

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



Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

JULI 07/2022



NEUE ROMANE ZU BLIZZARDS VIDEOGAME- BESTSELLERN



WORLD OF WARCRAFT: SYLVANAS

Die epische Geschichte der berühmt-berüchtigten Bansheekönigin Sylvanas Windläufer. Erzählt von Bestseller-Autorin Christie Golden.

16,-€, ISBN 978-3-8332-4189-5

WORLD OF WARCRAFT: DER TAG DES DRACHEN

Überarbeitete Neuausgabe,
endlich wieder lieferbar.

16,-€, ISBN 978-3-8332-4188-8



DIABLO: DER ORDEN

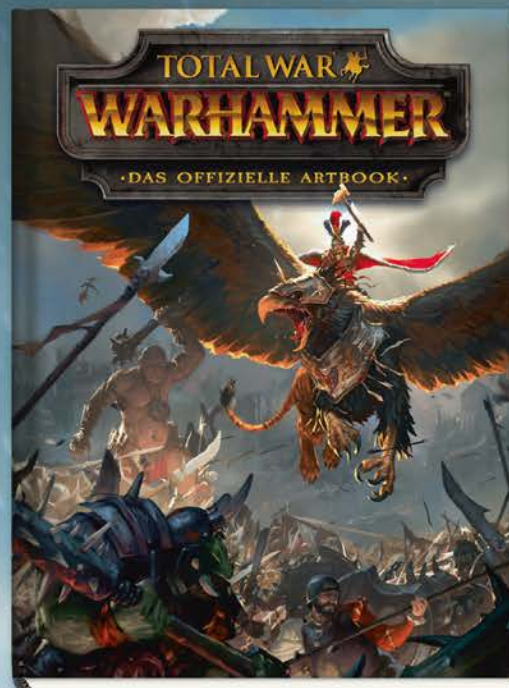
Überarbeitete Neuausgabe,
endlich wieder lieferbar.

16,-€, ISBN 978-3-8332-4190-1



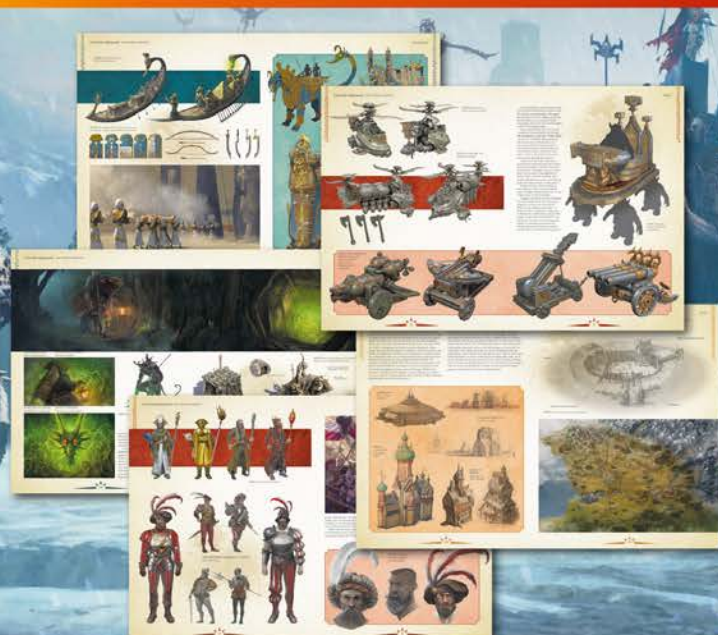
JETZT NEU IM BUCHHANDEL

DAS OFFIZIELLE ARTBOOK!



TOTAL WAR: WARHAMMER:
DAS OFFIZIELLE ARTBOOK
45,- €, ISBN 978-3-8332-4251-9

Total War: WARHAMMER ist eine preisgekrönte Strategiespiel-Trilogie von Creative Assembly. Im weltbekannten Warhammer-Universum angesiedelt, verbindet die Reihe herausfordernde Aufbau-Kampagnen mit epischen Schlachten und packenden Geschichten voller Krieger, Magier und Monster. Taucht ein in die Sagen und Legenden der Warhammer-Welt! Total War: WARHAMMER – Das offizielle Artbook bietet euch einzigartige Einblicke in die Entwicklung der wegweisenden Spielereihe, darunter u. a. Konzept- und Charakterstudien, Artworks und noch nie zuvor gesehene Zeichnungen, kommentiert von den Künstlern selbst. Ein Muss für jeden Warhammer- oder Total War-Fan!



JETZT NEU IM BUCHHANDEL



© 2022 Blizzard Entertainment Inc.
All Rights Reserved.



www.paninibooks.de

© 2022 Games Workshop Limited.
All Rights Reserved.



www.paninibooks.de

VOLLVERSIONEN 07/2022



ACHTUNG!

Colt Canyon ist nicht auf dem Datenträger enthalten!
Stattdessen Key der Codekarte auf GameStar.de/codes
gegen Spiel-Keys einlösen (gültig bis 30.8.2023)!
Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

COLT CANYON



Pixel noch und nöcher. Colt Canyon ist ein stilistisch interessanter Top-Down-Shooter im Western-Szenario. Ihr müsst euch durch einen Canyon ballern und dabei nicht nur gegen fiese Gegner bestehen, sondern auch die Rogue-lite-Elemente meistern.

OCTAVE



Octave ist ein kleines Point&Click-Adventure mit Horrorelementen und Actioneinlagen. Ihr startet in einem Wald, in dem ihr dem Tod ins Auge schaut – und werdet dann überraschend von einer übersinnlichen Kreatur gerettet. Aber ist es wirklich eine Rettung?



VIDEOS 07/2022

VIDEOS

Overwatch 2

Pharaoh: A New Era

The Quarry

Crossfire: Legion

Diablo Immortal

Warhammer 40.000: Chaos Gate –
Daemonhunters

Dorfromantik

Rückblick 07/2012

Was bedeutet der aktuelle Papiermangel
für die GameStar?

HIGHLIGHTS



THE QUARRY

Der Teenie-Slasher als Spiel geht in die nächste Runde. Wir geben einen Ausblick auf Charaktere, Stimmung und Entscheidungen.



DORFROMANTIK

Das fast schon meditative Puzzlespiel mit dem schönen Namen ist erstaunlich tüftelig. Wir zeigen euch die Feinheiten im Testvideo.

XL-VIDEOS

Dune: Spice Wars

Outriders: Worldslayer

Teardown

Sifu

Rimworld

Monster Hunter Rise: Sunbreak

Top 10 der Storyspiele

Dark Souls vs. Elden Ring

Kolumne: Die Roadmap von Warhammer 3



TEARDOWN

Das ... nun, das Anti-Minecraft lässt euch eure zerstörerische Seite ausleben. Aber macht Abriss genauso viel Spaß wie Aufbau?



RIMWORLD

Wir schauen uns Rimworld nochmal ganz genau an. Was kann das Aufbaustrategiespiel mit dem ungewöhnlichen ... Humor inzwischen?

GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

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

- AZMA / Folge 84

**Wieder ein sehr unterhaltsamer
Podcast, ich liebe eure
Geschichten. Danke dafür!**

- Kazragor / Folge 85

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

- Tikal69 / Folge 85

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

- DarkEye / Plus-Folge 84



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

- walbala / Folge 87

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

- Tactical.Steffen / Plus-Folge 87

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

- Snaf / Folge 87

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

- Michael Graf / Folge 1 - Heute



GameStar



PLUS

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



Markus Schwerdtel
Chefredaktion

Editorial

IN DER HAND DES TEUFELS

Erinnert ihr euch noch an den Skandal, als auf der Blizzcon 2018 angekündigt wurde, dass das nächste Diablo ein Handyspiel werden würde? Damals ging ein Aufschrei durch die Spielergemeinde, zusätzlich geschürt durch das komplette Unverständnis von Blizzards Seite, warum sich Diablo-Fans nicht auf Immortal freuen – die haben doch wohl auch alle Handys?! Inzwischen sind vier Jahre vergangen, Blizzard ist – ramponiert durch Sexismusvorwürfe und erfolglose Titel wie Warcraft 3: Reforged – deutlich realistischer und hoffentlich auch bescheidener geworden. Und Diablo Immortal ist erschienen. Und siehe da: Es ist weniger schlimm als befürchtet! Detailliertere Ausführungen findet ihr ab Seite 22 im zweiten Teil unserer Titelstory. Kleine Einschränkung: Wir konnten für unseren Artikel bislang lediglich die Handyversion spielen, die für uns wichtigere PC-Version erschien erst nach Redaktionsschluss. Aber abgesehen von natürlich immer möglichen technischen Katastrophen wisst ihr jetzt zumindest schon mal, was euch erwartet. Und weil Geschwister einfach immer zusammengehören, fassen wir im anderen Teil der Titelstory (Seite 16) den aktuellen Stand von Diablo 4 zusammen. Das klingt nämlich auch immer vielversprechender.

Sorgenkinder

Wenn wir bei vielversprechenden Titeln sind, müssen wir auch über das Gegenteil reden, die Sorgenkinder der kommenden Monate. In diesem Heft haben wir gleich zwei solcher Kandidaten. Da ist zum einen Der Herr der Ringe: Gollum (Seite 26). Obwohl das Schleichspiel schon Anfang September erscheinen soll, wirkte es bei einer Gameplay-Präsentation noch arg unausgegoren. Dabei würden in Daedalics Großprojekt jede Menge guter Ideen stecken. Ganz anders liegt der Fall bei Saints Row (Seite 34). Der Serien-Reboot verzichtet bewusst auf allzu abgedrehte Einfälle, die seine Vorgänger für manche Spieler zu speziell gemacht haben. Dafür wirkt das Actionspiel jetzt an vielen Stellen ziemlich generisch und fast schon altmodisch. Wir wünschen natürlich beiden Titeln, dass sie die Kurve noch kriegen. Schließlich brauchen wir nach der Verschiebung von Bethesda Starfield ins nächste Jahr im Herbst 2022 Beschäftigung! Wir wünschen euch jedenfalls ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



Alles zum Riesen-RPG!

In unserer großen Black Edition zum Riesen-Rollen-spiel 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 zugesandt. 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

TITELSTORY

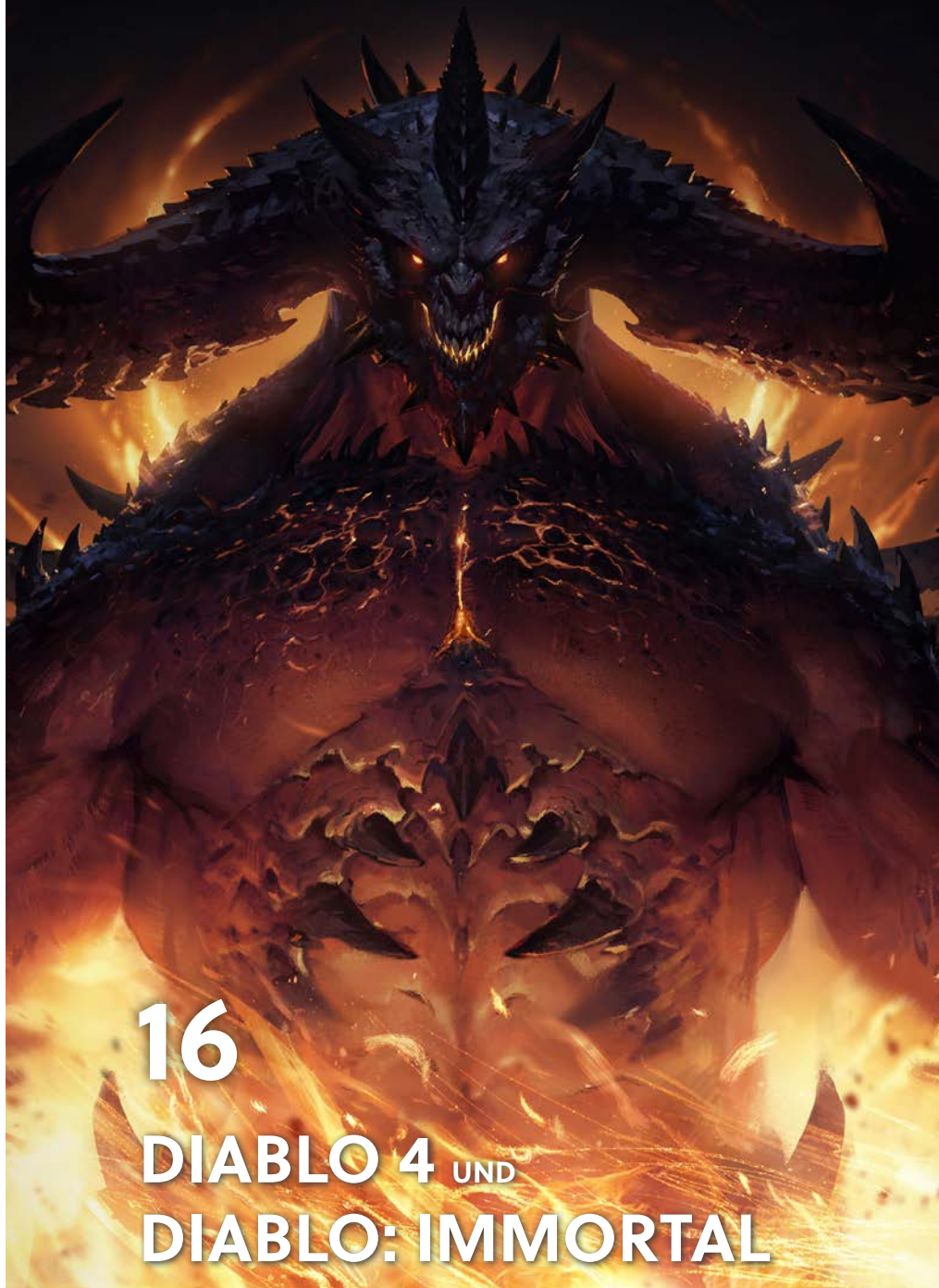
- ▶ **16 Diablo 4**
Wie steht es um das Spiel, das Blizzards Reputation wiederherstellen könnte?
 - 17 Die sieben Übel**
 - 19 Die Klassen**
 - 20 Die Regionen**
 - 21 Seltenheitsstufen bei Gegenständen**
- ▶ **22 Diablo: Immortal**
Wir haben für den Vorabtest die Handyversion spielen können.
 - 23 Die Klassen in Immortal**
 - 24 So verbessert ihr euren Charakter**

AKTUELL

- 8** Star Wars Jedi: Fallen Order 2
- 8** Skull & Bones
- 8** Star Citizen
- 9** Zenless Zone Zero
- 9** Dead Space Remake
- 10** Kolumne:
Elden Ring und die Macht des PCs
- 13** Termin-Update

PREVIEWS

- ▶ **28 Der Herr der Ringe: Gollum**
Keine guten Aussichten: Das Projekt von Daedalic könnte sich in Mordor verlaufen.
- 32** F1 2022
- 36** Saints Row
- 40** The Valiant





52

WARHAMMER 40.000
CHAOSGATE – DAEMONHUNTERS



70

VAMPIRE: THE MASQUERADE
SWANSONG



82

EPIC GAMES STORE VS. STEAM

TESTS

- 44 Vampire: The Masquerade – Bloodhunt
- 48 King Arthur: Knight's Tale
- ▶ 52 **Warhammer 40.000: Chaosgate – Daemonhunters**
Nicht nur für Warhammer-Fans: Daemonhunters ist ein Überraschungs-Hit.
- 56 Galactic Civilizations 4
- 60 Teardown
- 64 Hardspace: Shipbreaker
- 66 Rogue Legacy 2
- ▶ 70 **Vampire: The Masquerade – Swansong**
Mit diesem Spiel kann man sich prächtig die Warerei auf Bloodlines 2 verkürzen.
- 74 Kontrollbesuch: Age of Empires 4
- 78 Kontrollbesuch: New World

MAGAZIN

- ▶ 82 **Epic Games Store vs. Steam: Die nächste Runde**
Wir analysieren wichtige Zahlen und sprechen mit Entwicklern.
- 88 Das halten trans Menschen von Hogwarts Legacy
- 94 Faszination Warhammer 40.000
- 100 25 Jahre Star Wars: Jedi Knight
- 108 The Stanley Parable: Ultra Deluxe Edition
- 110 In den Tiefen von Fallout
- 113 Star Atlas: Sterne voller Geld

HARDWARE

- 120 Gebrauchte, Refurbished, Rebuy
- 124 Hardware-Wissen: Was machen diese fünf Tasten?
- 126 Hardware-Wissen: Grafikkarten und ihre Namen

RUBRIKEN

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

AKTUELL

Star Wars Jedi: Fallen Order 2

ANDERS UND SPÄTER

Der Titel für das Sequel zu Star Wars Jedi: Fallen Order wurde vermutlich geleakt, und nein, er lautet nicht Star Wars Jedi: Fallen Order 2. Das nächste Spiel von Respawn wird laut dem bekannten und meist verlässlichen Insider Jeff Grubb Star Wars Jedi: Survivor heißen. Wir geben euch einen kleinen Ausblick, welche Bedeutung der Titel für die Geschichte haben könnte. Am Ende von Star Wars Jedi: Fallen Order entkommt Protagonist Cal Kestis dem Imperium gerade so mit dem Leben. Doch das bedeutet nicht, dass ihn Darth Vader und seine Schergen ab sofort in Ruhe lassen. Dieser Überlebenskampf wird vermutlich der Fokus der Geschichte von Star Wars Jedi: Survivor sein. Wir werden womöglich einen gehetzten und verfolgten Cal erleben, der um sein Leben kämpft. Mit neuen Survival-Mechaniken müsst ihr aber wohl nicht rechnen. Es gibt Hinweise darauf, dass wir in Survivor gegen einen weiteren Sith antreten dürfen. Angeblich befindet sich Schauspieler Sam Witwer, der für seine

Cal Kestis kehrt zurück, lässt sich aber noch etwas Zeit.



Rolle als Darth Maul bekannt ist, in Gesprächen mit Respawn. Neben Darth Maul sollen zudem das Inferno Squad und die neuen Inquisitoren mit von der Partie sein. Das sind bisher aber nur Gerüchte. Anfang dieses Jahres äußerte sich Jeff Grubb schon einmal zu Star Wars Jedi: Survivor (damals sprach er noch über Star Wars Jedi: Fallen Order 2). Seine Vermutung war, dass der Titel mit etwas Glück noch 2022 auf den Markt kommen könnte. Dass wir bis heute keinen Trailer zu sehen bekommen haben, ist jedoch kein gutes Zeichen für einen baldigen Release. Grubb hat offenbar nähere Insider-Informationen und ist sich sogar sicher, dass das Spiel erst im kommenden Jahr erscheine. Ein genaues Datum gibt es laut Grubb noch nicht, doch EA und Respawn planen die Veröffentlichung von Star Wars Jedi: Survivor wohl für Februar oder März 2023.

Skull & Bones

SEGELT ES BALD?

Erinnert ihr euch noch an Skull & Bones von Ubisoft? Es wäre verständlich, wenn das nicht mehr der Fall ist. Denn das Piratenspiel schippt seit fast einem Jahrzehnt durch ein wahres Bermuda-dreieck von Verschiebungen. Seit 2013 in Entwicklung wurde Skull & Bones erstmals auf der E3 2017 angekündigt und sollte Ende 2018 erscheinen. Danach wurde der Release erst auf 2019, dann auf 2020 gesetzt, später folgten Verschiebungen auf das Ende des Ubisoft-Fiskaljahres 2022 und des Fiskaljahres 2023. Zwischendurch wurde das Spiel sogar komplett überarbeitet. Kurzum: Es hätte niemanden verwundert, wenn Skull & Bones irgendwann kompletten Schiffbruch erlitten hätte, aber nun sieht alles nach einer Wende aus. Es wurde bekannt, dass Skull & Bones eine Alters-einstufung in Südkorea bekommen hat. Es bekam die Einstufung »Nicht für die Jugend«, unter anderem wegen »Szenen, in denen geraucht und getrunken wird«. Entscheidend ist aber: Eine Alters-einstufung ist in den meisten Fällen ein starker Indikator dafür, dass ein Spiel auch tatsächlich und in nicht allzu ferner Zukunft erscheinen wird. Und das wäre bei Skulls & Bones wirklich eine kleine Sensation. Skull & Bones ist ein Multiplayer-fokussiertes Spiel, in dem ihr als Piratenkapitän den Indischen Ozean unsicher macht und euch mit anderen Seeräubern und deren Flotten anlegt.



Skull & Bones segelt wohl endlich auf eine Veröffentlichung zu.



Wann Squadron 42 startet, steht – haha – in den Sternen.

Star Citizen

STILLSTAND 42

Star Citizens lange und beispiellose Entwicklungsgeschichte geht weiter. Das Weltraum-MMO mit separater Einzelspieler-kampagne namens Squadron 42 befindet sich inzwischen seit rund zehn Jahren in Produktion, ein Ende ist auch 2022 nicht in Sicht. Chris Roberts, der Kopf hinter Star Citizen und CEO von Cloud Imperium Games, wandte sich jetzt in einem offenen Brief an die Millionen Unterstützer, die mit ihren Schiffskäufen die Entwicklung maßgeblich finanzieren. Aus dem Schreiben wird klar, dass Star Citizen trotz schwieriger Umstände in der Pandemie große Fortschritte vorweisen kann. Chris Roberts erklärte, dass Star Citizen seit Ende 2021 einen starken Zuwachs neuer und wiederkehrender Spieler verzeichnen könne. Alleine in den bisherigen Monaten des Jahres 2022 logten sich über eine Million Spieler im Weltraum-MMO ein. Zudem ist Star Citizen auf dem Weg, die Marke von vier Millionen Konten zu durchbrechen. Und nicht zuletzt zeichnet sich bereits das Erreichen von 500 Millionen US-Dollar Gesamtumsatz ab. In Roberts' Brief bleibt das von Solisten ersehnte Squadron 42 aber lediglich eine Randbemerkung. Roberts erklärt, dass er zuletzt viel Zeit im Manchester-Studio verbracht habe. Dort sei das Team mit der Fertigstellung und dem Feinschliff des Inhalts eines epischen Abenteuers beschäftigt. Das liest sich auf dem Papier nach den letzten Schritten in der Entwicklung. Eine Aussicht auf einen Release-Termin gibt es aber nach wie vor nicht.



Genshin Impact bekommt Konkurrenz aus dem eigenen Haus: Zenless Zone Zero.

Zenless Zone Zero

GENSHIN 2, QUASI

Zenless Zone Zero heißt das neue Spiel des Genshin-Impact-Entwicklerstudios HoYoVerse (früher MiHoYo). Auch wenn sich einige Elemente der beiden Titel offenbar ähneln, unterscheidet sich das Setting sehr stark: Während es in Genshin Impact vor allem in einer Fantasy-Welt zur Sache geht, die an Zelda: Breath of the Wild erinnert, entführt uns Zenless Zone Zero in eine postapokalyptische, urbane Spielwelt. Dort hat ein mysteriöses Desaster namens Hollows die Zivilisation zerstört, wie wir sie kennen. Das übernatürliche Ereignis erzeugt selbstständig neue Dimensionen, in denen sich Monster namens Ethereals herumtreiben. Die Menschheit hat sich währenddessen in der letzten Stadt namens New Eridu zusammengedrängt und versucht, die Hollows-Dimensionen für sich zu nutzen. Die Ausbeutung und Erkundung der Hollows bringt zwar neue Technologie, Geld und Ressourcen, ruft aber gleichzeitig auch geldgierige Unternehmen, Gangs, Fanatiker und Verschwörungs-Fans auf den Plan. Das führt zu Spannungen in der Welt von Zenless Zone Zero, und wir stecken mitdrin. Bisher gibt es zwar noch keinen festen Release-Termin für Zenless Zone Zero, aber dafür startet demnächst eine Beta.

Dead Space Remake

HORROR IM JANUAR

Seit klar ist, dass Dead Space ein Remake bekommt, tanzen die Horror-Fans vor Freude. In einem Livestream hat das Entwickler-team die wichtigste Frage zum Dead-Space-Remake beantwortet, nämlich wann wir uns wieder auf die USG Ishimura wagen dürfen. Packt schon mal euren Überlebensrucksack, wahlweise mit einem Handtuch für den kalten Schweiß oder ein paar Windeln, falls euch schon das Original ordentlich zugesetzt hat. Jetzt wissen wir nämlich: Am 27. Januar 2023 erscheint der Titel für PC und aktuelle Konsolen. Eine Umsetzung für PS4, Xbox One oder gar die Switch ist nicht geplant. Die Entwickler sprachen in dem Stream auch darüber, wie der Weltraumhorror auf den neuesten grafischen Stand gebracht wird. Es ging zum Beispiel darum, wie Neugestaltung und Originaltreue Hand in Hand gehen, um die gewohnte Gruselatmosphäre zu bewahren, aber sie mit neuen Lichteffekten, detaillierteren Charaktermodellen – und Necromorphs – zu intensivieren.



Das Remake von Dead Space erwartet euch im Januar 2023.

DEVELOPED
IN GERMANY

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 · notebooksbilliger.de
reichelt.de



Elden Ring

DIE MACHT DES PCS

Petra hängt noch immer auf Elden Ring fest. Und daran ist selbstredend hauptsächlich das Spiel verantwortlich, aber eben auch die Plattform.



Petra Schmitz

Petra hat in ihrem Leben auch die eine oder andere Konsole besessen. Noch heute denkt sie mit Wehmut daran, dass sie im Frühling 2010 ihren Dreamcast inklusive Lightgun und circa 50 Spielen einfach verschenkt hat, weil das Zeug lediglich Platz weggenommen hat. Für Elden Ring schließt sie ihr Gaming-Notebook an den Fernseher an, das funktioniert einwandfrei.

Erinnert ihr euch noch an die vorletzte und letzte Ausgabe? Insbesondere an meine Äußerungen über Elden Ring? In der 05/22 schrieb ich in einer Kolumne, dass mich der Schwierigkeitsgrad der Bosse nicht sonderlich reizt, dass ich sie am liebsten so schnell wie möglich mit meiner Zauberin wegföhne, um flott wieder in diese faszinierende Welt zu kommen. In der letzten Ausgabe erzählte ich dann, dass ich Malenia (angeblich eine sehr harte Souls-Gegnerin, auch über die Grenzen von Elden Ring hinaus) alleine geschafft habe. Wenn auch »nur« im New Game Plus mit einem hochgezüchteten Blutungs-Build, aber eben ohne einen hilfreichen Aschegeist.

Inzwischen stehe ich mit meinem komplett neuen Charakter (ebenfalls eine Nahkämpferin mit Bluthundreißzahn für jene, die es interessiert) abermals vor dem Eingang zur Hauptstadt Leyndell und beiße mir am Drachenbaumwächter die Zähne aus. Alleine. Weil er mich dann wohl doch gepackt hat, der vermaledeite Ehrgeiz. Ich ziehe die Aschen nur noch, wenn ich wirklich dauerhaft gegen eine undurchdringliche Gegnerwand laufe. Und bis jetzt ist mir das bis auf Radahn noch nicht passiert – wobei ich bei ihm keinen Aschegeist, sondern die für den Kampf vorgesehenen Summons bemüht habe.

So viel Content

Ich glaube aber, es wäre mit mir und Elden Ring nicht so weit gekommen, wenn das Internet nicht so überbordend voll wäre mit Content. Und ich glaube, das Internet wäre nicht so überbordend voll mit Content, wenn From Software auf einen gleichzeitigen PC-Release verzichtet hätte. Ohne den gäb's so coole Videos wie »Malenia vs. all Bosses« erst gar nicht. Modding ist zwar inzwischen auch auf der Xbox angekommen, aber der PC ist diesbezüglich nach wie vor die Nummer eins,

insbesondere bei derart speziellen Dingen. Außerdem dürfte ein nicht unerheblicher Teil der bekannten und auch unbekannten Twitch-Streamer ein PC-zentrisches Set-up haben und nur ungern rüber zur PlayStation oder Xbox wechseln. Oder es aus Konsolenmangel erst gar nicht können.

Kurzum: Weil ich zu Beginn einfach sehr viele Elden-Ring-Videos geschaut habe, um die Einstiegshürden für mich als Souls-Anfängerin zu meistern, schlug mir YouTube weitere vor, auf denen ich dann ... nun, hängengeblieben bin. Ich schaute Build-Videos, ich schaute Lore-Videos, ich schaute bekloppte Reaction-Videos, in denen Spieler von Klippen geplumpst sind, ich feierte »Can You Beat Elden Ring WITHOUT Attacking?« von Iron Pineapple (Oh Gott, es ist fantastisch!), ich schaute No-Damage-Runs. Und vielleicht waren es die, die letztlich dafür verantwortlich sind, dass ich nun schon zum dritten Mal vor dem vermaledeiten Drachenbaumwächter stehe. Er geht mir wahnsinnig auf die Nerven! Aber auf eine (noch) gute Art.

Was aber viel wichtiger in diesem Kontext ist: Die Entwickler und Entwicklerinnen waren bei Elden Ring nicht an irgendeine Plattformexklusivität gebunden – und haben den Markt verstanden. Sie haben das

Spiel über das Spiel hinaus mit mehr Wirkmacht gefüllt, als ohnehin schon drin ist. Mit dem simplen Kniff, es nicht nur für die Konsolen, sondern auch und vor allem gleichzeitig für den PC zu veröffentlichen. Sowas klappt selbstredend nicht mit jedem Titel, From Software's Spiel ist sehr speziell. Aber nur mal so zum Vergleich: Horizon Forbidden West hat am 30. Mai um 17:40 Uhr 517 Zuschauer auf Twitch, Elden Ring kommt auf 24.615. Und das liegt nicht allein am Schwierigkeitsgrad oder daran, dass Leute wissen wollen, wo der dusselige Goldskarabäus-Talisman zu finden ist. ★



Drachenbaumwächter, huhu mal wieder. Ich mag dich jetzt noch weniger als vorher.

Galaxy Z Flip3 oder S22 mit Watch4 inklusive



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.



Samsung Z Flip3 oder S22 inklusive Galaxy Watch4 für 0,- € einmalig.*

Wählen Sie Ihr 1&1 Premium-Paket: das faltbare Smartphone **Z Flip3 5G** zusammen mit der Galaxy Watch4 Classic in unzähligen Varianten für 0,- € einmalig.* Oder entscheiden Sie sich für das leistungsstarke S22 inklusive Watch4 Classic für 0,- € einmalig!* Unter einer riesigen Auswahl an Armbändern und Ziffernblatt-Kombinationen wählen Sie Ihr individuelles Design. Dazu telefonieren und surfen Sie endlos mit der millionenfach bewährten 1&1 All-Net-Flat.*



*Samsung Galaxy Watch4 und Samsung Galaxy Z Flip3 5G oder Samsung Galaxy S22, S22+ oder S22 Ultra inklusive 2 SIM-Karten (2. 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 24,99 €/Monat (Z Flip3), 29,99 €/Monat (S22), 34,99 €/Monat (S22+) oder 39,99 €/Monat (S22 Ultra), danach 49,99 €/Monat (Z Flip3), 49,99 €/Monat (S22), 59,99 €/Monat (S22+) oder 64,99 €/Monat (S22 Ultra). Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330



1und1.de
02602/9696



FEEDBACK

Gaming Virgin: Hunt: Showdown

Respekt. Wieder ein Artikel, der einfach verdammt gut geschrieben ist. Weder Hunt noch die Gaming-Virgin-Idee reizen mich generell sonderlich, aber Alexander Krützfeldts Texte lesen sich wie Literatur. **matssa**

Toll geschrieben. Und dann noch zu meinem absoluten Lieblingsspiel! Ich war auch immer schlecht in Sport, und nun weiß ich auch, warum es bei Hunt nicht immer so läuft. Alles Jugendtraumata. Nur weil damals Claudia zugeschaut hat. **Melenkurion**

Konnte ich gut nachfühlen und habe immer stärker mitgefiebert, und dann cut. Schöne Kurzgeschichte, gut geschrieben. Ein wenig Mut zum Literarischen zahlt sich also doch manchmal aus! Danke. **hvbuelow**

Meine Freundin ist der Fürst der Finsternis

Ich bin seit acht Jahren mit einer Nicht-Gamerin verheiratet, inklusive zwei Kindern. Ich lebe nach einer strikten Real-Life-First-Regel, und bis zu den Kinder war das nie ein Problem. Ich zockte ca. 50 Stunden in zwei Wochen (danke, Steam), an den Wochenenden gingen wir aus, während der Woche war es meist eine Mischung aus spielen und zusammen was machen. Mit den Kindern wurde es komplizierter, ich selbst habe den Anspruch an mich, dass ich nicht game, wenn die Kids wach sind. Was letzten Endes dazu führte, dass ich zockte, wenn die Kids nach 8 im Bett waren und wir kaum mehr Zeit für uns hatten. Also haben wir uns überlegt, wie wir alles unter einen Hut kriegen. Seit drei Jahren haben wir die Drei-eins-drei-Regel: Drei Abende zocke ich, an einem Abend hab ich meist was Berufliches, drei Abende machen wir was zusammen. Man kann problemlos eine Ehe mit einer Nicht-Gamerin führen, wenn sich beide wie Erwachsene verhalten und man Kompromisse sucht. **Meraun**

Wenn ich meine IT-Arbeitskollegen ausklammere, bin ich völlig allein auf weiter Flur. Weder meine Familie noch mein Freundeskreis enthält auch nur einen einzigen Core Gamer.

Dass ich das nicht teilen kann, ist halt so. Ich teile auch meine Erfolge auf dem Klo mit niemandem, was soll's? **NinjaSquirrel**

Analyse: Die Welt von Elden Ring

Wunderbarer Artikel! Das Problem ist nicht die Formel von From Software, dass zu wenig explizit erklärt wird, sondern dass man von anderen Spielen gewohnt ist, dass kaum etwas wirklich wichtig ist. Eine Open World wird oft von vornherein lediglich als Kulisse wahrgenommen. Man hört also dem Environmental Storytelling nicht zu. Man hört den NPCs nicht zu, bei denen es wirklich auf jedes Wort ankommt, da man gewohnt ist, dass schon alles irgendwo im Log nochmal nachzuschlagen ist oder man sonst wie im passenden Moment an die Hand genommen wird. Man kann Elden Ring insgesamt als Rätsel begreifen, im Großen wie im Kleinen. Und gerade dass man eigentlich ohne Hilfe nicht alles entdecken kann, macht es so interessant. Manche Geheimnisse bleiben allein schon aufgrund der falschen Klasse/Skillung verborgen. Man braucht kein Wiki. Man macht dem Spiel nur den Vorwurf, ohne Wiki nicht auf Anhieb komplett durchschaubar zu sein. Von diesem Anspruch muss man sich einfach lösen, und dann macht die Erforschung dieses Rätsels deswegen Spaß, weil es wirklich etwas zu erforschen gibt. **VaniKa**

Ein sehr spannender Artikel, der mir beim Lesen viel Freude bereitet hat! Ich würde mich freuen, mehr von solchen spieltheoretischen Abhandlungen zu lesen! Ich spiele die Souls-Reihe von Anfang an weniger wegen des Schwierigkeitsgrades, sondern weil ich die Atmosphäre und die hinter dem Spiel stehende Lore sehr gerne mag. Aus diesem Blickwinkel halte ich Elden Ring für From

Softwares bislang bestes Spiel; die düstere Stimmung dieser im Auseinanderbrechen begriffenen Welt wird sogar noch verstärkt durch die Möglichkeiten, die eine offene Welt bietet. In Dark Souls 3 war ich enttäuscht, dass die Umringte Stadt im letzten DLC bis auf wenige Straßen eine bloße Kulisse war, von der ich nur einen Bruchteil erkunden konnte. In Leyndell hingegen kann ich jeden Punkt, den ich von meinem Einstieg in die Stadt sehe, auch erreichen – das ist ein tolles Gefühl. Und mit der Vielzahl an Lore-Videos auf YouTube könnte ich mich stundenlang beschäftigen. **sierra_lima_35**

Nach meinem Eindruck (habe nur einem Freund ein paar Stunden beim Spielen zugeschaut) vermittelt Elden Ring zwar eine interessante Welt, aber unter einer spannenden Geschichte stelle ich mir etwas anderes vor. Bei Aspekten wie fehlenden Markern dürfen sich andere Open-World-Spiele gern etwas anschauen, bei Dingen wie Quests und Dialogen aber bitte nicht. **MrBurns**

Layout

Ich lese nahezu jeden Artikel der GameStar und das auch sehr gerne. Das war diesmal eine, sagen wir mal, Herausforderung. Schwarze Buchstaben auf dunkelblauem, mit weißen Punkten versetztem Hintergrund sind für meine Augen recht anstrengend, und so musste ich mich durch Death Stranding bei manchen Passagen fast durchquälen. Wenn ihr kein passendes Hintergrundbild findet, dann lasst die Seite weiß, habe ich wirklich kein Problem mit. Das Gleiche gilt auch für den Artikel zu Weird West. Ich weiß wirklich nicht, was diese ganzen Punkte bezwecken sollen, wobei dort zumindest der Artikeltext selbst davon verschont blieb und ohne Probleme lesbar war. **Tommy Kellas**



Wie aus Hunt: Showdown Literatur werden kann, zeigt unser Gaming-Virgin-Artikel in der Ausgabe 06/22.

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
UPDATE	Against the Storm	Aufbauspiel	Eremite Games	02/22	4. Quartal 2022*
	Alan Wake 2	Action-Adventure	Remedy	–	2023
NEU	Arma 4	Militärsimulation	Bohemia Interactive	–	2024
	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
	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	–
UPDATE	Der Herr der Ringe: Gollum	Action-Adventure	Daedalic	06/20, 07/22	1.9.2022
	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
	Dune: Spice Wars	Strategiespiel	Shiro Games	06/22	2023*
	Everspace 2	Weltraum-Action	Rockfish	10/19, 03/21	2023*
	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
	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
UPDATE	Redfall	Koop-Shooter	Arkane Austin	–	2023
UPDATE	Saints Row	Actionspiel	Volition	10/21, 07/22	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	–
UPDATE	Starfield	Rollenspiel	Bethesda	–	2023
	Synced: Off-Planet	Multiplayer-Shooter	Next Studios	–	2022
	The Invincible	Action-Adventure	Starward Industries	–	2022
NEU	Thymesia	Actionspiel	Overboarder Studio	–	9.8.2022
	The Wandering Village	Aufbaustrategie	Stray Fawn Studio	06/22	2022
	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

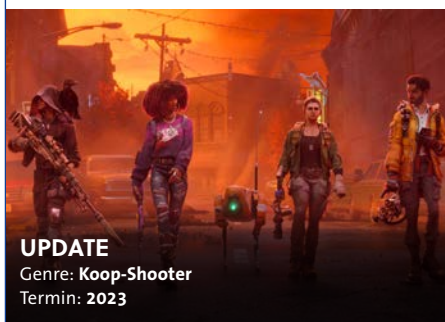
ARMA 4



NEU
Genre: Militärsimulation
Termin: 2024

Bohemia Interactive will mit Hilfe der Community bis 2024 einen neuen Teil der Arma-Reihe auf die Beine stellen.

REDFALL



UPDATE
Genre: Koop-Shooter
Termin: 2023

Zusammen mit Bethedas Starfield ist auch Arkane's Koop-Action Redfall auf das kommende Jahr verschoben worden.

THYMESIA



NEU
Genre: Actionspiel
Termin: 9.8.2022

Aufgepasst: Das finstere Thymesia könnte das beste Souls-like-Spiel in diesem Jahr werden, das nicht Elden Ring heißt.



DEIN GAME-CHANGER

Frei konfigurierbare PCs und Notebooks nach deinen Wünschen.
Und was drauf steht, ist auch drin.



Bis zu 3 Jahre
Herstellergarantie



one.de/ueber-one

10 Jahre kostenloser
technischer Support

Professioneller
Belastungstest vor dem
Versand

Schnelle Lieferung
(2 - 4 Werktage)*

Produktion in
Deutschland



*Bei entsprechender Verfügbarkeit. Beachte die Angaben im Shop.

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.

DDR5 RAM

Mit unseren PC-Systemen und Notebooks bis zu
20% mehr Leistung erreichen.

Höherer Speichertakt

Geringerer Stromverbrauch

Deutlich gesteigerte Burst-Länge

Neue Stromversorgungsarchitektur



one.de/ddr5-ram



ONE GAMING ULTRA IN17

Intel Core **i5-12600KF** mit 10x 4.90 GHz

32 GB DDR5 mit 4800 MHz

GeForce **RTX 3060 Ti** mit 8 GB GDDR6

500 GB M.2 PCIe 3.0 x4 NVMe SSD

36 MONATE GARANTIE

1.649,99€¹

oder Finanzkauf¹ z. B. 30,13 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate



650 WATT GIGABYTE P650B ATX
GIGABYTE Z690 UD
inkl. 1 Gratis-Monat Adobe CC
inkl. Windows 11 Home

Art-Nr. 24597



ONE GAMING PREMIUM IN21

Intel Core **i5-12600KF** mit 10x 4.90 GHz

32 GB DDR5 mit 4800 MHz

AMD Radeon **RX 6700XT** mit 12 GB GDDR6

1 TB M.2 PCIe 3.0 x4 NVMe SSD

36 MONATE GARANTIE

1.949,99€¹

oder Finanzkauf¹ z. B. 36,52 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate



650 WATT GIGABYTE P650B ATX
GIGABYTE Z690 UD
inkl. 1 Gratis-Monat Adobe CC
inkl. Windows 11 Home

Art-Nr. 20013



ONE GAMING Agent X56-12NB-W7

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

16 GB DDR5 mit 4800 MHz

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

1 TB M.2 PCIe 4.0 x4 NVMe SSD

24 MONATE GARANTIE

2.299,00€¹

oder Finanzkauf¹ z. B. 41,98 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate



QHD 165 Hz IPS-Level-Display
Wi-Fi 6 AX, BT 5.2, 3x USB 3.1, USB 3.1 (Typ-C),
Thunderbolt 4, 2x Headsetanschluss, HDMI
inkl. Windows 11 Home

Art-Nr. 25094



ONE GAMING Operator X73-12NB-M8

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

32 GB DDR5 mit 4800 MHz

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

1 TB M.2 PCIe 4.0 x4 NVMe SSD

24 MONATE GARANTIE

3.099,00€¹

oder Finanzkauf¹ z. B. 56,59 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate



QHD 165 Hz IPS-Level-Display
Wi-Fi 6 AX, BT 5.2, 3x USB 3.1, USB 3.1 (Typ-C)
Thunderbolt 4, 2x Headsetanschluss, HDMI
inkl. Windows 11 Home

Art-Nr. 25096



Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 9,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,47% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die BNP Paribas S.A. Niederlassung Deutschland, Standort München: Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 17 a Abs. 4 PAngV dar.

Diablo 4

AUF EINEM HÖLLISCH GUTEN WEG?

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Microsoft Games** Entwickler: **Blizzard** Termin: **2023**

Mit jedem Quartals-Update nähert sich Diablo 4 weiter dem Spiel an, das sich die Fans wünschen. Von André Baumgartner



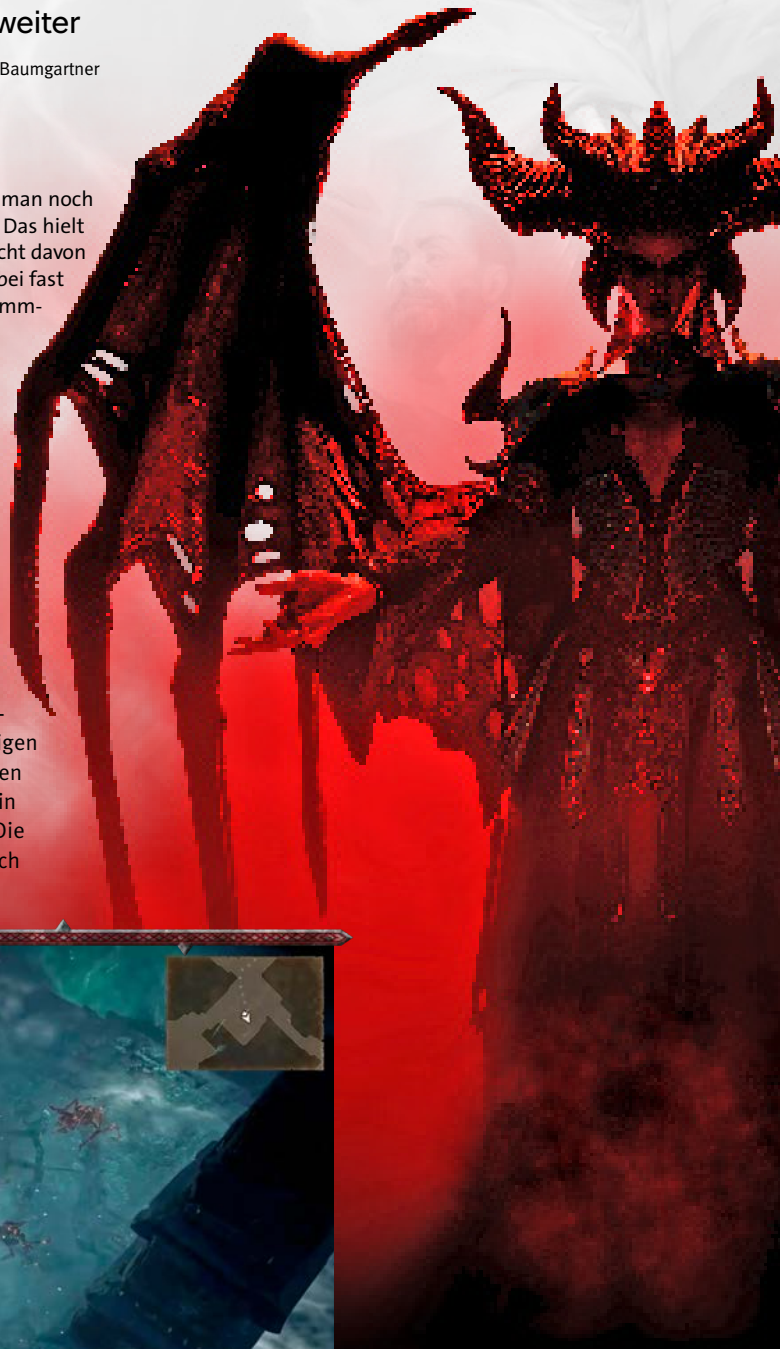
André Baumgartner

Als André das erste Mal ein Diablo startete, kroch man noch mit wenigen Kilobit pro Sekunde durchs Internet. Das hielt ihn und seinen besten Freund Severin allerdings nicht davon ab, Teil 2 monatelang zu suchen. Dass sie sich dabei fast zehn Stunden täglich den Telefonhörer ans Ohr klemmten, darf man heute echt keinem mehr erzählen.

Diablo war für mich schon immer gleichbedeutend mit Gänsehautatmosphäre. Ich muss nur an die melancholischen Gitarrenklänge denken, die mich über die unheilvollen Ebenen des legendären zweiten Teils getragen haben, und schon fährt mir ein wohliger Schauer über den Rücken. Und die Worte, die mir der Höllenfürst damals bei unserer ersten Begegnung in markerschütterndem Tonfall entgegnete, hallen selbst nach zwei Jahrzehnten noch tief in meiner Seele wider. Vermutlich zitiere ich sie auch deswegen so gerne mit verzerrter Stimme, wenn ich in Survival-Spielen über arglose Mitspieler stolpere – hihi.

Natürlich sind die suchterzeugende Item-Spirale, die ikonischen Klassen sowie die flotten Kämpfe ebenfalls tragende Säulen der altherwürdigen Action-Rollenspielkathedrale. Ihren unverwechselbaren Charme verleihen ihr allerdings erst die unvergesslichen Story-Charaktere wie Deckard Cain oder der Erzengel Tyrael, die sich auf ihren Buntglasfenstern tummeln. Die filmreifen Zwischensequenzen würden in diesem sinnbildlichen Vergleich dann die finstere gotische Architektur beisteuern.

Teamwork: Während die Zauberin alles um sich herum einfriert, lässt die beschworene Hydra die Feinde zerbersten.



Der Druide kann nicht nur als großer, grummeliger Werbär Schaden anrichten, sondern beschwört auch verheerende Stürme.



Die Jägerin kann sich geisterhafte Unterstützung herbeirufen.



»Nicht einmal der Tod kann dich vor mir retten«

In entsprechend große Teufelshufabdrücke tritt Diablo 4, das zwar bereits 2019 angekündigt wurde, wegen zahlreicher Umwälzungen im Design und beim Entwicklerstudio Blizzard aber immer noch etwas schwer greifbar ist. Zumindest was gewisse Gameplay-Elemente wie den Umstieg auf eine offene und zwangsweise mit anderen Spielern geteilte Welt angeht. Trotzdem grinst ich damals wie ein Honigkuchenpferd, als der Ankündigungs-Trailer unmissverständlich klarmachte, dass der vierte Serienteil wieder eine deutlich düsterere Richtung einschlagen würde als sein direkter Vorgänger. Diablo 3 gilt vielen Fans bis heute als zu bunt.

DIE SIEBEN ÜBEL

Falls ihr bei den ganzen Namen nicht mehr mitkommt, nehmen wir euch an dieser Stelle auf eine kurze Kennenlerntour mit:

Der Entstehungsmythos von Sanktuario besagt, dass die uralte Gottheit Anu alle Bösartigkeit aus sich selbst absplattete, bevor sie das Universum erschuf. Aus diesem rein Bösen entstand der siebenköpfige Drache Tathamet. Bei ihrem großen Endkampf kamen beide ums Leben, und aus den sieben Köpfen entstanden die sieben Übel, die bis heute bei jeder Gelegenheit Leid und Verwüstung in der Welt anrichten.

Die drei Großen Übel: Höllenfürst Diablo gilt als der Herr des Schreckens und führt die Dämonenhorden gemeinsam mit seinen Brüdern Mephisto, dem Herrn des Hasses, und Baal, dem Herrn der Zerstörung, an.

Die vier Niederen Übel: Andariel, Duriel, Azmodan und Belial zählen nach den drei Brüdern zu den stärksten Dämonen der Brennenden Höllen. Sie rebellierten einst gegen das Trio und verbannten es nach Sanktuario, wo die Drei nach langem Ringen vom noblen Orden der Horadrim in drei Seelensteine gesperrt wurden.

Um diese Seelensteine und die selbst darin kaum zu bändigende Macht der drei Großen Übel dreht sich die vorangegangene Serienteile. Soweit wir bisher wissen, gibt es in Diablo 4 zumindest ein Wiedersehen mit Andariel, der Herrin der Qual, und Duriel, dem Meister der Schmerzen. Dass auch Diablo in seinem eigenen Spiel mal winken darf, ist allerdings mehr als wahrscheinlich.

Im Trailer befreien ein paar bedauerliche Glücksritter versehentlich Diablos Nichte Lilith aus ihrer Verbannung und ebnen so den Weg für eine ebenso spannende wie vielschichtige Antagonistin. Mephistos Tochter war nämlich diejenige, die in einer unheiligen Vereinigung mit dem Erzengel Inarius vor Urzeiten nicht nur die Welt Sanktuario, sondern auch die Menschheit an sich – also uns – erschuf. Als ihr Liebhaber die gemeinsamen Kinder später auslöschen wollte, tilgte sie stattdessen sämtliche Engel und Dämonen aus Sanktuario und sicherte unserer Spezies so bereits lange vor den ersten Spielen die weitere Existenz.



Viele Zwischensequenzen werden in Spielgrafik ablaufen, sollen aber mit detaillierten Figuren für eine dichte Atmosphäre sorgen.

Da die Geschichte von Diablo 4 mehrere Jahrzehnte nach dem Vernichtungsfeldzug des Todesengels Malthael aus dem D3-Addon Reaper of Souls einsetzt, können wir nur erahnen, wie sehr Lilith der Verlust von 90 Prozent ihrer Nachkommen schmerzt. Hoffen wir mal, dass sich ihre Motive im fertigen Spiel als so facettenreich entpuppen, wie es ihre Vergangenheit vermuten lässt. Es wäre äußerst bedauerlich, müssten wir sie einfach nur zum Selbstschutz aus dem Weg räumen.

Auf keinen Fall bedauerlich sind dagegen all die spielerischen Änderungen, die sich seit der ursprünglichen Ankündigung durchgesetzt haben. Am augenscheinlichsten ist die Abkehr von der stark vereinfachten Charakterentwicklung. Der Fan-Ruf nach mehr Tiefgang wurde deutlich vernommen und inzwischen zu handfesten Features umgemünzt.

Attribute, Talentbäume und riesige Bretter

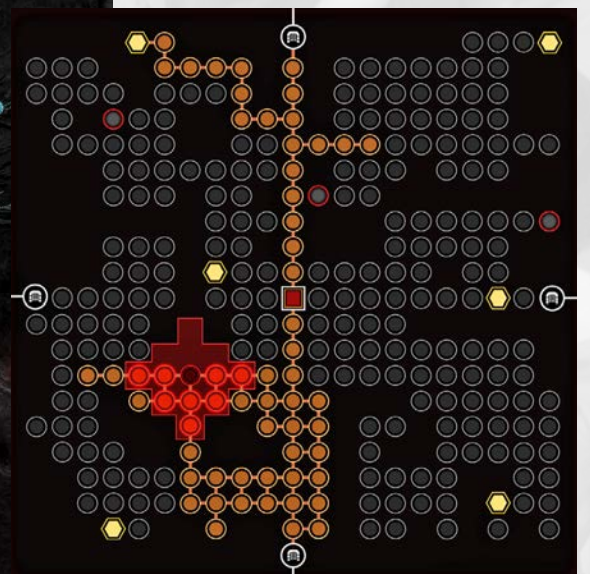
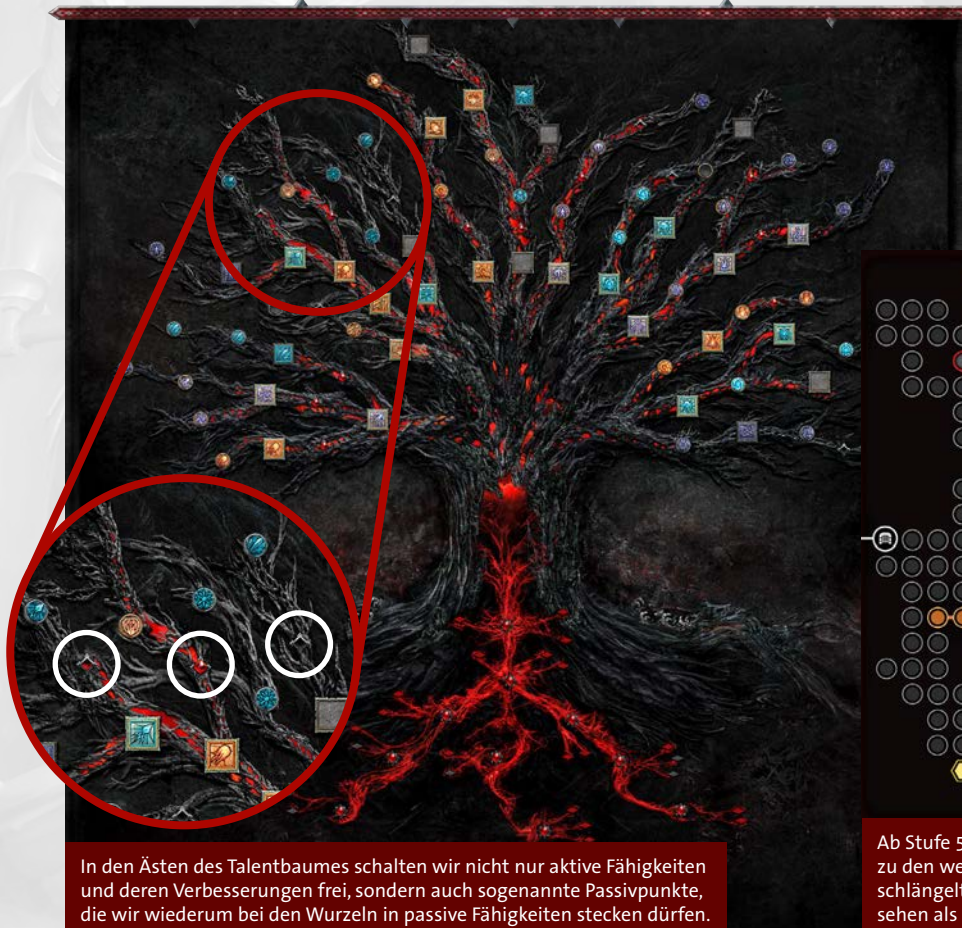
Die Attribute und Talentbäume sind zurück und so vielfältig wie nie! Jede der für den Release geplanten fünf Klassen (siehe Kästen) erhält bei einem Stufenaufstieg Attributs- und Fertigkeitspunkte, und wir dürfen diese im Anschluss frei verteilen. Die Attribute gliedern sich dabei in Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit und Willenskraft auf. Jeweils eines davon ist für eine Klasse von entscheidender Bedeutung, im Falle der Jägerin etwa wie üblich das Geschick, doch auch die anderen geben je einen offensiven und einen defensiven Bonus. Welche das ge-



nau sind, unterscheidet sich wiederum von Klasse zu Klasse. Steigert Intelligenz bei einer Zauberin noch den Grundschaden, vermag die Jägerin damit die Schwachstellen ihrer Gegner besser zu erkennen und so ihre Chance auf kritische Treffer zu erhöhen.

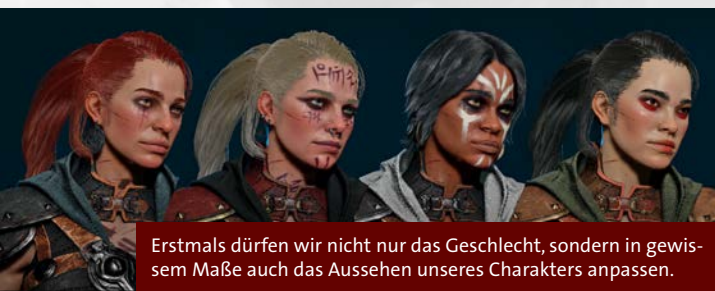
In den Talentbäumen hangeln wir uns an den Ästen entlang und schalten mit fortschreitendem Level sowohl mächtige aktive als auch passive Fähigkeiten frei. Noch komplexer wird es dann ab Stufe 50, denn da steht uns das generalüberholte Paragon-System offen. Anstatt ewig auf den gleichen paar Knöpfen herumzudrücken und dabei jeweils nur klitzekleine Boni zu erhalten, präsentiert sich die überarbeitete Version als gewaltiger sekundärer Skill Tree im Stile eines Path of Exile. Toll für Tüftler.

Auf einem Paragon-Brett befinden sich über 100 Kacheln, denen wir wie an einer Perlenkette folgen können. Mit jedem Aufstieg setzen wir unseren Weg in eine beliebige Richtung fort und versuchen taktisch klug zu navigieren, sodass wir nicht nur gewöhnliche, sondern auch möglichst viele magische und seltene Kacheln passieren. An den vier Rändern finden wir jeweils einen Übergang zu einem neuen Brett, bei dem wir uns aussuchen dürfen, aus welcher Richtung wir es betreten wollen. Im Zentrum solcher weiterführenden Bretter wartet dann jeweils eine legendäre Kachel, die uns mit einer besonders mächtigen Kraft belohnt. Eine Möglichkeit für den Barbaren lockt etwa mit 30 Prozent Zusatzschaden, solange wir seine Wutanzeige über die Hälfte gefüllt halten können. Darüber hinaus gibt es noch Sockelkacheln zu erreichen, in die wir die sogenannten Glyphen (erinnern an die Juwelen aus Path of Exile) einsetzen dürfen. Die lassen sich auf unseren Abenteuern zufällig erbeuten und in gefährlichen Dungeons aufleveln. Je besser eine Glyphe, desto mehr Kacheln verstärkt sie in ihrem Umkreis.





Je nach Seltenheitsgrad schenkt euch eine Paragon-Kachel stärkere Boni. Manche Teileffekte erfordern bestimmte Attributswerte, bevor sie zählen.



Erstmals dürfen wir nicht nur das Geschlecht, sondern in gewissem Maße auch das Aussehen unseres Charakters anpassen.



Die Glyphen erbeutet ihr unterwegs und sockett sie dann auf einen freien Platz in eurem Paragon-Skill-Baum. Sie beeinflussen alle Kacheln um sich herum. Der Radius kann allerdings variieren.



Vollkommene Kontrolle: Dank der freundlichen Unterstützung der Okkultistin (rechts) können wir uns die attraktivsten legendären Affixe extrahieren und in unsere Traumrüstung einbauen.



Ein Held nach meinem Geschmack

Der neue Fokus auf mehr Tiefgang soll vor allem wieder mehr Individualität und das Brüten über den effizientesten oder launigsten Builds ermöglichen. Er setzt sich auch im

zweiten großen Aspekt der Charakterentwicklung fort: der Ausrüstung. Neben der Möglichkeit, beim nun deutlich polygonreicheren eigenen Helden das Geschlecht, die Haut- und Augenfarbe, die groben Gesichtszüge so-

wie Frisur und Tattoos festzulegen, sind auch bei der Item-Wahl kaum Grenzen gesetzt.

Nicht nur weil wir sie färben und transmutieren dürfen, sondern weil in Zukunft auf jedem beliebigen seltenen Gegenstand eine legendäre Eigenschaft auftauchen kann. Die ersetzt dann das fünfte Affix und kann unseren Spielstil entscheidend prägen – etwa wenn ein Schadensbonus dafür winkt, dass wir uns im Umkreis unseres eigenen Flächenschadens aufhalten. Dank überarbeiteter Trefferzonen sind diese jetzt deutlich präziser und entsprechen den Animationen oder Effekten. Generell wird ein noch flüssigeres Kampfgefühl angestrebt – deswegen auch der neue Ausweichschritt via Leertaste.

Finden wir einen Gegenstand mit bescheidenen Werten, aber einem hervorragenden legendären Effekt, können wir ihn übrigens kurzerhand zur neuen Okkultistin tragen und die legendäre Essenz entnehmen lassen. Dabei wird der restliche Gegenstand zwar vernichtet, doch lässt sich der wertvolle Bonus anschließend auf ein beliebiges anderes Rüstungsteil sockeln. Vorbei also die Zeiten, in denen wenige übermächtige Gegenstände unsere Garderobe diktierten.

Auch Runen und Runenwörter feiern ein Comeback, wenn auch in bisher ungewohnter Form. Anstatt vorgefertigte Wörter zusammenzusammeln, bestimmen wir mit einer Auslöse-Rune, wann die Effekte der Haupt-Rune auslösen sollen. Denkbar wäre etwa ein zufälliger Buff beim Trinken eines Heiltranks. Ein interessantes System, das Build-Bastlern noch eine weitere Ebene beschert.

Als i-Tüpfelchen verändert sich auch das Kampfgeschehen je nach Ausbaustufe unserer Fertigkeiten und Zusammensetzung unserer Ausrüstungsboni. Je stärker wir wer-

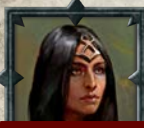
DIE KLASSEN

Alle angekündigten Klassen in Diablo 4 sind alte Bekannte, haben aber durchaus ein paar neue Tricks in petto. Jede von ihnen bekommt unter anderem eine neue einzigartige Klassenmechanik spendiert. Oft müssen Teile davon sowie andere Fähigkeiten über Quests freigespielt werden.



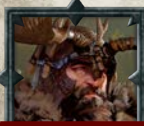
DER BARBAR

Der altbewährte Haudrauf stärkt sich und seine Gruppe mit Kriegsschreien, springt Gegner an oder wirft sie um und guckt die meiste Zeit ziemlich wütend drein. Erweitert wurde das Spielprinzip um das sogenannte Arsenal. Der Barbar kann nun bis zu zwei Einhandwaffen und zwei Zweihänder gleichzeitig tragen und sie einzelnen Fähigkeiten zuweisen, um blitzschnell zwischen ihnen zu wechseln.



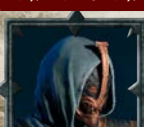
DIE ZAUBERIN

Das beliebte Brutzel- und Gefrierwunder schießt Blitze, Eiszapfen und Meteore durch die Gegend und darf als Spezialmechanik bis zu drei eigentlich aktive Fähigkeiten in Verzauberungs-Slots legen. Dann können wir sie zwar nicht mehr manuell zünden, stattdessen lösen sie aber fortan gelegentlich von selbst aus oder modifizieren unseren Spielstil entsprechend ihrem Effekt.



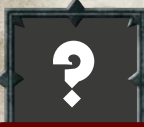
DER DRUIDE

Der Gestaltwandler hat ordentlich geübt und muss sich inzwischen nicht mehr für feste Zeiträume in eine Tierform verwandeln. Stattdessen schlüpft er blitzschnell für einzelne Attacken in die Haut eines Werbärs oder -wolfs. Sein Klassenbonus ist, dass er mit jeder Erdfähigkeit vernichtende Schläge auslösen kann und Gegnern so einen pauschalen Prozentsatz ihres maximalen Lebens stibitzt.



DIE JÄGERIN

Als bisher vielfältigste Klasse ist sie eine Mischung aus Assassinin und Dämonenjägerin. Sie kann sowohl mit zwei (vergifteten) Dolchen rasend schnell zustechen als auch ihre Feinde mit dem Bogen aus der Distanz beharken. Besondere Mechaniken hat sie gleich drei im Gepäck, von denen sie sich allerdings eine aussuchen muss: Sie kann entweder mit normalen Angriffen Kombopunkte sammeln und sie für starke Finisher wieder ausgeben, Gegner ins Schattenreich ziehen und dort ungestört ausschalten oder reaktionsschnell auf Schwachstellen in der feindlichen Defensive reagieren und so Bonusschaden anrichten.



DER PALADIN

Die fünfte Release-Klasse wird nach wie vor geheim gehalten. Die meisten Hinweise und die Gesamtbalance deuten derzeit auf eine Art Paladin oder Kreuzritter hin. Schade eigentlich, hätte es doch der auch bei den GameStar-Kollegen beliebte Totenbeschwörer durchaus mal wieder verdient, von Anfang an dabei zu sein.

den, desto mehr Wums haben unsere Angriffe. Selbstredend reagieren dann auch die Gegner je nach Fähigkeit und Waffe anders auf Treffer. Während ein Kannibale dank eines fiesen Giftes schon mal grausig dahinschmilzt, verkohlt er nach einem Feuerball einfach dezent zu Asche.

Bleibt ein Weilchen und steht Schlange

Was mich nach wie vor besorgt, ist die Idee einer MMO-artigen offenen Welt, in der sich

um Questgeber herum große Trauben bilden. Das klingt für mich wie ein potenzieller Atmosphärekiller ohne richtigen Ausgleichswert. In den sogenannten Social Hubs soll ich mich besonders gerne mit anderen treffen, Gruppen bauen oder handeln. Wozu Gruppen bauen? Nun, es zwingt uns keiner, doch neben den öffentlichen Events sollen zumindest die Weltbosse nur im Team bezwingbar sein. Es wird sich zeigen, ob sie ein über Monate hochgezüchteter Charakter auch irgendwann alleine knacken kann. Des Weiteren

wird die Welt von zufallsgenerierten sowie sogenannten Schlüssel-Dungeons durchzogen sein, die gesellige Naturen mit bis zu drei Mitspielern angehen dürfen. Als etwas Ähnliches könnte man auch die neuen Lager bezeichnen. Das sind von Dämonen überrannte Siedlungen, die sich dauerhaft befreien lassen und in die anschließend wieder Questgeber und Händler einziehen. Das Ganze findet dann in einer Art Storyblase statt, ist also instanziiert: Es kann uns kein anderer Spieler ein Lager vor der Nase weg

DIE REGIONEN

SCÖSGLEN

Die regnerische Küstenregion ist die Heimat der Druiden. In ihren Wäldern lauern Werwölfe und an ihren Stränden lauern rachsüchtige Ertrunkene auf Opfer.



DIE ZERSPLITTERTEN GIPFEL

In diesen verschneiten Bergen lauert in zahlreichen Höhlen der sichere Tod. Die wenigen Orte der Zivilisation sind in der Hand einer religiösen Sekte.



DIE TRÖCKENSTEPPE

Die staubigen, vegetationsarmen Ebenen und Salzseen beschern den Bewohnern ein hartes Leben. Manche finden Trost im Glauben an Zakarum, andere im Kannibalismus.



HAWEZAR

Was wäre ein düsteres Diablo ohne einen richtig fiesen Sumpf? Hier buddeln Hexen und Fanatiker nach alten Artefakten und lassen sich ungern dabei stören.



KEHJISTAN

Wo sonst als in den Grenzlanden dieser lebensfeindlichen Wüste könnte ein finsterner Kult nach Wegen suchen, die Großen Übel wieder unter uns wandeln zu lassen?



HÖLLE

Noch ist nicht viel darüber bekannt, wann und wie wir die Reise in die Hölle diesmal antreten, doch eins ist sicher: »Hell is coming.«



SELTENHEITS-STUFEN BEI GEGENSTÄNDEN

Magisch: Die blauen Gegenstände verfügen zwar nur über ein einzelnes Affix, doch fällt das dafür vergleichsweise stark aus.

Selten: Die gelben Kraftpakete können bis zu fünf Affixe aufweisen, die allerdings in der Regel etwas schwächer ausfallen als bei den magischen Items.

Legendär: Hierbei handelt es sich praktisch um seltene Gegenstände, deren fünfter Affix durch einen legendären ersetzt wurde. Dessen Effekt kann sogar auf Kosten des Gegenstandes extrahiert und auf einen anderen übertragen werden.

Einzigartig (ersetzt Mythisch): Die in der Hintergrundgeschichte verankerten Schätze mit eigenem Namen haben unveränderliche Affixe, die auch nicht entnommen werden können. Sie verfügen über stark themen- und klassenbezogene Eigenschaften sowie ein markantes Aussehen.

befreien. Wollen wir einen Freund bei einem früheren Schritt unterstützen, gilt jeweils der Fortschritt des Gruppenleiters für alle. Sind wir mit einem Lager komplett durch, platzt die Blase, und wir wechseln in die finale öffentliche Version des Ortes.

Damit wir uns auf dem Weg zu all den Aktivitäten keine Blasen holen, gibt es neben den bekannten Wegpunkten auch zum allerersten Mal Reittiere. Pferde, genauer gesagt, von deren Rücken wir sogar eine stylische Kampferöffnung ausführen dürfen und die sich sowohl optisch als auch wertetechnisch aufmotzen lassen. Hat da jemand Pferderüstung gesagt? Ja, die werden vermutlich kommen, aber immerhin wird sich der Shop nach derzeitigem Kenntnisstand auf derartige rein kosmetische Kinkerlitzchen für Ross und Reiter beschränken.

Bei der Hatz nach fetter Beute sollen übrigens bestimmte Mob-Typen auch stets bestimmte Gegenstände dabei haben. So trägt ein Bandit eher Armbrüste, Stiefel oder Morgensterne herum, während das begehrte Zweihandschwert woanders leichter zu ergattern wäre. Wie die Drops aussehen, wird dabei zumeist vom aktuellen Gebiet be-



Die Ruinen des Örtchens Qara-Yiso können wir zurückerobern. Bereits am Eingangstor des von Gesindel überrannten Lagers wird gekämpft. Hinterher kehrt wieder Leben in Form von Händlern, Questgebern und Siedlern ein.

stimmt: Ein Einhandschwert soll in der Wüste am ehesten als Krummsäbel auftauchen.

Anderen ein Schnippchen schlagen

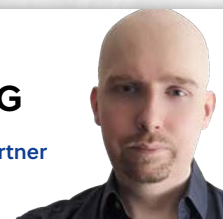
Zu guter Letzt wäre da auch noch der PvP-Modus, der in der Vergangenheit für die meisten Diablo-Fans nicht die größte Rolle gespielt hat, uns hier aber immerhin mit Ruhm und exklusiven Skins belohnt. Dafür müssen wir lediglich in eines der sogenannten Felder des Hasses reisen und dort ganz normal Quests erledigen und Monster umnätzen. Im Gegenzug bekommen wir verseuchte Scherben, die sich an einem zentralen Punkt reinigen lassen. Das dauert eine Weile und zeichnet in der Zwischenzeit eine dicke Zielscheibe auf unseren Rücken. Knipst uns in dieser Zeit jemand die Lichter aus, lassen wir unsere Scherben fallen, und schwups, landen sie in der Tasche unseres Mörders. Läuft die Waschlade dagegen durch, sind die Scherben unser, und wir dürfen damit die erwähnten Ruhmesblätter in Form von Skins auslösen.

Nervenkitzel dürfte das auch insbesondere dann versprühen, wenn wir uns in Survival-Manier mit einem vermeintlichen Verbündeten zusammengeschlossen haben und die Loyalität mit jeder verdienten Scherbe wackeliger wird. Oh, ich kann das Drama förmlich schmecken! Alternativ dürfen wir uns auch direkt als feindselig markieren und unverhohlen auf Menschenjagd gehen. Gelingt uns das besonders gut, wird eine Kopfgeldjagd auf uns ausgerufen, und je nach ihrem Ausgang landen unsere hart verdienten

Scherben entweder bei einem unserer Häsher oder aber wir sahnen eine Extrabelohnung für die überstandene Gefahrenlage ab. Für den Zirkus hat die Hintergrundgeschichte sogar eine Erklärung parat: Auf den PvP-Feldern dringt Mephistos Hass an die Oberfläche und macht die Helden aggressiv. Deswegen nennt man die zur Jagd ausgeschriebenen Mörder auch Gefäße des Hasses. Ob sich allerdings im Alltag der Ausspruch »Lass mal Gefäß werden« durchsetzt, darf angezweifelt werden. ★

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Es ist wirklich hocherfreulich zu sehen, wie sich Diablo 4 mit jedem Eintrag im Entwicklungstagebuch zu einem runderen Erlebnis entwickelt. Sich beim Anspruch genau zwischen Diablo 3 und dem hervorragenden, wenn auch wegen seines ausladenden Endgames für viele einschüchternden Path of Exile anzusiedeln, ist meines Erachtens genau die richtige Entscheidung. Zumal diese Lücke derzeit nur vom eigenen Remaster des zweiten Teils so wirklich besetzt ist.

Insbesondere der enorm gesteigerte Tiefgang bei der Charakterentwicklung ist eine Wohltat und dürfte eine florierende Build- und Guide-Community hervorbringen. Spieler basteln schließlich bis heute mit viel Freude am perfekten Attributs- und Ausrüstungspaket für ihre Diablo-2-Helden.

Ob sich die Open World am Ende allerdings wie eine schaurig-schöne Spielwiese oder eine überlaufene Kinderkrippe anfühlt, ist eine entscheidende Frage, die noch immer wie ein Damoklesschwert über Teil 4 schwebt. Immerhin sollen die wichtigsten Storymomente per Instanzierung aus der Shared World herausgehalten und somit zuverlässig genießbar gemacht werden. Alles in allem setzt Blizzard hier genug positive Impulse, um einen gesunden Optimismus zu rechtfertigen. Weiter so!



Zum ersten Mal dürfen wir hoch zu Ross durch Sanktuario ziehen.

Diablo: Immortal

TEUFLISCH DURCHSCHNITTlich

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Blizzard Entertainment** Entwickler: **Blizzard Entertainment, Netease**
 Termin: **2.6.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

Auf DVD: Video-Special

Ein Aprilscherz? Ein echtes Diablo? Die Abkehr von dem, was Blizzard groß gemacht hat? Diablo: Immortal wirft seit seiner Ankündigung Fragen auf. Wir haben es lange gespielt und liefern euch die Antworten. Von Fabiano Uslenghi

Der Vorabtest zu Diablo: Immortal bringt mich an meine Grenzen. Körperlich. Geistig. Emotional. Es scheint die Bestimmung dieses Spiels zu sein, der ganzen Welt gehörig auf die Nerven zu gehen. Nichts ist hier jemals einfach. Das war schon bei der Ankündigung so. Denn natürlich waren die Fans auf der Blizzcon 2018 nicht einfach fassungslos, da niemand von ihnen ein Smartphone in der Tasche hatte. Sie waren fassungslos, da Blizzard offenbar davon ausging, mit dieser in den Augen des Unternehmens phänomenalen Ankündigung seine hauptsächlich auf dem PC beheimateten Fans aus den Sockel(n) zu hauen. Diablo: Immortal war damals ein drohendes Fanal dafür, dass das einst glanzvolle Blizzard of-

fenbar sämtlichen Bezug zu seinen Spielerinnen und Spielern verloren hat.

Doch ich will nicht weiter darüber reden, was 2018 alles schief lief. Ich will mit euch auch nicht darüber reden, was Diablo: Immortal für Blizzard und seine Fans bedeutet. Ich will darüber reden, was Diablo: Immortal nun exakt für ein Spiel ist. Und darum nervt es mich, denn die Testversion macht mir das wieder einmal nicht einfach. Nicht nur kam das Testmuster kurz vor knapp, die spielbare Mobile-Version entspricht auch nicht der exakten Fassung, die ihr alle am 2. Juni zu spielen bekommen habt. Egal ob nun auf dem Handy, Tablet oder gar auf dem PC.

Kein verfügbarer Shop, kein funktionsfähiger Battle Pass und unvollständige Inhalte

machen es bislang unmöglich, das Spiel in seiner Gesamtheit zu bewerten. Ob sich dieses zum Teil auch als langfristiges MMO konzipierte Spiel außerdem im Endgame für euch lohnt, ist nach der kurzen Zeit ebenfalls noch nicht zuverlässig zu beurteilen. Aber trotzdem will ich euch natürlich meine

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr bereits mit Diablo 3 Spaß hattet.
- ... ihr eine düstere Welt mit Dämonen cool findet.
- ... ihr viel Zeit für Grind übrig habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Diablo 3 bereits viel zu bunt war.
- ... ihr viele Progressionsmechaniken verabscheut.
- ... Free2Play für euch der Teufel ist.





gesammelten Eindrücke nicht vorenthalten. Denn Zeit habe ich durchaus einige in Immortal verbracht. Meine verkrampften Hände würden sogar sagen: ein wenig zu viel. Sie schreien nach Entspannung.

Fühlt sich das an wie Diablo?

Mobile-Diablo. Das löst bei vielen ein ganz mulmiges Gefühl aus. Immerhin denkt man als allererstes an banalstes Gameplay mit Knuddelgrafik. Und das muss an dieser Stelle nochmal deutlich gesagt werden: Immortal ist keineswegs eine vollkommen entfremdete Diablo-Variante, die nichts mehr mit den Vorgängern zu tun hat. Klar, die Optik reicht stärker an Diablo 3 heran, das den Fans ja ebenfalls bereits ein wenig zu bunt vorkam. Doch Immortal heizt diesen Ofen nicht noch weiter an, sondern kocht weiter auf gewohnter Flamme.

Ich kann mit dieser Optik leben, und wichtiger ist mir ohnehin, ob es spielerisch tief genug geht, um des Namens Diablo würdig zu sein. Die kurze Antwort: Ja. Das war bereits mein Fazit, das ich bei der ersten technischen Alpha zog, und daran hat sich in den vergangenen eineinhalb Jahren auch nichts mehr verändert. Ihr könnt sofort mit eurem Charakter in die Welt von Sanktuario eintauchen, und es dauert keine 20 Sekunden, bis euch das erste Zombie-Monster vor die Klinge oder den Zauberstab tapst.

Auch bei den Kämpfen werden sich alle Fans von Diablo 3 ein Stückchen wohler fühlen als Diablo-2-Puristen. Denn alle verfügbaren Klassen bestehen aus den gleichen Nasen, die wir auch in Diablo 3 spielen durften. Die einzige Ausnahme bildet der Hexendoktor, der sich womöglich erst als kosten-



loses Update nach Release die Ehre geben wird. Dafür bemüht sich der Totenbeschwörer von Anfang an um unsere Gunst.

Die Helden greifen auf viele altbekannte Fähigkeiten zurück, mit denen es besagtem Zombie an den Kragen geht. Der Barbar schreddert mit Klingen durch das tote Fleisch, die Zauberin lässt ihn erst einfrieren und dann abfackeln, die Dämonenjägerin spickt ihn mit Bolzen, der Nekromant kontert Zombie mit Skelett, der Kreuzritter jagt ihn mit göttlicher Macht davon, und der

Mönch schlägt ihm mit der blanken Faust einfach die verfaulten Zähne aus dem Kiefer. Das steuert sich am Handy anfangs etwas ungewohnt, doch wer Controller-Erfahrung hat, wird sich schnell einfinden. Und im Zweifel könnt ihr sowieso ohnehin einen echten Controller an euren PC anschließen oder klassisch mit Maus und Tastatur loshacken. Wie gut Letzteres funktioniert, kann ich aber logischerweise noch nicht sagen.

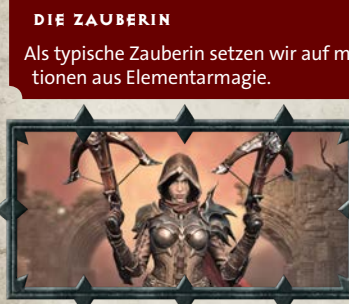
Zumindest am Smartphone machen die Kämpfe aber Spaß und entwickeln dank ef-

DIE KLASSEN IN IMMORTAL



DER BARBAR

Der Barbar ist der beste Nahkämpfer im Spiel.



DIE ZAUBERIN

Als typische Zauberin setzen wir auf mächtige Kombinationen aus Elementarmagie.



DÄMONENJÄGER

Dämonenjäger sind flink und greifen im Fernkampf an.



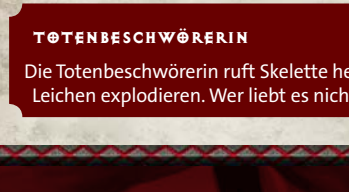
MÖNCH

Der Mönch ist ein flinker, akrobatischer Nahkämpfer, der auch Wellen aus Energie aussendet.



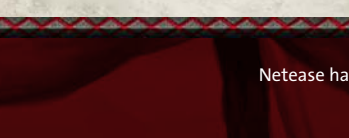
KREUZRITTER

Kreuzritter halten im Vergleich zu den anderen Klassen mehr aus und sind gut darin, Verbündete zu stärken.



TOTENBESCHWÖRERIN

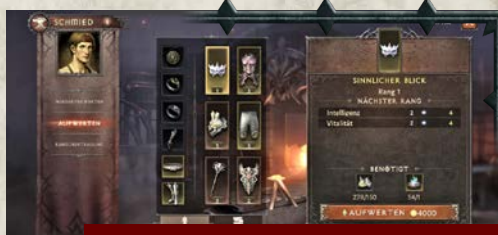
Die Totenbeschwörerin ruft Skelette herbei oder lässt Leichen explodieren. Wer liebt es nicht?



SO VERBESSERT IHR EUREN CHARAKTER



Mit bestimmten Level-ups werden neue Fähigkeiten freigeschaltet.



Ausrüstung verbessert eure Attribute und kann aufgewertet werden.



Solche legendären Items können eure Fähigkeiten signifikant verändern.



Runen bekommen wir in Portalen, damit können legendäre Edelsteine erschaffen werden. Alternative: Geld ausgeben.



Die wertvollen legendären Edelsteine erhöhen die Kampfwertung (mehr Schaden) und bringen einzigartige Vorteile.



Mit dem Reliquiar der Hölle steigt die Kampfwertung noch weiter, und es gibt besondere Vorteile in Herausforderungsportalen.



Westmark ist der große Social-Hub, wo wir andere Spieler treffen und shoppen gehen.

fektreicher Explosionen einen ganz guten Fluss, allerdings ohne die brachiale Härte eines Diablo 3. Dafür ist das akustische und optische Feedback der Ungetüme dann doch ein wenig zu dünn geraten. Schade.

Komme ich solo gut durch die Story?

Diablo: Immortal ist nicht nur das erste Diablo, das hauptsächlich für Smartphones entwickelt wurde. Es ist auch das erste Diablo, das sich zusätzlich als Online-Rollen-spiel versteht. Hier seid ihr nicht nur im Koop mit Freunden unterwegs, sondern könnt in den zehn offenen Gebieten auch gelegentlich auf Fremde treffen. Wenn ihr wollt, dürft ihr euch ihnen anschließen, erledigt ein paar Dungeons gemeinsam oder gründet einen eigenen Clan, mit dem es später dann in große PvP-Schlachten geht.

Wenn ihr so tickt wie ich, dann interessiert ihr euch für dieses Multiplayer-Treiben aber eher weniger. Diablo: Immortal zwingt euch allerdings auch nicht dazu, euch mit anderen Menschen abzugeben. Kompletten vermeiden könnt ihr sie nicht, aber um die Geschichte abzuschließen, seid ihr nie von anderen Mitspielern abhängig. Dabei erzählt Immortal über circa 25 Stunden hinweg (auch wenn diese Zahl etwas gestreckt ist) eine Diablo-typisch nicht allzu komplexe Geschichte, in der es um die Jagd nach den Splittern des Weltensteins geht, dessen Vernichtung ihr womöglich in Diablo 2 noch höchstselbst ermöglicht habt. Auch wenn die Story nicht der wichtigste Faktor bei Diablo

ist, gelingt es Immortal allerdings nochmal deutlich schlechter, uns wirklich emotional an das Geschehen zu ketten. Das liegt einmal daran, dass die Geschichte etwas ungünstig zwischen Teil 2 und 3 liegt und somit kaum erzählerische Freiheiten genießen darf. Viel schlimmer fand ich aber, wie sehr sich Immortal auf Bindungen zu bekannten Charakteren verlässt und sehr wenig neue oder interessante Figuren einführt. Weder neue Antagonisten noch Gefährten bleiben lange in Erinnerung, stattdessen stürzt sich Immortal immer wieder auf Altbekanntes. So wird einmal mehr der Skelettkönig Leoric aus seinem Grab geholt, Deckard Cain steht mit Rat und Tat zur Seite, und es werden sogar Wege gefunden, Übel oder Figuren zu erwecken, die zu dieser Zeit gar nicht anwesend sein dürften. Das hat zur Folge, dass sich Immortal nicht wie ein eigenständiger Teil anfühlt, sondern eben wie ein Best-of-Diablo, was von seiner starken Abhängigkeit von den Klassen aus D3 nochmal unterstrichen wird.

Ob einen diese mäßig interessante Handlung nun stört oder der Fanservice sogar auf fruchtbaren Boden fällt, hängt stark von euren Vorlieben ab. Unabhängig von eurem Geschmack hat die Storykampagne aber auch ein strukturelles Problem. Ihr könnt die Geschichte nämlich nicht einfach ungestört von Anfang bis Ende durchspielen.

Wie viel Spaß macht es, zu leveln?

Spätestens ab Level 30 koppelt Immortal Kampagnenaufträge an eine Levelgrenze. Da metzelt ihr euch gerade nichtsahnend durch

Ständig treffen wir bekannte Gesichter aus früheren Spielen. Hier die Schmiedin Charsi.





eine Grabkammer voller Wüstenskelette, erledigt eine monströse, spinnenartige Abscheulichkeit, und plötzlich taucht in eurem Questlog diese Aufgabe auf: Erreicht Stufe 35. Ähm, ok? Das kommt unerwartet und wirkt, als hätte jemand im ICE bei voller Fahrt plötzlich aus Neugierde den roten Hebel gezogen. Ihr könnt nicht einmal einfach den nächsten Auftrag annehmen, um selbst zu merken, dass die Gegner im entsprechenden Areal zu stark sind. Immortal erlaubt keinerlei Vorankommen, bis ihr euch auf das nötige Level gegrindet habt.

Und dieser Grind dauert. Wie lange genau, kann ich nicht zweifelsfrei sagen. Denn in meiner Version fehlten mir einige Optionen für Erfahrungspunkte. Der Battle Pass war beispielsweise stellenweise deaktiviert, und auch an Nebenquests mangelte es. Das macht es auch schwer abzuschätzen, ob hinter diesen Schranken fiese Pay2Progress-Gedanken stecken oder Blizzard nur das Balancing in den Sand gesetzt hat. Doch ganz unabhängig davon halte ich es nie für eine gute Idee, das Vorankommen auf so eine plumpe Art und Weise zu blockieren.

Der Grind gestaltet sich zu allem Überfluss deshalb als mühselig, da Level-ups in

Diablo: Immortal selten ein echtes Hochgefühl bescheren. In Immortal bestimmen im Grunde nur Ausrüstung und Edelsteine darüber, welche Eigenschaften eure Figur ausmachen. Ein Level-up hat höchstens alle paar Stufen einen neuen und obendrein vorgeschriebenen Skill zu Folge.

Strategische Entscheidungen werden nie fällig. Ich hatte mit meinem Totenbeschwörer bereits ab Level 15 im Grunde alle Fähigkeiten beisammen, die ich mir gewünscht hatte, und danach verlor jeglicher Stufenanstieg für mich an Reiz, da ich mich fast nie auf etwas spielentscheidend Neues freuen durfte. In Kombination mit dem Zwang zum Level-up war ich verständlicherweise sehr schnell sehr gelangweilt.

Motiviert die Item-Jagd?

Na gut. Richtig gelangweilt war ich eigentlich nur bei den Grind-Passagen. Eben weil ich gerne die Geschichte ungestört fortgesetzt hätte und mir persönlich die Kopfgelder (metzle dies, metzle jenes) und die Ältestenportale mit den recht repetitiven Portalwächtern auf Dauer wenig Spaß bereitet haben. Das heißt aber nicht, dass Immortal überhaupt nicht zu motivieren weiß.

Zu einem Diablo gehört immerhin stets auch die Jagd nach neuen und besseren Gegenständen. Das gibt es auch in Immortal, und hier fand ich persönlich ganz wunderbare Karotten, denen ich gerne nachgelaufen bin. Allerdings mit Einschränkungen. Denn spannend wird die Suche nach Items eigentlich erst, wenn die ersten seltenen und vor allem legendären Ausrüstungsteile auftauchen. Alles, was ihr davor sammelt, zwingt euch nie zum Abwägen. Normale Ausrüstungsteile erhöhen nämlich im Grunde immer nur euren Schaden oder eure Lebenskraft. Da weiß man anhand des Zahlenwertes schon, welches Stück sich am besten eignet.

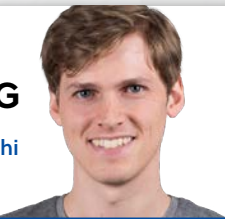
Magische Ausrüstung bietet zwar auch noch verschiedene Verbesserungen von Eigenschaften wie Vitalität oder Stärke, die Boni sind aber extrem gering und aufgrund des zahmen Schwierigkeitsgrades so belanglos, dass jeder Gedanke daran ein verschwendeter ist. Hat ein Item im Inventar einen Pfeil nach oben, wird es ausgerüstet. Punkt. Ihr könnt sogar beim Schmied erhöhte Ränge und magische Edelsteine bedenkenlos übertragen, sofern die richtigen Sockel verfügbar sind. Das macht Items abseits von legendärer Ausrüstung im wahrsten Sinne des Wortes austauschbar.

Seltene Gegenstände haben dann etwas nettere Boni, etwa höheren Furchtwiderstand. Aber auch hier ist es nicht nötig, groß darauf zu achten. Mein Sammeltrieb wurde nur von legendären Waffen und Rüstungen angeregt. Diese Teile sehen nämlich nicht nur schick aus, sondern verändern tatsächlich eure Skills. Damit werden die legendären Objekte elementar wichtig, um eure Charaktere so zu spielen, wie ihr es euch wünscht. Dank meiner Schulterschützer »Einsamer Bewahrer« kann mein Totenbeschwörer mit seiner Leichenexplosion beispielsweise nun Gegner einfrieren, und mein Schild namens »Willkommenes Ende«



MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

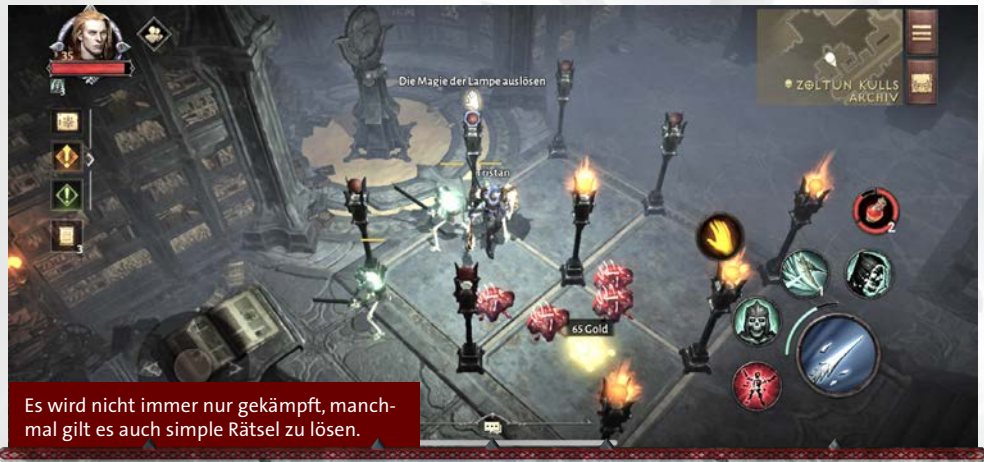


Ich sitze vor meinem Rechner und bereue jede Sekunde, die ich mit Immortal verbracht habe. Nicht weil ich der Meinung wäre, dass dieses Spiel in den Schmieden der Hölle selbst gefertigt wurde und keinem anderen Zweck dient, als die unstillbare Gier der Vorstandsmitglieder zu befriedigen. Letzteres mag stimmen, dabei ist aber immer noch ein durchaus kompetentes und unterhaltsames Produkt rausgekommen. Nein, ich bereue einfach, dass mich dieser Test zwang, länger am Handy zu spielen als jemals zuvor. Mein Hände tun weh, meine Augen tränen. So hart hat mich körperlich noch kein Spiel gefordert. Aber irgendwie spricht es ja auch für den Sog von Immortal, dass ich trotzdem nicht komplett verzweifelt bin. Ja, ich hatte so meine schwierigen Phasen. Jedes Mal, wenn eine Levelgrenze meinen Storyfortschritt blockierte, hätte ich das Handy am liebsten von meinem Balkon gepfeffert. Aber dann habe ich es doch gelassen und mich lieber über noch ein legendäres Item gefreut. Ich weiß, dass ich eigentlich nicht die Zielgruppe für dieses Spiel bin. Denn ich spiele Diablo eben, wie es mir Spaß macht. Und das heißt: Story erleben und verschiedene Klassen-Builds ausprobieren. Beides hat mich in Immortal weniger unterhalten. Doch ich sehe auch, dass es in diesem Spiel vieles gibt, das anderen Leuten deutlich mehr Freude bereiten kann. Und wir dürfen nicht vergessen, dass das Ding kostenlos ist und durchaus jede Menge unterhaltsame Stunden bietet, ohne ständig zum Bezahlen zu drängen. Klar, da stecken ein paar perfide Methoden drin, um Leute zum Geldausgeben zu motivieren. Das betrifft aber meiner Meinung nach nur die Leute, die ohnehin planen, ein halbes Jahr in dieses Spiel zu versenken. Alle anderen können sich über etwas kostenlose Diablo-Kost freuen. Und sollte der nervige Grind euch langweilen – dann hört einfach auf. Geld verliert ihr dadurch zumindest nicht, und wenn ihr bis dahin euren Spaß hattet, dann war es seine Zeit immerhin wert. Achtet nur darauf, dass ihr euch nicht wehtut. Spielt am besten am PC!

verwandelt den faulen, weil stationären Skelettmagier kurzerhand in einen geflügelten Dämon, der meinen Feinden mit seiner scharfen Sichel zu Leibe rückt.

Was ist mit dem Pay2Win?

Um eurem Build noch mehr Flair zu geben, braucht es legendäre Edelsteine. Diese Schmuckstücke werden aber nicht einfach von Mobs oder Gegnern fallen gelassen. Legendäre Edelsteine gibt es nur in Ältesten-



Es wird nicht immer nur gekämpft, manchmal gilt es auch simple Rätsel zu lösen.

portalen – und auch da nur vielleicht. Um die Chance auf einen Stein zu erhöhen, müsst ihr Embleme einsetzen. Gebt ihr dafür dann echtes Geld aus, ist euch einer dieser legendären Edelsteine garantiert.

Da diese Edelsteine mit ihren starken Boni vor allem im Endgame (mit PvP!) essenziell für einen guten Build sind, ist diese Praxis mindestens fragwürdig nah am Pay2Win. In der schönsten Theorie könnt ihr die Steine mit Hilfe von Runen (auch die gibt es nur in Portalen) selbst herstellen oder eben bei mehreren Versuchen darauf hoffen, dass einer auftaucht. Mit dem Einsatz von echtem Geld ist dieser Prozess aber eben deutlich schneller abgeschlossen.

Embleme sind aber nicht die einzige Art und Weise, wie ihr in Immortal trotz Free2Play ein paar Euros lockermachen könnt. Es wartet ein ganzer Shop mit kosmetischen Gegenständen auf auch, zwei verschiedenen In-Game-Währungen, Material, um legendäre Items effektiver Umschmieden zu können, sowie Pakete, in denen mehrere dieser Teile verkauft werden. Ach, und eine Art Monatsabo, mit dem mehr Platz im Inventar und tägliche Belohnungen winken.

Eine genaue Aussage, wie fair oder unfair das alles ist, kann ich noch nicht fällen. In meine Version war vieles davon noch nicht komplett integriert, und so kann ich noch nicht abschätzen, wie schnell sich die Endgame-Items auch erspielen lassen.

Für wen ist das was?

Was ich aber sagen kann, ist Folgendes: Diablo Immortal ist kein katastrophal seichtes Action-RPG ohne Substanz. Das Spiel macht Spaß, die Kämpfe gehen gut von der Hand. Aber es leidet eben auch unter einem langweiligen Levelsystem, an das dummerweise der Fortschritt in der Kampagne gebunden ist. Damit eignet es sich für euch nur bedingt, wenn ihr lediglich mal wieder eine Diablo-Kampagne spielen wollt oder plant, das mit verschiedenen Klassen mehrmals zu tun. Dieses Spiel ist darauf ausgelegt, dass ihr euch in seinen Aktivitäten abseits der Haupthandlung verliert. Ihr sollt nach neuen Edelsteinen suchen und die perfekte Mi-

schung aus legendären Items und Steinen anstreben. Immortal ist ein Spiel für Leute, die lange dranbleiben wollen und ein festes Ziel vor Augen haben. Die sich gerne durch Kopfgeldaufträge arbeiten, in Herausforderungsportalen mit anderen messen wollen oder gar vollkommen im Multiplayer und PvP aufgehen. Das sind auch die Leute, auf die das Bezahlmodell abzielen dürfte. Wem Endgame und Multiplayer wurscht sind, wird nicht viel Geld in Immortal stecken müssen. Der wird damit aber auch nicht so viel Spaß haben, wie er es von Diablo gewohnt ist. ★

DIABLO: IMMORTAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 / FX-8100
GTX 460 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 / AMD Ryzen 5
GTX 770 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gelungene Modelle + abwechslungsreiche Areale
- sehr gut vertont, musikalisch untermalt
- detaillierte Texturen + Angriffe ohne Wucht

SPIELEDISIGN



- Klassen mit spürbaren Unterschieden + gute Bossmanöver
- Levelblockaden + lahme Stufenaufstiege
- Wie sehr motiviert der Battle Pass?

BALANCE



- ausbalancierte Klassen + Mechaniken gut erklärt
- im ersten Run zu einfach + Grind notwendig
- Wie schnell levelt man im fertigen Spiel?

ATMOSPHERE / STORY



- fängt die Diablo-Atmosphäre gut ein + gut geschriebene Dialoge
- viele Details für Fans
- lahme Handlung + kaum neue Charaktere

UMFANG



- viele Gegenstände + zahlreiche Aktivitäten
- Story ausreichend lange + Progressionsoptionen
- Portalwächter wiederholen sich oft

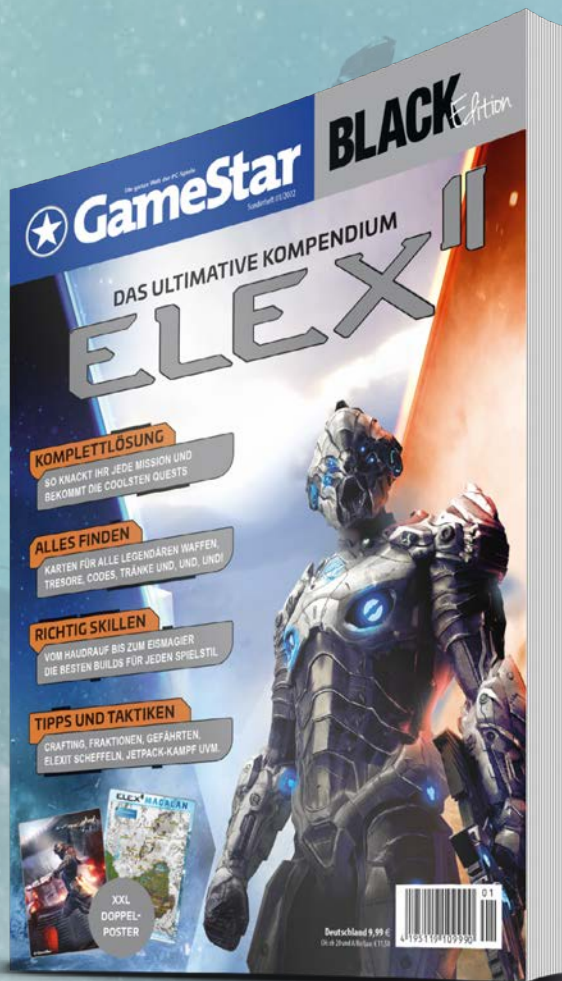
FAZIT

Immortal versteht, was die Serie ausmacht, setzt aber wenig eigene Duftmarken und nervt mit einigen Designentscheidungen.

72-75

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ELEX 2

JETZT AM KIOSK



**XXL
DOPPEL-
POSTER**



ALLE QUESTS SCHAFFEN

Mit unserer Komplettlösung entreißt ihr dem Rollenspiel alle Geheimnisse

XXL-POSTER MIT KARTE

Magellan komplett kartiert
So findet ihr alle Locations!

148 SEITEN INSIDER-WISSEN

Guides und Tipps von erfahrenen
Rollenspielern und Elexperten

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

Ja, ich bestelle das Sonderheft »Elex 2« für nur 9,99€ zzgl. Versand*

Vorname, Name		<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/Elex2

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



Der Herr der Ringe: Gollum

LEBENS- MIT FRAGEZEICHEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic** Termin: **1.9.2022**

Wir haben richtiges Spielmaterial gesehen und verraten, mit welchen Problemen Gollum kurz vor Release zu kämpfen hat.

Von Géraldine Hohmann



Géraldine Hohmann

Géraldines Liebe zu »Der Herr der Ringe« ist so unerschütterlich, dass sie noch nie einen der Filme separat geschaut hat. Nein, regelmäßig müssen alle drei Teile in der Extended Edition an einem Stück geschaut werden. Sie hat jedes Daedalic-Adventure gespielt und liebt Stealth-Spiele. Als großer »???«-Fan ist Gollum einer ihrer liebsten Charaktere – der hat im Deutschen nämlich die gleiche Stimme wie der dritte Detektiv Bob Andrews.

Uff. Entschuldigt uns. Wir müssen wirklich mal kurz durchatmen. Wir haben nämlich gerade 22 Minuten Gameplay-Material aus Der Herr der Ringe: Gollum gesehen. Und falls ihr euch erinnert: Das klang ja bei seiner Ankündigung nach einem unglaublich spannenden Projekt. Es sollte als eines der ersten Spiele überhaupt die Next-Gen-Power der PS5 nutzen, uns Mitteleuropa mit neuen Augen entdecken lassen und natürlich Gollum als tragischen Antihelden in den Mittelpunkt stellen. Eigentlich super, oder?

Doch unsere im Mai 2020 weltexklusive Preview zeigte bereits die ersten großen Fragezeichen. Nichts an der Grafik schrie laut »Next-Gen!«, das Design von Gollum polarisierte, da Daedalic nicht die Lizenz der Filme nutzen darf. Und Stealth ist auch nicht unbedingt das erste Genre, nach dem sich »Der Herr der Ringe«-Fans aktuell sehnen. Dann folgte die Verschiebung von 2021 auf 2022, und plötzlich wurde es verdächtig still um Daedalics teures Großprojekt. Jetzt konnten wir endlich 22 Minuten Beta-Game-

play aus Der Herr der Ringe: Gollum sehen. Aber das Spielmaterial hat uns eher Kopfschmerzen als Vorfreude bereitet. Denn so kurz vor Release sieht hier einfach nichts wirklich so aus, wie es sollte.

Gollum, bist du es?

Für alle, die bisher wie Gollum in Höhlen gelebt haben und nicht wissen, worum es in seinem ersten eigenen Spiel eigentlich geht: Es lässt uns eine eigenständige Geschichte vor den Ereignissen aus Büchern und Filmen

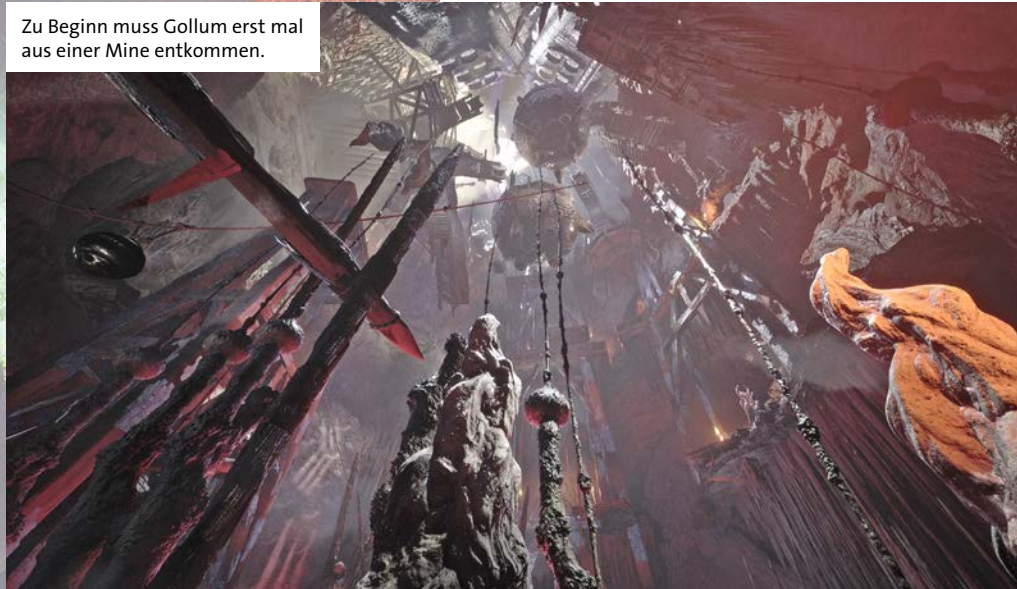


Auf eine direkte Konfrontation mit diesen Wachen sollte sich Gollum nicht einlassen – er kann nämlich nicht kämpfen.





Zu Beginn muss Gollum erst mal aus einer Mine entkommen.



wicklerstudio an diesem teuren Projekt, an dem sie schon sehr lange arbeiten.

Was lange währt ... wird gut?

Aber genau das scheint Teil des Problems zu sein. An dem Design wurde viel zu lange herumgedoktert. Da Daedalic lediglich die Buchlizenz von »Herr der Ringe« nutzt, nicht aber die Filmlizenz, darf Gollum nicht seinem klassischen, bekannten Design aus den Filmen ähneln. Gleichzeitig muss er das eigentlich, um als Galionsfigur für das Spiel zu funktionieren. Was macht man also? Anscheinend nimmt man eben doch das Film-design als Vorlage und verfremdet das in mehreren Iterationen bis zur vermeintlichen Unkenntlichkeit, bis Gollum ein bisschen wie eine Parodie seiner Filmvorlage aussieht. Und dabei hat Daedalic bei anderen bekannten Charakteren wie Gandalf und Thranduil ein sehr viel weniger stumpferhaftes Händchen bewiesen. Sie wurden offensichtlich von Grund auf neu und basierend auf ihrer Beschreibung aus den Romanen entwickelt. Und das Ergebnis kann sich se-

erleben, beginnt bei Gollums Flucht aus Mordor und stellt den ebenso umstrittenen wie zwiegespaltenen Charakter in den Mittelpunkt. Aber genau bei diesem Charakter erwartet uns bereits der erste Schreckmoment der Präsentation: Das Design von Gollum war ja nach den ersten Bildern schon streitbar – mittlerweile hat Daedalic aber offenbar noch weiter daran herumgeschraubt, denn Gollum sieht ... sagen wir mal ... merkwürdig aus. Wir würden euch an der Stelle sehr gern den Screenshot zeigen, der uns

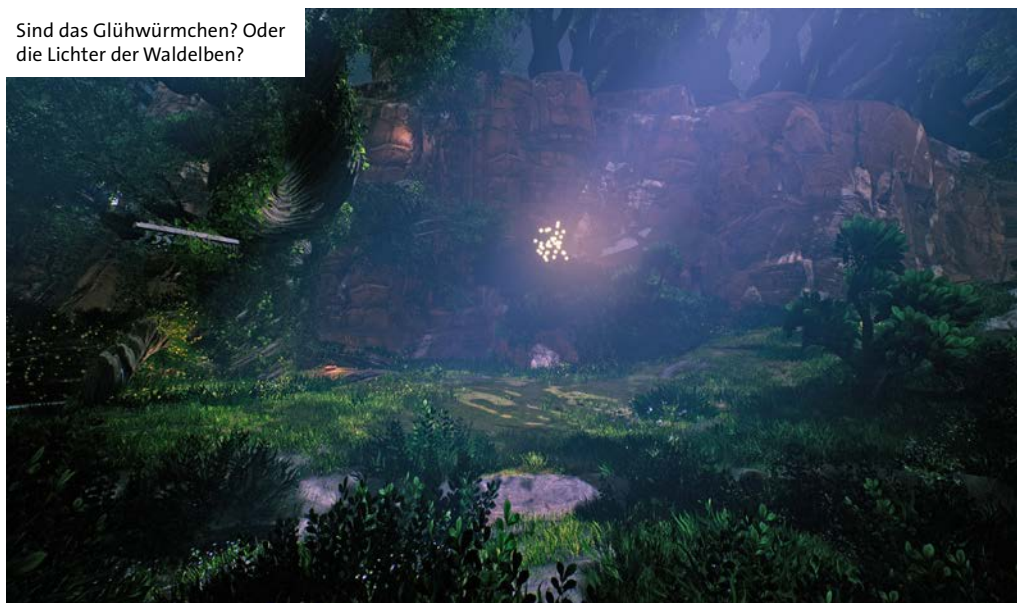
selbst zum Kopfschütteln und unwillkürlichen Auflachen gebracht hat, dürfen zu diesem Zeitpunkt aber keine Bilder aus der Präsentation verwenden. Deswegen versuchen wir mal, ihn für euch zu beschreiben.

Stellt euch ein schlecht gelauntes, unausgeschlafenes Kind vor. Das schielt. Und das das schwarze Toupet seines Mathelehrers gestohlen und aufgesetzt hat. Und das Ganze dann in PlayStation-3-Optik. Es hört sich hart an, das so zu formulieren, immerhin hängt Daedalics gesamte Zukunft als Ent-



Mit schleichen und klettern muss Gollum an diesen Aufpassern vorbei.

Sind das Glühwürmchen? Oder die Lichter der Waldelben?





Es ist nicht alles graubraun, ihr erkundet auch Wälder.



Von solch hübschen Lichtstimmungen haben wir in der Präsentation nicht viele gesehen.

hen lassen! Warum funktioniert das also nicht auch bei Gollum selbst?!

Das Spiel der großen Abers

Auch beim Leveldesign erleben wir die Präsentation als sehr paradox. Einerseits zeigen erste Bilder im Trailer durchaus ansehnliche Orte von Mittelerde – andererseits sehen wir in diesem Showcase wie schon in vorherigen Gameplay-Videos wieder fast nur dunkle, braune – und damit eintönige –

GELUNGENE CHARAKTERE

Der edle Elbenkönig Thranduil (oben) und der Zauberer Gandalf sind den Charakterdesignern bei Daedalic hervorragend gelungen. Sie wirken wie direkt aus der Buchvorlage gesprungen und stehen ihren Ebenbildern in den Filmen kaum nach.



Höhlen. Hier müssen wir also auf die Worte der Entwickler vertrauen, laut denen da noch ganz tolle und abwechslungsreiche Levels auf uns zukommen. Uns wird auch erklärt, dass Gollum sich eigentlich immer in der Dunkelheit aufhalten müsse, denn er habe Angst vor der Sonne und dem Mond. Super. Gibt ja nichts Schöneres als so richtig dunkle Spiele. Klar, es gibt ausgesprochen gute Vertreter wie etwa die Arkham-Reihe, die auch in völliger Nachtschwärze toll aussieht, aber in Sachen Atmosphäre und subtilen Lichtquellen kann Gollum damit bisher nicht mal annähernd mithalten.

Messlatte Kino

Wir sehen zwar auch Thranduils Hallen, und ja, die sind mit ihren kleinen Wasserfällen und schwebenden Lichtern ganz hübsch anzusehen, aber als Fan der Filme ist man einfach eine Bildgewalt gewohnt, die Gollum nicht ansatzweise erreicht. Und wie wir uns schlussendlich durch diese Levels bewegen, fühlt sich auch ziemlich belanglos an. Obwohl Gollum im Herzen ein Schleichspiel sein soll, sehen wir in der Präsentation kaum Schleicheinlagen. Hauptsächlich läuft Gollum einfach von A nach B, springt und klettert ein bisschen und stößt ansonsten anscheinend auf keine allzu großen Herausforderungen. Ja, es gibt eine Ausdauerleiste,

auf die er beim Klettern achten muss, und ja, manche Gegner kann er mit einem Schleichangriff von hinten erwürgen, aber echte Spannung kommt eigentlich nie auf – zumindest beim Zusehen.

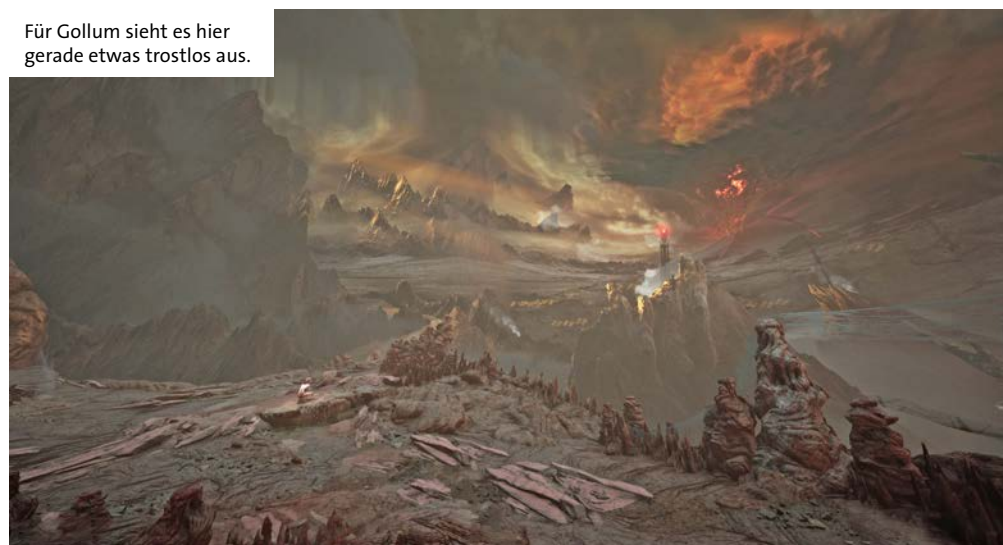
Orks oder Clowns?

Irgendwann begegnen ihm mal zwei Orks an einer Brücke. Gollum wirft einen Kiesel gegen eine Lampe, woraufhin einer von ihnen in einer Slapstick-artigen Cutscene drei Schritte nach Hinten macht und mit einem albernen Schrei in den Abgrund stürzt. So fühlen sich die Gegner natürlich nicht nach Bedrohung an, und der Nervenkitzel hält sich in Grenzen. Es soll zwar später »boss-artige Begegnungen« geben, Gollum erlernt aber im Laufe des Spiels keine neuen Fähigkeiten oder verbessert seine Skills. Kämpfen im eigentlichen Sinne kann er nicht – abseits der Würgeattacke und des Werfens von Objekten. Das geht allerdings nur an festgelegten Punkten im Level, die laut den Entwicklern zudem mehr oder weniger linear aufgebaut sind. Obwohl es ab und an mehrere Routen geben soll, die etwa mehr Fokus aufs Schleichen oder aufs Klettern legen.

Idee gut, Ausführung fragwürdig

Ähnlich paradox verhält es sich bisher in Sachen Story und Atmosphäre. Auch wenn sich

Für Gollum sieht es hier gerade etwas trostlos aus.





Treffen wir hier im Wald etwa auf den Elbenkönig Thranduil?

darüber streiten lässt, ob Gollum wirklich ein reizvoller Spieleprotagonist sein kann, ist die Idee dahinter absolut nachvollziehbar und spannend. Mit seinen beiden Seiten Sméagol und Gollum haben wir quasi zwei Charaktere in einem, die innerlich untereinander um die Vorherrschaft kämpfen. Hier ist Dramatik vorprogrammiert! Und genau das dachte sich wohl auch Daedalic, als das Team die Entscheidungsmechanik für Gollum baute. Hier sollen wir die Möglichkeit haben, innere Monologe mit der guten Sméagol-Seite und der bösen Gollum-Seite zu führen, um so unsere Story selbst zu formen. Das klingt in der Theorie super. In der Praxis haben wir in der Präsentation aber nur gesehen, wie Gollum darüber nachgedacht hat, ob er einen Käfer essen soll.

Hinzu kommt, dass diese Entscheidungen die Handlung nur sehr bedingt formen können. Es wird laut den Entwicklern zwar zwei etwas unterschiedliche Ausgänge, aber nur einen möglichen Epilog der Geschichte geben, und das ist ja auch ganz logisch. Der Herr der Ringe: Gollum steht hier vor dem klassischen Prequel-Problem: Es muss zum Status quo der Haupthandlung zurückkehren. Umso wichtiger, dass ein mitreißendes Prequel uns ganz neue Seiten an Charakteren aufzeigt, die uns ihre Geschichte in einem anderen Licht sehen lassen.

Die helle Seite

Wir haben vor allem bei der Charakterzeichnung durchaus gute Ansätze gesehen. Während Gollum durch die Levels schleicht und klettert, wird er in der aktuellen Zeitlinie von Gandalf befragt – wir spielen quasi Gollums Erinnerungen an das Geschehene, Dragon Age 2 lässt grüßen. Aus dem Off hören wir mitunter seine Kommentare und seine Sicht der Dinge, ebenso wie Schnipsel aus seiner Zeit als Sméagol. Er erzählt Gandalf etwa, dass seine Familie ihn misshandelt und verstoßen habe. Ein emotionales Detail, über das wir hier gerne mehr erfahren hätten – es wird aber zumindest in dieser Szene nur in einem Nebensatz angeschnitten.

Und dabei ist das Erzählen von mitreißenden Geschichten eigentlich die große Stärke von Daedalic, das mit seinen Point&Click-Adventures wie der Deponia-Reihe eine Menge Herz und Humor bewiesen hat. Gleichzeitig hat das Team in den Adventures zu »Das Schwarze Auge«, Satinavs Ketten und Memoria, gezeigt, wie es auch etwas ernstere Fantasy-Themen ergreifend erzählen kann. Bisher haben wir in Gollum noch nichts davon gesehen. Nun müssen wir natürlich noch einmal klarstellen, dass wir hier nur eine Beta-Version gezeigt bekamen und auch nur 22 Minuten daraus. Die Entwickler betonten mehrfach, dass noch an »allen As-

pekten des Spiels« gearbeitet werde und wir nichts als final betrachten sollen. Aber genau das ist Teil des Problems. Mittlerweile wurde ein Release am 1. September 2022 für PC und Konsolen bestätigt – und dennoch scheint Gollum noch auf wackligen Beinen zu stehen. Ja, es ist möglich, dass wir einfach unvoreilhaftes Material gesehen haben und Story sowie Gameplay in anderen Levels besser zur Geltung kommen. Genauso kann es sein, dass noch etwas an der Grafik geschraubt wird. Aber in drei Monaten werden keine Wunder mehr geschehen. Und aktuell fühlt sich Gollum nicht wie ein Spiel an, das jeder »Der Herr der Ringe«-Fan unbedingt erlebt haben muss. ★

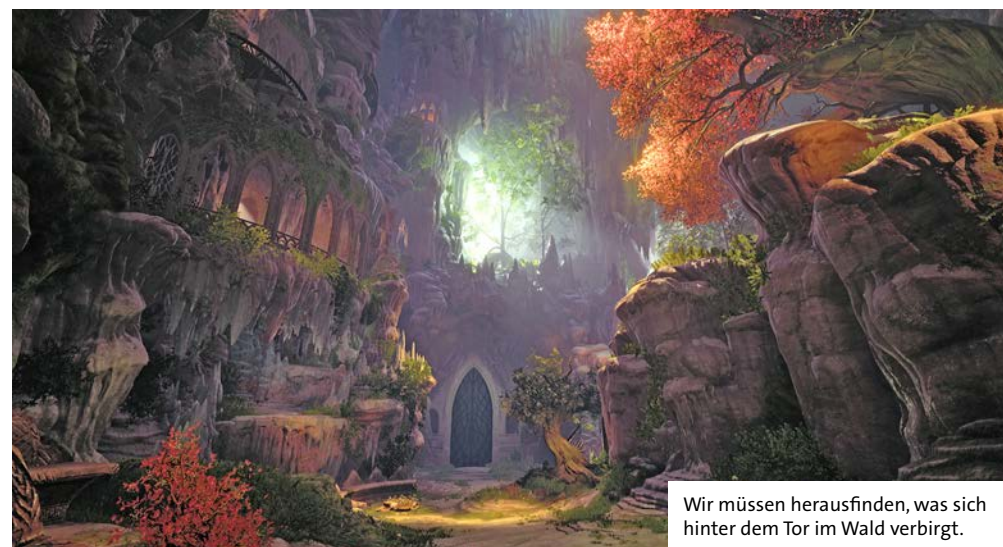
MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Eigentlich bin ich die perfekte Zielgruppe für Gollum: Ich liebe »Der Herr der Ringe«, ich liebe nervenkitzlige Stealth-Spiele, und Daedalics Adventures haben einen wirklich ganz besonderen Platz in meinem Herzen. Ich wollte Gollum trotz oder gerade wegen der ungewöhnlichen Prämisse also mit offenen Armen empfangen. Aber ich wurde bisher in allen Belangen enttäuscht. Ich fühle nichts mehr von dem einzigartigen Daedalic-Storytelling, das mich meine ganze Jugend begleitet hat, und auch als »Der Herr der Ringe«-Fan bekomme ich hier bisher kaum etwas geboten, das mich vom Hocker reißt. Keine spannenden neuen Blickwinkel, keine Orte, an denen ich mich allzu gern aufhalten würde, und keine echte Mittelalter-Atmosphäre.

Und in Sachen Gameplay beweist Gollum an keiner Stelle Mut oder Kreativität – hier geht nichts über rudimentäres Stealth-Gameplay hinaus, das man schon hundertfach so gesehen hat. Bleibt also irgendwie die Frage, warum man Der Herr der Ringe: Gollum eigentlich spielen sollte. Und ich hoffe sehr, dass wir darauf zum Release noch eine Antwort bekommen.



Wir müssen herausfinden, was sich hinter dem Tor im Wald verbirgt.

F1 22

DIE SIMS IM TANK

Genre: Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Codemasters Termin: 1.7.2022

Die neue Ära der Königsklasse des Motorsports bringt mehr Atmosphäre denn je, könnte in manchen Punkten aber für Fans eine Runde zu viel drehen. Von Sören Diedrich

Mit EA Sports F1 22 steht Codemasters in diesem Jahr vor einer schwierigen Aufgabe. Denn das offizielle Spiel zur Formel-1-Saison 2022 soll die Königsklasse des Motorsports möglichst realitätsnah und detailgetreu darstellen. Damit ist nicht nur das Fahrgefühl der 1.000-PS-Boliden gemeint, sondern auch das Kräfteverhältnis zwischen den antretenden Teams.

Bislang konnte sich das Entwicklerstudio dabei auf die Daten aus der Realität verlassen. Man wusste, dass die Autos eine Evolution der Vorjahresmodelle waren, und

die Hackordnung im Feld konnten selbst regelmäßige TV-Zuschauer gut einschätzen. Dieses Jahr ist alles anders. Denn die Formel 1 hat 2022 den größten Regelumbruch ihres 72-jährigen Bestehens hinter sich gebracht, und selbst im echten Paddock herrschen noch viele Fragezeichen in puncto Klasselement und Fahreigenschaften der Autos. Wie geht Codemasters mit diesen Unwägbarkeiten um? Wir sind für euch ins Cockpit gestiegen, haben für die Preview zahlreiche Runden gedreht und befinden uns am Ende im inneren Zwiespalt.

Atmosphäre und Komfort pur

Im Rahmen eines rund einstündigen Events erhielten wir einen detaillierten Einblick in den diesjährigen Ableger. Im Anschluss gab es noch die Gelegenheit, Fragen zu stellen. Zu manchen Punkten konnte oder durfte sich Codemasters aber noch nicht äußern, etwa zur Rückkehr klassischer F1-Rennstrecken. Hier grinste der Creative Director Lee Mather nur vielsagend und verwies auf einen späteren Zeitpunkt. Viel wichtiger war es für uns daher, endlich selbst Hand ans Spiel legen zu können. Nach rund fünf Spiel-



Die runderneuerten F1-Boliden stellen die Teams 2022 vor neue Herausforderungen.



WORK IN PROGRESS

Die KI-Fahrer sollen für Anfänger und Profis gleichermaßen geeignet sein – dank adaptiver Anpassung während der Rennen.



Endlich in VR! Besitzt ihr eine Brille, sitzt ihr mitten im Cockpit – leider ohne Jeff ...

stunden auf dem Tacho können wir jedoch noch keine Hit-Garantie aussprechen. Was wir aber bereits jetzt sagen können: Unter mangelnder Atmosphäre wird die PS-Party auch in diesem Jahr nicht leiden. Codemasters wirbt mit der größten Überarbeitung von Spielmechaniken und Präsentation in der Seriengeschichte, und nach ausgiebigem Anspielen unserer Vorabversion können wir diese vollmundige Ankündigung im Großen und Ganzen bestätigen.

Die Anzeigen gleichen noch mehr den aus den Vorjahren bekannten TV-Vorbildern, und

die Immersion ist vor allem in der Cockpit-Perspektive beeindruckend. Wenn überall um euch herum etwas passiert, Reifen und Sprit verwaltet werden wollen und ihr durch das Feld pflügt, spielt F1 22 die gewohnten Serienstärken aus. Mehr Atmosphäre, mehr Komfort, mehr Realismus: Mit diesen drei Schlagwörtern lassen sich die diesjährigen Neuerungen gut beschreiben. Die Autos setzen nun auf den Groundeffect als aerodynamisches Konzept, noch dazu gibt es neue 18-Zoll-Reifen, und auch die Aufhängungsgeometrie soll glaubwürdiger denn je simuliert werden – wenn ihr das möchtet. Denn auch dieses Thema wird in F1 22 immer wieder hervorgehoben: Zugänglichkeit. Ihr könnt die fortgeschrittene Simulation von Reifen, Aufhängung und Co. aktivieren, müsst es aber nicht. Ihr könnt die Runden hinter dem Safety-Car selbst absolvieren, müsst es aber nicht. Und ihr könnt euch nun auch beim Boxenstopp um die korrekte An- und Abfahrt zu eurer Garage kümmern, müsst es aber ... ach, ihr könnt es euch sicher schon denken.

Anfänger sollen genauso abgeholt werden wie Profis. Wer möchte, kann eine Reihe an Komfort-Features aktivieren und den Grad der Herausforderung selbst bestim-

men. Dazu soll auch die neue adaptive KI für Herausforderung sorgen, die sich dynamisch eurem Fahrkönnen anpassen soll. Wie genau das funktioniert, wurde jedoch nicht weiter erläutert. Wir konnten dieses Feature auch noch nicht selbst testen.

Viele neue Features

Für F1 22 hat Codemasters einige neue Funktionen umgesetzt, die vor allem Kennern der Materie gefallen dürften. Die Sprintrennen orientieren sich in der Karriere nun am realen Kalender, in anderen Modi könnt ihr das kürzere Format hingegen spielen, wann und wo ihr möchtet. Am Ende der Formationsrunde seid ihr nun auch dafür verantwortlich, euren Wagen korrekt innerhalb der Haltemarkierungen zu positionieren, bevor die Lichter ausgehen. Auch der neu inszenierte Boxenstopp möchte ab sofort, wie wir bereits erwähnten, fehlerfrei von euch absolviert werden. Statt aus der Ego-Perspektive seht ihr das Geschehen dabei wie bei einer TV-Übertragung. Aber keine Sorge, auch die KI kann beim Abholen der frischen Reifen patzen und wertvolle Zeit verlieren.

Abschied nehmen müssen wir leider von Jeff. Unser langjähriger Renningenieur wurde abgelöst, und zwar von Marc Priestley.



Der My-Team-Modus erlaubt es euch wieder, eigene Lackierungen für euer Auto zu pinseln.



F1 22 erfordert mit neuen Technikvorgaben bei den Autos etwas Eingewöhnung von alteingesessenen Rennfahrern.

Der Name könnte manchen von euch etwas sagen, denn der Herr war lange Jahre bei McLaren tätig und unter anderem Chefmechaniker in Lewis Hamiltons erstem WM-Jahr 2008. Seine Funksprüche wirken sehr authentisch, weshalb wir schweren Herzens ein letztes Mal sagen: »Shut up, Jeff!«

Eine besonders erfreuliche Nachricht: Endlich besitzt das Spiel volle VR-Unterstützung! Seid ihr im Besitz einer Brille, könnt ihr euch auf noch intensivere Rennen einstellen. Denn dann werden auch eure Kopfbewegungen nahtlos in das Spiel übertragen. Das hilft vor allem beim Blick in die Seitenspiegel, die sich im normalen Sichtmodus ohne VR erneut nur umständlich in den Fokus nehmen lassen.

Die Story macht Pause

All die neuen Features fordern ihren Tribut. Nach nur einem Jahr muss der Storymodus wieder aussetzen. Während wir in F1 2021 mit Breaking Point noch eine zwar klischeebeladene, aber nett umgesetzte Story erleben durften, müssen wir dieses Jahr wieder mit einer klassischen Karriere oder dem My-Team-Modus vorliebnehmen. Codemasters gibt zu, dass die Story angesichts des jährlichen Entwicklungsturnus auf der Strecke geblieben sei. Immerhin gibt es weiterhin den My-Team-Modus, in dem ihr euren eigenen Rennstall gründet und den etablierten Teams zeigt, wie man eine Weltmeisterschaft gewinnt.

Wie lange der Weg zum Erfolg ist, bleibt euch überlassen. Ihr könnt den Rang eines

absoluten Newcomers einnehmen und euch von ganz hinten bis an die Spitze kämpfen. Wer mag, kann aber auch bereits als Mittelfeldteam einsteigen oder gar direkt als Titelaspirant auf die Piste treten. Diese Wahl soll auch Auswirkungen auf eure Entwicklungsressourcen haben. Die offizielle Budgetgrenze ist zwar nicht im Spiel implementiert, dennoch wird man als Hinterbänkler Boni hinsichtlich des Entwicklungslimits genießen, um schneller aufholen zu können. Auch eine gewisse Wahlfreiheit habt ihr als Boss eures eigenen Teams: Interviews können abgesagt, der Fabrikausbau pausiert oder die Wartung des Windtunnels vertagt werden. Ihr müsst dann aber auch mit den Konsequenzen leben.



Die Boxenstopps erlebt ihr jetzt nicht mehr nur aus dem Cockpit heraus, sondern wie in einer TV-Übertragung.

SUPERCARS

Es ist möglich, dass der auf Leaks spezialisierte und normalerweise sehr treffsichere Tom Henderson bereits eine vollständige Liste der in F1 22 enthaltenen Supercars vorliegen hat. Dabei soll es sich um die folgenden zehn Modelle handeln:

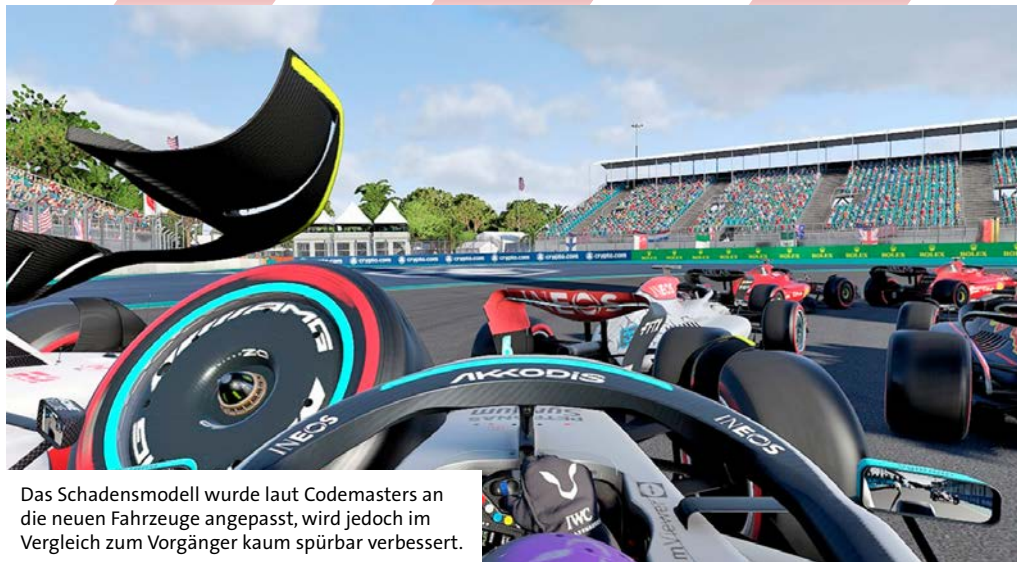
- McLaren 720s
- McLaren Artura
- Ferrari F8 Tributo
- Ferrari Roma
- Mercedes AMG GTR Pro
- Mercedes AMG GT Black Series
- Mercedes AMG GTR (Safety Car)
- Aston Martin Vantage F1 Edition
- Aston Martin DB11 AMR
- Aston Martin Vantage (Safety Car)

Die Sims im F1-Paddock

Kommen wir zu der für viele Fans wohl kontroversesten Neuerung des Jahrgangs 2022. Unter der Bezeichnung F1 Life führt Codemasters sogenannte Lifestyle-Features ein. Heißt konkret: Ihr erstellt euch euren eigenen Avatar, schlüpft in Markenklamotten, statet euch mit Tattoos und Piercings aus und bezieht euer eigenes Hipster-Loft. Und was macht man dort? Natürlich den Raum dekorieren, mit Teppichen, Ledersofas und anderem Interieur. Seid ihr damit fertig, könnt ihr eure Freunde einladen, deren Avatare dann in eurer Wohnung herumlaufen und eure Sportwagen bestaunen können. Sportwagen? »Das ist die Formel 1, nicht Grid Legends!«, mögt ihr nun vielleicht denken, aber so ist es tatsächlich: Ihr sammelt im Laufe eurer F1-Karriere auch teure Supercars, die im Rahmen der sogenannten Pirelli Hot Lap Events und anderer Challenges wie Drift, Autocross oder Checkpoint Challenge gefahren werden können. Diese Verwässerung mag vielen F1-Puristen nicht gefallen, ein cooles Detail wird dadurch aber immerhin ermöglicht: Ihr könnt nun auch die offiziellen Safety-Cars von Mercedes AMG und Aston Martin fahren, die bekanntlich ebenfalls ziemlich hochgezüchtete Biester sind.

Wie fahren sich die neuen Autos?

Weil wir gerade beim Thema Safety-Car sind: Das kommt bekanntlich nur auf die Strecke, wenn es ordentlich gekracht hat. Da drängt sich die Frage auf, ob Codemasters endlich auch das Schadensmodell verbessert hat. Leider müssen wir euch aber enttäuschen, denn noch immer sind abgefallene Frontflügel und ein paar Schäden am Unterboden das höchste der Gefühle. Kommen wir zum Abschluss noch zur Kerndisziplin eines Rennspiels, nämlich der Fahrphysik. Die eingangs erwähnten Verbesserungen bei der Reifen- und Fahrwerkssimulation wirken sich bereits jetzt spürbar auf das Lenkverhalten der Prototypen aus, obwohl es sich nur um das F1-Showcar in den jeweiligen Teamlackierungen handelt. Vor allem am



Das Schadensmodell wurde laut Codemasters an die neuen Fahrzeuge angepasst, wird jedoch im Vergleich zum Vorgänger kaum spürbar verbessert.

Kurveneingang spüren wir das hohe Gewicht der neuen Fahrzeuge, und kontrolliertes Gegenlenken ist angesagt. Unterm Strich steuern sich die Wagen angenehm fordernd, aber teilweise auch nervig unberechenbar. Bereits F1 2021 war in manchen Punkten ein Rückschritt zum grandiosen Vorgänger, vor allem beim Überfahren der Kerbs, und das 2022er-Spiel überrascht uns ebenfalls mit unvorhersehbaren Drehern, die sich in den seltensten Fällen abfangen lassen.

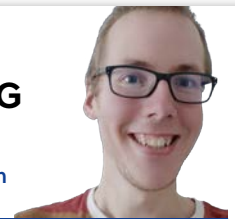
Rundum-sorglos-Paket oder unnötiger Ballast?

Der Ersteindruck von F1 22 könnte zwiespaltener kaum sein. Auf der Strecke, und das ist nun mal die Hauptdisziplin des Rennspiels, machen die zahlreichen kleinen Neuerungen in puncto Atmosphäre vieles richtig und sorgen wieder einmal für ein herrlich intensives, auf Wunsch sehr forderndes Spektakel. Das Fahrverhalten bedarf zwar noch Feinschliff, wirkt aber so weit stimmig und hat Potenzial. Die neuen Lifestyle-Features hingegen sind ganz klar in der Kategorie Geschmackssache abzuheften. Wer schon immer davon geträumt hat, Lewis Hamilton nicht nur auf der Strecke, sondern auch in

Sachen Körperschmuck nachzueifern, könnte damit glücklich werden. Dennoch bleibt das unangenehme Gefühl, dass Codemasters und Publisher EA mit F1 Life ihre Monetarisierungspläne vorantreiben wollen. 4,99 Euro für das Marken-Shirt? 1,99 Euro für den goldenen Nasenring? Wir müssen abwarten. ★

MEINUNG

Sören Diedrich
@DiedrichSoren



Ich habe seit F1 2010 locker über 1.000 Spielstunden in Codemasters' Rennspielen verbracht und damit alle bisherigen Höhen und Tiefen miterlebt. Ein Debakel wie 2015 kann ich nach dem ersten Anspielen glücklicherweise bereits ausschließen, dafür ist das Fundament, auf dem Codemasters inzwischen aufbauen kann, einfach zu gut und umfangreich. Die Fahrphysik muss im ersten Jahr nach dieser gigantischen Regelerneuerung noch nicht zu einhundert Prozent sitzen und macht bereits jetzt eine Menge Spaß. Auf der Strecke passt so weit alles, und auch der My-Team-Modus dürfte mich wieder für einige Wochen beschäftigen.

Einige Designentscheidungen kann ich dennoch nicht mit offenen Armen empfangen. Ja, ich spreche natürlich vorrangig von F1 Life, wobei natürlich jeder selbst entscheiden darf, ob einem dieser neue Aspekt gefällt. Aber auch der nach einem Jahr bereits wieder wegrationierte Storymodus oder die lückenhafte Umsetzung des neuen Reglements (Stichwort Budgetcap) stoßen mir sauer auf. Selbst in Zeiten der Netflix-Doku »Drive to Survive« sollte Codemasters nicht vergessen, was diese Rennserie wirklich ausmacht: keine Ohrhörer und keine zeitlich limitierten Lackierungen, sondern unverfälschte Action auf dem grauen Asphalt. Denn die Zeit der Konkurrenzlosigkeit ist vorbei. Immerhin wirft der F1 Manager 2022 aus dem Hause Frontier seine Schatten voraus und könnte sich zum neuen Zuhause für Puristen wie mich entwickeln.



Miami ist die einzige neue Strecke im Spiel. Dafür macht das Streckenlayout aber mächtig Spaß.

Saints Row

JUGENDKRIMINALITÄT

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Volition Inc.** Termin: **23.8.2022**

Saints Row will sich 2022 mit seinem Reboot neu erfinden.

Wir haben es in Aktion gesehen und sind besorgt. Von Valentin Aschenbrenner



Valentin Aschenbrenner

Vali ist ein riesiger Saints-Row-Fan. Gerade der zweite Teil mit seinem knallharten Gangster-Setting, exzessiven Anpassungsmöglichkeiten und der spielerischen Freiheit hat bis heute einen Platz in seinem Herzen. Dieses Niveau sollte Saints Row aber nie wieder für Vali erreichen. Und nach der Rettung der Welt und einem Abstecher in die Hölle war ein Reboot für Saints Row logisch und unvermeidbar. Beim neuesten Teil der Reihe überwiegt jedoch Skepsis die Vorfreude.

Oh, Saints Row. Ich wollte mich wirklich auf dich freuen! Immerhin kehrst du mit dem 2022er-Reboot zu deinen Wurzeln zurück, indem es endlich wieder um einen guten alten Gangsterkrieg in einem realistischen Setting geht. Und dann wären da noch die fantastischen Customization-Möglichkeiten, die ich mir für wirklich jedes Spiel wünschen würde. Ja, in jedem! Auch in Tetris. Das neue Saints Row hat aber ein ganz anderes Problem. Und damit meine ich nicht einmal die Identitätskrise, in der sich das Reboot befindet. Schließlich stehen die

Macher vor der Herausforderung, nach den irren Vorgängern jetzt die Kurve zurück in die Normalität zu kriegen, ohne dabei allzu viele Fans zu verlieren – denen fehlt nämlich jetzt ein Anknüpfungspunkt wie ein bekannter Held. Und vor allem, ohne jetzt als noch so ein weiteres »Standard Open World«-Spiel zu gelten. Davon haben wir inzwischen mehr als reichlich. Dann haben wir aber noch gar nicht von der jugendlichen Hipster-Heldentruppe gesprochen, die sicher auch nicht jedermanns Geschmack treffen wird. Watch Dogs 2, hust!

Western von gestern

Das alles sind schon mal immense Stolpersteine für den Erfolg des Reboots, aber mich plagten ganz andere Sorgen. Denn Entwickler Volition hat nach einigen rasant geschnittenen Trailern Gameplay enthüllt, welches Saints Row so zeigt, wie es sich letztendlich spielen soll. Und genau das lässt mich bangen. Hier scheint sich das neue Saints Row ein bisschen zu sehr am dritten Teil der Reihe aus dem Jahr 2011 zu orientieren. Was für Serien-Fans und Veteranen auf dem Papier ziemlich vielversprechend klingen dürfte, birgt große Schattenseiten. Denn damit wirkt das neue Saints Row wie aus der Zeit gefallen und eifert einem spielerischen Vorbild nach, das vielleicht vor elf Jahren noch aktuell war, heute aber einfach altmodisch wirkt.

Wie kommen wir da drauf?

Nach mehreren Story- und Gameplay-Trailern und einer exzessiven Vorstellung der wirk-





Ab einem gewissen Fahndungslevel hat man sogar Helikopter im Nacken.



Wir flüchten per Dirtbike vor der Polizei – sowas kommt öfter vor.



Das Hoverboard zeigt: Bierernst realistisch wird das Spiel sicher nicht.

lich beeindruckenden Anpassungsmöglichkeiten für unsere Figur hat uns das Entwicklerstudio endlich einen ausführlichen Einblick in die Spielwelt gewährt – 45 Minuten lang, um genau zu sein. Die Spielszenen präsentieren ein paar Haupt- und Nebenmissionen und zeigen, was Open World und Grafik zu bieten haben. Außerdem eine Handvoll weiterer spielerischer Details.

Und während dieser Präsentation wird das Problem klar: Volition scheint das Gameplay, das Missionsdesign und die Open World kaum weiterentwickelt zu haben. Denn nachdem Saints Row 4 und Gat out of Hell auf Superkräfte setzten, besinnt sich das Reboot wieder auf einen (vergleichsweise) realistischeren Ansatz. Das bedeutet, dass der neueste Teil seinem Vorgänger Saints Row 3 stark ähnelt. Zu stark.

Ballern und prügeln

Spielerisch hat sich Saints Row seit den vorgegangenen Teilen anscheinend kaum weiterentwickelt. In unserer Präsentation schießt der neue Boss seine Gegner mit einer stattlichen Auswahl an Waffen über den Haufen oder geht in den direkten Nahkampf. Dabei kommen Finisher oder besondere Spezialangriffe zum Einsatz, die schon stark Richtung Superkräfte gehen. Kennt man so halt auch schon aus Saints Row 3 und 4.

Fliegen kann man im Reboot jetzt zwar nicht mehr, dafür gibt es aber einen Wing-

suit und weitere abgefahrene Gimmicks wie einen Schleudersitz in unserem Auto, von denen die spielerische Abwechslung durchaus profitieren kann. Allerdings bekomme ich hier ein klein wenig den Eindruck, dass es die Entwickler mit ihrem realistischen Anspruch für Saints Row doch nicht allzu genau nehmen. Sei's drum, immerhin kann ich meine Spielfigur beispielsweise auch in Shrek verwandeln.

Zerstörbare Umgebung oder ein Deckungssystem gibt es übrigens noch immer nicht. Stattdessen laufe ich wie ein aufgeschrecktes Huhn hin und her, während ich aus allen Rohren feuere. Zum Glück machen die Geg-

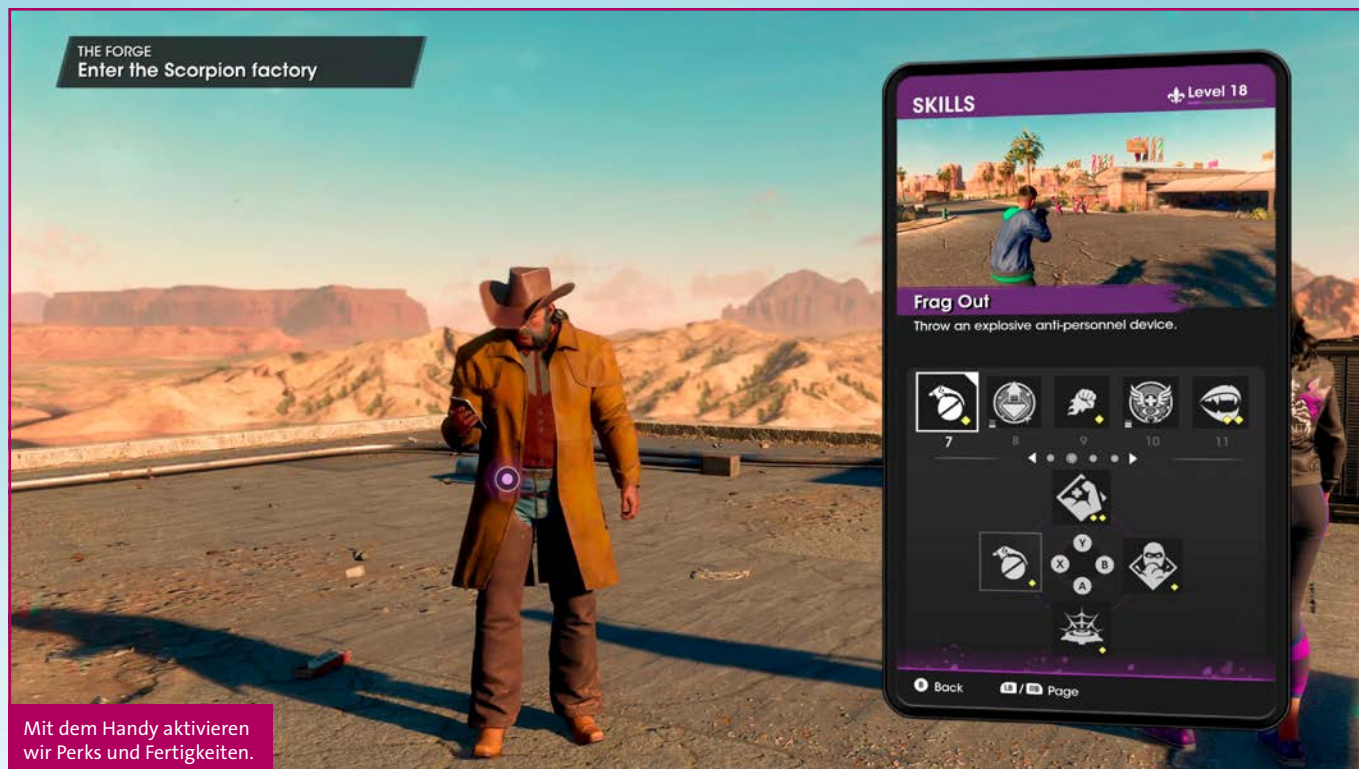
ner im bisher gezeigten Material ebenfalls keinen allzu intelligenten Eindruck. Sie gehen nur selten bis gar nicht in Deckung oder variieren bei Beschuss ihr Vorgehen. Auch das Treffer-Feedback könnte befriedigender sein, so stolpern oder zucken Feinde zwar, wenn sie getroffen werden, aber nicht unbedingt da, wo es wehtun sollte.

Missionen wie früher

Die gezeigten Missionen von Saints Row lassen sich eigentlich recht kompakt zusammenfassen: Der Boss (also meine Spielfigur) läuft oder fährt irgendwo hin, schießt ein paar Gegner über den Haufen, drückt Knöpfe



Fan-Liebhaber wie der Mayhem-Modus sind natürlich wieder mit dabei.



Mit dem Handy aktivieren wir Perks und Fertigkeiten.



Mit dem Wingsuit stoßen wir uns von Passantenköpfen ab. Deckung!



Alle Missionen lassen sich auch im Koop-Modus angehen.

oder jagt irgendwas in die Luft. In Kombination mit dem wenig beeindruckenden Gameplay könnte man zumindest darauf hoffen, dass sich Aktivitäten abseits der Hauptstory etwas beeindruckender gestalten. Doch kurioserweise hat sich Volition dazu entschieden, uns altbekannte Missionen zu zeigen, die sich seit über zehn Jahren Saints-Row-Geschichte wenig bis gar nicht weiterentwickelt haben. Ich beschieße Ver-

folger aus einem fahrenden Auto, jage unter Zeitdruck Objekte in meiner unmittelbaren Umgebung in die Luft oder lasse mich von Fahrzeugen und Gegnern mit Ragdoll-Physik durch die Gegend schubsen.

All dies kennen Fans der Reihe doch schon in- und auswendig. Und ich bin fast ein wenig schockiert davon, dass hier die Entwickler auf der Stelle zu treten scheinen. Ich frage mich, ob sich Volition hier bewusst

zur Stagnation entschieden hat, um so alt-ingesessene Veteranen in Nostalgie schwelgen zu lassen. Wie auch immer: Ein wenig bequem wirkt es allemal.

Taktik am Tisch

Ein bisschen taktischer Tiefgang wird mir zumindest mit einer Art War Table im Hauptquartier in Aussicht gestellt, über den ich mein kriminelles Imperium verwalte. Doch wirklich komplex oder spannend wirkt daran bisher nichts. Ich rechne mit nicht mehr und nicht weniger als einer kurzweiligen Nebenbeschäftigung, mit der ich mich alle paar Stunden auseinandersetzen muss, um mir ein stetiges In-Game-Einkommen in der Spielwelt zu garantieren.

Apropos: Was wir bisher von Saints Row gesehen haben, lässt nicht gerade auf eine lebendige oder immersive Spielwelt hoffen. Selbst an zentralen Orten sind nur wenige Passanten zu Fuß oder hinter dem Steuer von Fahrzeugen unterwegs. Hier würden eine lebendige Fauna oder fetzige Wettereffekte wie Windhosen oder Sandstürme (eben passend zum Wüsten-Setting) über den Eindruck einer recht kargen und tristen Spielwelt hinwegtrösten.



Dieses Bild ist hübsch, aber – wie auch alle anderen hier – vermutlich gestellt.

Im Hauptquartier einer verfeindeten Gang geht es heiß her.



Auch auf der Flucht bleibt noch Zeit für Wheelie-Gepose.



Die NPCs selbst überzeugen aus nächster Nähe nicht gerade durch menschliches Verhalten, und bis auf die Kommunikation mittels Emojis halten sich die Interaktionsmöglichkeiten in Grenzen. Entsprechend wirkt die Zivilbevölkerung wie eine nur bedingt überzeugende Kulisse. Das bekommen andere Großstadt-Open-Worlds seit Jahren besser hin. Natürlich möchte ich hier keine voreiligen Schlüsse ziehen, so gefällt mir die vor Flora strotzende Wüste von Saints Row beispielsweise richtig gut! Wie abwechslungsreich die Spielwelt von Saints Row aber letztendlich ausfällt, lässt sich frühestens zum Release überprüfen. So könnten unterschiedlich designte Gebiete durchaus zum Open-World-Feeling beitragen, doch gerade die (Innen-)Stadt von Santo Illeso wirkt mir zum aktuellen Zeitpunkt noch zu leer und leblos.

Ist es denn hübsch?

Das Spiel schaut zumindest ganz solide aus, vor allem die Lichteffekte und satten Explosionen können sich sehen lassen. Das neue gezeigte Material erweist sich aber auch als zweischneidiges Schwert: So lassen sich die steifen Animationen und Gesichter kaum ignorieren, aufploppende Objekte und der rapide nachlassende Detailgrad im Flug oder aus der Distanz können verwöhnte Augen schon mal erschrecken.

Ja, Saints Row war nie ein grafisches Brett, und das wird auch der Reboot nicht. Von einem neuen Open-World-Spiel im Jahr 2022 hätte man aber durchaus mehr erwarten können – vor allem bei der Weitsicht. Saints Row will sich nach einer langen Pause neu erfinden, traut sich aber in Bezug auf die Spielelemente, das Missionsdesign und

die Open World zu wenig aus seiner eigenen Komfortzone heraus. Das Resultat könnte damit immerhin eine solide Fortsetzung zu Saints Row 3 werden – die aber eben schon vor Jahren hätte erscheinen müssen. ★

MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Wäre Saints Row kein Reboot, würde ich dem Spiel vorwerfen, dass es auf der Stelle tritt. Doch das ist genau genommen nicht richtig. Immerhin hat sich Entwickler Volition mit Saints Row 4 und Gat out of Hell bereits in völlig neue Gefilde und sogar an spielerische Experimente gewagt. Das 2022er Saints Row tritt also nicht auf der Stelle, es geht sogar ein paar Schritte zurück.

Klar, grafisch ist es definitiv hübscher als Saints Row 3, und vor allem die komplexen Anpassungsmöglichkeiten von Charakter, Autos und Waffen beglücken mein Tuning- und Künstlerherz. Doch dass sich Volition anscheinend wenig bis gar nicht weiterentwickelt hat, was das Gameplay, das Missionsdesign und die Gestaltung der Open World angeht, frustriert mich als Fan der Reihe ungemein. Gerade weil Saints Row ein Reboot wird. Denn wird die Reihe nach einer viel zu langen Pause jetzt gegen die Wand gefahren, wird der Schaden viel größer, als wenn sich Volition einfach noch ein paar Jahre Zeit gelassen hätte.

Warum gibt es nach mittlerweile vier Teilen der Reihe noch immer kein Deckungssystem? Wieso wurde nicht an Treffer-Feedback oder an der Physik geschraubt? Gab es für Haupt- und Nebenmissionen keine besseren Ideen, als das aufzuwärmen, was Fans der Reihe bereits zum Erbrechen gespielt haben? Saints Row sollte sich meiner Meinung nach weniger auf Gimmicks und eine altbekannte und ausgelutschte Formel verlassen, sondern sich an wirklich neue spielerische Facetten wagen.

Natürlich hat Saints Row noch ganz andere Probleme. In Bezug auf die eigene Spielgruppe hat sich Volition beispielsweise komplett zwischen die Stühle gesetzt. Natürlich versuche ich in Bezug auf den Release im August 2022 optimistisch zu bleiben, doch es fällt mir zunehmend schwer.

Wir legen uns mit verfeindeten Gangs wie den Panteros an.



Im Cowboy-Laden kaufen wir entsprechende Klamotten.



The Valiant

SCHATZJAGD IM MITTELALTER

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Kite Games** Termin: **2022**

Cooler Helden, heiße Nahkämpfe und eine fette Solokampagne: Im Echtzeitstrategiespiel The Valiant führt ihr einen persönlichen Kreuzzug durchs mittelalterliche Europa. Wir haben exklusive Infos! Von Martin Deppe

The Valiant spielt im Europa des 13. Jahrhunderts, mitten im dichten Durchgangsverkehr Richtung Orient. Eigentlich hat Kreuzritter Theoderich von Akenburg der Gewalt abgeschworen, doch sein ehemaliger Waffenbruder Ulrich ist ganz besessen von einem legendären Artefakt, dem »Stab des Aaron«. Der soll sehr mächtig sein, kann aber auch die Menschheit in den Abgrund stürzen. Doof für Ulrich: Der Stab ist in mehrere Teile zerbrochen. Gut für uns: Das Wettrennen um die Artefaktstückchen führt uns quer durchs mittelalterliche Europa bis ins Gelobte Land. Wir haben exklusives Videomaterial von The Valiant (»Der Tapfere«) bekommen, das wir für diese Preview analysiert haben. Außerdem konnten wir ausführlich mit Producer Brad Logston reden. Der US-Amerikaner ist Spezialist für Strategiespiele, er war bereits federführend beim Taktikrollenspiel Expeditions: Rome und arbeitet derzeit auch an Knights of Honor 2 und Jagged Alliance 3.

Der Fokus von The Valiant liegt auf drei Bereichen. Erstens: eine große, aufwändig

inszenierte Solokampagne. Zweitens: taktische Gefechte mit sehr wenigen, aber spezialisierten Einheiten, die ihr skillt und so immer weiter spezialisiert. Und drittens: sehr viel Nahkampf mit Schwertern, Äxten, Speeren, Schilden. Bögen, Armbrüste, Katapulte und Trebuchets kommen zwar auch zum Einsatz, entscheidend ist aber meist der Clinch Mann gegen Mann.

Geschichte zum Anpacken

Die Solokampagne wird voraussichtlich 16 Missionen umfassen. Euer Privatreuzzug beginnt im heutigen Deutschland, damals Teil des Heiligen Römischen Reiches. Ihr überquert die Alpen, kämpft bei Venedig und dann weiter gen Süden den italienischen Stiefel runter. Von hier geht's schließlich über Konstantinopel gen Osten ins Gelobte Land. Vor einem neuen Szenario könnt ihr oft entscheiden, wen ihr in den Einsatz mitnehmt. Theoderich und seine Heldenkumpels wachsen sozusagen mit, erreichen höhere Levels und behalten immer ihre Skills und Ausrüstung. Trotz dieser Rollenspiel-

elemente soll der Fokus aber auf der Echtzeitstrategie bleiben. Brad Logston verspricht bei den Missionen viel Abwechslung: Ihr kämpft euch nicht stur durch Ulrichs Truppen oder lokale Gegner, sondern erlebt Schleichmissionen, Befreiungsaktionen, Hinterhalte, Abwehrgefechte und so weiter, zum Teil sogar mehreres kombiniert in einem einzigen Einsatz.

Helden und Einheiten: Weniger ist mehr

Die Missionen bestreitet ihr mit sehr wenigen Trupps. Meist sind es nur vier bis sieben, in größeren Gefechten auch mal acht oder neun, das war's. Im Mittelpunkt stehen immer eure Helden – zum Beispiel Kavallerist Gascoigne, Söldnerin Grimhild, Bogenschütze Konrad oder Ordensritter Reinhard von Kempten. Jeder bringt einen dreiteiligen Skilltree mit, der auch die entsprechenden Truppentypen beeinflusst. Wenn ihr zum Beispiel dem berittenen Gascoigne mehr Wumms bei Sturmangriffen spendiert, pflügt auch die



The Valiant setzt auf Gefechte mit wenigen, aber spezialisierten Kämpfern.



Das Spiel verzichtet auf Basisbau, ihr könnt aber einfache Konstrukte errichten.



Theoderich und seine Begleiter haben drei Talentbäume, die Skills wirken sich auch auf Truppentypen aus.

Ran an den Feind!

Weil ihr eure Missionen mit wenigen Einheiten spielt, sind eure Helden und ihre Begleittruppen kampfentscheidend, ihr müsst ihre Stärken und Fähigkeiten taktisch einsetzen. Gleichzeitig spielt das Schere-Stein-Papier-Prinzip eine große Rolle. Einfaches Beispiel: Als Theoderichs Trupp in einen Hinterhalt gerät, will ein feindlicher Reitertrupp Konrad und seine Bogenschützen anstürmen – das wird durch einen großen gelben Pfeil angekündigt.

Wenn man schnell genug ist, kann man die Schützen aus dem Gefahrenbereich ziehen und mit Speerträgern kontern, denn die sind gut gegen Reiterei, die sich zurückzieht. Die Speerträger zünden jetzt einen Spezial-Skill und schleudern ihre Waffen auf gegnerische Schwertkämpfer. Schon ist der Hinterhalt der Gegner gescheitert, wir können den Angreifern nachsetzen oder in Formation weitermarschieren.

In den Gefechten müsst ihr auch deswegen so taktisch vorgehen, weil Verluste schwer oder gar nicht zu ersetzen sind, da The Valiant komplett auf Basisbau verzichtet. Ihr errichtet also keine Kasernen, sondern höchstens Konstruktionen wie hölzerne Plattformen, damit eure Schützen bei Verteidigungsstellungen weiter gucken und schießen können. In Belagerungsschlachten baut ihr Kriegsmaschinen oder erobert oder zerstört feindliche. Verstärkung be-

kommt ihr meist über Befreiungsaktionen oder wenn ihr bestimmte Sektoren einnimmt. Solche strategischen Positionen sind aber eher die Ausnahme.

Und was ist mit Multiplayer?

Neben der 16-teiligen Solokampagne sind zwei Multiplayer-Modi geplant, nämlich gegeneinander und kooperativ. Im PvE wehren bis zu drei Spieler gemeinsam anstürmende KI-Truppen ab. Die Angriffswellen werden immer stärker, Minibosse und richtige Bosse greifen mit ein. Je nachdem wie lange ihr in diesem Last Man Standing überlebt, kassiert ihr Erfahrungspunkte für eure Helden, levelt sie hoch und schaltet weitere Skills frei. Außerdem sind kosmetische Outfits geplant. Im PvP soll es Szenarios für einen gegen einen sowie zwei gegen zwei geben. Hier geht's schon öfter darum, Sektoren zu erobern und zu halten, um so eure Truppen zu verstärken oder Geländevorteile wie Hügel oder Engpässe zu sichern. Aber auch im PvP toben keine Massenschlachten, sondern taktische Gefechte mit wenigen Kampfgruppen, genau wie in der Solokampagne. ★

Otto-Normal-Kavallerie effizienter durch Feindreihen. Grim-

hilds Mut-Skill zieht den Zorn der Gegner auf sie, spornt aber auch nahe Infanterie an. Und Schützenkönig Konrad kann beispielsweise zwischen Bogen und Armbrust wählen – also mehr Reichweite oder mehr Bumms.

Im Kampf hat jeder Held serienmäßig ein »Vengeance Meter« eingebaut, das sich füllt, wenn ihr Schaden austeilte oder kassiert. Sobald das voll ist, ploppen im Kreis- und Menü neue Befehle auf, etwa eine lähmende Pfeilsalve für Schütze Konrad. Jetzt habt ihr zwei Möglichkeiten: den Wunsch-Skill sofort auslösen oder das Vengeance Meter vorerst gefüllt lassen, um passive Boni zu halten und später zuzuschlagen. Ein kleines bisschen Magie steckt ebenfalls im Spiel: Einheiten zaubern zwar nicht wild herum, doch es wird gemunkelt, dass womöglich die Teile vom Stab des Aaron magische Kräfte haben. Mehr wollte Producer Brad Logston aber noch nicht verraten.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Über eine Stunde statt der geplanten halben habe ich mit Producer Brad Logston über Discord geplaudert und gefachsimpelt – und war mehrfach versucht, ihn virtuell in den Arm zu nehmen. Denn seine Strategie hinter dem Strategiespiel finde ich goldrichtig: Fokus auf eine klassische Solokampagne, taktische Gefechte statt Kanonenfutterschlachten und hoffentlich gelungene, dynamische Nahkämpfe! Auch das Team von Kite Games stimmt mich zuversichtlich. Dass die Ungarn nicht nur halbgar, sondern gar gute Spiele können, haben sie 2017 bereits mit Sudden Strike 4 gezeigt. Das Weltkriegs-RTS hatte mit dem ursprünglichen Massenschlacht-fokussierten ersten Sudden Strike aus dem Jahr 2000 zwar nicht mehr viel zu tun, doch die Gefechte mit wenigen, aber spezialisierten Panzern, Geschützen und Infanterie waren spannend und gut inszeniert.

Da ich The Valiant noch nicht selbst spielen konnte, bin ich mit einer genaueren Einschätzung noch vorsichtig. Entscheidend wird sein, wie gut die Nahkämpfe funktionieren. Denn das Problem kennt ihr wahrscheinlich aus vielen Echtzeitstrategiespielen: Beim Marschieren, In-Stellung-Gehen und Losstürmen sind Einheiten noch brav in Formation – doch beim direkten Feindkontakt klumpt dann alles gern mal zusammen, das Kuddelmuddel wird statisch, Eingreifen ist dann oft fummelig. Hier machen die In-Game-Spielszenen aber auf jeden Fall einen guten ersten Eindruck. Ich freu mich drauf!



Vor einer Mission wählt ihr, wer bei eurer Bande mitmachen darf.

Analysiert die Sprache von Spielen



Christian Schwarz,
freier Autor

@heavymekki

ZULETZT LIVE GESEHEN: Tenacious D im Februar 2020 in Berlin:
»We are but men, ROCK!«

ZULETZT FESTGESTELLT: Mein spontanes Interesse am Remaster von Modern Warfare ist nach den ersten Missionen stark abgekühlt. Vor dem Hintergrund des Ukraine-Krieges fühlt es sich für mich bizarr an, aktuell dieses Call of Duty zu spielen.

ZULETZT GEDACHT: »Entrümpeln« ist ein komisches Wort, durch die Vorsilbe »ent-« impliziert es, dass es auch einen Rümpelvorgang gibt. Was soll das sein? Das Aufbauen von Altlasten? Also rümpeln wir Gerümpel, bis wir es wieder entrümpeln?

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Wahrscheinlich FIFA 22, denn die kurzen Partien sind ideal, um Wartezeiten zu überbrücken, etwa bis das Essen im Ofen fertig ist. Und nach dem Spiel bin ich dann meist so frustriert, dass mir der Hunger vergeht – also auch ein »prima« Diät-Tipp!



In seiner Freizeit hängt Christian (links) mit Rockstars rum und versucht, sich Tipps für Guitar Hero abzuschauen.

UNSER Team



Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEHÖRT: Die Pet Shop Boys und My Chemical Romance auf Konzerten in München. Ja, mein Musikgeschmack ist möglicherweise weit gefächert.

ZULETZT GELESEN: Brandon Sanderson: Rhythm of War. Der Typ schreibt echt schneller, als ich mit dem Lesen hinterherkomme. Und das konstant auf einem Wahnsinnsniveau.

ZULETZT GEDACHT: Computerspiele, Katze, Brettspiele, Fußballschauen, Tischtennis im Verein, Musikquizzes, Kino ... wie soll ich da lesetechnisch auf Brandon-Sanderson-Tempo kommen?

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Es mag langweilig klingen, aber ich warte nie auf Spiele. Sondern freue mich über die, die gerade erscheinen. Mir macht es genauso viel Spaß, einen Geheimtipp zu entdecken, wie endlich einen lang erwarteten Blockbuster zu spielen.

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GETRAGEN: Die neue (und erste) Brille. Ich sehe sehr schlau aus, aber Optik ist bekanntlich nicht alles.

ZULETZT GENOSSEN: Ein Stadtfest mit drei Bühnen und viel variantenreicher Live-Musik. War toll, trotzdem werde ich nicht zu einem zweiten Markus.

ZULETZT GEDACHT: Vielleicht probiere ich jetzt doch mal dieses Dark Souls aus?

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Bis vor ein paar Wochen hätte ich noch Baldur's Gate 3 gesagt, aber der Release ist auf nächstes Jahr verschoben worden. Also warte ich einfach auf ein Addon für ... na ja, ihr wisst schon.



Marilyn Marx,
Lead Community
Management

@Zaizencosplay

ZULETZT GELESEN: Die ersten zwei Bücher der Grisha-Trilogie (Shadow and Bone). Ich weiß auch nicht, warum ich nur Jugendbücher lese, aber ich lieb's.

ZULETZT GEBASTELT: Rüstungsteile für die Schuhe und das Kleid. Bald gehen die Conventions wieder los, und es gibt noch einiges am Cosplay zu machen.

ZULETZT GEDACHT: Warum geht in der eigenen Bude eigentlich immer pünktlich was kaputt, sobald man den letzten Schaden repariert hat? Ist das Karma?

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Stray! Darin geht es um Katzen und Cyberpunk. Und das sind einfach zwei Wörter, die mich glücklich machen!

DU HAST NUN DEN HUT BEIM COMMUNITY MANAGEMENT FÜR GAMESTAR, GAMEPRO UND MEIN MMO AUF. WAS TUST DU DA GENAU?

Ich denke in erster Linie Community Management übergreifend und versuche, die Stärken unserer einzelnen Communitys in den Vordergrund zu stellen. Das heißt konkret, dass ich mir zusammen mit meinem Team coole Ideen und Aktionen für euch überlege.



Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEHÖRT: Endlich wieder die wilden Burschen von LaBrassbanda live, noch dazu in der spektakulären Festungsbühne der Kufsteiner Burg.

ZULETZT GELESEN: Alle 15 Minuten das Vibrieren der 24-Stunden-Blutdruckmessung. Älterwerden ist nichts für Feiglinge!

ZULETZT GEDACHT: Nächstes Jahr ballere ich mir den Sommer nicht so mit Konzertterminen voll. Dann aber wirklich!

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Nachdem mir Bethesda ja Starfield vor der Nase weg verschoben hat, warte ich jetzt ganz simpel auf bessere Release-Zeiten. Irgendwann muss ja was kommen.

Stephanie Schlottag, Junior Editor

@ThePumpkini

ZULETZT BESUCHT: Den wunderschönen Olympiapark mit seiner Minigolfanlage. Man sollte da viel öfter Picknicks machen!

ZULETZT GEBAUT: Ich hab das nicht mit Géraldine abgesprochen, aber ich war auch in Planet Zoo fleißig: Ich baue einen Park mit den afrikanischen Big Five. Der Jaguar kommt hoffentlich im nächsten DLC!

ZULETZT GEDACHT: Nachdem ich kürzlich mal die Demo von Metal: Hellsinger rocken durfte: Warum gibt es eigentlich so wenige (coole) Metal-Spiele? Muss sich ändern.

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Musste erstmal spicken, was 2022 nach all den Verschiebungen überhaupt noch erscheint. Wähle deswegen mal optimistisch God of War: Ragnarök.



Géraldine Hohmann, Redakteurin

@mighty_dinomite

ZULETZT BESUCHT: Eine coole Burg und ein möglicherweise verfluchtes Marionettenmuseum. Dinge, die ich sehr schätze.

ZULETZT GEBAUT: Ein richtig dekadentes Nilpferdgehege in Planet Zoo. Die Knuffis verdienen nur das Allerbeste!

ZULETZT GEDACHT: Wie viele Nilpferde kann ich mir wohl halten, bevor das Spiel crasht? 3.000? Ach, bestimmt ...

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Hogwarts Leg... Na gut. Sagen wir mal was Originelles: Nour. Darin kann man auf extrem ästhetische Weise mit Essen spielen, und es erinnert mich ein wenig an die existenzialistische Philosophie von Everything. Darauf warte ich schon ewig.

Fabiano Uslenghi, Redakteur

@StillAdrony

ZULETZT BETRAUERT: Die Tatsache, dass Daedalic sich von herzerwärmenden Point&Click-Adventures abgewendet hat.

ZULETZT GELEHRT: Ein paar interessante Tierfakten über das gemeine Schnabeltier. Wusstest ihr, dass Schnabeltiere Milch schwitzen, die dann von den Jungtieren aufgeschleckt wird? Natur, ey!

ZULETZT GEDACHT: Je mehr Fakten ich über Schnabeltiere herausfinde, umso deutlicher wird klar, dass das eigentlich keine realen Tiere sein können.

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Verflucht. Mal wieder zu langsam beim Ausfüllen, jetzt haben schon genug andere Leute Hogwarts: Legacy gesagt. Ich will nicht langweilig sein, deshalb sag ich stattdessen einfach Company of Heroes 3!



Dimitry Halley, Redaktionsleiter GS.de

@dimi_halley

ZULETZT GETRAGEN: Einen verboten teuren Anzug auf der Hochzeit meines lieben Ex-Kollegen Johannes Rohe.

ZULETZT GEGESSEN: Viel zu viel.

ZULETZT GEDACHT: Ich hätte vorher vielleicht mal googeln sollen, was man als Trauzeuge so macht. Aber am Ende haben zumindest alle gelacht.

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Ich warte auf das echte Total War: Warhammer 3, also die Mega-Kampagne Mortal Empires. Ab dann landet mein Privatleben auf dem Pile of Shame.

Natalie Schermann, Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GESCHAUT: Our Father auf Netflix. Sehenswerte Doku über ein absolut widerwärtiges Ereignis.

ZULETZT BESTELLT: Den 100. Band von Detektiv Conan! Natürlich in einer super duper Special Edition.

ZULETZT GEDACHT: Habe ich genug Zeit, um die gesamte Detektiv-Conan-Reihe nochmal von vorne zu lesen?

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Hogwarts Legacy!! Ich habe genug auf meinen Hogwarts-Brief gewartet, 17 endlose Jahre. In Askaban! Na ja, nicht ganz. Aber ich freu mich mehr auf das Spiel als Dobby auf eine getragene Socke.



Nils Raettig, Redakteur Hardware

@nraettig

ZULETZT GESCHAUT: Die letzte Staffel von Ozark. Es wurde mir zwar teilweise etwas zu abstrus, aber grundsätzlich mag ich diese Serie immer noch.

ZULETZT GEHÖRT: Den auf den ersten Blick sehr gut mit dem Spiel verknüpften Soundtrack von Metal: Hellsinger. Rock on!

ZULETZT GEDACHT: Ob es wohl eine gute Idee war, mit dem Buchen des Urlaubs bis kurz vor knapp zu warten, um nicht zum dritten Mal in Folge ständig im Regen zu hängen? Wetterberichte ...

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Weil ich Hardware-Redakteur bin und privat eh (fast) nur League of Legends spiele, bin ich mal so dreist, die neue Hardware von AMD und Nvidia zu nennen. Das wird ein spannender Herbst!

Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GEFEIERT: Auf der Blauen Nacht in Nürnberg. Tolle Kunstaussstellungen, viel Musik, bestes Wetter. Mehr davon!

ZULETZT PROBIERT: Den Ehering. Jetzt ist fast alles bereit für den großen Tag.

ZULETZT GEDACHT: Warum bekommt man im Krankenhaus überhaupt einen Termin, wenn man dann doch noch mal sage und schreibe vier Stunden warten muss?

DEIN WARTESPIEL #1 FÜR DEN REST VON 2022? Hogwarts Legacy. Ich will die Open-World-Karte der Zauberschule von Icons bereinigen, Ubisoft-Style.



Vampire: The Masquerade – Bloodhunt

SHOOTER-GEHEIMTIPP
MIT FANGZÄHNEN

Genre: **Shooter** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Sharkmob** Termin: **27.4.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Von Würfel und Bleistift zu Headset und Controller: Bloodhunt bringt das Battle-Royale-Genre in die Welt der Dunkelheit. Lässt sich das wirklich vereinen? Von Jens Olaf Müller

Wenn die Sonne untergeht, erwacht die Welt der Dunkelheit zum Leben. Vampire, Werwölfe, Magier, Geister und viele andere Wesen aus Mythen und Märchen von uns Sterblichen leben in dieser Welt. Prag ist fest in der Hand der Vampire. Ihre Clans stecken in einem komplizierten Geflecht aus Regeln und Intrigen. Manchmal aber müssen die persönlichen Interessen beiseitegeschoben werden, und aus dem Ringen um Macht in elitären Clubs und dunklen, schattigen Gassen wird offener Krieg. Genau da setzt Vampire: The Masquerade – Bloodhunt an. Als Vampir taucht ihr in die finsternen Straßenschluchten der altherwürdigen europäischen Stadt ab und stellt euch dem knallharten Kampf gegen euresgleichen.

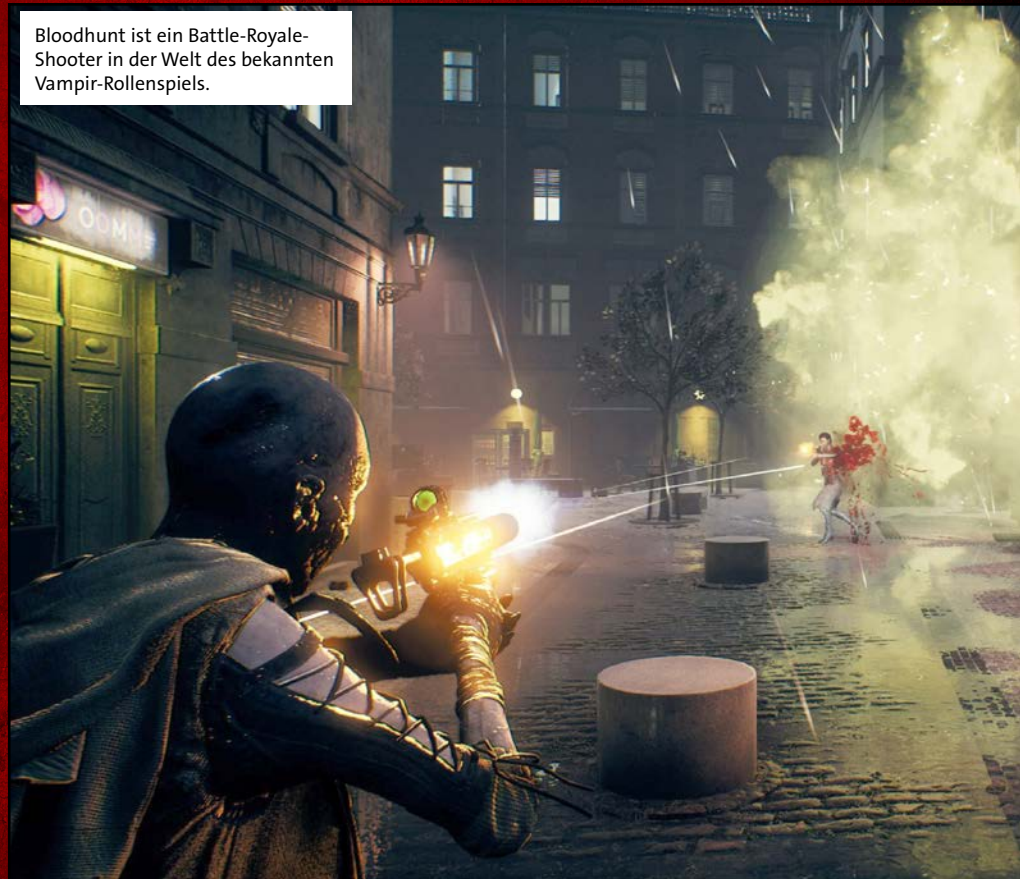
Als Hintergrund von Bloodhunt dient Vampire: The Masquerade. Das düstere und beliebte Pen&Paper-Rollenspiel ist bekannt für seinen ausgefeilten Hintergrund und seinen Fokus auf Charakterstory. Wie passt das nun mit einem Battle Royale zusammen? Überraschenderweise recht gut, wie auch die Spieler finden: Seit Release wachsen die Spielerzahlen zumindest auf dem PC stark, zuletzt waren bis zu 30.000 (virtuelle) Vampire gleichzeitig auf den Servern unterwegs. Was macht Bloodhunt so attraktiv? Also abgesehen davon, dass ihr es als Free2Play-Titel komplett kostenlos spielen könnt – wenn ihr auf dem PC bleibt. Im deutschen PlayStation Store etwa verlangt Sony die üblichen 25 Cent als »Altersnachweis«.

Treffen sich zwei Jäger ...

Das Schlachtfeld in Bloodhunt ist die Altstadt von Prag. Umgeben ist es von »Rotem Gas«. In regelmäßigen Abständen dringt das Gas vor und verkleinert dabei die Killzone dynamisch. Das erhöht den Handlungsdruck und verhindert, dass man sich einfach verkriecht und abwartet, bis die Runde vorbei ist. Drei Spielmodi stehen euch von Anfang an zur Verfügung. In der »Blutjagd« seid ihr auf euch alleine gestellt und duelliert euch mit rund 40 anderen Spielern sowie den Kl-



Bloodhunt ist ein Battle-Royale-Shooter in der Welt des bekannten Vampir-Rollenspiels.





Sterbliche geben euch Heilung, und ihr Blut kann euch einen Buff verschaffen.

gesteuerten Kräften der »Instanz« – menschlichen Gegnern, die der Welt der Dunkelheit den Kampf angesagt haben. Quasi Mächteger-Van-Helsing. Ein Zufallssystem generiert dabei vor Spielbeginn bis zu zwei Modifikationen, die das Schlachtfeld deutlich beeinflussen. So können beispielsweise die Ausbreitung des Gases verändert oder in Verstecken höherwertige Waffen gefunden werden.

In »Battle Royale« geht ihr zu zweit oder dritt auf die Jagd nach anderen Vampiren. Eure Teammitglieder könnt ihr dabei wiederbeleben. Ab Spieler-Account-Stufe 10 dürft ihr euch in der Solo-Rangliste international messen. Ihr startet den Kampf als eines von sieben Kainskindern, Vampiren also. Jeder Vampir hat eine aktive Clannfähigkeit, eine aktive Klassenfähigkeit und eine passive Fähigkeit, die euch selbst und, im Gruppenmodus, eurer Gruppe hilft. Außerdem könnt ihr per Tastendruck eure geschärften Vampirsinne aktivieren. Damit lassen sich Waffenverstecke ausmachen, Gegner identifizieren, und sehr wichtig: Ihr seht die Sterblichen, von denen ihr trinken könnt, um dadurch Perks und Heilung zu erhalten.

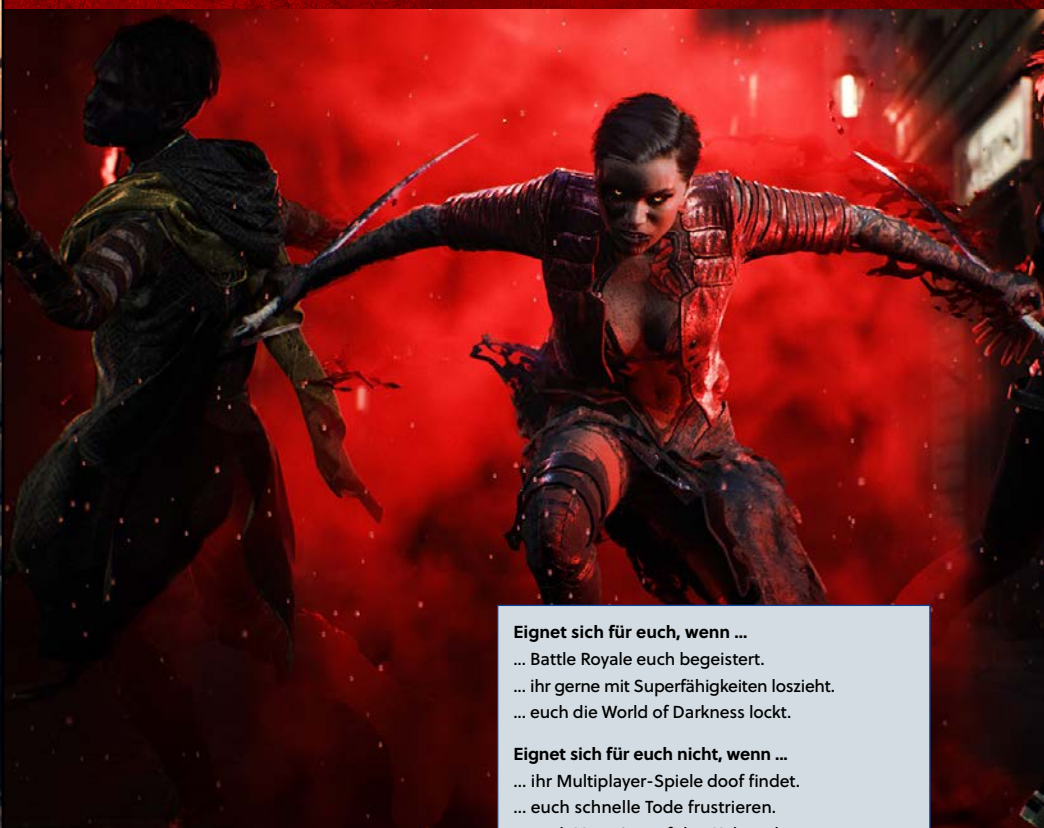
Für den Kampf stehen euch jede Menge Waffen zur Verfügung. Vom mit Stacheldraht umwickelten Baseballschläger bis zum Katan, von der Pistole bis zu zwei Handarmbrüsten gleichzeitig mit Explosivbolzen im Akimbo-Stil findet ihr, was das Herz begehrt, um euren Feinden ein schnelles Ende zu bereiten. Ein paar zusätzliche Gegenstände wie schusssichere Westen und Blutinfusionen für den Notfall runden das Bild ab. Gerade hier punktet das Spiel mit einer unkomplizierten Steuerung. Alle Kommandos sind

schnell verinnerlicht. Die Spielweise als Vampir, der Fassaden blitzschnell emporklettert und einzigartige Kräfte hat, unterscheidet es dabei deutlich von anderen Battle-Royale-Spielen. Waffen fühlen sich sehr unterschiedlich an, das Gunplay ist jedoch auch nicht allzu komplex.

Agil und gefährlich

Jeweils zwei Klassen orientieren sich an einem Vampirclan und seiner Art zu kämpfen. So kommen der Schläger und der Vandal aus dem Clan Brujah, der Saboteur und der Animalist aus dem Clan Nosferatu und die Sirene und die Muse aus dem Clan Toreador. Einzig der Vollstrecker steht alleine da und stammt aus dem Clan Ventrue. Klassen desselben Clans besitzen eine gleichartige Fähigkeit. Beispielsweise können sowohl die Schläger als auch die Vandalen des Clans Brujah einen kraftvollen und weiten Sprung hinlegen. Im Clan Nosferatu können beide Klassen für kurze Zeit unsichtbar werden, um sich ungesehen neu zu positionieren. Die Toreador beherrschen die Fähigkeit, eine Projektion ihrer selbst an einen Punkt in Sichtweite zu schicken und sich dann sehr schnell dorthin zu teleportieren. Unterschiede in den Klassen untereinander kommen durch die Klassenfähigkeiten zustande:

- Schläger führen einen erdschütternden Iron-Man-Sprung auf Gegner aus.
- Vandalen schlagen so heftig in die Luft, dass eine kinetische Welle Projektile und Gegner im Weg beiseite drückt.
- Saboteure platzieren oder werfen unsichtbare Fallen.
- Animalisten entsenden einen Schwarm



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... Battle Royale euch begeistert.
- ... ihr gerne mit Superfähigkeiten loszieht.
- ... euch die World of Darkness lockt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Multiplayer-Spiele doof findet.
- ... euch schnelle Tode frustrieren.
- ... euch Vampire auf den Keks gehen.



Fledermäuse an einen Ort, den diese dann auskundschaften.

- Sirenen blenden Gegner mit ihrer Schönheit wortwörtlich.
- Musen können nicht nur sich, sondern auch ihre Mitspieler heilen.
- Der Vollstrecker besitzt die Fähigkeit, seine Haut zu verhärten und sie damit kurzzeitig undurchdringlich zu machen, sowie die Kraft, auf einen Gegner in einem gewaltigen Sprung nach vorne zu hechten und ihm einen kräfteraubenden schweren Schlag zu verpassen.

Jeder dieser Vampire gewinnt durch Teilnahme an Kämpfen individuelle Erfahrungspunkte und kann so auf bis zu Stufe 20 aufsteigen. Automatisch werden dabei Vorteile

freigeschaltet, wie beispielsweise die schnellere Regeneration, nachdem man zu Boden gegangen ist.

Brich niemals die Maskerade!

Wenn sich im nächtlichen Prag die Vampire untereinander bekriegen, gibt es einige Regeln, die man möglichst nicht verletzen sollte. Die Maskerade aus dem etwas sperrigen Titel muss schließlich aufrechterhalten werden. Die Sterblichen dürfen nicht wissen, dass Vampire existieren. Allerdings heißt es auch: Wo kein Richter, da kein Henker. Im Spiel bedeutet das, dass man seine Vampirfähigkeiten nicht in der Nähe von Sterblichen einsetzen sollte, sie aber auch nicht bedrohen darf. Das Blut der Sterblichen zu trinken, kann einem Vampir jedoch große

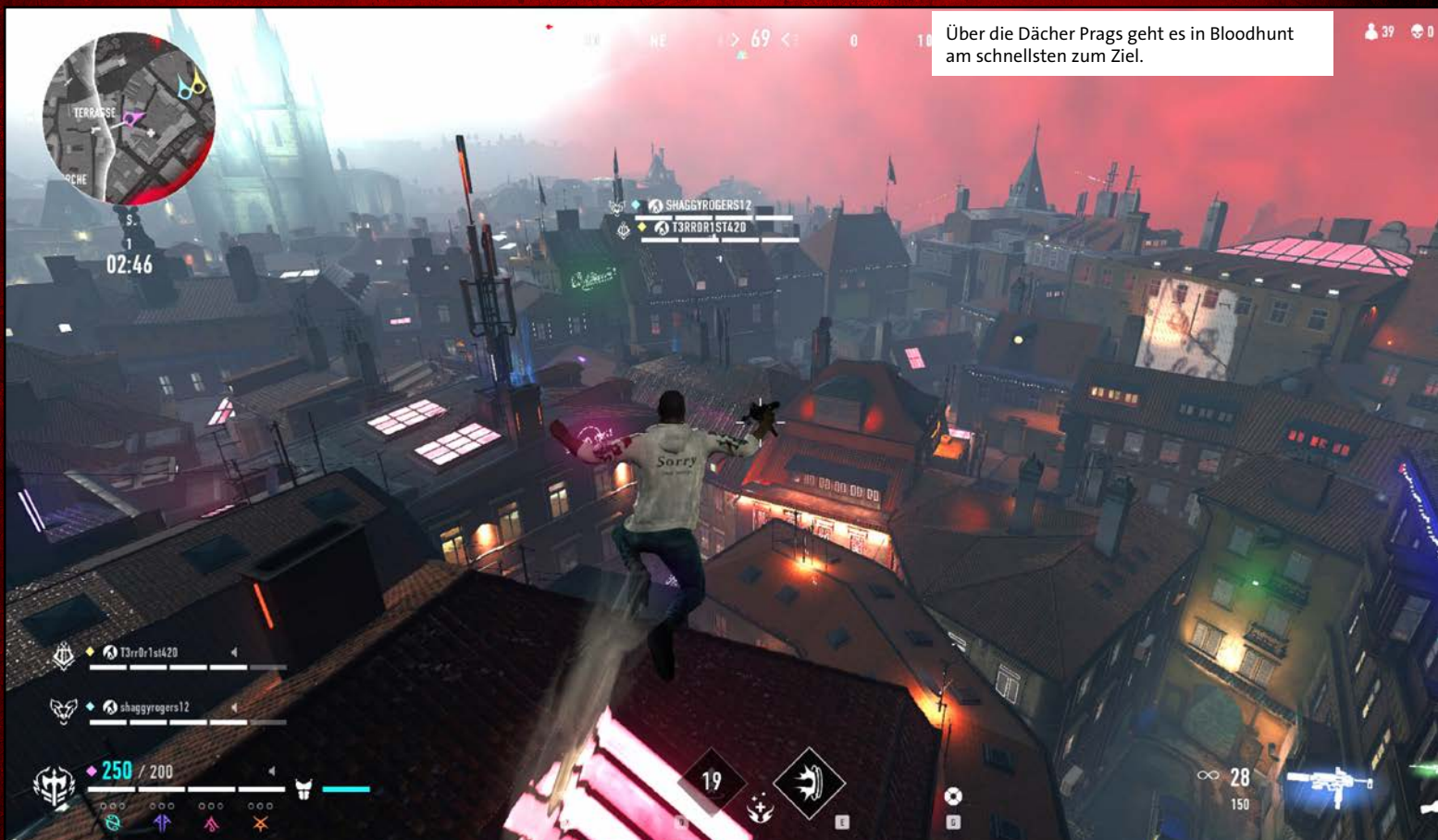
MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Bloodhunt macht vieles richtig: Die Waffen liegen angenehm in der Hand, die verschiedenen Vampirtypen und ihre Fähigkeiten sind interessant, und die schnelle Fortbewegung macht Spaß. Es erinnert mich irgendwie an ein flotteres Fortnite ohne das lästige Bauen und mit einem Grafikstil, der mein Horror-Fan-Herz höherschlagen lässt. Auch das grundlegende Gameplay macht Spaß: Man sammelt ein bisschen Ausrüstung, saugt zwei oder drei Passanten aus, und schon kann die Jagd auf andere Spieler beginnen. Die Kämpfe auf den Dächern von Prag sind definitiv unterhaltsam. Was allerdings weniger Spaß macht, sind einige viel zu mächtige Fähigkeiten. Wenn ein Feind dich verfolgt und dich mit seinen Fledermäusen sogar durch Wände aufspürt, kann das schnell frustrierend werden.

Boni verleihen, wie etwa höhere Regeneration oder mehr Kampfgeschick. Allerdings darf auch hier kein Sterblicher Zeuge werden, wenn ihr euch mal einen ordentlichen Schluck genehmigt. Passiert das doch einmal oder, noch schlimmer, stirbt ein Sterblicher (wie kleinlich eigentlich, Sterbliche sterben nun mal – das lässt sich ja schon aus der Bezeichnung herauslesen), wird sofort eine Blutjagd ausgerufen. Dann wird der



Vampir für alle anderen Vampire auf der Minimap sichtbar und zum Gejagten. Fallen eure Lebenspunkte auf null, kriecht ihr langsam und erschöpft für zehn Sekunden auf allen Vieren. Laufen diese zehn Sekunden ab, erhebt ihr euch mit wenig regenerierten Lebenspunkten wieder. Ein Vampir am Boden ist aber leichte Beute, denn er kann sich nur langsam aus der Kampfzone entfernen. Fügt ihr einem Vampir am Boden genug Schaden mit euren Waffen zu, stirbt er. Effektiver ist es jedoch, Diablerie zu begehen. Das bedeutet, ihr trinkt das Blut des zu Boden gegangenen Vampirs. Das stellt zum einen eure Lebenspunkte wieder her. Zum anderen gibt es euch eine zusätzliche Stufe für die Vorteile, die ihr aus dem Blut Sterblicher schlagen könnt.

Abtauchen in die Dunkelheit

Auf den ersten Blick wirkt es etwas seltsam, ein Battle-Royale-Spiel in der World of Darkness zu entwickeln. Das Pen&Paper-Rollenspiel ist düster, sehr detailverliebt, und im Fokus steht die Erzählung um Leben, Sterben und den Wandel vom Menschen zum Vampir. Sehr viel schnörkelloser ist der Ansatz, mit vampirischen Superfähigkeiten andere Vampire zu jagen und ihnen ihren letzten Snack wieder aus dem Leib zu prügeln. Dafür gibt sich Bloodhunt jedoch sehr viel Mühe, die Einflüsse der World of Darkness dezent einzubringen. Das Szenario und Setting wurden von den Entwicklern so gewählt, dass es möglichst gut in den Hintergrund passt. Das mitternächtliche Prag in Bloodhunt ist entsprechend den Informationen



aus dem Regelwerk, der World of Darkness, erschaffen worden. Dabei zeichnet die Stadt ein Bild der Kontraste: Alte Bauten wie Kirchen oder der Denkmalfriedhof wechseln sich mit Einkaufszentren und modernen Clubs ab. Sprache und Fachausrücke helfen einem, in die Welt zu finden und die Atmosphäre einzufangen.

Nach jedem Kampf kehrt ihr in eine Lobby zurück, das sogenannte Elysium. Dort ist der Kampf unter Vampiren nicht gestattet. NPCs im Elysium schicken euch auf einige kleinere Quests, durch die ihr mehr über die Spielwelt erfahrt. Hier habt ihr auch die Möglichkeit, Gegenstände zu untersuchen oder in Ruhe euer Tagebuch zu lesen, das euch mehr Überblick über den Konflikt gibt.

Kein Pay2Win

Das Aufstiegssystem ist schnell erklärt. Durch Kämpfe gewinnen sowohl euer ausgewählter Vampir als auch euer übergreifender Spieler-Account an Erfahrung. Bei letzterem schaltet ihr so neue Symbole oder Banner frei, aber kommt auch im Season Pass voran. Durch Abschluss täglicher Herausforderungen steigt man noch schneller in der Saison auf. Wie üblich in diesem Genre setzt Entwickler Sharkmob dabei auf den bezahlten Season Pass. Kostenlos sind nur wenige Stufenbelohnungen. Dafür gibt es dann Kleidung, Haarfarben, Accessoires, Symbole und Banner. Nur der XP-Boost greift in die Spielmechanik selbst ein. Neben dem Pass gibt es auch einen In-Game-Shop mit Kleidung, Emotes oder Tattoos, die ihr gegen Echtgeld kaufen könnt. ★

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODHUNT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 7400 / Ryzen R3 1300X
GTX 970 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700K / Ryzen 5 3600X
GTX 1080 / Radeon RX Vega 64
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- herrlich düsteres Prag
- sehr gute Soundkulisse
- flüssige Darstellung
- es ist immer Prag bei Nacht
- fehlende Abwechslung

SPIELDESIGN



- viele Fähigkeiten und Waffen
- schnelles Matchmaking
- unkomplizierte Steuerung
- Zufallsereignisse
- Voicechat wird kaum genutzt

BALANCE



- unterscheidbare Waffen
- Fähigkeiten nicht zu stark
- unterschiedliche Klassen
- steile Lernkurve
- zu viele Ausrüstungsverstecke

ATMOSPHERE / STORY



- finsternes Schlachtfeld
- Setting passt zur World of Darkness
- Hintergrundinfos
- abrupter Einstieg
- Hintergrundwissen muss erarbeitet werden

UMFANG



- drei Spielmodi anfangs, Ranglisten später
- individuelle Charaktere
- Shop nur für Kosmetik
- Season Pass mit Geschenken
- nur eine Map

FAZIT

Der Krieg der Vampire ist schnell, kurzweilig und lädt für ein paar Matches in eine stimmungsvolle Kulisse. Auch ohne Würfel!



MEINUNG

Jens Olaf Müller
@GameStar_de



Passt Bloodhunt als Spiel in die World of Darkness? Auf jeden Fall. Das Setting ist gut gewählt und bricht nicht mit den immersiven Elementen. Prag, das Elysium, der gesamte Stil passt in die elegante, aber auch schaurige Welt. Aber im Kern ist Bloodhunt natürlich ein Battle Royale. Eines, das sehr viel richtig macht. Es geht schnell in die Action, und selbst der frustrierende Moment des endgültigen Todes ist rasch überwunden. Schnell kehrt man in das Elysium zurück, nur um sich von Neuem in die Straßenschluchten Prags zu werfen. Die Waffen und Klassen laden dazu ein, Neues auszuprobieren und zu meistern. Battle Royale ist ein Genre, dem ich mich vor diesem Test noch nie zugewandt habe. Die Platzhirsche in diesem Bereich haben mich nicht gereizt. Umso schöner ist es, dass ich meine ersten Schritte in einem Spiel mit einem Hintergrund machen kann, den ich kenne. Bloodhunt ist kein Spiel, das ich täglich spielen werde. Aber es wird regelmäßig Besuche von mir bekommen.

King Arthur: Knight's Tale

ARTUS IST TOT, LANG LEBE ARTUS

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Neocore Games** Entwickler: **Neocore Games** Termin: **26.4.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Wenn ihr euch für Ritter und Rundenstrategie interessiert, solltet ihr euch diesen Geheimtipp nicht entgehen lassen – aber möglicherweise kommt ihr nicht mehr davon los. Von Christian Schwarz

Vor mehr als einem Jahr startete King Arthur: Knight's Tale in den Early Access und hat damals schon einen vielversprechenden Eindruck hinterlassen. Zwar war der Umfang noch sehr gering, das große Potenzial des rundenbasierten Rollenspiels, das uns in einer Dark-Fantasy-Interpretation der beliebten Sage rund um König Artus durch Avalon schickt, war aber von Anfang an deutlich zu sehen. Ob die ungarischen Entwickler von Neocore Games dieses Potenzial mit der Ende April erschienenen Release-Version auch vollends entfaltet haben und was euch auf dem rund 50 Stunden dauernden Trip erwartet, lest ihr im Test.

Knight's Tale erzählt die Geschichte von Sir Mordred, einst Mitglied an Artus berühmter Tafelrunde, doch zu Spielbeginn nicht nur mit dem allseits beliebten König Britanniens spinnefeind, sondern gar dessen leibhaftige Nemesis. Der Konflikt der beiden eskaliert sogar so sehr, dass sie ihre Armeen im atemberaubend schönen CGI-Intro aufeinander hetzen und sich gegenseitig im Duell töten. Klappe zu, Ritter tot? Nein, denn das ist erst der Auftakt. Der sterbende König Artus wird mit dem Schiff ins sagenumwobene Avalon gebracht, doch ein Sturm zieht auf, eine

Katastrophe passiert, und der einst gerechte wie gute Regent kommt als böser, untoter Antagonist wieder auf die morschen Beine.

Um die drohende Verwüstung Avalons durch Artus aufzuhalten, erweckt die mysteriöse Herrin des Sees unseren Sir Mordred ebenfalls von den Toten. Als zynischer Antiheld erwachen wir im Kerker Camelots, um nicht nur das Schloss für uns zu erobern, sondern auch die mythische Sagenwelt zu

entdecken und letztlich unserem alten Feind gegenüberzustehen.

XCOM trifft Dark Fantasy

Das ist die mehr als spannende Ausgangslage für einen interessanten Genremix. Auf der an die Total-War-Spiele erinnernden Kampagnenkarte bewundern wir nicht nur die schöne und detaillierte Darstellung der Welt, in der Schloss Camelot unseren Aus-



Bei Feindkontakt wechselt das Spiel in den Rundenmodus.

Von Camelot aus beginnen wir unser Abenteuer und wählen Haupt- und Nebenmissionen auf der Karte aus.

- ... ihr eine Open World erwartet.
- ... ein Storyende euch nicht enttäuschen soll.
- ... euch ständiges Grau und Braun nervt.

Unsere Einsätze finden auf einer separaten, mit unserer maximal vierköpfigen Hel dengruppe frei erkundbaren Karte statt. Die Schauplätze sind sehr abwechslungsreich, und es gibt in den vier Akten jeweils eine neue Hauptumgebung, etwa die Wüsten und

Unsere Heldengruppe stellen wir vor
 Missionsbeginn zusammen und wählen da-
 bei aus den Klassen Verteidiger, Streiter,
 Vorhut, Schütze und Magier. Insgesamt gibt
 es im Spiel 30 mehr oder weniger aus der
 Artussage bekannte Heldenfiguren, die wir
 entweder in Missionen oder über das Inter-

Wer dieses Gefühl auf ein Maximum treiben will und auch sonst vor keiner Herausforderung zurückschreckt, spielt gleich im Rogue-like-Modus. Da ist jeder Tod endgültig, Neuladen ausgeschlossen.

Doch zurück zu den Kämpfen. Die machen großen Spaß und bieten nicht nur je nach Zusammenstellung der eigenen Helden-Gruppe viel Abwechslung, sondern auch nach Gegnerart. Zu Beginn kämpfen wir noch hauptsächlich gegen Untote. Die haben die lästige Angewohnheit, nach ein paar Runden wieder aufzuerstehen. Erst wenn wir den Gegner nochmal angreifen



Die Untoten sind nach einem Knockout nicht besiegt, sondern stehen nach ein paar Runden wieder auf.

Zwischen den Haupt- und Nebenmissionen verbessern wir mit erbeutetem Gold und Handwerksressourcen unser Schloss.



Alle Zwischensequenzen im Spiel sind auf sehr hohem Niveau.



MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Die Komplexität und Tiefe von King Arthur: Knight's Tale sind für mich Beispiele für gutes Spieldesign. Hier werde ich nicht überladen, aber dennoch gefordert, muss sorgsam auf meine Helden achten und nebenher die Verwaltung sowie den Ausbau von Camelot managen. Das alles macht für sich schon Spaß, aber die Story und das Setting sind die wahren Triebfedern des Abenteuers. Der Dark-Fantasy-Stil, das abgefahrene Avalon sowie die Frage, was hinter dem mysteriösen Wandel des einst so rechtschaffenden Artus steckt, lassen mich Runde um Runde bestreiten.

Für mich war aber die Auflösung am Ende mit das Unbefriedigendste am gesamten Spielerlebnis. Auch die Ideenlosigkeit, am Schluss einfach immer mehr Gegnerwellen bekämpfen zu müssen, kreide ich den Entwicklern an. Alles in allem ist King Arthur: Knight's Tale aber ein Musterbeispiel für eine erfolgreiche Early-Access-Kampagne und ein definitiver Tipp für alle, die mit dem Setting und rundenbasierten Kämpfen etwas anfangen können.

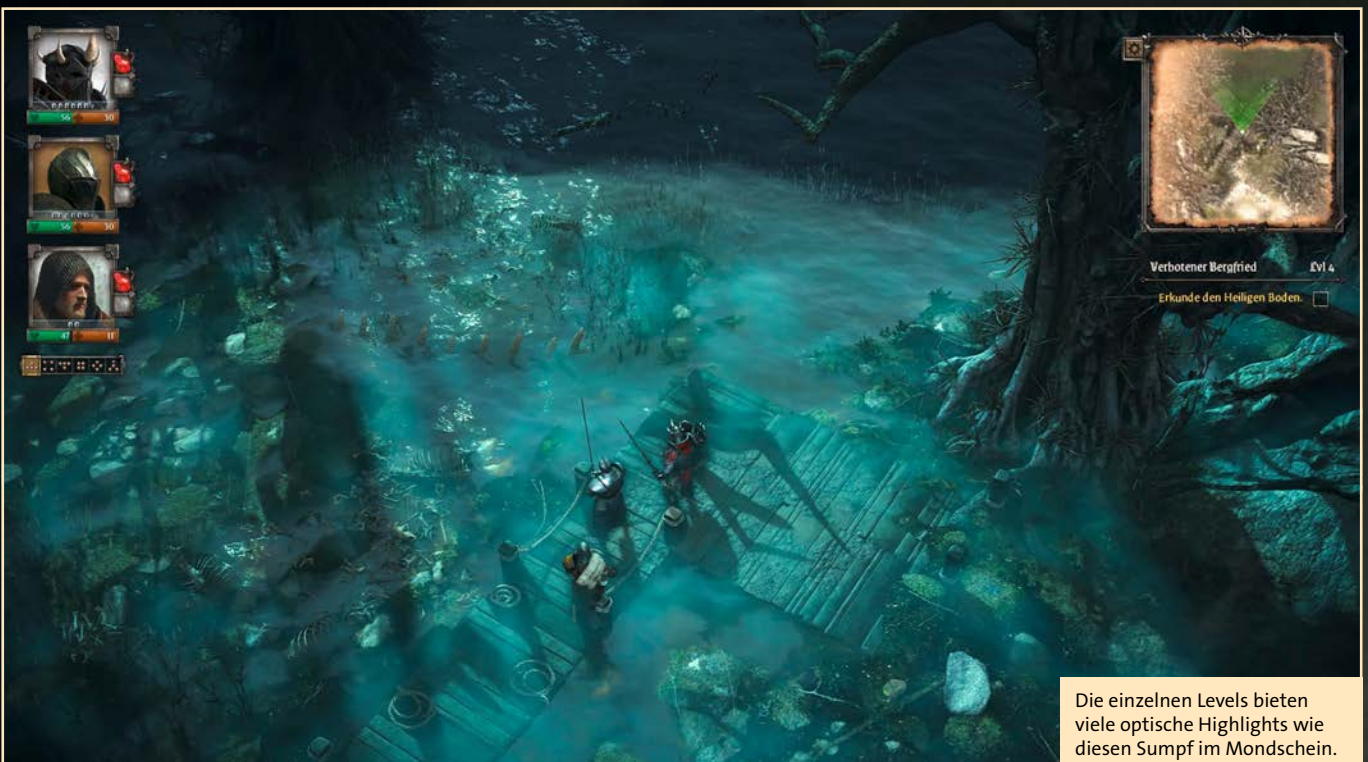
und seine Restlebenspunkte auf null bringen, sind wir ihn vollständig los.

Ganz im Stile des alten XCOM und anderer rundenbasierter Strategiespiele kostet jede Handlung unserer Charaktere Aktionspunkte, deren Anzahl wir zwar durch Skillung und Item-Boni erhöhen können, von denen wir aber trotzdem »immer zu wenig« haben. In Situationen wie der beschriebenen müssen

wir daher immer wieder taktische Entscheidungen treffen: Verbrauchen wir Aktionen unserer Charaktere, um diesen eigentlich schon besiegten Gegner richtig auszuschalten, sind dafür aber ein leichtes Ziel für die anderen? Oder schaffen wir es, die noch kämpfenden Gegner in wenigen Zügen auszuschalten, was uns den Kampf auch vollständig gewinnen lässt? Im schlechtesten

Fall schaffen wir es nicht, und die Probleme sind plötzlich größer als vorher. Andere Gegnertypen bringen ähnliche Eigenschaften mit, sodass wir unseren Spielstil immer wieder neu anpassen müssen.

Das Knobeln und Tüfteln macht einen großen Spaß, und wir fühlen uns sehr gut, wenn wir mit unserer Gruppe nur durch die Wahl der richtigen Taktik, cleverer Züge und



Die einzelnen Levels bieten viele optische Highlights wie diesen Sumpf im Mondschein.

ein bisschen Glück siegreich aus den zahlreichen Gefechten hervorgehen. Die Steuerung geht gut von der Hand, manchmal ist die Bedienung mit der Maus aber etwas schwammig, gerade bei einem schnellen Wechsel zwischen den Charakteren.

Obwohl die Kämpfe das Herzstück des Spiels und kurzweilig wie unterhaltsam sind, hat es der Entwickler Neocore Games damit gegen Ende etwas übertrieben. Gefühlt laufen wir dann zwei Meter auf der Karte, bis schon wieder eine Kamerafahrt den nächsten Raum mit unzähligen Gegnern ankündigt.

Mehr als nur Motivationskarotten

Damit wir in den Gefechten auch mithalten können, investieren wir auf der Kampagnenkarte durch Stufenaufstiege erreichte Lernpunkte in neue Fähigkeiten und spezialisieren so unsere Heldengruppe. Das ist auch der Zeitpunkt, an dem wir uns mit gesammelter Beute und Ausstattung der Charaktere befassen, denn in den Missionen sammeln wir Gegenstände nur auf – verwaltet und neu ausgerüstet wird hinterher. Das ist zum einen sehr angenehm, weil so in den Gefechten Missionsziel, Story und Kämpfe im Vordergrund stehen. Auf der anderen Seite würden wir uns wünschen, dass ein Mitglied der Gruppe wenigstens seinen Heiltrank an einen Kollegen abgeben könnte.

Bessere Ausrüstung sammeln wir nicht nur in Missionen, sondern können sie auch beim Händler kaufen. Der ist eins von mehreren freischaltbaren Gebäuden auf Schloss Camelot. Neben der bekannten Tafelrunde, die es uns ermöglicht, bis zu zwölf Ritter für die Gruppenauswahl zu rekrutieren, sind vor allem Hospiz sowie Kathedrale für die Genesung verletzter Charaktere und der Übungsplatz fürs Training der Helden, die nicht im Einsatz waren, wichtig. Die einzelnen Gebäude können wir mit gesammeltem Gold sowie Bauressourcen verbessern.

Dass das nicht aufgesetzt, sondern absolut nötig ist, merken wir schnell. Im Kampf verlorene Vitalität wird nicht automatisch wiederhergestellt, sondern muss im Hospiz aufgefüllt werden. Hat der Held zusätzlich noch eine Verletzung wie etwa innere Blutungen davongetragen, muss das außerdem

Ereignisse wie diese verlangen immer wieder Entscheidungen von uns, die Entwicklungen auf der Moraltabelle nach sich ziehen.



in der Kathedrale behandelt werden. Während der Behandlungszeit, die schon mal mehrere Runden dauern kann, sich aber mit Gold auf mindestens eine verkürzen lässt, steht die Figur nicht für Missionen zur Verfügung. Alternativ können wir auch angeschlagene Recken mitnehmen, das ist aber nur in größter Not zu empfehlen. Die verbliebenen Lebenspunkte sind nach erfolgreichem Rüstungsbruch kein dickes Polster, und Verletzungen bringen spürbare Mali mit sich.

Komplettiert wird das Gameplay durch ein Moralsystem mit den jeweils beiden Gegensätzen »Rechtschaffender« und »Tyran« sowie »Christ« und »Alter Glaube«. Immer wieder müssen wir während der Missionen, aber hauptsächlich bei in drögen Textfenstern präsentierten Ereignissen auf der Kampagnenkarte Entscheidungen in die eine oder andere Richtung treffen. Das beeinflusst das Verhältnis und somit die Leistungsfähigkeit unserer Heldengruppe, denn wenn wir als Verfechter des heidnischen Glaubens eine Gruppe von frommen Christen anführen, ist man sich zwangsläufig nicht grün. Die Richtung, in der wir uns dadurch in der Moraltabelle entwickeln, gibt vor, welche Nebenmissionen mit rekrutierbaren Helden oder weitere Verbesserungen wir freischalten können. Da man nicht alles freischalten kann, liegt hier Potenzial zum erneuten Spielen der Kampagne. Ist die

nach 50 bis 60 Stunden mit einem verhältnismäßig unspektakulären Finale beendet – was bei einem Preis von 45 Euro dennoch ein fairer Gegenwert ist –, warten noch einige Missionen als Endgame-Content auf euch. Außerdem gibt es einen PvP-Multiplayer-Modus. Das Spiel ist mit Ausnahme der Spielfigur komplett in englischer Sprache vertont. Es gibt zahlreiche Textlokalisierungen, darunter auch auf Deutsch, die schon zu einem sehr großen Teil, aber noch nicht komplett implementiert sind. ★

KING ARTHUR KNIGHT'S TALE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4690 / FX-4350
GTX 780 / R9 280X
8 GB RAM, 120 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770K / R5 1500X
GTX 1060 / RX 580
16 GB RAM, 120 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle CGI-Filme + Akte mit individuellen Settings
- dichte Dark-Fantasy-Welt + innerhalb eines Aktes wenig Abwechslung
- Questketten in Textfenstern

SPIELDESIGN



- motivierende Spirale + knackige Kämpfe
- wechselbarer Schwierigkeitsgrad + forderndes Management
- Maus manchmal hakelig

BALANCE



- gute Lernkurve + tote Helden sind verloren
- auf schwereren Stufen gnadenlos + Camelot verbessert Helden
- am Ende zu viele Kämpfe

ATMOSPHERE / STORY



- starker Fokus auf Geschichte + ungewöhnlicher Ansatz
- wohlige Schaueratmosphäre + Spannung hält das Spiel über an
- Ende enttäuschend

UMFANG



- lange Solokampagne + 30 Helden in fünf Klassen
- hoher Wiederspielwert + unterhaltsame Endgame-Inhalte
- PvP-Multiplayer

FAZIT

Stimmungsvolles und taktisches Rollenspiel in einem spannenden Dark-Fantasy-Setting.



Das Charakterdesign ist dem Setting angemessen recht finster.

Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters

SO GUT, WIE DER NAME LANG IST

Genre: **Strategie** Publisher: **Frontier Foundry** Entwickler: **Complex Games** Termin: **5.5.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Preview-Video

Für Strategie-Fans ist Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters selbst dann einen Blick wert, wenn sie Ketzer sind, die nichts mit Warhammer anfangen können. Und für echte Anhänger der Welt und ihrer Figuren ist es schlicht ein Fest! *Von Sascha Peñzhorn*

Mülltrennung: Plastik wandert ins Recycling, Restmüll wandert in die schwarze Tonne, Keys für Warhammer-Indie-Spiele wandern an mich. Dann schaue ich immer erst mal nach Stellenangeboten in meiner Umgebung und schreibe schließlich widerwillig einen Test über eine völlige Gurke, die kurz darauf eh wieder eingestellt wird. Und dann landet plötzlich ein Key für dieses garstige Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters auf meinem Schreibtisch. Meinem Erstdruck mit diesem Spiel traue ich nicht, doch nach zehn und auch nach mehr als 20 Stunden steht ganz klar fest: Dieses Spiel hat den Fluch gebrochen. Es ist dermaßen gut, dass ich ungelogen mehrmals nachgeschaut habe, ob das Teil tatsächlich von einem kleinen, unabhängigen Studio kommt, von dem ich tatsächlich in meinem ganzen Leben noch niemals was gehört habe.

Bevor ich gleich auf den folgenden Seiten voll geil umschreibe, weshalb dieses Spiel sehr gut ist, komme ich also direkt auf den wichtigsten Punkt: Ja, kauft es! Hier bekommt ihr richtig gut präsentierte Warhammer-Atmo-

sphäre. Gleichzeitig ist das Gameplay trotz kleinerer Probleme dermaßen gut und vor allem so abartig Spaßig, dass ihr auch dann noch einen Blick riskieren solltet, wenn ihr mit Warhammer eigentlich überhaupt nichts am Hut habt. Es mag zwar nicht ganz auf Augenhöhe mit XCOM 2 sein, doch es ist verdammt nahe dran.

Graue Ritter gegen Nurgle

In Daemonhunters kämpft ihr gegen die Horden des Chaosgottes Nurgle, der wohl einzigen fiktiven Entität, auf die Regel 34 des Internets nicht zutrifft. Der infiziert fröhlich einen ganzen Haufen Sternensysteme mit fünf fieseln Peststrängen, die alle erdenklichen Formen von Mutationen, Untod, Kultismus, Schuppen und Mischhaut erzeugen. Ihr fliegt mit eurem Raumschiff, der Baleful Edict, die stilecht einer fliegenden gotischen Kathedrale gleicht, von einem infizierten System ins nächste, teleportiert euer Team von vier Grey Knights auf die Oberfläche und lasst sie ordentlich aufräumen. Rundenweise hetzt ihr eure Technokrieger über das

Schlachtfeld, schickt sie in Deckung, werft Granaten, schießt die Schergen des Chaos mit dem Bolter zu Klump oder hackt sie im Nahkampf in Stücke.

Jeder eurer Helden verfügt pro Runde über je drei Aktionspunkte, die ihr nach Belieben in Bewegung, Angriffe und Spezialfähigkeiten investiert. Nehmt ihr einen Gegner ins Visier, seht ihr vorab immer genau, ob ihr den Bösewicht trifft und wie viel Schaden ihr verursacht. Eine zufällige Trefferchance wie in XCOM gibt es hier nicht. Solange sich euer Widersacher in Reichweite befindet und nicht vollständig durch irgendein Hindernis verdeckt ist, findet eure Attacke ihr Ziel. Eine kleine Portion Glück ist dennoch hilfreich, dann landet ihr womöglich einen kritischen Treffer und könnt Gegner permanent schwächen – beispielsweise indem ihr permanent deren Rüstung schrottet oder sie vom Fernkampf abhaltet, indem ihr ihnen die Waffenhand abhackt. Groovy!

Kurz und gut

Eine Mission nimmt selten mehr als 20 Minuten in Anspruch. So sind die düsteren Schlachtfelder immer relativ klein gehalten, zudem sind eure Grey Knights ausgesprochen mächtig und watschen mit einer Spezialattacke schon mal ein halbes Dutzend Feinde und mehr gleichzeitig um. Zu Spielbeginn stellt ihr eure Teams aus vier Klassen zusammen: dem zähen Justicar, den ihr mit Terminator-Rüstung aufpowern könnt, den

Unser Purgator rotzt gleich ein halbes Dutzend Feinde mit nur einem Schuss weg.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Warhammer liebt.
- ... ihr auf Rundentaktik-Shooter steht.
- ... ihr nicht vor fordernden Bossen zurückschreckt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

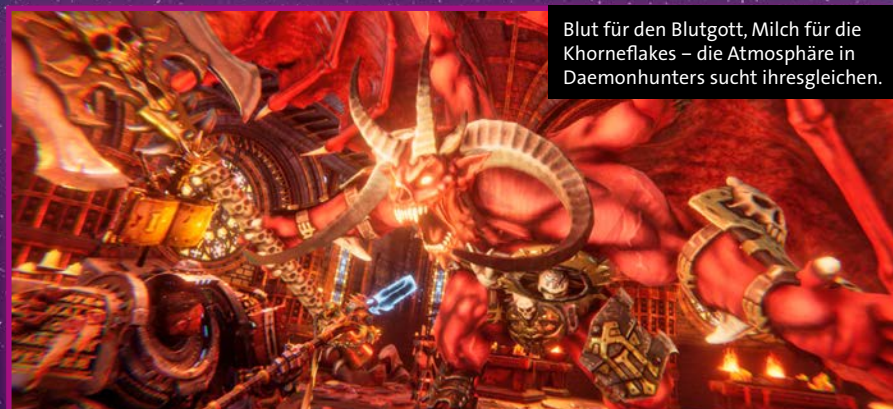
- ... ihr riesige, komplexe Schlachten wollt.
- ... ihr Nurgle und Graue Ritter langweilig findet.
- ... ihr gelegentlichen Grind nicht erträgt.



Eure Grey Knights stattet ihr mit haufenweise Waffen, Rüstungen, Granaten und anderen Extras aus, um sie für jede Situation zu wappnen.

heilenden Apothecary, den auf schwere Wummen spezialisierten Purgator und den teleportierenden Interceptor, der sich blitzschnell durch seine Opfer schnetzelt. Jeder davon ist auf seine Art ein hervorragender Kämpfer und entsprechend nützlich. Über Stufenanstiege schaltet ihr nach absolvierten Missionen zusätzliche Fähigkeiten und Passivboni für eure Ritter frei. Das motiviert und treibt zu immer neuen Einsätzen an.

Habt ihr alle missionskritischen Ziele erledigt, folgt der Teleport zurück aufs Schiff. Der lässt in vielen Einsätzen ein paar Runden auf sich warten, in denen ihr euch gegen zusätzliche Gegnerwellen zur Wehr setzen müsst. Nach getaner Arbeit erhaltet ihr etwas Ausrüstung zur Belohnung, verletzte Einheiten begeben sich zur Erholung, und ihr investiert einige Servitoren in die Reparatur und Instandhaltung eures Schiffs, das streng nach Drehbuch im Tutorial stark beschädigt wurde und nur noch mit Ach und Krach durchs All tuckert. Schiffs-Upgrades können beispielsweise die Erholungszeit verletzter Ritter oder die Anreise zur nächsten Mission verkürzen, zusätzlichen Schutz gegen Warp-Stürme und feindliche Raumschiffe bieten und schaffen mehr Platz für zusätzliche Ritter. Nebenher erforscht ihr die Überreste eurer Feinde und schaltet so nicht nur neue Bluffs frei, sondern treibt außerdem die Story voran.



Blut für den Blutgott, Milch für die Khorneflakes – die Atmosphäre in Daemonhunters sucht ihresgleichen.

Sagenhafte Präsentation

Dieser Gameplay-Loop macht irre Spaß, nicht zuletzt wegen seiner grandiosen Inszenierung. Es gibt reichlich tolle Zwischensequenzen mit guter (englischer) Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Die Dialoge, der Warhammer-Jargon, die Schlachtfelder mit ihren gewaltigen Statuen und düsteren Kathedralen, der stimmungsvolle Soundtrack mit seinen düsteren Chören, die absolut brachialen Manöver der Grey Knights auf dem Schlachtfeld – Daemonhunters vermittelt eine unglaublich packende Atmosphäre! Das Spiel mag keine Grafikbombe mit Riesenbudget sein, aber es blutet Warhammer-Flair und zeigt die ganze Liebe seiner Entwickler zum Setting.

Eure Ritter wirken wie mächtige, tonnen schwere Titanen, die sich gnadenlos durch Nurgles Schergen fräsen. Gleichzeitig sind sie überraschend wendig und agil, treten stählerne Tore ein, die in unzählige Bruchstücke zerplatzen, stürzen sich durch berstende Fenster und schwingen sich mit ihren Jump Packs auf Aussichtspunkte, um niedere Feinde im Granatenhagel vergehen zu lassen. Dazu gibt es saftige Waffensounds und eine dynamisch zerstörbare Umgebung. Explodierende Deckungen sowie Pfeiler und Säulen, die krachend auf eure Widersacher stürzen, sehen dabei nicht nur klasse aus, sondern beeinflussen auch maßgeblich eure Taktik. Denn Trümmer und Explosionen vernichten eure Feinde oft effektiver als direkter Beschuss oder sprengen gleich komplett neue Schusslinien frei. Niemand kann der Macht eurer Waffen standhalten. Also fast niemand, denn manchmal ist die Schwierigkeitskurve etwas arg verbeult.



Selbst der auf Unterstützung und Heilung ausgelegte Apothecary ist ein fähiger Kämpfer.



Optionale Heldentaten bescheren euch zusätzliche Belohnungen.



Ihr stoßt immer wieder auf Notfallsituationen, die euer Schiff beschädigen und wichtige NPCs verletzen können.



Die KI begibt sich viel zu oft passiv in den Overwatch-Modus, statt gezielt unsere Schwächen anzugreifen.

Mal zu leicht und mal zu schwer

Genreveteranen finden in den meisten Missionen keine große Herausforderung, wenn sie nicht auf den höheren der vier Schwierigkeitsgrade spielen. Das liegt an der bereits erwähnten Stärke eurer Einheiten, aber auch daran, dass die KI teils einfach nicht besonders helle agiert. In Situationen, in denen ihr mehrere Runden lang überleben und auf Teleportation warten müsst, kesseln euch Gegner viel zu oft ein, um dann untätig im Overwatch rumzusitzen, statt euch aktiv anzugreifen. Statt verletzte Ritter direkt mit der Waffe abzumurksen, hinterlassen Feinde gerne mal eine Zeitbombe und geben euch so die Chance zum Rückzug. Nichts davon ist so katastrophal doof, dass es komplett das Spiel vermässelt, aber in der Testfassung begegne ich immer wieder mal Situationen, in denen mich die KI scheinbar grundlos verschont. Hin und wieder werden eure Widersacher durch den Warp mit Buffs aufgemotzt oder eure Einheiten geschwächt. Wie oft das passiert, hängt von Nurgles Einfluss im jeweiligen System ab und wird durch den Einsatz eurer Spezialfähigkeiten noch beschleunigt.

Den ersten richtigen Schock erlebt ihr in Bosskämpfen, deren Schwierigkeitsgrad dann plötzlich so rapide ansteigt, dass es teilweise unvermeidbar erscheint, kritische Verletzungen oder Schlimmeres zu erleiden. Es hilft auch nicht, dass verletzte Ritter sich nach Missionen nur sehr langsam von ihren Wunden erholen. Hier müsst ihr entscheiden, ob ihr für ein paar Einsätze weniger erfahrene Recken von der Ersatzbank holt oder den

verletzten Kollegen mit einem Lebenspunkt malus ins Gefecht schickt. Das Dilemma lässt sich über Schiffs-Upgrades etwas lindern, aber niemals vollends beheben. Je nach Schwierigkeitsgrad können Ritter auch nur eine begrenzte Anzahl kritischer Verletzungen erleiden, bevor sie dauerhaft sterben. Überlegt euch gut, ob ihr hart genug für den Hardcore-Modus seid, der euch nicht mehr frei speichern lässt! Obendrein erschweren euch zufällige Ereignisse den Fortschritt: Ein angreifendes Schiff hat eure Triebwerke gehimmelt, und ihr kommt erst mal nicht mehr rechtzeitig bei Missionen an, der Großmeister ist verärgert und schickt 60 Spieltage lang keine Ausrüstung, Reparaturen dauern doppelt so lange, weil ein wichtiger NPC verletzt ist – am liebsten alles davon gleichzeitig. Argh!

Jetzt geht's erst richtig los!

Wenn ihr nach den ersten zehn Spielstunden langsam das Gefühl habt, Daemonhunters begriffen zu haben, haut das Spiel plötzlich richtig rein: Ihr bekommt Zugang zu Upgrades für meisterhaft gefertigte Ausrüstung, ein paar Stunden später könnt ihr dann auch noch Ritter der erweiterten Klassen Paladin, Chaplain, Librarian und Purifier freischalten, die allesamt noch mal eine Ecke mächtiger und komplexer als Ihre Basis-kameraden sind. Die Anzahl der von Nurgle

befallenen Systeme verdoppelt sich mal eben, die Variationen und Fähigkeiten eurer Feinde werden ebenfalls deutlich größer. Wo ihr eben noch überwiegend himmlöse Kultisten und ein paar Chaos-Marines weggeballert habt, mutieren Gegner nun vor euren Augen mit jedem Treffer, werden größer, stärker und kämpfen teilweise selbst dann noch unermüdlich weiter, nachdem ihr ihnen den Kopf abschlagt.

Ihr macht fortan Jagd auf die fünf Hauptbosse im Spiel, von denen jeder einen von Nurgles Peststrängen repräsentiert. Spätestens hier macht sich aber auch ein gewisser Grind bemerkbar: Um für die finalen Auseinandersetzungen stark genug zu werden, jagt ihr nach Ausrüstung und Erfahrungspunkten in vielen Missionen, die einander mit der Zeit ziemlich ähneln. Das macht immer noch Spaß, ab einem gewissen Punkt fühlt sich Daemonhunters aber ein klein wenig zu lang und repetitiv an. Soltet ihr euch an den Bossen die Zähne ausbeißen, fällt spätestens jetzt außerdem auf, dass ihr den Schwierigkeitsgrad in einer laufenden Kampagne nicht wechseln könnt.

Unerwartet komfortabel

Hasst ihr das eigentlich auch so, wenn Spiele mit Bezeichnungen für irgendwelche Mechaniken und Effekte um sich werfen, die ihr überhaupt erst dann kapiert, wenn ihr raus-



Eine unserer Entscheidungen hat Großmeister Kai verärgert, darum gibt es für 60 Spieltage keine Ausrüstungsbelohnungen.



Nach gewonnenen Missionen könnt ihr Beutegegenstände abgreifen. Die Upgrades dafür werden erst in der zweiten Spielhälfte freigeschaltet.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Leckt mich fett, was bin ich erleichtert! Als kleiner Indie-Entwickler bekommt man die 40k-Lizenz leichter als Herpes. Das Resultat ist dann, dass viele dieser Lizenztitel vergleichbar mit unerwarteten Blähungen sind: Sie erscheinen aus heiterem Himmel, und du hoffst inständig, dass am Ende keine Kacke dabei rauskommt. Was für eine Wohltat, dass Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters ein richtig gutes Spiel geworden ist! Es reicht qualitativ nicht ganz an XCOM 2 heran, dafür sind die Schlachten auf Dauer etwas zu kompakt, es gibt vergleichsweise weniger Abwechslung und Tiefgang. Trotzdem hat Complex Games hier ein hervorragendes Spiel abgeliefert.

Bleibt zu hoffen, dass Fans meine Meinung teilen und das Spiel ebenfalls in ihr Herz schließen werden, denn hier gibt's reichlich Potenzial für einen Nachfolger, der in allen Bereichen nochmal eine Schippe drauflegt. Zum Beispiel weitere Fraktionen mit eigenen Kampagnen. Kämpfe mit mehr Einheiten. PvP-Multiplayer mit Karteneditor. Das klingt bestimmt alles total undankbar, weil ich schon wieder viel mehr will, als hier drinsteckt. Versteht die Tatsache, dass ich nach diesem Spiel immer noch Lust auf mehr habe, aber bitte nicht als Kritik. Sondern als großes Lob für diesen Überraschungshit!

tabbt und den Krempel im offiziellen Wiki nachschlägt? Was zur Hölle sind Reinheits-siegelverbesserungen, was machen Warp-stürme und wie wirkt sich das aus, wenn Ectar zornig ist? Das alles lässt sich jederzeit direkt im Spiel nachschlagen. Können in Zukunft bitte alle Spiele mit eingebauter Anleitung und Glossar kommen? Alles ist verständlich und mit gut geschriebenen deutschen Texten erklärt, und ich liebe es!

Trotzdem wünsche ich mir an anderer Stelle noch die eine oder andere Verbesserung.



Die Endgegner sind zwar spektakulär, in unserer Testversion aber auch frustrierend schwer!

So seht ihr den Angriffsradius eurer Grey Knights immer nur dann, wenn ihr sie gerade nicht bewegt. Ich habe etliche Aktionspunkte vergeudet, indem ich Einheiten ganz knapp außer Reichweite eines Gegners platziert habe und dann noch mal einen oder zwei Schritte gehen musste, um endlich angreifen zu können. Zeigt mir beim Manövrieren doch bitte an, ob ich Feinde von der gewünschten Position anvisieren kann oder nicht! Ein weiterer kleiner Kritikpunkt ist die Kamera, wenn die KI am Zug ist. Ab und zu werden Ritter beschossen, die durch Objekte verdeckt oder gar nicht im Bild sind, manchmal wird nach einem Treffer kein Lebensbalken angezeigt. Das kommt nicht oft vor, aber häufig genug, um zu nerven.

So spielt es doch endlich!

Daemonhunters ist ungemein Spaß! Blutige Schlachten, spaßige Upgrades für Charaktere und Ausrüstung, eine toll inszenierte Story – Warhammer-Herz, was willst du mehr? Okay, vielleicht eine etwas schlauere KI, einen ausgewogeneren Schwierigkeitsgrad, ein wenig mehr Abwechslung bei den Missionen und vielleicht auch mal Einsätze, bei denen ich standardmäßig mehr als nur vier Ritter losschicken kann. Die gibt's zwar vereinzelt als Teil der Story, generell fände ich die Kämpfe aber noch interessanter mit sechs oder acht spielbaren Einheiten, schon

der erweiterten Klassen wegen. Und habe ich eigentlich schon erwähnt, dass ein ganz bestimmter Held, Castellan Garran Crowe, überhaupt nur in der Castellan Champion Edition spielbar ist, die einen Zehner Aufpreis kostet? Der Spaß kostet dann 55 eurer feinsten Euronen. Kleine Schwächen hin, bescheuerte Sondereditionen her, Daemonhunters ist ein herrlich brachiales Strategiespiel, das die Warhammer-Atmosphäre großartig einfängt und selbst dann noch Spaß macht, wenn einem das 40k-Universum im Prinzip egal ist. ★

WARHAMMER 40.000: CHAOS GATE – DAEMONHUNTERS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4590 / FX-8350
GTX 770 / R9 280X
8 GB RAM, 18 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 7 2700
GTX 1060 / RX 580
16 GB RAM, 18 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 tolle Storypräsentation 👍 wichtig inszenierte Kämpfe 👍 düstere Schlachtfelder 👍 gute Musik
👎 mittelpträgliche Texturen und Animationen

SPIELDESIGN



👍 coole Charakterklassen 👍 kurze, knackige Missionen 👍 motivierende Upgrades 👍 In-Game-Glossar
👎 kaum große Massenschlachten

BALANCE



👍 vier Schwierigkeitsgrade 👍 Hardcore-Modus
👍 freies Speichern 👎 stellenweise zu leicht oder zu schwer
👎 Schwierigkeitsgrad nicht änderbar

ATMOSPHERE / STORY



👍 coole Zwischensequenzen 👍 gute Sprecher 👍 gut übersetzte Bildschirmtexte 👍 pures Warhammer-Feeling
👎 das Ende zieht sich zu sehr hin

UMFANG



👍 acht Klassen 👍 zahlreiche Ausrüstungsgegenstände 👍 abwechslungsreiche Talentbäume
👍 große Kampagne 👎 viele Missionen sehr ähnlich

FAZIT

Rundenstrategie-Shooter mit tollem Flair, motivierenden Upgrades, kleineren Längen und ein paar Schwächen im Balancing.



Die KI ist stellenweise etwas dämlich. Dieser furchteinflößende Kamerad trampelt seine Gefährten regelmäßig einfach über den Haufen. Vielleicht ist das ja so gewollt.

Galactic Civilizations 4

SINNLOS IM WELTALL

Genre: **Strategie** Publisher: **Stardock Entertainment** Entwickler: **Stardock Entertainment** Termin: **26.4.2022** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic)** Enthalten in: **-**

Im Test zum vierten Teil der Galactic-Civilizations-Reihe suchen wir nach Alleinstellungsmerkmalen und stellen fest, dass manche Zeiten vorbei sind. Von Reiner Hauser

**Reiner Hauser**

Es gibt in Spielen alle möglichen Formen von Editoren. Editoren für Schiffsmodelle, Module, für Spezies und Nationen oder ganz klassisch für Charaktere. Da Reiner in letzter Zeit viele SciFi-Spiele getestet hat (Distant Worlds 2, Stellaris oder eben GalCiv 4), ist ihm aufgefallen, was fehlt: ein Editor für Planeten! Denn nachdem er seine Städte öfter mal Ankh-Morpork nennt, hätte er wirklich gern eine flache Welt auf dem Rücken von vier Elefanten, die auf einer Schildkröte durchs All fliegen.

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr von 4X nicht genug bekommt.
 ... ihr keine Lust mehr auf Starlanes habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr gerne den Diplomaten spielt.
 ... ihr Raumschlachten selbst ausfechten wollt.
 ... ihr euch nach frischen Ideen im Genre seht.

Es ist ein bisschen Zufall, dass unser Podcast-Imperator Michael Graf in einer der letzten »Was spielst du so«-Folgen von Master of Orion 2 schwärmte und berichtete, dass er den Klassiker auch nach so vielen Jahren noch immer gerne spielt – und neueren Titel vorzieht. Denn im Grunde könnte das auch die Einleitung für den Test von Galactic Civilizations 4 sein, das zwar durchaus Qualitäten hat, aber wenig Gründe liefert, es zu lieben.

Klassisch im Weltraum

Galactic Civilizations 4 ist ein richtig klassisches 4X-Rundenstrategiespiel im Welt-

raum. Klassisch ist in diesem Fall kein Lob, dazu später mehr. Ihr startet mit einem Planeten, einer Erkundungs- und je nach Spezies mit einem Kolonieschiff. Im Folgenden erkundet ihr den Raum um euch herum, kolonisiert weitere Planeten, baut Raumstationen, um strategische Ressourcen abzubauen und euer Einflussgebiet zu erweitern. Bei der Erkundung findet ihr Weltraummonster, Space-Piraten, gegnerische Fraktionen und kleine Anomalien, die euer Forschungsschiff untersuchen kann. Alles also ein bisschen wie in Stellaris.

Hinter den Anomalien verstecken sich kurze Ereignisse, die euch kleine Boni einbringen (etwa Erfahrung für das Schiff, ein paar Ressourcen oder ein kostenloses Raumschiff) und von kurzen Texten untermalt sind. Wie die meisten Systeme, die auch in Stellaris vorkommen, können die Events in ihrer Ausführlichkeit und Qualität nicht an das SciFi-Epos von Paradox Interactive heranreichen.

Verwalten, verhandeln, vernichten

Im Weiteren schickt ihr Drohnen aus, um Mineralien auf Asteroiden abzubauen, und verwaltet eure Kernwelten. Wenn ihr einen



Für große Planeten braucht ihr Truppentransporter. Hier befreien wir die Erde von den fiesen Drengin.



Galactic Civilizations 4 bietet 18 unterschiedliche Spezies, darunter die klassischen Menschen.

Gouverneur in einer Kolonie einsetzt, schaltet ihr das Baumenü des Planeten frei und könnt dort einzigartige Gebäude oder Anlagen errichten. Die Planetengröße bestimmt dabei die Anzahl der bebaubaren Felder. Die Felder und Gebäude wiederum haben Nachbarschaftsboni, sodass ihr mit geschickter Platzierung das Optimum aus Forschung, Einkommen, Landwirtschaft, Produktion oder Zufriedenheit herausholen könnt.

Früher oder später trifft ihr dann auf andere KI-Reiche. Je nach Einstellung verteilen sich die Völker auf eine oder mehrere durch Hyperraumrouten verbundene, runde Galaxie-Bobbels. Dabei fällt die Interaktion mit der KI insgesamt schlicht aus. Ihr könnt strategische Ressourcen oder Forschungen tauschen, Handelsrouten zu fremden Planeten einrichten und Kriege erklären. Ein wirklich tiefgreifendes Diplomatiesystem dürft ihr aber nicht erwarten.

Krieg ist bisweilen nervig

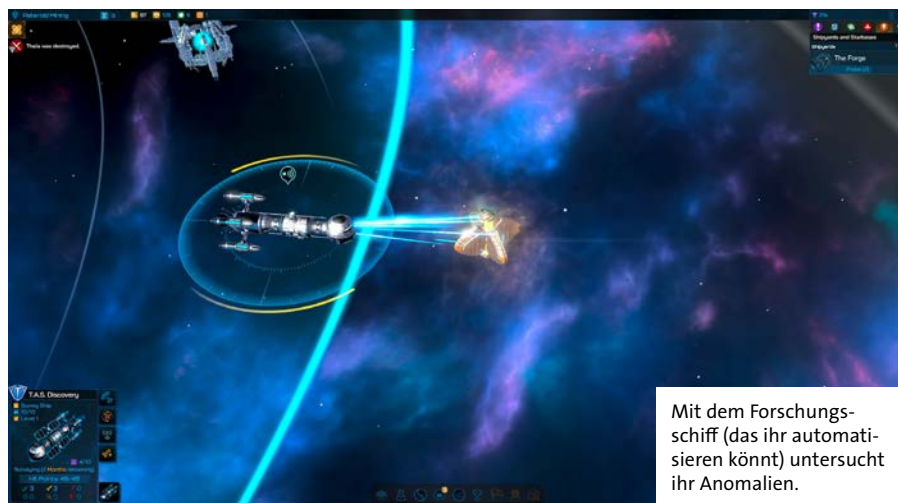
Wenn ihr euch dann einmal in einem Krieg wiederfindet, kommen zwei Eigenheiten von Galactic Civilizations 4 zum Tragen: Zum einen dürft ihr im Gegensatz zu Stellaris frei im All herumfliegen, fernab der bekannten Starlanes-Mechanik. Das schafft einerseits ein gutes Gefühl der Freiheit, macht Kriege aber auch nervig. Feindliche Flotten fliegen wild und unvorhersehbar durch euren Raum, attackieren hier und dort Raumstationen und Planeten. Das alles im Auge zu behalten und abzuwehren, ist bisweilen lästige Kleinarbeit.

Der Kampf um die Planeten gestaltet sich dagegen recht einfach. Ihr lasst eure Flotte einfach für ein paar Runden eine Welt belagern, und schon gehört sie euch. Nur bei besonders großen Planeten braucht ihr Truppenunterstützung in Form eines Trans-

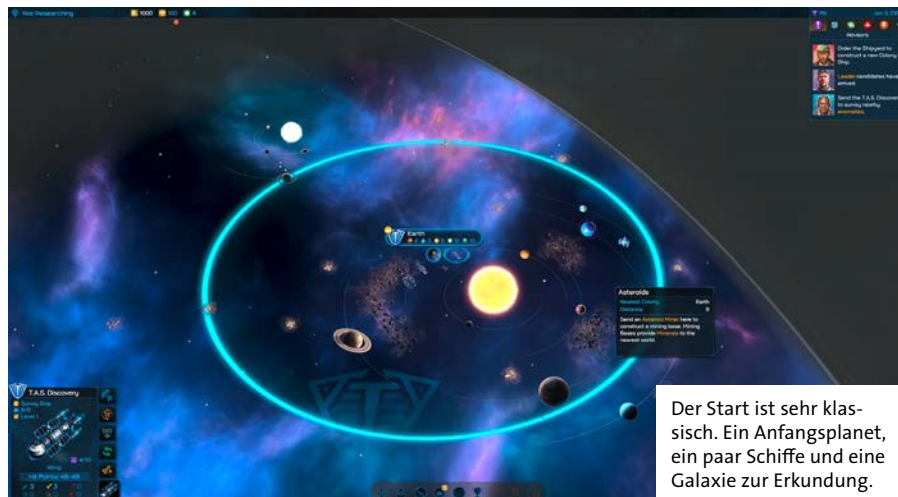
portschiffs (das erst per Forschung freigeschaltet werden muss). Planeten können außerdem auch die Seiten wechseln, wenn euer Einfluss in dem Bereich der Galaxie zu groß wird. Dazu unterstützt das Spiel eine dynamische Grenzsituation. Ihr könnt in

Galactic Civilizations 4 euer Territorium also auch indirekt erweitern.

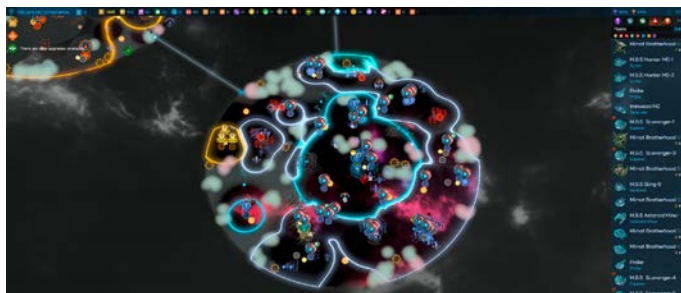
Die Einflussfaktoren sind jedoch etwas nebulös gehalten, was auch dem Fehlen eines Tutorials geschuldet ist. Die Grundmechaniken erklären sich zwar mehr oder weniger



Mit dem Forschungsschiff (das ihr automatisieren könnt) untersucht ihr Anomalien.



Der Start ist sehr klassisch. Ein Anfangsplanet, ein paar Schiffe und eine Galaxie zur Erkundung.



Die Grenzen der Reiche werden auf Basis eures Einflusses dynamisch generiert. So könnt ihr auch auf friedliche Weise Planeten übernehmen.



Der Schiffsdesigner bietet viele Freiheiten in Bezug auf Aussehen und Ausstattung.



Events und Quests sorgen für Abwechslung im Verwaltungsalltag.

Für besondere Ereignisse hält das Spiel kleine Render-Sequenzen parat, die gut gelungen sind.



von selbst, sodass ihr sie nach einer ersten Eingewöhnungspartie verstanden haben werdet, doch die Details bleiben untererklärt. Da Galactic Civilizations 4 keine deutsche Übersetzung beinhaltet, müsst ihr in jedem Fall über gute Englischkenntnisse verfügen.

Siegen leicht gemacht

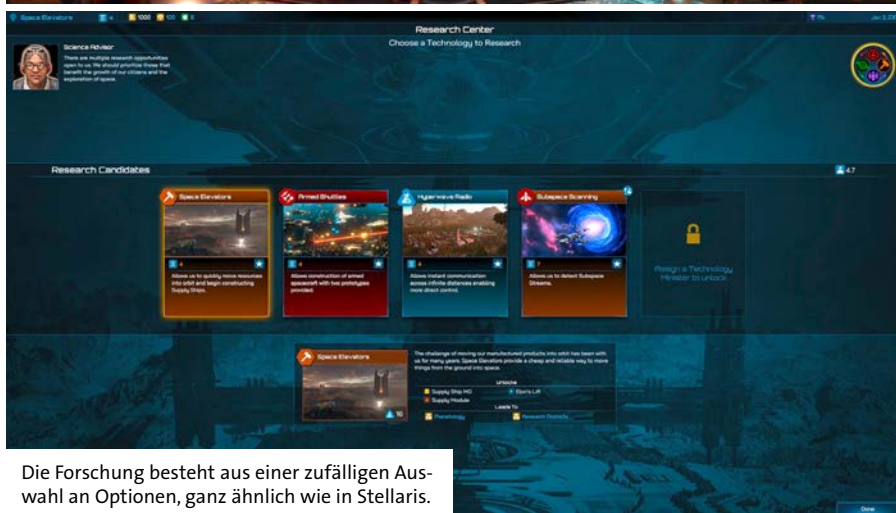
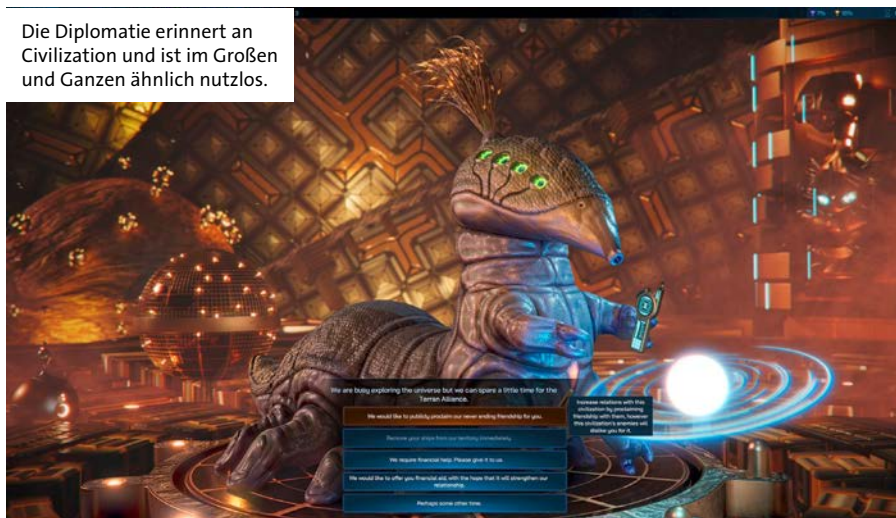
Und so sind auch uns die genauen wirtschaftlichen Zusammenhänge in unserem Weltraumimperium nicht immer klar. Was aber allerdings relativ irrelevant ist, weil es keine große Not für Perfektion gibt. Zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad agiert die KI zu wirr, als dass eine echte Gefahr entstehen würde. Wenn ihr jedoch komplett unvorbereitet in einen Krieg geht, gerätet ihr trotzdem in die Bredouille. Das Kampfsystem von Galactic Civilizations 4 lässt sich recht treffend auf »Alles oder nichts« reduzieren. Ihr könnt mehrere Schiffe zu einer Flotte zusammenfügen, was auch dringend notwendig ist, weil sonst die Feuerkraft nicht ausreicht, um stärkere Gegner auch nur anzutasten. Da ihr feindliche Stationen oder Flotten nicht gleichzeitig mit mehreren Flotten attackieren könnt, muss dementsprechend jede Flotte für sich möglichst stark sein. Da die Kämpfe meistens bis zur Vernichtung einer Seite ausgefochten werden (und ihr nicht aktiv eingreifen könnt), ist es wichtig, die deutliche Oberhand zu haben. Ansonsten reparieren sich die überlebenden Schiffe in null Komma nichts, und ihr habt kaum etwas bewirkt. Da auch die Kampfwerte untererklärt bleiben, haben wir in unseren Spielen vor allem unserem Gefühl nach gehandelt. Wenn unsere Schiffe dicker aussehen oder in der Überzahl waren, haben wir angegriffen (und trotzdem manchmal verloren).

Keine Krisen, langweiliges Lategame

So etwas wie Mid- und Endgame-Krisen, wie man sie aus Stellaris kennt, gibt es in Galactic Civilizations 4 nicht. Wenn ihr einmal stark

genug seid, um eine KI zu besiegen, seid ihr stark genug, um nacheinander alle KIs zu besiegen, so wie das in dieser Art von Spiel meistens der Fall ist. Dadurch wird das Endgame auf typische Weise eher langweilig.

Die Diplomatie erinnert an Civilization und ist im Großen und Ganzen ähnlich nutzlos.



Die Forschung besteht aus einer zufälligen Auswahl an Optionen, ganz ähnlich wie in Stellaris.

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Das klassische Rezept für Aufbauspiele im Weltraum ist spätestens seit Stellaris überholt. Einfach nur ein paar Planeten besiedeln, Flotten ausheben und die KI überfahren, ist nicht mehr genug, zumal das aus zu vielen anderen Spielen wohlbekannt ist. So schwer es ist, ein eigentlich solides Spiel wie Galactic Civilizations 4 derart zu kritisieren, so wenig komme ich drumherum. Denn ich finde einfach kein Argument dafür, warum ihr unbedingt gerade dieses Spiel kaufen solltet. Stellaris ist für mich in jedem Fall die bessere Wahl. Und wenn ihr darauf nicht steht und lieber die altbewährte Formel vorzieht, stellt sich die Frage, ob ihr nicht wie Micha besser bei Master of Orion 2 oder euren individuellen Lieblingsgenrevertretern bleiben solltet. Wobei ich mir recht sicher bin, dass Micha demnächst wieder Stellaris vorziehen wird, denn da steht ja mit Overlord schon der nächste DLC an.

Zwar gibt es alternative Gewinnbedingungen, doch die laufen letztlich immer darauf hinaus, größere Teile der Galaxie zu beherrschen. Dem Krieg entkommt ihr also nicht.

Supersolide – aber ist das gut genug?

Auch wenn in diesem Test überall Kritik schwimmt, soll das nicht heißen, dass das Spiel keinen Spaß machen würde. Gerade die Anfangsphase mit der Erkundung und der Sicherung der wichtigsten Planeten und Ressourcen ist unterhaltsam. Die 18 Völker liefern unterschiedliche Startbedingungen und Stärken, sodass Wiederspielwert entsteht. So haben etwa die knuddeligen Mimots den Vorteil, dass alle erstellten Schiffe zwar 25 Prozent weniger aushalten, dafür aber ein Duplikat jedes gebauten Schiffes aus der Werft kommt. Dadurch wächst die Flottenstärke deutlich schneller als bei anderen Spezies.



Je nach euren Einstellungen sind mehrere Galaxien miteinander verbunden.



Die Kämpfe verlaufen recht unspektakulär. Ihr habt keinen Einfluss auf das unmittelbare Geschehen.

Das Problem ist dann eher, dass sich der restliche Spielverlauf sehr ähnelt. Selbst die Anzahl der Anomalien ist so gering, dass sie sich noch innerhalb derselben Partie wiederholen. Da es keine besonderen Herausforderungen gibt und der generelle Aufbau des Reichs keinen übermäßigen Spaß per se macht, fehlt letztlich der Anreiz, Galactic Civilizations 4 immer wieder von vorn zu beginnen ... obwohl die ersten beiden Durchläufe vergnüglich sind. Es fehlt gerade auch im Gegensatz zur Konkurrenz – allen voran Stellaris – ein Alleinstellungsmerkmal. Und so ist der Genrekonzurrent von Paradox letztlich in allen Belangen überlegen. Einziger Vorteil von Galactic Civilizations 4 ist, dass es insgesamt schneller erlernt und leichter zu verstehen ist sowie nicht so viel Zeit verschlingt.

Technisch prima, aber nicht umwerfend

Auf der technischen Seite macht das Spiel eine gute Figur, wir hatten während der Testphase nur ein mal einen Absturz im Schiffsdesigner. Der ist enorm umfangreich, lässt euch Aussehen und Ausstattung beliebig individualisieren, was definitiv ein Plus ist.

Bei bestimmten Errungenschaften, wie etwa der ersten Kolonie, werden zudem hübsche Videosequenzen eingespielt, die jedoch die insgesamt etwas dünne Atmosphäre nicht ganz ausgleichen können. Die Musik ist unauffällig, es fehlt ein Ansager, der hin

und wieder ein paar Worte von sich gibt, und selbst das Aussehen der Galaxie ist in keiner Weise besonders, obwohl sich das Weltall eigentlich für spektakuläre Inszenierungen eignen würde. Am Ende des Tages spielt sich Galactic Civilizations 4 durch all diese Kleinigkeiten zu klassisch und unspektakulär. Alles kommt uns bekannt vor, und obwohl kaum etwas wirklich misslungen ist, wirkt alles ein wenig beliebig. Galactic Civilizations 4 ist daher am ehesten für all jene interessant, die die anderen Genregrößen ausgespielt haben und einfach das gleiche nochmal in anderer Form haben wollen. ★

GALACTIC CIVILIZATIONS 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 760 / Athlon II X4
GTX 550 Ti / Radeon HD 6850
6 GB RAM, 14 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 3470 / FX-4350
GTX 1050 / Radeon RX 460
8 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Charaktermodelle
- Zwischensequenzschnipsel
- schlankes, übersichtliches Interface
- dünne Soundkulisse
- veraltete 3D-Modelle

SPIELDESIGN



- dynamische Grenzen
- Individualisieren der Parteien
- Forschung mit Abwechslung
- freies Fliegen im All nervt
- Reichsverwaltung spaßlos

BALANCE



- Erkundung wird belohnt
- Anführerboni
- Zufallsfaktor bei Forschung
- Kampfsystem
- KI agiert ohne Plan

ATMOSPHERE / STORY



- Texte untermalen die Erkundung
- freies Fliegen
- Comic-Stil unpassend
- Galaxie wirkt leblos
- Story und Lore fast nur im Cinematic-Trailer

UMFANG



- 18 Spezies
- Schiffsdesigner
- viele Startbedingungen
- keine Abwechslung im Mid- oder Endgame
- keine Kampagne oder andere Spielmodi

FAZIT

Galactic Civilizations 4 ist ein kompetentes 4X-Rundenstrategiespiel, das sich jedoch kaum von der Konkurrenz abhebt.



Teardown

DAS ANTI-MINECRAFT

Genre: **Action** Publisher: **Tuxedo Labs** Entwickler: **Tuxedo Labs** Termin: **21.4.2022** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Auf Steam wird das physikalisch beeindruckende Zerstörungsspiel gefeiert. Doch unser Test zeigt die eine fatale Schwäche von Teardown auf. Von Enrico Marx

Action! Explosionen! Diebstähle! Kampfrobo-
 ter! Voxelgrafik! Zugegeben: Letzteres Feature
 passt auf den ersten Blick nicht ganz in die
 Aufzählung. Davon einmal abgesehen liest
 sich Teardown jedoch wie der Traum all jener
 Spieler, die in Titeln wie Battlefield, GTA und
 Just Cause schon immer am meisten Freude
 daran hatten, einfach nur möglichst viel
 Chaos und Zerstörung anzurichten. Mit die-
 ser Formel hat es das Spiel vom Entwickler
 Tuxedo Labs in seiner Early-Access-Phase
 auf beachtliche 96 Prozent positive Steam-
 Bewertungen geschafft, am 21. April 2022
 ist schließlich die finale Version erschie-
 nen. Was steckt hinter der Euphorie? Im Test

entpuppt sich Teardown als Eldorado für des-
 truktive Gemüter. Für Storyfreunde bröckelt
 die hübsche Fassade jedoch zuweilen.

Die Faszination von Zerstörung

In Teardown ist der Name Programm: Das
 Spiel versteht sich als actionreiche Abriss-
 simulation. Ihr könnt (bis auf einige Ge-
 steinsarten) fast alles zerstören. Um dies
 zu bewerkstelligen, greift das Spiel auf
 einen alten Freund zurück: Voxelgrafik –
 eine Technologie, die in den 90ern mit Spie-
 len wie Comanche und Outcast ihren Höhe-
 punkt fand. Oder zumindest dachten wir
 das bis jetzt. Konkret besteht die Welt aus
 kleinen vielen Würfeln, was ihr euch in
 etwa wie in Minecraft vorstellen könnt, nur
 eben deutlich feinkörniger, sodass natür-
 lichere Formen möglich sind. Dieser Grafik-
 stil ist bekanntermaßen eine Frage des Ge-
 schmacks. Vor allem aus der Nähe sehen
 viele Objekte entsprechend undetailliert

und klobig aus, was sich vor allem bei euren
 Werkzeugen niederschlägt.

Dafür ist die eigentliche Zerstörung nichts
 weniger als spektakulär: Wenn ihr Nitroglyce-
 rinbehälter am Fundament eines Hochhauses
 aufstellt und diese daraufhin in die Luft
 jagt, kommen selbst eingefleischte Aufbau-
 spiel-Fans nicht darum zu bemerken, dass
 effektgewaltig einstürzende Bauten eine un-
 bestreitbare Faszination ausstrahlen.

Nicht ganz so realistische Physik

Das Ganze wird durch sehr ansehnliche Ex-
 plosions- und Partikeleffekte abgerundet.
 Lasst euch hier nicht von der simplen Optik
 täuschen: Wenn ihr gewaltige Bauwerke zu
 Fall bringt, kommt selbst bei potenten Rech-
 nern eure Bildrate gehörig ins Stottern. Wer
 möglichst viel Zerstörung anrichten will, freut
 sich außerdem über eine umfangreiche Riege
 an Fahrzeugen, die ihr auch selbst steuern
 dürft. Von Baustellenfahrzeugen wie Baggern

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr an Explosionen Gefallen findet.
- ... ihr von Physikberechnung begeistert seid.
- ... ihr gerne neue Bestzeiten aufstellt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine gute Geschichte erwartet.
- ... ihr den Grafikstil wirklich nicht mehr sehen könnt.
- ... ihr nicht gerne Mods installiert.



Die Gebäude in Teardown sind kom-
 plett zerstörbar, mit schwerem Gerät
 hält euch keine Hauswand stand.

SLEDGE

und Kränen bis hin zu Booten ist alles dabei. Wobei wir bei aller Begeisterung für die Physiksimulation auch eines klarstellen müssen: Übermäßig realistisch ist sie nicht. Stellt euch ein Haus mit vier Wänden und einem Dach vor. Ließe man drei der vier Wände verschwinden, würde das Dach in der Realität zu Boden fallen. Nicht so in Teardown. Solange noch ein tragendes Element vorhanden ist, rühren sich daran angeschlossene Strukturen keinen Zentimeter – ganz egal, was die Gravitation hier eigentlich vorschreibt. Das muss nicht notwendigerweise etwas Schlechtes sein, immerhin könnt ihr die Auswirkungen eurer Sprengungen so deutlich leichter vorhersagen. Realismus-Fans werden aber nicht uneingeschränkt glücklich.

Nette Details und Unmengen an Werkzeug

Teardown beschäftigt sich jedoch nicht nur mit Abrissarbeiten im ganz großen Stil, auch im Kleinen beeindruckt das Spiel: Viele Objekte könnt ihr von Hand bewegen, was – abhängig von ihrem Gewicht und ihrer Form – mal mehr, mal weniger sinnvoll ist. Mit Kisten könnt ihr euch zum Beispiel Aufstiege bauen oder explosive Gasflaschen auf nichtsahnende Gebäude werfen. Die Liebe zum Detail zeigt sich unter anderem bei den Türen: Diese öffnet ihr nicht, indem ihr »E« oder eine vergleichbare Taste betätigt, ihr müsst sie per Druck auf die rechte Maustaste auswählen und dann eure Maus in die entsprechende Richtung bewegen, um sie zu öffnen. Daran muss man sich erst gewöhnen, Physikspielereien dieser Art machen aber einen großen Teil des Charmes von Teardown aus.

Dazu kommt noch euer Arsenal an Werkzeugen: Mit dem allzeit verlässlichen Vorschlaghammer schlägt ihr Fenster und andere verhältnismäßig weiche Oberflächen ein. Der Lötkolben eignet sich hingegen für präzise Schnitte, um etwa Kabel zu durchtrennen. Und der Raketenwerfer ... nun, ihr könnt es euch sicher bereits denken. Insgesamt stehen euch 17 Werkzeuge zur Verfügung – da geht Action-Fans das Herz auf.



Nebenmissionen bestehen etwa darin, dass ihr eine neue Bestzeit auf einer Rennstrecke aufstellen müsst.



Wächter wie dieser Spinnenroboter machen euch in der Kampagne das Leben schwer.

Auch Humor rettet die Kampagne nicht

Teardown bietet drei Spielmodi: eine Kampagne, einen Sandbox-Modus und Challenges. In der Kampagne leitet ihr ein Abrissunternehmen, das in Geldnot steckt. Um die Flaute im Portemonnaie zu beenden, müsst ihr eine Reihe von Aufträgen annehmen, die immer zwielichtiger werden: Anfangs reißt ihr noch unter Schutz stehen-

de Altbauten ab, dann begeht ihr Versicherungsbetrug und stiehlt gegen Ende sogar Kampfroter aus einer Sicherheitsfirma – Abrissfirmenbesitzer scheinen echte Multitalente zu sein. Was erst einmal spannend klingt, wird durch die dröge Inszenierung untergraben: Alle Storyhappen werden euch in schmucklosen E-Mail-Verkehren mitgeteilt. Die Zwischensequenzen im Spiel lassen sich an einer Hand abzählen und sind ebenso kurz wie unspektakulär.

Das Spiel versucht dieses Manko auszugleichen, indem es mit viel Witz und Selbstironie daherkommt. So bekommt ihr beispielsweise von eurer Mutter eine Mail, dass ihr doch bitte nachts unbedingt die Tür abschließen sollt, weil ein Wahnsinniger durch die Nachbarschaft zieht, der mit Vorliebe Wertgegenstände aus Häusern stiehlt. Ob wir den kennen? Noch nie von ihm gehört! Um die Nachrichten bis ins kleinste Detail zu verstehen, solltet ihr fortgeschrittene Englischkenntnisse mitbringen – das Spiel ist nicht auf Deutsch verfügbar. Ihr verpasst jedoch auch nichts von Substanz, wenn ihr den Inhalt der E-Mails konsequent ignoriert und einfach nur auf den »Mission«-Knopf am Ende der Nachricht drückt. Unsere Auftraggeber sind nur auf dem Papier Charaktere, in der Praxis bleibt uns keiner davon im Gedächtnis.



Die Geschichte wird über schmucklose E-Mail-Verläufe erzählt.

SO LÄUFT EINE MISSION AB

Damit ihr euch ein Bild machen könnt, zeigen wir euch hier einen beispielhaften Missionsablauf. Darin geht es um den Diebstahl eines Tresors, den wir anschließend unter Zeitdruck zu einem Zielort bringen müssen. Diese Nebenmission findet ziemlich früh in der Kampagne statt und ist relativ simpel gestrickt – spätere Einsätze erfordern im Vergleich ein Vielfaches mehr an Planung.



Wir sollen für unseren Auftraggeber einen Tresor stehlen und ihn zu diesem Boot bringen.



Das gute Stück steht im ersten Stock eines Backsteinhauses. Wie kriegen wir ihn nur da raus?



Mit unserem Baustellenkipper durchstoßen wir die Hauswand.



Anschließend reißen wir mit unserem Vorschlaghammer die Decke ein, sodass der Tresor in den Kipper fällt.



Mit unserer Beute auf der Ablagefläche machen wir uns auf den Weg und können die Mission abschließen, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Ein Actionspiel?

Was man der Kampagne hingegen lassen muss: Die Missionsziele sind angenehm abwechslungsreich. Mal sollt ihr Gemälde stehlen, dann wieder Häuser zum Einsturz bringen oder Sicherheitsroboter im Meer versenken. In der Mehrzahl der Einsätze werdet ihr mit einem Timer konfrontiert: Die Gemälde sind beispielsweise mit einer Alarmanlage verbunden. Entfernt ihr eines der Kunstwerke von seinem angestammten Platz, habt ihr lediglich noch 60 Sekunden Zeit, um alle Missionsziele zu erfüllen und zu eurem Fluchtfahrzeug zu gelangen. In diesen Situationen kommt der solide Soundtrack erst richtig zum Tragen: Wenn das Schlagzeug loslegt, pumpt euer Herz auf Hochtouren, und es setzt eine angenehme Spannung ein.

Gelungenes Balancing

Teardown verfügt über eine sehr praktische Speicherfunktion: Drückt einfach auf die »Quick save«-Taste im Menü, bevor ihr einen Alarm auslöst. Selbst wenn euer Plan nicht aufgeht, könnt ihr bequem einen alten Spielstand laden und habt maximal eine Minute verloren. Generell ist Teardown im Hinblick auf seinen Anspruch sehr gut austariert: Die Kampagne führt euch langsam an die komplexeren Spielmechaniken heran, sodass ihr euch nie überfordert fühlt. Wer auf Herausforderungen steht, kann sich an Nebenmissionen und optionalen Aufgaben in den regulären Einsätzen versuchen – letztere laufen natürlich innerhalb des bestehenden Zeitlimits ab. Dann wird Teardown selbst für Experten angenehm knifflig. Um die Kampagne abzuschließen, haben wir im Test elf

Stunden gebraucht (mit allen Nebenmissionen, aber ohne die optionalen Ziele zu erfüllen). Abhängig davon, wie geschickt ihr euch anstellt und wie gründlich ihr vorgehen wollt, solltet ihr bis zu 20 Stunden einplanen. Wo die Kampagne wiederum schwächelt, ist bei ihren Karten. Die insgesamt 40 Missionen verteilen sich auf nur neun Areale – im Extremfall werden wir für sieben unterschiedliche Einsätze in dieselbe Gegend geschickt. Hier versuchen die Entwickler zwar, mit unterschiedlichen Witterungsbedingungen gegenzusteuern, was aber auch nicht verhindern kann, dass Abnutzungserscheinungen auftreten.

Die übrigen Spielmodi

Das wiederum bringt uns zu den übrigen beiden Spielmodi. Im Sandbox-Modus könnt



Auf einer wunderschönen Insel müssen wir Funktürme erklimmern und Kommunikationsgeräte abschalten. Hat da jemand »Far Cry« gesagt?



Die Physikberechnung ist zwar nicht übermäßig realistisch, aber dafür gut vorhersehbar.



Bomben mit Zeitzünder gehören zu eurem Standardarsenal. Dieses Einkaufszentrum hatte nie eine Chance!

ihr euch mit unendlichen Ressourcen und ohne vorgegebene Ziele nach Lust und Laune austoben. Wie kann ich den Leuchtturm möglichst effektiv einstürzen lassen? Wie viele Nitroglycerinbehälter kann ich zünden, bevor mein PC den Geist aufgibt? Wenn das für euch spannend klingt, seid ihr für diesen Modus geradezu prädestiniert. Die Challenges wiederum richten sich

an Spieler, die sich gerne unter Druck setzen lassen. Hier wird beispielsweise ermittelt, wie viele Wertgegenstände ihr innerhalb eines Zeitlimits stibitzen oder wie viel Sachschaden ihr anrichten könnt. Die Krux an der Sache: Sowohl der Sandbox-Modus als auch die Challenges finden ausschließlich auf den Karten statt, die ihr bereits aus der Kampagne kennt. Nun sind diese, wie bereits erwähnt, ziemlich knapp bemessen, sowohl was ihre Anzahl als auch ihre Größe angeht. Auf »Evertides« wartet zwar ein Einkaufszentrum auf seine Zerstörung, viel lieber würden wir jedoch die imposanten Hochhäuser im Hintergrund besichtigen. Da macht uns die Levelbegrenzung – dargestellt durch ein gelbes Raster – jedoch schnell einen Strich durch die Rechnung.

Mods für den Langzeitspaß

Das ist letztendlich auch unser größter Kritikpunkt an Teardown: Es steckt umfangsmäßig recht wenig drin. Das Spiel bräuhete entweder deutlich mehr handgebaute Maps (gerne auch mit größeren Gebäuden wie Wolkenkratzern) oder einen zufälligen Kartengenerator. Um dem entgegenzuwirken, haben die Entwickler Tools eingebaut, damit die Community Mods erstellen kann, was sie auch nicht zu knapp tut, wie die vielen Einträge im Steam Workshop beweisen. Mod-Unterstützung ist prinzipiell eine tolle Sache, keine Frage. Sie sollte aber auch nicht als Entschuldigung für dürftigen Umfang in der Verkaufsversion herangezogen werden. Deshalb ist es wichtig zu betonen: Wenn ihr langfristig Spaß an Teardown haben wollt, kommt ihr nicht darum herum, den Workshop immer wieder nach neuen Community-Inhalten zu durchforsten.

Das ist der Deal, auf den ihr euch einlassen müsst. Wenn ihr das jedoch tut, be-

kommt ihr mit Teardown ein enorm spannendes, innovatives Actionspiel, das euch mit seinen knalligen Explosionen und seiner spaßigen Physiksimulation viele Stunden lang begeistern wird. ★

TEARDOWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2400 / FX-6350
GTX 1060 / RX 480
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen R5 1600
GTX 1080 / Radeon RX Vega 64
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 schicke Effekte 👍 atmosphärische Lichtstimmung
- 👍 treibender Soundtrack
- 👎 dröge Inszenierung 👎 detailarme Modelle

SPIELDESIGN



- 👍 beeindruckende Physik 👍 abwechslungsreiche Aufgaben
- 👍 viele unterschiedliche Lösungswege
- 👍 Fahrzeuge sorgen für Spieltiefe 👎 zu kleine Karten

BALANCE



- 👍 nützliches Speichersystem 👍 angemessene Lernkurve
- 👍 anspruchsvoll, aber fair
- 👍 keine Bestrafung für Fehlschläge
- 👍 optionale Ziele für Profis

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 Wachroboter erzeugen Spannung
- 👍 Agenten-Feeling
- 👍 zwangloses Zerstören im Sandbox-Modus
- 👎 spannungsarme Geschichte 👎 blasse Figuren

UMFANG



- 👍 viele unterschiedliche Werkzeuge
- 👍 drei Spielmodi
- 👍 Steam-Workshop-Unterstützung
- 👎 viel Level-Recycling
- 👎 ohne Mods generell wenig Inhalt

FAZIT

Teardown ist dank seiner Physikberechnung ein spektakulärer Spielplatz. Die Kampagne bleibt jedoch unterwältigend.



MEINUNG

Enrico Marx
@GameStar_de



Ob ich euch Teardown empfehlen kann, hängt entschieden davon ab, welchem Spielertyp ihr euch zugehörig fühlt. Seid ihr auf der Suche nach physikbasierten Rätseln, gewaltigen Explosionen, viel spielerischer Freiheit und ein wenig Voxel-Retro-Charme? Habt ihr Spaß daran, die neuesten User-Kreationen auszuprobieren? Dann ist Teardown genau das richtige Spiel für euch. Hier könnt ihr alles, was nicht niet- und nagelfest ist, entweder mit klinischer Präzision oder mit roher Gewalt dem Erdboden gleichmachen, was erst einmal plump klingt, aber erstaunlich faszinierend ist. Wenn ihr jedoch – wie ich – zur Fraktion der Story/Kampagnen-Fans gehört, solltet ihr Vorsicht walten lassen. Die Geschichte ist nämlich absolut belanglos und langweilig inszeniert. Davon abgesehen werdet ihr in Teardown einen Grad an Level-Recycling vorfinden, für den sich selbst Dragon Age 2 schämen würde. Aufgrund dieser Einschränkungen schrammt Teardown haarscharf an der 80 vorbei, ein gutes Spiel ist es aber allemal.

Hardspace: Shipbreaker

DAS ABBAUSPIEL

Mit Laserschneider und Sprengsätzen Raumschiffe demontieren? Klingt nach einem Actionspiel, ist aber eine Abwracksimulation mit witzigen Physikeffekten. Von Martin Deppe

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr offen für eine frische Spielidee seid.
- ... ihr gern mit Physikeffekten experimentiert.
- ... ihr mal eine andere Weltraumsimulation wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Action und Abwechslung braucht.
- ... euer Orientierungssinn auf -1 steht.
- ... ihr ungeduldig seid.

Genre: **Weltraumsimulation** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Blackbird Interactive** Termin: **24.5.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Raumschlachten mit tödlichen Laserduellen, Raketenschwärmen und rasanten Dogfights: All das erlebt ihr in Hardspace: Shipbreaker ... nicht. Denn in dieser Weltraumsimulation zerlegt ihr zwar auch Raumschiffe – aber eben ganz friedlich. Stück für Stück nehmt ihr als einsamer Abwracker im Astronautenanzug per Laser oder Sprengsatz diverse Raumschiffotypen auseinander und schmeißt das Recyclingmaterial in den Schmelzofen, die Wiederverwertungsanlage oder einen bereitstehenden Frachter.

Für ungeduldige Spieler klingt das ungefähr so spannend wie ein Ausflug zur gelben, blauen oder schwarzen Mülltonne. Aber wer gerne effizient Zeugs auseinanderbaut, viel Geduld hat und mal eine ungewöhnliche Simulation mit witzigen Ideen und Physikspielereien erleben möchte, der ist bei Hardspace: Shipbreaker gut aufgehoben. Und: Tödlich kann euer Job auch ganz ohne Raumschlachten enden, denn beim Zerlegen lauern fiese Gefahren.

Hallo! Haaaalloooo?

Hardspace: Shipbreaker erzeugt eine beklemmende Allein-im-All-Atmosphäre. Euer Wertstoffhof hängt im Orbit, als einsamer Abwracker schwebt ihr im Raumanzug schwerelos um das aktuell gewählte Schiff, wagt euch ins Innere. Vor und zurück, seitwärts driften, rotieren, bremsen – das geht per Maus und Tastatur oder per Gamepad und funktioniert nach etwas Übung super.

Eure beiden Hauptwerkzeuge sind ein Laser zum Zerschneiden und eine Art elektrischer Wurfhaken, mit dem ihr Komponenten anzieht, bewegt oder wegstoßt. Mit Sprengsätzen und Fernzünder zerlegt ihr Schiffsteile noch schneller – müsst aber besonders aufpassen, dass ihr keine wertvollen Teile zerstört. Oder eine Stromleitung erwischt. Oder einen Treibstofftank. Oder gar den Reaktor. Wenn ihr abgelöste Komponenten richtig recycelt, also quasi in die gelbe, blaue oder schwarze Tonne bugsiert, bekommt ihr eine Prämie, und oben füllt sich

ein Anzegebalken gelb. Aber wenn ihr Mist baut, also sozusagen eine Hundefutterdose in die Papiertonne pfeffert oder irgendwas Wertvolles weglasert, dann gibt's Credits-Abzug, und der Balken füllt sich von rechts rot. Dazu kommen wir gleich noch. Nur eins vorab: Ihr macht das alles, um eure Fantastilliarden an Schulden abzarbeiten, die eure Ausbildung angeblich gekostet hat. Jeder Liter Luft und Treibstoff, jede Reparatur taucht auf eurer Gehaltsabrechnung auf, sogar die Gehaltsabrechnung kostet extra.

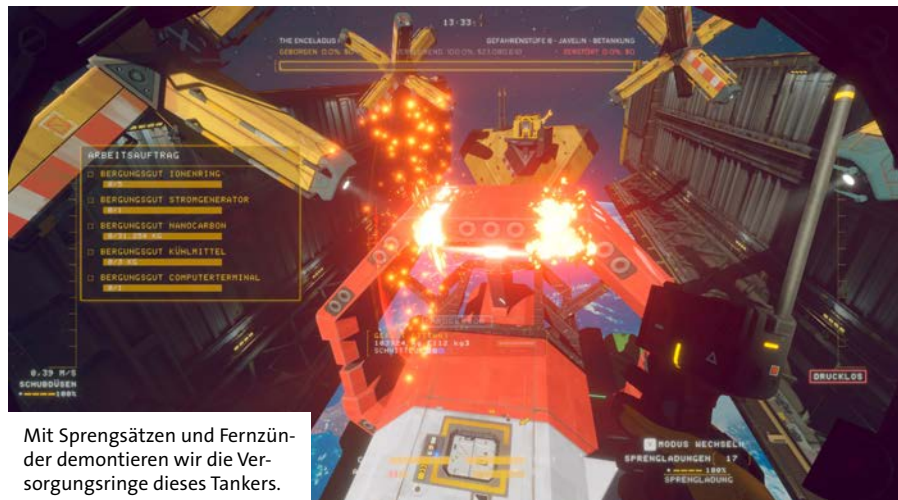
Diese sozialkritischen Ausbeuteruntertöne in gelegentlichen Textnachrichten nutzen sich allerdings schnell ab. Es ist wie im echten Leben: Wer so viele Schulden hat, dem ist sowieso irgendwann alles egal.

Tödliche Physik

Hardspace: Shipbreaker punktet vor allem mit seinem Physiksystem. Wenn ihr Komponenten aus einem Schiff zieht, dengeln sie realistisch an Hindernisse oder andere schwebende Teile, prallen ab, rotieren wild.

Ihr könnt viel experimentieren, zum Beispiel mit sogenannten Verbindern einzelne Teile an einer Art elektrischer Schnur auffädeln und mit einem kräftigen Zug von einem Frachter lösen. Oder ihr jagt per Laserschneider einen Treibstofftank hoch und spart euch viel Handarbeit, riskiert aber einen Credit-Abzug, wenn dabei wertvolle Teile hopsgehen.

Zu den heikelsten Komponenten gehören die Schiffsreaktoren. Zum einen ist ihre Strahlung tödlich. Wenn ihr zu nahe dran seid, verschwimmt eure Anzeige, eure Gesundheit sinkt. Zum anderen müsst ihr einen herausgerupften Reaktor schleunigst fachgerecht entsorgen, sonst schmilzt sein Kern dahin. Darum ist Planung alles, ihr solltet vor allem einen ausreichend großen Zu-



Mit Sprengsätzen und Fernzünder demontieren wir die Versorgungsringe dieses Tankers.

So beginnt jede Schicht: In der Mitte unser Opfer, links und rechts je ein blauer Recycler-Schacht und oranger Schmelzofen, unten der grün markierte Frachter für Komponenten.



In den Schiffen stoßen wir gelegentlich auf Sauerstoffflaschen oder einen Plüschhasen.

gang freilegen, um den Reaktorblock zügig aus dem Schiff zu bugsieren und in den Frachter zu schubsen.

Euer Schiff. Euer Weg.

Solche Situationen sind zwar spannend und sehr intensiv, doch Hardspace: Shipbreaker halst euch auch viel repetitive Routinearbeit auf: schneiden/sprenge, sortieren, recyceln, von vorn. Dafür könnt ihr so spielen, wie ihr wollt. Es ist eure Entscheidung, ob ihr ein Schiff sorgfältig demontiert und jedes Puzzleteil brav abliefert oder es einfach wild zersägt und dadurch auch mal Credit-Abzüge in Kauf nehmt.

Je nach Schwierigkeitsgrad und Einstellungen habt ihr auch einen begrenzten Vorrat an Anzugtreibstoff und vor allem Sauerstoff. Daher müsst ihr regelmäßig zum Nachtanken zurück an eine Wartungsstation schweben. Beim Testen wurden wir immer wagemutiger und sind oft mit dem letzten Atemzug zur Tankstelle gedüst. Gelegentlich findet ihr auch in den Abwrackschiffen Sauerstoffflaschen, Medikits und Reparaturkoffer für eure Werkzeuge. Außerdem stoßt ihr ab und zu auf Schmuckobjekte wie Poster oder Plüschhasen für euren Wohncontainer.

Einen Reaktor aus dem Schiffinneren zu zerren, gehört zu den spannendsten Momenten im Spiel. Und zu den tödlichsten.



Im Wohnklo

Immer wenn ihr Schiffsteile korrekt entsorgt, füllt sich euer Credits-Balken. Im Karrieremodus hat dieser Balken mehrere Abschnitte. Jedes gefüllte Segment bringt euch zusätzlich Mitarbeiterpunkte (also Erfahrungspunkte) sowie Münzen für Upgrades. Im Karrieremodus spielt ihr euch bis Stufe 30 hoch. Das ist allerdings ein langer Weg, je nach Spielweise arbeitet ihr 20 bis 30 Stunden daran.

Beim Ausrüstungs-Upgraden in eurem spartanischen Wohncontainer tut sich nach hinten raus allerdings relativ wenig. Die Verbesserungen wirken sich überwiegend auf die technischen Daten eurer Handvoll Tools aus – etwa mehr Reichweite oder Haltbarkeit für euren Wurfhaken oder mehr Sauerstoffkapazität für euren Helm. Hier sind den Entwicklern offenbar die Ideen ausgegangen. Auch die eingehenden Funksprüche und Textnachrichten eurer Kumpels und Vorgesetzten sind sehr generisch und belanglos, die Ausbeuter-Gags nutzen sich schnell ab.

Wenig Drumherum

Alle paar Levels kommt jedoch ein neuer Schiffstyp zum Zerlegen dazu. Im Freien Spiel könnt ihr euer Wunschabwrackschiff direkt wählen. Zum Release sind das allerdings nur gut eine Handvoll in verschiedenen Variationen, und richtig komplex sind die meisten Schiffe auch nicht.

Das Innere ist zwar prozedural generiert, aber ihr zerlegt zum Beispiel keine Sternenerstörer. Als dritten Modus gibt's regelmäßig eine neue Herausforderung, in der ihr ein vorgegebenes Schiff schnell und effizient zerlegen müsst, um im Online-Ranking oben mitzumischen. Einen richtigen Multiplayer-Modus gibt's nicht. Die große Stärke von Hardspace: Shipbreaker liegt klar auf den

Abbrissarbeiten selbst, weniger auf einer motivierenden Karriere mit neuen Spielelementen oder echten Überraschungen. ★

HARDSPACE SHIPBREAKER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600K / Ryzen 3 1300X
GTX 770 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 5 2600
GTX 980 Ti / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gutes Physiksystem
- schicke Effekte
- sehr guter Sound
- schöner Soundtrack
- Schiffinneres oft trist

SPIELDESIGN



- viele Herangehensweisen
- Physik belohnt Experimentieren
- unverbrauchte Mechanik
- nach hinten raus wenig Neues
- streckenweise repetitiv

BALANCE



- sehr gute Steuerung
- gute Gamepad-Unterstützung
- vier Schwierigkeitsgrade
- hilfreiche Trainings
- fummeliges Kleinteile-Einsammeln

ATMOSPHERE / STORY



- tolle Allein-im-All-Atmosphäre
- starke Immersion
- Sozialkritik
- Funksprüche und Nachrichten eher belanglos
- keine besonderen Ereignisse

UMFANG



- lange Kampagne
- freies Spiel
- schwaches Upgrade-System
- kein Multiplayer
- nur eine Handvoll Schiffstypen (mit Variationen)

FAZIT

Abwracksimulation mit tollem Physiksystem, starkem Sound und viel Atmosphäre. Streckenweise aber arg repetitiv.



MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Hardspace: Shipbreaker ist eines dieser Spiele, die man entweder total mag – oder schulterzuckend ignoriert. Selbst wer Weltraumsimulationen liebt, wird hier nicht automatisch Spaß haben. Denn die Abläufe wiederholen sich bald und arten streckenweise in Arbeit aus, dem Spiel fehlen echte Überraschungen und unvorhergesehene Ereignisse. Wer aber gerne tüftelt, experimentiert oder auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad gemütlich vor sich hin zerlegt und sortiert, der erlebt hier eine ungewöhnliche Simulation. Gerade die Freiheit, verschiedene Taktiken auszuprobieren, macht zusammen mit der leicht beklemmenden, sehr gut inszenierten Weltraumatmosphäre einen großen Reiz aus. Wie sehr mich das Spiel beschäftigt, habe ich gerade beim Gassigehen gemerkt: Als ich unter einer Brücke durchmarschiert bin, habe ich unbewusst ihre Pfeiler und Versorgungsleitungen auf mögliche Schnittstellen abgecheckt ...

Rogue Legacy 2

WO IST MEINE ZEIT?



Genre: **Jump&Run** Publisher: **Cellar Door Games** Entwickler: **Cellar Door Games** Termin: **28.4.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Dieser Pflichtkauf ist jeden Cent wert — wenn euch euer Sozialleben egal ist. Von Sascha Penzhorn



Eure Abenteurer sind Ritter, Walküren und Chefköche. Sie kämpfen mit Äxten, Schwertern und Zauberei, aber auch mit Macken wie Farbenblindheit, Vampirismus und Reizdarmsyndrom. Sie sind zufallsgeneriert, manche sind außergewöhnlich mächtig und machen beispielsweise durch Elementarwaffen eure Reise leichter. Andere sind durch Gebrechen wie Panikattacken vergleichsweise schwächer auf der Brust und erhalten zum Ausgleich mehr Gold. Jeder Ausflug in die Spielwelt von Rogue Legacy 2

aber endet mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit mit dem Tod eurer Spielfigur. Doch mit euren erbeuteten Schätzen kauft ihr mächtige neue Ausrüstung und Upgrades, um euren Nachkommen bessere Überlebenschancen zu verschaffen.

Nach und nach arbeitet ihr euch durch sechs sehr abwechslungsreiche Umgebungen, kloppt dort Heerscharen von Gegnern und richtig fiese Bossmonster weg, sammelt Schätze, Ausrüstung und Artefakte und beißt dabei etliche Male ins Gras, um immer

stärker zurückzukehren. Davon geht ein gewaltiger Suchtfaktor aus, ein ständiges »Ach komm, eine Runde noch«, weil jeder Anlauf neue Fortschritte bringt, euch das Spiel immer wieder mit neuen Klassen, Fähigkeiten und Mechaniken überrascht und sich euer wiederholtes Scheitern so gut wie nie frustrierend und wie Zeitverschwendung anfühlt.

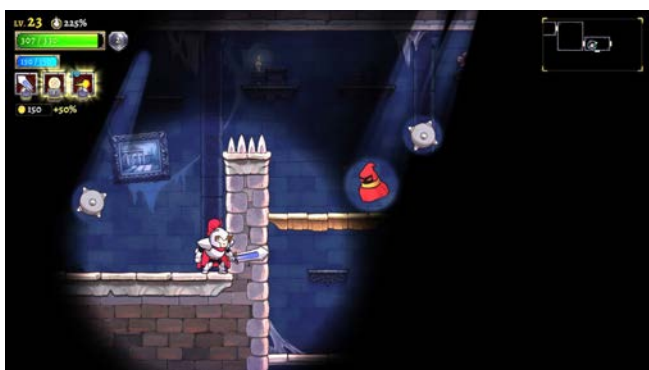
Im Grunde lieferte natürlich bereits der ebenfalls exzellente Vorgänger aus dem Jahr 2013 all diese Pro-Punkte. Aber Rogue Legacy 2 denkt diese erprobten Konzepte konse-

HELDEN MIT MACKEN

Manchmal starten eure zufallsgenerierten Recken mit besonderen Boni wie Elementarschaden oder besseren Attributen. Für eine zusätzliche Herausforderung und ordentlich Bonusgold könnt ihr aber auch Abenteurer mit Gebrechen und Einschränkungen spielen. Hier ein paar Beispiele.



Ist eure Heldin farbenblind, wird euer Spiel monochrom. Zur Belohnung erhaltet ihr 25 Prozent Gold zusätzlich, dafür sind graue Geshosse vor grauem Hintergrund stellenweise echt schwer zu sehen und zu vermeiden. Das ist also ein echtes Handicap.



Dieser Ritter ist eine eingebildete Diva. Die Spielwelt ist dunkel, nur Gegner und die Hauptfigur selbst bekommen vom Beleuchter ein Spotlight. Erledigt ihr sämtliche Gegner um euch herum, klatscht ein unsichtbares Publikum Beifall, und es regnet rote Rosen.



Vampirismus ist eine der cooleren Eigenschaften im Spiel. Zwar nehmen Vampire mehr Schaden als reguläre Helden, dafür regenerieren sie mit jeder gelandeten Attacke Lebenspunkte. Da lohnt sich das berherzte Zuschlagen gleich doppelt.



Super-Reizdarm sorgt für heftige Flatulenzen. Im Sprung ausgelöst, katapultiert euch diese Eigenschaft eine ganze Ecke höher als weniger aufgeblähte Abenteurer. Zudem vergiftet die grüne Wolke bei Kontakt eure Feinde und bringt sie ganz schnell um. Dafür nimmt man die ständigen Furzgeräusche doch gern in Kauf.



Werden Helden verletzt, die zu Panikattacken neigen, verdunkelt sich für eine Weile deren Spielwelt.



Leidet euer Held an Riesenwachstum, stellt er alle anderen Abenteurer wortwörtlich in seinen Schatten und ist unmöglich zu übersehen. Das Spiel wird dadurch allerdings eine ganze Ecke schwieriger, weil ihr so ein gigantisches Ziel für eure Gegner seid.

quent weiter und ist auf diese Weise eines der besten Spiele seines Genres.

Vampirismus und Flatulenzen

Jeder Durchlauf beginnt damit, dass ihr einen von drei Nachkommen eures zuletzt verstorbenen Streiters aussucht. Ihr seht, welche zufällig gewählte Charakterklasse, Stärken und Schwächen alle Figuren haben, bevor ihr eure Entscheidung fällt. Das Spiel verrät euch vorab jedoch nicht, was neue Charakterschwächen und -stärken bewirken.

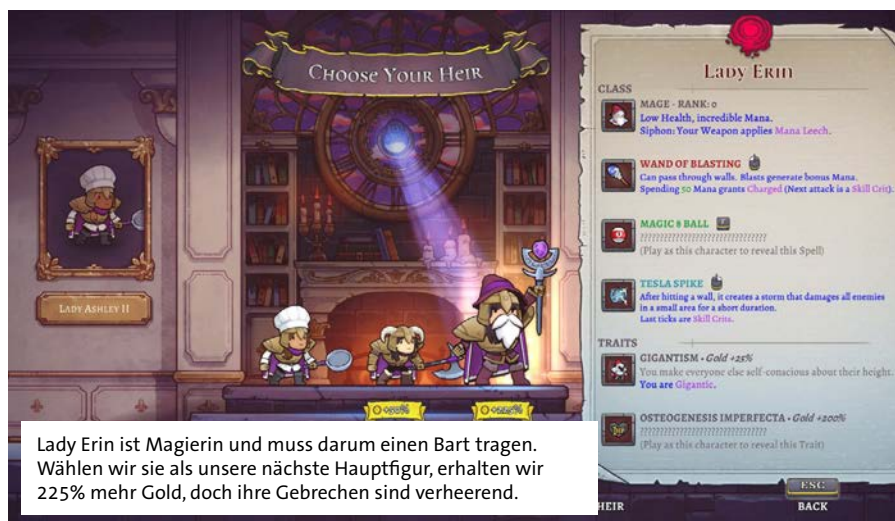
Der Ritter Sir Bennie II. beispielsweise ist laut Statusanzeige eine Diva. Wir haben keine Ahnung, wie sich das auswirkt, erhalten aber den Hinweis, dass ein Abenteurer mit ihm 25 Prozent zusätzliches Gold einbringt, also spielen wir ihn selbstverständlich sofort. Geld ist nämlich super! Und siehe da: Kaum machen wir den Dungeon unsicher, verdunkelt sich die Umgebung. Ein grelles Scheinwerferlicht ist auf Sir Bennie II. gerichtet. Ein weiterer Scheinwerfer taucht auf, als uns das erste Monster begegnet. Das

strecken wir mit dem Schwert nieder, dann hagelt es plötzlich Applaus und rote Rosen – wie beim Auftritt einer Operndiva. Okay, damit haben wir nicht gerechnet.

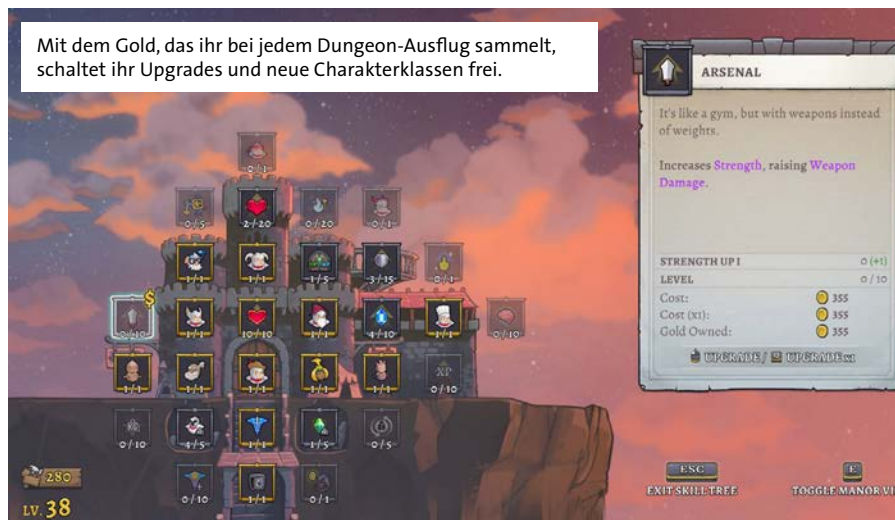
In späteren Anläufen wird uns auch mal eine Vampirin zusammengewürfelt, die etwas gebrechlicher ist als andere Helden und zum Ausgleich mit jedem gelandeten Treffer Lebenspunkte regeneriert. Unser Barbar leidet derweil an Superblähungen, die er einerseits für praktische Doppelsprünge einsetzen, mit denen er andererseits aber auch



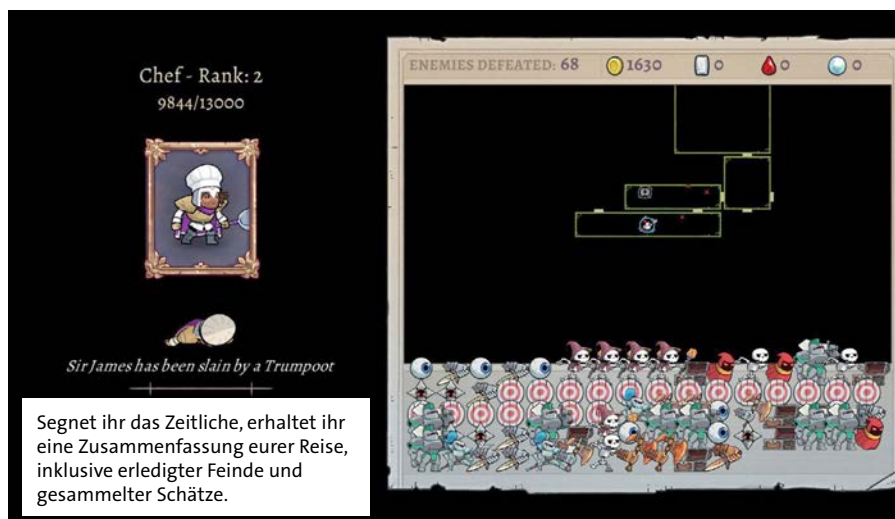
Nach und nach schaltet ihr Doppelsprünge und andere Spezialmanöver frei, um einfacher durch die Spielwelt zu reisen.



Lady Erin ist Magierin und muss darum einen Bart tragen. Wählen wir sie als unsere nächste Hauptfigur, erhalten wir 225% mehr Gold, doch ihre Gebrechen sind verheerend.



Mit dem Gold, das ihr bei jedem Dungeon-Ausflug sammelt, schaltet ihr Upgrades und neue Charakterklassen frei.



Segnet ihr das Zeitliche, erhaltet ihr eine Zusammenfassung eurer Reise, inklusive erledigter Feinde und gesammelter Schätze.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Seit der Installation von Rogue Legacy 2 habe ich tatsächlich jegliches Zeitgefühl verloren. Ich hatte damals eine Weile den Vorgänger gespielt, der war ganz nett. Ich ging davon aus, dass der zweite Teil noch eine Ecke netter wird und mich ansonsten nicht groß überrascht. Anwerfen, eben schnell durchspielen, schreiben, fertig. Jetzt kann ich mich nicht mehr daran erinnern, wann ich zuletzt geduscht, gegessen oder irgendwas anderes getan habe, als Generationen von Abenteurern in den sicheren Untergang zu schicken, um zukünftige Todgeweihte etwas stärker zu machen als ihre Vorgänger. Als ich mich zum Schreiben dieses Artikels vom Spiel losreißen musste, sprach ich kurz mit der Frau, die hier im Haus lebt. Scheint nett zu sein. Anscheinend sind wir seit 15 Jahren verlobt.

Rogue Legacy 2 macht unwahrscheinlich viel Laune! Schon wieder beim dritten Boss gestorben? Egal! Da hast du ein neues Waffen-Upgrade, ein neues Spezialmanöver, zwei neue Klassen und einen Teleporter zum Bosskampf! Es geht immer weiter, du wirst immer stärker, deine Zeit wird immer belohnt, kein gescheiterter Anlauf ist jemals völlig sinnlos. Dann willst du beim nächsten Game Over eigentlich aufhören, doch schon präsentiert dir das Spiel deine nächsten drei Nachkommen, von denen einer spaßiger und interessanter aussieht als der nächste. Vielleicht doch noch mal zehn Minuten spielen und den Gunslinger ausprobieren? Oder den Vampir-Bogenschützen mit den Giftpfeilen? Dagegen hat der nächste Boss garantiert keine Chance! Und plötzlich sind schon wieder zwei Stunden verstrichen, ohne dass du es mitbekommst.

Gegner vergiften kann. Die meisten dieser Eigenschaften sind clever und witzig, ein paar davon aber auch etwas nervig, beispielsweise wenn euch ein farbenblinder Charakter dazu zwingt, den kompletten Durchlauf in Schwarzweiß zu spielen. Aber darum stehen euch für jeden Durchgang ja drei unterschiedliche Figuren zur Auswahl – wenn ihr keine Lust auf Helden mit Gebrechen oder ungewöhnlichen Stärken habt, wählt ihr einfach eine andere Figur aus.

Masse an Klassen

Eure ersten Abenteuer bestreitet ihr mit den obligatorischen Fantasy-Klassenklassikern wie Rittern, Bogenschützen und Magiern. Der Magier ist lustig, weil für diese Charakterklasse strenge Bartpflicht besteht, auch für Frauen. Jede Klasse kommt mit passender Bewaffnung wie Schwert, Bogen oder Zauberstab, zudem habt ihr eine Manaleiste, die ihr durch Attacken auffüllt und mit der ihr Zaubersprüche wie Feuerbälle, Ener-



gewellen und vieles mehr auslöst. Außerdem verfügt jede Klasse über eine Spezialfähigkeit. Barbaren haben zum Beispiel einen Kriegsschrei, der Projektile zerstört und Feinde einfriert, Ritter verstecken sich hinter einem Schild, Walküren nutzen eine Wirbelattacke mit ihrem Speer und so fort. Mit eurem gesammelten Gold schaltet ihr nach und nach immer mehr der insgesamt 15 Charakterklassen von Rogue Legacy 2 frei, beispielsweise den Chefkoch, der Feinde mit der Bratpfanne verprügelt. Als Spezialfähigkeit kocht er leckere, heilende Snacks.

Dungeon-Besichtigung

Das Layout der Spielwelt ist anfangs bei jedem neuen Anlauf zufallsgeneriert. Ihr arbeitet euch durch die Dungeon-Räume auf der Suche nach Schätzen, Endgegnern und Wegen ins nächste Areal. Im Spielverlauf erhaltet ihr die Möglichkeit, Abkürzungen zu Bosskämpfen freizuschalten oder die Spielwelt persistent zu machen, also zu verhindern, dass sie ständig neu angeordnet wird. Das erleichtert die Orientierung immens.

Wie in einem zünftigen Metroidvania üblich spielt ihr nach und nach auch Dinge wie Doppelsprünge, einen Air-Dash und weitere Manöver frei. Die Spielsteuerung ist präzise und knackig, die vielen waghalsigen Sprünge und Gleitflüge sind extrem Spaßig. Zudem könnt ihr am Controller alle Tasten legen, wie ihr wollt, und das Abenteuer so weiter an eure Vorlieben anpassen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Jump&Runs mögt.
- ... ihr Rollenspielelemente in Plattformern liebt.
- ... ihr auf Metroidvanias steht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Rogue-lites hasst.
- ... ihr mit Cartoon-Optik nichts anfangen könnt.
- ... ihr pupsende Helden verachtet.

So hart wie ihr selbst

Rogue Legacy 2 hat eine sehr gute Schwierigkeitskurve. Die ersten Monster und Fallen sind recht gnädig und nicht allzu gefährlich. Mit der Zeit bekommt ihr es aber mit immer härteren Feinden, anspruchsvolleren Passagen und ein paar knackigen Zwischenbossen zu tun, die jedoch permanent tot bleiben, wenn ihr sie mal besiegt habt.

Grundsätzlich ist Scheitern überhaupt nicht schlimm, denn in jedem Durchlauf sammelt ihr neue Upgrades, schaltet mit Gold neue Klassen, bessere Rüstungen, mehr Lebenspunkte und andere Goodies frei, sodass ihr mit jedem neuen Anlauf immer etwas mächtiger seid als zuvor. Ist euch das Spiel trotzdem zu schwer, könnt ihr über die sogenannten Hausregeln Schaden und Leben eurer Gegner absenken, Charakter-schwächen deaktivieren oder fliegen. Natürlich funktioniert dieses Feature auch in die andere Richtung, falls ihr es heftig mögt und besonders starke und zähe Feinde wollt.

Habt ihr nach 15 bis 20 Stunden schließlich das Ende des Spiels erreicht, könnt ihr ins New Game Plus starten und stoßt dort auf völlig neue Herausforderungen. Auch hier habt ihr die Kontrolle über den Grad der Herausforderung, indem ihr für jedes neue Spiel aus einer Liste sogenannter Lasten wählt, die euer Abenteuer erschweren.

Steht ihr auf Spaß?

Rogue Legacy 2 spielt sich nicht nur fantastisch, hat gute Musik und einen riesigen Suchtfaktor, sondern sieht auch noch klasse aus – zumindest dann, wenn ihr nicht allergisch gegen witzig animierte Cartoon-Charaktere und albernen Humor seid. Sir Reizdarm stößt bei jedem Sprung grüne Wolken aus, der Chefkoch watscht Monster mit der Pfanne weg, die Magierin klebt sich einen Bart an. Das alles ist herrlich inszeniert und detailliert, aber wenn für euch grundsätzlich

alles bierernst oder in raytraced 3D und High-End-Optik sein muss, werdet ihr hier nicht glücklich. Auch die größtenteils in Büchern und ein paar Zwischensequenzen präsentierte Story ist eher albern, was prima passt, auch wenn ihr das Teil sicherlich nicht der Geschichte wegen spielen werdet. ★

ROGUE LEGACY 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2320 / FX 6350
GTX 680 / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 2320 / FX 6350
GTX 680 / Radeon R9 280X
16 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ✔ witzig animierte Figuren
- ✔ abwechslungsreiche Umgebungen
- ✔ coole Bosse
- ✔ guter Soundtrack
- ✘ einige Charakterschwächen visuell nervig

SPIELDESIGN



- ✔ Zeit wird immer belohnt
- ✔ motivierende Fortschritte
- ✔ hervorragende Steuerung
- ✔ Bewegung macht Spaß
- ✔ abwechslungsreiche Klassen

BALANCE



- ✔ Hausregelsystem
- ✔ Kontrolle über Upgrades
- ✔ wählbare Lasten
- ✔ mehr Gold für Helden mit Handicap
- ✔ ausgewogene Schwierigkeitskurve

ATMOSPHERE / STORY



- ✔ nette Hintergrundgeschichte
- ✔ atmosphärische Levels
- ✔ witziger Cartoon-Flair
- ✘ polarisierender Stil
- ✘ Story motiviert nicht

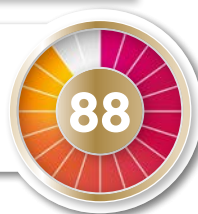
UMFANG



- ✔ 15 spielbare Klassen
- ✔ sechs Areale
- ✔ New Game Plus mit neuen Inhalten
- ✔ tonnenweise Upgrades
- ✔ reichlich Waffen, Fähigkeiten und Zauber

FAZIT

Eine sensationell motivierende Indie-Perle, die vor Charme sprüht. Den Herausforderungsgrad bestimmt ihr selbst.



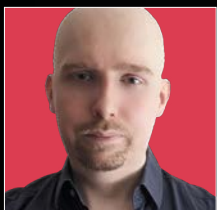
Vampire: The Masquerade – Swansong

HUCH, ALLE TOT!?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Nacon** Entwickler: **Big Bad Wolf** Termin: **19.5.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **Ja (Epic)** Enthalten in: **-**

Endlich Rollenspielnachschub für Freunde des gepflegten Schlagader-Nuckelns.

Von André Baumgartner



André Baumgartner

André hat Bloodlines damals geliebt und noch heute die selbst angelegte Liste mit allen Passwörtern und Codes in einer Schublade liegen. Als alter Completionist liegt ihm das akribische Absuchen jedes noch so versteckten Winkels im Blut, und deswegen fühlte er sich in Swansong auch sofort zu Hause.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines gilt aus guten Gründen als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten, sowohl bei den Kollegen in der GameStar-Redaktion als auch bei vielen Rollenspiel-Fans da draußen. Die nächtlichen Streifzüge durch die Straßen von Los Angeles und der darin schwelende Konflikt zwischen den Vampirclans haben auch mich damals ungeheuer begeistert. Das Blutsauger-Rollenspiel ist gemeinsam mit Deus Ex maßgeblich dafür verantwortlich, dass ich bis heute Geheimbünde, Intrigen und einen Hauch von Allmacht als die perfekte Rollenspielrezeptur empfinde.

Als die GameStar-Kollegen einen Tester für Vampire: The Masquerade – Swansong suchten, ließ ich mich entsprechend nicht zweimal bitten, schnürte mir das blutabweisende Lätzchen um und biss erst mal richtig kräftig zu. Wie ihr am ellenlangen Namen unschwer erkennt, basiert das Abenteuer auf der gleichen altherwürdigen Tabletop-Vorlage. Trotzdem unterscheidet sich das Spielerlebnis rund um die drei blutsaugenden Schnüffler grundlegend von dem in Bloodlines. Warum diese spannende Kriminalgeschichte trotzdem einen Nackenbiss wert ist, will ich euch nun erzählen.

Zwischen Umarmung und Dolchstoß

Am Vampirhof des Prinzen will jeder jedem an die Schlagader. Was will man von den raubtierhaften Geschöpfen der Nacht auch anderes erwarten? Unter normalen Umständen wahrt man sich dort zumindest den Schein einer noblen Fassade, doch angesichts des ausgerufenen Notstands (Code

Red) drohen nun wichtige Bündnisse zu brechen und Freundschaften zu kippen. Dabei wäre gerade jetzt erst recht Einigkeit gefragt, denn während sich der Hof von Boston gegenseitig zu zerfleischen droht, bringt die Leopoldgesellschaft bereits ihre Schachfiguren in Position. Die Vampirjäger des Vatikans sind den Blutsaugern schon seit dem Mittelalter auf den Fersen und wissen ganz genau, dass diese nichts mehr fürchten als eine zweite Inquisition. Na ja, abgesehen vom Sonnenlicht natürlich.

Steife Beißer

Zu Asche zerfallen wie ein Blutsauger am Mittag bin ich beim Testen von Swansong zwar nicht gleich, aber bei den wirklich un-

ansehnlichen Gesichts- und Bewegungsanimationen musste ich doch diverse Male die Augen zusammenkniffen. Zum Glück umgarnen einen die Charaktere schnell auf andere Art und Weise, wodurch dieses technische Defizit nach kurzer Gewöhnungsphase fast komplett in den Hintergrund tritt.

Ich finde es sogar äußerst bemerkenswert, wie lebendig die Charaktere trotz ihrer steifen Gesichter und untoten Natur in den zahlreichen Dialogen und Zwischensequenzen überkommen. Das ist vor allem den Mühen der englischen Sprecher zu verdanken, die sich über weite Strecken wirklich ins Zeug legen. Zur ersten Hollywood-Riege gehören sie zwar nicht, aber jede vorgestellte Figur lässt eigene Macken oder Eitelkei-





Gefährliche Situationen lösen wir ebenfalls in Dialogen, manchmal auch mit drängelndem Timer.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Talent-Checks in Dialogen liebt.
- ... ihr gerne akribisch nach Hinweisen sucht.
- ... ihr gute Kriminalgeschichten mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr in Rollenspielen eine Open World braucht.
- ... ihr sämtliche Vampirklischees erwartet.
- ... ihr hölzerne Animationen verabscheut.



Der Typ, der da so bedächtig den Mond anstarrt, ist Galeb. Er ist einer eurer drei Protagonisten und genießt einen legendären Ruf.

ten durchblicken und bringt dadurch viel Atmosphäre ins Spielgeschehen.

Dazu zählen natürlich auch die drei Protagonisten, in deren Rollen ich abwechselnd schlüpfen darf und die sich nicht nur herrlich unterschiedlich benehmen, sondern dank abweichender Talentbäume auch wunderbar abwechslungsreich spielen. Im Gegensatz zu Bloodlines lenken wir sie aber nicht durch eine offene Welt, sondern lediglich von Schauplatz zu Schauplatz. Aktiv gekämpft wird hier ebenfalls nicht, was aber

nicht bedeutet, dass wir mit unseren Entscheidungen nicht jede Menge Leute über die Klinge springen lassen können.

Verwobene Schicksale

Am Hof bekleiden die drei Charaktere zu Beginn völlig unterschiedliche Positionen, und die turbulenten Zeiten stellen sie immer wieder vor die Wahl, ob sie zu ihrem eigenen oder dem Wohle der bestehenden Ordnung handeln. Der Erfahrenste von ihnen ist Galeb, der sich seit seiner Verwandlung im

18. Jahrhundert einen Namen als Bluthund der wechselnden Prinzen gemacht hat. Er ist Meister darin, anderen seinen Willen aufzuzwingen, und geht dabei mit ruchloser Raffinesse vor. Die Zweite im Bunde ist Emem. Mit ihren 118 Jahren ist sie deutlich jünger als Galeb und wuchs zwischen den Weltkriegen in der aufblühenden Jazz-Szene in Europa auf. Nach Frankreichs Kapitulation floh sie mit ihrer Vampirlebensliebe nach Boston und gründete eine Reihe von Nachtclubs. Ihr besonderes Talent ist ihre Schnelligkeit, dank der sie an bestimmten Stellen des Spiels blitzartig Gegenstände einsacken oder von Ort zu Ort huschen kann.

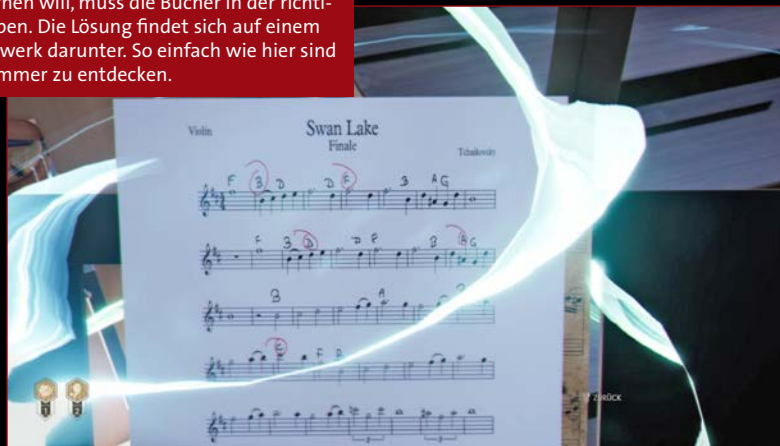
Die vermutlich Jüngste des Trios ist Leysha. »Vermutlich« deswegen, weil sie als Angehörige des Malkavianer-Clans nicht hundertprozentig dicht im Oberstübchen ist. Fans von Vampire: Bloodlines werden sich noch an die herrlich schrägen Dialoge erinnern, die man als Angehöriger dieser Sippe führen durfte. Leysha kann sich im Gegensatz dazu zwar ganz normal ausdrücken, kämpft aber zeitlebens mit wiederkehrendem Gedächtnisverlust. Ein hoher Preis, der allerdings durch einige ganz besondere Begabungen aufgewogen wird. Ihre Vorahnungen machen sie zur begehrten Seherin am Hofe der Mächtigen, und weil sie sich nebenbei auch noch unsichtbar machen kann, liegt ihr das Spionagehandwerk praktisch im Blut. Das wird insbesondere später deutlich, wenn sie sich sogar als andere Personen ausgeben und ihre Gestalt annehmen kann. Einen freien Wechsel zwischen den Charakteren wie in Grand Theft Auto 5 gibt es bei Swansong zwar nicht, doch zu Beginn jedes Storyaktes darf ich wählen, wessen Kapitel ich zuerst spiele. In der Theorie laufen die zunächst strikt getrennt voneinander ab, doch in der Praxis beeinflussen Informationen, die einer meiner drei Schützlinge erfahren hat, natürlich auch mein weiteres Vorgehen in der Haut der anderen beiden.

In den Gemächern des Prinzen gibt es sogenannte Gefäße, also freiwillige Blutspender für durstige Vampire.





Wer diese Vitrine öffnen will, muss die Bücher in der richtigen Reihenfolge kippen. Die Lösung findet sich auf einem Notenblatt im Stockwerk darunter. So einfach wie hier sind die Hinweise nicht immer zu entdecken.



PRINZEN? WER WAREN DIE NOCH GLEICH?

Wie es bei Spielen mit über Jahrzehnte gereiften Vorlagen üblich ist, bietet Swansong ordentlich Tiefgang und bringt dafür auch sein eigenes Vokabular mit. Wer mit der Maskerade und den verschiedenen Vampirclans noch nicht vertraut ist, dem bietet der umfangreiche In-Game-Kodex jede Menge Lesestoff. Der ist glücklicherweise hervorragend übersetzt und ergänzt die sowieso schon dichte Atmosphäre optimal. Seine Einträge flattern euch nach und nach zu, wenn ihr Konzepten und Begriffen aus dem Vampiralltag begegnet.

Auch die teils sehr ausführlichen Dossiers über die vielen Charaktere des Spiels, inklusive eurer drei Protagonisten, werden regelmäßig aktualisiert und erlauben so eine stärkere Identifikation mit ihnen, als es dem Spiel durch reine Dialoge möglich gewesen wäre. Ein Prinz ist in der Camarilla übrigens so etwas wie ein örtlicher Gouverneur, der die Gesetze der Maskerade durchsetzt und damit verhindert, dass die zahlenmäßig überlegenen Menschen Verdacht schöpfen. Der Titel ändert sich auch dann nicht, wenn eine Frau das Amt innehat. Zum Zeitpunkt des Spiels ist Hazel Iverson in Boston an der Macht.



Hazel Iverson ist in die Position des Prinzen aufgestiegen, als ihr Vorgänger dem mysteriösen Ruf gefolgt ist, der die ältesten der Vampire gen Osten aufbrechen ließ. Auf dem Rücken trägt sie ein Tattoo ihres Wappentiers: den Schwan.

Ich würfel die Wahrheit aus dir raus

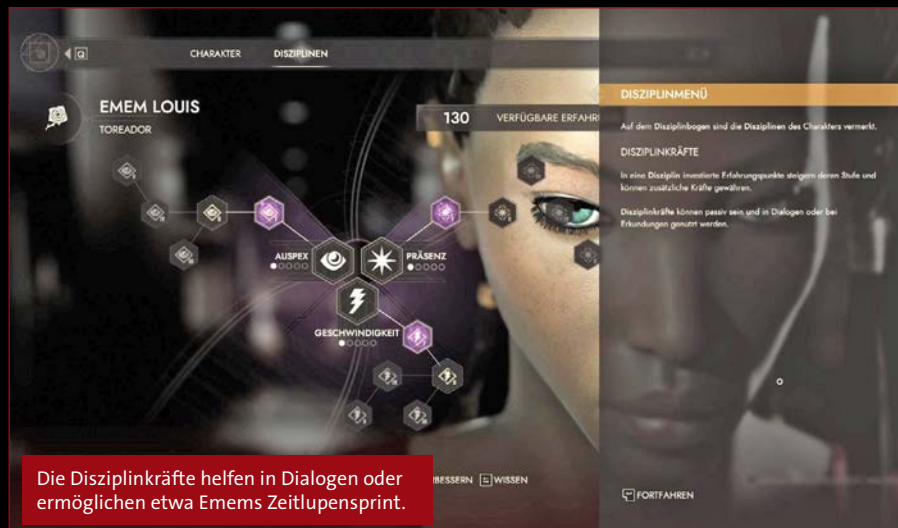
Und damit sind wir auch schon mitten im Gameplay-Kern von Swansong angekommen. Der dreht sich nämlich um das Knacken zahlreicher Rätsel und Gesprächspartner. Dazu suche ich die zuweilen überraschend großen Schauplätze akribisch nach Hinweisen ab, interpretiere sie anhand meiner Weisheit oder Kombinationsgabe und setze die neuen Informationen dann gewinnbringend in Dialogen ein. Was nicht heißen soll, dass ich mein Gegenüber nicht auch so nach Strich und Faden ausquetschen kann, wenn ich genug Punkte in die vier Dialogtalente Rhetorik, Einschüchtern, Überzeugen und Psychologie investiere. Mit Hilfe meiner Willenskraft kann ich hier kleine Defizite wettmachen.

Überflügele ich in einer dieser Fähigkeiten meine Gesprächspartner, rücken die im Anschluss widerwillig mit der Wahrheit raus. Bei einem Unentschieden wird in guter alter Pen&Paper-Tradition gewürfelt. Meine Chancen erhöhe ich in solchen Fällen sowohl mit passiven Boni und seltenen Ausrüstungsgegenständen als auch durch aktiv eingesetzte Spezialfähigkeiten. Die sogenannten Disziplinen sind pro Charakter auf jeweils drei überschaubare Talentbäume aufgeteilt und bieten neben solchen Dialog-Jokern auch die Möglichkeit, die bereits angesprochenen individuellen Stärken der Protagonisten noch weiter auszubauen.

Grübel, grübel und studier

Dabei zeichnet sich Swansong auch dadurch aus, dass mir fast immer unterschiedliche Lösungswege offenstehen. Anstatt einen Computer zu hacken oder einen Tresor zu knacken, kann ich deren Passwörter und Schlüssel auch oft aus Verstecken oder durch Dialoge ergattern. Das lädt zum Experimentieren ein. Limitiert werde ich dabei nur von den beiden stets knappen Ressourcen Willenskraft und Hunger, die ich konstant gegeneinander abwäge, möglichst mit Bedacht ausbeute und innerhalb einer Mission nur notdürftig wieder auffrischen darf.

Während ich meine Willenskraft mit Hilfe erfolgreicher Wortgefechte oder versteckter Verbrauchsgegenstände hochhalte, lösche ich meinen Blutdurst an willensschwachen NPCs, die doof genug sind, sich in ein leeres



Die Disziplinkräfte helfen in Dialogen oder ermöglichen etwa Emems Zeitlupensprint.

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Vampire: The Masquerade – Swansong ist unterm Strich ein sehr gutes Detektivspiel mit interessanten Charakteren und gerade genug Rollenspielelementen, um den Namen zu verdienen. Doch ist es auch ein gutes Vampirspiel? Da scheiden sich die Geister, denn während die geheime Gesellschaft der Blutsauger ohne Frage für ein spannendes Rahmenwerk sorgt, könnte man sie auch leicht durch eine ohne Fangzähne ersetzen. Die guten alten Illuminaten aus Ingolstadt wären sicher auch willig, den Part zu übernehmen.

Und obwohl ich es sehr befürworte, dass mir Swansong Lösungen nicht vorkaut und mich dadurch meinen inneren Sherlock voll ausleben lässt, wirkt es gleichzeitig befremdlich, dass ich mich dermaßen verskillen kann, dass mir glatt die Hälfte der Hinweise versperrt bleibt. Hier wandelt das Spiel auf einem schmalen Grat zwischen der spielerischen Freiheit, Fehler machen zu dürfen, und handfesten Balanceschwächen. Wer aber wie ich für sein Leben gerne unerlaubt Schubladen fremder Wohnungen durchwühlt, Verschwörern in die Suppe spuckt und von Talent-Checks in Dialogen auch in tausend Jahren nicht genug bekommen kann, dem bietet Swansong eine längst überfällige Spielspaßinfusion.

Nebenzimmer locken zu lassen. Wird der Durst in bestimmten Schlüsselmomenten jedoch zu groß, kann das unschöne Konsequenzen für meinen Missionserfolg haben. Denn sieht mein Vampir erst mal rot, macht er keinen großen Unterschied mehr zwischen Freund und Feind und verbeißt sich im erstbesten Lebewesen mit einem Puls.

Die einzelnen Mechaniken sind so geschickt verzahnt, dass die Schauplätze zu riesigen Puzzles werden. Da ich nämlich nur zwischen den Missionen Erfahrungspunkte verteilen darf, ist es an mir, auszuknobeln, wie ich mit meinen mitgebrachten Fähigkei-



Leysha hat fast immer ihre kleine Tochter Halsey bei sich. Die kann sich genauso tarnen wie ihre Mutter.

ten und begrenzten Aktionspunkten sämtliche Hinweise aufdecke.

Scheitern gehört zum Tod

Nach Verlassen eines Schauplatzes bekomme ich dann jeweils eine detaillierte Zusammenfassung meiner Leistungen, die mir sogar verrät, was ich verpasst habe oder anders hätte machen können. Die praktische Szenenauswahl im Hauptmenü lässt mich bereits gespielte Kapitel jederzeit wiederholen. Gespeichert wird in denen allerdings nur automatisch, man darf keine Spielstände anlegen. Und wenn ich eine Herausforderung verbockt habe oder meine Talentauswahl mir bestimmte Routen im Level verbaut hat, muss ich mit diesen Konsequenzen leben. Zu spüren bekomme ich die meisten davon sowieso erst viel später.

Da ist es praktikabler, sich einfach zurückzulehnen und zu schwören, beim nächsten Durchlauf alles besser zu machen. Spielerische Sackgassen gibt es höchstens dann, wenn einem an bestimmten Engpässen die Lösung des finalen Rätsels partout nicht in den Sinn kommen will. Das ist der Nachteil daran, dass Swansong kaum einen bei der Hand nimmt. Ist der rettende Einfall dann aber doch auf einmal da, fühlt es sich umso befriedigender an. Während bei den immer

gern für Vergleiche herangezogenen Telltale-Spielen viele Entscheidungsmöglichkeiten nur vorgetäuscht sind, liefert Swansong in diesem Bereich richtig ab. Die unzähligen Abzweigungen führen auch tatsächlich zu anderen Ergebnissen und münden nach etwa 20 Spielstunden in sage und schreibe 15 unterschiedlichen Enden. ★

VAMPIRE: THE MASQUERADE – SWANSONG

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2300 / Ryzen R3 1200
GTX 750 Ti / Radeon HD 7790
6 GB RAM, 21 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3470 / Ryzen 3 3100
GTX 1070 / Radeon R9 920
8 GB RAM, 21 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ Schauplätze ➤ gelungener Sound mit ominösen Chören ➤ Charakterdesigns ➤ komplett veraltete Animationen ➤ teils unsaubere Kameraführung

SPIELDESIGN



➤ verzahnte Mechaniken ➤ Konsequenzen ➤ Aktionspunktemanagement ➤ Nutzeroberfläche ➤ schwankende Rätsel- und Dialogqualität

BALANCE



➤ viele Lösungswege ➤ Story läuft nach Fehlern weiter ➤ Talentdefizite ausgleichbar ➤ Rätsel bestrafen Spezialisierung ➤ unnötige Rätselengpässe

ATMOSPHERE / STORY



➤ düsterer Vampire-Charme ➤ Charaktere mit vielschichtigen Motiven ➤ gute (englische) Sprecher ➤ Kodex ➤ unfreiwillig komische Animationen

UMFANG



➤ 20 Stunden Storykampagne ➤ hoher Wieder-spielwert ➤ 15 Enden ➤ drei spielbare Charaktere ➤ ausführliche Hintergrundlektüre via Kodex

FAZIT

Das Spurensammeln mit den drei Vampirprotagonisten macht auch ohne Kämpfe Laune, sofern ihr den Balancefallen ausweicht.



Die Nachtclubbesitzerin Emem hat eine verdammt lässige Art, kann aber auch ganz schön dickköpfig sein.



GameStar
Gold-Award

Kontrollbesuch: Age of Empires 4

LEBT DER RETTEN NOCH?

Für Age of Empires 4 gab es viel Zuspruch, viel Kritik und sinkende Spielerzahlen. Was hat sich seit Release getan? Reicht es für eine Aufwertung? Von Reiner Hauser

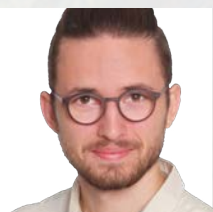
Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Age of Empires 2 liebt.
- ... ihr Spaß an klassischer Echtzeitstrategie habt.
- ... ihr euch für das Mittelalter begeistern könnt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch anspruchsvoller Multiplayer kaltlässt.
- ... euch eine Kampagne sehr wichtig ist.

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **28.10.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**



Reiner Hauser

Als sich Reiner für den Nachtest den neuen Content Editor von Age 4 ansah, kamen wehmütige Gefühle auf. Er erinnerte sich an die guten alten Editoren der früheren Titel der Serie. Besonders bei Age of Mythology hat er viele verrückte Schlachten schlagen lassen. Denn im Gegensatz zu dem eher technisch angelegten Editor des vierten Teils konnte man ganz einfach Mengen von Truppen platzieren und dann zusehen, ob etwa 500 Hopliten gegen 20 Söhne des Osiris bestehen.

Stockholm, 10. August 1628. Seit gut 20 Minuten ist die Vasa, der Stolz der schwedischen Flotte und das Lieblingsprojekt von Gustav II. Adolf, auf ihrer Jungfernfahrt vor der Küste der Stadt. Vier Segel sind gesetzt, Salutschüsse wurden abgefeuert – und plötzlich kommt das neue Flaggschiff ge-

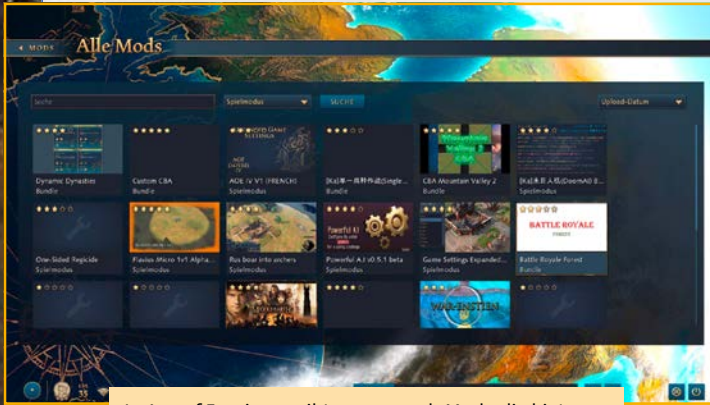
fährlich ins Wanken. Tausende Schaulustige einschließlich des Königs beobachten nun, wie die Schräglage absurde Ausmaße annimmt. Kurz darauf kentert und sinkt eines der größten Kriegsschiffe seiner Zeit vor aller Augen nahe dem Hafenbecken der schmuckten schwedischen Hauptstadt.

Wahrscheinlich ahnt ihr, worauf diese Anekdote abzielt. Age of Empires 4 war das große Flaggschiff, das vor über einem halben Jahr in die Entscheidungsschlacht der Echtzeitstrategie segelte. Und wie wir seither in mehreren Artikeln und Analysen aufgearbeitet haben, hat der große Hoffnungsträger bis heute so seine Probleme, der Rolle gerecht zu werden. Um bei der Analogie zu bleiben: Das Schiff wankt, und alle, die zusehen, fragen sich, was wohl als Nächstes passieren wird.

Was bisher geschah

Da wir hier aber bei einem Nachtest sind, geht es erst einmal darum, was bislang passiert ist. Holen wir also mal die Karte/Roadmap raus und schauen uns an, wo Age of

ENDLICH MODS!



In Age of Empires 4 gibt es nun auch Mods, die bieten aktuell vor allem neue Karten und Balanceänderungen. Sie lassen sich praktisch im Startmenü auswählen.



Der Editor ist ziemlich mächtig und erlaubt tiefgreifende Änderungen. Preis der Komplexität ist natürlich, dass man sich erst mal ordentlich einarbeiten muss.

Empires 4 nach einem halben Jahr steht beziehungsweise schwimmt. Blicken wir als Erstes auf unseren ursprünglichen Test zurück. Darin war die Kritik zweigeteilt in Singleplayer- und Multiplayer-Modus, auch weil diese beiden Aspekte häufig ganz unterschiedliche Zielgruppen innerhalb der Strategiespielerschaft ansprechen. Entsprechend haben wir diesen Nachtest nach der gleichen Struktur aufgebaut.

Singleplayer: Behutsame Änderungen

Rund um die Inhalte für Solospieler hat sich bei Age of Empires 4 kaum etwas getan. Es gibt (fast) noch keine neuen Spielmodi und ebenso wenig neue Kampagnen- oder Szenarieninhalte. Ein DLC wurde ebenfalls noch nicht einmal angekündigt. Die Kampagne verströmt daher immer noch wenig Flair, das Missionsdesign ist zwar solide und gut, aber eben nicht spektakulär. Die Tutorials und Kunst-des-Krieges-Missionen führen euch nach wie vor gut in das Spiel ein, wenn ihr keine Ahnung von der Materie habt.

Auch die Grafik bleibt weiterhin Geschmackssache, und der Performance-Hunger ist immer noch relativ hoch. Dafür wurden mittlerweile zahllose kleinere und größere Bugs behoben, beispielsweise tun die Einheiten mittlerweile, was sie sollen (etwa der Prälat beim Inspirieren oder Speerträger gegen Kavallerie). Neben zahllosen Balanceänderungen an Einheiten und Kulturen, die im Kampf gegen die KI weniger relevant sind, wurden insbesondere Quality-of-Life-Features eingeführt. Die Minimap ist jetzt etwas übersichtlicher, Einheiten können patrouillieren, mehr Hotkey-Belegungen verändert werden, und eine globale Produktionsliste zeigt endlich an, was ihr gerade alles baut und erforscht. Yay!

Modding ist da!

Eine extrem wichtige Neuerung sowohl für den Solo- als auch für den Multiplayer-Modus gibt es dann aber doch: Der Content Editor ist endlich da! Das Werkzeug ist zwar noch in der Beta, doch es ermöglicht den

fleißigen Community-Moddern bereits, eigene Inhalte direkt über das Startmenü des Spiels anzubieten. Ein wichtiger Schritt, denn viele Titel erhalten sich über die Jahre ihren Wiederspielwert durch die fortwährende Kreativität dieser Szene.

Das Untermenü »Mods« ist in mehrere Kategorien unterteilt, ihr findet dort manuell erstellte und generierte Karten sowie Tuning-Pakete. Unter den Begriff »Tuning« fallen Balanceänderungen wie Anpassungen von Einheitenkosten und -werten oder auch ganz simpel ein erhöhtes Bevölkerungslimit.

Auf neue Szenarien oder größere Inhalte werdet ihr allerdings noch etwas warten müssen, bislang ist der Modding-Bereich in dieser Hinsicht unterversorgt.

Neuer Spielmodus als offizielle Mod

Zum Auftakt haben die Entwickler immerhin eine eigene offizielle Mod veröffentlicht, den Spielmodus »Königsmord«, der aus Age of Empires 2 bekannt ist (im Englischen Regicide). Dort startet ihr mit einer zusätzlichen Einheit, einem König, der weder an-



Im Modus »Königskampf« muss der König überleben (Bildmitte, mit der Krone). Das ist seine einzige Aufgabe, denn der Gute kann nicht einmal kämpfen

Die KI kommt mit der offiziellen Mod der Entwickler nicht klar, unser Killerkommando hat leichtes Spiel.





Lange gefordert und endlich da: die globale Produktionsliste am linken Bildschirmrand (rot markiert).



greifen oder bauen noch Ressourcen sammeln kann. Wessen König stirbt, scheidet aus der Partie aus. Zuerst haben wir uns gefragt, warum dieser Spielmodus nicht einfach offiziell ins Spiel implementiert wurde, nach einer ersten Testpartie gegen die KI aber schnell den Grund dafür herausgefunden. Die Mod wurde offenbar mit der heißen Nadel gestrickt. Das beginnt schon im Menü. Wenn ihr auf Deutsch spielt, verkündet eine News-Meldung im Mod-Bereich fröhlich, dass nun die Mod »Königskampf« zur Verfügung steht. Dummerweise findet ihr in der Suche die Mod so aber nicht. Die Suche erkennt nämlich nur die englische Bezeichnung, die in der News-Meldung aber nicht auftaucht (sie heißt Royal Rumble).

Modus ohne viel Sinn ...

Auch spielmechanisch ist der Modus merkwürdig. Der König bewegt sich sehr langsam, wodurch er nicht effektiv wie in Age of Empires 2 als Scout eingesetzt werden kann. Also was tun, wenn ein Wolf den König angreift? Bekanntermaßen lassen die ja nicht locker und verfolgen ihr Ziel zur Not bis zur anderen Seite der Map. Da der König also kaum Nutzen hat, quartiert ihr ihn am besten einfach ins Dorfzentrum ein. Inwiefern das nun besonders sinnvoll ist, bleibt die Frage, da in Age of Empires 4 das Dorfzentrum ja auch für einen normalen Sieg zerstört werden muss. Aber gut, vielleicht

bekommt ihr den Kerl ja rechtzeitig in die nächste Festung evakuiert.

... und ohne Hirn

Wirklich dumm wird das Ganze dann aber im Kampf gegen die KI. Die hat nämlich offensichtlich keine Ahnung, was ein König ist. Sie behandelt ihn wie eine Militäreinheit und nimmt ihn schnurstracks in Kämpfe mit. Obendrein ist sie auch noch zu blöd, um ihn im Gefahrenfall in Gebäude einzuquartieren. Dadurch entstand im Test eine absurde erste Partie. In der Annahme, dass die KI womöglich Probleme haben würde, sandten wir als Engländer ein Killerkommando von etwa

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Gerade noch auf durchschnittlich 6.500 Spieler in den letzten 30 Tagen hat es Age of Empires 4 geschafft und ist damit nicht einmal mehr in den Top 100 von Steam. Age of Empires 2 dagegen kommt auf 15.000 Spieler. Das sagt eigentlich schon alles. Aber hat Age of Empires 4 einen solchen Niedergang verdient? Ich finde nicht. Es ist trotz allem ein wirklich gutes Spiel.

Gleichzeitig sehe ich aber auch wenig Gründe, euch davon zu überzeugen, Age of Empires 4 jetzt unbedingt wieder eine neue Chance zu geben. Wer dem Spiel dauerhaft den Rücken gekehrt hat, wird nicht wegen eines Ranked-Modus, eines Patrouillenbefehls und ein paar Balanceänderungen zurückkehren. Und das spiegelt sich auch in unserer Wertung wider, die dieses Mal unverändert bleibt. Damit wir als GameStar erneut zu den Fahnen rufen, muss mehr passieren. Am besten wäre dafür eine richtig gute Erweiterung.

zehn Langbogenschützen aus, um in einem »Jeder gegen Jeden« die erste KI schnell auszuschalten. Und der Plan ging auf. Der König stand vor dem Dorfzentrum herum, unser Killer-Squad lief hin, schoss ein paar Mal auf ihn, und die KI war tot. Währenddessen hatten sich zwei andere KIs gegenseitig ausgeschaltet, sodass derselbe Trupp nur noch eben vom verbliebenen Konkurrenten rannte und auch dessen König durchlöcherte. Die Partie war somit nach elf Minuten vorbei.

Doch das eigentliche Highlight offenbarte sich im Replay: Die beiden anderen KIs hatten sich gegenseitig getötet, weil sie ihre Könige mit in die Schlacht genommen hatten, wo beide kurz nacheinander starben. Ein Speerträger der KI, die zuerst draufging, wollte auch nach der Aufgabe nicht aufhören, auf den gegnerischen König einzustechen – der Modus ist bislang also höchstens im Multiplayer spielbar.



Multiplayer: Viele gute, kleine Änderungen

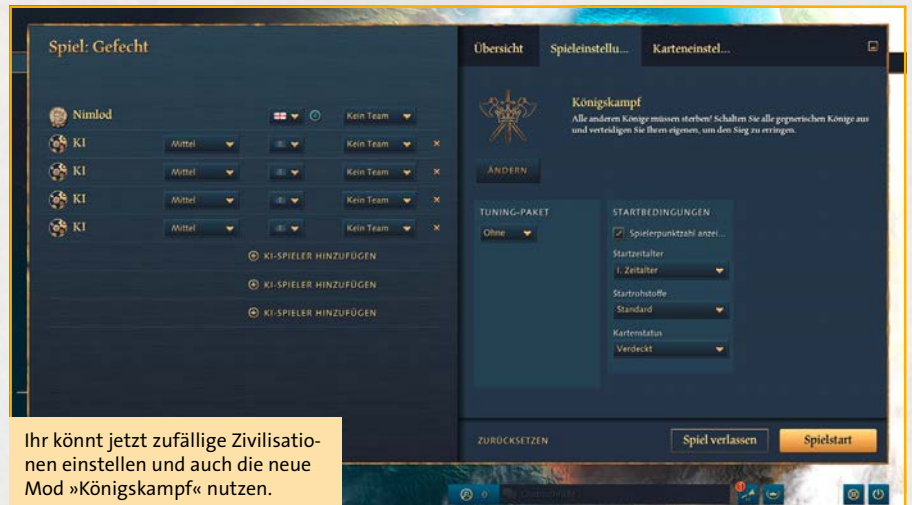
In Hinblick auf den Multiplayer-Modus hat sich etwas mehr getan. Nachdem im ersten Monat krasse Bugs, fehlende Balance und wenig unterhaltsame Strategien wie der Towncenter-Rush der Mongolen den allgemeinen Diskurs bestimmten, haben die Entwickler nach und nach, wenn auch etwas langsam, auf die Probleme reagiert und sie gepatcht. Merkwürdig daran war allerdings, dass einige der Probleme schon aus der Beta bekannt waren. Dass etwa eine freie Tastenbelegung wichtig sein könnte für ein RTS, das eine Profiszene mit eigenen Turnieren unterstützen will, hätte den Entwicklern klar sein müssen. Viele dieser Punkte haben auch wir in unserem ursprünglichen Test bereits kritisiert, genau wie die Beta-Spieler Monate zuvor.

Mit Kanonen in den Untergang

Um auf den Vergleich in der Einleitung zurückzukommen: Angeblich hatten die Baumeister der Vasa den schwedischen König im Vorfeld gewarnt, dass seine Änderungswünsche zugunsten eines zweiten Kanondecks nicht mit der Lagestabilität des Schiffs in Einklang zu bringen seien. Doch der Legende nach ignorierte der König die Bedenken, schließlich sollte sein Flaggschiff mehr Kanonen haben als das des dänischen Herrschers ... Apropos: Ihr könnt euch jetzt in der offiziellen Rangliste messen.

Aber zurück zu unserem Thema, Age of Empires 4. Ja, einige Änderungen haben etwas gebraucht, sind dann aber doch gekommen und haben das Spiel definitiv verändert. Bugs wurden behoben, die Balance der Völker verbessert. Wunder sind mittlerweile doppelt so teuer, weil es zu einfach war, sich etwa in einem 3vs3 oder 4vs4 hinter dicken Mauern zu verkriechen und das recht billige Wunder zu beschützen.

Die Rangliste für den Multiplayer-Modus wurde mittlerweile eingebaut, die erste Season läuft, was dem kompetitiven Wettbewerb einen professionelleren Anstrich gibt und für so manchen als zusätzliche Motivation dient. Und auch Kleinigkeiten verbessern das Spielerlebnis. Zum Beispiel gibt



es jetzt die Option, KI-Gegnern eine zufällige Zivilisation zuzuweisen.

Für eine Aufwertung reicht es nicht

Allerdings, und da sind wir beim Kernproblem dieses Nachtests: All diese Möglichkeiten hätten wir eigentlich schon zum Release von Age of Empires 4 erwartet. Diese Features sind obendrein keine Neuentwicklungen, sie stammen direkt aus den Vorgängern. Selbst einen Editor haben die anderen Age of Empires einfach standardmäßig mitgeliefert. In unseren Augen sind das alles wichtige und sinnvolle Änderungen, aber sie reichen nicht für eine Aufwer-

tung. Vieles hätten wir zu Release erwartet, anderes gehört quasi zum Standard-Patch-Repertoire eines Spiels, und der Rest ist größtenteils noch unausgegoren, so wie eben der neue Spielmodus »Königskampf«.

Und damit sind wir bei der letzten verbleibenden Frage angelangt. Wird es Age of Empires 4 wie der Vasa ergehen? Wird es sich nach der schaukeligen Jungfernfahrt der vergangenen Monate noch einmal stabilisieren oder sang- und klanglos untergehen? Noch lässt es sich nicht sicher vorher sagen, doch das Wasser steht schon gefährlich nahe an den Kanonenluken des unteren Decks der Age of Empires 4, dem Flaggschiff der Echtzeitstrategie. ★

Für Singleplayer-Spieler bietet Age of Empires 4 aktuell im Grunde nur die Kampagne. Hier haben wir die extrem stark verteidigte Lager des Feindes ausgehoben.



AGE OF EMPIRES 4

- Quality-of-Life-Features (bessere Minimap, Patrouillieren)
- Mod-Unterstützung hinzugefügt
- durch Patches verbesserte Balance
- immer noch extrem nervige Taktiken im Multiplayer-Modus
- wenig Wiederspielwert in der Solokampagne

FAZIT

Zahlreiche Patches haben Age of Empires 4 zu einem besseren Spiel gemacht. Doch für eine Aufwertung ist zu wenig passiert.



Kontrollbesuch: New World

LOHNT ES SICH WIEDER?

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Amazon Games** Entwickler: **Amazon Games** Termin: **28.9.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Sieben Monate nach Release scheint Amazons MMO langsam die Kurve zu kriegen. Wir klären, was sich geändert hat und was gleich geblieben ist. Von André Baumgartner

Als das mit Hoffnungen überfrachtete New World von Amazon im September 2021 erscheint, legt es zahlenmäßig einen absoluten Traumstart hin. Beinahe eine Million Spieler versuchen, sich gleichzeitig in Aeternum zu tummeln. Doch weil sich Amazon bei der Anzahl der Server gefühlt um den Faktor 100 verschätzt, spielt man die ersten Wochen hauptsächlich das weit weniger hübsche »Queue World«. Auf die Warteschlangenproblematik folgen schwerwiegende Exploits, wegen denen der freie Handel oder ganze Spielmodi wochenlang deaktiviert werden müssen. Sieben Monate später gehören diese Kinderkrankheiten erfreu-

licherweise der Vergangenheit an, und bei einem Großteil der von uns im ursprünglichen Test aufgeführten Kritikpunkte wurde inzwischen deutlich nachgebessert. Grund genug also, New World in einem Nachtest 2022 erneut auf den Zahn zu fühlen.

Das leichte Leben genießen

Rückkehrern werden sofort die Quantensprünge auffallen, die das MMO in Sachen Komfort gemacht hat. Dank drastischer Preissenkungen muss kein Abenteurer mehr lange Laufwege in Kauf nehmen, nur um die Schnellreise-, Handwerks- und Respec-Ressource Azoth zu sparen. Außer-

dem gibt es neun zusätzliche Schnellresepunkte zum Ansteuern, und seid ihr dennoch einmal per pedes unterwegs, verleihen euch Straßen nun einen zehnprozentigen Geschwindigkeitsschub. Sogar euer Inventar dürft ihr inzwischen unterwegs verwalten und müsst dafür nicht mehr jedes Mal stehen bleiben.

Die kleinen wie großen Komfortverbesserungen (siehe Kasten) spürt man in beinahe sämtlichen Spielsituationen, bis auf eine einzige, die Amazon immer noch sträflich vernachlässigt: das Hochleveln zusammen mit anderen Spielern. Nach wie vor startet ihr potenziell an gegenüberliegenden Seiten der Spielwelt und könnt weder Quests teilen noch euch die Zielorte eurer bis zu vier Mitspieler anzeigen lassen.

Auf Dauer nichts für Solisten

Während der Levelphase wurden also keine neuen Anreize geschaffen, um mit anderen zusammen zu spielen, außer der Flucht vor



Die neue Donnerbüchse ist nur auf kurze und mittlere Distanz effektiv. Bei Weitschüssen verpuffen eure Kugeln einfach.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr aktive Kampfsysteme mögt.
- ... ihr auf PvP und kleine Raids steht.
- ... ihr an Spielen den Crafting-Aspekt mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr bei MMOs an WoW oder Everquest denkt.
- ... euch bei MMORPGs auch die Story wichtig ist.
- ... euch monotones Spieldesign abschreckt.

der nach wie vor brutalen Eintönigkeit des Questdesigns. Zwar wurden einige Gebiete überarbeitet und neue Questreihen um mysteriöse Ritter eingeführt, doch das kann nicht von den einfallslosen Bring- und Töte-Aufgaben ablenken, die alles dominieren.

Tatsächlich wurden die paar von der Geschichte vorgegebenen Kooperationsmomente noch entschärft, denn die dort zuvor fest eingebauten Expeditionen für fünf Spieler können nun auch übersprungen werden. Das perfekte Spiel also für Einzelgänger? Mitnichten. Denn sobald ihr die Maximalstufe 60 erreicht habt, gibt es kaum noch zu erfüllende Aktivitäten für Solisten. Nun geht es darum, den Kompetenzwert eurer Ausrüstung von 500 auf 625 zu steigern, und das geht nur in Gruppen vernünftig. Kompetenz hat dabei nichts mit der geschickten Verwendung eines Ausrüstungsgegenstandes zu tun, sondern hauptsächlich mit eurer Hartnäckigkeit. Jede Klamotten-, Schmuck- und Waffenkategorie hat ihr eigenes Kompetenzlevel, und das steigt nur an, wenn ihr die entsprechend richtigen Rohstoffe sammelt und viele, viele Monster tötet. Je höher die Kompetenz, desto besser die möglichen Werte angelegter Gegenstände.

Alles für den Gips

Damit kommen wir auch schon zum Endgame von New World, denn das dreht sich fast ausschließlich um eben jenes Aufleveln der Ausrüstung. Beinahe jede Aktivität abseits der Städtekriege und Invasionen verteilt ihre ganz individuelle Gipssorte als Belohnung, von der ihr nur ein gewisses Tageskontingent sammeln dürft. So will euch Amazon ermutigen, möglichst viele verschiedene Inhalte zu bespielen.

Unterm Strich lassen sich durch Gipsabgüsse zehn Steigerungen pro Tag erzielen,

ALLE KOMFORTVERBESSERUNGEN IM ÜBERBLICK

- Schnellreisen und Fähigkeiten zurücksetzen kostet fast nichts mehr
- neun zusätzliche Schnellreisepunkte
- zehn Prozent schnellere Fortbewegung auf Straßen
- Inventarverwaltung im Laufen (sofern nicht im Kampf)
- unendlich Basismunition, bessere Pfeile und Kugeln erhöhen weiterhin den Schaden
- Anmeldung bei PvP-Modi, Kriegen und Invasionen via Karte von überall aus möglich
- nur angezogene Gegenstände verlieren beim Sterben Haltbarkeit
- Gegenstandstransfer zwischen Lagern nun kostenlos und fraktionsunabhängig
- doppelter Stauraum durch Truhen
- Haussteuer drastisch gesenkt; fällig alle sieben anstatt fünf Tage
- nur ein Gruppenmitglied muss für Raids zum Expeditionseingang
- erleichterte Questverwaltung und diverse andere UI-Verbesserungen



Die Quests sind von bemerkenswerter Einfallslosigkeit, und die Texte weichen noch immer vom Gesprochenen ab – schlampig!

also genau eine pro Ausrüstungs-Slot des durchschnittlichen Spielers (zwei Waffen, fünf Rüstungs- und drei Schmuckteile). Alles für nur einen Slot zu verpulvern, ist nicht möglich, auch hier herrscht ein Zwang zur Abwechslung – und damit zur Geduld.

Klingt zäh und langwierig? Nun, glücklicherweise besteht das alte Wasserstandssystem in gewisser Weise fort. Liegt eure Kompetenz noch unter dem großen Zwischenziel von 600, habt ihr jederzeit die Chance, dass ein fallengelassener Beute-



Die neuen Schnellreisepunkte sind komfortabel platziert und ersparen insbesondere viele Laufwege zu Endgame-Aktivitäten.

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Ich muss zugeben, dass meine Rückkehr nach Aeternum erfreulicher ablief als zunächst befürchtet. Ja, die Story ist immer noch komplett belanglos, und einen neuen Charakter würde ich nicht mal meiner Freundin zuliebe hochziehen. Aber wo es früher nur ermüdende Elite-Runs gab, stehen bald ein Dutzend Wege bereit, um im Spiel auch langfristig Fortschritte zu erzielen. Es zeichnet sich eine ausgewogene Motivationskurve für sowohl PvE- als auch PvP-Spieler ab, und das ist ein sehr gutes Zeichen. Allerdings hört man auch viele Stimmen, die sich um die Freiheit beim Klassenbau sorgen, da Spielstile wie der Heiler in schwerer Rüstung immer weiter generiert werden und so Vielfalt verloren geht. Zudem verdienen sich Gilden an den beliebten Territorien eine goldene Nase, während die Besitzer der Randgebiete am Hungertuch nagen.

Amazon hat also noch viel Arbeit vor sich, insbesondere wenn sie die massive Spielerflucht nicht nur stoppen, sondern letztlich auch umkehren wollen. Hier braucht es dringend neue Impulse für die Levelphase und echte Koop-Anreize. Neugierige Pärchen gäbe es sicher genug, aber leere Levelgebiete und Questtafeln schrecken ebenso ab wie der vorherrschende Stumpfsinn beim Aufgabendesign.

gegenstand einen Hauch besser ist und euer Item-Level mit nach oben hievt. Größere Sprünge dürft ihr aber nicht erwarten, und gehandelte Gegenstände zählen nicht. Wer



sich nicht allein auf Glück verlassen will, konzentriert sich gleich auf die Expeditionen, denn deren Raid-Bosse locken mit garantierter Kompetenzsteigerung. Kombiniert man die tägliche Gipshatz mit effizientem Monster- und Boss-Farmen, kommt man relativ angenehm zügig voran, wenn einem das wichtig ist.

Das Endgame nach dem Endgame

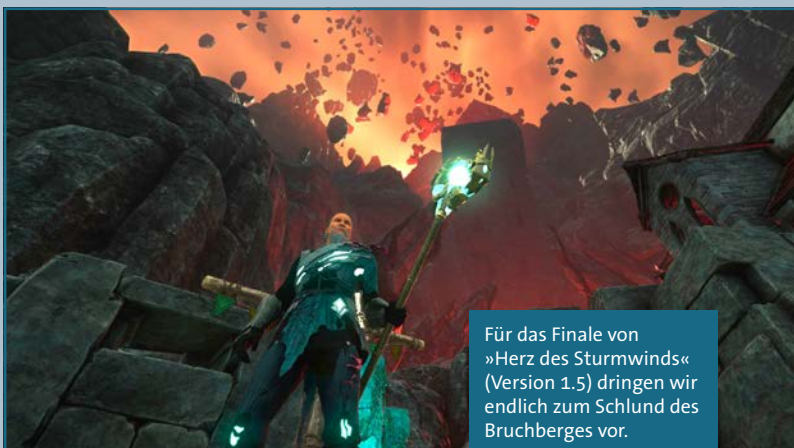
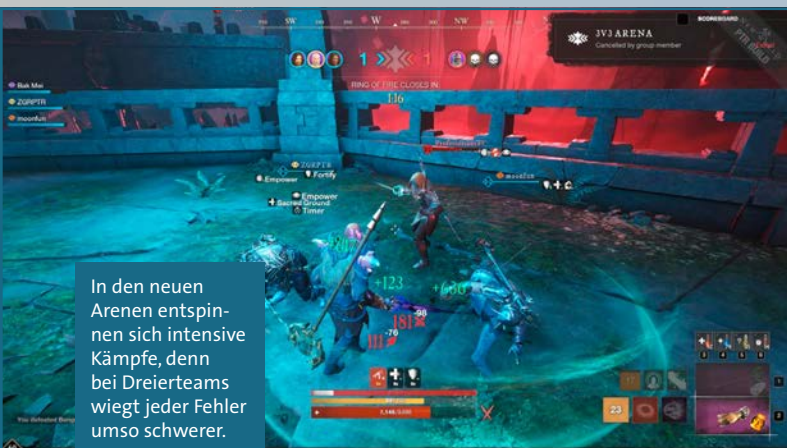
Früher war an diesem Punkt Schluss, doch New World gliedert sich inzwischen in drei Etappen. An erster Stelle steht das Erreichen von Charakterstufe 60 gefolgt von Kompetenzlevel 600, und im dritten Akt stehen dann endgültig die Gruppeninstanzen im Mittelpunkt. Denn nun wird ein neuer Rohstoff relevant: Schattensplitter. Sie sind der einzige Weg, eure Kompetenz und bestehende legendäre Gegenstände auf 625 zu pushten. Auch sie lassen sich aus Gipsabgüssen gewinnen, und ein paar fallen sogar beim PvP-Außenpostensturm ab, doch die eigentliche Quelle sind die höheren Schwie-

rigkeitsstufen der Expeditionen. Die nennen sich Mutationen und wechseln wöchentlich nicht nur die Instanz, sondern modifizieren diese auch um eine weitreichende Liste von Buffs und Debuffs für die Monster wie die Spieler. Hier ist es zwingend erforderlich, dass die Gruppenmitglieder ihre Ausrüstung und Schadensart an die wöchentlichen Besonderheiten anpassen, um zu bestehen.

Je zügiger und makelloser ihr euch durch eure Widersacher hackt und zaubert, desto besser eure Abschlussbewertung. An ihr orientiert sich nicht nur die Menge verdienender Schattensplitter, sondern auch ob ihr ein Schwierigkeitslevel voranschreiten dürft. Von denen gibt es insgesamt zehn, und jedes hat eine bestimmte Mindestempfehlung, was den Kompetenzwert der Gruppe angeht. Die ist durchaus ernst gemeint, münzt das Spiel doch jedes fehlende Pünktchen in Feindschaden um.

Bei siegreichem Abschluss winken dann neben hervorragenden Ausrüstungsgegenständen (die dank hoher Kompetenz ihr vol-





les Potenzial ausschöpfen können) auch Schattensplitter im Überfluss. Ein einziger Abschluss von Schwierigkeit 10 mit Goldbewertung bringt genug ein, um einen Slot von 600 direkt auf 625 zu katapultieren. In der Realität muss man aber bereits ein beinahe maximiertes Set tragen, um diese Hölle zu überleben.

Gegenwart und Zukunft

Dem PvE-Endgame so viel zusätzliches Fleisch auf die Rippen zu packen, scheint durchaus Wirkung zu zeigen. Das große Server-Sterben ist vorbei, und die Population scheint sich so langsam auf einem stabilen, wenn auch überschaubaren Niveau einzupendeln. Die neueste Expedition schließt zudem die unschöne Wunde, dass die

Hauptstory abrupt mit einem »Wir melden uns« endete, aber an der erzählerischen Qualität hat sich dabei nichts geändert – gäh! Bleibt noch das PvP, dem wir damals zwar spaßige Mechaniken, aber fehlende Langzeitmotivation attestierten. Im Großen und Ganzen ist hier alles beim Alten geblieben, auch wenn sich die Kämpfe dank verbesserter Animationen und Timings noch ein wenig knackiger spielen. Zudem sorgt der Glücksbonus mit aktiviertem PvP-Modus für deutlich mehr Action beim Farmen.

Derzeit sind alle Augen auf das kommende Update gerichtet, das nicht nur Dreiecken-Drei-Arenen, sondern auch endlich einen richtigen PvP-Fortschrittsbaum einführen wird. Seine Belohnungen lassen sich mit jeder Art von Spielergefecht frei-

schalten und umfassen neben besonderen kosmetischen Gegenständen auch viele neue Wege, um an Gips und Schattensplitter zu kommen. Wir haben uns das Ganze auf dem Testserver bereits ansehen können und sind zuversichtlich, dass die Spieler das System dankend annehmen werden. Auch die Komfortoffensive für New World soll fortgeführt werden. So verriet uns Amazon im Interview, dass alle städtischen Lager schon bald zu einem Gesamtlager vereint werden sollen. Juhu! ★

GIPSSORTEN UND WO ES SIE GIPST

PvE

- Obsidian-Gips: Kreaturen über Level 60 mit eigenem Namen
- Saphir-Gips (2): Endgegner der Lazarus-, Ursprungs- und Sturmwindexpeditionen
- Zitron-Gips: Abschluss eines Arenakampfes
- Amethyst-Gips: durch Beseitigen von Verderbnis-Ausbrüchen
- Topas-Gips: Gegner über Level 55 nach Einnahme eines speziellen Tranks
- Diamant-Gips: nur von besonderen Events (zum Beispiel aus Weihnachtsgeschenken)

Handwerk

- Smaragd-Gips: jede Drittelumrundung des Erfahrungsringes bei Berufen über Stufe 200

PvP

- Rubin-Gips: Außenpostensturm (instanzierte Kämpfe 20 vs. 20)

Einmal am Tag dürft ihr zudem eine fertige Gipskugel vom Fraktionshändler für 7.000 Marken kaufen. Derartige Restriktionen sind normal im Genre.

NEW WORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2400 / FX 4350	i7 2600K / R5 1400
GTX 670 / R9 280	GTX 970 / R9 390X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + grandiose Lichtstimmung + geschmeidige Animationen + abwechslungsreiche Ausrüstung + stimmige Musik + satte Sounds

SPIELEDISIGN

- + fantastisches Kampfgefühl + freie Waffenwahl + viele Spielstile + bald ein Dutzend Wege, im Endgame voranzukommen - monotones Questdesign

BALANCE

- + gelungenes Kampfsystem + viele Levelmöglichkeiten + Einkommensunterschiede - Drops besser als Gefcraftes - drastische Balance-Patches

ATMOSPHERE / STORY

- + lebendige Spielwelt + Texte interessant geschrieben + spannende Expeditionen - Haupt- und Nebenstorys immer noch Grütze - keine Höhepunkte

UMFANG

- + 14 große Gebiete + 13 Waffengattungen mit je zwei Talentbäumen + 17 Handwerksberufe + Raid-Mutationen + PvP-Belohnungsränge

AUFWERTUNG

Die Patches haben erfolgreich an Bugs und Endgame geschraubt. Dank der Komfortfunktionen spielt sich New World nun wesentlich flüssiger.

FAZIT

New Worlds Endgame entwickelt sich in eine positive Richtung, aber die Reise dorthin bleibt enttäuschend.



Epic Games Store vs. Steam



VS



DIE NÄCHSTE RUNDE

Der Kampf zwischen Epic Games und Valve geht in die vierte Runde – wie steht's 2022? Wir vergleichen Zahlen, wälzen Statistiken und sprechen mit Entwicklern. Von Michael Sonntag

15 Jahre. So lang war Valve mit seinem Steam-Shop nahezu konkurrenzlos. Bis zum Dezember 2018, als Epic Games den Marktführer mit einem eigenen Shop herauszufordern begann. 88 Prozent Umsatzbeteiligung für Entwickler, Gratisspiele und exklusive Neuveröffentlichungen – der Epic Games Store setzte Steam an mehreren Fronten unter Druck und machte sich gleichzeitig daran, die Standards der gesamten Branche gehörig umzukrempeln. 2022 befinden wir uns im vierten Jahr dieses Wettbewerbs der Spiele-Shops. Haben die beiden mittlerweile ein Gleichgewicht erreicht? Wie sehr hat sich die Branche durch die Beteiligungs-, Exklusiv- und Gratisstrategien von Epic verändert? Und was bringt die Zukunft?

Um Antworten zu finden, haben wir dutzende Statistiken und Berichte ausgewertet sowie mit Entwicklern gesprochen. Die schnelle Antwort: Epic Games kann nach drei Jahren tatsächlich einen Sieg für sich verbuchen. Der ist zwar vergleichsweise klein, kann aber noch viel bewirken.

Die wichtigsten Zahlen

Die Erfahrung der vergangenen Jahre bestätigte sich ein weiteres Mal: Sowohl Valve als auch Epic Games stehen für tiefgehende Interviews nicht zur Verfügung. Allerdings gibt es ja die öffentlich einsehbaren Jahresberichte der beiden Unternehmen. Und die zeigen zwar Epics ständiges Wachstum, aber auch dass der Fortnite-Schöpfer weiterhin

einen »David gegen Goliath«-Kampf gegen Steam führt. Einen direkten Vergleich aufzustellen, ist etwas knifflig und erfordert Recherche: Zum einen werden in den Berichten beider Unternehmen nicht immer alle Zahlen aufgeführt, zum anderen ist in manchen Fällen gar kein Vergleich möglich. Im Falle von Einnahmen beispielsweise erwähnt Valve nur Prozente und keine konkreten Zahlen.

Stellen wir also doch so weit als möglich gegenüber, wie sich der Epic Games Store und Steam im Jahr 2021 in den unterschiedlichen Kategorien geschlagen haben. Hierbei ist ein Muster schnell erkennbar: Valve hat in vielen Fällen einen Vorsprung von mehr als 100 Prozent.

• **Über den Shop angemeldete User:** Epic erreicht 194 Millionen PC-User, Steam macht

hier keine Angabe, aber feierte 2019 bereits eine Milliarde Nutzer – eine riesige Distanz, aber dennoch: Epic konnte in drei Jahren ein Fünftel von dem erreichen, wofür Steam 15 Jahre gebraucht hat.

- **Täglich aktive User:** Epic verzeichnet täglich 31,1 Millionen aktive User, bei Steam sind es allerdings satte 69 Millionen Spieler – etwas mehr als das Doppelte!
- **Gleichzeitig aktive User:** Im Epic Games Store sind »bis zu« 13,2 Millionen User gleichzeitig unterwegs, Steam gibt hier einen Höchstwert von 27,4 Millionen Spielern an – erneut das Doppelte!
- **Spieler pro Monat:** Epic gibt hier nur den Höchstwert preis: 62 Millionen Spieler im

UNSERE EXPERTEN



Jan Theysen, Creative Director, King Art Games (Iron Harvest, Book of Unwritten Tales 2)



Johannes Roth, Gründer und Managing Director, Mimimi Games (Desperados 3)



Luca Langenberg, Gründer und Game Designer, Toukana Interactive (Dorfromantik)

Monat. In einem Update von August 2021 sprach Epic im Allgemeinen von 58 Millionen Spielern pro Monat. Auf Steam sind es 132 Millionen Spieler im Monat.

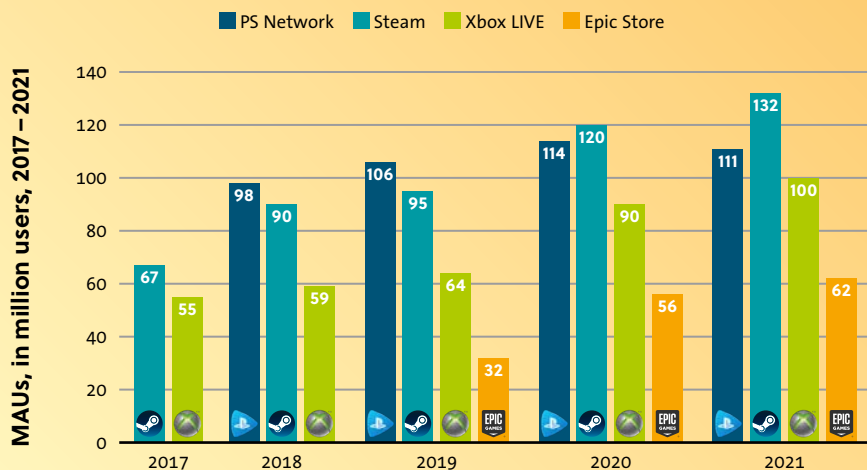
• **Spielstunden aller Spieler pro Jahr:** Hier drückt sich Epic etwas schwammig aus: »Wenn ihr 2021 ein Spiel aus dem Epic Games Store gespielt habt, wart ihr Teil einer Community, die 6,2 Milliarden Stunden im Spiel verbracht hat.« Steam erreicht dagegen mit der rund sechsfachen Menge an Gesamtnutzern 38 Milliarden Stunden pro Jahr. Dass Epic hier nur ein Sechstel der Spielstunden erreicht, könnte zeigen, dass sich seine Store-User in der Regel nicht lange auf der Plattform aufhalten.

• **Ausgaben:** Im Jahr 2021 haben User 840 Millionen US-Dollar im Epic Games Store ausgegeben. Mehr als 300 Millionen (36 Prozent) wurden hierbei durch die Verkäufe von Nicht-Epic-Games-Spielen verdient, die restlichen 64 Prozent stemmt höchstwahrscheinlich der Goldesel Fortnite alleine. Steam gibt hier lediglich einen Zuwachs von 27 Prozent zum Vorjahr an, mit 2,6 Millionen Erstkäufern im Monat.

Branchenanalyst Derek Strickland von TweakTown fasste im März 2022 das Wettrennen zwischen den größten Plattformbetreibern in einer Grafik zusammen, die ein deutliches Bild vermittelt. Hierbei wurden die monatlich aktiven Spieler in den Blick genommen. Nachdem Epic zur Eröffnung des Epic Games Stores ein Drittel von Steams Kraft erreichte, konnte Steam in den vergangenen zwei Jahren stets das Doppelte an monatlichen Spielern verbuchen.

Im Vergleich zu 2020 baut Valve nun außerdem Abstand zu Sony auf, nachdem die Half-Life-Erfinder im Pandemiejahr erstmals mehr monatlich aktive Nutzer auf ihrer Plattform hatten als das PlayStation Network. Um Verwirrungen vorzubeugen: Strickland weist darauf hin, dass Sony 2017 keine Spieler-

MONATLICH AKTIVE NUTZER PRO SPIELEPLATTFORM



Wer hat monatlich die meisten Spieler? In der Pandemie überholte Valve sogar Sony, Epic Games liegt weit hinten, hat aber innerhalb kürzester Zeit mehr als 50 Prozent der jeweiligen Xbox- und PlayStation-Nutzerzahlen erreicht.

Quelle: Derek Strickland

zahlen veröffentlicht habe. Xbox hält sich an dritter Stelle, rückte aber 2021 gefährlich nah an Sony heran. Nintendo hat hierzu keine Daten veröffentlicht.

Im Vergleich zu 2020 hat sich das Wachstum des Epic Games Stores 2021 deutlich verlangsamt. Gleichzeitig gewinnen die anderen Unternehmen immer mehr Abstand und kämpfen um die Spitze. Auf dieser Zahlenebene scheint Steam aktuell für Epic noch in unerreichbarer Ferne zu sein. Aber wer weiß, vielleicht kann sich das noch ändern? Wenn uns die Civilization-Reihe eines gelehrt hat, dann, dass man auf verschiedenen Ebenen siegen kann. Was uns zu der Frage führt: Wie viel Erfolg hatte Epic eigentlich mit seinem Plan, die Gaming-Branche komplett umzukrempeln?

Die Umsatzbeteiligung

Lasst uns also auf das Spielbrett der Gaming-Landschaft und aller Mitspieler schauen. Dabei fällt schnell auf: Es ist nahezu unmög-

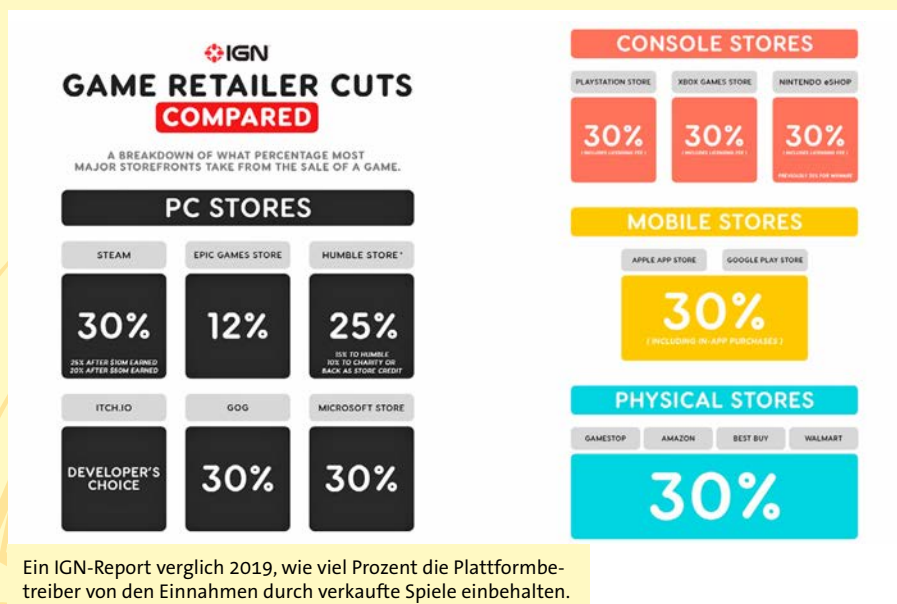
lich, den gesamten Wettbewerb mit allen Faktoren und Instanzen gänzlich abzubilden, geschweige denn jede Auswirkung genau zurückzuverfolgen oder ihren Einfluss punktgenau zuzuordnen.

Daher beziehen wir uns nur auf das wirklich Belegbare und konzentrieren uns gleichzeitig nur auf die wichtigsten Punkte in jedem Bereich. Und selbst wenn unsere unendliche Weisheit (ähem) nicht weiterweisen sollte, haben wir zum Glück ja immer noch unsere weisen Entwickler, die mit uns aufs Spielbrett schauen.

Am 6. Dezember 2018 eröffnete Epic seinen digitalen Games Store – und das mit einem für Entwickler sehr attraktiven Angebot: »Es gibt keinen Haken – die Umsatzbeteiligung von 88 Prozent für den Entwickler gilt dauerhaft. Epic erhält einen Anteil von zwölf Prozent, der die Betriebskosten des Stores und unseren Profit abdeckt.«

Ein Novum in einer Branche, in der eiserne 30-Prozent-Abgaben das Gesetz sind, die laut Epic-CEO Tim Sweeney das »Problem Nr. 1 für PC-Entwickler« ausmachen. »Wir sind entschlossen, das Problem zu lösen, und dies ist der einzige Ansatz, der einen großen Wandel bewirken wird«, verkündete er 2019 auf Twitter.

In einem Analysevideo aus dem Dezember 2018 bezeichneten wir den Epic Games Store als »die erste echte Konkurrenz für Valve«. Fünf Tage vor der Eröffnung des neuen Shops – interessanter Zufall oder erste Gegenmaßnahme? – passte Valve seine eigenen Beteiligungsregelungen rückwirkend für den Oktober an – vor allem zugunsten der erfolgreichsten Entwickler. Valve damals: »Ab dem 1. Oktober 2018 (sprich: Einnahmen vor diesem Datum sind nicht mit inbegriffen), wird der Einnahmeanteil für Anwendungen, die mehr als zehn Millionen US-Dollar auf Steam einnehmen, für alle Einnahmen ab zehn Millionen US-Dollar auf 75 Prozent bzw. 25 Prozent angepasst.« Es bleibt das einzige Entgegenkommen für lan-



Ein IGN-Report verglich 2019, wie viel Prozent die Plattformbetreiber von den Einnahmen durch verkaufte Spiele einbehalten.

ge Zeit, ein Ansporn für die Elite. Nun sind drei Jahre vergangen: Konnte Epic Einfluss auf die Branche nehmen und mehr Shops dazu bewegen, ihre Umsatzbeteiligung anzupassen? Oder ist der Plan gescheitert?

In einem Gerichtsverfahren mit dem Indie-Entwickler Wolfire Games im Juli 2021 äußerte sich Valve zum gegenwärtigen Stand (Gerichtsprotokoll, S.8): »Tatsächlich sind 30 Prozent zum »Branchenstandard« geworden, während Valve mit einigen der größten Unternehmen der Branche konkurriert, darunter Microsoft, Epic Games und Amazon.«

Auch wenn Valve häufiger für seine Regelungen kritisiert wird, ist das Verhalten des Unternehmens kein Einzelfall. Wie ein Bericht von IGN aus dem August 2019 zeigt, ist der 30-Prozent-Standard auch jenseits des PC-Marktes bei Größen wie Microsoft, Sony, Nintendo, Apple und Google anzutreffen. Lediglich der Humble Store bildet eine Ausnahme.

Das bedeutet allerdings nicht, dass die Branche diesen Standard gutheißt: Im April 2021 veröffentlichte die Game Developers Conference eine Umfrage, laut der 97 Prozent aller befragten Entwickler das 30/70-Modell nicht gerechtfertigt finden. Und kurz darauf passte Microsoft seine Beteiligung an! Seit dem 1. August 2021 verlangt das Unternehmen nur noch zwölf Prozent Abgaben von allen Entwicklern, die PC-Spiele im Windows Store anbieten (eine klare Orientierung an Epic Games). Die Abgaben von 30 Prozent bei Xbox-Spielen und Apps bleiben allerdings weiterhin bestehen. Jason Beaumont, Partner Director bei Microsoft, sagte im April 2021 hierzu: »Diese Änderung ist an keinerlei Bedingungen geknüpft. Das ist Teil unseres Einsatzes dafür, Entwickler von PC-Spielen zu stärken, und ist eine Folge von Feedback, das wir bekommen haben.«

Wir haben deutsche Entwickler gefragt, wie sie den Wettbewerb zwischen dem Epic Games Store und Steam sowie die Situation der Beteiligung einschätzen.

Jan Theysen: »Grundsätzlich ist der Wettbewerb immer eine gute Sache, egal ob oder wie zufrieden man mit dem aktuellen Angebot ist. Wettbewerb führt zu mehr Konkur-



Durch Exklusivverträge mit Ubisoft: PC-Spieler können Far Cry 6 nur im Epic Games Store oder im Ubisoft Store herunterladen.

Welt verlängert, außer in den Vereinigten Staaten.

renz, besseren Preisen und mehr Service für die Spieler. Wir sind Steam-Fans, aber man fragt sich als Entwickler zum Beispiel schon, was den seit Jahrzehnten unangetasteten Steam-Anteil von 30 Prozent an den Verkäufen rechtfertigen soll.«

Johannes Roth: »Durch die Einführung des Epic Games Stores musste sich Valve umschauen und nachdenken. Nein, es hat nicht so viel verändert wie erhofft. Was aber passiert ist: Valve musste sich klarmachen, wie sie die 30 Prozent erklären. Nämlich mit dem, was sie den Entwicklern bieten können und Epic eben nicht. Das ist der Preis, und dieses Paket bekommt ihr dafür. Jetzt gibt es eine klare Antwort darauf. Natürlich würde ich mir trotzdem wünschen, dass die Abgaben geringer werden. Wenn man nämlich genau auf eine Abrechnung schaut, dann klingen 30 Prozent erst mal nach einem guten Deal. Aber es ist eben fast die Hälfte von dem, was man selbst bekommt. Das fühlt sich dann anders an, und dann schaut man noch, was an Kosten noch dazukommt. Ja, darüber sollte man diskutieren.«

Die Exklusivspiele

Den PC-Spielern Spiele zu bieten, die Steam nicht hat – eine effektive Taktik seitens Epic Games, um Valve Spieler abzugewinnen und

gleichzeitig Entwicklern bessere Deals anzubieten. Und das angeblich alles, um eine Branche zum Besseren zu verändern. »Die Shop-Steuer von 30 Prozent übersteigt in der Regel den gesamten Gewinn des Entwicklers, der das verkaufte Spiel entwickelt hat. Dies ist eine katastrophale Situation für Entwickler und Verleger gleichermaßen, weshalb ich glaube, dass die Strategie der Exklusivtitel dem Problem angemessen ist«, sagte Tim Sweeney 2019 auf Twitter. Die Kampfansage war zugleich mit einem Friedensangebot verknüpft: Sollte Valve Abstand von seinen 30 Prozent Provision nehmen, werde Epic keine Exklusivspiele mehr aufnehmen, so Sweeney via Twitter.

Die Exklusivitätsstrategie fordert einen hohen Preis, allein 2019 soll Epic (laut einem Gerichtsdokument) mehr als eine Milliarde Dollar für seine Exklusivspiele ausgegeben haben. Die Exklusivitätswelle hat über die Zeit häufiger Kritik seitens der Spieler auf sich gezogen und kam auch nicht ohne Kontroversen aus, wie der Fall Metro Exodus zeigt. Viele Titel waren allerdings nur zeitlich exklusiv und erschienen später auch bei Steam, andere Spiele dagegen gelten sogar als lebenslang exklusiv.

Dreieinhalb Jahre nach Eröffnung des Shops hat der Epic Games Store über 100 Exklusivspiele an Bord geholt. Das nächste große Exklusivspiel ist Saints Row von Deep Silver im August 2022. Karten auf den Tisch: Konnte die Exklusivitätsstrategie das Kräfteverhältnis der Branche ändern? Wir haben geschaut, welcher Publisher auf wessen Seite steht.

Ubisoft

Nach drei Jahren bleibt Ubisoft der bekannteste und treueste Publisher-Verbündete des Epic Games Stores. Angefangen mit Tom Clancy's The Division 2 im Jahr 2019 veröffentlichte Ubisoft über die Jahre all seine PC-Versionen parallel im Epic Games Store und im hauseigenen Ubisoft-Store, darunter große Titel wie Anno 1800, Assassin's Creed: Valhalla und Far Cry 6.

»Eine geschäftliche Entscheidung«, wie ein Ubisoft-Sprecher August 2019 gegenüber GameSpot erklärte. »Ubisoft unterstützt Epic und sein Drittanbieter-Vertriebsmodell voll



Star Wars Jedi: Fallen Order bewies, dass Singleplayer-Spiele sehr wohl erfolgreich sein können. Das Actionspiel stellte für Electronic Arts gleichzeitig ein Steam-Comeback dar.



und ganz, das langfristig sowohl für große als auch für Indie-Publisher und die Video-spielindustrie von Vorteil ist. Wir hoffen, dass diese Partnerschaft dazu beiträgt, das Modell zu validieren und weiterzuentwickeln.»

Es ist unklar, ob dieses Bündnis ewig bestehen bleibt. Der SteamDB-Gründer Pavel Djundik entdeckte im November 2021, dass der Client von Ubisoft Connect dem Steam-Standardpaket hinzugefügt worden ist und alle Accounts Zugriff darauf haben. Es lässt sich also nicht ausschließen, dass Ubisoft für die Zukunft plant, auch wieder Spiele bei Steam zu veröffentlichen.

Electronic Arts

Nach acht Jahren Distanz kehrte Electronic Arts im November 2019 wieder zu Steam zurück, und zwar mit Star Wars Jedi: Fallen Order als Startschuss. Damit waren auch viele andere Spielereihen wie Need for Speed, Mass Effect, Dragon Age oder Battlefield wieder bei Steam verfügbar.

Wie EAs Senior Vice President Mike Blank im Oktober 2019 erklärte, ging es vor allem darum, mehr Reichweite für Electronic-Arts-Spiele zu bekommen und die Community weniger zu zersplittern: »Ich denke, dass wir uns ein bisschen im Wilden Westen befinden aktuell, wo ständig neue Aboservices auftauchen. Aber in der Realität abonniert nicht jeder Spieler jeden Service, und nicht jeder Abodienst setzt sich durch. Die, die übrig bleiben, werden die beste Spielerfahrung bieten, das reibungsloseste Spielerlebnis und die bequemste Möglichkeit zu spielen sowie die größte Verbindung zwischen Spielern und der Plattform, auf der sie spielen wollen.«

EA und Valve gingen im August 2020 sogar noch einen Schritt weiter: So konnten Spieler nun auch über Steam ein »EA Play«-Abo abschließen, das früher noch Origins hieß. Auf Epics Seite gab es abgesehen von EA-Spiele-Sales und EA-Gratis-Spielen keine aufsehenerregenden Exklusivverträge.

Microsoft

Ähnlich wie EA kehrte auch Microsoft im Dezember 2019 zu Steam zurück – angefangen mit Halo: The Master Chief Collection. Über die Zeit kamen dann auch Age of Empires, Sea of Thieves, Forza Horizon und Gears of War für Steam heraus. Xbox-Chef Phil Spencer schrieb hierzu im Mai 2019 in einem Blogpost: »Wir wissen, dass Millionen von PC-Spielern Steam als großartige Quelle für den Kauf von PC-Spielen vertrauen, und wir haben das Feedback gehört, dass PC-Spieler sich eine Auswahl wünschen. Wir wissen auch, dass es andere Stores auf dem PC gibt, und wir arbeiten daran, dass ihr in Zukunft mehr Auswahl habt, in welchem Store ihr unsere Xbox-Game-Studios-Titel finden könnt.«

Schaut man sich Microsofts neue Pläne an, sieht es danach aus, dass das Unternehmen sich breit aufstellen will. Zum einen sagte Valve-Chef Gabe Newell im Februar 2022, dass er gerne mit Microsoft den Xbox Game Pass auf Steam bringen möchte. Im März 2022 veröffentlichte Microsoft dann eine Beta-Version für das Steam Deck, mit der Xbox Cloud Gaming und der Xbox Game Pass nutzbar sind. Zum anderen öffnete Microsoft aber auch im September 2021 seinen Store auf Windows 10 und 11 für Drittanbieter. Epic Games gehörte hierbei zu den ersten Partnern. Darüber hinaus gab es keine Exklusivverträge mit Microsoft.

Bethesda

Im März 2019 beruhigte der Fallout-Entwickler seine Fans noch, dass Fallout 76 auch für Steam erscheine, und deutete damit gleichzeitig an, dass es keine Exklusiv-Deals mit dem Epic Games Store geben werde. Im September 2020 wurde Publisher Zenimax (und damit auch Bethesda) von Microsoft übernommen. Über die Jahre kam es zu kleineren



Trotz temporärer Epic-Exklusivität: Red Dead Redemption 2 schnitt auf Steam deutlich besser ab.

Kooperationen zwischen Bethesda und Epic Games: Nachdem beispielsweise im Februar 2021 Rage 2 als Gratispiel im Epic Games Store angeboten wurde, erschienen im September 2021 erstmals zwei Wolfenstein-Spiele, Dishonored und Prey auch im Epic Games Store. 2022 verkündete Bethesda, dass der hauseigene Bethesda-Launcher Mitte Mai eingestellt werde und dass alle Spiele zu Steam wechseln werden.

Square Enix

Auch wenn Square Enix mit Epic Games zusammenarbeitet, hat der Publisher weder seine Entscheidung begründet noch sich zur Situation in der Branche geäußert. Im Februar 2021 gab das japanische Unternehmen bekannt, dass die gesamte Kingdom-Hearts-Reihe nun endlich auch für den PC erscheinen werde, das aber exklusiv im Epic Games Store. Es ist unbekannt, ob die Exklusivität zeitlich begrenzt ist. Darüber hinaus erschien auch Final Fantasy 7 Remake: Intergrade exklusiv im Epic Games Store, auch wenn in den Daten bereits Hinweise aufgetaucht sind, dass das Remake später auch für Steam kommen könnte. Die älteren Final-Fantasy-Teile jedenfalls sind dort seit langer Zeit verfügbar.

Take Two Interactive

Für den Release von Red Dead Redemption 2 konnte Epic Games dank eines Deals mit Rockstar das Spiel einen Monat vor Steam anbieten. Aber viele Spieler blieben offenbar geduldig und schlugen das Angebot aus. Während im November 2019 laut Hexus nur 408.000 Einheiten über den Epic Games Store verkauft wurden, konnte Steam ab Dezember laut Super Data dann mehr als eine Million Einheiten an die Spieler bringen. Zusätzlich wurde es zum Steam-Spiel des Jahres 2019 gekürt. Aber Rockstar kann auch entschieden anders: Bei der Veröffentlichung der GTA Trilogie: The Definitive Edition vergangenes Jahr entschied sich der Entwickler (via Twitter) dafür, die PC-Version nur in seinem eigenen Launcher anzubieten. Epic Games und Valve gingen damit beide leer aus.

Desperados 3: Mimimi Studios veröffentlichten den Gewinner des Deutschen Computerspielpreises von 2021 sowohl auf Steam als auch im Epic Games Store.



Für Indie-Studio Springloaded scheint sich der Release ihres Spiels Let's Build a Zoo im Epic Games Store nicht gelohnt zu haben. 99 Prozent ihrer Verkäufe stammen von Steam, wie die Entwickler auf Twitter verraten.

Indie-Entwickler

Lohnt sich eine Veröffentlichung im Epic Games Store auch ohne einen Exklusiv-Deal? Das Indie-Studio Springloaded äußerte sich im November 2021 hierzu. Ihr Spiel Let's Build a Zoo erschien auf Steam und im Epic Games Store. Auf Twitter fragte ein Spieler den Entwickler Mike Rose, wie viel das Studio prozentual auf Steam und im Epic Games Store verkauft habe. »Bei Epic war es ein Prozent«, antwortete er. »Wenn ich ganz ehrlich bin, hat sich für uns kein PC-Shop außerhalb von Steam jemals gelohnt. Deshalb haben wir viele von ihnen (z.B. GOG) im Laufe der Jahre aufgegeben – der Aufwand, sie weiterhin mit Updates zu versorgen, während die Verkäufe unweigerlich zurückgehen, ist ätzend.«

Wir haben unsere Entwickler gefragt, wie sie die Exklusivitätsstrategie bewerten:

Jan Theysen: »Zwar hat Epic natürlich das Geld, um exklusive Spiele zu Erfolgen zu machen, aber für normale Spiele, die auf allen Plattformen veröffentlicht werden, ist Steam immer noch der mit Abstand wichtigste Partner. Aktuell können Exklusiv-Deals für Entwickler sinnvoll sein und sind manchmal eine Möglichkeit, Entwicklungen über den Berg zu helfen: Es geht um eine Menge Geld, die man für ein unveröffentlichtes Spiel bekommt. Für die nächste Zeit wird das noch so bleiben, weil es genug Konkurrenz zwischen den verschiedenen Anbietern gibt. Prinzipiell sind wir keine großen

Freunde von Exklusivität. Wer eines unserer Spiele spielen möchte, sollte die Möglichkeit dazu haben, egal auf welcher Plattform.«

Johannes Roth: »Pragmatisch muss man das als Hilfe betrachten. Einige Studios haben da signifikant Geld bekommen und wurden gerettet. Das halte ich für positiv, auch wenn ich privat kein Fan davon bin. Zugänglichkeit ist besser. Aber es ändert auch nichts daran, dass wir Spiele machen. Es ist ein harter Markt. Es braucht diese Deals, damit weitere Werke entstehen können. Ich sage: Lieber ein exklusiver Titel als gar kein Titel.«

Die Gratisspiele

Um Spieler auf seine Plattform zu locken, hat der Epic Games Store in den vergangenen Jahren eine Fülle an Gratisspielen verschenkt. Wie aus einem Gerichtsdokument aus dem Mai 2021 hervorgeht, zahlte Epic dafür 2019 allein über 11,6 Millionen Dollar. Bis zum heutigen Tag verschenkte Epic 285 Spiele (2019: 66, 2020: 103, 2021: 89, 2022: bisher 22). Im Jahr 2020 wurden 749 Millionen mal Gratisspiele heruntergeladen, die den einzelnen Spieler normalerweise 2.407 US-Dollar gekostet hätten. Im Jahr 2021 stieg die Download-Zahl auf 765 Millionen, der Wert der verschenkten Spiele entsprach 2.120 US-Dollar. Konnte Epic Games damit die Spielebranche beeinflussen?

So viel steht fest: Die Gratisspiele konnten zumindest vielen Marken neue Glanzzeiten verschaffen. So gewann GTA 5 als Epic-Gratispiel im Mai 2020 245 Prozent an Spielern dazu. Ähnlich erging es auch Civilization 6 mit einem Spieleranstieg von 477 Prozent. Als Star Wars: Battlefront 2 im Januar 2021 verschenkt wurde, erreichte es einen Rekord von 19 Millionen Spieler, den die Server nicht verkrafteten. Aber wie bewerten unsere Entwickler Epics Gratispielstrategie? Ist sie eine Erfolgstaktik und wirkt sie sich im gleichen Zug auch auf das Preisniveau von Spielen aus?

Luca Langenberg: »Für mich persönlich ist das Spielen eines neuen Spiels auch immer etwas Besonderes, und ich überlege etwas länger, für welche Spiele ich mich entscheide, weil ich diesen dann auch etwas Zeit widmen möchte. Deswegen greife ich dann eher

zu Spielen, für die ich mich aktiv entscheide und für die ich dann gerne Geld ausbebe. Ich habe nicht so sehr das Interesse daran, ein Spiel zu spielen, weil es mir geschenkt wird. Grundsätzlich glaube ich auch nicht, dass die Gratis-Spielstrategie von Epic eine große Auswirkung auf die generelle Preisgestaltung von PC-Spielen hat, weil der Markt einfach viel zu riesig ist, um sich davon stark beeinflussen zu lassen. Grundsätzlich ist schon bemerkbar, dass viele Entwickler und Entwicklerinnen mit niedrigen Preisen locken und sich unter ihrem vermeintlichen Wert verkaufen, allerdings hat das meiner Meinung nach andere Gründe wie zum Beispiel den Mobile-Markt oder das generell ansteigende Angebot an guten PC-Spielen.«

Jan Theysen: »Es geht vor allem um die Wahrnehmung, was ein Spiel wert ist. Da spielt der Epic Games Store mit seinen Gratis-Spielen eine untergeordnete Rolle. Wichtiger sind da schnelle und hohe Preisnachlässe nach Release und die Abomodelle. Es wird zunehmend schwieriger Spieler zu überreden, 60 Euro für ein Spiel zu bezahlen, wenn sie gewohnt sind, dass sie es in zwei Monaten für 30 Euro bekommen oder wenn es im Game Pass zu bekommen ist. Das Problem ist: Die Kosten für die Entwicklung steigen. Wenn die Einnahmen pro verkaufter Einheit sinken, müsste mindestens im selben Maße die Menge der verkauften Einheiten steigen. Das sehe ich momentan nicht, weswegen ich glaube, dass die »Billig, billig«-Strategie zu Problemen führen wird.«

Johannes Roth: »Es könnte einen ungünstigen Effekt haben, dass Endkunden darauf trainiert werden, sich im Shop einzuloggen und dort ein Spiel zu claimen, ohne es je zu spielen. Wünschen sich Plattformen wirklich diesen Effekt? Andererseits muss man das auch so sehen, wie es auch bei den Serien ist: Amazon hat mehr davon, wenn du es jede Woche für eine neue Folge öffnest, anstatt alles auf einmal zu bekommen und danach lange Zeit überhaupt nicht mehr online

Star Wars: Battlefront 2 erlebte als Gratis-Spiel im Epic Games Store einen zweiten Frühling. Aber nicht alle verschenkten Titel konnten diese Hype-Welle mitnehmen.



zu kommen. Das könnte Epics Ansatz sein: Dass die Leute immer wieder kommen, sich auch umsehen und bleiben. Wenn Desperados 3 als Gratis-Spiel erscheinen würde? Entweder steckt ein guter Deal dahinter oder verschafft meinem Spiel einen Moment, in dem Millionen Spieler diese Marke sehen. Es geht um Reichweite und Bekanntheitsgrad. Es ist unglaublich schwer zu garantieren, dass Leute mein Spiel überhaupt wahrnehmen. Daher ist das Epic-Gratis-Spiel vielleicht einer der sichersten Wege, so viele Menschen zu erreichen. Aber ja, es ist ein zweischneidiges Schwert.«

Fazit

Nein, Epic Games hat Valve noch nicht eingeholt und wird das vielleicht auch nie. Nichtsdestotrotz ist das Wachstum des Epic Games Stores in diesen drei Jahren mehr als beeindruckend. Darüber hinaus gelang es den Fortnite-Schöpfern tatsächlich, die Branche zu verändern – wenn auch nur ein wenig: Microsoft ist seinem Beispiel gefolgt und hat sich von den eisernen 30 Prozent Abgabe verabschiedet. Es fragt sich, wie viele Unternehmen diesem Beispiel noch folgen.

Den Erfolg der Exklusivitätsstrategie zu bewerten, ist eine Frage der Perspektive. Denn

im Gegensatz zur Umsatzbeteiligung ist sie in vielen Fällen nur zeitlich begrenzt. Mit Deep Silver (Metro Exodus, Saints Row), Ubisoft und Square Enix hat der Epic Games Store namhafte Verbündete, aber auf der Gegenseite kann Steam inzwischen auch das gesamte Sortiment von EA, Microsoft und Bethesda auffahren. Es sind pikanteser Weise eben Unternehmen, die mit ihren eigenen Shops nie das aufbauen konnten, was Valve geschaffen hat: die Heimat der PC-Spieler. Nichtsdestotrotz schimmert schon am Horizont Microsofts Markenstärke, die das Unternehmen nun mit Xbox, Activision, Blizzard und Bethesda aufgebaut hat. Welche Rolle wird Microsoft als dritter Player in den nächsten Jahren in diesem Wettstreit spielen?

Der Einfluss der Gratis-Spiele hält sich in Grenzen, sie bilden aber das attraktivste Lockmittel für Spieler, in den Epic Games Store zu kommen. Bei einem Sechstel der Spielstunden im Vergleich zu Steam stellt sich aber dann doch die Frage, ob die Gratis-Spiele auch wirklich gespielt und nicht nur heruntergeladen wurden. Darüber hinaus gibt es noch weitere Faktoren und Instanzen, auf die wir nicht eingehen können, aber sie zumindest erwähnen wollen. Sie zeigen, wie undurchschaubar und spannend das Spiel der Spiele ist.

Welche Rolle wird Gaming-Riese Tencent noch spielen, der 40 Prozent Anteile an Epic Games besitzt und zuletzt versucht hat, Fortnite auch nach China zu bringen, das als sehr starkes Steam-Land gilt? Welche Rolle wird Sony spielen? Wenn das Unternehmen laut einer neuen Stellenausschreibung planen sollte, alle PS-Spiele auch zeitnah für PC herauszubringen, sie aber sowohl Steam als auch Epic Games zur Verfügung stellt, wird der Punkt vermutlich aus Gewohnheitsgründen wieder an Steam gehen – wie bereits der Fall Red Dead Redemption 2 gezeigt hat. Andererseits investierte Sony nun im April 2022 eine Milliarde Dollar in Epic Games, alles für das sagenumwobene Metaverse, das Gaming 3.0. Wird dieses Duell bald auf einer neuen Ebene weitergehen? Wir bleiben gespannt. Epics und Valves Kampf ist weder gewonnen noch verloren, weil er noch nicht vorbei ist. ★



Toukana Interactive veröffentlichte das beschauliche Aufbauspiel Dorfromantik. Zurzeit ist das Spiel nur auf Steam erhältlich, aber es ist auch ein Release im Epic Games Store geplant.

Das halten trans Menschen vom Spiel und J.K. Rowling

HOGWARTS OHNE SCHLECHTES GEWISSEN?

Mit *Hogwarts Legacy* steht 2022 ein nicht nur von Fans des Harry-Potter-Universums mit Spannung erwarteter Gaming-Blockbuster ins Haus. Gleichzeitig ist die Schriftstellerin Joanne K. Rowling immer wieder wegen transfeindlicher Äußerungen in der Kritik. Wir haben in der trans Community nach Meinungen darüber gefragt. Von Nora Beyer

Ein Nest mit stilisierten Flügeln, darin ein Kind. Darunter, in den typischen goldgelben Lettern, der Titel: »Harry Potter«. Der untere Teil des Potter-Ps läuft aus in Form eines Blitzes. So wie die Narbe auf der Stirn des gleichnamigen Zauberlehrlings, der zum Held ganzer Generationen wurde: Die Fassa-

de des Lyric Theatre am New Yorker Broadway bewirbt mit optischem Haudrauf und leicht irritierender Jesus-Referenz das Stück »Harry Potter and The Cursed Child«. »Es ist Zeit, wieder an Magie zu glauben.« Das steht über den Flügeltüren am Eingang. Gleich daneben, an der Werbefront des New Victory

Theatre, aber sehr viel kleiner, unscheinbarer und erst auf den zweiten Blick richtig erkennbar, eine ganz andere Botschaft: »Schützt trans Kinder«. Ein Seitenhieb auf die sehr viel weniger opulente und kaum zauberhafte Seite des Harry-Potter-Franchises: die wiederholten transfeindlichen Entgleisungen seiner Schöpferin. So bunt und tolerant die Fantasiewelt in Harry Potter auch ist – mit Riesenmenschen wie Hagrid und Werwolf Lupin –, so binär scheint Rowlings Geschlechterverständnis in der realen Welt.

Mit *Hogwarts Legacy* erscheint 2022 nun ein Videospiel, das auf Rowlings geistigem Werk fußt und von dessen mutmaßlichen Erfolg die Autorin finanziell profitieren wird. Dabei stellt man sich automatisch die Gretchenfrage, auf die es in der Diskussion hinausläuft und die auch aus anderen Kontexten bekannt ist: Kann man Werke des deutschen Komponisten Richard Wagner noch hören, obwohl er vom Nationalsozialismus instrumentalisiert wurde? Darf man ein Spiel wie *Hogwarts Legacy* kaufen und spielen und damit mittelbar Rowlings transfeindliches Engagement finanziell unterstützen?

Lassen sich Werk und Autorin trennen?

Die trans Community hat unterschiedliche Meinungen zu diesem Thema. Für Verena und Eva von Nerbie Gaming ist die Trennung durchaus möglich: »Für uns sind Werk und Autorin eindeutig trennbar, da mit dem Schreiben eines Werkes die »Arbeit« an dem Werk ja noch nicht vorbei ist. Rowling hat es geschrieben und veröffentlicht, ja. Aber unzählige Menschen haben das Werk weitergedacht.« Das Werk gehe so gewissermaßen in den geistigen Kollektivbesitz der Gesellschaft über. »Die Filme haben Produzent*innen mitgestaltet, die Schauspie-

← Tweet



Su Matthews
@Su_Matthews

»Schützt trans Kinder« – ein Seitenhieb auf dem New Yorker Broadway auf die transfeindlichen Äußerungen der Harry-Potter-Schöpferin Joanne K. Rowling. (Quelle: Twitter)

The New Victory Theatre isn't messing around
#ProtectTransKids



10:57 PM · Apr 16, 2022 from New York, NY · Twitter for iPhone



»Egal, ob beabsichtigt oder nicht, JK Rowling muss damit leben, einen zutiefst queeren Text geschrieben zu haben« meint Gabriel_Nox Koenig, Referent für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit beim Bundesverband Trans* e.V.
(Quelle: bundesverband-trans.de/ueber-uns/team/)

ler*innen haben die Charaktere belebt. Unzählige Fan-Theorien, Debatten über Figuren oder die Hogwarts-Häuser – all dies ist nicht mehr ihr Werk, aber für uns ein wesentlicher Teil vom Harry-Potter-Universum«, gibt Nerbie Gaming zu bedenken.

Auch Cetine Dale, trans Frau aus den USA und Initiatorin des Gaming-Podcasts »Bit different«, entschied sich schließlich dazu, das Werk von der Autorin zu trennen: »Nach langer Zeit habe ich mir erlaubt, einzugestehen, dass ich den Charakteren, mit denen so viele von uns groß geworden sind und die wir lieb gewonnen haben, keine Schuld geben will und kann.« Für sie ist klar: »Es wäre einfach eine Schande, all diese Erinnerungen zu zerstören, nur weil deren Schöpferin eine bigotte TERF ist«, also eine »Trans-Exklusiv Radical Feminist«. So werden Anhängerinnen der radikalen Ansicht bezeichnet, die transgeschlechtliche Personen, vor allem trans Frauen, diskriminieren.

Rowling äußert sich wiederholt transfeindlich

In einem Tweet von 2020 zitiert Rowling einen Zeitungsartikel, der sich auf »menstruierende Menschen« bezieht und damit trans Menschen mit einbezieht, die zwar Organe wie Eierstöcke und Uterus besitzen, sich aber nicht als Frau identifizieren. Rowling zieht den Begriff ins Lächerliche: »Ich bin sicher, dass es früher ein Wort für diese Menschen gab. Kann mir da jemand helfen?« Offensichtlich will sie auf das Wort »Frauen (Women)« hinaus, worauf die dann folgenden veralbernden Wortspiele hindeuten: »Wumben? Wimpund? Woomud?«

Auch nach anhaltender Kritik zeigt sie kein Verständnis und legt sogar noch nach: Ohne Geschlecht, so Rowling in einem Tweet vom 7. Juni 2020, gebe es keine gleichge-

So bunt und tolerant die Fantasiewelt in Harry Potter auch ist – mit Riesenmenschen wie Hagrid (Bild) und Werwolf Lupin – so binär scheint Rowlings Geschlechterverständnis in der realen Welt.
(Quelle: ddp images/ interTOPICS/ mptv)



Kritik an Rowlings Äußerungen gibt es auch vonseiten der Stars der Buchverfilmungen wie Daniel Radcliffe (rechts), der sich öffentlich von Rowling distanziert. (Quelle: bitprojects via stern.de/kultur/film/harry-potter-erstes-foto-der-reunion-steigert-die-vorfreude--31403334.html)

schlechtliche Anziehung, und die Lebensrealitäten von Frauen weltweit würden gelöscht. Eine Ansicht, die auf viel Kritik stößt. Auch bei den Stars der Buchverfilmungen wie Daniel Radcliffe, der sich öffentlich von Rowling distanziert. Dabei ist Rowling schon früher durch transfeindliche Äußerungen aufgefallen. Bereits zwei Jahre zuvor »liked« sie den Tweet eines bekannten transfeindlichen Aktivisten, der trans Frauen als »Männer in Kleidern« bezeichnet. 2019 solidarisiert sich Rowling auf Social Media mit Maya Forstater, die trans Frauen mehrfach die Geschlechtsidentität abgesprochen hat.

Harry Potter – bei vielen trans Menschen beliebt

Gleichzeitig ist die Harry-Potter-Reihe auch bei trans Menschen und in der Queer-Community beliebt. »Egal, ob beabsichtigt oder nicht, JK Rowling muss damit leben, einen zutiefst queeren Text geschrieben zu haben«, meint Gabriel_Nox Koenig, Referent für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit beim Bundesverband Trans* e.V. auf unsere Nach-

frage. »Einerseits hat sie mit dem Vorsatz, die Zauberwelt »anders« sein zu lassen, versehentlich bestimmte Aspekte von Zauberei und Magie queer dargestellt: Durch Einsatz des Vielsafttranks sind körperliche Transformationen möglich und werden ganz selbstverständlich eingesetzt. Andererseits bedient sie sich queerer Codes.« Koenigs Beispiele: »Harry Potter lebt »in the closet«, und nachdem er etwas Wichtiges über seine Identität erfährt, verändert sich sein ganzes Leben.« Er kommt also »out of the closet«, bildhaft ausgedrückt für den Prozess des Coming-outs, also den Prozess einer Person, sich zu ihrer Geschlechtsidentität oder ihrer sexuellen Orientierung im privaten oder öffentlichen Kreis zu bekennen. Und: »Für Zauberer und Hexen wichtige Orte wie der Pub »Der tropfende Kessel« oder »Gleis 9 3/4« sind in aller Öffentlichkeit versteckt und direkt unter der Nase der Muggel, die diese einfach nicht sehen.« Auf genau diese Weise seien queere Community-Orte, vor allem in den 60er und 70er Jahren, direkt vor den Augen der heterosexuellen Dominanzge-

sellschaft »versteckt« gewesen, so Koenig. Ob Rowling will oder nicht: Harry Potter ist in der Wahrnehmung mancher also durch und durch queer. Das Ergebnis, so der Bundesverband: »Harry Potter hat deswegen auch eine breite Basis von queeren Fans, die die queeren Inhalte im Text wahrnehmen und in Form von Fan-Fiction auf dem Fundament, das Rowling gelegt hat, aufbauen.«

Weltweites Phänomen – individuelle Erinnerungen

Jeder vierte Deutsche ab 14 Jahren habe mindestens einen Harry-Potter-Band gelesen, so eine Studie des Marktforschungsinstituts teleResearch. Allein bis 2018 wurden weltweit über 500 Millionen Exemplare der



Cetine Dale, trans Frau aus den USA und Initiatorin des Gaming-Podcasts Bit different, meint: »Harry Potter hat vielen queeren Personen geholfen, sich selbst besser zu verstehen.« (Quelle: Cetine Dale)

Bücher verkauft. Die Bücher wurden in 80 Sprachen übersetzt. Und von Dezember 1998 bis Mai 2008, also mehr als neun Jahre lang, waren die Romane in den renommierten Bestseller-Listen der New York Times. Die wegen der jahrelangen Blockierung der vorderen Plätze in diesem Zeitraum ihre Listen sogar zweimal reformiert hat.

Für Generationen von Menschen in aller Welt – und auch für viele trans Menschen – bietet das Harry Potter-Universum Identifikationsangebote, an die sich vielfach anknüpfen lässt. Wir haben Menschen aus der trans und Queer-Community gefragt, was sie mit Harry Potter verbinden.

»Ich denke, es ist wichtig zu verstehen, dass die bewundernswerten Figuren der Bücher der LGBTQ-Community und besonders Jugendlichen über die Jahre geholfen haben, wahre Berge zu versetzen und erwachsen zu werden«, meint Cetine Dale von Bit different. »Harry Potter hat vielen queeren Personen geholfen, sich selbst besser zu verstehen und zu verstehen, wer wir sind – durch diese ganz spezielle Magie, die die Bücher, Filme und Videospiele transportieren.«

Das Harry-Potter-Universum transportiere nach wie vor viele Werte, die »auch für uns und die LGBTQ+-Community wichtig sind, sei es Toleranz, Vielfalt oder der Mut, für sich selbst einzustehen«, meint die queere Streamerinnen-Combo Nerbie Gaming: »Nur, weil sich die Autorin Jahre nach Veröffentlichung der Bücher bedauerlicherweise in eine andere Richtung entwickelt, verfallen diese Werte für uns nicht.«

Unbeschwert genießen? Kaum mehr möglich

Deli, 27-jährige Erzieherin aus Deutschland und trans Frau, die nach ihrer Jugend im Online-Gaming mittlerweile vor allem in

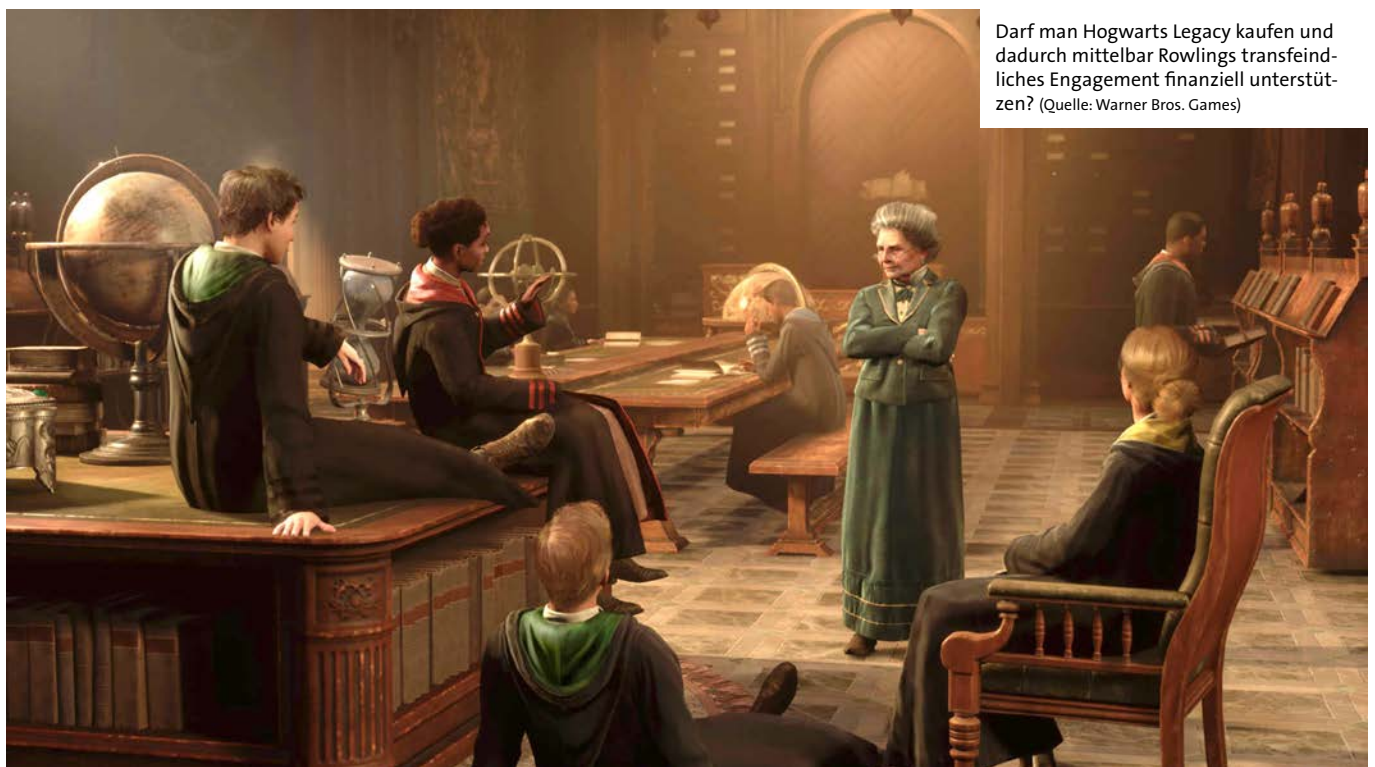
Story-Games zu Hause ist und seit einiger Zeit sogar an ihrem eigenen Videospiel tüftelt, sieht das ganz ähnlich wie Nerbie Gaming: »Das Franchise an sich empfinden und empfinde ich als sehr empowerend, denn viele meiner Probleme könnte ich einfach lösen, wenn ich zaubern könnte.«

Auch für Joana, trans Frau und Spieleentwicklerin aus Portugal, haben die Bücher eine besondere persönliche Bedeutung: »Ich habe die Bücher noch im Regal. Wegen dem, was sie für mich bedeutet haben, nicht der Autorin wegen. Das, was die Bücher einem bedeuten und Positives beigebracht haben, das bleibt ja valide.«

Ellie, aus dem Vogtland und seit knapp einem Jahr trans Frau, sieht das etwas anders: »Harry Potter als Franchise finde ich persönlich zwar sehr ansprechend. Aber beim erneuten Lesen der Bücher fällt mir jetzt schon auf, wie Rowling ihre radikalen Ansichten auf verschiedene Charaktere projiziert.« Einfach schade finde sie es, wie das Harry-Potter-Universum dadurch »in ein schlechteres Licht gerückt wird – was es eigentlich nicht verdient hat«. Unbeschwertes Genießen sei da kaum mehr möglich.

So geht es auch Felicia Rolletschke. »Als Person, die in ihrer Kindheit alle Harry-Potter-Bücher mit Begeisterung gelesen hat, kann ich hier manchen Schmerz verstehen.« Die trans Frau lebt in Berlin und ist freiberufliche Workshop-Facilitatorin und Queer-Aktivistin. »Harry Potter war für mich eine prägende Dimension meiner Kindheit und Jugend – es war für mich auch ein Teil von Alltagsflucht aus einem System, in dem ich mich als trans Person nicht wohlfühlt habe.«

Auch Leon, trans Mann aus München, hat sich von der Reihe mittlerweile persönlich distanziert: »Rowlings Äußerungen und ihr Auftreten ließen mich als Betroffenen sehr



Darf man Hogwarts Legacy kaufen und dadurch mittelbar Rowlings transfeindliches Engagement finanziell unterstützen? (Quelle: Warner Bros. Games)



Kann man Werk und Künstlerin oder Künstler trennen? Eine Frage, die immer wieder aufkommt. Zuletzt bei Beispielen wie Schauspieler Kevin Spacey, dem sexuelle Übergriffe vorgeworfen wurden – hier bei einer vorgerichtlichen Anhörung 2019.

(Quelle: dpa via spiegel.de/kultur/house-of-cards-kevin-spacey-muss-produktionsfirma-rund-31-millionen-dollar-zahlen-a-f369dbce-43e9-446e-bbb4-78472f3f8fe4)

von der Autorin zurückweichen. [...] Und auch wenn ich kein Full-Force-Fan des Franchises bin, so mag ich die Saga doch sehr.« Entsprechend schwer fiel ihm auch die Entscheidung, wie er das für sich lösen sollte – und ob er das eine vom anderen trennen könnte.

Eine persönliche Frage mit persönlichen Antworten

Nicole, seit acht Jahren UI-Designerin und Artist und seit knapp zwei Jahren in ihrer Transition, ist eher zwiespalten: »Ich war ganz klar massiv enttäuscht, als ich das gehört habe. Als ich dann aber nachgedacht habe, fand ich es unfair, dass ich, bloß weil ich trans bin, die Zauberwelt von Harry Potter nicht mehr genießen konnte oder durfte. Die lag mir doch mehr am Herzen, als ich gedacht hätte.« Sie erzählt: »Ich habe lange mit mir gerungen, bis ich mir dann letztendlich den ersten Teil der Filme wieder angeschaut habe. Und dabei habe ich diese magische Welt wieder so genossen und für mich beschlossen, dass ich die Autorin von ihrem Werk trennen muss. Zumal die Welt ja viel größer geworden ist und nicht mehr nur ihr gehört.« Ihr persönliches Fazit: »Ich würde sagen: Ja, man kann es trennen. Ob das richtig oder integer ist, muss, glaube ich, jeder für sich selber entscheiden.« Auch Leon/Lucy Weck, eine Person, die sich selbst als genderfluid bezeichnet, sieht eine Trennung von Werk und Autorin als möglich: »Grundsätzlich ist es möglich, dass man Autorin und Werk voneinander trennen kann. So kann ein Mensch aus politischer und moralischer Sicht nicht der Norm entsprechen oder gar als »böse« angesehen werden und dennoch wundervolle Kunst erstellen.« Moral und Ästhetik als trennbare Kategorien?

Wer Werk und Autorin trennt, finanziert trotzdem mit

Allerdings ganz so klar lassen sich Grenzen oft nicht ziehen: »Für viele Personen kommt es zu folgendem Problem: Sie wollen den



Für Verena und Eva, Streamerinnen bei Nerbie Gaming, gilt: »Für uns sind Werk und Autorin trennbar.«

Für Twitch-Variety-Streamerin Frazley bleibt nur eine Konsequenz: »Ich glaube nicht, dass es gut ist, Hogwarts Legacy zu spielen, oder die Filme zu schauen oder die Bücher zu lesen. All das finanziert letztlich doch Rowling.« (Quelle: Twitch)



I've got a Moogles in my pants!

Autor oder die Autorin schlicht nicht finanzieren«, so Leon/Lucy Weck. Laut verschiedenen Berichten verdiente Rowling umgerechnet knapp 730 Millionen Euro allein als Honorar für die Bücher. Von 2004 bis 2007 galt sie laut Forbes Magazine als Dollar-Milliardärin. Auch für trans Mann Leon liegt hier eines der Kernprobleme: »Sicherlich repräsentieren die Charaktere der Serie nicht die Einstellung der Autorin. Doch muss man sich immer vor Augen führen, dass mit jedem Merchandise-Produkt, mit jeder Kinokarte und auch jedem neu erschienenen Spiel immer wieder Geld in Taschen von Personen fließen, die als Vorbild fungieren sollten.« Spieleentwicklerin Joana sieht das ganz ähnlich: »Tatsächlich haben Fans die Harry-Potter-Welt ihr Eigen gemacht, mit etlichen Fan-Werken, ganz ohne Rowling. Aber auch wenn man für sich selbst entscheidet, Autorin und Werk zu trennen, hat man das Problem, dass, wenn man Merch kauft, einen Film schaut oder das Spiel spielt, Harry Potter und damit auch Rowling mehr Aufmerksamkeit bekommen.« Und Konsum setze immer auch Zeichen: »Partner*innen sehen dann auch, dass sie weiterhin Deals mit Rowling machen können, und allgemein signalisiert man, dass ihre Meinungen eben doch nicht so schlimm sind«, so Leon.

Rowlings Einfluss reicht bis in die Parlamente?

Aktivistin Felicia Rolletschke gibt auch zu bedenken, dass es nicht einfach nur eine persönliche Entscheidung des Einzelnen sei: »Seit 2020 hat Rowling angefangen, ihre globale Beliebtheit und Bekanntheit für Ziele zu benutzen, die im besten Fall schlecht informiert, in der Realität aber einfach nur hasserfüllt und menschenfeindlich sind.« Das Problem: »Weil sie diesen Kampf direkt auf ihre Beliebtheit und den Erfolg des Harry-Potter-Franchises stützt, gibt es eigentlich keinen Weg, irgendwie öffentlich das Franchise zu unterstützen ohne gleichzeitig Rowling und ihren Kampf gegen trans Personen ebenfalls zu unterstützen.« Rolletschke macht deutlich: »Werk und Autorin sind dann nicht trennbar, wenn die Autorin den durch den Erfolg des Werkes bedingten Einfluss gezielt nutzt, um Minderheiten anzugreifen.« Für sie steht fest: »Auch wenn es unangenehm für viele ist: Der Konsum von Harry Potter ist direkt an die Aufrechterhaltung von transfeindlichen Kampagnen geknüpft.«

Dass Rowling Einfluss hat, ist unumstritten. Und das längst nicht nur finanziell. Das Harry-Potter-Franchise hat ihr auch eine kulturelle gesellschaftliche Wirkmacht verschafft.



2021 ist eine Gesetzesänderung in Großbritannien, die Vornamens- und Personenstandsänderungen für trans Personen vereinfacht hätte, geplatzt. In den Parlamentsdebatten wurden Aussagen, die Rowling über trans Personen tätigte, zitiert. (Quelle: BBC)



2020 erschien mit Tell Me Why von Dontnod Entertainment ein Spiel, in dem der Hauptcharakter trans ist.

So berichtet uns Gabriel_Nox Koenig vom der Bundesverband Trans*: »Erst im letzten Jahr ist eine Gesetzesänderung in Großbritannien, die Vornamens- und Personenstandsänderungen für trans Personen vereinfacht hätte, geplatzt.« Die Schöpferin des Zauberschülers hat es – im übertragenen Sinne – sogar ins Parlament geschafft: »In den Parlamentsdebatten wurden Aussagen, die Rowling über trans Personen tätigte, zitiert.« Rowling setze insbesondere trans Frauen immer wieder mit gewaltbereiten Männern gleich und zeichne diese als Bedrohung, so Koenig. Welche Konsequenzen das hat, wird in den Statistiken deutlich: »In Großbritannien ist seit Beginn dieser Diskussionen die Gewaltbereitschaft gegen trans Personen und vor allem gegen trans Frauen nachweislich gestiegen, rechtliche Verbesserungen wurden abgelehnt, und die Gesundheitsversorgung von trans Personen hat sich verschlechtert. Ihre Aussagen haben dazu beigetragen.«

Wie trans Menschen die Gaming-Community erleben

Was das für trans Menschen und queere Personen im Alltag oft bedeutet: Hass und

Hetze. Auch in der Games-Community und der Videospielbranche. »Die Forschung zeigt, dass Spieler*innen der LGBTQI+-Community sehr viel häufiger Diskriminierungen, Vorurteilen und Übergriffen ausgesetzt sind als andere«, weiß Cody Mejeur, Assistent Professorin für Game Studies an der Universität Buffalo. In der Videospielbranche selbst schaue es oft nicht sehr viel besser aus: »Da kommt es zu Belästigungen am Arbeitsplatz, aber auch zu subtiler Aggression – wenn trans Menschen bei Beförderungen etwa übersehen werden.«

Wie die jüngsten Skandale um Activision Blizzard und Co. gezeigt haben, ist das zwar kein Problem, das ausschließlich trans Menschen betrifft – diese aber besonders, so Mejeur: »Trans Menschen haben oft schon Probleme, überhaupt Jobs in der Branche zu finden.« Die vielgepriesene Diversität bleibt häufig nur Marketingsprech: »Viele Videospielunternehmen sind nach außen hin divers und inklusiv. Nach innen tun sie aber wenig bis nichts dafür, dass der Arbeitsplatz ein sicherer und gleichberechtigter Ort ist.«

Einfach ist es für queere und trans Menschen nicht. Die deutsche Erzieherin Deli berichtet uns von ihren persönlichen



»Die Forschung zeigt, dass Spieler*innen der LGBTQI+-Community sehr viel häufiger Diskriminierungen, Vorurteilen und Übergriffen ausgesetzt sind als andere«, weiß Cody Mejeur, Assistent Professorin für Game Studies an der Universität Buffalo. (Quelle: <http://cmejeur.org/about/>)

Erfahrungen: »Früher habe ich gern und oft Multiplayer-Spiele gespielt, wie Rocket League, League of Legends oder Overwatch. Aber mittlerweile ist das vorbei. Ich habe mich komplett zurückgezogen und spiele ausschließlich Singleplayer-Spiele.«

Als zu toxisch, zu verletzend hat sie vor allem die Chat-Kommunikation in Multiplayer-Spielen erlebt: »Es beginnt bei Dingen wie »Jeder im Internet ist männlich, bis das Gegenteil bewiesen wurde«. Was an sich schon mal sehr respektlos gegenüber Frauen ist, mir als trans Frau aber noch zusätzlich einen Schlag in die Magengrube gibt.« Auch ein Problem: »Voicechat. Damals hatte ich noch kein Stimmtraining, und dementsprechend wurde schnell das Thema auf meine Stimme gelenkt, wenn ich im Spiel weiblich unterwegs war, und dann hieß es, ich sei eine Betrügerin, was das denn solle, bis hin zu übergriffigen Fragen.«

Zum Verstecken gezwungen

Ignoranz gegenüber dem Thema sei ein weit verbreitetes Phänomen, auch in der Gaming Community, berichtet uns Ellie: »Eine große Herausforderung ist immer, dass man ernst genommen wird. Man muss sich immer wieder selbst validieren.« Das koste Kraft. Und führe dazu, dass sich manche trans Menschen lieber gleich ganz verstellen, anstatt sie selbst zu sein: »Bei vielen Games muss man »stealth« sein, also den Fakt, dass man trans ist, verstecken, weil man sonst oft anders behandelt wird als cis Menschen.«

Besonders in kompetitiven Spielen würden sonst, so Ellie, »die schlimmsten Dinge gesagt – und da fühlt man sich als trans Person besonders ausgeliefert«. Allein die »konstante Unsicherheit« ist laut Aktivistin Felicia Rolletschke besonders belastend. Und macht auch vor Größen der Szene nicht halt: »Selbst Sasha Hostyn als wahrscheinlich bekannteste trans Person in der kom-

petitiven Gaming-Community, die sich als »Scarlett« in der Starcraft-Szene über die Jahre längst einen Ruf erspielt hat, erlebt regelmäßig transfeindliche Angriffe.« Auch Twitch Variety Streamerin Frazley hat das am eigenen Leib erlebt: »Ich bin schon gedoxed, belästigt, beleidigt worden und vieles mehr. Die Games-Community kann unvorstellbar toxisch sein.« Was dazu führt, dass sich viele trans Personen gar nicht erst zu erkennen geben. So wie Spieleentwicklerin Joana: »Mir persönlich wurde nie was direkt angetan – nur passiv. Aber das auch nur, weil ich extremst vorsichtig war und auf der Arbeit wie auch in der Games-Community einfach komplett geheim gehalten habe, dass ich trans bin. Strenggenommen habe ich, um mich selbst zu schützen, einen großen Teil meines Lebens verheimlicht.«

Die Spiele sind weiter als die Community

Kurios: Die Spiele selbst sind hier schon weiter als die Community. 2020 erscheint mit Tell Me Why von Dontnod Entertainment ein Spiel, in dem der Hauptcharakter trans ist. Auf Steam findet man Listen wie Trans-Tastic Games, in der transpositive Spiele gesammelt werden. Nerbie Gaming erklären: »In Spielen waren trans und queere Charaktere lange Zeit überhaupt nicht vertreten oder wurden, wenn überhaupt, stark überzeichnet dargestellt. Seit einigen Jahren beobachten wir aber einen Wandel, was maßgeblich daran liegt, dass einige Positionswechsel in der Gaming-Industrie stattfinden. Statt mit ausschließlich weißen cis Männern werden Jobs bunter besetzt und so auch die Spiele selbst immer authentischer.« Die Community selbst hinke da aber leider noch hinterher: »In der braucht der Wandel deutlich länger als in Spielen.« Und: Die Probleme würden schon sehr viel früher beginnen, wissen Nerbie Gaming: »Wir kommen selten dazu, LGBTQI+-Toleranz in der Games-Community zu diskutieren, weil es schon viel eher hapert – nämlich an der Tatsache, dass wir Frauen sind. Sobald wir uns in manche Online-Multiplayer begeben, wird der Ton nicht selten frauenfeindlich. Wir kommen da meist gar nicht erst dazu, zu erwähnen, dass wir lesbisch/bi sind.« Die Community sei also stellenweise so hinterher, dass sie noch mit der Überwindung ihres »klassisch weiblichen« Sexismus beschäftigt sei. LGBTQI+-Themen? Bis dahin ist es wohl noch ein weiter Weg. Cetine Dale richtet an dieser Stelle eine ganz klare Aufforderung an die Community: »Macht es besser.«

Was das für Hogwarts Legacy bedeuten kann

Ist es also einfach nicht (mehr) möglich, Werke und Autorin zu trennen? So sieht das zumindest Frazley, trans Frau und Twitch-Variety-Streamerin aus den USA: »Wir haben da ja unabhängig von Hogwarts Legacy eine ganze Reihe von Beispielen, die es einfach nicht mehr länger möglich machen, dass wir

Künstler*innen und Werke trennen – Kevin Spacey, Bill Cosby oder R. Kelly. Ihnen hören oder schauen wir nicht mehr zu, wegen dem, was sie sind. Das Werk ist eine Verlängerung der Autor*in und wer diese*r ist.« Wer dennoch nicht auf Hogwarts Legacy verzichten möchte, habe Alternativen, die Rowling nicht direkt finanziell unterstützen, so Gabriel_Nox Koenig vom Bundesverband Trans*: »Eine Praxis, die sich in der queeren Community etabliert, ist, kein Geld mehr innerhalb des Harry-Potter-Franchises auszugeben: Wer Bücher, DVDs oder Blu-rays kaufen möchte, tut dies gebraucht. Die neuen Filme werden von vielen erst gesehen, wenn sie gebraucht verfügbar sind. Auch Fan-Merchandise wird gebraucht erworben.« Das sei eine Möglichkeit, um möglichst sicherzugehen, dass das eigene Geld nicht die Diskriminierung von trans Personen fördere. »Möglichst«, weil das in Datenkrakenzeiten überhaupt nur bedingt möglich ist. Eben weil wir nicht wirklich wissen können, ob unser Konsumverhalten nicht doch die falsche Sache unterstützt, bleibt für Frazley nur eine Konsequenz: »Ich glaube nicht, dass es gut ist, Hogwarts Legacy zu spielen oder die Filme zu schauen oder die Bücher zu lesen. All das finanziert letztlich doch Rowling. Versteckte Statistiken oder Datensammlungen wie bei Amazon Kindle, die auswerten, wie viele Personen welches Buch lesen, sind überall. Mit unserem Konsumverhalten ermutigen wir Rowling, ihre Arbeit weiterzumachen.« Eine Konsequenz, die auch trans Mann Leon aus München für sich schließlich gezogen hat: »Ich habe für mich selbst beschlossen, dass Harry Potter und die Saga der Serie nach den Büchern geendet hat und abgeschlossen ist.«

Das Fazit: Ein klares Jein

Gute Argumente gibt es letztlich für beide Seiten. Es gibt auch die Chance, dass mit Hogwarts Legacy der Wandel in der Commu-

nity – sowohl in der Gaming-Community als auch unter Harry-Potter-Fans – vorangetrieben werden kann. Cetine Dale sieht diese Möglichkeit deutlich: »Wenn Videospiele mir über die Jahre eines beigebracht haben, dann, dass wertschätzende und unterstützende Communitys entstehen, egal wie toxisch deren einstige*r Schöpfer*in ist. Ich glaube, dass Hogwarts Legacy epische Freundschaften und Beziehungen zwischen verschiedensten Spieler*innen auf der ganzen Welt knüpfen wird, die sich zusammenschließen, um das Böse zu bekämpfen. In all seinen unterschiedlichen Formen.« Die Botschaft: Hogwarts Legacy ist nicht Rowling.

»Dieses Spiel wird ohne die Beschränkungen von Rowling existieren und Spieler*innen die Chance geben, einzigartige und hoffentlich sehr queere Erfahrungen zu machen. Wenn Frau Rowling nicht verstehen kann, dass echte Menschen in der Wirklichkeit ebenso divers sind wie die Charaktere in ihrer Zauberwelt, dann ist das schade, mehr aber auch nicht«, finalisiert Dale.

Ebenso legitim sei es natürlich, das Spiel komplett zu boykottieren, meinen die von uns Befragten. Wer nach Magie und Zauberei in Spielen sucht, wird ja an zahlreichen anderen Orten, in zahlreichen anderen Titeln fündig. Warum also nicht einfach woanders zaubern? Das meint zumindest Spieleentwicklerin Joana und hat auch gleich ein paar Alternativen zur Welt von Harry Potter für uns parat: »Warum nicht lieber Little Witch Academia oder Owl House eine Chance geben? Eine Runde Strixhaven als Kartenspiel oder Rollenspiel mit Freund*innen spielen? Oder die etlichen queer-freundlichen Magieschule-Indie-Spiele ausprobieren? Das Angebot ist reich, da findet man heutzutage so viel, dass jede*r einen Platz hat.« Denn die naheliegendste Lösung sei immer noch die: »Man muss Autor*in und Werk nicht voneinander trennen, wenn man einfach ein anderes Werk nimmt.« ★

Selbst Sasha Hostyn, die sich als Scarlett in der Starcraft-Szene über die Jahre längst einen Ruf erspielt hat, erlebt regelmäßig transfeindliche Angriffe. (Quelle: INTEL/ESL via wired.com/story/esports-pyeongchang-olympics/)



Spiele, Bücher, Space Marines

FASZINATION WARHAMMER 40.000

Mit Miniatur-Massenschlachten startete vor mehr als 30 Jahren die Erfolgsgeschichte von Warhammer 40.000. Heute sind die Space Marines auch auf PC und Konsolen heimisch.

Von Gloria H. Manderfeld



Gloria H. Manderfeld

Gloria H. Manderfeld lernte Warhammer bereits 1996 bei einem Englandsaufenthalt kennen und war sofort infiziert, sodass sie mehrere »White Dwarf«-Ausgaben in den ohnehin schon überfüllten Trekking-Rucksack quetschte. Vom Abiturgeld kaufte sie sich ihre erste Warhammer-Fantasy-Box mit Armeen der Bretonen und Echsenmenschen und entwarf für ihre Bretonen eine eigene Heraldik. Dan Abnetts Warhammer-40.000-Romane machten sie schließlich auch zum bekennenden 40K-Fan – momentan liest sie sich wieder durch die umfangreiche »Horus Heresy«-Reihe

Warhammer-Umsetzungen haben eine lange Tradition in der Welt der Computer- und Videospiele. Ob das anstehende Warhammer 40.000: Space Marine 2 oder das kürzlich für den PC erschienene Chaos Gate: Daemonhunters, sie entführen euch in die brutale Welt einer fernen, bitteren Zukunft. Jedes Spiel beleuchtet aber nur einen gewissen Teil des abwechslungsreichen Science-Fiction-Settings von Warhammer 40k. Wir werfen für euch in diesem Artikel einen ausgedehnten Blick auf das große Ganze, die Space Marines sowie die Anfänge des Spiels in den 1980er-Jahren.

Endloser Krieg ohne Hoffnung

Für die Menschheit sieht es im 41. Jahrtausend richtig düster aus: Das einst strahlende, aus mehr als einer Million Welten bestehende Imperium der Menschen wird von allen Seiten angegriffen. Sein Anführer, der Gott-Imperator, liegt als langsam verfallende Leiche in seinem Thron auf Terra eingeschlossen und kann allein durch seine magischen Psi-Kräfte einen größeren Angriff dämonischer Armeen auf das zerfallende Reich verhindern. Die aus übermenschlich starken Space Marines und Truppenverbänden einfacher Menschen bestehende imperiale Armee kämpft allerdings an zu vielen Fronten gleichzeitig. Auf den Schlachtfeldern der Zukunft geht es nämlich unter anderem gegen verschiedenartigste Chaos-Dämonen, kampfwütige Orks, elegante



WARHAMMER FÜR LESE-FANS

Einen guten Einstieg in die Geschichte und Welt von Warhammer 40.000 bietet die »Horus Heresy«-Buchreihe, die inzwischen knapp 60 Bücher umfasst und in mehreren Sammelbänden sowohl digital als auch als physische Ausgabe erhältlich ist. Lasst euch von diesem Umfang aber nicht beirren: Schon die ersten Bände vermitteln viel Hintergrundwissen über den Grundkonflikt der Spielwelt, die Space Marines und das Leben der einfachen Menschen in dieser lebensfeindlichen Galaxis. Soll's weniger episch werden, findet ihr in Dan Abnetts »Eisenhorn«-Buchreihe spannenden Lese-stoff rund um die Abenteuer des gleichna-migen Inquisitors. Ebenfalls empfehlens-wert ist Abnetts Buchreihe um »Gaunts Geister«, in der ihr eine Abteilung der im-perialen Armee unter der Führung des Kommissar-Oberst Ibram Gaunt begleitet.

Space-Elfen, fressgierige Alien-Kreaturen und rachsüchtige Metallskelett-Androiden. Blöd, dass zusätzlich vor 10.000 Jahren ein guter Teil der Space Marines während der Horus-Häresie gegen den Imperator meuterte und vom Chaos verdorben wurde, sodass sie nun als mutierte Krieger auch noch gegen die einstigen Waffengefährten antreten.

Wegen des andauernden, alles beeinflussenden Krieges gibt es keine soziokulturellen Entwicklungen und wissenschaftli-chen Fortschritte mehr, die menschliche Zivilisation ist dem Kol-laps nahe. Das liegt neben dem wachsenden Einfluss der Kulte bössartiger Götter auch daran, dass viele Planeten des Imperi-ums bereits seit Jahrzehnten Kriegsschauplätze und entspre-



Das düstere Warhammer 40.000 verlagert das Fantasy-Setting des beliebten Warhammer ins All – samt dicken Feuerwaffen.

chend zerstört sind. Auf noch nicht angegriffenen Planeten lei-det die Bevölkerung unter extremen Kriegssteuern und stark eingeschränkten Freiheitsrechten, da die Regierungen so für mehr Sicherheit sorgen wollen. Gleichzeitig versucht die dem Glauben an den Gott-Imperator vertretende Ekklesiarchie durch ihre Inquisitionsabteilung den Einfluss dämonischer Kulte und Ketzer auf die Menschheit auszumerzen. Angesichts so vieler Bedrohungen wird schnell klar: Dieser ewige Krieg ist für die Menschen nicht zu gewinnen. Sie können nur versuchen, so lan-ge wie möglich durchzuhalten, damit das Licht der Hoffnung nicht völlig erlischt. Da hilft nur Gewalt, und zwar viel davon! Folglich geht es in allen Spielen, Büchern und beim zugrunde liegenden Tabletop-Spiel zu Warhammer 40.000 vor allem um den Krieg in vielen verschiedenen Facetten.

Erfolgsstory aus den 1980ern

Mit kleinen Figuren und viel Krieg auf dem Tisch startete die Er-folgsgeschichte Warhammer im Jahr 1983. Damals brachten die Spieledesigner Bryan Ansell, Richard Halliwell und Rick Priest-ley für das Unternehmen Games Workshop in England die erste Edition des Tabletop-Spiels »Warhammer: The Mass Combat Fantasy Role-Playing Game« auf den Markt. Darin kämpften Menschenritter, verschiedene Elfenvölker, Orks, Echsenmen-schen, die rattenartigen Skaven, Zwerge und andere klassische Fantasy-Wesen auf einer der realen Erde nachempfundenen



Warhammer 40k ist zuvorderst ein Tabletop-Spiel: Space Marines der Space Wolves kämpfen auf Seiten des Imperiums gegen mit dem Chaos verbündete Space Marines der Thousand Sons.



Zwei Gangs bekriegen sich im Necromunda-Szenario im Schutz verschiedener Geländebauten.

DUNKEL, DÜSTER, GRIMDARK

Mit dem Slogan »In the grim darkness of the far future there is only war.« (»In der Finsternis der fernen Zukunft gibt es nur Krieg.«) wird Warhammer 40.000 auch heute noch beworben. Dieser pessimistische und düstere Entwurf der in einer alternativen Zukunft der Erde angesiedelten Spielwelt prägte Ende der 1990er Jahre den Genrebegriff »Grimdark« entscheidend, in dessen Szenarien niemand ehrenhaft handelt und in der allein das Recht des Stärkeren gilt. George R. R. Martins Fantasy-Buchreihe »A Song of Ice and Fire«, die als TV-Serie »Game of Thrones« adaptiert wurde, ist einer der international bekanntesten Genrevvertreter, ebenso die »Batman«-Filmtrilogie von Christopher Nolan.

Welt mit an Mittelalter und frühe Renaissance angelehnten Waffen und natürlich viel Magie in großen Schlachten gegeneinander.

Schon 1987 wagte Games Workshop den Vorstoß ins Sci-Fi-Genre und veröffentlichte das Spielsystem »Warhammer 40.000: Rogue Trader«. Dessen Regelwerk konzentrierte sich stärker als die ursprüngliche Fantasy-Variante auf kleine, von Umgebungseffekten, Spezialfähigkeiten und Zusatzausrüstung bestimmte Scharmützel und beinhaltete mehr Rollenspielelemente. Diese wurden allerdings bereits in der zweiten Edition (1993) verringert, um den Fokus stärker auf die Kampfhandlung zu legen. Mit der dritten Edition (1998) für Warhammer 40.000 wurden die Regeln schließlich stark verändert und zielgerichtet vereinfacht, um den Spielern größere Schlachten zu ermöglichen. Seit dem 25. Juli 2020 ist bereits die neunte Edition auf dem Markt, während das deutlich umsatzschwächere Fantasy-Warhammer im Juli 2015 eingestellt und durch den Produktnachfolger »Warhammer: Age of Sigmar« mit flexibleren, einfacheren Regeln und optisch ansprechenderen Modellen ersetzt wurde. Unter Oldschool-Fans des Fantasy-Spiels war die Umstellung aber eher unbeliebt.



Mit Miniaturen fing alles an: Die an ihrer blauen Rüstung leicht erkennbaren Ultramarines sind einer der bekanntesten Space-Marine-Orden.

Vom Spieltisch auf den Bildschirm

Unterschiedliche, aber in derselben Welt wie Warhammer 40.000 angesiedelte Spiele bringen zusätzlich Abwechslung ins Geschehen: Beispielsweise zieht ihr in den Makropolen des futuristischen, dystopischen Planeten »Necromunda« mit maximal neun Gangmitgliedern in den Kampf. Diese verbessert ihr durch in Kämpfen erhaltene Erfahrungspunkte, daneben erobert ihr Ressourcen, Ausrüstung und Territorien für die gewählte Gang. So entwickelt sich von Gefecht zu Gefecht eine längere, dynamische Geschichte.

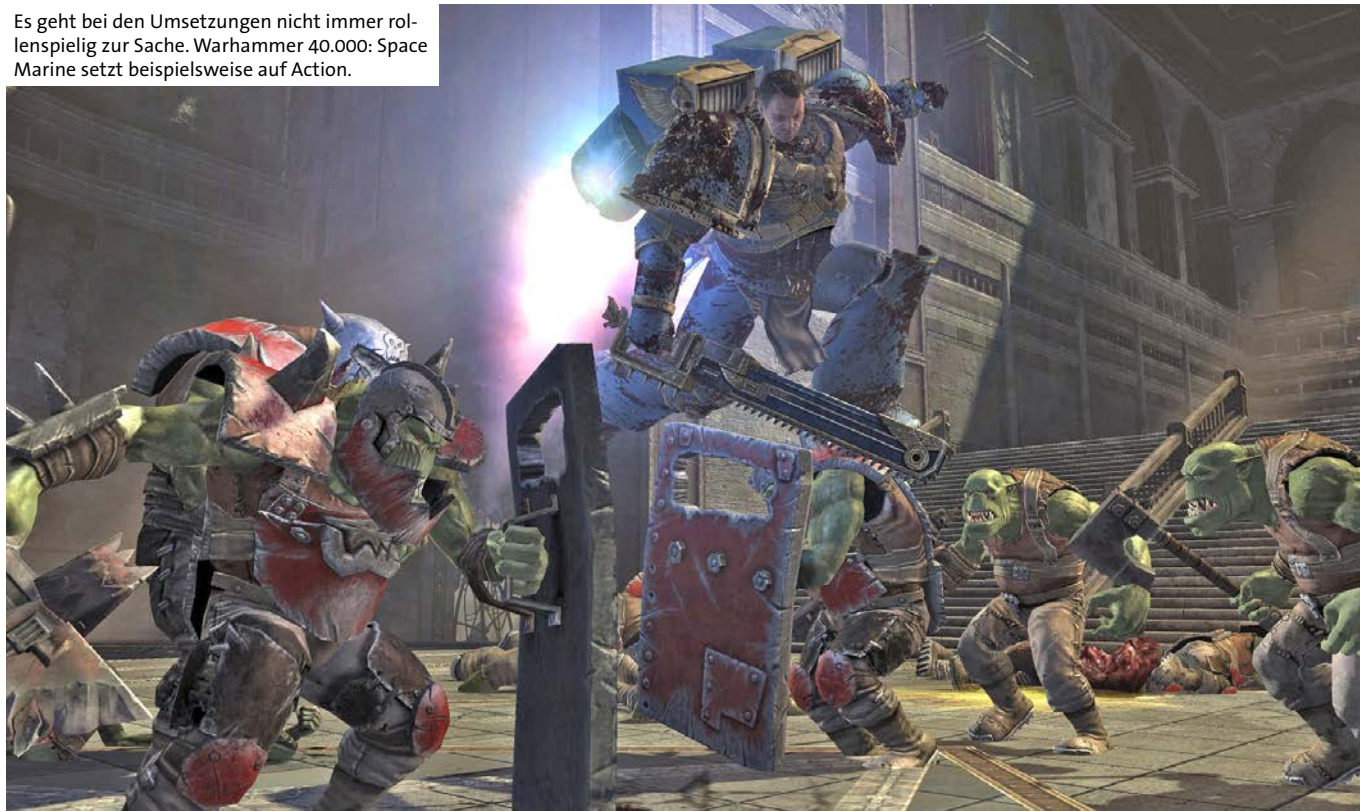
Im inzwischen eingestellten Szenario »Gorkamorka« heizt ihr als rivalisierende Orks auf verrückten Karren durch eine Wüstenwelt und verteidigt Forts, sammelt Schrott, tauscht Gefangene aus und erkundet die Mysterien der Welt. Daneben gibt es mit »Freihändler«, »Schattenjäger« und anderen verschiedene Tischrollenspielregelwerke, die euch in die Rolle von freien Raumschiffkapitänen und deren Besatzung, Inquisitoren und deren Gefolge, Space Marines, imperialen Soldaten oder Chaosanhängern schlüpfen lassen.

Brettspiele wie »Space Crusade« (siehe Kasten »Star Quest«), »Space Hulk« oder das Sammelkartenspiel »Dark Millennium« sollten Warhammer auch anderen Spieler-

Neben den beiden gegnerischen Armeen ist das besonders aufwendig gestaltete Terrain ein echter Blickfang.



Es geht bei den Umsetzungen nicht immer rollenspielig zur Sache. Warhammer 40.000: Space Marine setzt beispielsweise auf Action.



gruppen zugänglich machen, hatten aber durchwachsenen Erfolg. Da erreichten die im Warhammer-Universum angesiedelten Computer- und Handyspiele unterschiedlichster Machart deutlich mehr Interessenten. Für Warhammer Fantasy sind bislang 31 Spiele erschienen, dazu kommen sieben Age-of-Sigmar-Spiele und ganze 60 Titel (inklusive DLCs) für Warhammer 40.000. Die Auswahl reicht von einem (inzwischen eingestellten) MMORPG über knallharte Shooter bis hin zu Echtzeitstrategie mit Weltraumgefechten. Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters reiht sich unter die rundenbasierten Strategiespiele im XCOM-Stil ein.

Schlachtfeld Esstisch!

Was macht man eigentlich bei einem Tabletop-Spiel? Gespielt wird diese Warhammer-Version auf einer freien Fläche, meist einer breiten Tischplatte – daher auch die Bezeichnung Tabletop. Gerade große Armeen brauchen eine Menge Platz, wenn noch durch Pappscheiben symbolisierte Zauber und Flächenangriffe sowie umfangreiche Truppenbewegungen dazukommen. Die Tischplatte wird durch Geländegegenstände wie Gebäude, Ruinen, Baumgruppen sowie bedruckte Unterlegmatten mit verschiedenen Bodenarten zum individuellen Schlachtfeld gestaltet. Durch Bodeneffekte und unterschiedliche Deckungsmöglichkeiten steigt der taktische Anspruch der Kämpfe zusätzlich. Da die wenigsten Spieler so viel Platz zu Hause haben, finden in den Games-Workshop-Läden regelmäßig nach Ladenschluss Turnierabende statt, zu denen Fans ihre Armeen mitbringen können. Generell treten bei einer Runde Warhammer Fantasy oder 40.000 zwei oder mehr Spieler mit ihren

aus selbst bemalten Miniaturen bestehenden Armeen gegeneinander an und versuchen, vereinbarte Schlachtziele zu erreichen. Die können darin bestehen, die gegnerische Armee auszuradieren, einen bestimmten Ort zu erobern (und zu halten) oder auch ein wichtiges Modell aus der anderen Armee auszuschalten. Manche Warhammer-Enthusiasten richten mit ihren menschlichen Rittern vom Volk der Bretonen sogar Turniere mit eigens erfundenen Regeln aus.

Die Armeegröße und damit die Menge der verwendeten Modelle wird durch den Maximalpunktwert beschränkt, den alle Beteiligten vor einer Schlacht und der Aufstellung der Armeen vereinbaren. Jedes Modell besitzt dabei einen von Ausrüstung, Fähigkeiten, erlernten Zaubern und Kampfstärke bestimmten Punktwert. So sind beispielsweise Armeen mit extrem vielen schwachen Kämpfern möglich, die ihre schiere Masse als Vorteil nutzen und ihre Gegner einfach überrennen. Alternativ setzt ihr auf hochspezialisierte und aus mächtigen Modellen bestehen-



Spieler von Warhammer: Age of Sigmar bei einem Massenturnier während der »The Wonders of the Algoraxi«-Kampagne.



In dieser Szene aus Warhammer 40.000: Mechanicus röstet ein Tech-Priester seine Feinde.



Bei Battlefleet Gothic: Armada 2 (2019) geht es im Weltraum richtig zur Sache.



Die Grey Knights sind die vom Chaos unantastbaren Dämonenjäger des Warhammer-Universums.

de Kleingruppen, bei denen jeder Ausfall spürbare Konsequenzen hat. Üblicher ist jedoch eine ausgewogene Mischung aus wenigen starken Anführern mit einer überschaubaren Menge an normalen Kämpfern. Kampfzüge werden reihum durchgeführt, während derer die Spielenden ihre Armeen auf dem Spielfeld bewegen, Zauber ausführen oder Spezialeffekte ansagen.

Das Hobby Warhammer lebt aber nicht vom gemeinsamen Kämpfen allein: Für viele ist das Davor durch das Bemalen der Figuren und den Bau der Geländeteile ebenso wichtig wie oder



Mit Kettensäge gegen Aliens können nicht nur die Gears of War: Für die Konsolen erscheint demnächst der Shooter Space Marine 2.

sogar wichtiger als eine darauffolgende Schlacht. Sowohl auf Twitch als auch auf YouTube gibt es eine aktive Community, in der Mal- und Bautipps durch Tutorials und Livestreams vermittelt werden oder ihr besonders begabten Künstlern zuschauen könnt, wie sie aufwendige Miniaturen gestalten. Mit dem Hashtag #paintingwarhammer markieren Künstler ihre Arbeiten auf Instagram. Games Workshop veranstaltet zusätzlich jährliche Malwettbewerbe, bei denen die besten Malarbeiten prämiert und in der Warhammer-Hobbyzeitschrift »White Dwarf« präsentiert werden.

Superhelden der Zukunft

Wenn wir schon beim Krieg sind: In der fernen Zukunft wird der auf der Seite der Menschen hauptsächlich mit Infanterie, Kampffahrzeugen, »Titanen« genannten Mechs und den Space-Marine-Legionen ausgefochten. Aber was hat es mit den Space Marines auf sich? Die einst für einen Eroberungsfeldzug des Imperators gezüchteten, ausschließlich männlichen Krieger des Adeptus Astartes werden durch die Implantation eines zusätzlichen Organs mit spezieller Gensaat zu genetisch veränderten Superkriegern. Es waren übrigens die einfachen imperialen Bürger, die die Astartes zuerst als Space Marines bezeichnet haben. Mit einer durchschnittlichen Größe zwischen 2,10 und 2,30 Metern, in die Haut implantierten Servovorstungs-Anschlussbuchsen, einem stechenden Körpergeruch auf Ammoniakbasis, extremer Muskulatur und länglichen Gesichtszügen sind die Space Marines unter normalen Menschen unverkennbar. Astartes-Blut kann die allermeisten Giftstoffe filtern, daneben heilen die Superkrieger Verletzungen um ein Vielfaches schneller als gewöhnliche Menschen und verfügen über verbesserte Reflexe. Also beste Voraussetzungen, um auch schwerste Gefechte zu überleben! Gelingt es einem Feind nicht, einen Astartes zu töten, sind sie durch ihre genetische Manipulation unsterblich – weder Alterung noch Krankheit können ihnen etwas anhaben. Nach dem Tod entnehmen die Apothecarii, Mediziner der Space Marines, gefallen Krieger die Gensaat, damit daraus neue Space Marines gezüchtet werden können.

Übermenschlich oder unmenschlich?

Im Vergleich zum normalen Menschen ist das Leben der Astartes ausschließlich darauf ausgerichtet, was ihnen im Kampf



nutzt: Ihre Lebensweise entspricht dem durchorganisierten Alltag von Kampfmönchen, die einzelnen Krieger betrachten einander als Brüder mitsamt wohlwollender geschwisterlicher Rivalität, durch die sie sich zu besseren Leistungen antreiben. Durch ihre Disziplin ignorieren Space Marines störende Empfindungen wie Furcht weitestgehend, sie sind zudem sehr stolz auf ihre Fähigkeiten, und ihr starkes Selbstvertrauen lässt sie selbst in schwierigster Lage selten verzweifeln. Dafür wurde ihnen der Sexualtrieb weitestgehend weggezüchtet und äußert sich nur noch in dem Wunsch, die eigene Gensaat in der Erschaffung neuer Space Marines weitergegeben zu sehen. Obwohl in verschiedenen Büchern immer wieder beschrieben wird, dass sie auf Frauen attraktiv wirken und Ziel von Flirts werden, können Astartes mit dieser Art Sozialverhalten nicht umgehen und reagieren maximal mit einem gewissen Beschützerinstinkt.

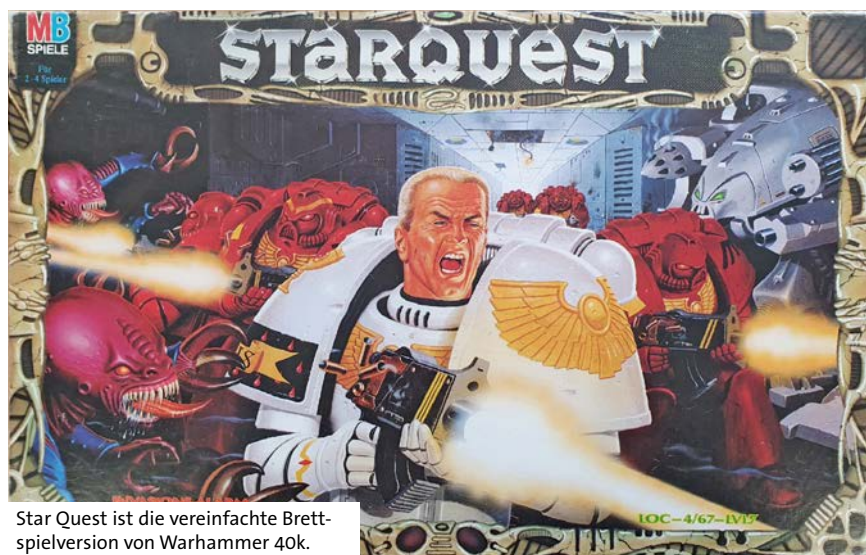
Jeder Orden hat neben einem Primarch genannten, ungleich stärker gezüchteten Anführer ein eigenes Farbschema und eigene Tugenden, denen die Krieger in der Schlacht besonders nacheifern. Die hoch angesehenen Ultramarines streben beispielsweise danach, die im Codex Astartes gelehrt Taktiken möglichst effektiv umzusetzen und besonders diszipliniert zu kämpfen. Die Iron Hands handeln hingegen logisch und verachten die Schwäche des Fleisches, viele ihrer Krieger ersetzen auch noch völlig intakte Körperteile durch künstliche. Bionik, um sich so Stück für Stück zu perfektionieren. Die Space Wolves wiederum suchen vor allem den Ruhm in der Schlacht und zeigen einen besonders wilden und aggressiven Kampfstil – und so weiter und so fort.

Mit Rittern gegen Dämonen

Unter den 14 aktuell in der Spielwelt angesiedelten imperiumstreu Space-Marine-Orden sind die Grey Knights, mit denen ihr aktuell in Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters auf dem PC losziehen könnt, eine echte Ausnahmeerscheinung. Während normale Space Marines durch die Einflüsterungen der Kräfte des Chaos durchaus korumpiert werden können, wurden die Grey Knights aus dem genetischen Material besonders widerstandsfähiger Legionäre gezüchtet. Da alle latente Psioniker sind, werden sie während ihrer Erschaffung mit einem geistigen Schild versehen, der sie zum Glück für die Anwürfe des Chaos unkorumpierbar macht. Denn so kampfstark Astartes auch sind, gerade ihr Stolz und ihre Kampfeswut

STAR QUEST: WARHAMMER 40K FÜR EINSTEIGER

1990 erschien mit Star Quest eine vereinfachte Brettspielversion von Warhammer 40k. Ähnlich wie beim populären Fantasy-Pendant Hero Quest fanden Abenteuer hier auf einem Spielbrett statt, das dem Spielleiter mit seinen variierbaren Räumen und Korridoren jede Menge Möglichkeiten bot, seine Spieler durch turbulente Weltraumabenteuer zu jagen. Highlight von Star Quest sind die kleinen Plastikfiguren, die über das Brett bewegt werden. Je nach Lust, Laune und Talent konnte man sie natürlich genau wie die Warhammer-Figuren fantasievoll bemalen und personalisieren. Zusatzpacks erweiterten Storys und Figurenkontingent. Interessant an Star Quest ist, dass die deutsche Version, ähnlich wie es damals bei härteren Videospielen beinahe an der Tagesordnung war, erheblich »angepasst« wurde. Im Gegensatz zur englischen Fassung des Spiels, Space Crusade, wird in Star Quest mit Betäubungsstrahlern statt tödlichen Waffen hantiert, und einige zu martialische Details der Grimdark-Hintergrundstory wurden ebenfalls verharmlost. Wer heute auf die Suche nach einem gebrauchten Exemplar des Spiels geht, muss tief in die Tasche greifen, denn für komplette Spiele werden mitunter bis zu 400 Euro verlangt.



Star Quest ist die vereinfachte Brettspielversion von Warhammer 40k.



Auf dem Spielbrett könnt ihr Wände hochziehen und Figuren umherbewegen. (Bild: gamer83.de)

machen sie für die Beeinflussung düsterer Mächte anfällig. Ach, es ist ja immer irgendwas, auch in Warhammer 40.000.

Grey Knights dienen dem Gott-Imperator ausschließlich als im Geheimen agierende Dämonenjäger und nutzen besondere Waffen im Kampf. In Daemonhunters greift ihr unter anderem zu Psi-Schwertern, -Lanzen, -Hämmern und die allein den Grey Knights vorbehaltene, psionisch abgeschirmte Aegis-Servorüstung, auf denen Reinheitssiegel, Sinnsprüche und Schutzrunen den Träger im Kampf gegen Warpwesen unterstützen sollen. Beste Voraussetzungen also, um mit dem fiesen Dämonengezücht mal so richtig den Boden aufzuwischen. ★

25 Jahre Star Wars: Jedi Knight

»BRMMMMMMMMMM!«

Einer der wichtigsten Star-Wars-Shooter wird in diesem Jahr ein Vierteljahrhundert alt. Jedi Knight – Dark Forces 2 war ein riesiger Schritt für Lichtschwertkämpfe am PC. Von Paul Kautz

**Paul Kautz**

Paul, Baujahr 1976, hat den Großteil seines Lebens mit Spielen verbracht: zuerst hauptsächlich als Konsument auf Systemen wie dem MS-DOS-PC, dem Game Boy oder dem Mega Drive, ab 1998 dann als hauptberuflicher Redakteur für die Magazine PC Joker, GameStar und 4Players. Danach lockte die Entwickler-/Publisher-Seite (Capcom) sowie die Welt der PC-Hardware (be quiet!), bevor er sich mit seinem Retrospiele-Podcast »Game Not Over« selbstständig machte und nebenberuflich zu seinen schreibenden Wurzeln zurückkehrte. Wie hier zum Beispiel.

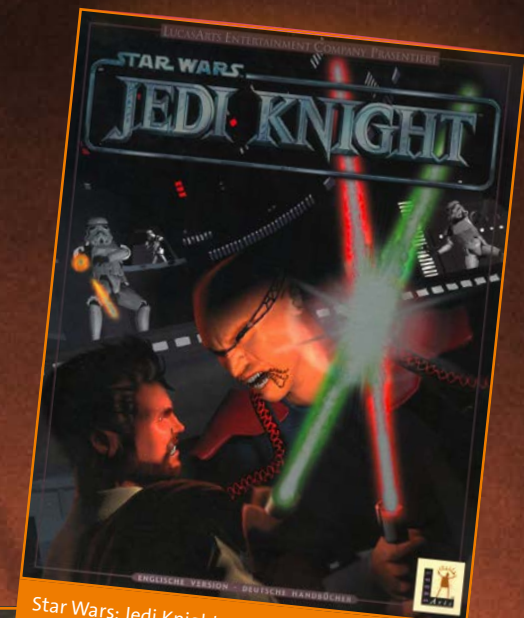
Als in der DDR aufgewachsenes Kind kam ich mit Star Wars erst kurz nach dem Fall des Eisernen Vorhangs in Kontakt – und war sofort davon gefesselt! Vorher hatten mir Bücher wie »Asteroidenjäger« von Carlos Rasch das Weltall nähergebracht – aber mit einem Mal fand ich mich in einer weit, weit entfernten Galaxis wieder, mit rasenden Falken und Space-Zauberern, bizarren Aliens und vor allem der wohl coolsten Waffe aller uns bekannten Universen: dem Lichtschwert. Ich habe damals »Star Wars« vom Fernseher auf Kassette aufgenommen, um es im Walkman hören zu können, und ich habe natürlich so ziemlich alles gespielt, was das ikonische Logo trug. Aber so toll X-Wing, Dark Forces oder Super Star Wars auch fraglos waren, so waren sie doch eines

nie: Jedi-Simulatoren. Und dann kam 1997 dieses Jedi Knight.

25 Jahre später habe ich diesen legendären Shooter noch einmal gespielt. Mein Fazit: Obwohl von der damals »atemberaubenden« Grafik nicht mehr viel übrig geblieben ist, liegt Jedi Knight doch immer noch eine besondere Faszination inne. Auch weil sich künftige Spiele bis hin zu Star Wars Jedi: Fallen Order an den hier eingeführten Lichtschwertkämpfen orientieren sollten.

Eine kurze Geschichte der Star-Wars-Spiele

Das erste Star-Wars-Spiel mit dem offiziellen Segen von George Lucas basierte nicht etwa auf »Star Wars«, sondern auf dessen Nachfolger »Star Wars: Das Imperium schlägt zu«.



Star Wars: Jedi Knight – Dark Forces 2 war der erste Ego-Shooter, in dem ihr als Jedi das Lichtschwert schwingen durftet. Und es sah für damalige Verhältnisse spektakulär aus!

Die imperialen Sturmtruppen sind »treffsicher« wie eh und je.



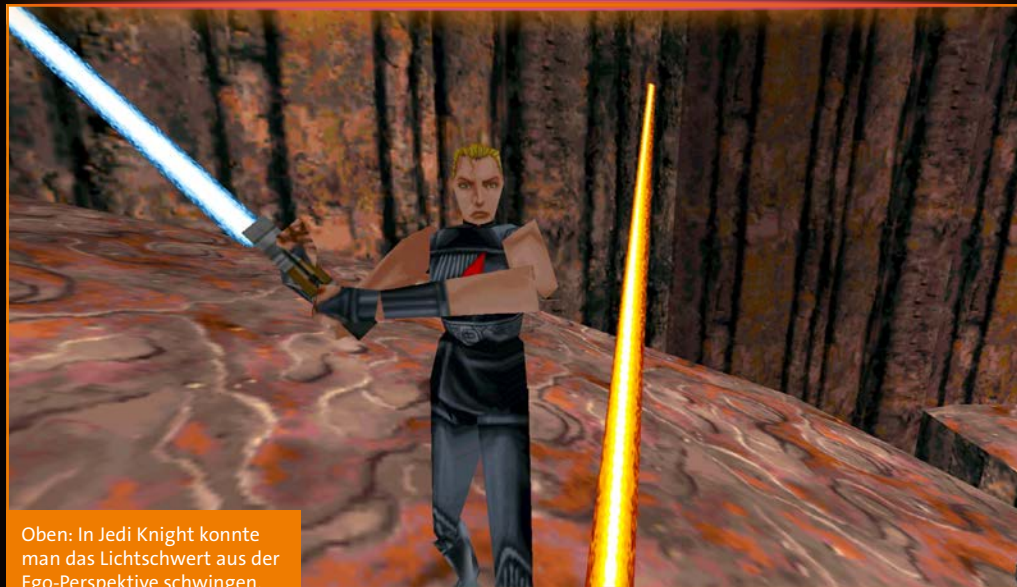
rück« und erschien 1982. Zuerst auf dem Atari 2600, gefolgt von einer Intellivision-Version im Jahr darauf, jeweils entwickelt von Parker Brothers. Der Inhalt war simpel: Als Luke Skywalker zischt man im Schneegleiter von links nach rechts über die Eiswüsten des frostigen Planeten Hoth und zersäht imperiale AT-AT-Walker – das war's.

1983 ging es mit Death Star Battle genauso simpel weiter, dem offiziellen Spiel zum etwa zeitgleich erschienenen dritten Film »Star Wars: Die Rückkehr der Jedi-Ritter«: An Bord des rasenden Falken legt man sich mit herumflitzenden TIE-Fightern sowie schlussendlich dem titelgebenden Todesstern an, selbstverständlich in für die damalige Atari-Ära typischer Riesenpixel-Blockgrafik.

Richtig interessant wurde diese spezielle Unterhaltungswelt aber erst mit dem im Mai desselben Jahres von Atari entwickelten offiziellen Spiel zum ersten, pardon, vierten Teil »Star Wars: Eine neue Hoffnung« – ein früher Rail-Shooter aus der Ego-Perspektive, der speziell in den Spielhallen der damaligen Zeit mit seiner rasend schnellen und farbgewaltigen Vektorgrafik für enthusiastisch aus den Hosentaschen fliegende Markstücke sorgte. Ein Spiel, das in den darauffolgenden Monaten und Jahren auf so ziemlich jedem Heimcomputer und jeder Spielkonsole der damaligen Zeit umgesetzt wurde.

Die nächsten Jahre waren dann von mal mehr und mal weniger gelungener Software mit dem klanggewaltigen Namen darauf bestimmt. Das 1983er Star Wars: Jedi Arena zum Beispiel war ein in jeder Hinsicht billiger Magermachtquark, der im dazugehörigen Trailer noch epische Schlachten versprach, in der Realität aber simples Ballgebratze im typischen Atari-2600-Look ablieferte. Aber immerhin durfte man hier ganz offiziell zum ersten Mal selbst den Lichtsäbel schwingen.

Es folgten noch weitere direkt an die Kinofilme gekoppelte Spiele wie das 1984er Return of the Jedi, bei dem man auf dem Speederbike, im AT-ST oder im Rasenden Falken aus der schrägen Iso-Perspektive über Mondoberflächen oder durch den Weltraum sauste. Oder The Empire Strikes Back (1985), optisch und inhaltlich ein direkter



Oben: In Jedi Knight konnte man das Lichtschwert aus der Ego-Perspektive schwingen. Unten: Der Star-Wars-Shooter bot auch klassische Waffen, etwa einen Raketenwerfer.



Nachfolger von Ataris Star-Wars-Megahit. Danach kam Namcos Jump&Run Star Wars (1987, Famicom), nicht zu verwechseln mit dem anderen Jump&Run namens Star Wars (1991, NES), das aus den Händen von JVC stammte und das auch außerhalb Japans erhältlich war. Außerdem gab's noch dessen inhaltlich sehr ähnlichen Nachfolger The Empire Strikes Back im Jahr darauf oder die

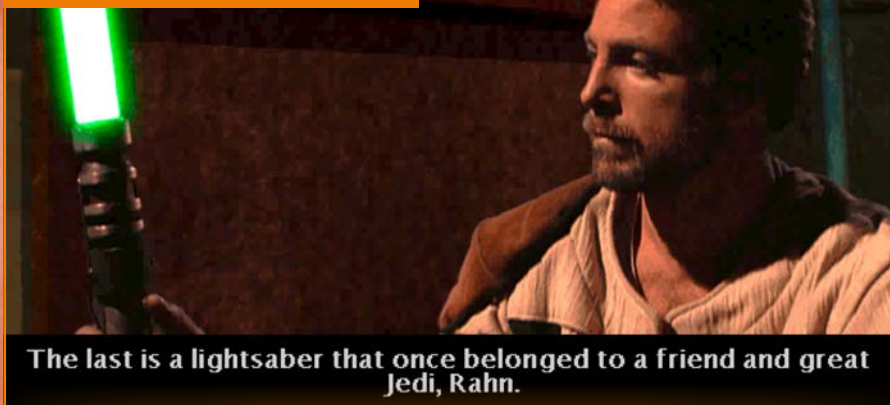
mit dem Präfix »Super« versehenen 16-Bit-Hüpfereien auf dem SNES, die mit dem 1992er Super Star Wars ihren Anfang nahmen – entwickelt von Sculptured Software, und abermals vertrieben von JVC. Tolle Spiele, aber durch die Bank bockschwer!

Der Auftritt von LucasArts

Wer genau aufgepasst hat, der dürfte mitbekommen haben, dass bei all den Entwicklern und Publishern ein Name auffallend fehlt – nämlich Lucasfilm Games beziehungsweise LucasArts. Dieses Unternehmen gab es zwar bereits seit dem Jahr 1982, aber nach seiner Gründung sollten satte elf Jahre vergehen, bis die offizielle Star-Wars-Spielefirma auch endlich mal ein offizielles Star-Wars-Spiel machen durfte. Das war der Raumkampfssimulator X-Wing (1993) von Larry Holland, der mit seinen hüpf- und ballerlastigen Quasi-Vorgängern nichts zu tun hatte, und stattdessen sehr anspruchsvolle und halbwegs realistische Weltallschlachten im Stile zeitgenössischer Flugsimulationen bot.

Zu anspruchsvoll für viele Gelegenheitspieler sogar, was dann im Mitte 1994 veröffentlichten Nachfolger TIE Fighter korrigiert

Am Ende der dritten Mission erhalten Kyle und der Spieler endlich ihr Lichtschwert. Ich sah damals allerdings glücklicher aus als er.



Die jederzeit einblendbare Drahtgitterkarte sieht stylish aus, ist aber fast so nützlich wie ein Laserschwert mit Kurbelbetrieb.



wurde: spielerisch X-Wing sehr ähnlich, aber deutlich zugänglicher und vor allem inhaltlich interessanter, da man sich hier endlich mal hinter das Steuer diverser imperialer Maschinen vom TIE Fighter bis hin zum TIE Defender setzen durfte. Spieler durften sogar mit dem dunklen Lord Darth Vader persönlich Missionen fliegen – ein noch bis heute ganz exzellenter Zeitvertreib!

Etwas, das man über das einige Monate zuvor veröffentlichte Rebel Assault speziell aus heutiger Sicht nicht mehr sagen kann. Zwar war das Spiel technisch im Jahr 1993 ganz vorn dabei und präsentierte Bilder und Klänge, die einen glauben ließen, sich zufällig in einen Kinosaal verirrt zu haben – inhaltlich jedoch bot der simple Rail-Shooter mit seinen vorgerenderten und automatisch ab-

laufenden Filmen, auf die man nur minimalen Einfluss hatte, weniger Fleisch als eine Womp-Ratte. Die Grafikblendung funktionierte dennoch hervorragend, Rebel Assault wurde zum Megahit und gilt heute als einer der Wegbereiter des Erfolges der CD-ROM.

Wo ist mein Lichtschwert?

1995 schaffte Star Wars dann endlich den Sprung in die Welt der spätestens seit dem 1993 veröffentlichten Doom extrem populären Ego-Shooter: Dark Forces war eine flotte und gut spielbare Ballerei, die aber ebenfalls nichts mit Jedi zu tun hatte. Held Kyle Katarn verließ sich auf die traditionellen Blaster und Thermal detonatoren, um mit der Bedrohung durch die »Dark Trooper« fertigzuwerden. Auch Jedi Knight, das Ende 1997

auf den Markt kam, geht genauso los: Das Sturmtruppengewehr hier (mit dem man der Filmtradition folgend so ziemlich alles trifft, außer dem eigentlich angepeilten Ziel), Wookiee-Bogenbüchse da, imperiales Schnellfeuergewehr dort.

Es dauert bis zum Ende der dritten Mission, bis man endlich, ENDLICH, das langersehnte Lichtschwert in den Händen hält, als Geschenk vom verstorbenen Papa. Man nimmt es in die Hand, es macht »BRMMMMM!«, und endlich ergibt das Star-Wars-Leben einen Sinn! Denn nicht nur ist das grün leuchtende Teil eine exzellente Waffe, Standardgegner fallen damit bereits nach einem Treffer, sondern auch ein praktisches Tool, mit dem man automatisch feindliche Schüsse reflektiert und dunkle Gänge beleuchtet.

Ja, es ist spielerisch sehr simpel – im Prinzip schwingt man das Lichtschwert wie einen leuchtenden Baseballschläger. Aber endlich durfte ich das selbst machen, aus der Ego-Perspektive – oder alternativ der Außenansicht, in die das Spiel standardmäßig schaltete, sobald diese elegante Waffe aus zivilisierteren Tagen zum Einsatz kam.

Die Rückkehr des Nicht-Jedi-Ritters

Nach Dark Forces ist Jedi Knight das zweite Spiel, das sich auf Kyle Katarn als Helden konzentriert, auch wenn er hier mit seinem kleidsamen Vollbart ganz anders aussieht als noch im direkten Vorgänger. Seine Hauptmotivation ist es dieses Mal, den Mörder seines Vaters ausfindig zu machen. Jener Schurke entpuppt sich nach einigen Stunden Spielzeit als der Dunkel-Jedi Jerec, der das mysterienumwaberte »Tal der Jedi« ausfindig machen und sich dessen mysteriösen Kräfte aneignen möchte.

Zwischen Kyle und seiner finalen Konfrontation mit Jerec stehen 21 Missionen, die ihn



Im Laufe des Spiels erweitert man sein Macht-Repertoire Stück für Stück. Und ab einem bestimmten Punkt muss man sich für die helle oder dunkle Seite entscheiden.

unter anderem durch die vertikale Stadt Nar Shaddaa, diverse imperiale Fabriken, das Haus seines Vaters, den besetzten Ort Barons Hed sowie natürlich das sagenumwobene Tal der Jedi führen, die linear hintereinander angeordnet sind und sowohl innen als auch an der frischen Luft spielen.

Wie schon bei Dark Forces sind die Levels auch hier zum Teil ausufernd groß und ergeben echtweltarchitektonisch nur selten Sinn, was die Orientierung zum Teil sehr schwer macht – oftmals kommt man mehr durch Zufall voran statt durch gezieltes Vorgehen. Zwar darf man auch hier jederzeit eine grün schimmernde 2D-Karte einblenden, aber die bringt ehrlicherweise kaum irgendeine Art von Übersicht ins Spiel.

Wenigstens wird nicht nur gekämpft, sondern auch gesprungen und gerätselt: Zum einen gibt es aufgrund der zum Teil enorm vertikal aufgebauten Levels sehr viele Kletterpassagen, und zum anderen warten viele Puzzles auf den Spieler. Oder nennen wir sie lieber beim Namen: viele Suchen nach dem richtigen Schalter, dem richtigen Werkzeug oder dem sehr gut versteckten roten Schlüssel, der sich selbstverständlich ganz traditionell am anderen Ende der Karte befindet. Ja ja, so brillant war es, das Shooter-Level-design der auslaufenden 90er.

Immerhin darf man in Star Wars: Jedi Knight jederzeit den Spielstand sichern, was im Vergleich zum sperrigen »Haha, nur zwischen den Missionen, mein Freund!«-Speichersystem des direkten Vorgängers ein gigantischer Fortschritt war.

Mächtig gewaltig, Kyle!

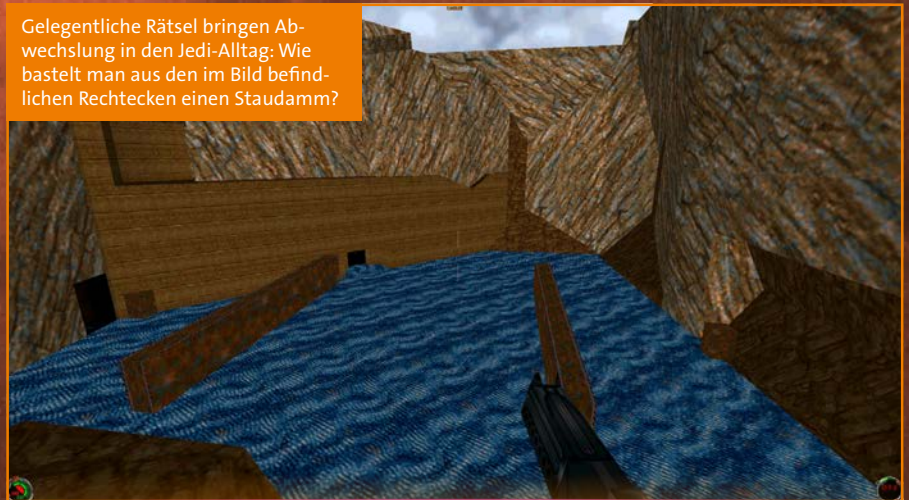
Was ein echter Meister-Jedi ist, der schwingt nicht nur das Lichtschwert mit Eleganz, sondern auch das Handgelenk. Denn die Machtkräfte, die im Vorgänger noch gar keine Rolle spielten, erhalten in Jedi Knight gleich mal die ganz große Bühne. Nicht nur verfügt

man hier über drei Arten von Space-Magie, neutral, hell oder dunkel, auch bestimmt die Art und Weise, wie man sich in den Levels verhält, zu welcher Art von Jedi man sich entwickelt. Hilft man den immer wieder herumstehenden NPCs, gehört man offensichtlich der guten Seite an. Schlachtet man dagegen alles ab, was nicht Kyle Katarn ist,

tendiert man eher zur dunklen Seite der Macht. Diese Entscheidung, über die das Spiel gewissenhaft Buch führt, wird später auch zementiert und mündet in zwei sehr unterschiedlichen Handlungsverläufen sowie entsprechend auch zwei sehr unterschiedlichen Enden. Das kommt natürlich dem Wiederspielwert enorm entgegen.



Die Standardgegner sind belangloses Kanonenfutter, das man dutzendfach entgegen-geworfen bekommt.



Gelegentliche Rätsel bringen Abwechslung in den Jedi-Alltag: Wie bastelt man aus den im Bild befindlichen Rechtecken einen Staudamm?



Die NPCs, denen man immer wieder mal begegnet, sollten verschont werden. Ist nicht nur fürs Karma-Konto gut.

Beim Dunklen Palast trifft man auf viele imperiale Truppen – unter anderem diesen abhehenden TIE Bomber.



Die regulären Machtkräfte stehen nicht von Anfang an zur Verfügung, sondern werden erst nach und nach freigeschaltet. Man beginnt in jedem Fall mit neutralen Kräften, mit denen man zum Beispiel schneller rennen oder höher springen kann.

Auf der hellen Seite der Macht darf man sich später etwa selbst heilen oder per Obi-Wan-kompatiblen Geistestrick für reguläre Gegner unsichtbar machen, was sehr nützlich ist. Fühlt man sich eher auf der dunklen Seite wohl, darf man einzelne Gegner machtwürgen, mit Energieblitzen um sich werfen oder die »Force Destruction« auslösen – ein dicker Feuerball, der mächtig viel Schaden anrichtet.

Sobald man sich endgültig der einen Seite zugehörig fühlt (und seine Fortschrittspunkte entsprechend verteilt hat), wird die andere komplett gesperrt – man muss sich also ab einem bestimmten Punkt entscheiden, welche Art von Weltraumritter man sein möchte.

Auf dem Weg zu dieser Entscheidung bekommt man in jedem Fall Hundertschaften an Kanonen- beziehungsweise Lichtsäbelfutter vorgeworfen: Sturmtruppler, Kampfdroiden, AT-STs, stachelige Riesenmotten oder die schweinenasigen Gamorreaner, die einem im Nahkampf sehr schnell sehr deutlich machen, dass die Macht die eine Sache ist, eine gut geschliffene Riesenaxt aber eine andere. Grundsätzlich ist die KI der Gegner aber mit »super-simpel« noch am besten beschrieben und liefert kaum mal eine nennenswerte Herausforderung. Ganz anders als die sieben Bosse, mit denen man es im Laufe der etwa zehn bis zwölf Stunden langen Kampagne zu tun bekommt.

Es dauert zwar eine ganze Weile, bis man den ersten Dunkel-Jedi vors Lichtschwert kriegt, bis zum Ende der siebten Mission, um genau zu sein, aber danach geht es mehr oder weniger Schlag auf Schlag: Der erste Kampf gegen den unerfahrenen Yun ist noch

ein Klacks, aber schon der nächste, gegen Gorc und Pic, die zwar grundsätzlich Zwillinge sind, aber unterschiedlicher kaum sein könnten, liefert eine deutlich stabilere Herausforderung – ein Motto, das sich dann bis zum großen Finale gegen Jerec durchzieht.

Jeder Boss wird von einer dramatischen Ansprache des geisterhaften Jedi-Mentors Rahn eingeführt, und all diese Kämpfe werden ganz jediritterlich mit dem Lichtschwert ausgetragen. Was nur leider aus heutiger Sicht nicht sonderlich elegant wirkt – die meisten Duelle lassen sich ganz gut mit einer Mischung aus Kreisgelaufe, Mausegehämmere und kontinuierlicher Selbstheilung meistern. Echte Lichtschwertkampffinesse kam dann erst im 2002er-Nachfolger Jedi Outcast ins Spiel.

Was es dafür aber bereits in Jedi Knight gab, war ein Mehrspielermodus – etwas, das man in Dark Forces noch sehr schmerzlich vermisste. Über LAN oder das Internet in Form von Microsofts »Gaming Zone« durften je nach Spielmodus bis zu 32 Möchtegern-Jedi mit- und gegeneinander antreten, Flaggen einsammeln und sich im Nahkampf die

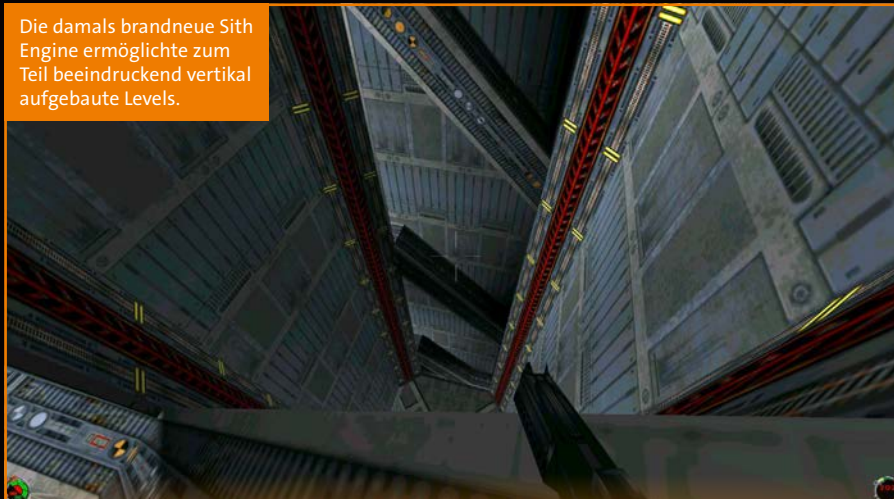
unterschiedlich gefärbten Lichtschwerter präsentieren. Außerdem gewannen hier einige der im Einzelspielermodus eher sinnlosen Machtkräfte wie das Blenden des Gegenübers deutlich an Bedeutung.

Was von »atemberaubend« übrig blieb

Peter Steinlechner nannte die Grafik von Jedi Knight in der GameStar 12/97 noch »atemberaubend« – von dieser Vokabel ist man 25 Jahre später natürlich ein Stück weit entfernt. Aus heutiger Sicht ist das Spiel mit »mmmmmkay« vermutlich noch am besten umschrieben – wenn man es denn überhaupt in voller Pracht zum Laufen bekommt. Denn Jedi Knight war eines der frühesten Spiele, das Microsofts zu diesem Zeitpunkt noch sehr neue »Direct3D«-Schnittstelle zur Darstellung seiner hardwarebeschleunigten 3D-Grafik nutzte – etwas, das Microsoft sogar mit stolzgeschwellter Brust in einer Pressemitteilung vom 28. April 1997 verkündete.

Diese damalige Avantgarde wird heute mit Zickigkeit quitiert, wenn man versucht, das Spiel, das es auf Plattformen wie GOG

Die damals brandneue Sith Engine ermöglichte zum Teil beeindruckend vertikal aufgebaute Levels.



oder Steam für sehr kleines Geld zu kaufen gibt, mit 3D-Beschleunigung zum Laufen zu bekommen – standardmäßig erntet man unter Windows 10 nämlich nur einen schwarzen Bildschirm. Erst die Installation des einen oder anderen Fan-Patches oder der Mod Jedi Knight Remastered lässt das Spiel besser erstrahlen, als die Entwickler es seinerzeit geplant hatten, in Full HD und mit geglätteten Texturen. Das macht es nicht hübscher, aber erträglicher als die sonst maximal möglichen 1280x1024 Punkte im reinen Software-Modus mit 256 Farben.

Ursprünglich war übrigens angedacht, das Spiel auf der damals noch sehr populären Quake-Engine von id Software laufen zu lassen. Aber da diese zu Beginn der Jedi-Knight-Entwicklung noch nicht fertig war, wurde eben selbst ein 3D-System programmiert, das auf den Namen »Sith Engine« hörte. Es handelte sich dabei um den offiziellen Nachfolger der »Jedi Engine«, die in Dark Forces sowie LucasArts' 1997er Wildwest-Shooter Outlaws zum Einsatz kam. Anders als diese war das Sith-System eine echte Polygon-3D-Engine, vergleichbar mit den Quake-2- und Unreal-Triebwerken der damaligen Zeit, mit mobilen Lichtquellen, freier Maussicht und zum Teil zerstörbarer Umgebung.

An die Eckigkeit aller Figuren sowie die generelle Detailarmut der Umgebung gewöhnt man sich nach einiger Zeit. Es gibt aber eine Sache bei Jedi Knight, die auch in weiteren 25 Jahren noch für Fremdschänpusteln sorgen dürfte – und das sind die Filmsequenzen! Der überwiegende Teil der Handlung wird in kurzen und krümelig aufgelösten Videos erzählt, in denen Schauspieler vor gerenderten Hintergründen agieren. Wobei der Begriff »Schauspieler« vielleicht übertrieben ist, da er eine gewisse Professionalität und vielleicht sogar Begabung vorgaukelt, die hier bei keinem einzigen der Beteiligten sichtbar wird. Für Fans von Trash-Unterhaltung ist die knappe halbe Stunde an Material natürlich pure Glückseligkeit. Alle anderen dürften froh darüber sein, dass LucasArts diese sehr spezielle Idee unmittelbar nach Jedi Knight wieder aufgegeben hat.

An der akustischen Seite der Macht wurde nicht gespart: Zum einen gibt es da sehr vie-



Die Handlung wird in technisch okayen, schauspielerisch aber tragisch schlechten Filmchen vorangetrieben.

Die Bosskämpfe werden mit dem Lichtschwert ausgetragen. Nicht im Bild: der epische Original-Soundtrack von John Williams.



le Soundeffekte, die man genau so aus den Filmen kennt. Droiden brummen und piepsen und bratzen sehr vertraut, Laser zischen und pewpewen, AT-STs knirschen und klonken, Sturmtruppen werfen einem bekannte letzte Worte entgegen. Das wahre Highlight aber ist natürlich der sensationelle Soundtrack von John Williams, der hier einfach in seiner Originalform eingespielt wird – zu einem großen Teil sogar direkt von der CD, also in exzellenter Qualität!

Bye-Bye, Kyle!

Zu seiner Veröffentlichung hat Jedi Knight fast durchgehend für Begeisterung gesorgt:

Peter Steinlechner nennt es in der GameStar 12/97 »das beste Actionspiel in dieser Galaxis« und vergibt machtwersessene 90 Prozent. Zeitgleich verleiht Oliver Menne in der PC Games 93 Prozent, seiner Meinung nach übt Jedi Knight »eine Faszination aus, die momentan in diesem Genre kein Spiel zu bieten hat«. Und in der PC Player ist das Spiel Volker Schütz fünf von fünf Sternen wert, seiner Meinung nach ist Jedi Knight »ein brillantes Spiel«.

Bis heute steht der Metacritic-Schnitt bei 91, es war »Game of the Year 1997« in der 164. Ausgabe der amerikanischen »Computer Gaming World« und findet sich regelmäßig in den höheren Rängen der meisten »Die besten Star-Wars-Spiele aller Zeiten«-Listen wieder. Kein Wunder also, dass nur wenige Monate nach dem Hauptspiel ein Add-on namens Mysteries of the Sith folgte. In der Erweiterung hat der einstige Protagonist Kyle jedoch nur noch eine Nebenrolle. Stattdessen schlüpft man in die Polygonhaut von Mara Jade, einer Schülerin von Kyle, die sich fünf Jahre nach den Geschehnissen des Hauptprogrammes 14 Missionen lang auf die Suche nach einem wichtigen Jedi-Artefakt begibt. Dazu gibt es noch 15 frische Karten für den Mehrspielermodus, die zum Teil auf bekannten Star-Wars-Lokalitäten wie Tatooine oder dem Thronsaal des Imperators basieren. Ebenfalls enthalten: zusätzliche Waffen und Macht-Fähigkeiten, eine



Bitte nicht erschrecken! Ja, diese Grafikpracht galt 1997 noch als State of the Art!



Jedi Knight läuft auf modernen Systemen nur mit zusätzlichen Patches in seiner vollen Pracht.

technisch aufgebohrte 3D-Engine, neue Gegner wie den gigantischen Rancor sowie Cutscenes, die direkt aus der Engine heraus präsentiert werden und nicht mehr in schauderhaften Filmszenen. Oder anders ausgedrückt: eine durch und durch hervorragende Erweiterung, die genauso gute Wertungen kassierte wie das Hauptspiel. Zum Beispiel abermalige 90 Prozent in GameStar 4/98.

Danach verließ LucasArts dieses spezielle Steuer und ließ die Newcomer von Raven Software ran, die 2002 beziehungsweise 2003 die sehr guten Fortsetzungen Jedi Outcast und Jedi Academy entwickelten, jeweils auf Basis der populären Quake-3-Engine (auch bekannt als »id Tech 3«). Danach hätte es eigentlich noch ein direktes Sequel zu Jedi Outcast namens Jedi Knight 3: Brink of Darkness geben sollen, das die Kyle-Katarn-Saga zu einem Abschluss gebracht hätte. Aber das kam nie aus der Konzeptphase heraus, da nach der Veröffentlichung von Jedi Academy beschlossen wurde, diesen Handlungsstrang nicht mehr weiterzuführen. Die Welt erfuhr erstmals offiziell im 2008 erschienenen Buch »Rogue Leaders: The Story of LucasArts« davon – in Form eines kontextlosen Logos!

Einmal Jedi-Ritter, immer Jedi-Ritter!

Aus heutiger Sicht ist Jedi Knight klar veraltet. Nicht nur sieht es aus wie eine Star Wars-Mod für Minecraft, es präsentiert auch viele Designkonventionen, die heutzutage aus sehr gutem Grund als nicht mehr zeitgemäß gelten:

- ausufernd große Levels mit sehr schlechter Orientierung,
- schnelle und unerklärliche Tode,
- schwer erkennbare, garstig versteckte Zugangskarten,

- wahnsinnig nervende Minen, denen man kaum ausweichen kann und die einem empfindlich viel Energie wegsprengen,
- oder die Tatsache, dass mehr oder weniger durch Zufall definiert wird, was eine Tür oder eine Schalter ist, und was nicht.

Und dennoch packe ich es alle paar Jahre mal wieder aus, spiele es eine Weile (oder wie in diesem Fall sogar mal wieder komplett durch) und erinnere mich sehr gerne daran, wieso es mir damals, Ende der 90er Jahre, so viel bedeutet hat.

Zum einen hat es viele eindrucksvolle Momente: der Besuch im Haus von Kyles ermordetem Vater, gefolgt von der Videobotschaft an seinen Sohn, die damit endet, dass dieser sein Lichtschwert erhält. Die seinerzeit schier überwältigende Vertikalität von Levels wie Nar Shaddaa. Der Marktplatz von Barons Hed, der den Eindruck vermittelt, vor lauter Leben und Aktivität nur so zu platzen. Die dramatischen Ansprachen zur Einfüh-

rung der einzelnen Bossgegner. Trotz aller Blockgrafik und Schauspielerei auf »GZSZ«-Niveau fühlt sich das Spiel noch bis heute sehr starwarsig an, selbst und gerade nach 25 Jahren Reifezeit. Zum anderen werde ich nie vergessen, was für einen atemberaubenden Anblick das Spiel damals bot: Ende 1998 war ich frischgebackener Redakteur bei PC Joker und hatte bis dahin noch nie ein Spiel mit 3D-beschleunigter Grafik gesehen. Da saß ich nun also in der Redaktion, 22 Jahre jung, und holte alles nach, was ich mit der brandneuen »Orchid Righteous 3D«-Karte in meinem Arbeitsrechner nur nachholen konnte: GLQuake, Wing Commander Prophecy, MDK, Tomb Raider – sowie natürlich Jedi Knight. Es ist kaum in Menschenworten zu fassen, wie spektakulär das seinerzeit aussah! Ich habe so viele Nächte so begeistert durchgespielt! Es war mein erstes Spiel mit 3D-Beschleunigung. Mein Erstkontakt mit der Welt der echten Jedi. Und vor allem: mein erstes Lichtschwert! ★

25 Jahre sind eine lange Zeit: Speziell die Außenbereiche von Jedi Knight wurden vom Zahn der Zeit ordentlich abgekaut.



DAS NEUE KOMPENDIUM ZUM FLIGHT SIMULATOR

JETZT BESTELLEN!



DEUTSCHLAND IM DETAIL

Schicke Sehenswürdigkeiten und Flughäfen dank Update

VON ECHTEN FLIEGERN FÜR EINSTEIGER UND PROFIS

Guides zu Flughäfen, Navigation, Flugzeugen, Addons uvm.

JETZT HEBT DIE KONSOLE AB!

Taugt das Sim-Schweregewicht auch mit Gamepad und TV?

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

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

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

oder ganz einfach online bestellen: www.gamestar.de/flightsim

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,90 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 4,50 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



The Stanley Parable: Ultra Deluxe

NICHT LESEN!

Manche Spiele entziehen sich unserem normalen Testprozedere.
Weil sie keine normalen Spiele sind. Von Michael Sonntag

**Michael Sonntag**

Für Michael Sonntag (thaneros auf Twitch) kann ein Videospiel gar nicht meta genug sein. Er ist großer Fan von Spielen wie The Stanley Parable, die Spielern erlauben, einen Blick hinter die Levelbeschränkungen zu werfen und zu verstehen, was sie da eigentlich machen.



Dieses Spiel lügt! Oder vielleicht auch nicht!



Worum geht es in Videospielen eigentlich? Findet es heraus und gleichzeitig auch nicht.



**Das hier ist ein Test eines Videospiels.
Das ist so, weil »Test« drinsteht.
Alles andere wäre ein videospield-
journalistisches Verbrechen.**

Aber The Stanley Parable hat ein Problem. Das betrifft sowohl das Original von 2013 als auch seine neue Ultra-Deluxe-Version: Es ist nahezu unmöglich, einen Test darüber zu schreiben. Wörter können nicht vermitteln, was das Spiel mit seinen Spielern und Spielerinnen macht. Hinzu kommt, dass jedes einzige Wort über das Spiel ein Spoiler wäre. Ja, wirklich. Ihr glaubt mir nicht? Passt auf!

»Eimer.«

Seht ihr? Jetzt habe ich schon zu viel gesagt. Tut mir leid. Daher kann ich euch jetzt nur mit dem abgedroschensten Spruch überhaupt kommen. Stellt euch einfach vor, dass ich eine sehr coole, dunkle Stimme dabei hätte: »Ihr müsst es selbst erleben!« Uhh, habt ihr das auch gespürt?

Ganz ehrlich? Ich mag solche Leute nicht, die immer so tun, als hätten sie das geheime Königswissen der Welt gepachtet, und dann recht verschwörerisch tun. Diese Besserwissersprüche wollte ich damals schon bei »Matrix 4« nicht hören, und ich scheine ja nicht viel verpasst zu haben. Und ich weiß wirklich nicht, wer schlimmer ist: die Leute, die ohne jede Vorsicht alles spoilern, oder die Leute, die gar nichts sagen und immer so allwissend zwinkern, als ob sie Morpheus' rote Pillen wie Tic Tacs schlucken.

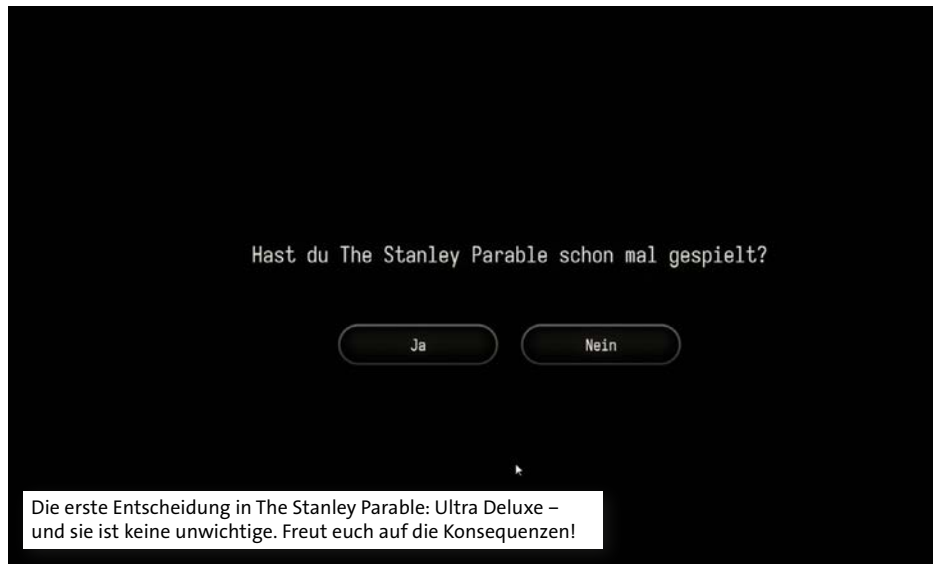
Aber ich stehe immer noch vor einem Dilemma: Wie erkläre ich euch jetzt, dass ich keinen Test über The Stanley Parable: Ultra Deluxe schreiben kann, obwohl es super ist?

Ein paar Fakten zu diesem geheimnisvollen Titel kann ich ja immerhin noch spoilerfrei erwähnen: Das Spiel ist am 27. April für PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series und die Nintendo Switch erschienen und kostet 22 Euro. In The Stanley Parable spielt ihr Stanley. Es ist einer dieser First-Person-Walking-Simulatoren, in denen ihr nicht schießen könnt. »Aber wenn ich nicht schießen kann, was soll ich denn da überhaupt machen?« Eine berechtigte Frage. Wie wäre es, euch selbst zu hinterfragen, euer Verhalten, eure Wünsche, euer ganzes Dasein, euer ...



**Das hier ist ein Test eines Videospiels.
Das ist so, weil »Test« drinsteht.
Alles andere wäre ein videospield-
journalistisches Verbrechen.**

Aber es ist nun mal unmöglich, einen Test über The Stanley Parable: Ultra Deluxe zu schreiben, das war eigentlich schon damals bei seinem ersten Erscheinen so. Es gibt zwei Arten von Spielern: diejenigen, die das Original damals gefeiert haben, und diejenigen, die einen Geschwindigkeitsrekord im Deinstallieren aufgestellt haben. Erstere werden die Ultra-Deluxe-Version umso mehr feiern, weil sie sich noch



mal selbst übertrifft und das Experiment noch viel weiter treibt – ohne eine echte Fortsetzung zu sein. Zweitens werden ihren Rekord im Deinstallieren sicher noch einmal überbieten, weil sie noch viel weniger verstehen werden, warum jemand so etwas entwickelt. Geschweige denn spielen will.

In The Stanley Parable müsst ihr viel laufen, viel zuhören, und manchmal dürft ihr sogar einen Knopf drücken. Und wenn ihr euch darauf einlassen könnt, werdet ihr oft loslachen, oft verwirrt sein und sogar etwas über euch selbst lernen. Habt ihr euch schon jemals gefragt, was die Definition von Wahn... eines Videospiels ist?



Das hier ist ein Test eines Videospiels. Das ist so, weil »Test« drinsteht.

Stellt euch einfach folgendes Szenario vor: Morpheus (ihr wisst schon, der glatzköpfige, cool bebrillte Typ aus »Matrix«) sitzt euch gegenüber und bietet euch zwei Pillen an, eine blaue und eine rote. Welche würdet ihr nehmen? Wenn ihr dann einen Schokoriegel aus eurer Hosentasche hervorholen und genüsslich vor Morpheus verputzen würdet, nur um zu sehen, was passiert, dann habt ihr The Stanley Parable verstanden. Auch wenn das Spiel nur aus wenigen Räumen (obendrein meistens öde Büros) besteht, findet ihr hier mehr »Freiheiten« als in jedem Open-World-Spiel.

Der ehemalige GameStar-Chefredakteur Jochen Gebauer schrieb im Jahr 2013 über The Stanley Parable: »(...) denn es

ist ein wunderbares, ja wegweisendes Un-Spiel, das es unbedingt verdient, genossen zu werden. Falls Ihnen mal wieder jemand erzählt, dass Spiele keine Kunst seien, dann haben Sie meinen Segen, ihm The Stanley Parable kräftig über den engstirnigen Schädel zu ziehen.«

Das markige Zitat des Kollegen gilt heute ebenso wie damals. Während das Original bereits Spieler auf die Metaebene aller Videospiele entführte, fügt der neue Ultra-Deluxe-Inhalt dem Ganzen jetzt noch eine wunderbare Analyse/Parodie der vergangenen neun Jahre Videospieldgeschichte hinzu. Denn genauso wie wir und unser Lieblingsmedium sich weiterentwickelt haben, so hat sich auch dieses Schwarze Loch von Video(nicht)spiel weiterentwickelt.

The Stanley Parable: Ultra Deluxe ruft uns als Spieler dazu auf, uns selbst den Spiegel vorzuhalten. Um mit uns die Schönheiten von Videospielen zu zelebrieren. Um sich mit uns in die Schattenseiten von Videospielen zu stürzen. Um mit uns über allgemeine Videospieldgeschmäcker zu reflektieren. Um uns »The Stanley Parable kräftig über den engstirnigen Schädel zu ziehen«. Und um uns gewissermaßen mal die Person zu zeigen, die uns die Ego-Perspektivenkamera hält. Und sich mit ihr zu unterhalten. Das ist nicht nur verstörend, das ist auch unglaublich lustig.



Das hier ist kein Test von The Stanley Parable: Ultra Deluxe. Auch wenn »Test« drinsteht. Das wäre nämlich ein videospieldjournalistisches Verbrechen.

In den Tiefen von Fallout

CTHULHU RUFT

Bethesda's verborgene Horrorstory: Ein Kult will das Ödland mit mysteriösen Artefakten kontrollieren. Die ersten Hinweise lieferte bereits Fallout 3.

Von Michael Sonntag



Michael Sonntag

Auch wenn Michael als Gaming-Journalist und Dozent arbeitet, versteht er sich eher als Geschichtenjäger im Gaming-Bereich. Egal um welches Genre und Spiel es dabei geht: Solange irgendwo eine Leidenschaft dafür brennt, hat er die Fährte schon aufgenommen.



Unser Gesprächspartner

Landsquid Birdrider ist langjähriger Lore-Tuber und sammelt für seine Zuschauer alles interessante Hintergrundwissen, das es über Spiele wie Fallout und Resident Evil dort draußen gibt. Ihr findet ihn auf YouTube.

Die Entstehung der Supermutanten, die unzähligen Vault-Experimente, der mysteriöse Fremde: Das Fallout-Universum steckt voller Geheimnisse und Rätsel. Aber welches Ge-

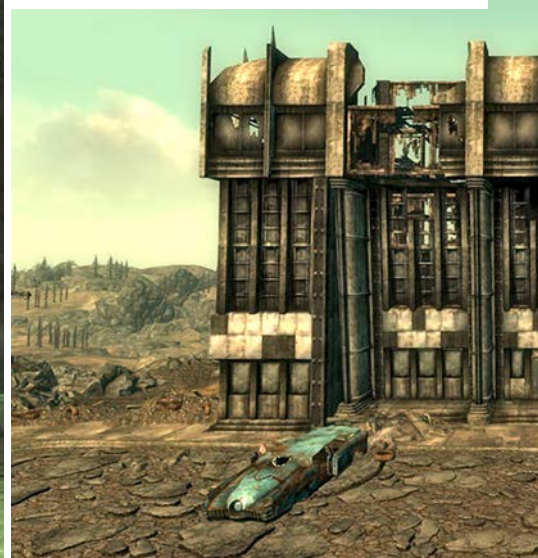
heimnis gehört zu den größten und verstörendsten im verstrahlten Ödland? Das fragen wir einen, der es wissen muss. Landsquid Birdrider, so sein Künstlername, ist ein Lore-

Tuber, also gewissermaßen ein Gaming-Archäologe, der sich durch sämtliche Dokumente, Audio-Logs und Zusatzinfos wühlt, um alle Geheimnisse und Hintergründe der

Der Obelisk in den Dunwich-Katakomben wurde laut dem Game Guide zu Fallout 3 für ein Wesen namens Ug-Qualtoth erbaut.



Von außen unscheinbar, innen drin die schlimmste Hölle: Im Dunwich-Gebäude in Fallout 3 treibt eine mystische Macht alle Menschen in den Wahnsinn.



Wer in Dunwich Borsers auf den Grund einer radioaktiven Wassergrube taucht, entdeckt diesen Kopf.



Was ursprünglich mal als Spaß der Entwickler begonnen hat, mündete inzwischen in eine riesige Schnitzeljagd einiger Fans, die eines offenbaren soll: Es gibt einen Kult in Fallout, der selbst nach der nuklearen Auslöschung die Weltherrschaft mit uralten Artefakten an sich reißen will.

Ein verfluchtes Buch

Die allererste Spur zum Cthulhu-Mythos gibt es in Fallout 3. Im Südwesten der Karte befindet sich das Dunwich-Gebäude, ein ehemaliges Bürogebäude der Bergbaugesellschaft Dunwich Borsers LCC. »Das ist eine Anspielung auf Lovecrafts Kurzgeschichte ›Das Grauen von Dunwich‹, in der ein verfluchtes und mächtiges Buch eine zentrale Rolle spielt«, erklärt Landsquid. Die Dunwich-Ruine zu erkunden, ist allein schon ein verstörendes Erlebnis. Objekte verschwinden, rätselhafte Stimmen flüstern, und Spieler und Spielerinnen plagen Visionen aus der Vorkriegszeit. Holodisks offenbaren: Hier suchte ein Mann seinen Vater, der offenbar durch ein mysteriöses Buch wahnsinnig ge-

worden war. Im Untergeschoss des Gebäudes erfahren wir, dass Vater und Sohn inzwischen das gleiche Schicksal teilen und in Ghule verwandelt worden sind, dazu verdammt, einen Obelisken anzubeten. Fürs Erste endet die Geschichte hier, bis sie im DLC Point Lookout fortgesetzt wird.

Ein Kult aus Familien

In einem Wirtshaus gibt Obadiah Blackhall den Auftrag, das besagte Buch zu ihm zurückzubringen, das von Sumpfkultisten gestohlen wurde. Es sei ein altes Familienerbstück seiner Ur-Ur-Ur-Großmutter Constance. Der Spieler hat nun die Wahl, den Auftrag auszuführen oder das Buch am Obelisken im Dunwich-Gebäude zu zerstören. Aber diese Quest sollte ursprünglich anders verlaufen und neue Informationen ans Tageslicht bringen, wie Landsquid erklärt: »Es gibt da in den Spieldateien interessanterweise nicht verwendete Texte. Im Spiel erfährt man so gut wie nichts über Obadiah. Aber die gestrichenen Texte offenbaren, dass die Blackhalls mit den Dunwichs verwandt sind.« Aus den gestrichenen Dialogzeilen: »Constance hatte einen Bruder, Richard Dunwich. Er war ein wohlhabender Geschäftsmann in einer Stadt im Norden, und seine Firma hatte dort ein ganzes Bürogebäude. Wie sie war er vom Okkulten besessen, und im Gebäude seiner Firma befindet sich ein monströser Gegenstand. Dieses Buch war schon immer davon angezogen.« So scheint es in Fallout mehrere Familien zu geben, die alle anscheinend demselben Kult angehören und nach Artefakten suchen, die Unsterblichkeit und große Macht verleihen. Eine weitere dieser Familien sind die Cabots aus Fallout 4.

Eine uralte Zivilisation

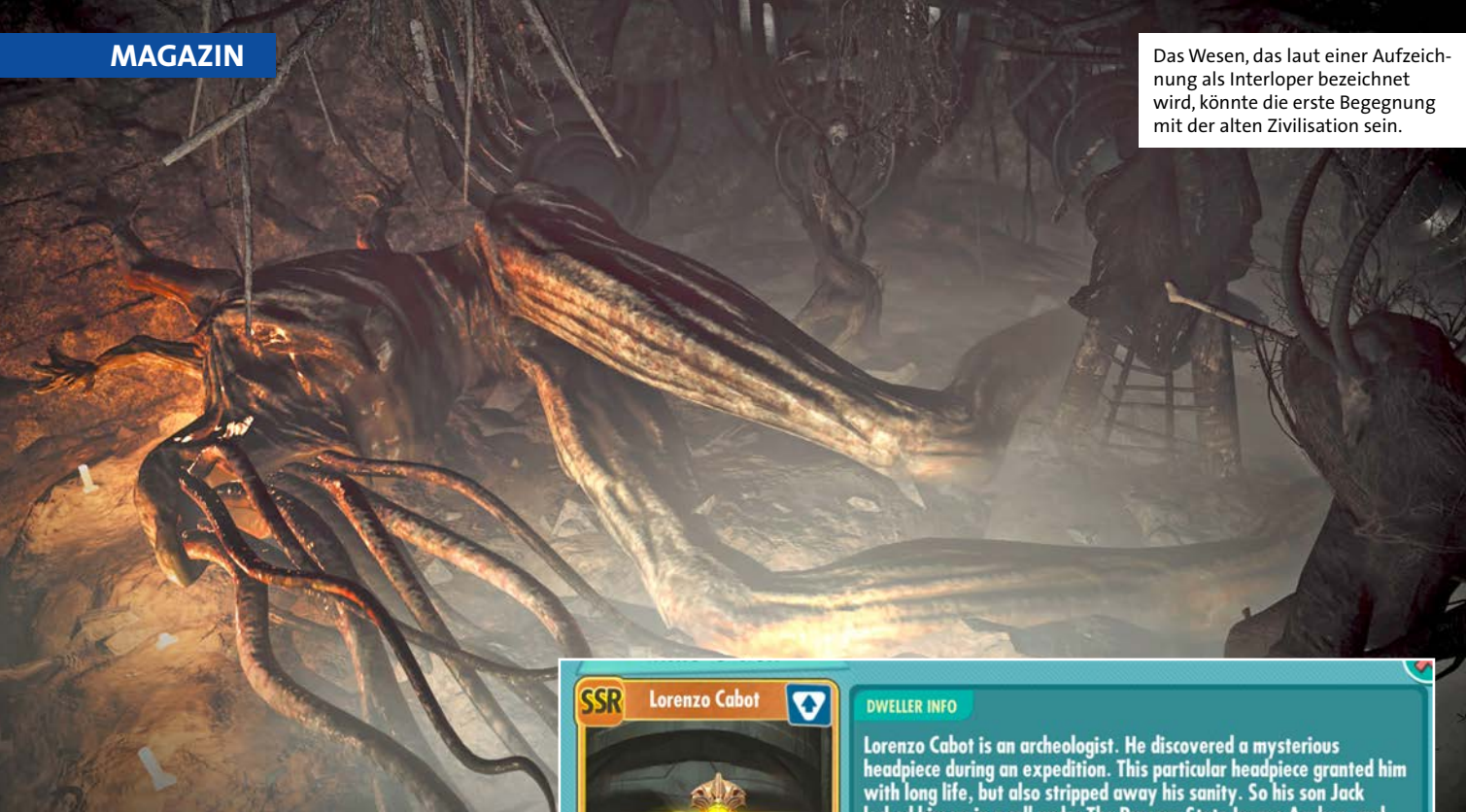
Im Ödland rund um die Fallout-4-Hauptstadt Boston kann man auf einen Mann namens Jack Cabot treffen, der den Auftrag vergibt, seinen Vater Lorenzo zu ermorden. Dieser war früher Abenteurer und entdeckte im Jahr

Spiele aufzudecken. Dabei gehört der Cthulhu-Mythos für ihn zum größten Mysterium in der postapokalyptischen Fallout-Serie. »Der Cthulhu-Mythos wurde von H.P. Lovecraft geschaffen und hat diesen kosmischen Horror zur Basis, dass quasi irgendwelche uralten und übergreifenden Mächte schon lange vor der Menschheit auf der Erde existiert haben und dass die Menschen nur kleine Statisten für sie darstellen«, sagt Landsquid. »Und es gibt bei Bethesda anscheinend ein paar Lovecraft-Nerds, die überall in den Spielen Easter Eggs und Referenzen eingebaut haben.«

Lorenzo Cabot ist ein unsterblicher Abenteurer, der wegen seiner Kräfte so gefährlich wurde, dass seine Familie ihn in ein spezielles Gefängnis sperrte.



Das Wesen, das laut einer Aufzeichnung als Interloper bezeichnet wird, könnte die erste Begegnung mit der alten Zivilisation sein.



1894 auf einer seiner Expeditionen die Ruinen der Stadt Ubar, die eine fremde Spezies 4.000 Jahre vor den ersten menschlichen Zivilisationen erbaut haben soll.

Von seiner Reise brachte er eine Krone mit, die ihm ewiges Leben und Psi-Kräfte verlieh. Zu gefährlich für die Welt sperrten die Cabots ihn in ein Gefängnis. Um aus diesem auszubrechen, treibt Lorenzo nun Raider in der Umgebung mit flüsternden Stimmen in den Wahnsinn. Auch hier kann der Spieler entscheiden, ob er Jacks Auftrag ausführt oder Lorenzo auf die Welt loslässt.

Kontrollierende Stimmen, uralte Zivilisationen, Artefakte – diese Aspekte treten erneut auf, wenn der Spieler das Bergwerk Dunwich Borers in Fallout 4 aufsucht. Der Abbau von Materialien diente dort nur zur Tarnung, in Wirklichkeit sollten die Arbeiter nach einem mysteriösen Dolch suchen und wurden durch rätselhafte Stimmen in den Minen wahnsinnig. Ähnlich erging es den Raidern, die nach dem Weltuntergang hier nach Eisen suchen wollten. Ähnlich wie im Dunwich-Gebäude lässt sich auch hier auf der untersten Ebene des Dungeons ein Platz für Zeremonien und Menschenopferung finden. Und noch etwas anderes, das eine viel größere Kettenreaktion in Gang setzt.

»Unten in der Tempelanlage kann man in ein Loch mit radioaktivem Wasser tauchen. Und in diesem Loch starrt einen ein halb vergrabener Steinkopf an«, erklärt uns Landsquid Birdrider im Interview. Dieser Steinkopf bereitet den Boden für eine sehr verstörende Theorie und taucht faszinierendweise auch in Fallout Shelter Online auf, um eine sehr interessante Verbindung herzustellen: »In Fallout Shelter Online (...) sammelt man Sammelkarten von den einzelnen Charakteren, die es über Fallout hinweg so gibt, und Lorenzo hat eine eigene Sammelkarte. Und hinter ihm ist ein großer, stei-



In Fallout Shelter Online können die Spieler Sammelkarten sammeln, so auch die von Lorenzo Cabot – mit einem interessanten Hinweis.

nerner oder metallischer Kopf abgebildet, der ziemlich genau so aussieht wie der, den man halb vergraben in Dunwich Borers sehen kann. Wenn man sich diesen Kopf in den Spieldateien anschaut, dann ist das der gleiche, der überall in Fallout 4 in den Städten an den Wänden zur Zierde hängt. Ursprünglich dachte ich, dass Bethesda hier einfach das Asset recycelt hat. (...) Aber eben diese Sammelkarte mit Lorenzo und dem Kopf im Hintergrund wirkt so, als würden sie das jetzt quasi offiziell in den Kanon einbauen, dass es irgendwas mit diesen Köpfen auf sich hat. Und es gibt diese Fan-Theorie, die ich ganz schön finde, dass diese alten Alien-Relikte die Architekten beeinflussen, vielleicht unterbewusst, diese Köpfe zu bauen, um die uralte Zivilisation zu verehren. Oder was auch eine Möglichkeit ist, dass die Reichen und Mächtigen, die diese Städte erbaut haben und Mitglieder dieses Kultes sind, deswegen diese Köpfe bauen lassen. Das sind die zwei gängigen Theorien.«

Der Spezies begegnen

Fallout 76 führt vermutlich den Cthulhu-Mythos vorerst zu einem Abschluss. In der Lucky Hole Mine können Spieler ein mysteriöses Wesen namens Interloper entdecken, das schon lange vor dem Krieg von Menschen

verehrt wurde, wie Aufzeichnungen zeigen. Im Spiel selbst kann dieses Wesen zwar attackiert, aber nicht getötet werden. Welcher Spezies es genau angehört, ist unklar, aber auch hier werden interessante Hinweise gestreut. »Das sieht aus wie ein fast schon humanoides Wurzelgeflecht, das am Boden liegt und bartartige Tentakel bewegt und komische Geräusche von sich gibt. Selbst für alle verstrahlten Wesen, die wir aus der Reihe kennen, ist das etwas total Fremdartiges. So etwas gibt es nirgendwo sonst in Fallout 76 oder in der Fallout-Welt. Und in der Kammer, in dem dieses Wesen liegt, wurden überall wieder – und das sehr deutlich – diese metallischen Köpfe platziert. Das könnte wieder eine Verbindung zum Cthulhu-Kult darstellen.«

Landsquid vermutet hier die erste Begegnung mit der fremden Alien-Spezies, deren Stadt Lorenzo auf seiner Expedition entdeckt hat, deren Artefakte viele mächtige Familien suchen und die letztendlich alles steuert. Letztendlich, das betont der Lore-Tuber, bleibt der Mythos aber am Ende ein riesiges Geflecht aus Easter Eggs und Theorien, das Entwickler Bethesda immer mit neuen Brotkrumen weiterspinnt. Und dieses Suchen, Vermuten und Kopfzerbrechen sei der große Spaß daran. ★



Star Atlas

STERNE VOLLER GELD

Jeder Mensch soll eines Tages Star Atlas spielen und dabei nicht nur Spaß haben, sondern auch Geld verdienen. Was steckt hinter den irren Plänen? Von Dom Schott

NFTs, also »non-fungible tokens«, spalten die Welt der Spiele in zwei ungleich große Gruppen. Auf der einen Seite die begeisterten Enthusiasten, die in den mutmaßlich einzigartigen, digitalen Verkaufsobjekten die Zukunft des monetarisierten Spiels sehen. Ihnen gegenüber stehen die Kritiker, die NFTs schlichtweg für Betrug halten: Die Transaktion einer digitalen Ware, die gar nicht existiert und die der Käufer auch nicht wirklich besitzen kann. Entgegen laut geäußelter Kritik schickt sich ein großes, international zusammengesetztes Entwicklerteam mit Sitz in Singapur an, auf der umstrittenen NFT-Technologie ein komplettes MMO-Strategiespiel aufzubauen: Star Atlas.

Name und Spielkonzept sind dabei eng am prominenten Weltraumspiel Star Citizen angelehnt, auch wenn das Entwicklerteam Automata Inc. das im Interview bestreitet. Die Pläne sind auf jeden Fall ähnlich hochfliegend, wenn nicht sogar noch wahnwitziger als bei Chris Roberts' Weltraum-Sandbox. Spieler sollen in einem gigantischen Universum Rohstoffe abbauen, Raumschiffe konstruieren und Kriege führen. Und das alles mit richtigem, echtem Geld.

Zu sehen gibt's von Star Atlas bisher vor allem Theoretisches: ein Render-Trailer, dazu viele Konzeptzeichnungen, die mit coolen Raumschiffdesigns und hübschen Weltraummotiven die Fantasie von Space-Fans

aus aller Welt anheizen. Konkrete Infos oder gar Gameplay sind dagegen Mangelware.

GameStar hat Star Atlas, das erst in einigen Jahren erscheinen soll, aber jetzt schon um Spieler wirbt, genauer unter die Lupe genommen und einen der Firmengründer mit den drängendsten Fragen konfrontiert: Warum ein NFT-Spiel? Wie funktioniert die Monetarisierung des Weltraumabenteuers? Und wann soll es losgehen?

Vier Entrepreneurere wollen Geschichte schreiben

Die Vision von Star Atlas (Slogan: »History has begun«) ist fest mit dem Selbstbild des Entwicklerteams, allen voran der vier Grün-

Star Atlas erscheint erst in ein paar Jahren, vom Marktplatz abgesehen existieren bisher nur Trailer und hochwertige Artworks als Platzhalter für das eigentliche Spiel. (Bild: Automata)





Spielerinnen und Spieler sollen sich, so die Vision, im Weltraum von Star Atlas einer der drei Fraktionen anschließen. (Bild: Automata)



Die Artworks wie auch die Trailer sind professionell gemacht. (Bild: Automata)

Die vier Gründer im Photoshop-Raumanzug. (Bild: Automata)



der von Automata verknüpft. Daher lohnt zuerst ein Blick auf die wichtigsten Köpfe und ihr Leben vor Star Atlas, bevor wir das Spiel näher unter die Lupe nehmen. Automata wurde im Sommer 2020 von vier Männern gegründet: Michael Wagner, mehrfacher Firmengründer und Blockchain-Enthusiast. Pablo Quiroga, erfolgreicher Start-up-Gründer mit Schwerpunkt auf pflanzlichen Heilmitteln und der Anwendung von Cannabis in der Psychotherapie. Danny Floyd, klassischer Spieleindustrieveteran, der erst für Electronic Arts, dann als selbstständiger Firmengründer Spiele entwickelte und vertrieb. Und schließlich noch Jacob Floyd, der »Kreativkopf« des Teams mit über zehn Jahren Erfahrung in der App-Entwicklung und einer Expertise für stylische Designs.

Alle vier sind mit der Tech-Industrie und Start-up-Welt vertraut und gut vernetzt. Ihre Arbeit verbindet der Enthusiasmus für neue, experimentelle Technologie – allem voran die Blockchain und seit kurzem nun auch NFTs. Es sind Entrepreneure, die mit großem Selbstbewusstsein ihr Spiel Star Atlas als neuen Meilenstein beschreiben und sich für passende Pressebilder in Astronautenanzüge photoshopen lassen.

Trotz des inszenierten Tatendrangs arbeiten die vier natürlich nicht alleine an Star

Atlas, sondern haben ein großes, erfahrenes Team um sich versammelt und darüber hinaus drei Outsourcing-Studios engagiert. Dazu gehört auch Sperasoft, ein alteingesessenes Studio im Silicon Valley, das in der Vergangenheit an Spielen wie Halo Infinite, Assassin's Creed Valhalla und Rainbow Six: Siege in allen Bereichen der Entwicklung mitgearbeitet hat. Es wird also geklotzt und nicht geklettert. Das Team verkauft Star Atlas als professionelles Spielprojekt mit modernster Technologie – und das klappt so weit tatsächlich ganz gut.

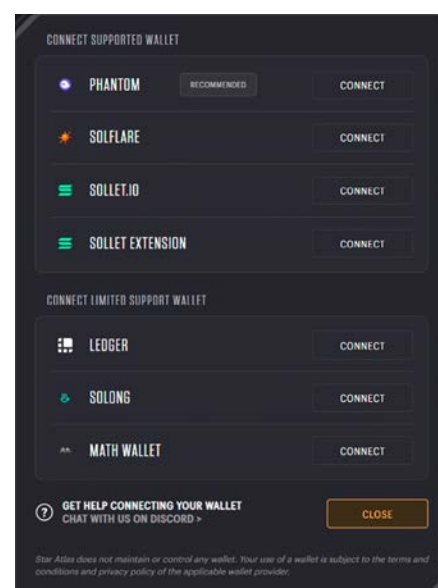
Allmachtsfantasie küsst Space-Kapitalismus

Überraschenderweise spuckt allerdings die E-Mail-Adresse, die wir in der Kontaktzeile auf der modern gestalteten Website des Projekts (www.staratlas.com) finden, zunächst eine Fehlermeldung aus. Unsere Interviewanfrage landet deshalb ungeöffnet wieder in unserem Postfach.

Nach der Suche in den Untiefen eines Press-Kits entdecken wir schließlich eine zweite Adresse, die dieses Mal direkt ins Büro des PR-Chefs führt. Und der arrangiert kurzerhand ein Interview mit Michael Wagner, einem der Gründer des Entwicklerteams, dem wir unsere vielen Fragen stellen

können. Vorher aber schauen wir uns an, wie Star Atlas denn nun genau funktioniert.

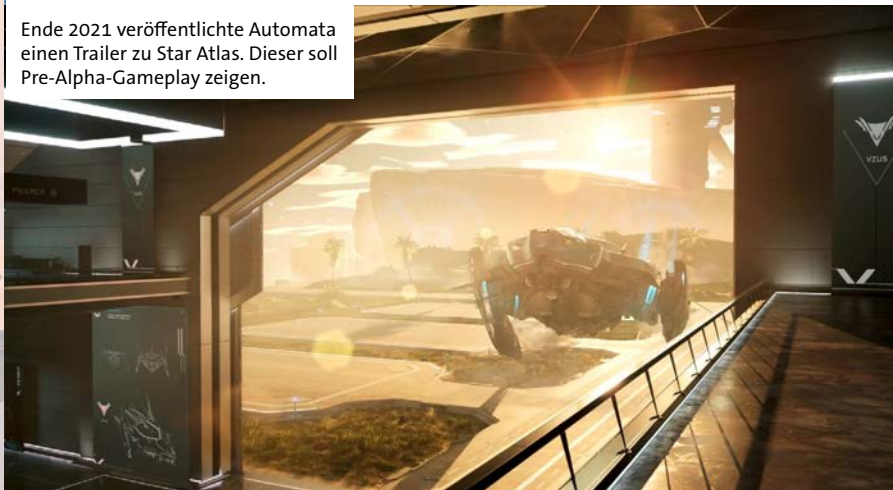
Die visuelle Ähnlichkeit zum Weltraumabenteuer Star Citizen, die auf der Hand liegt, setzt sich beim Spielprinzip fort: Spieler und Spielerinnen kaufen Raumschiffe,



Fraktionen können schon jetzt gewählt werden. Aber nur, wenn man sein Wallet mit dem Spiel verbindet. (Bild: Automata)

SZENEN AUS DEM TRAILER

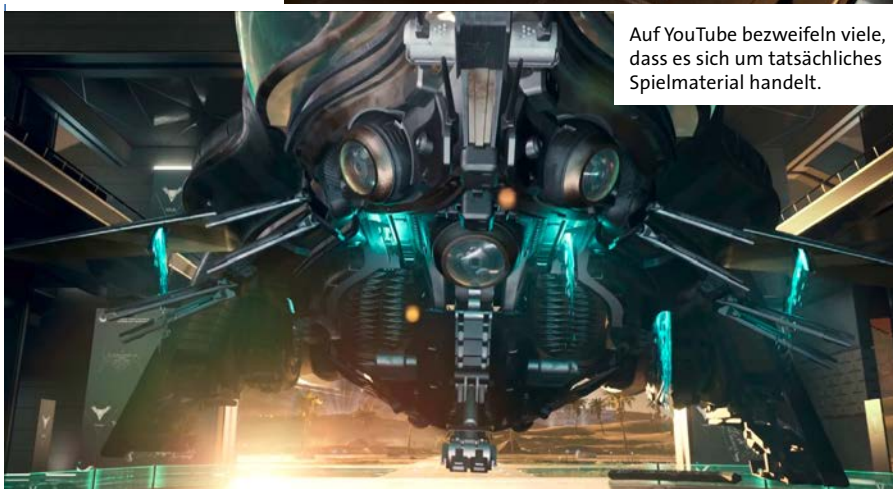
Ende 2021 veröffentlichte Automata einen Trailer zu Star Atlas. Dieser soll Pre-Alpha-Gameplay zeigen.



Wie Ego-Perspektive und Grand-Strategy-Gameplay zusammengehen sollen, darüber schweigen sich die Entwickler aus.



In Sachen Technik soll die flammneue Unreal Engine 5 zum Einsatz kommen.



Auf YouTube bezweifeln viele, dass es sich um tatsächliches Spielmaterial handelt.

bauen Ressourcen ab, handeln mit anderen, etablieren Handelsrouten und bekämpfen sich in Raumschlachten – ein gigantisches Sandbox-Spiel ohne vorgeschriebene Ziele und mit maximaler spielerischer Freiheit. Obwohl der Entwickler Star Atlas als Strategiespiel bezeichnet, sollt ihr euch aus der Ego-Perspektive ins Innere von Raumschiffen und Stationen begeben können. So zumindest lautet das Versprechen. Inwiefern das dann auch wirklich eingelöst werden kann, wird der Release zeigen müssen.

Gerahmt wird dieses Core-Gameplay von einer SciFi-Erzählung, die sich etwa so zusammenfassen lässt: Im Jahr 2620 ringen drei Fraktionen um Einfluss, Macht und Reichtum. Die Menschen kontrollieren das MUD-Territorium, ein Zusammenschluss exotischer Aliens herrscht über die ONI-Region, und autonome Androiden verwalten den Ustur-Sektor. Spielerinnen und Spieler können sich einer dieser Fraktionen anschließen und entweder Zeit ihres Lebens (und Spielzeit) als Händler stets unter dem Radar fliegen, eigene Clans gründen – oder sich um politische Einflussnahme bemühen. Diese Einflussnahme ist in Star Atlas mehr als nur ein Gefühl, sondern eine handfeste Ressource, die Geld kostet und über Blockchain bezahlt wird: die sogenannten Polis-Tokens, eine der interessantesten Neuerungen, die Star Atlas in die Spielwelt einführen will.

Ringern um Einfluss

Der Begriff »Polis« ist keine Wortneuschöpfung von Star Atlas, sondern bezieht sich auf die Idee der antik-griechischen »poleis«, also Stadtstaaten wie Athen oder Sparta, die unabhängig und autonom Gesetze verabschiedeten, eigene Münzen prägten und Militär unterhielten.

Unabhängigkeit, Sicherheit, Eigenverantwortlichkeit: allesamt positiv besetzte Schlagworte, die mit der »Polis« eng verknüpft sind. Das Entwicklerteam stellt sicher, dass auch Spieler diese Assoziationen kennenlernen, die nicht Archäologie studiert oder eine große Leidenschaft für antike Geschichte haben: Im 41 Seiten starken Einführungshandbuch leiten die Entwickler die Wortbedeutung noch einmal leicht verständlich her, um dann die beiden Verwendungsmöglichkeiten der Polis-Tokens genauer zu erklären. Zum einen schenken sie den Besitzern und Besitzerinnen politischen Einfluss im Spiel: Wer in einer Region des Weltalls die meisten besitzt, darf Gesetze verabschieden, Steuern von anderen auf Handelswaren erheben und bestimmen, welche Ressourcen in welchem Ausmaß ver- und eingekauft werden dürfen. Der Kniff dabei: All diese Vorzüge funktionieren nur nach dem Mehrheitsprinzip. Das bedeutet, dass es nie nur einen »Diktator« gibt, sondern stattdessen eine kleine Zahl von Menschen, die jeweils die meisten Tokens besitzen, gemeinschaftlich agieren und Gesetze verabschieden. Das soll willkürliche Alleinherrschaft verhindern – aber natürlich auch

Economics Paper - PDF

Learn the tokenomics of ATLAS and POLIS in the galactic economy.

- Star Atlas Economics Paper - English
- Star Atlas Economics Paper - Chinese
- Star Atlas Economics Paper - Korean
- Star Atlas Economics Paper - Hindi
- Star Atlas Economics Paper - Turkish
- Star Atlas Economics Paper - Tagalog
- Star Atlas Economics Paper - Vietnamese
- Star Atlas Economics Paper - Portuguese
- Star Atlas Economics Paper - Spanish
- Star Atlas Economics Paper - French

Experience

Showroom

News & Info

Partners

Team

Contact

Star Atlas soll laut Entwicklerteam eines Tages von der »Weltbevölkerung« gespielt werden. Deswegen werden die Handbücher in den wichtigsten Sprachen angeboten. (Bild: Automata)

ein größeres Echtgeldbudget verfügen und dieses auch ausgeben wollen. Eine Spielwelt, die von Reichen regiert wird – das ist eines der wahrscheinlichsten Szenarios, auf die Star Atlas zusteuert.

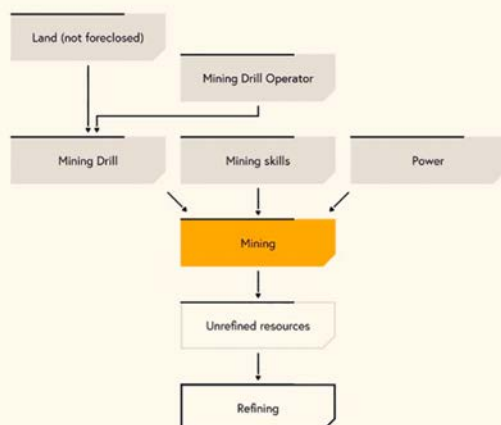
Vorfreude aufs Metaverse

Im Interview mit GameStar bemüht sich Michael Wagner, einer der vier Firmengründer, Star Atlas als ein Projekt mit gigantischem Potenzial darzustellen: Immer wieder spricht er von »Chancen«, »Möglichkeiten«, »der Zukunft« und beschwört romantisierte Vorstellungen des Zeitalters der Entdeckungen herauf. Diese Schlagworte rahmen auch seine Antwort auf unsere Frage, warum sich Star Atlas über die Blockchain finanzieren und sowohl NFT-Raumschiffe als auch Tokens zum Kauf und Verkauf anbieten wird, statt klassische Monetarisierungsmodelle zu nutzen: »Wir errichten eine komplett dezentralisierte Zukunft des Metaverse, das leben und sich ständig weiterentwickeln wird, und das geht nur, wenn wir auf die Blockchain zurückgreifen. Das Gameplay des Spiels kann in zehn Jahren ganz anders aussehen als heute.«

Ja, Star Atlas soll als langfristiges Projekt angelegt sein, in dem eine enthusiastische Fanbase nicht nur spielt – sondern auch selbst Geld verdient. Dieses Play-to-Earn-Konzept wird laut Wagner ebenfalls nur dank der Blockchain-Technologie möglich: Spielerinnen und Spieler können durch gehandelte NFT-Raumschiffe und abgebaute Ressourcen eigene Tokens verdienen, die einen realen Echtgeldwert haben.

Das klingt zumindest interessant, aber auch nach ferner Zukunftsmusik, denn bisher gibt es nur die Idee, einen Raumschiff-Shop und hunderte von Handbuchseiten zu Star Atlas – aber noch kein echtes Spiel. Vorfreude soll trotzdem geweckt werden. Das Team von Star Atlas hält dazu den Kontakt zu seinen Fans per Discord (über 160.000 Mitglieder), Telegram (über 45.000 Mitglieder), Twitter (über 300.000 Follower) und YouTube (über 29.000 Abonnenten). Laut Wagner haben sich bereits mehr als 80.000 Menschen über die Website für eine Fraktion entschieden und sich mit einem Wallet-Account registriert – die Voraussetzung, um im NFT-

The productivity of a player in mining progresses based on skill. Mining skill progression grants improved quantity and speed of resource harvesting as well as discounts in crafting and maintaining farm establishments.



Mining requires a special building (together with land and a NPC worker), player character's skills, and power (supplied by power generating buildings). Resources produced from mining have to be refined before they are usable.

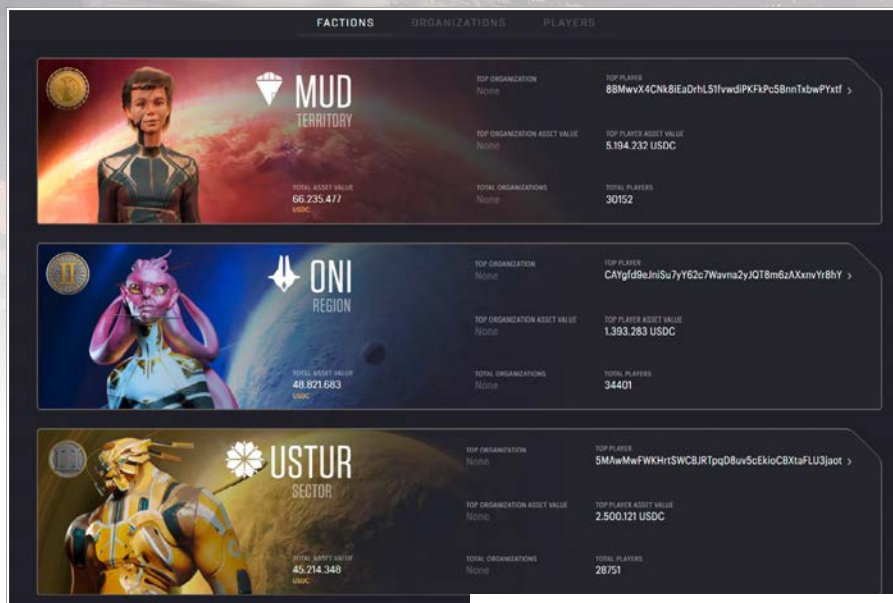
Auf knapp 40 Seiten wird hier die Blockchain, das Monetarisierungsmodell und alles rund um NFTs in Star Atlas erklärt. (Bild: Automata)

6

dazu anregen, weiterhin Tokens zu kaufen. Zum anderen gewähren die Polis-Tokens außerhalb des Spiels Einfluss auf die Entscheidungen des Entwicklerteams selbst – so zumindest das Versprechen: Wer eine entsprechende Menge Tokens besitzt, kann bei Inhalten für Patches, Update-Planungen und neuen Features mitbestimmen. Möglich soll das aber erst zwei bis drei Jahre nach Release sein, bis dahin will das Team noch eigenständig weiterentwickeln.

Angestrebt wird eine enge Bindung der Community an die Spielwelt und die Entwicklung, wofür allerdings mit echtem Geld gezahlt werden muss – wie viel die Tokens kosten, ist noch nicht bekannt. Ob und wie sinnvoll diese Ressource das Spielgeschehen ergänzen oder sogar bereichern kann, muss der Release zeigen, aber eines ist schon jetzt absehbar: Durch die Echtpreisbindung der Tokens werden potenziell jene Menschen mehr Einfluss haben, die über

Das Spiel erscheint erst in mehreren Jahren, aber Raumschiffe können sich Spieler bereits mit Echtgeld sichern – und das zu Preisen von bis zu mehreren hunderttausend Euro. (Bild: Automata)



andererseits sind die Texte so umfangreich und komplex, dass sie Interessierte auch schnell verwirren und überfordern können.

Nachdem wir diese Handbücher durchgearbeitet, uns in der Star-Atlas-Community umgesehen und mit Michael Wagner gesprochen haben, nehmen wir das Spiel vor allem als eines wahr: ein großes, wahnsinnig ambitioniertes Versprechen, das auf eine Technologie setzt, die nicht nur in Expertenkreisen umstritten ist – auch Spielerinnen und Spieler schauen skeptisch auf NFTs.

Es wird noch Jahre dauern, bis Star Atlas wirklich spielbar ist. Bis dahin sollen erste »Minispiele« und Browser-Anwendungen erscheinen, die die User nach und nach in die Spielwelt einführen. Ob die Menschen, die bereits Geld investiert haben, aber einen so langen Atem haben oder schließlich doch wieder ihr Investment aus dem Spiel ziehen, lässt sich nicht absehen. So bleibt Star Atlas erst einmal eine interessante Idee, die sich aber noch beweisen muss. Ganz offensichtlich ist das Entwicklerteam professionell organisiert, verfügt über ein großes Startkapital und hat eine Vision vor Augen – aber all das sind nur die ersten von vielen Schritten auf dem Weg zu einem erfolgreichen, nachhaltigen und fairen Multiplayer-Spiel. Auch in der Welt der Blockchain. ★

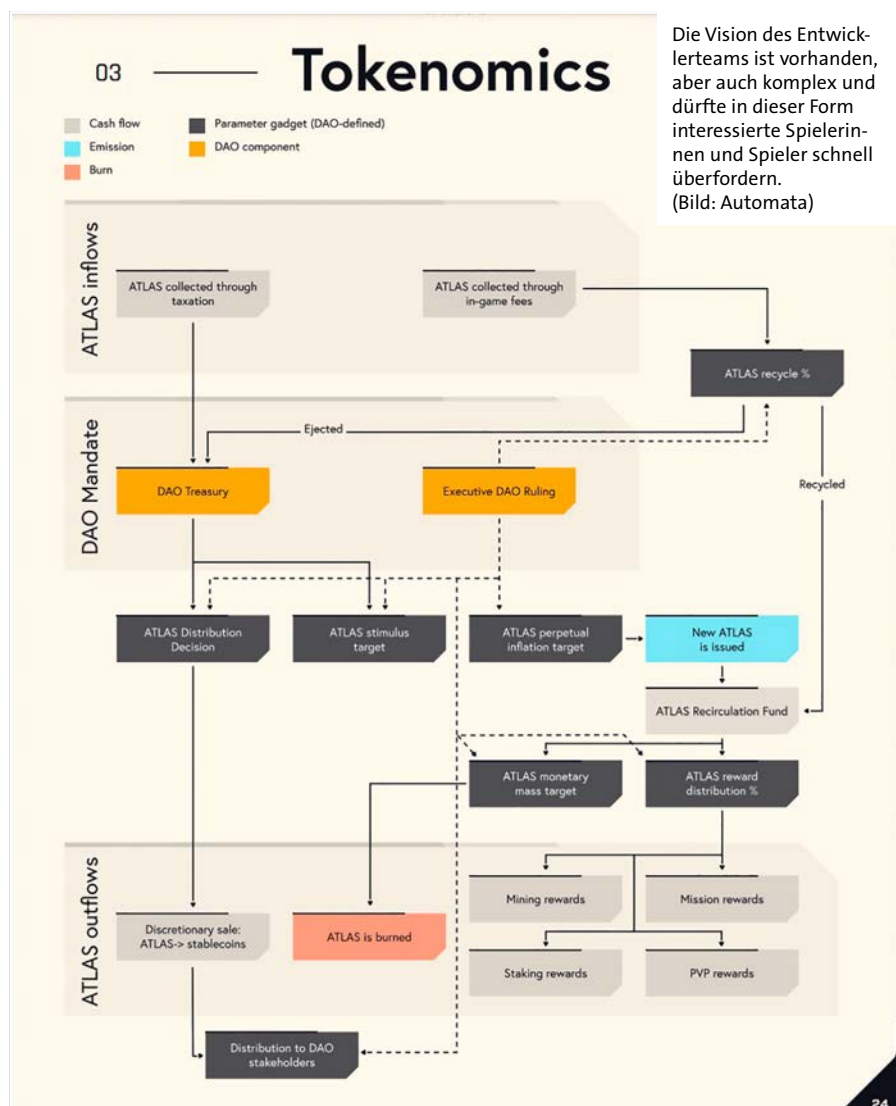
Shop Raumschiffe einzukaufen. Wie viel Umsatz bisher aber tatsächlich erzielt wurde, verrät Wagner nicht. Wie finanziell erfolgreich die ersten Monate des 2021 angekündigten Spiels also sind, lässt sich nicht sicher sagen. Eines aber fällt uns bei unserer Recherche auf: Trotz der beeindruckenden Follower-Zahlen in den verschiedenen sozialen Netzwerken sind die tatsächlichen Interaktionszahlen erstaunlich gering.

Während der große Reveal-Trailer vor fünf Monaten bisher fast eine Million Mal angesehen wurde, erreicht der neueste Trailer von Anfang März 2022 nicht einmal mehr 7.000 Aufrufe. Auch im Star-Atlas-Discord lesen wir die immergleichen Nicknames: Sogenannte Heavy User oder »Wales«, die sich besonders enthusiastisch in der noch nicht vorhandenen Spielwelt engagieren. Wagner sieht darin die noch größte Hürde für Star Atlas: Aus dem anfänglichen Hype vor einigen Monaten auf der noch neuen NFT-Welle dauerhaftes Interesse zu formen. Das erklärt er im Interview mit GameStar so: »Alle auf unsere Plattform zu bringen, wird eine große Herausforderung. Wir sehen ganz klar den Trend hin zum Metaverse-Gaming, aber bis alle, nicht nur die Crypto-Community, auf diesen Zug aufgesprungen sind, wird es noch Zeit brauchen.« Das ist aber laut Wagner für die Vision von Star Atlas unverzichtbar, das laut ihm eines Tages »die gesamte Bevölkerung« spielen soll. Dafür müsse bis zum Release die Öffentlichkeit noch »weitergebildet« werden, um ihnen die In-Game-Wirtschaft von Star Atlas, die Blockchain und NFT-Technologie näherzubringen: »Sobald diese Weiterbildung passiert ist, werden wir kein Problem mehr haben, neue User zu gewinnen.«

Unsere Einschätzung

Die Recherchen zu Star Atlas waren kompliziert: Das Entwicklerteam stellt auf seiner Website insgesamt mehrere hundert Seiten voller Informationen und Technologieprä-

sentationen zur Verfügung, die Interessierten den Einsatz von NFTs und der Blockchain-Technologie sowie die übrigen Spielkonzepte näherbringen sollen. So viel Transparenz ist einerseits natürlich loblich,



Die Vision des Entwicklerteams ist vorhanden, aber auch komplex und dürfte in dieser Form interessierte Spielerinnen und Spieler schnell überfordern. (Bild: Automata)



GAMESTAR-PC TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 12900KF (8x 5,2 GHz)

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z690-A 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 **3799,-**



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 **2599,-**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 30.05.2022. 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 NV1

GEHÄUSE BE QUIET! PURE BASE 500DX

nur **1699,-**



www.gamestarpc.de

A close-up, slightly blurred photograph of a person's feet wearing black shoes, standing on a green circuit board. The person is holding a yellow-handled brush, likely for cleaning the board. The background is out of focus, showing more of the circuit board and some blue and white objects.

GEBRAUCHT, REFURBISHED, REBUY

Von Dennis Ziesecke

Entsprechend dem Trend zur Ressourcen- und Kontoschonung bieten viele Shops inzwischen Produkte generalüberholt an, oft unter dem Begriff Refurbished. Das inkludiert eine Funktionsprüfung und üblicherweise auch

Shops für general- überholte Produkte

Inzwischen gibt es professionell aufbereitete Hardware nicht mehr nur bei darauf spezialisierten Shops wie [afbshop.de](https://www.afbshop.de), [rebuy](https://www.rebuy.de) oder [backmarket](https://www.backmarket.de) sondern auch bei Amazon und anderen Neuwarehändlern. Dort ist das Angebot meist etwas weniger gut durchschaubar, mehr übersicht bieten die Spezialisten.

Amazon beispielsweise verkauft unter dem Label »renewed« generalüberholte Produkte, die oft aus Rücksendungen von Kunden stammen. Dank für den Käufer großzügiger Rücknahmeregelungen sammeln sich viele Produkte an, die ansonsten in einem sehr guten, teilweise neuwertigen Zustand sind. Bei Notebooks gibt es eine Garantie auf mindestens 80 Prozent nutzbarer Akkukapazität, Schönheitsfehler wie Kratzer dürfen aus einer Entfernung von 30 cm nicht mehr sichtbar sein. Auf die einjährige Garantie bräuchte Amazon hingegen nicht so freudig hinweisen, hierbei handelt es sich um die gesetzliche Mindestanforderung.

AMAZON RENEWED

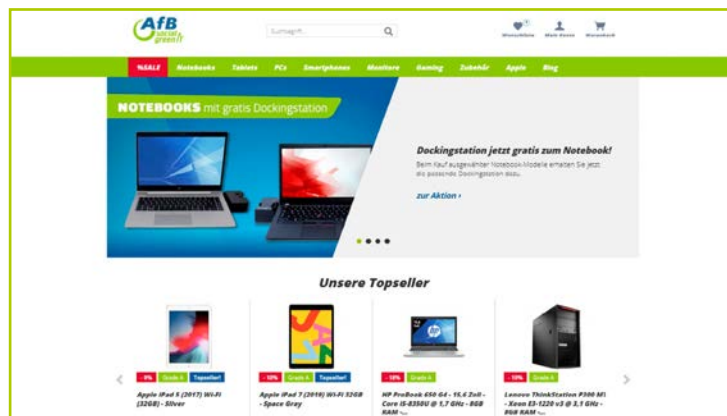
PRO

- + teils neuwertige Produkte
- + Selbstverpflichtung 80 Prozent bei Akkus
- + Anspruch auf Rückerstattung bei Schönheitsfehlern
- + große Auswahl

CONTRA

- kein sehr tiefes Angebot
- nur ein Jahr Gewährleistung

Der Bastlershop: Auch bei Hardware-Händlern wie Alternate gibt es generalüberholte Hardware. In den Bereichen Notebook und



Monitore ist die Auswahl allerdings eher schmal, dazu fehlen leicht zu findende und eindeutige Hinweise auf der Webseite, mit welchem Akkustatus beispielsweise ein gebrauchtes Notebook ausgeliefert wird. Ein großer Pluspunkt ist aber die zweijährige Alternate-Garantie auf Gebrauchtes, B-Ware und Restposten.

Bei den Desktop-PCs findet sich auch hier hauptsächlich Office-Hardware mit schmalen Formfaktor – schlecht, um ein günstiges Gebrauchtssystem mit einer besseren Grafikkarte zu einem leidlich tauglichen Spielerechner aufzurüsten, da es nur wenig Auswahl bei kurzen Karten im SFF-Format (Small FormFactor) gibt. Im Outlet finden sich aber auch viele Versandrückläufer, sodass sich vor allem bei Peripherie immer ein gutes Angebot findet.

ALTERNATE

PRO

- ➕ zwei Jahre Garantie
- ➕ großes Angebot, vor allem Peripherie

CONTRA

- ➖ Ersparnis bei Versandrückläufern recht gering
- ➖ keine Auskünfte über Akkuzustand

Wiederverwertungsspezialist: Rebuy

Rebuy ist einer der auf gebrauchte und wiederaufbereitete Hardware spezialisierten Händler und schreibt sich vor allem Nachhaltigkeit auf die Fahnen. Dazu gehören auch eine durchaus großzügige Garantie von 36 Monaten sowie eine Rückgabooption bei Nichtgefallen auf die angebotenen Pro-

dukte. Einen Hinweis auf den Zustand von in Smartphones, Handhelds oder Notebooks verbauten Akkus gibt es auf der Webseite nicht (oder nur so gut versteckt, dass wir ihn übersehen haben), im Zweifel könnt ihr das Gerät aber ja zurücksenden. Das sinnlose Herumschicken von Paketen beißt sich aber ein wenig mit der Nachhaltigkeitsidee.

Das Angebot ist teils etwas eingeschränkt, bei den Notebooks fanden sich zum Zeitpunkt der Recherche beispielsweise ausschließlich Apple-Geräte. Preislich befindet sich rebuy bei vielen Produkten recht nah am Originalpreis. Bei den gebrauchten Spielen (mangels Account-Pflicht: bevorzugt Konsolentitel) könnt ihr aber immer wieder gute Angebote finden. Retro-Fans freuen sich besonders: Klassiker wie Tomb Raider oder Schlacht um Mittelamerika gibt es ebenfalls und zumindest teils sehr preiswert.

REBUY

PRO

- ➕ großes Angebot, vor allem auch Software
- ➕ 21 Tage Rückgaberecht
- ➕ 36 Monate Garantie

CONTRA

- ➖ keine Auskünfte über Akkuzustand
- ➖ Preise recht hoch

Refurbished mit sozialem Ansatz: AFB Shop

Sozial und grün hat sich AFB auf die Fahnen (beziehungsweise ins Logo) geschrieben. AFB steht für »Arbeit für Menschen mit Behinderung«. Der Umweltvorteil bei der Nutzung gebrauchter Hardware ist tatsächlich

kein unwichtiger Punkt – allerdings solltet ihr beim Kauf mobiler Produkte mit Akku darauf achten, dass AFB zwar immerhin eine Kapazität von über 60 Prozent erwartet, aber sie nicht garantiert.

Das Sortiment umfasst primär PCs, Notebooks, Monitore und Peripherie, zumeist aus IT-Auflösungen oder als abgeschriebene Bürogeräte, die professionell aufbereitet und getestet wurden. Dabei gibt es zwar nicht mehr als die gesetzlich vorgeschriebene Gewährleistungszeit nach Kauf, diese kann aber kostenpflichtig auf eine dreijährige Garantie aufgewertet werden.

Office-Fans bevorzugt: Vor allem Käufer gut erhaltener Office-Notebooks und Büro-PCs (eventuell auch als Basis für einen kleinen Gaming-PC) finden hier ein übersichtlich präsentiertes und umfangreiches Angebot, teilweise auch mit Konfigurationsmöglichkeiten für Speicher und weitere Upgrades.

AFB SHOP

PRO

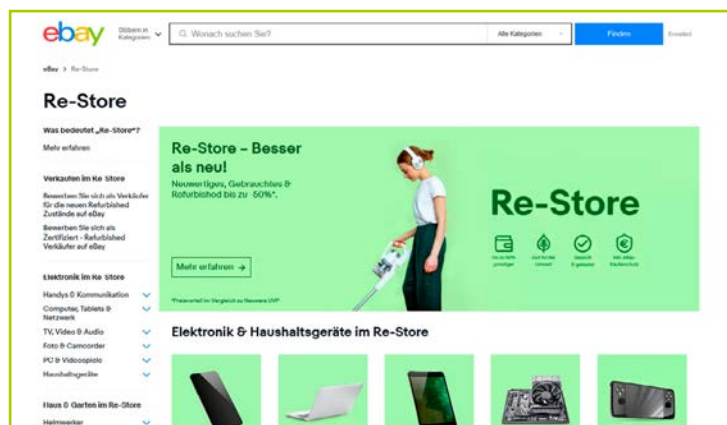
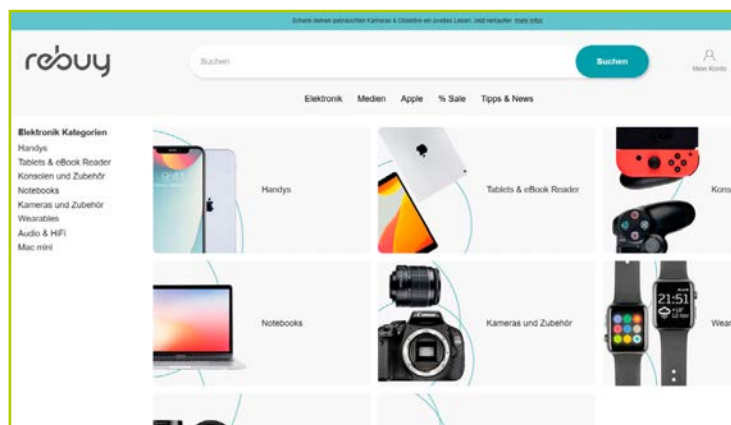
- ➕ sozialer und ökologischer Ansatz
- ➕ Angaben zur Akkukapazität

CONTRA

- ➖ keine Garantie auf Akkus
- ➖ Garantieverlängerung kostenpflichtig

Der Marktplatzkönig: eBay Refurbished

Das als Online-Auktionshaus gestartete eBay verwandelte sich mit der Zeit mehr und mehr in einen Händlermarktplatz mit gelegentlichen Privatauktionen. Was generell überholte Produkte angeht, ist das kein



Nachteil: Privathändler sind oft dazu übergegangen ihre Produkte als defekt anzubieten, um keinen Gewährleistungspflichten nachkommen zu müssen, die Produkte im eBay Re-Store jedoch sind davon abgedeckt, professionell getestet und aufbereitet.

Wie auch bei Amazon bieten hier verschiedene Händler ihre Refurbished-Produkte an, teils auch hier einzeln besprochene Shops wie AfB. Mitunter sogar zu etwas niedrigeren Preisen. Das Angebot ist entsprechend umfangreich, fast schon unübersichtlich. Das richtige Produkt zu finden, kann auch aufgrund der nur bedingt sinnvolle Ergebnisse liefernden Suchfunktion zur Herausforderung werden. Angaben zum Akkustatus sind den Händlern selbst überlassen, eBay gibt hier keine Garantien – unpraktisch.

EBAY REFURBISHED

PRO

- + sehr großes Angebot
- + teils sehr gute Preise
- + professionelle Wiederaufbereitung

CONTRA

- etwas unübersichtlich
- eBay fungiert häufig nur als Marktplatz

Neu ist immer besser. Oder doch nicht?

Natürlich spricht einiges für Neuware – der mindestens doppelt so lange Gewährleistungszeitraum, die aktuellere Technik und oft auch schlicht die Tatsache, dass noch niemand vorher das Produkt in Händen hatte. Wie sehr diese Faktoren ins Gewicht fallen, kommt aber auch auf die Produktgruppen an. Kopfhörer sind gebraucht schon aus hygienischen Gründen nicht für jeden vorstellbar, verbaute Akkus altern, und High-end-Gamer wollen eh mehr Leistung als ein Gebrauchtgerät hergibt. Eine generalüberholte Maus oder ein Notebook für Office vornehmlich am Schreibtisch hingegen wären denkbare Alternativen.

In den Kleinanzeigen und bei Auktionshäusern wie eBay gibt es viele Gebrauchtprodukte von Privatzutzern. Auch privat angebotene Produkte unterliegen der Sachmangelhaftung, umgangssprachlich auch Gewährleistung genannt. Privathändler können diese aber rechtswirksam ausschließen, gewerbliche Händler müssen für Mängel am Produkt

Lenovo Ideapad 3: Das Office-Notebook bietet für mobile Nutzer das bessere Gesamtpaket.



auf jeden Fall haften. Sie müssen zudem dem Widerrufsrecht nachkommen, Produkte können beim Online-Kauf bei einem gewerblichen Händler also innerhalb von 14 Tagen ohne Angabe von Gründen retourniert werden. Bei Privatverkäufem gilt das nicht.

Gebraucht oder neu: Notebook

Auch wenn hochgezüchtete Notebooks nicht die Domäne der Refurbished-Anbieter sind: Sucht ihr ein Office-Notebook, kann der Gedanke naheliegen, mit einem Gebrauchten die Umwelt zu schonen und Geld zu sparen. Aber spart ihr damit überhaupt? Die meisten generalüberholten Notebooks stammen aus Unternehmen, wo sie bis zur Abschreibefrist des Finanzamtes genutzt wurden. Und dabei sind es natürlich eher selten Gaming-Reihen wie ROG Strix oder Razer Blade, sondern robustere Businessmodelle.

Wie stark der Akku dieser Laptops beansprucht wurde, weiß man beim Kauf aber nicht. Mit Glück wurde das Notebook nur selten mobil genutzt und verfügt über einen fast neuwertigen Akku, mit Pech reicht es nur noch für wenige Minuten Mobilität. Da neue Akkus nicht günstig sind und bei No-name-Modelle oft gefälschte Typen oder minderwertige Li-Ionen-Zellen zum Einsatz kommen, kann das den Spaß am neuen Gerät schnell rauben – vom Umweltschutzgedanken ganz abgesehen. Achtet also darauf, dass der Händler eine möglichst hohe Restkapazität garantiert.

Den Sprung zu Quad- und Hexacore-Modellen auch in der Businessklasse haben die aktuell angebotenen Refurbished-Notebooks zumeist noch nicht mitgemacht. Die Leistung liegt also, vor allem bei den preiswerteren Modellen, auf dem Niveau aktueller Celeron-CPU's, zwei Kerne sind üblich. Dafür finden sich oft bereits SSDs (mitunter auch vom Händler nachgerüstet) und ausreichend große Mengen Arbeitsspeicher (ab 8 GB würden wir raten). Vergleichen wir am besten zwei Notebooks aus der gleichen Preisklasse und schauen, ob ihr mit dem Gebrauchtgerät besser fährt als mit dem aktuellen Modell.

Der Veteran: Lenovo Thinkpad T460s

Zugegeben, früher hatten Thinkpads einen noch besseren Ruf als heute, trotzdem handelt es sich auch bei aktuelleren Geräten um zuverlässige und sehr solide Arbeitstiere. Die Preise eines Neugerätes lagen und liegen bei mindestens 1.200 Euro. Gebraucht bietet AfB beispielsweise das Lenovo Thinkpad T460s mit 14" FHD, Core i7-6600U für 349 Euro an.

Mit dem Core i7-Dualcore (mit Hyperthreading), 8 Gigabyte RAM und 250 Gigabyte SSD sowie 14" FHD-Display lässt es sich gut arbeiten, angenehm ist die gute Tastatur (und auch der rote Trackpoint-Knubbel hat viele Fans). Der Akku soll laut AfB »üblicherweise über 60 Prozent« Kapazität aufweisen. Windows 10 Pro ist vorinstalliert.

LENOVO THINKPAD T460S

PRO

- + hochwertige Verarbeitung
- + schnell genug für Office und Internet
- + sehr gute Tastatur

CONTRA

- Akkukapazität unbekannt
- Display nur Durchschnitt

Lenovo Thinkpad T460s: aufgrund der unbekannten Akkukapazität nur bedingt mobil nutzbar.



Der Neuling: Lenovo Ideapad 3

Angesichts des preislichen Gleichstandes zum Gebrauchtmodell ist beim Neuling natürlich kein Thinkpad zu erwarten. Wir bleiben der Vergleichbarkeit zuliebe trotzdem bei Lenovo. Das Lenovo Ideapad 3 ist in puncto Gehäuseverarbeitung weit vom Thinkpad entfernt und entspricht hier tatsächlich sei-

ner Preisklasse. Dafür gibt es deutlich mehr Leistung und einen brandneuen Akku sowie 24 Monate Gewährleistung.

Im Ideapad steckt der recht aktuelle Intel Core i3-10110U mit zwei Kernen (und Hyper-threading). Takt und Pro-MHz-Leistung liegen deutlich höher als beim Core i7-6600U des Thinkpads, bei rechenlastigeren Anwendungen werdet ihr das auch spüren können. Gleichstand hingegen gibt es bei RAM und SSD mit 8 und 240 Gigabyte, und auch das 14" Display löst mit 1920x1080 Pixeln auf.

LENOVO IDEAPAD 3

PRO

- Leistung und Mobilität
- zwei Jahre Gewährleistung
- Akku garantiert neu und ausdauernd

CONTRA

- Verarbeitung
- Display bestenfalls Durchschnitt

Fazit des Notebook-Vergleiches: In diesem Fall herrscht Patt zwischen Alt und Neu. Beim Gebrauchtgerät bekommt ihr das hochwertigere Gehäuse, eine extrem gute Tastatur und ein zumindest etwas besseres Display. Das Neugerät hingegen lockt mit mehr Rechenleistung (auch wenn die Core-Zahl identisch bleibt) und einem garantiert neuwertigen Akku, doppelt so langer Gewährleistungszeit sowie deutlich weniger Gewicht.

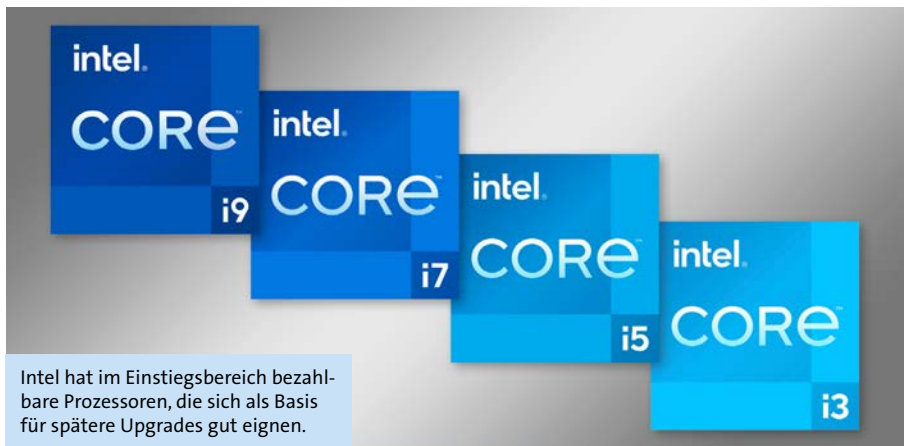
Unsere Tendenz würde aber trotzdem eher zum Gebrauchtgerät gehen, da das Thinkpad beim Arbeiten mit der Tastatur mehr Freude bereitet und die Leistung oft ausreicht – wäre da nicht der Akku, der, sofern euch mobiles Arbeiten damit wichtig ist, beim Neugerät zuverlässiger lange durchhält.

Gebraucht oder neu: PC

Auch bei den PCs findet ihr im Refurbished-Segment primär ausgemusterte Bürocomputer. Diese sind aus mehreren Gründen kaum fürs Gaming geeignet: Nachvollziehbarerweise verzichten diese größeren Schreibtischmaschinen auf leistungsfähige Grafikkarten, große SSDs und meist auch auf



Im Gegensatz zu den Dell Optiplex-Modellen bieten die Precision-Workstations Platz (und Netzteil) für leistungsfähigere Grafikkarten.



Intel hat im Einstiegsbereich bezahlbare Prozessoren, die sich als Basis für spätere Upgrades gut eignen.

schnelle Prozessoren. Und auch hier kauft ihr eine ältere Plattform, die sich selten auf neue CPU-Klassen aufrüsten lässt. Was aber denkbar ist, wäre der Kauf einer sehr preiswerten Basis, um zusammen mit einer günstigen (okay, wir lachen selbst) Grafikkarte zumindest einen Einsteiger-Gaming-PC zu erstellen. Ist das wirklich günstiger?

Die Aufrüstabasis: Dell Precision T5810

Die technischen Daten klingen in Ordnung, mit einem Quadcore-Prozessor, dem Intel Xeon E5-1620 v3, 16 Gigabyte DDR4-RAM und einer 500 Gigabyte SSD lässt sich durchaus etwas anfangen. Zumal das Gehäuse des Computers normalbreite Grafikkarten zulässt. Einfach eine GTX 1070 dazustecken, und schon kann's losgehen! Oder?

Nicht ganz. Moderne Highend-Grafikkarten stellen andere Anforderungen an die Spannungsversorgung, das Netzteil des Dell ist allerdings schon acht Jahre alt, und auch wenn es über 600 Watt liefert, kann es Probleme geben. Wechseln könnt ihr das Netzteil leider nicht. Dafür liefert der Xeon-Prozessor vier Kerne und Hyperthreading, allerdings nur mit Haswell-Innenleben in 22 nm. Das Mainboard stammt aus der Workstation-Klasse mit Sockel 2011-3.

Eine Grafikkarte steckt bereits im PC, es handelt sich um die für professionelle Anwendungen gedachte Nvidia Quadro K2200. Dabei handelt es sich allerdings auch nur um eine mit speziellen Treibern für CAD und ähnliches ausgestattete GeForce GTX 750 Ti.

DELL PRECISION T5810

PRO

- erstaunlich viel Leistung fürs Alter
- inklusive Grafikkarte

CONTRA

- nur eine GTX 750 Ti
- Netzteil nicht wechselbar

Neuware zum Selbstbauen

Zugegeben, vergleichen wir dieses Komplettsystem mit einem zufällig ausgewählten »Gaming-PC« von Amazon, schneidet das Gebrauchtssystem wahrscheinlich gar nicht schlecht ab. Wir trauen euch aber zu, diese Angebote gar nicht erst wahrzunehmen und im Zweifel mit dem Schraubendreher umge-

hen zu können. Das müsstet ihr beim Upgrade des Senior-Computers ja ebenfalls. Für die 359 Euro des Dell Precision T5810 sind natürlich keine großen Sprünge möglich, wir gehen daher Kompromisse ein:

- CPU: Intel Core i3-12100 (4/8 Cores/Threads, bis 4,3 GHz)
- Grafik: Intel UHD Graphics 730
- Mainboard: ASRock H610M-HVS, Sockel 1700, DDR4
- RAM: G.Skill 16 Gigabyte DDR4-3200 Aegis Kit
- Festspeicher: Kingston NV1 M.2 SSD mit 500 GB
- Netzteil: be quiet! Pure Power 11 500 Watt
- Gehäuse: Inter-Tech B-49 Midi-Tower

Gesamtpreis bei Mindfactory: 410,18 Euro

Das ist etwas teurer als der Gebrauchte, dafür ist dieses System trotz der teils unvernünftig sparsam ausgewählten Komponenten aufrüstbar. Und zwar sowohl bei Prozessor und RAM als auch Grafik. Natürlich wird aus dieser Basis kein Highend-PC mit RTX 3090 und Core i9, aber ein schnuckeliges Mittelklassesystem ließe sich damit später noch basteln. Investiert aber trotzdem besser ein paar Euro mehr bei Gehäuse und Mainboard, und wenn ihr leistungshungrigere GPUs plant auch beim Netzteil. Unsere Zusammenstellung hilft euch da weiter.

PRO

- gute Aufrüstabasis
- flexibel beim Einkauf
- aktuelle CPU-Architektur

CONTRA

- etwas teurer
- teils sehr sparsame Komponenten

Fazit des PC-Vergleiches: Ganz so schlecht schlägt sich der Gebrauchte nicht, immerhin erwerbt ihr für 360 Euro ein ehemaliges Workstation-Monster mit 140 Watt CPU. Mit einer etwas aktuelleren Grafikkarte wäre Gaming damit tatsächlich gut möglich. Allerdings steckt ihr in der Aufrüstsackgasse mit acht Jahre alter Hardware und einem proprietären Netzteil. Das System aus Neuware ist zwar etwas teurer, dafür aber eine deutlich bessere Basis für weitere Upgrades. ★

Hardware-Wissen

WAS MACHEN DIESE 5 TASTEN?

Tastaturen sind den meisten von uns beinahe von Kindesbeinen an vertraut.

Und dennoch sind manche Tasten ein echtes Rätsel. Wir klären auf! Von Alexander Köpf

Die Tastatur ist neben der Maus und dem Gamepad das wichtigste Eingabegerät an einem Rechner. Jeder von uns kennt sie, und nicht viele werden sie wohl regelmäßig benutzen. Doch obwohl sie uns so vertraut ist, gibt es darauf Tasten und Symbole, die die allermeisten wohl noch nicht ein einziges Mal gedrückt haben. Wofür sind Pos1, Ende, Menü und Co. eigentlich gut?



#1: Rollen

Die Rollen-Taste ist ein Relikt aus den Anfangszeiten des PCs, das heute eigentlich kaum mehr Verwendung findet. Im

Grunde verrichtet sie genau das, was jede Maus auch kann. Ihr könnt bei Aktivierung mit den Pfeiltasten durch Dokumente scrol-len. Was sich hinter der Rollen-Taste verbirgt, wird schneller klarer, wenn der englische Begriff dafür verwendet wird: Denn dort heißt sie Scroll-Lock-Taste. Seltener findet sich auf deutschen Tastaturmodellen auch die Bezeichnung »Bildlauf«, die ebenfalls ein bisschen anschaulicher ist. Denn genau darum geht es: Sobald die Rollen-Taste aktiviert respektive eingerastet ist, könnt ihr mit den Pfeiltasten in einem Dokument scrol-len. Ganz so wie mit dem Mausrad. Eigentlich ist die Funktion ein Überbleibsel aus der Anfangszeit des PCs in den frühen 1980er-

Jahren, als die Maus ihren Siegeszug bei den Eingabegeräten noch nicht angetreten hatte. Woran ganz nebenbei Apple-Gründer Steve Jobs einen erheblichen Anteil trägt.

Heutzutage wird die Rollen-Taste von kaum mehr einer Software unterstützt. Zu den wenigen Ausnahmen zählen die Tabellenkalkulationsprogramme Microsoft Excel und LibreOffice Calc sowie Microsoft Visio, Teamviewer und die Konsole diverser Linux-Distributionen.



#2: Pos1

Der Name der Taste Pos1 ausgesprochen verrät uns, worum es geht: Denn das steht für Position 1 und wird wortwörtlich ge-

nommen. In Dokumenten oder beispielsweise auch im Browser auf einer Webseite könnt ihr durch das Drücken an den Anfang der Zeile oder den Anfang der Seite springen. Also an und für sich völlig selbsterklärend. Da die meisten von uns jedoch den Umgang mit der Maus gewohnt sind, ist Pos1 fast in Vergessenheit geraten.



#3: Ende

Die Ende-Taste ist das genaue Gegenteil zu Pos1. Damit springt ihr in Dokumenten ans Ende einer

Zeile oder auf Webseiten direkt an den Schluss. Das kann unter anderem dann interessant sein, wenn ihr beispielsweise das Impressum einer Homepage sucht. Anstatt per Mausrad ganz nach unten zu scrol-len, drückt ihr einfach Ende.



#4: Fn

Die Fn-Taste nimmt eine gewisse Sonderrolle unter den Tasten ein. Sie ist vergleichbar mit Alt und Strg. Fn steht nämlich für

Funktion, erfüllt dabei aber keine eigenständige Funktion, sondern kann nur in Kombination mit anderen Tasten verwendet werden – ganz so wie Alt und Strg. Die Fn-Taste findet sich nicht auf allen Tastaturen und ist vor allem bei Notebooks, Netbooks oder sogenannten TKL- oder 60/65-Prozent-Tastaturen interessant, da Hersteller bestimmte Funktionen, beispielsweise die F-Tasten, daran binden können, wenn diese eigentlich gar nicht physisch vorhanden sind. Das Drücken von Fn plus die 1 entspricht dann zum Beispiel F1.



#5: Menü

Die Menü-Taste wird in vielen Fällen gar nicht als Menü bezeichnet, stattdessen befindet sich ein entsprechendes Symbol

darauf. Meist ist sie zwischen Fn und Strg auf der rechten Seite der Leertaste untergebracht und wird durch ein Listen-Symbol charakterisiert. Mit der Menü-Taste könnt ihr das sogenannte Kontextmenü auf dem Windows-Desktop, in Dokumenten oder eurem Webbrowser aufrufen. In Windows könnt ihr so zum Beispiel in die Einstellungen navigieren, in die Nvidia Systemsteuerung oder die AMD-Radeon-Software gelangen und vieles mehr. Da sich auch das in den meisten Fällen leichter mit einem Klick auf die rechte Maustaste erledigen lässt, verwundert es kaum, dass die Menü-Taste und ihre eigentlich ganz coole kontextsensitive Funktion relativ unbekannt ist. ★

Obwohl wir täglich mit den Fingern arbeiten, sind Tastaturen in einigen Bereichen wie unbekannte Wesen. Das liegt aber oft an Funktionen, die wir inzwischen nicht mehr benötigen.



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)!

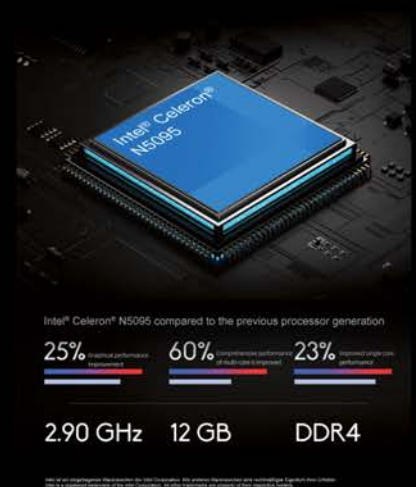
Der Intel® Celeron® Prozessor N5095 der neuesten Generation verfügt über die Qualität und Rechenleistung, welche benötigt wird, um spielend leicht Arbeiten von unterwegs zu erledigen.

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

Hardware-Wissen

GRAFIKKARTEN UND IHRE NAMEN

Wir nutzen sie fast täglich, ob in Gesprächen oder zum Spielen: GeForce und Radeon sind feststehende Begriffe für Spieler – doch woher kommen sie? Von Alexander Köpf

Grafikkarten sind bei PC-Spielern eigentlich immer ein heißes Thema. Sei es aufgrund ihrer Leistung oder wie zuletzt wegen der hohen Geldbeträge, die dafür fällig wurden. Nvidia GeForce und AMD Radeon sind uns deshalb allen ein Begriff. Doch was bedeuten »GeForce« und »Radeon« eigentlich? Woher kommen die Namen? Und seit wann nutzen wir sie?

Woher kommt der Name GeForce?

Im März 1999 erblickte die Nvidia RIVA TNT2 das Licht der Welt. Sie war die letzte Grafikkarte vor der uns mittlerweile fast 23 Jahre begleitenden GeForce-Reihe. Der erste Vertreter war die GeForce 256, die noch im selben Jahr auf den Markt kam, genauer gesagt am 11. Oktober 1999.

Der Name GeForce wurde dabei allerdings nicht einfach so aus der Taufe gehoben. Es gibt auch nichts – kein Tier, keine Pflanze, auch keinen berühmten Wissenschaftler –, das für den Namen Pate stand. Es ist ein reines Kunstwort, das sich aus »Ge« und »Force« zusammensetzt. Force lässt sich mit Kraft übersetzen, und das Ge steht für Geometry oder Geometric. Dass »g-force« gleichzeitig die g-Kräfte beschreibt, also das Vielfache der Fallbeschleunigung, hat angeblich auch eine Rolle gespielt.

Die GeForce 256 war die erste Spielergrafikkarte von Nvidia mit implementiertem Transform and Lighting (T&L). Das heißt zu Deutsch so viel wie Umformung und Ausleuchtung. Konkret sind das zwei wichtige

AMD RADEON

Schritte bei der Geometrieberechnung in der Grafik-Pipeline, sprich: beim Rendering. Die Wortschöpfung GeForce stammt dabei nicht einmal von Nvidia selbst. Das Unternehmen rief im Jahr 1999 einen Wettbewerb aus. Aus über 12.000 eingegangenen Ideen wurde dann GeForce gewählt.

GeForce bezeichnet auch heute noch Nvidias Grafikkarten für Spieler. Von 2013 bis 2018 gab es mit den Titan-Grafikkarten noch eine zweite Modellreihe, die zwar zunächst auch den Geforces zugerechnet wurde, dann jedoch eine eigene Serie bildete. Da die Titan-Modelle Eigenschaften der professionellen Quadro- und Tesla-Reihe aufwiesen, waren sie gewissermaßen Zwitter. Mit den aktuellen RTX-3000-Karten hat Nvidia das Titan-Modell in Form der RTX 3090 wieder in die GeForce-Reihe eingegliedert. Da sie immer noch Eigenschaften der professionellen Serien aufweist, ist nicht die RTX 3090, sondern die RTX 3080 Ti das offizielle Flaggschiff.

Woher kommt der Name Radeon?

Die Grafikkartensparte von AMD wurde dem Unternehmen erst im Jahr 2006 durch den Kauf von ATI einverleibt. Der Name Radeon war da schon längst geboren. AMD hat auch diesen mit übernommen. Radeon ist zwar ebenfalls eine Wortneuschöpfung, aber kein Kunstwort wie GeForce. Im Jahr 2000 wollte ATI seine Grafikkarten für Spieler mit einem neuen Markennamen versehen. Marketingexperten hatten »ENERGI« vorgeschlagen, was dem damals noch bei ATI angestellten Matt Skynner und einem seiner Kollegen aber nicht sonderlich zusagte.

Die beiden spielten dann selbst mit verschiedenen Begriffen und kamen so auf den Namen Radium. Radium ist ein radioaktives chemisches Element. Aber auch dieser Markenname fand wenig Anklang. Skynners Kollege berichtete letztlich seiner Mutter von dem Vorschlag. Diese warf kurzerhand »Radeon« ein – der Rest ist Geschichte. ★



GEFORCE®

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

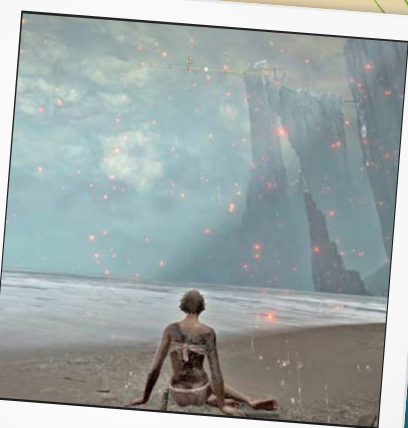
37% Ersparnis im Vergleich zum Einzelkauf am deutschen Kiosk. Miniabo wird nach Ablauf zum jederzeit kündbaren Jahresabo für 83,88€ im Jahr statt 95,88€ im Jahr am Kiosk (12% Preisvorteil). GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH. Rechtsform: Gesellschaft mit beschränkter Haftung, Sitz: München, Registergericht: München HRB 218859, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert. Die Aboverwaltung erfolgt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Die Vorletzte

VAMOS A LA PLAYA

Reisezeit! Fernab aller Touristenströme zeigen wir euch vier alternative Strände, an denen ihr ziemlich sicher ziemlich allein seid.

von Markus Schwerdtel



Elden Ring

Ihr habt die Schnauze voll von ewigem Sonnenschein, pappsüßen Cocktails und immer diesen leisen Reggae-Rhythmen im Hintergrund? Dann seid ihr an Lim-graves Stränden bestens aufgehoben. Die Sonne seht ihr nur an ganz, ganz guten Tagen, ansonsten verhängen Nebelschleier den Blick auf den Horizont. Vielleicht habt ihr sogar etwas Glück, und es geht ein leichter Ascheregen nieder, eventu-

ell sogar mit Funken. Für das totale alternative Stranderlebnis empfehlen wir zudem den extratrysten Badeanzug aus rauem Leinen. Der sieht zwar grauenvoll aus, schabt aber dafür an den ungünstigsten Stellen richtig fies auf der Haut. Und auf Schmerzen steht ihr doch, ihr Elden-Ring-Leute, oder?



Horizon:
Forbidden West

An diesem Strand seid ihr schon allein deshalb vergleichsweise allein, weil es noch immer kaum PlayStation-5-Besitzer gibt (und auf der PS4 wollt ihr das echt nicht spielen).

Mit dem herrlich runtergekommenen San Francisco der Postapokalypse im Hintergrund stürzt ihr euch hier in die Fluten des Pazifiks. Klar im Vorteil ist hier, wer schon mal in Bibione, Carle oder Jesolo war. Eure Erfahrung bei der Abwehr von lästigen Strandverkäufern kommt euch im Kampf gegen die Maschinenmonster des Spiels zugute. Wer fahrende Frisöre, Perlenkettenflechter und Handtuchhändler in die Flucht schlägt, wird auch mit Flutschlitzern und Panzerschnappern locker fertig.



Death Stranding

Ja, es gibt sie immer noch, die Anhänger der Freikörperkultur, kurz FKK. Wer in Computerspielen einen Nudistenstrand finden will, muss allerdings weit reisen.

Und trifft dann vielleicht

auf Sam Porter Bridges, der – wer hätte das gedacht – offenbar auch ein Anhänger des Nacktbadens ist. Andererseits ist das kaum verwunderlich: Wer ständig in einem engen Anzug hoch aufgetürmte Rucksäcke durch die Gegend schleppt, kommt nun mal ins Schwitzen und freut sich, wenn er an der frischen Seeluft Ganzkörperabkühlung bekommt. Allerdings muss uns der gute Sam noch erklären, woher die ganzen toten Fische und Wale kommen – hat da etwa jemand heimlich ins Wasser gepullert?

Entgegen böswilligen Behauptungen ist Presidente Antón Castillo ein guter Mensch! Man braucht sich doch nur das Bild anzuschauen: Die fleißigen Mitarbeiter der Regierung kümmern sich um die Touristen im Inselparadies Yara. Literweise reichern sie das schmutzige, versalzene, fischverseuchte Meerwasser mit Castillos Spezialmischung an. Die sorgt dafür, dass all die ekligen Tiere ratzfatz aus dem Wasser verschwinden und ein angenehmer Duft von Desinfektionsmittel über die Strände weht.

Obendrein ist der Tonneninhalt praktischerweise gleich mit Öl versetzt – wer ins jetzt chemisch gereinigte Wasser geht, ist ohne zusätzlichen Aufwand eingecremt und gegen die Sonne geschützt.



Far Cry 6

Die GameStar-Ausgabe 08/2022 erscheint am 20.7.2022.



1

Starfield **PREVIEW**

Auch wenn es die E3 in diesem Jahr eigentlich nicht gibt, so rechnen wir doch mit neuen Infos zu Starfield Mitte Juni.



2

A Plague Tale: Requiem **PREVIEW**

Die Mär um das ungewöhnliche Geschwisterpaar geht in eine zweite Runde. Und Ratten sind auch wieder dabei.



3

Die Gilde 3 **TEST**

2014 wurde sie schon angekündigt, im Juni 2022 soll sie erscheinen. Wir testen die Handelssimulation.



4

Uncharted: Legacy of Thieves Collection **TEST**

Nathan und Chloe machen rüber auf den PC. Wir überprüfen, ob sich die beiden darauf gut steuern lassen.

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 Bathe, Philipp Elsner, Géraldine Hohmann, Holger Harth, Nils Raettig, Natalie Schermann, Stephanie Schlottag, Kai Schmidt, Fabiano Uslenghi, 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
Sigrun Trier (Ltd.), Eva Beck

Layout und Design Anita Blockinger, Alexander Wagner
Freie Mitarbeiter Layout und Design Nicole Zeugner, Janine Negele
Redaktionsassistent Christian Neffe
Lektorat André Baumgartner, Nora Beyer, Martin Deppe, Sören Diedrich, Reiner Hauser, Paul Kautz, Gloria H. Manderfeld, Enrico Marx, Jens Olaf Müller, Sascha Penzhorn, Dom Schott, Christian Schwarz, Michael Sonntag

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: PBNKDEFF

Vertrieb Handelsauflage MVZ 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 07/2022

JETZT BESTELLEN



WIR MACHEN EUCH DEN HOF

Perfekter Einstieg plus Profi-Tricks
Baumodus und neue Helfer

STARKES GERÄT

Fahrzeuge und Ausrüstung erklärt
Optimales Werkzeug für jeden Job

VON PROFIS FÜR ALLE!

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

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

Ja, ich bestelle das Sonderheft »Landwirtschafts-Simulator 22« für nur 9,99€ zzgl. Versand*

Vorname, Name		<input type="radio"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="radio"/> Ich zahle per Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		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





WLANSINN

Schneller. Weiter. Besser.



avm.de/WLANsinn