

GameStar



Heft 08/2022

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



GAMING 802W WHITE_WANDERER_X

Das Midi-Tower-ATX-Gaming-Gehäuse 802W White_Wanderer_X ist ein weiterer Hingucker aus dem Hause LC-Power.

Mit dem weißen Mesh-Frontpanel sowie vier bereits integrierten 120mm-ARGB-Gehäuselüftern, wird ab Werk ein besonderer Blickfang geboten. Wer etwas mehr Farbe in sein System bringen will, kann durch die leicht getönte Seitenscheibe aus Hartglas das Innere des PCs ästhetisch zum Vorschein bringen.

Um auch bei langer Laufzeit die Komponenten nicht zu überhitzen, können bis zu acht Gehäuselüfter montiert werden. Somit steht einer hervorragenden Kühlleistung nichts mehr im Wege.

Mit Platz für bis zu vier Festplatten bzw. SSDs lassen sich all Ihre Daten im 802W sicher verstauen.

- 1x USB-C (Gen. 3.2 1x1)
- 1x USB-A (Gen. 3.2 1x1)
- 2x USB-A (2.0)
- 3,5"-HDD-Käfig demontierbar
- Seitenteil aus Hartglas
- inklusive vertikalem PCI-Slot-Einbaurahmen
- inklusive vier 120mm-ARGB-Gehäuselüftern
- Farbsteuerung per Fernbedienung, per I/O-Panel oder per Mainboard-ARGB-Software

White_Wanderer_X - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten!

www.lc-power.com

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

VOLLVERSIONEN 08/2022

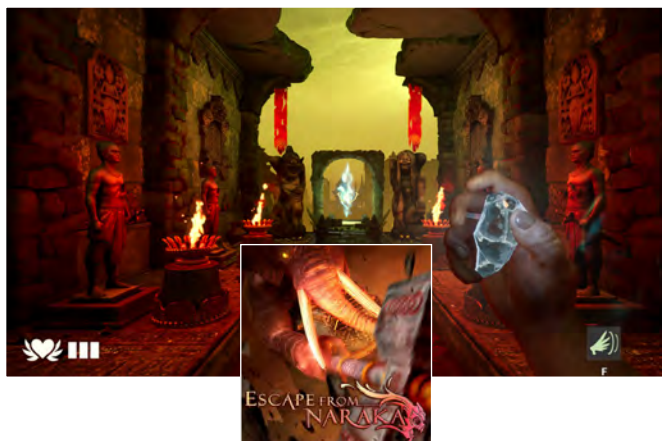


ACHTUNG!

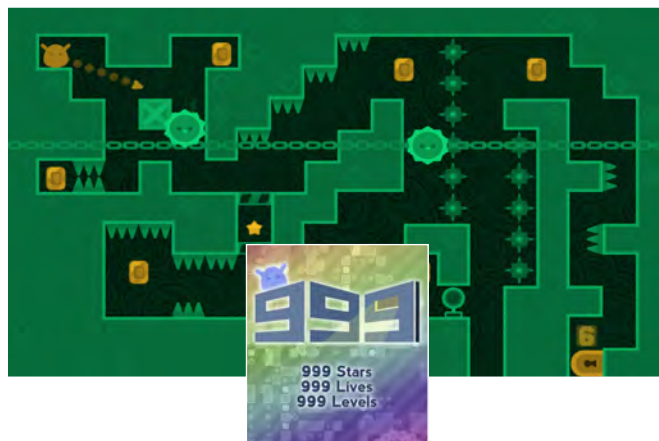
Escape from Naraka ist nicht auf dem Datenträgern enthalten! Stattdessen Key der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiel-Keys einlösen (gültig bis 30.09.2023)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

ESCAPE FROM NARAKA

999



Escape from Naraka gehört zu den seltenen Jump&Runs in Ego-Perspektive. Der Plattformer setzt zwar auf die typische »Rette die Freundin«-Geschichte, die Levels auf dem Weg zum Ziel sind aber alles andere als gewöhnlich.



Der Name 999 kommt nicht von ungefähr. 999 Levels stecken in dem kleinen großen Plattformer. Die Regeln sind einfach: Katapultiert einen Flummikopf geschickt mit der Maus über Hindernisse, durch Fallen, zu Goodies und schließlich zum Ausgang.



VIDEOS 08/2022

VIDEOS

Starfield

V Rising

Stray

The Quarry

Hardspace: Shipbreaker

Starship Troopers: Terran Command

Rückblick 08/2012

Duke-Nukem-Forever-Leak

HIGHLIGHTS



STARFIELD

Bethesda hat sein neues Rollenspiel endlich gezeigt. Wir analysieren das ambitionierte Weltraumabenteuer, soweit jetzt schon möglich.



STRAY

Schon am 19. Juli erscheint das schräge Katzen-Action-Adventure mit Robotern und Cyberpunk-Geschmack. Aber macht es auch Spaß?

XL-VIDEOS

Steelrising

Skywind

Sengoku Dynasty

Kommende Star-Wars-Spiele

Per Aspera

Am Abgrund von Steam

Die Geschichte von Half-Life 2: Episode 4

Kolumne: Diablo: Immortal

GameStar 08/2022

XL-HIGHLIGHTS



STEELRISING

Steelrising kommt mit einer ungewöhnlichen Heldin, ungewöhnlichen Gegnern und setzt aufs Souls-Prinzip. Wir haben es uns angeschaut.



AM ABGRUND VON STEAM

Sascha Penzhorn nimmt uns mit auf eine Reise in die Abgründe der gurkigsten Steam-Spiele. Und zwar so, wie nur Sascha es kann.

GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

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

- AZMA / Folge 84

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

- Kazragor / Folge 85

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

- Tikal69 / Folge 85

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

- DarkEye / Plus-Folge 84



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

- walbala / Folge 87

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

- Tactical.Steffen / Plus-Folge 87

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

- Snaf / Folge 87

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

- Michael Graf / Folge 1 - Heute



GameStar



PLUS

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



Petra Schmitz
Leitende Redakteurin

Editorial

AD ASTRA!

Vielleicht freue ich mich deswegen so sehr auf Starfield (Titelstory, Seite 14), weil ich mich gerade in einer Science-Fiction-Phase befinde. Soeben habe ich mal wieder »Project Hail Mary« (»Der Astronaut«) beendet und hole aktuell »The Martian« in Buchform nach. Vielleicht bin ich also gar nicht in einer Science-Fiction-Phase, sondern nur in einer Andy-Weir-Phase? Aber sei's drum: Insbesondere »Project Hail Mary« beschert mir ein warmes Gefühl. Weil es mit der optimistischen Annahme schließt, dass die Menschheit am Ende noch die Kurve kriegt. Und weil es mich trotz mehrfachen Lesens immer wieder übersättigt mit plausiblen Entdeckungen jenseits unseres bekannten Horizonts. Die Begeisterung der Hauptfigur für ... nein, keine Spoiler. Aber ihre Gefühle übertragen sich nahezu ungefiltert auf mich. So etwas wünsche ich mir von Starfield auch. Nicht immer, nicht durchgängig, aber wenn Bethesda es hin und wieder hinbekommt, Science und Fiction ähnlich wie Andy Weir zu verbinden, dann schafft das Studio etwas, was ich bisher mit nur wenigen Genrevertretern erleben durfte. Allein dass das Starfield-Universum nicht 10.000 Jahre in der Zukunft spielt, sondern mit dem Hier und Jetzt verbunden ist, lässt mich hoffen. Nämlich dass dieser Flug zu den Sternen mehr werden könnte als 1.000 prozedural erstellte Planeten und dazwischen ein bisschen Handlung.

Schall und Rauch

Ein großes Thema dieser Ausgabe sind Namen. Weil das aber lediglich auf der Vorletzten (Seite 130) deutlich niedergeschrieben ist, will ich euch hier dafür sensibilisieren. Sonst lest ihr einfach so drüber, über Namen wie Flintlock: The Siege of Dawn (Seite 48). Wer denkt sich sowas aus? Und wieso braucht das neue Spellforce (Seite 44) den Zusatz Conquest of Eo? Die Evolution der Spielnamen scheint inzwischen auf dem Niveau deutscher Zusatztitel für englischsprachige Filme angekommen zu sein. Hier schnell mein Liebling zur Erheiterung: »Hot Fuzz – Zwei abgewichene Profis«.

Ich übertreibe natürlich, immerhin haben wir auch wundervolle Gegenbeispiele im Heft: Pentiment (Seite 40), Redfall (Seite 60), The Quarry (Seite 92) oder eben Starfield. Und außerdem sind Flintlock und das neue Spellforce abseits der bekloppten Benamung durchaus zwei Titel, die man im Auge behalten sollte. Sonst hätten wir darüber keine Previews geschrieben. Und mit dieser bestechenden Logik entlasse ich euch nun ins Heft. Wie immer ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Petra



Alles zum Riesen-RPG!

In unserer großen Black Edition zum Riesen-Rollenspiel Elex 2 findet ihr alles zum neuesten Werk von Piranha Bytes. Unsere Tippsautoren haben für euch jeden Stein im Spiel umgedreht. Neben einer Komplettlösung liefern wir euch Guides für Charakter-Builds, Fertigkeiten und Crafting. Dank uns werdet ihr zum Elexit-Millionär, erfahrt alles über die Fraktionen und lernt, wie man das Jetpack beherrscht. Obendrein haben wir Tipps, wie Elex 2 auf eurem PC optimal läuft, erklären die Vorgeschichte und verraten euch, warum die Elex-2-Toiletten eine fast schon philosophische Bedeutung haben. Unsere Karte auf dem XXL-Poster hilft bei der Orientierung und zeigt alle wichtigen Locations, Schätze und Geheimnisse. Oder ihr hängt die andere Seite mit einem lässigen Artwork auf. Die große GameStar Black Edition zu Elex 2, jetzt 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 Aufbaumwunder in die nächste Runde, der erste DLC Keim der Hoffnung ist auch schon erschienen. Wir halten unser Versprechen: Besteller unseres Sonderhefts Anno 1800 bekommen auch zu diesem DLC einen schick aufbereiteten Guide zu den neuen Inhalten als Gratis-E-Paper zugeschickt. Falls ihr das Sonderheft zu Anno 1800 noch nicht haben solltet, ist also jetzt der ideale Zeitpunkt. Denn zusätzlich zum 148 Seiten starken gedruckten Heft bekommt ihr noch mal 25 Seiten PDF-Guides zu allen bisher erschienenen DLCs. Und die Garantie auf weitere Hefterweiterungen! Das GameStar-Sonderheft Anno 1800 – jetzt gleich bestellen unter

www.gamestar.de/anno

INHALT

TITELSTORY

- ▶ 14 **Starfield**
Bethesda Weltraumrollenspiel könnte groß werden. Vielleicht sogar zu groß?
18 Die Charaktergenerierung
- 20 Kolumne: Der Druck des Erfolgs
- 26 Die Bethesda-Story

AKTUELL

- 8 Dragon's Dogma 2
- 8 XIII: Remake-Remake
- 8 Overwatch 2
- 9 Return to Monkey Island
- 11 Termin-Update

PREVIEWS

- ▶ 30 **The Callisto Protocol**
Kann The Callisto Protocol mehr als Body Horror à la Dead Space?
- 36 Modern Warfare 2
- 40 Pentiment
- 44 Spellforce: Conquest of Eo
- ▶ 48 **Flintlock: Siege of Dawn**
Der Name ist maximal unglücklich, aber das Spiel könnte tatsächlich cool werden.
- 52 Farthest Frontier
- 56 Stormgate
- 60 Redfall
- 64 Metal: Hellsinger
- 66 Warhammer 40.000: Darktide



14 STARFIELD



30 THE CALLISTO PROTOCOL



48

FLINTLOCK: SIEGE OF DAWN



90

DIABLO IMMORTAL



96

DAS PROBLEM DER HELDENREISE

TESTS

- 70 Sniper Elite 5
- 74 F1 22
- 78 Outriders: Worldslayer
- 82 Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge
- 85 Starship Troopers: Terran Command
- 88 Die Gilde 3
- ▶ 90 **Diablo Immortal**
Es hat uns im Vorabtest nicht überzeugt, das Endergebnis ist aber noch schlimmer.
- 92 The Quarry
- 94 Autobahn Polizei Simulator 3

MAGAZIN

- ▶ 96 **Das Problem der Heldenreise**
Die beliebteste Erzählstruktur ist weniger harmloser Eskapismus, als wir glauben.
- 104 Die größte Gefahr für Return to Monkey Island
- 108 Obsidian und Microsoft: Die perfekte Ehe?
- 112 Feuerpfeile: Historischer Blödsinn
- 116 Wofür noch eine PS5?

HARDWARE

- 120 Samsung Odyssey Neo G9
- 124 Asus ROG Zephyrus Duo 16

RUBRIKEN

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

AKTUELL

Dragon's Dogma 2

FORTSETZUNG DES GEHEIMTIPPS

Während eines Livestreams zum zehnten Geburtstag von Dragon's Dogma ließ Capcom endlich die Katze aus dem Sack: Dragon's Dogma 2 kommt! Auch wenn es kein Release-Datum gibt, ist die Vorfreude in der Community groß. Dragon's Dogma (2012) samt seinem Addon Dark Arisen (2013) zählt schließlich zu den besten Action-Rollenspielen des abgelaufenen Jahrzehnts. Besonders daran ist vor allem das Vasallensystem, mit dem ihr eure Gefährten online tauschen und so stärken könnt. Auch die Bosskämpfe kommen mit einer Besonderheit, hier könnt ihr nämlich auf Zyklopen, Hydras oder Drachen springen und sie nicht nur vom Boden aus bekämp-



Mit Dragon's Dogma 2 bekommt das hervorragende Rollenspiel nach zehn Jahren einen Nachfolger.

fen. Wollt ihr Dragon's Dogma vor Release des zweiten Teils nachholen, solltet ihr unbedingt zum Komplettpaket inklusive Dark Arisen greifen, das für PS3, PS4, Xbox One, Switch und den PC erschienen ist. Lasst euch dabei nicht vom etwas zähen Einstieg abschrecken, Dragon's Dogma gehört zu den Titeln, die erst nach etlichen Spielstunden ihren vollen Charme entfalten.

XIII

REMAKE-REMAKE



Der Comic-Shooter von 2003 hat eine bessere Neuauflage verdient, das findet auch der Publisher.

Gute Singleplayer-Shooter sind seltener geworden als störungsfreie Tage im Münchner Nahverkehr, doch es gibt ja die Klassiker! Wenn irgendwie die zehn besten Shooter-Kampagnen der letzten 20 Jahre zusammengestellt werden, findet ihr wahrscheinlich in jeder Redaktion irgendwen, der »Aber XIII!« in die Runde brüllt – auch hier bei uns. XIII war 2003 wegen seiner Comic-Grafik natürlich kein Verkaufsschlager wie ein Call of Duty, aber wer es gespielt hat, war in vielen Fällen

ziemlich begeistert. Denn XIII hatte alles: eine tolle Geschichte mit super-fiesem Cliffhanger, abwechslungsreiche Levels, griffige Shooter-Mechaniken, genau die richtige Prise an spielerischer Freiheit. Und wie großartig das Comic-Thema spielerisch umgesetzt wurde! Ihr konntet Gegner durch Wände hören, weil ihr »Tap tap tap« am Boden zu lesen war. Und dann kam das Desaster. 2020 sollte ein Remake die XIII-Marke zurück zu alter Form bringen. Doch es flopte härter als »Men in Black: International«. Mit nur 13 Prozent (welch Zufall) positiven Reviews würde sich wahrscheinlich kein Publisher die Steam-Seite von XIII in die Vitrine stellen, doch Publisher Microids schöpft genau daraus Motivation, den Fehler von 2020 zu korrigieren. Seit über einem Jahr sitzt nämlich ein neues Entwicklerteam am Projekt, und zwar das französische Studio Tower Five (Lornsword: Winter Chronicle). Seit über einem Jahr arbeitet das Team an einem Update. Dieses Update erscheint am 13. September 2022. An diesem Tag bekommen alle Besitzer einen kostenlosen Patch und werden das Spiel so genießen können, wie es gedacht war. So ziemlich alle Aspekte des Spiels sollen dafür überarbeitet werden. Der Entwickler Play-Magic, der damals massiv von den ersten Pandemiemonaten betroffen war, ist offenbar nicht länger beteiligt. Bis September 2022 bleibt es also spannend, denn die Baustellen sind groß. Doch wenn alle Stricke reißen, bleibt euch immer auch die Möglichkeit, einfach die klassische Version von XIII zu zocken, die glücklicherweise nie von Steam verschwunden ist.



Overwatch 2 bekommt neue Helden, einen PvE-Modus und verzichtet auf Lootboxen.

Overwatch 2

LOOTBOXEN RAUS!

Lootboxen stehen schon seit ihrer Erfindung in der Kritik. Zuletzt wurde etwa Diablo: Immortal wegen seines Geschäftsmodells in Belgien und den Niederlanden nicht veröffentlicht. Kein Wunder, wenn man bedenkt, dass manche Spieler tausende Euro in Blizzards Action-Rollenspiel ausgeben und trotzdem keines der begehrten Fünf-Sterne-Items bekommen. Jetzt hat Blizzard die Roadmap für die ersten beiden Seasons des Hero-Shooters Overwatch 2 bekanntgegeben, der im Gegensatz zum ersten Teil ohne die verhassten Lootboxen auskommen soll. Anders als beim Vorgänger wird der Multiplayer-Modus von Overwatch 2 gratis, mit einer Änderung des Monetarisierungsmodells war also schon zu rechnen. Es soll ein Service-Modell mit kostenlosen Seasons geben, die alle neun Wochen wechseln. Statt via Lootboxen sollen Spieler Gegenstände diesmal direkt über einen Battle Pass und einen In-Game-Shop freischalten können. Wie viel ihr dafür hinblättern müsst, bleibt aber noch abzuwarten. Viele Fans warten derweil auf den Storymodus für Overwatch 2, der euch in PvE-Kämpfe gegen die KI schickt. Wann genau der neue Modus live geht, hat Blizzard aber noch nicht bekanntgegeben, nur dass es 2023 soweit sein soll. Weitere Änderungen sind die Verkleinerung der Teamkämpfe auf fünf gegen fünf, Außerdem soll es Cross Progression für alle Plattformen geben. Ob das reicht, um alte Fans zurückzuholen, wird sich zeigen.

Return to Monkey Island

GILBERT REICHT'S

Der Grafikstil von Return to Monkey Island veranlasst manche Fans der Reihe dazu, verletzte Kommentare abzulassen.

Return to Monkey Island steht schon vor Release in der Kritik, vor allem wegen der Wahl des Art Designs. Einige Kritiker bleiben dabei offenbar nicht sachlich und greifen die Macher des Point&Click-Adventures persönlich an. Entwickler Ron Gilbert zieht nun harte Konsequenzen und

kündigt an, fortan keine Neuigkeiten zum Spiel mehr öffentlich zu teilen. Seine genauen Worte im persönlichen Blog, auf Twitter festgehalten von Dominic Armato (dem Sprecher des Protagonisten Guybrush Threepwood), lauten: »Ich schalte die Kommentare ab. Leute sind einfach gemein, und ich muss Kommentare mit persönlichen Angriffen löschen. [Return to Monkey Island] ist ein fantastisches Spiel, und das Team ist sehr stolz darauf. Spielt es oder spielt es nicht, aber ruiniert es nicht für alle anderen. Ich werde nicht mehr über das Spiel schreiben. Die Freude am Teilen wurde mir genommen.« Dominic Armato betont, dass auch zahlreiche



durchaus leidenschaftliche, aber zivilisierte Debatten über Return to Monkey Island geführt würden. Die Kommentare im Blog von Ron Gilbert aber bezeichnet er als »totale Shitshow«. Die Stimme von Guybrush Threepwood übertreibt dabei keineswegs. Ein Ausschnitt des unerträglichen Verhaltens einiger Nutzer ist auf Reddit nachzulesen. Man-

che Personen scheinen sich nicht mit dem visuellen Design von Return to Monkey Island anfreunden zu können. Wie das Bild zu dieser Meldung zeigt, setzen die Entwickler auf einen stilisierten Comic-Look, der künstlerisch nicht allzu weit von den Neuauflagen ab 2009 angesiedelt ist, dabei aber stärker überzeichnet wirkt. Das mag nicht jedermanns Geschmack sein, es ist aber keine Rechtfertigung für persönliche Angriffe, Beleidigungen oder Drohungen jeglicher Art. Zumal ein Adventure im Idealfall ja durch ganz andere Qualitäten (Rätsel! Story!) glänzt als durch seine ohnehin immer geschmacksabhängige Optik.

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





FEEDBACK

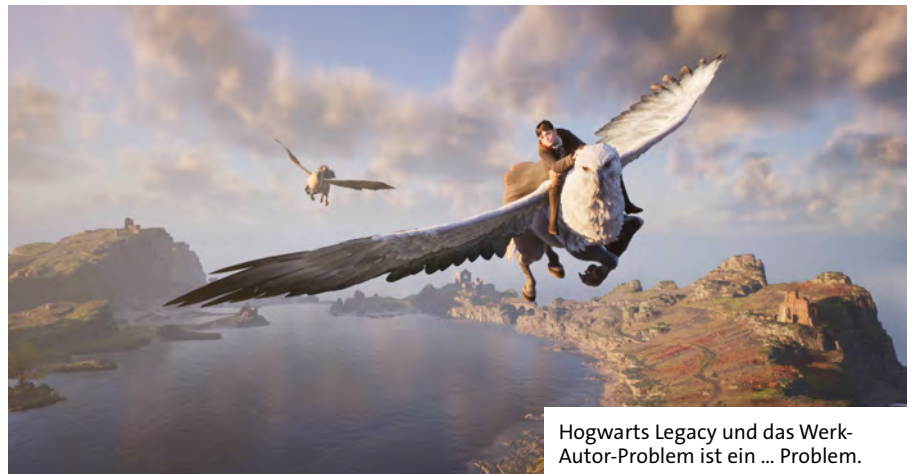
Epic Games Store vs. Steam

Ich war mal auf der Epic-Store-Seite, aber das war es dann auch. Bisher habe ich mir weder Gratisispiele dort geholt noch Spiele dort gekauft. Ich habe auch keinen Account dort. An den Exklusivspielen, die später auch bei Steam erschienen sind, hatte ich bis dahin das Interesse verloren oder keine Zeit dafür, da andere Spiele wichtiger für mich waren. Ansonsten habe ich viel bei GOG gekauft, wenn sowohl dort als auch bei Steam etwas erschienen ist. **Crimok**

Grundsätzlich ein solider und informativer Bericht und Vergleich. Danke dafür. Zunächst: Ich bin ein Gamer der ersten Stunde. Ich habe Steam in seiner Entstehung kennengelernt und damals abgelehnt, weil es böse war – die ganze Philosophie dahinter war so abstrakt, dass es sicher nicht lange überleben würde. Heute, zu einer anderen Zeit, ist Steam mein »bester Freund«. Es hat sich unglaublich viel geändert, auch im Umgang mit Software, Spielen und der Community (Entwickler/Spieler) dahinter. [...] Was Steam aber vor allen anderen perfekt und mehr als richtig gemacht hat, ist die Möglichkeit, es mit bestimmten anderen Plattformen zu verknüpfen, wie auch generell Steam-fremde Spiele zu 95 Prozent (?) funktionstüchtig in die Oberfläche einzubinden. [...] Und dann ist da noch VR. Der Bericht geht leider mit absolut gar keiner Argumentation auf VR ein. Wie so oft. GameStar-Redaktion: Warum nicht? [...] Steam hat uns VR-lern seit Beginn dieser Technik den Rücken gestärkt und Geld investiert, um dieses Erlebnis zu fördern. Schau ich bei Epic vorbei, dann finde ich von alledem absolut nichts. Mit keiner Silbe. Und genau darum wird Steam, das ich sehr viel früher mal so gar nicht leiden konnte, meine absolute Plattform bleiben. **Salidaan**

Die meisten Spiele, die ich spiele, haben Modding-Unterstützung, da ist Steam einfach so viel besser als andere Anbieter. Bei Cities: Skylines sind viele, die es bei Epic umsonst gespielt haben, danach zu Steam, um es zu kaufen. **scrotchey**

Ich sehe im Prinzip absolut gar keine Konkurrenz. Beide Systeme koexistieren hier bei



Hogwarts Legacy und das Werk-Autor-Problem ist ein ... Problem.

mir nebeneinander. Dazu gesellen sich Xbox und GOG. GOG bietet eigentlich das Beste, da sie auch direkte Anbindungen an alle anderen Plattformen anbieten. Aber Steam ist zumindest meine Wahlplattform. Am Ende ist es mir aber komplett egal, wo was angeboten wird. Steam hat eh fast alles, und wenn ein Spiel mich so sehr interessiert, dann spiele ich es auch exklusiv auf Epic. Das macht für mich jetzt keinen Unterschied, da ich keine plattformrelevanten Features groß nutze. Diese ganze Glaubensfrage finde ich teils etwas arg künstlich aufgebaut. Aber muss am Ende jeder für sich entscheiden. **FeedTheMonkey**

Das halten trans Menschen von Hogwarts Legacy

Danke für den ausführlichen Artikel und die gute Recherche. Dass Journalismus auch dafür gut ist, Blickwinkel für andere Lebenswelten, die einem selbst verschlossen sind, zu eröffnen, wird ja oft vergessen. **adni86**

Da mir das Thema als trans Frau am Herzen liegt, möchte ich mich auch noch dazu äußern, obwohl es schwer ist, meine ganzen Gedanken und Gefühle in einen Kommentar zu packen. Für mich ist eine Trennung zwischen Autor und Werk bei Rowling nur schwer möglich. Es ist eben nicht wie bei einem Autor wie Lovecraft, der eher als historische Figur betrachtet wird, oder einem Franchise wie Star Wars, das durch die Dutzenden Serien, Spiele, Comics nicht mehr klar als Ausdruck einer einzigen Person erkennbar ist. Rowling steht wie niemand sonst für den Namen Harry Potter, solange das Franchise populär ist, ist sie es auch. Mir geht es hier auch weniger um das Finanzielle, denn an Geld mangelt es Rowling garantiert nicht. Viel wichtiger ist doch, wie Rowling aufgrund ihrer Popularität eine Stimme erhält, auch wenn klar ist, dass ihre Aussagen weniger mit Fakten und viel mehr

mit subjektiven Ängsten zu tun haben. Die Tatsache, dass die Harry-Potter-Bücher bei genauem Lesen und Hinterfragen auch einige problematische Aspekte haben (Thema Sklaverei, Banker mit »übergroßen Nasen«, etc.) macht Rowling auch nicht sympathischer. Hogwarts Legacy werde ich mir vermutlich nicht kaufen, einfach weil ich das Spiel nicht genießen könnte, ohne ständig an eine Person erinnert zu werden, die sich aktiv gegen trans Menschen wie mich einsetzt. Etwas schade finde ich das schon, immerhin haben die Entwickler ja Mühe in das Spiel gesteckt und können nichts für Rowlings problematische Ansichten. **Semmerling**

Danke für diesen sorgfältig recherchierten Artikel. Er liefert einen super Überblick über die vorhandenen Argumente und überlässt es Leserinnen und Lesern, sich selbst ein Urteil zu bilden. **Flesh Gordon Freeman**

Ein toller Artikel zu einem vertrackten Konflikt. Ich habe da auch keine eindeutige Antwort für mich gefunden. Meist entscheide ich dies im Einzelfall und auch nicht konsequent. **matssa**

Mir ist dabei wichtig, zu schauen, ob das Werk selbst transfeindliche (und/oder andere, zum Beispiel rassistische) Inhalte transportiert. Wenn dem so ist, dann sollte man das Werk und den Autor schlicht ignorieren. Bei Harry Potter sehe keine transfeindlichen oder rassistischen Inhalte, also ist es meiner Meinung nach okay, sich Bücher, Filme, Computerspiele zu kaufen. Gut, man unterstützt damit dann indirekt auch die Autoren der Werke. Im Fall von Harry Potter arbeiten ja auch Hunderte oder sogar Tausende andere an dem Franchise, und diese zu boykottieren, nur weil die ursprüngliche Autorin nicht akzeptieren kann, dass die reale Welt viel komplizierter und vielfältiger ist, als es in ihren Kopf reingeht, ist meiner Meinung nach eine viel zu harte Entscheidung. **Tomsonrk**

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Against the Storm	Aufbauspiel	Eremite Games	02/22	4. Quartal 2022*
	Alan Wake 2	Action-Adventure	Remedy	-	2023
	Arma 4	Militärsimulation	Bohemia Interactive	-	2024
	Arc Raiders	Free2Play-Shooter	Embark Studios	-	2022
	Avowed	Rollenpiel	Obsidian	-	2022
NEU	Ballads of Hongye	Aufbaustrategie	Seasun Games	-	2023
	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	-
	Der Herr der Ringe: Gollum	Action-Adventure	Daedalic	06/20, 07/22	1.9.2022
	Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	04/21	2023
	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
UPDATE	Farthest Frontier	Aufbauspiel	Crate Entertainment	05/22, 08/22	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	Inflection	02/22	2023
NEU	Nobody	Lebenssimulation	U.Ground Game Studio	-	3. Quartal 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	08/22	2023
	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	08/22	2023
NEU	Steelrising	Action-Rollenspiel	Spiders	-	8.9.2022
	Synched: Off-Planet	Multiplayer-Shooter	Next Studios	-	2022
	The Invincible	Action-Adventure	Starward Industries	-	2022
NEU	The Callisto Protocol	Survival-Horror	Striking Distance Studios	08/22	2.12.2022
	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*

BALLADS OF HONGYE



NEU

Genre: Aufbaustrategie
Termin: 2023

Aufbaustrategie ausnahmsweise mal nicht im europäischen Mittelalter, sondern im historischen China. Sieht jetzt schon toll aus.

NOBODY

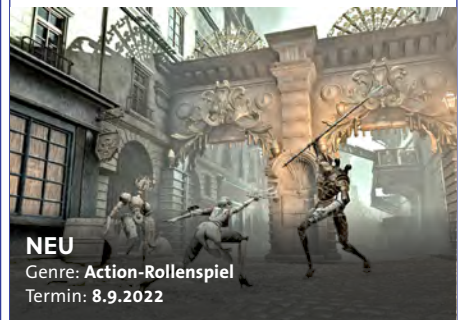


NEU

Genre: Lebenssimulation
Termin: 3. Quartal 2022

Und noch mal China, aber nicht als Aufbauspiel, sondern als erstaunlich reale Lebenssimulation. Könnte großartig werden.

STEELRISING



NEU

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 8.9.2022

Schon im kommenden September soll ein Souls-Spiel von Spiders (Greedfall) mit einer ungewöhnlichen Heldin erscheinen.



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.



ONE GAMING × RAZER

OUR BEAST IS RELEASED!



one.de/razer-gaming-pc

ARGB meets
Masterbuild.



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.

Starfield

WIRD DAS EIN SPIELESTERN?



In den 15 Minuten Gameplay-Material zu Starfield, die Bethesda auf dem Xbox Showcase gezeigt hat, stecken so viele Überraschungen, Details und Antworten auf oft gestellte Fragen, dass ich – um all diese neuen Infos zu speichern – vermutlich zahlreiche Kindheitserinnerungen aus meinem Gedächtnis löschen musste. Und gleichzeitig vermitteln die Bilder auf erschlagende Weise das Gefühl, noch nicht einmal einen Partikel von Starfield gesehen zu haben.

Also lasst uns gemeinsam auf die Reise gehen – die Reise in dieses völlig neue Bethesda-Universum, das einen neuen Meilenstein in der Geschichte der Open Worlds markieren will. Denn selbst wenn wir noch nicht mit Sicherheit sagen können, ob Star-

field dieses Versprechen einlösen kann, so wissen wir doch, dass es die Zukunft des Genres, die von Microsoft und natürlich die von Bethesda entscheidend mitgestalten wird (siehe anschließende Kolumne).

Wer bin ich?

Da die Informationsflut beinahe so erschlagend ist wie ein Drache, der in einem kleinen Dorf auf einem Hühnerstall landet und alles in Flammen setzt, lasst uns mal tief durchatmen und ganz am Anfang beginnen: bei der Charaktererstellung. Denn allein die verrät uns mehr über Starfield als die vier Jahre seit der Ankündigung zusammen.

Die gute Nachricht zuerst: Die Wahl unseres Aussehens oder der »Biometrischen ID«,

wie es hier heißt, ist nicht final. Wenn man also kein Virtuose am Schieberegler ist, dann lassen sich misslungene Charaktere auch später noch anpassen. Geschlecht, Körpertyp, Gesicht, Frisur und zahlreiche optische Details bestimmen zunächst mal das Erscheinungsbild unseres Helden oder unserer Heldin. Aber der spannende Teil versteckt sich am Ende der Charaktererstellung. Wenn das Aussehen einmal passt, wählen wir die Hintergrundgeschichte unseres Astronauten. Und die reicht von klassischen Rollenspielprofessionen wie Diplomat und Kopfgeldjäger bis hin zu ungewöhnlicheren Rollen wie Koch und Professor. Unsere Hintergrundgeschichte gibt uns zum einen drei Anfangs-Skills wie einen Waffenschein, der uns plus zehn Prozent Schaden auf Pistolen gewährt, oder Überzeugung, die unsere Chancen auf erfolgreiche Gesprächsherausforderungen erhöht. Zum anderen könnten diese Hintergrundgeschichten aber auch eine fortlaufende Rolle in der Handlung spielen. In den Spielszenen ist zu sehen, wie uns jemand auf unsere Vergangenheit anspricht: »Ich hörte, du hast einige Zeit als Diplomat verbracht.« Zu früh freuen sollten wir uns allerdings noch nicht. Immerhin kann es gut sein, dass es sich um eine ähnliche Szene handelt wie etwa zu Beginn von Oblivion. Auch da kommentiert man unsere Klasse und unser Sternzeichen, was danach allerdings nie wieder thematisiert wird.

Natürlich bleibt es nicht nur bei unseren Start-Skills. Mit steigender Erfahrung unse-



Die Gesichter sind ein deutlicher technischer Sprung im Vergleich zu Fallout 4 oder Skyrim, aber hübsch geht anders.

In 15 Minuten Gameplay-Video stecken eine Menge Details! Wir analysieren für euch spielerische Aspekte, Story, Open World und vieles mehr. Von Géraldine Hohmann



Es wird Kämpfe in der Schwerelosigkeit geben.



1.000 Planeten sollen wir erkunden können. Hat hier jemand No Man's Sky gesagt?



res Abenteurers schalten wir neue Fähigkeiten mit klassischen Skill-Punkten bei Levelaufstiegen frei oder leveln bestehende hoch. Das funktioniert in Starfield ähnlich, wie man es von alten Bethesda-Spielen kennt, also durch Benutzung unserer Fähigkeiten. Als Weiterentwicklung des klassischen »Bewege dich nur noch springend durch die Welt, um deine Akrobatik zu verbessern« gibt es hier allerdings kleine Challenges für jeden Skill, deren Erfüllung uns eine weitere Stufe bringt. Der letzte Schritt in der Charaktererstellung ist dann die Wahl unserer Eigenschaften. Bis zu drei können wir wählen, wir können aber auch weniger oder sogar gar keine nutzen. Denn sie bringen auch ihre ganz eigenen Nachteile – und sind teilweise wunderbar kurios. Die Eigenschaft »Starter Home« liefert uns etwa ein Häuschen auf dem Mond, hängt uns aber auch 50.000 Credits Schulden ans Bein. »Kid Stuff« bedeutet, dass unsere Eltern am Leben und sogar Charaktere sind, die wir besuchen können. Sofern wir ihnen zehn Prozent unserer Einkünfte abtreten, versteht sich. Einige Eigenschaften geben uns einen gewissen Stand bei Fraktionen, andere wiederum legen unsere Religion fest. »Serpent's Embrace« macht uns zu einem Anbeter der »Great Serpent« und lässt uns süchtig nach Gravitationssprüngen werden.

Für alle Bethesda-Fans vermutlich eine wohlige Nachricht: Starfield setzt auf die sogenannten Stepping-Out-Momente, wie wir sie bereits aus neueren Fallouts kennen. Auf

die Postapokalypse-Rollenspiele bezogen sind das die Momente, in denen man aus den Vaults in die Welt tritt. Starfield will uns aber nicht nur einen solchen Moment bieten, sondern gleich mehrere.

Story und Fraktionen

So, aber welche Rolle genau spielt denn nun unser introvertierter Sanitäter mit fatter Hypothek und zwei gesunden Eltern? Sind wir wie üblich der große Auserwählte? Möglich. Aber auch denkbar, dass wir durch einen riesigen Zufall zum Held von Starfield werden. Die Geschichte beginnt damit, dass wir bei unserer neuen Arbeitsstelle direkt einen richtig guten Eindruck machen und ein uraltes Alien-Artefakt aufspüren, das uns seltsa-

me Visionen beschert (Hallo Mass Effect!). Das wiederum ruft die Constellation auf den Plan, die letzte Gruppe von Weltraumforschern. Denn es soll noch mehr von diesen Alien-Artefakten geben, und die sind überall in der Galaxis verstreut. Wir werden also ein Teil der Constellation, und ab geht's ins Abenteuer – das sich in 200.000 Dialogzeilen niederschlägt. Haupt- und Nebenquests zusammengekommen, versteht sich.

Die Weltraumforscher sind aber nicht die einzigen, die uns für sich gewinnen wollen. Zusätzlich zur Constellation können wir uns noch einer von mehreren Fraktionen anschließen und verschiedene Aufträge für sie erledigen. Zunächst wären da die United Colonies, die militärisch stärkste und einfluss-



Unser Sauerstoffbehälter hat auch eine Art Jetpack-Funktion, mit der wir uns kurz in die Luft erheben können.



Hm, hier sieht schon die Inneneinrichtung nicht sonderlich einladend aus.



Die Haupthandlung schickt uns auf die Jagd nach solchen Artefakten.

reichste Fraktion der Galaxie mit Hauptsitz in New Atlantis. Ihre größten Feinde sind das Freestar Collective, die von Akila Town aus schalten und walten und als ehemaliges Mitglied der United Colonies nun mit ihnen im erbitterten Krieg liegen. Crimson Fleet wiederum sind die Outlaws und Weltraumpiraten der Galaxie. Sie scheinen nicht nur als eure Feinde zu fungieren, sondern auch neue Rekruten einzustellen. Laut Trailer ist eine Mitgliedschaft bei Crimson Fleet aber für immer – der einzige Ausweg ist der Tod. Das erinnert alles sehr stark an Skyrim und Fallout 4. Sehr wahrscheinlich werden wir also eine Weile auf mehreren Hochzeiten tanzen können und uns einen Ruf bei den Fraktionen erarbeiten, bevor wir uns irgendwann im Storyverlauf endgültig festlegen müssen. Apropos: Bethesda gibt für die Hauptquest eine Spielzeit von 30 bis 40 Stunden an, was unterm Strich etwa 20 Prozent mehr ist als in Skyrim und Konsorten.

Die Open World

Aber was schwadroniere ich hier ewig über Fraktionen und Politik, sind wir etwa in »Star Wars: Episode 1«? Immerhin wollen wir doch nach diesem Gameplay-Reveal alle nur über eines reden: Bedienbare! Raumschiffe! Lange haben wir gemunkelt, und nun hat es uns Todd »It just works« Howard bestätigt. Wir werden unsere Raumschiffe selbst fliegen, durch eine riesige Galaxie mit über 1.000 Planeten reisen und frei an je-

dem Ort auf jedem einzelnen dieser Planeten landen können. Das sind zwar nicht ganz die 18 Trillionen Planeten aus No Man's Sky, aber es ist immer noch ziemlich beeindruckend. Doch wie können wir uns das vorstellen? Unsere Reise durch die Open World von Starfield wird Weltall-Sandboxgetreu nicht durch lahme Ladebildschirme simuliert, sondern spielt sich live zu Fuß oder, ähm ... zu Raumschiff ab. In beiden Varianten können wir Bethesda-typisch zwischen Ego-Perspektive und Third Person wechseln.

Anders aber als in No Man's Sky wird es in Starfield eine Art Unterbrechung zwischen All- und Planetenphase geben. Konkret bedeutet das: Wir starten oder landen nicht selbst, sondern schauen uns stattdessen kleine Zwischensequenzen an.

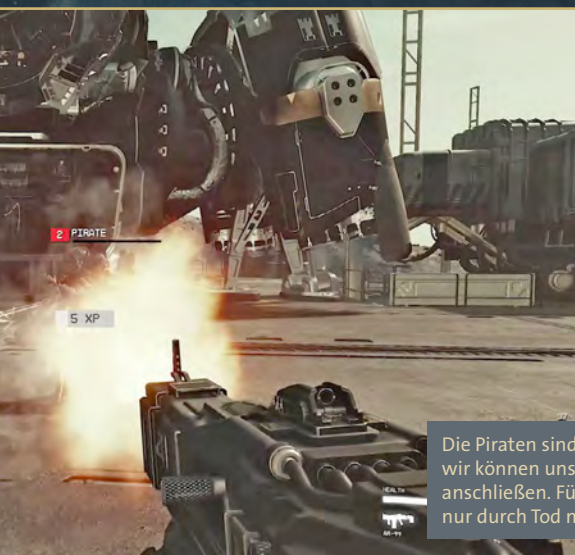
Außerdem können wir davon ausgehen, dass ein großer Teil dieser 1.000 Planeten unbewohnt und prozedural generiert sein wird – immerhin wurden ja schon vor dem Gameplay-Reveal einige prozedurale Elemente für Starfield angekündigt. Todd Howard bestätigt das: Viele der Planeten seien lediglich dazu da, Ressourcen zu sammeln. Oder um sich einen eigenen Außenposten zu bauen. Dazu gleich mehr. Die storyrelevanten Planeten wiederum dürften von Hand gebaut und von Menschen bewohnt sein. Konkret sagte Howard, dass es im Starfield-Universum vier handgebaute Städte geben werde. Das klingt angesichts der vielen Himmelskörper erst einmal nach wenig,

dürfte Bethesda aber dabei helfen, eine logische und dramaturgisch nicht allzu zerfetzte Handlung für Starfield zu erdenken. Außerdem addiert Howard, dass Bethesda noch für kein anderes Spiel derart viel von Hand gebaut habe wie für Starfield.

Interessant: Starfield spielt nicht in irgendeinem Fantasieuniversum, sondern in unserer bekannten Welt, nur eben 300 Jahre in der Zukunft. Darauf deutet auch das kurz zu sehende Raumfahrtmuseum mit NASA-Exponaten hin. Bedeutet das, dass wir in Starfield die Erde werden ansteuern können? Möglich, aber eine detailgetreue Nachbildung eures Hauses à la Flight Simulator solltet ihr nicht erwarten. Immerhin spielt Starfield im Jahr 2330, und es wird sicher einen guten Grund für die Menschheit gegeben haben, die Erde zu verlassen. Entweder wird sie also nur schwer wiederzuerkennen sein oder sie wurde sogar zerstört. Das herauszufinden wird aber so oder so ein Abenteuer. In jedem Fall machen die Spielszenen bereits deutlich, dass Starfield eine realistische und verhältnismäßig nahe Variante der Science Fiction anstrebt, also mehr »The Expanse« als »Star Wars« sein will.

Housing und Raumschiffbau

Aber was gibt es denn eigentlich auf prozeduralen Planeten zu tun, wenn sie gar nicht von Questgebern bewohnt sind, die den lieben langen Tag lässig an Wänden lehnen, um uns Aufträge zu erteilen? Nun ja, auch



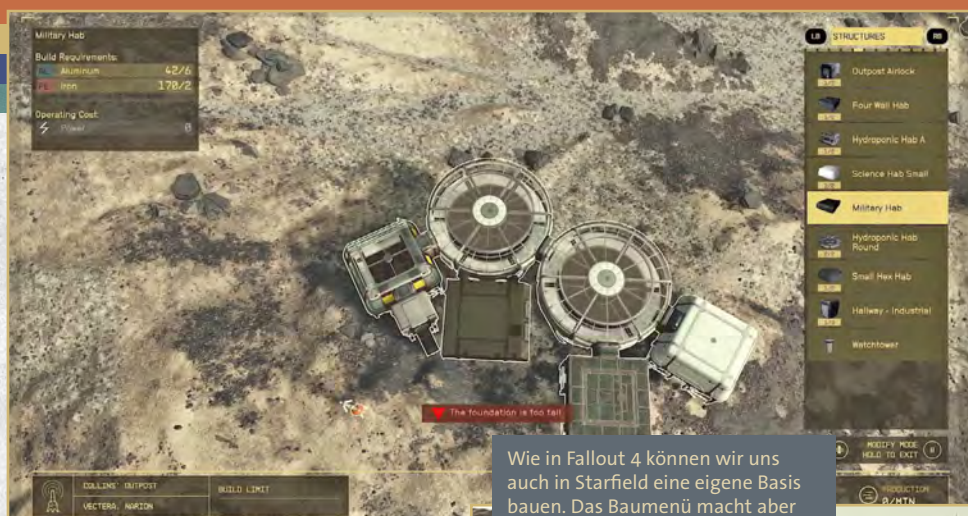
Die Piraten sind zwar Piraten, aber wir können uns der Bande auch anschließen. Für immer. Austritt nur durch Tod möglich.



hier ist der Vergleich mit No Man's Sky angebracht. Denn im Gameplay ist klar zu erkennen, dass wir Gewächs und Co. scannen und in seine Einzelteile zerlegen können, um Crafting-Material zu erhalten. Via Knopfdruck wechseln wir in einen Scan-Modus, der uns die Ressourcen eines zerlegbaren Objektes anzeigt. Mit unserem Cutter – der anders als in No Man's Sky keine Energieleiste besitzt, also nicht nachgetankt werden muss – schneiden wir alles heraus, das nicht niet- und nagelfest ist. Mit den gewonnenen Materialien geht es dann an unseren Crafting-Tisch. Dort lassen sich zum Beispiel Nahrung oder Waffen-Mods herstellen. Auch für die Forschung in Nahrung, Medizin, Basenbau, Equipment und Waffen brauchen wir Ressourcen. Obendrein wird es anscheinend bestimmte Skills und eine gewisse zeitliche Komponente brauchen, um Forschungsprojekte abzuschließen.

Da fängt der Bauspaß aber gerade erst an. Denn es wird auch Housing geben! Na, ist das was? Habt ihr nicht auch Lust auf eine Wiederbelebung eines der unbeliebtesten Features aus Fallout 4? (Na gut, einige von uns mochten es mehr als andere.) Aber fairerweise muss man sagen: Das Menü für den Basenbau sieht hier auf den ersten Blick ein ganzes Stückchen übersichtlicher aus als das Chaos aus dem Ödland. Außerdem sollen die Basen einen größeren Zweck erfüllen als die Häuser in Skyrim, in denen jahrelang unsere ungenutzten Begleiter und Ehepartner vor sich hin stauben. Denn die Basen in Starfield scheinen unter anderem Ressourcen produzieren zu können, wenn sie mit Energie versorgt werden. Aber keine Sorge, wir können trotzdem weiterhin NPCs in unseren Häusern versauern lassen, denn wir können unsere Basis mit Mitarbeitern befüllen, indem wir Figuren einstellen, denen wir auf unseren Abenteuern begegnen.

So, genug gebaut, sollte man da meinen. Wir sind ja hier immer noch in einem Rollen-



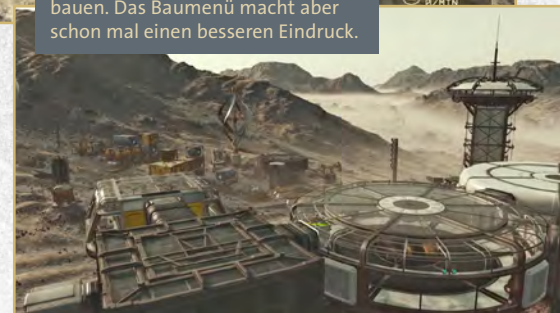
Wie in Fallout 4 können wir uns auch in Starfield eine eigene Basis bauen. Das Baumenü macht aber schon mal einen besseren Eindruck.

spiel. Aber denkste! Es geht noch weiter. Denn eine der größten Überraschungen des Gameplay-Reveals waren nicht nur die steuerbaren Raumschiffe, sondern auch dass wir uns diese selbst zusammenbauen können. Das Raumschiffmenü wiederum erschlägt uns mit einem Haufen technischer Werte und einem riesigen Katalog aus möglichen Einzelteilen. Alleine die Auswahl für Landemodule ist gewaltig und beeinflusst etwa, wo wir auf einem Planeten landen können und wo nicht. Und ich dachte immer, mir ein Auto in Mario Kart Deluxe zusammenzustellen, wäre anstrengend.

Es ist zwar davon auszugehen, dass dieses Bauen mit dutzenden Einzelteilen, Farbreglern und Skins optional sein wird und wir uns auch einfach ein fertiges Gefährt schnappen und losfliegen können – aber mit den Werten sollten wir uns selbst dann auseinandersetzen, wenn wir keine Lust auf Modellbau haben. Denn wir beeinflussen so auch die Feuerkraft und Verteidigung unseres Raumschiffs, und jedes Einzelteil verfügt über einen eigenen Lebensbalken. Heißt: Im Kampf werden einzelne Komponenten ausfallen oder zerstört werden können.

Kämpfe und Raumschlachten

Wer »steuerbare Raumschiffe« sagt, der muss natürlich auch »Raumschlachten« sa-



gen. Und auch zu denen gab es bereits einiges zu sehen. So haben wir etwa die Möglichkeit, zielsuchende Raketen abzufeuern, und unser Radar zeigt uns feindliche Geschosse an. Könnte also sein, dass wir auch die Möglichkeit haben, unsere Gegner mithilfe von Radartäuschung in die Irre zu führen. Bestätigt hat Bethesda jedenfalls schon, dass wir fremde Schiffe hacken können sollen, entsprechende Vorrichtungen in unserem Pott vorausgesetzt. Und: Wir werden Raumschiffe überfallen und entern dürfen beziehungsweise müssen, nämlich innerhalb von Quests. Das soll dann ablaufen, wie man es sich idealisiert vorstellt: erst eine knackige Weltraumschlacht, dann das obligatorische Boarding, dann Ballerei auf dem Schiff. Inklusive handlungstreibender Dialoge übrigens. Klingt schon mal hervorragend. Ob das Boarding dann wirklich aktiv abläuft oder durch eine Zwischensequenz

DIE CHARAKTERGENERIERUNG

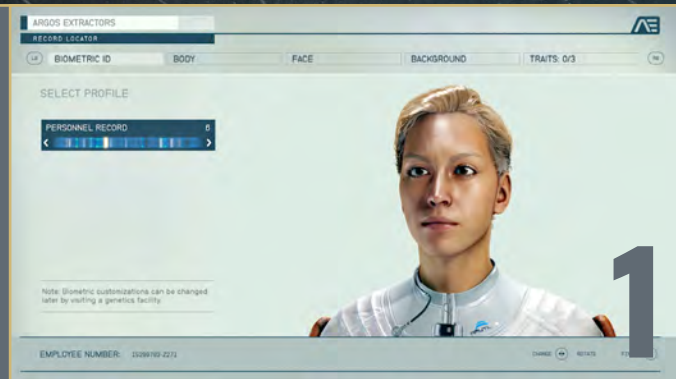
Wir starten bei Starfield mit sogenannten Personal IDs (1), also mit Templates, die wir dann nach Gusto verändern können. So können wir etwa die Körperstruktur (2) anpassen oder Details am Gesicht und an den Haaren (3) ändern. Wählen wir »Chef«, also Koch als unseren Hintergrund (4), dann können wir logischerweise nicht nur dufte kochen, sondern auch besser mit Messern hantieren. Außerdem starten wir mit mehr Lebensenergie. Die Traits (5) sind in Teilen optional, aber introvertiert zu sein und ein Eigenheim mit Hypothek zu besitzen, das passt nun mal hervorragend.



2



4



1



3



5

dargestellt wird, wissen wir allerdings noch nicht, wir tippen aber auf ein Filmchen in Spielegrafik wie bei Start und Landung.

In den Raumschiffen soll übrigens wie in einer ordentlichen Weltraumflugsimulation aus den späten 90ern die Energieverteilung an Bord wichtig werden. Also in etwa so: Packe ich mehr Energie auf die Schilde, um ei-

nen Kampf zu überstehen, oder mehr in den Antrieb, um schnell von A nach B zu kommen – oder eben zu fliehen? Bethesda orientiert sich dabei nach eigenen Aussagen nicht nur an Flugsims, sondern auch an Spielen wie FTL und sogar an Mechwarrior. Letzteres insbesondere bei der Simulation von Größe und Gewicht unserer Schiffe.

Aber was machen wir denn, wenn uns außerhalb unseres Schiffes ein Weltraumpirat oder ein feindliches Alien gegenübersteht? Natürlich draufballern! Denn im Kern scheint Starfield seine Kämpfe mit Shooter-Gameplay auszufeuchten. Allerdings nicht nur. Es gibt auch Items wie Wurfgranaten, die etwas Würze in die Schießereien bringen, und in einem vorherigen Video versprochen die Entwickler bereits, dass es eine Art »Magie-Pendant« geben werde, das sich ins Sci-Fi-Setting einfügt, aber ein ähnliches Spielgefühl bieten soll. Nun ist aber auch klar, dass es neben zahlreichen Schusswaffen (die Schnellauswahl scheint allein Platz für zwölf verschiedene Waffen zu bieten) ebenso Nahkampfmöglichkeiten gibt. Das verrät einer der Start-Skills im Charaktermenü, der einen Bonus auf Nahkampfaffen gibt.

Aber ob nun im Fadenkreuz oder voll auf die Zwölf, eine Offenbarung sticht bei den direkten Kämpfen besonders ins Auge. Die Gegner verfügen nicht nur über einen sichtbaren Lebensbalken, sondern auch über ein angezeigtes Level. Von Level-Scaling gehen wir hier angesichts des Oblivion-Debakels



MEINUNG

Petra Schmitz
@Flausensieb



Ich weiß nicht, ob ihr es wisst, aber: Ich bin keine große Anhängerin der Bethesda-Rollenspiele. Ich liebe die Landschaften von Skyrim und ... nein, das war's im Grunde auch schon. Ich liebe die Landschaften von Skyrim. Insofern sollte ich also keine emotionalen Hüpfen machen, wenn ich Bewegtbilder von Starfield sehe. Aber tief in meinem irrationalen Herzen hoffe ich, dass mir Starfield vielleicht das geben kann, was ein Star Citizen nicht schaffen wird und was ein No Man's Sky nicht geschafft hat: ein Sci-Fi-Spiel, in dem ich eine bedeutende Rolle spiele und nicht nur eine Person unter zahllosen bin, deren Anstrengungen unter dem Strich keine Relevanz haben.

Dass Starfield dafür nicht irgendein Fantasy-Weltall à la »Star Wars« aus dem Hut zaubert, sondern unsere Milchstraße als Schauplatz nimmt, lässt mich noch mehr hoffen. Gerade diese Verbindung zu dem, was uns wirklich umgibt, kann die Geschichte und meinen Teil darin noch mehr aufwerten. Das war ja das Tolle an den Mass-Effect-Spielen: dass ich mit meinem Charakter eine mögliche Zukunft der Menschheit erkunden durfte. Das ist auch das Tolle an »Star Trek«, das ist das Tolle an Büchern und Serien wie »The Expanse« oder »Project Hail Mary«: Das »Was wäre, wenn«! An dieses Gefühl, an diese Sehnsucht kommen Lichtschwerter oder Drachen in tausend Jahren nicht ran.

vorerst nicht aus. Allerdings kann das natürlich im schlimmsten Fall bedeuten, dass insbesondere härtere Gegner irgendwann zu Kugelschwämmen mutieren.

Aber hey, wenn euch das Sorgen bereitet, habe ich noch eine Aufmunterung für euch: Das allseits beliebte Schlösserknacken-Minispiel ist zurück! Wer The Elder Scrolls gespielt hat, kennt das Lied bereits: Wir sammeln Dietriche, hier Digipicks genannt, und haben entsprechend viele Versuche, das Schloss vor uns zu knacken. In Starfield geht es dabei aber nicht um Fingerfertigkeit, sondern um Köpfchen, wir müssen anhand eines Kreises mit zwei Lücken erschließen, welches unserer Digipicks in die Form passt.

Technik und Engine

Dann kommen wir mal zur letzten großen Antwort, die der große Gameplay-Reveal für uns in petto hatte: die Technik. Wir wussten ja bereits, dass Bethesda Starfield auf die Basis der Creation Engine 2, also einer Weiterentwicklung der Skyrim- und Fallout-Engine stellen würde. Es war also zu erwarten, dass die unverkennbare und etwas raue Bethesda-DNA weiter durchschimmert – auch wenn uns der »größte technische Fortschritt seit Oblivion« versprochen wurde. Und sa-



gen wir es mal so: Allein für seine Technik wird Starfield zwar keinen Blumentopf gewinnen, wir müssen uns aber auch nicht schmerz erfüllt vom Bildschirm abwenden. Die Charaktere sind ganz klar Bethesda-NPCs – inklusive etwas kurioser Gesichter und Mimiken, auch wenn das Repertoire an Animationen sichtbar hochgeschraubt wurde. So wirkt die Lippsynchronisation deutlich angepasster als Gesagte. Bleibt natürlich abzuwarten, ob das auch für die deutsche Sprachversion gilt. Zumindest im gezeigten Gameplay gab es noch keine Spur von Raytracing, auch wenn das natürlich durchaus später nachgereicht werden kann. Sorgen macht uns außerdem noch die Performance. Das auf der Xbox Series X gezeigte Gameplay lief lediglich mit 30 FPS und wirkte selten wirklich flüssig. Ja, das kann auf leistungsstärkeren PCs schon jetzt anders aussehen, aber es legt in jedem Fall die Vermutung nahe, dass Bethesda mit der Technik ordentlich zu kämpfen und noch viel Optimierungsarbeit vor sich hat. Immerhin gibt es schon jetzt eine wirklich beeindruckende Weitsicht, und das ohne auffällig nachladende Objekte. In Sachen Treffer-Feedback machen die Gegneranimationen ebenfalls einen ordentlichen Schritt nach vorn, zumindest wenn man sie mit älteren Bethesda-Rollenspielen vergleicht. Vom Niveau eines Doom Eternal bleibt Starfield allerdings Lichtjahre weit entfernt. Kurzum: Die Creation Engine bleibt die Creation Engine, auch wenn sie sichtbar aufpoliert wurde. Das hat allerdings auch seine Vorteile. Denn Bethesda verlässt sich aus gutem Grund auf sein hauseigenes Getriebe. In Sachen Mod-Support, Sandbox-Freundlichkeit, Interaktivität und, wenn wir ehrlich sind, auch bei den legendären Fehlerchen ist die eben altbewährt. Hier müssen wir aber noch abwarten und selbst Hand anlegen, um abzuschätzen, wie viel Qualität wir tatsächlich bekommen. Das lässt sich schlussendlich natürlich über jeden einzelnen Faktor sagen, den wir im Gameplay-Reveal sehen konnten.

Aber Starfield hat nun ein Gesicht. Es ist endlich mehr als nur eine Handvoll Konzeptzeichnungen. Es ist eine große Hoffnung. Im besten Falle wird es eine Open World, die

das Genre ein weiteres Mal bedeutend prägt und Star Citizen gewaltig ins Schwitzen bringt. Ich für meinen Teil hoffe es sehr. Aber vielleicht ist es auch nur die gerade über meinem Schreibtisch aufgehende Sonne, die mich optimistisch stimmt. Ich werde nun ins Bett gehen und vielleicht von Todd Howard träumen, wie er leise haucht: »The wonder is not that the field of stars is so vast, but that man has measured it.« ★

MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Starfield hat mich erschlagen. Die schiere Masse an Informationen, die im Vergleich zu den spärlichen Konzeptzeichnungen und vagen Versprechungen wie eine Wagenladung auf uns gekippt wurde. Und jetzt, da ich das Gameplay wirklich in- und auswendig kenne, bereiten mir vor allem zwei Dinge Kopfzerbrechen. Zum einen die 1.000 Planeten, von denen nur ein Bruchteil handgebaut und storyrelevant sein dürfte. Klar, prinzipiell stört es nicht, die irgendwo herumschweben zu haben. Zwingt mich ja keiner, sie zu besuchen. Andererseits könnten langweilige und karge Planeten auch an der generellen Qualität des Universums nagen. Zum anderen muss ich gestehen, dass mich das Shooter-Gameplay noch nicht besonders anmacht. Ich haue in Rollenspielen lieber im Nahkampf drauf, und das Gesehene ist wahrlich nicht so beeindruckend, dass es meine Vorliebe diesbezüglich herausfordern würde. Ich hoffe, dass die versprochene Quasi-Magie und der Nahkampf nicht nur als Varianz gedacht sind, sondern eine angemessene Alternative zu Schusswaffen bieten. Aber insgesamt gehe ich vor allem mit einem Gefühl aus der Präsentation: Ich will mehr. Vor allem die belebten Städte, die in der Präsentation noch recht kurz gekommen sind, möchte ich erkunden. Ich hatte schon lange nicht mehr so viel Lust, in eine Open World aufzubrechen. Ich hoffe nur, ich bekomme keinen Sternensplitter ins Knie.

Kolumne: Die Verschiebung von Starfield

DER DRUCK DES ERFOLGS

Jahrelang nur Konzeptzeichnungen, plötzlich die Verschiebung, dann die große Präsentation. Starfield ist wahnsinnig ambitioniert. Und wenn es scheitert, scheitert das alte Bethesda. Von Géraldine Hohmann



Nachdem es Mitte Mai ins nächste Jahr verschoben wurde und wir nun endlich so vielversprechende Bewegtbilder daraus sehen konnten, steht die Frage »Darf Starfield verschoben werden oder nicht?« noch deutlicher im Raum. Aber ach, als wären wir Spieler es, die irgendeinen Einfluss darauf hätten! Klar, es war auch mein erster Impuls, darüber zu fachsimpeln, ob das die richtige Entscheidung ist. Aber das ist die völlig falsche Diskussion, denn wir haben gar keine Wahl – und Bethesda auch nicht. Nach der Release-Verschiebung meldete sich auch Branchen-Insider Jason Schreier zu Wort, der im Frühling 2021 offenbar ein Gespräch mit den Bethesda-Insidern hatte, deren größte Sorge es war, Starfield könnte »das nächste Cyberpunk werden«. Also ein quälender Entwicklungsmarathon, der Mensch und Material verbrennt, nur um ein Release-Datum zu halten – an dem dann ein verbuggtes Spiel erscheint. Möglich, dass sich die Verschiebung damals schon anbahnte.

Und genau hier liegt der Todd Howard im Pfeffer begraben. Bethesda hatte kaum eine andere Wahl. Starfield wird Ende 2022 nicht fertig. Punkt. Aber warum eigentlich nicht? Wie kann so etwas passieren, und was bedeutet die Verschiebung? Nun, dafür müssen wir zunächst verstehen, dass Starfield für Bethesda weit mehr ist als nur ein weiteres Spiel im Portfolio.

Wie konnte das passieren?

Der Gedanke, bereits Jahre vor der Fertigstellung eines großen AAA-Spiels einen Release-Termin in die Welt zu tragen, war für mich schon immer ziemlich wild. Wir vergessen gerne mal, dass Videospiele zu produzieren ein sehr menschlicher und kreativer Prozess ist. Selbst hinter einer großen Firma wie Bethesda ste-





Géraldine Hohmann

Géraldine hat die Tücken der Spieleentwicklung schon am eigenen Leib erfahren können, denn sie hat Game Design an der HTW Berlin studiert und ist noch heute in der Spieleentwicklerszene zu Hause. Gerade deshalb weiß sie, dass hinter einem Spiel nicht nur blanke Zahlen stecken – sondern eben auch Menschen. Sie hat schätzungsweise mehr Zeit in Bethesda-Rollenspielen verbracht als insgesamt in der Uni und kann es eigentlich gar nicht erwarten, endlich in Starfield einzutauchen. Mit einem großen Aber.



hen am Ende des Tages Menschen, die darauf vertrauen müssen, dass ihre kreative Vision aufgeht. Menschen, die auf dem Weg dahin auch immer wieder an Grenzen stoßen.

Die Videospielentwicklung basiert in der Regel auf dem Erreichen von sogenannten Milestones, Meilensteinen. Das geht so: Die Entwicklerstudios verhandeln mit ihren Publishern Termine, an denen gewisse Aspekte des Spiels fertiggestellt sein sollen. So arbeitet man sich langsam Richtung Alpha, dann Beta. Basierend darauf sucht man sich dann ein schniekes Release-Datum. Im Falle von Starfield das berühmte »Skyrim-Datum« im Herbst, genauer: im November, dem absoluten Spiele-Release-Hotspot, an dem Titel wie Call of Duty oder Battlefield erscheinen, und arbeitet darauf hin, das einzuhalten. Aber was passiert, wenn einer dieser Milestones nicht erreicht werden kann?



Über den Meilenstein gestolpert

Vielleicht stellt man auf halbem Wege fest, dass eine schon fast fertig entwickelte Mechanik dann doch einfach keinen Spaß macht. Womöglich muss man nochmal zurück ans Reißbrett und herausfinden, an welchem Detail das Problem konkret liegt. Sobald einer dieser Milestones sich nach hinten verschiebt, gerät der ganze Zeitplan ins Wanken. Und Bethesda hat sich hier schon immer sehr viel mehr Freiheiten genommen als manch anderes Studio. Bethesdas Open Worlds sind auch deshalb so einzigartig, weil sie »von innen nach außen erschaffen werden, nicht von außen nach innen«, erklärte mir in einem früheren Interview der führende Produzent Craig Lafferty. Statt festzulegen, dass man gerne 20 Dungeons hätte, und die dann zu bauen (was sehr Milestone-freundlich, weil berechnen- und überschaubar wäre), baut man so schnell wie möglich eine spielbare Version, in der man umherlaufen kann.

Und dann wird erstmal ausprobiert. Was fühlt sich gut an? Was wäre an dieser Stelle aufregend? Gehört hier vielleicht eine Quest oder ein Dialogpartner hin? Lafferty gestand mir damals, dass der Prozess sehr chaotisch sei im Vergleich zu anderen Studios. Dass sich der Release eines so großen Open-World-Spiels wie Starfield nach hinten verschiebt, war also prinzipiell von Anfang an ein mögliches Szenario. Aber es steckt noch sehr viel mehr dahinter – denn Starfield ist mehr als nur ein Spiel.



Keine andere Wahl

Starfield steht für etwas. Es ist Bethesdas erstes großes Singleplayer-Rollenspiel seit sieben Jahren. Es entscheidet darüber, ob Starfield eine neue, erfolgreiche Marke werden kann oder im Keim erstickt wird. Es wird beeinflussen, wie viel Vertrauen die Menschen in Elder Scrolls 6 und Fallout 5 haben, nachdem Bethesdas Open-World-Image nach Fallout 76 zumindest etwas angekratzt

sein dürfte. Denn obwohl Fallout 76 nicht federführend von den Bethesda Game Studios in Maryland stammte, sondern von der online-affinen Außenstelle in Austin, Texas, grinste doch immer Todd Howard aus den Marketingvideos. Derselbe Todd Howard, der nun die Starfield-Arbeiten leitet, und dessen saloppes »It just works!« über Fallout 4 längst zum Meme geworden ist.

Nur: Fallout 4 hat sich super verkauft, 1,2 Millionen Mal alleine in den ersten 24 Stunden auf Steam. Fallout 76 hingegen war ein Fiasko. Gut möglich, dass dadurch auch Howards interne Stellung bei Bethesda gelitten hat. Wo der Frontmann einst frei schalten und walten durfte, könnte nun mehr Vorsicht herrschen: »Moment mal, es wird ja gar nicht alles zu Gold, was Todd anfässt! Lasst uns da lieber genauer hinschauen.«

Microsofts Auge

Und zum genauen Hinschauen gibt es ja nun den neuen Eigentümer: Starfield ist das erste große Bethesda-Spiel, das unter der Schirmherrschaft von Microsoft entsteht. Es wird beweisen, ob die Firma wirklich ihre 7,5 Milliarden Dollar Kaufpreis wert ist. Es ist eine Galionsfigur des Game Pass. Sollte Starfield scheitern – oder zumindest grob unfertig erscheinen –, kann Microsofts Glaubwürdigkeit leiden, und das Vertrauen der Anleger wäre erschüttert: »Moment mal, die werfen so viel Geld für ein Studio aus dem Fenster, das nicht mal sein Vorzeigespiel an-

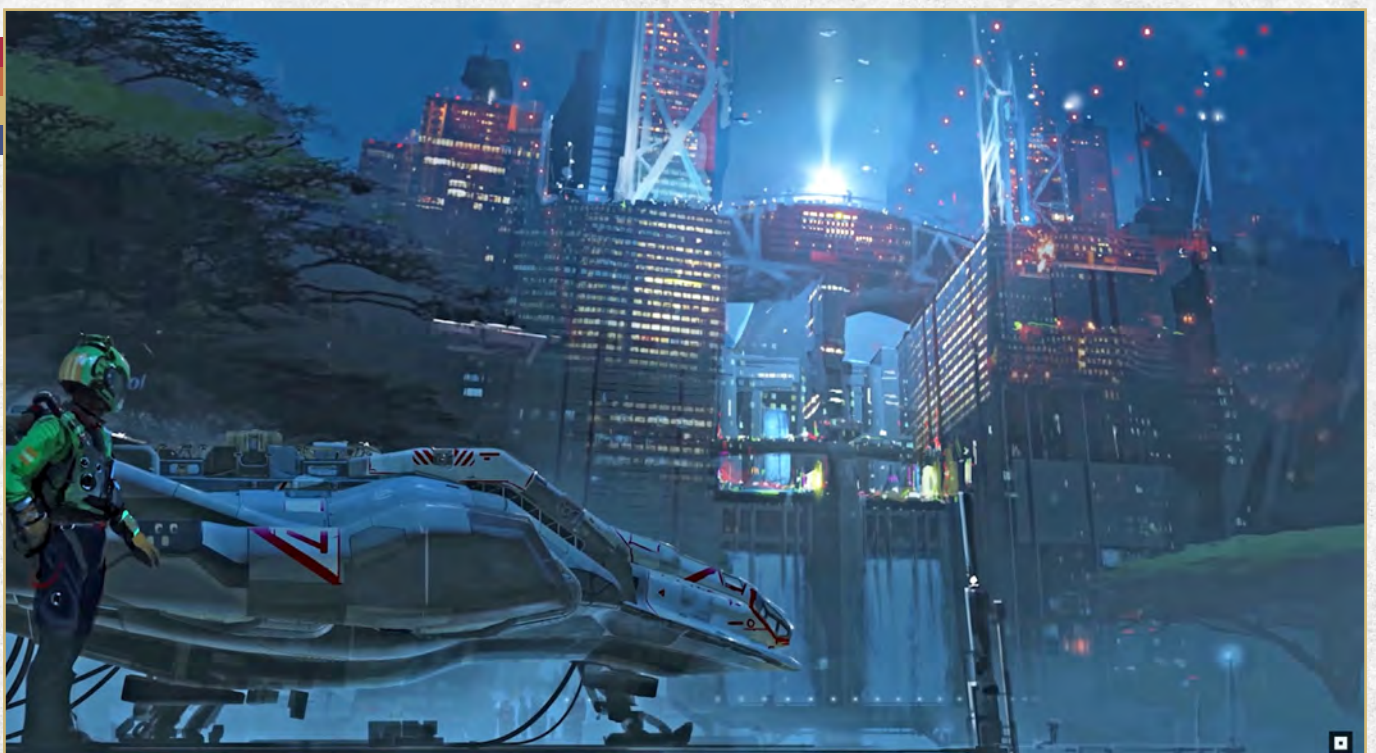


ständig fertig entwickelt? Prüfen die solche Deals denn gar nicht? Und was bedeutet das dann für den noch viel teureren Activision-Deal?« Im Zuge der Activision-Übernahme hat der Microsoft-CEO Satya Nadella mehrfach betont, Gaming sei die Zukunft und superwichtig für die Firma. Microsoft und Bethesda stehen unter dem Druck, diesen großen Worten auch Taten folgen zu lassen, indem Starfield tatsächlich die hohen Erwartun-

gen an ein neues Spiel des Skyrim-Teams erfüllt. Ein »zweites Cyberpunk 2077« darf ihnen nicht passieren.

Übervoller Frachtraum

Starfield trägt also eine gewaltige Fracht an Bord – und das ausgerechnet als eines der risikoreichsten Projekte, die man als Bannerträger in die Schlacht hätte schicken können. Fallout und





Elder Scrolls sind große Namen, die unabhängig von ihrer Qualität eine sichere Menge an Käufern mitbringen. Starfield hat noch keine Anhänger um sich scharen können. Starfield ist noch kein Universum, das Emotionen hervorruft, es ist keine Nostalgie, es steht nicht für geliebte Charaktere und Schauplätze. Es ist noch nicht einmal ein Versprechen. Nein, Starfield war bis vor kurzem nicht mehr als die Konzeptzeichnungen, die ihr hier auf diesen Seiten seht. Das heißt unterm Strich: Starfield muss sehr viel mehr darum kämpfen, Spieler mit seiner Qualität von sich zu überzeugen. Denn bei Singleplayer-Spielen ohne geplanten Live-Service sind die Verkaufszahlen vor allem in den ersten Tagen und Wochen das A und O.

Ein langer Rattenschwanz

Starfield ist zu groß, um scheitern zu dürfen. Eine Verschiebung bringt Probleme mit sich, ein vergeigter Release wäre aber we-

sentlich dramatischer. Das Rollenspiel ist seit sieben Jahren in der Entwicklung, und mit jedem weiteren Jahr wird das Spiel teurer, die Verkaufserwartungen werden größer. Da heißt es, das Risiko abzuwägen. Schickt man das Spiel im nicht optimierten Zustand in die Welt hinaus, um kein weiteres Jahr an Kosten anzuhäufen, wie es CD Projekt im Falle von Cyberpunk 2077 gemacht hat? Oder gibt man ihm mehr Raum für die Entwicklung, lässt die Kosten und den Druck durch Erwartung dadurch aber auch immer weiter wachsen? Und riskiert Enttäuschung?

Klar, theoretisch gibt es eine dritte Variante: Rockstar etwa hat mit Red Dead Redemption 2 vorgemacht, dass man auch auf das Ankündigen eines Release-Datums verzichten kann, bis man sich nicht vollends sicher

ist, dieses auch einhalten zu können. Aber womöglich kann man sich das bei Starfield einfach nicht leisten. Womöglich glaubt man bei Bethesda und Microsoft, dass man den Spielern hier etwas Konkretes an die Hand geben muss – ein großes Singleplayer-Rollenspiel, auf das sie sich wieder freuen können und das nicht wie Elder Scrolls 6 noch viele Jahre in der Zukunft liegt oder wie Fallout 5 nur auf einem A4-Blatt existiert.

Alles für Solisten!

Auch und erst recht nach Fallout 76 wollte Bethesda mit dem Release-Termin die Botschaft senden: Seht her, wir können sie noch, die Spiele, die uns groß gemacht haben! Wir sind noch das alte Bethesda, nur eben mit einem neuen Setting! Dass ihr wegen Starfield länger auf Fallout 5 und TES 6 warten müsst, wird sich für euch lohnen! Wird es das wirklich? Wir werden sehen. Aber Bethesda muss sein Möglichstes tun, um nicht zu



enttäuschen. Dafür steht zu viel auf dem Spiel. Am Erfolg von Starfield hängt ein langer Rattenschwanz an Risiken – zum einen für Microsofts Gaming-Strategie, zum anderen für das Bethesda, wie wir es kennen. Sollte Starfield scheitern, kann Bethesda sich eine derart lange Entwicklungszeit und einen chaotischen Entwicklungsprozess nicht mehr leisten.

Das »alte« Bethesda

Wenn Starfield scheitert, scheitert das alte Bethesda. So wie das alte Blizzard allmählich zugrunde ging, nachdem Starcraft 2 und Diablo 3 – die ebenfalls viele Jahre in Entwicklung waren – die gesetzten Erwartungen nicht erfüllen konnten. Was natürlich auch an den Erwartungen liegen kann. Doch gerade Großprojekte von bekannten Studios sind heutzutage so teuer geworden, dass sie sich irrsinnig gut verkaufen müssen, um sich noch zu lohnen. Raph Coster, der unter anderem an Star Wars Galaxies und Ultima Online mitgearbeitet hat, hat schon 2018 in seinem Blog ausgerechnet, dass sich die Entwicklungskosten von AAA-Spielen alle zehn Jahre verzehnfachen. Verzehnfachen! Da müssen natürlich im Gegenzug auch Umsatz und Verkäufe wachsen. Sonst wird das nächste Bethesda-Spiel keine sieben Jahre mehr dauern dürfen.

Was bedeutet das jetzt?

Die Verschiebung in das erste Halbjahr 2023 ist zunächst kein Drama. Aber wenige Monate sind in der Spieleentwicklung

kaum mehr als ein Wimpernschlag. Reicht diese Zeit wirklich aus, um einen weiteren Open-World-Meilenstein wie Skyrim abzuliefern? Ein Spiel, das inzwischen mehr ist als nur ein Spiel? Vor allem, weil sich Bethesda so viel vorgenommen hat?

So sehr wir uns also als Spieler wünschen, dass Starfield ein großartiges Erlebnis wird und im besten Falle trotzdem bald erscheint, müssen wir doch das große Ganze sehen. Wenn Starfield scheitert, dann ist das nicht nur eine Enttäuschung für uns, es könnte auch die Zukunft von The Elder Scrolls, von Fallout und letztlich von ganz Bethesda gefährden. Deshalb hoffe ich, dass die Entwickler und Entwicklerinnen jede Minute der zusätzlichen Zeit nutzen können – und der dabei wachsende Druck Starfield nicht unter sich begräbt. ★



Die Bethesda-Story

VOM PUCK ZUM RAUMSCHIFF

Elder Scrolls, Fallout und jede Menge Shooter: Bethesda hat in seinen 36 Jahren mehrfach Spielgeschichte geschrieben – wir nehmen euch mit auf eine turbulente Zeitreise! Von Martin Deppe

Gut, dass Christopher Weaver 1986 sein Bethesda Softworks nicht im walisischen Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwlantysiliogogoch gegründet hat – dann würde die Firma nämlich Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwlantysiliogogoch Softworks heißen. Denn der Name Bethesda Softworks stammt einfach vom ersten Firmensitz ab, in der Stadt Bethesda im US-Bundesstaat Maryland. Deswegen taucht das Städtchen auch in Fallout 3 auf.

Football auf dem Bratrost

Christopher Weaver hat einen Magister des berühmten MIT in der Tasche, also des Massachusetts Institute of Technology, wo er unter anderem am Vorläufer der Virtual Reality geforscht hat. Doch seine Leidenschaft sind Videospiele. Zum Glück! Weavers Uni-Hintergrund schlägt schon beim ersten Spiel der jungen Firma durch: Oberflächlich betrachtet besteht das Football-Spiel Gridiron! aus gelben und schwarzen Kreisen, die über

ein grünes Feld mit weißen Streifen toben. Doch dahinter werkelt die erste Echtzeit-Physik-Engine der Spielgeschichte. Gridiron! erscheint auf dem Amiga und seinem Nebenbuhler Atari ST.

Electronic Arts wird auf das unspektakuläre, aber realistisch simulierte Football-Spiel aufmerksam, und Bethesda soll als Auftragsarbeit einen Nachfolger entwickeln, den EA als John Madden Football rausbringen will. Doch als Bethesda damit nach ei-

BETHESDAS MEILEN- UND STOLPERSTEINE



Wayne Gretzky Hockey

Das Eishockey-Spiel ist Bethesdas PC-Premiere und zieht mehrere Fortsetzungen nach sich.

1988



The Terminator

Der 3D-Arnie erschien von 1991 bis 1996 jährlich (das sehr grottige Terminator 2 stammt aber von Ocean).

1991



The Elder Scrolls: Arena

Bethesdas erstes Rollenspiel legt das Fundament zur Serie, die die wichtigste der Firma ist.

1994



The Elder Scrolls: Daggerfall

Das zweite Elder Scrolls ist damals das größte Rollenspiel überhaupt – dank seiner Zufallswelt.

1996



Battlespire

Bethesda versucht mehrmals, Elder Scrolls-Ableger zu etablieren, allerdings ohne größeren Erfolg.

1997

genen Angaben fertig ist, kommt das Spiel nicht in die Läden. Stattdessen veröffentlicht EA 1988 ein ganz anderes John Madden Football, und Bethesda vermutet, dass es der Konkurrent nur auf die Physik-Engine von »Gridiron! 2« abgesehen hat. Weavers reicht Klage ein und fordert 7,3 Millionen Dollar. Bis heute ist unbekannt, wie das Verfahren ausging. Bethesda sagt darauf dem Football adieu und geht aufs Eis: Wayne Gretzky Hockey ist 1988 das erste PC-Spiel des Studios, es bekommt zwei Fortsetzungen, bevor EA sich mit NHL auch hier breitmacht.

Ich komme wieder!

1990 lässt Bethesda Bethesda hinter sich und zieht rund 15 Kilometer weiter nach Rockville, hier ist bis heute das Hauptquartier des Publishers. In den nächsten Jahren verdient Bethesda mit einer Armee an Terminator-Spielen seine Bagels, begleitet von weiteren Lizenztiteln für das NES (Nintendo Entertainment System), darunter Kevin Allein zu Haus und das Puzzlespiel Where's Waldo? Die Terminator-Titel sind spielerisch Mittelmaß, aber technisch eindrucksvoll. The Terminator: Rampage zum Beispiel, das 1993 einen Monat vor Doom erscheint, ist einer der ersten Ego-Shooter, die den ganzen Bildschirm nutzen und komplett texturiert ist.

Während sich die meisten Spieler heute wohligh an Doom und Quake erinnern, ist Bethesdas Anteil am Shooter-Wettrüsten fast vergessen. Dabei war das Studio technisch durchaus auf Augenhöhe. Bereits 1995, ein Jahr vor Quake, beherrscht Terminator: Future Shock echtes 3D mit animierten Modellen. Die id-Spiele liefen zwar flotter und schrieben Geschichte, aber Bethesda gehört zur technischen Speerspitze – wovon auch die Elder-Scrolls-Reihe profitiert.

Sechs. Millionen. Quadratkilometer.

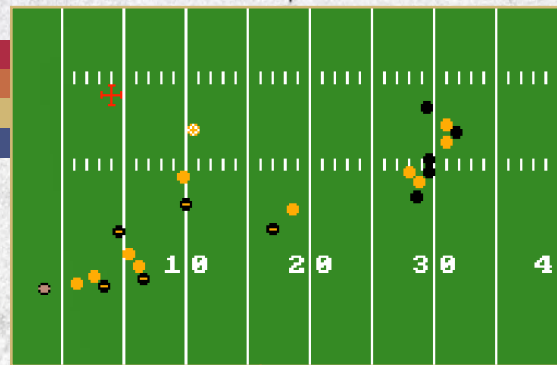
Die 3D-Erfahrungen mit seinen Terminator-Titeln packt Bethesda nämlich in ein Rollen-



Bethesda-Gründer Christopher Weaver arbeitet heute unter anderem wieder für das MIT. (Foto: eigenes Bild/MIT)

spiel, das nicht nur die Unternehmensgeschichte bis heute prägt. The Elder Scrolls: Arena setzt 1994 völlig neue Maßstäbe. Mit rund sechs Millionen Quadratkilometern Spielwelt ist es flächenmäßig bis heute das größte Spiel der Reihe, erkaufte durch prozedurale Generierung. Die ist, neben Bugs und schlechtem Balancing, aber auch der größte Kritikpunkt an Arena – vor allem die Oberwelt ist abwechslungsarm und austauschbar, logisch. Trotzdem genießt der Riesenbrocken heute Kultstatus. Als Tester der CD-Rom-Version fängt damals ein gewisser Todd Howard bei Bethesda an – er wird sich zum Mastermind der Reihe entwickeln.

1996 folgt das zweite Elder Scrolls. Daggerfall nutzt die bewährte Maussteuerung aus den Terminator-Spielen und wird dezent kleiner. Wobei »kleiner« relativ ist, denn es gibt immer noch 15.000 Dörfer und 75.000 NPCs, und es dauert 69 Stunden, um einmal quer durch die Spielwelt zu latschen (wer probiert sowas aus?). Daggerfall heimst bessere Wertungen und Verkaufszahlen ein. Um den Schwung mitzunehmen, schiebt Bethesda die Redguard und Battlispire nach, doch beide floppen. Mit Folgen für den Publisher, der jetzt kurz vor der Insolvenz steht.



Wie der Inhalt einer umgefallenen Smarties-Rolle auf einem Grillrost, nur mit weniger Farben: Die Football-Simulation Gridiron! ist Bethesdas erstes Spiel.

Retter Zenimax

Mit einem cleveren Schachzug zieht sich Bethesda-Gründer Christopher Weaver quasi an den eigenen Haaren aus dem Sumpf: Zusammen mit dem Anwalt und Geschäftsmann Robert Altman gründet er 1999 das Unternehmen Zenimax Media und packt Bethesda mit unters Dach. Der Plan: »Weg vom Tante-Emma-Laden, hin zu einer globalen Geschäftsstruktur«, wie es PR-Chef Pete Hines formuliert. Finanzstarke Unternehmer steigen mit ein, darunter Jerry Bruckheimer, Harry Sloan, Boss des Filmimperiums Metro Goldwyn Mayer sowie Robert Trump, der jüngere Bruder von Ihrwisstschon. 2001 wird Bethesda Softworks vom Entwickler-Publisher-Mix zum reinen Publisher. Eigene Entwicklungen laufen fortan bei den Bethesda Game Studios. Erster Job: Elder Scrolls 3.

2002 fliegt Christopher Weaver bei Zenimax raus, weil er auf Firmenkosten weiter am MIT unterrichtet haben soll. Es folgt ein juristisches Hickhack: Weaver verklagt Zenimax, weil er unter einem billigen Vorwand aus dem Geschäft gedrängt werden sollte, und bekommt 1,2 Millionen Dollar Abfindung zugesprochen. Zenimax geht in Berufung und wirft Weaver vor, in Firmenbüros



The Elder Scrolls: Morrowind

Das dritte Elder Scrolls punktet mit einer riesigen Welt und seinem sehr offenen Spielablauf.



Fluch der Karibik

Eine Zeitlang vertreibt Bethesda russische Spiele in den USA, darunter das gute Lizenz-Piraten-spiel.



The Elder Scrolls: Oblivion

DAS Rollenspiel 2006. Es eröffnet außerdem das DLC-Zeitalter. Stichwort Pferderüstung!



Star Trek: Legacy

Negativ-Meilenstein: Mad Doc Software bringt für Bethesda einen öden Lizenzflop auf den Schirm.



Fallout 3

Zehn Jahre nach Fallout 2 wird der Klassiker mit der Elder-Scrolls-Engine wiederbelebt. Volltreffer!

2002

2003

2006

2006

2008



Fallout 3 macht 2008 die Rollenspieler überglücklich – mit Humor, Endzeit-Atmosphäre und einem starken Kampfsystem.



The Elder Scrolls: Arena ist das erste Rollenspiel von Bethesda und führt euch 1994 bereits durch Tamriel.

eingebrochen zu sein, um E-Mails der führenden Manager zu klabern. Beide Parteien einigen sich schließlich außergerichtlich.

Mit Morrowind aus dem Sumpf

2002 geht's finanziell wieder bergauf: Der Ex-CD-Tester Todd Howard ist mittlerweile Projektleiter von Morrowind und macht einen verdammt guten Job. Zum einen technisch, denn Elder Scrolls 3 basiert auf einer Direct-3D-Engine mit beeindruckendem Detailgrad und tollen Effekten wie Regentropfen, die realistisch in Gewässern platschen. Die Spielwelt ist wesentlich kompakter als die der beiden Vorgänger. Aber dafür wird sie nicht von einem Zufallsgenerator zusammengebaut, sondern von Hand.

Im Juni 2004 unterzeichnet Bethesda einen Deal, auf dem fortan das zweite stramme Standbein des Publishers basiert: Interplay verkauft die lukrativen Rechte an Fallout 3, Fallout 4 und Fallout 5. Fallout 3 ist da zwar schon bei den Black Isle Studios in Entwicklung, doch Bethesda zieht beim Prototypen »Van Buren« den Stecker und lässt Todd Howard ein 3D-Fallout bauen, das 2008 fertig wird. Aber zuerst ist das vierte Elder Scrolls am Start: Oblivion punktet 2006 erneut mit brillanter Grafik. Die große Neuerung ist aber die selbst entwickelte Radiant-KI. Die lässt NPCs glaubwürdiger agieren und kommt in weiteren Bethesda-Spielen zum Einsatz. Oblivion ist ein Riesenerfolg, ver-

kauft sich über 3,5 Millionen Mal, verursacht aber auch Ärger, weil es einige fragwürdige DLCs nach sich zieht, darunter die berühmte Pferderüstung für zwei Euro fuffzig.

Mittendrin statt nur von oben

Im August 2007, der Boomzeit der MMOs, heuert Bethesda Matt Firor an, den Gründer der Dark-Age-of-Camelot-Macher Mythic. Er soll das MMO-Tochterstudio Zenimax Online aufbauen – dazu später mehr. Gleichzeitig expandiert Bethesda: Bei den letzten Titeln musste das Unternehmen außerhalb der USA noch auf Publishing-Partner wie Ubisoft zurückgreifen. Doch mit dem Erfolg von Oblivion ist damit Schluss, 2008 eröffnet Bethesda seine Publishing-Dependance in London, weitere Filialen folgen.

Im selben Jahr, nach vier Jahren Entwicklungszeit, kommt Fallout 3 raus. Das irritiert anfangs viele Fans mit seiner Ego- und Schulterperspektive und dem deutlich höheren Action-Anteil. Aber aus Irritation wird Begeisterung, denn Fallout 3 ist super und heimst Traumnoten ein, gefolgt von weit über zwölf Millionen verkauften Spielen.

Let's buy id!

2009 schnappt sich Bethesda id Software – und damit die fetten Marken Doom und Quake, als Sahnehaube gibt's die begehrte idTech-Engine obendrauf. Das erste Spiel unter Bethesda-Flagge ist der Endzeit-Shoo-

ter Rage, der 2011 zwar nicht an id-Glanzzeiten rankommt, aber durchaus Spaß macht.

2010 bekommt Fallout 3 eine Quasi-Fortsetzung von Obsidian Entertainment, dessen Team aus lauter Black-Isle-Veteranen besteht – ihr wisst schon, Van Buren und so. Fallout: New Vegas setzt auf die gleiche Technik, aber spielerisch noch einen drauf, die vielen Nebenquests sind genial erzählt.

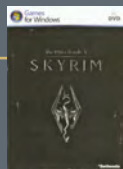
Himmelsrand auf Höhenflug

2011 gibt's Ärger zwischen Bethesda und dem Entwickler Human Head, der eigentlich Prey 2 machen soll. Ende des Jahres werden die Arbeiten eingestellt, Bethesda wirft dem Entwickler mangelnde Qualität vor, Human Head dem Publisher unmögliche Milestone-Termine und verweigerte Zahlungen. Die Rechte gehen wieder an Bethesda. Trotzdem geht das Jahr für Bethesda super zu Ende: Im November erscheint Skyrim, und das räumt richtig ab, bis heute ist es mit weit über 30 Millionen verkauften Einheiten mit Abstand der erfolgreichste Serienteil. Federführend auch hier Todd Howard.

2012 liefern die Arkane Studios, zwei Jahre zuvor von Bethesda aufgekauft, die Immersive Sim Dishonored. Das Pariser Studio hat sich mit dem starken, aber verkaufsschwachen Dark Messiah of Might & Magic einen Namen gemacht, ihr Dishonored pfeift ebenfalls auf den Massenmarkt und bekommt 2016 einen Nachfolger.



Fallout New Vegas
Obsidian Entertainment verdichtet die Spielwelt und schafft Nebenquests, die tolle Geschichten erzählen.



Elder Scrolls: Skyrim
Skyrim! Wenn Elder Scrolls 6 kommt, muss es in verdammt große Fußstapfen stapfen!



Dishonored
Massengeschmack? Brauchen wir nicht! Die Arkane Studios setzen lieber auf Immersive Sim.



The Elder Scrolls Online
Seit 2014 erweitert Bethesda seine tolle Online-Welt regelmäßig, jetzt mit High Isle.



Wolfenstein: The New Order
B. J. Blazkowicz in Bestform: Machine Games liefert einen starken Abenteuerfilm-Shooter.

2010

2011

2012

2014

2014

2014: Schlag auf Schlag

Zwei Jahre später haut das 2007 gegründete MMO-Studio Zenimax Online mit Schmackes auf die Pauke: 2014 startet The Elder Scrolls Online und begeistert sofort. Seitdem gibt es -zig Erweiterungen, und lustigerweise ist das Online-Epos auch gut solo spielbar.

Im selben Jahr kommt der Shooter Wolfenstein: The New Order raus. Der basiert zwar grob auf 1993s Klassiker, aber die brutal-brillante Ballerorgie stammt vom schwedischen Team Machine Games, einer neu gegründeten Zenimax-Tochter. Das neue Wolfenstein kommt so gut an, dass das Team 2017 mit The New Colossus ein Sequel liefert.

Das Survival-Horrorspiel The Evil Within vom aufgekauften Studio Tango Gameworks macht den 2014er-Tripel komplett, es spielt gekonnt mit dauerknapper Munition und dauerdrohenden Mutanten. Kein Wunder, Studiochef ist schließlich Shinji Mikami, der Erfinder von Resident Evil. 2017 liefert das Studio einen noch besseren Nachfolger.

Verstrahltes Aufbauspiel und ein wiederbelebter Klassiker

2015 bringt Bethesda mit Fallout 4 die Endzeit-Fans zum Strahlen, unter anderem mit coolen Begleitern wie Schäferhund Dogmeat und Robo-Butler Codsworth, die uns auf der Suche nach unserem Kind unterstützen.

2016 haut id Software endlich einen raus: Die Texaner schaffen es mit ihrer Doom-Neuaufgabe hervorragend, die klassische, direkte Shooter-Mechanik wiederzubeleben und an den richtigen Stellen zu überarbeiten. Das neue Doom spielt sich entsprechend rasant – wer braucht schon eine Story oder irgendwelche Gründe, um Dämonen perforieren, zersägen, schreddern zu dürfen? Eben!

Cooler Beutezug, uncooler Niederschlag

Und dann kommt es 2017 doch noch: Prey! Nicht von Human Head, sondern von den Arkane Studios. Die schicken uns in eine Raumstation mit piffigen Rätseln, Maschinen und fiesen Viechern. Das Herumexperi-



Skyrim (hier in der Special Edition von 2016) setzt 2011 völlig neue Rollenspiel-Maßstäbe. Allein schon wegen der Drachenkämpfe!



Nach Wolfenstein: New Order (2014) darf Machine Games 2017 noch mal ran – mit dem brillanten The New Colossus (Bild).

mentieren mit Geschütztürmen und Physik-Fallen macht folglich enorm Laune. Was man von Fallout 76 nicht behaupten kann. Denn das zweite MMO von Zenimax haut zum Release 2018 den Fallout-Fans vor den Kopf. Zu viele Bugs und Glitches, fast keine NPCs, kaum coole Quests – eine Riesentäuschung. Hinzu kommt, dass in der teuren Collector's Edition nicht der versprochene Leinenbeutel steckt, sondern ein schnöder Nylon-Ersatz. Immerhin haben die Entwickler seitdem viel am Spiel verbessert, an die Vorgänger kommt es aber weitem nicht ran.

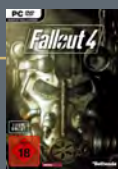
Neues Zuhause, neue Nachbarn

War da sonst noch was? Ach ja: Seit dem 21. September 2020 gehört Zenimax Media mit all seinen Studios zu Microsofts Xbox Game Studios, gesellt sich also zu Obsidian, inXile, Mojang, Double Fine und weiteren elf Entwicklern. Seitdem ist es ruhig geworden. Außer Erweiterungen für ESO, dem Ego-Shooter Deathloop (2021, Arkane Studios) und dem unausgegorenen Ghostwire: Tokyo (Tango Gameworks, 2022) wartet die Rollenspielerwelt auf die nächsten Paukenschläge: Starfield, Elder Scrolls 6 und Fallout 5! ★



The Evil Within

Klassischer Survival-Horror von Resident-Evil-Erfinder Shinji Mikami und Tango Gameworks.



Fallout 4

Frisch aus dem Kälteschlaf aufgetaut geht's ins Ödland rund um Boston – Siedlungsbau inklusive.



Doom

Starke Story? Pfft. Glaubwürdige Welt? Pfft. Kompromisslose Schießereien plus Kettensäge? Jaaa!



Prey

Alien-Shooter für Experimentierfreunde: Geschütztürme platzieren, Fallen legen, um die Ecke denken.



Fallout 76

Viel versprochen, wenig gehalten, einiges nachgeholt: Das MMORPG hat gerade noch die Kurve gekriegt.

2014

2015

2016

2017

2018

The Callisto Protocol

MONSTER IM WELTRAUMKNAST

Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Krafton** Entwickler: **Striking Distance Studios** Termin: **2.12.2022**

Neuer SciFi-Horror vom Erfinder der Dead-Space-Reihe – das klingt doch verlockend! Lest in unserer Preview, was euch auf dem Jupitermond erwartet. Von Kai Schmidt

Jacob Lee ist ein Frachterpilot, der im Jahr 2320 den Planeten Jupiter und seine Monde versorgt – und gelegentlich auch mal ein paar Dinge schmuggelt. So ein bisschen wie Han Solo also, allerdings ohne laufenden Bettvorleger als Partner. 300 Jahre in der Zukunft haben wir Menschen gemäß der Story von The Callisto Protocol andere Planeten besiedelt. Darunter eben auch den Jupiter und einige seiner insgesamt 79 Monde. Ein Frachtauftrag führt Jacob Lee auf Kallisto, den am weitesten vom Planeten entfernten der vier großen sogenannten Galileischen Monde, die nach Figuren aus der griechischen Mythologie benannt sind (Io, Europa, Ganymed, Kallisto). Ein Routineauftrag, könnte man meinen, pendelt Jacob doch immer wieder zwischen den Jupitertrabanten.

Aber diesmal geht etwas schief. Sein Schiff stürzt ab. Der Leiter der Strafanstalt

Iron Gate, die sich so ziemlich als einzige menschliche Siedlung auf Kallisto befindet, wird auf das Unglück aufmerksam und rettet Jacob aus dem Wrack. Puh, Schwein gehabt! Gerade nochmal mit dem Leben davongekommen. Denkste! Statt dem Verunglückten zu helfen, wieder in die Zivilisation zurückzukommen, sperrt man ihn kurzerhand in eine der klaustrophobisch kleinen Zellen. Keine wirkliche Anschuldigung außer Mutmaßungen über Schmuggelware und keine Chance auf Berufung. Doch das soll zu Jacobs kleinstem Problem werden, als im Gefängnis plötzlich furchtbare Dinge passieren und sich die Insassen in blutrünstige Mutantenmonster verwandeln.

Flucht mit Kneipchen

Und hier kommt ihr wortwörtlich ins Spiel, um Jacob aus dem Dilemma herauszuhelfen.

Story-DLCs

The Callisto Protocol wird ein Season-System anbieten, über das ihr Storyerweiterungen kaufen könnt. Der Season Pass ist in der Deluxe Edition des Spiels bereits enthalten, weitere Details etwa zu Preis und Inhalt des Season Pass sind derzeit nicht bekannt. Die Erweiterungen der Geschichte lassen übrigens nicht auf ein unvollständiges Spiel schließen, das gegen Bezahlung vervollständigt werden soll. The Callisto Protocol ist vielmehr als Start einer Reihe angelegt, wir gehen also davon aus, dass über die DLCs eher unbedeutende Geschichten erzählt werden.





Die Biophages sind widerliche Mutanten, die im Iron Gate Gefängnis ein Blutbad anrichten.

und den unheimlichen Dingen auf den Grund zu gehen. Ihr steuert natürlich den Bruchpiloten durch den mit Mutanten, den sogenannten Biophages, verseuchten Knast. Das ist zunächst gar nicht mal so einfach, denn um euch eurer Haut zu erwehren, steht euch anfangs nur ein Shiv, also eine selbst gefeilte Sträflingsklinge, zur Verfügung. Erinnerungen an The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

werden wach. Doch wo Vin Diesel bei seinem Ausbruch aus dem Weltraumknast noch vergleichbar leichtes Spiel hatte, sehen die Perspektiven für Jacob Lee etwas düsterer aus. Denn die Biophages sind nicht die einzige Bedrohung, die durch die Korridore wandelt. Die robotischen Wächter sind auch noch da und nur auf ein Ziel programmiert: alle Ausbrecher neutralisieren. Schon mal versucht, einen gepanzerten, bewaffneten Roboter mit einem Käsemesser auszuschaalen? Da stehen die Chancen, einen fleischigen Mutanten mit der Klinge zu

erledigen, trotz furchterregender Reißzähne, schleimiger Tentakel und anderer Abscheulichkeiten schon besser.

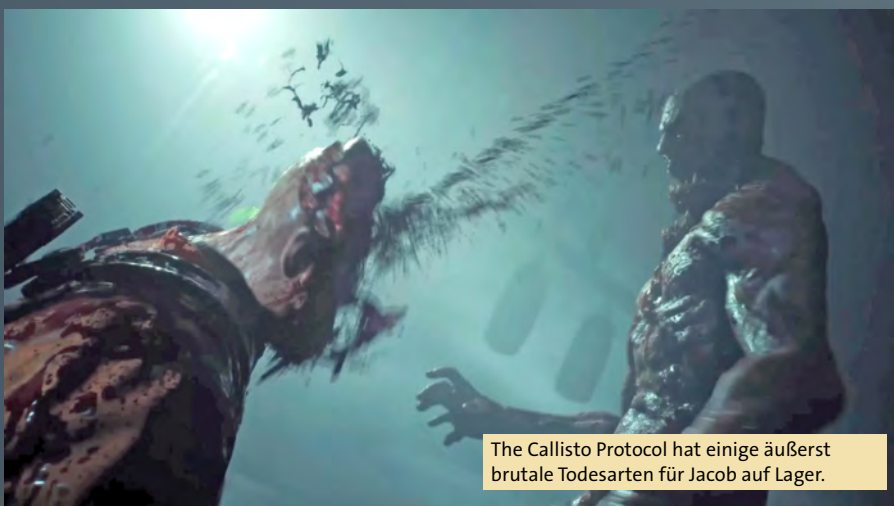
An dieser Stelle drängt sich der erste Vergleich mit Dead Space auf. Allein schon deshalb, weil Striking-Distance-Studiochef Glen Schofield der Schöpfer der Reihe ist und auch The Callisto Protocol ins Leben gerufen hat. Dead Space hat eine ähnliche Ausgangslage: Ihr irrt allein durch düstere Korridore und müsst gegen Mutanten um euer Leben kämpfen. Isaac Clarke, die Hauptfigur von Dead Space, hat mit dem Plasma Cutter allerdings gleich zu Beginn eine Schusswaffe zur Hand. Jacob Lee muss hingegen bis auf weiteres mit einem Messer auskommen. The Callisto Protocol setzt also deutlich stärker auf den Nahkampf als Dead Space, bei dem ihr lediglich ein paar Abwehrtritte und natürlich den finalen Kopfzerstampfer einsetzen könnt. Das Waffenarsenal von Jacob wird zwar im Lauf des Spiels auch um Schusswaffen erweitert, mit Knüppeln und ähnlichen Hieb Waffen bleibt der Nahkampf aber eine wichtige Mechanik mit taktischen Einflüssen. Taktik? Darauf kommen wir gleich zu sprechen, keine Angst.

Monsterkampf mit Grip(s)

Doch zunächst wollt ihr sicher mehr über die Knarren erfahren, die ihr bei eurer Flucht aus dem Monstergefängnis findet. Nun, darunter sticht eine ganz besonders hervor: die GRP. »Grip« (englisch für Griff) ausgesprochen, ist die GRP eine Waffe, die die Wächter nutzen, um Ausbrecher einzufangen. Sie funktioniert ähnlich wie die Gravity Gun aus Half-Life 2 und lässt euch Gegner packen, in die Luft heben und wegschleudern. Die GRP ist eine der zentralen Mechaniken des Spiels, da ihr damit Monster in Umgebungsfallen wie Ventilatoren oder andere todbrin-



Jacob Lee wird von US-Schauspieler Josh Duhamel verkörpert, den man etwa aus einigen »Transformers«-Filmen kennt.



The Callisto Protocol hat einige äußerst brutale Todesarten für Jacob auf Lager.

Der Jupiter

Wenn ihr euch fragt, warum The Callisto Protocol auf einem Jupitermond und nicht auf dem Planeten selbst spielt, lasst euch gesagt sein, dass der Jupiter kein Gesteinsplanet, sondern ein Gasriese ist. Der Planet hat keine feste Oberfläche und setzt sich lediglich aus Gasen (und verdammt fiesen Wirbelstürmen) zusammen. Er hat dafür insgesamt 79 bekannte Monde.

wäre mit findbaren Erweiterungsteilen schlecht möglich.

Zurück zur Taktik: Die Modifikationen eurer Waffen tragen einen Teil dazu bei. Setzt ihr auf schiere Kraft für den Frontalangriff, oder sind euch auch Feinheiten wichtig, wodurch ihr aber Feuerkraft einbüßt? Das steuert die Kämpfe schon mal in eine Richtung. Ein weiterer Faktor sind die individuellen Stärken und Schwächen der Monster. Manche Gegner könnt ihr am besten mit Nahkampfangriffen abservieren, andere solltet ihr eher aus der Entfernung aufs Korn nehmen. Wenn eine gemischte Gruppe Biophages angreift, müsst ihr also zwischen den Angriffstaktiken wechseln und auch entscheiden, welche Gegner beispielsweise zuerst ausgeschaltet werden sollten.

Den Grusel im Nacken

Im Kampfgetümmel müsst ihr allerdings aufpassen, wo ihr hintretet. Die Umgebungsfallen sind nämlich nicht nur für Mutanten tödlich, sondern machen auch aus Jacob Lee schnell Kleinholz. Kommt ihr etwa einem der riesigen Lüftungsventilatoren zu nahe, gibt's für die Biophages Geschnetzeltes zum Abendessen. Das bringt einen zusätzlichen Stressfaktor in die Monsterbegegnungen, die nicht gehäuft passieren und damit zum Dauerschlachtfest verkommen, sondern euch jedes Mal packen und unter Druck setzen sollen. Um dem Ganzen noch einen or-

gende Bauelemente des Iron Gate Gefängnisses schleudern könnt. Und auch beim Lösen kleinerer Puzzles mit beweglichen Objekten dürfte die Waffe zum Einsatz kommen. Zusätzlich gibt es natürlich wie zu erwarten auch herkömmliche Ballermänner. Allen Waffen gemein ist das Upgrade-System, das euch Modifikationen der Leistungswerte erlaubt. Wie genau das funktionieren

wird, ist derzeit nicht bekannt, wir gehen allerdings von einem ähnlichen System wie in Dead Space aus. Sprich: Ihr sammelt irgendeine Art von »Währung« ein, die ihr an Werkbänken ausgeben könnt.

Dafür spricht, dass Game Director Glen Schofield im Interview mit uns erwähnte, dass man Jacobs Waffen an den persönlichen Spielstil anpassen könne – und das



Das Spiel führt euch auch auf die extrem kalte Oberfläche des Mondes Kallisto.

dentlichen Gruselfaktor zu verpassen, inszenieren die Entwickler die Auftritte der Mutanten oft auf besondere Weise, bevor ihr aufeinandertrefft. Was war das für ein Schatten? Was ist das für eine schemenhafte Gestalt am Ende des Korridors? Woher kommt dieses komische Geräusch? All das soll für zusätzliches Herzklopfen und ein ständiges Angstgefühl sorgen. Wie es sich für ein gutes Horrorspiel eben gehört.

Wer damals schon Dead Space gespielt hat, weiß, dass Schofield dort schon meisterhaft bewiesen hat, dass er den Spieler mit Sounddesign, Licht- und Schattenspiel und auch »plumperen« Schockmomenten gehörig unter Druck setzen kann. Die inzwischen fortgeschrittene Technik wird ihr Übriges tun, um euch mit schweißnassen Händen vor dem Bildschirm sitzen zu lassen.

The Callisto Protocol ist eines dieser Spiele, die von einem Soundsystem und einem großen Bildschirm ungemein profitieren sollten. Die Möglichkeiten, euch durch moderne Headsets mit Knarren aus den Ecken, klopfenden Maschinengeräuschen und sogar direktionalen Effekten von oben Angst einzujagen, dürften für den Horror-Fan Schofield ein wahrer Spielplatz des Grusels sein. Lasst euch an dieser Stelle deshalb gesagt sein, dass ein Paar ordentliche Kopfhörer oder gar eine gute Heimkinoanlage eine lohnende Investition sind. Sound ist immer noch einer der meist unterschätzten Faktoren beim Hobby Videospiele, kann aber einen echten Unterschied machen.

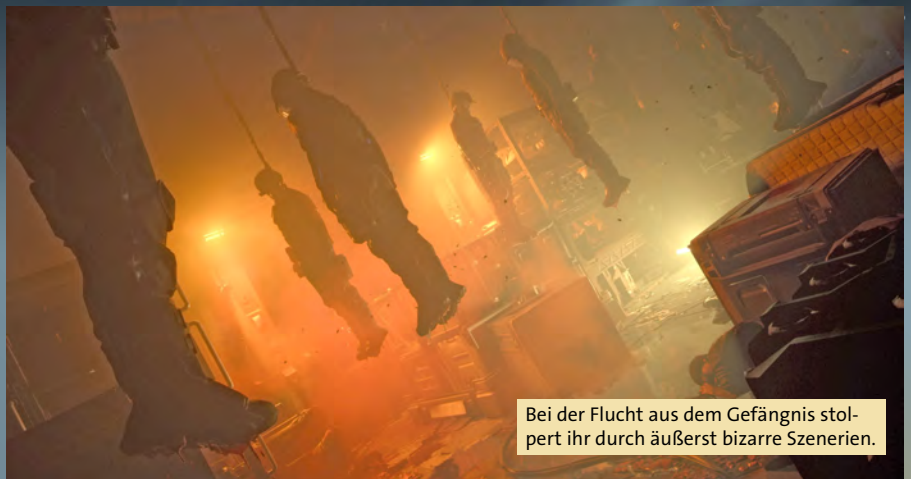
Mehr als nur Dead Space 4

Und da wir gerade wieder beim Vergleich mit Dead Space sind, gibt es noch ein paar erwähnenswerte Ähnlichkeiten: The Callisto Protocol setzt ebenfalls auf ein HUD-loses Spielerlebnis. Es gibt also keinerlei Bildschirmanzeigen zu Lebensenergie, Munition und ähnlichen Dingen. Alles, was ihr wissen müsst, lest ihr direkt an der Spielfigur ab. So gibt es am Hinterkopf eine leuchtende Balkenanzeige für die Gesundheit, was im Spiel mit einem Halsband erklärt wird, das jeder Häftling tragen muss, und die Waffen verfügen über ein Display, das euch verrät, wie viele Schüsse noch im Magazin stecken.

Diese Art der Bildschirmanzeige war zu Zeiten von Dead Space ziemlich revolutionär und sorgte dafür, dass ihr noch stärker in die bedrohliche Spielwelt hineingezogen wurdet. Warum es außerhalb der Reihe um Isaac Clarke nicht öfter zur Anwendung kam, ist wohl eines der großen ungeklärten Geheimnisse der Spieledesigner.

Die Galileischen Monde

Kallisto ist einer der vier Galileischen Monde. So werden die vier größten Trabanten des Jupiter genannt, weil sie bereits im Jahr 1610 vom Universalwissenschaftler Galileo Galilei entdeckt wurden: Mit einem guten Teleskop kann man sie nämlich von der Erde aus sehen. Die Oberflächen der Monde sind sehr unterschiedlich beschaffen. Auf Io gibt es beispielsweise aktive Vulkane, Europa hat eine zerfurchte Oberfläche, unter der ein extraterrestrischer Ozean vermutet wird, Ganymed scheint eine Tektonik zu besitzen, wie wir sie von der Erde kennen, und der kalte Kallisto hat die zweithöchste Kraterdichte im gesamten Sonnensystem.



Bei der Flucht aus dem Gefängnis stolpert ihr durch äußerst bizarre Szenarien.



Über Hologrammaufzeichnungen erfahrt ihr mehr zu den Hintergründen der Mutantenplage.



Je nach Gegnertyp solltet ihr abschätzen, ob ihr in den Nahkampf geht oder lieber Abstand haltet.

Doch die Ähnlichkeiten zu Dead Space gehen noch weiter: Wenn Jacob auf Gegner zielt, erinnern seine Pose, der Kamerawinkel und sogar die visuellen Zielhilfeeekte ebenfalls stark an Glen Schofields ursprünglichen Weltraumhorror. Ihr könnt den Gegnern sogar gezielt Gliedmaßen abtrennen, was natürlich Assoziationen zum taktischen Zerstückelungssystem aus Dead Space weckt. Die Monster krabbeln sogar weiter

auf euch zu, wenn ihr die Beine wegschießt, oder müssen an bestimmten Körperstellen angegriffen werden, um sie zu besiegen.

Ist The Callisto Protocol also am Ende das Dead Space 4, das wir nie bekommen haben? Wenn es nach Schofield geht, ist das Spiel viel mehr als das. Er will die Spieler nicht nur durch düster-gruselige Gefängnis-korridore und Maschinenräume jagen, sondern etwas tun, was ihm aufgrund des Raumschiff-Settings beim ersten Dead Space nicht möglich war: Er will den Horror auch in offenen Gebieten des kraterübersäten Mondes außerhalb des Gefängnisses inszenieren. Nun gut, Ähnliches wurde bereits in Dead Space 3 versucht, könnte man nun sagen. Doch beim dritten Teil, mit dem Schofield im Übrigen nichts zu tun hatte, ging damals so einiges schief, und statt Horror gab es eher stumpfes Geballer gepaart

Dead Space Remake

Ist es ein amüsanter Zufall oder knallharte Taktik, dass The Callisto Protocol einen Monat vor Erscheinen des Remakes von Dead Space erscheint? Schwer zu sagen. Electronic Arts hat zumindest den zugkräftigeren Namen im Programm. Das Spiel, das seinerzeit mit atmosphärisch unglaublich dichtem Horror beeindruckte und auf ein taktisches Zerstückelungssystem der Gegner setzte, wird jedenfalls von Grund auf neu programmiert und ist nicht bloß ein Remaster mit höherer Auflösung. Das Entwicklerteam will dabei nicht nur Technik und Levelstrukturen optimieren, sondern auch einige Neuerungen einbauen. War Held Isaac Clarke beispielsweise im Original noch stumm, soll er nun Dialog haben. Zusätzlich wird das Zerstückelungssystem verfeinert und um Haut-, Muskel- und Knochen-schichten erweitert. Lecker!

mit ärgerlichen Mikrotransaktionen. Man darf also gespannt sein, wie The Callisto Protocol den gleichen Ansatz komplett anders – und besser – inszenieren will.

Alien-Story von der Stange?

The Callisto Protocol ist laut Entwicklersagen sehr storygetrieben. Jacobs glaubhafte Charakterisierung spielt wohl eine große Rolle, wenn es darum geht, vom Typen, der einfach nur mit dem Leben davongekommen will, zum Beinahe-Weltenretter zu werden. Oder vielleicht eher Mondenretter. Dem bisher veröffentlichten Material aus dem Spiel nach zu urteilen, steckt mal wieder ein Wahnsinniger hinter der Mutantensauerei. Hologrammszenen, über die ihr im Spielverlauf stolpert, zeigen Experimente an Gefangenen. Und der Gefängnisleiter scheint der Urheber des Ganzen zu sein.

Wir mutmaßen mal, dass man bei Arbeiten in den ans Gefängnis angeschlossenen Rohstoffminen über irgendwelche Alien-Ar-

Das eklige Gegnerdesign erinnert wohligh-gruselig an Filme wie »Das Ding aus einer anderen Welt«.



Das Iron Gate Gefängnis ist eine Strafanstalt mit angeschlossener Rohstoffmine.

tefakte gestolpert ist und nun unter faden-scheinigen Vorwänden Schindluder damit getrieben wird. Also so ein bisschen wie Doom, nur ohne Hölle, Hölle, Hölle. Das wäre zumindest der naheliegendste, typischste Ansatz, der uns für die Story spontan einfällt. Aber irgendwie auch der langweiligste. Hoffen wir mal, dass Glen Schofield uns nicht enttäuscht und eine spannendere und überraschendere Geschichte auf Lager hat. Bis wir das heraus-

finden können, ist es auch gar nicht mehr so lange hin. Das Spiel soll bereits Anfang Dezember 2022 erscheinen. Und bereits einen Monat drauf serviert uns Electronic Arts im Januar 2023 dann das Remake von Dead Space, dem Spiel, dem The Callisto Protocol so unübersehbar viel verdankt. Das werde tolle Zeiten für Horror-Fans! ★

MEINUNG

Kai Schmidt
@GameStar_de



Dead Space hat mich seinerzeit komplett in seinen Bann gezogen und ein ums andere Mal vor Schreck von der Couch hüpfen lassen. Ich hoffe sehr, dass The Callisto Protocol ein ähnliches Erlebnis bieten wird, denn für mich wirklich funktionierende Horror-spiele sind eher rar gesät. Dass der Erfinder von Dead Space hinter der Sache steht und mir im Interview seinen Enthusiasmus für das Spiel glaubhaft vermitteln konnte, stimmt mich aber sehr positiv. Dead Space mit einem Schuss The Chronicles of Riddick und noch mehr »John Carpenter's The Thing« als im Original macht auf mich einen sehr positiven Eindruck. Und als alter Gorehound freue ich mich natürlich auch, dass das Spiel so schön suppt. Die Vorweihnachtszeit wird dieses Jahr für mich garantiert eher gruselig als besinnlich.

Indem Gegner etwa zunächst nur schemenhaft gezeigt werden, baut das Spiel Spannung auf.

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



Call of Duty: Modern Warfare 2

INNOVATIONSARM, ABER CLEVER

Als uns die Entwickler Modern Warfare 2 zum ersten Mal zeigen, ist schnell klar: Hier wird lediglich die Formel von 2019 verfeinert. Das klingt unspektakulär, könnte aber am Ende gut für die Fans sein. Von Philipp Elsner

Genre: **Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **28.10.2022**

Call of Duty: Modern Warfare 2 ist ein Nachfolger, der extrem behutsam auf dem Modern-Warfare-Reboot von 2019 aufbaut. Was uns zum Release am 28. Oktober 2022 erwartet, ist keine CoD-Revolution – so viel steht nach der Enthüllung fest. Doch was fast zaghaft wirkt, hat durchaus System und könnte unterm Strich genau das sein, was die Marke nach Modern Warfare von 2019 dringend braucht. Aber worum geht's hier eigentlich? Kurz vor der Veröffentlichung des offiziellen Reveal-Trailers konnten wir uns ein ausführliches Bild von Modern Warfare 2 machen: Die Entwickler sprachen mit uns über ihre Vision für den Shooter, zeigten uns ausgiebige Gameplay-Szenen aus der Story und erklärten die wichtigsten neuen Funktionen im Multiplayer. Selbst spielen konnten wir Modern Warfare 2 dabei jedoch nicht, und auch Warzone 2 sowie der mysteriöse DMZ-Modus waren noch kein Thema.

Autoreifen und Wasser?

Hätten wir große neue Features erwartet, die wie ein Leuchtturm aus dem gewohnten CoD-Gameplay herausstechen und Genre-Fans komplett zum Ausrasten bringen, wären wir von der Präsentation enttäuscht gewesen. Stattdessen wurde über die neue Wasser-Engine gesprochen, über verbesserte KI, das Reparieren von Autoreifen und die Aufteilung der Multiplayer-Karten in »Battle Maps« und »Core Maps«. Moment, Autoreifen? Wasser? Nicht gerade der Stoff, aus dem explosive Headlines für Spielermagazine gemacht sind. Könnte man zumindest meinen. Hinter all der Tiefstapelei steckt aber eine potenziell clevere Strategie, die sich erst viel später auszahlen könnte – und zwar für die Entwickler und die Modern-Warfare-Fans gleichermaßen.



Wasserfahrzeuge werden eine tragende Rolle spielen und kommen sowohl in der Kampagne als auch im Multiplayer und in Warzone 2 zum Einsatz.



Das Movement von MW2 wird um drei Eckpunkte erweitert: Schwimmen im Wasser, Hechtsprünge als Ausweichmanöver und das Hängen an Vorsprüngen oder Leitern.

Der entscheidende Unterschied

Modern Warfare 2 versteht sich als die logische Konsequenz von Modern Warfare 2019. Das bedeutet einerseits: Action-Bombast in der Kampagne mit haufenweise Explosionen und wilden Verfolgungsjagden, Stealth-Einsätze mit Nachtsichtgerät und taffe Sprüche im Special-Forces-Slang. Task Force 141 ist natürlich wieder dabei, jagt natürlich böse Terroristen quer über den Globus und deckt natürlich eine große Militärverschwörung auf. So weit, so Call of Duty. Andererseits erwartet uns wieder ein Multiplayer-Potpourri aus Spec-Ops-Koop, klassischen Sechsen-gegen-sechs-Matches und Ground War mit vielen Spielern, Fahrzeugen und dem Sandbox-Feeling, das Battlefield in besseren Zeiten einmal hatte. Und dann wäre da noch Warzone 2.0, eine neue Free2Play-Version des unglaublichen Battle-Royale-Erfolgs.

Selbstredend: Neu ist das alles nicht. Aber statt alles neu zu machen, will Infinity Ward genau dort die Stellschrauben anziehen, wo dem Vorgänger die Puste ausging. Hier sind die wichtigsten Verbesserungen, die auf dem Papier nicht nach viel klingen mögen, und die Gründe, warum sie im finalen Spiel dann doch den entscheidenden Unterschied machen könnten.

WAS IST DER DMZ-MODUS?

Dem Leaker TheGhostOfHope zufolge setzt der neue DMZ-Modus stark auf ein Spielprinzip, das Escape From Tarkov, Hunt: Showdown oder der Dark Zone von The Division ähnelt. Damit könnte DMZ von Modern Warfare 2 spielerisch in die folgende Richtung gehen:

Ihr müsst euch alleine oder als Team gegen andere Spieler und NPCs zur Wehr setzen

Während eines Matches muss Loot aus Truhen oder von anderen Spielern erbeutet werden.

Die Mission ist erst erfolgreich, wenn ihr es schafft, aus dem Areal zu entkommen.

Werdet ihr besiegt, ist all eure Ausrüstung verloren. Skins können in jedem Modus benutzt werden: Der DMZ-Modus steht nicht nur für sich allein. Skins, Blaupausen für Waffen und weitere Belohnungen sollen übergreifend und auch für das klassische CoD-Gameplay und Warzone freischaltbar sein. Loot erbeutet ihr aus Truhen und von gegnerischen Spielern. Es soll aber auch einen Marktplatz geben, wo ihr Ausrüstung von Spielern kaufen und selbst verkaufen könnt. Die Währung dafür kann in den Matches verdient werden. Wie genau das dann in der Praxis funktioniert, ist aber noch nicht bekannt.

Wie auch schon in Call of Duty Vanguard, Cold War und Modern Warfare levelt ihr euren Activision-Account spielübergreifend. Skins, Charaktere und Blaupausen (Waffen-Skins mit bestimmten Aufsätzen) können aber in allen Modi und sogar zwischen Warzone und der Hauptserie benutzt werden. Angeblich sollen sich vier Maps in Entwicklung befinden, die sich radikal voneinander unterscheiden werden. Von weiten, Open-World-ähnlichen Flächen bis hin zu klaustrophobisch engen Gebäuden. Laut den Leakern soll es im DMZ-Modus auch ein dynamisches Wettersystem und Tag-Nacht-Zyklen geben.

Laut RalphsValve ist der DMZ-Modus anfangs nur alleine spielbar. Die Möglichkeit, als Duo oder Trio zu spielen, soll aber später implementiert werden. Weiterhin wird es wohl möglich sein, nicht nur gegen reale Spieler zu kämpfen, sondern auch in einem Offline-Modus zu starten, in dem ihr nur gegen NPCs spielt. Der DMZ-Modus soll zwar direkt zum Release von Modern Warfare 2 spielbar sein, dabei erscheint der neue Modus jedoch zunächst nur als Beta.

Die Fahrzeuge

In Modern Warfare von 2019 wirkten Fahrzeuge immer ein bisschen so, als hätte man sie im Nachhinein noch irgendwie reingezwängt, allen technischen Hürden zum Trotz. Sie steuerten sich teilweise ziemlich hakelig, reagierten oft fragwürdig auf Kollisionen und hatten ein bestenfalls rudimentäres Schadensmodell – nicht einmal die Reifen ließen sich zerschießen. Darunter litten vor allem Warzone-Spieler: Immer wieder

mussten die Entwickler Vehikel teilweise oder sogar ganz deaktivieren, um Glitches, Bugs und Exploits zu stoppen. Modern Warfare 2 scheint nun von Anfang an die Integration von Vehikeln mitzudenken. Infinity Wards Multiplayer-Chefdesigner Joe Cecot erklärt uns: »Wir wollten so viel mehr mit Fahrzeugen machen. Man kann sich jetzt auf allen Sitzen aus Autos lehnen und schießen oder aufs Dach klettern, um dort auf andere Fahrzeuge zu springen oder den Fallschirm



Der Spec-Ops-Koop kehrt zurück und soll stark von den KI-Verbesserungen profitieren. Im Vorgänger wirkten die Gegner dumm und wurden erst in großer Masse zur echten Gefahr.



In Einsätzen bei Dunkelheit setzt die Task Force 141 auf Hightech-Ausrüstung wie diese NVGs. Nachtsicht war auch eins der großen Marketing-Schlagworte für den Vorgänger.

zu aktivieren, während ihr über eine Klippe fahrt!« Und auch die Physik soll jetzt besser mitspielen: »Man kann Türen, Rückspiegel oder die Stoßstange zerstören, und Reifen zerplatzen bei Beschuss. Und das wirkt sich dann auch auf das Handling aus. Ihr könnt sogar zerstörte Reifen an eurem Fahrzeug reparieren«, so Cecot. Die Wracks von zerstörten Vehikeln bleiben außerdem diesmal als Deckungselemente zurück und verschwinden nicht einfach.

Auch der Fuhrpark soll wachsen: Infinity Ward hat bereits einen Transporthelikopter und amphibische Fahrzeuge angekündigt, die neue taktische Optionen ermöglichen sollen. Falls all das aufgeht, bekommt Battlefield vielleicht durch Ground War endlich echte Konkurrenz in Sachen Combined-Arms-Einsätze, wo Infanterie, Panzer und Luftfahrzeuge im Verbund kämpfen.

Die KI

Einer der größten Kritikpunkte an Modern Warfare 2019 war die mangelnde Intelligenz der KI-Gegner. Vor allem im Spec-Ops-Koop wurden Feinde nur durch ihre schiere Masse zur Herausforderung und ließen die Einsätze zu stumpfen Bot-Matches verkommen, für die sich schon bald nach Release kaum mehr jemand interessierte. Doch in MW2 werde alles anders und besser, verspricht Jack O'Hara, Game Director bei Infinity Ward: »Unsere neue KI soll kein Kanonenfutter sein, sondern Modern Warfare wirklich zum Leben erwecken und Spielern Respekt einflößen – und zwar in allen Spielmodi. Sie werden sich miteinander koordinieren, ihre Umgebung checken und in ihren Animationen natürlicher aussehen.« Um den Punkt zu illustrieren, zeigt uns Animation-Director Mark Grigsby eine kurze Demo eines KI-Soldaten aus MW2, der sich autonom und ohne vorgegebenes Skript durch ein Trainingsgelände bewegt: Er nimmt selbstständig Deckung, lugt vorsichtig um Ecken und sichert seine Umgebung augenscheinlich bewusst und gezielt mit der Waffe.

Das wirkt durchaus beeindruckend und lässt die Figur wie einen trainierten Operator wirken, der methodisch vorgeht und ganz genau weiß, was er tut. Die Entwickler sind so

zuversichtlich mit ihrer neuen KI, dass sie sie in Massen einsetzen wollen: Bis zu 300 NPCs seien in manchen Spielmodi gleichzeitig auf der Map unterwegs, erzählt Jack O'Hara. Und ja, in diesem Zusammenhang nennen die Macher auch explizit Warzone 2.

Die Maps

Maps waren eine der größten Baustellen zum Release von Modern Warfare 2019, denn ihr verschachtelter und asymmetrischer Aufbau wurde in einigen Fällen zum Traum für Camper, während andere wegen ihrer schieren Größe zum öden Dauerlauf verkamen. Eine Runde Headquarters auf der riesigen Karte Aniyah Palace artete für uns etwa zum Marathon aus, weil die Missionsziele viel zu weit voneinander entfernt auftauchten. Trotz Dauersprint hatte unser Team keine Chance, ein HQ zu erobern. Die Schauplätze für Ground War waren dagegen chaotisch und schlecht ausbalanciert, weil man sie einfach aus der großen Warzone-Karte Verdansk gerissen und in den Multiplayer geschleudert hatte. Das Konzept »Jeder Modus auf allen Maps« ging einfach nicht ganz auf. Mit Updates und DLC-Maps wurde bald Abhilfe geschaffen, Modern Warfare 2 verspricht jedoch, mit all diesen Problemen aufzuräumen. Also, was wird es denn nun: Klassische und klar lesbare Sechs-

gegen-sechs-Maps für die Kern-Community von CoD oder große Sandboxen zum Klettern, Erkunden und Fahrzeugfahren? »Beides!«, ist die überraschende Antwort von Geoff Smith, dem Design-Director für den Multiplayer. »Wir teilen unsere Karten jetzt grundsätzlich in zwei große Kategorien ein: Battle Maps für höhere Spielerzahlen mit vielen Laufwegen, begehbaren Gebäuden und Platz für Vehikel. Und Core Maps für klassisches 6vs6 mit sauberen Lanes und weniger Klettereinlagen.«

Mit dieser logischen Trennung schlägt Infinity Ward zwei Fliegen mit einer Klappe, besänftigt Spieler aus der kompetitiven Ecke, die das Map-Design von 2019 lautstark kritisierten, und kann gleichzeitig mit größeren und verwinkelten Konzepten weiterarbeiten, die viele MW-Spieler inzwischen kennen, lieben und auch von MW2 erwarten. Die Battle Maps stammen dabei aus Warzone 2.0, seien aber explizit für Ground War und den regulären Multiplayer entworfen worden, versichert Geoff Smith.

Der Gunsmith

Zu den größten Stärken von Modern Warfare zählte der Gunsmith, wo wir unser Arsenal bis zur Unkenntlichkeit umbauen konnten: anderes Kaliber, neuer Lauf, besseres Visier – hier war mehr möglich als je zuvor in Call of Duty. Game Director Jack O'Hara verspricht nun: Das sei erst die Spitze des Eisbergs gewesen. In Modern Warfare 2 solle das Waffenschmied-Feature massiv erweitert werden: »Es gibt mehr Aufsätze und einen größeren Rahmen an Funktionen, wie man die Waffen anpassen kann. Dazu kommt das ganz neue Attachment-Tuning, das fast schon wie ein eigenes Spiel im Spiel funktioniert. Habt ihr eine Waffe in MW2 hochgelevelt, könnt ihr jeden einzelnen Aufsatz individuell tunen, was positive und zugleich auch immer negative Auswirkungen hat. Spieler können ihr Arsenal also noch besser auf ihre Bedürfnisse einstellen und passend zum Spielstil umbauen.« Als Beispiel zeigt uns O'Hara einen Lauf für die MP5, dessen Gewicht und Länge wir durch



Simon »Ghost« Riley ist dank Totenkopfmaske neben Captain Price und »Soap« MacTavish die wohl bekannteste Figur der Modern-Warfare-Reihe.



einen Slider einstellen können. Je nach Setting opfern wir Stabilität beim Zielen oder Geschwindigkeit beim Anlegen der Waffe zugunsten von geringerem Rückstoß. Das lässt erahnen, wie viel Tiefe und Komplexität im Waffensystem stecken könnte.

Never touch a running system

Besonders hervorgehoben wird im Laufe der Präsentation die neue Wasser-Engine in CoD: Modern Warfare 2. Spieler können jetzt schwimmen, tauchen und Wasserfahrzeuge verwenden – und zwar sowohl in der Kampagne als auch im Multiplayer und Warzone 2. Dazu wurde extra eine aufwändige neue Engine erschaffen, die Strömung, Reflexionen und sogar Ballistik in und um das Wasser berechnet. Neue Spielmodi und Gadgets sollen für mehr taktische Tiefe sorgen: Infinity Ward zeigt uns eine Spionagekamera, die an Wänden haftet, und eine Art Mini-Bohrer, der auf der anderen Seite einer Wand tödliche Granaten ausspuckt. Beides dürfte Spielern von Rainbow Six: Siege auf-

fällig bekannt vorkommen. Und dann wären da noch die beiden neuen Spielmodi: In Knockout kämpfen zwei Teams ohne Respawn-Option in nur einer Minute um den Besitz einer Geldtasche, und in Prisoner Rescue versucht ein Angreiferteam die Linien der Verteidiger zu überwinden, Gefangene zu befreien und zu einer Landezone zu bringen. Was all das deutlich macht: Infinity Ward rüttelt nicht am Modern-Warfare-Grundgerüst. Und das muss auch gar nicht sein, denn Modern Warfare war schon ein wirklich verdammt guter Shooter und katalysierte die CoD-Marke in neue Höhen.

Statt etwas neu zu erfinden, was schon vor ein paar Jahren gut funktionierte, werden jetzt Macken ausgebügelt, hier ein paar neue Ideen und dort ein paar weitere taktische Optionen eingeführt. Die dumme KI, das schwankende Map-Design, der planlose Ground War, kurz gesagt: Die Problemzonen des Vorgängers scheinen das Hauptaugenmerk zu sein. Modern Warfare 2 ist mutlos, innovationsarm – das könnte man dem Titel

einerseits durchaus vorwerfen. Modern Warfare 2 könnte andererseits aber auch genau das sein, was die Fans sich von einem neuen Call of Duty wünschen. ★

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Ich gebe zu, dass ich direkt nach dem Gespräch mit Infinity Ward kurz ernüchtert war. Durchs Wasser zu schwimmen ist jetzt das neue Vorzeige-Feature von MW2? Nicht gerade überwältigend! Doch je länger ich darüber nachdachte, was ich mir als Fan des ersten Modern Warfare von 2019 von einem Sequel wünschen würde, umso mehr dämmerte mir: Das ist der logische Weg für die Fans und das Studio. Modern Warfare war extrem beliebt. Warum jetzt Experimente wagen und alles wieder riskieren? Warum jetzt die Formel grundlegend ändern, die vor ein paar Jahren Call of Duty als Marke wieder an die Shooter-Spitze befördert hat? Stattdessen gehen die Entwickler alles an, was ich ja selbst im Test von damals kritisierte: die dumme KI, die schlechte Fahrzeugintegration, das schwankende Map-Design. In Summe liest sich das wie die Checkliste für »Modern Warfare«, aber diesmal ohne Schnitzer und Macken. Nein, dieses Modern Warfare 2 wird keinen Innovationspreis gewinnen und garantiert niemanden überzeugen, der eh schon seit Jahren ruft: »Call of Duty ist immer der gleiche recycelte Mist!« Aber Modern Warfare 2 könnte eine Durststrecke für alle beenden, die mit Call of Duty: Black Ops Cold War und Call of Duty: Vanguard nichts anfangen konnten. Ob es am Ende wirklich klappt, lässt sich aber natürlich erst beurteilen, sobald wir Modern Warfare 2 auch mal selbst spielen konnten.



Pentiment

IRRE, DASS ES DAS GIBT!

Genre: **Adventure** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Obsidian** Termin: **2022**



Die Rollenspielprofis von Obsidian wagen sich an ein Mittelalter-Adventure mit kuriosem Story-Twist. Das wäre ohne Microsoft undenkbar gewesen. Von Fabiano Uslenghi



Das Mittelalter steckte voller Überraschungen. Die spanische Inquisition sah bekanntermaßen kaum jemand kommen. Oder die Pest, ich wette, damit hat damals auch niemand so richtig gerechnet. Manch einer wurde höchstwahrscheinlich auch plötzlich von einer Pferdewutsche überrollt oder bekam einen verirrten Pfeil in die linke Pobacke. Gut, es gab auch schöne Überraschungen. Wenn beispielsweise ein Fräulein beim Treppensteigen plötzlich versehentlich ihren Knöchel entblößte. Bleiben wir doch bei solch schönen mittelalterlichen Überraschungen. Denn genau so eine ist in meinen Augen auch Pentiment.

Das Spiel wurde kürzlich angekündigt. Und ja, die Screenshots sehen aus, als stamme dieses Spiel von einem neu gegründeten Indie-Studio voller Entwicklerinnen und Ent-

wickler, die gerade von der Uni gekommen sind. Doch der Schein trügt! Hinter Pentiment stecken ein paar echte Experten und vor allem Josh Sawyer. Ein Mann, der seit 20 Jahren Rollenspiele macht und Hochkaräter wie Fallout: New Vegas und Pillars of Eternity dirigiert hat. New Vegas? Pillars of Eternity? Richtig gemutmaßt. Pentiment ist ein neues Spiel von den Rollenspielsexperten bei Obsidian. Wer hätte das bei den ersten Spielszenen gedacht?

Dass es dieses Spiel gibt, ist auch alles andere als selbstverständlich. Welcher große Publisher würde heutzutage denn ein Konzept durchwinken, bei dem es um ein Detektivabenteuer im Bayern des 16. Jahrhunderts geht? Das bewusst auf eine Sprachausgabe verzichtet, kaum echtes Gameplay bietet und eben aussieht, wie es aussieht? Activision Blizzard höchstwahrscheinlich

nicht. Nur gehört Obsidian zu Microsoft, das mit seinem Game Pass ganz andere Argumente hat. Und es Obsidian in diesem Fall gestattet, Zeit und Energie in ein reines Passionsprojekt zu stecken. Wir haben mit Josh Sawyer über Pentiment gesprochen.

Adventure aus Leidenschaft

Ein Spiel wie Pentiment geistert Josh Sawyer bereits seit einer halben Ewigkeit durch den Kopf. Schon 1992 entfachte ein Rollenspiel namens Darklands den Funken einer Idee und weckte zugleich eine gewisse Faszination für historische Fiktion und insbesondere Deutschland als Szenario – Darklands spielte nämlich im Schwarzwald zur Zeit des Heiligen Römischen Reichs. Wobei Sawyer sehr viel tiefer mit Deutschland verwurzelt ist als nur durch eine virtuelle Reise in einen verpixelten Schwarzwald: Sawyer hat Ge-

Wir begleiten Andreas Maler 25 Jahre lang während seiner Zeit als Künstler in der Doppelabtei Kiersau.





Solche Minirätsel lockern das von Dialogen getriebene Gameplay auf.

schichte studiert und sich in dieser Zeit auf die Historie des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation spezialisiert. Dafür lernte Sawyer an der Universität sogar die deutsche Sprache. Zudem hat Sawyer deutschsprachige Vorfahren aus Bayern und Österreich. Nachvollziehbar, dass in diesem Mann eine Leidenschaft für das mittelalterliche Bayern pulsiert, der er mit Pentiment nun eben Ausdruck verleiht.

Und darum geht es hier in erster Linie: um Leidenschaft. Sawyer macht dieses Spiel, weil er es einfach machen und sich nach 20 Jahren Rollenspielen an etwas anderem versuchen will. Dafür hat er sich innerhalb von Obsidian ein Team aus 13 Leuten zusammengestellt: »Ich liebe Umberto Eco. Und über die Jahre hatte ich diese Idee, dass es wirklich toll wäre, ein historisches Spiel zu machen, aber meine Vorstellung davon, was dieses Spiel sein sollte, hat sich mit der Zeit verändert. Ungefähr in der Zeit, als Obsidian von Microsoft übernommen wurde, habe ich mit meinem Boss gesprochen und ihm gesagt, dass ich gerne ein kleines historisches, narratives Spiel machen würde, mit einem kleinen Team und einem sehr speziellen visuellen Stil. Das war nicht wirklich das Spiel, das ich mir in den 90ern oder 2000ern vorgestellt hatte, aber es erschien mir wie eine sehr coole Idee, nachdem ich Spiele gespielt hatte wie Night in the Woods, Mutazione und Oxenfree. Spiele, die einen sehr ausgeprägten visuellen Stil haben, eine coole Reihe an Charakteren und eine wirklich fesselnde Geschichte.«

Ein malerisches Verbrechen

Wie sehr sich Umberto Eco und »Der Name der Rose« auf Pentiment auswirken, zeigt sich an der Story. Ganz wie in der Vorlage spielt die Handlung des Adventures nahezu vollständig in einer Doppelabtei, in der im Jahr 1518 ein Mord geschieht. Und wir sollen den Mord aufklären. Dafür schlüpfen wir aber nicht in die Rolle eines Mönchs (der erschreckende Ähnlichkeit mit einem gealterten James Bond hat), sondern übernehmen Andreas Maler, einen ... na ja, Maler! Ein studierter Künstler, der ursprünglich aus Nürnberg kommt und während seiner Wanderjahre verschiedene Orte der Welt gesehen hat. Maler trifft in der Abtei nahe der fiktiven Stadt Tassing seinen Freund und Mentor Bruder Piero, hilft aber auch bei Auftragsarbeiten für Buchmalerei. Ein Handwerk, das laut Sawyer zu diesem Zeitpunkt eigentlich nicht mehr von Klöstern und Abteien übernommen wurde, in dieser etwas rückständigen Abtei aber noch praktiziert wird.

Mehr will Sawyer nicht zu den Umständen des Mordes verraten. Wir können also nicht vorhersagen, wer ermordet wird – und schon gar nicht, warum oder von wem. Wichtig ist nur, dass Bruder Piero als Sündenbock für den Abt herhalten soll. Dass Piero weder körperlich noch moralisch zu diesem Mord in der Lage gewesen wäre, interessiert bis auf Andreas Maler niemanden so richtig. Und so liegt es am gebildeten Künstler, nach Hinweisen zu suchen und das Verbrechen aufzuklären. Der Clou dabei: Die Geschichte von Pentiment erstreckt sich über sage und

schreibe 25 Jahre. Sozialer und technologischer Wandel wird ein wichtiges Leitthema.

Von Moral, Entscheidungen und Konsequenzen

Als Andreas steht es uns relativ frei, wie wir den Fall letztlich lösen wollen. Wichtig ist es vor allem, mit den Menschen in der Abtei zu reden und Hinweise zu sammeln. Dabei ist es durchaus möglich, Indizien zu übersehen oder falsche Schlüsse zu ziehen. Außerdem soll es eine erstaunlich große Anzahl an Personen in der Abtei geben, mit denen Andreas interagieren kann. Das tatsächliche Gameplay besteht also hauptsächlich daraus, in Gesprächen unterschiedliche Antworten zu geben oder Fragen zu stellen und ein ebenso waches Auge wie einen wachen Geist zu beweisen.

Das Adventure soll in allererster Instanz eine Geschichte erzählen, die wir mit unserem Vorgehen verändern. Komplexe Regelmechaniken oder gar Action-Einlagen gibt es nicht. Die klassischste Form eines Gameplay-Elements sind laut Sawyer diverse Minispiele, die aber simpel ausfallen: »Sie sind eher eine atmosphärische Bereicherung und besitzen erzählerischen Wert, als dass sie jemanden herausfordern. Es sind niemals Aufgaben, die sich wiederholen. Es sind immer kleine Interaktionen, die die Welt ein wenig greifbarer machen. Beispielsweise könnt ihr Woll mit den Frauen aus der Stadt spinnen. [...] Wir haben auch ein Kartenspiel, es sind kleine Aktivitäten, aber nicht so etwas wie ein Schösserknacken-Minispiel.«





Pentiment hat auch zum Ziel, über den mittelalterlichen Alltag im Bayern des 16. Jahrhunderts aufzuklären, und hält sich dabei an historische Fakten.

Da wir uns die Frage nicht verkneifen können, erkundigen wir uns auch nach Rollenspielmekaniken. Immerhin ist dieses Genre selbst nach Grounded nach wie vor die Kerndisziplin von Obsidian. Doch auch hier will Sawyer nicht zu viel versprechen. Andreas Maler sei ein festgeschriebener Charakter, sagt er. Allerdings stehe es uns zu Beginn des Spiels frei, in Dialogen Entscheidungen darüber zu fällen, was Maler in seiner Vergangenheit so alles erlebt hat. Beispielsweise liegt es an uns zu bestimmen, ob Andreas während seiner Wanderjahre die meiste Zeit in Italien, Flandern oder Basel verbracht hat. Je nach unserer Antwort schalten wir andere Dialogoptionen frei – kulturelle Anspielungen, Sprachkenntnisse von Italienisch bis Altgriechisch. Gleiches gilt für besondere Schwerpunkte während seines Studiums, die wir Maler in Dialogen auf den Leib dichten. Wichtig ist Sawyer noch zu betonen, dass freigeschaltete Dialogoptionen nicht immer etwas Gutes sein müssen. Manche Spezialantworten können Maler auch zum Nachteil gereichen – schon blöd, wenn wir einem Franzosenhasser gegenüber von Wein und Käse schwärmen.

Mehr Rollenspielmekaniken stecken in Pentiment allerdings nicht. Doch Obsidians Stärke bestand auch nie lediglich aus Zahlenwerten und Charakterklassen. Obsidian steht für Entscheidungsfreiheit, Dialoge und Konsequenzen. Und das ist genau der Bereich, in dem Pentiment brillieren will und wo die Vorerfahrung des Teams voll zur Geltung kommt.

Einige Entscheidungen, die wir im Verlauf von Pentiment treffen, sollen noch Jahre später Auswirkungen haben. Ob sich Maler dabei stets nur mit dem einen Mord beschäftigt, wollen wir wissen. Sawyer deutet an, dass in Tassing und Kloster Kiersau noch andere »Ereignisse« passieren sollen – aber was heißt das? Sawyer antwortet mit einem Augenzwinkern: »Bleibt abzuwarten.«

Keine klare Antwort

Neben der großen Zeitspanne gibt es noch eine weitere Besonderheit, die ungewöhnlich ist für ein im weitesten Sinne detektivisches Adventure: Es gibt keine Wahrheit. Also, vielleicht gibt es sie. Vielleicht weiß Sawyer sehr genau, welcher Charakter den Mord begangen hat. Aber weder er noch das Spiel werden uns diese klare Antwort jemals verraten.

In Pentiment sollen wir nicht mathematisch anhand von Indizien und Zeugenaussagen die eine Wahrheit herauskristallisieren können. Sawyer ist es wichtig, uns vor das Dilemma der Mehrdeutigkeit zu stellen. Jeder Tatverdächtige könnte am Ende des Tages für den Mord verantwortlich sein, und gestehen wird das Verbrechen keiner – auch dann nicht, wenn der zum Richter berufene Erzdiakon von Freising sein Urteil gefällt hat. Wir müssen für uns entscheiden, ob wir die präsentierte Lösung mit unserem Gewissen vereinbaren können oder nicht: »Ihr müsst eure beste Entscheidung fällen anhand der Beweise, die ihr gefunden habt. Und das wird immer Konsequenzen haben. Wir haben die Charaktere so entworfen, dass jeder Verdächtige ein plausibler Täter wäre. Deine Entscheidung zeigt auch, was du als Spieler verkörperst. Das machen wir bei Obsidian sehr gerne: die Spieler zu fragen, was ihnen hier gerade wichtig ist. Verurteilst du die Person, die es am wahrscheinlichsten war? Oder den Charakter, den niemand vermissen wird? Oder denjenigen, der eine Strafe am meisten verdient hat?«

Pentiment will auf jeden Fall erreichen, dass wir bei unserer Entscheidung immer auch unser eigenes moralisches Empfinden befragen und nicht zwangsweise die faktisch richtige Entscheidung bevorzugen. Und das ist eben nur dann wirklich sinnvoll, wenn das Spiel uns im Nachgang nicht für eine »falsche« Entscheidung verurteilt, indem es uns vorhält, dass wir nicht den wahren Täter seiner gerechten (?) Strafe zugeführt haben.

Laut Sawyer passt dieser Ansatz auch besser dazu, wie im 16. Jahrhundert Kriminalfälle gelöst wurden. Es gab schließlich kaum forensische Hilfsmittel. Was dann noch bleibt, sind oftmals sehr oberflächliche Beurteilungsmethoden. Na ja, ihr wisst schon, so Albernheiten wie gesunder Menschenverstand, Instinkt, Intuition – oder niedere Beweggründe wie Rache. Dieser versoffene Abt war uns noch nie sympathisch ...



Die Schrift und der Zeichenstil sind von der Zeit geprägt, in der Pentiment spielt.

Die Vision

Heutzutage ist es selbst für ein Team von 13 Personen gar nicht mehr so eine gewaltige Herausforderung, Spiele in einer durchaus ansehnliche 3D-Optik zu produzieren. Für Sawyer war es aber wichtig, einen sehr eigenen visuellen Weg zu gehen. Dabei ist der Look von Pentiment alles andere als ein Versuch, so wenig Aufwand wie möglich in die Optik zu stecken. Sawyer ist immerhin ein wahrer Geschichts-Nerd und sehr aufmerksam, wenn es um eine authentische Darstellung geht. Wie bei den Inhalten selbst strebt Sawyer auch beim Look danach, sich so nah wie möglich an die geschichtliche Realität zu halten und nur dann davon abzurücken, wenn es unbedingt notwendig ist. Zum Beispiel wenn es dem Verständnis der Spielerschaft im Weg stehen würde. Der Look, der an die Buchmalerei des Mittelalters erinnert, ist laut Sawyer beispielsweise gar nicht wirklich historisch akkurat, sondern nur von diesem Stil inspiriert: »Hannah Kennedy (die Art-Direktorin, Anm.d.Red.) gestaltet hier etwas, das sehr zwischen Stilen und Ären liegt. Und das ist eine Herausforderung. Wenn man die Kunst dieser Zeit imitiert, ist es beispielsweise sehr ungewöhnlich, Charaktere von vorne oder von hinten zu sehen. [...] Kunst aus dieser Zeitperiode hat also einen sehr speziellen Stil. Und wenn man zu sehr davon abbrückt, sieht es nicht mehr zeitgemäß aus. Viele Künstler dieser Zeit haben auch mit Perspektiven gespielt. Darum müssen wir manchmal dafür sorgen, dass die Perspektive falsch aussieht, damit es richtig ist. [...] Es gibt also große Herausforderungen bei der Darstellung, wie Charaktere aussehen und sich bewegen, aber auch wie die Schauplätze gestaltet sind.«

Falls ihr den Trailer schon gesehen habt, könnte euch die fehlende Synchronisation aufgefallen sein. Das ist ebenfalls eine bewusste Entscheidung von Sawyer. Natürlich spielt mit rein, dass er sein Projekt klein halten wollte und mit begrenzten finanziellen Mitteln arbeitet. Es erschien ihm aber auch viel zu aufwändig, um die historische Akkuratess zu bewahren: »Wir haben eine große Auswahl an Charakteren aus unterschiedli-



Darklands ist ein Rollenspiel aus dem Jahr 1992 und spielt im Heiligen Römischen Reich während des 14. Jahrhunderts.

chen Nationen. Es gibt offensichtlich viele Bayern und viele Österreicher, aber es gibt auch Italiener und Franzosen und Schweizer. Und oft ist es sehr kompliziert, Synchronsprecher zu finden, die die Akzente perfekt hinkriegen. Und nochmal: Es sind viele, viele, viele Charaktere. Also habe ich beschlossen, dass ich mir darüber nicht den Kopf zerbrechen will. Und ich glaube nicht, dass es die Spieler wirklich genießen würden, wenn es schlecht gemacht wäre.«

Stattdessen fließt viel mehr Denkarbeit in die geschriebenen Dialoge und auch darin, wie diese Texte präsentiert werden. Je nachdem, welcher gesellschaftlichen Klasse und Nation eine Figur angehört, verfügt sie über eine andere Schriftart. Unter anderem wird damit der tonale Unterschied beim Reden dieser Charaktere dargestellt. Ein bisschen wie früher bei Asterix!

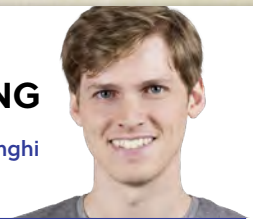
Eine unerwartete Reise

Pentiment wirkt wie ein Indie-Spiel und soll auch kein 80-stündiges Epos sein. Aber auch kein dreistündiges Kurzabenteuer. Es liegt irgendwo dazwischen. Und selbst wenn ihr persönlich wenig mit dem Stil anfangen könnt, keine Lust auf Detektivarbeit ohne klare Antworten habt und von Geschichtsstunden in Videospielen nicht viel haltet, ist es ein sehr schönes Zeichen, dass für leidenschaftliche Projekte wie Pentiment selbst in

unserer heutigen Zeit immer noch Platz ist. Und das sogar, wenn dahinter ein großer Publisher steht. Sawyer betont sogar, der Obsidian-Chef Feargus Urquhart habe ihm nur grünes Licht für Pentiment erteilen können, weil sich Microsoft speziell auch solche kleineren und kurioseren Produktionen wünscht, um das Game-Pass-Angebot aufzupeppen. Eine gute Entscheidung. ★

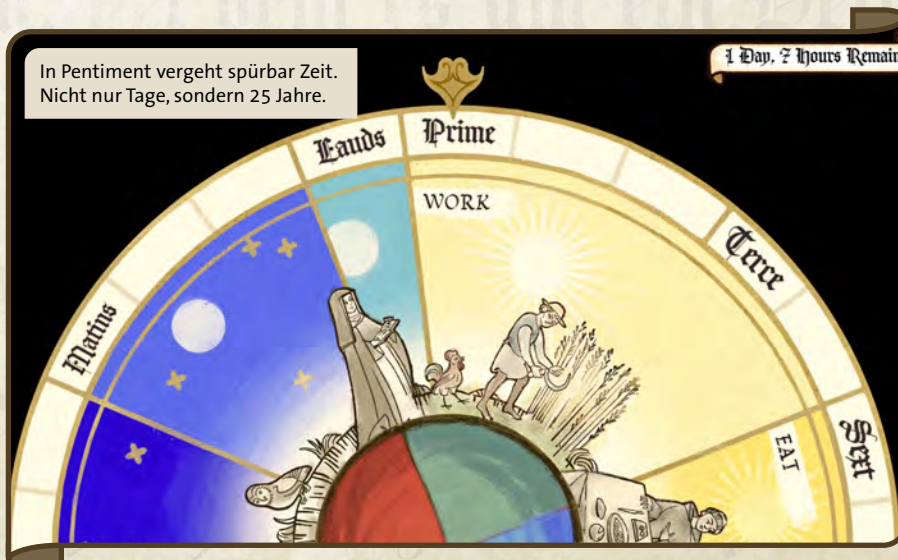
MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Fürwahr, das Spiel, das Pentiment geheißen wird, ist mitnichten, was ich mir erhoffte, als die Kunde von einem neuen Spiele der Unterhaltungsmanufaktur Obsidian an mein Ohr drang. Stattdessen erblicken meine Augen nun ein gar wunderlich Spiel, welches ich im ersten Augenblicke beinahe für einen schelmischen Alefanz gehalten hätte. Doch trotzdem komme ich nicht umhin, dass mein Herz bei den Worten des Herren Sawyer beginnt zu frohlocken. Denn hier spricht ein Mann, in dem die gleiche Leidenschaft für eine vergangene Zeit brennt, die auch mich immer wieder in ihren Bann zieht. Das Mittelalter ist eine famose Ära, über die es gar nicht genug Spiele geben kann. Vor allem dann nicht, wenn es offenbar mit so viel Passion für historische Akkuratess gefertigt wurde.

Freilich, die Entscheidung, über die wahre Lösung des Kriminalfalles Stillschweigen zu bewahren und nicht die Identität des Delinquenten zu enthüllen, mag nicht jedermann gefallen. Ich persönlich bin meinerseits selbst zu neugierig und von früheren Detektivspielen geprägt, um nicht mindestens die Nase zu rümpfen. Aber ich kann diese Entscheidung trotzdem gut nachvollziehen. Pentiment ist nun mal ein Projekt aus Leidenschaft und hat gar nicht zum Ziel, jedem Gemeinen zum Wohl zu gereichen. Und genau das erfüllt mich mit immenser Freude in einer Zeit, wo große Publisher gefühlt immer nur danach streben, die größtmögliche Zielgruppe zu erquicken.



In Pentiment vergeht spürbar Zeit. Nicht nur Tage, sondern 25 Jahre.

1 Day, 7 Hours Remain

Spellforce: Conquest of Eo

ES WIRD SECHSECKIG

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Owned by Gravity** Termin: –

Bekannte Welt, neues Genre: Der Rundenstrategie-Ableger Spellforce: Conquest of Eo könnte verflüxt gut werden – wir haben exklusive Infos aus erster Hand. Von Martin Deppe

Die langlebige Spellforce-Reihe, bisher ein Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel, bekommt einen neuen Ableger. Spellforce: Conquest of Eo mischt Rundenstrategie mit ... Rollenspiel. Der Spellforce-Veteran und Studiochef Jan Wagner vom Entwicklerteam Owned by Gravity hat uns exklusiv eine Alpha-Version präsentiert und viel über das kommende Spiel verraten, aus den geplanten 30 Minuten wurden ruckzuck eineinviertel Stunden voller Fachsimpelei. Denn hier kommt etwas Cooles auf uns zu!

Das Szenario: Bekannt, aber anders

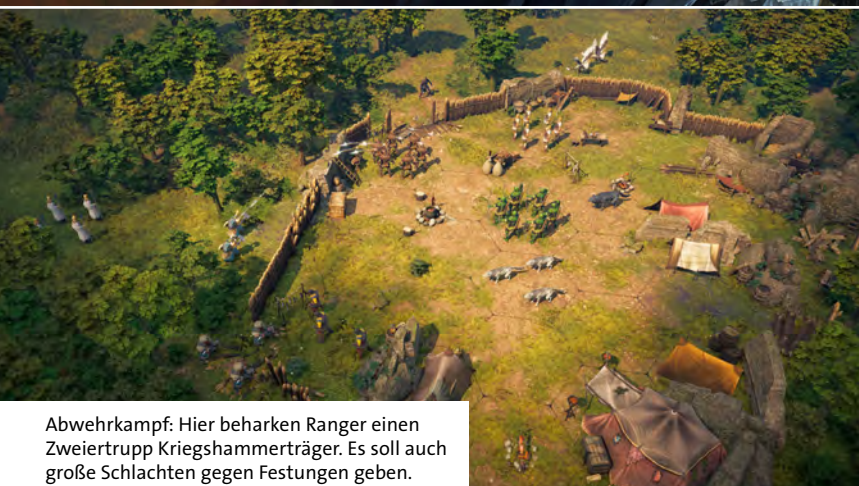
Conquest of Eo spielt, große Überraschung, in der Spellforce-Welt Eo. Die Weltkarte mit ihren Regionen und Siedlungen ist also grundsätzlich fest vorgegeben. Die Stadt Lyraine liegt zum Beispiel im südwestlichen Teil der Region Lichtwasser, wo sie hingehört. Alles andere aber ist dagegen prozedural generiert: Rohstoffquellen, Ressourcenstapel, viele Quests, herumstreunende Gegner – was in einer zünftigen Fantasy-Welt halt so herumsteht und -rennt.

Ihr selbst macht bei dem Gerenne aber erstmal nicht mit, denn ihr spielt als Alter Ego einen Magier in seinem Zauberturm, der gegen die mächtigen Zirkelmagier antritt. Anfangs legt ihr fest, ob ihr als Nekromant, Runenmagier oder Alchemist loslegen wollt, und spezialisiert euch weiter, indem ihr Zau-

ber aus sechs oder sieben verschiedenen Schulen lernt – etwa Erdmagie oder Naturzauber. Im Spielverlauf baut ihr euren Zauberturm mit eingesackten Ressourcen weiter aus und füllt euer Zauberbuch mit immer mächtigeren Sprüchen. Die Drecksarbeit, also umherziehen, erkunden und kämpfen, erledigt ihr mit klassischen Armeen aus zwei bis sechs Slots mit Helden und regulären Truppen. Aber auch eure Zaubererkonkurrenz schläft nicht und schickt eigene Trupps umher. Zu den Helden und Einheiten kommen wir später noch im Detail.

Das Spielprinzip: Conquest ohne Erobern

Wer auch immer sich den Untertitel Conquest of Eo ausgedacht hat, liegt eigentlich daneben. Denn hier geht's streng genommen nicht ums Erobern, sondern ums Beeinflussen, Zaubern, Taktieren. Ihr erobert Städte nicht militärisch, sondern erfüllt zum Beispiel ihre Aufträge oder wendet in bester Obi-Wan-Manier Mentalmagie an, um sie unfreiwillig zu beeinflussen. Ein Spruch à la »Das sind nicht die Druiden, die ihr sucht« bringt eine Stadt dazu, euch bessere Trup-



Abwehrkampf: Hier beharken Ranger einen Zweiertrupp Kriegshammerträger. Es soll auch große Schlachten gegen Festungen geben.



Magic Missiles gegen Riesen-echse: Ihr kämpft auch im Inneren von Gebäuden.

DIE WELTKARTE (NAH RANGEZOOMT)



1 Einer unserer Helden, in der Regel haben wir bis zu vier gleichzeitig im Einsatz. **2** Wir erobern keine Städte, sondern erledigen zum Beispiel Aufgaben für sie, damit sie sich weiterentwickeln und bessere Einheiten feilbieten. **3** Hier sollen wir für die Stadt einen Trolltrupp erledigen. **4** Flieger wie diese Greife könnt ihr ebenfalls in eure Armeen aufnehmen, jede Armee hat bis zu sechs Slots, die ihr beliebig füllen dürft. **5** Euer Magierturm, hier noch wenig ausgebaut, dient als Basis, zum Beispiel zum Erforschen neuer Zaubersprüche. Eventuell könnt ihr den Turm später auch mal magisch versetzen. **6** Rohstoffquellen im Einflussgebiet von Außenposten oder eurem Zauberturm liefern Ressourcen ab, können aber erschöpfen. **7** Rohstoffe liegen auch mal lose rum oder wollen abgebaut werden. **8** Solche Ruinen bergen gerne neue Quests, die im Spiel Abenteuer heißen, geplant sind 400 bis 500 davon. **9** Hier geht's langsam Richtung Gebirge – gut, wenn ihr Zwerge dabei habt. Wenn ihr die Skelettkrieger angreift, schaltet das Spiel auf ein hügeliges Schlachtfeld um, dann genießen erhöhte stehende Schützen einen Fernkampfbonus.

pen zu verschaffen, die ihr sonst nicht bekommen würdet. Danach ist die Siedlung zwar sauer auf euch, aber hey, der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel! Wenn ihr eine Stadt unterstützt, wächst sie und errichtet selbständig höherstufige Gebäude, etwa Kasernen mit besseren Truppen, die ihr anschließend rekrutieren könnt.

Rund 20 bis 30 Stunden soll eine Partie dauern, denn die Spielwelt von Eo ist schön groß. Am Ende löst ihr per Zauber einen Showdown aus und tretet dann gegen eine riesige, noch geheime Kreatur sowie eure überlebenden Konkurrenzgegner an. »Das

ist eher wie der Raumschiffsieg in Civilization, nicht wie der militärische Sieg«, sagt Jan Wagner. »Wir wollen vermeiden, dass du eigentlich schon uneinholbar vorne liegst, aber noch stundenlang bis zum offiziellen Sieg weiterspielen musst. Das Finale soll bei uns wirklich der schwierigste Teil werden.« Ein Multiplayer-Modus ist derzeit nicht geplant, das Team fokussiert sich nach eigenen Angaben auf die Solokampagne.

Die Story: Auch für Quereinsteiger

Spellforce: Conquest of Eo spielt rund 100 Jahre nach Spellforce 3, also vor den ersten

beiden Serienteilen und der apokalyptischen Konvokation. Falls euch Begriffe und Namen wie Konvokation, Lyraine und Zirkelmagier nichts sagen, macht das nix, denn das Rundenstrategiespiel fordert kein Vorwissen. Ihr seid einfach ein Magier, der von seinem Mentor zum Zauberturm gerufen wird, doch als ihr dort ankommt, ist der Turm leer, und ihr entdeckt die Welt von der Pike auf. Wer Spellforce hingegen kennt, wird öfter wissend nicken, denn ihr trefft laufend auf bekannte Orte oder legendäre Artefakte wie den Zweihandkriegshammer »Macht der Riesen«.

Die Hauptstory ist vorgegeben, genau wie die Hintergrundgeschichten eurer Helden und der Regionen im Spiel. Für Golden Fields bekämpft ihr zum Beispiel eine Käferplage und rettet die Ernte. Eine andere Stadt hat Probleme mit der Thronfolge, die ihr lösen sollt. Eure Paladin-Heldin Lytra Storme sucht eine legendäre, aber leider zerlegte Waffe, Sprengmeister Grimm fahndet nach dem idealen Bombenrezept. Dazu kommen zufällig verteilte Aufgaben, insgesamt soll es rund 400 bis 500 Abenteuer im neuen Spellforce geben.

Die Weltkarte: Indirekt gruselig

Die Spielwelt Eo ist nicht nur groß und schick, sondern auch strategisch fordernd. Weil Rohstoffvorkommen mit der Zeit er-



Gegen dicke Viecher wie Trolle helfen vor allem Spezialfähigkeiten wie ein Schwarm Fackeln.

Gebliitzdingst: Unsere Paladin-Heldin Lytra Storme sammelt einen Lichtzauber auf feindliche leichte Reiterei, während sich unsere Schwertkämpfer rechts den Armbrustschützen widmen.



Die mittlere Zoomstufe. Wenn ihr unten die Untoten angreift, kämpft ihr auf einem Brückenschlachtfeld – davon gibt's derzeit drei verschiedene.



Und hier die niedrigste Zoomstufe. Wenn ihr noch weiter rausgeht, schaltet das Spiel fluffig auf eine strategische Weltkarte mit Symbolen um.

schöpfen, seid ihr permanent auf der Jagd nach neuen Quellen. Bergwerke und andere Produktionsstätten, die im Einflussbereich eures Turms liegen, liefern ihre Ausbeute regelmäßig ab. Für weiter entfernte Gebiete lasst ihre eure Helden Außenposten errichten. Manche Ressourcen gibt's außerdem nur in bestimmten Regionen: Um etwa Himmelseisen im Gebirge abzubauen, braucht ihr einen Zwerg im Truppenstapel.

Es spielt auch geschickt mit Farben und Stimmungen: In den Startgebieten dominieren noch satte Farben wie grüne Wälder und goldgelbe Felder. Doch je weiter ihr vorstoßt, desto diffuser wird oft das Licht, zum Beispiel in sumpfigen Gebieten mit deftigen Monstern. Diese indirekte Gruseligkeit erzeugt schon ohne Musik viel Atmosphäre. Im krassen Gegensatz zu solch unheimlichen Gefilden deckt Jan Wagner eine riesige Stadt auf, die sich über mehrere Dutzend Hexfelder erstreckt: Siebenburg füllt ein Hufeisen aus schroffen Bergen und ist voller Mauern und Türmen sowie Gebäuden, die zum Beispiel als Quest-Hubs fungieren.

Die Helden: Du bist rrrraus!

Zwölf Heldinnen und Helden fährt das Spiel auf, ihr könnt aber nur drei bis vier davon

aktiv anheuern. Die mächtigeren treten erst später an euch heran, ihr habt also oft die Qual der Wahl: Soll ich meinen hochgepäpelten Anfangshelden echt aus der Truppe kegeln, weil da so eine Powerfrau auftaucht? Passt sie überhaupt ins Team oder vergrault sie einen anderen Recken? Gefeuerte Helden könnt ihr aber später wieder reumütig aufnehmen, sie sind nie ganz weg.

Wie bei Heroes of Might & Magic 3 spendiert ihr euren Helden bei jedem Level-up einen von zwei angebotenen Skills. Bei jedem fünften Stufenhüpfer spezialisiert ihr eure Helden weiter, dann wählt ihr für eure Paladin-Dame Lytra Storme etwa zwischen einem starken Heilzauber oder blendendem Lichtmagieschaden. Bombenwerfer Grimm hingegen freut sich über mehr Flächenschaden oder ein ätzendes Wurfgeschoss, das Rüstungen zersetzt. Ihr könnt zwar mehrere Helden in eine Armee packen, das ist aber nicht immer sinnvoll. Denn zum einen sind die Slots begrenzt, anfangs habt ihr schlappe zwei und müsst weitere erst freischalten, und bei sechs Slots ist Schluss. Zum anderen bringen Helden auch Boni für passende Truppentypen (ein Ranger stärkt zum Beispiel Bogenschützen), dann solltet ihr lieber diesen Vorteil mitnehmen.

Helden und Truppen: Weniger ist wichtiger

Bei den Truppen setzen Jan Wagner und sein Team auf Qualität statt Quantität: »Ihr sammelt keine 2.537 Greife, sondern kämpft mit weniger Einheiten, die euch dafür umso wichtiger sind.« Je nachdem, wie ihr euren Magier spielt, stärkt ihr auch eure Truppen. Als Alchemist hantiert ihr zum Beispiel viel mit Heiltränken, um Verluste zu minimieren. Runenmagier stärken ihre regulären Truppen mit den magischen Steinen, und als Nekromant setzt ihr natürlich auf Untote – da sind Verluste lebender Einheiten sogar willkommen, weil sie eure Untotenarmee vergrößern. Mit dem »Kannibalisieren«-Spruch auf eine Stadt erzeugt ihr zum Beispiel einen Ghul, macht euch bei der Bevölkerung aber nicht gerade Freunde. Und im Kampf erzeugen Truppen mit dem »Seelenfänger«-Skill Seelen, die als Nekromanten-Ressource dienen.

Die normalen Einheiten jenseits der Helden bekommen nicht nur die klassischen Stein-Schere-Papier-Boni verpasst, sondern lernen auch Quereffekte mit universellen Vorteilen. Reiterei profitiert zum Beispiel von einem Wald-Skill, der sie in diesem eigentlich verhassten Gelände stärkt. Der passive »Verzichtbar«-Skill verhindert Mo-

Die Metropole Siebenburg ergießt sich zwischen und über einen hufeisenförmigen Gebirgskranz. Hier gibt's mehrere Orte, die ihr besuchen könnt.



ralabzüge, wenn eine benachbarte Einheit ins Gras beißt.

Die Kämpfe: Abwechslungsreiche Schlachtfelder

Die Gefechte gegen die Armeen eurer Zirkelmagierkonkurrenten oder gegen neutrale Gegnerhorden trägt ihr ganz klassisch auf separaten Schlachtfeldern aus. Rund 35 handgefertigte gibt's derzeit, und je nach Terrain auf der Weltkarte bekommt ihr das passende Schlachtfeld. Wenn ihr auf der Weltkarte zum Beispiel Gegner auf einem Flussübergang angreift, stehen sich eure Armeen anschließend an einer Brücke gegenüber. Diese Brückenschlachtfelder haben drei Varianten, Jan zeigt uns eine Holzbrücke zwischen zwei schmalen Furten, die sich für Flankenangriffe nutzen lassen.

Kämpfe gegen Befestigungsanlagen wird es ebenfalls geben, etwa gegen Außenposten eurer KI-Gegner. Eines der gezeigten Schlachtfelder besteht zum Beispiel aus einem Palisadenkreis mit einigen Durchpreschbreschen. Weil ihr wie gesagt mit we-

nigen, aber spezialisierten Truppen antretet, sollen ihre besonderen Skills wie Fackelwürfe, magische Geschosse oder Feuerbälle oft kampfentscheidend werden.

Die Strategie: Rein, randalieren, plündern, weiter

Weil ihr Städte nicht erobert und einnehmt, baut ihr kein großes zusammenhängendes Staatsgebiet wie etwa in Civilization auf. Sondern mehrere kleine Gebiete, die rund um die Außenposten eurer Helden langsam wachsen. Aber auch diese Einflusszonen sind nicht groß, selbst euer Zauberturm hat nur eine gute Handvoll Hexfelder als Macht-radius. Ob man den eigenen Zauberturm später mal magisch bewegen kann, wollte uns der Teamchef aber nicht verraten.

Weil Ressourcenvorkommen erschöpfen, ist es wichtig, mobil zu bleiben: »Conquest of Eo spielt sich wellenweise«, erklärt uns Jan Wagner, »deine Helden säubern ein Gebiet, errichten einen Außenposten, da baust die Rohstoffe ab und ziehst weiter.« In den Testpartien im Team spielen die Entwickler

meist mit sechs, sieben Armeen. Test-Nekromant Jan setzt etwas mehr Truppen ein, um mehr freie Slots für seine unfreiwillig untote Verstärkungen zu reservieren.

Einen Release-Termin konnte uns Jan Wagner zwar noch nicht nennen, wir gehen aber von Anfang 2023 aus. ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Rund eine Minute lang war ich etwas skeptisch: Ich kann nur einen Magier spielen, der passiv in seinem Turm hockt? Schränkt mich das nicht total ein? Aber ab Sekunde 61 der Privatpräsentation war klar, dass Conquest of Eo genug Spielweisen abdecken dürfte. Zum einen, weil ich mir meinen Chefmagier ausgefeilt zurechtschneiden kann. Zum anderen, weil ich nach und nach weitere Helden über die Weltkarte scheuche – und die bringen die Klassenvielfalt ins Spiel. Mir gefällt bisher vor allem das große Angebot an Aufgaben: Die Karte scheint zwar weniger mit Ressourcen, Minen und Points of Interest vollgestopft zu werden als in Heroes of Might and Magic, dafür warten in den Regionen und persönlichen Heldengeschichten jede Menge To-do-Listen auf Abarbeitung.

Außerdem sieht Eo richtig schick aus und bietet Spellforce-Fans viele Aha-Momente wie die riesige Hohenmark-Hauptstadt Siebenburg (aka Seven Keeps), die sich majestätisch über ein gutes Dutzend Hexfelder erstreckt. Wenn jetzt noch die Gefechte auf den separaten Schlachtfeldern gut werden, kann Conquest of Eo im Rundenstrategiebereich weit vorn mitmischen.



Zwölf rekrutierbare Helden sollen sich in Spellforce: Conquest of Eo tummeln. Alle bringen eine eigene Agenda mit. Alle fünf Level-ups spezialisiert ihr die Recken weiter.

Flintlock: The Siege of Dawn

EIN WILDER MIX

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **A44** Termin: **1. Quartal 2023**

Mit viel Freiheit, einem sehenswerten Kampfsystem und tollen Ideen für die Open World schickt sich Flintlock an, das Genre von hinten aufzurollen. Von Peter Bathge

Spiele miteinander zu vergleichen, ist das Natürlichste der Welt, aber auch furchtbar schwierig, besonders vor Release. Gerade wenn ein Spiel angekündigt wird, eignet sich die Formulierung »ist ähnlich wie XYZ« als praktische Abkürzung, um potenziell Interessierten schnell eine Ahnung von Gameplay und Atmosphäre zu geben. Gleichzeitig aber weckt das auch bestimmte Erwartungen, die das fertige Spiel später vielleicht nicht erfüllt. Daher legt die folgende Beschreibung von Flintlock: The Siege of Dawn

bitte nicht auf die Goldwaage. Denn erstens haben wir das große neue Open-World-Rollenspiel der Ashen-Macher (das übrigens so wie Dark Souls war ...) noch nicht gespielt, sondern nur angeschaut, und zweitens, na ja, Vergleiche sind manchmal eben brutal unfair. Aber was wir bisher sehen konnten und was uns Entwickler A44 im Interview von seinem Spiel erzählt hat, das klingt stark nach einem Mix aus der Open World von Elden Ring (aber mit mehr Story), den Kämpfen von Batman: Arkham City (aber an-

spruchsvoller), ein bisschen The Witcher 3 und einem Hauch von ... Doom Eternal?! Das Schöne an Flintlock: Bisher sieht alles danach aus, dass das actionlastige Rollenspiel aber auch abseits dieser »Vorlagen« auf eigenen Beinen stehen kann.

Handlung zum Erleben

Wer beim Spielen auf Storys steht, der muss sie sich in den Meisterwerken von From Software selbst zusammensuchen. Sollte euch das frustrieren, könnte Flintlock: The



In Flintlock benutzt ihr ausschließlich eine Axt als Hauptwaffe.



Die Begegnungen mit Bossgegnern sind in Flintlock besonders inszeniert, meistens handelt es sich dabei um übernatürliche Wesen.



Siege of Dawn genau das Richtige für euch sein. Denn in Sachen Storytelling orientiert sich A44 mehr an The Witcher 3. Die Geschichte beginnt mit der Heldin Nor Vanek, die als Teil der menschlichen Koalitionsarmee einen Angriff auf die Stadt Dawn vorbereitet. Dort bemannen Untote die Mauern, seit die Götter aus dem Jenseits emporgestiegen sind und die Tore für die Seelen der Verstorbenen offen gelassen haben. Jetzt terrorisieren eben jene bösen Götter und ihre untote Brut das Land. Erst wenn die Pforte zur Unterwelt in Dawn wieder geschlossen wird, hat der Albtraum ein Ende.

A44 setzt auf Storytelling mit Zwischensequenzen und Multiple-Choice-Dialogen, in denen ihr die anderen Mitglieder eurer Kampftruppe kennenlernt. Dann verliert ihr umgehend einige von ihnen, denn der Angriff auf Dawn schlägt furchterlich fehl, und einer der Götter murkst einen Teil der Truppe ab. Nor schwört Rache und hat fortan einen sehr persönlichen Grund, die übernatürlichen Eindringlinge aus der Welt zu jagen.

Dabei steht der Kriegerin das mysteriöse Wesen Enki zur Seite, eine Art fliegender Fuchs, der sich zudem über kurze Distanzen teleportieren kann. Enki kann sprechen und begleitet euch nach dem Prolog für den Rest des Spiels. Seine wahren Motive liegen aber im Dunkeln. Immer wieder sollen Heldin und

Sidekick automatisch ablaufende Gespräche führen, während ihr durch die Welt reist.

Die Welt wird groß und offen

Drei Kontinente umfasst das Spiel, ähnlich wie bei GTA werden diese nach und nach freigeschaltet. Doch es ist keine im Umbau befindliche Brücke, die euch jeweils bis zu einem bestimmten Punkt in der Geschichte den Weg versperrt, ihr müsst ein Schiff finden, das euch über das Meer bringt.

Eure Bewegungsfreiheit ist anfangs hauptsächlich dadurch eingeschränkt, dass Nor erst einmal fleißig Feinde umhauen und Erfahrungspunkte sammeln muss, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Einige davon sind auch an den Handlungsfortschritt gebunden, es gibt etwa den Doppelsprung oder eine zweifache Ausweichrolle sowie die Möglichkeit, in der Luft eine Schwarzpulverexplosion auszulösen und Nor so noch höher oder zur Seite zu katapultieren. Ähnlich wie in einem Metroidvania eröffnen sich dadurch nach und nach mehr Möglichkeiten, an zuvor unzugänglich scheinende Orte zu gelangen. Helferlein Enki ist besonders nützlich, um schnell herumzukommen, denn das Wesen kann Nor über kurze Strecken teleportieren, wenn goldene Dreiecke in der Luft herumschwirren. Diese Ankerpunkte schaltet ihr frei, indem ihr bestimmte Kno-

chen in der Spielwelt findet – so soll nach und nach förmlich eine Autobahn entstehen, ein engmaschiges Netz aus Teleportationspunkten, bis man laut Creative Director Derek Bradley über den halben Kontinent fliegen kann, ohne einmal den Boden zu berühren. In ersten Playtests mit einer frühen Version des Spiels konnten Tester dies bereits ausnutzen, um in eigentlich abgegrenzte Regionen vorzustoßen, etwa indem sie sich von der Spitze einer Bergfestung fallen ließen und den Aufprall unten durch die Teleporterdreiecke abfingen. Künstliche Grenzen? Solle es nur ganz vereinzelt geben, so Bradley: »Die Welt Flintlock ist sehr offen, Ashen war dagegen deutlich linearer.« Nebenaufgaben, optionale Aktivitäten und Minispiele sollen dafür sorgen, dass ihr ständig etwas zu tun habt, von versteckten Schätzen und geheimen (Boss-)Gegnern ganz zu schweigen. Bradley bezeichnet die Open World sogar als »reichhaltiger als die Hauptgeschichte«, was Abwechslung und Spielzeit anbelangt. Unter anderem gilt es, Banditenlager auszurauchern.

Auch ein Kartenspiel ist mit von der Partie, das Bradley als »wie Gwent, aber eigentlich gar nicht so« beschreibt. Genau wie bei The Witcher 3 könnt ihr NPCs zu einem Spielchen herausfordern und auf den Ausgang wetten, um euch nebenbei eine golde-



ne Nase zu verdienen. Des Weiteren gibt es gut befestigte Forts, wo ein Toteskult abscheuliche Rituale abhält. Um diese Lager zu knacken, bedarf es laut dem Entwickler einer echten Strategie, außerdem hängt daran ein ganz eigener Nebenstrang der Story.

Warum ihr das alles macht, außer für Erfahrungspunkte und Loot? Um euren Einfluss zu steigern, denn der ist die mit Abstand wichtigste Währung in Flintlock. Ihr bekommt Einfluss, wenn ihr auf den höchsten Berg im Gebirge klettert, aber auch wenn ihr im Kampf eine besonders schicke Kombo abspult oder eine Quest abschließt. Euer Einflusslevel bestimmt, wie sehr euch die Bewohner der Welt respektieren – und ihr könnt ihn gewinnbringend geltend machen.

Die Karawane zieht weiter

Ashen haben wohl nur die wenigsten gespielt, auch wenn es im PC Game Pass enthalten ist – genau wie es Flintlock zu Release sein wird. Daher lasst uns kurz einen Rückblick auf eine der coolsten Mechaniken des Action-Rollenspiels wagen: die Siedlung. Im Verlauf des Abenteuers kehrt ihr regelmäßig zu eurem Camp zurück, das mit der Zeit immer weiter ausgebaut und vergrößert wird. Irgendwann ist eine kleine Stadt entstanden, in der Handwerker geschäftig zimmern und neue Geschäfte eröffnen. Laut Derek Bradley war das für viele Ashen-Spie-

ler ein atmosphärisches Highlight, weshalb die Entwickler die Mechanik in Flintlock übernehmen, aber mit einem Twist. Denn diesmal reist euer Lager mit. An Feuerstellen, die klassisch wie in Dark Souls auch als Speicher- und Rücksetzpunkte dienen, ruft Heldin Nor mit einem Knopfdruck ihre Karawane herbei. Nach einer Kamerablende findet ihr all die Wagen, Pferde und Händler eurer mobilen Stadt um euch herum wieder.

Mit der Zeit kommen neue NPCs dazu, mit vielen könnt ihr euch unterhalten, sie haben Quests für euch, und ihr könnt verdiente Einflusspunkte gegen Nachschub aus Armeebeständen eintauschen. Aber die Karawane hat nicht nur einen Nutzwert, ähnlich wie in Red Dead Redemption 2 lernt ihr die mitreisenden Figuren immer besser kennen, sie gehen ihrer Arbeit nach oder unterhalten sich miteinander. Süßes Detail: Am Anfang begleitet euch ein wandelnder Spielmann, der leidlich gut die Gitarre zupfen kann. Am Ende ist der Kerl ein richtiger Rockstar. »Die Karawane gibt Spielern das gleiche Gefühl einer Stadt, die wächst und von den Einwohnern gebaut wird, aber diesmal müssen wir nicht jedes Mal zu ihr zurückreisen«, erklärt Creative Director Bradley.

Stylische Kämpfe

Ständig zurück zu einem zentralen Ort zu pendeln, das würde wohl auch nicht gut

zum Spielfluss passen, denn der soll neben Erkundung vor allem aus packenden Gefechten bestehen. Hier zieht dann auch Derek Bradley selbst den Vergleich zu Dark Souls, was Anspruch und Komplexität angeht. Aber wir fühlen uns beim Anschauen der Szenen noch an eine ganz andere Serie erinnert: Batman Arkham. »Ich glaube, es gibt einen großen Punkt, der es so wie Arkham wirken lässt«, meint Derek Bradley, als wir ihn auf unseren Eindruck einsprechen. »Nors Animationen, ihre Bewegungen haben so viele Nuancen, sie wirken manchmal fast wie geskriptet. Nor zieht jemanden die Axt über den Schädel, springt in die Luft, nimmt ihre Pistole und verpasst einem anderen Gegner einen Schuss ins Gesicht – das wirkt nahezu perfekt, und das ist etwas, auf das unser Animationsteam sehr stolz ist.«

Damit jede Bewegung sitzt, haben sich die Entwickler dazu entschlossen, euch in Flintlock eine vorgefertigte Figur spielen zu lassen, statt eine freie Charaktererstellung zu erlauben. Aus demselben Grund werdet ihr das ganze Spiel immer nur Äxte als Hauptwaffe verwenden, nicht etwa Schwerter oder Speere. Bei Nors Zweitwaffe, einer mit Schießpulver betriebenen Flinte, Pistole oder Kanone gibt es jedoch mehr Varianz.

Tatsächlich sehen die Gefechte in ersten Videos ungemein flüssig aus, ihr könnt Axt-Moves, Ausweichrollen, das Schlittern über



Im Verlauf der Kampagne lernt ihr neue Fähigkeiten, die euch nicht nur in Kämpfen helfen, sondern auch neue Bereiche der Spielwelt erschließen.

den Boden, springen und den Einsatz von Schießpulveraffen beliebig miteinander verketteten. Flintlock schickt euch dabei allem Anschein nach des Öfteren in den Kampf gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Dann gilt es, kluge Kombos abzuspielen und seinen Rhythmus zu finden. Dazu vertraut uns der A44-CEO im Interview an: »Wir sprechen über die Kämpfe wie über Guitar Hero. Das geht sogar so weit, dass wir für Widersacher erst die Musik schreiben, bevor wir sie ins Spiel einbauen. [...] Es geht darum, um die Gegner herumzutänzen, zu lernen und nicht getroffen zu werden.« Das sollte aber nie so einfach werden wie in den Batman-Spielen, erklärt Bradley: »In Batman kannst du Buttons mehr oder weniger wahllos drücken, und der Charakter macht Sachen. In Flintlock geht das nicht.« Die Gefechte haben eine steilere Lernkurve, Dark Souls ist hier klar die Vorlage, Sterben ist, wenn schon nicht die Regel, so doch nicht unüblich. Nach dem Abnippeln müsst ihr zu Nors Sterbepunkt zurückkehren und den fallengelassenen Einfluss aufsammeln, auch das sollte euch von irgendwo bekannt vorkommen.

Aber: Es gibt anders als bei den Spielen von From Software mehrere Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, inklusive eines Storymodus für alle, die möglichst wenig gefordert werden wollen. Zudem federe die Open World wie bei Elden Ring den Härtegrad ab,

sagt Bradley: »Du musst dir nicht an dem einen Boss die Zähne ausbeißen. Geh einfach an eine andere Stelle und lebele ein bisschen auf.« Für alle Hardcore-Spieler soll es darüber hinaus einen Modus geben, der »härter als Dark Souls« ist.

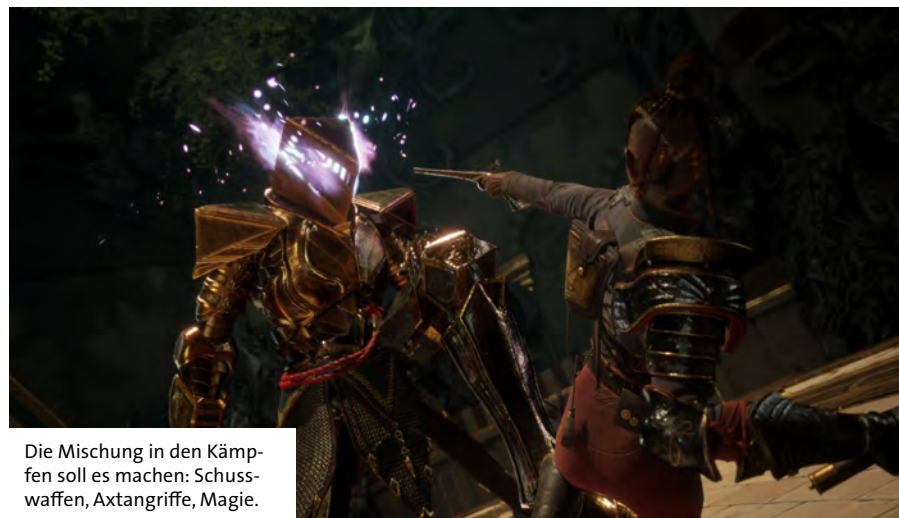
Als es um die Kämpfe geht, bringt Creative Director Bradley von selbst einen Vergleich ins Spiel, der uns überrascht: Flintlock hat ein ähnliches System wie Doom Eternal, was die Wiedergewinnung von Rüstungspunkten und Munition anbelangt. Heißt: Mit der Axt besiegte Feinde lassen Pistolenkugeln fallen, Schusswaffen-Kills laden Nors Schild wieder auf. Das Ganze soll aber bei weitem nicht so essenziell wichtig sein wie in Doom, wo man quasi unentwegt besondere Finisher abspielen muss, um seinen stets zu knappen Vorrat an Rüstung, Leben und Munition aufzufüllen.

Rollenspiel oder Action-Adventure?

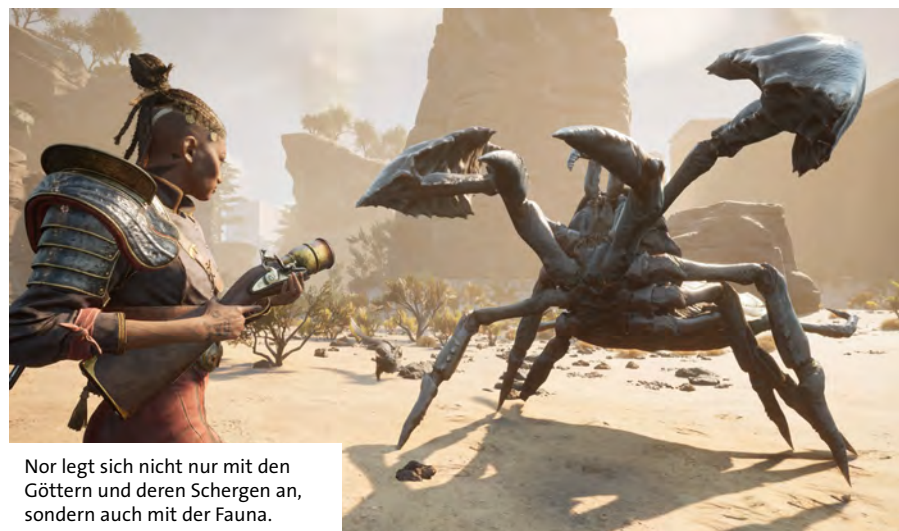
A44 nennt Flintlock selbst ein Action-Rollenspiel, aber die Grenzen sind in diesem Genre längst fließend. Tatsächlich erinnert vieles am Spiel an das jüngste God of War oder Assassin's Creed, wobei sich ja gerade letztere Serie inzwischen auch stark in Richtung Rollenspiel verändert hat. Klar ist zu diesem Zeitpunkt: In Flintlock gibt es einen dreigeteilten Talentbaum, und ihr steigt in der Stufe auf. Eure Skill-Punkte investiert ihr entwe-

der in den Ausbau eurer Schwarzpulverfähigkeiten, dann könnt ihr Sachen explodieren lassen und aus mittlerer Entfernung in hohem Tempo Gegner unter Feuer nehmen. Die Entwickler vergleichen diesen Build in Sachen Geschwindigkeit mit dem Third-Person-Shooter Vanquish. Oder aber ihr konzentriert euch auf Nors Axt, das ist perfekt für alle Souls-like-Fans. Hier könnt ihr Paraden und Gegenangriffe aufwerten sowie Nor mehr Rüstung verpassen, was das Rhythmus-Gameplay aus abwarten, blocken oder ausweichen und zuschlagen betont. Und dann ist da noch Enki, der fliegende Fuchs, den ihr mit Skill-Tree Nummer drei ausbaut. Dann wird aus ihm ein mächtiger Magierbegleiter, der nicht mehr nur einzelne Gegner lähmt, sondern gleich mehrere außer Gefecht setzt. Außerdem kann Enki die Heldin für kurze Zeit in eine besonders mächtige Behemoth-Form verwandeln.

Wichtig: Unabhängig von der Spezialisierung könnt ihr weiterhin alle von Nors Fähigkeiten in ihrer Grundform nutzen und solltet das auch. Allein schon weil die Kombination so schick aussieht. »Wir wollten ein System entwickeln, bei dem die Leute wirklich so spielen können, wie sie es wollen«, betont Derek Bradley. Wenn das gelingt, dann könnte Flintlock: The Siege of Dawn tatsächlich eins der spannendsten Open-World-Projekte des nächsten Jahres werden. ★



Die Mischung in den Kämpfen soll es machen: Schusswaffen, Axtangriffe, Magie.



Nor legt sich nicht nur mit den Göttern und deren Schergen an, sondern auch mit der Fauna.

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Ich liebe es, neue Spiele zu entdecken. Nicht für mich selbst, sondern für euch. Daher war ich wahrscheinlich einer der ersten Journalisten auf der Welt, der die Entwickler nach der Ankündigung von Flintlock: The Siege of Dawn um ein Interview gebeten hat. Und siehe da, passend zum neuen Trailer weiß ich daher jetzt schon viel mehr. Ich weiß zum Beispiel, dass Flintlock in Sachen Open World ambitionierter wirkt, als man es von einem solchen Titel erwartet.

Ich weiß, dass die Kämpfe extrem flüssig und dynamisch wirken und mir als Fan der Arkham-Spiele bereits enorm gefallen, allein schon dank Rutschfunktion und meines KI-Begleiters. Ich weiß aber auch, dass mir als Dark-Souls-Verweigerer die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade von Flintlock ebenso sehr entgegenkommen werden wie der stärkere Fokus auf klassisches Storytelling mit Dialogen und Zwischensequenzen, bei denen ich nicht raten oder in Item-Beschreibungen nachlesen muss, was ich da eigentlich gerade spiele.

All das stimmt mich positiv, dass ich mit Flintlock ein Spiel entdeckt habe, das enormes Potenzial hat und gegen Assassin's Creed oder Forspoken bestehen kann. Aber ich weiß eben noch nicht, wie es sich spielt.

Farthest Frontier

KONKURRENZ FÜR ANNO?

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Hooded Horse** Entwickler: **Crate Entertainment** Termin: **2023**

Als weltweit erstes Magazin konnten wir einige Stunden lang in das Mittelalteraufbauspiel Farthest Frontier reinspielen und können sagen: Das macht richtig viel Spaß! Von Fabiano Uslenghi

Für Aufbau-Fans ist das Jahr 2022 bislang eher ein trockenes Feld als ein fruchtbarer Acker. Schon seit einigen Jahren hat das Genre das Problem, dass viel angekündigt wird, aber kaum ein rundes Spiel mal erscheint. Wer Aufbaustrategie allererster Güteklasse genießen will, muss seit 2019 eigentlich immer wieder zu Anno 1800 zurück, das aber glücklicherweise auch regelmäßig neue DLCs bekommt. Ansonsten herrscht mit Ausnahme einiger kleinerer Titel wie Endzone: A World Apart oder Timberborn ziemliche Ebbe. Und 2022 hat uns bisher auch noch nichts Neues anzubieten.

Doch bevor ihr jetzt enttäuscht eure Baupläne wieder in die Taschen steckt, hört mir einen Augenblick zu! Denn für dieses Jahr ist nämlich zumindest der Early Access von Farthest Frontier geplant. Ein düsteres Aufbau-spiel von dem Studio, das bereits mit dem Action-Rollenspiel Grim Dawn sehr gute Arbeit geleistet hat. Und falls ihr ohnehin schon ein Auge auf diesen Titel geworfen habt, dann kann ich euch jetzt guten Gewissens sagen, dass ihr gerne noch genauer hingucken könnt. Denn ich habe eine spielbare Version von Farthest Frontier erhalten und inzwischen einige Stunden in diesem Aufbauhoffnungsträger verbracht.

Wo bin ich hier?

Farthest Frontier war ursprünglich nicht als Storyspiel gedacht und wird auch weiterhin ganz gut ohne eine richtige Einzelspielerkampagne auskommen. Doch mittlerweile haben sich die Entwicklerinnen und Entwickler bei Crate Entertainment zumindest einen groben Rahmen ausgedacht. Die Vorgeschichte meiner Siedler wird mir zum Spielstart kurz und knapp in einer mäßig animierten, aber doch recht stimmungsvollen Storysequenz gezeigt. Es geht dabei um Ausbeutung durch die herrschende Klasse, die fett und angetrunken in prunkvollen Rittersälen hockt, während die Bauern gezwungen sind, jedem Krümel nachzujagen. Von der gesellschaftlichen Ordnung enttäuscht, machen sich die Menschen auf den Weg ins weit entfernte Grenzland – dem namensgebenden Farthest Frontier. Wie dieses

komplett wilde Land genau aussieht und was es für meine Siedler parat hält, hängt ganz von den zu Beginn gewählten Einstellungen ab. Es macht dabei durchaus einen großen Unterschied, ob die Menschen im trockenen Hochland, einem Bergtal, im Seenland oder auf weiten Feldern landen. Je nach Region können nämlich andere Ressourcen zugänglich sein. Wo es keinen See gibt, kann ich mir ein Backfischfest schon mal abschnüren. Dann gibt es eben Nüsse! Das sorgt dafür, dass mit jedem Neustart eine andere Herausforderung bevorsteht.

Doch ganz gleich, wo ich mit den zwölf wackeren Siedlern am Anfang stehe, Farthest Frontier wirkt überall überwältigend. Denn zumindest in der für mich spielbaren Version nimmt mich das Spiel kaum an die Hand. Es werden ein paar erste Handgriffe erklärt, aber was ich tun muss, um meine Bevölkerung durch den harschen Winter zu bringen, das muss ich schon selbst herausfinden. Dabei hilft natürlich nicht, dass ich direkt auf der ganzen Karte zahlreiche unterschiedliche Symbole entdecken kann und jedes Menü komplett überfrachtet mit Gebäuden scheint. Farthest Frontier erschlägt mich regelrecht – aber schafft es trotzdem ganz gut, mir nicht sofort jeden Mut zu nehmen. Es gibt viel zu tun, also Ärmel hoch!

Es gibt immer mehr zu tun

Wenn ich mir einen Überblick über die Lage verschafft habe, wird es Zeit, meine dutzend Neuankömmlinge an die Arbeit zu schicken. Die ersten beiden Gebäude sind dabei immer ein Dorfzentrum und ein Planwagen, der als erstes improvisiertes Lagerhaus für allerlei Waren dient. Das Dorfzentrum muss aber zusammengebaut werden, und dafür sind Steine und ein paar Bretter notwendig, die meine Untertanen freundlicherweise dabei haben. Während ein Teil also Bretter und Steine zu einer großen Hütte verbaut, lasse ich den Rest der Bande die Umgebung abgrasen. Überall stehen immerhin Bäume, Felsen, Bodengewächse und auch Nahrungsquellen wie Beeren oder wildes Gemüse herum. Wie beispielsweise aus Rimworld bekannt, markiere ich mit der Maus schnell

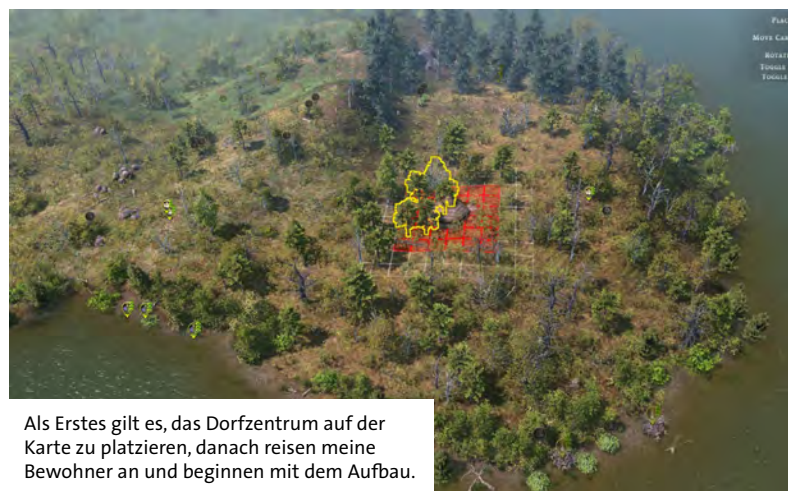


alles, was irgendwie abgetragen werden soll. Unbeschäftigte Siedler machen sich dann sofort auf den Weg und verarbeiten Bäume zu Stämmen, Felsen zu Steinbrocken und pflücken nebenbei ein paar Beeren zum Naschen. Das füllt nicht nur das Lagerhaus mit Baumaterial und Nahrung, das Umland wird auch gleich ein wenig gerodet, so entsteht Platz für neue Gebäude. Hier soll schließlich eine richtige Stadt entstehen!

Derweil bombardiert mich Farthest Frontier mit Ausrufezeichen. So richtig subtil ist das Spiel also nicht, wenn es darum geht, auf mögliche Engpässe hinzuweisen. Da leuchtet am oberen Bildschirmrand mahnend das Ausrufezeichen und gibt mir zu



Gleich zu Beginn können wir die Map wählen und auch den Schwierigkeitsgrad anpassen.



Als Erstes gilt es, das Dorfzentrum auf der Karte zu platzieren, danach reisen meine Bewohner an und beginnen mit dem Aufbau.



Mit der Erntefunktion markiere ich Objekte in der Welt, die daraufhin nach und nach abgetragen werden.



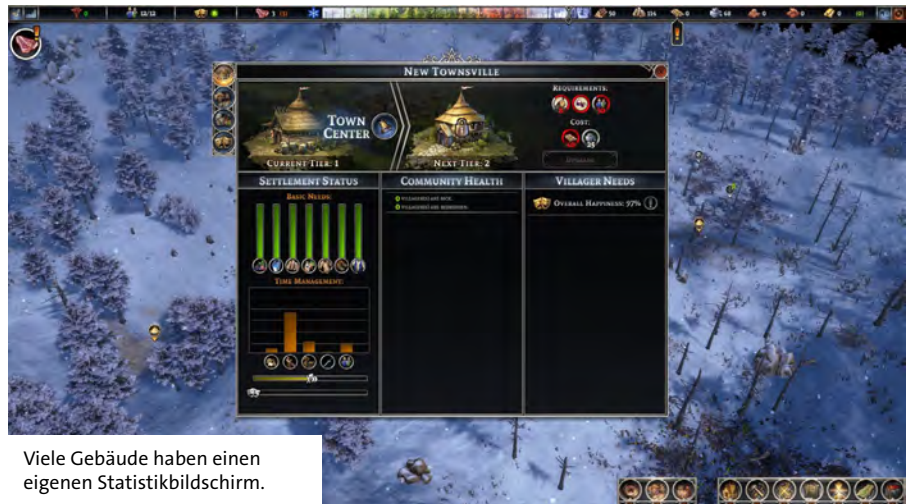
Oben links werde ich dauerhaft darauf hingewiesen, wo es Probleme gibt. Das ist notwendig, wäre sicher aber auch stimmungsvoller möglich.

verstehen, dass ich weder genug Häuser noch genug Brennholz und eigentlich auch viel zu wenig haltbare Nahrung habe. Allein um die nervigen Ausrufezeichen zu beseitigen, konzentriere ich mich also zuallererst auf diese Problemfelder. Was folgt, sind logischerweise ein paar Häuschen, die auch notwendig sind, wenn die Bevölkerung Zuwachs durch Einwanderer oder Kinder bekommen soll. Außerdem muss ich das Nahrungsproblem anpacken. Da über den Wäldern Bilder von Rehen mit grünen Pfeilen nach oben zu sehen sind, schließe ich messerscharf auf einen gesunden Wildbestand. Schnurstracks baue ich also ein paar Jägerhütten und muss dabei darauf achten, dass der Arbeitsbereich der Hütten in einem Teil der Karte liegt, wo auch effizient Rehe gejagt oder Fallen gestellt werden können.

Alle Gebäude in Farthest Frontier zeigen mir schon beim Bauen anhand von Reglern oder Pfeilen an, ob sie an einem guten Platz stehen. Dabei muss man öfters in den sauren Apfel beißen, immerhin lässt das Umland nicht immer eine perfekte Platzierung zu. Brunnen sind sogar davon abhängig, ob es viel geregnet hat oder ein Fluss in der Nähe ist, andernfalls steht das Grundwasser zu niedrig. Gebäude können allerdings auch effizienter werden, ohne ihre Position zu wechseln. Sind bestimmte Voraussetzung erfüllt, wie beispielsweise ein anderes Gebäude oder bestimmte Waren, kann im Grunde jedes Haus aufgestuft werden. Unterkünfte bieten dann mehr Platz, Betriebe arbeiten effektiver. Das hat was von Anno.

Das Leben bleibt hart

Anders als bei Anno besteht die Motivation in den ersten Spielminuten aber nicht darin, die perfekte Grundlage zu legen, um schnell aufzusteigen. Es geht vor allem darum, dass



Viele Gebäude haben einen eigenen Statistikbildschirm.

die Bevölkerung nicht abkratzt. Dabei ist Farthest Frontier aber nicht brutal und un-nachgiebig. Ein Fehler im Frühling hat nicht sofort ein Massensterben im Winter zur Folge. Es sind eher eine Vielzahl an Ärgernissen, die sich über Zeit anhäufen. Mit der Kälte hatten meine Siedler zumindest am wenigsten zu kämpfen. Viel schlimmer sind diese verfluchten Wildtiere! Denn in den Wäldern gibt es eben nicht nur scheue Rehe, sondern auch Raubtiere wie Wölfe. Und die Biester können recht aufdringlich sein, zumal ein abgewehrter Angriff nicht automatisch bedeutet, dass die Gefahr gebannt wurde. Ich werde mich noch lange an einen tüchtigen Holzsäger namens Harras erinnern, der eines Tages von einem Rudel Wölfe bei der Arbeit überrascht wurde. Harras rannte zwar ins Dorf, wo die Wölfe von den Nachbarn erdolcht wurden, doch da hatte er sich schon die Tollwut eingefangen. Ein paar Tage lang siechte der arme Mann noch vor sich hin, ging sogar zur Arbeit, bevor er schließlich starb. Ohne einen Heiler und

entsprechende Kräuter können solche Krankheiten nicht versorgt werden. Und Krankheiten gibt es viele, auch verunreinigtes Wasser oder Ratten können Seuchen hervorrufen. Selbst friedliche Tiere können zu einem Problem werden, die finden fruchtbare Felder meines Dorfes nämlich ähnlich reizvoll wie meine Bauern. In Farthest Frontier sind die Tiere sogar so simuliert, dass ich immer sehen kann, von wo sie auf mein Feld gelaufen kommen, um die Früchte meiner harten Arbeit zu verspeisen. Dagegen hilft dann nur ein erster Zaun, um das Getier draußen zu halten. Mauern sind also nicht nur ein Schutz gegen Räuber oder Wölfe, sondern beschützen auch meine Äcker.

Ein Fest für Mikromanager!

Die ersten Jahre sind überstanden, ein paar Jägerhütten, Beerensammler und eine Fischerei liefern gerade genug, damit meine mittlerweile 30 Siedler gut über die Runden kommen. Klar, hier und da wird mal jemand vom Wolf gefressen, aber es hat ja niemand



Unser Dorf wird auch von Unglücken nicht verschont. Feuer, Stürme, Krankheiten ... das alles und noch viel mehr.

gesagt, dass es leicht wird. Trotzdem ist es schön zu sehen, wie das Dorf natürlich wächst. Farthest Frontier mag nicht das hübschestes Aufbauspiel sein, das ich jemals gesehen habe, aber es ist stimmungsvoll, bietet genug fürs Auge und animiert tatsächlich erstaunlich viele Handgriffe.

Vor allem sorgen viele kleine Details und die organischen Straßen dafür, dass durchaus tolle Dorfszenarien entstehen. Das erzeugt den klassischen Dioramaeffekt, den viel Aufbauspieler so lieben. Gerade die Straßen bereiten mir große Freude, da sie sich sehr einfach verlegen lassen, dabei automatisch Kurven bilden und sogar Felder begrenzen, damit die sonst rechteckigen Bereiche auch mal abgeschnitten sein können. So sehen echte Dörfer aus! Das bekommt bis jetzt nicht einmal der Genrekönig Anno hin!

Viel Zeit zum Genießen der Umgebung ist aber auch mit einer gewährleisteten Nahrungsversorgung nicht. Denn Farthest Frontier ist eine extrem facettenreiche Simulation. Während ein Anno 1800 seine Komplexität vor allem daraus zieht, Produktionsketten einzurichten, konzentriert sich Farthest Frontier auf sehr viele granulare Details. Ganz egal in welchem Bereich des Lebens: Es gibt unglaublich viele verschiedene Waren anzusammeln. Zum Teil eben auch, da nicht jede Karte immer alles bietet. Allein bei der Nahrung hab ich eine riesige Auswahl. Wie groß? Gebt euch diese ewig lange Liste an Leckereien:

- Beeren
- Fleisch
- Fisch
- Räucherfleisch
- Räucherfisch
- Pilze
- Nüsse
- Grüngemüse
- Karotten
- Steckrüben
- Brot
- Früchte
- Honig
- Konfitüre
- Eier
- Bohnen

- Erbsen
- Kohl
- Milch
- Käse
- eingelegtes Gemüse

Und das sind nur die Nahrungsmittel. Nebenbei besorgt ihr Wurzeln, Sand, Eisen, Felle, Bretter, Ziegel, Körbe, Kerzen und, und, und. Die Liste geht noch viel weiter. Später muss ich sogar noch Waffen und Rüstungen produzieren, ganz so weit bin ich mit meiner Anfängersiedlung allerdings noch nicht gekommen. Um all diese Rohstoffe zu besorgen, reicht es aber nicht nur, die entsprechenden Produktionsstätten zu bauen. Für nahezu alles in Farthest Frontier gibt es Bedingungen, auf die ich besser achten sollte. Das beste Beispiel sind da die Felder, auf denen nicht lediglich nur eine Sorte Gemüse wächst. Stattdessen lege ich übers ganze Jahr verteilt fest, welches Saatgut gestreut wird, und muss dabei auch auf genug Abwechslung achten, andernfalls verodet das Feld irgendwann. Da Nahrung außerdem verderben kann, sollte ich Zugänge zu Gebäuden garantieren, die das verhindern. Fisch oder Fleisch wird also geräuchert, und wenn ich ganz sichergehen will, baue ich einen kühlen Keller, in dem verderbliche Nahrung länger frisch bleibt.

Es ist wirklich faszinierend zu sehen, wie Farthest Frontier es schafft, alle diese Details zu simulieren. Zumal jeder Bewohner und jede Ware tatsächlich dargestellt wird. In organisatorische Engpässe oder offensichtliche KI-Patzer bin ich bislang noch nicht gerannt. Aber wer weiß, wie das nach 15 oder 20 Stunden aussieht.

Die offenen Fragen

Farthest Frontier ist sicherlich noch lange nicht perfekt. Gerade die wirklich überfrachteten Menüs haben mir das Bauen eher erschwert als erleichtert. So sehr ich auf komplexe Aufbauspiele mit vielen Waren und Parametern stehe, ist es doch trotzdem sehr nervig, im Marktplatz durch eine unübersichtliche und endlose Liste an Ressourcen zu scrollen. Da sollte sich Crate Entertainment nochmal Gedanken machen, wie es

besser gehen könnte. Im Grunde macht das Spiel aber schon jetzt eine Menge Spaß und motiviert trotz der anfänglichen Flut aus Gebäuden, Icons und komplexen Zusammenhängen. Was ich noch gar nicht ausprobieren konnte: die Kämpfe. Macht es Spaß, die mühselig aufgebaute Stadt gegen angreifende Banditen oder Truppen der ehemaligen Lehnsherren zu verteidigen? Das kann ich noch nicht sagen. Ich habe aber zumindest den Eindruck, dass Farthest Frontier genug Fleisch auf den Rippen hat, damit auch Runden, in denen die Kämpfe deaktiviert wurden, gut unterhalten. Für mich fühlt sich Farthest Frontier wie eines der spannendsten Aufbauspiele seit Anno 1800 an. Hoffentlich bleibt dieser Eindruck auch noch nach dem Early-Access-Release erhalten. ★

MEINUNG

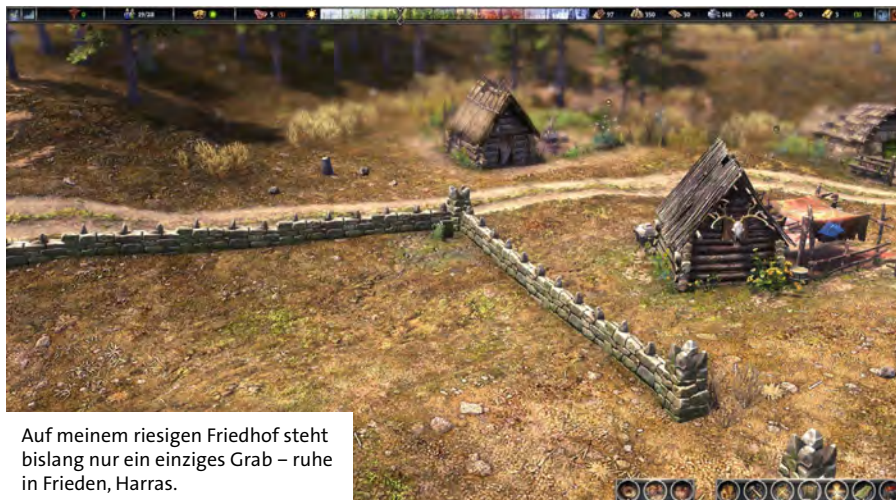
Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Endlich mal! Endlich konnte ich zumindest eines dieser von mir in den letzten zwei Jahren vorgestellten Aufbauspiele selbst spielen. Und was soll ich sagen: Farthest Frontier hat mich in den ersten Spielstunden nicht enttäuscht! Ich liebe die Atmosphäre, wie organisch die Straßen aussehen und bin jetzt schon total fasziniert davon, wie detailreich diese Welt simuliert wird. Ganz ohne Aufgaben oder Storyabschnitte hat mir hier das Aufbauen meiner Siedlung einfach Spaß gemacht. Und das ist meiner Meinung nach das beste Zeichen für ein Aufbauspiel. Solange es tief und nachvollziehbar genug ist, habe ich einfach Bock darauf, vor mich hin zu bauen. Eine verwachsene Wildnis in einen Hort menschlicher Zivilisation zu verwandeln. Selbst wenn es in diesem Hort dann eventuell vor Krankheiten wimmelt und der Reichtum der Stadt gierige Banditen anlockt.

Ich wünschte mir nur, Farthest Frontier würde wie Anno deutlich besser Informationen dosieren. Denn das ist eine Tugend, die ironischerweise leicht übersehen wird. In komplexen Aufbauspielen ist es nicht gut, mich sofort mit vollgepackten Menüs zu überfordern. Es ist viel leichter zu überblicken, wenn ein Teil der Informationen anfänglich verborgen bleibt. Auch die Entscheidung, Details in der Landschaft mit Tokens hervorzuheben, gefällt mir nicht so sehr. Ich weiß, dass der realistische Look und die mit Ressourcen vollgepackten Gebiete das ein wenig notwendig machen. Aber schön finden muss ich es trotzdem nicht, zumal andere Aufbauspiele das auch subtiler und organischer hinbekommen.

Aber das sind am Ende Details. Was zählt, ist, dass das Bauen Spaß macht, und das gelingt Farthest Frontier zumindest in den ersten Stunden wirklich gut. Wenn ihr seit Jahren auf der Suche nach einem Banished 2 seid, dann könnte Farthest Frontier genau das richtige Spiel für euch sein.



Auf meinem riesigen Friedhof steht bislang nur ein einziges Grab – ruhe in Frieden, Harras.

Stormgate

WOLLEN WIR DAS?

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: –
Entwickler: **Frost Giant Studios** Termin: **2023**

Der geistige Nachfolger von Warcraft 3 und Starcraft 2 könnte der nächste Hoffnungsträger der Echtzeitstrategie werden. Wären da nur nicht die Stolpersteine Free2Play und E-Sport.

Von Natalie Schermann



Weitere Episoden der Storykampagne sollen nach Release gegen Echtgeld verfügbar sein.

Das Entwicklerteam Frost Giant hat sein erstes Echtzeitstrategiespiel Stormgate angekündigt. Wie, das sagt euch nichts? Dann so: Ein Team aus ehemaligen Blizzard-Entwicklern und Größen der Spieleindustrie hat auf dem diesjährigen Summer Game Fest den geistigen Nachfolger von Warcraft 3 und Starcraft 2 vorgestellt. Die ambitionierte Vision: das Genre der Echtzeitstrategie wiederbeleben und gleichzeitig zugänglicher für neue Zielgruppen machen. Eigentlich Grund zur Freude. Doch im selben Atemzug werden Begriffe wie »Free2Play«, »Social RTS« und ein Fokus auf »E-Sports« erwähnt. Was das mit dem Erbe von Warcraft 3 zu tun hat und ob die Entwickler nicht Angst haben, an ihren größten Fans vorbei zu entwickeln, haben wir Production Director Tim Morten (Starcraft, Command & Conquer) sowie Game Director Tim Campbell (Warcraft 3, Wasteland 3) im Interview gefragt.

Was ist Stormgate überhaupt?

Stormgate spielt in einer postapokalyptischen Zukunft und verbindet Science-Fiction und Fantasy. An einem Setting, in dem die Menschen ums Überleben kämpfen, hat sich Tim Campbell allerdings nach seiner Zeit als Game Director für Wasteland 3 bereits sattgesehen. Stattdessen soll für das neue RTS ein hoffnungsvollerer Ton angeschlagen werden: »Wir wollen uns anschauen, was in der Zeit danach passiert, wenn alles auseinandergefallen ist. Was kommt als Nächstes? Früher oder später werden sich die Überlebenden an die neuen Umstände gewöhnen, und vielleicht entsteht ja neues Leben oder sogar eine neue Kultur.« Das Geschehen findet also in einer post-postapokalyptischen Zeit statt, in der die Menschen gegen die neue Bedrohung – die dämonenartigen Infernals – ankämpfen müssen. »Ja, die Menschen kämpfen immer noch ums Überle-

ben«, fährt Tim Campbell fort. »Aber es gibt auch Hoffnung. Vor allem in der Zeit von Covid haben sich viele Menschen isoliert gefühlt und hatten mit Unannehmlichkeiten zu kämpfen. Da war es manchmal schwierig, das Licht am Ende des Tunnels zu sehen. Deshalb wollen wir uns mit einem optimistischen Setting befassen, statt uns auf den Untergang einer Zivilisation zu fokussieren.«

Die spielbaren Fraktionen

Frost Giant kündigte nur zwei spielbare Fraktionen an: die Menschen und die bereits erwähnten Infernals. Weitere Fraktionen sind für die Zeit nach dem Release aber schon geplant. »Wir bezeichnen unseren Storymodus als fortlaufenden Modus«, erzählt uns Campbell. »Wir werden in Zukunft neue Inhalte in Episodenform nachliefern.«

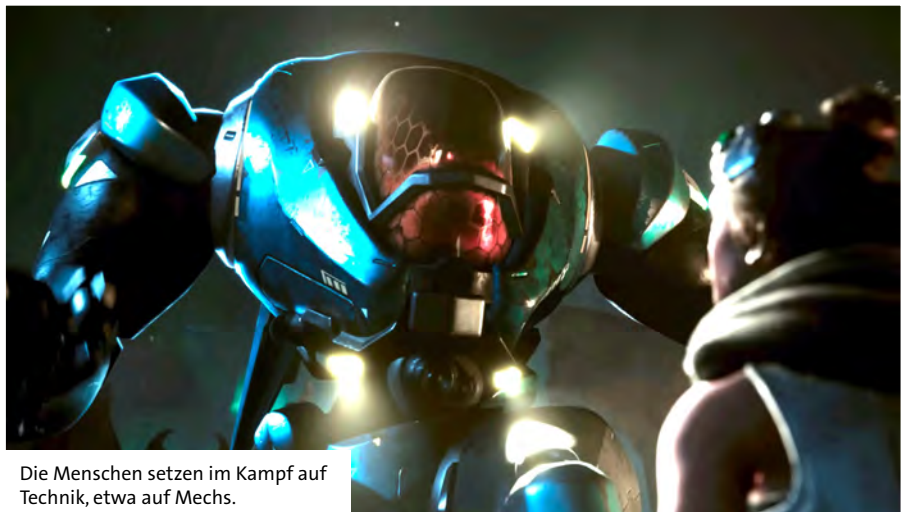
Viele Details zu den Spielweisen, Waffen und Besonderheiten der unterschiedlichen



Stormgate will für jeden Spielertypen den richtigen Modus bieten.



Die Infernals sind die Gegenspieler der Menschen in Stormgate.



Die Menschen setzen im Kampf auf Technik, etwa auf Mechs.

Zivilisationen wollen beziehungsweise können die Entwickler noch nicht verraten, schließlich seien viele Aspekte noch nicht final. Ein paar erste Eindrücke teilt Tim Campbell aber dann doch mit uns: »Bei den Menschen dreht sich alles um Anpassungs- und Widerstandsfähigkeit. Also darum, sich zusammenzutun, um Schwierigkeiten zu überstehen. Die Infernals hingegen haben andere Motivationen. Sie sind ein Volk von Eroberern, die sich durch Portale – die namensgebenden Stormgates – bewegen, um an neue Ressourcen zu gelangen und ihre Ziele zu erfüllen.« Wie schon bei Warcraft 3 und Starcraft 2 sollen sich die Fraktionen »höchst asymmetrisch« spielen: »Wir haben das schon in vielen unterschiedlichen Echtzeitstrategiespielen gesehen. Aber wir wollen das noch tiefer verfolgen, um total unterschiedliche Mechaniken für die Infernals und die Menschen zu kreieren.«

Den Infernals stehen beispielsweise mehr Einheiten zur Verfügung, um das Gefühl einer überwältigenden und einschüchternden Besatzungsmacht zu vermitteln. Das menschliche Volk hingegen hat weniger Einheiten, diese sind dafür anpassungsfähiger und vielseitiger. Im Gegensatz zu Starcraft 2 soll der Fokus von Lufteinheiten auf Landeinheiten verschoben werden. Die Gründe dafür sind das Terrain und die Maps von Stormgate, die den Spielern viele Möglichkeiten für taktische Platzierungen und Interaktionen mit der Umgebung bieten. »Lufteinheiten würden den Einfluss des Terrains [auf das Gameplay] einfach wieder negieren«, erklärt Tim Campbell.

Einige Besonderheiten der Fraktionen würden außerdem besonders im Koop-Spiel auffallen, sagt der Game Director: »Der Teammodus in Starcraft 2 wurde nach dem Hauptspiel veröffentlicht, also auch schon

nachdem die Fraktionen designt wurden.« Frost Giant hat mit Stormgate jetzt den Vorteil, die Fraktionen schon mit dem Teamplay im Hinterkopf zu erstellen. So sollen sich beispielsweise die Menschen und die Infernals im gemeinsamen Spiel gut ergänzen.

Welche Spielmodi wird es geben?

Aus der Vision, Stormgate zu einem zugänglichen Echtzeitstrategiespiel zu machen, geht auch die Philosophie hervor, allen Spielertypen einen Platz zu bieten. Dabei stützen sich die Entwickler auf vier Säulen:

- Storykampagne
- Koop-Modi
- kompetitive Modi und E-Sport
- Community-Inhalte

Neben einer klassischen Storykampagne planen die Entwickler Eins-gegen-eins- und



Stormgate spielt zwar in einem post-postapokalyptischen Setting, die Entwickler wollen aber Optimismus und Hoffnung vermitteln.

Drei-gegen-drei-Matches, in denen Spieler (gemeinsam) gegen KI-Gegner oder gegen andere Spieler antreten können. Für die RTS-Community stellen sie außerdem einen In-Game-Editor zur Verfügung, also den, den Frost Giant auch selbst für Stormgate benutzt. Damit wollen sie das Tor für User-generierte Inhalte öffnen und viel Raum für Kreativität aus der Spielerschaft bieten.

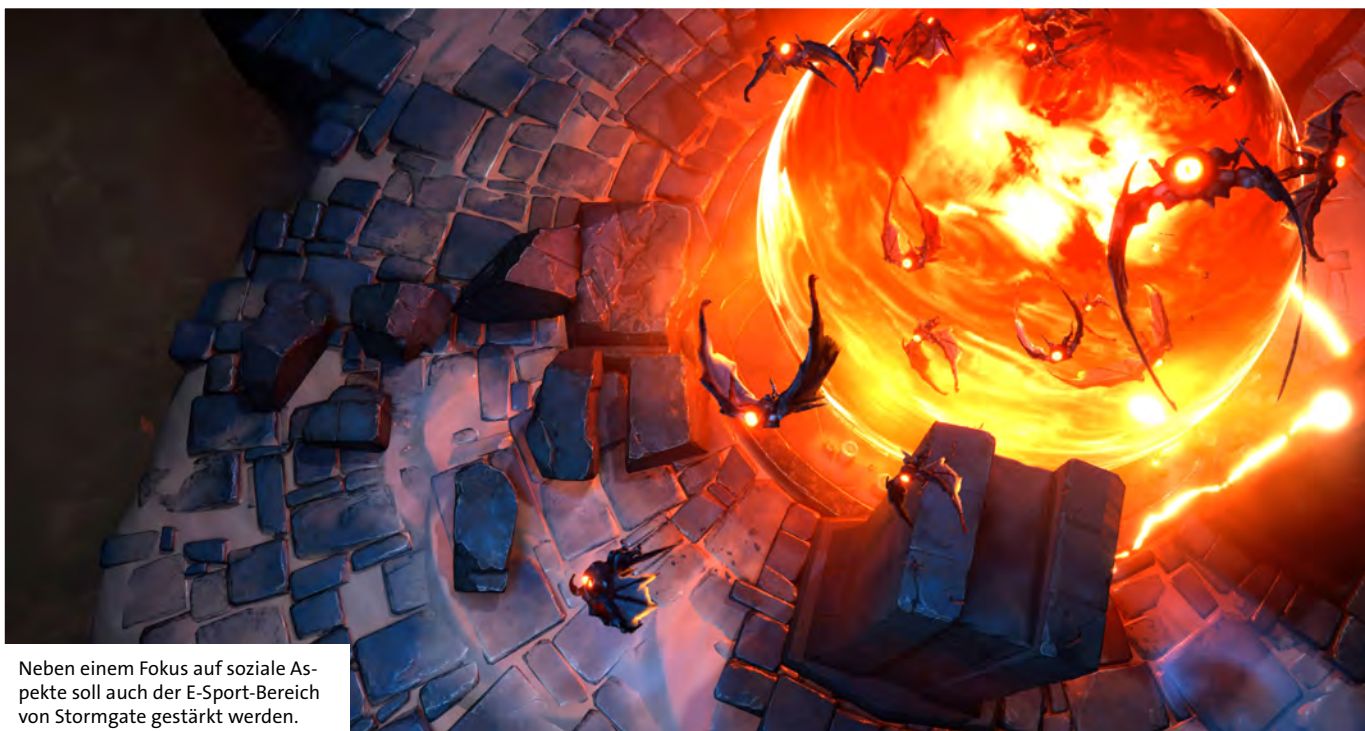
»Das erste richtige Social-RTS«

Als geistiger Nachfolger von Spielen wie Starcraft 2 soll Stormgate das Spielgefühl der Klassiker einfangen, statt das Gameplay erheblich zu verändern. »Natürlich wird sich Stormgate dennoch anders anfühlen«, erklärt Tim Morten. »Genauso wie sich War-

craft 3 anders als Starcraft 2 angefühlt hat.« Die größte Innovation von Stormgate liegt laut den Entwicklern aber in der sozialen Komponente. Jeder Spielmodus kann gemeinsam mit anderen Spielern erlebt werden: »In jedem dieser Modi wird es die Möglichkeit geben, sich mit anderen Spielern zusammenzuschließen und zu vernetzen. Das ist eine große Innovation für uns!« Stormgate soll darüber hinaus beim E-Sport mitmischen. »Es gab so viele fantastische, aber eher unbekannte Turniere für Warcraft und Starcraft. Die fanden allerdings alle außerhalb der Spiele statt«, erzählt Tim Morten. Wir wollen diese Funktion ins Spiel einbauen, damit jeder gegen seine Freunde, seine Kollegen oder Mitschüler antreten

kann. Das erhöht die Sichtbarkeit [derartiger Turniere] und die Möglichkeit für Spieler, ihnen beizutreten. Ich glaube nicht, dass jeder von uns das Talent hat, ein professioneller E-Sportler zu werden. Aber jeder hat die Skills, um gegen seine Freunde oder Arbeitskollegen anzutreten.«

Aber was bedeutet das nun für Singleplayer-Fans? Müssen sich Solospieler jetzt einfach damit abfinden, dass sie jederzeit Teil der Stormgate-Community und mit anderen Spielern vernetzt sind? »[Zu diesem System] müssen wir uns noch viele Gedanken machen«, antwortet Tim Morten. »Das ist eins der Gebiete, auf dem wir noch ausgiebiges Spieler-Feedback brauchen.« Stormgate soll aber die Spieler zu keinem



Neben einem Fokus auf soziale Aspekte soll auch der E-Sport-Bereich von Stormgate gestärkt werden.

Zeitpunkt zu etwas verleiten, worauf sie keine Lust haben, wie Campbell beteuert: »Viele traditionelle RTS-Spiele haben oft das Problem, dass sie eine kurze Kampagne haben, die Spieler schnell durchspielen. Und dann versuchen sie, jeden in das kompetitive Spiel zu lenken. Das möchten wir vermeiden. Wir lieben die zahlreichen Facetten der Echtzeitstrategie.« Angst, mit dem Konzept eines sozialen Echtzeitstrategiespiels und dem Fokus auf E-Sport ihre große Fanbase und Kampagnenliebhaber zu enttäuschen, haben die Entwickler nicht. »Wir gehen an Stormgate mit der Einstellung heran, dass es nicht nur eine richtige Art gibt, um das RTS zu erleben«, fährt Campbell fort. »Wir wollen die Möglichkeit für spaßige soziale Interaktionen schaffen, aber ihr braucht nicht zwangsläufig eine Freundesgruppe dazu. Spieler, die Stormgate und seine Geschichten alleine erleben möchten, können das natürlich auch tun.«

Warum Free2Play?

Die ersten Storykapitel der Kampagne und damit auch die ersten Helden von Stormgate sowie das Koop-Spiel und die kompetitiven Modi sollen direkt zu Release kostenlos für jeden verfügbar sein. Auf Pay2Win-Mechanismen und neumodischen NFT-Kram wollen die Entwickler ausdrücklich verzichten. Stattdessen folgen weitere Inhalte wie Fraktio-

nen oder Kampagnenkapitel – diese gibt es dann aber nur im Tausch gegen Echtgeld. Was vielen Spielern ein Dorn im Auge ist, sehen die Entwickler als große Chance: »[Free2Play] ist eine Fortführung unseres Versuchs, die Hürden für neue Spieler abzureißen«, so Campbell. Diese Erfahrung nimmt Tim Morten auch aus seiner Zeit bei Blizzard mit: »Als wir 2017 die Möglichkeit hatten, Starcraft 2 zu einem Free2Play-Spiel zu machen, haben wir einen enormen Anstieg der Spielerschaft bemerkt. Von Anfang an eine niedrigere Hürde für neue Spieler zu haben, überschneidet sich also mit unserem Ziel, Stormgate zugänglicher für eine größere Zielgruppe zu machen.«

Gleichzeitig bringe dieses Finanzierungsmodell auch mehr Flexibilität für die Spieler. So soll sich jeder seine eigene Stormgate-Erfahrung zusammenstellen können. Wer nur an der Singleplayer-Kampagne interessiert ist, kann sich – falls gewünscht – weitere Kapitel kaufen. Wer allerdings nur die kompetitiven Aspekte mag, kann beispielsweise anschließende, zahlungspflichtige Storyinhalte einfach auslassen.

Für nicht zahlende Spieler stehen der endlose Koop-Modus und die kompetitiven Modi zur Verfügung. Story-Fans werden aber früher oder später zu ihren Geldbeuteln greifen müssen, wenn sie neue Helden und Fraktionen sowie die Story weiter erleben

möchten. In welchen Abständen neue Inhalte folgen und wie das Preismodell aussehen wird, ist noch nicht bekannt.

Einen ersten Blick auf das neue Echtzeitstrategiespiel werden ausgewählte Spieler bereits nächstes Jahr werfen können. Frost Giant plant nach aktuellem Status für 2023 eine closed Beta, um Feedback einzusammeln. Spätestens dann wird sich zeigen, ob es Stormgate tatsächlich gelingen könnte, einen zukunftsweisenden Fußabdruck im Genre zu hinterlassen, wie es seinerzeit ein Warcraft 3 geschafft hat. Der Tanz auf allen Partys könnte das allerdings erschweren. ★

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



»Natalie, hast du nicht Lust, dir das Debut von Frost Giant, einem Team aus Ex-Blizzard-Entwicklern, anzusehen, die RTS wieder groß machen und neuen Spielern einen einfachen Einstieg bieten wollen?« Ja, klar, dachte ich mir. Was kann schon schiefgehen? Gespannt verfolgte ich also die Präsentation von Stormgate. Wie gerne hätte ich den RTS-Fans unter euch von einem starken Storyfokus, spannenden Fraktionen und Helden und einem würdigen Warcraft-Nachfolger erzählt. Doch plötzlich folgten Schlag auf Schlag Begriffe wie »Free2Play«, »E-Sport« und »Social RTS«. Es war, als hätte sich Frost Giant eine Liste der unbeliebtesten Wörter der GameStar-Community geschnappt und zu einer To-do-Liste umgeformt. Na, ob das gutgehen kann?

Ähnliche Experimente mit Free2Play-Plänen und Addon-Kampagnen kennen wir ja zum Beispiel schon von Warhammer 40.000: Dawn of War 3. Ich will ja nicht den Teufel an die Wand malen, aber das Spiel scheiterte bekanntlich an einer zu geringen Spielerzahl. Auch der starke Fokus auf die sozialen Aspekte und den E-Sport machen mir Sorgen. Als Story-Fan zieht man bei Stormgate ganz klar zum Release den Kürzeren. Während die anderen Modi immer wieder gespielt werden können, ist erstmal nach zwei Heldenepisoden das Ende der Geschichte erreicht. Singleplayer müssen dann erst auf neue Inhalte warten, die nur gegen Echtgeld erworben werden können. Wie das Konzept »Social RTS« und die Storykampagne zusammenpassen sollen, darüber scheinen sich auch die Entwickler im Interview noch nicht ganz einig zu sein. Tim Campbell verspricht zwar, dass ihr die Story auch komplett alleine spielen könnt. Tim Morten erwähnt aber, dass dieses Konzept noch ausgearbeitet werden müsse. Frost Giant scheint sich seiner Sache ziemlich sicher zu sein und ist überzeugt davon, unterschiedliche Zielgruppen mit Stormgate bedienen zu können. Ich habe nach dem Reveal aber die Befürchtung, dass das Studio sein neues Projekt komplett an der Fanbase vorbei entwickeln könnte.



Monster gegen Menschen: Wir haben schon innovativere Settings erlebt.



Laut Trailer sind die Menschen im ersten Kapitel der Story auf der Suche nach einem magischen Artefakt.

Redfall

ZUM ANBEISSEN?

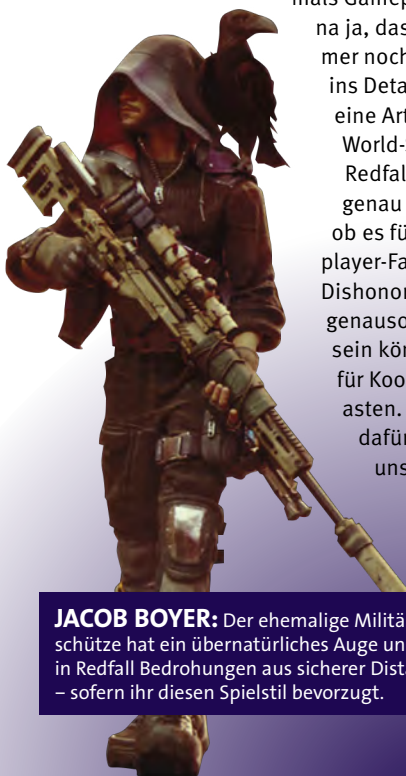
Genre: **Koop-Shooter** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Arkane** Termin: **2023**

Wir haben endlich Gameplay-Material zu Redfall gesehen und die Entwickler mit Fragen gelöchert: Redfall könnte ein famoser Open-World-Shooter werden – es gibt aber Risiken. Von Dmitry Halley

Ich wüsste so gerne, wie Entwickler Arkane tickt. Also wie das Team von Arkane Austin sich gesagt haben muss: »Hey Leute, nachdem wir mit Dishonored 2 ein mediterranes Steampunk-Stealth-Abenteuer und mit Prey eine Weltraumhorror-Odyssee gemacht haben, gibt es natürlich nur einen logischen nächsten Schritt: Vampire in Massachusetts!« Aber das ist leider die eine Frage, die ich aus Zeitgründen nicht mehr in die Runde werfen konnte, als ich mich mit Redfalls Chefentwickler Harvey Smith und Co-Creative Director Ricardo Bare unterhalten habe. Redfall war bisher kaum zu greifen. Letztes Jahr gab es einen Cinematic Trailer über eine Bande junger, schriller Heldinnen wie Helden, die in einer amerikanischen Kleinstadt mörderische Vampire auf die Bretter schicken. In der Beschreibung dann die typischen Buzzwords wie Singleplayer, Koop, Open World, Shooter. Der Rest? Später!

Jetzt ist später. Im Rahmen von Microsofts großem Showcase-Event zeigte man erstmals Gameplay und,

na ja, das verrät immer noch nicht bis ins Detail, was für eine Art Open-World-Shooter Redfall denn jetzt genau wird und ob es für Singleplayer-Fans von Dishonored und Co. genauso spannend sein könnte wie für Koop-Enthusiasten. Aber hey, dafür habt ihr ja uns!



JACOB BOYER: Der ehemalige Militärscharfschütze hat ein übernatürliches Auge und knipst in Redfall Bedrohungen aus sicherer Distanz aus – sofern ihr diesen Spielstil bevorzugt.

Ein mutiger Spagat

Redfall wagt einen riskanten Spagat – zumindest für Entwickler Arkane. Die größte Stärke des Studios sind spätestens seit dem ersten Dishonored sogenannte Immersive Sims, also nicht bloß Ego-Shooter oder Ego-Action-Adventures, in denen ihr euch durch Levels schleicht, kloppt, ballert, sondern üppige Areale, die unzählige kleine und große Geschichten erzählen. Oder anders: ein absolutes Paradies für Singleplayer-Fans mit Storyfaible, denn in Prey schießt ihr eben nicht nur mit der Pumpgun auf getarnte Alien-Tassen, sondern wühlt euch durch Mails und Memos, um herauszufinden, was hier eigentlich passiert ist.

Redfall bietet genau das. Also keine getarnten Alien-Tassen, aber eine umfangreiche amerikanische Kleinstadt – eben Redfall –, in der Singleplayer-Fans unzählige interessante Details finden können. Redfall wurde von Vampiren und Kultisten überrannt, ihr erspäht also beispielsweise den Leichnam eines Opfers auf dem Dach, das sich mit letzter Kraft dorthin gerettet und ein paar finale Worte auf einen Zettel gekritzelt hat. Oder ihr durchsucht ein verwüstetes Haus und rekonstruiert, was darin passiert sein muss. Wer Arkane-Spiele mag, findet in Redfall die gleichen Storytelling-Stärken. Aber eben auch Koop für bis zu vier Leute. Und hier kommt der riskante Part: Wenn ich mit



In Redfall legen wir uns nicht mit irgendwelchen Durchschnittsvampiren an. Die können mehr, als nur Blut zu saugen.

Kumpels im Koop spiele, hält niemand an, damit ich irgendwelche Memos lesen kann. Alle sind permanent am Labern, Ballern, und eigentlich will ich es auch gar nicht anders haben. Ich spiele ja nicht mit anderen, damit wir still irgendetwas lesen. Redfall – das versichert mir Studiochef Harvey Smith – solle beide Zielgruppen unterschiedlich glücklich machen. Die Kurzformel:

- Im Koop schreibe ich die Geschichte selbst: Gegner skalieren in Anspruch und Anzahl so, dass ich mit anderen im Koop alle möglichen verrückten, chaotischen und idealerweise unvergesslichen Situationen erlebe, wenn wir gemeinsam Vampire legen, Kultistenfestungen infiltrieren und in Redfall ganze Kolonnen von Feinden aufscheuchen.
- Im Singleplayer genieße ich die Geschichte klassisch: Redfall lässt sich wie ein normales Arkane-Spiel genießen, langsam, methodisch, wie ein kleiner Storystabsauger.

Natürlich hindert euch nichts daran, mit euren Kumpels einen virtuellen Lesezirkel aufzumachen oder umgekehrt im Singleplayer wie ein Anti-Vampir-Panzer durch die Open World zu donnern. Aber mich stimmt es immer optimistisch, wenn Entwickler offen adressieren, dass sie die Unterschiede ihrer Zielgruppen im Blick behalten.

Wie funktioniert die Welt?

Redfall wird eine Zu-Fuß-Open-World. Es gibt keine Fahrzeuge, kein wildes Parkourgehopping



Die Optik von Redfall ist im Grunde durch und durch Arkane.

se über die Dächer der Kleinstadt. Prinzipiell kann ich zwar auf einige Häuser drauf, und einige Charaktere beherrschen Teleportsprünge wie Corvo und Emily, aber wer hier auf ein Open-World-Dishonored hofft, hofft vergebens. Ihr manövriert euch in erster Linie mit der Waffe in der Hand zu Fuß durch

die Straßen der amerikanischen Kleinstadt. Einige besondere Gebäude lassen sich zwar betreten, aber der Großteil der Shooter-Action findet draußen statt.

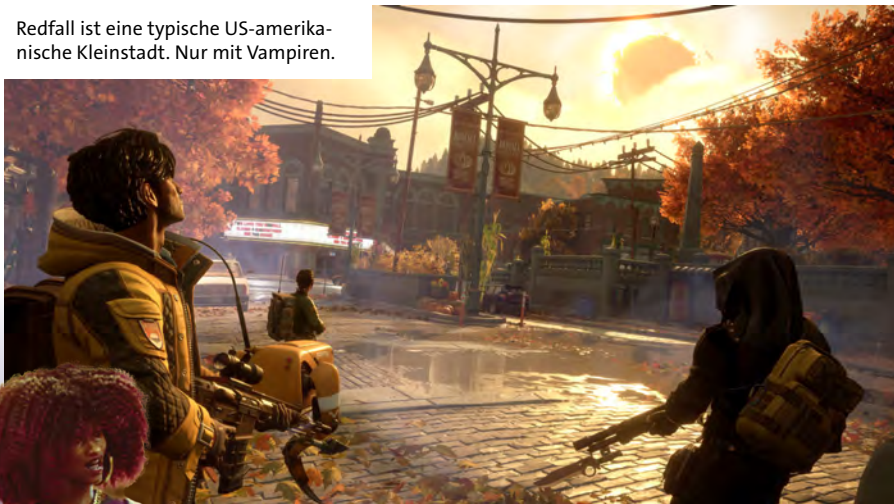
Die Stadt Redfall unterteilt sich in zwei große Distrikte, die jeweils aus zig Schauplätzen bestehen, beispielsweise Hafen,



Layla schützt uns mit einem Deflektorschil... erm, Schirm.



Redfall ist eine typische US-amerikanische Kleinstadt. Nur mit Vampiren.



Leuchtturm, Innenstadt, eine verlassene Kirche und so weiter. In der Welt erwartet euch kein Meer aus Einwohnern mit Questfragezeichen über der Murnel, sondern in erster Linie eine sehr flexible Level-Sandbox, in der ihr die Storymissionen vorantreibt und als Nebenbeschäftigung dicke Vampire erledigt, Einrichtungen infiltriert, Waffen einsammelt, eure Skills levelt. Ihr kennt das Prinzip.

Und wie spielt sich Redfall?

Jede der vier spielbaren Figuren hat eigene Fertigkeiten, man kann allerdings auf das gesamte Waffenarsenal zurückgreifen. Ihr müsst zum Beispiel Layla Ellison nicht zwangsläufig mit Pumpgun in der Hand spielen. Ich kann mich zwar durchaus an unachtsame Feinde heranschleichen, aber wie in Deathloop werde ich selten gezwungen, irgendwas anderes als meine lauteste, dickste Waffe einzusetzen. Harvey Smith dazu: »Redfall ist kein Hardcore-Schleichspiel. Wir entwickeln Schleichsysteme nicht, weil wir solche Schleichfanatiker sind (obwohl man das über einige hier sagen könnte). Der Hauptgrund, warum wir ein Schleichsystem entwickeln, ist, dass die KI dann mit einem echten

LAYLA ELLISON: Die junge Studentin der Biomedizintechnik ist selbst das Opfer von Experimenten. Deshalb beherrscht sie allerhand telekinetische Fähigkeiten.

Verständnis für Geräusche, Sichtweiten, Sichtkegel, Distanzen und peripheres Sehen durch die Spielwelt läuft. Und das verändert alles. Selbst wenn wir kein schleichfokussiertes Spiel wie Dishonored entwickeln, also ein Spiel wie Prey, wo der Fokus auf Physik, Story, weniger auf Stealth liegt, dann ist es trotzdem wichtig, dass die KI nicht mit einem magischen Wissen herumläuft, sondern mit simuliertem Bewusstsein für Sound, Umgebung. Denn so generierst du Gameplay, wenn du dich durch die Welt bewegst. Beispielsweise wurdest du von jemandem entdeckt, der sich an deine Fährte klammert, ohne dass du das merkst. Du hast versehentlich jemanden angelockt und musst dich verstecken, weil du noch zu schwach bist.«

Jede Spielfigur soll so ausbalanciert werden, dass ihr je-weiliges Fähigkeitenrepertoire schon im Singleplayer wilde Manöver zulässt – beispielsweise schleudert ihr als telekinetisch be-

REMI DE LA ROSA: Die Ingenieurin ist Teil einer Elite-Navy-Rettungseinheit, doch ihr Schiff geht vor der Küste von Redfall verloren. Ihr Roboter Bribon fungiert als nützliche Allzweckwaffe.



Jacob hat einen Raben an seiner Seite, der die Gegend auskundschaftet.

Jacob beobachtet von einem Dach, wie seine Partner auf der Straße kämpfen.



gabte Layla ganze Gegnergruppen durch die Landschaft. Im Koop greifen die Skills der Figuren dann zusätzlich ineinander, ihr lenkt beispielsweise Kultisten mit Remis Robo in die Schusslinie von Scharfschütze Jacob.

Wer Dishonored gespielt hat, weiß: Action-Sandboxes kann Arkane wie kaum ein anderer Entwickler aktuell. Dass das Schleichen nicht im Vordergrund steht, enttäuscht natürlich den Hitman-Fan in mir, auf der anderen Seite macht die Fokussierung auf die Action das Projekt Redfall eben aber auch erfolgversprechender. Denn: Ein so großes Open-World-Spiel für Single- und Multiplayer-Fans musste Arkane bisher noch nie stemmen, es gibt also durchaus Risiken (auch wenn das Arkane Lyon eigentlich schon vor 15 Jahren mit The Crossing vorhatte). Aber Redfall hat auch die Chance, ein richtig cooler Open-World-Shooter zu werden, den ich mal solo, mal mit Kumpels erleben kann, um einfach eine gute Zeit zu haben. Ich liebe Arkanes detailreiche Welten – und Vampirjagden gehen schließlich immer. ★

DEVINDER CROUSLEY: Ein berühmter Internet-Geisterjäger, der in Redfall zu seinem Leidwesen tatsächlich paranormale Wesen kennenlernt.



MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Wenn ich mal für irgendwelche Artikel ein Beispiel brauche, dass Big-Budget-Spiele noch richtig kreativ sein können, dann zücke ich meist irgendein Spiel von Arkane. Natürlich lässt sich bei der Art des Storytellings, bei einigen Designelementen, beim Artdesign irgendwo eine Linie durch Arkanes Sortiment ziehen, aber eben auch nur da. Das Team nutzt eine sehr deutliche Designsprache, um ziemlich unterschiedliche Dinge zu erzählen. Dishonored, Prey, Deathloop, Redfall. Ich weiß und ihr wisst: Wir reden hier schon seit Jahren von zwei Studios (Lyon und Austin), aber auch von einer gemeinsamen Wurzel – und die merkt man Redfall deutlich an!

Redfall soll bewusst riskant sein. Harvey Smith markiert mir im Gespräch klar, dass sein Team keinen Bock auf Dienst nach Vorschrift, also auf immer die gleiche Art Spiel hat. Wenn alles glattgeht, dann wird Redfall das bisher größte Arkane-Projekt: ein richtig cooler Open-World-Shooter, in dem ich unzählige Details entdecken und/oder mit Freunden stundenlang durch die Straßen krachbummen kann. Hey, hättet ihr mich vor fünf Jahren gefragt, was ich mal gerne machen würde, dann wäre mir »Vampire in Massachusetts zu jagen« garantiert nicht als Erstes eingefallen. Höchstens als Zweites. Nach der Präsentation habe ich richtig Bock drauf!



Die Vampire hausen in Nestern, in deren Zentren ein gigantisches Herz sitzt.

Metal: Hellsinger

HELLAUF BEGEISTERT

Genre: **Rhythmus-Shooter** Publisher: **Funcom** Entwickler: **The Outsiders** Termin: **15.9.2022**

Doom trifft Rhythmus-Shooter: Wir haben eine Demo zu Metal: Hellsinger ausprobiert.

Von Stephanie Schlottag

Metal: Hellsinger trifft bei mir genau die richtigen Töne. Es kombiniert spaßiges Shooter-Gameplay mit einem wunderbar überzogenen Höllen-Setting und – für mich am wichtigsten! – einem fantastischen Metal-Soundtrack, der wirklich alles epischer macht. Blumen gießen, Geschirr spülen, völlig egal. Dabei hat mich dieses eine Wort fast abgeschreckt: Rhythmus-Shooter. Ich weiß nicht, wie es euch geht, für mich klingt das nach lahmen Aerobic-Kursen. Doch Hellsinger belehrt mich schon in den ersten Sekunden eines Besseren und schmettert mir stilvoll die E-Gitarre auf den sturen Kopf.

Doom, aber als Metal-Konzert

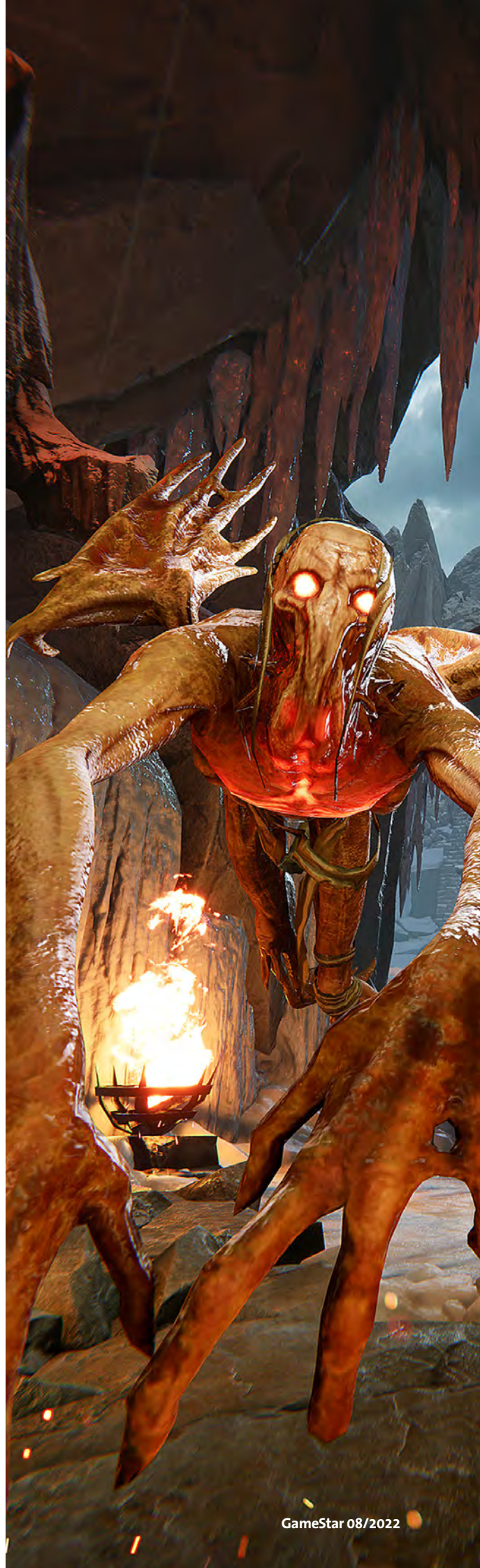
Das Intro krallt sich direkt in mein Festival-geprägtes Stammhirn und weckt dort Erinnerungen an die besten Konzerte meines Lebens. Das Bühnenbild geht spektakulär in Flammen auf, einzelne Töne verweben sich, das Schlagzeug setzt ein. So erzeugt man Hype, noch bevor überhaupt das Tutorial startet! Das erklärt mir in wenigen Minuten, wie Metal: Hellsinger funktioniert. Ich, eine namenlose Dämonin, hebe einen Schädel auf, der Feuerkugeln schießt und mit der Stimme von Troy Baker zu mir spricht – und schon darf ich den ersten Dämonen einheizen. Dazu schieße oder schlage ich im Rhythmus der Musik, der mir praktischerweise auch auf dem Bildschirm angezeigt wird. Je besser ich im Takt bleibe, desto mehr Schaden richte ich an, mit präzise ausgeführten Finishern heile ich mich. Dabei füllt sich mein Zornmeter – und wenn es voll ist, schmettert der Gesang los, und ich werde mächtiger. In der Demo ertönen die fantastischen Vocals von Arch-Enemy-Sängerin Alissa White-Gluz, fürs fertige Spiel sind außerdem Genregiganten wie Matt Heafy (Trivium), Serj Tankian (System of a Down) und Tatiana Shmayluk (Jinjer) bestätigt. Das Line-up kann sich auf jeden Fall sehen lassen!

Weil das Achten auf den Takt aber noch nicht genug ist, verlangt mir Metal: Hellsinger auch einiges an Akrobatik ab, vor allem gegen größere Gegnerhorden oder mächtige Dämonenbosse, die meine Dämonin blitzschnell auf die Bretter schicken können. Vergesse ich dabei mal, auf die Musik zu achten, spucken meine Waffen plötzlich nur noch mit Wattebäuschchen.

Ich persönlich war nie ein großer Doom-Fan, aber das hier fetzt einfach. Dämonische Horden mit der Macht des Vier-Viertel-Takts zu zerschmettern, ist eine hervorragende Idee. Die Waffen haben ordentlich Wucht, fühlen sich abwechslungsreich an und erlauben unterschiedliche Taktiken. Meine Favoriten sind die Doppelrevolver, auch wenn man sie dauernd nachladen muss. Am wenigsten gefällt mir bisher das Schwert, da bekomme ich einfach kein Gefühl für – sicher Geschmackssache. Kaum fühle ich mich einigermaßen sattelfest bei meinem Höllenritt, wirft mir die Demo schon den großen Endboss entgegen. Bei Slayers Gitarrengeschredder, den mach ich platt!

So müssen Bosskämpfe sein!

Die gewaltige Fledermausdämonin lässt Rammsteins Feuerwerkshows aussehen wie einen Kindergeburtstag und schleudert mir Feuerbälle, Laserstrahlen und Blitze entgegen, bis ich den Rhythmus vergesse und das Zeitliche segne. Zweimal kann ich pro Welt zurückkehren, danach muss ich ganz von vorne starten – Metal: Hellsinger kennt keine Gnade.



Springen, schießen, nachladen – hier bleibt wenig Zeit zum Nachdenken.



Vor dem dritten Anlauf nehme ich mir einen Moment Zeit. Drehe die Musik lauter. Wippe mit dem Fuß. Versinke tief im Metal, bis ich Eisen auf der Zunge schmecke und mir Flammen aus den Augen bersten. Mit einem Ur-schrei stürze ich mich in die Schlacht. Und diesmal entfessele ich einen mörderisch eleganten Tanz, der mich selbst überrascht. Am Ende löst sich die Dämonen-Lady in ihre Einzelteile auf, und ich bange mir das Headset vom Kopf. In den meisten Shootern müsst ihr konzentriert sein und penibel darauf achten, dass jeder Schuss sitzt. Nicht so in Hellsinger. Da spielt ihr umso besser, je weniger ihr drüber nachdenkt. Ausweichen, ballern, Takedowns – das flüssige Spielgefühl ist klasse. Wenn die Entwickler dieses Niveau im fertigen Spiel halten können, kommt da was Großes auf uns zu.

Was gefällt?

Das ist mir positiv aufgefallen:

- Das ungewohnt rhythmische Shooter-Gameplay macht irrsinnig viel Spaß.

- Der Schwierigkeitsgrad ist knackig, aber man lernt sehr schnell dazu (im fertigen Spiel soll er anpassbar sein).
- Der Soundtrack ist spitze. Und ich verwette meine Festivalbändchensammlung, dass die restlichen Tracks mindestens genauso zünden wie die in der Demo.
- Das Spiel blutet Liebe zum Metal, wie ich es zuletzt bei Brutal Legend erlebt habe.

Das ist noch unklar:

- Wie hoch ist der Frustrationsfaktor? In der Demo war der Tod nicht weiter schlimm, weil man sich locker in 15 Minuten wieder zum Bosskampf durchkämpfen konnte. Falls die Levels später größer ausfallen sollten, könnte es allerdings nerven, wenn der Fortschritt immer wieder verloren geht. Vielleicht lässt sich das über eine optionale Einstellung lösen.
- Wie gut sind die Bosskämpfe? Das Finale der Demo war cool, aber natürlich sollten sich die späteren Bosse steigern. Am Ende jeder Hölle wartet wohl eine neue Inkarna-

tion der Oberdämonin, hoffentlich bringen die alle ein eigenes Skillset mit.

- Wie viel Abwechslung steckt drin? Laut den Entwicklern erwarten uns mehrere sehr verschiedene Hub-Welten, darunter eine Eishölle. In der aktuellen Demo habe ich jedoch nur ein paar Abschnitte gesehen und kann das daher nicht beurteilen.

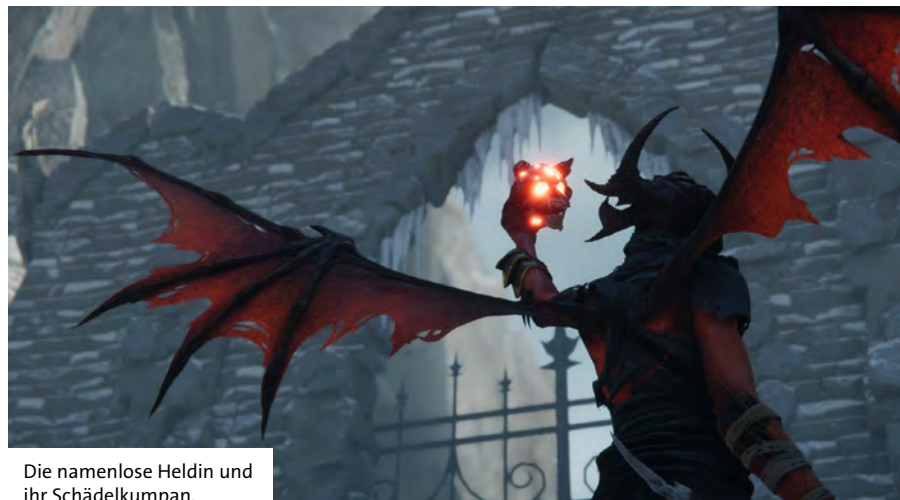
Pommesgabel aufs Herz: Insgesamt bin ich sehr optimistisch, dass Metal: Hellsinger ein richtig gutes Spiel wird. Bis zum Release müssen wir noch bis zum Ende der aktuellen Festivalsaison warten, am 15. September ist es so weit. Aber für einen richtigen Headbanger lohnt sich das Warten! ★

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Eigentlich sind mir Spiele wie Metal: Hellsinger viel zu stressig. Und eine tiefe Story brauche ich hier wohl auch nicht erwarten – aber das Ganze ist so cool umgesetzt! Da vergesse ich mal eben, dass ich eigentlich immer eine starke Geschichte haben will und dass mich Doom-artige Shooter nicht so richtig jucken. In der Demo habe ich sogar einen für mich ganz ungewöhnlichen Ehrgeiz entwickelt, mit immer besseren Zeiten abzuschneiden. Nach meinen tapsigen ersten Schritten wurde ich immer selbstbewusster. Ich spring euch mit meinem Feuerschädel ins Gesicht, Dämonengezücht! Inzwischen schaffe ich die Demo in unter 15 Minuten, was für Doom-Veteranen wahrscheinlich locker-flockig machbar ist. Für mich ist es aber echt ein Erfolg!



Die namenlose Heldin und ihr Schädelkumpan.

Warhammer 40.000: Darktide

VERMINTIDE 40K

Genre: Koop-Shooter Publisher: – Entwickler: Fatshark Termin: 13.9.2022

So ein Shooter hat uns gefehlt: Darktide kombiniert das dreckige Warhammer-Schlachten mit dem Koop-Chaos von Vermintide. Das spielt sich einfach prima. Von Peter Bathge



Als Veteran spielt sich Darktide nahezu wie ein gewöhnlicher Shooter, allerdings gibt's eine Spezialfähigkeit, die das Ballern auflockert.

Es mag von Vermintide 2 zwar nur ein klitzekleiner Sprung hin zu Darktide sein, aber die Fans der 40k-Serie werden es Entwickler Fatshark zweifellos danken, dass diese ihre Expertise jetzt auch der mit nur wenigen hochklassigen Spieleumsetzungen gebeutelten Science-Fiction-Welt zugutekommen lassen. GameStar konnte bereits einige Probepartien in Darktide absolvieren.

Worum geht es?

Die Stadt Tertium steht unter Beschuss: Der böse Gott Nurgle verwandelt brave Bürger in aggressive Dämonen-Zombies. Weil der Kampf gegen die seelenlosen Horden viele Kämpfer fordert, verlegt sich das Imperium darauf, Gefangene als Kanonenfutter einzusetzen. Als einer von vier davon nimmt ihr im Koop-Shooter Darktide den Kampf auf, folgende Klassen stehen zur Auswahl:

- Veteran (klassischer Schütze)
- Zealot (schneller Nahkämpfer)
- Psykker (Magier mit Crowd-Control-Zaubersprüchen)
- Ogryn (Tank mit schweren Waffen)

Alle Figuren können sowohl aus der Nähe zuhauen als auch mit einer Fernkampfwaffe auf Distanz Schaden anrichten, haben aber klar definierte Stärken und Schwächen. In einer Multiplayer-Partie (oder im Solomodus mit Bots, der nach aktuellem Stand später nachgeliefert wird) müssen aber nicht alle vier Klassen vertreten sein, stattdessen dürft ihr experimentieren: Wie spielt es sich etwa mit vier Zealots, die ihre Kriegshämmer an vorderster Front wirbeln? Oder mit zwei Psykkern, die von zwei Ogryns gedeckt werden?

Ihr könnt mehrere Charaktere erstellen und über den Verlauf etlicher Partien mit einer Spieldauer von zehn bis 20 Minuten hochpöppeln. Der Editor bietet dabei zahlreiche kosmetische Einstellungsmöglichkeiten, ihr könnt eure Heldin oder euren Helden sehr genau anpassen und ihr oder ihm sogar eine von mehreren vordefinierten Hintergrundgeschichten verpassen.

Wie spielt es sich?

Euer Ausgangspunkt ist der imperiale Kreuzer, der den Planeten umkreist. In dieser Lobby trifft ihr auch auf andere Spieler au-

ßerhalb eurer festgelegten Gruppe. Am Missionsterminal wählt ihr den nächsten Einsatz aus, insgesamt gibt es zwölf vorgebaute Maps verteilt auf vier Biome. Die meisten davon führen euch in Warhammer-typische, heruntergekommene Industrieanlagen. Aus der Ego-Perspektive ballert und hämmert ihr euch durch stocklineare Levels, die Missionsziele sind für jede Karte fest vorgegeben. Neben einer Hauptaufgabe gibt es Sekundärziele wie das Sammeln von vier alten Büchern. Die bringen viel Erfahrungspunkte am Ende, aber belegen auch einen wichtigen Ausrüstungs-Slot, wo ihr ansonsten etwa eines der mobilen Health-Packs mitschleppt. Abseits davon könnt ihr die Gesundheit eurer Spielfigur lediglich an verstreuten und in ihrer Wirkkraft recht limitierten Heilungsautomaten wiederherstellen.

Mit dem Kriegshammer des Zealots spielt sich Darktide fast genauso wie Vermintide. Friendly Fire gibt es nicht, die Charaktere beschweren sich aber, wenn ihr sie statt der Gegner aufs Korn nehmt. Die vom Chaos infizierten Menschen erinnern an die Infizierten aus Left 4 Dead. Ähnlich hektisch geht es dann auch im Spiel zu, vor allem auf den höheren Schwierigkeitsgraden. Denn das Spiel bietet euch abhängig von eurem Level immer neue Varianten der bekannten Missionen, bei denen die beiden Faktoren »Toughness« und »Frequency« in fünf Stufen ansteigen können. Das eine bestimmt, ob ihr nur auf Normalo-Zombies trifft oder euch stattdessen Elitegegner mit Schilden und Spezialfähigkeiten gegenüberstehen. Das andere legt fest (der Name verrät es), wie häufig Feinde auftauchen.

Der Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf funktioniert prima, das Treffer-Feedback ist befriedigend, und eine Klassen- sowie eine Waffenspezialfähigkeit bringen Abwechslung und sogar einen Hauch Taktik ins Hauen und Stechen.



Die Standard-Zombies stellen auf den unteren Schwierigkeitsgraden keine große Gefahr dar.

Immer wieder kommt es zu besonderen Events, bei denen ihr etwa Terminals kurzschließen müsst, während Gegnerhorden von allen Seiten auf euch einströmen. Fatshark hat auf das Feedback der Vermintide-2-Spieler gehört und mehr Dynamik in diese Situationen gebracht. Da sich etwa die Reihenfolge der Terminals bei jedem Spieldurchlauf ändert, könnt ihr das Ganze nicht mehr auswendig lernen. Der KI-Regisseur im Hintergrund schickt der Gruppe auch immer wieder andere Minibosse entgegen.

Für wen ist Darktide interessant?

Na klar, wer Vermintide 2 über 100 Stunden gespielt hat und nicht ans Fantasy-Setting gekettet ist, der muss auch Fatsharks nächsten Koop-Shooter zumindest mal ausprobieren. Aber auch wenn ihr bislang Ballereien geschmählt habt und euch hauptsächlich für das Warhammer-40.000-Universum begeistert, dürft ihr hier gerne einen Blick wagen. Denn das Gameplay ist zwar kein Pippifax, aber auch beileibe nicht so schnell und schweißtreibend wie in einem Doom Eternal. Als Psykker oder eine der anderen Fern-

kampfklassen könnt ihr euch auch mal zurückfallen lassen und gemütlich aus der Ferne die gefährlichsten Widersacher ausschalten, während eure Kameraden mit dem flinken Abzugsfinger eine Bresche in die Gegnermasse schlagen.

Was gefällt, was ist unklar?

Das ist uns positiv aufgefallen:

- Das Leveldesign ist schön düster und atmosphärisch, wie es sich für Warhammer gehört. Die Feinde sehen eklig aus.
- Das simple Schießen und Draufhauen fühlt sich richtig gut an.
- Die Klassen wirken sehr unterschiedlich und ergänzen sich zumindest auf den ersten kurzen Blick gut.
- Euer Charakter steigt stufenweise auf und schaltet Verbesserungen frei (Rüstungen sind rein kosmetisch).
- Außerdem gibt es Waffen-Crafting, mit dem ihr eure Lieblingseffekte auf andere Knarren und Haudraufinstrumente übertragen könnt. Die dafür nötigen Ressourcen findet ihr anders als in Vermintide 2 auch direkt in den Levels.

Das ist noch unklar an Darktide:

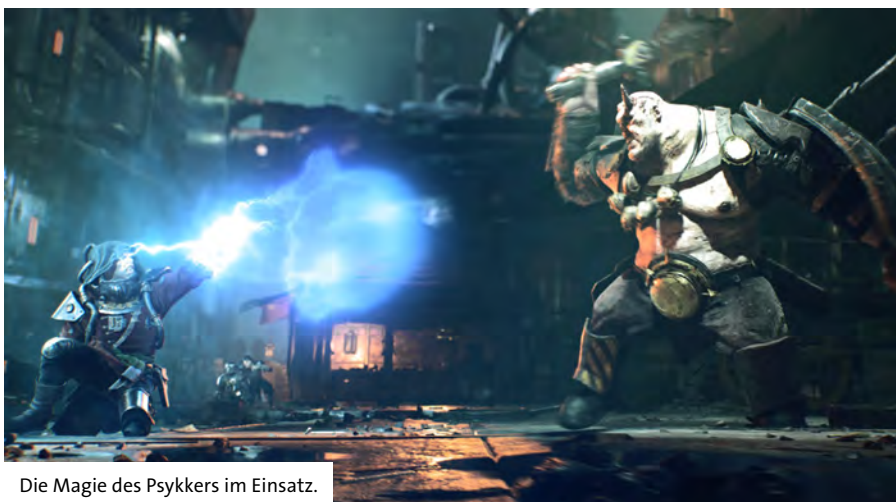
- Die Abwechslung ist der bislang größte Knackpunkt, sowohl optisch (der Industrie-Look der Levels könnte sich auf Dauer abnutzen) als auch spielerisch. Hoffentlich hebt sich Fatshark bunte Orks und andere coole Feinde abseits der etwas öden Zombies nicht für DLCs auf!
- Aktuell kehrt ihr nach einem Fehlschlag (alle vier Spieler sterben relativ gleichzeitig und können sich einander nicht wiederbeleben) zurück zur Lobby, ein direkter Neustart ist nicht möglich. Die Entwickler überlegen gerade, das zu ändern. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Das Hands-on-Event zu Darktide war für mich ein besonderer Moment, denn drei Monate nach einer langwierigen Fingerverletzung konnte ich dabei zum ersten Mal wieder einen Ego-Shooter mit WASD spielen. Vielleicht hat mir Darktide deshalb so gut gefallen? Nee, Quatsch mit Blutsoße, das Teil ist auch ohne Fingertrauma auf einem sehr guten Weg, der beste 40k-Shooter zu werden. Kein Kunststück, schließlich gibt's da ja auch nicht allzu viel Konkurrenz, der letzte Vertreter war Necromunda: Hired Gun. Aber jetzt mal ohne Scherze: Mir gefällt, wie Fatshark Vermintide 2 ins neue Szenario umsetzt und punktuell verbessert – die Vorlage war ja eh schon richtig, richtig gut. Allerdings hoffe ich, dass die Entwickler in späteren Levels noch ein paar Überraschungen und optische Highlights auf Lager haben, ansonsten könnten sowohl Gegner- als auch Umgebungsdesign auf Dauer eine Spur zu Trist werden.



Die Magie des Psykkers im Einsatz.

Geschichtenjäger



Michael Sonntag,
freier Autor
@ThanerosFactory

ZULETZT BESUCHT: Das deutsche Spionagemuseum in Berlin. Hier könnt ihr sehr cooles Agenten-Equipment bestaunen und Kindern beim Verweifeln im Laser-Parcours zusehen. Hööö.

ZULETZT AUFGENOMMEN: Coffee, Cake & Games, einen nerdigen Podcast, in dem diese drei schönen Dinge aufeinandertreffen.

ZULETZT GEDACHT: Es gibt viel mehr Möglichkeiten, einen Begriff falsch auszusprechen als richtig.

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2 – Der Aufstieg des Hexenkönigs. Eine Erweiterung mit einem so unnötig langen Namen, dass sie im Jahr 2008 sogar einen Guinness-Rekord aufgestellt hat. Gratuliere nachträglich.



Wenn Michael nicht gerade Lore-Expeditionen in Elden Ring und Co. unternimmt, wandert er durch europäische Naturgebiete – ohne Questmarker.

UNSER Team



Heiko Klinge,
Chefredakteur
@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN: John Cleese mit seinem Programm »Last chance to see me before I die«. Selbstironie ist super. Und der Humor von Monty Python zeitlos.

ZULETZT GEBASTELT: An der GameStar-Homepage, die ab sofort anzeigt, welche Videos und Plus-Inhalte die Leute am meisten schauen und lesen. Sehr spannend und bisweilen echt überraschend.

ZULETZT GEDACHT: Endlich kann ich wieder was anderes spielen! Die 140 Stunden bis zum Ende von Elden Ring waren zwar super, jetzt war's dann aber auch gut.

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: DethKarz – quasi der Prototyp der verunglückten 90er-Jahre-Spielenamen, die krampfhaft cool klingen wollten. Aber ein echt fetziges Baller-Rennspiel.

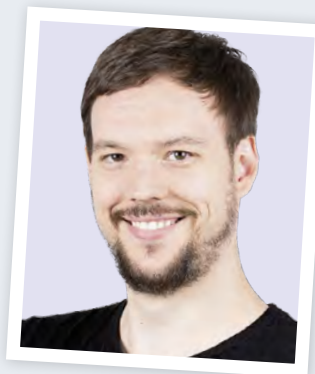
Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin
@Flausensieb

ZULETZT GETROFFEN: Meinen rechten Daumen mit dem Index-Controller der linken Hand. Daumnagel nun blau. Gab aber keine Extrapunkte in Beat Saber.

ZULETZT BESUCHT: Das hiesige Freibad. An einem Sonn(!)tag. Ohne mich zuvor geschickt eingecremt zu haben. Tja.

ZULETZT GEDACHT: Wenn ich mich drei Nächte lang im Bett nicht auf den Rücken drehe, sollte es eigentlich gehen ...

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Als ich das erste Mal von Dark Age of Camelot hörte, dachte ich: »Was soll das denn bitte sein? Ein MMO? Mit diesem viel zu langen Cringe-Namen wird das nie was! Bestenfalls B-Ware!« Die Geschichte hat bewiesen, dass ich sehr daneben lag. Und siehe da, inzwischen finde ich den Namen auch gar nicht mehr schlimm.



Philipp Elsner,
Leitung News-Redaktion
@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN: Sweet Temptation, ein süßlich-röstiger Stout mit Aromen von Vanille und Karamell von der Vocation Kleinbrauerei aus West Yorkshire. Toll.

ZULETZT GESEHEN: Terminal List auf Amazon. Endlich eine Militär-Thriller-Rache-Geschichte, bei der ich nicht jeden Plottwist bereits aus zehn Kilometern Entfernung kommen sehe!

ZULETZT GEDACHT: Warum macht eigentlich niemand was mit Turok? Ich würde vieles geben für eine hochwertige Fortsetzung oder Neuauflage. Dinos gehen bekanntlich immer!

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Ich fand den Titel Deus Ex immer komisch. Klingt präntiös und wird meistens falsch ausgesprochen! Ich erinnere mich noch, wie ein Entwickler aus Frankreich aus Deus Ex: Human Revolution im Interview »The Sexy Man Revolution« machte.

HAST DU NOCH ANDERE HOBBYS NEBEN EXOTISCHEN BIERSORTEN?

Außer Bieren aus aller Welt sammle (und lese) ich schon seit meiner Kindheit leidenschaftlich gern Comics. Mein Favorit ist The Punisher, von dem dutzende Sammelbände und hunderte Hefte in meiner Vitrine stehen. Außerdem alles was der Crime-Gott Ed Brubaker schreibt!



Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEHÖRT: Endlich mal Dreiviertelblut live. Und ja, die Texte sind so düster-melancholisch wie es der Bandname verspricht. Aber eben auch sehr gut.

ZULETZT ERKLÖMMEN: Den Heuberg, einer der Buckel hier in der Gegend. Erkenntnis: Kaum wiegt man ein paar Kilo weniger, muss man nicht mehr so viel hochtragen.

ZULETZT GEDACHT: Man könnte sich mal wieder Dragon Age: Inquisition anschauen, solange es nichts Neues von Bioware gibt. Bin dann viel zu spät ins Bett.

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Auch wenn es eigentlich nur ein Wort ist: Dishonored. Es ist echt erstaunlich, auf wie viele Arten man das falsch aussprechen kann.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN: Die »Revanche des Jahrhunderts« in der Kiesgrube. Ihr wisst schon, was ich meine.

ZULETZT BESUCHT: Den Gartenmarkt, um einen Bambus für die Dachterrasse zu kaufen. Ich gebe ihm drei Wochen.

ZULETZT GEDACHT: Wie lange kann ich wohl die Katze ignorieren, die mir gerade beim Schreiben in den Fuß beißt ... AU!

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Divine Divinity. Wer kommt auf die Idee, ein (Action-)Rollenspiel »göttliche Göttlichkeit« zu nennen? Larian kommt auf diese Idee – die hatten schon damals ein Händchen für Atmosphäre und Quests. Demnächst von Blizzard: Diabolic Diablo.



Géraldine Hohmann, Redakteurin

@mighty_dinomite

ZULETZT ABGEROCKT: Zum Ärzte-Konzert in meiner wundervollen Heimat Berlin. Naja, genau genommen auf der Zitadelle Spandau, und Spandau akzeptieren wir ja nicht als Teil von Berlin.

ZULETZT GESPIELT: Kingdom Hearts auf Anraten von Fabiano. Kriege den Soundtrack aus dem Wonderland-Level jetzt schon nicht mehr aus dem Kopf, vielen Dank.

ZULETZT GEDACHT: Ist es eigentlich verfrüht, jetzt schon die Disneyland-App auf dem Handy zu haben, wenn man plant, 2023 dort hinzufahren? Ach, niemand nimmt mir meine Vorfreude!

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Everything. Absolut nicht googlebar, und alle denken immer, ich will ihre »Welche Spiele magst du denn«-Frage umgehen.

Fabiano Uslenghi, Redakteur

@StillAdrony

ZULETZT GEBAUT: Das wundervollste Bibergehege in Planet Zoo, das es je gegeben hat. Glaub mir einfach.

ZULETZT GESEHEN: Jetzt doch endlich Better Call Saul. Ich warte noch auf den Moment, wo es genial wird.

ZULETZT GEDACHT: Man unterschätzt, dass Biber verdammt dicke Tiere sind.

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Ich bin ja Kingdom-Hearts-Fan, da ist die Wahl groß. Wie wäre es zum Beispiel mit Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue oder der Klassiker Kingdom Hearts 358/2 Days. Wie soll man sich so etwas merken? Das ist schlimmer als Mathe.



Dimitry Halley, Redaktionsleiter GS.de

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN: The Wire. Eine unglaubliche Serie, die so schwer zu bekommen ist, dass ihr Staffel für Staffel 25 Euro zahlt – und dann viel Spaß, Baltimore-Englisch ohne Untertitel zu verstehen.

ZULETZT GESPIELT: Hunt mit immer mehr Teammitgliedern. Nur Heiko wehrt sich als gallisches Dorf, aber gebt der Sache Zeit.

ZULETZT GEDACHT: Hunt: Showdown braucht dringend Zehn-Personen-Teams.

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Falls ich jemals vor dem Bundestag darüber reden muss, wieso Spiele ernstzunehmende Kultur sind, dann werde ich das am Beispiel von Woodruff and the Schnibble of Azimuth tun. Und den Titel in jedem Satz meiner Rede erwähnen.

Alexander Köpf, Junior-Redakteur

@NebulaMutara

ZULETZT GELESEN: Picknick am Wegesrand von den Strugatzki-Brüdern. Das ist die Romanvorlage zum Filmklassiker Stalker. Und dann ist da noch dieses Spiel, dessen Name mir gerade nicht einfällt. Hm ...

ZULETZT GEHÖRT: Einen meiner besten Freunde auf Bayern 3. Liebe Grüße an Basti und seine Band Phonogen.

ZULETZT GEDACHT: Es ist Zeit, mehr für die Gesundheit zu tun und weniger Energie zu verbrauchen. Etwas mehr im Einklang mit mir selbst und der Umwelt zu leben.

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Da fällt mir akut keines ein. Aber wenn ich an Spiele mit einem zumindest ungewöhnlichen Namen denke, die

irgendwas Befremdliches in mir auslösen, dann ist das GTFÖ. Da schießen mir sofort Assoziationen zu Schimpfwörtern durch



Nils Raettig, Redakteur Hardware

@nraettig

ZULETZT GESEHEN: Die neue Staffel Stranger Things. Bislang finde ich sie richtig, richtig gut, es könnte sogar die beste bisher sein. Hoffentlich geht es so weiter!

ZULETZT GESPIELT: Gefühle 1.000 kleine Gewittertierchen, die beim Kaffeetrinken auf mir und meiner Frau gelandet sind. Hat gedauert, die wieder loszuwerden!

ZULETZT GEDACHT: Was bin ich froh, aus einer Dachgeschosswohnung in eine Erdgeschosswohnung gezogen zu sein.

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Death to Spies. Das klingt für mich irgendwie so, als wäre den Entwicklern erst kurz vor Release eingefallen, dass sie ja noch einen Namen für ihr Spiel brauchen. Ich hatte aber sehr viel Spaß an der Kombination von Spielelementen aus Commandos, Hitman und Splinter Cell.

Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN: Den Ansatz von Bauchmuskeln am Torso.

ZULETZT GERANNT: Die morgendliche Runde durch den angrenzenden Wald.

ZULETZT GEDACHT: Was, wenn mein Hochzeitsanzug jetzt viel zu weit ist?

EIN SPIEL MIT EINEM UNGLÜCKLICHEN NAMEN, DAS DU BESONDERS LIEBST: Marlow Briggs and the Mask of Death ist feinste AA-Unterhaltung; laut, bunt und spaßig. Aber dieser Name! Wer zur Hölle ist Marlow Briggs und warum bekommt er sein eigenes Videospiel? Vielleicht löst ja Marlow Briggs 2: The Return of the Death Mask das Rätsel auf.



Sniper Elite 5

GLEICHES SPIEL, ANDERE LEVELS

Genre: **Action** Publisher: **Rebellion** Entwickler: **Rebellion** Termin: **26.5.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Kennt ihr Sniper Elite 4? Dann kennt ihr im Prinzip auch schon den fünften Teil, denn der ändert nur Kleinkram. Das ist nicht schlimm, es wäre aber mehr drin gewesen. Von Sascha Penzhorn

Die Neuerungen bei Sniper Elite 5 halten sich in Grenzen: Scharfschütze Karl Fairburne kann im fünften Teil an Ziplines entlanggleiten, etwas besser klettern und Abhänge herunterrutschen. Es gibt nun Werkbänke zum Freischalten und Anbringen diverser Waffenaufsätze, und ihr könnt auf Wunsch Invasionen durch feindliche Spieler aktivieren, weil sich derzeit jedes Spiel für Dark Souls hält.

Der Rest fühlt sich sehr vertraut an: Ihr macht Jagd auf einen Obernazi, infiltriert dessen Büros und Verstecke, um mehr über seine Pläne zu lernen, und deckt schließlich auf, dass das Dritte Reich an einer Superwaffe werkelt. Also macht ihr als US-Karl im Alleingang (oder wahlweise im Koop für zwei Spieler) wieder alle finsternen Pläne der Nazis zunichte und rettet den Tag.

Falls ihr das sehr spaßige Sniper Elite 4 mochtet und dringend Nachschub braucht, lohnt sich darum logischerweise auch der fünfte Teil, insbesondere wenn ihr ihn im PC Game Pass quasi ab Release zum Nulltarif »geschenkt« bekommt.

Irgendwelche bahnbrechenden Neuerungen und Innovationen sollten Fans der Reihe allerdings nicht erwarten. Im Umkehrschluss bedeutet das selbstverständlich auch, dass

Sniper Elite 5 hat abwechslungsreiche, teils wirklich schöne Landschaften.



dieser neueste Serienableger euer Herz nicht gewinnen wird, wenn ihr ohnehin nie etwas mit Sniper Elite anfangen konntet.

Inglourious Basterds

Wie bereits erwähnt, gleicht die Haupthandlung der des Vorgängers. Im Detail ändert sich trotzdem was: Sniper Elite 5 hat keine einheitliche deutsche Vertonung mehr. Die

Spracheinstellungen verändern lediglich geschriebene Texte und Untertitel.

Résistance-Kämpfer sprechen immer hörbar in englischer und französischer Sprache, alle deutschen Soldaten unterhalten sich ausschließlich auf Arabisch und mit weiblichen Stimmen. Der letzte Teil ist gelogen, hat euch aber gerade bestimmt voll überrascht, gell? Wirklich dramatisch wirkt sich das

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Sniper Elite sowieso schon immer mochtet.
- ... ihr auf Third-Person-Shooter steht.
- ... ihr gerne kreativ vorgeht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr von Natur aus ungeduldig seid.
- ... ihr den Zweiten Weltkrieg als Setting satthabt.
- ... ihr knapp bei Kasse seid und keinen Game Pass habt.



Wenn ihr wollt, könnt ihr auch einfach mal mit der Maschinenpistole draufbraten. Auf härteren Schwierigkeitsgraden überlebt ihr das aber nicht lange.

nicht aufs Spiel aus, ihr lest jetzt eben Untertitel in den ohnehin recht kurzen, belanglosen Zwischensequenzen oder wenn Karl das Aufheben einer neuen Waffe kommentiert (»This sniper rifle looks good!«). Die Sprecher sind weiterhin sehr gut gewählt.

Die Nazis hecken völlig überraschend viele böse Pläne aus, also muss Scharfschütze Karl wieder ordentlich aufräumen, mehr interessiert unterm Strich eh nicht. Darum fangt ihr das Spiel auf einer riesengroßen Karte am Atlantikwall an und sollt dort gegnerische Verteidigungseinrichtungen lahmlegen.

Weil die dummerweise alle von Soldaten bewacht werden, zieht ihr mit eurem Scharfschützengewehr, einer Maschinenpistole, einer Nichtmaschinenpistole und einem Messer los und setzt diese nach Lust und Laune ein, um alles auszuschalten, was zwischen euch und eurem Ziel steht. Dabei habt ihr sehr viele Freiheiten bei der Vorgehensweise, von Verstoßenheit über Pazifismus bis zum offenen Kugelhagel. Der Schwierigkeitsgrad ist maximal konfigurierbar.

Spiele nach Wunsch

Ihr könnt frei wählen, wie aufmerksam die KI ist, ob ihr euch bei Schüssen auf Distanz

Manche Waffenaufsätze machen einen deutlichen Unterschied, andere sind eher dekorativer Natur.



mit Wind und Bullet Drop rumschlagen wollt, wie effektiv Heilung und Regeneration sind und wie viel Mr. Fairburne einstecken kann, bevor er das Zeitliche segnet.

Oder ihr seid faul wie ich und wählt aus vordefinierten Schwierigkeitsgraden wie »Scharfschütze« (mittel), wofür ich mich entschieden habe. Auf dieser Einstellung ist das

Spiel vergleichsweise einfach, aber auch sehr Spaßig. Hier passt sich beispielsweise das Fadenkreuz an, wenn Gegner sehr weit entfernt sind und ihr darum ein Stück höher zielen müsst. Finde ich prima – wer's hasst, schaltet es aus, und so sind alle happy.

Kills auf große Distanz sind auf diese Weise sehr einfach und effektiv und kommen mit der obligatorischen und sehr spektakulären X-Ray-Killcam, die euch im Detail zeigt, wie Augäpfel, Gehirne, Hoden und andere durchgeschossene Körperteile zerplatzen. Das fand ich für ungefähr 30 Minuten ganz lustig, dann habe ich die Killcam deaktiviert.

Ihr könnt euch auch an Feinde heranschleichen und sie messern oder liebevoll in den Schlaf kuscheln und sie so nur ohnmächtig machen, falls ihr zarter besaitet seid als ich. Alternativ funktioniert auch der offene Kampf mit der Maschinenpistole prima, weil ihr auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad wieder recht locker mehrere Gegner gleichzeitig bekämpfen und besiegen könnt, solange ihr euch nicht komplett dämlich anstellt.

Glücklicherweise gibt es praktisch überall sehr hohes Gras oder schattige Gassen zum Verstecken. Ich nehme an, auf dem höchst-



Für Serienkenner bietet die Story keinerlei Überraschungen mehr. Alles langweilig wie immer.



Ihr könnt besiegte Feinde und herumstehende Fahrzeuge mit Sprengstoff bestücken und Fallen legen.

ten Schwierigkeitsgrad besitzen die KI-Gegner Rasenmäher. Hier und da befinden sich auch mal zerstörbare Wasserspeier oder Netze, die irgendwelche Lasten tragen – eben Dinge, die ihr durch Beschuss auf Feinde herabfallen lasst. Viele Freiheiten bei den Kills also, auch wenn Sniper Elite 5 sicherlich nicht Hitman ist.

Hervorragende Unterhaltung

Dieses Sniper Elite 5 macht saumäßig viel Spaß! Ich bin bevorzugt als Bombenleger unterwegs, der jede Alarmsirene, jeden Kadaver, jedes Fahrzeug und überhaupt alles mit Sprengstoff dekoriert. Durchsucht ihr eure Opfer, tragen die auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad nämlich praktisch immer Granaten und Tellerminen mit sich rum. Damit stopfe ich besiegte Feinde voll und lege deren Überreste schön sichtbar aus. Ich verstecke mich, beobachte, wie eine Patrouille aus ihrem Fahrzeug steigt und den von mir hinterlassenen Kadaver untersucht – und beide gesammelt in die Luft gehen.

Daraufhin vermine ich deren Fahrzeug und Leichname und warte auf die nächste Patrouille. Mit etwas Geduld löse ich am Ende eine Kettenreaktion aus, in der eine ganze Reihe von Fahrzeugen in die Luft geht und es Multikill-Medaillen regnet.

Die KI ist keinesfalls blöd, aber eben gerade blöd genug, um Spaß zu machen. Durch Pfeifgeräusche und aufgestellte Stahlhelme könnt ihr Gegner gezielt in ihr Verderben locken und Spaß mit ihnen haben, wenn euch stumpfes Draufschießen zu langweilig ist.

In Sniper Elite 5 habe ich außerdem gelernt, dass Soldaten einfach nur kurz lustig durch die Luft gewirbelt werden und dass ihr Skelett ein wenig knistert, wenn sie auf Tellerminen treten. Womöglich hat es das Spiel bei Explosionen aber auch einfach nicht so mit realistischen Kills.

Upgrades und Multiplayer

Auf jeder Missionskarte findet ihr versteckte Werkbänke, an denen ihr neue Aufsätze für eure Waffen freischaltet. Manche davon wirken sich recht deutlich aus, beispielsweise ein Zielfernrohr und ein schwerer Eichenstock für eure Pistole, die dann im Notfall als zweite Scharfschützenwaffe fungiert.

Kleinkram wie Tape oder irgendwelche feschten Ummantelungen haben oftmals so minimale Auswirkungen, dass ihr diese im Spiel praktisch nie spürt. Ihr könnt auch wieder neue Waffen in sämtlichen Kategorien freispielen, weltbewegend anders fühlen sich die meisten davon aber nicht an.

Neben Koop-Multiplayer für zwei Spieler und PvP-Modi in unterschiedlichen Geschmacksrichtungen gibt es in Sniper Elite 5 jetzt Invasionen. Die erlauben Spielern, als Nazi-Scharfschütze in eure Sitzung einzudringen und Jagd auf euch zu machen.

Wann immer ihr KI-Soldaten in die Arme lauft, bekommt der Eindringling eure Position mit. Gleichzeitig könnt ihr auf der Karte ver-

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



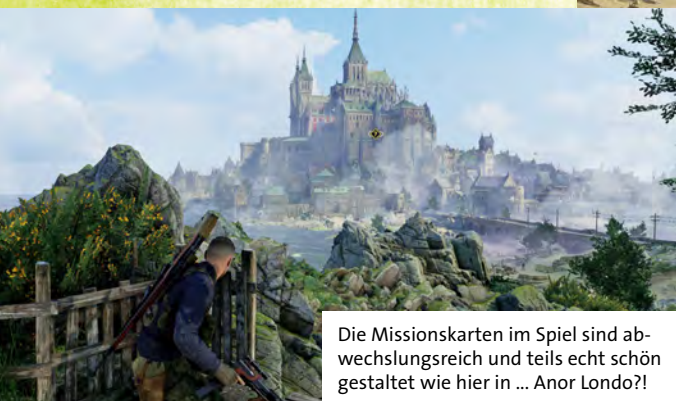
Unter Gameplay-Videos und in den Foren motzen einige Fans über Copy&Paste, und irgendwo haben sie ja recht: Sniper Elite 5 ist seinem Vorgänger verdammt ähnlich, die paar Änderungen sind kaum der Rede wert, und ein optionaler Invasionsmodus oder Waffen-Mods wie in Call of Duty werden auch nicht für ein revolutionär neues Spielgefühl sorgen. Schon wieder Nazi-Offiziere und geheime Superwaffen, praktisch identisches Gameplay, aber halt in neuen Umgebungen. Ich hätte ja mal Bock auf ein moderneres Setting, aber da bleibt derzeit wohl nur das unaussprechlich lang betitelte Sniper Ghost Warrior Contracts.

Fairerweise muss man aber auch sagen, dass Sniper Elite 4 ja beileibe kein schlechtes Spiel war. Das Teil hat richtig Spaß gemacht, der Nachfolger bietet jetzt eben mehr davon. Kann man machen, ich hab's im Test auch sehr gerne gespielt. Ist halt etwas einfallslos, darum gehe ich in der Wertung im Vergleich zum Vorgänger auch ein ganz klein wenig runter. Allein den Preis halte ich für übertrieben. 50 Euro allein für die Basisversion, für die Variante mit allen derzeitigen Inhalten und dem (ersten!) Season Pass latzt man stolze 80 Kröten. Da muss man schon richtig auf diese Art Spiel stehen. Verrückterweise kostet Sniper Elite 4 derzeit sogar noch mehr.

teilte Telefone nutzen, um Informationen über den Aufenthaltsort eures Widersachers zu sammeln. Wer darauf keine Lust hat, kann dieses Feature aber auch einfach komplett deaktivieren. Zum Test vor Release konnte ich den Multiplayer noch nicht ausprobieren.

Viel zu tun

Während ich mich durch die erste Karte bombe, stoße ich auf die optionalen Ziele. Ein Obernazi versteckt sich in der Stadt, vor der Küste patrouilliert ein Kanonenboot, ne-



Die Missionskarten im Spiel sind abwechslungsreich und teils echt schön gestaltet wie hier in ... Anor Londo?!



Es ist unglaublich Spaßig, mit versteckten Minen Konvois in die Luft zu jagen, wenn ihr die Geduld dafür habt.



Fans von Sammelobjekten und Nebenaufgaben finden auf den Karten viel versteckten Krempel.



Am Ende einer Mission seht ihr, wie aggressiv oder verstohlen ihr vorgegangen seid. Ich bevorzuge ja eher die direkte Methode.

benher stehen drei schwer befestigte Bunker in der Gegend rum. Die mache ich alle platt, bevor ich mich auch nur in die Nähe meines Hauptziels beuge.

In jeden Bunker und zu jedem Ziel gibt es auch immer mehrere Wege: Ihr könnt entweder stumpf frontal angreifen, euch über geheime Tunnel anschleichen, könnt Offiziere plätten und deren Schlüssel und Codes klauen oder Sprengladungen finden und verschlossene Türen wegblasen.

Ein wenig albern ist, dass ihr an viele Sachen einfach nicht rankommt, bis ihr den Bolzenschneider und die Brechstange findet, die auf jeder Karte versteckt sind. Wenn die doch so wichtig sind und in Karls Hosentatsche passen, wieso muss ich die Mistdinge in jeder Mission wieder finden?

Um wirklich alle Ziele zu erledigen und die erste Karte komplett durchzuspielen, brauche ich knapp drei Stunden. Ich könnte dort jetzt noch ein paar versteckte Sammelobjekte suchen, habe aber noch ein Leben neben Sniper Elite 5. In den nächsten Missionen fällt dann auf, dass die visuell abwechslungsreichen Karten immer kleiner, die optionalen Inhalte kürzer werden. So muss ich in der zweiten Mission als Bonusziel nur drei versteckte Gegenstände finden und bin nach 90 Minuten durch, auf der dritten Karte kann ich einen optionalen Offizier aufstöbern und plätten, das war's.

Mit der Zeit wird Sniper Elite 5 knapper und überschaubarer. Wenn ihr alle neun

Missionen samt optionalen Zielen absolvieren wollt, seid ihr aber trotzdem für rund zwölf Stunden beschäftigt, mit Extrasammelkram noch länger. Falls ihr dann noch dem Führer die Weltherrschaftspläne weg-schießen wollt, gibt's noch eine Mission als Bezahl-DLC, in der ihr Hitler in seiner Ferienwohnung in den Alpen besucht. Die war in meiner Testversion aber nicht enthalten.

AA zum AAA-Preis

Apropos DLC: Falls ihr nicht über den Microsoft Game Pass spielt, kostet euch das neue Sniper Elite schon in der Basisversion für Plebs stolze 50 Euro. Wollt ihr die Deluxe-Fassung mit Hitler-DLC, einer Bonuspistole und dem »Season Pass One«, kostet euch das satte 30 Euro mehr. Puh!

Wie schon betont: Sniper Elite 5 macht ehrlich und ohne jede Übertreibung Spaß, allerdings solltet ihr vor dem Kauf wissen, worauf ihr euch einlasst. So bietet das Spiel einige wirklich umwerfend schöne Landschaften, aber auch vergleichsweise schwache Charaktermodelle mit teils fiesen (Gesichts-) Animationen. Raytracing fehlt, HDR bekommt ihr nur in den Varianten an oder aus, und das macht so gut wie keinen Unterschied. Zudem begegnen mir im Test auch noch einige Glitches, die keinesfalls katastrophal schlimm, aber gelegentlich unfreiwillig komisch waren. So öffnet ein feindlicher Soldat vor meiner Nase die Tür zu seinem Fahrzeug, während ich ihn aufs Korn nehme.

BAM, Headshot, zig Punkte, der Kamerad hat ein Loch im Kopf, steigt nun aber vollkommen unbeeindruckt in seinen Wagen, macht es sich bequem, schließt die Tür und stirbt danach umgehend. Hach, Videospiele! An einer anderen Stelle falle ich durch die Karte, werde nach ein paar Sekunden gnädigerweise aber vom Spiel zurückgesetzt. Es hängen auch wieder überall Propagandaposter in einer Sprache, die Entwickler Rebellion für Deutsch hält: »U.boot: Ich brauchen eine guten seemann auf diesem Boot!« Wie gesagt, nichts davon ruiniert irgendwie nachhaltig das Spiel, aber es hat halt ein gewisses AA-Flair, das nicht so ganz zum happyen Kaufpreis passen will. ★

SNIPER ELITE 5

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 8100 / Ryzen 3 1300X
GTX 1650 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 85 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 5 2600
GTX 1660 / RX 5600 XT
16 GB RAM, 85 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle Umgebungen
- spektakuläre Killcams
- abwechslungsreiche Levels
- schwache Charaktermodelle
- Glitches, Schreibfehler, kleine Macken

SPIELDESIGN



- viele Wege führen ans Ziel
- verbesserte Waffenanpassungen
- spaßige, kreative Kills
- Koop ist toll
- zu wenig interessante Neuerungen

BALANCE



- konfigurierbarer Schwierigkeitsgrad
- freies Speichern
- KI nicht zu schlau und nicht zu doof
- viele Spielweisen
- optionale PvP-Invasionen

ATMOSPHERE / STORY



- herrlich stimmungsvolle Landschaften
- spaßige Versteckspiele mit Gegnern
- gutes Commando-Feeling
- blasse Figuren
- ideenlose Story

UMFANG



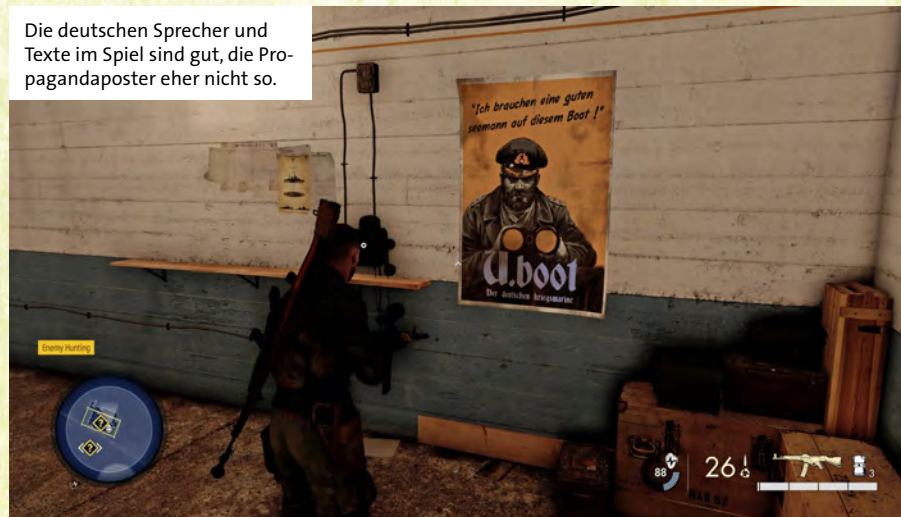
- mindestens zwölf Stunden Spielzeit
- freischaltbare Aufsätze und Upgrades
- viele Nebenaufgaben
- Multiplayer-Modi
- DLC-Mission kostet extra

FAZIT

Sniper Elite 5 ist ebenso Spaßig wie sein Vorgänger, traut sich aber keine großen Neuerungen und fühlt sich darum zu vertraut an.



Die deutschen Sprecher und Texte im Spiel sind gut, die Propagandaposter eher nicht so.



F1 22



RENNSPIEL DES JAHRES?

Genre: **Rennspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **Codemasters** Termin: **1.7.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Codemasters wagt den Schritt in die nächste Formel-1-Generation und macht gezwungenermaßen vieles anders als beim Vorgänger. Das hat Vor- und Nachteile. Von Sören Diedrich

Ein neues Jahr, ein neues F1-Spiel aus dem Hause Codemasters. Routine, könnte man meinen. Weit gefehlt! Denn während die letzten Ableger sich eher auf behutsames Optimieren fokussierten, liefert EA Sports F1 22 gleich einen ganzen Schwung an signifikanten Neuerungen. Das liegt aber weniger an der Innovationswut der Entwickler als vielmehr an der realen Formel 1. Die ist nämlich seit der diesjährigen Saison mit einem neuen technischen Reglement unterwegs, was generalüberholte Autos zur Folge hat. Diese Boliden samt neuen Fahreigenschaften mussten von Codemasters detailgetreu ins Spiel übernommen werden. Aber natürlich hat sich das englische Studio noch weitere Verbesserungen ausgedacht, die in F1 22 implementiert wurden. Das Resultat: die bis dato stimmungsvollste F1-Simulation, deren größte Macke aber ausgerechnet beim Fahrverhalten liegt.

F1 Life? (K)Ein Problem!

Keines der neuen Features hat im Vorfeld für so viele Diskussionen gesorgt wie F1 Life, der neue Social Hub des Spiels. Dahinter



Dank der adaptiven KI verlieren auch Anfänger nicht so schnell den Anschluss an das restliche Feld.

verbirgt sich euer digitales Rennfahrer-Loft, das ihr sogar dekorieren könnt. Auch euer Avatar samt Renn-Overall, Siegerpose und weiteren Details lässt sich hier anpassen, damit ihr adäquat gekleidet eure Gäste begrüßen könnt. Im Offline-Spiel sind das einfach KI-Charaktere, mit einer aktiven Online-

Anbindung können aber auch eure Freunde in eurer Bude vorbeischauchen.

Klingt nach Die Sims, spielt sich auch ein bisschen so, ist aber glücklicherweise deutlich weniger störend als befürchtet. Denn wer mag, kann F1 Life mehr oder weniger ignorieren. Für eure Karriere ist das Tragen stylischer Sonnenbrillen und schicker Markenpullover völlig irrelevant, da ihr hier ohnehin einen separaten Fahrer erstellt. Trotzdem – oder gerade deshalb – habe ich durchaus unterhaltsame zehn Minuten damit verbracht, den Renn-Overall einzufärben, eine Wohnwand auszusuchen und sie mit dem passenden Teppich zu kombinieren. Eine meiner Augenbrauen hebt sich dennoch kri-



Schnell mal über die Randsteine räubern? Vergesst es. Erfahrene F1-Raser müssen sich an die Ground-Effect-Autos zunächst gewöhnen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr die Formel 1 aus der Nähe erleben möchtet.
- ... ihr die Ground-Effect-Autos fahren wollt.
- ... ihr euch gerne in Fahrverhalten reinfuchst.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr in Rennspielen eine Handlung braucht.
- ... ihr nervöse Autos überhaupt nicht mögt.
- ... ihr ein spektakuläres Schadensmodell wollt.

tisch, denn wie erwartet wurden Mikrotransaktionen in F1 Life eingebaut. Wenn ihr möchtet, könnt ihr Brillen, Hosen, Oberteile und mehr von bekannten Markenherstellern für sogenannte Pitcoins erwerben, und die erhaltet ihr ausschließlich für investiertes Echtgeld. Spielerische Vorteile lassen sich dadurch aber keine freischalten. Meine Empfehlung: Ignoriert den Kram einfach und zeigt so Codemasters, wie überflüssig die kaufbaren Markenklamotten sind.

Eine weitaus spaßigere und sinnvollere Komponente von F1 Life sind die neuen Supercars. Ja, die braucht man in einem F1-Spiel nicht unbedingt, aber zum einen lassen sie sich einzig und allein mit In-Game-Währung erwerben, die ihr im Laufe eures Spielfortschritts erhaltet. Zum anderen eignen sie sich wirklich super für kurzweilige Runden auf den bekannten Formel-1-Strecken. Wer mag, kann sogar in die offiziellen Safety Cars einsteigen und sich wie Bernd Mayländer (ja, sorry, Insider) fühlen.

Ein Atmosphäre Brett

Kommen wir zur großen Stärke von F1 22: Die Atmosphäre auf, an und abseits der Rennstrecke ist der Wahnsinn! Codemasters hat es wieder einmal geschafft, die Königs-klasse des Motorsports höchst authentisch darzustellen. Dafür sorgen vor allem die verbesserten Zwischensequenzen und Kamera-einstellungen, die an echte TV-Übertragungen angelehnt sind. Wer möchte, kann nun außerdem noch mehr Rennfahreraufgaben übernehmen als je zuvor, etwa das korrekte Platzieren des Wagens am Ende der Einführungsrunde oder das ideale Heranfahren an die Box, was durch ein simples, aber stimmungsvolles Quick-Time-Event gelöst ist. Deutsche Ohren werden ab diesem Jahr von der bekannten Stimme des Sky-Moderators Sascha Roos begrüßt, der in bester Sonntagnachmittagsmanier über die wichtigsten Fakten zur Rennstrecke plaudert. Auch die unzähligen liebevollen Details lassen mein Fan-Herz höherschlagen: Auf dem Circuit Gilles-Villeneuve in Montréal liegen etwa abseits der Ideallinie Blätter, wie man es auch aus der Realität gewohnt ist, da der starke Wind das Laub auf die kanadische Strecke weht. Die Interviews und Podiumszeremonien könnten glatt aus dem TV stammen und geben mir das herrliche Gefühl, ein echter F1-Fahrer mitten im Rennzirkus zu sein.

Dank der neuen VR-Unterstützung könnt ihr euch, die entsprechende Brille vorausgesetzt, nun außerdem während der Fahrt frei im Cockpit umschauen. Das hilft vor allem beim Blick in die wie gehabt etwas unpraktisch angebrachten Seitenspiegel enorm und steigert nochmals die Atmosphäre.

Keine Revolution

Optisch kann F1 22 im Vergleich zum Vorgänger mit einer verbesserten Beleuchtung und hübscheren Asphalttexturen punkten. Vor allem die Regenrennen sind wieder ein visuelles Highlight. Selbst mit aktiviertem

WAS TUN IN F1 LIFE?



Im Spielmodus F1 Life können wir unseren Rennfahrer anpassen und sogar Details wie das modische Design unseres Overalls verändern. Wenn ihr das nicht möchtet, könnt ihr in der Karriere auch einen davon losgelösten Avatar erstellen.



Von Zeit zu Zeit schauen auch KI- oder Online-Besucher in eurem exklusiven Loft vorbei, um mit euch abzuhängen und eure ausgestellten Supercars zu bewundern. Einen spielerischen Nutzen hat das aber nicht, es ist einfach nur hübsche Staffage.



Die Supercars könnt ihr nicht nur im Wohnzimmer angaffen, sondern auch auf den realen Formel-1-Rennstrecken für eine Spritztour nutzen. Die Fahrphysik erinnert an das ebenfalls von Codemasters stammende Grid Legends.

Raytracing für noch realistischere Schatten und Beleuchtung kann das Spiel aber nicht mit Genregrößen wie Forza Horizon 5 oder Gran Turismo Sport mithalten. Technisch lief das Spiel auf den Testsystemen (Xbox Series X und Highend-PC) jederzeit rund und machte keine Probleme. Auch die KI erledigt ihren

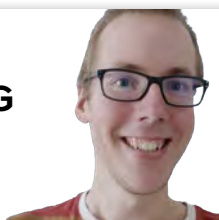
Job erfreulich kompetent. Die Kontrahenten überholen aggressiv, trauen sich auch mal, in eine Lücke reinzusteichen, vermeiden dabei aber aktiv Blebschaden und ziehen im Zweifel wieder zurück. Kommt es doch mal zu einem Crash, zeigt sich das Schadensmodell allerdings nur wenig verbessert, auch



Sonne, Palmen und eine PS-Party – das erwartet euch auf dem brandneuen Kurs in Miami.

MEINUNG

Sören Diedrich
@DiedrichSoren



Seit F1 2010 bin ich der Codemasters-Serie treu, und nicht einmal das wirklich grauenvolle F1 2015 vermochte daran etwas zu ändern. Auf den diesjährigen Ableger habe ich mich aber besonders gefreut, schließlich konnte man dank der Rückkehr der Ground-Effect-Autos endlich mal auf einen größeren Sprung als in den vergangenen Jahren hoffen. Wurden meine Hoffnungen erfüllt? Größtenteils ja. Die Autos steuern sich in der Tat deutlich herausfordernder als ihre Vorgänger, stellenweise aber fast schon zu sperrig und unvorhersehbar. Eine volle Grand-Prix-Distanz zu fahren ist deshalb fast schon zum Haareräumen, zumindest wenn ich keine Lust darauf habe, extra mein Lenkrad aufzubauen.

Die Premiere der Sprintrennen, Miami als neue Strecke und vor allem die Inszenierung in Anlehnung an eine TV-Übertragung sorgen trotzdem dafür, dass ich mit F1 22 einen Mordsspaß habe. Auch Features wie die adaptive KI haben mich überzeugt, denn es freut mich immer, wenn mein Lieblingssport dadurch noch mehr Menschen zugänglich wird. Leider fällt das Schadensmodell trotz Detailverbesserungen nach wie vor eher mau aus, und auch wenn der letztjährige Storymodus Breaking Point vor Klischees nur so getrieft hat, hätte ich mir eine neue Handlung für die ersten Spielstunden gewünscht. Unterm Strich kann das meiner Begeisterung aber kaum etwas anhaben: F1 22 ist ein sehr gutes Rennspiel, dessen Ecken und Kanten hoffentlich noch mit Patches angegangen werden!

wenn jetzt etwas kleinteiligere Carbonsplitter durch die Luft fliegen und erstmals der Unterboden beschädigt werden kann.

Die beste Formel 1 für Einsteiger

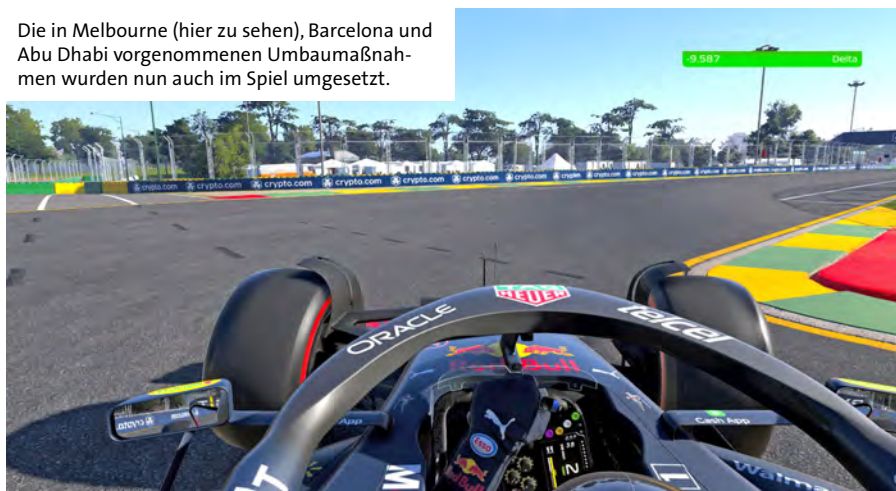
Einsteiger dürfen sich über eine adaptive KI als weitere Neuerung in F1 22 freuen. Dadurch passt sich das Können der Gegner automatisch an das eigene Geschick hinter dem Volant an, außerdem wird die Fahrphysik entschlackt und das Schadensmodell deaktiviert. Taugt das Feature was? Das kann man nur in einem Selbstversuch herausfinden. Deshalb habe ich meine Frau hinteres F1-Lenkrad gezerrt und geschaut, wie sie zu recht kommt. Ihr Fazit nach einem überraschenden (aber verdienten!) Podiumsplatz in Melbourne: eine super Idee für Leute wie sie, die sich mit der realistischen Steuerung noch schwertun, aber die Formel 1 lieben, oder für Kinder, die einfach mal in die Haut ihres Idols schlüpfen wollen. Und tatsächlich: Die adaptive KI ist für solche Zwecke ideal geeignet und funktioniert prima. Die

Kontrahenten fahren deutlich langsamer, ohne aber nur noch über die Strecke zu schleichen. Überholmanöver gelingen mit etwas Mut problemlos, dadurch entstehen Erfolgserlebnisse, die Motivation steigt, und man lernt dazu, um eines Tages im Idealfall im normalen Modus an den Start zu gehen.

Großer Umfang

Serientypisch erhaltet ihr mit dem Kauf von F1 22 wieder ein prallgefülltes Lizenzpaket. Alle 22 Strecken der Saison, die zehn Teams und deren 20 Fahrer sind mit an Bord. Wollt ihr eure Karriere nicht bei einem der etablierten Teams starten, könnt ihr im My-Team-Modus eure eigene Mannschaft in die Startaufstellung bringen. Hier lässt sich erstmals festlegen, ob man als Newcomer, etabliertes Mittelfeldteam oder gar Spitzenreiter starten möchte, was sich auf das Budget auswirkt. Premiere feiern zudem die Sprintrennen, deren Ablauf sich an den realen Events orientiert. Zur weiteren Auswahl stehen noch Einzelrennen, Zeitrennen sowie eine Koop-

Die in Melbourne (hier zu sehen), Barcelona und Abu Dhabi vorgenommenen Umbaumaßnahmen wurden nun auch im Spiel umgesetzt.



Karriere, die sogar lokal funktioniert. Auf einen Storymodus müsst ihr dieses Jahr dagegen verzichten, da Codemasters dafür schlicht die Zeit gefehlt hat. Mit Miami landet eine neue Strecke im Kalender. Die umgebauten Abschnitte in Melbourne, Barcelona und Abu Dhabi sind nun auch im Spiel, und auch andere Kurse haben ein paar zusätzliche Umgebungsdetails erhalten.

Sobald ihr in der Garage im Auto sitzt und das Wochenende angeht, begrüßt euch eine weitere und meiner Meinung nach sinnvolle Neuerung: Die Trainingsprogramme, durch die ihr an kostbare Entwicklungsressourcen gelangt, wurden ein weiteres Mal entschlackt. Es gibt nun nur noch drei Varianten: Renn-Pace, Reifennutzung und Qualifying-Simulation. Dadurch verkommen die Trainings nicht mehr zum Arbeitsmarathon, und wir können uns schneller auf die Feinabstimmung des Boliden konzentrieren.

Fast zu viel gewollt

Die neuen Ground-Effect-Autos haben zur Folge, dass die Fahrer am Lenkrad deutlich behutsamer agieren müssen, was Codemasters beinahe etwas zu stark ins Spiel übertragen hat. Beim Einlenken sind die Wagen noch stabil, doch beim Herausbeschleunigen ist mehr denn je Fingerspitzengefühl gefragt, was insbesondere für Controller-Piloten fast schon eine Spur zu knifflig ist. Schließlich bieten analoge Trigger bei weitem kein so gutes Feedback wie eine Pedalerie. Früher war es noch unabdingbar, für eine ideale Zeit über die Randsteine zu rübern, nun dreht sich euer Bolid gefühlt beinahe, wenn ihr einen Kerb auch nur schräg anschaut. Das liegt daran, dass die neuen Autos deutlich steifer und tiefer gefahren werden müssen, damit der Ground Effect optimal wirken kann. So weit nachvollziehbar, dennoch ärgerlich, vor allem weil die KI mit fast schon perfekter Präzision die Randsteine meidet, während wir unseren über Jahre antrainierten Fahrstil mit viel Zeitverlust umstellen müssen. Hier hätte Codemasters den Effekt der Spielbarkeit zuliebe ein klein wenig abschwächen können, zumindest bis nächstes Jahr. Auch bei der Simulation der neuen 18-Zoll-Reifen ist Codemas-

Vor allem in der Cockpit-Ansicht ist das Renngeschehen unglaublich immersiv und nervenaufreibend.



ters etwas über das Ziel hinausgeschossen. Fast schon wie damals in F1 2013 verändert sich das Lenkverhalten gelegentlich von einer Runde auf die andere so abrupt, dass wir von jetzt auf gleich kaum noch eine Kurve problemlos durchfahren können und irgendwo einschlagen. Besonders ärgerlich: Die KI-Kontrahenten juckt das sichtlich wenig, denn die drehen deutlich länger als wir ihre Runden, und das noch dazu ohne merklichen Zeitverlust. Es bleibt zu hoffen, dass Codemasters in kommenden Patches noch an ein paar Stellschrauben dreht und Feinjustierung betreibt. Derzeit werden vor allem Controller-Nutzer Mühe damit haben, sich nicht häufig zu drehen. Und diese Gruppe dürfte noch immer einen erheblichen Teil der Spielerbasis ausmachen.

Besitzt ihr ein Lenkrad, könnt ihr die Autos zwar deutlich besser abfangen, die Probleme beim Reifenverschleiß bleiben aber. Dafür überzeugt wieder einmal das Force Feedback, das uns dank der tiefliegenden Autos jede Unebenheit direkt spüren lässt. Wenn ihr wissen wollt, ob euer Lenkrad am PC unterstützt wird, findet ihr auf der Webseite Simracingsetup.com eine Liste.

Upgrade: Ja oder nein?

Kommen wir abschließend zur wichtigen Frage, die sich Serien-Fans jedes Jahr stellen: Ist F1 22 den Vollpreis wert, selbst wenn ich den direkten Vorgänger besitze? Diesmal ist

die Antwort darauf einfacher zu geben als sonst: Ja, ihr erhaltet dieses Jahr einige gelungene Neuerungen, eine komplett neue Strecke, sinnvolle Quality-of-Life-Verbesserungen und natürlich die komplett neue Autogeneration, die herrlich frisch wirkt.

Kritik gibt es für den F1-Life-Service sowie die etwas zu ambitionierte Fahrphysik, die zu unvorhersehbar agiert und uns trotz Erfahrung ab und an zur Weißglut getrieben hat. Schade ist auch das Fehlen eines Storymodus. Durch die stabil bleibenden Regeln sollte das Feature spätestens im nächsten Jahr sein Comeback feiern. ★

F1 22

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 2130 / FX-4300
GTX 1050 Ti / Radeon RX 470
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 9600K / Ryzen 5 2600X
GTX 1660 Ti / Radeon RX 590
16 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Beleuchtung
- Raytracing-Schatten
- hervorragende Regeneffekte
- überarbeitete Asphalttexturen
- Fahrergesichter puppenhaft

SPIELDESIGN



- motivierende Karriere
- Detailverbesserungen
- Supercars durch Spielwährung freischaltbar
- guter Aufgabenmix
- F1 Life wirkt aufgesetzt

BALANCE



- zahlreiche Einstellungen
- Fahrhilfen, Ideallinie und weitere Hilfsmittel
- adaptive KI
- Autos teils überempfindlich
- Reifenverschleiß zu abrupt

ATMOSPHERE / STORY



- Formel-1-Feeling
- Startaufstellung und Boxenstopps
- Interviews und Siegerehrungen
- Mittendringefühl
- Menüs und HUD nach TV-Vorbild

UMFANG



- klassische F1-Karriere
- Zwei-Spieler-Koop
- Zeitrennen und Einzelvents
- My-Team-Modus und Formel-2-Autos
- gestrichener Storymodus

FAZIT

F1 22 begeistert mit neuen Autos und Formel-1-Atmosphäre, das Fahrverhalten könnte aber noch Feinjustierung vertragen.



Bei einem Crash fliegen die Splitter der zu Bruch gegangenen Frontflügel durch die Luft.

Outriders: Worldslayer

MEHR VOM
GLEICHEN

Genre: **Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **People Can Fly** Termin: **30.6.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Worldslayer ist die erste kostenpflichtige Erweiterung für Outriders. Wir fühlen für euch den Neuerungen auf den Zahn und helfen bei der Kaufentscheidung. Von Dominik Winkler

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr schon viel Zeit in Outriders gesteckt habt.
- ... ihr mehr über Enoch erfahren wollt.
- ... euch kurze Storys nicht stören.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine Lust habt, zu grinden.
- ... euch 40 Euro für ein Addon wehtun.
- ... ihr schon mit Outriders keinen Spaß hattet.

Outriders war eines der größten Spiele im Frühjahr 2021. Die zwischenzeitliche Funkstille um den Loot-Shooter lässt sich leicht erklären: Vor dem Release haben die Entwickler betont, dass Outriders kein Service-Game werde. Sie haben Wort gehalten. Das Resultat: Kurz nach Release nahmen die Spielerzahlen ab. Nach den Startschwierigkeiten erschien im November ein kostenloses Update, danach herrschte erneut Funkstille. Jetzt möchte Worldslayer eine neue Geschichte erzählen und das Endgame aufwerten.

Das taugt die Kampagne

In Outriders: Worldslayer stellt ihr euch wahlweise allein oder mit zwei weiteren Mitspielern den Rebellen erneut entgegen. Die

Veränderte namens Ereshkigal hat die Kontrolle über die Rebellen übernommen und bedroht den empfindlichen Frieden auf Enoch. Zu Beginn entsteht der Eindruck einer klassischen Shooter-Story: »Das ist der Gegner, und du bist die einzige Person, die uns helfen kann.« Nach kurzer Zeit stellt sich diese Annahme jedoch als falsch heraus. Im Gegensatz zum Hauptspiel nimmt die Geschichte von Worldslayer schneller Traction auf. Ab einem gewissen Punkt überschlagen sich die Ereignisse, und das Spiel liefert euch interessante Hintergründe zur Anomalie und zum Planeten Enoch.

Die Geschichte schließt an die Handlung des Hauptspiels an. Alte Charaktere führt das Spiel nicht erneut ein, die Kenntnis der

Haupthandlung wird vorausgesetzt. Alle DLC-Inhalte beginnen mit Level 30, bestehende Charaktere (mit Level 30) könnt ihr übernehmen oder gleich mit einem geboosteten Charakter anfangen. Bei der Erzählweise bleibt sich Outriders treu: In Zwischensequenzen und in Funksprüchen treibt das Spiel die Handlung voran. Die Gespräche wirken aber weiterhin aufgesetzt.

Auch das neue Endgame, die Prüfungen von Tarya Gratar, ist wieder in die Story eingebunden und belohnt euch mit weiteren Informationen über die Hintergrundgeschichte des Planeten. Erst wenn ihr den finalen Boss des Endgames besiegt habt, seht ihr den Abspann. Diesen bekommt ihr jedoch recht schnell zu Gesicht: Je nach Spielweise habt



In den Gefechten ist viel los. Manchmal sind Gegner nur noch an einer Blutfontäne erkennbar.

ihr die Story und alle wichtigen Missionen innerhalb von rund sechs Stunden durch.

Bekanntes Leveldesign mit schnellem Pacing

Innerhalb der Handlung führt euch Outriders: Worldslayer durch abwechslungsreiche Biome. Anfangs befindet ihr euch in einem Schneegebiet und später unter anderem in einer Oase. Einige Levels besitzen mehr Dynamik als die statischen Umgebungen des Hauptspiels: Ihr könnt Reh-artige Tiere beobachten oder weicht den Projektilen von Belagerungsmaschinen aus.

Wie im Grundspiel wirken einige Umgebungen künstlich, andere glaubwürdiger. Im DLC dürft ihr auch bekannte Schauplätze erkunden. Die haben sich im Vergleich zum Hauptspiel mitunter stark verändert. Die Bewegungsfreiheit schränkt Worldslayer jedoch etwas weiter ein als das Hauptspiel. Die insgesamt neun Missionen sind linear aufgebaut, und die Kampfareale folgen in einer schnelleren Frequenz aufeinander. Nebenmissionen sucht ihr vergebens. Im Endgame lassen die Leveldesigner dann aber die Muskeln spielen. So seid ihr zum Beispiel in ausgedehnten Höhlensystemen und Kavernen unterwegs und bestaunt funkelnde Kristalle und Inschriften der Ureinwohner. Die Gebiete sind hier im Vergleich zur Storykampagne wieder weitläufiger, und größere Strukturen wie Palastanlagen grenzen das Geschehen auf natürliche Weise ab.

Kampf und Anspruch

Mit Worldslayer erhaltet ihr mehr vom bekannten Gameplay. Eure Waffen vermitteln ein wuchtiges Treffer-Feedback und unterscheiden sich stark in der Handhabung. Das bestehende Arsenal erhält noch mehr Auswahl. Von allen Waffengattungen findet ihr nun weitere Varianten mit neuen Designs. Schön: Das Waffenerscheinungsbild passt



Auch ohne Sense erinnern diese Kontrahenten rechts an den Tod – nicht ohne Grund.



Das (Elite-)Gegnerdesign ist stimmig. Der Vermittler holt zu einem verheerenden Schlag aus.

zu der Umgebung. Findet ihr Knarren im Schneegebiet, wirken sie »frostig«, in einem Sumpfgebiet können Blätter die Schießbeisen verzieren. Mit euren Fähigkeiten setzt ihr auch neue Gegner mit mitunter neuen Eigenschaften unter Druck. Manche können euch teleportieren oder blockieren eure Fähigkeiten nach einem Angriff. Könnt ihr nicht mehr auf eure Fähigkeiten zurückgreifen, werden die Gefechte schnell spannender.

Der einstellbare Schwierigkeitsgrad gibt euch die Freiheit, das so zu erleben, wie ihr möchtet. Wahlweise fräst ihr euch durch die Gegner oder ihr müsst eure Fähigkeiten clever einsetzen, um nicht unterzugehen.

Mehr und besserer Loot

In Worldslayer ist der Loot wertiger als im Hauptspiel. In unserem Durchlauf haben wir nur vereinzelt Gegenstände mit einer gerin-

MEINUNG

Dominik Winkler
@GameStar_de



Ich hatte mit Outriders: Worldslayer viel Spaß. Das Gunplay befindet sich auf dem hohen Niveau des Hauptspiels, und die passiven Fähigkeiten fügen den Kämpfen mehr Dynamik hinzu. Durch den dritten Mod-Slot bei den Apokalypsegegenständen entstehen noch mehr spannende Wechselwirkungen zwischen der Ausrüstung und den Fähigkeiten. Immer wieder habe ich mich dabei ertappt, wie ich mir an der Werkbank neue Kombinationen für spätere Builds überlegt habe – so soll es in einem Action-Rollenspiel-Shooter-Mix sein.

Der DLC liefert interessante Hintergrundinformationen zur Geschichte des Hauptspiels, ohne dass der neue Inhalt den Eindruck erweckt, es sei geplant gewesen, diesen als DLC hinterherzuschieben. Auch ohne Worldslayer besitzt Outriders eine gelungene Handlung, die im Shooter-Genre nur selten anzutreffen ist.

geren Seltenheit als »selten« gefunden. Zusätzlich erhält jede Klasse zwei weitere legendäre Rüstungs-Sets. Praktisch: Stirbt euer Charakter oder verlässt ein Gebiet, ohne die Beute einzusammeln, fügt das Spiel die Gegenstände dem Inventar hinzu. Das Absuchen der Schlachtfelder entfällt.

Die Qualität der Beute hängt stark von dem eingestellten Schwierigkeitsgrad ab. Die Apokalypsestufen, insgesamt sind es satte 40 Stück, erweitern die bisherigen Weltstufen – funktionieren jedoch identisch. Wahlweise legt ihr fest, ob das Spiel den Anspruch automatisch anhebt, sobald eine neue Stufe freigeschaltet ist.

Ihr könnt nun auch die Geschichte des Grundspiels – also alle Storyereignisse vor Worldslayer – mit den Apokalypsestufen spielen. Ihr erhaltet so eine Art New Game Plus mit stärkeren Feinden und besserer Ausrüstung. Alternativ kann die Hauptge-



Mit dem Ascension-System verbessert ihr euren Charakter kontinuierlich.



Der Pax-Talentbaum gewährt euch mächtige Boni. Jeder Perk stärkt eure Spielfigur deutlich.

schichte von Worldslayer mit den bisherigen Weltstufen gespielt werden.

Sämtliche Endgame-Inhalte – Expeditionen und die Prüfungen von Tarya Gratar – sind allerdings nur mit den Apokalypsestufen spielbar. Ähnlich zu den Weltstufen erhaltet ihr auch mit den Apokalypsestufen eine Geschenkekiste mit Ausrüstung.

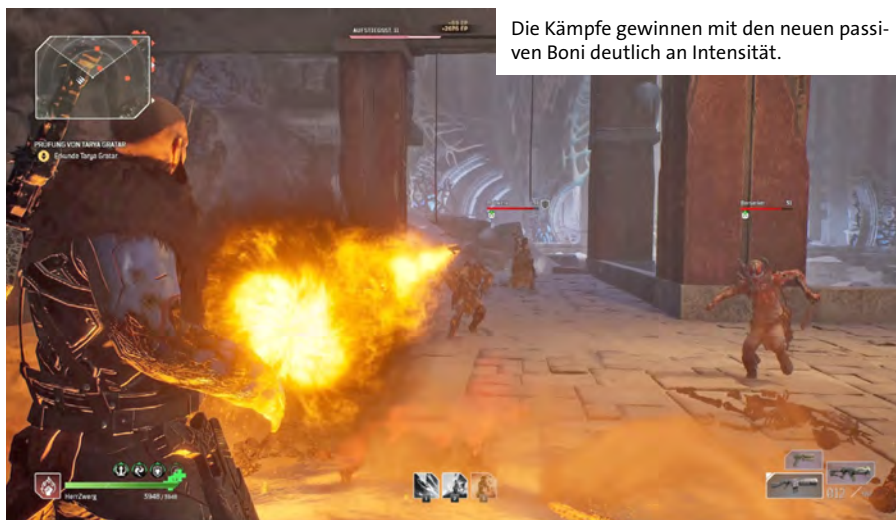
Die Inhalte von Worldslayer könnt ihr nur mit dem neuen Apokalypsesystem spielen. Sind dabei die Apokalypsestufen aktiv, erhaltet ihr die Chance auf entsprechende Ausrüstung. Diese Gegenstände besitzen zusätzlich zu den normalen zwei Modifikationen eine weitere. Diese Items sind nicht herstellbar, und die dritte Eigenschaft kann

nicht angepasst werden. Um eine komplett optimierte Ausrüstung zu erhalten, müsst ihr also dem Zufall vertrauen und so lange gründen, bis der gewünschte Loot auftaucht.

Ascension-System und Skill Trees

Neben der stärkeren Ausrüstung besitzt ihr in Worldslayer weitere Möglichkeiten, euren Charakter zu verbessern. Mit dem Ascension-System schaltet ihr in vier Kategorien passive Boni frei. Wie die bei den Skill Trees könnt ihr die eingesetzten Punkte, maximal 50 je Kategorie, jederzeit und kostenlos neu verteilen. Hier habt ihr die Wahl, ob ihr bereits verbesserte Fähigkeiten weiter verstärken möchtet oder euren Build mit weiteren nützlichen Boni ergänzt. Zum Beispiel schraubt ihr euren Schaden für Schusswaffen oder einen Lebensentzug durch normale Kugeln in die Höhe. Nach und nach verbessern die Boni euren Charakter spürbar: Mit der gleichen Waffe nehmen die Gegner mehr Schaden, und ihr regeneriert mit jedem Treffer kontinuierlich etwas Leben. Neben den Apokalypsestufen erhaltet ihr mit dem Ascension-System eine weitere »Karotte vor der Nase« für die Langzeitmotivation.

Die letzte Neuerung sind die sogenannten Pax-Skill-Trees. Jede Klasse erhält zwei solcher neuen Talentbäume. Ihr investiert in diese nur Pax-Punkte, die ihr ebenfalls jederzeit neu zuordnen könnt. Anders als die Ascension-Punkte oder die normalen Fähigkeitspunkte erhaltet ihr die Pax-Punkte ausschließlich durch Storyfortschritt. Für den



Die Kämpfe gewinnen mit den neuen passiven Boni deutlich an Intensität.



Ereshkigal besitzt die Kontrolle über die Rebellen.

letzten Punkt müsst ihr die Prüfungen von Tarya Gratar abschließen. Die Mühe lohnt: Jeder Pax-Punkt vergrößert das Potenzial eures Charakters spürbar. Neue aktive Fähigkeiten dürft ihr jedoch auch hier nicht erwarten. Wie das Ascension-System verbessern die Pax-Skill-Trees eure Spielfigur lediglich passiv – dafür aber deutlich.

So funktioniert das Endgame

Mächtiger Spielfiguren sind gerade im Endgame entscheidend. Sobald ihr die Prüfungen von Tarya Gratar erreicht habt, hebt das Spiel die Anforderungen an. Hier werdet ihr mit mehr und stärkeren Feinden konfrontiert. Die Gegneranzahl ist dabei auf drei Spieler ausgelegt. Die Gesundheit und der Schaden der Gegner skalieren hingegen mit der Spieleranzahl. Die Prüfungen finden auf einem eigenen Kartenabschnitt statt. Um das Ende zu erreichen, besitzt ihr drei Versuche. Scheitert ihr, müsst ihr von vorne anfangen. Wichtig: Wenn ihr euch in einem Hub befindet und das Spiel neu startet, verliert ihr ebenfalls einen Versuch.

Für die Hintergrundgeschichte relevant ist der horizontale Pfad auf der Karte. Bei den Tempelsymbolen findet ihr spezielle Arenen in denen ihr gezielt für bessere Ausrüstungsgegenstände in den Grind gehen könnt. Anders als bei den Expeditionen erhaltet ihr eure Beute nach jedem Kampfare-

al. Langfristig ist so Fortschritt möglich, auch wenn das Ende nicht erreicht wird.

Auch als Solospieler bereiten die Kämpfe im Endgame Spaß – sind jedoch je nach gewählter Apokalypsestufe etwas schwerer als in einem gut abgestimmten Dreier-Team, logisch. Möchtet ihr partout keine Mitspieler, könnt ihr ebenfalls auf einen »maxed out« Charakter hinarbeiten, müsst dann in den Gefechten aber besser taktieren.

Analog zu den Expeditionen bleiben auch die Gebiete im Endgame von Worldslayer mit jedem Durchgang identisch. Auch wenn es enorm motiviert, die Spielfigur stetig zu verbessern, nutzt sich das Gameplay bei immer gleichen Umgebungen schneller ab als mit einer prozeduralen Generierung.

Kaufen oder nicht?

Wenn ihr bereits jetzt unzählige Stunden auf dem Planeten Enoch verbracht habt, könnt ihr beim Addon bedenkenlos zugreifen. Gerade für das Endgame bietet Worldslayer mit dem Pax- und Ascension-System einen Mehrwert zum Grundspiel. Je mehr Zeit ihr in euren Charakter investiert, desto mächtiger wird dieser. Der Core-Gameplay-Loop wird schneller, und die Fähigkeiten können (je nach Skillung) häufiger eingesetzt werden oder gewinnen an Durchschlagskraft.

Reine Storyspieler, die keine Herausforderung suchen, kann der Kaufpreis von knapp

40 Euro abschrecken, spätestens in einem Sale ist Worldslayer aber einen Blick wert. Der DLC liefert interessante Hintergrundinformationen zum Planeten Enoch und der Anomalie. Wie auch das Hauptspiel setzt sich Worldslayer mit wichtigen Problemstellungen der heutigen Zeit auseinander, ohne den Spieler belehren zu wollen.

Spieler, die bis jetzt nicht mit Outriders warm geworden sind, können Worldslayer getrost ignorieren. Die Erweiterung verbessert bestehende Mechaniken. Grundlegend neues Gameplay sucht ihr vergebens. ★

OUTRIDERS WORLDSLAYER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / FX-8350
GTX 750 Ti / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 100 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 5 2600X
GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, 100 GB Festplatte

PRÄSENTATION



knackiger Sound + Inszenierung auf hohem Niveau + überarbeitete Lichteffekte + mehr dynamische Elemente - altbackene Animationen

SPIELDESIGN



Bosse mit eigenen Mechaniken + Fähigkeiten mächtiger + höhere »Build-Diversity« + abwechslungsreiche Levels - teilweise enge Schläuche

BALANCE



Schwierigkeitsgrad frei wählbar + Endgame auch für Solisten attraktiv + Loot wertig + Apokalypsestufen fordernd - schwankender Anspruch

ATMOSPHERE / STORY



Fragen zum Teil durch vierte Wand + viel Lore + Hauptstory sinnvoll ergänzt + Vergangenes wird aufgegriffen - teilweise künstliche Umgebungen

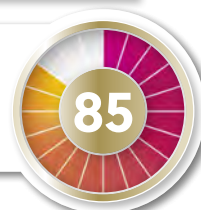
UMFANG



viele neue Items + zwei neue passive Skill-Möglichkeiten + Item-Jagd motivierender - keine neuen aktiven Fähigkeiten - Story kurz

FAZIT

Worldslayer bietet das, was Outriders-Fans von einem Addon erwarten: mehr vom Bekannten in aufpolierter Form.



Die Missionen spielen in abwechslungsreichen Biomen.



GameStar
Gold-Award

Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge

EIN KINDHEITSTRAUM

Genre: **Beat 'em up** Publisher: **Dotemu** Entwickler: **Tribute Games** Termin: **16.6.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Retro-Look hin, Nischenggenre her: Diese Liebeserklärung ans Couch-Koop-Prügeln haut Heiko aus den Latschen und ist schon jetzt einer der größten Überraschungs-Hits 2022. Von Heiko Klinge

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Lust auf ein gutes Beat 'em up habt.
- ... ihr die Turtles-Spiele früher schon mochtet.
- ... ihr Couch-Koop mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

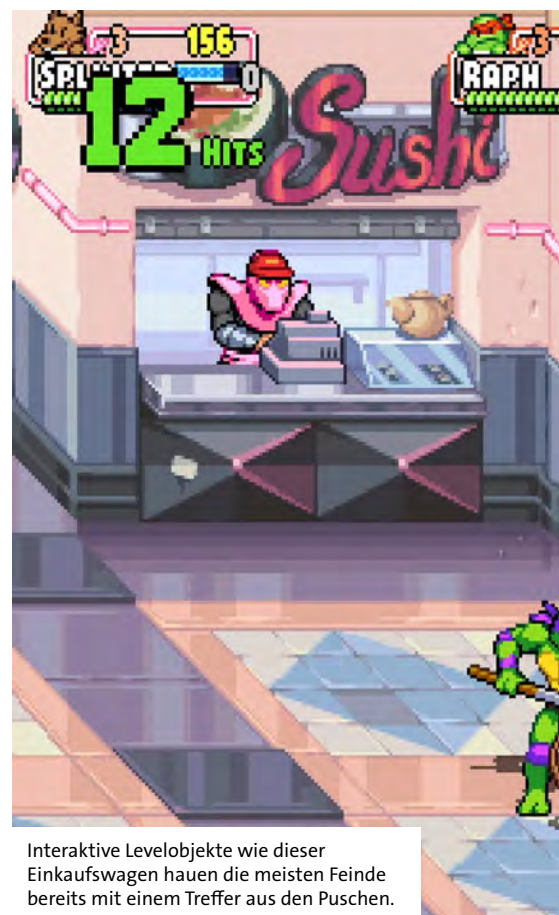
- ... ihr ein Umfangsbiest erwartet.
- ... ihr eine filmreife Turtles-Geschichte sucht.
- ... ihr kein Herz für Beat-'em-up-Stumpfsinn habt.

Falls ihr von mir einen sachlich nüchternen Test zu Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge erwartet: Könnt ihr komplett vergessen! Denn das würde diesem Spiel nicht gerecht werden. Wie sehr ihr das Beat-'em-up ins Herz schließt, hängt nämlich entscheidend davon ab, wie und womit ihr aufgewachsen seid. Wenn ihr Schildkröten lediglich als niedliche Haustiere und Spielautomaten vor allem aus »Stranger Things« kennt, dann werdet ihr mit Shredder's Revenge zwar Spaß haben, aber womöglich nur schwer nachvollziehen können, warum Kollege Dimi und ich so begeistert von diesem auf den ersten Blick simplen Prügelspiel erzählen. Falls aber eure Augen bei Spieletiteln wie Double Dragon, Final Fight oder eben Turtles in Time zu leuchten beginnen und ihr euch noch daran erinnern könnt, wie wunderbar es sich angefühlt hat, gemeinsam mit den besten Freunden auf

dem Wohnzimmerboden vor dem Röhrenfernseher zu hocken und die Gamepads rumzureichen, dann werdet ihr dieses Jahr kaum ein Spiel so sehr ins Herz schließen wie Shredder's Revenge. Versprochen. Im Test erkläre ich euch, warum Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge solch eine gelungene Liebeserklärung ist.

Im Bauch des Schiffs

Um zu verstehen, warum Shredder's Revenge bei mir solche Gefühle auslöst, muss ich euch eine kleine Anekdote aus meiner Kindheit erzählen. Im Urlaub ist meine Familie Ende der 80er und Anfang der 90er in nahezu jeden Sommerferien mit der Fähre von Dänemark nach Schweden gefahren. Aber während meine Eltern und Geschwister die Aussicht und Seeluft genossen, verbrachte ich die rund vier Stunden lange Überfahrt fast ausschließlich unter Deck und jedes Jahr am gleichen Ort: dem Raum mit dem Spielautomaten! Dabei hatte ich nicht mal das Geld, um selbst zu spielen – mir reichte es vollkommen, anderen dabei zuzuschauen. Damit sind wir beim ersten Punkt, warum Shredder's Revenge meine Augen so zum Leuchten bringt: Es sieht exakt so aus, wie ich es mir als Kind immer erträumt habe – und zwar einschließlich all der Details, die aus technisch Gründen seinerzeit ausgelas-



Interaktive Levelobjekte wie dieser Einkaufswagen hauen die meisten Feinde bereits mit einem Treffer aus den Puscheln.



Koop-Mechaniken wie das High-Five fördern, dass ihr miteinander statt nebeneinander spielt.

sen wurden, meine kindliche Fantasie aber hinzugedichtet hat. Denn natürlich waren die Animation seinerzeit nicht so geschmei- dig, die Levels viel weniger belebt, die Boss- attacken weitaus unspektakulärer, als es Shredder's Revenge jetzt zelebriert. Vollen- det wird die liebevolle Hommage mit unzäh- ligen Gags und Anspielungen, die Dimi und mich beim Durchspielen der Kampagne im- mer wieder laut auflachen lassen.

So geht Koop

Das Spielen von Shredder's Revenge hat mich außerdem daran erinnert, warum ich mich seinerzeit ausgerechnet in Beat 'em ups verliebte, obwohl ich schon damals vor allem im eigentlich gegenteiligen Strategie- und Rollenspielgenre unterwegs war: Koop- Spaß gepaart mit Zugänglichkeit. Ich kann

wirklich jeder Person ein Gamepad in die Hand drücken (vergessen die Tastatursteue- rung!), und sie wird in Shredder's Revenge gemeinsam mit mir eine großartige Zeit ver- bringen. Ein Knopf für Angreifen, einer für Ausweichen, einer für Spezialattacken – mehr braucht es nicht, um auf dem leichtes- ten der drei Schwierigkeitsgrade ordentlich Backenfutter zu verteilen und sich dabei wie ein mächtiger Ninja zu fühlen.

Clevere Koop-Mechaniken sorgen dafür, dass es auch dann Spaß macht, wenn eure bis zu fünf Krötenkollegen völlig unter- schiedliche Erfahrung mitbringen. In Atem- pausen feuert ihr eure Partner per High-Five an, was ihnen Lebenspunkte spendiert, und wer ins Gras beißt, kann innerhalb eines kurzen Zeitfensters wiederbelebt werden, entsprechende Freudenschreie und Dank-

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ja, ich habe mittlerweile Elden Ring mit Be- geisterung durchgespielt, also darf ich aus- nahmsweise Äpfel mit Birnen vergleichen und sagen, dass Teenage Mutant Ninja Tur- tles: Shredder's Revenge bis jetzt mein per- sönliches Spiel des Jahres ist, noch vor From Softwares düsterem Meisterwerk. Denn die entscheidende Maßeinheit für mein per- sönliches Spaß-O-Meter ist die Breite des Grinsens, die mir ein Spiel ins Gesicht mei- ßelt. Und was soll ich sagen: Shredder's Re- venge meißelt nicht nur die maximale Brei- te vom linken bis zum rechten Ohr, das Grinsen kehrt auch immer wieder zurück, wenn ich an meine Koop-Partie mit Dimi zurückdenke. Was haben wir gelacht über die vielen liebevollen Gags! Wie sehr haben wir bei jedem Wiederbelebungsversuch ge- zittert! Und was haben wir bei jedem be- siegten Boss gejubelt!

Ja, natürlich wird das Spaß-O-Meter ein wenig durch meine persönliche Gaming- Historie und eine Extraportion Nostalgie verfälscht. Aber ich würde trotzdem be- haupten, dass Shredder's Revenge wirklich allen gefällt, die Lust auf actionreiche Koop-Kurzweil haben. Denn das Beat 'em up zitiert eben nicht nur das Gefühl von da- mals, sondern modernisiert es derart be- hutsam, dass es selbst diejenigen nachvoll- ziehen können, die anders als ich nicht mit diesen Spielen aufgewachsen sind.

Das einsteigerfreundliche, aber dennoch überraschend tiefe und präzise Kampfsys- tem zündet sofort, die smarten Koop-Me- chaniken motivieren, auch wirklich mitein- ander, statt nur nebeneinander zu spielen. Und die Retro-Optik mag auf den Screens- hots hier altbacken wirken, entwickelt in Bewegung aber selbst für mich einen unwi- derstehlichen Charme, obwohl ich mit Pi- xelgrafik normalerweise wenig anfangen kann. Nein, Shredder's Revenge ist kein gro- ßes Spiel. Aber eines, das ganz genau weiß, was es will, und dies nahezu perfekt und mit ganz viel Herz umsetzt.



barkeit inklusive. Außerdem skaliert Shredder's Revenge die Gegner- mit der Spielermenge, es bleiben also immer mehr als genug Prügelpotionen für jeden. Mein heimliches Highlight ist aber das Achievement nach Levelabschluss. Denn das stellt eben nicht automatisch die beste Punktezahl ins Rampenlicht, sondern auch mal die Kröte, die am meisten Schaden kassiert hat oder am häufigsten gesprungen ist. Spielerisch irrelevant, aber dennoch oder gerade deswegen eine Gute-Laune-Garantie.

Die Spieltiefe steckt im Detail

Trotz aller Zugänglichkeit: Wer sich wirklich reinfuchsen – pardon – reinkröten möchte, findet mehr als genug Spieltiefe, um die eingestochenen Beat-'em-up-Skills wieder auf Hochglanz zu polieren. So bleibt die Steuerung der sieben spielbaren Charaktere zwar prinzipiell gleich, allerdings machen die jeweils eingesetzten Waffen in der Praxis einen gehörigen Unterschied. Donatello verfügt mit seinem Bo-Stab über die größte Reichweite, muss dafür aber häufiger zuschlagen als Raphael mit seinen Sai-Dolchen. Auch die Sprung- und Spezialmanöver unterscheiden sich je nach gewählter Figur. Zusätzliche taktische Würze kommt durch die ebenso abwechslungsreichen wie interaktiven Levels in Spiel. Ihr weicht Tierherden aus, werft Ninjas vom Hochhaus oder pfeffert ihnen Einkaufswagen entgegen. Wer also sämtliche optionalen Challenges erfüllen oder eine 250er-Kombo fürs entsprechende Achievement aneinanderreihen möchte, bekommt einiges zu beißen. Und so schafft Shredder's Revenge das Kunststück, dass Einsteiger wie Profis den gleichen Spaß haben, selbst wenn sie gemeinsam prügeln. Beziehungsweise gerade dann!

Wenn wenig genau richtig ist

Egal ob auf meinem C64 oder beim 80s-Let's-Play: Bis zur Endsequenz dauerte es bei den historischen Turtles-Spielen seinerzeit gerade mal 40 Minuten. Shredder's Revenge hat zwar deutlich mehr Umfang, für die 16 Levels haben Dimi und ich dennoch nur etwas mehr als zwei Stunden benötigt.



Auf einer simplen Map seht ihr die Spielwelt und könnt bereits absolvierte Levels ein weiteres Mal angehen.

Und es mag angesichts meiner Liebeserklärung komisch klingen, aber es hätte auch nicht länger sein dürfen. Zum einen nutzt sich das Spielkonzept genrebbedingt recht schnell ab: von links nach rechts laufen, Gegner vermöbeln, weiterlaufen, Bosskampf, wieder von vorn. Ja, in Shredder's Revenge gibt's getreu der Retro-Vorlage auch eine Handvoll Fahr- beziehungsweise Fluglevels, die ihr mit dem Hoverboard absolviert. Die spielerische Varianz hält sich dennoch in Grenzen. Zum anderen sind zwei bis zweieinhalb Stunden exakt die richtige Länge für eine vergnügliche Koop-Runde mit Freundinnen und Freunden, ohne dass sich Shredder's Revenge dabei wiederholen oder die Spielzeit mit Nervkram füllen muss. Es gibt von Anfang bis Ende voll auf die Zwölf, wirklich jeder Level bringt neue Ideen und Gags und überrascht mit einem ebenso einzigartigen wie spektakulären Bosskampf.

Wer mehr Zeit in Shredder's Revenge stecken möchte, startet den Storymodus, der die 16 Levels um eine Oberweltkarte, Challenges und Sammelaufgaben erweitert. Gerade letztere wirken allerdings ziemlich aufgesetzt, weil sich die Herausforderung letzten Endes darauf beschränkt, sämtliche Gegenstände zu Klump zu hauen. Spannender ist da schon die Möglichkeit, einmal freigeschaltete Levels mit anderen Charakteren

zu spielen und diese sukzessive aufzuleveln, wodurch ihr mehr Lebenspunkte oder zusätzliche Manöver für sie freischaltet. Aber selbst im Storymodus ist Shredder's Revenge nichts, an dem ihr euch ein Wochenende festbeißen könnt. Sondern eines, das ihr immer mal wieder für ein bis zwei Stündchen hervorkramt, wenn euch der Sinn nach Fratzengeballer steht. Oder wenn die Freunde vorbeischaun, mit denen ihr damals auf dem Wohnzimmerfußboden vor dem Röhrenfernseher gehockt habt. ★

SHREDDER'S REVENGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 2100 / AMD FX-4300
GT 320 / Radeon HD 5570
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 2400 / FX-6300
GTS 450 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stilsicherer Retro-Look detailverliebte Animationen großartiger Soundtrack fängt Cartoon-Vorlage ein unvertonte Zwischensequenzen

SPIELDESIGN



simples, aber trickreiches Kampfsystem spektakuläre Bosskämpfe interaktive Levels gelungene Koop-Mechaniken etwas uninspirierte Story

BALANCE



schnell erlernbar drei Schwierigkeitsgrade skaliert mit Spielerzahl ab vier Spielern leidet Übersicht Balanceschwankungen bei Bossen

ATMOSPHERE / STORY



bringt Gefühl von früher in die Neuzeit unzählige Anspielungen viele Gags großartiges Koop-Gefühl Story passt auf einen Bierdeckel

UMFANG



16 Levels Storymodus Couch-Koop Arcade-Modus in zwei bis drei Stunden durchgespielt Sammelaufgaben und Challenges strecken

FAZIT

Shredder's Revenge erinnert mit ganz viel Herz und toller Spielbarkeit daran, warum gute Koop-Prügler zeitlos sind.



Wo Shredder ist, ist der Foot Clan nicht weit.

Starship Troopers: Terran Command

KEINE BUGS, ABER...

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **The Artisticrats** Termin: **16.6.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Starship Troopers: Terran Command ist ein Echtzeitstrategiespiel, das sich auf das Bekämpfen der feindlich gesinnten Bugs beschränkt. Dabei offenbart das Spiel viele Schwächen, aber auch eine entscheidende Stärke. Von Reiner Hauser

Starship Troopers: Terran Command ist ein Echtzeitstrategiespiel, das fast völlig auf Basisbau verzichtet und die Squad-basierten Kämpfe in den Fokus rückt. Es gibt keinen Skirmish-Modus und dementsprechend auch keinen Multiplayer. Für 25 Euro bekommt ihr 19 Kampagnenmissionen, dazu noch ein paar Szenarien. Qualitativ ist Starship Troopers: Terran Command damit schon fast das, was man von einem Lizenzspiel erwartet: ein großer Name mit einem schwächlichen Gameplay-Gerüst. Trotzdem ist da noch mehr: unerwartet viel Spaß.

Menschen vs. Bugs

Grundsätzlich geht es in diesem Spiel darum, genau wie im Film einen Haufen Bugs abzuknallen. Und ebenso wie im Film dreht sich die Story um den Kampf gegen die Käferspezies, die die mobile Infanterie laufend vor neue Probleme stellt, auch weil die menschlichen Anführer die vermeintlich dum-

men Bugs permanent unterschätzen. Terran Command setzt dabei den bösen Humor der Vorlage ein und stellt in den Zwischensequenzen die überzeichnete Kriegspropaganda und das rassistische Überlegenheitsgefühl der Menschen gut in Szene. Im Detail geht dann allerdings einiger Charme verloren, weil die Einzelschicksale der MIs (Mobile Infanterie) nicht beleuchtet werden und dadurch ein wesentlicher Teil der Vorlage fehlt. Die Story kommt überhaupt erst spät in Fahrt und glänzt nicht durch Einfallsreichtum.

Kein Rohstoffabbau, aber Ressourcenmanagement

Auch spielerisch ist Terran Command recht schnell erklärt. Ihr startet jede Mission mit ein paar Truppen, die als Squads auftreten. Kampfpioniere sind zu dritt, normale MIs sind im Dutzend unterwegs. Wenn die Squads Schaden nehmen, verringert sich die Zahl der Einheiten, die ihr aber an Drop-Punkten

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr keine Lust auf eine Aufbauphase habt.
... ihr den Kopf ausschalten und schießen wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr von einem RTS Tiefgang erwartet.
... ihr eine gute Story sucht.
... ihr mehr Skirmish oder Multiplayer spielen wollt.

von Kommandoposten kostenlos wieder auffüllen oder durch einen anderen Einheitentyp ersetzen könnt. Insgesamt gibt es 13 verschiedene Einheitentypen (nur Infanterie), von denen ihr jedoch die meiste Zeit nur ungefähr die Hälfte tatsächlich nutzt.

Die Einheiten haben gut ausdefinierte Stärken und Schwächen, sind also entweder gegen leichte oder gepanzerte Bugs effektiv, haben Flächenschaden, sind gegen bewegliche Ziele gut oder können stationäre Verteidigungssysteme errichten.

Die »Wirtschaft« des Spiels beschränkt sich auf zwei Ressourcen oder besser gesagt





DIE SATIRE



Die Zwischensequenzen erzählen eine eigene, zusammenhängende Geschichte, die auch Ereignisse aus dem Film anspricht ...



..., und natürlich sind auch die herrlich schwarzhumorigen Propagandaeinspieler des Fed Net Sender mit dabei. Der glorifiziert die verheizten Soldaten ...



... und motiviert die ängstliche Bevölkerung. Zumindest versucht er das.

offizier kann durch so einen Stufenaufstieg beispielsweise einen mächtigen Luftschlag anordnen. Normale Soldaten bekommen eine Art Schrotflintenangriff oder eine Bombe mit Zeitzünder in die Hand gedrückt.

Nun hätte es sich angeboten, dass ihr die Einheiten von einer zur anderen Mission mitnehmen dürft, wenn sie überleben, zumal ihr sie auch umbenennen könnt. Doch wie so



Vor allem gegen Ende inszeniert das Spiel auch größer angelegte Schlachten.

Währungen. Versorgung bekommt ihr durch das Einnehmen fester Kommandopunkte und durch Depots, die sich hin und wieder auf der Karte finden. Die zweite Währung »Kriegsunterstützung« erhaltet ihr durch das Erfüllen von Nebenaufträgen. Während »Versorgung« schlicht bestimmt, wie viele Einheiten ihr in den Kampf werfen könnt (bessere Einheiten brauchen mehr Versorgung), schaltet ihr durch »Kampfunterstützung« entweder andere Einheitentypen frei oder errichtet Abwehrtürme mit euren Pionieren. Basenbau oder Ressourcensammeln gibt es in Terran Command dagegen überhaupt nicht. Die Herausforderung des Spiels ergibt sich daher stets aus der Frage, wie ihr eure Kontingente einsetzt, wann ihr wo vorrückt sowie aus der Steuerung der Einheiten selbst. Die haben nämlich manuell einsetzbare Spezialfähigkeiten und Sichtlinien, beziehungsweise Schusslinien. Insbesondere Letzteres ist ein wichtiger Faktor, der permanent eure Aufmerksamkeit erfordert.

Ich bin vorne! Nein, ich!

Grundsätzlich solltet ihr euch immer mit dem Attack-Move (rechter Mausklick bei gedrückter A-Taste) fortbewegen, sodass eure Einheiten alles zwischen sich und dem Zielpunkt angreifen. Doch dummerweise gibt es keine automatische Einheiten-KI, die Squads auseinanderzieht, wenn sie sich gegenseitig die Sicht versperren. Dadurch laufen Squads, die gerade nicht schießen können, nach vorne. In dem Moment, in dem sie die vorderste Einheit überholt haben, möchte nun diese Einheit wieder nach vorne, sodass

sich ein endloses Gerangel ergibt. Das führt dazu, dass die Armee als Ganzes zu schnell vorrückt. Solange ihr es mit wenigen Gegnern zu tun habt, ist das kein Problem, doch bei einer größeren Anzahl reicht der verursachte Schaden nicht mehr aus, sodass eure Truppen in den Gegner hineinlaufen.

Und wie ihr euch denken könnt, endet es nicht gut, wenn Fernkämpfer in einen Haufen Bugs mit messerscharfen Klauen stolpern. In solchen Momenten müsst ihr also eingreifen, die Truppen anhalten (Taste S) und händisch auseinanderziehen.

Dieses Interface! Grrr!

Die Squads sammeln im Verlauf einer Mission Erfahrung und steigen im Rang auf, der schließlich ein Upgrade gewährt. Ein Flotten-



Um Einheiten aufzufrischen oder neue herbeizuordnen, müsst ihr Kommandoposten einnehmen.



Pioniere räuchern ein Brutnest aus, das permanent neue Bugs generiert.



Höhenunterschiede sind wichtig, weil Einheiten Schusslinien haben.

Ein Tankerbug hält richtig viel aus und ist gegen normale Kugeln nahezu immun.



Wenn die Käfer mal nah heran sind, haben die MIs kaum noch eine Chance.

vieles, das naheliege oder zum Standardrepertoire eines RTS gehört, fehlt dieses Feature. Wenn ihr zum Beispiel zwei MI-Einheiten ausgewählt habt und die Spezialfähigkeit einer davon benutzt, wird auch für die zweite der Cooldown angezeigt. Ihr müsst die Einheit separat auswählen, um auch deren Fähigkeit einzusetzen. Da euch das Spiel aber im Interface nicht anzeigt, welche Einheit nun welche ist, müsst ihr euch umständlich durch alle Squads klicken.

Insgesamt ist das Einheiten-Interface, gelinde gesagt, eine Katastrophe. Dadurch ist es in hektischen Situationen unmöglich, die

Spezialfähigkeiten alle sinnvoll zu einzusetzen. Eine Pausenfunktion gibt es auch nicht. Außerdem fließt ein Großteil eurer Aufmerksamkeit sowieso in die richtige Positionierung der Squads. Neben der Schusslinienproblematik erscheinen im Verlauf der Kampagne nämlich Gegnertypen mit Angriffen, denen ihr besser ausweichen solltet.

Auch bei der Grafik hat Terran Command nicht viel zu bieten. Die gesamte Kampagne spielt auf oder in demselben Planeten. Die Umgebung hat wenige Details, und ein Wettersystem gibt es auch nicht. Und selbst die Inszenierung der Zwischensequenzen ist zwar stimmungsvoll, aber sehr einfach.

Immerhin ist der Soundtrack gut. Der ist ans Original nur angelehnt, gefällt mir persönlich tatsächlich aber sogar besser, besonders das Hauptthema, das etwas schwungvoller als im Film ist.

den ich nicht alles so ernst nehmen muss. Obwohl das Spielprinzip rudimentär ist, viele Komfort-Features und Bedienungselemente fehlen und nicht einmal die Story besonders aufregend ist: Ich habe es nicht bereut, dieses Spiel gespielt zu haben. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Starship Troopers: Terran Command ist das merkwürdigste Spiel, das ich in letzter Zeit getestet habe. Denn obwohl es viele, leicht identifizierbare schwere Fehler bei Gameplay und Interface begeht, hat es mich die meiste Zeit doch auch unterhalten. Das liegt mit Sicherheit an der Starship-Troopers-Lizenz, die mit ihrem parodistischen Hurra-Patriotismus meinen Sinn für Humor ganz gut trifft.

Und es liegt auch daran, dass es trotz schlechter Einheiten-KI Spaß macht, die Bugs aus dem Weg zu räumen. Terran Command ist wie ein Shooter, nur als Echtzeitstrategiespiel. Einfach mal den Kopf ein bisschen ausschalten und die Mobile Infanterie zum Sieg führen. Das hat was. Trotzdem muss aber auch klar sein, dass die allgemeine Qualität, etwa in Hinblick auf Grafik und Geschichte, zu wünschen übrig lässt. Ich würde das Spiel daher vor allem bei einem Sale empfehlen.

Viele Mängel, kein Totalausfall

Insgesamt hört sich das alles eher nach einem Totalausfall an, nicht wahr? Doch das ist Starship Troopers: Terran Command nicht. Denn auf seine krude Weise macht es dennoch Spaß. Ich musste mich durch die 19 Missionen nicht hindurchquälen, auch weil die Anforderung und die Abwechslung im Missionsdesign gegen Ende hin deutlich anziehen. Und dann ist da ja das Kern-Feature: Bugs abknallen. Es ist einfach befriedigend, sich durch die Wüste oder durch Tunnelsysteme zu schießen und die Karte von den Viechern zu säubern. Zwar ist die Steuerung der Einheiten manchmal richtig nervig, doch wenn ihr den Bogen raus habt und seht, wie sich der Boden vor euren Truppen in eine Todeszone verwandelt, ist das auf eine sehr einfache Weise unterhaltsam, ein bisschen wie in einem geradlinigen Shooter.

Natürlich hilft auch die Marke »Starship Troopers« mit dem eingängigen Design und dem seltsamen schwarzen Humor, durch

STARSHIP TROOPERS TERRAN COMMAND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 3115C / FX-4300
GTX 550 Ti / Radeon HD 6350
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700K / Ryzen 5 3600
GTX 1050 / Radeon RX 560
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



gelungener Soundtrack Lichtstimmung und Explosionseffekte detailarm Einheitenmodelle sehr ähnlich keinerlei dynamische Effekte

SPIELDESIGN



spaßiges Konzept Bau-Ausräuchern-Mechanik ergibt Sinn Sichtlinien bringen Tiefe Aussetzer der Einheiten-KI Interface suboptimal

BALANCE



Truppentypen gut balanciert erfordert unterschiedliche Methoden gegen Ende fordernd zu Beginn öde Planung bei Basis fast irrelevant

ATMOSPHERE / STORY



Optik der Filme kommt rüber Satire in Fed-Net-Einspielern präsent Handlung fehlt Satire Story blass keine Bindung zu Charakteren

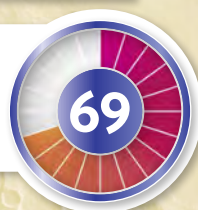
UMFANG



19 Missionen kein echter Basisbau kein Skirmish oder Multiplayer nur zwei Umgebungspaletten (Stadt oder Wüste) keinerlei Entscheidungen

FAZIT

Starship Troopers: Terran Command macht viele Fehler bei grundlegenden RTS-Tugenden. Trotzdem macht es Spaß.



Die Gilde 3

DER ARZTBESUCH ALS HIGHLIGHT

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Purple Lamp Studios** Termin: **14.6.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Fast fünf Jahre garte Die Gilde 3 in der Early-Access-Hölle. Der Release von Version 1.0 der Wirtschaftssimulation überrascht jetzt in jeder Hinsicht. Von Michael Sonntag

Spielerinnen und Spieler, es wird verkündet, dass Die Gilde 3 (endlich) da ist! Und das kann sehr wohl als Überraschung bezeichnet werden, wenn wir uns an die dunkle Vorgeschichte dieses Mischlings aus Rollenspiel und Wirtschaftssimulation erinnern. Bereits im Jahr 2014 angekündigt, brachte Entwickler Golem Labs im September 2017 eine derartig von Bugs geplagte Early-

Access-Version auf den Markt, dass jeder Kammerjäger schnell das Weite suchte. Publisher THQ Nordic musste handeln: Während Golem Labs auf »neue Abenteuer« geschickt wurde, erhielt das Ersatzstudio Purple Lamp die Aufgabe, das Spiel zu retten.

Vier Jahre später, am 14. Juni 2022, erfolgt der vollwertige und kaum noch für möglich gehaltene Release. Um dem Spiel trotz aller

Geschehnisse und Befürchtungen gerecht zu werden, entsandte GameStar den wohl fairen Tester – nämlich ein komplett unbeschriebenes Blatt im Gilden-Universum, dessen Urteil nicht durch unverarbeitete Early-Access-Albträume oder gar nostalgisch verklärte Vergleiche mit den Vorgängern beeinflusst werden könnte. Und als dieser Tester sage ich euch: Die Gilde 3 ist einzigartig, sperrig – und unabsichtlich komisch.



In Die Gilde 3 dreht sich alles um eine brummende Wirtschaft.



Sobald die Finanzen laufen, solltet ihr euer Glück in der Politik suchen.

Die Sims im Mittelalter, nur anders

Statt wie in anderen Strategiespielen ein Königreich von oben zu regieren, muss sich mein selbst erstellter Charakter in Die Gilde 3 das alles erstmal hart erarbeiten. Hierfür verwalte ich abwechselnd Wirtschaftsgebäude und gestalte gleichzeitig den Alltag meines Gildenmeisters in spe. Und wo beginnt dieser steile Weg zur Macht meistens? Richtig, im Schmutz, mit dem Verkauf von Kartoffeln, Beeren oder Eisen, je nachdem für welche Fähigkeiten und Branche ich mich anfangs entschieden habe. Sobald genügend fähige Personen für meinen Betrieb arbeiten und der Laden erste Gewinne abwirft, wird es Zeit, etwas für den Aufbau meiner Dynastie zu tun und einen geeigneten Ehepartner zu finden. Und das ging im Mittelalter alles noch viel zügiger als heute! Nach ein paar Komplimenten findet sich mein Charakter vor dem Traualtar wieder und kurz darauf auch schon im Bett, um die ersten Nachfahren zu zeugen.

Nach ein paar Spielstunden bin ich mehrere Ränge aufgestiegen, besitze einige ausgebaut sowie florierende Betriebe und be-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Kriege mit den Nachbarn führen wollt.
- ... ihr ungewöhnliche Genremischungen mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Wirtschaft mit vielen Variationen sucht.
- ... ihr von Going Medieval verwöhnt seid.

MEINUNG

Michael Sonntag
@ThanerosFactory



Die Spielidee spricht mich immer noch an, auch wenn ich Die Gilde 3 selten so spielen kann, wie ich das gerne würde. Die meiste Zeit bin ich mit Warten und Herumprobieren beschäftigt. Zudem spielt sich vieles nur auf der Zahlenebene ab, nur wenig davon wird auch wirklich im Spiel dargestellt. Hätte ich nicht diesen Traum von einer großen Gilde, hätte ich vermutlich schon längst das Handtuch geworfen. Bei allem, was ich geschrieben habe, könnte man verwirrt darüber sein, ob ich beim Spielen nun gelitten oder Spaß gehabt hatte. Irgendwie beides. Die Gilde 3 ist auf eine merkwürdige Weise unterhaltsam und spannend – und ich erwische mich ja trotzdem immer wieder dabei, große Pläne zu schmieden und mich zu fragen, wie das umsetzbar ist. Es gibt keine wirkliche Alternative für das, was Die Gilde 3 bietet, selbst wenn es das nicht gut macht. Aber mein Hunger danach ist geweckt. Scheitert es an der technischen Umsetzung? Ich finde viele Entscheidungen wie die automatisierte Wirtschaft fraglich. Warum mir die Kontrolle entziehen, wenn ich auf solche Details doch gerne Einfluss hätte? Mit dem Wissen, dass zwei Entwickler an diesem Spiel gearbeitet haben, bin ich über die merkwürdige Zusammensetzung aber überhaupt nicht verwundert.

kleide ein wertvolles Amt im Stadtrat – aus dem mich minütlich konkurrierende Familien abwählen wollen. Ganz nebenbei kommt mir zu Ohren, dass mein Sohn auf das Erbe gepfiffen hat, um sich jetzt zwei Straßen weiter als Dieb durchzuschlagen. Meine Tochter hat währenddessen nicht viel Glück bei der Partnersuche, meine Frau gewinnt zum vierten Mal eine Prügelei auf der Straße. Aus Langeweile zettelt eine Fehde gegen eine andere Familie an und tötet deren Oberhaupt neben seinem Wohnhaus. Als am nächsten Morgen sein Nachfolger auf die Straße tritt, verzieht er keine Miene und grüßt mich. Ähm ... gern geschehen?

Beginnt komplex ...

Der Early-Access-Albtraum ist (abseits manchmal zusammenclippender Personen und Kutschen) vorbei, aber ein Meisterwerk ist Die Gilde 3 nicht geworden. Selten ist das Spiel fordernd, oft ist es sehr entspannend, teilweise langweilig, und abgesehen davon ist die gesamte Zeit aufgrund der vielen kuriosen Situationen unabsichtlich lustig.

Allerdings: Wer solche Mischungen aus Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und nachbarschaftlichen Machtkämpfen sucht, wird keine Alternative finden. Die Gilde, sowohl die Reihe als auch der dritte Teil, ist einzigartig, aber eben auch einzigartig speziell. Das spürt man vor allem, wenn man



Dass ich das Oberhaupt einer feindlichen Familie niedergestreckt hatte, ließ die Umgebung völlig kalt.

sich die Gameplay-Bereiche im Einzelnen anschaut. Hierzu sei im Vorfeld gesagt: Wenn ihr dem Gras der doch recht schönen Spielwelt nicht beim Wachsen zusehen wollt, solltet ihr Die Gilde 3 auf der vierfachen Geschwindigkeit spielen, da alle Prozesse lange brauchen und sonst nicht viel passiert. Bis auf die ständigen Meldungen, die ihr aber auch auf normaler Geschwindigkeit nicht alle im Blick behalten könnt.

Das Wirtschaftssystem selbst fällt auf den ersten Blick überraschend komplex aus, weshalb Neueinsteiger das Tutorial definitiv in Anspruch nehmen sollten. Hat man den anfänglichen Kampf mit den Zahlen und das Geklicke in den Menüs gemeistert, fühlt man sich wie der mittelalterliche Wolf of Wallstreet und beginnt mit dem Verbessern und Austüfeln. Allerdings kann der Bereich auch durch die vielen automatisierten Abläufe irgendwann komplett ignoriert werden. Der wohlhabende Spielcharakter sieht sich dann verzweifelt nach Arbeit um, aber nach der Hochzeit bleibt ihm außer Motivationsreden und Wahlwerbung nicht mehr viel übrig – außer dann und wann per Kauf gesellschaftlich aufzusteigen. Und wenn er viel Glück hat, erkrankt er mal ernsthaft und darf den örtlichen Arzt aufsuchen.

Wie gewinnen?

Das gesamte Leben abseits des Wirtschaftens spielt sich sehr zweckmäßig ab und wirkt dafür, dass ihr ja eigentlich näher am mittelalterlichen Geschehen dran sein sollt, in keinsten Weise immersiv. Daran ändert auch die Third-Person-Perspektive nichts, wenn ich meine Figur zu Hause besuche und ihr dabei zusehen kann, wie sie sich angezogen mit unsichtbarem Wasser wäscht. Die Spielwelt wirkt lebendig, aber kaum etwas in ihr betrifft wirklich die Wirtschaft in den Menüs – oder ist schwer nachzuverfolgen. Die Gilde 3 erweckt die Phantasie, alles tun zu können, eine ganze Stadt aufzukaufen oder eine gegnerische Familie zu stürzen, aber wenn es dann an die Ausführung der eigenen Pläne geht, wird es knifflig. Wie ist es umsetzbar, und ist es überhaupt umsetzbar? Besonders clevere Manöver gelingen selten oder brauchen extrem viel Zeit. Der

beste Weg bleibt oft, einfach weiterzuwachsen und sich irgendwann zum obersten Herrscher wählen zu lassen.

Meine größte Hoffnung ist, dass der Multiplayer-Modus mit dutzenden anderen Spielern da eine Portion Chaos und Blut in die Friede-Freude-Eierkuchen-Plänkelei bringt. Da wir kaum kühne Mitstreiter fanden, konnten wir den Multiplayer leider nicht überprüfen. In der Voraussicht, dass die Server vermutlich nicht massenhaft gestürmt werden, empfehlen wir euch für eure Matches, euch mit anderen über den Die-Gilde-3-Discord oder andere Plattformen zu verabreden. ★

DIE GILDE 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

E4700 / Athlon 64 5800+
GTX 470 / Radeon HD 5850
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 750S / Phenom II X4 965
GTX 760 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ✓ viele Details ✓ glaubhafte Wettereffekte und Tag-Nacht-Wechsel ✓ gelungene Sprachausgabe
- ✗ schwache Modelle ✗ Figuren glitzten ineinander

SPIELDESIGN



- ✓ Wirtschaft motiviert ✓ Verwaltung und Charaktersteuerung ✓ politischer Aufstieg
- ✗ Aufgaben wiederholen sich ✗ wenig Interaktion mit Charakter

BALANCE



- ✓ komplexes Wirtschaftssystem ✓ gelungenes Tutorial
- ✗ Gewusel erschwert den Überblick ✗ zähes Spieltempo ✗ Automatisierung banalisiert Spiel

ATMOSPHERE / STORY



- ✓ idyllisches Dorf- und Stadtleben ✓ Familie überdauert Jahrzehnte
- ✗ ohne wirkliche Handlung ✗ unfreiwillige Komik ✗ zu viele Hinweise

UMFANG



- ✓ lange Kampagne und weitere Modi ✓ Multiplayer-Modus ✓ 13 Karten ✓ viele Berufszweige
- ✗ Wiederspielwert hält sich in Grenzen

FAZIT

Die Gilde 3 ist selten fordernd, oft entspannend und die meiste Zeit unfreiwillig komisch.



Diablo Immortal

EIN PAY2WIN-HÖLLENTrip

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr bereits mit Diablo 3 eine Menge Spaß hattet.
- ... ihr eine düstere Fantasy-Welt cool findet.
- ... ihr vor allem eine kurzweilige Kampagne wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Diablo 3 viel zu bunt war.
- ... euch Progressionsmechaniken nerven.
- ... ihr Pay2Win nicht unterstützen wollt.

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: **-**

Blizzard wird mit Diablo Immortal voraussichtlich weltweit bei dafür anfälligen Spielern wahnsinnig viel Geld verdienen, dafür aber Ruf bei alten Fans einbüßen. Von Fabiano Uslenghi

Hier bin ich wieder. Nachdem ich für die vergangene Ausgabe einen Vorabtest zu Diablo Immortal geschrieben habe (Wertungstendenz: 72 bis 75 Punkte), ist es nun an mir, ein finales Urteil zu fällen. Und das Wort Urteil trifft es gut: Auf Metacritic steht Immortal aktuell bei einem User-Score von 0,3 und wird damit sogar noch mehr abgestraft als Warcraft 3: Reforged. Aber – auch das gehört zur Wahrheit – im Apple App Store bewerten weitaus mehr Menschen das Spiel (in der Mobile-Version) mit 4,6 von fünf möglichen Punkten. Und im Google Play Store bewertet fast die Hälfte der User das Spiel mit fünf von fünf Sternen, allerdings bei einem verhältnismäßig geringen Durchschnittswert von 3,3. Egal wie man es dreht und wendet, wie sehr sich die Wahrnehmung von PC- und Mobile-Nutzern unterscheidet oder wie viel Aussagekraft man generell User-Wertungen beimisst: Das neueste Spiel von Blizzard polarisiert!

Dabei wird es sich kaum vermeiden lassen, dass unsere Wertung und Abwertung einigen ganz und gar nicht passt. Ich weiß, dass viele am liebsten null Punkte dort sehen würden – und dann noch eine Abwertung. Der größte Aufreger dürfte sein, dass ich mich dazu entschlossen habe, Immortal nicht die größte Abwertungskeule über den Kopf zu ziehen, die wir hier eigentlich im Schrank stehen haben. Denn laut unseren Abwertungsrichtlinien wären das stolze 15 Punkte. Ich habe mich nur für zehn Punkte entschieden. Aus folgenden Gründen.

Pay2Win

Blizzard hält daran fest, relevante Inhalte für das Verbessern der eigenen Klasse an ein Bezahlmodell zu koppeln. Am offensichtlichsten zeigt das der Umgang mit den legendären Edelsteinen. Gemeinsam mit den legendären Items sind diese Edelsteine der wichtigste Faktor für die Stärkung der eigenen Helden. Und auch, um möglichst variantenreiche Builds im Spiel zu garantieren. An-



Um alle Details während eines Kampfes aufzusaugen, müssen eure Augen ganz schön viel über den Bildschirm wandern.



Es ist möglich, legendäre Edelsteine herzustellen. Doch damit werdet ihr nie die Masse und Qualität erreichen, die ihr im PvP eigentlich braucht.

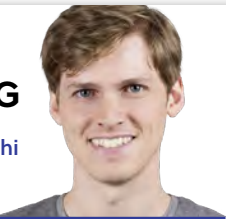
ders als legendäre Items gibt es diese Edelsteine aber fast nur als Belohnungen in den Ältestenportalen. Die sind auch nur dann garantiert, wenn ein legendäres Emblem eingesetzt wird. Für ein solches Emblem müssen Spielerinnen und Spieler jedoch normalerweise etwa 2,50 Euro hinblättern. Und viel wichtiger noch: Es gibt legendäre Edelsteine in unterschiedlicher Qualität. Für

den besten Character-Build sind legendäre Edelsteine mit der höchsten Anzahl an Sternen und dem höchsten Rang zwingend.

Um einen neuen Rang zu bekommen, müssen wir noch mehr von diesen Edelsteinen sammeln und diese dann opfern. Und da alle, die kein Geld ausgeben wollen, nur eine minimale Chance haben, diese Steine zu bekommen, wird es praktisch unmöglich,

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Diablo: Immortal ist im Endgame ein Schwarzes Loch, das mit jedem noch so perfiden Trick versucht, euch das Geld aus der Börse zu ziehen. Und dieses Loch hört auch nicht auf. Es geht immer tiefer und tiefer und tiefer. Das ist deshalb schade, da hier eben im Ansatz ein gutes und aufwändig entwickeltes Spiel drinsteckt. Klar, gerade auf dem PC kann Immortal spielerisch nicht mit anderen Action-RPGs mithalten. Es hat aber viel von dem, was man von Diablo kennt, lässt ein paar bekannte Gesichter auftreten, hat ein paar echt coole Fähigkeiten parat und macht eben einige Stunden lang durchaus Spaß. Das reicht nicht, damit sich Immortal im hohen Himmel der Action-Rollenspiele einnisten kann. Aber die Pay2Win-Mechaniken katapultieren es in die brennenden Höllen.

im PvP oder bei den Herausforderungsportalen mitzuhalten. Nur wer Geld ausgibt, kann im Endgame überhaupt mitspielen. Falls nicht, könnt ihr euch viele Aktivitäten nach Level 60 eigentlich schenken. Ihr werdet hier kaum Erfolge feiern. Nur wer locker mit ein paar Freunden ungezwungen Monster jagt, kann hier noch kostenlos Spaß haben.

Das ist Pay2Win, das sich als Pay2Progress tarnt, und Pay2Progress, das wiederum Glücksspielmechaniken verschleierte. Denn selbst wenn ihr Geld ausgibt, sind die gefundenen Edelsteine nicht immer die, die ihr gerade braucht. Ohne Geld und Glück werdet ihr entsprechend früher oder später auf eine harte Paywall prallen, an der es selbst mit größter Geduld und längster Spielzeit kein Vorbeikommen gibt. In Kombination mit den Item-Paketen im Store, den undurchsichtigen Währungen und den hohen Preisen zieht Blizzard hier alle Register, die im Free2Play-Mobile-Sektor zwar traurigerweise gang und gäbe sind, aber eben auch völlig zu Recht in der Kritik stehen.

Nicht alle sind betroffen

So verdammungswürdig diese Form des Pay2Wins in einem Spiel mit PvP und Ranglisten auch sein mag, nicht alles ist mit Pay2Win-Mechaniken durchsetzt. Denn auch in der finalen Version bleibt die Kampagne von jeglicher Bezahlgängelung verschont. Es ist möglich und sogar zu einem gewissen Grad unterhaltsam, sich einfach durch die Kampagne zu kämpfen und einen Charakter bis Level 60 aufzusteufen. Soltet ihr danach noch dranbleiben wollen, geht es ins Endgame, und erst hier bekommt ihr Probleme, solltet ihr keinen Cent ausgeben wollen.

Die Kampagne bemüht sich nicht einmal sonderlich, mich penetrant immer wieder zum Geldausgeben zu verleiten. Sie stellt mir zwar die Mechaniken vor, aber ich brauche keine legendären Edelsteine, um das



Das UI der PC-Version wirkt durch die viel zu großen Elemente schnell überladen und unübersichtlich.

Ende der Geschichte zu sehen. Klar, der Grind und das damit verbundene Erledigen von Battle-Pass-Herausforderungen soll gezielt die Hemmschwelle senken, ein wenig Geld für den Pass auszugeben. Doch hier passt das Verhältnis zum Gegenwert, wenn man es mit anderen F2P-Titeln vergleicht.

Immortal richtet sich mit seinem Bezahlmodell an die, die noch lange nach der Kampagne weiterspielen. Und die werden dann auf üble Art zum Geldausgeben animiert. Doch davor bekommt ihr gratis eine im Vergleich mit Diablo 3 zwar runtergedumpte und langweilig erzählte, aber umfangreiche und auch ohne Geldausgaben halbwegs unterhaltsame Action-Rollenspielkampagne.

Ein paar Worte zur Grundwertung

Aufmerksamen Leserinnen und Lesern wird aufgefallen sein, dass ich für meine finale Wertung noch ein paar Punkte tiefer gegangen bin, als ich in der Prognose angegeben hatte. Das hat zu großen Teilen damit zu tun, wie umständlich sich die PC-Version im Vergleich zu einem »normalen« Diablo spielt. Da mein ursprünglicher Eindruck komplett auf dem Mobile-Gerät basierte, war ich etwas besser unterhalten. Wir wollen mit unserer Wertung aber die PC-Version abbilden, und die spielt sich nun mal äußerst hakelig. Sowohl mit dem Controller als auch mit Maus und Tastatur. Blizzard hätte gern, dass wir auch in der Beta-Version Geld ausgeben. Und damit muss es sich den Ansprüchen stellen, die wir an jedes PC-Spiel haben.

Ein weiterer Grund für die etwas tiefere Wertung sind Erkenntnisse, die erst beim Spielen während des Live-Betriebs hervorgetreten sind. Dazu gehören die nervigen Paragon-Stufen der Server, die alle Spielerinnen und Spieler mit einer höheren Stufe drosseln und somit ein Weiterspielen fast schon sinnlos machen. Aber auch in Sachen Atmosphäre macht Immortal aktuell etwas weniger her, als ursprünglich von mir auf Basis des Testbetriebs mit verhältnismäßig wenig Usern auf den Servern antizipiert. Es wirkt einfach immersionsbrechend, wenn ständig irgendwelche anderen Charaktere um meine Spielfigur herumtanzen, mir Feinde vor der Nase weglassen oder bei Bosskämpfen in den Hub-Welten gegen unsichtbare Feinde antreten. Das drückt gewaltig

auf die Stimmung und ist ein nerviges Symptom des MMO-Ansatzes, der jetzt mit Tausenden Charakteren mehr ins Gewicht fällt als bei dem begrenzten Vorabzugang. Unter dem Strich mag Blizzard mit Diablo Immortal vielleicht immense wirtschaftliche Erfolge feiern. Aus Sicht eines Serien-Fans hätte das Studio dennoch kaum mehr falsch machen können. Diablo Immortal ist kein katastrophal schlechtes Action-Rollenspiel, aber eine katastrophale Enttäuschung. ★

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



- abwechslungsreiche Areale
- sehr gut vertont und musikalisch untermalt
- ansehnliche Modelle
- Angriffe ohne Wucht
- detaillierte Texturen

SPIELEDISIGN



- Klassen mit Unterschieden
- Kämpfe motivierend
- nervige Levelblockaden
- uninteressante Stufenaufstiege
- umständliche PC-Steuerung

BALANCE



- Klassen mit Stärken und Schwächen
- Spielmechaniken gut erklärt
- erster Durchlauf anspruchlos
- zäher Grind
- demotivierende Server-Levels

ATMOSPHERE/STORY



- Diablo-Atmosphäre
- gute Dialoge
- keine packende Story
- wenig interessante Charaktere
- Shared World drückt auf die Atmosphäre

UMFANG



- viele Gegenstände
- unterschiedliche Aufgaben
- viele Progressionsoptionen
- einige Inhalte ohne Echtgeld sinnlos
- manche Aktivitäten repetitiv

ABWERTUNG

Wir werten Diablo Immortal für seine teils ziemlich nervigen Pay2Win-Mechaniken um zehn Punkte ab.

FAZIT

Diablo Immortal hat ein solides und spaßiges Fundament, scheitert aber am aufgezwungenen Grind und seinen P2W-Systemen.

68

-10

58

The Quarry

186 ENDEN

Genre: **Horror-Adventure** Publisher: **Supermassive Games** Entwickler: **Supermassive Games** Termin: **10.6.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Der Until-Dawn-Nachfolger sieht grandios aus und wirbt mit unzähligen möglichen Storyverläufen. Aber diese Entscheidungsfreiheit hat ihren Preis. Von Luis Teschner

Mit Horror ist das eine paradoxe Sache: Wollen wir uns gruseln oder nicht? Einerseits sind Angst und Schrecken nicht die angenehmsten Gefühle. Andererseits gehört ein bisschen Panik einfach dazu und, wenn Horror draufsteht, wollen wir auch Horror drin haben. The Quarry, der geistige Nachfolger des PlayStation-exklusiven Überraschung-Hits Until Dawn, gehört eher zur sanfteren Kategorie und konnte uns trotz gelegentlicher Jump Scares und freudigem Blutgespritze nur selten wirklich schocken.

Für Gänsehautmomente sorgen eher die gelungenen und wunderbar peinlichen Teenie-Charaktere, die uns auch ohne Panik bestens unterhalten. Weil uns The Quarry wie Until Dawn viel Kontrolle überlässt, können wir die jugendlichen Irrungen und Wirrungen ganz nach Belieben steuern und sind dafür verantwortlich, wer das ganze Chaos am Ende überlebt und wer nicht. Allerdings gibt es im Spielverlauf auch immer wieder Längen, die unsere Lust, die 186 (!) unterschiedlichen Enden auszutesten, etwas hemmen.

Unkompliziert, aber effektiv

Im Prolog begrüßen uns ein recht schmalziger Popsong von Ariana Grande und einige aufwändige Kamerafahrten durch dichten Wald samt atmosphärischer Nachtstimmung. Ziemlich beeindruckende und teuer aussehende erste Minuten. Wir lernen das junge Paar Laura und Max kennen, das sich auf dem Weg zum Hackett's Quarry Sommer-



Unsere Teenie-Helden spielen beim Lagerfeuer Wahrheit oder Pflicht. Mit Küssen!

camp völlig verfahren hat. Die beiden streiten ein wenig, und schnell erkennen wir die wohl größte Stärke von The Quarry: Es sieht super aus! Mimik und Gestik der Charaktere sind glaubhaft, und eine fixe Google-Suche verrät: Die Charaktere sind ihren echten Schauspielern wie aus dem Gesicht geschnitten.

Einen kleinen Autounfall später stolpern wir dann als Laura durch den düsteren Wald, und das Spiel übergibt uns für den restlichen Spielverlauf das Lenkrad. Wenn wir das Geschehen in filmischen Sequenzen nicht gerade durch Dialogoptionen beeinflussen, erkunden wir die Umgebung auf der Suche nach Hinweisen, die uns verraten sollen, was hier eigentlich los ist.

Sobald es dramatisch wird, entscheiden in der Regel simple Quick-Time-Events über

Leben und Tod. Die Herausforderung besteht eher darin, aufmerksam zu bleiben, die Teenager stolpern ebenso präzise wie gern mal überraschend in sämtliche Fallen, die das Horrorszenario anbietet.

Kevin allein ... im Steinbruch

Im ersten Kapitel lernen wir unsere (bald) geliebten Hauptcharaktere kennen. Das Hackett's Quarry Sommercamp ist vorbei, die Betreuer machen sich bereit zur Heimfahrt. Wäre da nicht Holzkopf Jacob, der eine letzte Nacht mit seiner Sommerliebe Emma ver-



Nicht nur Horror: In The Quarry geht es durchaus auch emotional her.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ein filmisches Spiel genießen wollt.
- ... ihr Wert auf Atmosphäre und Optik legt.
- ... euch peinliche Teenies unterhalten.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr anspruchsvolles Gameplay sucht.
- ... ihr mit Horror nichts anfangen könnt.
- ... ihr einen riesigen Wiederspielwert erwartet.

bringen will, den Van sabotiert und so alle vor der sicheren Heimfahrt bewahrt.

Der Compleiter Chris Hackett flieht zwar alle an, die gesamte Nacht im Gebäude zu verbringen, hat seine Rechnung allerdings ohne die Unvernunft der Jugend gemacht. Die Rasselbande will viel lieber eine Lagerfeuerparty veranstalten und gemeinsam in Erinnerungen schwelgen.

Dank der Technik und der gut gewählten Schauspieler und ihrer Stimmen fühlen wir uns schnell mit den Figuren verbunden und verlieren uns im typischen Beziehungsgeflecht. Wir haben Lieblinge (in unserem Fall Angeber Dylan und Außenseiter Ryan) und sind trotz der recht langen Exposition nicht gelangweilt. Wenn die Nacht erstmal anbricht und es langsam ungemütlich wird, haben wir unsere Charaktere längst lieb gewonnen und kämpfen vergnügt um ihr Leben.

Etwas bitter im Nachgeschmack

Während die ersten fünf Stunden von The Quarry ein angenehmes Tempo und eine plausible Geschichte vorlegen, verliert es sich in der zweiten Spielhälfte teilweise im Chaos. Die Geschichte wird gleichzeitig vorhersehbarer und absurder. Außerdem wer-

Bei Tag und bei Nacht ist der Hackett-Steinbruch eindrucksvoll beleuchtet.

den regelmäßig neue Charaktere eingeführt, die gar nicht nötig gewesen wären. Das sorgt für ermüdende Längen, die der Spannung den Wind aus den Segeln nehmen und in der Endphase eines filmischen Horrorspiels überhaupt nichts zu suchen haben.

Wenn wir nicht jederzeit achtsam entscheiden und agieren, sterben uns so langsam außerdem die Charaktere weg. Im Grunde eine spannende Mechanik – allerdings haben »gerettete« Charaktere eine auffällig dünne Rolle. Das ist etwas ungeschickt gelöst, denn wir wollen unsere Lieblingscharaktere nach ihrem Überleben doch erst recht in Aktion sehen. So fühlen sich selbst dramatische Tode irgendwann fast irrelevant an, weil es für den Verlauf der Story überraschend wenig Unterschied macht, welcher Teenie überlebt und welcher nicht.

Ähnliches gilt für das Finale. Die viel beworbenen 186 Enden klingen auf dem Papier eindrucksvoll. In der Praxis enttäuschen simple Textfelder, die uns recht trocken informieren, welche Charaktere gestorben sind und woran. Warum gibt es hier keinen Ausblick darauf, wie die Überlebenden weitermachen? Das ganze Spiel besteht aus filmischen Sequenzen, deshalb haben wir zumindest einen kurzen Abspann erwartet. So wirkt es, als hätten wir unsere Lieblinge völlig umsonst durch diese (für sie) furchtbare Nacht gepeitscht, denn am Ende wirken sie so tot wie ihre gefallenen Freunde.

Ein kleines Dankeschön in Form einer letzten Szene hätte The Quarry abgerundet und uns nicht mit diesem bitteren Nachgeschmack zurückgelassen, den das Spiel gar nicht verdient hat. Denn vor allem in den ersten Spielstunden überzeugen uns Technik und Grafik durchaus, und wir sind gespannt, wohin es unsere Gruppe führen

wird. Wenn wir dann rausfinden, dass es praktisch nirgendwohin geht, sind wir enttäuscht und wünschen uns mehr für die eigentlich gelungenen Charaktere. ★

THE QUARRY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3570 / FX-8350
GTX 780 / RX 470
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i9 10900K / Ryzen 7 3800XT
RTX 2060 / RX 5700
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gläubhafte Mimik und Gestik
- hochwertiges Szenendesign
- passende Schauspieler
- übersichtliche Menüs
- Setting nutzt Grusel nicht aus

SPIELDESIGN



- viele Freiheiten
- gute Mischung aus Spielelementen
- jeder Charakter steuerbar
- Todesmechanik unbefriedigend
- Erkundung manchmal öde

BALANCE



- Figuren unterscheiden sich
- guter Einstieg
- Action und Story wechseln sich ab
- Hinweissuche ohne Auswirkung
- wenige Herausforderungen

ATMOSPHERE / STORY



- gelungenes Tempo zu Beginn
- genretypische Charaktere
- witzige Dialoge
- gelungene Lichtstimmungen
- zum Ende erzählerische Schwächen

UMFANG



- 186 verschiedene Enden
- zehn Stunden Spielzeit
- viele Areale
- Enden unkreativ
- mäßiger Wiederspielwert

FAZIT

Visuell überzeugendes Teenie-Horrorsspektakel, dem am Ende trotz hoher Entscheidungsfreiheit etwas die Puste ausgeht.



MEINUNG

Luis Teschner
@LuisTeschner



Am meisten gespannt war ich in The Quarry ja auf Brenda Song, die die Rolle der Kaitlyn übernimmt und die ich das letzte Mal vor ewigen Zeiten in »Hotel Zack und Cody« gesehen hatte. Das ist überraschend bezeichnend für meinen Eindruck von The Quarry, denn die Charaktere waren für mich das deutliche Highlight des Spiels. Durch Motion Capturing sind Mimik und Gestik so realistisch wie nie, die Schauspieler haben viel Spielraum und können sich wunderbar entfalten. Als dann aber viele der Charaktere nach der Hälfte des Spiels kaum noch vorkamen, war ich etwas verwundert. Die dadurch entstehende Leere kriegt The Quarry nicht mehr richtig gefüllt, und dann fallen die existierenden Mängel erst richtig auf: zu wenig Horror, irrelevantes Gameplay, Logikfehler. Ich hätte lieber ein oder zwei Charaktere weniger gehabt, die aber dann alle bis zum Ende Hauptrollen spielen. Und bitte: Gebt mir ein befriedigenderes Ende, das nicht so viel offenlässt.

Autobahn Polizei Simulator 3

TYPISCH DEUTSCH?

Genre: Berufssimulation Publisher: Aerosoft Entwickler: Z-Software Termin: 23.6.2022 Sprache: Deutsch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 30 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

Polizeiarbeit ist sinnvoll und kann spannend sein: Dieses Gefühl möchte der Autobahn Polizei Simulator 3 vermitteln. Ob das klappt? Von Mario Donick

Berufs- und Lebenssimulationen kranken immer wieder an den gleichen Problemen. Sie haben unterdurchschnittliche bis schlechte Performance, sichtbare Kompromisse in der grafischen Gestaltung, teils grobe Bugs und einen oft monotonen Spielablauf. Trotzdem erfreuen sie sich wegen ihrer Thematiken großer Beliebtheit. Man kann auch sagen: Fans solcher Spiele – zu denen auch der Autor gehört – sind leidensfähig.

Auch Z-Softwares Autobahn Polizei Simulator 2 von 2017 war ein unfertiges Spiel mit Fehlern, schlimmer KI der Verkehrsteilnehmer und schlechter Performance. Doch immerhin das Spieldesign war recht abwechslungsreich. Viele Missionstypen, mehrere gar nicht schlecht inszenierte Spezialmissionen und eine Rahmenhandlung machten zeitweise Spaß. Das fanden offenbar auch genügend Spielerinnen und Spieler sowie das Bundesverkehrsministerium (das unterstützte das Spiel mit einer Förderung), denn nun steht ein dritter Teil im virtuellen Laden.

Wie echte Polizeiarbeit?

Am Spielprinzip wurde kaum etwas geändert. Weiterhin nehmen wir in einem deut-

Grüne Welle: Im Vorgänger funktionierten die Ampeln bei Veröffentlichung nicht; das macht der Autobahn Polizei Simulator 3 besser.



schen Autobahnidyll an Verfolgungsjagden teil, sperren Straßen ab, befragen Unfallopfer und machen Fotos und Skizzen vom Unfallort. Dabei begleitet uns unser stets faul rumstehender und trotzdem sehr arroganter Partner (ehrlich, der ist so unsympathisch, dass uns die kleinen privaten Dialoge mit ihm nicht interessiert haben). Erfolgreiche

Missionen und erledigte Sammelaufgaben bringen Erfahrungspunkte. Damit steigen wir bis auf Rang 50 auf und schalten weitere Missionsvarianten frei: Die Auffahrunfälle werden größer, die Delinquenten in Verfolgungsjagden rücksichtsloser.

Im Prinzip sind die Missionen simple Minispiele, deren Muster sich zu schnell abnutzen. Die Unfallermittlung beispielsweise besteht immer aus den gleichen Schritten: Absperrhütchen millimetergenau platzieren, Autos und Wrackteile fotografieren, Beweistücke einsammeln, Unfallskizze millimetergenau anlegen sowie Unfallopfer zum Hergang befragen. Wenn wir nichts vergessen und alle Dialogoptionen ausschöpfen, ist der Unfall schnell aufgeklärt. Ziel ist ein Geständnis für maximale Erfahrungspunkte.

Leider ist die Missionslogik manchmal verboggt. Die korrekte, vom Spiel erwartete Unfallskizze entspricht nicht immer dem tatsächlichen Bild auf der Straße. Und wenn wir den Fehler machen, Beteiligte nach einem bereits erfolgten Geständnis erneut zu befragen (man ist ja neugierig, welche Dialoge es noch gibt), dann können wir an plötzlichem Gedächtnisverlust erkranken



Um die vollen Erfahrungspunkte bei einer Unfallmission zu bekommen, müssen die Hütchen zur Absperre sehr exakt platziert werden.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch »Alarm für Cobra 11« zu actionlastig ist.
- ... ihr viele Schwächen verzeihen könnt.
- ... ihr monotone Einsätze meditativ findet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ein realistisches Fahrgefühl sucht.
- ... ihr ein fertiges Spiel erwartet.
- ... ihr auf atmosphärische Welten steht.

MEINUNG

Mario Donick
@mariodonick



Der Autobahn Polizei Simulator 3 ist ein Proof of Concept, dessen Potenzial vor allem in den Spezialmissionen durchscheint. Da sieht man: Hier versteckt sich irgendwo tief drin ein gutes Spiel. Der dritte Teil vermeidet die allergrößten Aussetzer des Vorgängers. Allerdings ist das Spiel nicht fertig. Immer noch gibt es Bugs, die leicht vermeidbar erscheinen. Daneben ist auch die schlechte Performance auffällig – egal wie die Grafikeinstellungen sind.

Besonders sauer aufgestoßen sind mir aber fehlende Features, die in Beschreibungen und Hilfetexten angesprochen werden. Wieso wird in Aufgaben explizit von der »Tagschicht« geredet, wenn es keine Nachtschicht gibt? Warum spielt eine Storymission »abends«, wenn im Spiel dann trotzdem Mittag ist? Bitte, liebe Entwickler und Publisher, nehmt euch die Zeit und investiert das Geld, um eure Spiele mehrfach komplett durchzuspielen, und bezahlt professionelle Beta-Tester, die wissen, wie man so was macht und worauf man dabei zu achten hat! Oder entscheidet euch für das Early-Access-Modell. Es ist einfach schade, wenn ein vielversprechendes Spiel wegen Zeit- und Release-Druck einen unnötig schlechten ersten Eindruck macht.

und die Mission bei unserem Kollegen mit »Tja, keine Ahnung.« abschließen, obwohl eigentlich schon alles aufgeklärt war.

Alle fünf Levels wird eine besonders aufwändig inszenierte Spezialmission freigeschaltet, dann müsst ihr etwa freilaufende Kühe wieder einfangen. Außerdem wird nach und nach mehr von der Rahmenhandlung aufgedeckt. Die Spezialmissionen und die Story sind das Salz in der Suppe des Polizeialltags, und wir haben irgendwann nur noch möglichst schnell aufgelevelt, damit es wieder interessant wurde.

Besonders schnell gibt es Erfahrungspunkte auf dem Verkehrsübungsplatz: Ein paar Mal im Slalom oder Kreis gefahren, und schon hat man genug für den Levelaufstieg. Das geht einfacher und schneller als die eigentliche Polizeiarbeit. Eigentlich soll es auch einen Schießstand geben, aber der ist offenbar noch nicht fertig. Alternativ investieren wir Erfahrungspunkte in einen heutzutage unvermeidlichen und erwartbar belang-



Abführmittel: Im Polizeibus ist viel Platz für die Bösen.

losen Forschungsbaum. Damit schalten wir neue Fahrzeuge frei und verbessern unsere Spielfigur zum Beispiel mit mehr Dialogoptionen oder mehr Munition.

An Fahrzeugen gibt es übrigens den Streifenwagen, einen SUV, einen Kleinbus und ein Zivilfahrzeug. Die Vehikel fährt ihr am besten mit Gamepad, um etwas mehr Kontrolle über die schwammige Steuerung zu haben; die Lenkradsteuerung funktioniert noch nicht, obwohl das Lenkrad in den Einstellungen schon angezeigt wird.

Verbesserte Charaktere, öde Open World

Anders als im Vorgänger können wir unseren Charakter nicht mehr beliebig frei gestalten, sondern wählen aus einigen Presets aus. Das soll verhindern, dass allzu krude (und damit hässliche) Kombinationen entstehen. Auch die NPCs haben in Hinblick auf Kleidungsstil und Frisuren etwas mehr Geschmack gelernt. Die Modelle und Animationen der Figuren wurden sichtlich verbessert. Leider sorgen seltsame Kameraperspektiven immer noch dafür, dass wir mitunter direkt in die Schädel der Figuren schauen können.

Die Spielwelt ist ein typisch deutsches Autobahndiell, landschaftlich irgendwas zwischen Ruhrgebiet und Schwarzwald. Unser Revier liegt am Rand eines Gewerbegebiets. Von der dazugehörigen Stadt, dem Industriegebiet oder dem Strand sehen wir nur ein paar Ausläufer im Hintergrund. Die Karte ist nicht sehr groß, aber durch den Eins-zu-eins-Maßstab sind doch längere Fahrten nötig, um zum Einsatzort zu gelangen – an sich eine schöne Gelegenheit, legal schnell zu fahren. Die Grundanlage der Karte gefällt uns, obwohl sie mit Tempo 200 wirklich schnell erkundet ist. Leider ist die optische Umsetzung sehr schlicht, sodass es nur wenig Spaß macht, sich die Welt näher anzuschauen oder die Fotosammelaufgaben auszuführen. Es sieht alles sehr schablonenhaft und flach aus.

Der Autobahn Polizei Simulator 3 verwendet weiterhin die Unity-Engine, was zwar kostengünstig, aber nicht unbedingt die beste Wahl für diese Art von Spiel ist. Ande-

re Berufssimulatoren, etwa Astragons Police Simulator: Patrol Officers, setzen mittlerweile auf die Unreal Engine 4. Auch mehrere Aerosoft-Spiele wie der Fernbus Simulator, The Bus, TramSim und sogar der noch nischigere Straßenmeisterei Simulator verwenden die Unreal Engine. Die Ergebnisse solcher Spiele sind zwar auch weit entfernt von AAA-Produktionen, aber immerhin zaubern sie atmosphärische Licht- und Wettereffekte auf den Bildschirm. Der Autobahn Polizei Simulator 3 hinkt hier leider hinterher. ★

AUTOBAHN POLIZEI SIMULATOR 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500K / FX 6300
GTX 1050 Ti / Radeon R9 570
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 5 2600
GTX 1660 / RX 5600 XT
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ schöne Automodelle ➤ gute Sprecher, nette Musik ➤ sterile Grafik ➤ Cockpit nicht richtig ausgestaltet ➤ ungünstige Kameraperspektiven

SPIELDESIGN



➤ schöne Grundidee ➤ interessante Spezialmissionen ➤ fehlende Features und Bugs ➤ normale Missionen schnell öde ➤ unnötige Sammelaufgaben

BALANCE



➤ schnell erlernbar ➤ gute Tutorials und Hilfetexte ➤ Schnellreise kürzt Fahrten ➤ zu leicht ➤ Erfahrungspunkte und Forschungsbaum unausgewogen

ATMOSPHERE / STORY



➤ Rahmenhandlung ➤ manchmal interessante Dialoge ➤ leblose Spielwelt ➤ keine KI-Polizei unterwegs ➤ keine richtige Nachtschicht

UMFANG



➤ freischaltbare Fahrzeuge ➤ Größe der Spielwelt in Ordnung ➤ nominell viel zu tun ➤ Spielzeit gestreckt ➤ 50 Charakterlevels sind zu viel

FAZIT

Der dritte Teil der Reihe ist besser als der Vorgänger, aber hat noch viel Luft nach oben.





Die beliebteste Erzählstruktur

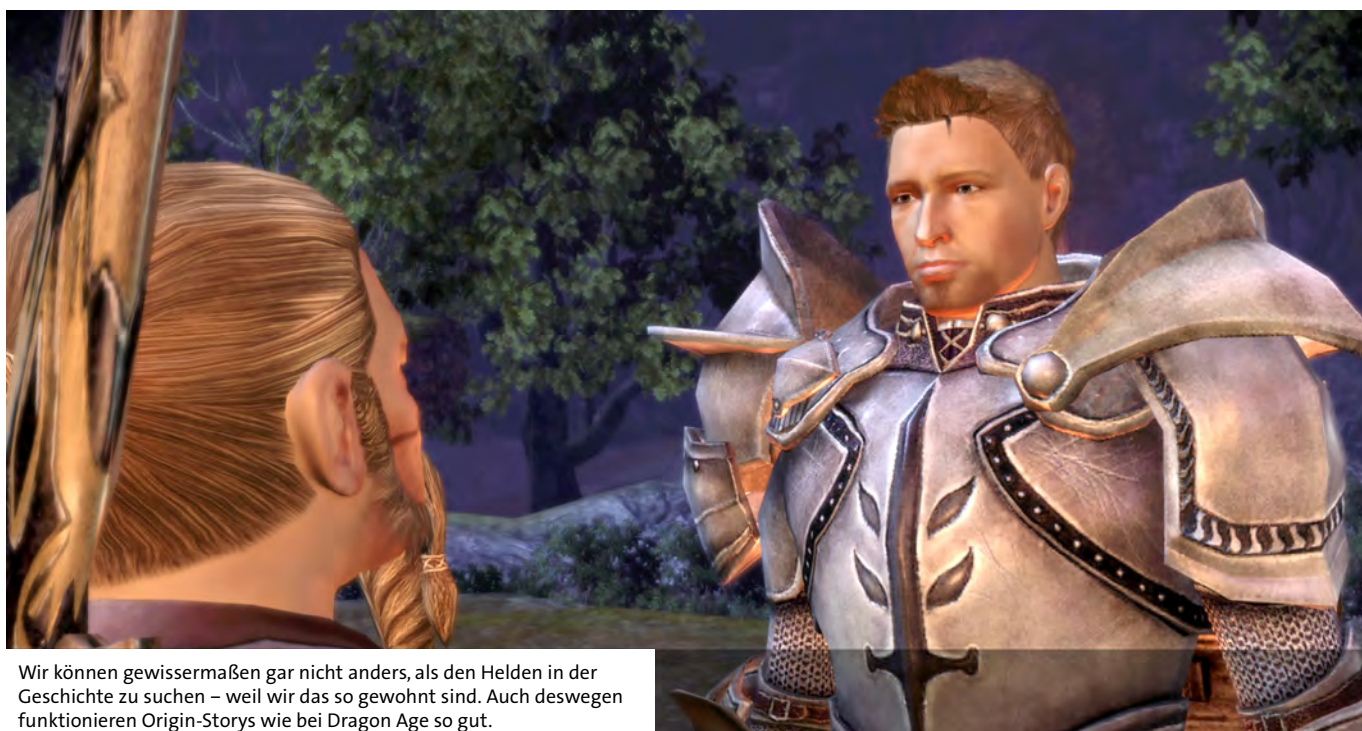
DAS PROBLEM DER HELDENREISE

From zero to hero — ein typisches Narrativ, das nicht nur Spielstories unnötig einschränkt, sondern auch für uns und unsere Sicht auf die Welt gefährlich werden kann. Von Nora Beyer

Vom Tellerwäscher zum Millionär. Vom Niemand zum Jemand. Von der Ausgestoßenen zur Heldin. Wir kennen das aus unzähligen Rollenspielstories und auch aus vielen anderen Spielegenres: Unsere Hauptfigur startet als Niemand und arbeitet sich dann, Schwerthieb für Schwerthieb, Schuss für

Schuss, Sprung für Sprung geradewegs nach oben. Wir sammeln Feinde, Leben, Ausrüstung, leveln auf, kommen weiter. Die Erfolgskurve: streng monoton steigend. Das Selbstverständnis dabei: Wenn wir uns nur genug anstrengen, werden wir erfolgreich. Eine Logik, die einen ungesunden Umkehr-

schluss in sich trägt. Denn wenn wir nicht erfolgreich sind, haben wir uns eben einfach nicht genug angestrengt, waren nicht gut genug. Eine Logik, die, auf die reale Welt angewendet, oft zynisch wirkt. Das meinen Sozialwissenschaftler wie Francis Seeck, die zum Thema Klassismus forscht, also dazu,



Wir können gewissermaßen gar nicht anders, als den Helden in der Geschichte zu suchen – weil wir das so gewohnt sind. Auch deswegen funktionieren Origin-Stories wie bei Dragon Age so gut.



Frühere Figuren der Literatur wie Don Quijote – im Bild – oder auch die Lara Croft der ersten Tomb-Raider-Teile waren eher statisch angelegt. (Quelle: Illustration von Jules David via imago stock&people)

wie sich Gesellschaften strukturieren. Im März dieses Jahres sagt Seeck im Gespräch mit Deutschlandfunk Kultur: »Wir leben in einer Gesellschaft, in der immer gesagt wird: Wer sich nur anstrengt, kann alles schaffen. Dadurch geben sich Menschen oft selbst die Schuld, wenn sie in Armut leben oder von Sozialleistungen abhängig sind.«

Gerade weil Spiele interaktiv sind, uns also noch mehr miteinander als Bücher oder Filme, kann das hier noch deutlichere Spuren in uns hinterlassen. Und problematisch werden. Wir haben bei Wissenschaftlern, Spieleentwicklern, Narrative Designern und Autoren nachgefragt: Was genau ist das

Problem? Und wie könnten es Spiele zukünftig vielleicht besser machen?

Auf zur Heldenreise

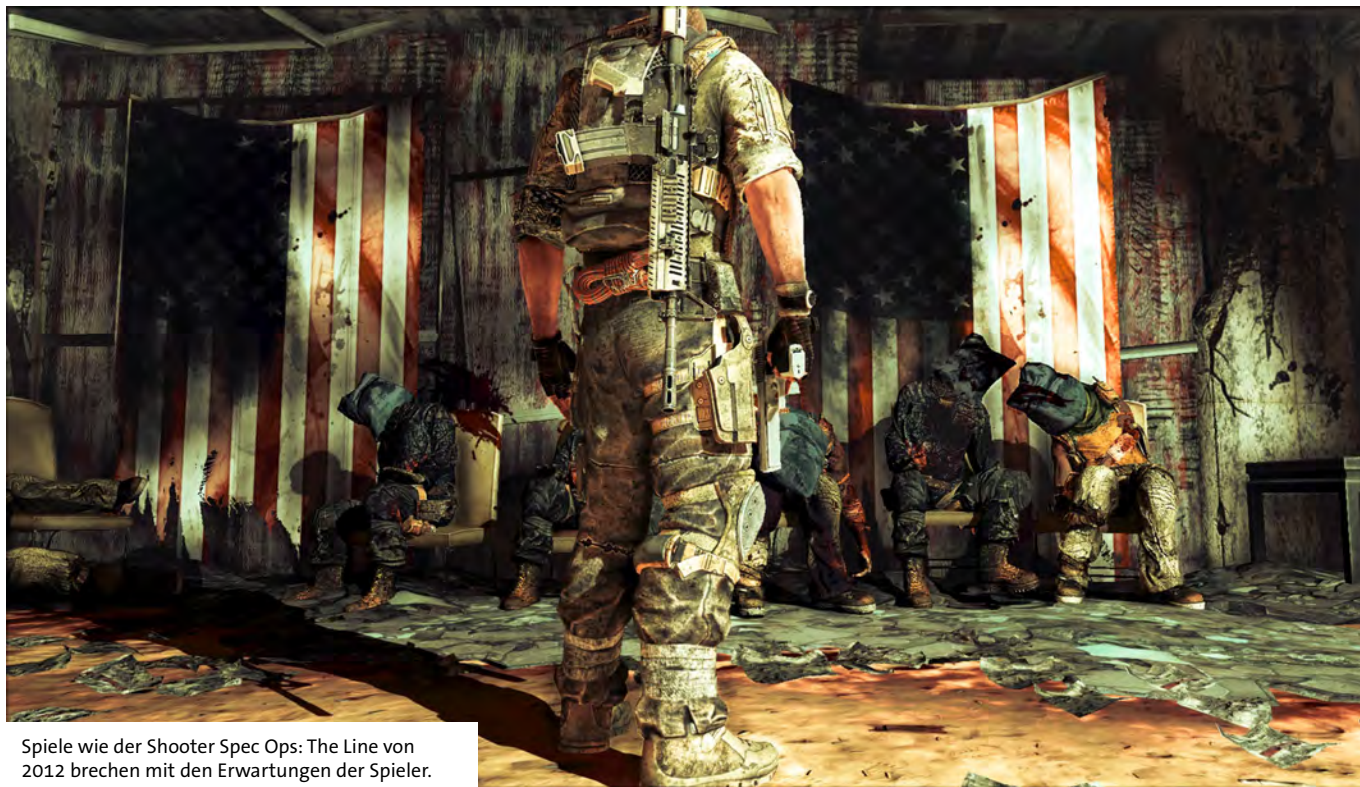
Eng verknüpft mit dem Vom-Tellerwäscher-zum-Millionär-Konzept ist die klassische Heldenreise. »Die Heldenreise, auch Monomyth genannt, ist durch Joseph Campbell bekannt geworden«, erklärt Lena Falkenhagen, Roman- und Spieleautorin, Professorin an der University of Applied Sciences Europe in Hamburg und Narrative Director beim preisgekrönten Berliner Studio Paintbucket Games (Beholder 3, Through the Darkest of Times). Falkenhagen ist seit 2019 Bundes-

vorsitzende des Verbands deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller und Expertin auf dem Gebiet. »Campbell hat versucht, die grundlegenden Strukturen von Erzählungen zu finden«, so Falkenhagen. Und das auf der ganzen Welt, kulturübergreifend. Die These: Es gebe eine archetypische Grundstruktur.

Falkenhagen führt aus: »Er hat das Ganze reduziert auf die Heldenreise. Das bilden ja sogar Märchenstrukturen ab: Wir beginnen zuhause im Alltag, verlassen unsere gewohnte Welt, begegnen Menschen, die uns entweder als Pro- oder Antagonisten wahrnehmen. Wir treffen auf sogenannte Schwellenwächter und Mentoren und versuchen,



Heavy Rain von Quantic Dream wirft einen genaueren Blick auf das Seelenleben der Figuren – eine Seltenheit.



Spiele wie der Shooter Spec Ops: The Line von 2012 brechen mit den Erwartungen der Spieler.

unser Ziel zu erreichen, und am Ende kehren wir, verändert durch die Reise, in unsere ursprüngliche Welt zurück – das sind alles klassische Elemente der Heldenreise.« Elemente, die auch heute noch wirkungsvoll seien, meint Falkenhagen: »Das, besonders Christopher Voglers [Drehbuchautor, Autor von ›A Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces‹, Anm.d.Red.] Weiterbearbeitung des Stoffes, dient bis heute als Blaupause dafür, wie ein Hollywood-Film auszusehen hat.« Und das aus einem ganz einfachen Grund: »Tatsächlich suchen wir als Leser, Spieler oder Filmzuschauer genau diese Strukturen, weil uns diese seit Jahrhunderten begegnen.« Die Heldenreise als narratives Konzept ist eine Lesegewohnheit. Wir können gewissermaßen gar nicht anders, als den Helden in der Geschichte zu

suchen. Auch deswegen funktionieren Figuren wie Aloy in der Horizon-Reihe und Origin-Stories wie bei Dragon Age so gut. Weil wir sie direkt lesen können.

Klar im Vorteil

Das ist auch schon der erste klare Vorteil, den das Konzept für Spiele hat. Die Heldenreise wird als Struktur von uns schnell erkannt und bietet entsprechendes Identifikationspotenzial. Und: »Die Heldenreise lässt sich gut verbinden mit dem, was wir üblicherweise als Computerspielherausforderungen verstehen«, meint Jörg Friedrich. Er ist einer der beiden Gründer von und Game Director bei Paintbucket Games, die mit ihrem Erstling Through The Darkest of Times, in der die Spieler eine zivile Widerstandsgruppe während der Nazizeit steuern, 2020

zahlreiche Preise gewonnen haben. »Ich habe Hindernisse, die ich überwinden muss, mache Fortschritte und verändere mich und die Welt dabei.« Das lasse sich spielmechanisch relativ simpel abbilden. »Die Heldenreise lässt sich gut aufs Gameplay adaptieren«, sagt uns Friedrich im Interview. »Das ist ein klarer Vorteil.«

Trent Oster, Co-Gründer von Bioware und CEO des kanadischen Studios Beamdog, sieht die Heldenreise auch pragmatisch: »Der größte Vorteil der Heldenreise in Spielen ist, dass sie mir als Entwickler eine klare Struktur gibt, mit der ich gut arbeiten kann. [...] Ein wichtiger Grund ist der einfache Zugang der Spieler zur Entwicklung im Spiel. Ich denke, ein Hauptgrund, warum Menschen Spiele spielen, ist eben der, der Realität zu entfliehen und all diese kleinen Erfolgserlebnisse zu erleben – ein Level aufzusteigen oder einen Gegner endlich zu schlagen, an dem man zuvor immer wieder gescheitert ist.« Für uns fühle sich das oft ganz intuitiv an, weil wir das ja auch kennen würden, meint Oster: »Als Kinder und Jugendliche im Wachstum durchlaufen wir ja ständig eine Entwicklung. Wenn wir dann aber älter werden, fühlen wir uns oft, als würden wir stagnieren, keine Fortschritte mehr machen, uns nirgendwohin entwickeln. Hinzu kommen all die Rückschläge, die es im Leben eben gibt. Spiele verkürzen das sicherlich, aber in ihnen können wir vorhersehbare und verlässliche Entwicklung erleben.« Die Heldenreise in Spielen befriedigt also unsere Sehnsucht nach einer Ausflucht aus dem Alltag, die nur allzu menschlich ist.

Dankbare Struktur

Als Konzept bietet die Heldenreise einfach auch dankbare Strukturen. Zum Beispiel eine erste Orientierung im Narrative Design, meint



Joseph Campbell, der die Heldenreise erfunden hat (rechts im Bild), war Berater von George Lucas (stehend). Über den »Star Wars«-Hype und dessen Einfluss schwappte das Heldenreise-Konzept dann in die Videospielebranche über. (Quelle: sideshow.com)



Heldenreise – aber nach innen: Hellblade: Senua's Sacrifice geht das Narrativ ganz anders an.

Lena Falkenhagen: »Ich sage jedem, der Romane oder Spiele schreiben will, dass es sich lohnt, die Heldenreise als narrative Struktur anzuschauen. Weil das für den Lernprozess, wie sich Geschichten und Strukturen verinnerlichen, ein guter erster Schritt ist, eben weil sie so schlicht und übersichtlich ist.« Nur weil sie schlicht sei, müsse sie in Spielen aber deswegen nicht öde sein, meint Falkenhagen: »Je nachdem, wie komplex eine Erzählung im Computerspielbereich ist, halte ich das immer noch für legitim, eine Heldenreisegeschichte zu erzählen.« Und sie gibt gleich noch ein Beispiel: »Denken wir mal,

wir hätten einen Candy-Crush-Klon und möchten da eine kleine Geschichte drüberziehen – dann passt das doch.«

Selbst Wolfgang Walk, Autor, Spieledesigner, Narrative Producer und Universitätsdozent mit Stationen bei Blue Byte, Atari, Namco Bandai, SWR und vielen anderen, der der Heldenreise als narrativem Konzept sehr kritisch gegenübersteht, kann ihr als pragmatisches Tool etwas abgewinnen: »Außer Vorhersehbarkeit und Schlichtheit der Erzählung sehe ich zwar keine guten Gründe, das Narrativ von der Heldenreise zu bedienen. Aber Schlichtheit der Erzählung

kann einem Game ja durchaus guttun. Ich persönlich verwende die Heldenreise allerdings nur zum Bugfixing im narrativen Bereich: Wenn etwas narrativ nicht funktioniert und ich nicht weiß, warum, dann ist die Heldenreise eines der Analyse-Tools, um sehen zu können, woran es liegt.«

Lena Falkenhagen sieht da noch mehr Potenzial: »Heruntergebrochen geht es ja darum, dass Figuren sich auf eine Reise machen und anders zurückkommen, als sie losgezogen sind. Das finde ich erstmal unproblematisch. Im Gegenteil, das erwarte ich sogar von einer Erzählung.«

Frühere Figuren der Literatur wie Till Eulenspiegel oder Don Quijote oder auch Computerspielfiguren wie die Lara Croft der ersten Teile waren eher statisch angelegt. Das ändert sich. Falkenhagen findet das gut: »Die Entwicklung hin zum Seelenleben einer Figur und auch der Fokus auf die innere Reise, die sie durchmacht, die finde ich positiv. Und ich finde es positiv, wenn Computerspiele das aufgreifen.«

Max Payne in der gleichnamigen Reihe, die Figuren in Spielen wie Heavy Rain oder Detroit: Become Human oder Arthur Morgan aus Red Dead Redemption 2 – das sind alles dynamische Charaktere, die eine Entwicklung durchlaufen, eine Heldenreise im positiven Sinne. Es gibt also sowohl gute narrative als auch pragmatische Gameplay-Gründe für die klassische Heldenreise in Spielen.

Der Mythos vom Fortschritt

Aber wiegen die Vorteile auch die Nachteile auf? »Problematisch wird es, wenn Spieleentwickler die Heldenreise als heilig und untastbar begreifen«, meint Trent Oster von Beamdog. Denn alternativlos ist sie nicht. Und sie sollte schon gar nicht das Ende der Fahnenstange sein. »Die Heldenreise ist Be-



Wie in vielen anderen Rockstar-Spielen geht es auch in Red Dead Redemption 2 nur vordergründig um Geld und Erfolg.



Keine Weltenrettung, keine Level-ups. Nur der Wunsch, aus einem Gefängnis auszubrechen: Das erste Chronicles of Riddick ist ein ungewöhnlicher Monomyth.



Das erste der neueren Tomb-Raider-Spiele bemühte sich dann und wann um Laras Innenleben, letztlich war es aber nur ein Selbstoptimierungstrip.



Celeste ist zunächst ein Jump&Run, dann aber auch wieder eine Heldinnenreise. Nur auf eine andere Art.

helfsgerüst, nicht Grenze dessen, wie wir in Spielen erzählen können oder wie das Gameplay funktionieren sollte«, so Oster im Interview. Wissenschaftler wie Associate Prof. Dr. Hartmut Koenitz von der Universität Södertörn und Präsident der Association for Research in Digital Interactive Narratives (ARDIN) sehen den Mythos der Heldenreise sehr kritisch. Im Paper »The Myth of ›Universal‹ Narrative Models« von 2018 wird der universelle Anspruch der Heldenreise auseinandergenommen – die empirischen Daten widerlegen Campbells These, dass es universelle narrative Strukturen gebe.

Warum hat die Heldenreise dann trotzdem bis heute so eine Wirkmacht? Koenitz: »Das Problem ist auch, dass Campbell Berater von George Lucas bei ›Star Wars‹ war und dadurch seine Vorstellung der Heldenreise einen riesigen Einfluss bekommen hat, obwohl das Konzept eigentlich nicht haltbar ist.« Der Schwappte auf die Videospielebranche über: »Die Games-Industrie hat das von Hollywood übernommen und klammert sich fast verzweifelt daran. [...] Weite Teile der Industrie glauben fest an ein Konzept, das die kreativen Möglichkeiten stark einschränkt.«

Für Koenitz ist das auch einer der Gründe, warum die Narration im Spiel nicht schon viel weiter ist: »Statt an neuen narrativen Ausdrucksformen zu arbeiten, wird das problematische Korsett des Monomyths aufgezogen, und wer daran Zweifel anmeldet, der läuft Gefahr, seine Kunden zu verlieren.«

Freiheit! Freiheit?

Wolfgang Walk weiß, warum das Narrativ bis heute so wirksam ist. Es gehe einher mit der Erzählung vom Tellerwäscher zum Millionär, die viel weiter zurückreiche: »Das stammt wohl aus der Befreiung des Bürgertums von der Knute des Adels: Du kannst, wenn du hart genug arbeitest, wohlhabend werden und damit frei. Das war früher nämlich notwendig: Im 19. Jahrhundert musste ich Grundbesitzer sein, um wählen zu dürfen. Nur als Millionär war man tatsächlich frei. Eigentlich ist es also im Ursprung eine Freiheitserzählung.« Das sei heute aber anders: »Dieser Twist fehlt dem Tellerwäscher-Mythos. Den hat er früher auch nicht benötigt – da war jedem klar, dass es eigentlich um Freiheit ging. Pervertiert wurde das durch die Änderung der sozioökonomischen Verhältnisse, in denen der Mythos erzählt wird. Heute geht es tatsächlich nur noch ums Geld«, so Walk.

Warum das ein Problem ist, wenn der Mythos in Spielen so allgegenwärtig ist? »Spiele sind wie alle Medien die großen Geschichtenerzähler unserer Zeit und formen damit eine Wirklichkeit, die ohne sie wesentlich anders aussähe«, meint Walk. In Spielen sieht er zwei Elemente des Erfolgsmythos als besonders problematisch: »Da ist zum einen die Frage nach der zentralen Ressource. Die ist nämlich in diesem Narrativ wie auch in unserer Ökonomie Geld. Jede andere Ressource lässt sich auf diese Res-

source Geld zurückführen – alles kann bezahlt werden. [...] In der realen Welt wird uns immer klarer, dass die zentrale Ressource Geld keine Nachhaltigkeit im Umgang mit unseren Lebensgrundlagen erreichen kann. Die Erzählung des persönlichen ökonomischen Erfolgs ist also eine zutiefst egoistische und gegen das Allgemeinwohl gerichtete.« Und eine, die sich in Spielen, in denen das Ansammeln von Ressourcen und Levelaufstiege mit Erfolg und Fortschritt gleichgesetzt werden, wiederholt. Und, so Walk, als erstrebenswert verkauft werde. Damit kommt sich der Mythos selbst in die Quere, denn: Der ökonomische Hyper-Erfolg des Einzelnen geht auf Kosten des Misserfolgs vieler und läuft dem Mythos vom »Jeder kann es schaffen« damit letztlich entgegen. Das zweite Problem, das Walk sieht, besteht darin, was wir als Spieler innerhalb der Spielregeln überhaupt tun können, um Erfolg zu haben: »Der Erfolg begründet sich selbst, das Wie spielt dabei keine Rolle. Auch das sehen wir in zu vielen Spielen. So lange das Narrativ meinem Charakter das Etikett ›gut‹ aufklebt, ist es egal, mit welchen Mitteln ich wie viele Gegner um die Ecke bringe.« Genauer gesagt: »Wenn der Tellerwäscher zum Millionär wird, dann wird ihm so manche Straftat, die er auf dem Weg begangen hat, schnell verziehen.« Erfolg erteilt Absolution. Das Narrativ von der Heldenreise in der Ausrichtung vom Tellerwäscher zum Millionär in Spielen schreibt also problematische gesellschaftliche Dynamiken fort. Eigentlich erstaunlich, dass die Erzählung so erfolgreich sei, denn »die Geschichte vom Glück durch eigene Leistung ist ja eigentlich eine, die der Lebenserfahrung der Menschen eher widerspricht«, meint Walk. »Die meisten Menschen arbeiten sich 45 Jahre lang den Arsch ab und



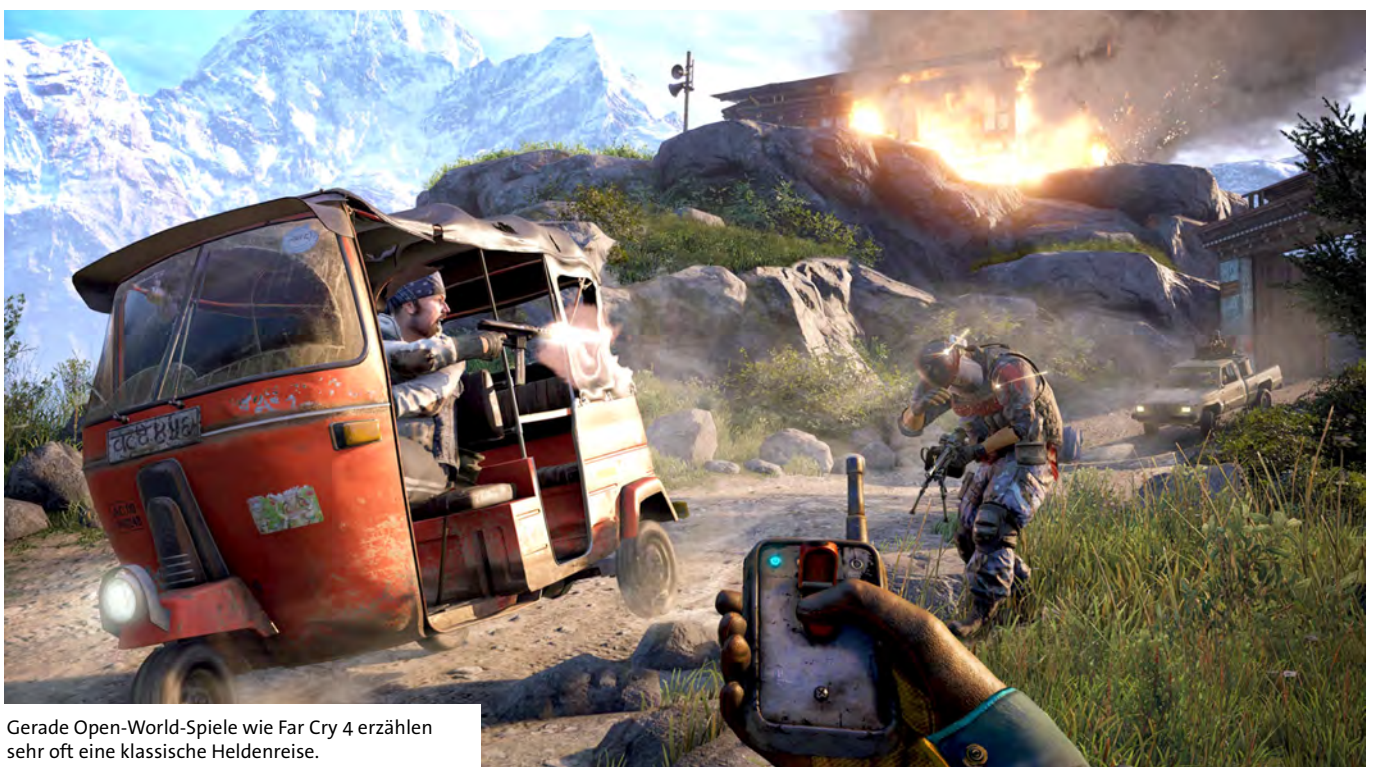
Dieses Rollenspiel von Rat Tower heißt sogar Monomith. Es soll im Herbst 2022 erscheinen.

kommen gerade so durch den Monat. Um diese Tellerwäscher-Lüge dennoch zu glauben, musste sie schon häufig genug wiederholt werden.« Medien haben seiner Meinung nach daran einen großen Anteil.

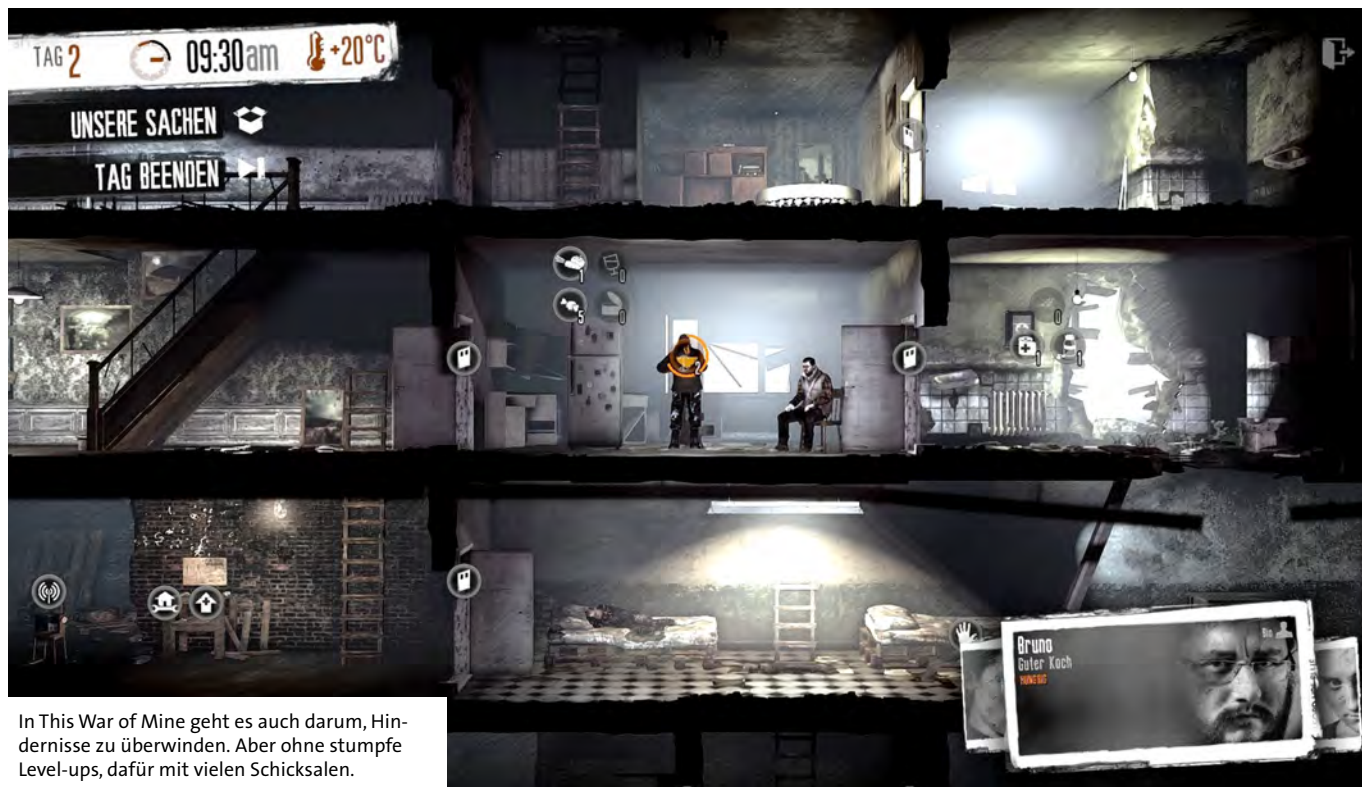
Zutritt verboten

Der Mythos von der Freiheit des Einzelnen steht zunehmend geschlossenen Gesellschaften gegenüber. In vielen Spielen können wir alles werden – im Leben werden sozioökonomische Schichten immer undurchlässiger. Einerseits hat das den Vorteil, dass uns Spiele, wie Trent Oster meint, eine Ausflucht aus unserem realen Leben anbieten. Andererseits hat es den Nachteil, dass es einen Mythos fortschreibt, der sich in der Realität für viele Menschen nur noch zynisch ausnimmt. Egal wie sehr wir uns anstrengen oder wie hart wir arbeiten – märchenhafte Aufstiegsgeschichten wie die von Aloy und Co. sind nicht nur selten, sondern in vielen

Gesellschaften schlicht unmöglich. Dass Spiele diese Geschichten dennoch erzählen, ist erstmal nicht weiter schlimm. Problematisch wird es dann, wenn eine bestimmte Freiheit als Nonplusultra propagiert und der persönliche Erfolg daran geknüpft wird, die herrschende gesellschaftliche Struktur diese aber gar nicht oder nur sehr schwer zulässt. Das bildet nur einen sehr begrenzten Teil der Wirklichkeit ab. Und das ist das Hauptproblem, das Jörg Friedrich sieht: »Die Heldenreise ist in uns drin, ganz klar. Und gerade für junge Leute hat sie vielleicht nochmal eine andere Bedeutung als für ältere. Aber sie lässt eben auch viele Dinge aus, die es in der Wirklichkeit gibt. Und die dann durch die Dominanz der Heldenreise in unseren Erzählungen, den Hollywood-Filmen, den Spielen plötzlich nicht mehr vorkommen.« Hier brauche es Veränderungen. Denn, so Friedrich: »Das ist für mich das größte Problem: Nicht die Heldenreise an sich, sondern



Gerade Open-World-Spiele wie Far Cry 4 erzählen sehr oft eine klassische Heldenreise.



In This War of Mine geht es auch darum, Hindernisse zu überwinden. Aber ohne stumpfe Level-ups, dafür mit vielen Schicksalen.

dass es so wenig anderes gibt.« Dabei gibt es sehr wohl auch gute Alternativen. Friedrich sagt: »Es ist nicht einfach, diese bekannten Strukturen zu durchbrechen. Aber gute Gründe gibt es dafür genug: Dass man etwas anderes machen will, eben andere Bereiche der Wirklichkeit abbilden möchte.«

Eine Möglichkeit ist es, die Struktur der Heldenreise zwar aufzugreifen – diese dann aber an bestimmten Stellen zu durchbrechen oder zu unterlaufen. Wie etwa beim Shooter Spec Ops: The Line von 2012. Hier werde, so Friedrich, dem Spieler erstmal via Setting und Optik vorgegaukelt, dass er sich in einem klassischen Shooter mit dem üblichen Schwarzweiß-Setting befinde – um ihm dann regelrecht den Teppich unter den Füßen wegzuziehen und ihn mit extremen Entscheidungen zu konfrontieren. Die bringen den Spieler immer wieder dazu, darüber

nachzudenken, was er da eigentlich mache. Auch Trent Oster von Beamdog sieht hier viel Potenzial: »Es gibt eine ganze Menge Möglichkeiten, wie man einen Twist in die Spielererwartungen und die Heldenreise reinbringen kann. Auch für eher klassische Rollenspielformate. Am Ende kommt es darauf an, mit dem Spiel die Gefühle zu ermöglichen, die die Spieler bis zu einem gewissen Grad haben wollen und erwarten, aber Überraschungen und Twists einzubauen.«

Helden? Ja! Aber bitte anders.

Eine weitere Möglichkeit ist es, die Heldenreise selbst ganz anders zu lesen – und in Spielen umzusetzen. Friedrich erklärt: »Das Problem ist ja vor allem auch, dass der Fortschritt in Spielen oft externalisiert wird. Was ich aber gerne sehen würde, ist, dass sich wirklich ein Mensch verändert. Dass es

mehr um die innere Reise geht.« Spiele wie Hellblade: Senua's Sacrifice mit der Heldenin, deren Abenteuer zugleich eine Metapher auf ihr eigene innere Reise ist, oder Minute of Islands des deutschen Studios Fizbin, in dem es um unausgesprochene familiäre Dynamiken geht und wie diese Menschen formen, machen das bereits vor. Aber in vielen Spielen bedeutet Erfolg ganz simpel oft immer noch lediglich, dass der Spieler das nächstgrößere Schwert bekommt. »Oder auch, wenn wir uns Aufbausimulationen anschauen«, ergänzt Friedrich. »Da bedeutet ›Ich baue etwas auf‹ immer nur ›Ich baue immer größer, immer weiter.« Aber eigentlich gehe es in der Heldenreise doch um die Veränderungen, die Menschen durchlaufen, meint er. »Das ist ja auch eine Fehlinterpretation, dass die Heldenreise immer bedeuten muss, dass ich äußere Umstände überwinden muss. Es kann ja auch heißen, dass ich mit mir selbst ins Reine komme.« So wie Senua in Hellblade. Oder Outlaw Arthur Morgan in Red Dead Redemption 2.

Den Rockstar-Titel nennt auch Wolfgang Walk als gutes Ausnahmebeispiel: »Red Dead Redemption 2 und auch andere Rockstar-Spiele drehen sich nur oberflächlich um Geld und Erfolg, während sie eigentlich Geschichten des tragischen Scheiterns erzählen. Das Gleiche gilt für einige Witcher-Episoden. Gelegentlich ist es egal, wie sehr ich Geralt gebufft habe: Nichts kann die Katastrophe verhindern. All meine Skills und alles Geld können niemandem mehr helfen.« Das ist schonungslos ehrlich und oft näher am Leben als Klimbim-Stories vom märchenhaften Aufstieg durch harte Arbeit.

Walk nennt noch weitere Titel: »Gerade im Indie-Bereich gibt es zahlreiche, sogar kommerziell erfolgreiche Games, die man nen-



Auch wenn es nicht so wirkt: In Breath of the Wild geht es unterm Strich nur um den schönsten Erfolg.

nen könnte: This War of Mine, Papers, Please oder Life is Strange. Oder auch In Between oder The Void – an denen ich beteiligt war.« Es gibt also bereits Spiele, die andere Geschichten erzählen – oder die Heldenreise anders erzählen. Das Problem sei oft nur deren Sichtbarkeit, meint Walk.

Was würde Otto Normalverbraucher tun?

Wie lässt sich die Heldenreise-Falle umgehen? Jörg Friedrich schlägt vor: »Ich versuche das Problem zu vermeiden, indem ich mich den Spielen vom Stoff her nähere. Ich frage mich also immer erst: Was würde denn in einem wirklichen Leben passieren? Was würde eine echte Person tun? Wie handeln die Menschen, was treibt sie an? Und wie kann ich das übersetzen in ein Spiel, sodass es trotzdem interessant ist?«

Wolfgang Walk sieht das ähnlich: »Ich sollte mich als Designer fragen, was innerhalb des Settings, das ich erzähle, tatsächlich ein Erfolg für meinen Charakter wäre. Anstatt mich der billigen Lüge zu unterwerfen, dass Erfolg nur tatsächlicher Erfolg sei, wenn er auch in den Augen anderer stattfindet, muss ich mich fragen: Was wäre für meinen Heldencharakter wirklich und ganz tief in der Seele ein Erfolg? Und dann muss ich dem Charakter in dieser Hinsicht Agency und Motivation verleihen.«

Der Trugschluss, dem viele Spiele aufsitzen, sei nämlich ein Bombast-Problem, meint Jörg Friedrich: »Sid Meier hat ja mal gesagt, dass ein gutes Spiel aus interessanten Entscheidungen bestehe.« Das sei aber missverstanden worden. »Man hat sich



From zero to hero, aber mit wahnsinnig viel Gefühl: Das erste Life is Strange hat viele Spieler tief berührt.

Spiele wie Civilization und Co. angeschaut und gedacht, Entscheidungen seien nur dann interessant, wenn sie die Welt verändern.« Das habe zu einer problematischen Logik im Game Design geführt: »Ich habe das von vielen Narrative Designern gehört: Ich muss mindestens die Welt retten, sonst ist mein Spiel doch öde«, erzählt Friedrich.

Die Heldenreise werde quasi, so Lena Falkenhagen, zur Superheldenreise: »Wie wir das etwa aus den Marvel-Filmen kennen. Da gibt es die eine überhöhte Figur, die, alle demokratischen Strukturen unterlaufend, das Gute will und die Welt rettet, weil sie besser ist als der Rest der Menschheit.« Das sei einerseits gefährlich, weil »da antidemokratische Bilder verfestigt werden«. Andererseits ist das aber vor allem stink-

langweilig. »Das führt zu einer Marvelisierung der Welt. Die Welt geht jetzt immer größer unter. Das ist aber doch total öde«, findet Friedrich. Die Frage, die wir uns stellen müssten, sei: »Was ist eine interessante Entscheidung?« Und das bedeute eben nicht die Wahl zwischen Weltrettung oder nicht. »Sondern das kann die Art sein, wie ich mit einem Menschen umgehe – ganz kleine Sachen. Ob ich höflich oder unhöflich bin. Ob ich lüge oder nicht.« Das, so Friedrich, seien Entscheidungen, die hervorragend umgesetzt werden können. Nur: »Wir trauen uns das noch zu wenig. Aber das ist die Zukunft. Wenn man das schafft, kann man auch gute Heldenreisen mit interessanten Entscheidungen erzählen, die nicht diese problematischen Muster wiederholen.« ★

UNSERE EXPERTINNEN UND EXPERTEN



Francis Seeck

Sozialwissenschaftlerin Francis Seeck forscht unter anderem zum Klassismus.



Lena Falkenhagen

Lena Falkenhagen ist Roman- und Spieleautorin, Professorin an der University of Applied Sciences Europe in Hamburg und Narrative Director beim preisgekrönten Berliner Studio Paintbucket Games.



Jörg Friedrich

Jörg Friedrich ist Gründer von und Game Director bei Paintbucket Games.



Hartmut Koenitz

Hartmut Koenitz ist unter anderem Professor für Interactive Narrative Design an der HKU Universität der Künste in Utrecht und am Cologne Game Lab der Technischen Hochschule Köln.



Trent Oster

Trent Oster, Co-Gründer von Bioware und CEO des Studios Beamdog, sieht die klassische Heldenreise auch pragmatisch.



Wolfgang Walk

Wolfgang Walk ist Autor, Spieledesigner, Narrative Producer und Dozent mit Stationen bei Blue Byte, Atari, Mimimi und vielen anderen und steht der Heldenreise als Konzept sehr kritisch gegenüber.

Return to Monkey Island

DIE GRÖSSTE GEFAHR IST DAS INTERNET

Für die Adventure-Rückkehr des Jahrzehnts haben die Monkey-Island-Erfinder Ron Gilbert und Dave Grossman große Pläne. Deshalb wollen sie nicht komplett in die Retro-Schiene abdriften und reinen Fan-Service anbieten. Denn die Zielgruppe ist 30 Jahre später eine andere. Von Peter Bathge

Es lohnt sich, auf gute Dinge zu warten. Ron Gilbert und Dave Grossman mussten 30 Jahre warten, um Monkey Island fortzusetzen. Natürlich wollten wir die beiden Adventure-Legenden sofort nach der Ankündigung von Return to Monkey Island im April nach ihren Plänen befragen. Also schickten wir Interview-Fragen ... und warteten. Zwischendurch erschienen erste Screenshots zum Spiel, und die US-Presse durfte ihre Gespräche

mit zwei der drei Gründungsväter von Monkey Island veröffentlichen (der andere heißt bekanntlich Tim Schafer, und er machte zuletzt Psychonauts 2). In Deutschland dagegen: Funkstille. Und das im Land der Adventure-Liebhaber, wo Point&Click-Spiele in den 90er- und 2000er-Jahren selbst dann noch reißenden Absatz fanden, als das globale Interesse am Rätselgenre stark zurückgegangen war.

Fast zwei Monate lang mussten wir Däumchen drehen, nur unterbrochen von regelmäßigen Nachfragen bei der deutschen Presseabteilung von Publisher Devolver Digital, teils gebetsmühlenartig im Wochenrhythmus wiederholt:

- Wann kommt das Interview?
- Was machen die Entwickler?
- Kämpft Ron Gilbert wie eine Kuh?
- Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!

Segelschiffe und (untote) Piraten. Das sind schon mal zwei wichtige Zutaten für Monkey Island.



UNSERE GESPRÄCHSPARTNER



Ron Gilbert

Ron Gilbert erfand die legendäre Adventure-Engine SCUMM mit dem bekannten Verben-Interface. Als seine größten Erfolge gelten The Secret of Monkey Island und Monkey Island 2, an denen er entscheidend mitwirkte. Später entwickelte er mit seiner Firma Humongous Entertainment zahlreiche Lernspiele für Kinder, die sich insgesamt über 15 Millionen Mal verkauften.



Dave Grossman

Dave Grossman war als Autor mitverantwortlich für Humor und Story von LucasArts-Klassikern wie den ersten beiden Monkey-Island-Spielen und Day of the Tentacle. Später wirkte er bei Telltale Games an der Neuauflage von Sam & Max mit und schrieb für Tales of Monkey Island schon einmal eine Fortsetzung von Guybrush Threepwoods legendären Abenteuern.



Craig Derrick

Craig Derrick ist Executive Producer von Return to Monkey Island bei Lucasfilm Games. Er begann seine Karriere als Producer der Descent-Serie, war später mitverantwortlich für die Tony-Hawk-Spiele, bis er schließlich als Project Lead die beiden Special Editions von Monkey Island 1 und 2 auf den Weg brachte.

anderem, wieso das neue Monkey Island nicht nur bloßer Fan-Service für Spieler mit Retro-Gelüsten sein darf. Ein Grund dafür ist etwas, das es beim direkten Vorgänger Monkey Island 2: LeChuck's Revenge noch nicht in dieser Form gab: das Internet.

ein Monkey Island machen, das in die Zukunft und nicht in die Vergangenheit weist, aber trotzdem echte Adventure-Rätsel und tolle Dialoge enthält und das Gefühl, in dieser Welt zu sein, einfängt.

GameStar: Gibt es bestimmte Punkte, die jedes Monkey-Island-Spiel beinhalten muss?

Dave Grossman: Ich wehre mich gegen die Vorstellung, dass es bestimmte Anforderungen gibt, aber ich glaube, dass die wichtigsten Elemente von Monkey Island mit dem Ton der Welt und der Geschichte und der Art der Charaktere zu tun haben. Die Details sind größtenteils witzig, aber Humor spielt für mich neben der Geschichte immer die zweite Geige. Unsere Geschichte hat etwas Ernstes und Reales in ihrem Kern. Im Original geht es in Secret of Monkey Island um einen jungen Mann, der seine Karriere beginnt und dabei etwas Wichtigeres findet – die Tatsache, dass diese Idee nicht von Natur aus witzig ist, trägt dazu bei, dass das Spiel trotz all des Blödsinns, mit dem die Geschichte dann erzählt wird, auf dem Boden bleibt. Das gilt auch für die Charaktere. Obwohl die Nebencharaktere oft auf eine für Adventure-Spiele typische Art und Weise in ihre eigenen, seltsam kurzsichtigen Sichtweisen verstrickt sind, was zu lustigen Rätseln führt, haben sie doch eine Sichtweise, und das trägt dazu bei, dass sie und das Spiel nicht zu sehr wie ein Cartoon wirken.

GameStar: Wie hat sich das Adventure-Genre in den letzten 30 Jahren entwickelt und was bedeutet das für Return to Monkey Island?

Ron Gilbert: In den 1990er Jahren war es in Ordnung, wenn die Rätsel in Adventures sehr schwer waren, weil sie schlecht konzipiert waren. Das funktioniert heute nicht mehr. Heutzutage gibt es so viele Dinge, die die Zeit der Spieler in Anspruch nehmen, dass man sie nicht mehr stundenlang an ei-

Doch Ende Mai kommt endlich die Bestätigung: Unsere Fragen wurden beantwortet, deutschlandexklusiv! Obwohl die Story des Spiels trotz eines 2022 angestrebten Releases noch streng geheim ist und keine konkreten Fragen zu Spielinhalten oder Features erlaubt waren, plaudern die zwei Chefentwickler und der Executive Producer von Return to Monkey Island eifrig aus dem Nähkästchen. Dabei verraten sie euch unter

Return to Monkey Island ist ein schwieriger Balanceakt

GameStar: Ron, Dave, welche Ziele habt ihr euch für Return to Monkey Island gesetzt?

Ron Gilbert: Ich wollte wirklich ein echtes Piratenabenteuer daraus machen, und ich hatte immer das Gefühl, dass das die Wurzeln des ersten Spiels waren. Sehr zur Bestürzung einiger Monkey-Island-Fans wollten wir kein Retro-Spiel machen. Wir wollten

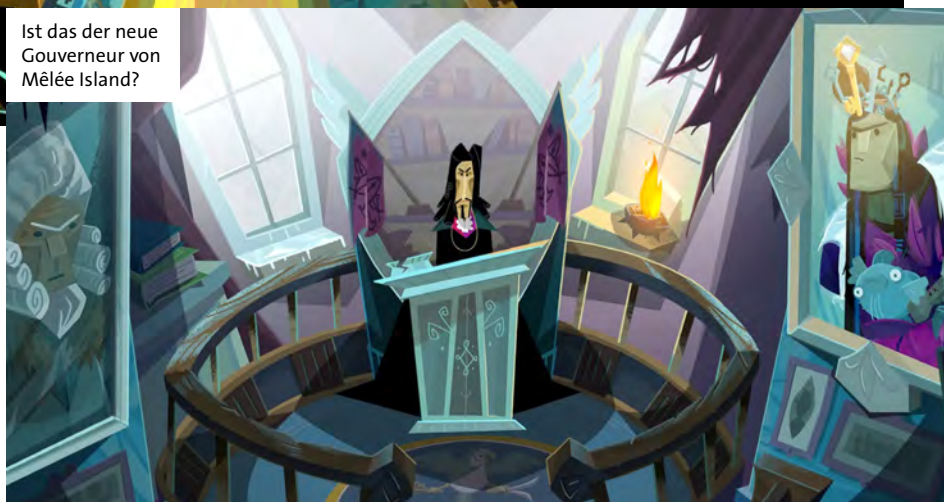
Es sieht ein wenig anders aus, aber ist noch prima erkennbar: Mêlée Island.



Das sieht aus wie ein ...
Schlüsseldienst. Praktisch
in einem Adventure.



Ist das der neue
Gouverneur von
Mêlée Island?



nem Rätsel sitzen lassen kann. Außerdem haben wir das Internet, und wenn man nicht weiterkommt, kann man die Lösung einfach nachschlagen. Jetzt geht es darum, ein gutes Gleichgewicht zwischen einem schweren und einem zu schweren Rätsel zu finden.

Craig Derrick: Nun, seit den ersten beiden Monkey-Island-Spielen, die Ron meisterhaft entwickelt hatte, hat sich eine Menge verändert. Wir haben miterlebt, wie sich die gesamte Spieleindustrie weiterentwickelt hat und zu der Mainstream-Präsenz herangewachsen ist, die wir heute sehen. Teilweise kann das auf die anhaltende Fan-Gemeinde und die Kultanhängerschaft zurückgeführt werden, die Titel wie Monkey Island 1 und 2 durch ihre fesselnde, lustige und einzigartige Geschichte geschaffen haben. Bei Lucasfilm gibt es viele große Monkey-Island-Fans – viele von ihnen haben an den früheren Spielen der Serie und den jüngsten Special-Edition-Veröffentlichungen mitgearbeitet, sodass sie ein gutes Auge für die Serie haben. Devolver Digital ist mit Ron und Dave als Creative Leads an uns herangetreten, also konnten wir uns die Chance, nach Monkey Island zurückzukehren, nicht entgehen lassen!

GameStar: Welche Art von Publikum wollt ihr mit Return to Monkey Island ansprechen?

Dave Grossman: Die Art, die acht Exemplare eines Spiels nur zum Spaß kaufen würde?

Ron Gilbert: Es gibt Millionen von Menschen, die Monkey Island gespielt haben. Aber es gibt auch zehn Millionen Menschen, die es noch nicht gespielt haben. Ich möchte sie in unserer Welt willkommen heißen.

GameStar: Wie wollt ihr (jüngere) Spieler ansprechen, die noch nie Monkey Island oder auch nur ein Adventure gespielt haben (Schande über sie!)?

Dave Grossman: Für Leute, die die Serie noch nicht kennen oder die sie einfach nur auffri-

schen wollen, haben wir ein »Catch-me-up«-Feature eingebaut, das einen Überblick über die wichtigsten Dinge gibt, die man über alle anderen Spiele wissen sollte. Jedenfalls die wichtigsten Dinge, die mit der neuen Geschichte zu tun haben. Und das Spiel selbst ist ziemlich einsteigerfreundlich, man kann es einfach in die Hand nehmen und spielen, man braucht keine Erfahrung im Genre.

Wie es zur Rückkehr von Monkey Island kam

GameStar: You habt ihr Lucasfilm davon überzeugt, dass die Zeit reif ist für eine Rückkehr von Monkey Island?

Ron Gilbert: Es ist ein Prozess mit vielen beweglichen Teilen. Wenn alle Zahnräder ineinander greifen, kommt die Maschine ins Rollen. Ich glaube nicht, dass es ein »Ereignis« gab, das den Startschuss gab, sondern viele kleine Ereignisse im Laufe der Jahre.

Craig Derrick: Ich kenne Ron und Dave seit den Anfängen der Entwicklung der Monkey Island Special Editions und Tales of Monkey Island und das Team von Terrible Toybox seit Thimbleweed Park. Zu Beginn unserer Gespräche haben wir die Teams von Lucasfilm Games, Terrible Toybox und Devolver Digital ausführlich vorgestellt. Unsere Freunde von Devolver Digital haben sich an Ron und Dave gewandt, um ein weiteres Monkey Is-

land zu entwickeln, und sind dann an einige Mitglieder des Teams von Lucasfilm Games herangetreten, um die Pläne zu vertiefen. Außerdem stellten sie so sicher, dass Ron und Dave die Freiheit haben, das Spiel zu entwickeln, das ihnen vorschwebt. Das hatte für uns Priorität, vor allem weil wir selbst Fans der ersten beiden Monkey-Island-Spiele sind. Und der Rest ist nun Geschichte.

GameStar: Was war nötig, um die Band wieder zusammenzubringen?

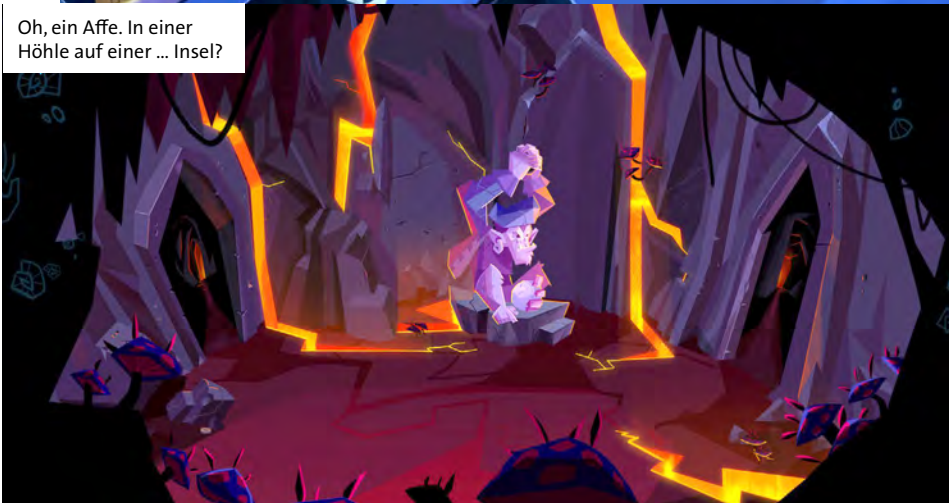
Dave Grossman: Das Timing passte zufällig gut zu mir, sodass es nicht viel Überzeugungsarbeit meinerseits bedurfte. Ich habe schon immer gerne Projekte mit Ron gemacht, und ein neues Monkey-Island-Spiel klang lustig. Wir mussten uns ein Wochenende lang treffen, um sicherzustellen, dass wir uns über die Richtung einig waren, in die es gehen sollte. Aber als wir das geschafft hatten, brauchten wir nur noch einen großen Haufen Geld, um das Projekt zu finanzieren.

Ron Gilbert: Als die Entwicklung eines neuen Monkey Island zu einer realen Möglichkeit wurde, habe ich Dave kontaktiert, und wir hatten ein erstes Brainstorming, um zu sehen, ob wir gute Ideen haben. Monate später, als das Projekt offiziell war und die Verträge unterzeichnet waren, begannen wir mit der Story und dem Design. Daran haben

Die Straßen von Mêlée Island bei Nacht. Unten links der Schlüsselladen.



Oh, ein Affe. In einer Höhle auf einer ... Insel?



wir fast drei Monate gearbeitet, bevor die Produktion begann.

GameStar: Heutzutage wird fast jede große Spielankündigung vorab geleakt. Wie habt ihr es geschafft, Return to Monkey Island geheim zu halten?

Dave Grossman: Wir haben es wie in einem Spionagefilm unter Verschluss gehalten. In den Geheimhaltungsvereinbarungen gibt es viele Seiten, auf denen all die schrecklichen Strafen aufgeführt sind, die jeden erwarten, der etwas ausplaudert. Die Leute wussten nicht, worum es sich bei dem Projekt handelte, bis wir sie eingestellt haben. Es gab eine spezielle Anweisung, meinen Namen nicht zu erwähnen, und wir haben uns nicht einmal auf LinkedIn vernetzt, bis wir das Projekt abgeschlossen hatten. Das hört sich alles lustig an, wie ein Mantel-und-Degen-Film, aber die Aufregung verflog nach etwa fünf Minuten, und dann war es zwei Jahre lang furchtbar unangenehm.

Ron Gilbert: Ich bin erstaunt, dass nichts an die Öffentlichkeit durchgesickert ist. Das ist eine echte Auszeichnung für unser Team und zeigt, wie ernst wir alle die Geheimhaltung genommen haben. Ich glaube aber auch, dass man bei einem Spiel, das aus The Secret of Monkey Island hervorgehen soll, Geheimhaltung erwarten kann.

Wie das neue Monkey Island aktuell entsteht

GameStar: Wenn ihr eure Arbeit an Return to Monkey Island mit der Arbeit an Monkey Island 1 und 2 vergleicht: Was ist anders? Und was ist immer noch gleich?

Dave Grossman: Nun, die Welt ist anders. Auch die Technologie, mit der wir Spiele spielen, herstellen und liefern, ist anders. Dinge wie Sprachaufnahmen bedeuten, dass der Prozess anders sein muss. Adventure-Spiele selbst sind anders. Und Ron und ich sind anders, zumindest ein bisschen, als wir es früher waren. Und doch fühlt sich das kreative Hin und Her, wenn wir uns in einem Raum oder genauer gesagt in einem Telefonat zusammensetzen, um uns Rätsel oder Geschichten auszudenken oder Probleme mit dem Spielerlebnis zu lösen, so an, als wäre es nicht einen Tag gealtert. Es ist sehr befriedigend! Das Einzige, was fehlt, sind die Sofas, denn auf der Skywalker Ranch gab es bequeme Sofas.

Ron Gilbert: Die Arbeit aus der Ferne hat einen großen Unterschied gemacht. Unser Team ist über die ganze Welt verstreut, und es kann eine Herausforderung sein, nicht in das Büro von jemandem zu kommen und Ideen auszutauschen. Insgesamt denke ich nicht, dass es ein Problem war, aber ich vermisse es. Dave vermisst es wahrscheinlich

nicht, dass ich vorbeikomme und sage: »Hey, woran arbeitest du gerade?«

Deutsche Version und andere Lucasfilm-Adventures

GameStar: Was bedeutet die Rückkehr von Monkey Island für andere ältere Lucasfilm-Serien wie Full Throttle oder Loom?

Craig Derrick: In diesem Jahr feiert Lucasfilm Games sein 40-jähriges Bestehen, wir sind also nostalgisch und blicken gleichzeitig in die Zukunft. Jedes Mal, wenn wir eines unserer geliebten Abenteuerspiele wie Monkey Island wieder aufgreifen, hören wir von Fans, die diese Serien mit ihren großartigen Geschichten, herausragenden Charakteren und ihrem unverwechselbaren Charme und Humor lieben. Wir hoffen, dass die Fans von Monkey Island sich auf das neue Spiel freuen, sobald es auf den Markt kommt, und dass sie es auch neuen Fans empfehlen können, die vielleicht Gefallen an dieser aktualisierten Version des Klassikers finden.

GameStar: Da Deutschland ein sehr wichtiger Markt für Adventures ist: Was könnt ihr uns über eine Lokalisierung erzählen? Gibt es Infos bezüglich der deutschen Synchronsprecher, die ihr uns mitteilen könnt?

Craig Derrick: Wir planen, das Spiel zunächst in einer Reihe von Sprachen zu lokalisieren, darunter Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch und Spanisch. Wir können bestätigen, dass wir immer noch Wege suchen, um unseren Fans ein großartiges Spielerlebnis zu bieten, insbesondere durch die Lokalisierung der Spielinhalte. Ähnlich wie bei den Fragen der Fans, ob sie endlich das Geheimnis von Monkey Island erfahren werden, müssen unsere deutschen Fans auf weitere Updates warten, wenn wir uns dem Start nähern, aber wir sind sicher, dass viele von euch nicht enttäuscht sein werden. ★

Obsidian bei Microsoft

DIE PERFEKTE EHE?

2018 hat Microsoft das Rollenspielprofiteam Obsidian Entertainment übernommen – und damit einen Lieblingsentwickler der GameStar-Leser. Wie lief diese Übernahme eigentlich ab, was hat sich für das Studio seitdem verändert, und warum machen die jetzt auch Survival-Spiele? Wir haben mit drei Chefs von Microsoft und Obsidian gesprochen. Von Martin Deppe

Als Obsidians Game Director Adam Brennecke sein Survival-Spiel Grounded das erste Mal einem Testpublikum vorführt, verlassen mehrere Leute schlagartig den Saal. »Die haben die Arme hochgenommen, als ob sie sich ergeben, den Kopf geschüttelt und sind einfach gegangen.« Der Grund für die spontane Abneigung gegen Grounded ist nicht das Spiel selbst. Denn das ist bunt und witzig, schließlich spielen wir hier vier auf Miniaturgröße geschrumpfte Helden, die sich im Vorgarten und Hinterhof eines Hauses gegen allerlei Insekten zur Wehr setzen. Und gegen Spinnen. Oh, Moment ...

»Genau, die Spinnen waren schuld«, erinnert sich Adam Brennecke. »Und wir dachten nur, oh Mann, das ist echt übel. Also wollten wir unbedingt einen Arachnophobie-modus einbauen und haben das Xbox Research Team zur Hilfe geholt: Wie können wir so einen Modus am besten umsetzen?«

Warum wir diesen Artikel mit Grounded, seinem Spinnenproblem und dem Xbox Research Team beginnen? Weil es ein gutes Praxisbeispiel dafür ist, was sich für Obsidian geändert hat, seit Microsoft den Rollenspielenentwickler Ende 2018 übernommen hat. Publisher schluckt Kultentwickler, da schrillen bei uns Spielern ja schon reflexartig die Alarmglocken. Aber wie ist es wirklich, als bisher unabhängiges Studio in einen großen Konzern eingegliedert zu werden? Wie lief das damals überhaupt ab? Wie ändert sich das Tagesgeschäft? Wer entscheidet, welche Spiele wie gemacht werden?

Wir haben unabhängig mit drei Führungskräften von Microsoft und Obsidian Entertainment gesprochen: Obsidians Game Director Adam Brennecke haben wir ja schon erwähnt, dazu kommen Mary McGuane, Studio General Manager der Xbox Game Studios, sowie der Mann mit dem coolsten

Namen der gesamten Spielbranche: Feargus Urquhart, einer der Gründer von Obsidian im Jahr 2003 und heute Präsident und CEO. Sie alle sagen, dass es Obsidian unter Microsoft besser denn je gehe. Und man mache auch weiterhin Rollenspiele.

2020: Der Spider Slider

Springen wir aber noch mal kurz zurück zu den Spinnen und dem Xbox Research Team, auf das Obsidian bei der Entwicklung zugreifen kann. Diese Abteilung unterstützt alle Microsoft-Studios, wenn es um wissenschaftliche Recherche geht, etwa bei historischen Fakten oder User-Umfragen. Obsidian wollte keine Holzhammerlösung wie in Satisfactory, wo Spinnen einfach durch Katzenbilder ersetzt werden. Und weil Grounded ein Koop-Spiel ist, müssen Spinnen auch individuell anpassbar sein, einfach komplett weglassen geht nicht.

UNSERE GESPRÄCHSPARTNER



Feargus Urquhart begann seine Karriere 1991 als Playtester bei Interplay. 1996 gründete er dessen interne Entwicklungsabteilung Black Isle Studios, 2003 mit vier Mitstreitern das inoffizielle Nachfolge-Team Obsidian Entertainment. Heute ist der dort CEO und Chef von über 200 Mitarbeitern.



Mary McGuane, Studio General Manager bei Xbox Game Studios, ist seit über 20 Jahren bei Microsoft im Bereich Gaming und Tech tätig. Als Studio General Manager arbeitet sie eng mit Obsidian, Inxile und Double Fine zusammen, deren Übernahmen sie federführend organisiert hat.



Adam Brennecke ist Game Director bei Grounded und seit 2004 bei Obsidian Entertainment. Er war bei Knights of the Old Republic 2 dabei und bei Fallout: New Vegas, außerdem arbeitete er als Executive Producer und Lead Programmierer bei beiden Teilen von Pillars of Eternity.

WAS IST DAS XBOX RESEARCH TEAM?



Wenn Entwickler eine Frage haben, können sie sich an eine Microsoft-eigene Abteilung wenden. Die dortigen Forscher befragen Experten, studieren Quellen, führen Playtests und Experimente durch. Unter anderem helfen sie dabei, das User Interface (UI) von Spielen zugänglicher (etwa für Menschen mit Behinderung) zu machen, Spiele mit neuen Eingabemethoden zu überprüfen oder historische Details richtig hinzubekommen. Die Mitarbeiter von Xbox Research weisen einen psychologischen, soziopsychologischen oder neurowissenschaftlichen Hintergrund auf. Sie führen auf Anfrage der Microsoft-eigenen Studios Analysen von deren Konzepten und Spielen durch und helfen bei der Optimierung von Prozessen zu solch vielfältigen Themen wie (toxischer) Kommunikation in Online-Spielen, auf die Bedürfnisse von Gehörlosen angepasstes Spieldesign oder der Formel für bessere Spielstorys.

Also hat sich das Xbox Research Team mit Spinnenphobikern zusammengesetzt, um herauszufinden, was genau ihnen Angst macht. Am häufigsten wurden die acht Augen genannt – und so wurden im Spiel mehrere Spider Slider eingebaut, mit denen die Spieler stufenweise die Augen, Haare, Beine und so weiter reduzieren können, bis hin zur kompletten Unsichtbarkeit. »Man kann sogar den Spinnen-sound deaktivieren, obwohl Spinnen eigentlich gar keine Geräusche machen.« Für Adam Brennecke ist das Research Team ein großer Vorteil bei Microsoft: »Wir bekommen viel mehr direktes Feedback als früher, das war als einzelner Entwickler so gar nicht möglich. Dadurch können wir User-Wünsche schon früh im Spiel umsetzen.«

Das Research Team kommt auch bei anderen Spielen und Studios zum Einsatz. Bei Grounded kümmert es sich nicht nur um haarige Viecher, sondern auch um den Einstieg ins Spiel, den Grafikstil und die Tutorials. Das Team untersucht, wo Spieler stecken-

bleiben und welche Features sie vielleicht gar nicht bemerken. Aber gehen wir noch einen Schritt weiter zurück: Wie war das damals eigentlich mit der Übernahme?

2019: Willkommen in der Familie

Auf Microsofts Seite ist damals Mary McGuane federführend: »Bevor wir Obsidian und die anderen Studios 2019 akquiriert haben, haben wir uns beim Evaluieren drei Dinge angeschaut: die Leute, ihre Teams und ihre Ideen. Also wer diese Studios leitet, ob ein Team dabei ist, das hochwertige Spiele entwickeln und auch fertigstellen kann, und schließlich die Ideen, die sie haben.« Ziemlich schnell kristallisiert sich damals heraus, dass Obsidian genau diese drei wichtigen Dinge mitbringt.

Und dann geht alles ganz flott, erinnert sich Feargus Urquhart: »Microsoft hat Interesse an uns signalisiert, und wir haben uns kurz darauf mit Mary, ein paar anderen Microsoft-Leuten und meinen Partnern zum

Lunch getroffen. Wir sind uns sehr schnell einig geworden und haben alles klargemacht. Natürlich haben die Vertragsdetails noch einige Zeit gebraucht, aber im Prinzip war mit diesem Lunch alles in trockenen Tüchern.«

2003 bis 2018:

Hai im Haifischbecken

Für Feargus und sein Team enden damit lange Jahre der Unabhängigkeit. Rund ein Dutzend seiner Leute stammt noch aus den alten Zeiten der Black Isle Studios, dem internen Entwicklerteam von Interplay, das Feargus 1996 gründet. 2003 schließt Black Isle, doch schon Ende des selben Jahres macht er mit seinem neuen Studio Obsidian Entertainment weiter. Für Feargus bedeutet das damals vor allem eines: um Projekte und Budgets zu kämpfen.

»Der größte Teil meines Jobs bestand all die Jahre darin, unser Studio finanziert zu bekommen. Ich vergleiche unabhängige Entwickler gern mit einem Hai: Wir müssen ständig schwimmen, um den nächsten Deal zu bekommen, und wenn wir einen Vertrag unterschreiben, haben wir wieder für eine Weile Luft – bis die Jagd von vorne losgeht.«

Um aus dem Publisher-Haifischbecken rauszukommen, finanziert Obsidian sein nächstes Spiel über die damals noch junge Plattform Kickstarter: »Das war für uns der bisher größte Wechsel unserer Arbeitsweise. Wir konnten uns mit Hilfe der Spieler endlich selbst finanzieren, haben mit Pillars of Eternity gut verdient und damit Pillars 2 finanziert, während wir das erste Pillars weiterentwickelt haben. Es war endlich unser eigenes Geld, niemand konnte uns mehr anschreien. Sorry, das war vielleicht die falsche Formulierung ... ich meine, wir waren wir, wir waren unter uns, wir waren selbst verantwortlich, haben unsere Features, Budgets und Termine selbst festgelegt.«

Mehr Zeit für Spiele

Als das Angebot von Microsoft kommt, will Obsidian vor allem eines bleiben: Obsidian. »Ich und alle anderen hier wollten als Obsidian weiter Rollenspiele machen, und Micro-



Knights of the Old Republic 2: Das erste Spiel von Obsidian ist ein Volltreffer, obwohl zum Ende der Handlung sichtlich Geld und Zeit ausgegangen sind.

Vom Panikpelztier zum Knuddelobjekt: Mit dem Spider Slider von Grounded könnt ihr Spinnen ohne acht Beine und Augen darstellen – dank des Xbox Research Teams.



soft gibt uns die Möglichkeit dafür«, betont Feargus. »Natürlich lassen sie uns nicht einfach zehn Jahre lang an etwas herumschrauben. Wir haben die Verantwortung, unsere Spiele fertigzustellen, und wenn wir das gut machen und großartige Titel liefern, können wir das ewig so weitermachen.«

Für den Obsidian-Chef heißt das aber auch, dass er mehr Zeit in die Spiele investieren kann. Und weil sich sein Studio mittlerweile auf rund 200 Leute vergrößert hat, sind auch mehrere Projekte parallel möglich. Derzeit sind vier in der Pipeline:

- Grounded kommt im September aus dem Early Access in den offiziellen Release.
- Das Fantasy-Rollenspiel Avowed hat zurzeit keinen Release-Termin. Gerüchten zufolge gibt es hinter den Kulissen viele Probleme, so soll etwa die Entwicklung nach dem Abgang der ursprünglichen Chefentwickler neu gestartet worden sein.
- Das SciFi-Rollenspiel The Outer Worlds 2 hat noch keinen Release-Termin.
- Und das gerade angekündigte historische Abenteuer Pentiment (Preview weiter vorne) kommt im November 2022, ein »Passion Project« unter den Fittichen des Gamedesign-Veteranen Josh Sawyer.

Obsidian hat also (fast schon mehr als) genug zu tun, die Haifischzeiten sind vorbei.

So viel wie nötig, so wenig wie möglich

Aber wie sehr muss sich ein Studio, das über 15 Jahre selbstständig war, beim Übergang in einen Weltkonzern verbiegen? Wie wird man da integriert? »Eine sehr gute Frage, denn die habe ich mir auch gestellt«, sagt Mary McGuane. Am Ende sei die Strategie simpel: Die Studios (etwa auch Wasteland-3-Entwickler Inxile Entertainment) werden nicht assimiliert, sondern nur die allernötigsten Bereiche integriert – die IT zum Beispiel, Sicherheitsvorschriften, Firmenpolitik. Bei allem anderen sollen die neuen Familienmitglieder so unabhängig wie möglich bleiben.

Pentiment ist ein »Passion Project« von Joshua »Josh« Sawyer, der ebenfalls von den Black Isle Studios zu Obsidian kam.



Details zu The Outer Worlds 2 stehen noch unter Verschluss.



ben. »Wir wollten nicht, dass sich der Alltag für Feargus oder andere Mitarbeiter im Studio signifikant ändert, weil das sehr störend sein kann. Genau das ist mein Job: mich mit Feargus und den anderen Studiochefs zusammensetzen und auf ihr Feedback hören, ob neue Microsoft-Vorgänge für sie sinnvoll und wichtig sind oder eben nicht. So können

sich die Teams auf die Spiele konzentrieren und nicht darauf, was es bedeutet, jetzt zu Microsoft zu gehören.«

Die größte Herausforderung: Ein Luxusproblem

Das klingt nach einer großen, glücklichen Familie. Trotzdem bringe der Wechsel von der Unabhängigkeit in einen Weltkonzern wie Microsoft neue Herausforderungen, sagt uns Feargus Urquhart: »Natürlich reden Leute darüber: ›Oh, da ist der große böse Publisher oder Konsolenhersteller, die kommen irgendwann zu uns und versuchen, die Kultur zu verändern und solche Sachen!‹ Ich bin mir sicher, dass so etwas bei Übernahmen passiert, bei uns allerdings nicht.

Unsere größte Herausforderung ist dafür, jetzt mit großen Budgets verantwortlich umzugehen. Früher haben wir einen Publisher überzeugt, uns viel Geld zu geben. Das haben wir dann ausgegeben, und manchmal mussten wir um mehr Geld bitten. Wir haben dann über Termine verhandelt und schließlich ein Spiel herausgebracht. Und jetzt sind wir ein Teil von Microsoft, und wir könnten 72 Millionen Dollar für eine Waffenanimation ausgeben. Aber du musst trotzdem immer nachdenken, was wirklich sinnvoll ist, es ist



Auch der zweite Wurf bringt viel Respekt. Fallout: New Vegas leidet aber unter Bugs. Bethesda hatte wohl eine zu enge Deadline angesetzt.

Avowed sieht auf den ersten Blick wie Skyrim aus, spielt aber im Universum von Pillars of Eternity. Gerüchte besagen, dass die Entwicklung unter Problemen leidet.



schließlich unsere Verantwortung. Tut mir leid, dass ich dir so eine langweilige Antwort geben muss, aber das war tatsächlich die größte Herausforderung für uns.«

Wer entscheidet, welches Spiel gemacht wird?

Aber wer bestimmt eigentlich letztendlich, welche Spiele entwickelt werden? Entscheiden die einzelnen Studios das für sich selbst oder sagt Microsoft: »Hey, wir haben da diese Marke und diese Idee, welches Studio setzt das am besten um?« Klare Aussage von Mary McGuane: »Die Entscheidung kommt wirklich von den Studios, diese kreative Freiheit haben sie jetzt einfach. Wir haben Franchise-Titel wie Halo und Forza, aber auf der anderen Seite eben auch die Studios, mit denen ich arbeite, die eigene Ideen entwickeln können, das ist uns wirklich wichtig. Wir würden nie von oben herab sagen ›Ihr macht jetzt einen Space Simulator, obwohl das gar nicht zum Team passen würde, weil seine Stärken ganz woanders

liegen. Und diese Stärken machen die besten kreativen Spiele.«

Das Survival-Spiel Grounded und das frisch angekündigte Pentiment fallen zwar auf den ersten Blick aus dem klassisch rollenspielfokussierten Obsidian-Spielemuster. Feargus Urquhart erklärt uns aber, warum das gar nicht stimmt: »Ich denke manchmal, dass sich in einigen Studios Leute mit einer Liste mit 17 Dingen zusammensetzen, die ein Rollenspiel haben muss. Aber bei Obsidian haben wir schon viele verschiedene Spiele gemacht und keine Angst davor, Dinge auch anders zu betrachten. Und besonders wenn man sich Pentiment ansieht, ist es wirklich ein Spiel, das viel von dem hat, was wir richtig machen, und seine Story treibt es stark voran. Es hat viel zu erzählen, es erschafft eine Welt, es gibt viele Charaktere. Das sind alles Dinge, die viel davon ausmachen, wer wir sind. Klar, Pentiment ist ein bisschen anders, aber es erschafft wieder eine Welt und bringt die Spieler hinein. Ich glaube, das ist eine der wichtigsten

Qualitäten von Rollenspielen: Menschen in Welten zu bringen.«

Grounded: Eine Idee, zehn Millionen Spieler

Auch Grounded schmeißt Menschen in eine Welt, allerdings ganz winzige. Wie ist eigentlich die Idee entstanden, ein kooperatives Survival-Spiel mit geschrumpften Helden zu entwickeln? Die stammt von Adam Brennecke und kam fast viel zu spät: »Bei Obsidian wollten wir schon sehr lange ein Survival-Spiel machen. Damals war ich Teil des Pillars-of-Eternity-Teams. Und während wir an den beiden Teilen gearbeitet haben, kam das Survival-Genre irgendwie wie aus dem Nichts. Wir haben damals wahnsinnig gerne Ark und The Forest gespielt, Subnautica war auch einer unserer Favoriten. Bevor es dann bei Microsoft mit Grounded losging, haben Lead Designer Bobby Null und ich uns für mehrere Tage im Büro zum Brainstormen eingeschlossen, um herauszufinden, wie wir einen guten Aufhänger für unser Spiel bekommen – denn wir wussten ja, dass der Markt ziemlich überschwemmt war: auf einsamer Insel gestrandet, mit Zombies gestrandet, und so weiter.«

Ein Me-too-Spiel kommt für die beiden nicht in Frage: »Wir wollten natürlich etwas Besonderes machen, unsere eigene Interpretation. Als Rollenspielentwickler fühlten wir uns definitiv zum mittelalterlichen Fantasy-RPG-Typ hingezogen. Aber wir wollten auch andere Ideen durchspielen, sind Actionfilme aus den 80ern durchgegangen, haben uns ›Terminator‹ und ›Predator‹ und so was angesehen. Irgendwann sind wir dann beim Thema Hinterhof gelandet, in den man reingeworfen wird und überleben muss.« Offensichtlich hat Grounded einen Nerv getroffen: Über zehn Millionen Spieler sind laut Microsoft in Brenneckes und Nulls Hinterhofen unterwegs – mit oder ohne Spinnen. ★



Inxile gehört mittlerweile ebenfalls zum Microsoft-Konzern. Das Studio von Brian Fargo entwickelte zuletzt Wasteland 3, dem man die Microsoft-Millionen ansah.

Feuerpfeile in Age of Empires und Total War

HISTORISCHER
BLÖDSINN

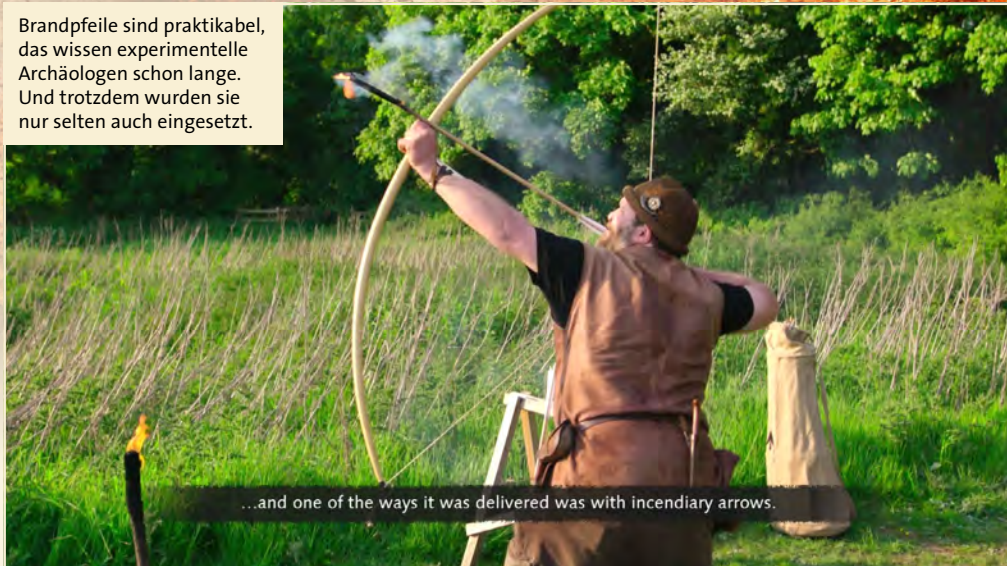
Historiker erklären, wie realistisch Feuerpfeile wirklich sind – und warum es kaum ein Spiel mit historischem Schauplatz ohne sie gibt. Von Dom Schott

Kaum ein mittelalterliches oder antikes Schlachtfeld in beliebten Spielen und Filmen kommt ohne sie aus: Feuerpfeile, die hundertfach in den Himmel steigen, die nächtliche Schwärze dramatisch ausleuchten und anschließend böse pfeifend auf die Feinde niederregnen. Was auf der Leinwand vor allem ästhetisch ansprechend aussieht, birgt im Spiel meist auch handfeste Vorteile: Feuerbogenschützen verursachen mehr Schaden als normale Bogenschützen, das ergibt instinktiv sofort Sinn. Was brennt und spitz ist, tut mehr weh als etwas, das nur spitz ist, na klar! Altertumswissenschaftler hingegen können über diese Gleichung nur den Kopf schütteln und wissen, warum Feuerpfeile trotzdem so häufig in Total-War-Titeln oder aktuell Age of Empires 4 auftauchen. Wie so oft liegt die Antwort auf diese Frage allerdings nicht in der Geschichte, sondern in den Köpfen der Spielerinnen und Spieler.

Der Irrtum beginnt bereits beim Namen

»Zuerst einmal heißt es korrekt Brandpfeile und nicht Feuerpfeile.« Mit dieser Berichti-

Brandpfeile sind praktikabel, das wissen experimentelle Archäologen schon lange. Und trotzdem wurden sie nur selten auch eingesetzt.



...and one of the ways it was delivered was with incendiary arrows.

gung beginnt Philipp Roskoschinski unser Interview. Zuletzt war Roskoschinski als historischer Berater der Netflix-Produktion »Barbaren« tätig, wo er Regisseur und Drehteam bei der Auswahl von Requisiten und der Set-Ausgestaltung unterstützte. Er weiß: Feuerpfeile oder Brandpfeile, wie wir sie aus Spielen wie Age of Empires, Stronghold oder Total War kennen, haben nichts mit der Realität zu tun: »In der Praxis haben diese Pfeile nur bei sehr spezialisierten Angriffen wie bei Belagerungen eine Rolle gespielt. Hier kennen wir Brandpfeile vor allem aus der griechischen und der spätrömischen Antike, danach erst wieder vom Spätmittelalter.«

Die Aufgabe eines Brandpfeils in der historischen Kriegsführung liegt dabei auf der Hand: logischerweise Dinge anzuzünden. Das allerdings gelang nur mit viel Geduld – und sehr vielen Pfeilen, wie der Altertumswissenschaftler Roskoschinski weiß: »Diese Waffen wurden gegen feste Installationen wie Gebäude in Städten eingesetzt, wo man wusste: Wenn ich nur genug drauf schieße, dann wird vielleicht irgendwann mal irgendwo was Feuer fangen. Im Spätmittelalter versuchte man beispielsweise, Munitionslager zu treffen, wo für frühe Schusswaffen das Schwarzpulver gelagert wurde.« Die Vorstellung aber, dass Brandpfeile direkt Holzgebäude in Brand setzen können, diese Spielfantasie winkt der Experte als unrealistisch ab. Wie übrigens auch die generelle Darstellung des Bogenschützen im Stile Hollywoods: »Historienfilme zeigen Bogenschützen, die wie Musketenlinien aus dem 18. Jahrhundert aufgereiht stehen. Und dann sagt der Befehlshaber: Spannen und Feuer! Und dann sollen die loslassen. Und der Befehl »Feuer« kommt ja aus der Zeit der Schusswaffen und hier ist völliger Quatsch.« Auch verweist Philipp Roskoschinski darauf, dass historische Bogenschützen nur sehr kurz die Sehne bis zum äußersten Anschlagpunkt zogen und dann direkt wieder losließen – das sparte Kraft. Ein langes Halten und Zielen sieht allerdings wesentlich spektakulärer aus und ist spannender, das wissen auch Regisseure und Spielermacher.



Szenen wie diese aus Total War: Attila sind Unsinn, machen aber inszenatorisch einiges her.

Spiele mit historischen Schauplätzen sind in erster Linie daran interessiert, Erwartungshaltungen ihrer Spieler zu erfüllen.



In Age of Empires 4 wie in unzähligen anderen Spielen können Bogenschützen mit Brandpfeilen ausgerüstet werden.



Brandpfeile transportieren nicht Feuer – sondern Glut

Was uns Spiele bisher auch verschwiegen haben: Brandpfeile transportieren nicht direkt Feuer, wie es uns spektakulär inszenierte Leinwand- und Bildschirm Schlachten immer wieder zeigen, sondern lediglich die Glut, die dann hoffentlich nach dem Einschlag des Pfeils eine nahegelegene Oberfläche in Brand setzt: »Besonders im Spätmittelalter wurden dann in Pfeilspitzen, die zu einem kleinen Hohlkörper geformt wurden, glühende Eisenspäne gefüllt. Dieses Material wird wesentlich heißer als ein brennender Lappen. Erst recht, wenn dann durch den Pfeilflug auch noch ordentlich Sauerstoff an die Glut kommen kann.«

Der Altertumswissenschaftler gerät während unseres Interviews immer wieder ins Kopfschütteln und verweist wiederholt darauf, dass zwischen Spielen, Filmen und historischer Realität stellenweise gigantische Abgründe klaffen würden. Er weiß aber auch, warum Games so oft Geschichtsbilder zeigen, die nichts mit der Realität zu tun haben – wie hier der Einsatz von Feuer- oder Brandpfeilen als Superwaffe, die brandgefährlich ist: »In diesen Medien wird bildlich

immer wieder voneinander abgeschrieben. Da geht kaum jemand ran und sagt, wir machen es jetzt so, wie es wirklich war, stattdessen werden Bilder zitiert, die von der Mehrheit als historisch authentisch empfunden und erwartet werden.«

Ein anderes Beispiel hierfür in der jüngeren Spielegeschichte: die Spartaner aus Assassin's Creed Odyssey, die mit Sixpack, rotem Umhang und sogar dem berühmten Gegner-in-den-Abgrund-treten-Kick aufwarten – das sind allesamt Zitate nicht etwa aus dem Geschichtsbuch, sondern aus dem Hollywood-Hit »300«, der zwar schon eineinhalb Dekaden alt ist, aber bis heute unser Bild von den spartanischen Elitekriegern prägt. Das erwarten Spieler und Spielerinnen in einem Titel über die griechische Antike nun mal – und das bekommen sie auch.

Es geht um »historische Marker«

Mit diesem Thema beschäftigt sich Aurelia Brandenburg schon seit Jahren: Die Historikerin und Doktorandin promoviert an der Universität Würzburg über Adel im Spätmittelalter, schreibt abseits dieser Forschung aber auch immer wieder über Geschichtsbilder in Spielen und Filmen. Ihr sind in ihrer

Forschung noch kein einziges Mal nennenswerte Erwähnungen von Brandpfeilen begegnet, ein krasser Gegensatz zur Popularität im Spiel und Film.

Brandenburg hat sich über diese Diskrepanz Gedanken gemacht und analysiert im GameStar-Interview zwei unterschiedliche Erklärungsansätze: »Zum einen funktionieren Brandpfeile wie ein historischer Marker, der uns anzeigt: Wir sind hier in der Vormoderne. Neuzeit ist immer mit Schusswaffen verbunden, was spannenderweise absurd ist, denn Schusswaffen gab es auch schon im Mittelalter, die spielten da nur noch keine große Rolle.« Zum anderen erlauben Brandpfeile laut der Historikerin diese ein-

Wenn Dutzende oder gar Hunderte Projektile mit einem langen Feuer-schweif durch die Nacht zischen, sieht das spektakulär aus, etwa in Shogun 2: Fall of the Samurai.

In Stronghold und Stronghold: Crusader entzünden Bogenschützen mit Brandpfeilen versteckte Teerdepos, das ergibt spielerisch Sinn und erfordert vom Spieler taktisches Kalkül.



drucksvollen Bilder, die bei Filmen und Spielen so wichtig sind, Stichwort »Tausend Feuerpfeile am Nachthimmel«. Dazu sagt Brandenburg: »Das zieht einfach wunderbar in Unterhaltungsmedien. Eine Nachtszene mit einem Pfeilmeer am Himmel, dann Menschen, die brennend über das Schlachtfeld taumeln, dazu noch die Soundkulisse von Feuer und zischenden Flammen.« Sowas halte Menschen am Bildschirm gefesselt. Aber ganz konkret auch in Verbindung mit Spielen seien Feuerpfeile für Entwicklerteams so attraktiv, weil sie interessante Mechaniken ermöglichen. Als Fallbeispiel zieht

die Historikerin die jüngsten Teile der Assassin's-Creed-Reihe heran: »Es gibt da diese Missionen, in denen ich Warenlager anzünden muss. Das kann ich mit einer Fackel erledigen. Oder mit einem Feuerpfeil. Dafür muss ich dann so geschickt einen Pfeil durch eine Flamme schießen oder an ihr entzünden, damit ich mein Ziel erfüllen kann, einen Brand zu legen.«

Feuerpfeile versteht jeder Mensch

Nicht zuletzt sind Brandpfeile als Waffe sehr gut lesbar, wie Brandenburg schließlich ausführt. Sie umschreibt das mit dem Begriff

der »Gaming literacy«, bestimmte Bilder und Motive also, die wir »gelernt« haben zu interpretieren, ohne ihre eigentlichen historischen Ursprünge zu kennen: »Mein Lieblingsbeispiel ist der Kreuzritter als Symbol: Du kannst das Thema des Kreuzzugs im Zweifel immer über einen Kreuzritter erzählen, der immer ähnlich aussieht: Kreuz auf der Brust, meist ein rotes, dann noch Topfhelm auf dem Kopf, ein Pferd und Schwert dazu und fertig. Dann müssen Spieler gar nicht mehr wissen, ob das nun ein Templer oder ein anderer Ordensmann ist, alle wissen aber: Es ist ein Kreuzritter.«

Bei Fällen wie diesem geht es laut der Historikerin vorrangig nur noch um Symbole, um ikonographische Details, die von Spielern erkannt werden und die wie Abkürzungen, Shortcuts, im Kopf funktionieren. Und im Fall des Brandpfeils heißt diese Abkürzung: brennt, macht also mehr Schaden.

Die Interviews mit den beiden Experten zeigen: Auch im Detail haben Spiele mit historischen Schauplätzen nur wenig mit der tatsächlichen Geschichte zu tun, sondern zitieren stattdessen gerne Bilder, die wir bereits aus anderen Medien kennen – und die wir auf einen Blick verstehen und lesen können. Der Brandpfeil gehört zu diesen leicht verständlichen Spielmechaniken und wird aus genau diesem Grund wohl nie aus unseren Spielen verschwinden – sich schüttelnde Expertenköpfe hin oder her. ★

UNSERE EXPERTEN



Philipp Roskoschinski

Philipp Roskoschinski ist studierter Altertumswissenschaftler, prähistorischer Archäologe und Rechtshistoriker. Er gründete außerdem »Kaptorga«. Kaptorga produziert Dokumentationen, Kurzfilme und Podcasts, die sich allesamt um die Vermittlung von realistischen und historisch belegten Geschichtsbildern drehen.



Aurelia Brandenburg

Aurelia Brandenburg promoviert als Historikerin und Doktorandin an der Universität Würzburg über Adel im Spätmittelalter, schreibt abseits dieser Forschung aber auch immer wieder über Geschichtsbilder in Spielen und Filmen auf Geekgefluester.de und LanguageAtPlay.de.

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



Sony torpediert sich selbst

WOFÜR NOCH EINE PS5?



Lange machten Peter hohe Preise und Liefer-schwierigkeiten einen Kauf der PlayStation 5 madig. 2022 torpediert nun sogar Sony seinen Wunsch. Von Peter Bathge

Morgens lege ich mir einen Schlachtplan zu-recht. Die Kreditkarte wird griffbereit neben den Monitor gelegt, auf Twitter folge ich 17 Bots, die sofort Alarm schlagen, wenn irgend-wo das Objekt der Begierde in freier Wild-bahn gesichtet wird. Am Handy bleiben die Tabs mit Amazon, Media Markt, Otto, Saturn und Euronics den ganzen Tag über offen. Vorher wird noch schnell ein Probeabo bei Amazon Prime abgeschlossen, das ist inzwi-

schen Pflicht, wenn ich es überhaupt zum Einkaufswagen schaffen will. Jetzt noch die Twitter-Benachrichtigungen aktivieren, damit das Telefon vibriert, sobald es losgeht. Und dann heißt es: Warten! Auf den PS5-Drop.

Zwei Monate lang habe ich mir diese und ähnliche Vorbereitungen angetan in dem Versuch, 2022 endlich eine PlayStation 5 zu kaufen. Am Ende habe ich entnervt aufgege-ben. Nicht nur weil stets das komplette In-

ventar der Anbieter innerhalb weniger Minu-ten (und manchmal sogar Sekunden) restlos ausverkauft war und ich mit meinen 35 Jah-ren offensichtlich viel zu langsam fürs stupi-de Einkaufswagenklickfest geworden bin. Sondern auch weil trotz solcher PS5-Knaller wie Horizon: Forbidden West, Gran Turismo 7 und dem für dieses Jahr angekündigten God of War: Ragnarök die Vorstellung, Sonys weiße Konsole neben meinen Fernseher zu



The Last of Us wurde jüngst für den PC angekündigt. In einer stark verbesserten Version.



Spiele wie Days Gone finden ihren Weg inzwischen verlässlich auf den PC.

stellen, in den vergangenen Wochen massiv an Attraktivität eingebüßt hat. Dafür gibt es drei Gründe. Und einer hat damit zu tun, wie ich ticke, nämlich ganz, ganz ruhig.

Grund 1: Sonys PC-Strategie

Wahrscheinlich verspürt ihr Freude über den PC-Release von The Last of Us, neun Jahre nach der ersten Veröffentlichung für die PlayStation 3. Okay. Eventuell werden eure Augen feucht beim Gedanken daran, wie emotional die Reise mit Ellie und Joel für euch war, weil ihr das Action-Adventure bereits auf einer der Sony-Konsolen durchgespielt habt. Und möglicherweise – und dann seid ihr ein bisschen so wie ich – denkt ihr euch: »Was soll das jetzt?«

Es ist kein Geheimnis mehr, Sony hat den PC für sich entdeckt. Das Unternehmen verdient inzwischen gutes Geld mit Steam-Releases. Days Gone, God of War, inzwischen haben mehrere erstmals als exklusive PlayStation-Blockbuster beworbene Titel den Weg auf den PC gefunden. Auf der einen Seite ist das natürlich klasse, nieder mit den Plattformgrenzen und so weiter. Auf der anderen Seite entwertet diese Strategie für mich gerade massiv die PS5. Wer geduldig ist (so wie ich) und neue Spiele nicht sofort spielen will, der kann damit rechnen, dass er in ein paar Jahren all die ursprünglichen Exklusivknaller der PS5 auch auf seinem PC spielen können wird, aktuell bei The Last of Us sogar in einer aufgewerteten Version mit besserer Grafik und KI, dazu mit Maussteuerung, Widescreen-Support und allen Annehmlichkeiten. Warum soll ich mir also jetzt eine PlayStation 5 kaufen?

Grund 2: Der PS5-Pro-Release

Gleichzeitig mehren sich im Netz aktuell die Stimmen, die von einer baldigen Ankündi-

gung der PS5 Pro ausgehen. Zur Erinnerung: Sony hat bei der letzten Konsolengeneration erstmals ein mächtigeres, auf 4K-Auflösung und 60 FPS ausgelegtes Mid-Generation-Update veröffentlicht, das drei Jahre nach Release des Vanilla-Geräts erschien.

Sollte der gleiche Zyklus auch bei der fünften PlayStation greifen, stünde Ende 2023 schon wieder eine neue, schnellere Sony-Box in den Regalen. Na gut, das ist illusorisch, sagen wir besser: stünde Ende 2023 schon wieder eine neue, schnellere Konsole zu Mondpreisen bei Ebay.

Normalerweise würde die Verfügbarkeit einer Pro-Variante die (Gebraucht-)Preise für die normale PlayStation 5 deutlich sinken lassen. Ich sage »normalerweise«, weil in der aktuellen Situation alte Überzeugungen keinen Pfefferling mehr wert sind.

Grund 3: Die Schwierigkeit, mein Geld loszuwerden

Ob es nun an der Chip-Krise liegt, an sich stauenden Frachtschiffen in Häfen in aller Welt oder an Sonys mangelhafter Planung im Vorfeld, Fakt bleibt: die Verfügbarkeit der PlayStation 5 (beziehungsweise die Rarität derselben) macht es weiterhin erforderlich, dass Käufer absurde Anstrengungen unternehmen müssen, um auch nur eine Chance auf eine neue Sony-Konsole zu haben. Zeitweise wurden in Sekundenschnelle Dutzende Neukundenverträge bei Internet- und Telefonanbietern ausgefüllt, nur weil die Provider beim Vertragsabschluss eine PS5 spendierten. Und wenn dann doch mal für geschätzte 27 Sekunden eine Konsole im Online-Handel erhältlich war, dann nur in teuren Bundles mit viel Zubehör, das ich gar nicht will. Das frustriert mich – so macht mir Shopping keinen Spaß. Sind meine Erinnerungen vom Wein benebelt oder konnte man

früher tatsächlich an einem beliebigen Tag der Woche in einen deutschen Elektronikfachmarkt schlendern und sich von einem großen Stapel Konsolen das Wunschmodell aussuchen? Ich erinnere mich, dass ich meine PS4 Pro über Amazon geordert habe, ohne dass ich dafür ein spezielles Zeitfenster abwarten oder zwingend eine Prime-Mitgliedschaft abschließen musste – erst recht nicht zwei Jahre nach Launch.

Klar, die Scalper bei Ebay sind rund um die Uhr geöffnet, aber bei einem Preisaufschlag von 50 Prozent überlege ich es mir doch lieber zweimal, ob ich die Konsole nun wirklich gerade jetzt haben will – oder ob sich nicht doch das Warten lohnt. Schließlich habe ich Geduld und meinen PC. Also Sony, wann erscheint Horizon 2 auf Steam? ★



Man könnte fast meinen, dass jede Konsole mit 24 Karat überzogen ist, wie dieses Custom-Modell von Truly Exquisite.



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

Samsung Odyssey Neo G9

SO VIELE EMOTIONEN!

Der Odyssey Neo G9 ist Samsungs gigantisches Monitorflaggschiff. Mehr geht kaum für Gamer – aber ist er auch empfehlenswert?

Von Frederic Hamann

»Wow!« Das macht nicht nur etwa die Hälfte aller Filmtexte von Owen Wilson aus, sondern beschreibt außerdem den Odyssey Neo G9 von Samsung ziemlich gut. Das war auch meine erste Reaktion, als das riesige Paket nach mehrmonatigem innerlichen Zwist zwischen Vernunft und Wahnsinn endlich vor mir stand. Während die Nachbarn mich noch fragten, ob wir einen neuen Kühlschrank bekämen, grinste ich längst über beide Ohren. Und das zeichnet den Neo G9 von Samsung durch die Bank weg aus: Er weckt Emotionen. Und zwar alle davon.

Alles, was das Herz begehrt

Zunächst einmal zu den Basics: Der Samsung Odyssey Neo G9 soll der ultimative Gaming-Monitor sein. Dafür spendiert ihm Samsung praktisch absolut alles, was momentan möglich ist. Es fängt schon bei den Maßen an: 49 Zoll Bildschirmdiagonale bei einer 1000R-Krümmung mit 5120x1440 Pixeln im 32:9-Verhältnis. Also genau zwei 27 Zoll 16:9 QHD-Monitore, aber natürlich ohne störenden Balken in der Mitte.

Dank AMD FreeSync Premium Pro und G-Sync und einer Bildwiederholrate von 240Hz sollen Ruckler nur noch dunkle Erinnerungen an graue Vorzeit sein. In der Praxis trifft das jedoch nicht immer zu. Das liegt aber weniger am Bildschirm als an den unzähligen Grafikeinstellungen, die aufeinander abgestimmt sein wollen. Die Leistung des Rechners spielt auch eine Rolle, schließlich müssen ganze 7.372.800 Pixel berechnet werden – das entspricht fast 4K-Niveau (8.294.400 Pixel). Auf der Rückseite befinden sich zwei HDMI-2.1-Anschlüsse, ein Display Port 1.4, zwei USB-2.0-, ein USB-3.0- sowie ein Klinkestecker für euer Headset.

Gaming-PC, Arbeits-Laptop und Konsole lassen sich also gleichzeitig anschließen. Wobei zwei davon parallel im »Picture by Picture«- oder »Picture in Picture«-Modus laufen können. Das geht wahlweise in den Verhältnissen 1:1, 2:3 oder 1:3 und lässt sich

am Bildschirm problemlos abändern. Sobald das jedoch aktiviert ist, war's das allerdings mit den schicken 240 Hertz, denn dann sind nur noch »langsame« 120 Hertz möglich – HDR entfällt dann ebenfalls.

HDR 2000?

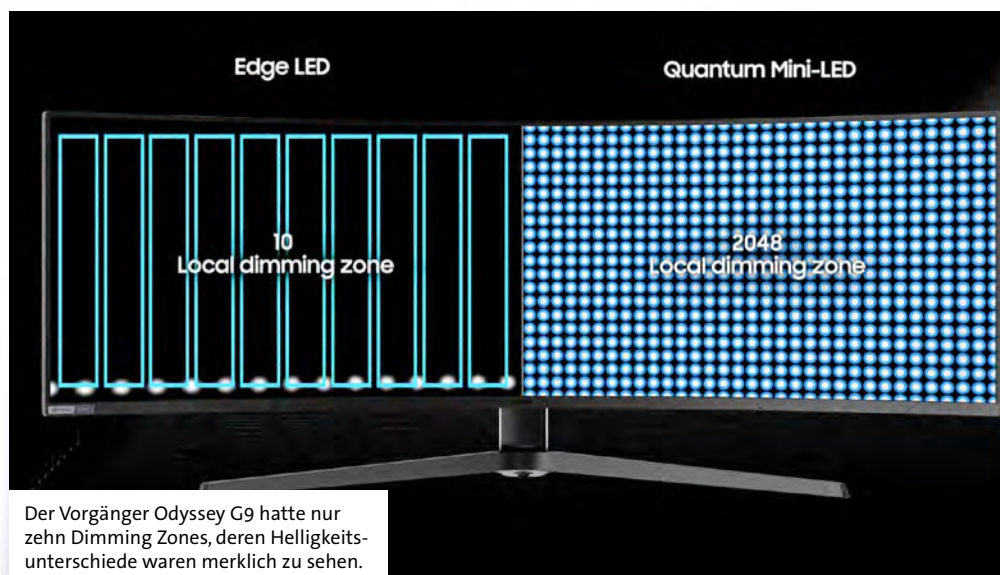
So weit, so gut. Der Funktionsumfang rechtefertigt aber noch längst nicht den exorbitanten Preis von etwas über 2.000 Euro. Das vermeintliche Highlight des Neo G9 ist weder die wahnsinnige Größe noch die außergewöhnliche Krümmung oder die schnelle 240Hz-Bildwiederholrate. Nein, das Verkaufsargument ist vor allen Dingen die Mini-LED Hintergrundbeleuchtung mitsamt HDR 2000. Ja, richtig gelesen, 2000! Damit bewirbt Samsung diesen monitorgewordenen Goliath prominent auf allen Seiten.

Allerdings kommen wir hier auch zu dem Thema, das seinen großen Schatten über diesen Bildschirm legt: Hersteller Samsung. Es fängt schon damit an, dass HDR 2000 gar keine offizielle Zertifizierung, sondern eine von Samsung kreierte ist, welche die

erreichbare Spitzenhelligkeit angibt. Die ist zwar tatsächlich möglich, allerdings nur kurz und das auch nicht im praktischen Gebrauch, sondern lediglich bei Demobildern. Samsung hätte sich die etwas in die Irre führende Werbung jedoch auch schenken können, denn – so viel sei verraten – Helligkeit ist nicht das Problem des Neo G9. Die Probleme betreffen zwei Punkte, die sich einzig und allein Samsung auf die Krawatte schreiben darf: die Software und die elende Panel-Lotterie. Wer sich den Samsung Odyssey Neo G9 oder den Vorgänger Odyssey G9 zulegt, der hat gleichzeitig ein Los gezogen und muss bängen.

Die Panel-Lotterie

Man muss sich nicht lange mit dem Neo G9 beschäftigen, ehe man im Netz auf die ersten Unmutsäußerungen stößt. Reddit, Twitter und sämtliche Foren sind voll davon. Die Probleme gab es schon beim Vorgänger, beim Neo sind sie nicht weniger dramatisch. Die ausgelieferten Monitore haben reihenweise Ausfälle: Pixelfehler, ungleiche Aus-





Als die Produktentwickler bei Samsung fragten, welche Features der Neo G9 haben solle, antwortete der CEO vermutlich einfach nur: »Ja.«

leuchtung, Flackern, Knarzen im Betrieb, Scan-Lines, Blackscreens und, und, und. Je länger man sich damit befasst, desto eher kommt man zum Schluss: Das Ding ist doch eine komplette Fehlkonstruktion!

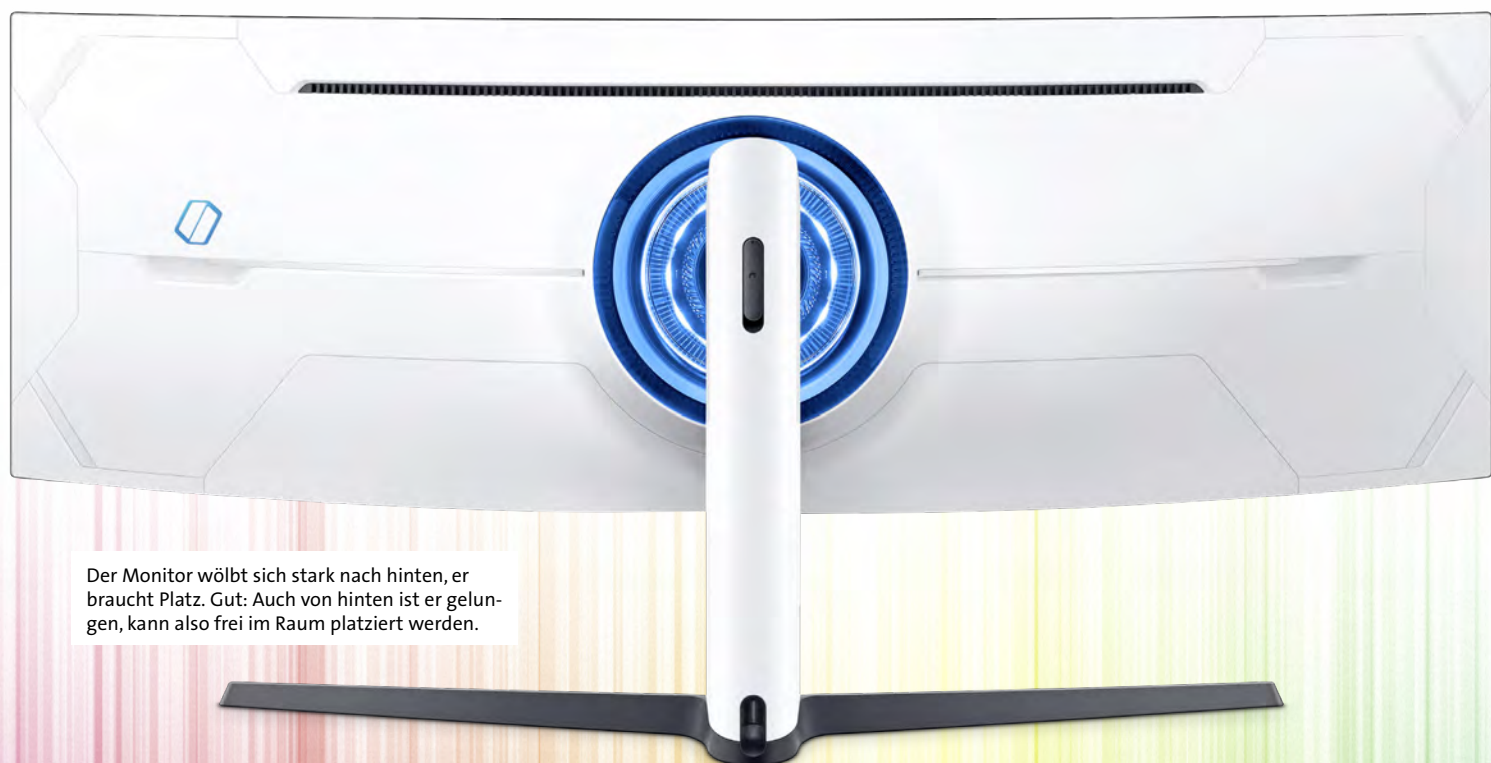
Bei einem Gerät in der Preisklasse eines Karibikurlaubs hofft man eigentlich auf eine gewisse Qualitätssicherung – weit gefehlt. Selbst fast ein Jahr nach Release beklagen sich viele Käufer über mangelbehaftete Panels. Nicht wenige monieren bei Reddit, dass sie ihren Neo G9 mehr als einmal hätten zurückschicken müssen, weil er einfach nicht richtig funktionieren will oder

beschädigt war. Warum Samsung das toleriert, ist fraglich. Entweder werden die Geräte nicht auf Funktionalität getestet oder sind so dermaßen empfindlich, dass sie den Transport nicht heil überstehen. Hinsichtlich der Zusammensetzung der Probleme und der mehr als üppigen Verpackung vermutet die Netzwelt eher Ersteres.

Wie schon gesagt: Wer einen Samsung Odyssey (Neo) G9 bestellt, macht bei der Panel-Lotterie mit. Bei längerer Recherche gewinnt man den Eindruck, dass die Chance, ein einwandfreies Gerät zu erhalten, bei etwa 30 bis 50 Prozent liegt. Beim Auspa-

cken und bei der Inbetriebnahme gesellen sich zu der Vorfreude dementsprechend auch noch Nervenkitzel und Nervosität dazu. Ich sagte ja: Emotionen!

Der zweite Punkt, der die ein oder andere Wutfalte ins Gesicht graben kann, ist die Software. Zu Release funktionierte HDR kaum bis gar nicht. Weiß wurde zu Grau, Farben waren trüb und verwaschen, als hätte man Regenwolken davorgeschoben – oder einen Dark-Souls-Filter aufgesetzt. Es gab auch Fälle, bei denen HDR nur mit 120 Hertz funktionierte, bei anderen wiederum ging es ausschließlich bei 240Hz. Hier hat die



Der Monitor wölbt sich stark nach hinten, er braucht Platz. Gut: Auch von hinten ist er gelungen, kann also frei im Raum platziert werden.

monitorinterne Software nicht mit Windows HDR harmonisiert, teilweise hängten sich die Bildschirme auch auf und mussten per Netzabschaltung reanimiert werden. Es dauerte Monate, ehe das durch Updates gefixt werden konnte. Mittlerweile läuft es deutlich besser, aber auch hier muss man sich fragen: Warum bringt Samsung ein HDR-Produkt auf den Markt, bei dem HDR nicht gleich von Beginn an funktioniert?

Die Updates sind ebenfalls eine Sache für sich. Denn Samsung hat sich dem Glücksspielmotto ganz offenkundig mit Leib und Seele verschrieben. Die Updates werden über die Samsung-Seite heruntergeladen, aber natürlich funktionieren die Dateien der deutschen oder englischen Seite nicht immer, nein, dann gehen nur jene von der südkoreanischen Domain. Das Download-Fenster lässt sich freundlicherweise nicht übersetzen, zum Glück gibt es hierfür auf Reddit eine Anleitung, welche Tasten man quasi blind drücken muss, um die richtige Datei auch als Koreanisch-Laie herunterladen zu können. Kein Scherz!

Weiter geht es mit der Installation: USB-Stick mit der Update-Datei rein, über die Monitorsteuerung auf Update navigieren, ausführen, fertig. So wäre das zumindest in einer Welt, in der alle Spiele bugfrei veröffentlicht werden, Grafikkarten weit unter der UVP erhältlich sind und die letzten beiden Staffeln von »Game of Thrones« ... anders wären.

In der Realität mag der Neo G9 nämlich nur etwa jeden vierten USB-Stick, ganz egal von welchem Hersteller er ist und ob er korrekterweise in FAT32 formatiert wurde. Manche Updates haben alte Probleme mit Flackern, HDR oder die horizontalen Scan-Lines behoben, aber bei einem Monitor im Highend-Segment sollte man eigentlich erwarten, dass das Ding schon bei Lieferung funktioniert. All das sind Kritikpunkte, die



jeden potenziellen Käufer abschrecken sollten. Die entscheidende Frage: Ist der Neo G9 nur ein teurer Reinfall? Mitnichten!

Warum ich ihn behalten habe

Kurz gesagt: Ich hatte wirklich Dusel. Mein Neo G9 kam einwandfrei bei mir an, kein Flackern, keine Linienbildung, nicht ein einziger toter Pixel, gleichmäßige Ausleuchtung und die damals aktuellste Software bereits aufgespielt. Schon beim Auspacken hat sich ein Grinsen in mein Gesicht geätzt, das seither nicht mehr weggehen möchte, wenn ich vor diesem Monstrum sitze. Dieser Monitor ist trotz aller potenziellen Mankos meine beste Anschaffung seit Jahren!

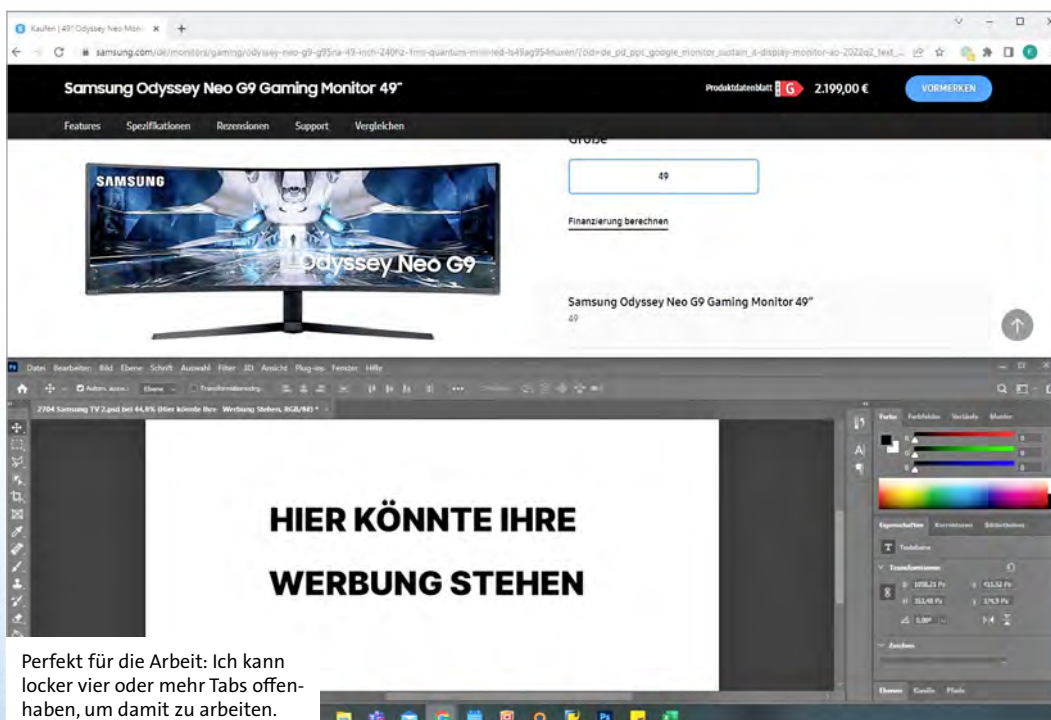
Mit seinem 32:9-Format wirkt er riesig, aber nicht erschlagend. Befürchtungen, dass mir die Ecken zu weit weg sind und ich durch das Kopfdrehen eine bullenartige Nackenmuskulatur aufbaue, bewahrheiteten sich dank der 1000R-Krümmung nicht. Alle

Punkte des Monitors sind harmonisch etwas mehr als eine Armlänge von mir entfernt. Der Bildschirm schmiegt sich geradezu um mein Sichtfeld, und so fühlt es sich an, als würde ich in meiner ganz eigenen Kommandozentrale sitzen. Mehr Mittendingefühl geht nur in der Virtual Reality!

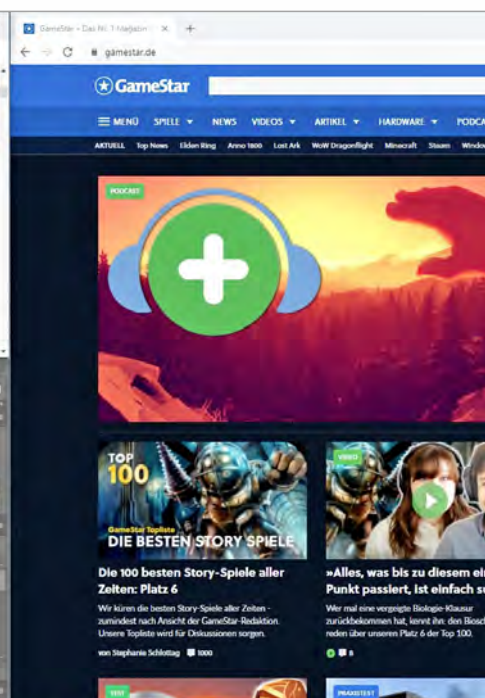
Schwarzwerte fast wie bei OLED

Nicht nur die Form ist beeindruckend, vor allem das Bild haut mich jeden Tag aufs Neue um. Bei angeschaltetem HDR sind die Farben so knallig und so strahlend, dass ich bei fast jedem Game das Gefühl habe, eine Grafikkarte zu bewundern. Wenn ich die Helligkeit hochdrehe, brennt mir das Bild fast die Retina aus – und ich liebe es! Kennt ihr die Fernsehbilderdemos aus dem Mediamarkt? Das ist beim Neo G9 Realität.

Und das ist das Faszinierende daran: Er kann hell genauso gut wie dunkel. Dank der 2.048 dimmbaren Zonen, bei denen die



Perfekt für die Arbeit: Ich kann locker vier oder mehr Tabs offen haben, um damit zu arbeiten.



Hintergrundbeleuchtung jeweils separat und je nach Bild abgeschaltet werden kann, ist Schwarz auch endlich wirklich schwarz! Gängige IPS-Panels leuchten immer ein wenig, Dunkles erscheint immer irgendwie gräulich. Hier habe ich jedoch fast den Eindruck, einen OLED-Bildschirm vor mir zu haben. Bei aller Kritik: Da ist Samsung wirklich ein großer Wurf gelungen. Besonders bei Spielen mit viel Dunkel ist das ein gewaltiges Upgrade.

Gerade die Spiele, die HDR voll unterstützen, sind eine wahre Grafikpracht. Es ist am Anfang etwas Gefummel und Tüftelei, die richtigen Einstellungen zu suchen und zu finden, egal ob G-Sync, Free-Sync, HDR oder sonstige Spielereien. Windows stellt sich manchmal etwas stur an und regelt auf 60 Hertz herunter, Battlefield 2042 verändert gelegentlich einfach mal Bildwiederholrate oder Auflösung. Aber das aktuellste Battlefield macht ja bekanntlich ohnehin schon so seine eigenen Sachen.

Insgesamt waren meine Erfahrungen überwiegend positiv. Die 240 Hertz reizt man ehrlicherweise fast nie aus, selbst nicht mit einer RTX 3080, aber darum geht es bei dem Monitor gar nicht. Dank Adaptive-Sync sind die Bewegungen butterweich, sofern das Spiel sauber programmiert ist, und auch die Steuerung bei Strategietiteln funktioniert dank der Krümmung ohne Nackenschmerzen. Ob Anno 1800, Stellaris, Far Cry 6, Forza Horizon 5, Battlefield 2042 oder Age of Empires 4: Nie zuvor hat sich Gaming so immersiv für mich angefühlt.

Ist die Welt schon bereit für 32:9?

Die Frage ist weniger, ob die Welt dafür bereit ist, sondern ob man selbst dafür bereit ist. Viele neue Spiele unterstützen das Format, dann ist es der Wahnsinn, da das periphere Sehen beim Menschen zu den Seiten



hin stärker ausgeprägt ist als in die Höhe. Bei zahlreichen älteren oder kleineren Titeln sucht man den Ultrawide-Support vergeblich. Entweder hat man also schwarze Balken links und rechts (die glücklicherweise wirklich schwarz sind), oder man bemüht sich um kleine Hilfsmittel wie Flawless Wide-screen oder getunte Ini-Dateien.

Fun fact: Elden Ring hat hier leider den schlechtesten aller möglichen Wege gewählt. Das Spiel wird in 5120x1440 gerechnet, zeigt aber nur ein 16:9-Bild, der Rest ist einfach mit schwarzen Leisten überdeckt. Verschenkte Leistung für wenig Bild – vielen Dank dafür, From Software! Zum Arbeiten hingegen ist das Format ideal. Ich habe parallel immer drei oder mehr Fenster offen, die sich schön nebeneinander aufreihen lassen. Dank des Gratis-Tools WindowsGrid kann ich diese auch individuell und schnell auf die nötige Größe einstellen. Bei einem Bildschirm dieses Ausmaßes ist so ein Tool ein Muss! ★

MEINUNG

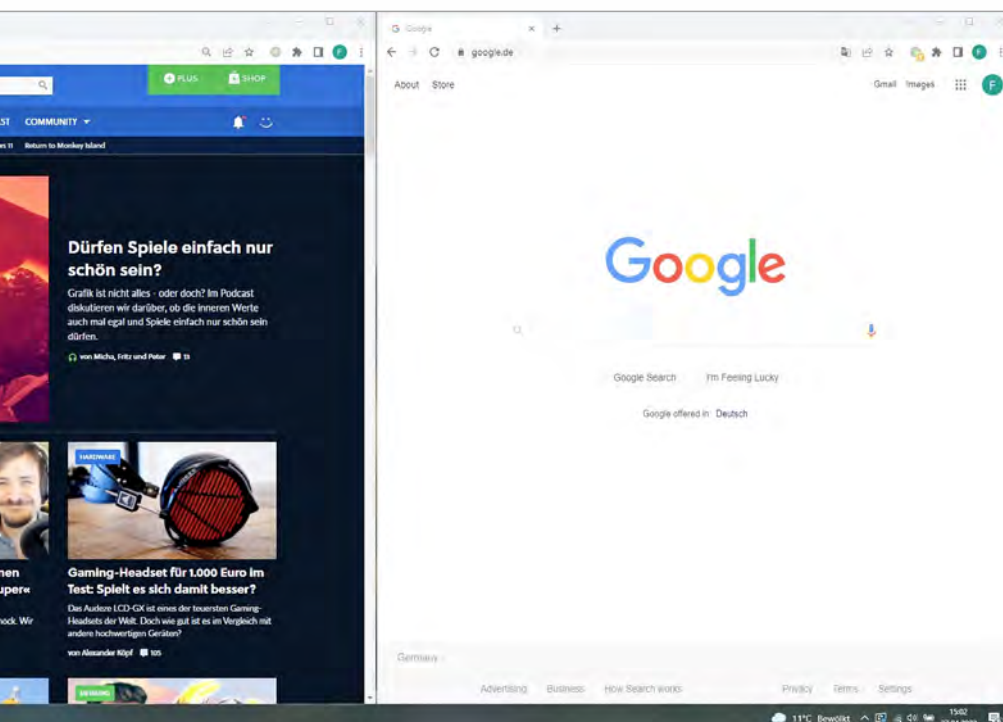
Frederic Hamann
@GameStar_de



Ich bin ja eigentlich ein sparsamer Typ. Das klingt verwunderlich angesichts eines solchen Monitors, aber ich hatte ihn eigentlich auch in der festen Gewissheit bestellt, ihn wegen der angesprochenen Mängel ohnehin wieder zurückzuschicken. Dann stand er plötzlich vor mir, funktionierte einwandfrei, und sogar mein innerer Schwabe war augenblicklich sprachlos und verliebt. Nie hätte ich es für möglich gehalten, dass ein Monitor solche Emotionen bei mir wecken kann. Das Bild macht mir jeden Tag wieder Freude, bei jedem neuen Spiel bin ich gespannt wie ein kleiner Junge zu Weihnachten, wie die Farben diesmal wirken. Mal stelle ich die Helligkeit hoch, um den Neo G9 in seiner vollen Pracht zu genießen, mal stelle ich sie auf normalsterblich, um meine Augen zu schonen. Und selbst dann sieht alles noch teuflisch gut im Vergleich zu vielen anderen Monitoren aus.

Eine Kaufempfehlung kann ich aber nicht per se geben. Dafür sind die Probleme von Samsung leider zu groß. Ich finde es eigentlich unverschämte, bei einem Monitor dieser Preisklasse so eine schlechte Qualitätssicherung zu betreiben. 2.000 Euro, um das Produkt zu testen? Zu viel! Mittlerweile gibt es ihn auch günstiger, Angebote gehen bei knapp 1.800 Euro los, aber Vorsicht: Hier handelt es sich zumeist um die Modelle, die bereits einmal retourniert worden sind. Warum, könnt ihr euch denken.

Der Neo G9 ist etwas für Wahnsinnige, die keine Perfektion erwarten und eventuell viel Geduld mitbringen. Wer sich darauf einlässt und das nötige Glück hat, der darf sich wirklich über den ultimativen Gaming-Monitor mit außergewöhnlichen Farben freuen. Wer hingegen ein faires Preis-Leistungs-Verhältnis erwartet, der wird mit dem Odyssey Neo G9 nicht glücklich. Denn bei aller Liebe: Das ist zu viel Geld für zu wenig Leistung seitens Samsung, und eigentlich sollte man das nicht unterstützen.



Futuristisch sieht das Asus ROG Zephyrus Duo 16 ja schon aus, und selbst die Leistung dürfte auch in ein, zwei Jahren noch für die meisten Spiele ausreichen.



Asus ROG Zephyrus Duo 16

SPEKTAKULÄR, AUCH BEIM PREIS

Teure Highend-Notebooks gibt es wie Sand am Meer. Doch ab und zu sticht eines dank interessanter Features aus der Masse heraus. Von Dennis Ziesecke

Wenn man aus beruflichen Gründen regelmäßig die neuesten technischen Errungenschaften testet, lässt die Begeisterungsfähigkeit auch bei teuren Highend-Produkten irgendwann ein wenig nach. Noch ein teures

Gaming-Notebook mit den immer gleichen technischen Grunddaten? Laaaangweilig! So schön und schnell RTX 3080 Ti und Core i9 oder Ryzen 6000 auch sind, heute muss schon etwas Besonderes im System stecken, um bei einem Profi noch wirkliche Kaufanreize zu schaffen. Zumindest bei mir hat Asus das mit dem Zephyrus ROG Duo 16 aber tatsächlich geschafft.

Bestückt mit Highend-Hardware

Das ROG Zephyrus Duo 16 ist das 2022er Update des ROG Zephyrus Duo 15 SE und setzt auf den gleichen Blickfang: ein zweites Display zwischen Tastatur und Hauptbildschirm, das sich automatisch hochfährt, wenn das Notebook geöffnet wird. Der Name deutet es an: Statt 15,6 Zoll gibt es jetzt 16 Zoll, statt 16:9 ist das Format auf 16:10 ge-

ändert worden. Das bedeutet mehr Platz in der Höhe des Bildschirms, was nicht nur beim Arbeiten, sondern vor allem auch beim Spielen ziemlich praktisch ist.

Dazu gesellen sich im Test des von Asus leihweise erhaltenen Modells auch AMDs Ryzen 9 6900HX und Nvidias aktuelles Mobil-Topmodell RTX 3080 Ti mit 16 Gigabyte Speicher und einer TDP von maximal 165 Watt sowie eine PCIe Gen4 SSD mit 2,0 Terabyte (ein zweiter Slot ist noch frei). Eine tolle Ausstattung, die vor allem aufgrund der hohen TDP der Grafiklösung für eine erstklassige Performance steht. Auch AMDs neue 6000er-Serie schlägt sich gut, die acht Kerne (16 Threads dank Multithreading) sorgen bei Spielen und Anwendungen für ausreichend Leistung. Intels Alder Lake ist zwar etwas schneller, im Alltag fällt das aber selten auf.

DIE TECHNISCHEN DATEN

CPU:	AMD Ryzen 9 6900HX
GPU:	Nvidia GeForce RTX 3080 Ti (mobile), 16 Gigabyte GDDR6
RAM:	64 Gigabyte DDR5-4800
SSD:	2 Terabyte M.2 PCIe Gen4 (ein freier Steckplatz)
Display:	16 Zoll WQXGA 2560x1600 Mini-LED, IPS, 165 Hz
Display 2:	14 Zoll UHD 3820x1100 Pixel, Touch

Mein persönliches Highlight im ROG Duo 16 ist aber neben dem unerwartet praktischen zweiten Display – dazu später mehr – der Hauptbildschirm. Dieser löst bei meinem Testgerät mit 2560x1600 Pixeln auf und bietet 165 Hz samt G-Sync. Für die Hintergrundbeleuchtung kommen Mini-LEDs statt einer vollflächigen Beleuchtung oder kleinerer Beleuchtungszonen mit klassischen LEDs zum Einsatz. Der Vorteil: Asus kann den Bildschirm in sehr viele Dimming-Zonen einteilen, 512 sind es hier auf 16 Zoll Diagonale. Das ist schon deutlich nutzbarer als mein Ultrawide-Monitor mit gerade einmal 32 Dimming-Zonen. Ein einzelner heller Bildpunkt auf dem Screen sorgt bei diesem sofort für große helle Streifen inmitten schwarzer Inseln – das habe ich dann doch besser schnell deaktiviert. Nicht so beim Notebook, wo das Dimming extrem gut funktioniert.

Display: Fast schon OLED

So gelingt es dem Display, einen fast an OLED heranreichenden Schwarzwert zu erzeugen, und wer es noch nicht live gesehen hat, hat kaum eine Vorstellung davon, was für einen Unterschied das macht. Nicht umsonst sind OLED-Fernseher so beliebt, bei OLED ist jeder Pixel eine Dimming-Zone, da die Pixel für Schwarz einfach deaktiviert werden. Bei typischen Mini-LED-Displays für große Monitore sind das zwar nur etwas mehr als 1.000 dimmbare Zonen, die reichen aber, um störende Helligkeitssäume bei hohen Kontrasten zu vermeiden und auf dem restlichen Monitor ein fast perfektes Schwarz anzuzeigen. HDR-Inhalte (das Notebook ist für DisplayHDR 1000 zertifiziert) bringen so tatsächlich Spaß, sogar Dolby Vision HDR wird unterstützt.

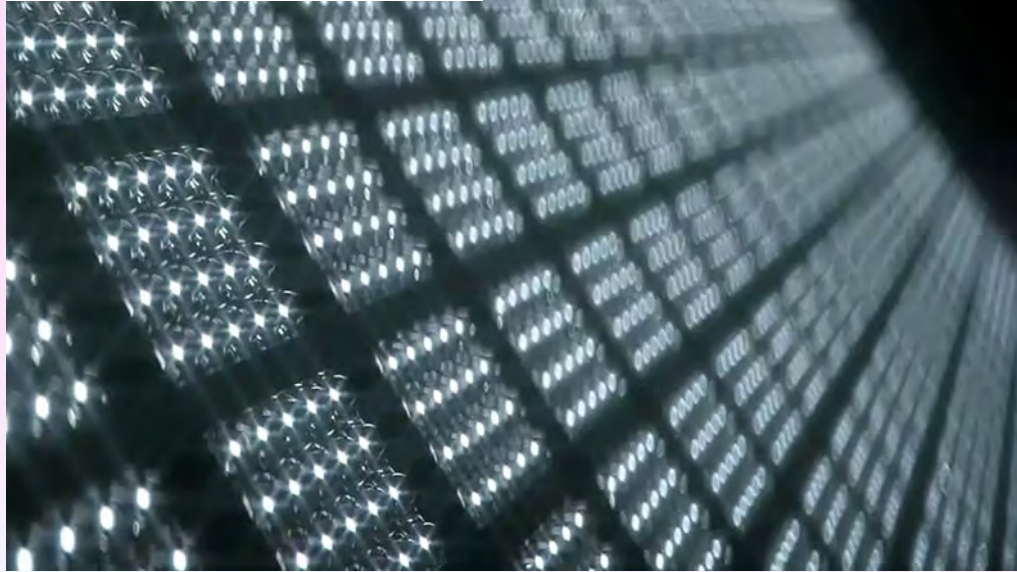
Auch die Farbdarstellung überzeugt – zumindest aus Gamer-Sicht. Wer professionell Bilder bearbeitet, wünscht sich aber eventuell mehr als 100 Prozent DCI-P3-Farbraum.

Alles im Blick dank Zweitdisplay

Endlich kein Dunkelgrau mehr, wo eigentlich tiefes Schwarz angezeigt werden sollte! Für mich tatsächlich ein Grund zum Jubeln. Aber allein das wäre auch nicht genug. Zusammen mit dem 14 Zoll messenden Zweitbildschirm über der Tastatur (und natürlich der sehr guten Performance) kribbeln meine Nerd-Sinne extrem kräftig. Dieses ist als mattes Touch-Display ausgelegt und lässt sich beliebig mit Fenstern bestücken. So habt ihr beim Zocken alle wichtigen Daten wie Temperatur und FPS im Blick, und eigentlich ist da auch noch Platz für Discord oder andere Chats. Oder für Katzenvideos.

Nutzt ihr hingegen Anwendungen wie Video- oder Grafikbearbeitung, lassen sich diese in Teilen auch auf den zweiten Bildschirm auslagern, um mehr Platz für andere Fenster auf dem Hauptdisplay freizuräumen. Und auch wenn das Notebook gerade nur als teure Schreibmaschine fungiert, ist es für gelegentliche Recherchen sehr nett, einen zweiten Bildschirm dabeizuhaben.

Mini-LEDs erlauben eine sehr fein justierbare Hintergrundbeleuchtung und Micro-Dimming mit tiefem Schwarz und minimalen Helligkeitssäumen.



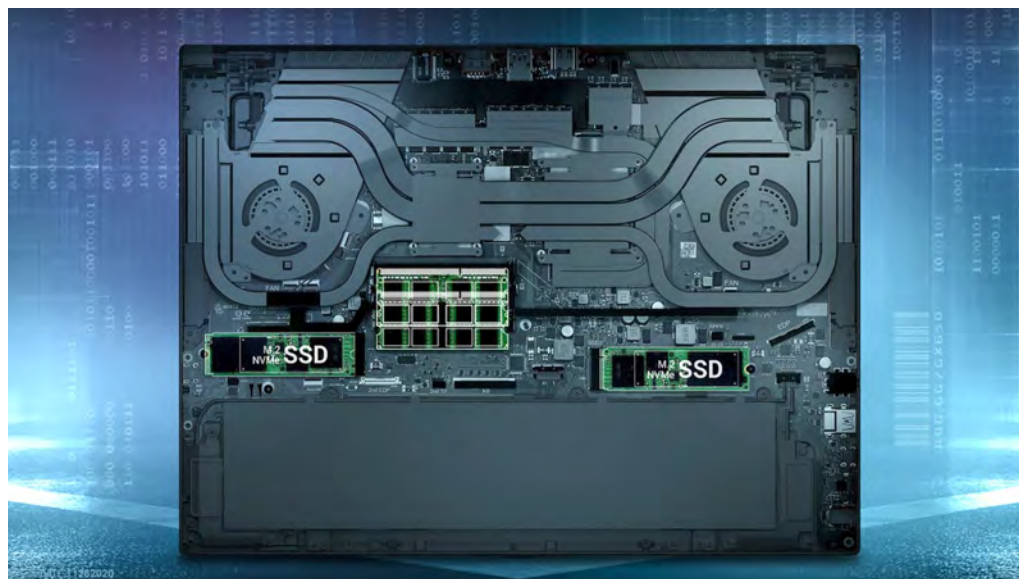
Der untere Bildschirm ist eher schmal gehalten, insgesamt misst er 14 Zoll in der Diagonale. Die Bildqualität ist sichtbar schlechter als auf dem erstklassigen Hauptbildschirm, reicht für den Anwendungszweck (ausgelagerte Systemüberwachung, Chats, Bedienleisten für Anwendungen oder eben Katzenvideos) aber vollkommen aus. Es passen sogar zwei Videos nebeneinander. Natürlich ist das kein lebenswichtiges Feature, ohne das sich in Zukunft kein Notebook mehr verkaufen lässt. Praktisch ist es trotzdem, und zusammen mit der beachtlichen Performance, die selbst in Cyberpunk 2077 mit Raytracing auf dem WQXGA-Bildschirm nicht einbricht, muss ich mir auch unterwegs keine Gedanken mehr machen oder gar einen USB-Zweitbildschirm mit mir herumschleppen.

Das Asus ROG Zephyrus Duo 16 gibt es neben der hier vorgestellten Variante mit Mini-LED-WQHD-Bildschirm auch mit einem

4K-Display, das aber lediglich auf eine herkömmliche Hintergrundbeleuchtung setzt. Ich persönlich würde allerdings immer auf die höhere Auflösung zugunsten des kontrastreichen Bildes des Micro-LED-Displays verzichten. Bei 16 Zoll Diagonale bieten 2560x1600 Bildpunkte eine sehr gute Pixeldichte (rund 189 PPI), Schwarz- und Farbdarstellung suchen ebenfalls ihresgleichen unter Gaming-Notebooks.

Der Nerd in mir ist begeistert

Was mich immer wieder verstohlene, aber verzweifelte Blicke auf den Kontostand hat werfen lassen, ist das Rundumpaket. Natürlich ist ein Razer Blade 15 noch etwas handlicher und leiser, allerdings fallen die Ausmaße des Duo 16 auch nicht unangenehm groß aus – angesichts der effektiven Bildfläche ist es sogar erstaunlich klein und ragt nur nach hinten zwei Zentimeter weiter heraus als das Razer.



Das Innenleben ist aufgeräumt und wird von Kühlkörpern dominiert. DDR5-RAM und die beiden M.2-SSDs lassen sich austauschen.



Die Abmessungen des Notebooks sind trotz Leistung und Features sehr moderat.

Beim Transport trägt es mit 2,5 Kilogramm etwas mehr auf als übliche Gaming-Allrounder der 15,6-Zoll-Klasse, die sich oft um 2,0 bis 2,2 Kilogramm bewegen. Nett: Neben dem etwas klobigen Netzteil mit 280 Watt lässt sich das Notebook auch per USB-C laden, das überträgt aber nur maximal 100 Watt. Unter Spielelast hält der Akku knapp 90 Minuten durch, beim reinen Surfen und Videoschauen, also ohne die stromhungrige RTX-GPU, sind es bis zu acht Stunden.

Die Webcam ist Windows-Hello-tauglich, lässt sich also zum schnellen biometrischen Einloggen nutzen. Ansonsten liefert sie aber die von Notebooks bekannte und eher zweitklassige Bildqualität.

Wo Licht, da auch Schatten

Wo ich gerade beim Thema bin: Das Duo 16 hat auch seine Schattenseiten. So ist mir das Touchpad etwas zu klein geraten. Da der gesamte Eingabebereich zugunsten des Zweitdisplays arg zusammengestaucht wurde, musste Asus das Eingabefeld rechts neben das Keyboard quetschen. Für ein großes und angenehm breites Touchpad war kein Platz, also gibt es die Minivariante im Hochkantformat. Da ein Nummernblock ebenfalls fehlt, lässt sich auf dem Touchpad immerhin ein Zahlenfeld einblenden.

Das Mini-Touchpad sorgt aber dafür, dass ich bei der Nutzung des Notebooks eigentlich immer eine Maus dabeihaben möchte. Selbst beim Surfen oder Schreiben fällt die ungewohnte Positionierung und Größe... pardon, Kleine des Pads negativ auf.

Ebenfalls nicht perfekt ist die Lautstärke. Zugegeben, eine RTX 3080 Ti mit 165 Watt und ein Ryzen-Achtkerner erzeugen einiges an Abwärme, die aus dem Gehäuse transportiert werden muss. Im Leistungsmodus sind Kopfhörer daher fast schon Pflicht, wer auf etwas Performance verzichtet, kann den Lüfter aber durchaus auch in angenehmere Lautstärkereignen bewegen.

Fast hattet ihr mich – aber der Preis!

Tolles Display, praktischer Zweitbildschirm, enorm viel Leistung für ein Notebook und ausreichend Speicherplatz, dabei sogar angenehm transportabel. Es spricht sehr vieles für das Asus ROG Zephyrus Duo 16. Und ja, auch die Optik reizt den oberflächlichen Teil in mir durchaus. Ein Blick auf das Preisschild des Notebooks hingegen lässt schnell alle Träume platzen. Knapp 4.500 Euro verlangen Online-Händler aktuell für die Konfiguration mit 64 Gigabyte DDR5-RAM und dem WQXGA-Display mit Mini-LED. Und so gut mir dieses Notebook gefällt und so angenehm ich es auch finde, einen zweiten Bildschirm ohne wirklich viel mehr Notebookfläche dabeihaben zu können, das ist dann doch ein Preisbereich, wo es mir an Unvernunft mangelt.

Der Trend zum 16:10-Bildschirm und Mini-LED gefällt mir jedenfalls schon sehr gut. Zum in der Höhe gegenüber 16:9 gewachsenen Display und zur ebenfalls vergrößerten Tastaturfläche dürfen sich auch andere Hersteller gerne überreden lassen. Für Content-

Erstellung ist das Bildformat jedenfalls praktisch, und auch der Zweitbildschirm bietet dabei einen spürbaren Nutzen. Im professionellen Umfeld stört auch der Preis vermutlich nicht mehr so sehr, als reines Gaming-Notebook hingegen schon. ★

MEINUNG

Dennis Ziesecke
@dod1977



So manche Edel-Hardware verließ mein Büro bei Testende ganz ohne Emotionen. Beim Asus ROG Zephyrus Duo 16 tut es aber dann doch ein bisschen weh, sich verabschieden zu müssen. An das zweite Display habe ich mich nicht nur schnell gewöhnt, es fehlt mir tatsächlich sogar bei anderen Geräten. Gleiches gilt für die tolle Bildqualität des Hauptbildschirms – Mini-LED darf sich gerne auf breiter Front durchsetzen.

Trotzdem habe ich nicht bei meiner Bank angerufen, um einen Kredit für den Kauf aufzunehmen. So schön es auch wäre, der Preis liegt weit über jeder Vernunft, und die etwas günstigeren Modelle sind mit spürbar schlechteren Displays ausgestattet, was dem Produkt dann doch etwas den Zauber nimmt. Also werde ich weiterhin mit einem zwar flotten, aber in Sachen Features eher altbackenen Notebook arbeiten und unterwegs zocken. Aber dieses zweite Display werde ich schon sehr vermissen.



ENTDECKE DIE

Pop Serie



gut beraten.

www.kmcomputer.de

Berlin-Mitte
Alexanderstraße 3 | 10178 Berlin
Bremen
Faulenstraße 38 | 28195 Bremen
Bremen Habenhausen
Ernst-Buchholz-Straße 3 | 28279 Bremen
Dortmund
Kampstraße 80 | 44137 Dortmund
Duisburg
Max-Peters-Straße 19-21 | 47059 Duisburg
Düsseldorf
Am Wehrhahn 76 | 40211 Düsseldorf

Essen
Vereinstraße 14 | 45127 Essen
Hamburg
Steilshooper Str. 281 | 22309 Hamburg
Hamburg Eimsbüttel
Fruchtallee 83 | 20259 Hamburg
Kaiserslautern
Merkurstraße 49 | 67663 Kaiserslautern
Kiel
Knooper Weg 25-29 | 24103 Kiel
Mannheim
Casterfeldstraße 142-144 | 68199 Mannheim
Nürnberg
Willy-Brandt-Platz 20 | 90402 Nürnberg
Wiesbaden
Alte Schmelze 21 | 65201 Wiesbaden



www.bora-computer.de

Aachen Templergraben
Templergraben 27 | 52062 Aachen
Düren
Arnoldsweilerstraße 9-11 | 52351 Düren
Eschweiler
Kochgasse 22 | 52249 Eschweiler
Leverkusen
Dönhoff Str. 39 | 51373 Leverkusen
Mönchengladbach
Friedrich Ebert Straße 53-55
41236 Mönchengladbach



www.schwanthaler-computer.de

München
Augustenstr. 51 | 80333 München



www.snogard.de

Frechen
Europaallee 63 | 50226 Frechen
Köln
Hohenstaufenring 16-18 | 50674 Köln

GameStar digital

Alle GameStar-Hefte und Videos in unserer App „GameStar Kiosk“ kaufen und als E-Paper auf Tablet und Smartphone sofort und überall lesen.



**MEHR ALS
50%
SPAREN**

GameStar.de/app12

**12
Ausgaben
nur
34,99€**

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte
komfortabel in einer App
kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der
jeweiligen Ausgabe als
Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes
GameStar-Heftarchiv
während Abolauzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper



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

ERFOLGSFAKTOR NAME

**Studien belegen: Mit dem richtigen Namen kommt man im Leben leichter weiter.
Das gilt natürlich auch für die Welt der Spiele!** Von Markus Schwerdtel

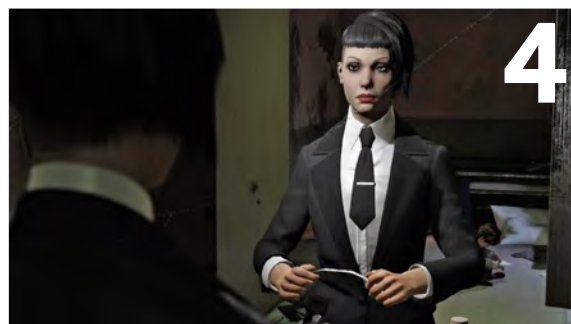
Bethesda, wir müssen mal reden. Es geht um eure Kinder. Na ja, im übertragenen Sinne, die Rede ist natürlich von den kommenden Titeln Starfield und Redfall. Denkt ihr wirklich, dass die beiden Spiele mit solchen Allerweltsnamen Erfolg haben können? Schließlich haben wir aus Untersuchungen gelernt, dass der Name ein wichtiger Erfolgsfaktor ist. Wusstet ihr zum Beispiel, dass laut einer Auswertung des Business-Netzwerks LinkedIn unter deutschen Vorständen besonders viele Michaels, Markusse und Wolfgang sind? (Von Heikos übrigens keine Spur.) Das sind wohlklingende, prägnante, erprobte Namen – man kennt sie, sie erzeugen Vertrauen. Sie bleiben in Erinnerung, einfach weil man sie kennt.

Nun wäre es natürlich sinnlos, die kommenden Bethesda-Titel Stargate und Redfaction einfach in Doom umzubenennen, nur weil dieser Name bei uns schon einen gewissen Ruf hat. Nein, für die Bethesda-Babys braucht es neue, erinnerungswürdige Namen, die besser im Gedächtnis bleiben als Startrek und Reddawn!

Gute Vorbilder

Zur Orientierung empfehlen wir einen genauen Blick in das Inhaltsverzeichnis dieser Ausgabe. Dort tummeln sich klangvolle, illustre Titel wie Flintlock: The Siege of Dawn, Spellforce: Conquest of Eo oder Starship Troopers: Terran Command. DAS sind doch noch richtige Spielennamen, wie blass sehen da im Vergleich Starwars und Redlobster aus?

Und dabei wäre es so einfach gewesen, sich gleich von Anfang an eine vernünftige Bezeichnung für die beiden jüngsten Bethesda-Sprosse ausdenken. Die Spielegeschichte ist schließlich voll von hervorragenden Beispielen. Wer erinnert sich etwa nicht an das ebenso hervorragende Tachyon: The Fringe? Oder an Heroes of Might & Magic 3: Shadow of Death? Oder – unvergessen – Kingdoms of Amalur: Reckoning? Und auch in neuerer Zeit gibt es ge-



nug Vorbilder. Was ist zum Beispiel mit den erst in der letzten GameStar-Ausgabe getesteten Zwillingen Vampire: The Masquerade – Bloodhunt und Vampire: The Masquerade – Swansong? Oder in derselben Ausgabe Warhammer 40.000: Chaosgate – Daemonhunters? Zweizeilige Überschriften, die viele Quadrat-zentimeter Papier bedecken – diese Spielennamen nehmen in der gedruckten GameStar den Platz ein, der ihnen zusteht! Wie mickrig und kümmerlich werden sich dagegen Starstruck und Redwine auf den Heftseiten ausnehmen?

Wenn Marketing versagt

Bleibt die Frage, was Bethesda bewogen hat, Starwalk und Redalert namensmäßig nur so spartanisch auszustatten. Vermutlich wollten die Besserwisser im Marketing etwas Kurzes, Prägnantes, weil das vermeintlich mit der »kurzen attention span unserer target audience matched«. Sie haben dabei aber vergessen, dass solche Namensstummel nun mal überhaupt nicht zur epischen Größe von Starlink und Redpanda passen! Darum, liebe Bethesdas, gebt euren beiden jüngsten Babys doch noch ein Mehr an Namen mit auf den Lebensweg. Ordentlich lang und mit vielen Doppelpunkten und Gedankenstrichen. So episch, dass wir vor unseren Freunden damit angeben können, wenn wir den Titel komplett auswendig lernen. Starfield und Redfall, das ist doch keine Kunst. ★

1) Starfield: Ein riesiges Universum mit einem winzigen Namen. Wer denkt sich sowas nur aus?

2) Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning – Fatesworn hat schon vor Jahren alles richtig gemacht.

3) Die Heroes-Reihe (im Bild Teil 3) hat eine glorreiche Tradition langer Addon-Namen. Vorbildlich!

4) Vampire: The Masquerade – Swansong gehört zu den neueren Spielen mit einem vernünftigen Titel.

5) So viele Helden, so ein sparsamer Name: Bekommt Redfall vielleicht noch einen schönen Untertitel?

Die GameStar-Ausgabe 09/2022 erscheint am 17.08.2022.



1

Stray TEST

Wir spielen eine Katze in einer Welt voller Roboter. Das Action-Adventure könnte ein Atmosphärenbrett werden.



2

Battlefield 2042 TEST

Wir schauen uns den aktuellen Status des Shooters an. Konnte Dice das neue Battlefield inzwischen verbessern?



3

Künstliche Intelligenz in 2022 MAGAZIN

Alles hat sich verbessert: Grafik, Bedienung, Mechaniken. Aber die KI tritt seit Jahren auf der Stelle. Warum?



4

Hypersexualität in Cyberpunk 2077 MAGAZIN

Gefühlt sind in Cyberpunk 2077 alle immer rollig. Wir untersuchen, ob eine und welche Absicht dahinter steckt.

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 MSbV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter Tobias Veltin – Anschrift des Verlags
Registergericht Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HR B 218 859
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61
Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

Adresse Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600

Druck und Beilagen EDS Zrinyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn
Technicolor Polska Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GameStar Anschrift des Verlags
Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de

Director Gaming Dawid Hallmann
Director Sales Daniel Loers
Head of Digital Publishing Rae Grimm
Chefredakteur Heiko Klinge
Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Produktionsleitung Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktion Petra Schmitz (Ltd.), Dmitry Halley (Ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Géraldine Hohmann, Holger Harth, Nils Raettig, Natalie Schermann, Stephanie Schlottg, 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 Nora Beyer, Martin Deppe, Sören Friedrich, Reiner Hauser, Sascha Penzhorn, Christian Schwarz, Dom Schott, Michael Sonntag, Luis Teschner, Dominik Winkler, Dennis Ziesecke

Freie Autoren Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), stock.adobe.com/de

Fotos Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Einsendungen 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
Anspruchspartner Martin Schmaus (-735)
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731), Christoph Walter (-734)

Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten HypoVereinsbank München
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDEMMXXX

Erfüllungsort, Gerichtsstand München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lest die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



www.gamepro.de

GameStar 08/2022

JETZT TESTEN

DREI MONATE NUR 4,99€ PRO HEFT



VERSANDKOSTENFREI

Vor dem Kiosktermin
zu Dir nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Jeden Monat besonders
elegant verpackt

ZWEI DVDS

Trailer, Videos und tolle
Vollversionen ohne Ende

GAMESTAR.DE/MINIABO

37% Ersparnis im Vergleich zum Einzelkauf am deutschen Kiosk. Miniabo wird nach Ablauf zum jederzeit kündbaren Jahresabo für 83,88€ im Jahr statt 95,88€ im Jahr am Kiosk (12% Preisvorteil). GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH. Rechtsform: Gesellschaft mit beschränkter Haftung, Sitz: München, Registergericht: München HRB 248859, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert. Die Aboverwaltung erfolgt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

1&1 Sommer-Special

Für jeden das richtige Smartphone



Sie haben die Wahl! Entscheiden Sie, welches Smartphone am besten zu Ihnen passt – bei 1&1 immer inklusive Buds für 0,- € einmalig.*



Ihr 1&1 Sommer-Special-Paket: Steigen Sie ein mit dem **Samsung Galaxy A13** oder **Xiaomi Redmi Note 11**, entscheiden Sie sich für ein Top-Preis-/Leistungs-Verhältnis mit dem **Redmi Note 11 Pro 5G** oder dem **Galaxy A53 5G** oder wählen Sie ein Premium-Smartphone, wie das **Galaxy S22** oder das **Xiaomi 11T Pro | 5G**. Zu Ihrem Lieblings-Smartphone dazu, gibt es bei 1&1 **Galaxy Buds2** oder **Redmi Buds 3 Pro** Kopfhörer für 0,- €! Immer dabei: Die millionenfach bewährte 1&1 All-Net-Flat zum endlosen Telefonieren und Surfen.



Handy kaputt? Kein Problem!

Egal ob Bruch, Defekt oder Wasserschaden – im Schadensfall erhalten Sie innerhalb von 24 h ein neues Gerät.* Ohne zusätzliche Handy-Versicherung!

1&1

1und1.de
0721/960 1000

*Top-Smartphones ab 0,- € einmalig in Verbindung mit einer 1&1 All-Net-Flat mit 24 Monaten Vertragslaufzeit, z.B. das Samsung Galaxy A13 oder das Xiaomi Redmi Note 11 für je 0,- € einmalig jeweils in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat XS (1 GB Highspeed-Volumen pro Monat, danach unbegrenzt mit 64 kBit/s weitersurfen) die ersten 6 Monate jew. für 4,99 €/Monat, danach 19,99 €/Monat. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. 24 h Austausch-Service nur bei gleichzeitiger Vertragsverlängerung (24 Monate) sowie Rückgabe des defekten Geräts. Buds des Herstellers des gewählten Smartphones sind nach Vertragsabschluss bis zum 09.08.2022 kostenlos im 1&1 Control-Center anforderbar. Weitere Infos unter 1und1.de/teilnahmebedingungen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330