filmen so nicht vor, macht aber Laune! In den Prequels werden dagegen selbst entscheidende Schlachten wie der Kampf um den Palast von Theed komplett in Cutscenes abgehandelt. Dafür darf ich in einem lahmen Unterwasserlevel mit meinem Bongo rumtuckern und auf Fische schießen. Wer sich in Episode 1 nicht dazu zwingt, die Story freiwillig kurz ruhen zu lassen und stattdessen die offenen Areale zwischen den Levels ausführlich zu erkunden, hat diese Episode schneller durchfliegen als Han Solo die Kesselroute. Doch selbst wenn ihr erkunden wollt, geben diese Bereiche anfänglich nicht allzu viel her, da ihr für die meisten Rätsel der Hub-Welten neue Charaktere freischalten müsst.

Hunderte Unlocks eingebaut

Um die Story von The Skywalker Saga durchzuspielen, braucht es nicht mehr als zehn Stunden Zeit. Dann seid ihr aber auch mit Lichtgeschwindigkeit durch die Kampagne geflogen und habt alles in den offenen Wel-



Die Galaxie umfasst 24 Planeten, die wir im Verlauf der Story freischalten und danach frei bereisen dürfen.

DIE CHARAKTERKLASSEN



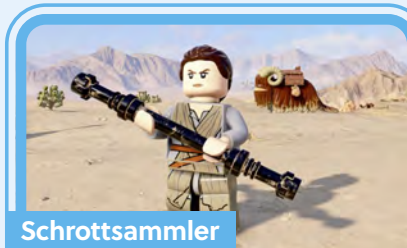
Held

Helden wie Leia benutzen Blaster, können Enterhaken verschießen und bestimmte Konsolen bedienen.



Jedi

Jedi wie Obi-Wan Kenobi haben das größte Set an Fähigkeiten. Sie können Objekte verschieben, NPCs manipulieren, Wände durchschneiden, Schüsse abblocken und Lichtschwerter werfen. Das macht sie zur Allzweckwaffe.



Schrottsammler

Schrottsammler wie die junge Rey nutzen Werkbänke, um Werkzeuge zu bauen. Damit können sie kurzzeitig fliegen, Wände erklettern oder Bruchstellen zerstören.



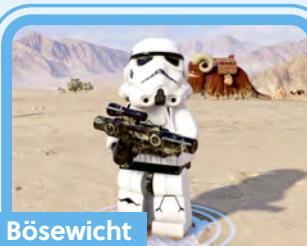
Schurke

Schurken wie Han Solo erkennen Schwachstellen von Türkonsolen. Außerdem dürfen sie in der offenen Welt Schmuggleraufträge annehmen.



Kopfgeldjäger

Kopfgeldjäger können mit ihren Waffen als einzige Goldsteine zerstören. Der Mandalorianer hier ist übrigens nur als Vorbesteller-DLC verfügbar.



Bösewicht

Bösewichte sind im Grunde die Fußsoldaten der Antagonisten. Also alles Pack vom Sturmtrupp bis zum Kampfdroiden. Sie können Waffenkisten öffnen und Granaten werfen.



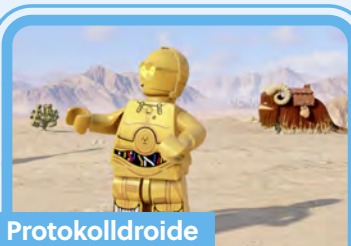
Sith

Sith nutzen die dunkle Macht, aber unterscheiden sich ansonsten nicht groß von Jedi. Außer dass es deutlich weniger gibt. Anakin Skywalker oder Darth Vader gehört natürlich dazu.



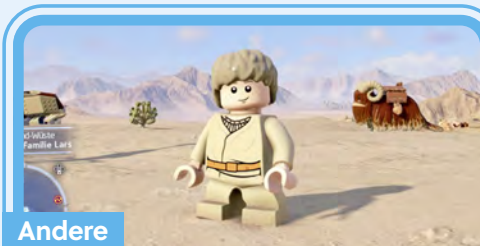
Astromech

R2-D2 ist der berühmteste aller Astromechs. Diese Figuren können Konsolen hacken oder sich wie Helden eines Enterhakens bedienen.



Protokoll-droid

Protokoll-droiden wie C-3PO dürfen mit allen NPCs sprechen und können sich in zwei Hälften teilen, um durch kleine Lücken zu schlüpfen.



Andere

Unter »Andere« fallen alle Figuren, die sich nicht ganz einordnen lassen. Der kleine Anakin hier zum Beispiel. Sie haben je nach Figur ganz unterschiedliche Fähigkeiten oder gar keine.

ten ignoriert. Hier gibt es nämlich wahrlich viel zu entdecken. Die Langzeitmotivation von Lego Star Wars besteht im Sammeln. Nicht nur der unendlichen kleinen Währungssteinchen, sondern auch diverser weiterer

Gegenstände. Vor allem in den Planetenarealen verbergen sich jede Menge optionale Rätsel, Quests, Kämpfe und versteckte Orte, an denen sich besondere Gegenstände finden lassen. Die häufigsten davon sind

blassblaue Kybersteine. Es gibt aber auch neue Sternenschiffe, Mini-Kits, Datenkarten und eine riesige Menge an spielbaren Charakteren. Insgesamt 380 Stück, einen Teil davon schaltet ihr aber immerhin durch das Spielen der Kampagne frei.

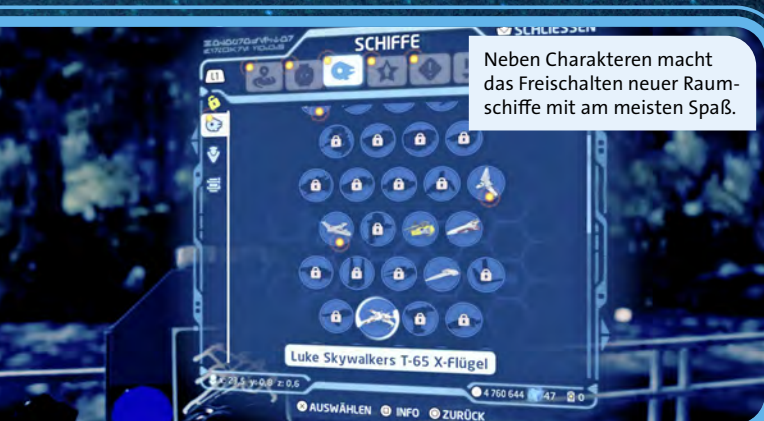
Serientypisch werdet ihr nicht gleich von Beginn in jedem Areal jedes Rätsel lösen können. Dabei sind die 380 Figuren wie gehabt in Charakterklassen unterteilt. Jede davon hat ihre eigenen Fähigkeiten. Jedi oder Sith lassen Steine fliegen und können NPCs fremdsteuern, Helden benutzen Enterhaken, Schrottsammler craften Waffen, Kopfgeldjäger überhitzen Goldblöcke, Astromechs hacken Terminals, Protokoll-droiden übersetzen fremde Sprachen, Bösewichte sprengen Stahl, und Schurken erkennen Schwachstellen von Türsteuerungen.

Für viele Rätsel ist immer der Einsatz einer bestimmten Charakterklasse notwendig. Folglich könnt ihr in den Arealen der Trilogie, mit der ihr anfangt, noch nicht sonderlich viel freispielen. Was vor allem bei Episode 1

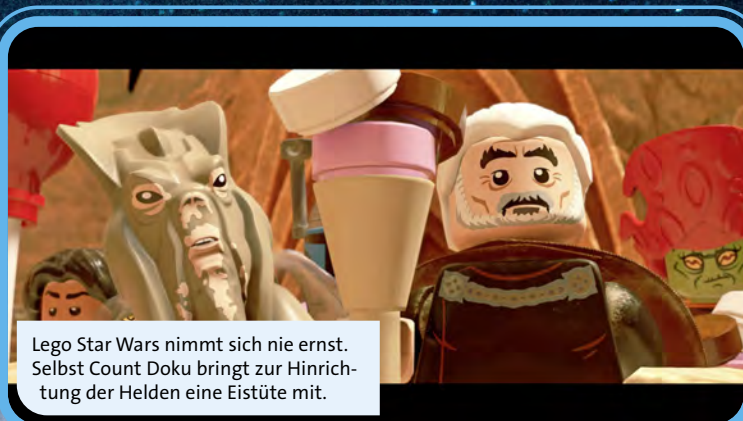


Das Minispiel zum Hacken passt wunderbar dazu, wie R2 in den Filmen die Steckdosen knackt.

AUSWÄHLEN DREHEN BESTÄTIGEN



Neben Charakteren macht das Freischalten neuer Raumschiffe mit am meisten Spaß.



Lego Star Wars nimmt sich nie ernst. Selbst Count Dooku bringt zur Hinrichtung der Helden eine Eistüte mit.

und 2 wehtut, wo es in den Arealen sonst kaum etwas zu erledigen gibt und die einzelnen Levels kaum spielerische Vielfalt bieten. Mein Tipp: Startet lieber mit Episode 4, weil es dort sofort deutlich spannendere Aufgaben für euch gibt. Dass die Hub-Welten sich zu Beginn so wenig entfalten, kann zwar nerven, hat aber einen sehr guten Grund. Es motiviert dazu, alle Charaktere freizuschalten und an Orte zurückzukehren, die vorher verschlossen blieben. Und genau damit will Lego Star Wars uns selbst nach der letzten Episode noch zum Weiterspielen bringen. Allerdings müsst ihr den Willen in euch tragen, die kleinen Rätsel auch zu lösen. Denn besagte Kyberkristalle sind für sich genommen kein sonderlich großer Anreiz. Damit könnt ihr nämlich lediglich die einzelnen Charakterklassen aufstufen und so mehr Schaden verursachen oder neue Fähigkeiten erhalten. Astromechs wie R2-D2 dürfen dann beispielsweise Gegner mit einem Jar-Jar-Binks-Hologramm ablenken. Das ist nett, nur braucht es diese Upgrades schlichtweg nicht. Das Spiel ist abgesehen von einigen knackigeren Rätseln ohne jede Schwierigkeit zu meistern. Ich persönlich hatte deshalb kein Interesse daran, noch mehr Schaden anzurichten. Die Kämpfe waren mir von Anfang an zu leicht, und Schwierigkeitsgrade gibt es abseits einiger Spieleinstellungen zur Wegführung oder Regeneration überhaupt nicht. So haben sich irgendwann die Kybersteine gesta-

pelt, da ich gar nicht mehr aufleveln wollte. Dass ich trotzdem den Drang verspürte, mehr und mehr davon zu sammeln, spricht für das Rätseldesign und den Sammelwahn, den The Skywalker Saga in mir auslöste. Die Suche nach neuen Charakteren und Raumschiffen motiviert zudem ganz unabhängig vom Skill-System.

Auf der Liebe zu Star Wars aufgebaut

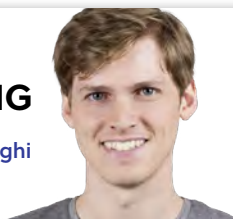
Das Ganze hinterlässt den Eindruck, als hätte sich TT Games bei der Entwicklung zu sehr darauf konzentriert, die Hub-Welten mit interessanten Aktivitäten und Sammeleien zu füllen, während eine ausführliche Nachbildung der Filme eher gelitten hat. Und es ist tatsächlich sehr ärgerlich, wenn großartige Momente wie der Flug in den zweiten Todesstern, die Schlacht um Theed oder das Duell zwischen Sidious und Mace Windu nicht spielbar sind. Dabei hatte ich mir von dieser Sammlung erhofft, dass sie wirklich alle legendären Filmmomente spielerisch abdeckt. Glücklicherweise schaden diese Mängel wie erwähnt nur den ersten Episoden so richtig, während es später zu verschmerzen ist. Dazu trägt auch die liebevolle Inszenierung ihren Teil bei. Hier waren wahrhaftig Menschen am Werk, die sich die Worte Star Wars mit einem Lötlaster ins Herz gebrannt haben.

Die Zwischensequenzen stellen äußerst charmant und mit viel Witz die Ereignisse der Filme nach und schaffen es dank der

Sprachausgabe in aller Kürze, die Handlung verständlich aufzubereiten. Nach wie vor bleibt der Slapstick dabei ein zuverlässiger Garant für Schmunzler als die Dialoge,

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

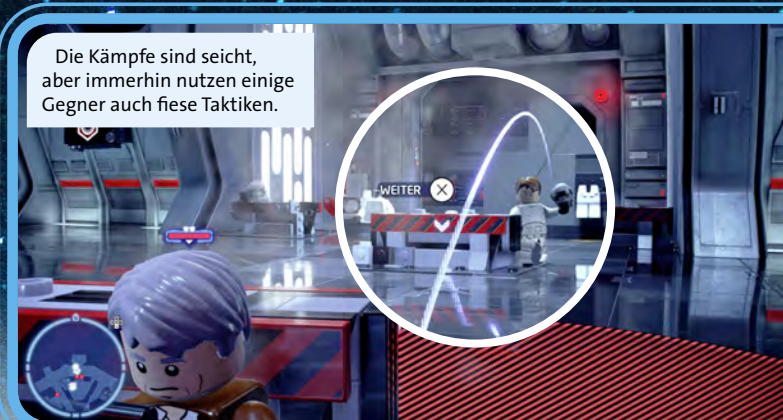


Ich finde es sehr rätselhaft, wieso ausgerechnet die Prequels und Episode 1 im Besonderen qualitativ so stark vom Rest abweichen. Denn eigentlich sollte man meinen, die Entwicklerinnen und Entwickler hätten ein Interesse daran, direkt vom Fleck weg einen guten Eindruck zu hinterlassen. Zugegebenermaßen drängt The Skywalker Saga mich ein bisschen dazu, mit Episode 4 anzufangen. Beispielsweise ist diese Episode als Erstes ausgewählt, wenn ich das Spiel starte. Aber mal im Ernst: Das ist doch an der Zielgruppe vorbei! Ich verstehe die Argumente, wieso jemand mit Episode 4 anfängt, der Star Wars noch nicht kennt. Aber alle anderen wollen die Geschichte doch in den meisten Fällen chronologisch erleben. Was ich sagen will: Die Gefahr, dass jemand mit Episode 1 (EINS) anfängt, ist doch unheimlich hoch. Zumal sich dieses Spiel sehr stark an Star-Wars-Fans richtet und nicht an Neulinge. Aber gut, ich häng mich daran auch etwas stark auf. Ich persönlich habe mich nämlich sehr darauf gefreut, mich mal wieder durch die Prequels zu spielen. Und immerhin wird Lego Star Wars: The Skywalker Saga so auch stetig besser! Denn Episode 2 ist schon unterhaltsamer. Episode 3 noch etwas mehr. Und ab Episode 4 wird die Kampagne richtig gut. Ja, auch Episode 7, 8 und 9 machen Spaß. Allgemein soll nochmal betont werden, wie viel besser sich The Skywalker Saga spielt als früherer Teile. Und so umfangreich wie jetzt wurden die Filme noch nie in einem Spiel abgebildet. Es wäre allerdings noch sehr viel mehr möglich gewesen, und man spürt, dass das Team während der Entwicklung phasenweise geschwommen ist, denn man ist an einigen Stellen Kompromisse eingegangen. Aber am Ende des Tages ist es dann doch gelungen, ein Action-Spiel fertigzustellen, das voller Liebe für Star Wars steckt.



Es gibt sogar eine Schleichmechanik mit Sichtfeldern. Hier kann Ben Kenobi die Truppler aber auch mit Gedankentricks ausschalten.

Ben Kenobi: Sie dürfen mich nicht sehen. Dabei sollten mir meine Jedi-Kräfte nützlich sein ...



die aber ebenfalls für witzige Momente sorgen. Wenn Padmé Anakin auf seinen Alptraum angesprochen fragt, ob darin viel Sand vorkam, dann hat sich das schon einen Lacher verdient. Solche und andere Szenen zeigen die Detailliebe und das Verständnis für die Fan-Kultur hinter Star Wars. Und sie machen deutlich, wie viele Insider-Gags und Memes seit den ersten Lego-Star-Wars-Spielen inzwischen hinzugekommen sind. Noch besser wäre das alles, wenn die deutsche Sprachausgabe nicht teilweise zum Zähneknirschen verleiten würde. Immerhin könnt ihr aber auch jederzeit auf Englisch wechseln oder sogar stattdessen den Nuschelmodus aktivieren. Dann brabbeln die Figuren wieder so unverständlich wie in den ersten Lego-Star-Wars-Spielen. Mehr als ein nettes Gimmick ist das aber nicht, da die Zwischensequenzen anders als früher nicht davon ausgehen, dass ihr die Figuren nicht verstehen könnt.

Den Koop-Modus verbaut

The Skywalker Saga nimmt sich bei der Handlung meistens dann größere Freiheiten, wenn eigentlich nur eine spielbare Figur denkbar wäre. Luke kämpft beispielsweise zusammen mit R2-D2 gegen Vader auf Bespin, und wenn Anakin die Sandleute niedermacht, nimmt er dafür aus irgendeinem Grund C-3PO mit. Denn Lego Star Wars lebte bislang immer auch von seinem Koop-Modus, und deshalb musste es stets einen

Grund geben, zwei Charaktere spielbar zu machen. Ärgerlich nur, dass der Koop in The Skywalker Saga im Vergleich zu früher deutlich abfällt. Da die Kamera jetzt direkt hinter den Figuren klebt, gibt es im Koop keinen gemeinsamen Bildschirm mehr, sondern stattdessen einen perspektivisch arg limitierten Splitscreen, wodurch der Bildausschnitt viel zu klein wird und die Übersicht komplett verschwindet. Vermutlich auch aus diesem Grund bieten die offenen Areale und Levels deutlich weniger Möglichkeiten, um bei Rätseln und Kämpfen zusammenzuarbeiten. Ein Online-Multiplayer-Modus könnte zumindest bei der Übersicht Abhilfe schaffen, aber der fehlt unverständlicherweise. Ihr dürft lediglich im lokalen Koop miteinander spielen, was wegen der fehlenden Übersicht einfach deutlich weniger Spaß macht als in den Vorgängerspielen. Damit verbaut sich The Skywalker Saga wie an so vielen Stellen sein gigantisches Potenzial. Im Grunde zeigt das Action-Adventure großartige neue Ansätze, viel Liebe zur Vorlage und motiviert mit zahlreichen Sameloptionen. Gleichzeitig fühlt sich jede Unzugänglichkeit wie ein Legosteichen unter der nackten Fußsohle an.

Es ist nicht einmal möglich, die Storykampagne nach dem Durchspielen mit dem gleichen Spielstand und den freigeschalteten Figuren erneut zu durchleben. Stattdessen dürft ihr lediglich die fünf linearen Levels pro Episode wiederholen, die nur einen Bruch-

teil des Spiels und dessen Faszination ausmachen. Selbst die Storyaufgaben in den offenen Welten bleiben euch verwehrt. Wer zur Hölle hat das für eine gute Idee gehalten? Es sind solche unverständlichen Designentscheidungen, die mich Bauklötze staunen lassen und mich immer wieder aus meinem Lego-Traum reißen. The Skywalker Saga ist zumindest ab Episode 4 und für Solisten ein charmantes, actionreiches und umfangreiches Abenteuer, mit dem ihr eine ganze Weile viel Spaß haben könnt. Nur eben nicht so viel, wie möglich gewesen wäre und wie ich es mir als langjähriger Fan von Raumschiffen mit Lego-Noppen gewünscht hätte. ★

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2400 / Ryzen R3 1200
GTX 750 Ti / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 6600 / Ryzen 3 3100
GTX 780 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hochwertiger Lego-Look
- Filme großartig umgesetzt
- Star-Wars-Soundtrack
- tolle Soundeffekte
- schwächelnde deutsche Synchronisation

SPIELDESIGN



- Kämpfe mit coolen Kombos
- gelungene Bosskämpfe
- motivierende Suche nach Collectibles
- wenig Koop-Anreize
- Skill-System überflüssig

BALANCE



- ein paar anspruchsvolle Rätsel
- kein Frust
- kaum Herausforderungen
- einige Levels sehr anspruchslos
- Prequel-Episoden langweilig

ATMOSPHERE / STORY



- Geschichte der Saga
- Liebe zu Star Wars
- Planeten und Figuren perfekt umgesetzt
- viel Humor
- spannende Storypassagen nicht spielbar

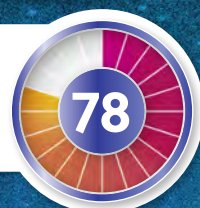
UMFANG



- 380 Charaktere
- jede Menge freischaubar
- neun Charakterklassen
- viel abseits der Kampagne
- gelegentlich sehr kurze Storymissionen

FAZIT

Lässt die Herzen von Star-Wars-Fans höher schlagen, kann sein Potenzial aber aufgrund einiger Patzer nicht ausschöpfen.





Death Stranding Director's Cut

MIT KRAFTSKELETT UND KUMPEL-BOT

Genre: **Action** Publisher: – Entwickler: **Kojima Productions** Termin: **30.3.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **40 Euro, Upgrade 10 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Der Director's Cut von Death Stranding fordert Gelegenheitskuriere und Veteranen gleichermaßen zu einer neuen Reise, geizt aber mit Neuerungen. Von Alex Ney

Sam Porter Bridges ist ein besonderer Lieferkuriere, aber nicht deswegen, weil er sich mit »The Walking Dead«-Star Norman Reedus ein Gesicht teilt. Nein, denn um einen Zielort zu erreichen, baut die Hauptfigur von Death Stranding sogar Brücken, physische genauso wie zwischenmenschliche. Und das in einer Welt, in der gestrandete Tote durch die letzten Überreste unserer Zivilisation spuken – und dabei schleppt Sam auch noch ein Baby mit sich herum.

Doch das alles dürften die meisten von euch schon wissen, schließlich ist 2020 das originale Death Stranding für PC erschienen. Der Director's Cut will es nun noch besser machen und fügt dem kontrovers diskutierten »DHL-Simulator« ein neues Gebiet mit entsprechender Missionskette, Trainingsstunden und einer Nebenbeschäftigung hinzu. Neu dabei sind auch optionale Hilfsmittel, die den Botenalltag erleichtern, etwa

Stromwuppen und Unterstützungsskelette. Das alles kostet für Besitzer des Originals auf Steam zehn Euro, für alle anderen 40.

Wem Death Stranding bei Release zu beschwerlich erschien, der erhält mit dem Director's Cut eine verträglichere Fassung



Wer genügend Material gesammelt hat, kann mithilfe von Straßenbaugeräten bequeme Lieferwege errichten.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr das Original zu schwierig fandet.
- ... ihr Nebenbeschäftigungen vermisst habt.
- ... ihr mehr über Fragile und Sam erfahren wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr lange Filmsequenzen als Folter empfindet.
- ... ihr Autorennen doof findet.
- ... euch ereignisloses Laufen langweilt.

des Spiels, ohne dass Elitepostboten deshalb auf geputzten Pfaden wandeln müssen. Dennoch hat die Schnittfassung ein Problem: Sie enthält nur wenige Neuerungen.

Menschheit am Abgrund

Death Stranding Director's Cut spielt wie gehabt im Gebiet der USA einer nicht näher bestimmten, postnuklearen Zukunft. Die Natur hat hier längst Gras über den einst so stolzen Staatenbund wachsen lassen, übrig sind nur eine Handvoll Lager und Prepper-Bunker. Einige davon bilden die Vereinigten Städte von Amerika (UCA), die früh im Spiel den Tod ihrer Präsidentin zu beklagen haben. So droht der neue Staat nun auseinanderzuberechen, auch weil Separatisten die Nachfolgerin und Tochter der Verblichenen, Amelie Strand, entführt haben. Tja, und als würde das noch nicht genügend Ärger bedeuten, werden die neuen Amerikaner obendrein durch Leerestürze bedroht. Das sind von gestrandeten Seelen (genannt GDs) herbeigeführte, zerstörerische Phänomene, die ganze Landstriche in Krater verwandeln.

Würdet ihr in einer solchen Welt freiwillig einen Fuß vor die Tür setzen? Unser Alter Ego Sam Porter Bridges, Adoptivsohn der toten Präsidentin, tut es. Auch aus diesem Grund überreden ihn Vertreter der vermeintlichen Regierungsorganisation dazu, neben seinem Botenjob das Werk der UCA zu verrichten. Sam soll für sie Lager um Lager ans chirale Netzwerk – quasi das Intranet der UCA – anschließen. Natürlich ist auch die Befreiung von Amelie Strand Postbotensache.



Dass wir es mit dem Director's Cut von Death Stranding zu tun haben, bemerken wir bis zu diesem Punkt nicht. Denn weder die filmische Einleitung noch der Prolog unterscheiden sich vom Original, was besonders für Rückkehrer schade ist. So muss ihnen nämlich das bloße Wissen um die neuen Inhalte als Motivation für die abermalige Rettung der Welt reichen.

Im Westen nichts Neues, aber im Osten

Viele Neuerungen des Director's Cut verbergen sich hinter Nebenaufträgen, für die erste Änderung müssen wir allerdings »nur« bis in die zweite Episode spielen. Hier erhalten wir einen Missionsruf vom Bridges-Kommandanten Die-Hard Man, dem wir ins Verteilerzentrum westlich von Capital Knot City folgen. Der seltsame Typ mit der schwarzen Totenkopfmaske beordert uns daraufhin zu einer von MULEs eingenommenen Fabrikruine unweit von Mamas Labor im Osten. Dort gilt es, in knisternd geheimnisvoller Atmosphäre verschiedene Datenquellen zu be-

schaffen, vorbei an patrouillierenden MULEs in Kampfanzügen. Ihr wisst vielleicht noch: MULEs sind neben den GDs die lufersüchtigen Hauptfeinde des Spiels. Die insgesamt nur drei Fabrikmissionen führen uns jedes Mal tiefer in den klaustrophobischen Rundbau, wo wir uns im Stil von Metal Gear Solid durch verstaubte Büroräume und stählerne Depots schleichen. Oder auch schießen – das steht uns in der Regel frei.

Unabhängig vom Spielstil ist dieses spannende, aber nicht allzu lange Aufgabentrio der triftigste Grund, auf den Director's Cut zu upgraden. Es gibt aber einen Beigeschmack: Um auch die letzte der Fabrikmissionen spielen zu können, müssen wir uns tatsächlich bis zum Abspann vorarbeiten. Das kann problemlos 60 Stunden dauern. Wer auch die Dutzenden optionalen Lieferaufträge erledigen möchte, sollte sich einstweilen bei seiner Familie abmelden.

Springen mit Fragile

In der verlassenen Fabrik werden uns nicht nur packende Infiltrationsmissionen ser-



MEINUNG

Alex Ney
@AlexNey18



Zwei Dinge haben mich an Death Stranding Director's Cut enttäuscht. Zum einen war der Auftakt nur das, was ich vor drei Jahren auf der PS4 gesehen habe, wenn auch in schöner. Und zum anderen die Autoren. Sicher, die Entwickler haben es nicht versäumt, den Rennzirkus an die Gegebenheiten anzupassen. Und ja, das spielt sich wie ein passabler Arcade-Racer. Viel lieber wäre mir aber eine Nebenbeschäftigung gewesen, die dem Einfallsreichtum des Spiels gerecht wird. Die neuen Hilfsmittel fand ich dagegen in Ordnung, von mir aus hätte Death Stranding gleich in dieser Form erscheinen können. Nicht weil mir das Original zu fordernd gewesen wäre, sondern weil mir derlei Neuerungen das Spielgeschehen interessanter gemacht haben. Ein Kraftskelett etwa kann infolge des Zeitregens den Dienst quittieren – und dann muss ich mir etwas einfallen lassen, um mein Gepäck ans Ziel zu bekommen. Auch so nützliche Spielereien wie der Kumpel-Bot trafen bei mir ins Schwarze. Der schafft zusätzliche Herausforderungen bei der Bewältigung von unwegsamem Gelände. Damit werde ich mich bestimmt auch noch eine Weile beschäftigen.

viert, sondern wir erfahren auch zusätzliche Storyhintergründe. So verraten uns ein neuer holografischer Charakter, verstreute Notizen und (ausnahmsweise einmal kurze) Filmsequenzen mehr Details zu Sams Mission, den Bridges-Babys und Fragiles Vergangenheit.

Wir erinnern uns: Fragile ist die mit einem Tech-Regenschirm bewaffnete Leiterin des Lieferdienstes Fragile Express, ein Konkurrenzunternehmen zu Bridges. Genau wie Sam leidet auch die kurzhaarige Blondine unter DOOMS, eine mit Albträumen einher-

gehende Allergie gegen die jenseitige Chiralium-Materie, die durch die Totenstrandung ins Diesseits gelangt ist. Im Director's Cut kommt Fragile Sam nahe genug, dass sie den Laufburschen von ihrer Spezialfähigkeit profitieren lässt. Um genau zu sein, erhalten



wir eine eingeschränkte Schnellreisefunktion. Unsere jeweilige Fracht darf nicht mit-springen, sie wird automatisch in Sams privatem Spind deponiert. Und das ist auch gut so, so wird es nicht zu einfach.

Training macht den Meister

Nachdem wir im frühen Spiel einen bestimmten Nebenauftrag in Capital Knot City erledigt haben, wird an den Terminals der UCA-Verteilerzentren die neue Option »Schießstand« verfügbar. Was auf den ersten Blick tatsächlich wie ein Schießstand aussieht, ist in Wahrheit ein Hub, wo wir auf verschiedene Kampftrainings zugreifen. Davon stehen uns zunächst fünf zur Verfügung, im weiteren Verlauf des Spiels kommen mehr hinzu. Die meisten Trainingseinheiten finden in präparierten Bereichen statt, die mit ihren kastenartigen Aufbauten an Indoor-Parkouranlagen erinnern. Hier müssen wir mit Sam innerhalb eines Zeitlimits diverse Aufgaben erfüllen, zum Beispiel Blutgranaten auf bewegliche Zielscheiben oder GDs werfen. Manche Anlagen geben jeweils einen kleinen Trupp von MULEs zum Abschuss beziehungsweise zur Fesselung frei, was wir entweder mittels der exotischen Bola-Gun oder handelsüblicher Packseile bewerkstelligen. Da sämtliche Übungen auch als wechselnde Events verpackt wurden, ist der »Schießstand« ebenso für ausgewiesene Elitefrachtträger interessant, sofern sie ihre Leistungen überhaupt mit denen anderer Spieler vergleichen wollen. Dank der verspielt designten Kurse und zuweilen schlaue versteckter Ziele sind die Trainingseinheiten ein netter Nachschlag, der allerdings schnell verputzt ist. Denn bis irgendwann die nächsten Lektionen nachrutschen, sind wir im Spiel schon auf hinreichend viele MULEs und GDs gestoßen.

Fracht liefern leicht gemacht?

Auch fernab von neuen Storyinhalten, Kampfübungen und Autorennen (siehe Kasten) hat sich in der Welt von Death Stranding manches verändert. Dass die gesamte Optik im Director's Cut effektreicher wirkt, fällt angesichts größtenteils interessanter Gameplay-Neuerungen unter den Tisch. Dabei sprechen wir vorrangig über optionale Hilfsmittel, die wie immer aus Ressourcen wie Keramik, Metall und chiralen Kristallen gefertigt werden. Konkret sind das:

- **Kumpel-Bot:** Eine interaktive Version des schon bekannten Liefer-Bots. Wir können den Kumpel-Bot mit Fracht beladen und ihn dann entweder anweisen uns zu folgen oder den ganzen Krempel an einen bestimmten Ort zu bringen – allein vor Bergen oder stark unebenem Gelände macht unser Lastenesel Halt. Die Fracht dürfen übrigens auch wir selbst sein, doch für diesen Spaß müssen wir eine ganze Weile – bis in die siebte Episode – spielen.
- **Maser-Gewehr:** Der Strahl aus dieser neuen Stromknarre paralyisiert einen MULE kurzzeitig, mehrere Körper- oder ein Kopf-



Ein Blick von oben auf den rechten Teil der Rennstrecke. Genau wie alle anderen Bauten in Death Stranding verfällt der Kurs mit der Zeit und muss ausgebaut werden.

IM ROADSTER DURCH DIE ENDZEIT

Im Director's Cut wurde Death Stranding um eine waschechte Nebenbeschäftigung erweitert. Es handelt sich allerdings nicht um etwas Naheliegendes wie das wettbewerbsmäßige Durchtrennen von GD-Nabelschnüren – nein, die Entwickler hielten vielmehr Auto- und Motorradrennen für die Endzeiterstreuung der Wahl. Die mäßig schnellen PS-Jagden werden auf einer gesonderten Asphaltrennstrecke ähnlich dem Valencia Street Circuit ausgetragen, den man sich wie eine krakelige geschriebene Acht vorstellen kann.

Doch zunächst muss der Kurs via entsprechendem Baugehärt gedruckt werden, was ab der dritten Episode in der zentralen Region (nahe der Zeitregenfarm) möglich ist. Genau wie für den Wiederaufbau von Straßen braucht es dafür größere Mengen an Ressourcen.

Damit das »im Kreis fahren« nicht ganz so schnell langweilig wird, fährt Sam neben der regulären Strecke auch eine abgekürzte Fassung sowie deren deutlich schwierigere Rückwärtsvarianten. Im Grunde gibt es nur einen einzigen Renntyp, bei dem Sam in Ermangelung von Mitmenschen ganz einfach gegen die Uhr fährt. Dies tut er entweder gegen seinen eigenen Geist, der die jeweils letzte Runde reproduziert, oder gegen die Bestzeiten anderer Spieler. In manchen Rennen spielt darüber hinaus die Akkuladung des Fahrzeugs eine Rolle, da sich Akkus durch den Gebrauch des Turbos schneller entladen.

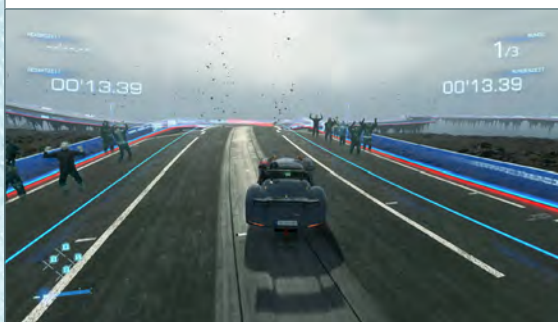
Insgesamt stehen drei Typen von Rennvehikeln zur Wahl, deren Fahrverhalten sich immerhin merklich unterscheidet. Eine akkurate Simulation und ausgefeilte Fahrphysik dürft ihr natürlich trotzdem nicht erwarten. Im Einzelnen besteht die Renngarage aus:



Threewheeler: Das Fahrgefühl des dreirädrigen Motorrads weicht nicht von dem des standesgemäßen Threewheelers ab. Zwar ist das surrende Gefährt annehmbar schnell, per Tastatur lenkt es sich in Kurven aber wie ein Panzer mit Stimmungsschwankungen.



Truck: Oje, Autorennen mit den lahmen Bridges-Trucks? Das ist tatsächlich herausfordernder, als es klingt, denn spätestens in Kurven macht sich das hohe Gewicht des Lastenbrummers gut bemerkbar. In diesem Fall hatten wir an der Tastatursteuerung nichts auszusetzen.



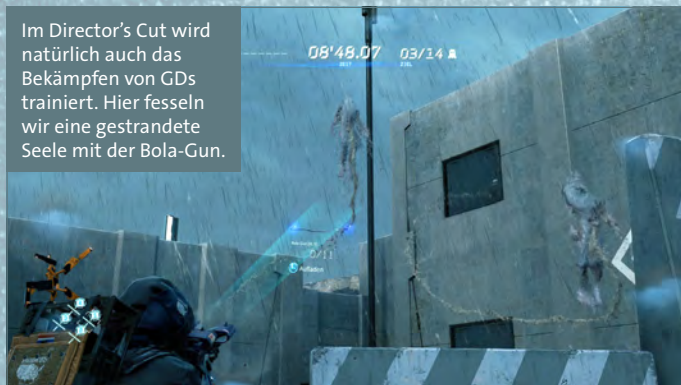
Roadster: Mit diesem Auto hatten wir im Test am meisten Spaß auf der Piste. Sein Äußeres erinnert an den Jaguar XK-SS von 1956/57, er fährt sich jedoch eher wie ein Rallye-Wagen und driftet anständig durch die Kurven. Anders als beim Threewheeler fühlt sich die Tastatursteuerung hier sogar recht solide an.

Als Belohnungen für gefahrene Wettbewerbe winken unter anderem nützliche Objekte und Rohstoffe, trotzdem leidet der »Death Stranding Grand Prix« deutlich unter den abwesenden Konkurrenzfahrern. Hat man nach einer halben Stunde nämlich alle Vehikel und Streckenvariationen gesehen, flacht die Motivationskurve dramatisch ab.

Der Roboter rechts ist der »Kumpel-Bot«. Er kann mit Fracht beladen und mit auf Reisen genommen werden.



Im Director's Cut wird natürlich auch das Bekämpfen von GDs trainiert. Hier fesseln wir eine gestrandete Seele mit der Bola-Gun.



Mit ein paar Leitern und Kletterverankerungen im Gepäck bewältigen wir selbst hohe Berge.

treffer lassen ihn schließlich ein Nickerchen einlegen. Damit ist das Maser-Gewehr mächtiger als ein Sturmgewehr, andererseits gibt es Einfacheres, als die agilen MULEs am Kopf zu treffen. Wir erhalten die Waffe nach unserem ersten Besuch in der Fabrikrüine.

- **Unterstützungsskelette:** Roboterbeine, die sich an Sams Hüften befestigen las-

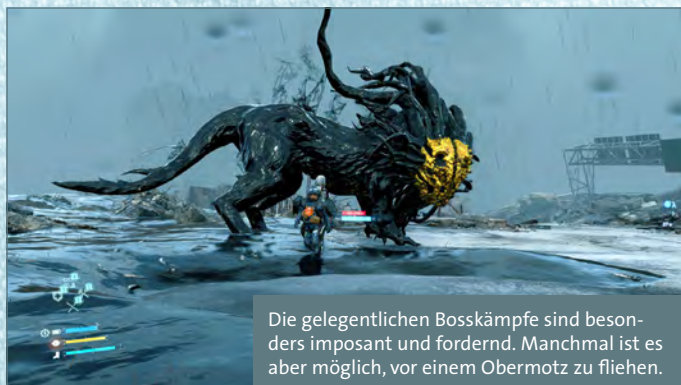
sen. Mit ihrer Hilfe bewegen wir uns schneller durch ebenes Gelände, buckeln noch größere Lasten oder überwinden fast mühelos Schlamm und Schnee. Jedes Skelett bietet wohlgemerkt nur einen dieser Vorteile, verfügbar werden sie zur selben Zeit wie das Maser-Gewehr.

- **Frachtkatapult:** Eine weitgehend frei platzierbare Frachtkanone. Sie feuert ab der

sechsten Episode eine mit Objekten befüllte Kapsel mehrere hundert Meter in die Ferne, wobei wir das Projektil im Flug steuern können. Für eine sanfte Landung sorgt der integrierte Mini-Fallschirm. Aufgrund der eher geringen Schussweite mussten wir im Test nicht lange nach abgefeuerten Kapseln suchen. Den Nutzen der skurrilen Gepäckschleuder suchen wir indes noch immer.



Was dieser MULE gerade zu spüren bekommt, ist der Strom aus dem neuen Maser-Gewehr.



Die gelegentlichen Bosskämpfe sind besonders imposant und fordernd. Manchmal ist es aber möglich, vor einem Obermott zu fliehen.

Das Frachtkatapult ist weitgehend frei platzierbar und schießt Objekte aus Sams Inventar in die Ferne.



• **Personalisierter Rucksack und BB-Behälter:** Wer mag, verändert nach der zweiten respektive dritten Episode das Aussehen des BB-Behälters und des Rucksacks. Hier darf aus 23 Farben sowie, beim Rucksack, 15 Aufnähern gewählt werden. Er verfügt über 20 eng beieinanderliegende Slots, wo sich neben Aufnähern auch Zusatzgeräte wie ein Stabilisator befestigen lassen. Damit kommt Sam nicht mehr so schnell aus dem Gleichgewicht.

Außerdem neu hinzugekommen sind schmale, fast durchsichtige Brücken aus chiraler Materie sowie Sprungschancen. Die eignen sich gut für tollkühne Sprünge über Flüsse und Abgründe, bescheren uns dabei aber keinen Höhenrausch wie etwa in GTA 5.

Obwohl diese Fülle an Erleichterungen anderes vermuten lässt, ist Sam im Director's Cut keineswegs auf Stützrädern unterwegs. Dafür sorgen fünf teils fordernde Schwierigkeitsgrade und eine nahezu perfekte Dosierung der Helferlein. Wann immer wir also glauben, das Schwierigste überstanden zu haben, stolpern wir metaphorisch über einen großen Stein. Es ist, als hätten die Entwickler an alles gedacht – außer an genügend neuen spannenden Inhalt für ein mindestens 60 Stunden langes Spiel.

Wenig Neues bis zum Schluss

Kojima Productions hat Death Stranding im Director's Cut so gezähmt, dass sowohl Neueinsteiger als auch Experten auf ihre Kosten kommen. Denn keine der zahlreichen Spielhilfen muss zwingend genutzt werden, zusätzlich können geborene Überlebenskämpfer



Sobald sich ein GD zeigt, empfiehlt es sich, die Luft anzuhalten und ihn zu passieren.

für den Schwierigkeitsgrad entsprechend dem kompromisslosen Originalkonzept justieren. Fraglich ist aber die Idee, das relativ kleine Kontingent an neuen Inhalten über das gesamte Spiel zu verteilen. So werden die Trainingslektionen während der rund 60 Stunden Spielzeit viel zu zögerlich mit Nachschub versorgt – und die nur drei Aufträge umfassende Fabrikmissionskette findet ihren Abschluss erst am Ende des Spiels. Da können auch die Geistrennen mit Autos und Motorrädern nicht viel retten, zumal der Nachschub hier nur aus immer gleichförmigen Renn-Events besteht.

Die von uns erwartete volle Packung Director's Cut ist das Spiel so also nicht geworden; unterm Strich bleibt es eine lediglich zugänglichere Fassung eines hochatmosphärischen Ausnahmespiels. ★



Der Director's Cut erlaubt die optische Anpassung des Rucksacks.

DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / Ryzen 3 1200
GTX 1050 / Radeon RX 560
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 3770 / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ eindrucksvolle Landschaften ⊕ dichter, volumetrischer Nebel
- ⊕ imposante Bosskämpfe
- ⊕ herausragender Soundtrack
- ⊕ gute Sprecher

SPIELDESIGN



- ⊕ durchdachte Reisemechanik ⊕ BB beeinflusst Spielverhalten
- ⊕ verschiedene Spielstile
- ⊕ asynchroner Multiplayer
- ⊕ neue Inhalte zu breit verteilt

BALANCE



- ⊕ Tutorials
- ⊕ fünf Schwierigkeitsgrade
- ⊕ freies Speichern außerhalb von Missionen
- ⊕ faire Checkpoints
- ⊕ durchwachsene Steuerung per Tastatur

ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ fesselnde Endzeit
- ⊕ wendungsreiche Geschichte
- ⊕ Multiplayer unterstützt Story
- ⊕ vielschichtige Charaktere
- ⊕ umfangreiches Compendium

UMFANG



- ⊕ riesige Spielgebiete
- ⊕ lange Hauptgeschichte
- ⊕ zahlreiche Nebenaufträge
- ⊕ großes Ausrüstungsarsenal
- ⊕ fleischlose Markenkooperationen

FAZIT

Weniger beschwerliche Fassung des Kurier-Epos mit sinnvollen Neuerungen für Unbedarfte, aber zu wenig Zucker für Kenner.



Dorfromantik

SELBSTBAU-IDYLLE

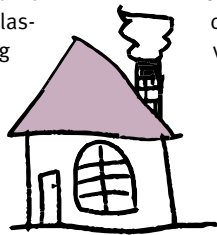
Genre: **Puzzlespiel** Publisher: **Toukana Interactive** Entwickler: **Toukana Interactive** Termin: **28.4.2022** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **13 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **–**

Kein Stress, keine Hektik, nur einfach vor sich hin bauen? Nicht ganz, denn einfach ist Dorfromantik nicht unbedingt. Und damit aufzuhören, ist regelrecht schwierig. Von Wolfgang Rabenstein

Vor etwas mehr als zwei Jahren entschloss ich mich dazu, der Hektik der Großstadt Lebewohl zu sagen, um sie gegen das romantische Landleben einzutauschen. Denn ich hatte eine Vision: Eines Tages würde ein Spiel mit dem Namen Dorfromantik erscheinen, und ich stünde dann bereit, um euch einen adäquaten Test mit Erfahrungsberichten aus erster Hand zu liefern. Man könnte auch sagen: Ich habe es nur für euch getan. Dorfromantik möchte ein durch und durch friedliches Aufbaustrategiespiel sein, in dem die Spieler in entspannter Atmosphäre wunderschöne Dorflandschaften errichten, diese immer weiter wachsen lassen und so ihre eigene Vorstellung einer Idylle verwirklichen.

Täglich grüßt der Gockel

Die ersten Spielminuten verbringe ich ganz bewusst mit dem Tutorial, in dem mir die einfache



Steuerung sowie das Legen der sechseckigen Kärtchen nähergebracht werden. Dass es in Dorfromantik doch nicht nur um das schöne Bauen geht, sondern die Art und Weise, wie man die Plättchen positioniert, durchaus Einfluss hat und wohl auch Quests zu erfüllen sind, erklärt mir das Tutorial anhand von Texteinblendungen kurze Zeit später. Und prompt taucht auch ein Punktezähler rechts oben im Bild auf. Hier hat sich also die Strategie versteckt! Trotzdem lasse ich mich davon nicht aus der Ruhe bringen. Stattdessen lausche ich dem Vogelgezwitscher und den meditativen Klängen, deren unaufdringlicher Mix aus Klaviermusik und Gitarrengeklimmer es schafft, mich regelrecht einzulullen, während irgendwo weiter hinten Hühner gackern und Hunde bellen. Ich schreke auf und sehe nach, ob ich das Fenster offen gelassen habe. Nein, das ist tatsächlich die

Steuerung sowie das Legen der sechseckigen Kärtchen nähergebracht werden. Dass es in Dorfromantik doch nicht nur um das schöne Bauen geht, sondern die Art und Weise, wie man die Plättchen positioniert, durchaus Einfluss hat und wohl auch Quests zu erfüllen sind, erklärt mir das Tutorial anhand von Texteinblendungen kurze Zeit später. Und prompt taucht auch ein Punktezähler rechts oben im Bild auf. Hier hat sich also die Strategie versteckt! Trotzdem lasse ich mich davon nicht aus der Ruhe bringen. Stattdessen lausche ich dem Vogelgezwitscher und den meditativen Klängen, deren unaufdringlicher Mix aus Klaviermusik und Gitarrengeklimmer es schafft, mich regelrecht einzulullen, während irgendwo weiter hinten Hühner gackern und Hunde bellen. Ich schreke auf und sehe nach, ob ich das Fenster offen gelassen habe. Nein, das ist tatsächlich die

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr euch im meditativen Puzzeln verlieren könnt.
 ... ihr von Reizüberflutung in Spielen genug habt.
 ... ihr euch über Highscores freut.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr gerne unter Zeitdruck steht.
 ... ihr nur mit 4X-Strategie glücklich werdet.
 ... ihr Multiplayer-Modi für unverzichtbar haltet.

Soundkulisse im Spiel. Nach dem Tutorial teilt mir ein Pop-up freudestrahlend mit, dass ich nun die Windmühle freigeschaltet habe. Ähm... cool! Dann finde ich mich an einem leeren Spielbrett wieder.

Ein erstes Dörfchen wächst heran

Ich beginne also zu spielen, lege ohne viel nachzudenken Feld an Feld und Baum an Baum. Genau genommen habe ich trotz des guten Tutorials aber immer noch keine Ahnung, worauf ich mich fokussieren soll, und



Mithilfe des Wasserbahnhofs lassen sich Schienen und Gewässer problemlos verbinden.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN MODI



Meine Freundin liebt den Kreativmodus: Hier lässt es sich nach Belieben drauflos bauen. Und dabei entstehen tolle Dinge.



Einschränkungen gibt es im schwierigen Modus zwar keine, allerdings muss man hier mit komplexeren Kärtchen klarkommen sowie einer reduzierten Anzahl an Quests ordentlich haushalten.



Im schnellen Modus bleiben einem hingegen nur 75 Züge – danach ist Schluss. Und der Highscore steht!



Besonders gut gefällt mir der monatliche Modus: Hier kann man sich aufgrund eines einheitlichen Seeds prima mit anderen Spielern duellieren. Natürlich geht es nur um Zahlen.

kreiere stattdessen ein Dorf, so wie es mir gefällt. Mir kommt in den Sinn, dass das Hexagon ja überall in der Natur wiederzufinden ist (und längst nicht nur bei Bienenwaben) und diese Form das Naturgefühl noch unterstreicht. Passend auch, dass es in Dorfromantik genau sechs Geländetypen gibt – Häuser, Schienen, Wassersegmente, Wiesen, Wald und Felder. Besonders gut gefallen mir die vielfältigen Wasserkacheln, die entweder als Fluss mit bereits festgelegtem Flussbett erscheinen oder als Teil eines Sees, dessen Ufer sich sanft an die benachbarten Sechsecke anschmiegen.

Hoppla, beim gedankenverlorenen Kame-raschwenk mit der Maus habe ich versehentlich ein Kärtchen platziert. Zum Glück kann ich mit der Rückgängigfunktion das zuletzt gelegte Plättchen wieder auf den Stapel nehmen. Je länger ich vor mich hin baue, umso mehr achte ich dann doch auf den Highscore und frohlocke bei jedem belohnenden »Blop« und »Bling« und jubelnd hüpfendem Nachbarplättchen. Immerhin

bekomme ich pro passend angelegter Kante (zum Beispiel Haus an Haus) zehn Punkte; passen alle sechs Kanten perfekt zusammen, erhalte ich zusätzlich zu den 60 Punkten noch ein

Kärtchen für meinen Stapel. Diesen habe ich wohl zu sehr vernachlässigt, denn er ist bereits rapide gesunken. Perfekte Kartenplatzierungen werden zum Auffüllen für eine längere Partie hier nicht mehr reichen.

Man muss mit Dingen abschließen können

Gut, dann fokussiere ich mich von nun an eben auf Quests! Ich habe ja gelernt, dass abgeschlossene Quests sich mit 100 Belohnungspunkten nicht nur positiv auf meinen Punktestand auswirken, sondern auch meinen Kartenstapel um fünf Kärtchen weiter anwachsen lassen. Die Vorschau auf die

nächsten drei Puzzleteile ermöglicht mir ein strategischeres Vorausplanen. Mit Ausnahme der Wiesen gibt es für jeden der Landschaftstypen dazugehörige Quests, die zufällig im Stapel auftauchen, wobei die Aufgaben beispielsweise eine genaue Anzahl an Feldern oder eine gewisse Mindestanzahl an Gewässern verlangen.

Ist das Questsymbol zusätzlich mit einem kleinen Pfeil im Eck markiert, taucht nach erfüllter Hauptquest eine Fahne auf, bei der die Gruppe aus gleichen Geländetypen geschlossen werden soll, damit diese nicht mehr erweiterbar ist. Meine Sandbox-lastige Spielweise wird damit auf die Probe gestellt,



Dank der soeben abgeschlossenen Herausforderung habe ich einen neuen Skin für meine Dampflok erhalten. Tschuu, Tschuuu!

MEINUNG

Wolfgang Rabenstein
@GameStar_de



Dorfromantik lebt von seiner minimalistischen Mannigfaltigkeit und erweckt in mir beständig den Eindruck, als fände ich mich im impressionistischen Nord- oder Mitteleuropa rund um die 1890er-Jahre wieder. So bewege ich mich durch die Landschaften Renoirs oder Monets, während Debussys unverwechselbare Klänge meinen Gehörnerv kitzeln. Meine Freundin vergleicht die Landschaft übrigens mit ihren Lieblingskinderserien »Nils Holgersson« und »Niklaas, der Junge aus Flandern«. Kleine optische und akustische Erfolgs-Feedbacks und ein Glücksgefühl, mit dem Spiel zu wachsen, die Mechanik immer besser auszureizen, perspektivisch und strategisch vorzudenken, öfter perfekte Platzierungen zu schaffen, meinen eigenen Highscore zu übertreffen ... durch diese Suchtspirale gelingt es Dorfromantik, dass so gut wie nie Leerlauf entsteht und ich ständig noch eine weitere Quest erledigen und eine neue Herausforderung meistern möchte. Belohnt werde ich mit immer abwechslungsreicheren Landschaften, neuen Kärtchen und Biomen. Das treibt die Suchtspirale nur immer weiter an, sodass ich mich stets schon auf die nächste Partie freue, um die freigeschalteten Errungenschaften auch auszuprobieren und einzubauen.

Trotz der neuen Modi sind die Entwickler der Kernmechanik von Dorfromantik treu geblieben und haben diese für den Full Release stetig verfeinert und weiter ausgebaut. Diese Modi sind wiederum eine clevere Ergänzung zum bisherigen »Klassischen Modus« und werden mich mit der richtigen Balance für abermals Hunderte Stunden an den Bildschirm fesseln. Und was mich angeht, so ist es nun wohl an der Zeit, dem Landleben Lebewohl zu sagen – ich habe jetzt ja Dorfromantik.

allerdings gibt's hierfür nochmal 50 Punkte und fünf weitere Stapelkärtchen.

Gerade als ich meinen großen Wald schließen will, schmeißt mir der Stapel die nächste Waldquest hin. Ich schlucke. Doch dann freut sich der Aufbauspieler in mir, da dies ja bedeutet, dass ich meinen Wald nun weiter aufforsten darf. Ich bemerke aber, dass die Schwierigkeit der Quests (also die Anzahl der geforderten Elemente) offenbar steigt, je mehr Quests ich parallel am Laufen halte. Das erinnert mich daran, dass ich auch im echten Dorfleben ein paar unerledigte Dinge abschließen sollte ...

Draußen geht gerade die Sonne auf und schiebt sich über die sanften Hügelketten im Südosten. Ich öffne wieder das Fenster und genieße den Morgentau, der so wunderschön auf den Wiesen glitzert. Dann lasse ich mir per Tastenkürzel »H« die aktuellen Quests am Bildschirm hervorheben.



Der klassische Modus ist das eigentliche Herzstück des Spiels: Hier baut man ohne jede Hektik und schaltet nach und nach Belohnungen frei.

Von Biodiversität und Zen-Meditation

Mittlerweile stecke ich bereits im nächsten Spiel und erfreue mich an meiner immer größer und vielfältiger werdenden Landschaft, als ich plötzlich das aus meiner vorherigen Partie freigeschaltete Plättchen »Lokomotive« in meinem Stapel wiederfinde. Genial: In der höchsten Zoomstufe pfeift und tutet die sogar, während sie über meine Schienen brettert – fast wie eine echte Dampflok. Ich strahle wie ein kleines Kind, während ich die Lokomotive mit der Kamera auf ihrer Fahrt begleite.

Nun nehme ich auch die vielen kleinen weiteren Details zum ersten Mal ganz bewusst wahr: Abgesehen vom Dampf, den sich drehenden Windmühlen und dem Rauch aus den Schornsteinen beobachte ich Bäume, die sich leicht im Wind wiegen, und sanfte Wasserbewegungen, welche die Ufer umspülen. Ich zoomte wieder heraus, etwas zu weit, und bemerke nun eine weiß hervorgehobene Kachel außerhalb meines bebauten Bereiches. Als ich mit dem Mauszeiger darüber gleite, verführt mich Dorfromantik, ich solle bis hierhin bauen, um ein spezielles Kärtchen zu entdecken. Gesagt, getan. Be-



Das im Dezember 2021 hinzugefügte Winter-Biom verwandelt meine Spielstände in schneebedeckte Winterlandschaften.



Relativ früh im Spiel schalte ich das Laven-del-Biom frei, das meinen Landschaften einen südfranzösischen Charme verleiht.

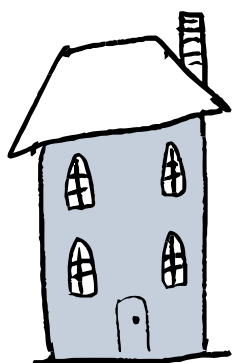


Das düstere Fjord-Biom sorgt stattdessen für karge Steppen, bunte Bäume und Felder.

lohnt werde ich mit einer Quest, auf der ein kleines Krönchen thront, und die mindestens 15 angrenzende Gewässer von mir verlangt. Ah, Wasserkacheln!

Schließe ich die Kronenquest ab, schalte ich damit im Belohnungsmenü eine neue Herausforderung wie »Sammle 120 Punkte mit einem einzigen Kärtchen« frei. Will ich gezielt darauf hinarbeiten, kann ich sie mir anpinnen. Ansonsten zeigt mir das Spiel jene drei mit dem höchsten erfüllten Anteil an. Gemeisterte Herausforderungen sorgen wiederum für einzigartige optische Anpassungen, also neue Biome, Skins und Sonderkärtchen – wie eben vorhin beschrieben meine Dampflo, die ich mittlerweile in drei unterschiedlichen Ausführungen besitze. Das motiviert zusätzlich und sorgt dafür, dass meine Landschaft immer reichhaltiger

und voller Leben wirkt – hat ansonsten jedoch keinerlei spielerische Auswirkungen. Das finde ich fast ein bisschen schade, erkenne aber an, dass irgendeine Form von Ziel- oder Zeitvorgabe nur den fast schon zenartigen Spielfluss stören würde. Meditation, Qi-gong oder Yoga? Alles Quatsch! Gebt mir einen



PC, gebt mir ein paar Runden Dorfromantik, und schon finde ich mich in allerhöchsten spirituellen Sphären wieder.

Indes ist es draußen laut geworden, und ein Traktor fährt vor meinem Fenster vorbei. Er zieht eine Ladung Mist und Gülle, die nun großflächig auf dem Feld verteilt wird. Fenster also wieder zu, heute wird keine Wäsche gewaschen. Einen Moment lang bin ich froh, dass Gerüche nicht vom Spiel übertragen werden. Dann spiele ich frohen Mutes weiter, denn ich will ja auch noch Kornspeicher, Biberburg, Boot, Bär und Co. in meinem Dörfchen verbauen. Und auch wenn vor dem

Fenster gerade Frühling ist: Wann schalte ich endlich das Winterbiom frei?

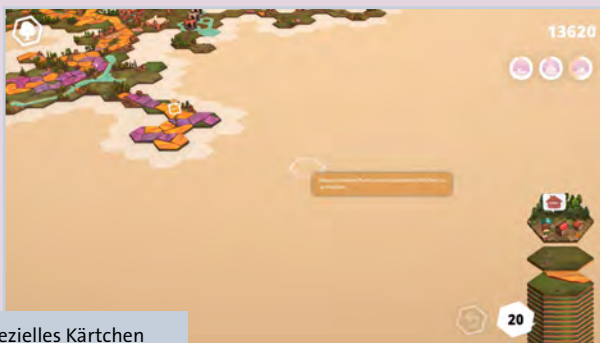
Die Mischung macht's

Inzwischen hat meine Freundin Gefallen daran gefunden, mir bei Dorfromantik zuzusehen, und will es in meinen Testpausen unbedingt auch mal probieren. Sie entdeckt den Kreativmodus für sich, in dem sie mit einem endlosen Kartenstapel ohne Quests und Punkte einfach drauflos baut. Ohne Unterlass tüftelt sie ihre Ideen aus, wirft Plättchen weg, die sie nicht will, kopiert bereits platzierte Teile für eine andere Stelle auf ih-



Das Blütezeit-Biom ist irre lieblich.

DA IST ETWAS VERSTECKT



Ein spezielles Kärtchen will entdeckt werden.



Je näher ich komme, umso deutlicher wird das Gelände, ...



... bis ich die Kronenquest durch das direkte Anbauen eines Kärtchens freischalte.



Der Abschluss der Kronenquest wird mit einer freigeschalteten Herausforderung belohnt, ...



... die ich übersichtlich mit allen offenen Herausforderungen im Belohnungsmenü finde.



Eine perfekte Platzierung bekommt man, wenn alle sechs Seiten perfekt zueinander passen. In diesem Fall hier habe ich gleich vier auf einen Streich.

rer Karte oder lässt sich ein perfekt passendes Puzzleteil für eine Lücke erstellen. In den Einstellungen zum Kreativmodus wählt sie noch aus, mit welchen Biomen sie ihr Dorf gestalten will und wie häufig welche Geländetypen erscheinen sollen. Gleich bei ihrem ersten Versuch kommt Folgendes dabei raus: ein irrsinnig beeindruckender Dorfromantik-Schriftzug!

Bald will sie einen Ausschnitt unseres Wohnortes in Dorfromantik nachbauen, und dazu hat sie sich schon einen Screenshot aus Google Maps vorbereitet. Sie wäre prädestiniert dafür, bei den Steam-Community-Events namens »Creative Showcase« teilzunehmen und mit ihren Kreativdörfern um eine Top-3-Platzierung zu wetteifern.



Alle Questarten auf einen Blick: Mindestens 68 Häuser (rechts oben), exakt 18 Häuser mit Folge-Fahnenquest (rechts unten), exakt 28 Häuser (links unten), offene Fahnenquest (links oben).



Apropos Platzierungen: An kompetitive Spieler wie mich haben die Entwickler ebenfalls gedacht und dem Spiel die Modi »Schneller Modus« und »Schwieriger Modus« verpasst. Während ich in ersterem mit exakt 75 gelegten Kärtchen an meinem persönlichen Highscore tüftle, muss ich im schwierigen Modus wesentlich mehr Wert darauf legen, strategisch voranzuplanen, und mit einem kleineren Startstapel sowie einer reduzierten Anzahl an Quests ordentlich haushalten. Perfekt also für analytische Spieler, die sich gern den Kopf zerbrechen. Beide Modi befinden sich derzeit allerdings noch in der Testphase und sollen



erst endgültig ins Spiel integriert werden, sobald die Balance stimmt – was gut ist, da es gerade beim schwierigen Modus im Test derzeit noch hier und da hakt.

Unabhängig vom gewählten Modus finde ich nach jeder Partie die eigene Platzierung neben einer Reihe weiterer Statistiken wieder. Die ist wohl direkt verknüpft mit meinem Steam-Account, denn bei einem Klick darauf öffnet sich die Seite von Steam und zeigt mir den Highscore aller Spieler, gefiltert nach den unterschiedlichen Modi.

Bei Bedarf kann ich auch nur meine Freunde anzeigen lassen, was ein richtig cooles Feature ist. Gerade hier sehe ich aber auch Verbesserungsbedarf und würde es schön finden, wenn die Entwickler diese Listen direkt im Spiel und plattformübergreifend darstellen könnten. Denn dann würden beispielsweise GOG-Nutzer auch nicht durchs Raster fallen.

Besonders spannend finde ich vor allem den monatlichen Modus, in dem sich alle Spieler mit dem gleichen einzigartigen Seed und denselben Regeln duellieren und ihre Ergebnisse miteinander vergleichen können, ganz nach dem Motto »Gleiche Chance für alle«. Zur Veröffentlichung wird dies ein schnelles Spiel mit 150 zu platzierenden Kärtchen sein. Die Entscheidung für einen Monatsmodus anstelle von täglichen oder wöchentlichen Wettkämpfen begrüße ich sehr, denn so wird der Zen-Effekt trotz Wettbewerb nicht zerstört, und es bleibt genug Zeit für entspannte Partien.

Jubelsprünge beim gemeinsamen Bauen

Ich blicke aus dem Fenster und sehe die ersten Blumen in der Wiese und Knospen auf den Bäumen – die spontan für Schockanfälle sorgen. Denn bei mir als Pollenallergiker rufen die sprießenden Gräser das Gegenteil von Entspannung hervor – tränende Augen und eine tiefende Nase statt romantische Frühlingsgefühle. Manchmal bereue ich den Umzug aufs Land dann ... nein, Unfug. Aber gut, dass meine Freundin mittlerweile ihren eigenen Key für Dorfromantik erhalten hat, um mit mir gemeinsam den »Eigenen Modus« mit teilbarem Seed ausgiebig zu testen. Sollen die Gräser doch draußen blühen, ich sehe die Welt sowieso nur mehr durch die Dorfromantik-Brille.

Im eigenen Modus ist alles individualisierbar: Die Einstellungen reichen von der Größe des Anfangsstapels und des zu legenden Kärtchenlimits über die Häufigkeit und Dichte der Gelände bis hin zu Schwierigkeit und Häufigkeit von Quests und Fahnen. Ich kopiere meinen erstellten Seed-Code und teile ihn über ein beliebiges Medium, um mit meiner Freundin denselben Kartenstapel spielen zu können. Gerade hier waren unse-

re Erwartungen ganz besonders groß: Welche Ergebnisse und Statistiken würden sich wohl miteinander teilen und vergleichen lassen? Würden wir unsere Ergebnisse gar spielübergreifend einsehen können, um so beispielsweise in einer Best-of-Five-Serie gegeneinander anzutreten? Nein, blöderweise (noch) nichts davon. Für die Ergebnisse und Statistiken nach einer Partie mussten wir unsere selbsterstellten Screenshots im Steam-Chat miteinander teilen, anders war ein schneller Vergleich nicht möglich. Ernüchternd, gerade hier wäre noch so viel mehr Potenzial rauszuholen.

Trotz alledem macht meine Freundin Jubelsprünge, als ich nicht anders kann und sie frage, ob wir nicht gleich noch eine Partie versuchen wollen. »Diesmal mit ganz viel Wasser für unsere Biber und Schwäne, und ohne die Fahnenquests?«, blickt sie mich mit flehenden Augen an. »Ja, und mit jeder Menge Schienen«, denke ich mir mit einem verschmitzten Lächeln und freue mich bereits auf die nächste Fahrt meiner kleinen Dampflokomotive – tschuuu, tschuuu!

Die Motivationsspirale aus Eisenbahn- und Dorfromantik hat uns nun vollends gepackt. »Wie sich unsere Dörfer diesmal wohl voneinander unterscheiden werden?«, frage ich meine Frau und klicke dann – mal wieder – auf »Spiel starten«. Von draußen höre ich den Trecker übers Feld tuckern. ★

DORFROMANTIK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

E6600 / Athlon II M300
GT550M / Radeon R7
3 GB RAM, 500 MB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 2520M / Athlon 64 X2
GT740M / Radeon R8
4 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 malerische Landschaften 👍 unaufdringlicher Soundtrack 👍 lebendig wirkende Welt 👎 kein eigener Sound bei Basiskärtchen 👎 technisch simpel

SPIELDESIGN



👍 tolle Puzzlemechanik 👍 motivierende Quests und Herausforderungen 👍 jede Partie anders 👎 noch unfertige Modi 👎 teils hakeliger Controller-Support

BALANCE



👍 leicht zu lernen 👍 zunehmend knifflig 👍 Puzzeln und Kopfnüsse 👍 für viele Spielertypen 👎 schwieriger Modus mit vielen Sackgassen

ATMOSPHERE / STORY



👍 kein Zeitdruck 👍 kleine Details 👍 Animationen und Feedback versprühen Charme 👎 Diversität steigt im Spielverlauf 👎 kein Tag-Nacht-Wechsel

UMFANG



👍 sechs Modi 👍 fünf unterschiedliche Biome 👍 viele Herausforderungen 👍 Stats, Highscore-Listen 👎 Highscores nicht plattformübergreifend

FAZIT

Charmante Puzzlestrategie, die man wie ein gutes Brettspiel immer wieder gerne spielt.



Weird West

IM WESTERN WAS NEUES

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Wolfeye Studios** Termin: **31.3.2022**
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro**
 DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**



Desperados meets Original Sin meets »Cowboys & Aliens« – so ungefähr fühlten wir uns beim Test eines der ungewöhnlichsten Action-RPGs, das wir je gespielt haben! Von Martin Deppe

»Ihr müsst mehr Vieh liefern!«, fordert der geheimnisvolle Fremde. Doch der angesprochene Bandenführer will sich nicht rumkommandieren lassen und wird patzig. Böser Fehler! Der Fremde mutiert in Sekundenbruchteilen zu einem sirenenartigen Wesen, fällt über den Outlaw her, zerlegt ihn fachgerecht und verschwindet in der Nacht. Wetten, dass der entsetzte Rest der Bande bald ganz viel Vieh liefern wird?

Diese gruselige Szene haben wir mit unserer Ex-Kopfgeldjägerin Jane Bell heimlich beobachtet. Gruselig vor allem deswegen, weil wir da schon wissen, wer mit »Vieh« gemeint ist: Menschen! Denn immer mehr

Bewohner der Dark-Fantasy-Wildwestwelt verschwinden plötzlich, darunter Janes Ehemann. Auf der Suche nach ihm wird klar: Dahinter steckt nicht einfach nur eine gemeine Bande aus Waffenschmugglern und Viehdieben, sondern viel mehr...

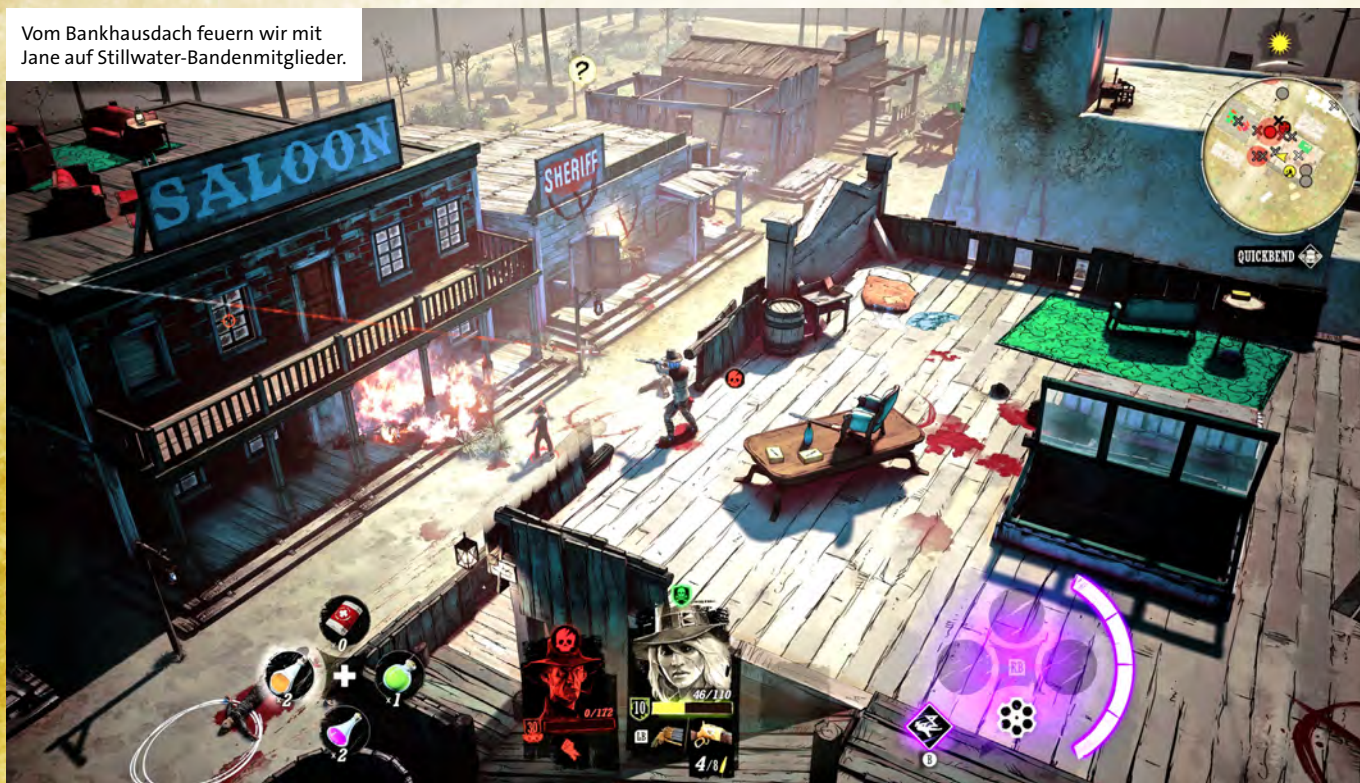
Wilder Westen mit Dark Fantasy

Das Action-Rollenspiel *Weird West* mischt ein klassisches Western-Szenario (staubige Städtchen, tapfere Sheriffs, garstige Outlaws und so) mit Dark Fantasy. Ihr trifft auf Werwölfe, Sirenen, Hexen und verfluchte Pigmen, die aussehen wie eine Mischung aus Minotaurus und Bison. Der Clou: Ihr spielt

auch selbst mal einen Werwolf und so einen Pigman, denn die Ex-Kopfgeldjägerin Jane ist nur eine von fünf Hauptfiguren, die ihr in je einem Kapitel hintereinander steuert.

Alle fünf haben eine eigene Motivation und Hintergrundgeschichte. Als Pigman Cl'erns Qui'g (sic!) zum Beispiel versucht ihr, euer Leben vor dem Fluch zu rekonstruieren und herauszufinden, warum harmlose Menschen in Monster verwandelt werden. Dabei müsst ihr viel schleichen, denn der arme Cl'erns wird oft gejagt, wenn er irgendwo auftaucht. Manche der Geschichten sind eng an die echte Historie angelehnt, ihr spielt beispielsweise einen Ureinwohner, dessen

Vom Bankhausdach feuern wir mit Jane auf Stillwater-Bandenmitglieder.





Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ein Desperados mit mehr Action wollt.
- ... ihr Physikeffekte à la Divinity: Original Sin mögt.
- ... ihr offen für ein abgefahrenes Setting seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... Western für euch klassisch erzählt sein müssen.
- ... ihr ausschließlich ballern wollt.
- ... ihr mit Konsolensteuerung nicht klarkommt.

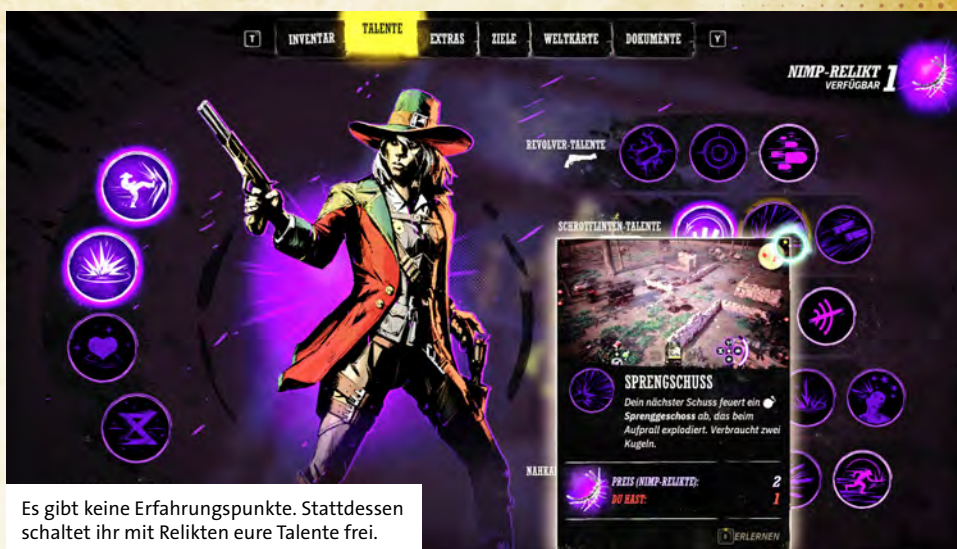
Volk von den neuen Siedlern immer mehr zurückgedrängt wurde. Auch die Spielweise ändert sich je nach Figur: Während Jane vor allem auf Revolver, Gewehr, Schrotflinte und gelegentlich einen Bogen setzt, ist der Pigman-Minotaure ein brutaler Nahkämpfer.

Vertraut und fremd zugleich

Anfangs sind die Story und die Welt hinter Weir West noch dezent verwirrend. Da fallen unbekannte Namen wie »Jeb« oder Ausrufe wie »Bei den Fluten, holt mich hier raus!« Aber weil das Spiel eben klassische Western-Elemente mit einer alternativen (Geister-)Geschichte mischt, werdet ihr nicht in ein völlig fremdes Universum geschmissen, sondern stoßt auf viel Bekanntes. Beim Sheriff hängen beispielsweise Steckbriefe für Kopfgeldjagden, im Waffenladen gibt's logischerweise Donnerbüchsen, und der General Store verkauft Schaufeln, Dietriche und Handwerkszeug, etwa zum Gerben von Tierfellen, mit denen ihr wiederum eure Weste schussfester aufpeppt.



Im Spielverlauf übernehmt ihr fünf völlig verschiedene Charaktere. Der »Pigman« will sein Leben als Mensch rekonstruieren.



Es gibt keine Erfahrungspunkte. Stattdessen schaltet ihr mit Relikten eure Talente frei.

Ihr kämpft gegen traditionelle Wildwestbösewichte wie eine Großfamilienbande, einen machtgerigen Tycoon samt Privatarmee oder diverse Revolverhelden und ihre Gangs. Aber eben auch gegen Fantasy-Monstren wie die eingebuddelten Höhlenviecher, die plötzlich aus dem Boden hervorbrennen – bleibt dann am besten auf Felsboden wie in Dune! Und dann sind da noch Fraktionen wie die »Absolutisten«, die den Wilden Westen vom Übernatürlichen befreien wollen, oder die

»Wanderer«, die mit magischen Artefakten handeln. Klar, dass sich diese Gestalten untereinander nicht grün sind.

Von der Geisterstadt zum Einkaufszentrum

Auf einer separaten Weltkarte reist ihr frei zu den verschiedenen Schauplätzen wie Städten, Banditencamps, einem Bergwerk oder anderen Missionsgebieten. Auf eurer Route deckt ihr nahe Locations auf, zum Beispiel eine kleine Farm oder eindrucksvolle Hacienda. Und manchmal gibt's unterwegs Zufallsbegegnungen wie fahrende Händler, fette Bären (Fellnachschub für eure Weste!) oder einen Banditenhinterhalt. Diese »halboffene« Welt funktioniert prima, denn ihr könnt selbst entscheiden, wie ihr was wo spielen wollt: Straff der Hauptstory folgen (und viel verpassen!), jeden Ort genau erkunden oder einfach mal einen Abend lang nur Kopfgeldmissionen abklappern?

Sehr cool: Schauplätze verändern sich auch. Wenn ihr anfangs das Städtchen Grackle besucht, liegen dort überall Leichen herum, die Gebäude sind verrammelt oder verwüstet. Aber wenn ihr nach einiger Zeit zurückkehrt, sind die meisten Schäden beseitigt, die Ladenbesitzer wieder im Einsatz, im Saloon bieten sich Revolverhelden als



Auf der Weltkarte reist ihr frei zu den Haupt- und Nebenschauplätzen. Entweder zu Fuß oder auf einem Pferd.



Begleiter an. Auch eure Taten beeinflussen den Spielverlauf: Wenn ihr zum Beispiel einen Gefangenen befreit oder einen Gegner verschont, wird er zum »Freund fürs Leben« und sich irgendwann revanchieren, indem er plötzlich in einem Gefecht auftaucht und an eurer Seite kämpft. Andersrum geht's aber auch, denn wenn ihr Unschuldige umnietet oder euch mit der Obrigkeit anlegt, werdet ihr schnell zum Kopfgeldjagten!

Munitionskistensammelwahn

Und wie spielt sich das jetzt genau? Grundsätzlich wie ein klassisches Action-Rollenspiel: Mit den WASD-Tasten oder per Gamepad bewegt ihr eure aktuelle Hauptfigur durch die jeweilige Map. Wir haben meist in der Schräg-von-oben-Perspektive gespielt, die einfach am übersichtlichsten ist, und haben in Gebäuden oder Höhlen näher herangezoomt, um zum Beispiel Dialogpartner besser zu sehen oder Kisten zu durchsuchen.

Letzteres übertreibt Weir West übrigens: Überall stehen Fässer, Regale, Truhen und Kästen rum, die wir einzeln durchsuchen müssen. Klar, könnten wir ignorieren, aber gerade anfangs ist zum Beispiel Munition wertvoll, und die versteckt sich gern im Mobiliar. Aber statt in einem Haus für vier Schrotpatronen satte zehn Kisten abzuklappen, hätten auch zwei Kisten mit je zwei Schuss gereicht. Viele Behälter sind auch leer – das wird zwar vor dem Öffnen angezeigt, trotzdem muss man erst hinstapfen!

Zieh!

Auch die Gefechte sind anfangs gewöhnungsbedürftig, weil die Steuerung mehr auf Konsolen schielt, weniger auf PC-Standards. Eure Waffen wechselt ihr umständlich per Menürad, das zudem fummelig zu bedienen ist, da der Mauszeiger viel zu hibbelig herumhuscht. Durchschalten per Mausrad geht nicht (das wird schon zum Zoomen gebraucht), und die Zifferntasten sind für freigeschaltete Spezial-Skills reserviert, etwa Sprengfallenlegen oder kurzzeitiges Schrotflintendauerfeuer ohne Nachladen. Ihr könnt den Waffen zwar Tasten zuweisen, aber da die meisten bereits belegt sind, ist das einiger Aufwand. Dann doch lieber beim kleineren Übel Waffenrad bleiben.

Auch die Schießereien selbst sind klar für Controller mit zwei Sticks designt: Mit einem Stick bewegen, mit dem anderen zielen – das funktioniert mit Gamepad richtig gut, mit WASD-Tasten plus Maus weniger. Nach etwas Übung klappt das zwar ordentlich, trotzdem wäre hier eine PC-optimierte Steuerung deutlich besser gewesen. Alles, was mit ruhigem, präzise Zielen oder Werfen zu tun hat, ist für den PC wiederum besser umgesetzt. Wenn ihr etwa aus

dem Hinterhalt eine Dynamitstange oder einen Molotow-Cocktail schleudern wollt, seht ihr den Wirkungsradius vorab und könnt die Wurfweite per Mausrad feinjustieren. Wir haben beim Testen daher je nach Situation immer wieder mal zum Controller gegriffen. Der fliegende Wechsel wird vorbildlich automatisch erkannt, man muss in den Optionen nichts umstellen.

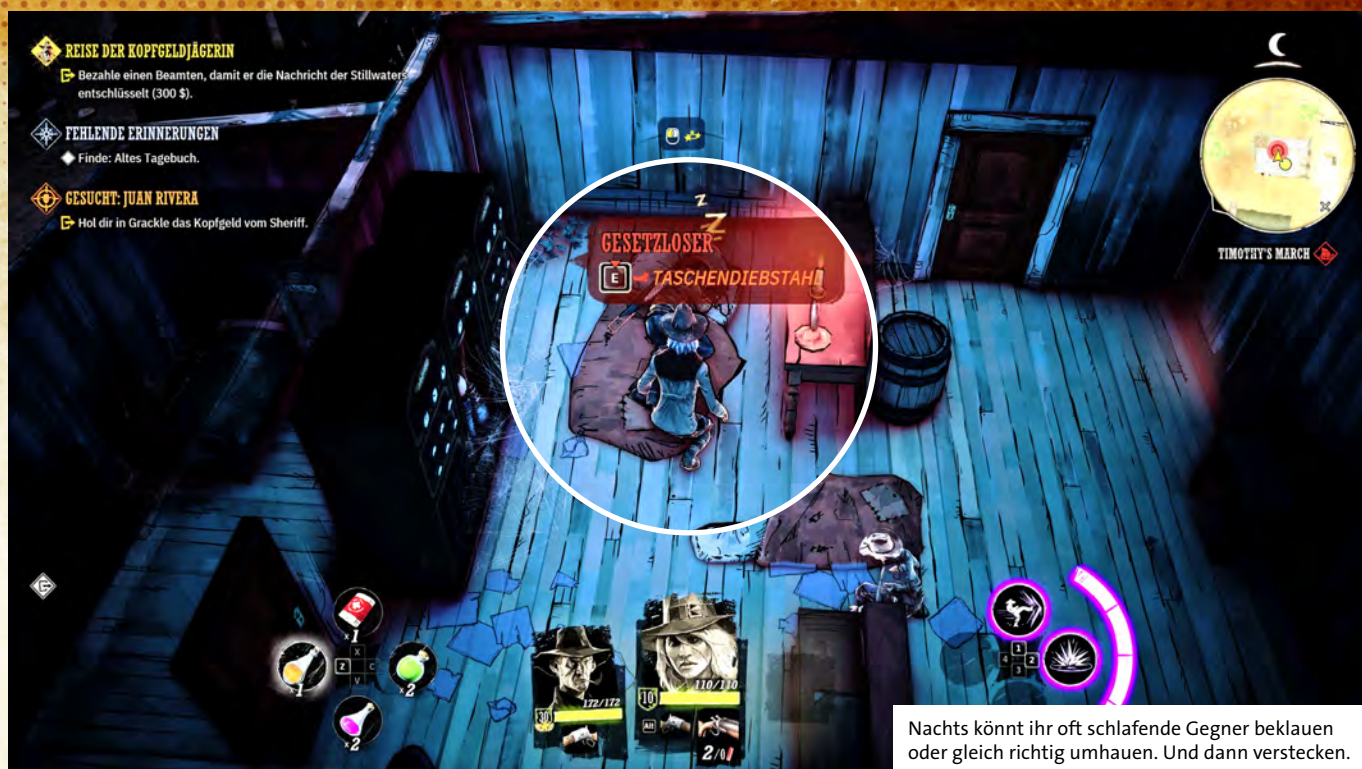
MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de

Ich mag es total, wenn ein neues Spiel Elemente meiner Lieblingsspiele geschickt kombiniert, aber noch was Eigenes draufpackt. Und wenn ein Spiel ein vertrautes Setting stimmig verändert, bin ich auch sofort neugierig. Weir West ist so ein Fall: Ich kann wie in der Desperados-Reihe eine Übermacht heimlich dezimieren, indem ich Wachen umhaue, Sprengfallen lege, ganze Häuser niederbrenne. Aber eben ohne die vielen fummeligen Details wie Charakterwechsel, dauerndes Bewusstlose-Knebeln oder pixelweises, zehntelsekundengenaues Vorrücken. Und die Physikeffekte funktionieren genauso gut wie in Divinity: Original Sin 2. Breites Grinsen inklusive, wenn aus der Kombination Öllampe + Dynamitfass + Giftfass + gezielter Schuss ein flammendes, toxisches Inferno wird. Aber Weir West bringt neben der Wildwest-Gruselstory eben auch eigene Elemente mit, zum Beispiel spannende Kämpfe mit kleineren, aber feinen Details wie das nervenzerreibende Nachladen einer doppelläufigen Schrotflinte, die mächtig austeilt – aber eben nur zweimal. Bei größeren Gefechten, so ab etwa fünf Gegnern plus eigene Begleiter, wird's allerdings schnell chaotisch. Zumal ich konsolige Waffenwechsel per Waffenrad hasse und Weir West das auch nicht gut umsetzt. Vor lauter Hektik habe ich schon mal eine Vogelscheuche mehrfach erschossen! Tipp: Es gibt eine Zeitlupenfunktion, der in unserer Testversion allerdings keine Taste zugewiesen war. Das könnt ihr in den Optionen nachholen, zum Beispiel mit der Komma-Taste.

Mit dem Skill »Hochspringer« und ein paar Säcken kommt Jane auch an ganz besondere Items.





Nachts könnt ihr oft schlafende Gegner beklaun oder gleich richtig umhauen. Und dann verstecken.

Unfriendly Fire

Die Gefechte selbst sind so spannend wie taktisch, denn Weir West setzt die Stärken und Schwächen eurer Waffentypen gut um. Eine Schrotflinte fühlt sich wirklich wie eine Schrotflinte an – viel Bumms, aber wenig Reichweite und quälend langsames Nachladen. Ein Revolver ist schneller, richtet aber weniger Schaden an, und ein Gewehr ist wegen seiner Reichweite und Präzision super für fiese Trickschüsse auf Öllampen und Dynamitfässer. Pfeile werden zu Brand- oder Giftgeschossen, wenn ihr sie durch offene Feuer oder Giftwolken verschießt.

Aber Obacht: Physik und Chemie machen bei euch keine Ausnahme! Beim Testen haben wir mal einen Outlaw mit Karacho gegen einen Kistenstapel gekickt. Blöderweise stand da eine brennende Lampe drauf, und schon standen wir beide in Flammen. Und die meist cleveren KI-Cowboys lauern nur darauf, dass wir hinter einer explosiven Kiste Deckung nehmen. Außerdem werfen auch

eure Gegner gern mit Dynamit nach euch. Wenn ihr schnell genug seid, könnt ihr so eine Stange im Flug abschießen!

Tödlicher Santa

Auch schön: Weir West kaut uns nicht alles vor, sondern lädt zum Experimentieren mit verschiedenen Taktiken ein. Als wir zum Beispiel auf einem Dach herumturnen und hinter dem Schornstein Deckung nehmen, ploppt eine Info auf: Abseilen? Zufällig haben wir ein Seil dabei, hangeln uns abwärts – und erwischen im Kaminzimmer zwei verduzt Outlaws auf dem falschen Fuß. Kommt davon, wenn man nur die Tür bewacht! Und das war nur eine von vielen Häuserkampf-taktiken: Ihr könnt auch durchs Fenster rein oder eine Sprengfalle vor der Tür platzieren und dann das Haus in Brand setzen.

Auch die Tageszeit wirkt sich aus. Tagsüber lümmeln Banditen gerne draußen rum. Dann sehen sie euch zwar früher, doch mit angeheuerter Verstärkung, guter Deckung und Dy-

namitstangen nehmt ihr es auch mit einer Übermacht auf. Nachts hingegen verkriechen sich Gegner gern in Gebäude, und wenn ihr geschickt schleicht, erwischt ihr einzelne sogar beim Matratzenhorchdienst. ★

WEIRD WEST

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2380 / FX-6100
GTX 650 Ti / Radeon HD 7770
6 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6950X / Ryzen 7 2700
GTX 1050 / Radeon RX 460
12 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- lebendige Spielwelt Tag-Nacht-Wechsel
- eigener Grafikstil Porträts passen oft nicht zum 3D-Modell
- merkwürdige NPC-Voiceovers

SPIELDESIGN



- gute Mischung aus Kämpfen, Questen und RPG
- viele Lösungswege belohnt Experimentieren
- spannende Kämpfe Gefechte teils chaotisch

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade gute Texte und Skill-Videos
- Zeitlupenfunktion zeitraubender Waffenwechsel
- zu viel Durchsuchen

ATMOSPHERE / STORY



- Handlungen wirken sich spürbar aus kein Leerlauf
- viele Nebenquests man will immer wissen, wie's weitergeht
- Setting anfangs verwirrend

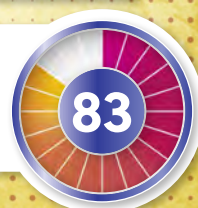
UMFANG



- fünf spielbare Charaktere je nach Spielweise lange Kampagne
- coole Skills viele Upgrades
- Vendetten, Kopfgeldjagen, Schatzsuchen

FAZIT

Mischt Wildwest und Dark Fantasy. Die Spielwelt verändert sich durch eure Aktionen. Leichte Steuerungsmacken.



Kopfgeldjagen bringen ordentlich Geld, Ruf und Beute.



Terrorbane

MACHT ES KAPUTT!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Whisper Games** Entwickler: **Bitnine Studio**

Termin: **1.4.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **16 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

In Terrorbane sucht ihr nach Fehlern und absichtlichen Bugs und nutzt diese aus, um das Spiel zu gewinnen. Das ist total clever, aber nicht für jeden geeignet. Von Sascha Penzhorn

Wenn ihr erst mal nur die Screenshots betrachtet, wirkt Terrorbane wie ein JRPG, das an klassische Rollenspiele auf dem SNES oder Megadrive erinnern soll. Vielleicht etwas aus dem RPG-Maker. Doch dann überfällt euch beim Spielstart erst mal der Entwickler, der euch darüber vollschwallt, wie stolz er auf sein Spiel sei, für wie perfekt er es halte und dass er kaum noch abwarten könne, bis ihr endlich damit loslegt. Also wortwörtlich. Es ploppt ein Fenster auf, der Entwickler spricht euch an, komplett mit englischer Sprachausgabe und deutschen Bildschirmtexten, falls ihr sie braucht.

Ein paar Augenblicke später stellt sich der Dev als wahrer Kontrollfreak heraus. Intro übersprungen? Dann rastet er komplett aus und setzt das Spiel zurück. Sagt ihm der Name nicht zu, den ihr für euren Helden verwenden möchtet, überschreibt er ihn kurzerhand. Kommt am besten gar nicht erst auf die Idee, an dieser Stelle irgendwas Anstößiges einzugeben! Nebenher stellt sich heraus, dass das Spiel wohl noch ein paar Macken hat und noch nicht ganz rundläuft. Der Herr Entwickler möchte natürlich, dass ihr das möglichst ignoriert. Es wäre doch ein Jammer, wenn ihr jetzt damit anfangt, ge-

zielt nach Fehlern zu suchen und das Spiel mit allen Mitteln entgleisen zu lassen, oder?

Einmaliges Spielprinzip

Statt Terrorbane wie ein herkömmliches Rollenspiel anzugehen, verlassen wir also in voller Absicht umgehend das Startgebiet und erkunden Orte auf der Karte, an denen wir noch gar nichts verloren haben. Wir stellen die Kollisionsabfrage auf die Probe, klicken alle Menüpunkte durch und verursachen so allerlei große und kleine Probleme im Spiel, während der Entwickler komplett den Verstand verliert. Das fängt relativ harmlos an, indem wir beispielsweise durch eine Wand spazieren, um einfach den Level zu verlassen, und wird mit der Zeit immer abgedrehter. Zum Beispiel indem wir so lange Krempel auf die Benutzeroberfläche fallen lassen, bis die »8« in unserer Mana-Anzeige umkippt und zum Symbol für Unendlichkeit wird und wir fortan uneingeschränkt Zauber einsetzen können.

Um in Terrorbane siegreich zu sein, müsst ihr mit allen Mitteln versuchen, das Spiel zum Aussetzen zu bringen.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ausgefallene Spielmechaniken mögt.
- ... ihr gerne die Spielregeln ignoriert.
- ... ihr experimentierfreudig seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr es einfach nur »korrekt« spielen möchtet.
- ... ihr keinen Meta-Humor mögt.
- ... ihr hier ein richtiges Rollenspiel erwartet.



Auf eurer Reise stoßt ihr auf Bekanntes wie eine Fallout-Vault und den Fortnite-Bus.



Terrorbane sieht oft wie ein klassisches JRPG aus, spielt sich aber fast nie so.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

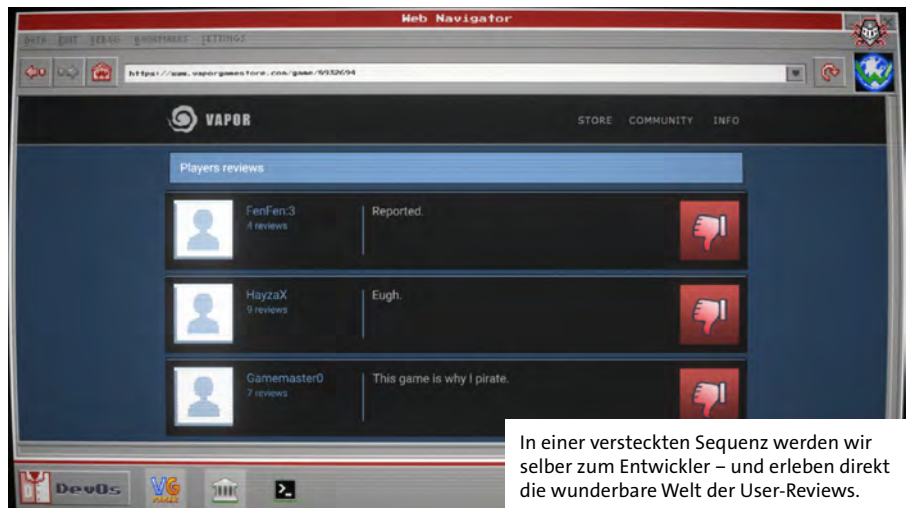


Ich beneide die Terrorbane-Entwickler für ihre Kreativität. Wenn die gerettete Dame in Not überhaupt keinen Bock mehr darauf hat, ihre Rede zu halten oder irgendwie Dankbarkeit vorzuspielen, weil sie eh direkt wieder entführt wird, sobald jemand das Spiel neu startet. Oder wenn du im obligatorischen Luftschiffbosskampf mal kurz auf die Bremse trittst und dir der Endgegner mit dem Gesicht voran ins Heck klatscht. Fehler und Aussetzer als Spielprinzip, die man finden und maximal zu seinem Vorteil ausnutzen muss – eigentlich sollte das jeder spielen, der sich irgendwo als QA-Tester bewirbt. Die Fehlersuche erfordert einiges an Geduld und Experimentierfreudigkeit, die Rollenspielelemente im vorgegaukelten JRPG sind hauchdünn und kaum der Rede wert. Nicht alle Gags sind gelungen, die Quick-Time-Events hätte ich auch nicht gebraucht. Trotzdem ist Terrorbane sehr clever, lustig und einfach eine grandiose Idee. Ich finde das Teil klasse, einige von euch werden sich bei diesem Test aber vermutlich verwirrt am Kopf kratzen und fragen, was diese Art Spiel überhaupt bringen soll. In dem Fall könnt ihr es einfach ignorieren und verpasst dann auch nichts.

Okay, zugegeben, manche dieser »Bugs« könnten in dieser Form natürlich niemals wirklich in einem Spiel existieren, aber etwas kreative Freiheit erhöht hier den Spielspaß.

Die Glitches und Aussetzer sind sogar Teil der Hintergrundmusik, die dadurch manchmal fast wie 16-Bit-Dubstep klingt. Kann man machen. Ein Spieldurchlauf besteht aus vier Levels und ist nach zwei bis drei Stunden erledigt. Tatsächlich gibt es in Terrorbane aber insgesamt zwölf Levels – welche ihr davon zu sehen bekommt, hängt davon ab, wie viele Bugs ihr findet und wie ihr sie ausnutzt, um das Spiel umzukrempeln.

Eine komplett neue Umgebung findet ihr



In einer versteckten Sequenz werden wir selber zum Entwickler – und erleben direkt die wunderbare Welt der User-Reviews.

beispielsweise, indem ihr nach dem Tod einfach den Geistheiler ignoriert und dann auf Entdeckungsreise geht. Mehr wollen wir hier nicht spoilern, aber es gibt einige echt kreative Möglichkeiten, die Spielwelt zu verändern, zu verlassen und zu zerstören.

Viel Selbstironie

Terrorbane steckt voller Metahumor. Stellenweise ist der Entwickler so heiß darauf, euch alles im Spiel zu zeigen, ist so stolz auf seine Kreation, dass er, wenn ihr es richtig angeht, sogar einfach so den Endboss für euch kllt, damit ihr die Endsequenz sehen könnt. Er erklärt euch auch, dass Spieler durch Exploits und Ausnutzen von Bugs die Macht haben, ein Spiel völlig auszuhebeln und kaputtzumachen, bis am Ende der Spielspaß auf der Strecke bleibt. In einem versteckten Level müsst ihr selbst ein Spiel erstellen, müsst Dinge wie Finanzen, Assets, Content und eine brauchbare Steuerung balancieren, nur damit euer Machwerk am Ende unter unzähligen negativen Steam-Wertungen begraben wird.

Ihr findet hier auch unzählige Anspielungen auf andere Spiele, von den Leuchtfleuern aus Dark Souls über eine beschworene Mimic Tear aus Elden Ring und ein rotes, blaues und grünes Ende bis zur unvermeidlichen Stadtwache, die auch mal ein Abenteurer war, genau wie ihr, aber bla, bla, bla. Das rangiert von witzig bis ausgelutscht. Grundsätzlich hilft es, absurden Humor zu mögen.

Beispielsweise wenn sich eine Kiste voller Birnen eurer Gruppe anschließt, die im Kampf die Fähigkeit anwendet, Sonnenlicht aufzunehmen. Was Birnen halt so machen.

Quick-Time-Events sind doof

Ähnlich wie bei den Gags zündet auch beim Gameplay nicht alles. Kämpfe laufen später immer wieder als nervige Quick-Time-Events ab, in denen ihr nur wenige Sekunden habt, um zu verstehen, was das Spiel überhaupt von euch will. Dann müsst ihr meistens auf irgendeine Taste hämmern, und wenn ihr nicht schnell genug seid, sterbt ihr. Zwar gibt es unendlich Continues, und ihr verliert keinen Fortschritt, furchtbar spaßig sind diese Sequenzen dadurch aber trotzdem nicht. An anderer Stelle müsst ihr über ein Dev-Menü die Beschaffenheit und Funktionsweise unzähliger Objekte in einem Level verändern, während ihr von einem Endgegner verprügelt werdet. Auch hier ist der Tod nicht furchtbar tragisch, macht das Spielgeschehen aber fummelig und hektisch.

Um wirklich alles zu sehen, müsst ihr viele Teile des Spiels mehrfach angehen, übersehene Bugs suchen, euch anders verhalten, eben Trial & Error praktizieren. Immerhin gibt es dafür die sogenannte Warp Zone, in der ihr absolvierte Levelabschnitte noch mal besuchen und spielen könnt. So seid ihr nicht gezwungen, für jeden Durchgang komplett bei null anzufangen. Wenn ihr auf schrägen Meta-Humor, ungewöhnliches Gameplay und coole 16-Bit-Optik steht, macht ihr hier für 16 Öcken nicht viel falsch. ★

TERRORBANE

- clevere, einzigartige Spielidee
- sehr einfallsreich präsentierte Bugs
- gespielte Levelabschnitte jederzeit wiederholbar
- ein paar Frustramente
- Fehlersuche als Spielprinzip muss man mögen

FAZIT

Einzartiges Indie-Abenteuer, in dem Spieler möglichst viele Bugs finden und maximal kreativ ausnutzen müssen.



In diesem Quick-Time-Event müssen wir in Sekundenschnelle einen Angriffsbefehl finden, sonst segnen wir das Zeitliche.

Zusammen spielen

MEINE FREUNDIN IST DER FÜRST DER FINSTERNIS

Intensivspieler haben es in Beziehungen schwer. Es ist hilfreich, wenn ihr beide gern spielt, sonst kracht es irgendwann, glaubt Sascha. Von Sascha Penzhorn



SASCHA PENZHORN

Sascha spielt, seit er einen Controller halten kann. Die Lektüre seiner Kindheit bestand aus Magazinen wie ASM und Power Play, später auch mal PC Joker. Er vermisst die Zeit, in der Spieletests noch nicht so bierernst und furztrocken waren, in der Redakteure unter Tests noch Grimassen schnitten und als es zwischen den Artikeln noch Comics gab. Spiele sind Unterhaltung, regen die Fantasie an, wecken Emotionen und Leidenschaft. Er will Spiele nicht einfach bewerten. Er will vermitteln, wie es sich anfühlt, sie zu spielen, was sie mit euch anstellen. Ein Leben ohne Spiele wäre für ihn völlig unmöglich.

Wenn ich Ende der 90er am Wochenende meine erste große Liebe besuchte, wollte ich immer nur eins. Eben das, was jeder versauerte junge Mann damals wollte: Sarevok vernichten und an ihm Rache nehmen, nicht zuletzt für den Tod meines Ziehvaters Gorion. Ich wollte mit Christopher »Maverick« Blair die Nephilim besiegen und Xan Kriegor zeigen, wo der Impact Hammer hängt. Meine damalige Freundin wollte derweil lieber Freunde treffen, feiern, tanzen, eben das tun, was normale Menschen an Wochenenden so treiben. Ihr könnt euch ausmalen, wie lange diese Beziehung gutging. Mein Vater war leidenschaftlicher Gamer, seine Partnerinnen waren es nicht. Das resultierte in drei Scheidungen, natürlich aus mehr Gründen als nur der Leidenschaft für Spiele. Doch als er kurz nach seinem Tod mit dem Zocken aufhörte, war auch ganz schnell Schluss mit den ständigen Scheidungen. Zufall? Ich denke nicht!

Aber mal ganz im Ernst: Ich glaube, wenn ihr gerne und viel spielt und den Rechner oder die Konsole nicht nur hier und da mal für eine oder zwei Stunden anwerft, dann hilft es ungemein, wenn eure Partnerin oder euer Partner ebenfalls gerne spielt. Ansonsten gibt es hier viel Potenzial für dauernde Reibungen. Eigentlich logisch, oder? In meinem Fall habe ich durch das gemeinsame Spielen meine Freundin von einer

ganz anderen, dunkleren Seite kennengelernt. Denn meine Freundin ist in Spielen ein wahrhaftiges Monster!

Zwei Brüder, zwei Wege

Als Kinder waren mein jüngerer Bruder und ich unzertrennlich. Videospiele haben uns zusammengeschweißt. Unzählige Male ha-

ben wir gemeinsam Double Dragon und Golden Axe durchgespielt. Wir waren wie Bud Spencer und Terence Hill: Ich war dick und schlecht gelaunt, er war eine dünne, hinterlistige Ratte. Grundverschiedene Menschen, die zusammen jeden Kampf gewonnen haben. Ende der 90er brachte ich ihm Counter-Strike bei, ein paar Jahre später war er Pro-



Wenn man sich zu viel mit Computerspiel-Aliens beschäftigt statt mit der Freundin, geht ganz schnell die Beziehung in die Brüche.

Gamer, so richtig mit Sponsoren, hartem Pflichttraining und Match-Übertragungen im Fernsehen. Ich fing ein Praktikum bei der Frankfurter Neuen Presse an und schrieb dort am liebsten über Spiele. Irgendwann wurde mein Bruder dann von seiner Freundin durch die Uni gepeitscht. Heute hat er zwei Kinder mit ihr, fährt einen Audi und sitzt jeden Tag zwölf Stunden im Büro. Der Rechner vermodert seit Jahren im Keller. Die letzte Konsole, die er gekauft hat, war Sonys erste PlayStation. Er ist erwachsen geworden, zahlt seine BAföG-Schulden zurück, spart für Familienurlaube und hat keine Zeit mehr zum Spielen. Diese Existenz wäre meine persönliche Hölle. Das soll über-

haupt nicht bedeuten, dass ich ihn für seinen gewählten Lebensweg irgendwie verurteile oder bemitleide. Es wäre nur einfach überhaupt nichts für mich. Ich könnte nicht mit dem Spielen aufhören, um ein »vernünftiger Erwachsener« zu werden, was auch immer das überhaupt sein mag.

Träume werden wahr

Vor ziemlich genau 15 Jahren lernte ich Claire kennen. Damals lebte ich noch in Deutschland, sie kam aus Nottingham. Als sie mich für eine Woche besuchen kam, bestellten wir genug Junk Food für mindestens zwölf Personen und spielten jeden Tag stundenlang miteinander Soul Calibur. Unsere Fern-

beziehung hielten wir über Spiele wie World of Warcraft, Age of Conan und Everquest 2 am Leben. Jeden Tag erlebten wir zusammen Abenteuer, lösten Rätsel, kämpften uns durch Dungeons und machten Bosse platt. Als sie schließlich bei mir einzog, blieb sie über diese Spiele mit ihrer Familie in England in Kontakt. Spiele sind in ihrer Familie eine wichtige soziale Aktivität. Als ihre Großmutter zu alt und gebrechlich wurde, um für Besuche das Haus zu verlassen, fingen sämtliche Enkel, Nichten, Tanten und Kinder an, mit ihr ein MMO zu spielen, in dem man Pferde züchtet und auf ihnen um die Wette reitet. Das hat ihr auch durch den Lockdown geholfen – wenn du 95 Jahre alt bist und



Divinity: Original Sin 2 ist ein hervorragendes Multiplayer-Rollenspiel. Lebt euer Mitspieler unter eurem Dach, steigert dies die Chance auf das Durchspielen der Kampagne.



Street Fighter gehört zu den wenigen Spielen, in denen weder meine Freundin noch mein Freundeskreis irgendetwas mit mir zu tun haben wollen. Menno!



GTA Online gehört bei uns seit einigen Jahren zum Programm. Dort ignorieren die Spieleserver manchmal meine Charakteranpassungen.

niemanden treffen darfst oder kannst, können Online-Spiele mit der ganzen Familie tatsächlich sehr hilfreich sein.

Inzwischen lebe ich seit elf Jahren mit Claire in England. Ich habe ihr über die Jahre mehrere Gaming-PCs gebaut, wir spielen jeden Tag einige Stunden miteinander und bleiben durch Spiele auch mit Freunden und Familie in Deutschland in Kontakt. Beispielsweise wenn wir mit meinem Sohn in Monster Hunter Jagd auf Drachen machen oder wenn wir zusammen mit Freunden Banken in GTA Online ausrauben. Außer mit Peter. Dessen bessere Hälfte erlaubt ihm nicht, nach 21 Uhr zu spielen. Peter ist inzwischen geschieden.

Spiele entblößen

Spiele sind nicht nur ein tolles gemeinsames Hobby, um über Landesgrenzen und Lock-downs hinweg in Kontakt zu bleiben. Du lernst Dinge über deinen Partner, die hättest du zuvor nicht für möglich gehalten. Schlaue Menschen haben mal die Behauptung aufgestellt, dass wir eher in das Bild eines Menschen verliebt sind, das in unseren Köpfen existiert, als in die Person, die dieser Mensch in Wahrheit ist. Beispielsweise hielt ich Claire immer für die Gutmütigkeit in Person, eine reine Seele, die niemandem jemals Leid zufügt. Dann habe ich gesehen, wie sie Dragon Age: Origins spielt. An einer Stelle im Spiel sitzt ein verhungender Ge-

fanger in einem Käfig. Der hat einen Schlüssel bei sich, den er freiwillig rausgibt, wenn ihr dem armen Schwein etwas Nahrung vorbeibringt. Das habe ich getan. Überhaupt spiele ich für gewöhnlich heldenhafte Charaktere, zeige selbstloses Mitleid, helfe denen, die nicht für sich selbst kämpfen können. Claire dagegen hat ihn abgestochen. Der Typ sitzt in einem winzigen Käfig wie eine Legehennen, ist am Verhungern, bittet um ein Stück trockenes Brot, und meine Freundin murkst ihn ab und krallt sich den Schlüssel. Wow! Sie hat eine dunkle Seite, die ich überhaupt nur durch ihr Verhalten in Spielen entdeckt habe.

Aktuell meuchelt sie sämtliche Händler in Elden Ring, einfach aus Bequemlichkeit. Wenn man die killt, lassen sie einen Gegenstand fallen, über den man deren Waren in einen konsolidierten Shop innerhalb der Tafelrunde verlagern kann. Also muss jeder Händler sterben, ob er will oder nicht. Die meisten wollen nicht. Übrigens genauso wie jeder NPC, der irgendwelche interessanten Klamotten trägt. Schon seit dem ersten Dark Souls. Sieht deine Rüstung zu cool aus, musst du dran glauben, da kennt sie keine Gnade. Sie killt auch Hasen, Eichhörnchen und Frösche in WoW, weil es ein Achievement dafür gibt. Natürlich kann man



Warframe spielen wir seit neun Jahren gemeinsam als Gründungsmitglieder. Inhalts-Updates spielen wir oft schon am Release-Tag durch, falls uns Bugs nicht daran hindern.



TEAM DEATHMATCH
In Quake Champions kämpften wir regelmäßig um die meisten Frags. Inzwischen spielt das Teil leider kaum noch wer.



Guild Wars 2 spielen wir bereits seit der Beta und leiten dort bis heute eine kleine Gilde. Meine Freundin hasst mich, wenn ich übermächtige Builds kreiere.

aus solchem Verhalten nicht auf die Persönlichkeit eines Menschen schließen, schließlich sind das alles nur Spiele. Aber meine Freundin ist gar nicht so gutherzig, wie ich dachte. Sie ist der Fürst der Finsternis.

Wettkampf bis aufs Blut

Claire und ich spielen regelmäßig miteinander Modern Warfare von 2019. An guten Tagen belegen wir dort sehr zuverlässig die ersten beiden Plätze und knechten die Lobbys, bis uns Gegner als Hacker beschimpfen und gesammelt das Spiel verlassen. Wir sind perfekt aufeinander eingespielt, decken uns gegenseitig den Rücken, machen einander auf Gegner aufmerksam, spielen als Team. Wenn es für uns beide gut läuft, feuern wir

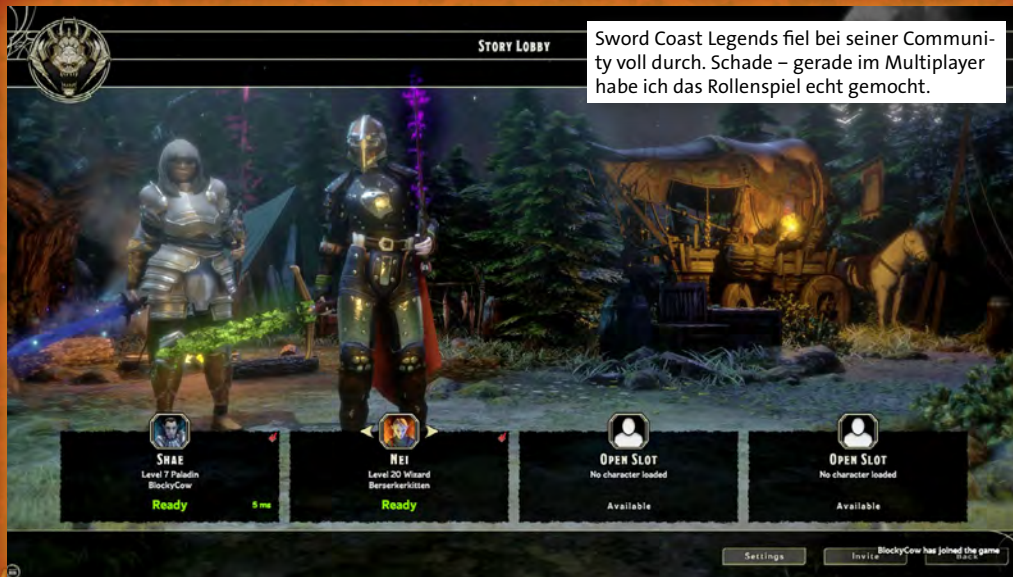
uns auch gegenseitig an. »Ist das dein Kampfhubschrauber? Haha, cool!« Aber wehe, wenn sie den ganzen Tag den ersten Platz belegt und ich am unteren Ende des Scoreboards vergammele oder umgekehrt. »Hey geil, 40 Kills!« – »Ach ja? Erstick doch an einem Sack voll Pimmel, du Made!« Blanke Hass! Wenn nur einer von uns performt und der Partner auf der Strecke bleibt, geht die Welt unter. Neulich habe ich etwa in Guild Wars 2 einen schwierigen Gruppen-Dungeon solo durchgespielt. Hat Claire auch probiert. Bei ihr ging es schief, seitdem probiert sie sämtliche Klassen und Spezialisierungen dieser Welt, nicht nur um den Dungeon ebenfalls alleine zu meistern. Im Idealfall schafft sie es dann doppelt so schnell wie ich.

Oder ganz aktuell in Elden Ring: Wenn ich locker einen Boss solo umniete und sie ihn nicht auf Anhieb schafft, rastet sie aus. Ich darf ihr dann auch nicht im Koop helfen, bis sie ihn selbst vernichtet. Wir sind extrem kompetitiv, keiner will dem anderen unterlegen sein. Darum gehen die Rechner auch eine halbe Stunde, bevor wir ins Bett gehen, aus. Dann heißt es: runterkommen, abregen und die Rivalitäten aus Spielen nicht ins richtige Leben mitnehmen.

»Trash Talk«, lästern, gegenseitiges Beschimpfen als Noob, das ist im Rahmen eines Spiels okay. Aber niemals ernst gemeint, nicht außerhalb des Hobbys. Dort herrscht immer Respekt, denn anders kann eine Beziehung nicht funktionieren.



Radahn ist einer der wenigen Bosse, bei denen ich Claire helfen durfte. Inzwischen wurde er generft, weil ihr Luschen alle so rumgeheult habt.



In Ark: Survival Evolved reite ich auf meinem Wolf, Claire greift zum Velociraptor. Kooperativ und in VR bietet das Spiel ein unvergleichliches Erlebnis.



Seite an Seite

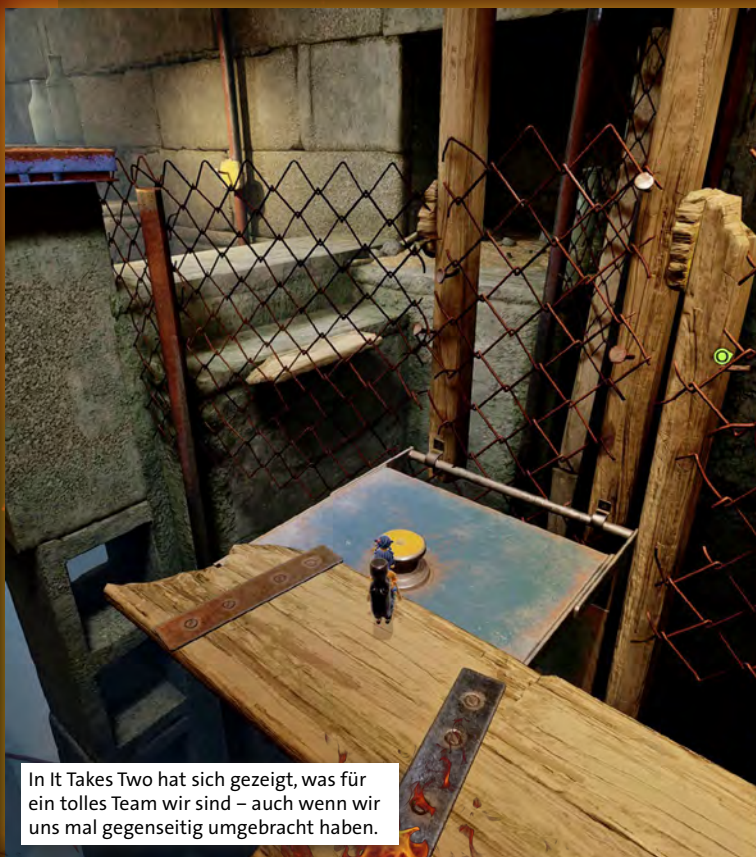
Uff! Ein regelrechter Konkurrenzkampf mit dem eigenen Partner, Leistungsdruck, schlechte Laune, entblößte Schattenseiten – wieso um Himmels Willen tut man sich das bloß an? Weil es trotz alledem einfach ein richtig geiles Gefühl ist, sein größtes Hobby, seine ganze Leidenschaft für eine Sache mit einem Menschen zu teilen, den man liebt und dem man blind vertraut.

Das herrlich kreative, unbeschreiblich spaßige und zu 100 Prozent auf gemeinsa-

mes Vorankommen ausgelegte It Takes Two macht überhaupt erst dann richtig Spaß, wenn ihr es mit eurem Partner spielt. Ja, wir haben uns auch mal gegenseitig getrollt und zum Spaß einander umgebracht, aber am Ende hatten wir das Teil rasend schnell durchgespielt, weil wir einfach ein verdammtes gutes Team sind. Die meisten Hürden meistern wir mit sehr wenig oder völlig ohne Absprache, einfach weil wir uns seit so vielen Jahren ganz genau kennen. In Elden Ring machen wir beispielsweise eindringenden

Spielern seit Wochen das Leben zur Hölle. Wir beherrschen zusammen unseren kleinen Multiplayer-Server in Ark: Survival Evolved und haben uns dort sogar ein eigenes Schloss gebaut. Wir haben in Warframe sämtliche Bosse besiegt, alle Missionen durchgespielt, jedes Event geschafft und sämtliche Waffen und Frames geschmiedet, die im Spiel existieren, und dann gemeinsam unser Double Dragon Dojo aufgebaut.

Wir haben gleichzeitig die Mass-Effect-Trilogie durchgespielt, unsere Spielverläufe



In It Takes Two hat sich gezeigt, was für ein tolles Team wir sind – auch wenn wir uns mal gegenseitig umgebracht haben.





Aliens: Fireteam Elite habe ich bevorzugt mit Claire gespielt. Im Alleingang macht's nicht annähernd so viel Spaß.

und Entscheidungen verglichen und nächtelang über Charaktere, Lore und Ereignisse im Spiel philosophiert. Überhaupt sorgen Spiele dafür, dass uns einfach nie der Gesprächsstoff ausgehen will.

Gemeinsam aufbauen

Natürlich machen wir mehr miteinander als nur spielen. Immer wenn Claire einen Tag frei hat, lasse ich sämtliche Artikel liegen, gehe mit ihr einkaufen, und dann setzen wir uns gemütlich in den Park, frühstücken und beobachten dabei die Tiere. In Nottingham gibt es nämlich reichlich Eulen, Füchse, Frösche, Wiesel und riesengroße Dachse. Manchmal hole ich sie (also Claire, nicht die Dachse) abends von der Arbeit ab, dann schauen wir zu, wie die Sonne untergeht, und reden über unseren Tag. Wir reden aber auch über Schwerter, Äxte und Laser-

pistolen. Wie man am besten den Willben der in der neuen Erweiterung zu Guild Wars 2 skillt. Ob es Sinn ergibt, eine Galaxy-X mit leichten Kanonen zu bestücken oder komplett auf Strahlenwaffen zu setzen. Wir denken uns Herausforderungen wie die One-Tame-Challenge in Ark: Survival Evolved aus. Dabei musst du versuchen, solo so weit wie möglich durch die Story der ersten Insel zu spielen, und darfst nur eine einzige Kreatur zähmen. Nimmt man dafür lieber einen Allosaurus mit, einen Wolf, oder setzt du auf den vielseitigen Velociraptor? Oder vielleicht einen Dodo zum Tank hochzuchten und als Ablenkung auf Feinde werfen?

Dieser Spaß am Experimentieren, am Entdecken von Spielweisen, am Zusammenstellen von Ausrüstung und Skills ist natürlich auch irre praktisch für meinen Job. Beispielsweise wenn wir gemeinsam an

Lösungshilfen und Sonderheften schreiben. Ich mag schwere Klassen, stehe gern an der Front, haue drauf und bewahre die Gruppe vor Schaden. Claire spielt Support, will am liebsten heilen, tanken, unterstützen und kloppen gleichzeitig. So ergänzen wir unsere Fähigkeiten und Vorlieben nicht nur im Spiel selbst, sondern kommen immer auch auf recht vielfältige, abwechslungsreiche Spielweisen für Guides. Es hilft aber auch bei Tests, wenn man noch einen Vielspieler im Haus hat. Gehe ich mit dem Spiel zu hart ins Gericht? Geht diese Mechanik nur mir auf den Sack? Im Zweifelsfall ist es nie verkehrt, eine zweite Meinung einzuholen.

Wie macht ihr das?

Spiele ist nicht nur mein größtes Hobby, es ist mein Beruf. Wenn ich acht Stunden am Stück mit Elden Ring verbringe, habe ich kein schlechtes Gewissen, denn in dem Moment arbeite ich auch, wandle meine Erfahrungen in Text um und bezahle damit monatliche Rechnungen. Meine Freundin unterstützt das und macht mit, wenn sie kann.

Wie läuft das bei euch eigentlich? Ich gehe mal davon aus, dass der durchschnittliche GameStar-Leser auch ab und zu mal zockt, oder? Falls nicht, warum zur Hölle haltet ihr eigentlich dieses Heft in Händen? Spielt ihr mit der Partnerin oder dem Partner? Trefft ihr euch mit Freunden? Oder seid ihr eher wie mein Bruder drauf und habt euren Spielekonsum runtergefahren oder womöglich sogar völlig eingestellt? Seid ihr selbst Intensivspieler und mit einem Menschen zusammen, der so gar kein Interesse an Spielen hat? Falls ja – warum, wie lange schon und wie kriegt ihr das hin? Seid ihr nicht manchmal frustriert, dass ihr eurem Hobby alleine nachgehen müsst? Schreibt uns doch einfach mal an brief@gamestar.de. ★



Remnant: From the Ashes ist ein fabelhafter Koop-Shooter, der mit Zufallsspielern einfach weniger Spaß macht.

Analyse: Die Welt von Elden Ring

FÜR SUCHER.
UND FINDER.

In Elden Ring macht uns nicht nur der Schwierigkeitsgrad zu schaffen, denn auch die Art der Spielerführung ist eigen. Von Christian Schwarz

Elden Ring ist ein Meisterwerk. Das haben wir nicht zuletzt im großen GameStar-Test gewürdigt. Elden Ring ist aber auch ein Phänomen, dem die Spielerschaft trotz oft genannter Attribute wie »schwer«, »frustrierend«, »nebulös« und »verwirrend« die virtuelle Tür einrennt. Und auch das ist eine Erkenntnis aus unserem Test: Der bisher jüngste Spross in der langen Tradition von Souls- und Souls-like-Spielen ist nicht nur aufgrund der neuen Open World bedeutend einsteigerfreundlicher als seine betagteren Generationen. Neue Features wie die Karte und Wegpunkte erleichtern den Zugang zur faszinierenden Dark-Fantasy-Welt gerade für Neueinsteiger ungemein. Das bedeutet aber keinesfalls, dass Elden Ring zu einer Ubisoft-esken, formelhaft erstellten Fragezeichenhatz inklusive Adlauge, markantem Oberschurken, seichter Handlung und lustigen Hühnchen geworden ist – ganz im Gegenteil. Das merken wir vor allem bei der Handlung: Zwar bekommen wir im sehr gelungenen Intro-Video eine Rahmenhandlung sowie eine vermeintliche Aufgabe präsentiert, Details und Zusammenhänge müssen wir uns aber selbst erschließen. Ähnlich kryptisch und dazu noch wortkarg geben sich die NPC, sodass an dieser Stelle die Frage berechtigt ist: Woher wissen wir eigentlich, was wir in Elden Ring zu tun haben? Wie kommuniziert das Spiel mit uns? Welche Konventionen bricht es – und warum sorgt gerade das für so einen großen Erfolg?

Ein bisschen Theorie

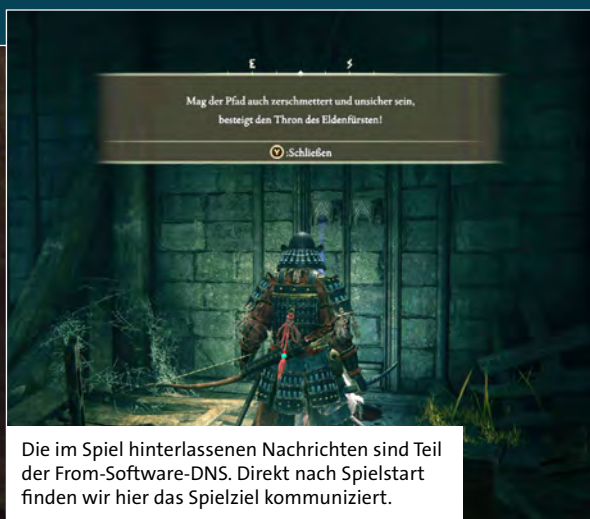
Betrachten wir die Kommunikation in Videospielen – oder in künstlerischen Medien allgemein –, müssen wir uns der Tatsache bewusst sein, dass es sich dabei nicht um echte Kommunikation im Sinne von beispielsweise Alltagsgesprächen handelt. Diese Erkenntnis mag zwar auf den ersten Blick trivial sein, ist für unsere weiteren Beobachtungen aber durchaus wichtig. Alles, was wir lesen, hören und erfahren, hat sich das Entwicklerstudio von From Software genau so zurechtgelegt. An diese Dramaturgie im künstlichen Raum können wir zwar trotzdem unsere Methoden zur Text- und Gesprächsanalyse anlegen, müssen bei der Bewertung der Ergebnisse aber umdenken. Dass die Gespräche in Elden Ring nach einer sprachwissenschaftlichen Untersuchung praktisch nie das Prädikat »verständlich« erhalten, bedeutet keinesfalls, dass sie im Spiel und für den Spieler nicht funktionieren. Es zeigt womöglich nur, dass die Redebeiträge in unserer echten Welt wahrscheinlich nicht zu einem gelungenen Austausch führen würden. Für eine erfolgreiche Kommunikation zweier oder mehrerer Parteien setzt die Sprachwissenschaft unter anderem die Einhaltung von vier Konversationsmaximen sowie des sogenannten Kooperationsprinzips nach Paul H. Grice (1913 bis 1988) voraus. Letzteres unterstellt allen Kommunizierenden, dass sie an einer erfolgreichen Kommunikation interessiert sind. Dazu sollen sie ihre Redebei-

träge den vier Maximen entsprechend gestalten. Kurz gesagt sollen Redebeiträge für ein gelungenes Gespräch informativ, wahr, relevant sowie klar formuliert sein. Im weiteren Verlauf der Analyse prüfen wir exemplarisch das erste Gespräch in Elden Ring auf diese Faktoren und schauen, wie die Wortwechsel im Spiel generell funktionieren.

Der Spieleinstieg

Nachdem wir ein neues Spiel gestartet und unsere Klasse gewählt haben, sehen wir das Intro. In den wenigen Zeilen Text präsentiert uns Elden Ring bedeutende Geschehnisse in einer uns völlig fremden Welt. Damit wir alle auf einem Stand sind, schauen wir uns zunächst den Text an:

»Die gefallenen Blätter erzählen eine Geschichte. Der große Eldenring wurde zer schlagen. In unserer Heimat, jenseits des Nebels, im Zwischenland. Von Königin Marika der Ewigen fehlt jede Spur. Und in der Nacht der Schwarzen Messer war Godwyn der Goldene der Erste, der fiel. Kurz darauf rissen Marikas Kinder, allesamt Halbgötter, die Fragmente des Eldenrings an sich. Die wahnsinnige Verderbtheit ihrer neuen Macht löste die Zertrümmerung aus. Einen Krieg, aus dem kein Fürst hervorging. Einen Krieg, der zur Loslösung von Höherem Willen führte. Erhebt Euch, ihr Befleckten. Tot, und doch voller Leben. Der Lockruf der lang verlorenen Gnade hallt in unser aller Ohr. Ho-

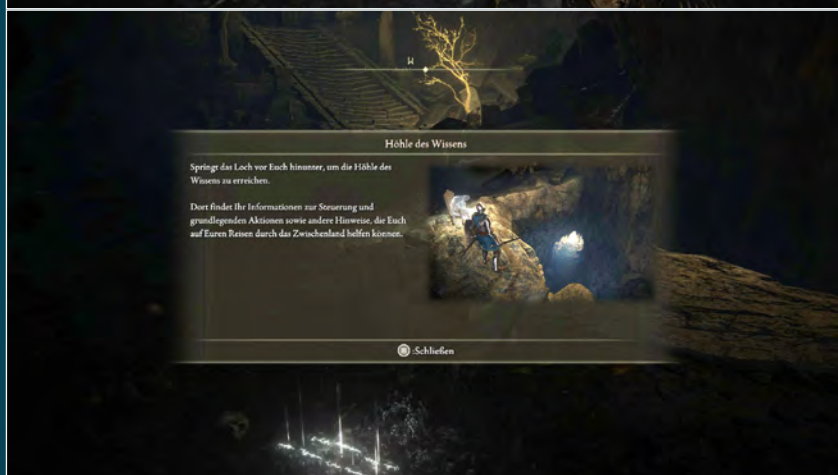


Die im Spiel hinterlassenen Nachrichten sind Teil der From-Software-DNS. Direkt nach Spielstart finden wir hier das Spielziel kommuniziert.

Das Intro erzählt mit knappen Worten und wenig Bildern kleine Auszüge einer komplexen Hintergrundgeschichte.



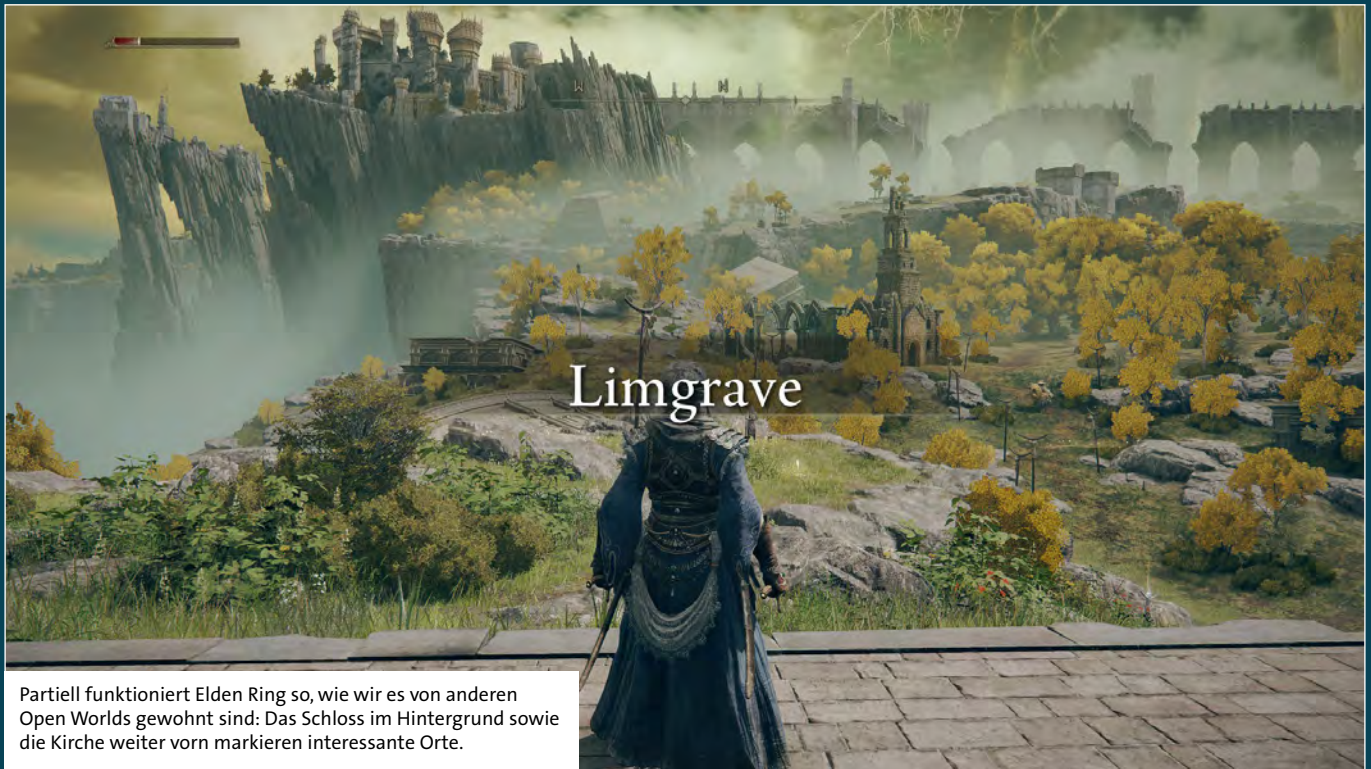
Nachdem wir im Tutorial in einer Höhle erwachen, sagt uns das Spiel, wir sollen von der Klippe springen. Einmal erfolgt dies über eine Einblendung, einmal über eine Nachricht auf dem Boden und einmal in einem Gespräch.



arah Loux, Herrscher des Ödlands. Die ewig glänzende Goldmaske. Fia, Gefährtin auf dem Sterbebett. Der abscheuliche Dungfresser. Und Sir Gideon Ofnir, der Allwissende. Und noch jemanden, den die Gnade erneut segnen würde. Eine unbekannte Befleckte Seele. Durchquert den Nebel, um das Zwischenland zu erreichen ...

Und euch dem Eldenring zu unterwerfen. Werdet der neue Eldenfürst.«

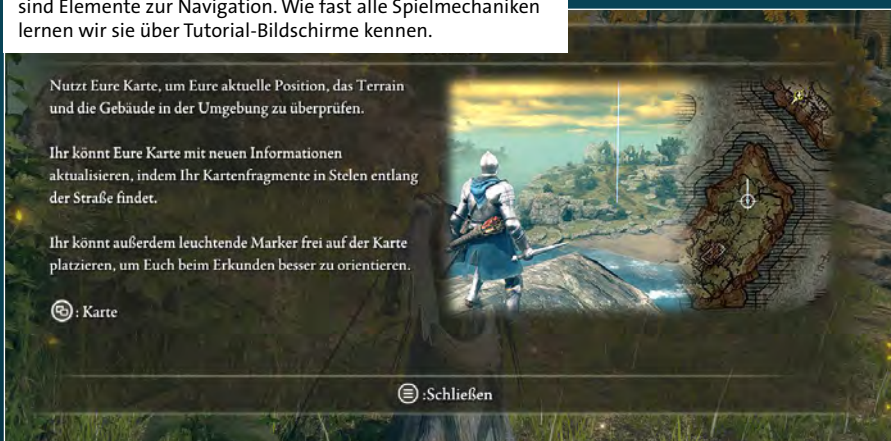
Diese 156 Wörter in ziemlich genau vier Minuten sind ein Paradebeispiel für From Softwares narrativen Minimalismus und für unsere Fragestellung gleich in mehrfacher Hinsicht interessant. Denn wir bekommen hier unsere Vorannahmen bestätigt: Das Spiel kaut uns nichts vor, und wir haben nach dem Intro mehr Fragen als vorher. Dennoch ist an der Einleitung an sich nichts auszusetzen, denn sie erfüllt alle wichtigen Kriterien. Schauen wir uns die literaturwissenschaftliche Definition des Begriffs »Prolog« an, erfahren wir, es handelt sich um eine »Einleitung eines dramatischen (seltener auch epischen) Werks, die als integrierter oder selbstständiger Teil szenisch darstellt oder (monologisch oder dialogisch) von Figuren des Werks oder von einer nur im Prolog auftretenden Figur (...) verantwortlich wird. Funktionen des Prologs sind v.a. die Begrüßung des Publikums, Informationen (Exposition) über das Stück, auch Verdeutlichung von Handlungsstrukturen oder Vorausdeutung auf den Schluss.« Ergänzend dazu steht bei »Exposition«, es sei eine meist am Beginn »präsentierte Vermittlung



Partiell funktioniert Elden Ring so, wie wir es von anderen Open Worlds gewohnt sind: Das Schloss im Hintergrund sowie die Kirche weiter vorn markieren interessante Orte.



Die Karte sowie die Zielführung durch das Licht der Gnade sind Elemente zur Navigation. Wie fast alle Spielmechaniken lernen wir sie über Tutorial-Bildschirme kennen.



von Wissen über die in der Vergangenheit liegenden und gegenwärtigen Voraussetzungen der unmittelbar präsentierten dramatischen Situationen«. Und obwohl wir nach dem Intro kaum mehr über die Welt der Zwischenlande wissen, finden wir alle in den Definitionen genannten Punkte in den wenigen Zeilen wieder. Es gibt eine dramatische, in der Vergangenheit liegende Ausgangssituation (»Der große Eldenring wurde zer-

schlagen«), die uns sogar direkt im zweiten Satz eröffnet wird. Mit den Zwischenlanden benennt der Sprecher im Text den Ort der Handlung, der sich »jenseits des Nebels« befindet. Der Erzähler ist außerdem Teil dieser Welt, was mit der Formulierung »in unserer Heimat« deutlich wird.

Wir Spieler müssen die Informationen zunächst einfach so hinnehmen, denn weitere Erklärungen gibt es nicht. Anders als bei-

spielsweise bei Gothic reicht unser Fantasy-Weltwissen nicht aus, um die Ausgangssituation besser einordnen zu können. Wir wissen nicht, was der Elden Ring ist und was zu seiner Zerschlagung führte. Das macht den titelgebenden Gegenstand bis dahin zu einem pompös inszenierten MacGuffin. So bezeichnet man einen nicht weiter definierten Gegenstand, der dennoch das Zentrum der Handlung darstellt (oder wisst ihr etwa, was genau diese Hasenpfote in »Mission: Impossible 3« darstellen soll?).

Eine bruchstückhafte Erzählung

Die weiteren Informationen aus dem Video schildern die Entwicklung der Welt um die Zerschlagung des Elden Rings bis zum Spieleinstieg unserer Figur. Erwähnt wird, dass von »Königin Marika der Ewigen« jede Spur fehle. Das ist daher interessant, weil wir erfahren, dass die Zwischenlande offenbar von einer Königin regiert werden. Der Beiname »die Ewige« suggeriert, dass sie offenbar für Stabilität der Welt steht, die nun nicht mehr vorhanden ist. »Ewig« und »keine Spur« sind krasse Gegensätze, die uns mitteilen, dass sich die Spielwelt stark verändert hat. Inwiefern das der Fall ist, machen die folgenden Sätze deutlich, die gleichzeitig neue Figuren einführen: »Godwyn der Goldene« war »der Erste, der fiel«. In welcher Beziehung er zur Welt und zur vorher erwähnten Marika steht, erfahren wir zunächst nicht. Das Attribut »der Goldene« lässt aber darauf schließen, dass er ein Sinnbild für die vorherige Ordnung der Welt war. Mit Gold verbinden wir nicht nur Reichtum, sondern im wörtlichen Sinn eben auch Glanz, Güte und Erfolg.

Aus dieser minimalistischen Erzählweise nehmen wir bereits mit, dass die Zerschlagung eines Objekts namens Elden Ring eine

Offenbar ist es From Software wichtig, dass wir die Redemechaniken verstehen.



Die Welt von Elden Ring ist fantastisch ausgearbeitet. Überall finden wir interessante Orte, die es zu erkunden gilt.



(möglicherweise nur aus einer bestimmten Perspektive) helle, freundliche sowie der unseren ähnliche Welt ins Chaos stürzte. Was vorher konstant war, ist nun im Wandel. Wo es vorher Licht gab, herrscht nun ein breiteres Farbspektrum. Dieses Ereignis steht mit der im Folgenden als »Nacht der schwarzen Messer« bezeichneten Ermordung zahlreicher Bewohner der Zwischenlande, darunter ebenjener Godwyn, in unmittelbarem Zusammenhang. Ob diese Nacht, die sprachlich an die »Nacht der langen Messer« angelehnt ist und sich in der Realität auf meist politische Ereignisse/Morde mit einer hohen Opferzahl bezieht, vor, nach oder während der Zerschlagung des Elden Rings passierte, geht aus dem Intro nicht eindeutig hervor und bedarf der Interpretation der Spieler.

Weiterhin erfahren wir, dass nach diesen Ereignissen die Kinder Marikas, »allesamt Halbgötter«, die Bruchstücke des Elden

Rings ergriffen und durch die so erhaltene Macht von »wahnsinniger Verderbtheit« befallen wurden. Wir wissen noch immer nicht, was der Elden Ring ist. Allem Anschein nach hat er aber die Ordnung der Zwischenlande bewahrt und verfügt über so große Macht, dass die Bruchstücke nicht nur ein lohnenswertes Ziel sind, sondern sogar ihre Träger stärken sowie gleichzeitig verrückt werden lassen. Das ist ein interessanter Gegensatz, denn mit dem ganzen Elden Ring war die Welt anscheinend in Ordnung.

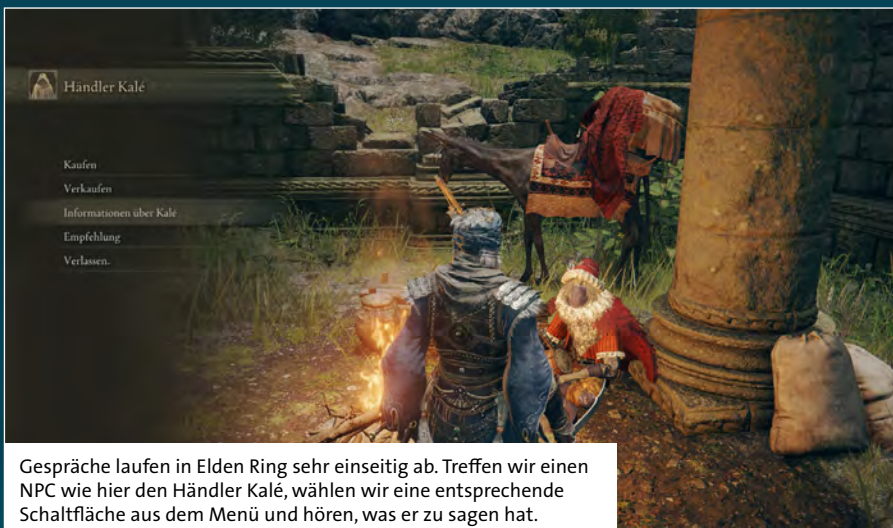
Was in der Geschichte der Welt dann folgte, war »die Zertrümmerung«, ein Krieg, der als Folge der durch die Bruchstücke des Elden Rings gebrachten Verderbtheit die Zwischenlande vollends ins Chaos stürzte und »aus dem kein Fürst hervorging«. Was das bedeuten kann, schauen wir uns später noch an. Wichtig ist noch der letzte Satz des Abschnitts: »Einen Krieg, der zur Loslösung von Höherem Willen führte.« Das bedeutet,

dass es vorher wohl eine übergeordnete Instanz gab – vielleicht sogar den Elden Ring selbst –, deren höherer Wille die Bewohner der Zwischenlande führte.

Stilistisch eindeutig From Software

Was folgt, ist ein Bruch. Bekamen wir bis hierhin noch das Wissen über die in der »Vergangenheit liegenden Voraussetzungen der dramatischen Situation« vermittelt, ändert sich nun die Perspektive des Erzählers. Mit »Erhebt euch, ihr Befleckten. Tot und doch voller Leben« erhält der Text plötzlich einen appellativen Charakter. Wir als Spieler wissen weder, wer oder was die »Befleckten« sind, noch was es mit dem »Lockruf der lang verlorenen Gnade« auf sich hat, der »in unser aller Ohr hallt«. Die Gnade scheint ein reizvoller Lohn für die Befleckten zu sein, damit sie sich erheben. Gleichzeitig nimmt sich der Sprecher wieder mit ein, indem er davon spricht, dass die Gnade auch in seinen Ohren halle. Dennoch sagt er explizit, dass sich die Befleckten erheben sollen, der Lockruf also für ihn nicht gedacht sei. Das bekräftigt der Erzähler, indem er mit der Aufzählung um Hoarah Loux und Co. die Befleckten, die sich erheben sollen, explizit nennt und anspricht. Interessant ist dann das Ende des Textes, denn hier erfolgen der Übergang und die Ansprache zur Spielfigur. Wir verkörpern jemanden, den »die Gnade erneut segnen würde«, sowie – im Gegensatz zu den zuvor namentlich genannten – eine »unbekannte befleckte Seele«.

Erst in den letzten Zeilen des Textes wird es konkret, denn hier werden wir als Spieler direkt angesprochen: Wir sollen das Zwischenland erreichen, uns dem Elden Ring unterwerfen und der neue Eldenfürst werden. Doch selbst in diesen vermeintlich kon-



Gespräche laufen in Elden Ring sehr einseitig ab. Treffen wir einen NPC wie hier den Händler Kalé, wählen wir eine entsprechende Schaltfläche aus dem Menü und hören, was er zu sagen hat.



Anfangs sind wir gut damit beraten, der Richtung der Gnade zu folgen.



Dass der Kollege oben auf dem Fels uns nicht tatenlos zuschauen wird, können wir uns schon denken.

kreten Äußerungen – immerhin werden uns hier die Spielziele genannt – bleiben die Erzähler von From Software gewohnt nebulös. Auf der einen Seite erhält die Spekulation Nahrung, der Elden Ring wäre die der Welt übergeordnete höhere Macht.

Doch wie können wir uns ihm unterwerfen, wenn er zerschlagen wurde? Was bedeutet es überhaupt, wenn wir uns diesem noch immer unbekannten Element zu unterwerfen? Warum ist das ein für unseren Charakter lohnenswertes Ziel? Warum können nur Befleckte wie wir nach dieser Chance greifen? Was sind Befleckte überhaupt? Und was hat das alles mit der Gnade auf sich?

Auf der anderen Seite ist es unser Ziel, der neue Eldenfürst zu werden, der – so heißt es ja auch im Text – dem Ring unterworfen ist. Offenbar bietet der Elden Ring dem Fürsten irgendeine Form von Macht, nach der es sich zu streben lohnt. So ist die Äußerung zu erklären, dass aus dem Krieg, der »Zertrümmerung«, kein Fürst hervorging. Griffen die Kinder Marikas, von denen jedes ein Bruchstück des Rings hatte, nach den anderen, um sich selbst zum neuen Fürsten zu machen? Wie passt das mit der Verderbtheit zusammen? Wäre die Welt wieder in Ordnung, wenn wir Eldenfürst werden?

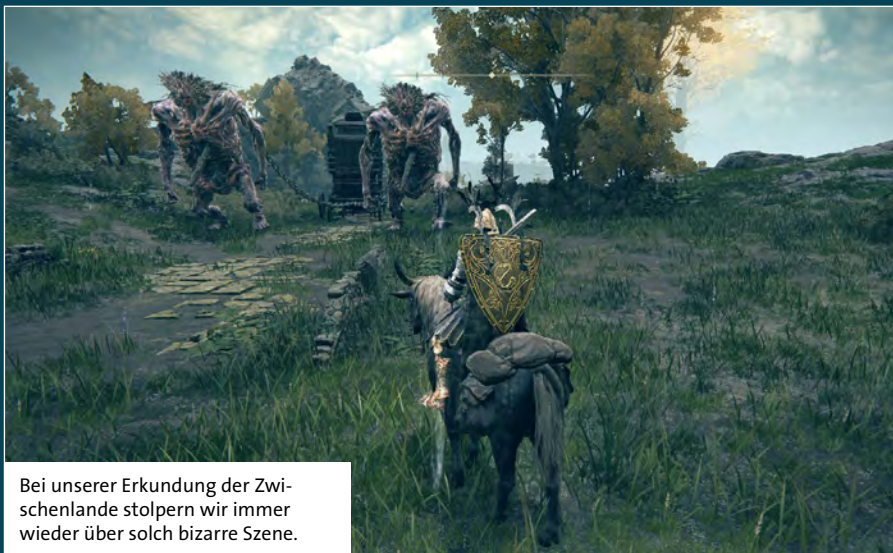
Wer an dieser Stelle sagt, dass die Erzählweise viel ausspare, unübersichtlich sei und nicht gerade mit Details um sich werfe, dem wollen wir hier gar nicht widersprechen. Wer aber sagt, dass Spiele aus dem Hause From Software nichts erzählen, sollte das, was kommuniziert wird, vielleicht etwas auf-



Hier verweist der Rauch auf Feuer. Mit der Schlussfolgerung, dass dort Gefahr lauert, liegen wir richtig.



Die auffälligen Bäume sind nicht nur Hingucker, sondern fügen sich auch perfekt ins Narrativ ein.



Bei unserer Erkundung der Zwischenlande stolpern wir immer wieder über solch bizarre Szene.

merksamer verfolgen und interpretieren. Denn erzählerisch führt Elden Ring die Tradition der Souls-Spiele konsequent fort.

Bei all diesen Spielen, aber bei Elden Ring ganz besonders, wird außerdem der, nennen wir es mal, »trichterförmige Aufbau« der Prologsequenz deutlich. Die Hälfte des Texts erzählt auf der Weltebene von jenen großen Ereignissen, die zur Situation bei Spielbeginn führten. Im nächsten Viertel, dem Aufruf an die Befleckten, ist der Trichter bereits enger, und im Schlussteil sind Ereignisse, Welt und andere Figuren auch bildlich im Nebel versunken, sodass nur noch der Sprecher selbst und unsere Spielfigur Gegenstand der Narration sind.

Dann ist ja alles klar, oder?

Elden Ring wirft uns in eine abstrakte Fantasy-Welt, die viel zu komplex ist, um mit diesem marginalen Grundgerüst an Informationen wirklich auch nur ansatzweise das Setting des Spiels verstehen zu können. Wir haben zwar das konkrete Ziel – Eldenfürst werden, was sonst? –, wie wir es aber erreichen, ob das nicht vielleicht sogar eine Täuschung ist und ob in der Spielwelt darüber hinaus Gilden oder bevölkerte Orte auf uns warten, ist völlig unklar. Aus der beantworteten Frage, wie das Spiel seine Hauptziele kommuniziert, ergeben sich weitere: Wie kommuniziert das Spiel alles bis hierhin

nicht Erwähnte? Wie werden Zusammenhänge hergestellt? Wie entstehen Atmosphäre und Tiefe? Wie sagt uns das Spiel, wie es gespielt werden will?

Hier gibt es grundsätzlich zwei Paar Schuhe, die auch einen interessanten Gegensatz markieren. Wie das Spiel auf technischer Ebene gespielt werden will, erfahren wir im Tutorial-Dungeon durch hilfreiche Textfenster und geduldige Gegner. Hier lernen wir, wie wir Waffen mit einer oder beiden Händen halten, üben Konter und setzen Blocken ein. Diese direkt an den Spieler (und nicht den Avatar) gerichtete Kommunikation erfolgt kurz, prägnant, übersichtlich präsentiert und ist damit auch für Einsteiger maximal verständlich.

Demgegenüber steht alles, was auf erzählerischer Ebene im Spiel passiert. Zwar gibt es Figuren, Dialoge, Beschreibungen und Zusammenhänge, also jede wichtige Form von Text sowie auch nichtsprachliche Zeichen in der Spielwelt – diese aber überhaupt einmal zu finden und vor allem korrekt zu deuten, ist bei Elden Ring in sehr viel höherem Maß Aufgabe des Spielers, als es in anderen Rollenspielen der Fall ist.

Warum wir nicht schreiend davonlaufen

Nachdem wir das Intro analysiert haben, ist ein guter Punkt gekommen, um einen Zwi-

schensschritt einzuschieben. Ja, Elden Ring beginnt kryptisch, liefert uns auf Handlungsebene wenig Motivation, weil wir die Gesetzmäßigkeiten der Welt nicht verstehen. Durch ebendiese nebulöse Exposition wird auch noch etwas anderes deutlich: Elden Ring gibt sich meisterhaft darin, uns Rezipienten nahezu keinen Faden hinzuwerfen, den wir bei eigener Erkundung der Welt alsbald wieder aufnehmen könnten. Zwar sind Erkundung und damit verbundenes besseres Verstehen der Welt und ihrer Geschichte essenzieller Bestandteil der Spielerfahrung. Aber auch hier merken wir, dass das Spiel sich verschließt und wir weitere Details nicht wegen, sondern trotz des bis hierhin Erzählten selbst suchen wollen müssen. Eine interessante Beobachtung am Rande ist, dass der im Intro vorgetragene Text in Ellipsen, Halbsätzen, erzählt wird. Die wenigen Informationen, die wir von Elden Ring erhalten, bekommen wir nicht mal in ganzen Sätzen – das ist auf seine Art herrlich konsequent.

Dass wir uns darauf mit Begeisterung einlassen, die Welt erkunden und teilweise auch nach über 20 Spielstunden noch gar nicht wissen, warum wir gegen wen kämpfen und wer die anderen Figuren sind, hat einen einfachen Grund: Es liegt am Spiel selbst. Ein Videospiel erscheint nie ohne einen gewissen Kontext. Und gerade bei Souls-Spielen schüren wir als Spielerschaft gewisse Erwartungen. Wie eingangs geschildert, wollen wir ein schweres, nicht selten frustrierendes, bisweilen als unfair empfundenes Spiel und uns in dessen Welt behaupten. Der kommunikative Ansatz stützt genau das und trägt auf seine Weise zu diesem einzigartigen Spielerlebnis bei.

Vereinfacht gesagt, wissen wir bei »Elden Ring von From Software«, was uns erwartet, und wollen es auch genau so haben. Würde beispielsweise das nächste Assassin's Creed oder Red Dead Redemption eine ähnlich nebulöse und unkonkrete Erzählweise wählen, würde das sehr wahrscheinlich für uns nicht so gut funktionieren.

Dafür verantwortlich ist das sogenannte »Framing«. Diesen Begriff entlehnen wir kurz aus den Sozialwissenschaften und gebrauchen ihn in vereinfachter Form für unsere Zwecke. In diesem Kontext bedeutet Framing, dass ein Spiel immer in einem gewissen Rahmen erscheint. Bei einem Rollenspiel erwarten wir nicht selten ein mittelalterliches Setting, Charakterentwicklung und -individualisierung, Kämpfe und eine mehr oder weniger auserzählte Story. Der Rahmen, in dem sich Elden Ring in Tradition von Dark Souls und Co. bewegt, ist wie erwähnt nochmal ein ganz anderer und viel speziellerer. Wir wissen, welche spielerischen Hürden, welche fordernden Kämpfe uns erwarten, und wir wollen das so. Da Elden Ring außerdem erstmals in der Serie eine Karte der Spielwelt sowie eine grundlegende Navigation zum nächsten Ziel enthält, nehmen wir das Spiel sogar als vergleichsweise einsteigerfreundlich war.



Warum hier eine Person einfach auf einem Stuhl sitzt, gibt uns zum jetzigen Zeitpunkt noch Rätsel auf.



Wie sieht es nach dem Spieleinstieg aus?

Weitere Informationen auf der Handlungsebene kommuniziert Elden Ring entweder in Gesprächen mit NPCs oder in diversen Texten, etwa in Item-Beschreibungen. Die wollen wir uns zum Abschluss natürlich auch noch exemplarisch anschauen und ableiten, wie sie im Spiel funktionieren und welche Informationen wir gewinnen können. Bereits vorab steht fest, dass wir auch im Spiel nicht verwöhnt werden, denn Questlog und weiterführende Informationen gibt es nicht. Es fehlen auch Informationen, ab wann wir überhaupt eine Quest angenommen oder einfach nur mit einem NPC geredet haben. Und mit so albernem Dingen wie weiterführenden Hinweisen oder der Richtung zum Zielort hält sich Elden Ring in so einem Fall gar nicht erst auf. Framing und Erwartungen schön und gut, aber auch eingefleischte Souls-Fans wünschen sich hier ab und an ein bisschen Komfort wie ein Tagebuch.

Die Chancen stehen aber gut, dass viele Spieler auch trotz permanenten Einsatzes von Zettel und Stift in den Gesprächen mit den NPCs relativ schnell den Faden verlieren – oder ihn erst gar nicht zu fassen kriegen. Zu viel wird angedeutet, zu viele Begriffe fallen, die wir nicht zuordnen können. Die Gespräche in Elden Ring folgen eben nicht den Konventionen eines echten Dialogs. Lasst uns schnell noch einmal die eingangs vorgestellten und dem Kooperationsprinzip zugrundeliegenden Maximen nach Grice formulieren, um besser zu verstehen:

- ① Maxime der Quantität: Sei für dein Gegenüber maximal informativ.
- ② Maxime der Qualität: Sprich wahr.
- ③ Maxime der Relation: Sei relevant.
- ④ Maxime der Modalität: Sprich in klarer Art und Weise.

Auffälligster Unterschied zu Gesprächen in der echten Welt ist, dass unsere Spielfigur in Elden Ring zumeist nur passiv an den Unterhaltungen teilnimmt. Ab und zu können wir zustimmen oder ablehnen, aber wir können keine eigenen Redebeiträge verfassen oder auswählen. Wir haben nur die Möglichkeit, Charaktere mit einem Klick auf die Schaltfläche »Reden« zum Äußern ihrer Monologe aufzufordern. Schauen wir uns einmal das Gespräch mit dem ersten NPC im Spiel an:

Erste Ansprache

Oh, ja ... Ein Befleckter seid Ihr?
Kommt wegen des Eldenrings ins Zwischenland, hmm?
Natürlich seid Ihr deshalb hier. Das ist keine Schande.
Zu Eurem Pech seid Ihr jedoch jungfernlos. Ohne Führung, ohne Stärke der Runen und ohne Einladung zur Tafelfeste ...
Ist es scheinbar euer Schicksal, in der Dunkelheit zu sterben.

Zweite Ansprache

Doch zu Eurem Glück gibt es selbst für die Jungfernlosen einen leuchtenden Hoffnungsschimmer.
Mich. Varré. Passt auf und hört zu.

Seid Ihr mit der Gnade vertraut? Mit dem goldenen Licht, das Euch Befleckten das Leben schenkt?

Der Schein ihrer goldenen Strahlen kann manchmal in eine bestimmte Richtung aufzeigen.

Die führende Hand der Gnade weist Euch den Weg, den Ihr als Befleckter gehen müsst.

Mm, tatsächlich. Die Führung durch die Gnade birgt Antworten.

Sie leitet Euch, Befleckter, auf den Pfad, dem Ihr folgen sollt.

Selbst wenn sie Euch in Euer Grab führt.

Dritte Ansprache

Die Führung durch die Gnade wird Euch den richtigen Weg weisen, ganz sicher.

Geht nach Schloss Sturmschleier, drüben auf der Klippe.

Das Zuhause des gebrechlichen Halbgottes, Godrick der Verpflanzte.

Vierte Ansprache

Es ist an der Zeit, dass Ihr euch auf den Weg macht, denke ich.

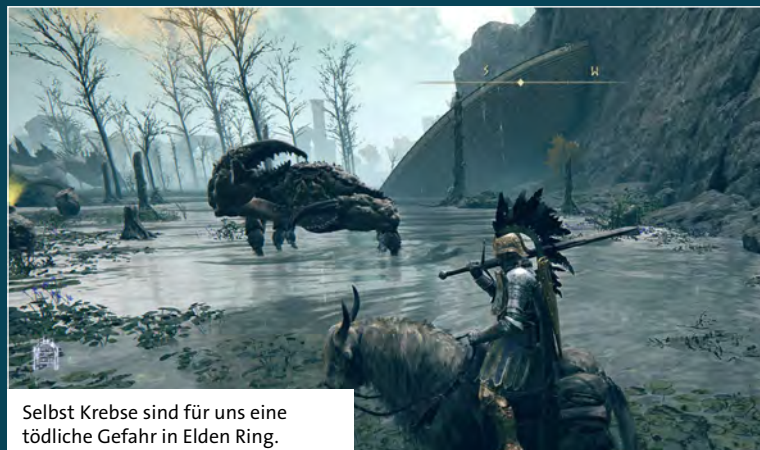
Geht nach Schloss Sturmschleier, auf der Klippe, wo die Gnade Euch hinführt.

Wenn ihr den Eldenring sucht, jungfernlos wie Ihr seid.

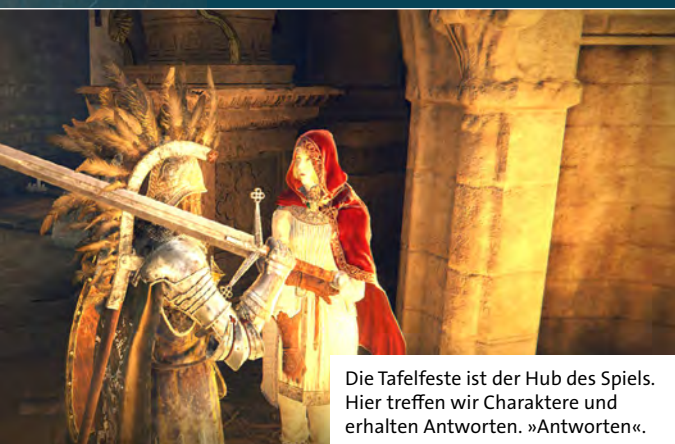
Der im Intro angedeutete Stil wird hier konsequent fortgesetzt. Wenn wir nach dem Verlassen des Fahrstuhls in Limgrave den NPC Varré ignorieren, dann ist das so. Es gibt keine Markierung, die uns auf den ver-



Elden Ring bringt uns früh bei, dass wir uns nirgends sicher fühlen können.



Selbst Krebse sind für uns eine tödliche Gefahr in Elden Ring.



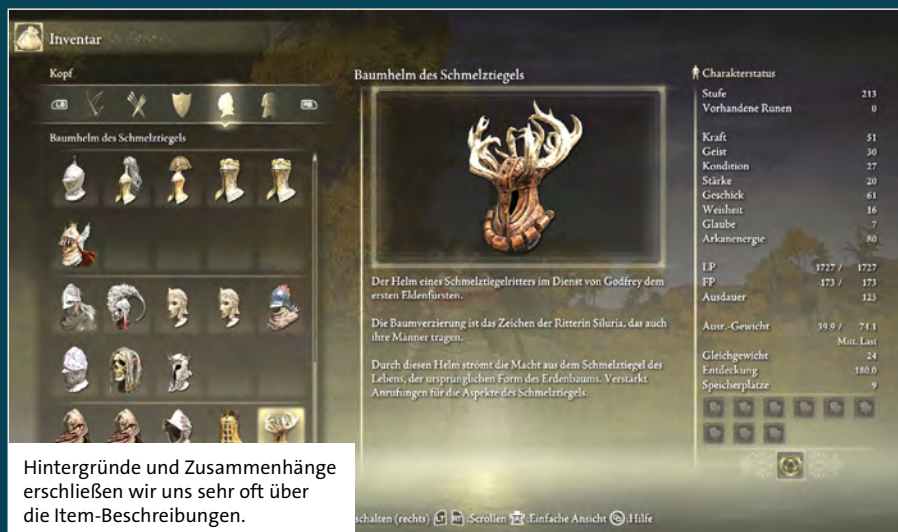
Die Tafelfeste ist der Hub des Spiels. Hier treffen wir Charaktere und erhalten Antworten. »Antworten«.



Dass diese Gestalten Handelspartner und keine Raumdeko sind, erfahren wir durch Ausprobieren.

meintlich wichtigen Gesprächspartner hinweist. Sein erster Redebeitrag besteht aus sechs Zeilen und gibt uns eher Fragen auf, als dass er uns hilft. Die ersten drei Zeilen knüpfen mit den Formulierungen »Befleckter« und »Kommt wegen des Eldenrings« direkt an das Intro an und holen uns so auch wieder ab. Was Varré aber mit »jungfernos«, »Führung und Stärke der Runen« und »Einladung zur Tafelfeste« meint, können wir an dieser Stelle weder wissen noch uns erschließen. Die daraus folgende Konsequenz in seinem letzten Satz löst wenig Zuversicht aus, denn es ist offenbar unser »Schicksal, in der Dunkelheit zu sterben«.

An dieser Stelle wird nochmal klar, was der Prolog lediglich angedeutet hat: Elden Ring setzt sehr stark auf eigene Interpretationsarbeit der Spielerschaft. Wir können uns an dieser Stelle zufriedengeben und die Zwischenlande erkunden – oder wir sprechen Varré noch insgesamt dreimal an und erhalten auf diese Weise erst den vollen Redebeitrag, wie er oben aufgeführt ist. Erst dann ergibt das Gesagte auch einen Sinn, den wir uns zumindest zum Teil erschließen und daraus wichtige Erkenntnisse für die folgenden Spielstunden ableiten können. Durch die Redebeiträge der zweiten bis vierten Ansprache erhält das gesamte Gespräch einen informativ-appellativen Charakter. Wir verstehen, was es mit dem Weg der Gnade auf sich hat. Das hilft uns, die Karte besser zu lesen. Außerdem bekommen wir sehr direkt gesagt: »Geht nach Schloss Sturmschleier auf der Klippe.« Bis zu dieser Stelle kommu-



Hintergründe und Zusammenhänge erschließen wir uns sehr oft über die Item-Beschreibungen.

niziert Elden Ring seine Ziele sehr klar und direkt – wenn wir als Spieler hinschauen, hinhören und beharrlich sind.

Fazit

Und Letzteres ist tatsächlich das Entscheidende, was wir aus diesem ersten Gespräch mitnehmen. Gemäß der Aussage des österreichischen Kommunikationswissenschaftlers und Philosophen Paul Watzlawick (1921 bis 2007) »Man kann nicht nicht kommunizieren«, winkt Elden Ring uns hier nicht nur mit dem vielzitierten Zaunpfahl, sondern gleich mit der ganzen Holzfabrik. Es ruft uns förmlich zu: »Guck hin, sei neugierig, entdecke. Oder mach das alles nicht, rechne dann aber mit Konsequenzen.« Wo in der Welt Marker fehlen, sind wir angehalten, genauer

hinzuschauen. Wenn Charaktere nur in kryptischen Worten sprechen, sollten wir so oft nachfragen, wie es nur geht. Das Spiel will uns seine Geheimnisse nicht preisgeben? Dann graben wir erst recht immer tiefer!

Elden Ring lenkt uns und kommuniziert auf seine eigene Art und Weise. Außerdem bricht es mit Konventionen oder führt die eigenen fort (je nachdem, ob man als Spieler von »normalen« Open-World-Spielen oder von anderen Souls-Titeln kommt). Wer dafür einen schlagenden Beweis braucht, kann ja direkt nach dem Betreten von Limgrave den großen goldenen Ritter auf dem Pferd nach dem Weg fragen. Spätestens dann seid ihr eingeordnet und maximal dafür sensibilisiert, auf die kleinen Feinheiten zu achten, mit denen sich das Spiel mitteilt. ★

Schaden sie wirklich?

NEGATIVE STEAM-REVIEWS



Spiele wie Battlefield 2042 oder Cyberpunk 2077 haben es auf Steam nicht leicht. Hat das finanzielle Folgen? Oder ist der Shitstorm ein Sturm im Wasserglas? Von Nora Beyer

Man könnte es das Shitstorm-Paradoxon nennen: Battlefield 2042 ist unter den am schlechtesten bewerteten Spielen auf Steam. Zugleich war es zeitweise eines der meistgespielten. Und es ist längst kein Einzelfall. Ein anderes Beispiel der jüngeren Vergangenheit: Cyberpunk 2077. Das Rost-und-Neon-Epos der The-Witcher-Macher wurde auf Steam gleich zum (holprigen) Beginn regelrecht zerrissen. Seitdem geht das Review-Mittel mal hoch, mal runter. Zum Release im Jahr 2020 sorgten technische Mängel für Unmut. Im März diesen Jahres brachen die Positiv-Reviews erneut ein. Diesmal nicht wegen spielinterner Probleme, sondern aufgrund der Entscheidung von CD Projekt Red, das Spiel wegen des Ukraine-Kriegs in Russland und Weißrussland aus dem Handel zu nehmen. Was zugleich zeigt: Steam-Reviews sind keinesfalls nur ein Indikator für die technische und spielerische Qualität eines Spiels. Sie dienen auch als Ventil für gesellschaftspolitische Statements und sind Ausdrucksform einer oft emotionalen Gaming-Community. Aber wie viel Einfluss haben die Steam-Reviews auf den kommerziellen (Miss-)Erfolg eines Spiels? Um das zu beantworten, haben wir mit Experten gesprochen, Daten studiert und Entwickler-Statements analysiert.

Daumen runter: Wie Steam bewertet

Seit 2013 erlaubt Steam seinen Nutzern, Bewertungen zu Spielen abzugeben. Und zwar binär – ein Spiel kann empfohlen oder nicht empfohlen werden, dazwischen gibt es nichts, keine Zehnerskala, kein »Ja, aber«. Die Anzahl der Empfehlungen und Nicht-Empfehlungen wird dann zusammengestellt zu einem insgesamten Bewertungsmittel des jeweiligen Spiels. 2018 kommt immerhin der dynamische Score hinzu: Ab da wird unterschieden zwischen Bewertungen jüngerer Datums und der Gesamtzahl an Reviews, um nachträgliche Verbesserungen des Spiels durch Patches und Co. abbilden zu können. Schlechte Bewertungen sind also nicht für immer in Stein gemeißelt. Ent-

wickeln wird so die Möglichkeit eingeräumt, sich vor der Community zu rehabilitieren. Das ist wichtig, denn: Gerade für kleinere Studios sind die Kommentare auf Steam die primäre Quelle von Feedback.

Spielern gibt die Bewertungsfunktion zugleich ein Ventil wie auch Einfluss – die Nutzer werden von passiven Konsumenten zu aktiv Einwirkenden, die in Ausnahmefällen sogar so viel Wirkmacht entwickeln, um ganze Studios ins Wanken zu bringen. Stichwort: Review Bombing. Wenn Spieler also

absichtlich negative Rezensionen hinterlassen, um das Wertungsmittel eines Spiels zu senken und die Verkaufszahlen zu drücken oder dem Image des Spiels zu schaden.

Review Bombing: Macht der Masse...

Das Phänomen existiert, seit es Netzreichweite dank Bewertungsseiten wie Steam, Metacritic, Rotten Tomatoes und Co. gibt. Das wohl erste Spiel, das darunter zu leiden hat: Spore im Jahr 2008. Wegen einiger eigentlich auf Software-Piraterie abzielender



Battlefield 2042 ist unter den am schlechtesten bewerteten Spielen auf Steam. Zugleich war es zeitweise eines der meistgespielten.



Der Indie-Horrorstitel Devotion des taiwanesischen Studios Red Candle Games wurde infolge eines Review-Bombings von der Plattform entfernt.

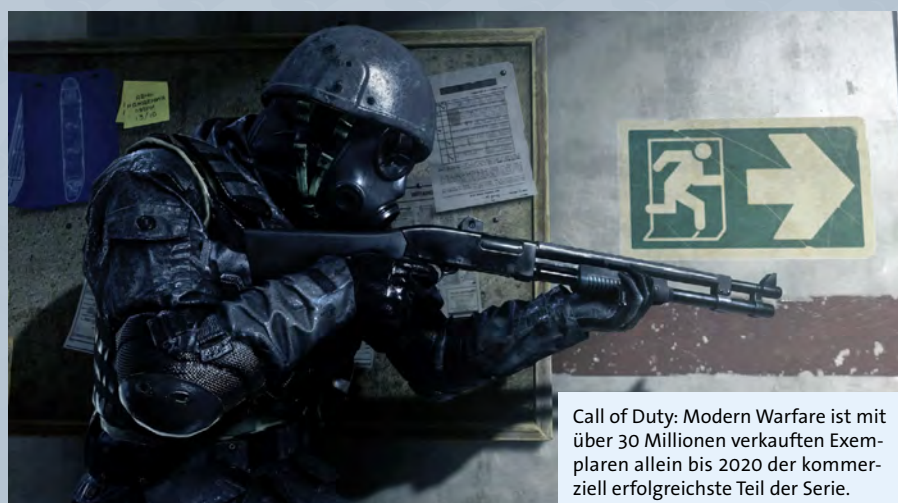


Cyberpunk 2077 steht immer wieder in der Kritik – mit entsprechenden Auf- und Abs bei seinen Steam-Reviews.

Einschränkungen gerät das Strategiespiel auf Amazon in einen kollektiven Shitstorm. Im Gegensatz zu Amazon und anderen Rezensionsplattformen ist das Bewertungstool bei Steam aber gar nicht so niederschwellig: Um auf Steam eine Rezension abgeben zu können, muss man ein Konto besitzen, das via Mailadresse verifiziert wird. Pro Konto ist für jedes Spiel nur eine Bewertung erlaubt. Und: Man kann nur Spiele reviewen, die man tatsächlich auch gekauft hat – die also in der eigenen Bibliothek vorhanden sind und bei denen man zumindest ein paar Minuten Spielzeit vorweisen kann.

So ganz ohne Weiteres ist ein kollektives Trollen also nicht möglich. Und: Seit 2019 geht Steam auch gegen sogenannte Off-Topic-Bewertungen vor. In einer Erklärung von Valve heißt es: »Wir werden Off-Topic-Review-Bombs identifizieren und sie aus dem Review-Score entfernen.« Trotzdem: Die Review-Bomber-Schwarmintelligenz schlägt immer wieder zu. Manchmal sogar mit fatalen Folgen für das betroffene Spiel.

Der Indie-Horrtitel Devotion des taiwanesischen Studios Red Candle Games wird zwei Tage nach seinem Release im Frühjahr 2019 von chinesischen Spielern massiv angegriffen – wegen eines Amuletts, das angeblich den chinesischen Präsidenten Xi Jinping beleidigt. Innerhalb kürzester Zeit brechen die Reviews auf Steam ein: von »Äußerst positiv« zu »Größtenteils negativ«. Trotz Patches und Änderungen wird das Spiel schließlich noch im Release-Monat von Steam in China entfernt. Die Publisher



Call of Duty: Modern Warfare ist mit über 30 Millionen verkauften Exemplaren allein bis 2020 der kommerziell erfolgreichste Teil der Serie.

lösen die Verträge mit Red Candle Games auf, sämtliche Verluste aus der Kontroverse sind nun vom Studio selbst zu tragen. Nur ein paar Tage später nimmt Red Candle Games das Spiel ganz von der Plattform.

GOG unternimmt 2020 einen Anlauf, das Spiel doch noch zu veröffentlichen, und scheitert an einem erneuten Shitstorm aus Teilen der chinesischen Gaming-Community. Immerhin gibt es ein Happy End für Spiel und Studio: Seit März 2021 vertreibt Red Candle Games Devotion und andere Spiele auf einer eigenen Digitalplattform selbst.

... oder zahnloser Tiger?

Sind schlechte Reviews also der Anfang vom Ende? Nicht unbedingt. Zwar würde man vermuten, dass schlechte Bewertungen zumin-

dest mit schlechten Verkaufszahlen einhergehen. Auch das ist aber nicht immer der Fall, wie etwa das Beispiel Battlefield 2042 zeigt. Sicher, der Multiplayer-Shooter hat die Umsatzerwartungen von Electronic Arts enttäuscht. Anders lässt sich nur schwer erklären, warum BF 2042 in der jüngsten Bilanz des Unternehmens nicht einmal erwähnt wird. Und Electronic Arts' CEO Andrew Wilson gesteht selbst ein, dass das Spiel die Erwartungen bislang nicht erfüllt habe. Dennoch waren beim Launch in der Spitze mehr als 100.000 Steam-Nutzer auf den Servern.

Stellt sich also die Frage, wie wirkmächtig Steam-Reviews und Co. wirklich sind. Denn: Ein Fall wie der von Red Candle Games ist die Ausnahme. Weitaus üblicher: Der Unmut ist zwar groß, der Steam-Review-Durchschnitt geht auf Talfahrt – dem finanziellen Erfolg zumindest der großen Titel tut das aber wenig Abbruch. Prominente Beispiele gibt es dafür genug. Im Oktober 2019 gerät Call of Duty: Modern Warfare ins Visier vor allem russischer Spieler, die dem Spiel Geschichtsfälschung vorwerfen. Obwohl es negative Kritik hagelt: Modern Warfare ist mit über 30 Millionen verkauften Exemplaren allein bis 2020 der kommerziell erfolgreichste Teil der Serie.

Auch die Metro-Serie ist Review Bombing ausgesetzt, nachdem das Studio kurzfristig bekanntgibt, dass der dritte Teil des Endzeit-



UNSER EXPERTE

Prof. Dr. Dirk Heckmann ist Inhaber des Lehrstuhls für Recht und Sicherheit der Digitalisierung an der Technischen Universität München, war von 2015 bis 2021 Mitglied der Hauptjury des Deutschen Computerspielpreises und engagiert sich seit vielen Jahren gegen Cybermobbing. Er ist außerdem Autor im Stichwortkommentar zum E-Sport-Recht von Maties, der im Sommer 2022 erscheinen wird.



Auch die Metro-Serie ist Ziel von Review Bombing, nachdem das Studio bekanntgibt, dass der dritte Teil zeitexklusiv im Epic Games Store erscheinen soll.



The Last of Us Part 2 verkauft sich trotz grotti-ger Nutzerbewertungen innerhalb der ersten drei Tage nach Release über vier Millionen Mal.

Shooters namens Exodus zeitexklusiv im Epic Games Store erscheinen soll. Und auch hier leidet das Spiel selbst finanziell kaum. Bis 2022 hat es sich über sechs Millionen Mal verkauft. Die exakten Verkaufszahlen der Vorgängerteile sind nicht bekannt. Die Metro-Redux-Kollektion verkauft sich laut Deep Silver aber insgesamt eineinhalb Millionen Mal. Trotz Negativrezensionen der Spieler scheint der dritte Teil der Serie also finanziell erfolgreich zu sein. Laut THQ Nordic war der Launch von Metro: Exodus sogar der beste der Unternehmensgeschichte.

The Last of Us Part 2 verkauft sich innerhalb der ersten drei Tage nach Release über vier Millionen Mal – und ist damit das am schnellsten verkaufte PlayStation-Exklusivspiel aller Zeiten. Obwohl gleichzeitig tausende negative Userscores auf Metacritic abgegeben werden. Einen Monat später ändert die Plattform ihre Richtlinien, seitdem dürfen User neue Spiele erst 36 Stunden nach der Veröffentlichung bewerten.

Wie viel Shitstorm ist erlaubt?

Review Bombing auf Steam und anderswo kann also beides sein: wirkungsvolles Störinstrument oder ein zahloser Tiger. Abhängig ist das auch von der Größe der Produktionen. Denn große Studios und Titel leiden weitaus weniger unter den Auswirkungen schlechter Reviews auf Steam als kleine

oder Indie-Studios. Das zeigt auch das Beispiel des schon erwähnten taiwanesischen Studios Red Candle Game.

Negative Bewertungen auf Steam, vor allem in Masse, können also gerade für kleine Studios zum echten Problem werden. Dagegen vorgehen lasse sich aber gar nicht so einfach, erklärt Prof. Dr. Dirk Heckmann auf Nachfrage von GameStar. Er ist Inhaber des Lehrstuhls für Recht und Sicherheit der Digitalisierung an der Technischen Universität München, war von 2015 bis 2021 Mitglied der Hauptjury des Deutschen Computerspielpreises und engagiert sich seit vielen Jahren gegen Cybermobbing. Heckmann sagt: »Review Bombing, also das massenhafte Verfassen schlechter Bewertungen aus Gründen, die nichts oder wenig mit dem Spiel selbst zu tun haben, ist rechtlich nicht abschließend geklärt. Zunächst gilt auch hier die Meinungsfreiheit, wenn es etwa um gesellschaftliche Anschauungen zur Story oder um die Produktionsbedingungen geht.«

Gegen Review Bombing lässt sich nur bedingt etwas unternehmen. Am ehesten Erfolg versprechen laut Heckmann Ansätze wie Steam sie seit 2019 selbst verfolgt: »Einen Missbrauch der Bewertungsmöglichkeit oder eine Verzerrung der eigentlichen Produktbewertung kann ein Plattformbetreiber am ehesten über die Gestaltung der Bewertungseingaben verhindern.« Denn: »Er muss kei-

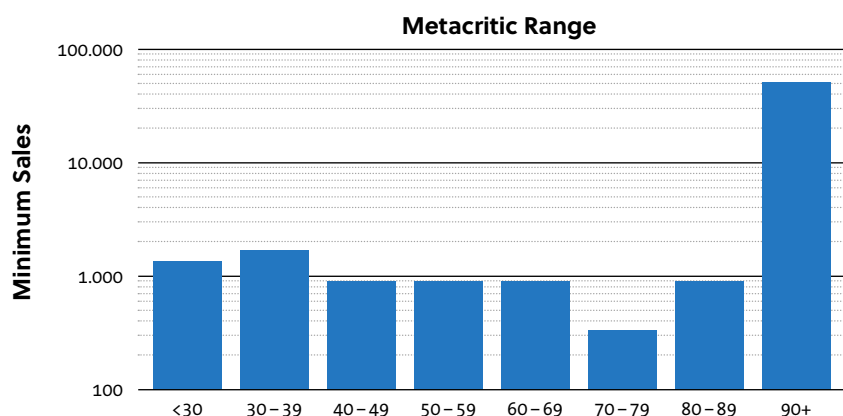
neswegs pauschale Notenvergaben zulassen, sondern kann dies differenzierter gestalten. Insbesondere könnte auch gezielt zwischen eigentlicher Produktbewertung und »Begleitkommentaren« unterschieden werden.« Allerdings: »Subtile Kampagnen, die sich hinter Bewertungen verbergen mögen, kann man damit nur bedingt verhindern. Hier hilft eher der Verweis auf seriöse Quellen wie den Let's-Play-Videos von etablierten Experten.«

Negativrezensionen auf Steam und die damit verbundenen finanziellen Einbußen sind in den meisten Fällen hinzunehmen. Erlaubt sei, was rechtlich gedeckt ist, so Heckmann: »Bei der Bewertung von Spielen ist das wie bei allen Bewertungen von Produkten oder Dienstleistungen: Sie sind von der Meinungsfreiheit gedeckt, solange damit nicht Beleidigungen, Verleumdungen oder gezielte Ehrverletzungen einhergehen. Unzulässig, und möglicherweise strafbar, ist die vorsätzliche Behauptung falscher Tatsachen – zum Beispiel zu Preisen, Produktumfang, Funktionen –, etwa um andere vom Erwerb des Spiels abzuhalten.« Der Betreiber dürfe jedoch sein »Hausrecht« ausüben und einen bestimmten sprachlichen Umgang einfordern sowie Nutzer, die gegen diesen verstoßen, reglementieren. »Das muss er sogar bei strafbaren Ehrverletzungen«, erklärt Heckmann. »Wenn [der Plattformeigner, Anm. d. Red.] solche Einträge nicht löscht, könnte er sogar auf ein hohes Schmerzensgeld verklagt werden, wie Anfang April 2022 das Landgericht Frankfurt in Sachen Renate Künast gegen Facebook geurteilt hat.«

Lasst die Zahlen sprechen

Schlechte Steam-Reviews können also schaden, müssen es aber nicht. Im Umkehrschluss müssten positive Bewertungen die Umsätze ankurbeln. Oder? Tendenziell ja, aber es gibt immer wieder Ausnahmen von der Regel, wie wir gesehen haben. Und: Kleinere Studios leiden tendenziell mehr unter negativen Steam-Reviews als größere. Die entsprechenden Verkaufszahlen werden leider von offizieller Seite aus oft unter Verschluss gehalten. Aber: Es gibt immer wieder Bemühungen, via Bewertungsplattformdaten Aussagen zur Verbindung von Reviews und Verkaufszahlen herzustellen. ArsTechnica untersuchte 2014 etwa die Korrelatio-

ESTIMATED STEAM SALES VS METACRITIC RATING



ArsTechnica untersuchte 2014 die Korrelation zwischen Metacritic-Score und Steam-Verkäufen.

Quelle: ArsTechnica

nen zwischen Metacritic-Score und Steam-Verkäufen und stellte schon damals fest, dass die Zusammenhänge eher erratisch sind. Generell lässt sich zwar sagen, dass ein positiver Gesamtscore von 90 oder mehr eine bestimmte minimale Umsatzzahl zumindest garantiert. Alles darunter zeigt aber Ausreißer in alle Richtungen.

Der Ego-Shooter Orion: Dino Horde bringt es etwa zu ganzen 314.000 Steam-Verkäufen – und das trotz eines grottigen Metacritic-Scores von 36. Das andere Extrem: Ein Spiel wie NBA 2K13 (das allerdings ohnehin eher ein Konsolenpublikum anspricht) mit einem hervorragenden Metacritic-Score von 90 und dabei mauen 50.000 Verkäufen.

Das Fazit der Beteiligten: Insgesamt lässt sich sagen, dass Spiele mit besseren Reviews bessere Chancen auf gute Verkaufszahlen haben als Spiele mit schlechteren Reviews. Aber: Das gilt vor allem für die Extreme des Spektrums, also die extrem gut oder extrem schlecht Bewerteten. Für die große Masse der Spiele, die irgendwo im Mittelfeld schwebt, lässt sich aus den Bewertungen kaum eine Sicherheit in die eine oder andere Richtung ableiten. Heißt: Negativrezensionen wie Positivrezensionen auf Steam und Co. sind nur ein Faktor für den finanziellen Erfolg eines Spiels und nicht der ausschlaggebende.

Aber auch wenn negative Reviews den Verkaufszahlen nicht unbedingt schaden – für den guten Ruf eines Studios können sie dramatische Folgen haben. Ein Beispiel: Das Free2Play-MMORPG Bless Unleashed. Das hat es auf einen beachtlichen Alltime Peak von bis zu 71.000 Spielern gebracht. Gleichzeitig ist Bless Unleashed auf Steam grottig bewertet. Zum Launch waren die Reviews bei »Größtenteils negativ«, mittlerweile haben sie immerhin »Ausgeglichen« erreicht.

Aber: Nur ein Teil der Kritik richtet sich hier wirklich gegen das Spiel selbst. Der Großteil der negativen Reviews feuert eigentlich gegen den Vorgänger im Geiste – Bless Online –, der drei Jahre zuvor von der MMORPG-



Erbschuld à la Gaming: Bless Unleashed.

Community zerlegt wurde. Erbschuld à la Gaming: Das schlechte Image bleibt.

Lust auf ludischen Katastrophentourismus?

Massenhaft schlechte Reviews können aber auch widersprüchliche Reaktionen hervorrufen. Gerade besonders schlecht bewertete Spiele können gerade dadurch interessant werden – und sich dann besser verkaufen als erwartet. Die Formel funktioniert beim Trash-TV ähnlich. Diesen Voyeurismus des Grotesken kennen wir etwa auch aus Videospielverfilmungen – Uwe Boll lässt grüßen. Der ist für seine haarsträubenden Verfilmungen von Far Cry oder Blood Rayne berühmt-berüchtigt. Auch wenn hier nicht das große Geld gemacht wird – es gibt durchaus eine Nische für Grottiges.

Vielleicht kaufen wir schlechte Spiele auch einfach aus Neugierde, ob sie wirklich so schlecht sind? Zumindest gibt es für diese Art ludischen Katastrophentourismus genug Abnehmer: So findet man etwa in der Steam Diskussion »Awful Games« ein ganzes Kuriositätenkabinett. In der Beschreibung heißt es: »Hier geht es um richtig, richtig schlechte Spiele. Bloß nicht spielen, außer du hast

einen ausgeprägten Selbsthass oder liebst es, grottige Spiele zu spielen.« Schlecht ist ja immer auch ein bisschen Kult.

Warum schlechte Reviews nicht immer ernst zu nehmen sind

Der Einfluss negativer Steam-Reviews ist also vor allem abhängig von der Größe des Studios. Das ist schade, weil es vor allem die Kleinen trifft und die Platzhirsche wenig berührt werden. Grundsätzlich zu bedenken ist aber: Allzu aussagekräftig sind Steam Reviews statistisch gesehen nicht. Das liegt auch daran, dass gerade mal etwa ein Prozent der Spieler überhaupt eine Bewertung hinterlässt und dies dann oft nur die Extreme des Spektrums abbildet – die besonders Enttäuschten oder besonders Begeisterten. Es bräuchte mehr Prozente, damit die Bewertungen ein wirklich realistisches Bild aller Spielermeinungen abbilden.

Ein weiteres Problem laut einer Umfrage von Rock Paper Shotgun im Jahr 2018 sind Spieler, die ein Spiel hunderte, manchmal tausende von Stunden spielen und dann eine schlechte Bewertung dalassen. Hunderte Stunden Unterhaltung für zwanzig Euro – das ist kein schlechter Deal. Oder das andere Extrem: Spieler, die ein Spiel nur Minuten oder wenige Stunden spielen und deren Bewertung genauso gewichtet wird wie die von Spielern, die ein Spiel wirklich durchgespielt haben. Und generell gilt leider: Positive Apathie versetzt oft die Suppe. Heißt: Zufriedene Spieler hinterlassen seltener Reviews. Eine empirische Studie fand 2018 heraus, dass negatives Feedback schneller hinterlassen wird als positives. Ein Phänomen, das laut Dirk Heckmann auch aus anderen Bereichen bekannt ist: »Im Schwäbischen sagt man »Nicht geschimpft ist genug gelobt.« Er empfiehlt: »Tatsächlich sollte man sich ohnehin nie auf einzelne Reviews verlassen, sondern unterschiedliche Erkenntnisquellen nutzen und sich eher an objektivierbaren Kriterien orientieren, als pauschalen Verrissen Glauben zu schenken. Es ist letztlich eine gemeinsame Aufgabe der Entwickler, Vertriebsplattformen sowie der Community, Desinformation, Fake News und Hate Speech entgegenzuwirken.« ★



Grottenschlechtes ist auch eine Nische. In der Steam-Diskussion »Awful Games« findet sich ein ganzes Kuriositätenkabinett schlechter Spiele wie Alpha Zylon.

Gaming Virgin: Hunt: Showdown

BESSER ALS BUNDESJUGENDSPIELE

Er hasst Multiplayer, spielt nie online und hat keine Frusttoleranz. Also haben wir ihm einen Key für Hunt: Showdown besorgt und ihn auf andere Spieler losgelassen. Von Alexander Krützfeldt



Alexander Krützfeldt

Alexander, 36, schreibt. Er macht immer noch die gleichen Rechtschreibfehler wie früher. Außerdem ist er unsportlich, kann sich für keine Art von Wettbewerb begeistern und scheut Gruppen. Da er aber Monster und Sümpfe sehr liebt, war es gar nicht so schwer, ihn zu überzeugen, sich doch auf Hunt: Showdown einzulassen. Signal-Nachricht seiner Mutter zu diesem Text: »Ich hatte dir die Killerspiele immer verboten!« Hat neulich seine Frau noch besser kennengelernt und fürchtet um seine Gesundheit. (Foto: Jörg Singer)

Das letzte Mal, dass ich mit anderen um eine Sache wetteifern musste, liegt mittlerweile Jahre zurück: Auf einem vergilbten Foto stehe ich neben der Tartanbahn und schaue in die Sonne, als wäre mir gerade bewusst geworden, dass vom Leben doch nicht so viel zu erwarten sei. Ich trage ein Asthmaspray und eine Zahnsperre und bin Teil einer bunten Leprakolonie. Unter dem Foto steht handschriftlich: Bundesjugend-

spiele, 1998. Daran muss ich denken, und dass ich Peter Bathge erzählt hatte, dass ich deshalb nie online spiele. Dass ich kein Teamspeak besitze, kein Discord, nicht mal ein Headset. Dass ich Brettspiele nicht spielen will, weil ich absolut nicht verlieren kann und niemandem etwas gönne, und dass ich deshalb gegen niemanden anderen spiele, aus Angst, wieder nicht gut genug zu sein wie damals, als ich die Kugel über die Schul-

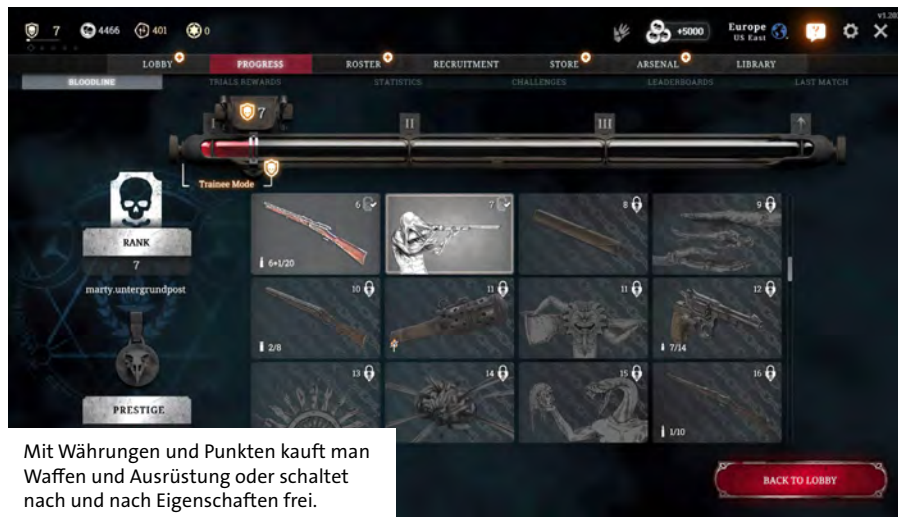
ter stieß, mit der Idee, dass sie nur dieses eine Mal weit genug fliegen müsste – jetzt, wo Nicole aus der 5b zusah.

Als Antwort hatte Peter geschrieben, er besorge mir umgehend einen Key. Und während ich diese wirren Gedanken sortiere, sehe ich mich selbst, wie ich einen Fuß an den Strich an der Tartanbahn setze und wie der Timer in der Lobby von Hunt: Showdown erbarmungslos herunter tickt für meine ers-



Idylle: Die Sumpfgebiete sind weitläufig und bieten viele Verstecke.





Mit Währungen und Punkten kauft man Waffen und Ausrüstung oder schaltet nach und nach Eigenschaften frei.

te Partie, und in Gedanken bin ich wieder zehn oder elf Jahre alt, und neben der Bahn steht Nicole und flüstert einer Freundin hinter vorgehaltener Hand etwas zu. Quo vadis.

Wo ist die Maus?

Der Tag hatte ausgesprochen gut begonnen. Ich hatte in der Aussicht auf einen Key meinen Rechner umkreist und auf das Signal meines Postfachs gewartet. Ich hatte zwar keinerlei Erfahrung mit dieser Art Spiel – ich glaube, der letzte Shooter, den ich gespielt habe, war das erste Medal of Honor –, aber die wunderschönen Screenshots, die Sümpfe, die Monster hatten mich ganz wuschig gemacht. Also kramte ich, während ich auf den Key wartete, meine alten Elektrokisten durch, denn ich hatte natürlich eine Maus, aber so eine für Homeoffice-Sachen, von der man verlässlich schmerzende Handgelenke bekommt. Außerdem hakte das Mause. Zu meiner Verwunderung besaß ich auch tat-

sächlich kein Headset, obwohl ich hätte schwören können, dass ich eins hatte. Ich entfernte das Ansteckmikrofon von meinem Diktiergerät und kramte in der Schublade nach halbwegs erhaltenen In-Ear-Kopfhörern. Überhaupt war ich aufgeregt, als ginge es gleich auf Zeltfreizeit.

Echte Freunde finden

Dass die Suche nach Anschluss und Freundschaften mit den Jahren immer schwieriger würde, hatte ich in Zeitschriften beim Arzt gelesen. Mit überschlagenen Beinen, in der Ansicht, ein junger Mann zu sein. Ich wusste nicht viel über diese Art Spiel, außer dass man immer einen eigenen Freund oder eine Freundin mitbringen sollte. Also schrieb ich ziellos einige Leute an, die ich von früher kannte, die mich aber wiederum nicht kannten und äußerst irritiert reagierten, als ich fragte, ob ich mal mit auf ihren Teamspeak-Server könne. Niemand hatte sich über-

haupt auf meiner Freundesliste vermutet, und alle behandelten mich wie einen Familienvater in der Midlife-Crisis, was ja auch grundsätzlich stimmte.

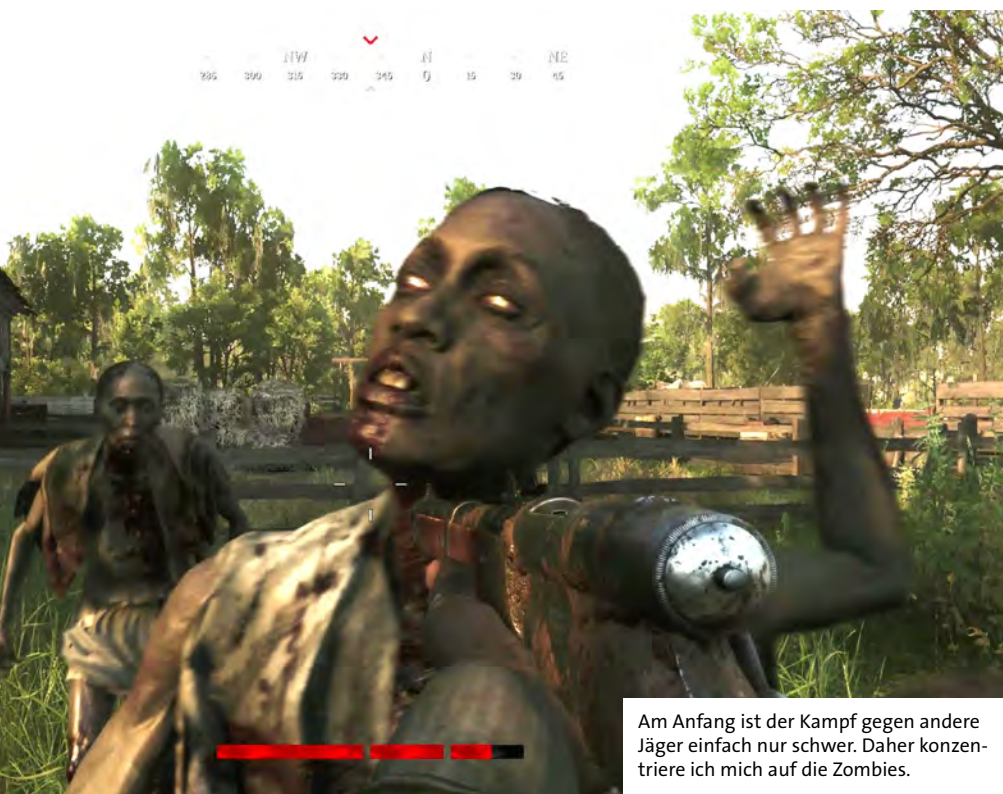
Auf dem ersten Server waren alle 20 Jahre jünger als ich. Viele besprachen sich in Vo-kabeln, die ich nicht kannte. Während ich auf die Rauten an der Seite klickte und offenbar die Kanäle wechselte, fühlte ich mich wie damals, als ich den ersten iPod in der Hand hatte. Befremdet und erfreut zugleich. Ich fragte mehrfach in die Runde, ob jemand nicht »gemeinsam einen Boss bannen wol-le«, bekam aber keine Antwort. Einige Male hakte ich freundlich nach, und nach einer Weile schrieb einer: »Wir zocken hier War Thunder.« In meiner Verzweiflung, und weil Kollege Peter mir im Nacken saß und diesen Text möglichst schnell wollte, schrieb ich einen Freund aus Studienzeiten an, der ver-lässlich Counter-Strike spielte. Ob er nicht eine Runde Hunt spielen wolle, fragte ich. Er willigte ein, und wenig später trafen wir uns in der Lobby, und in meinem Fenster er-schien eine aufmunitionierte Gestalt, Stufe 34. Ich merkte, wie ich schüchtern wurde.

Sprechen lernen

Nachdem wir halbwegs passabel den In-Game-Sprachchat eingerichtet hatten, be-gann ich mit der näheren Betrachtung mei-nes Jägers unter Aufsicht. Sönke, so heißt mein Freund, gab mir diverse Hilfestellun-gen und Ratschläge an die Hand, die alle – mehr oder weniger – wie Befehle daherka-men. Ich fragte, ob das Spiel schwer sei, weil ich gehört hatte, dass man viel sterben müsse, und er sagte, er zockte mittlerweile Escape from Tarkow. Hunt sei Kindergarten dagegen, wenn man gut »pusht«; außerdem hätte ich ihn dabei, das mache es für poten-zielle Gegner eher schwierig. Ich verstand kein Wort, beschloss aber mein Ausrüs-tungsfenster ohne Käufe zu schließen und sagte, ich würde es mal so versuchen.

Als der Timer in der Lobby abgelaufen ist, wird es kurz schwarz. Dann erwachen wir auf einer Lichtung, die Sonne geht wunderschön am Horizont unter und taucht den Wald und die Felder in schweres Licht. Vor uns rei-hen sich Maispflanzen aneinander. Ob ich »cal-len« wolle, fragt Sönke. Er korrigiert sich, als ich eine Sekunde nichts sage: Ob ich sagen wolle, wie ich spielen möchte. Ich sage, dass ich ehrlich gesagt keine Ahnung habe und das hier noch nie gespielt habe, und Sönke fragt: »Noch nie, nicht mal das Trai-ning?« Und ich antworte: »Wo geht das?«

Wir schlagen uns durch den Wald, ich sage: »Es ist ziemlich dunkel.« Sönke läuft vor mir und meint, ich solle bitte das Gam-ma anders einstellen und die Helligkeit, bei ihm sei es taghell. Ich sage, dass dann aber diese schöne Abendstimmung weg sei, die sehe doch fantastisch aus – darauf er: »Dar-auf kommt es nicht an. Du willst den Gegner sehen. Viele stellen auch alle Details auf Low, damit das Gestrüpp weg ist.« Ich bin ir-gendwie enttäuscht, stelle aber meine Hel-



Am Anfang ist der Kampf gegen andere Jäger einfach nur schwer. Daher konzentriere ich mich auf die Zombies.

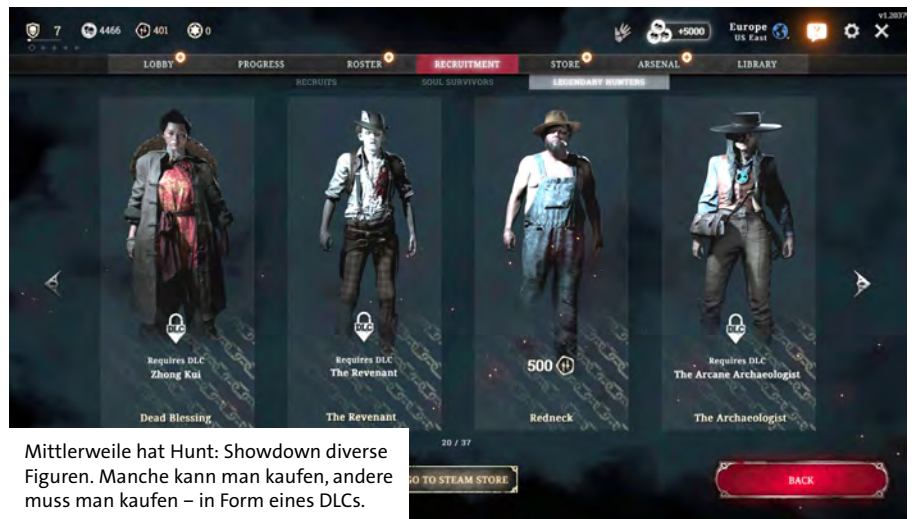
ligkeit auf das Maximum. Warum sind Gamer eigentlich häufig so hilfsbereit?

Ein Zombie eilt aus dem Gebüsch, ich wehre ihn gerade so ab, weil sich aus lauter Schock ein Schuss löst, ein zweiter steckt mich in Brand. Ich bin am Ende. Sönke holt mich zurück: »Jetzt haben alle deine Schüsse gehört und wissen, dass wir hier sind.«

Das Spielprinzip habe ich schon mal verstanden. Wir suchen ein Monster, wir bannen das Monster, andere Spieler treffen uns vor dem Ausgang. Sönke verbietet mir, auch nur daran zu denken, dass wir das Monster bannen; dafür seien wir zu schwach. »Aber keine Sorge«, sagt er. »Spiel du dir erst mal eine bessere Waffe frei, vielleicht wird es dann ja.« »Ich bin 36«, sage ich, »meine Reflexe sind einfach nicht mehr die besten.«

Eine Frage der Geduld?

Wir spielen weitere Runden, wobei ich die zahlreichen Demütigungen mit Bravour meistere. Sönke ist zunehmend genervt. Für einen Mann mit seinen Fähigkeiten geht ihm das alles viel zu langsam, außerdem hasst er es, zu sterben. Zudem lässt er dezent fallen, dass er sich sowieso weder einspielen noch ernsthaft darauf einlassen müsse, weil ich ohnehin schnell die Geduld verlieren würde. »Das ist so, seit ich dich kenne. Und das wird sich auch nicht mehr ändern. Bald hast du die Lust daran verloren.« Ich meine, in seiner Stimme Enttäuschung zu hören. Dabei merke ich, während ich mich für eine neue Runde präpariere, dass er Recht hat. Ich war nicht nur in Leichtathletik schlecht. Auch im Völkerball, Fußball und selbst bei Trinkspielen war ich stets eine schwere Hypothek für mein Team. Weshalb ich irgendwann nicht mehr gewählt wurde und der Trainer über mich hinweg deutete, wenn er



Mittlerweile hat Hunt: Showdown diverse Figuren. Manche kann man kaufen, andere muss man kaufen – in Form eines DLCs.

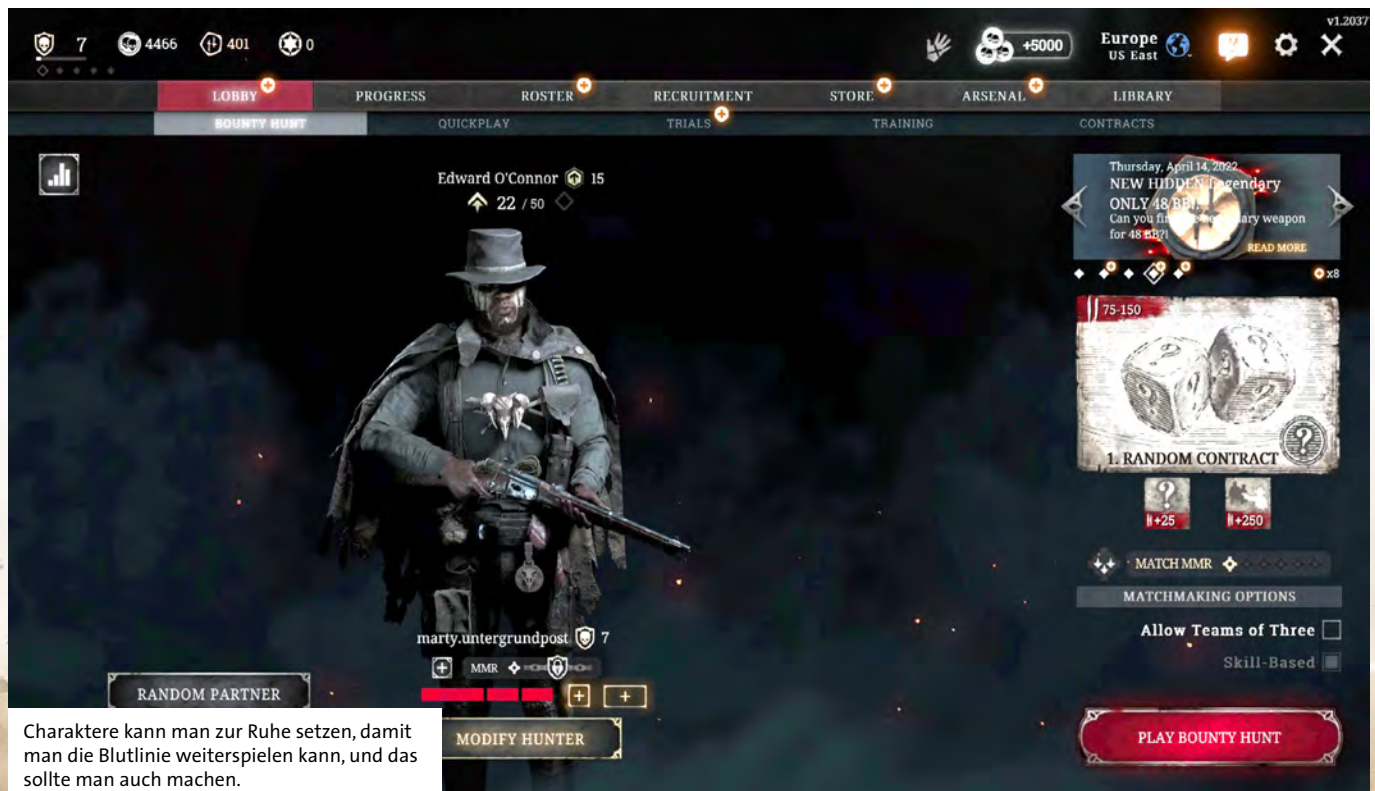
sein Team aufstellte. Und auch beim Spielen auf LANs war es so, dass ich schnell die Geduld verlor und dann anderen ihr Spiel madig machte. Ich drücke fester auf die Tasten und beschleße, eine andere Flinte zu kaufen, auch wenn ich nicht weiß, was sie genau kann. Ich rüste Medipacks aus. Ich scrollte durch das Inventar und schaue mir die Statistiken zum Waffenschaden an. Dann drücke ich auf »Kaufen«. Dieses Mal, denke ich plötzlich, würde ich nicht einfach das Spielbrett umschmeißen. Dieses Mal würde ich es allen zeigen. Es ist spät geworden, und Sönke, kinderlos, sagt: »Wann willst du ins Bett?« »Gar nicht«, sage ich.

Das Messer zwischen den Zähnen

Die Zombies werden immer leichter, bis sie für mich kein Problem mehr darstellen. Ich überkomme sie: im Nahkampf, auf Leitern, im Sprung von oben. Ich schieße nicht mehr. Ich suche sie auf, wo ich sie finde: mit dem

Messer zwischen den Zähnen. Wenn Sönke in sein Büro muss, trainiere ich die Maps und die Trials, die man allein spielen kann. Dabei ist es von Vorteil, dass es meine bezahlte Arbeit ist, also dass ich auch schon morgens spielen kann.

Als wir uns nachmittags treffen, nehme ich Befehle entgegen. Wir kreisen kauern die verlassen Höfe ein, wenn wir erste Schüsse hören. Ich schlepe Brandbomben zum Einsatzort. Und wenn ich sterbe, weil mich der Tod wieder mit langen Schritten ereilt hat, wechsele ich in den Spectator Mode und lerne. Nachts liege ich auf dem Bett und starre an die Decke und ahme Bewegungen nach. Wenn ich es schaffen könnte, geduldig zu bleiben und konsequent an meinen (zahlreichen) Schwächen zu arbeiten, vielleicht würde aus mir doch noch ein Pro-Gamer. Ich fühle mich in diesen Nächten mental klar und denke an so was wie Talent, nicht an den Misserfolg.



Charaktere kann man zur Ruhe setzen, damit man die Blutlinie weiterspielen kann, und das sollte man auch machen.

Tagsüber merke ich: Sönke wird zunehmend zufriedener mit mir. Als ich, aus einem Unfall heraus, einen Spieler liquidiere, klopft mir Sönke im Sprachchat auf den Rücken. »Wow«, sagt er. »Das war dein erster richtiger Kill, mein Freund. Sauber.«

Ich steige Stufe um Stufe auf. Ich schalte das erste Gewehr frei, das ich mir wirklich wünsche. Im Internet schlage ich »Perks« nach. Ich vergleiche die verschiedenen Munitionstypen und entscheide mich kompetent gegen die Brandpatronen. Ich pinge Spieler an, die Sönke anschließend wegsnipert. Um den Permadeath zu vermeiden, eilen wir zu den Ausgängen, wenn wir merken, dass nichts mehr zu holen ist.

Ein erster Erfolg

Einmal müssen wir einen Hinweis holen, der auf einem Dach ist, und obwohl Sönke sagt, ich solle hierbleiben, laufe ich los und ziehe das Feuer auf mich. Anschließend schaffe ich es irgendwie lebend hinauf und update die Map. Ich beiße mir auf die Unterlippe, als Sönke ruft: »Wahnsinn. Toll gemacht!« Nachts trete ich im Schlaf wie ein junger Hund, der von der Jagd träumt. Ich träume von den Bundesjugendspielen und wie ich aus dem Stand 7,4 Sekunden laufe. Das Gesicht meines Sportlehrers, als ich den Finger an die Lippen lege und dann gen Himmel

deute. Ich träume vom TSV Lohberg, bei dem ich in der Grundschule spielen musste, wobei: Ich durfte nie spielen. Einmal traf ich das Tor in der letzten Minute völlig frei nicht. In meinem Traum treffe ich es. Nach und nach merke ich, dass ich als kleines Kind viel geträumt habe. Von großen Erfolgen, von allem, was ich nie hatte. Zum Beispiel habe ich oft verschämt geträumt, ich date Britney Spears. Also: Sie datet mich.

An einem Dienstag, Sönke ist gerade im Büro und schreibt »Später Runde jagen gehen?«, melde ich mich beim Fitnessstudio an. Einfach weil ich Bock habe. Ich bestelle mir ein gutes Headset und eine Maus.

Ich werde zunehmend besser. Traf ich anfangs keinen Zombie über Kimme und Korn, treffe ich jetzt mit dem Zielvisier. Ich bin größtenteils für die Horden zuständig, weil meine Reflexe nicht so gut sind wie die von Sönke, aber ich kann mit der Rolle als Wasserträger gut leben. Mittlerweile kenne ich die Maps und ein paar gute Verstecke, außerdem weiß ich, wann sich durch die Wand zu schießen lohnt. Mit jeder Stufe, mit jeder neuen Selbstverständlichkeit, bekomme ich Lust, mich in einem Forum zu betätigen, um etwa jüngeren Spielern Tipps zu geben. Ich überlege auch, eine Steam-Review zu schreiben, wo ich ausführlich Stärken und Schwächen gegeneinander abwäge, um dann den

großen Bogen zu spannen, zu anderen Shootern. Ich stelle meine Details auf Low, und es sieht immer noch gut aus.

Auf der Lauer

Eines Abends, wir hocken hinter den Kornfeldern vor einer roten Scheune, deren Öffnungen klaffen wie schmutzige Wunden, und sehen Rauch aufsteigen, da flüstert Sönke, der meint, andere könnten möglicherweise unseren Sprachchat hören: »Pass auf. Wir gehen da jetzt rein, egal.« Normalerweise soll man ja leise sein, damit man aus dem Hinterhalt zuschlagen kann. »Aber wenn wir laut sind, denken sie vielleicht, wir haben überhaupt keine Angst und sind Pros. Dann schnappen wir uns die Beute und hoffen, dass sie verschwinden und vielleicht die Runde lieber beenden, statt zu sterben. Großer Bluff?« »Großer Bluff«, sage ich. »Alles klar«, sagt Sönke. »Ich gehe vor, und du behältst die Gegner im Auge, falls sie über das Dach kommen.« Sönke macht eine Pause. »Auch wenn du noch nie einen getötet hast und das letzte Mal eher ein Versehen war: Beim Laufen immer hin und her mit dem Kopf, damit sie dich auf offenem Gelände nicht treffen können. Ansonsten ziel auch mal auf das Unterholz. Du musst ahnen, woher sie kommen und wohin sie wollen.« »Alles klar«, sage ich und lade meinen Colt und dann meinen Vetterli 71 Karabiner nach. »Wir gehen rein und machen sie platt.«

Showdown

Ich fühle mich so gut wie lange nicht, als ich mich langsam und geduckt aus dem Kornfeld nähere und das Dach beobachte. Sönke schleicht sich von der Seite ran und springt über einen gebrochenen Zaun. Durch die Latten kann ich ihn kaum noch sehen. Plötzlich krachen Schüsse. »Verdammt!«, schreit Sönke. »Warum guckst du nicht? Ich habe meine Blutlinie so weit«, ruft Sönke, »dass mein Charakter safe weg ist, wenn du mich nicht holst. Der will mich in Brand stecken. Er will mich in Brand stecken, dann kannst du mich nicht mehr holen. Mach was, bitte!« Ich suche hektisch das Dach ab, aber da ist keiner. Mein Zielvisier springt hin und her, als ich plötzlich beide im Auge habe. Sie laufen seitlich auf das Gelände zu, einer hat etwas in der Hand. Sie sehen mich nicht. Mein Herz klopft. Diese Momente, wenn alle zusehen. Wenn es alles entscheidend ist, was du tust. Wenn ich es jetzt verhaue, habe ich bei Sönke den Ruf weg, und er wird mich immer wieder daran erinnern, wie er mich erinnert hat, dass ich keine Geduld habe. Meine Reflexe und mein Alter sollten keine Ausrede mehr sein. Alternde Fußballer machen auch alles über das Stellungsspiel. Ich denke an Nicole und die Kirmes. Ich denke an die großen Jungs, die neben mir stehen am Schießstand, während ich auf die Rose ziele, ein Auge halb zugekniffen über dem Korn. Ich lege an und versuche ruhig und in den Bauch zu atmen. Dann zerreißen zwei Schüsse die Stille der Nacht. ★



Die meisten offiziellen Screenshots zu Hunt scheinen etwas geschönt. Auch wenn die Lichtstimmung sehr hübsch ist.



Bei Hunt schießt es sich leichter aus der Hüfte. Das Anvisieren hilft, ist aber offenbar nicht immer so nötig wie bei anderen Shootern.

MEIN CHICKEN MCNUGGET

Biomutant schnitt in Tests eher schlecht ab und wurde dann ganz schnell vergessen.

Doch Sascha hatte schon immer ein Herz für das Spiel. Von Sascha Penzhorn



SASCHA PENZHORN

Sascha mag eigentlich keine Wertungen, weil sie für sich allein nicht viel bringen und immer Kontext erfordern. »Magazin X vergibt Y für Z« ist ohne Zusammenhang immer problematisch. Wichtig ist für ihn: Wer hat die Wertung vergeben und weshalb? Jeder Tester hat seinen eigenen Geschmack, einen eigenen Stil und seine eigene Meinung. Jeder wertet anders. Als Leser muss man diesen Wertungen nicht unbedingt zustimmen – viel wichtiger ist, dass man versteht, wie und weshalb die jeweilige Wertung zustande kommt. Dann kann sie als Entscheidungshilfe dienen, auch bei Spielen, bei denen die Testergebnisse so weit auseinandergehen wie bei Biomutant. Kontext ist alles.

Vor rund einem Jahr erschien Biomutant und bekam wertungstechnisch voll auf den Sack. Auf Metacritic gibt es zwar durchaus auch ein paar recht positive Kritiken, viele Tester und User waren sich aber einig, dass das Teil wohl eher keine GotY-Edition bekommen wird. Okay, verstehe ich. Ich würde Biomutant wohl auch nicht zum Meisterwerk erklären. Aber ich habe es zu Release durchgespielt und hatte saumäßig viel Spaß dabei, schon weil es in vielen Aspekten voll meinen Geschmack trifft. Es ist vielleicht nicht gerade Breath of the Wild. Vielleicht ist es eher sein ungeliebter kleiner Cousin. Aber mir ist er mittlerweile ans Herz gewachsen, und dazu stehe ich.

Durchbeißen muss sein

Ich liebe euch, darum will ich euch hier auch nicht verkohlen: Der Anfang von Biomutant ist Müll. Der Erzähler im Spiel schwallt viel zu oft und bedeutungsschwanger vor sich hin, wenn die Story im Prinzip doch völlig einfach ist – die Menschheit hat sich selbst abgeschafft, weil ganz viel Abfall und Umweltverschmutzung und so. Die letzten Viecher der Erde sind alle mutiert, und jetzt kämpft ihr als Spieler wahlweise dafür, all eure Mitviecher zu vereinen, die Welt zu bewahren und sich selbst heilen zu lassen oder alles bis auf die Allerstärksten zu vernichten und einen globalen Reset auszulösen, der alles bereinigt. Das bringt das Spiel

sehr träge und langatmig rüber. Und weil ich eh gerade am Kritisieren bin: Erwartet beim Kampfsystem kein Elden Ring oder Devil May Cry. Biomutant ist ein AA-Spiel mit AA-Animationen, AA-Treffer-Feedback und AA-Balancing. Und jede mögliche Interpretation von AA ist hier zutreffend.

Ihr müsst auch damit leben, dass ihr teils echt bescheiden aussieht. Daran bin ich durch mein Real Life sowieso gewöhnt und störe mich nicht weiter dran, aber manchmal findet ihr Ausrüstung im Spiel, die ist so übermächtig und sieht dabei so spektakulär bescheuert aus, dass ihr euch die Garderobe aus Cyberpunk 2077 zurückwünscht, auch ohne funktionierenden Hosenstall.



Ich finde das Kreaturedesign im Spiel absolut großartig. Dieses ölverseuchte Monster ist mir wesentlich lieber als irgendwelche Orks, Zombies oder Terroristen.



Der Art Style im Spiel polarisiert. Nicht jeder findet Gefallen an solch bizarren Visagen. Mir kann es überhaupt nicht bizarre genug sein.



Mein Mount lechzt nach meiner Seele, und das ist okay.

Oh, und habe ich schon erwähnt, dass sich die Wahl eurer Charakterwerte direkt auf das Aussehen eurer Spielfigur auswirkt? Setzt ihr zum Beispiel voll auf Intelligenz, bekommt euer Held einen gigantischen Eierkopf, während besonders starke und ausdauernde Charaktere extra knubbelig sind.

Meine Hauptfigur gehört der zweiten Kategorie an. In den ersten Spielstunden seht ihr manchmal in Flashback-Sequenzen eure virtuellen Eltern, deren Aussehen ebenfalls durch den Look eurer Figur bestimmt wird. Ich sag es mal so: Meine Mutter knackt Ko-



Ich prügte mich mit Mitgliedern eines feindlichen Stammes. Mein Reittier hilft nicht. Es beobachtet. Es beobachtet und richtet.

kosnüsse mit den Oberschenkeln. Die ist ein Riesenvieh! Und die im Spiel erst!

Von lahm auf Spaß

Okay, weshalb tue ich mir das alles überhaupt an? Gibt's denn nicht haufenweise ähnliche Spiele wie Biomutant, die sich besser spielen und die nicht unter den von mir kritisierten Punkten leiden? Vielleicht. Aber keines davon hat Reittiere. Nicht solche wie in Biomutant. In diesem Bereich hat das Spiel nichts Geringeres als Perfektion erreicht.

Mein Reittier in Biomutant sieht aus, als hätte ich 24 Stunden am Stück Filme von Studio Ghibli geglotzt, mir dabei drei große Pizzen reingezogen und anschließend einen Albtraum gehabt, der zum Leben erwacht ist. Es ist majestätisch und anmutig. Wenn ich in sein Gesicht schaue, weiß ich nicht, ob ich lachen, weinen oder schreiend davonlaufen soll, und mache alles gleichzeitig. Ich stehe total auf das Art Design, die komplett surrealen Kreaturen und die tolle Spielwelt. Ja, ich weiß, grünes Gras, blauer Himmel, Post-Postapokalypse in Unreal Engine 4, damit lockst du die coolen Kids heute nicht mehr. Aber ich bin ja schon happy, wenn jemand mit der Unreal Engine ein verdammt gutes Spiel erstellt und nicht einfach nur irgendeinen

20 Jahre alten Level oder irgendeine Stadt aus einem existierenden Titel nachbaut und auf YouTube klatscht. Ich freue mich über die quietschbunten Graffiti und Werbeplakate im Spiel. Ich mag die Dorfbewohner mit ihren englischen Zähnen, ihren Knopfaugen und ihren KiK-Outfits. Ich mag, wie mein Charakter jeden Schnelleisepunkt anstrullert, damit er ihn später wiederfindet.

Alles ist OP

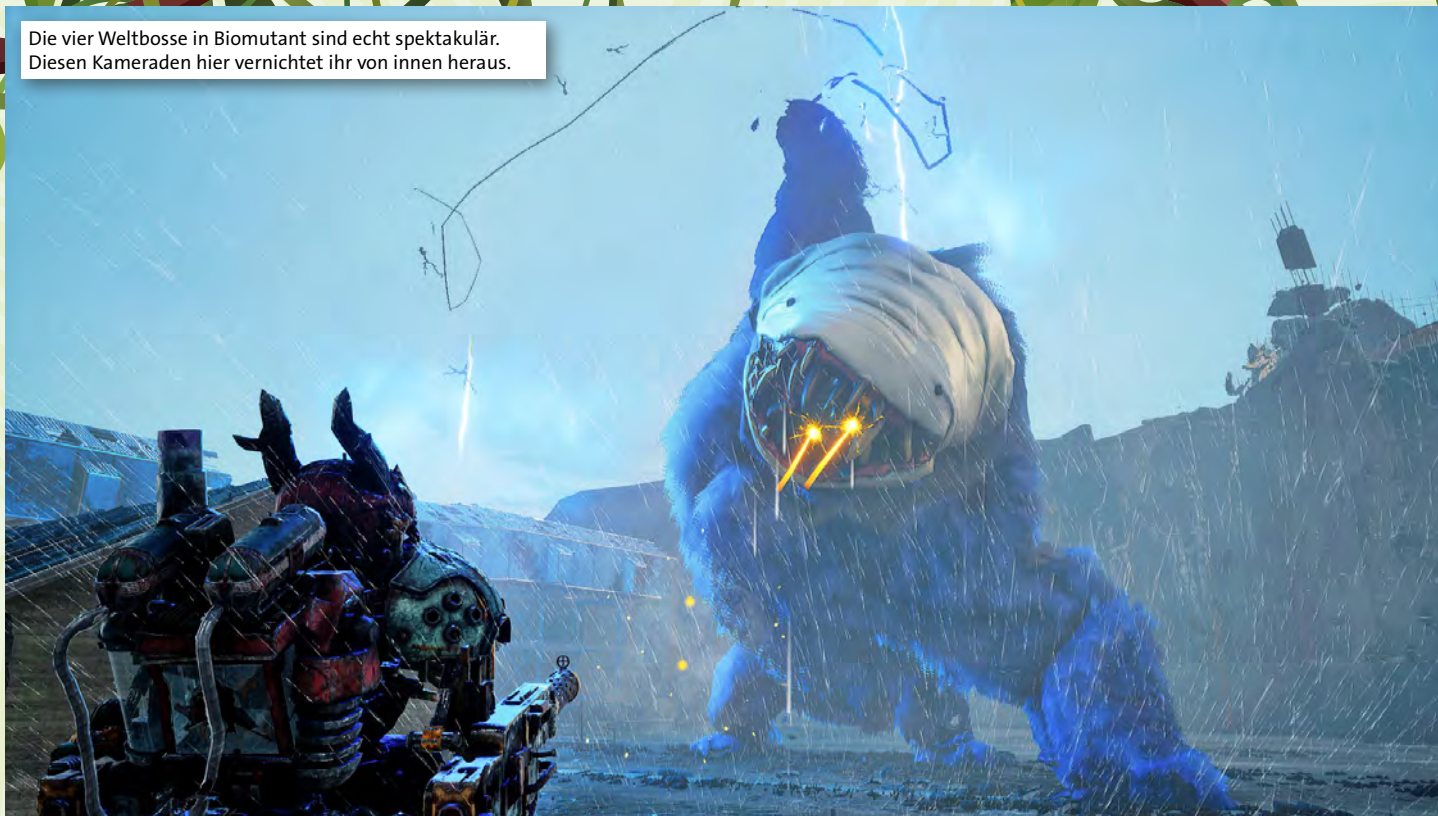
Vielleicht liegt es daran, dass ich nur auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad spiele, vielleicht ist die maximale Punkteverteilung auf Stärke und Ausdauer etwas kaputt, womöglich haben mich mehr als 30 Durchläufe in Dark Souls auch einfach nur abgehärtet. Aber Biomutant kommt mir relativ leicht vor, und ich bin in bisher rund zehn Spielstunden kein einziges Mal im Kampf gestorben. Klingt öde, aber mir macht es total Laune, Feinde, die zig Levels über mir sind, locker im Nahkampf wegzumessern und dabei coole Bullet-Time-Effekte und Finisher anzuschauen. Alternativ ziehe ich zwei Pistolen und ballere Gegner einfach über den Haufen.

Das Zeitfenster für Paraden ist sehr großzügig. Ausweichmanöver verbrauchen so wenig Ausdauer, dass man den Ausdauer-



Die Animationen und viele der Klammotten im Spiel sind etwas grottig. Die Kämpfe sehen trotzdem gut aus.

Die vier Weltbosse in Biomutant sind echt spektakulär. Diesen Kameraden hier vernichtet ihr von innen heraus.



balken im Prinzip auch völlig abschaffen könnte. Das macht das Spiel für mich zu einer Machtfantasie, in der ich als wildgewordener Mutantenhamster mühelos mit sämtlichen Feinden den Boden aufwische und dabei eine verdammt gute Figur mache.

Würde ich mir jedes Spiel so gefallen lassen? Sicherlich nicht. Aber in Biomutant werden die ohnehin eher rar gesäten Prügeleien so nie nervig oder frustrierend und gehen angenehm flott über die Bühne. Wenn ich unbedingt will, kann ich ja immer noch einen schweren Durchlauf starten.

Mir gefällt aber auch das Crafting-System. Einer meiner »Dolche« besteht aus einer Nagelfeile, einer Banane und einem Schraubenzieher. Ich habe mir einen Federballschläger als schützende Beinplatte auf die Hose genagelt. Ja, man sieht aus wie eine wandelnde Müllhalde. Das Zerlegen von Ausrüstung ergibt nicht immer Sinn (wieso erhalte ich Holz aus einer Wollmütze?), und eine Art Transmog-System zur optischen Anpassung von Klamotten und Upgrades wäre toll. Generell finde ich postapokalyptische Gegenstandsverwertung à la »Dieses Nudelsieb ist nun Rüstung« aber total cool. Nein, das Endresultat sieht nie so geil aus wie in »Mad Max« oder Fallout. Aber hey – du bist ein mutiertes Kung-Fu-Eichhörnchen, das sich mithilfe von Abfall auf das Ende der Welt vorbereitet. In diesem Setting ergibt das absolut Sinn. Man muss nur offen dafür sein.

Nicht immer nur kämpfen

Im Spielverlauf entscheidet ihr euch für ein Bündnis mit einem von mehreren Stämmen, die unterschiedliche Philosophien verfolgen. Einer von ihnen will beispielsweise sämtliche anderen Stämme ausrotten und

eine sichere Zukunft schaffen, in der nur die Starken überleben. Ein anderer Stamm will Frieden durch die Vereinigung aller Völker und so weiter. Okay, die vier restlichen Gruppierungen im Spiel verfolgen alle nur irgendwelche Nuancen zwischen diesen beiden Grundeinstellungen, aber alle kommen mit einer einzigartigen Stammeswaffe zum Freispielen und ihren eigenen, teils richtig coolen Kostümen. Ein wenig wie die unterschiedlichen Gangs in »The Warriors« (1979, fragt eure Großeltern).

Egal für welche Seite ihr euch entscheidet, irgendwann müsst ihr gegen verfeindete Stämme kämpfen und deren Territorien erobern. Ein wenig wie bei den Sturmmänteln und den Kaiserlichen in Skyrim, falls ihr schon mal von diesem Nischenspiel gehört habt. Als ich einige erfolgreiche Feldzüge später dem Anführer eines verfeindeten Clans gegenüberstehe und ihn zum endgül-

tigen Bosskampf herausfordern kann, gibt mir das Spiel die Möglichkeit zum Dialog.

»Willst du dich wirklich mit mir anlegen oder vielleicht doch lieber die Chance wahrnehmen, eines hoffentlich weit entfernten Tages an einer natürlichen Todesursache zu sterben?« Mein Held ist so stark, dass all seine Muskeln über ihr eigenes Sixpack verfügen. Der Obermotz schaut mich kurz an und denkt sich: »Weißt du was? Bosskämpfe sind eh überbewertet.« Einen Augenblick später reicht er dem Anführer meines Stammes die Hand, und dieser Teil des Krieges endet ohne unnötiges Blutvergießen. Ich hätte ihn natürlich auch einfach wegflexen können.

Ich bin mir auch ziemlich sicher, dass diese Option heutzutage nichts umwerfend Neues ist und so in zahlreichen anderen Spielen existiert. Trotzdem gefällt es mir, dass ich in Biomutant nicht alles und jeden gnadenlos in den Boden rammen muss,



Toll: Man kann vom Reittier aus schießen und muss zum Kämpfen nicht extra absteigen.

Ich stehe total auf die Werbeplakate und die mit Graffiti verzierten Ruinen in der Spielwelt.



Wenn du eine gefühlte Million Spiele mit mittelalterlichem Setting oder in generischer High Fantasy gespielt hast, wirkt Biomutant angenehm frisch.



wenn ein kurzes Gespräch manchmal ebenfalls hilft. Wären Honorarverhandlungen als freier Redakteur doch nur auch so simpel!

Für Introvertierte

Gleich zu Spielbeginn präsentiert euch Biomutant einen Boss, der in seiner letzten Phase eine Art riesigen Morgenstern schwingt. Die Animation dazu ist ungefähr so überzeugend wie Nicolas Cage als Superman. Es hilft auch nicht, dass dieser Oberfiesling im Prinzip kinderleicht ist und euch überhaupt nichts anhaben kann, solange ihr sein rechtes Knie angreift. Das Tutorial sieht vor, dass ihr vor dieser übermächtigen Gefahr die Flucht ergreift, weil es so im Drehbuch steht. Wie gesagt, zäher Spieleinstieg, kein wahn-sinnig überzeugender Ersteindruck und so.

Spätere Bosse sind echt spektakulär. Einer davon verschluckt euch beispielsweise, so dass ihr nicht nur eine tolle Innenperspektive bekommt, sondern auch gleich an die einzigen verwundbaren Stellen des Endgegners gelangt. Schwierig wird es, wenn er euch über kurz oder lang ausscheidet und ihr wieder zurück in den Boss müsst. Je nachdem welches Ende ihr dabei erwischt, seid ihr schlimmstenfalls ... nun ja, im Arsch. Das kann bei Bosskämpfen schon mal passieren, allerdings eher selten so wortwörtlich.

Ebenfalls kreativ und zum Glück auf eine andere Art eklig sind Kämpfe in ölverseuchten Arealen, in denen ihr gegen pechschwarze, über und über mit Öl verschmierte Krea-



Ich mag das Crafting-System im Spiel. Hier verprügle ich einen toten Elch mit radioaktiven Dolchen. Macht man auch nicht jeden Tag.

turen kämpft. Da wünscht man sich ganz schnell die knuffigen Waschbären, Eichhörnchen und Hamster von vorher zurück. Die wiederum kommen nicht nur in allen erdenklichen Farben, Formen und Größen, sondern tragen auch völlig unterschiedliche Stammesbekleidung, je nachdem welchem Clan sie angehören. Die Vielfalt an Gegnern, Bossmonstern und Reittieren finde ich toll.

Ein Spiel wie McDonald's

Für mein Verhältnis zu Biomutant existiert der Begriff »Guilty Pleasure.« Das ist etwas, woran du Spaß hast, auch wenn du weißt, dass es gar nicht mal so gut ist. Für manche Leute sind das Streifen wie »Birdemic« oder

»Sharknado«. Für andere ist es die 20er-Packung Chicken McNuggets oder die Dose Pringles, die ihr euch quer ins Gesicht schiebt. Für mich ist es eben Biomutant.

Ja, das Spiel wäre umgehend 100 Prozent besser ohne den Erzähler und das ganze unnötige Geschwafel. Das Kampfsystem und einige Animationen müssten eigentlich noch mal für eine Weile in den Ofen, denn da ist noch nichts so richtig gar. Es wäre auch total super, führten bestimmte Charakterwerte oder Ausrüstungsgegenstände nicht zwangsläufig zu einer unbeschreiblich hässlichen Hauptfigur. Aber mir sind die total schrägen Kreaturen im Spiel, von einfachen Gegnern über eklige Bossmonster bis zu den Reittieren, sofort ans Herz gewachsen. Ich mag das völlig abstruse Crafting-System, in dem jeder noch so banale Alltagsgegenstand zur Ausrüstung werden kann. Ich habe Spaß daran, dass ich mit den meisten Gegnern zwar mühelos den Boden aufwischen, im Zweifelsfall aber auch einfach mal Gnade walten lassen kann. Ja, die Rätsel sind kinderleicht und halten mich nicht zu lange vom Kloppen und Looten ab – Gott sei Dank!

Ich weiß, dass Biomutant kein Blockbuster ist und in diesem Leben auch keine Preise mehr abräumen wird. Das ist mir aber vollkommen egal, weil es mit seinem Humor und Art Style haargenau meinen Geschmack trifft. Es ist okay, Sachen zu mögen, die objektiv betrachtet vielleicht nicht ganz so toll sind. Und falls sie das Spiel mal für die Switch bringen, hole ich's mir nochmal. ★

Biomutant wird niemals Preise abräumen, aber zumindest ich habe meinen Spaß damit und reite jetzt ins New Game Plus.





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

Ryzen 7 5800X3D

INTEL MUSS AUFPASSEN



Wenn sich der neue Ryzen 7 5800X3D so richtig austoben kann, ist er extrem stark. Beste Vorzeichen für die nächste Ryzen-Generation? Von Nils Raettig

Nachdem es Intel vor ein paar Monaten mit dem Core i9 12900K gelungen ist, wieder knapp am Konkurrenten AMD vorbeizuziehen, schlägt die Ryzen-Fraktion nun ein-drucksvoll zurück: Der Ryzen 7 5800X3D erweist sich in unserem Test als die eindeutig schnellste Gaming-CPU, aber nicht ohne gewisse Einschränkungen. Star des neuen Gaming-Flaggschiffs, das am 20. April zum empfohlenen Preis von 489 Euro erschienen ist, ist der namensgebende 3D V-Cache. Durch die zusätzlichen 64 MByte wird der Zwischenspeicher (L3-Cache) im Vergleich zum Ryzen 7 5800X (für aktuell etwa 330 Euro zu haben) dreimal so groß, was vor allem in Spielen Vorteile mit sich bringen soll.

Wir überprüfen mit Benchmarks unter verschiedenen Bedingungen, wie groß der Unterschied zum Vorgänger und zu Intels Core i9 12900K für derzeit circa 590 Euro wirklich ist, und klären die Frage, für wen sich der Ryzen 7 5800X3D lohnt. Da sein 3D V-Cache auch bei AMDs kommender CPU-Generation zum Einsatz kommen wird, ist der Blick auf die neue Technik gleichzeitig ein Fingerzeig in Richtung Zukunft der Prozessoren.

Was ist neu und welche Hardware ist nötig?

Bevor wir uns die Benchmarks ansehen, noch ein kurzer Überblick der wichtigsten Unterschiede und Gemeinsamkeiten im Vergleich zum Ryzen 7 5800X. Neben dem 3D V-Cache gibt es primär bei den Taktraten Änderungen, abseits davon bleibt alles beim Alten. Der Ryzen 7 5800X3D gegen den Ryzen 7 5800X im Überblick:

- neuer 3D V-Cache (zusätzliche 64 MByte L3-Cache)
- niedrigere Taktraten (3,4 GHz/4,5 GHz statt 3,8 GHz/4,7 GHz)
- identische Kern- und Thread-Zahl (8C/16T)
- identische TPD (105 Watt)
- identische RAM-Unterstützung (DDR4-3200)

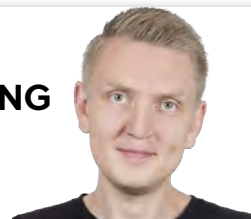
Und welche Hardware brauche ich? Grundsätzlich läuft der Ryzen 7 5800X3D laut AMD auf jedem Mainboard für den Sockel AM4, das eine Ryzen-5000-CPU unterstützt. Gemäß den offiziellen Angaben sind das Modelle mit den Chipsätzen B450, X470, A520, B550 und X570. Um vom neuen 3D V-Cache profitieren zu können, ist allerdings auch ein aktuelles BIOS mit der AGESA-Version 1.20.6b (oder neuer) nötig.

Spieleleistung in 720p

In unseren Spielemessungen unter identischen Bedingungen (Geforce RTX 3080, Windows 10, DDR4-3800) erreicht der Ryzen 7 5800X3D in 1280x720 einen beachtlichen Vorsprung im Duell mit dem Core i9 12900K. Die Auflösung ist hier bewusst niedrig gewählt, damit die Grafikkarte nicht zu stark zum limitierenden Faktor wird. Es gibt allerdings zwei weitere einschränkende Faktoren, die dabei zu berücksichtigen sind. So kann sich der 5800X3D trotz neuem 3D V-Cache nicht in jedem Spiel vom 12900K absetzen, was etwa am Beispiel von Anno 1800 zu sehen ist. Außerdem unterstützt der Core i9 12900K im Gegensatz zum 5800X3D den neuen (allerdings immer noch sehr teuren) DDR5-

MEINUNG

Nils Raettig
@nraettig



Es ist schon beeindruckend, wie es AMD immer wieder gelingt, die Zen-Architektur weiter zu verbessern. Wirklich gebraucht hätte es den Ryzen 7 5800X3D in meinen Augen aber dennoch genauso wenig wie den Core i9 12900KS. AMD und Intel liefern sich hier ein prestigeträchtiges Duell um die Performance-Krone, das in der Spielpraxis oft kaum Relevanz hat. Insbesondere in hohen Auflösungen bestimmt eben doch vor allem die Grafikkarte die Leistung. Vor dem Hintergrund müsste man aber wohl eigentlich die nächsten Jahre erstmal keine neuen (Gaming-)CPUs mehr herstellen. Außerdem gibt es ja noch Sonderfälle wie das Erreichen von möglichst hohen dreistelligen FPS-Werten für Monitore mit passender Bildwiederholrate.

So oder so gilt in meinen Augen: Richtig spannend wird es erst beim Duell der nächsten Generationen von AMD und Intel wieder. Wohin die Reise geht, deutet der Ryzen 7 5800X3D mit dem neuen 3D V-Cache möglicherweise schon an. Intel dürfte jedenfalls mehr Ideen als die gute alte Taktbrechstange brauchen, um AMD ernsthaft beim kommenden Kampf um den Spielethron Paroli bieten zu können.

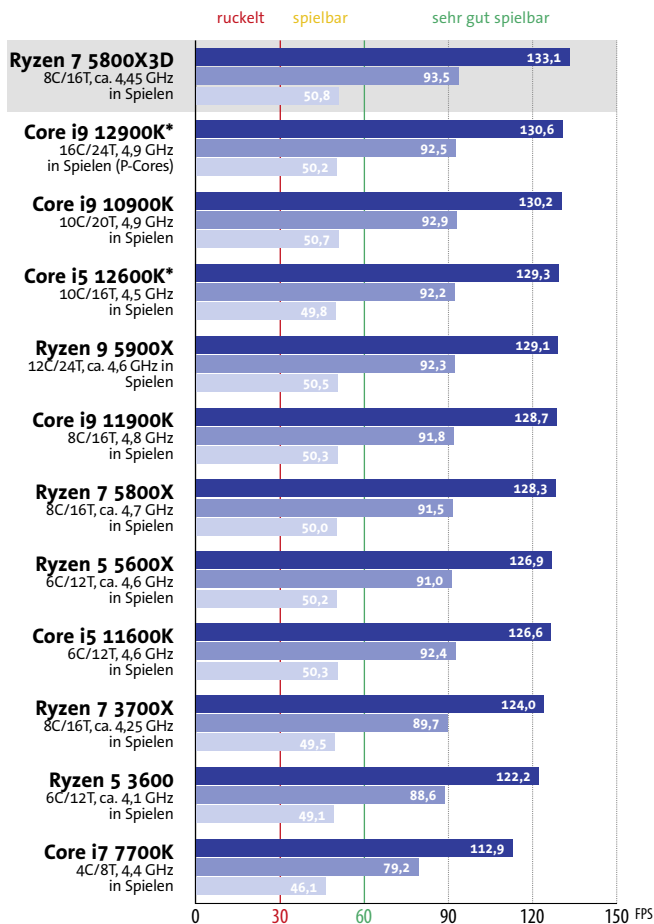
RAM. Dadurch kann sich die Leistung um ein gutes Stück erhöhen. Unter unseren Testbedingungen sind es elf Prozent, was den Abstand zwischen den Topmodellen von AMD und Intel verringert. Für den neuen Core i9 12900KS mit höheren Taktraten gilt das noch etwas mehr, er ist mit Kosten von über 800 Euro aber auch sehr teuer.

SPIELE-BENCHMARKS

Performance Rating

Performance-Rating hohe Auflösungen: Durchschnitts-FPS
Radeon RX 5700 XT, 32,0 GByte DDR4-3800, hohe Details, Windows 10

■ 1920x1080 ■ 2560x1440 ■ 3840x2160

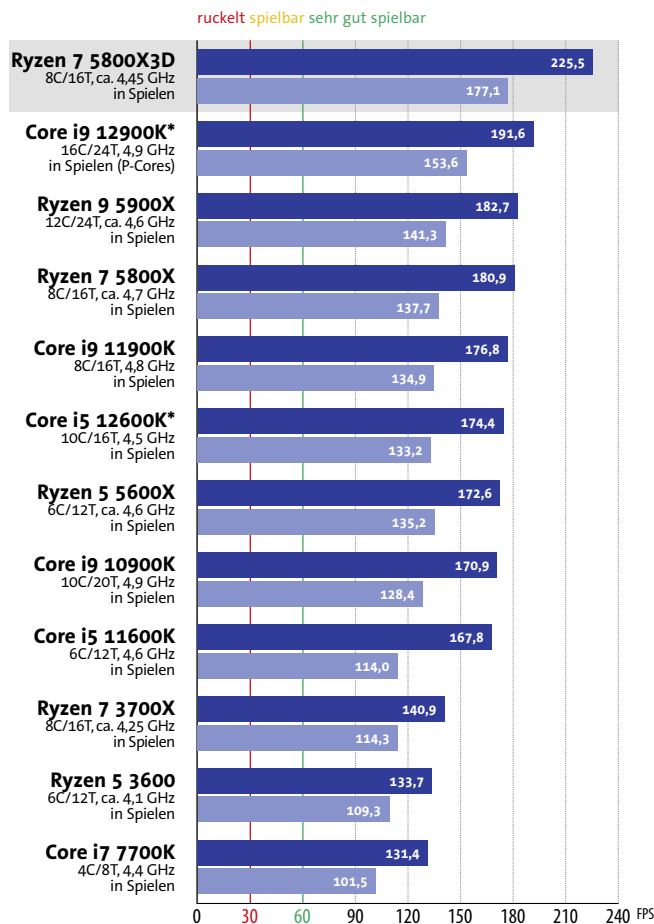


*Effizienz-Kerne in Anno 1800, Assassin's Creed: Valhalla und Watch Dogs Legion wegen Abstürzen unter Windows 10 deaktiviert

Spieleleistung in 720p

Performance-Rating 1280x720, GeForce RTX 3080, 32,0 GByte DDR4-3800, hohe Details

■ Durchschnittliche FPS ■ min. FPS (99th Percentile)



*Effizienz-Kerne in Anno 1800, AC Valhalla und Watch Dogs Legion wegen Abstürzen unter Windows 10 deaktiviert

Benchmarks in Full HD und Co.

Zusätzlich zu den regulären Benchmarks messen wir die Prozessoren mit einer langsameren Grafikkarte (Radeon RX 5700 XT) und in höheren Auflösungen, um zu verdeutlichen, was geschieht, wenn die GPU zum limitierenden Faktor wird. Es gelingt dem Ryzen 7 5800X3D zwar auch unter diesen Bedingungen, einen hauchdünnen Vorsprung zu erreichen, im Kern liegen hier aber alle halbwegs aktuellen CPUs mehr oder weniger gleichauf. Nur die klar ältesten Modelle Core i7 7700K und Ryzen 5 1600 fallen nennenswert zurück.

Anwendungsleistung im Cinebench R23

Der eindeutige Gaming-Fokus des Ryzen 7 5800X3D spiegelt sich auch im Anwendungstest mit dem Cinebench R23 wider. Der 3D V-Cache wirkt sich hier nicht spürbar aus, gleichzeitig muss die neue CPU zugunsten dieses Caches mit niedrigeren Taktraten auskommen.

Das führt dazu, dass der Ryzen 7 5800X hier vor dem neuen Modell liegt, groß ist der Unterschied aber nicht. Der Abstand zum

Core i9 12900K ist gleichzeitig sehr groß, das liegt aber auch an den zusätzlichen Effizienz-Kernen der Intel-CPU. Insgesamt besitzt der 12900K dadurch 16 Kerne, während das Ryzen-Modell mit den meisten Kernen im Testfeld nur zwölf hat (Ryzen 9 5900X). An den Ergebnissen ist generell klar zu erkennen, dass Cinebench stark von zu-

sätzlichen Kernen profitiert. Das gilt aber nicht für alle Anwendungen gleichermaßen.

Effizienz und Overclocking

Das zweigeteilte Urteil für den Ryzen 7 5800X3D betrifft auch die Effizienz. Während er in Spielen durch die Kombination aus hoher Leistung durch den 3D V-Cache



In Anno 1800 hat der neue Ryzen in Full HD einen minimalen Vorsprung von 1,3 FPS gegenüber dem i9 12900K.

trotz niedrigerer Taktraten den Spitzenplatz erreicht, kommt er bei der Effizienz im Cinebench R23 nur auf den dritten Platz.

Insgesamt leistet sich AMD in dieser Disziplin keinen Ausrutscher, was in Anbetracht der identischen TPD (Thermal Design Power) im Vergleich mit dem Ryzen 7 5800X aber auch nicht zu erwarten war.

Overclocking sorgt oft für eine schlechtere Effizienz bei höherer Leistung, im Falle des Ryzen 7 5800X3D ist es aber nur in Bezug auf den RAM-Takt und den Takt des Infinity Fabric möglich. Taktrate und Spannung der CPU lassen sich dagegen laut AMD nicht anpassen. Das ist aus unserer Sicht leicht zu verschmerzen, da das Overclocking bei Prozessoren erfahrungsgemäß nur sehr geringe Leistungsvorteile mit sich bringt. Außerdem ist es laut ersten Berichten über Umwege wohl immer noch möglich, den 5800X3D zu übertakten. Wenn man denn will.

Für wen lohnt sich der Ryzen 7 5800X3D?

Unter optimalen Bedingungen ist der Ryzen 7 5800X3D in Spielen ein echtes Brett, maximale Anwendungsleistung bekommt ihr mit der CPU dagegen nicht. Außerdem gilt auch



In Watch Dogs Legion in 720p ist der Abstand zum i9 12900K beachtlich. Durchschnittlich erreicht der Ryzen über 30 FPS mehr.

für den Ryzen 7 5800X3D wie für sehr viele aktuelle Prozessoren, dass ihre Spieleleistung in praxisnahen Auflösung ab Full HD oft durch die Grafikkarte limitiert wird. Der Kauf des Ryzen 7 5800X3D lohnt sich aus unserer Sicht deshalb nur dann, wenn ihr eine vergleichsweise alte CPU besitzt (ca. Ryzen 1000 oder Core i 7000 oder älter) oder wenn ihr unbedingt jetzt das aktuelle Topmodell in

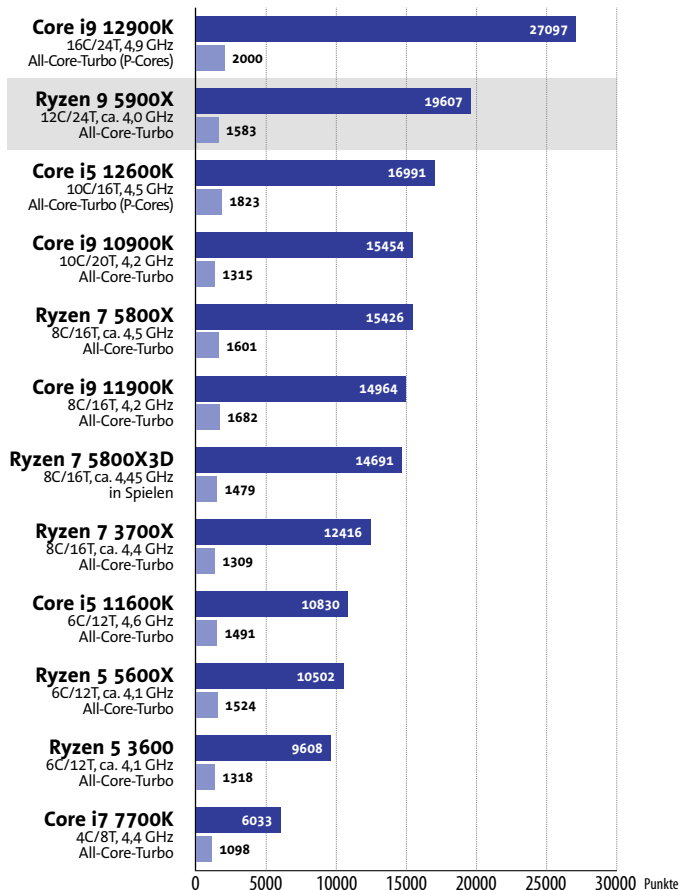
Sachen Spieleleistung haben wollt. Je nach Spiel liegt Intel mit dem 12900K(S) außerdem auch mal gleich auf oder sogar vorne. Generell empfehlen wir euch aber eher, auf AMDs Sockel AM5 samt Unterstützung von DDR5 und PCI Express 5.0 (und gegebenenfalls auf Intels Antwort darauf) zu warten, auch wenn der Ryzen 7 5800X3D in unserem Test insgesamt eine sehr gute Vorstellung abliefern. ★

SPIELE-BENCHMARKS

Cinebench R23

Geforce RTX 3080, 32,0 GByte DDR4-3800, Windows 10

■ Multi-Score ■ Single-Score



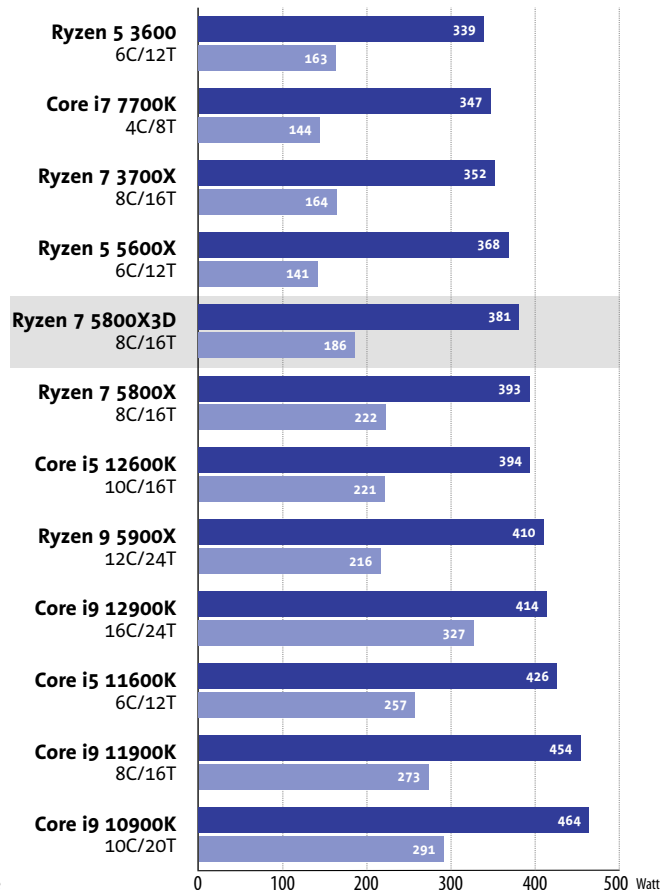
Angabe in Punkten. Mehr ist besser.

Leistungsaufnahme

Leistungsaufnahme, gesamtes Testsystem

Geforce RTX 3080, 32,0 GByte DDR4-3800, Windows 10

■ Spieledurchschnitt (720p) ■ Cinebench (Multi-Core)



Angabe in Watt. Weniger ist besser.

GameStar digital

Alle GameStar-Hefte und Videos in unserer App „GameStar Kiosk“ kaufen und als E-Paper auf Tablet und Smartphone sofort und überall lesen.



MEHR ALS
50%
SPAREN

GameStar.de/app12

12
Ausgaben
nur
34,99€

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte
komfortabel in einer App
kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der
jeweiligen Ausgabe als
Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes
GameStar-Heftarchiv
während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper



* 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

Geforce RTX 3090 Ti

SIE IST STARK

Die Nvidia Geforce RTX 3090 Ti tritt im Test gegen die RTX 3090 an und bietet so viel mehr Performance, dass Redakteur Alex nur staunen kann. Von Alexander Köpf



Ich gebe zu, Ich habe mich geirrt! Noch vor einem halben Jahr hatte ich behauptet, dass es die RTX 3090 Ti wohl nie geben wird. Und nun ist sie doch erschienen. Als sich in den vergangenen Monaten dann abzeichnete, dass Nvidia sie tatsächlich auf den Markt bringt, habe ich sogar noch einmal falsch gelegen. Mit Blick auf die Performance ging ich nämlich von einem Plus im niedrigen einstelligen Prozentbereich aus. Aber es ist spürbar mehr, wie unser Test gezeigt hat. Wie gut die RTX 3090 Ti am Ende wirklich ist, ob sie sich generell lohnt und falls ja, für wen, erfahrt ihr hier.

Konkret handelt es sich bei dem Modell um die Asus TUF Gaming RTX 3090 Ti OC Edition, deren garantierter Boost-Takt etwas über dem der Referenzversion von Nvidia liegt. Erfahrungsgemäß dürfte unser Testmodell mit Blick auf die Performance im Bereich von ein bis höchstens zwei Prozent vor der normalen RTX 3090 Ti liegen.

Benchmarks im Vergleich zur RTX 3090

Mein Testmodell in Form der Asus TUF Gaming RTX 3090 Ti OC Edition liegt zwar in allen Auflösungsstufen klar vor der RTX 3090, am meisten kommen die zusätzlichen Rechenkerne, der höhere Takt ebenso wie der schnellere Grafikspeicher und die gesteigerte Leistungsaufnahme jedoch in 4K zum Tragen. Dort liegt die 3090 Ti in unserem Test satte zwölf Prozent vor der normalen 3090. Mit nur sieben Prozent fällt der Vorsprung in Full HD am geringsten aus, in WQHD sind es immerhin acht Prozent.

Dass der Abstand der RTX 3090 Ti in 4K am größten ausfällt, hängt mit mehreren Faktoren zusammen: Einerseits profitieren höhere Auflösungsstufen erfahrungsgemäß von mehr Rechenkernen und schnellerem

Grafikspeicher. Andererseits ist bei niedrigeren Auflösungen oftmals nicht die GPU sondern die CPU der Flaschenhals, weshalb die RTX 3090 Ti und RTX 3090 etwa bei Anno 1800 sowohl in WQHD als auch Full HD auf praktisch identische FPS-Werte kommen.

Performance-Rating

Damit ihr euch auch ein Bild davon machen könnt, wie andere Grafikkarten im Vergleich zur RTX 3090 Ti abschneiden, führen wir eine neue Metrik ein. Der Grund hierfür ist einfach: Mit der Zeit verfälschen Grafiktreiber

DIE SPEZIFIKATIONEN

Auf dem Papier fallen die Spezifikationen gar nicht mal so viel besser aus. Im Vergleich zur RTX 3090 stehen der Ti-Version alle Recheneinheiten des GA102-Chips zur Verfügung, die Taktrate ist höher, und auch der Grafikspeicher ist etwas schneller:

Modell	Kerne	Takt	Speicher	TGP
Asus TUF Gaming RTX 3090 Ti OC Edition	10.752	1.560/1.950 MHz	24 GB GDDR6X (21 Gbps)	460 Watt
RTX 3090 Ti	10.752	1.560/1.860 MHz	24 GB GDDR6X (21 Gbps)	450 Watt
RTX 3090	10.496	1.395/1.695 MHz	24 GB GDDR6X (19,5 Gbps)	350 Watt

Klingt nach nichts, ist aber eine Menge: In Cyberpunk 2077 kommt die 3090 Ti auf ein bisschen über 53 FPS. Auf Ultra in 4K. Die 3090 (ohne Ti) schafft »nur« 48 FPS.





und Patches für Spiele die Messergebnisse respektive lassen eine Vergleichbarkeit nurmehr schwer zu. So kann es sein, dass eine auf dem Papier schwächere Karte mit aktuellem Treiber und Patch viel besser abschneidet als ein stärkeres Modell.

Für jeden Test alle GPUs neu durch unseren Benchmark-Parcours zu jagen, ist mit Blick auf den zeitlichen Aufwand und die damit einhergehenden Kosten schlicht nicht realisierbar. In der folgenden Tabelle normieren wir die gemessenen FPS-Werte daher. Die aktuell leistungsstärkste Grafikkarte wird immer mit 100 Punkten angegeben, alle anderen Modelle werden daran bemessen.

Raytracing und DLSS

Die RTX 3090 Ti ist die derzeit leistungsfähigste Grafikkarte – auch in puncto Raytracing und DLSS. Für flüssiges 4K samt aktivierter Echtzeitstrahlenverfolgung ohne Nvidias KI-Skalierer DLSS reicht es zumindest in Cyberpunk 2077 dennoch nicht. Die Bildrate bricht auf rund die Hälfte ein. Mit DLSS kann der Großteil der verlorenen FPS jedoch wiederhergestellt werden.

Leistungsaufnahme

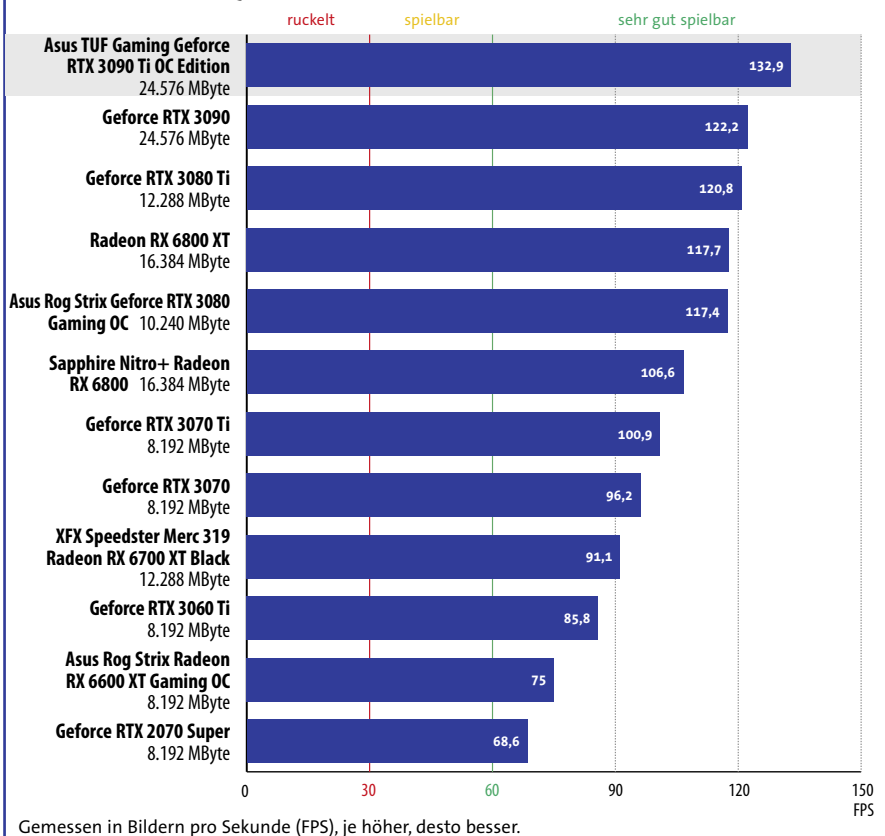
In Sachen Leistungsaufnahme markiert die RTX 3090 Ti einen neuen, traurigen Höhepunkt: Mein Testmodell in Form der Asus TUF Gaming RTX 3090 Ti OC Edition kommt in Cyberpunk 2077 unter 4K samt maximalen Details auf knackige 443 Watt. Damit schöpft sie zwar nicht die ihr zur Verfügung stehenden vollen 460 Watt aus, liegt aber mehr als 100 Watt vor der RTX 3090.

Die hohe Leistungsaufnahme äußert sich aber nicht nur durch höhere Energiekosten, sondern auch mit Blick auf die Lautstärke. Unser Testmodell kommt nach zehn Minuten in Cyberpunk 2077 bei einem Abstand von

PERFORMANCE RATING NORMIERT

Ø Cyberpunk 2077, Assassin's Creed Valhalla, Watch Dogs: Legion, Anno 1800, Total War Saga: Troy und F1 2020

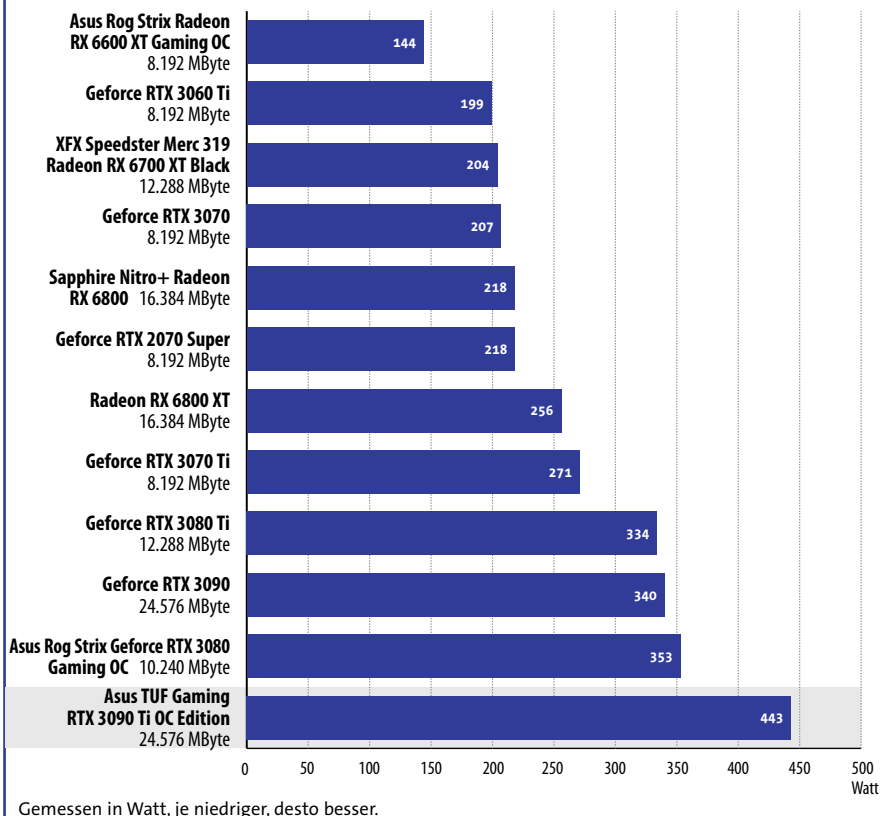
■ Durchschnitt aus 4K, WQHD und Full HD



LEISTUNGS-AUFNAHME

Cyberpunk 2077 (WQHD)

■ Leistungsaufnahme Grafikkarte



25 Zentimetern und offenem Gehäuse auf 43,6 Dezibel und ist somit die im Vergleich lauteste Grafikkarte des Testfeldes.

Für wen ist die RTX 3090 Ti geeignet?

Der Elefant im Raum ist der Preis der RTX 3090 Ti. Mit rund 2.200 bis 2.300 Euro ist sie zum Zeitpunkt des Tests die teuerste Grafikkarte für Spieler auf dem Markt. Wer sie unbedingt haben will, muss also tief in die Tasche greifen. Ob sich das lohnt, muss jeder für sich selbst entscheiden. Absolute High-End-Hardware steht praktisch immer in einem schlechten Preis-Leistungs-Verhältnis.

Der Blick auf die RTX 3080 verdeutlicht das: Die gibt es mittlerweile wieder für weniger als 1.000 Euro. Über alle Auflösungsstufen hinweg schneidet sie jedoch nur zwölf Prozent schlechter ab als die Asus TUF Gaming RTX 3090 Ti OC Edition – in 4K sind es übrigens 18 Prozent. Eine Kaufempfehlung kann ich daher nicht aussprechen. Es sei denn, Geld spielt gar keine Rolle.

Apropos Leistung: Wer unbedingt jetzt maximale Performance in 4K haben möchte,



Eine hohe Zahl, aber schneller wird man damit nicht: In F1 2020 erreicht die 3090 Ti in Full HD auf der höchsten Detailstufe 277 FPS.

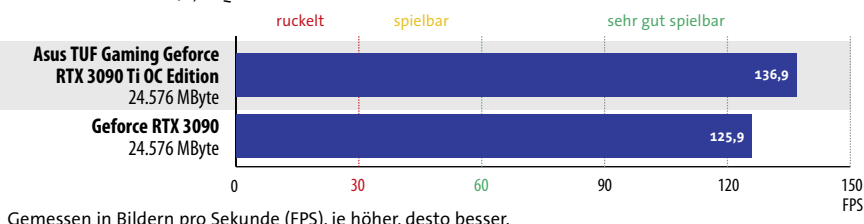
ist mit der RTX 3090 Ti klar am besten ausgestattet. Im Schnitt liegt das Custom-Modell von Asus hier zwölf Prozent vor der RTX 3090, die jedoch rund 400 Euro weniger kostet. Gleiches gilt für die Raytracing-Leistung: Schneller kann derzeit keine Grafikkarte die Echtzeitstrahlenverfolgung ausführen.

Noch in diesem Jahr erwarten wir allerdings die neuen Grafikkartengenerationen von Nvidia und AMD in Form der RTX-4000- und RX-7000-Reihe. Sofern die derzeitigen Gerüchte richtig liegen, können wir von einem großen Leistungssprung bei beiden ausgehen. Jetzt so viel Geld in eine neue Grafikkarte zu investieren, wenn die nächste beinahe schon in den Startlöchern steht, ist meiner Meinung nach wenig sinnvoll. Spart euch das Geld lieber und wartet! ★

RTX 3090 TI VERSUS RTX 3090: PERFORMANCE RATING

Ø Cyberpunk 2077, Assassin's Creed Valhalla, Watch Dogs: Legion, Anno 1800, Total War Saga: Troy und F1 2020

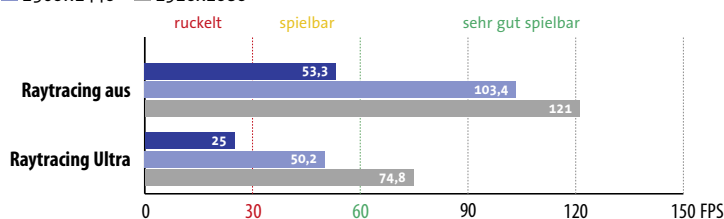
■ Durchschnitt aus 4K, WQHD und Full HD



RAYTRACING UND DLSS

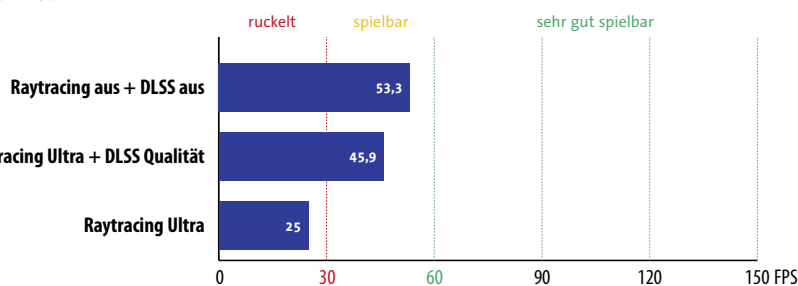
Raytracing Cyberpunk 2077

■ 3840x2160 ■ 2560x1440 ■ 1920x1080



Raytracing + DLSS Cyberpunk 2077

■ 3840x2160



MEINUNG

Alexander Köpf
@NebulaMutara



Nvidia liefert mit der RTX 3090 Ti die derzeit mit Abstand leistungsstärkste Grafikkarte. Das Testmodell Asus TUF Gaming RTX 3090 Ti OC Edition ist dabei deutlich schneller als die normale RTX 3090. In 4K-Auflösung geht sie um satte zwölf Prozent in Führung. Damit hatte ich im Vorfeld nicht gerechnet. Der Grund für den recht großen Leistungsunterschied ist die Kombination aus etwas mehr Recheneinheiten, höheren Taktraten, schnellerem Grafikspeicher und damit einhergehend deutlich gesteigertem Strombedarf – um nicht von einer Brechstange zu reden. Die RTX 3090 Ti nimmt in meinem Test mit 443 Watt über 100 Watt mehr Leistung auf als die ohnehin schon nicht sparsame RTX 3090.

Dazu kommt noch der hohe Anschaffungspreis von 2.200 bis 2.300 Euro für die Custom-Designs. Gleichzeitig ist abzusehen, dass die RTX 3090 Ti schon in einem halben Jahr vom Thron der schnellsten Grafikkarte gestoßen wird. Denn Ende 2022 erwarten wir mit der RTX-4000- und der RX-7000-Reihe bereits die neuen GPU-Generation von Nvidia und AMD. Ich kann die RTX 3090 Ti daher nur eingeschränkt empfehlen: Wenn Geld überhaupt keine Rolle spielt, ist sie ohne Frage das absolute Nonplusultra, und ihr werden eure Freude damit haben. Für alle anderen ist Warten auf die neue Generation wohl die bessere Wahl.

ICH WERDE WAHNSINNIG!

Sonys HT-A9 verspricht »grenzenlosen Surround-Sound«
und ein unerreichtes 360-Grad-Klangerlebnis dank
Phantomlautsprechern – wie viel bleibt
davon in der (Gaming-)Praxis übrig? Von Nils Raettig

Richtig guter Klang kann extrem beeindruckend sein. Zuletzt wurde ich von Kopfhörern zum Umhängen mit einem unerwartet immersiven Klangerlebnis überrascht. Diesmal versucht Sony mit den 2.000-Euro-Lautsprechern HT-A9 sein Glück.

Sie sollen ein besonderes Mittendringefühl in Spielen und Filmen bieten, indem vier echte Boxen bis zu zwölf virtuelle Phantomlautsprecher im Raum erzeugen. Mein Selbstversuch zeigt, dass das tatsächlich sehr beeindruckend klingen kann, allerdings wird die schöne Dolby-Atmos-Welt durch einige Hürden getrübt, die mich fast in den Wahnsinn getrieben haben.

Wie funktioniert Sonys HT-A9?

Sonys Boxenset HT-A9 besteht aus vier Lautsprechern, die ihr kabellos per Funk über eine Set-Top-Box miteinander verbindet. Ihr



Das HT-A9-Boxenset kostet stolze 2.000 Euro.

braucht also jeweils nur ein Kabel für den Stromanschluss. Optional stehen außerdem zwei (Funk-)Subwoofer zur Auswahl (SA-SW5 mit 300 Watt oder SA-SW3 mit 200 Watt). Der Ton wird per HDMI (Arc) von der Box übertragen, daran könnt ihr außerdem ebenfalls per HDMI ein Abspielgerät wie ei-

nen Gaming-PC, einen Streaming-Stick oder eine Spielekonsole anschließen. Bluetooth wird natürlich auch unterstützt.

Die Software der Set-Top-Box erlaubt neben allgemeinen Einstellungen die wichtige Ersteinrichtung beziehungsweise Klangfeldoptimierung. Die Boxen erfassen dabei über

A screenshot of the Dolby Atmos website. The top navigation bar includes the Dolby logo and links for HOME, PRODUKTE, and EINSTELLUNGEN. Below the navigation bar, there are two icons: one for headphones and one for a speaker system, with the word 'Angebot' (Offer) in a yellow box. The main heading is 'Dolby Atmos for home theater'. Below this, there is a green checkmark icon and the text 'Einsatzbereit' (Ready for use). A paragraph describes the product: 'Liefert ein leistungsstarkes, bewegendes Audioerlebnis für Ihr Dolby Atmos-fähiges Heimkino, Ihre Soundbar oder Ihr TV-Gerät'. At the bottom left, a small box states: 'Zwingend für Dolby Atmos auf dem PC nötig, aber praktisch ohne Einstellmöglichkeiten: die Dolby-Access-App.' The background of the page features a stylized illustration of a home theater setup with a TV, speakers, and a sofa.

Nur wenn ihr das aktuell teuerste Netflix-Abo nutzt, könnt ihr Inhalte in Dolby Atmos wiedergeben.

NETFLIX | Hilfe-Center

JETZT NETFLIX-MITGLIED WERDEN

EINLOGGEN

[← Zurück zur Hilfe-Startseite](#)

Die derzeit angezeigten Informationen beziehen sich auf: DEUTSCHLAND ▼

Dolby Atmos auf Netflix

Sie können ausgewählte Serien und Filme bei Netflix in Dolby Atmos-Audio ansehen.

Sie benötigen Folgendes:

- Ein Netflix-Abo, das **Streaming in Ultra-HD** unterstützt.
- Ein Netflix-kompatibles Gerät, das Dolby Atmos wiedergeben kann.
- Ein Dolby Atmos-fähiges Audio-System.
- Die **Streaming-Qualität** muss auf **Hoch** oder **Automatisch** gesetzt sein.

► Geräte mit Dolby Atmos

► Dolby Atmos-Audio einrichten

Vorgeschlagene Artikel

- Rechnungsstellung und Zahlungen
- Herunterladen von Titeln zum Offline-Ansehen
- Profile erstellen und bearbeiten
- Netflix funktioniert nicht
- So finden Sie Titel auf Netflix

integrierte Mikrofone und das Abspielen von Testsounds den Raum und ihre Position darin, um die virtuellen Phantomlautsprecher erzeugen zu können. Das soll gleichzeitig eine flexible Platzierung der Boxen in unterschiedlichen Höhen und Abständen ermöglichen. Das individuelle Klangerlebnis wird aber dennoch von der genauen Position der Boxen und den Abmessungen des Raums beeinflusst, hier macht also nicht jeder die gleiche Erfahrung.

Was ist Dolby Atmos?

Dolby Atmos ist der passende objektbasierte Soundstandard, über den einzelne Geräuschquellen möglichst genau dem passenden Lautsprecher zugeordnet werden. Am besten gelingt das über eigene Boxen, die beispielsweise bei einem Surround-System zusätzlich an der Decke angebracht werden. Es gibt aber auch andere Dolby-Atmos-Geräte wie die hier getesteten Sony-Boxen oder auch Soundbars, die den Effekt durch angewinkelte Lautsprecher und wie in diesem Fall durch spezielle Techniken wie das 360 Spatial Sound Mapping umsetzen.

Welche Spiele unterstützen überhaupt Dolby Atmos?

Die erste Hürde ist die geringe Menge an Content. Während Surround-Sound weit verbreitet ist, kommt Dolby Atmos deutlich seltener (und teilweise nur bei englischen Tonspuren) zum Zug, sowohl in Filmen als auch in Spielen. Auf der offiziellen Atmos-Seite von Dolby zum Thema Gaming werden aktuell nur die folgenden 20 Titel genannt:

- Back 4 Blood
- Battlefield 2042
- Call of Duty Vanguard
- Call of Duty Warzone

- Cyberpunk 2077
- Diablo 2
- Far Cry 6
- Forza Horizon 5
- Gears 5
- Guardians of the Galaxy
- Halo Infinite
- Microsoft Flight Simulator
- No Man's Sky
- Psychonauts 2
- Resident Evil Village
- Rocket League
- Sea of Thieves
- Star Wars Jedi: Fallen Order
- The Elder Scrolls Online
- Tom Clancy's The Division 2

Um Dolby Atmos unter Windows 10 oder 11 in Spielen mit passenden Lautsprechern nutzen zu können, ist außerdem vorab zwingend die (kostenlose) Einrichtung der Boxen über die Windows-Store-App Dolby Access nötig. Das geht zwar sehr schnell von der Hand, auch

weil es praktisch keine Einstellungsmöglichkeiten gibt, nervig und unnötig finde ich die zusätzliche Installation aber dennoch, zumal die App recht aufdringlich den Kauf von Dolby Atmos für Kopfhörer bewirbt.

Ist Atmos jetzt an oder nicht?

Als zweite Hürde empfinde ich die geringe Transparenz, zumindest in den Spielen, die ich ausprobiert habe. Weder Cyberpunk 2077 noch Halo Infinite lassen mich in den Einstellungen Dolby Atmos oder überhaupt eine Lautsprecherkonfiguration auswählen. Soma unterstützt zwar kein Dolby Atmos, es ist aber für seine tolle Klangkulisse bekannt, daher habe ich es ebenfalls getestet. Auch hier herrscht in den Audio-Optionen maximale Tristesse mit sehr überschaubaren Einstellungsmöglichkeiten und fehlender Aufklärung über die genaue Soundkonfiguration. Immerhin bieten die Sony-Boxen über die Fernbedienung und die Display-Tas-



Im Intro von Halo Infinite ist Dolby Atmos gut zu hören. Im eigentlichen Spiel nicht so sehr.

te die Möglichkeit, die aktuelle Konfiguration anzuzeigen. Ich würde mir aber dennoch wünschen, dass die Spiele hier von Haus aus für Klarheit sorgen.

Was ist mit Amazon Prime und Netflix?

Bei Streaming-Plattformen für Filme und Serien wie Netflix und Amazon Prime wird es nicht besser. Das fängt schon damit an, dass es keine Filterfunktion für Atmos-Inhalte gibt – auch wenn das mit Blick auf ihre immer noch ziemlich geringe Zahl nicht wirklich überrascht. Wenn man einen passenden Inhalt gefunden hat, ist das größte Ärgernis meiner Erfahrung nach aber, Atmos überhaupt zum Laufen zu kriegen. Ich konnte in meinem Selbstversuch jedenfalls kaum glauben, auf was für Schwierigkeiten und Ungereimtheiten ich dabei gestoßen bin.

Hürde drei ist also das Einstellungschaos. Die Probleme fangen schon damit an, dass Dolby Atmos an die 4K-Auflösung geknüpft sein kann. So wird es laut offizieller Netflix-FAQ nur dann unterstützt, wenn ihr ein Abo für das Streaming in Ultra-HD besitzt. Da ich noch einen älteren Full-HD-Fernseher nutze und kein UHD-Abo brauche, schaue ich beim Streamen per Fire TV Stick 4K also erstmal in die Röhre. Gekauft hatte ich mir den 4K-Stick damals übrigens wegen des überschaubaren Preisunterschiedes zum Modell ohne 4K-Zusatz und der besseren Hardware.

Mein veralteter Fernseher soll mich aber nicht aufhalten, stattdessen verbinde ich die Anschlussbox für die Sony-Lautsprecher einfach mit einem 4K-Monitor samt HDCP 2.2 und schließe ein passendes UHD-Abo bei Netflix ab. Extra für diesen Test. Doch als ob es wirklich so einfach wäre!

Der Audio- und Video-Check aus den Einstellungen vom Fire-TV-Stick zeigt mir zwar wie gewünscht an, dass sowohl Dolby Atmos als auch die 4K-Darstellung unterstützt werden, und das passende Testvideo kann ich problemlos abspielen. Bei Netflix lässt sich das Atmos-Audioprofil aber immer noch nicht auswählen. Amazon Prime geht noch einen Schritt weiter und verweigert mir sogar die Darstellung in 4K, obwohl ich alle of-

fiziellen Voraussetzungen dafür erfülle und sowohl Netflix als auch YouTube problemlos 4K darstellen. Was zum ...?

Meine Hardware ist nicht das Problem

Zunächst ging ich davon aus, dass das Problem in irgendeiner Form an meiner Hardware liegt. Gegentests mit einem Gaming-PC statt Fire-TV-Stick bei ansonsten völlig identischer Konfiguration bis hin zu den verwendeten Kabeln widersprechen dem aber. Im ersten Anlauf steht Atmos zwar auch auf dem PC bei Netflix nicht zur Auswahl. Das liegt aber nur am falschen Browser. Wir erinnern uns: Mit Google Chrome oder Mozillas Firefox gibt es kein 4K und damit auch kein Atmos bei Netflix, stattdessen ist Microsofts ungeliebter Edge-Browser dafür Pflicht.

Nach einem Wechsel zu Edge kann ich dann endlich Dolby Atmos in Netflix auswählen und mit den Sony-Boxen nutzen. Bei Amazon Prime ist es erneut noch schlimmer: Wer per PC über den Browser oder die Prime-App für Windows Filme schauen will, muss nicht nur auf Atmos, sondern gleich ganz auf Surround-Sound verzichten. In 2022! Kannst du dir nicht ausdenken!

Wie gut klingen die 2.000-Euro-Boxen?

Aber vergessen wir das ganze Einstellungschaos mal und widmen uns dem eigentlichen Kern des Ganzen: Wie gut klingen die Sony-Boxen denn jetzt in Spielen, wenn die Einrichtung endlich sauber über die Bühne gegangen ist und alles läuft, wie es soll? Im besten Fall sehr gut, wenn der Klang wirklich den Raum einnimmt und so für eine dichte Atmosphäre sorgt. Das ist beispielsweise in der Intro-Sequenz von Halo Infinite der Fall, in der wir unter anderem als Chief durchs All schweben und viel um uns herum passiert. Im tatsächlichen Spielgeschehen wird der Effekt aber klar geringer, was ich auch in Cyberpunk 2077 feststellen musste. Einerseits ist es nicht leicht, die Klangkulisse eines dynamischen Spielgeschehens so richtig herauszuputzen, andererseits konzentriert man sich dabei eben auch auf das Spielen statt

nur zuzuschauen und den Raumklang in Ruhe auf sich wirken zu lassen.

Geräusche verschiedenen Höhen zuzuordnen – beispielsweise einen Zug, der in Cyberpunk über mir herschwebt – ist mir gleichzeitig trotz Dolby Atmos und Phantomlautsprechern nicht gelungen. Nicht nachvollziehen kann ich außerdem, wieso Sony keinen Equalizer in die Software packt. Stattdessen lässt sich nur der Bass per Fernbedienung anpassen. Am Ende bleiben damit (zu) viele Wünsche für mich offen. ★

MEINUNG

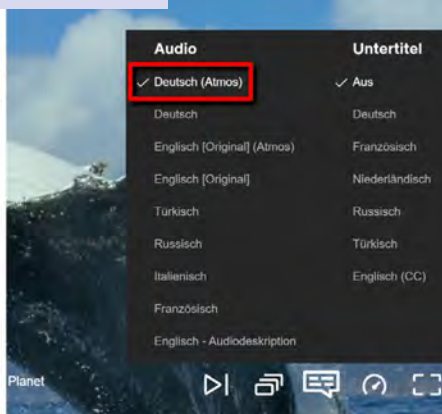
Nils Raettig
@nraettig



Sonys HT-A9-Boxen können eindrucksvoll klingen, keine Frage, vor allem in Kombination mit dem 300-Watt-Subwoofer. Sehr praktisch finde ich außerdem die weitgehend kabellose und freie Platzierung: Ich brauche nur einen passenden Stromanschluss, der Rest ist angenehm flexibel wählbar. Am besten ist die Klangkulisse für meinen Geschmack sowohl in Spielen als auch in Filmen, wenn sie den Raum atmosphärisch füllt, ohne dass ich klar sagen könnte: »Das kam jetzt aus dem Lautsprecher links hinter mir!« Das hängt aber auch damit zusammen, dass ich die zusätzlich virtuell erzeugten Phantomlautsprecher nie bewusst als solche wahrgenommen habe. Dabei darf man gleichzeitig nicht vergessen, dass gerade im Falle von Dolby Atmos auch die Abmessungen des Raums die subjektive Klangerfahrung beeinflussen. Als größtes Problem empfinde ich jedoch das ganze Einstellungs- und Formatchaos, das völlig unabhängig von den Sony Lautsprechern besteht, wenn es um Dolby Atmos geht – von der geringen Zahl an Spielen (und Filmen sowie Serien) ganz zu schweigen. Ein Standard wäre hier schön.

Erschwerend hinzu kommt die Tatsache, dass die Musik bei all diesen Inhalten am Ende eben doch vor mir auf dem zweidimensionalen Bildschirm spielt (vom VR-Gaming mal abgesehen). Klar kann da mal ein Flugzeug über mich hinwegfliegen und der Klang um mich herum generell sehr wichtig sein. Der Fokus liegt aber auch in Sachen Sound erstmal auf dem, was man sehen kann, sowohl für mich als Spieler als auch für die Entwickler. Wieso sollten Entwickler auch Zeit in das Erschaffen einer eindrucksvollen Dolby-Atmos-Klangkulisse stecken, wenn ohnehin nur wenige Enthusiasten die passende Hardware besitzen? Und wieso sollte ich mir diese (teure) Hardware kaufen, wenn es kaum Inhalte dafür gibt? Das berühmt-berüchtigte Henne-Ei-Problem lässt grüßen. So eindrucksvoll toller, raumfüllender Klang auch sein kann, so schlecht stehen meinem Eindruck nach deshalb insgesamt die Zeichen für entscheidende Weiterentwicklungen in diesem Bereich, insbesondere mit Blick auf Spiele.

Links stellt mir Netflix im Chrome-Browser für den Film »Unser Planet« kein Atmos zur Wahl. Nutze ich stattdessen, wie rechts zu sehen, den Edge-Browser von Microsoft, kann ich Atmos aktivieren.



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



DORF ROMANTIK

Für Städter ist es einfach nur ein hübsches Knobelspiel.

Doch echte Kaffkinder wissen genau, dass sich hinter den Pixeln von Dorf fromantik mehr verbirgt.

Wir nehmen euch mit aufs Land! von Markus Schwerdtel



1. Dorfzentrum

Der Dreh- und Angelpunkt jedes ordentlichen Dorfes. Hier treffen sich die Hausfrauen zum Tratschen, die Jugend zum Abhängen, hier finden Feste und Märkte statt. Was im Spiel zum Glück fehlt: Die PS-Poser, die mit ihren aufgemotzten Karren am Sonntag mit maximal lauten Auspuffen und Musikanlagen gefühlt viertausend Mal am Springbrunnen vorbeifahren, um dem anderen Geschlecht zu imponieren. Was die Entwickler ebenfalls gnädig weglassen: die leerstehenden Läden in der Dorfmitte, die vom Nahversorgungszentrum im Gewerbegebiet in die Pleite getrieben wurden.

2. Badeweiher

Wo sich Städter erst umständlich in ein »Naherholungsgebiet« begeben müssen, wohnen Dorfkinder da einfach drin. Denn der örtliche Weiher versorgt nicht nur die Freiwillige Feuerwehr mit Löschwasser, sondern fungiert obendrein als Schwimmbecken. Natürlich gibt's einen Kiosk mit Pommes und Wundertüten, und im Winter wird aus dem Weiher eine Schlittschuh- beziehungsweise Eisstockbahn. Nur Gratis-WLAN wie im städtischen Freibad gibt's hier leider nicht, ihr müsst das Steam Deck also daheim lassen.

3. Kirche und Wirtshaus

Nicht nur in Bayern braucht ein ordentliches Dorf eine Kirche und mindestens ein Wirtshaus. Damit man in ersterer die Sünden beichten kann, die man in letzterem begangen hat, sozusagen. Auch wenn in Dorf fromantik nur Kirchtürme, nicht aber die Biergärten nebenan zu sehen sind, gehen wir davon aus, dass die Macher dieses essenzielle Prinzip gelungener Ortsplanung berücksichtigen. Geht mal beim Spielen ganz nah an den Lautsprecher. Hört ihr den Chor? Und das liebevolle Klingen aneinander gestoßener Bierkrüge?

4. Bauwagen

Der unauffällig versteckte Bauwagen am Waldrand ist quasi das Jugendzentrum der Dorfgemeinschaft. Hier treffen sich die Youngster, die kein Geld für den Wirt und keine Lust auf die »Alten« haben, zum Feiern. Wem der Bauwagen gehört, weiß keiner mehr, er wird von Generation zu Generation weitergegeben. Sanitäre Anlagen gibt es keine (wozu ist der Wald da?), dafür aber einen Stromgenerator oder sogar Solarzellen. Der Bauer, dem das Grundstück gehört, duldet den Bauwagen natürlich – er war ja auch mal jung.

5. Bahnhof

So schön es im Dorf auch ist – irgendwann will jeder mal raus. Zum Glück ist der Bahnhof die Verbindung in die große Stadt. Hier treffen sich zweimal am Tag Schüler und Pendler, viel öfter hält der Zug hier ohnehin nicht. Hier verabschieden sich auch landflüchtige junge Erwachsene zum letzten Mal von ihrer Familie, wenn sie für Studium oder Job aus dem Dorf wegziehen. Nur um sich ab jetzt alle vier Wochen mit einer Tasche voller Schmutzwäsche doch wieder von der Mama am Bahnhof abholen zu lassen.

6. Nachbarort

Es ist allgemein bekannt, die Kinder bekommen es schon von klein auf eingetrichtert: Die im Nachbardorf, das sind alles Deppen! Die Rivalität zwischen nebeneinander liegenden Ortschaften ist genauso Gesetz wie die zwischen Intel und AMD und wird genauso engagiert gelebt. Anbandleien über die Ortsgrenzen hinaus sind verpönt, Handwerker aus dem anderen Dorf beauftragt man nur im Notfall. An den Grund für den Zwist erinnert sich natürlich niemand mehr, der liegt schließlich noch in der Römerzeit. Ihr wisst schon, die Sache mit dem Esel.

Die GameStar-Ausgabe 07/2022 erscheint am 15.6.2022.



1

Evil Dead: The Game TEST

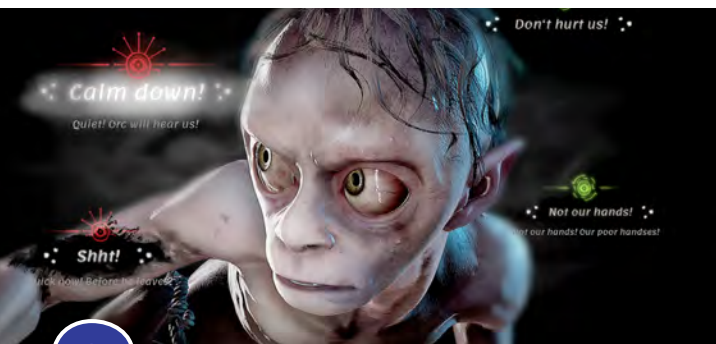
Fast wäre es nicht offiziell in Deutschland erschienen, jetzt hat es doch eine USK-Freigabe ab 18 Jahren erhalten.



2

Vampire: The Masquerade – Swansong TEST

Während wir noch immer auf Bloodlines 2 warten, können wir uns vielleicht die Zeit mit Swansong vertreiben.



3

Der Herr der Ringe: Gollum PREVIEW

Wir schauen uns neue Spielszenen an. Taugt der eklige Gollum wirklich als zentrale Figur eines Spiels?



4

RX 6950 XT HARDWARE

Was kann AMDs RX 6950 XT im Vergleich zu Nvidias mächtiger GeForce RTX 3090 Ti? 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 (i.S.v. § 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

Director Gaming Dawid Hallmann
Director Sales Daniel Loers
Head of Digital Publishing Rae Grimm
Chefredakteur Heiko Klinge
Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Produktionsleitung Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktion Petra Schmitz (ltd.), Dmitry Halley (ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Géraldine Hohmann, Holger Harth, Nils Raettig, Natalie Schermann, Stephanie Schlottag, Kai Schmidt, Fabiano Usleghi, Alexander Köpf

Community Management Mary Marx
Social Media Laila Schmitt, Aron Brockmann
Director Business Development Daniel Visarius
Head of Video Oliver Stannius
Medien-Produktion Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Michael Obermeier, Christian Schneider, Maurice Weber, Hannes Sulzberger, Axel Stankiewicz
Layout und Design Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck
Freie Mitarbeiter Layout und Design Anita Blockinger, Alexander Wagner
Redaktionsassistentin Nicole Zeugner, Janine Negele
Lektorat Christian Neffe
Freie Mitarbeiter André Baumgartner, Nora Beyer, Tillmann Bier, Martin Deppe, Mathias Dietrich, Sören Diedrich, Reiner Hauser, Alexander Krützfeldt, Gloria H. Manderfeld, Alexander Ney, Sascha Penzhorn, Wolfgang Rabenstein, Christian Schwarz, Dennis Zirkler

Fotos Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), stock.adobe.com/de
Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in 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

Jetzt bestellen www.gamestar.de/shop
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: PBNKDE33

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mvz.de Web: www.mvz.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

Lest die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



www.gamepro.de

GameStar 06/2022

JETZT BESTELLEN



XXL
DOPPEL-
POSTER

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	Geburtsdag	BIC	
E-Mail		Datum Unterschrift	

oder online bestellen: www.gamestar.de/ls22

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



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)!

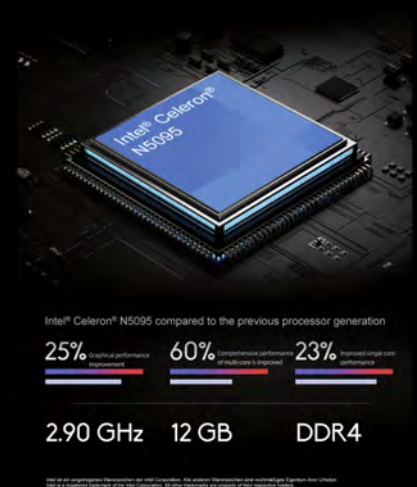
Der Intel® Celeron® Prozessor N5095 der neuesten Generation verfügt über die Qualität und Rechenleistung, welche benötigt wird, um spielend leicht Arbeiten von unterwegs zu erledigen.

Durch die verbaute m.2-SSD sowie dem 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