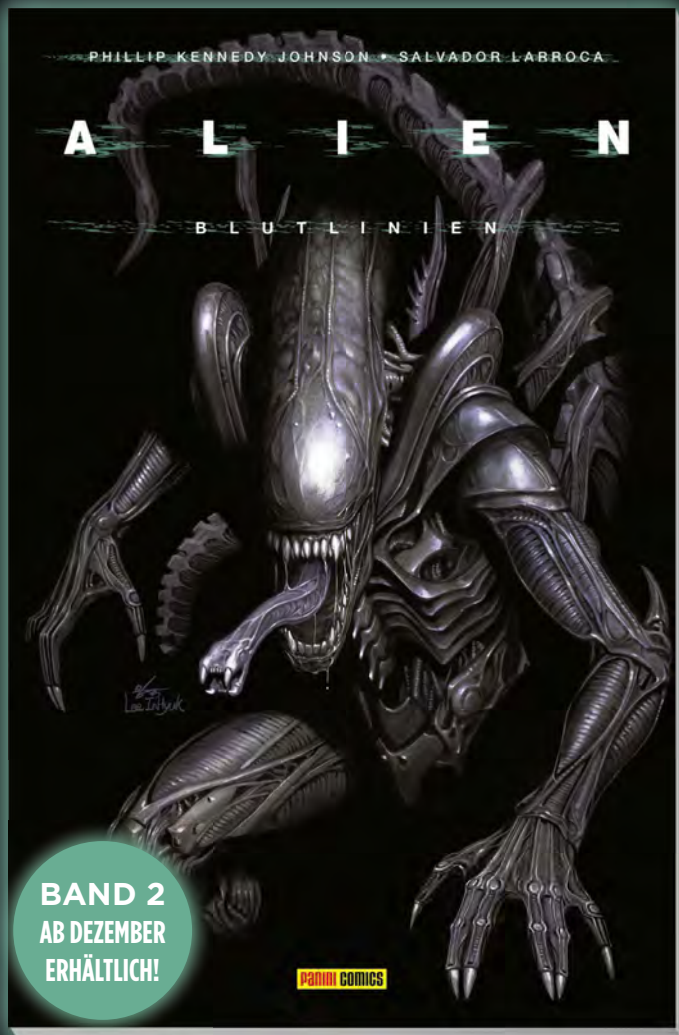




A L I E N

Die Zukunft im Jahr 2200. Der Konzerngigant **Weyland-Yutani** sorgt für Unmut, die Xenomorphe für Alien-Horror. **Gabriel Cruz** hat sich als Sicherheitschef für Weyland-Yutani lange genug mit beidem herumgeschlagen und geht in den wohlverdienten Ruhestand. Doch um seinen Sohn **Danny** zu retten, muss Gabriel sich noch einmal den Geheimnissen der Firma und den fremdartigen Monstern im All stellen ... Eine neue Comic-Ära für das legendäre *Alien*-Universum, in Szene gesetzt von **Phillip Kennedy Johnson** (SUPERMAN, MARVEL ZOMBIES) und **Salvador Larroca** (STAR WARS, IRON MAN).



ALIEN COMICBAND 1: BLUTLINIEN

164 S., Softcover, € 20,-
ISBN 978-3-7416-2864-1
Bereits erhältlich!

Erhältlich im Comic-Shop, Buchhandel
oder unter www.paninicomics.de

panini comics
www.paninicomics.de

© 2022 20th Century Studios.

FINDET UNS IM NETZ:



PaniniComicsDE

HALO

STILLER STURM EIN MASTER-CHIEF-ROMAN



HALO: STILLER STURM
Ein Master-Chief-Roman
18,- €, ISBN 978-3-8332-4265-6

Band 1 einer neuen spektakulären Romanreihe basierend auf einem der erfolgreichsten Science-Fiction-Videogames aller Zeiten. Seit 2001 begeistert die spektakuläre Xbox-Saga um den Kampf der Menschheit gegen eine schier übermächtige Allianz von Außerirdischen die Videogame-Community weltweit. Hier werden die allerersten Missionen des noch jungen Supersoldaten John-117 erzählt, den jeder Gamer als den Master Chief kennt.

JETZT NEU IM BUCHHANDEL

© 2022 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

panini books
www.paninibooks.de

VOLLVERSIONEN 09/2022



Die Spiele sind nicht auf dem Datenträger enthalten!
Stattdessen Keys der Codekarte auf GameStar.de/codes
gegen Spiel-Keys einlösen (gültig bis 31.09.2023)!
Es werden ein kostenloses Steam-Konto und ein kostenloses GOG-Konto (für Anstoss 3) benötigt.

PARTISANS 1941 (STEAM)



Wer Commandos mochte, ist hier genau richtig. In der Echtzeittaktik Partisans 1941 kämpft ihr auf russischer Seite im Zweiten Weltkrieg. Nur eben nicht als Soldaten mit schweren Waffen, sondern als Partisanen mit ordentlich Köpfchen.

ANSTOSS 3 (GOG)



Für Nostalgiker: Im Fußballmanagement-Klassiker von 2004 (GameStar-Wertung: 87 Punkte) schnappt ihr euch einen popeligen Verein aus der Regionalliga und macht daraus einen Club, der auch die Champions League locker gewinnen kann.



VIDEOS 09/2022

VIDEOS

Marvel's Midnight Suns

Diablo 4

Company of Heroes 3

Spellforce: Conquest of Eo

Skull & Bones

Stray

Outriders: Worldsayer

Rückblick 09/2012



RÜCKBLICK 09/2012

Wir schauen auf Spiele von vor zehn Jahren. Dieses Mal mit: The Secret World, Ghost Recon: Future Soldier und Endless Space.

HIGHLIGHTS



MARVEL'S MIDNIGHT SUNS

Was kann Firaxis' mehrfach verschobene Superheldenrundenaktion? Wir zeigen es euch in diesem Vorschauvideo.

XL-VIDEOS

Saints Row

Wild West Dynasty

Wrath of the Lich King Classic

Victoria 3

Koop-Kolumne

Skyrim Together Reborn



MICHI UND DAS KOOP-PROBLEM

Michael Obermeier ist ein sanftmütiger Mensch. Bis er ein Koop-Spiel spielen möchte, in dem der Kampagnenfortschritt nur für den Host gilt.



WILD WEST DYNASTY

Hat man bisher auch eher selten gesehen: ein Aufbauspiel mit Wild-West-Setting. Wir schauen uns an, ob Cowboys auch schönbauen können.

GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

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

- AZMA / Folge 84

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

- Kazragor / Folge 85

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

- Tikal69 / Folge 85

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

- DarkEye / Plus-Folge 84



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

- walbala / Folge 87

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

- Tactical.Steffen / Plus-Folge 87

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

- Snaf / Folge 87

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

- Michael Graf / Folge 1 - Heute



GameStar



PLUS

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



Markus Schwerdtel
Chefredaktion

Editorial

BLÖDER NAME, TOLLES SPIEL

Es gibt einen neuen Anwärter auf den Titel des am häufigsten falsch ausgesprochenen und verballhornten Spielnamens, und wir haben ihn in dieser Ausgabe zum Titelthema gemacht: Farthest Frontier. Ihr glaubt nicht, wie viele Variationen dieses für deutsche Zungen komplizierten Titels wir in den vergangenen Wochen in der Redaktion gehört haben. Von »Farting Frontier« (und das war noch das jugendfreiste) bis zu einem unverständlichen Schwall aus Zisch- und Spucklauten war alles dabei. Offenbar haben sich die Macher keine großen Gedanken darüber gemacht, wie Englisch-Nichtmeister mit dem Namen ihres Babys klarkommen. Aber hey, eigentlich ist der auch gar nicht wichtig. Schließlich zählen gerade bei einem Aufbau-spiel innere Werte! Und mit denen hat uns Farthest Frontier so sehr überzeugt, dass wir dem Aufbauspiel unsere große Titelstory ab Seite 16 widmen. Passend dazu führt uns Martin Deppe ab Seite 24 in die Geschichte der Aufbauspiele ein. Und wir können jetzt schon versprechen: Zu diesem beliebten Genre gibt's in der nächsten Ausgabe (unser Jubiläumsheft!) noch viel mehr spannende Specials.

Jetzt wird's technisch

»Jedem Anfang wohnt ein Zauber inne«, das weiß jeder, der schon einmal eine nagelneue Grafikkarte aus der verheißungsvoll knisternden Knallfolie geschält hat. Wir wissen nicht, ob Hermann Hesse – der Urheber dieses Zitats – Rechner und PC-Spiele gemocht hätte, sein Spruch gilt aber in jedem Fall auch für unser neues Baby: Unter www.gamestar.de/tech liefern wir euch ab sofort geballtes Hardware- und Technik-Knowhow. Mit einem stark erweiterten Redaktionsteam decken wir neben klassischen PC-Feldern wie Grafikkarten und Prozessoren auch verwandte Themen (Smartphones, Gaming-Stühle usw.) ab. Und natürlich richten wir den Blick in die Zukunft und behalten Technologien im Auge, die schon bald für unser Hobby wichtig werden könnten. Selbstverständlich profitiert auch die gedruckte GameStar von diesem neuen Technikfokus, passende Artikel finden garantiert ihren Weg ins Heft. Schaut am besten gleich – also natürlich erst, sobald ihr diese Ausgabe durchgelesen habt – auf gamestar.de/tech vorbei. Wir wünschen euch ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



Wir trauern um Mick Schnelle

Langjährige GameStar-Leser erinnern sich bestimmt an den Simulationsexperten und das Spieletester-Urgestein Mick Schnelle. Mick hat in den GameStar-Anfangsjahren das noch junge Heft entscheidend mitgeprägt, seine messerscharfen und schonungslosen Analysen waren beliebt bei den Lesern und uns Kollegen ein gutes Beispiel. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die traurige Nachricht, dass Mick im Alter von 58 Jahren von uns gegangen ist. Wir sind tief getroffen und wünschen seiner Familie und seinen Freunden herzliches Beileid. Einen ausführlichen Nachruf auf unseren Ex-Kollegen lest ihr unter

www.gamestar.de/mick



INHALT

TITELSTORY

- ▶ **16 Farthest Frontier**
Kann Crates ambitioniertes Mittelalter-aufbauspiel mit dem hochgelobten Anno 1800 konkurrieren?
 - 19** Die Jahreszeiten
 - 20** Vier der wichtigsten Warenketten
 - 22** Das Leben der Müllerin
- 24** Geschichte der Aufbauspiele, Teil 1

AKTUELL

- 8** GTA 6
- 8** Final Fantasy 16
- 9** Persönlichkeitsprofile von Electronic Arts
- 9** Knights of the Old Republic Remake
- 11** Termin-Update
- 12** Kolumne: Rockstars schwierigstes Spiel

PREVIEWS

- ▶ **28 Company of Heroes 3**
Die neu angekündigte Storykampagne ist ein großes Wagnis für das Studio. Wir zeigen die Probleme auf.
- 34** The Invcible
- 36** Skull & Bones
- 40** Kolumne: Freude auf Skull & Bones
- 42** Saints Row
- 46** World of Warcraft: Dragonflight
- 48** Rollerdomo



16 FARTHEST FRONTIER



28 COMPANY OF HEROES 3



52

STRAY



94

HYPERSEXUALITÄT IN CYBERPUNK 2077



118

KAUFBERATUNG: RETRO-PC

TESTS

► 52 Stray

Eine gewöhnliche Katze hat uns verzaubert. Und ihre ungewöhnliche Reise durch eine wunderschöne Cyberpunk-Welt.

56 Frozenheim

60 Powerwash Simulator

62 As Dusk Falls

66 Into the Breach: Advanced Edition

70 Forza Horizon 5: Hot Wheels DLC

72 Kontrollbesuch: Planet Zoo

76 Squad

MAGAZIN

84 Lebensretter: Spiele, die alles verändern

90 Star Citizen für die Hosentasche

► 94 Hypersexualität in Cyberpunk 2077

Cyberpunk 2077 ist voll mit angedeuteter und offener Sexualität. Wieso ist das so? Und was macht das mit uns?

98 Lord British und die NFTs

102 20 Jahre OGame

106 Vier Titel gegen Spielmüdigkeit

HARDWARE

110 Erfahrungsbericht: Onexplayer

114 Die Nvidia-Historie

► 118 Kaufberatung: Retro-PC

Alte Spiele originalgetreu auf alter Hardware spielen? Wir wissen, wie das auch noch im Jahr 2022 geht.

122 Kolumne: Die Intel-Katastrophe

124 Retro-Hardware: MS Sidewinder Strategic Commander

126 Hardware-Wissen: Die PC-Architektur

RUBRIKEN

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

6 Inhalt

10 Feedback

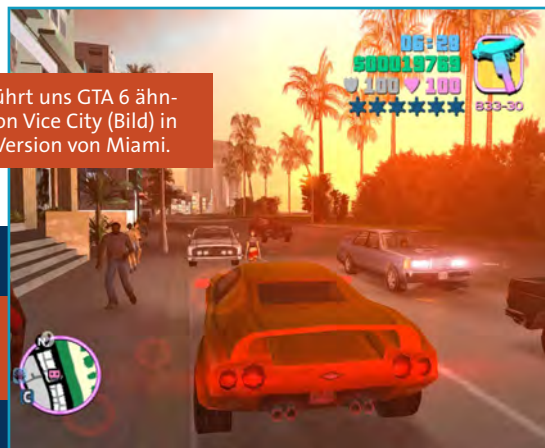
50 Das Team

129 Die Vorletzte

130 Vorschau / Impressum

AKTUELL

Angeblich führt uns GTA 6 ähnlich wie schon Vice City (Bild) in eine fiktive Version von Miami.



GTA 6

NEUE GERÜCHTE

Spannende Infos zum vielleicht meisterwarteten Spiel der Gegenwart: Grand Theft Auto 6 soll in einem fiktiven Miami spielen, das in der GTA-Serie als Vice City bekannt ist. Die Infos stammen von Jason Schreier, einem der bekanntesten Spielejournalisten, der jetzt einen umfangreichen Bericht bei Bloomberg veröffentlichte. Damit noch nicht genug: Als Protagonisten sollen eine weibliche Lateinamerikanerin und ein nicht näher beschriebener Mann (vielleicht ihr Bruder) agieren, bei denen sich Rockstar vom berühmten Verbrecherpärchen Bonnie und Clyde habe inspirieren lassen. Auch wenn Schreier keinen Release-Termin nennen kann, hätten ihm seine Quellen davon berichtet, dass GTA 6 wohl noch mindestens zwei Jahre brauchen könne. Das hänge auch mit einer schwierigen Entwicklung zusammen, die bereits seit 2014 laufe. Obgleich Jason Schreier als vertrauenswürdig gilt, weisen wir darauf hin, dass es sich hier nicht um offizielle Informationen von Rockstar handelt. Der Journalist beruft sich auf anonyme Entwickler, die entweder bei Rockstar arbeiten oder das Studio erst kürzlich verließen.

Alles anders bei Rockstar

Laut Schreiers anonymen Quellen hat sich bei Rockstar vieles verändert, was die Arbeitskultur betrifft. Seit seinem eigenen, damals im Jahre 2018 einem



In GTA 6 spielen wir vielleicht ein Geschwisterpaar. Das würde aber anders aussehen als auf dieser Illustration, noch gibt es kein echtes Material zum Spiel.

Erdbeben in der Spielebranche gleichenden Bericht über katastrophale Arbeitsbedingungen bei der Entwicklung von Red Dead Redemption 2, habe sich die Lage verbessert. Das habe auch dazu geführt, dass kontroverse Themen nun sensibler behandelt werden. Schreier mutmaßt, dass sich GTA 6 anders anfühlen könnte als die bisher erschienenen Spiele der Reihe.

Seit Jahren fluten Leaks zu GTA 6 das Internet. Darunter findet sich zwar viel Quatsch, aber auch Infos mit Substanz. Beispielsweise wurden ein Südamerika-Setting, mehrere Schauplätze und Städte sowie zahlreiche weitere Charaktere prophezeit. Laut Schreier war Ähnliches tatsächlich bei Rockstar in Arbeit. Es sollen mehrere

Städte zum Release von GTA 6 geplant gewesen sein, zudem große Landstriche in Südamerika. Rockstar habe dies allerdings auf Vice City zusammengekratzt, um Mehrarbeit und hohe Belastung für Mitarbeiter zu reduzieren. Laut dem Insider plant Rockstar, über Jahre neue Inhalte und sogar ganze Städte hinzuzufügen. Ob das für den Einzelspielermodus oder einen wahrscheinlichen Nachfolger zur Gelddruckmaschine GTA Online gilt, bleibt im Bericht offen.

Final Fantasy 16

KEINE ZEIT FÜR OPEN WORLD

Wer sich für Final Fantasy 16 eine Open World wünscht, sollte sich fragen, ob er oder sie im Gegenzug dazu bereit wäre, noch sehr viel länger auf das Spiel zu warten. So ungefähr 15 Jahre lang. Das sei zumindest in etwa der Zeitraum, den es gedauert hätte, um das Spiel in dieser Form zu entwickeln, erklärt Producer Naoki Yoshida.

Final Fantasy 16 muss aus Zeitgründen ohne Open World auskommen.



shida. Die »Final Fantasy Experience« sei das, was das Team hinter Final Fantasy 16 zwingend erreichen wolle. Bedeutet: Das Spiel müsse sich einfach wie ein Final Fantasy anfühlen, und das umfasse Dinge wie Produktion, Dialoge, Drama, Sound oder auch Chocobos und Moogles. Eine Open World gehöre nicht dazu. Im Vorfeld der Entwicklung habe man sich vier Dinge überlegt, die das Spiel auf jeden Fall leisten müsse:

- Eine »Held rettet Welt«-Story – weil das Final Fantasy sei.
- Eine Beschwörung, die ausrastet und die Map zerstört.
- Eine Veröffentlichung so bald wie möglich.
- Das Spiel darf nicht in mehreren Einzelteilen erscheinen.

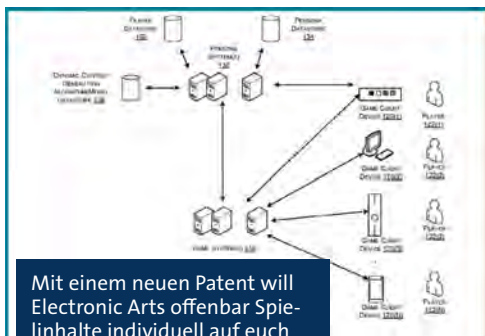
Es sei praktisch ein Ding der Unmöglichkeit, das alles mit einer großen Open World zu kombinieren, sagt der Produzent. Möglicherweise wäre es schaffbar gewesen, wenn sich die Entwickler 15 Jahre lang Zeit lassen könnten. Im Grunde genommen lassen sich die Aussagen von Naoki Yoshida darauf herunterbrechen, dass wir nun einmal leider nicht alles haben können. »Alles in allem ist es fast unmöglich in Hinblick auf Zeit und Kosten, eine globale Story innerhalb einer Open World zu erschaffen. Ich denke, dass sich das Team deswegen Sorgen machen würde. Das zu liefern, was wir als die beste Story ansehen, in einer Erfahrung, die Spiele und Filme zusammenbringt, benötigt keine Open World«, so Yoshida.

Electronic Arts

IHR WERDET BEOBACHTET!

Ein von Electronic Arts eingereichtes Patent beschreibt ein theoretisches Gerüst, in dem Spielinhalte dynamisch an eine sogenannte »Persona«, also ein Persönlichkeitsprofil, geknüpft werden. Eure Persona wird dabei aus Daten erstellt,

die über mehrere Titel hinweg gesammelt wurden. Wie die Website Techspot berichtet, wird unter anderem erfasst, ob ihr euch lieber mit Erkundungen, Sammelaufgaben oder Kämpfen beschäftigt. Sogar spezifische Eigenschaften könnten zugeordnet werden – solltet ihr Erfolge beziehungsweise Trophäen jagen, häufig im kompetitiven Multiplayer antreten oder in Rollenspielen bevorzugt als Tank auftreten, könnte sich ein Spiel dahingehend anpassen. Seid ihr in einem Genre wirklich gut, wäre es möglich, dass ihr euch größeren Herausforderungen stellen müsst. Andererseits könnte ein Spiel zügig reagieren, wenn ihr etwa immer wieder in Kämpfen scheitert. In dem Patent wird neben der dynamischen Anpassung der Spielinhalte als weiterer möglicher Ausgang die Anzeige von Produkt- und Spielvorschlägen genannt. Dann bekommt ihr auf eure Person zugeschnittene Empfehlungen, zum Beispiel Mikrotransaktionen, die euch bei schwierigen Stellen helfen.



Mit einem neuen Patent will Electronic Arts offenbar Spielinhalte individuell auf euch anpassen. (Bild: United States Patent and Trademark Office)



Probleme beim KotOR-Remake? Dahinter stecken bestimmt diese Sith-Lords!

Knights of the Old Republic

REMAKE WACKELT

»Als ob Millionen in panischer Angst aufschrien und plötzlich verstummten. Etwas Furchtbares ist passiert.« Dieses Zitat von Obi-Wan Kenobi aus »Star Wars: Episode 4« könnte kaum besser passen, denn es gibt schlechte Nachrichten zum Remake von Star Wars: KotOR. Angeblich leidet die Neuauflage von Knights of the Old Republic unter massiven Problemen. Deswegen soll die Entwicklung derzeit auf Eis liegen und der Release des Rollenspielklassikers auf unbestimmte Zeit verschoben worden sein. Einem Bloomberg-Bericht zufolge läuft die Entwicklung der Neuauflage alles andere als geplant. So sollen in den vergangenen Monaten mit Brad Prince und Jason Minor der Design Director und der Art Director entlassen worden sein. Angeblich soll sich das Remake zum aktuellen Zeitpunkt nicht an dem Punkt der Entwicklung befinden, an dem es hätte sein sollen, die bisherige Arbeitsweise sei nicht länger haltbar. Entwickler beim zuständigen Studio Aspyr rechnen gegenüber Bloomberg nicht vor 2025 mit einem Release, obwohl ursprünglich sogar Ende 2022 angepeilt worden sein soll.

DEVELOPED
IN GERMANY

FEIERT MIT UNS!

FX WELT

Neue Produkte, Aktionspreise und riesiges Gewinnspiel!

Seit 2002 bieten wir von be quiet! hochwertige und leise PC-Komponenten an. Dieses Jahr feiern wir unser 20-jähriges Bestehen und laden euch ein, eine neue Produktlinie zu entdecken und an unserem großen Gewinnspiel teilzunehmen. Erfahrt mehr über unsere neuen FX-Produkte und die Gewinnspielpreise auf unserer Website.

Aktionspreise im August und September sind um bis zu 30€ reduziert.

Nur bei teilnehmenden Händlern und nur solange der Vorrat reicht.

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

Erhältlich bei:

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



20
JAHRE

be quiet!®





FEEDBACK

Das Problem der Heldenreise

Ich finde die klassische Heldenreise erstmal unproblematisch als Konzept. Problematisch sehe ich dabei die Höhe des Helden. In Spielen ist man meist der absolute Superheld, obwohl der Alltagsheld oft besser wäre. Eine Spielfigur kommt für mich deutlich besser rüber, wenn auch klar Schwächen herausgearbeitet werden.

eismann827

Ich frage mich vor allem eines: Wünscht sich wirklich eine Mehrheit der Spieler diesen Bombast mit Weltuntergangsszenario und -rettung? Wollen wirklich die meisten einen Superhelden verkörpern? Ich kann das halt schlecht übertragen auf mein echtes Leben. Ich brauche so einen Ausflug aus dem Alltag nicht, vor allem käme es mir auch lächerlich vor, im Spiel eine Superheldin sein zu wollen, weil ich das im Alltag nicht bin. Ich möchte einfach nur eintauchen in interessante Welten und dabei etwas fühlen.

VaniKa

Mir gefallen eure Über-den-Tellerrand-Artikel und insbesondere die enthaltenen Expertenmeinungen sehr gut. Auch den Beitrag zu Sinn und Unsinn von Feuerpfeilen in Games fand ich überaus unterhaltsam. Ihr schafft es durch diese, und nicht zuletzt durch die Trivia- und Meinungsbeiträge, Charakter in eure Angebote zu integrieren, der die Inhalte mit purem Game-Fokus gelungen abrundet. Dafür zahle ich gerne.

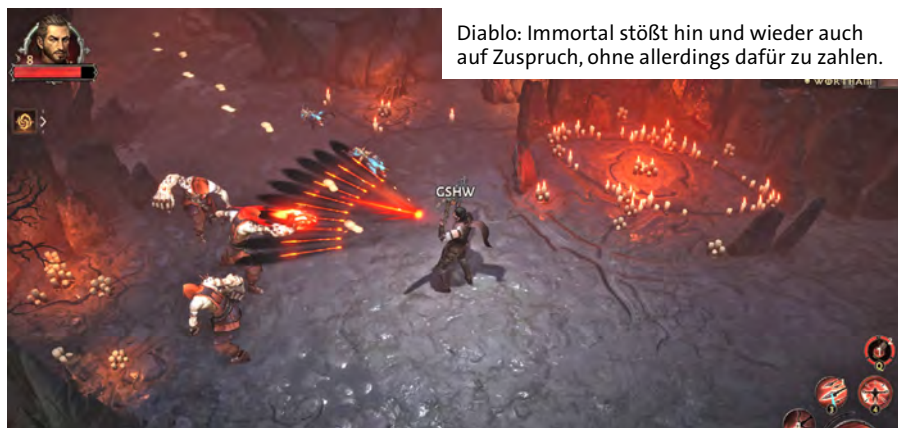
BLZ

Die Heldenreise ist nicht das Problem. Denn sie beschreibt ja eigentlich nur die (eine) Form. Es sind die Inhalte, das Framing und die konkreten (diskursiven) Narrative, die meiner Meinung nach oft problematisch sind! Ich bin da bei Falkenhagen und Oster – wir sollten das pragmatisch sehen und lassen am besten die Kirche im Dorf.

803

Starfield

Das sieht alles super interessant aus. Als alter SciFi-Fan catcht mich das natürlich. Allerdings sprechen wir hier von Bethesda. Ich befürchte, es wird mal wieder ein toller Spielplatz, auf dem die Charaktere und die Story kaum die Tiefe einer Pfütze aufweisen. Ich kann mich da zwar auch eine Weile mit



Diablo: Immortal stößt hin und wieder auch auf Zuspruch, ohne allerdings dafür zu zahlen.

beschäftigen, aber mir geht da eigentlich immer relativ schnell die Puste aus. Skyrim und Fallout waren toll, aber ich hab nie alles gesehen, weil es irgendwie keine echte Relevanz hatte, auch noch den letzten Winkel aufzudecken. Dafür brauche ich dann doch mehr Story und interessante Figuren. Hier hat Fallout es schon besser gemacht, weil die Reihe auch immer für einen sehr schwarzen Humor gut war. Aber die Könige des Storytellings und der Charakterzeichnung waren die Leute von Bethesda leider noch nie.

Skald

Ich hatte es befürchtet. Sie setzen die mit Fallout 4 eingeschlagene Richtung fort und entwickeln sich (anscheinend) noch weiter weg vom Rollenspiel. Crafting und Farming von Ressourcen bekommen dafür einen höheren Stellenwert. Da es für mich aber nichts Geiststötenderes als virtuelles Rohstoffsammeln gibt, werde ich das Spiel wohl skippen müssen.

BartloserMichi

Also das, was gezeigt wurde, sah eher durchschnittlich aus. Langweiliges Gunplay à la The Division statt Impact-Gunplay eines Fallout inklusive VATS?! Also ich weiß ja nicht. Und warum sehen die Gesichter wieder so aus wie in Skyrim? Da war Battlefield (nur als Beispiel) doch schon vor Jahren deutlich weiter. Ich hatte echt mal gehofft, dass die Engine für Starfield quasi neu entwickelt wäre, aber das ist doch nur alter Wein in neuen Schläuchen mit den gleichen Schwächen wie eh und je. [...] Es ist irgendwie bezeichnend, wenn das aus meiner Sicht mit Abstand interessanteste Feature der Gameplay-Demo das konfigurierbare Raumschiff ist. Alles andere wirkte eher lieblos. Mir will auch nicht einleuchten, warum man nach der ganzen Entwicklungszeit für eine erste Gameplay-Demo nichts Eindrucklicheres auf die Beine stellen konnte mit irgendeinem Wow-Effekt.

LordCrash

Also bei dem Gezeigten hab ich direkt Bock. Mit Hype und Vorbestellungen halte ich mich (aus Erfahrung) bewusst zurück, trotz-

dem sehne ich mich schon lange Zeit sehr nach einem guten Weltraumspiel wie diesem (mit No Man's Sky werde ich leider einfach nicht warm).

Ikaro02

Diablo: Immortal

Kurzum: Es ist einfach nur ein widerliches Spiel. Dass ihr dem Spiel noch so viele Punkte gebt, ist schon echt schlimm, da die PayPayPay-Mechanik einfach das Schlimmste ist, das ich je gesehen habe. Solche Spiele müssten vom Staat verboten werden, dagegen ist FIFA UT noch ein freundliches und den Spielern entgegenkommendes Spiel. Warum haben solche Spiele immer Erfolg und Spiele wie Civ 6 oder Nothgard für mobile Geräte nicht?

kukulady-123

Kampagne zocken, ab und zu mal zum Zeitvertreib reinschauen – und absolut kein Bock auf nerviges PvP. Geld werde ich da keines liegen lassen, wozu auch? Den gesamten Spielspaß gibt's kostenlos, also das Gameplay. Grinden für besseren Loot, um besseren Loot zu bekommen, ist eh stumpfsinnig. Was bringt es dann, Geld auszugeben, um schneller besseren Loot zu bekommen, den man dann nutzt, um besseren Loot zu bekommen?

bigspid

Ich hoffe, dass die EU irgendwann mal eingreift und die Gesetze auf Vorlage der niederländischen oder belgischen Richtlinien anpasst. Den Niederlanden oder aber auch Belgien kann man als Publisher natürlich aus dem Weg gehen und sagen, wir veröffentlichen dann da halt nicht. Wenn es jedoch den ganzen EU-Raum betrifft, bezweifle ich, dass man da auch so darüber hinweggeht. Sollte man sich dazu entscheiden, dass es auch ohne den EU-Markt geht, dann entgeht uns ein Spiel, das den Spielern nur das Geld aus der Tasche ziehen will. Ob wir damit nun was verpassen oder nicht, das darf dann jeder selbst entscheiden. Ich für meinen Teil würde solch eine Gesetzeslage jedoch durchaus begrüßen.

torlemdor1983

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
Arc Raiders	Free2Play-Shooter	Embark Studios	-	2022
Avowed	Rollenspiel	Obsidian	-	2022
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
UPDATE Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	2022
UPDATE Company of Heroes 3	Echtzeitstrategie	Relic	08/21, 02/22, 09/22	17.11.2022
Crimson Desert	Action-Adventure	Pearl Abyss	02/21	-
UPDATE Der Herr der Ringe: Gollum	Action-Adventure	Daedalic	06/20, 07/22	2023
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, 09/22	2023
UPDATE Forspoken	Action-Adventure	Square Enix	-	23.1.2023
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
UPDATE Homeworld 3	Echtzeitstrategie	Blackbird Interactive	-	2023
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
UPDATE Marvel's Midnight Suns	Rundentaktik	Firaxis	-	7.10.2022
Men of War 2	Echtzeitstrategie	Best Way	-	2022
UPDATE Mount and Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17, 10/18, 10/19, 06/20	25.10.2022*
Nightingale	Multiplayer-Action	Inflexion	02/22	2023
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
Redfall	Koop-Shooter	Arkane Austin	08/22	2023
Saints Row	Actionspiel	Volition	10/21, 07/22	23.8.2022
UPDATE Scorn	Actionspiel	Ebb Software	-	21.10.2022
UPDATE Skull & Bones	Actionspiel	Ubisoft Singapur	09/22	8.11.2022
Stalker 2	Ego-Shooter	GSC Game World	-	-
Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15, 10/16, 02/17, 03/17, 08/17, 12/17, 10/18	-*
Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15, 02/18	-
Starfield	Rollenspiel	Bethesda	08/22	2023
NEU Star Trek: Resurgence	Adventure	Dramatic Labs	-	2022
Steelrising	Action-Rollenspiel	Spiders	-	8.9.2022
Synced: Off-Planet	Multiplayer-Shooter	Next Studios	-	2022
UPDATE The Invincible	Action-Adventure	Starward Industries	09/22	2023
The Callisto Protocol	Horrorspiel	Striking Distance Studios	08/22	2.12.2022
The Wandering Village	Aufbaustrategie	Stray Fawn Studio	06/22	2022
Valheim	Survival-Spiel	Iron Gate Studios	04/21	2022*

DER HERR DER RINGE: GOLLUM



UPDATE

Genre: Action-Adventure
Termin: 2023

Daedalic verschiebt Gollum ins kommende Jahr. Vermutlich auch aufgrund der durchgewachsenen Previews vor zwei Monaten.

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS



UPDATE

Genre: Rundentaktik
Termin: 7.10.2022

Nachdem der Release lange nur mit dem dritten Quartal 2022 eingekreist wurde, soll Firaxis' Rundentaktik nun Anfang Oktober erscheinen.

MOUNT AND BLADE 2: BANNERLORD



UPDATE

Genre: Rollenspiel
Termin: 25.10.2022

Nach etlichen Jahren im Early Access soll Taleworlds Rollenspiel bald wirklich »fertig« sein. Nämlich Ende Oktober.

GTA 6

ROCKSTARS SCHWIERIGSTES SPIEL

Die berühmte Serie befindet sich an einem Scheideweg, 2022 funktioniert vieles von dem nicht mehr, das GTA 5 definiert hat. Petra greift die Gründe für euch auf.



Petra Schmitz

Das Phänomen GTA ist auch an Petra nicht vorbeigegangen. Wer erinnert sich nicht gerne an den Livestream, in dem sie die PC-Version von GTA 5 spielen wollte, aber nicht genug Platz auf der Festplatte hatte, um die gigantische Download-Datei zu entpacken? Das war eine tolle Nacht für Petra. Aber die anschließenden Stunden für den Test hat sie sehr genossen. Wirklich!

Die Entwicklung von GTA 6 läuft angeblich schon seit 2014. Also spätestens seit der Fertigstellung von Grand Theft Auto 5 (das erschien erstmals im November 2014), vermutlich aber schon eine Weile länger. Wow, rund acht Jahre macht Rockstar nun bereits mit dem nächsten Teil dieser aberwitzig erfolgreichen und auch außerhalb der Gaming-Bubble beachteten Serie rum.

Was in der Spieleentwicklung eine fast schon Duke-Nukem-Forever-lange Zeit darstellt, ist für die Entwicklung der Menschheit eine lächerlich kurze Spanne. Unsere Anfänge gehen sechs Millionen Jahre zurück (musste ich im Internet nachschlagen). Und trotzdem bestehen zwischen den Jahren 2014 und 2022 maßgebliche Unterschiede (musste ich nicht im Internet nachschlagen). Es ist so viel passiert! Ein bisschen in der Technologie, vor allem aber darin, wie wir uns als Bewohner dieses Planeten und im Miteinander verstehen. Um nur ein paar Schlagworte in diesen Text zu werfen: ein fast auf der gesamten Welt zu beobachtender Rechtsruck, daraus resultierend unter anderem Figuren wie der Ex-US-Präsident Trump. Dann die Pandemie, die Querdenker (eng verbunden mit erstgenanntem Punkt), der Krieg in der Ukraine, der Klimawandel ... puh! Und das sind nicht einmal alle der dicken Negativbrocken aus den vergangenen acht Jahren. Aber es sind die großen gesellschaftsbestimmenden Brocken. Und mit denen (und noch mehr) muss Rockstar nun arbeiten, acht Jahre nach Start der Entwicklung von GTA 6.

Gefangen in der Weltlage

Ich wiederhole, um zu betonen und für den Anschluss: Es ist so viel passiert. Jason Schreier (der Typ, der allen anderen ambitionierten Spielejournalisten und Spielejourna-

listinnen mit seinen Einblicken in die Branche die Tränen in die Augen treibt) schreibt in seinem durch anonyme Insider unterfütterten Bericht für Bloomberg über GTA 6, dass mehrere Rockstar-Mitarbeiter und -Mitarbeiterinnen im Gespräch mit ihm darauf hingewiesen hätten, man könne das heutige Amerika nicht wirklich persiflieren, es sei bereits eine Satire auf sich selbst. Das klingt zwar ziemlich abgeklärt, ist aber nicht zu 100 Prozent richtig. Etliche Late-Night-Shows haben erst durch Trump und seine Eskapaden wieder Fahrt aufgenommen, auch deutsches Publikum hat regelmäßig Stephen Colberts oder Trevor Noahs abendliche Einordnungen verfolgt. Allerdings ist die

Angeblich spielt GTA 6 in Vice City, und zwar in der Gegenwart. Schwierig.





GTA 5 ist ein männerzentrisches Spiel. Das geht 2022 nicht mehr so einfach.

andere feiert halbnackte Männer mit Büffelhelm und Kriegsbemalung als Helden.

#MeToo hat überall Folgen

Und wo ich gerade schon bei Frauen- und Transrechten bin: Schon 2014, 2015 gab es Stimmen, die die Darstellung der Frauen in GTA 5 kritisiert haben. Damals konnte Rockstar das noch mit »Ja, aber das ist doch eine Parodie!« wegwischen. 2022 geht das nicht mehr, nicht nachdem die #MeToo-Enttrollungen in der Branche einschlugen und Rockstar aus seiner Crunch-Katastrophe vor etwa vier Jahren verändert hervorgegangen ist. Gegenüber Jason Schreier sagte ein anonymer Rockstarler, die Firma sei ein ehemaliger Boys-Club, der sich in ein echtes Unternehmen verwandelt habe.

Ich mutmaße an dieser Stelle einfach mal, dass erst nach dem Problemen in der Firma

und in der Branche drumherum die Entscheidung fiel, eine Frau als spielbaren Charakter in GTA 6 einzubauen. Frauen hauptsächlich als oberflächlich, dummlich oder gar nur als verfügbare Objekte wie in noch GTA 5? Undenkbar! Auch hier steht die Firma vor einer Aufgabe, die innerhalb der Serie neu für sie ist.

Ein Weg aus dem Dilemma?

Laut Schreiers Quellen sollen die beiden Hauptcharaktere in GTA 6 an Bonnie und Clyde angelehnt sein. Falls ihr mit den beiden nicht vertraut seid: Sie sterben am Ende ihrer Verbrecherkarriere im Kugelhagel. Ist das schon die Botschaft, die uns am Schluss des Spiels erwartet? Dass alle unsere egoistischen Bestrebungen lediglich in einem Scheitern gipfeln? Das wäre vielleicht ein Weg heraus aus dem Dilemma, vor dem das Studio steht: sich konkret auf die Hauptfiguren zu konzentrieren, auf ihre Wünsche, Hoffnungen und damit beide vorher beschriebenen Lager ein Stück weit abzuholen, ohne einer potenziellen Käufergruppe vor den Kopf zu stoßen. Und dabei das Drumherum in der Welt weitgehend neutral darzustellen. Aber geht diese Neutralität im Rahmen eines GTA, das laut Gerüchten in einem Vice City im Hier und Jetzt spielt? Widerspricht das nicht komplett der DNA der Serie? Vielleicht ist das ja die größte Herausforderung für Rockstar: die letzten acht Jahre möglichst auszublenken, ohne sie wirklich auszublenken. Es ist viel passiert. ★

Satire darin eine andere geworden. Sie ist härter, schärfer, weniger verklausuliert. Im Grunde bildet sie nur noch ab, um dann noch ein paar pointierte Wortwitze hinterherzuschieben, oft aber nicht einmal mehr das. Colbert und Co. sind inzwischen vielmehr Warner als Satiriker. Warner vor den Implikationen der dicken Negativbrocken weiter oben. Auch 2022, fast zwei Jahre nach Trumps verlorener Wahl, sind die Folgen der vier Jahre unter Donald noch immer bestimmend. Es sind die Folgen der großen Axt, die Amerika 2016 gespalten hat.

Nun will aber Rockstar ein Spiel machen, dass nicht nur die 81.268.924 Menschen potenziell erreicht, die Joe Biden Ende 2020 gewählt haben, auch die anderen 74.216.154 sind wichtig. Und diese Spaltung betrifft nicht nur die USA, sie geht um den ganzen Planeten. Das sind komplett andere Voraussetzungen für ein GTA-Spiel. Wo sich Rockstar früher relativ unpolitisch auf Themen wie Oberflächlichkeit, Geldgier, Scheitern beziehungsweise den Amerikanischen Traum im Allgemeinen schmeißen konnte, geht das heute nicht mehr, ohne zumindest einer großen Gruppe Menschen vor den Kopf zu stoßen. Die Politik ließe sich nicht mehr ausblenden, sie ist viel zu allgegenwärtig: Leugner des Klimawandels gegen die anderen. Impfgegner gegen die anderen. Antifeministen und Transgegner gegen die anderen. Das sind grob überschlagen tatsächlich nur zwei gigantisch große Lager. Eines ist das, das über halbnackte Männer mit Büffelhelm und Kriegsbemalung auf eine bittere Art lachen kann. Das



Einfacher wäre es, GTA 6 in der Vergangenheit zu verankern. Etwa in den 60ern.

ONE GAMING EXTREME GAMING IN09



Intel **Core i7-12700KF** mit 12x 4.90 GHz
NVIDIA GeForce **RTX 3080 Ti** mit 12 GB GDDR6X
32 GB (2x 16 GB) **DDR5 RGB** mit 5600 MHz
1 TB M.2 PCIe NVMe SSD
Windows 11 Home

36 MONATE GARANTIE

2.999,99 €¹

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



Art-Nr. 25053



Art-Nr. 24198



ONE GAMING **HIGH END ELITE A004**

AMD **Ryzen 7 5800X** mit 8x 4.70 GHz
NVIDIA GeForce **RTX 3080 Ti** mit 12 GB GDDR6X
32 GB (2x 16 GB) **DDR4 RGB** mit 3200 MHz
1 TB M.2 PCIe NVMe SSD

36 MONATE GARANTIE

2.499,99 €¹

oder Finanzkauf² z. B. 42,92 € mtl. Laufzeit: 72 Monate

850 WATT Corsair RM Series 2021 RM850
MSI MPG B550 GAMING CARBON WIFI
inkl. NVIDIA Games Bundle
inkl. Windows 11 Home



Art-Nr. 24676



ONE GAMING **HIGH END ELITE A002**

AMD **Ryzen 7 5800X** mit 8x 4.70 GHz
NVIDIA GeForce **RTX 3070 Ti** mit 8 GB GDDR6X
32 GB (2x 16 GB) **DDR4 RGB** mit 3200 MHz
1 TB M.2 PCIe NVMe SSD

36 MONATE GARANTIE

2.149,99 €¹

oder Finanzkauf² z. B. 36,91 € mtl. Laufzeit: 72 Monate

850 WATT Corsair RM Series 2021 RM850
MSI B550M PRO-VDH WIFI
inkl. 1 Gratis-Monat Adobe CC
inkl. Windows 10 Home



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 AGENT X56-12NB-W7



Art-Nr. 25094

QHD 165 Hz IPS-Level-Display
Intel **Core i7-12700H** mit 14x 4.70 GHz
NVIDIA GeForce **RTX 3070 Ti** mit 8 GB GDDR6
16 GB DDR5 mit 4800 MHz
1 TB M.2 PCIe 4.0 x4 NVMe SSD
Windows 11 Home

24 MONATE GARANTIE

2.299,00 €¹

oder Finanzkauf[®] z. B. 39,47€ mit Laufzeit: 72 Monate



Art-Nr. 25024



ONE GAMING K56-11NB-NH4

Intel Core **i5-11400H** mit 6x 4.50 GHz
NVIDIA GeForce **RTX 3060** mit 6 GB GDDR6
8 GB DDR4 mit 3200 MHz
500 GB M.2 PCIe NVMe SSD

24 MONATE GARANTIE

1.199,00 €¹

oder Finanzkauf[®] z. B. 20,58€ mit Laufzeit: 72 Monate

Full HD 144 Hz IPS-Level-Display
Wi-Fi 6 AX, BT 5.2, USB 2.0, 2x USB 3.2
2x USB 3.2 (Typ-C), 2x Headsetanschluss
HDMI, Mini DP, DP
inkl. Windows 11 Home



Art-Nr. 73194



MSI KATANA GF76 12UD 041

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

Full HD 144 Hz Wide-View-Display
Wi-Fi 6 AX, BT 5.2, USB 3.1, 2x USB 3.1 (Typ-C), HDMI
USB 2.0, Kopfhörer + Mikrofon (Kombianschluss)
inkl. MSI Gaming Headset H991
inkl. Windows 11 Home

1.479,00 €¹

oder Finanzkauf[®] z. B. 25,39€ mit Laufzeit: 72 Monate



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.

Farthest Frontier

SCHÖNER ALS ANNO

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Crate Entertainment** Entwickler: **Crate Entertainment** Termin: **9.8.2022 (Early Access)** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 bis 20 Stunden** Preis: – DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Die Macher von Grim Dawn wagen sich mit Farthest Frontier an das Aufbaugenre – und machen damit einen richtig guten Job. Wie gut, lest ihr hier in unserem Early-Access-Test. Von Reiner Hauser

Es ist ein Thema voller Emotionen und Leidenschaft. Der Puls steigt, das Gesicht wird rot. Und das zu Recht. Denn mal ehrlich, wie wenig Ahnung kann man haben? Ich spreche natürlich über die zeitlose Frage, welches das beste Anno ist. Ist es Anno 1404 (ja)? Oder doch 1602 (nein!)? Vielleicht ist es ja das neue Anno 1800 oder eines der Zukunfts-Annos? Doch egal wohin ihr tendiert, in Zukunft werden im Rahmen dieser Diskussion so manche sagen: »Ist doch egal, spiel einfach Farthest Frontier!« Denn zumindest optisch ist der neue Titel von Crate

Entertainment ein würdiger Kontrahent für die alteingesessene Serie von Blue Byte.

Mehr und weniger als Anno

Auch wenn ich Farthest Frontier gerade mit Anno verglichen habe, gibt es wesentliche Unterschiede. Denn der Indie-Titel ist nur in Hinsicht auf den Siedlungsbau und die Aufstiegsmechanik der Bevölkerung mit Anno vergleichbar. Ansonsten ist es eher eine Koloniesimulation mit leichten Survival-Elementen wie etwa bei Foundation oder Banished. Hier wird jeder Einwohner simuliert, hat einen Namen, einen Job, Arbeitswege und ein Heim. Die Leute altern auch und sterben irgendwann, gleichzeitig werden neue Bewohner geboren. Ein erkennbares Familiensystem wird aber noch nicht abgebildet. Zwar gibt es ein paar Kinder, doch die dürfen nicht aus dem Haus, sie existieren nur als kleines Porträt im Wohnungsmenü. Die Wünsche eines Bewohners dieser idyllischen Mittelalterwelt sind also auf die

Befriedigung der asexuellen Bedürfnisse beschränkt: Essen, Trinken, Schlafen, Bildung, Unterhaltung und eine schöne Umgebung.

Ein Jahr mit Nirria

Um zu veranschaulichen, was das heißt und was Arbeit in Farthest Frontier überhaupt bedeutet, folgen wir den barfüßigen Schritten (der Schuhmacher ist gerade überlastet) der Müllerin Nirria: Die 18-Jährige lebt zusammen mit drei anderen in einer ordentlichen Hütte und pendelt zwischen dieser und ihrer Mühle auf der anderen Seite des Dorfs. Um Einkäufe auf dem Markt muss sie sich nicht kümmern, das übernehmen die anderen Bewohner des Hauses. Da es nur zwei Müller im ganzen Ort gibt, ist sie wahrscheinlich ohnehin zu beschäftigt, um selbst zum Markt zu laufen, auch wenn der ohnehin auf ihrem Arbeitsweg läge.

Wenn Nirria in ihrer Mühle ankommt, mahlt sie in kürzester Zeit zehn oder 20 Säcke Mehl, dann geht es zurück nach Hause.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gern ein hübsches Mittelalterdorf aufbaut.
- ... euch Grafik auch in Aufbauspielen wichtig ist.
- ... ihr gut ausbalancierte Warenketten schätzt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr schon jetzt einen Wiederspielwert erwartet.
- ... ihr anspruchsvolle Herausforderungen sucht.
- ... ihr eine größere Story erwartet.



Farthest Frontier mischt Aufbau, Simulation sowie ein wenig Survival und sieht dabei einfach umwerfend gut aus.



Gebäude und Dekorationen werden in Farthest Frontier in hübschen Zwischenschritten von den Einwohnern hochgezogen.

Weil es in Farthest Frontier keinen Tag-Nacht-Wechsel gibt, folgt dieser Ablauf keinem Zeitverlauf. Wie viel produziert wird, hängt also wesentlich von der Länge des Arbeitswegs ab und natürlich von der Verfügbarkeit von Getreide. Das muss Nirria selbst bei den Kornspeichern abholen.

Und auch wenn das schwere Werkzeug fehlt, ohne das die Mühle nicht mehr mahlen kann, muss die junge Frau selbst für Nachschub sorgen. Wenn das schwer herzustellende Stück Technik gerade nicht zu haben ist, steht die Mühle eben still und Nirria untätig bei ihrem Haus herum. Aktiv wird sie nur, wenn im Haus die Nahrung ausgeht, dann durchstreift sie schon mal das Dorf, um irgendwas Essbares aufzutreiben.

Die Menschen wollen mehr

An dieser Stelle bietet sich nun ein erklärender Einschub an, bevor ich auf die anderen Bedürfnisse eines Einwohners genauer eingehe. Denn Farthest Frontier mischt hier zwei bekannte Systeme, die erst im Zusammenspiel einen Sinn ergeben.

Attraktivität: Wie in Anno können Einwohner, genau genommen ihre Häuser, aufsteigen. Wenn eine Wohngegend genügend Attraktivität bietet, werden die Bewohner selbstständig ihre Wohnungen auf. Diese Attraktivität setzt sich aus mehreren Faktoren zusammen: Zugang zu unterschiedlichen Nahrungstypen, Luxusressourcen, Frischwasser und Servicegebäuden wie das Wohnhaus, die Schule, das Theater und ein Heilkundiger. Während manche Produktionsgebäude, etwa die stinkenden Gerbereien, die Attraktivität senken, wird sie durch Dekorationsobjekte zusätzlich erhöht. Erst wenn ihr eine bestimmte Anzahl an fortgeschrittenen Wohnungen habt (aktuell gibt es vier Stufen: Hütte, Heimstatt, großes Haus,

Herrenhaus), könnt ihr euer Dorfzentrum ausbauen, das wiederum neue Gebäude freischaltet. Zusätzlich bekommt ihr mehr Steuern von höherstufigen Häusern, die auch noch etwas mehr Wohnraum bieten.

Bedürfnisse: Die Einwohner steigen zwar nicht wie in Anno im sozialen Rang auf, es gibt also keine Schicht der Aristokraten oder Bauern, jedoch steigen trotzdem ihre Bedürfnisse. Zur Nahrungsvielfalt kommt also beispielsweise das Verlangen nach guter Kleidung, Kerzen, Möbeln und Unterhaltung hinzu. Es wird daher immer schwieriger, die Einwohner zufriedenzustellen. Wie glücklich die Einwohner in eurer Stadt sind, beeinflusst wiederum, wie viele Einwanderer die Stadt anzieht, wie viel Nachwuchs geboren wird, und es wirkt sich unmittelbar auf die Produktivität der Bewohner aus. Unzufriedene Menschen arbeiten weniger effektiv.

Kultur und Soziales

Und damit zurück zur Müllerin Nirria. Verfolgt man ihren Alltag, fällt auf, dass die Si-

mulation (noch) nicht perfekt ist. Denn die gute Frau profitiert von der Taverne und dem Theater in der Umgebung, ohne je wirklich dorthin zugehen. Aber vielleicht ist das ja der Versuch, die Realität überrealistisch abzubilden. Denn wie viele Leute haben gerne kulturelle und soziale Einrichtungen in der Nähe und gehen dann doch nie hin?

Um all die Produkte herzustellen, die von den anspruchsvolleren Einwohnern wie Nirria gefordert werden, müsst ihr nun eine umfangreiche Wirtschaft mit mehrstufigen Warenketten aufbauen. Am einfachsten scheint im ersten Schritt die Bereitstellung der Nahrungsvielfalt, doch ganz so simpel ist das nicht. Der Teufel steckt schließlich im Detail.

Von allem etwas, bitte

Wenn ihr eine neue Partie beginnt, habt ihr die Wahl zwischen vier Kartentypen: trockenes Hochland, Alpentäler, Tieflandseen, Steppe oder Zufall, bei dem alles gemischt wird. Je nach Karte bieten sich euch unterschiedliche natürliche Ressourcen. In der



In einigen Betrieben könnt ihr den Menschen beim Arbeiten zusehen. Generell fehlen aber noch viele Animationen.

kargen Hochebene findet ihr überall Erzvorkommen, aber wenig Nahrung und Bäume. Dagegen bieten zum Beispiel die Niederungen der Tieflandseen jede Menge Fischgründe. Wenn ihr bei Spielbeginn euer Dorfzentrum an einem beliebigen Ort platzieren dürft, solltet ihr darauf achten, dass in der näheren Umgebung alle essenziellen Ressourcen vorhanden sind. Wildtiere, sammelbare Nahrung wie Beeren, Vogeleier oder wilder Salat sind ein Muss. Außerdem braucht ihr Holz, Lehm und idealerweise etwas Eisen sowie Kohle.

Landwirtschaftssimulator inklusive

Mit der Zeit reichen diese natürlichen Rohstoffe aber nicht mehr aus, und ihr müsst euch mit dem Feldbau und der Viehzucht beschäftigen. Während ihr zumindest aktuell nur Kühe halten könnt (die ihr vorher bei Händlern einkaufen müsst), ist die restliche Landwirtschaft unerwartet komplex und umfangreich. Ihr lasst nämlich nicht einfach nur Felder anlegen. Ihr müsst auch die Bodenbeschaffenheit, das Klima und die Fruchtbarkeit beachten. Ihr wählt für jedes Feld in einem Dreijahreszyklus, was wann angebaut werden soll. Manche Pflanzen wie Weizen benötigen fast den vollen Wachstumszeitraum, während etwa Rüben und Bohnen schneller reifen, sodass noch im selben Jahr etwas anderes wachsen kann.

Die verschiedenen Pflanzen haben unterschiedliche Eigenschaften, manche vertragen die Hitze besser als andere, die einen wollen eher sandige Böden, die anderen lehmige. Manche unterdrücken Unkraut besser, laugen aber den Boden stärker aus, wodurch langsam die Fruchtbarkeit sinkt. Um dem entgegenzuwirken, müsst ihr immer wieder Ackerphasen einbauen und etwa Klee pflanzen, der dem Boden eine Ver-



Die Jobvielfalt ist groß.

schnaupause gönnt. Indem ihr die Abfälle der Siedlung auf dem Komposthaufen sammeln lasst, könnt ihr außerdem hin und wieder Dünger auf den Feldern verstreuen, um der Fruchtbarkeit einen Boost zu geben. Bei der Landwirtschaft in Farthest Frontier müsst ihr also stets unterschiedliche Faktoren und Anforderungen ausbalancieren. Das Ziel: eine möglichst große Nahrungsvielfalt mit einem hohem Ertrag, ohne die wertvollen Böden auszulaugen.

Das Halten von Tieren ist dagegen ungleich leichter. Ihr weist den Kühen eine Weide zu und unterstützt den Hof mit Futter von den Feldern. Manuell bestimmt ihr, wie groß die Herden sein, wann Tiere geschlachtet und ob sie gemolken werden sollen. Das Fleisch geht direkt an die Haushalte oder wird vorher geräuchert, die Milch wird getrunken oder zu Käse verarbeitet.

Und natürlich lasst ihr wie in jedem guten Mittelalterdorf Brot backen und Bier brauen. Für Letzteres wollen die Brauer von Farthest

Frontier etwas Honig, den der Imker neben dem Wachs für Kerzen zur Verfügung stellt. Wenn in der Nähe ein See ist, kommt oben drauf noch Fisch auf den Speiseplan. Da das Spiel allerdings mit den Produktionsmengen geizt, quellen die Nahrungsmittellager selten über, sodass dieser Zweig der meist autarken Versorgung stets die meiste Arbeitszeit in Anspruch nimmt. »Meist autark« soll bedeuten, dass ihr die meiste Zeit auch ohne die fahrenden Händler auskommt, die immer wieder Station an eurem Handelskontor machen. Aber eben auch nicht ganz. Zum Beispiel bekommt ihr eure ersten Kühe nur durch Handel. Und auch die ersten schweren Werkzeuge müsst ihr einkaufen, weil der Schmied erst ab Stufe drei des Dorfzentrums freigeschaltet wird, die Mühle aber zuvor ihren Betrieb aufnehmen sollte.

Der Handel macht euch reich ...

Die Händler sind zudem eure Haupteinnahmequelle für Gold. Denn die Steuergenerie-



Überfälle durch Plünderer arten schnell in heilloses Chaos aus.

rung ist aktuell viel zu niedrig, um groß voranzukommen. Erst der Verkauf von überschüssigen Waren wirft die Gewinne ab, die dann größere Baumaßnahmen finanzieren können. Dummerweise will nicht jeder Händler das Gleiche, sodass ihr eure Wirtschaft nicht konkret auf eine Ware ausrichten könnt, weil nach der unter Umständen jahrelang nicht mehr verlangt wird.

Und apropos Baufinanzierung: Während die einfacheren Gebäude ausschließlich Baurohstoffen wie Holzbretter, Steine und Ziegel benötigen, kosten wichtigere Gebäude und deren Upgrades eine Menge Gold.

... und wenn doch etwas fehlt, müsst ihr eben warten

Immerhin müsst ihr die Ressourcen und die Geldmittel nicht schon parat haben, wenn ihr ein Gebäude in Auftrag gebt. Stattdessen beginnen untätige Arbeiter damit, vorhandene Materialien zur Baustelle zu bringen, und ziehen nach und nach in hübschen Zwischenschritten die Gebäude hoch, soweit es eben geht. Um mehrere gleichzeitig laufende Baumaßnahmen besser managen zu können, dürft ihr die Arbeiteranzahl und die Priorität für jede Baustelle einzeln einstellen. Manche Arbeiten wie das Anlegen von Feldern oder Wegen benötigen allein Muskelkraft, Rohstoffe sind nicht vonnöten.

Umso mehr Rohstoffe und Arbeitskraft verbrauchen dafür die fortschrittlichen Warenketten wie Kleidung, Töpfereien, Glaswaren, Möbel, Kerzen, Konserven, Fässer, Werkzeuge, Waffen und Rüstungen. So benötigen Konserven zur Herstellung Obst oder Gemüse, Glas, Sand und Kohle. Und selbst das Brennholz muss erst gefällt, geliefert und gespalten werden. Mehr dazu auf der folgenden Doppelseite.

Eine kleine Revolution auf der Straße

Aber nochmal einen Schritt zurück, denn beinahe wäre ich einfach so über den wahren Helden von Farthest Frontier hinweggegangen: das Straßen-Tool! In Farthest Frontier müssen Gebäude nicht wie in Anno oder vielen anderen Aufbauspielen über Straßen verbunden werden. Ihr solltet es trotzdem tun, da die Dorfbewohner so schneller von A nach B kommen, und wie mittlerweile klar sein sollte, ist die Zeit zur Arbeitsstelle für die Produktionseffizienz der Siedlung relevant. Das Besondere an den Straßen ist aber, dass sie nicht nur in rechteckigen Winkeln verlaufen müssen. Zwar haben die Gebäude rechteckige Dimensionen, die Straßen bilden dennoch leichte Kurven und Ecken aus. Ihr könnt Straßen innerorts auch gerade bauen, doch bei längeren Stücken generiert das Spiel automatisch Abweichungen. Auch wo Wege zusammenführen, enden sie nicht einfach rechtwinklig aneinander, sondern gehen meist organisch ineinander über (»meist«, weil das Tool noch nicht perfekt ist und kleinere Fehler macht). Auf diese Weise verschwendet ihr

zwar ein wenig Platz, doch der Gesamteindruck der Dörfer ist deutlich besser. Und das ist keine Übertreibung. Seht euch das klinische Rastermuster von Anno-Städten oder ähnlichen Spielen an und legt dann einen Screenshot von Farthest Frontier daneben. Diese kleine Änderung ist eine Revolution im Schönbaugenre! Andere Spiele haben es schon vorgemacht, so gelungen ist es mir bislang aber noch nicht untergekommen.

Detailreich, wunderschön und immer im Fluss

Allgemein ist Farthest Frontier einfach wunderschön, nicht nur wegen der organischen Straßenverläufe. Die Gebäudemodelle sind extrem detailreich, viele haben leicht unterschiedliche Versionen. In der Luft fliegen Vögel umher, und Tiere streifen durch die Wälder. Die Natur wächst dort, wo eure Holzfäller Weiden hinterlassen haben, langsam wieder nach, erst mit dichten Büschen, dann wieder mit Bäumen.

Obstbäume blühen im Frühling und haben dicke Früchte im Sommer an den Ästen. Die Pflanzen auf den Feldern gedeihen und werden abgeerntet. Kleine Gärten und Blumenkästen verschönern die Innenhöfe, und natürlich habt ihr auch die Möglichkeit, die Stadt noch zusätzlich auszuschnücken. Mit gepflasterten Plätzen, Statuen, Zäunen, Mauern, Gartenanlagen, Blumen und Bäumen in allen Ausprägungen.

Vivaldi wäre begeistert gewesen

Und dann kommen ja auch noch Wetter und die Jahreszeiten dazu, die so schön wie selten in einem Spiel abgebildet werden. Die Lichtstimmung verändert sich, wenn es kälter wird, Blätter treiben im Herbst vor dem Bildschirm, während die Bäume kahl werden. Im Winter bedeckt zunehmend mehr Schnee die Wege, und die Bewohner bleiben vermehrt zu Hause, sodass das Dorf beinahe ausgestorben wirkt. Im Frühjahr gehen dann die Bauern auf die Felder oder löschen eine Scheune, weil ein Blitz beim

DIE JAHRESZEITEN

Die Jahreszeiten sind in Farthest Frontier richtig hübsch umgesetzt.



➔ SEITE 22

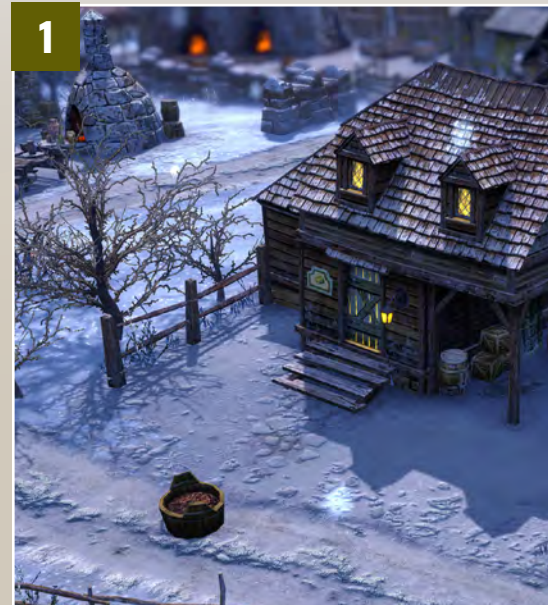
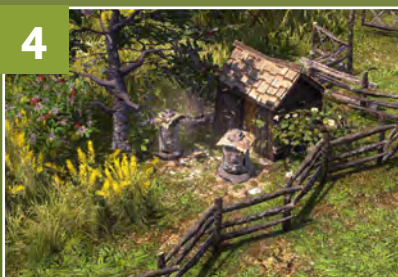


Der Fortschritt eurer Siedlung hängt von der Stufe des Dorfzentrums ab, das ihr wiederum nur upgraden könnt, wenn ihr genügend hochstufte Häuser habt.

VIER DER WICHTIGSTEN WARENKETTEN

BIER

Es heißt, in früheren Zeiten wurde mehr Bier als Wasser getrunken, weil ersteres wenigstens abgekocht war. Daher darf natürlich auch in Farthest Frontier die Brauerei (1) nicht fehlen. Damit das gute Gesöff noch etwas Würze bekommt, kippen die Brauer zum Getreide (2) und Wasser (3) auch noch Honig (4) vom örtlichen Imker dazu. Und freilich braucht es Brennholz (5) für die Kessel.



SEIFEN

Sobald eure Stadt wächst und die ersten Herrenhäuser entstehen, wächst die Nachfrage nach Luxusgütern wie Seife. Ja, Seife (fällt erst auf, wenn man keine hat). Um die herzustellen, müsst ihr eine Seifensiederei (1) errichten. Und abermals für Brennholz (2) sorgen. Als Basis braucht ihr dann Talg vom Jäger (3) oder Schlachter und versetzt es mit Wald- und Wiesenkräutern aus der Sammlerhütte (4), um der Seife noch ein wenig Geruch zu verleihen.



KÄSE

Wenn ihr einmal reich genug seid, um einem Händler zwei Kühe abzukaufen, könnt ihr mit der Viehzucht (1) beginnen (und bei Bedarf eines der Tiere schlachten). Der lactose-reiche Nebeneffekt: Milch. Und dank Käserei (2) auch Käse! Das Ganze klappt allerdings nur, wenn ihr auch ausreichend Futter (3) für die Tiere anbauen lasst.





KONSERVEN

Eine gute Sache für den harten Winter sind Konserven, die entstehen in der Konservenmacherei (1). Dosen gibt es noch nicht, daher werden Behälter in der Glashütte (2) aus Glas geblasen. Was wird zu Konserven? Das können wilde Beeren (3) sein, die man im Wald finden kann, aber auch angebautes Feldgemüse (4) oder Obst, etwa Äpfel aus den Hainen (5).



DAS LEBEN DER MÜLLERIN



Die Müllerin Nirria ist auf dem Weg zu ihrem Arbeitsplatz.



Sie wohnt mit drei anderen in einer »Heimstatt« (die Symbole lassen sich alle ausblenden).



Hier holt die Müllerin gerade Getreide aus den Kornspeichern, um es zur Mühle zu tragen.

Frühlingsgewitter eingeschlagen hat. Im Sommer knallt die Sonne prall vom Himmel, während Ochsenkarren Materialien von einem entfernten Minenvorposten in die ummauerte Stadt bringen. Das Idyll ist perfekt. In dieser Hinsicht kann nicht einmal die Anno-Reihe mit Farthest Frontier mithalten.

Die Welt ist noch voller Klone

Abstriche macht die Early-Access-Version dafür bei den Animationen und Einwohnern.

Hier ist das Spiel ganz klar noch nicht fertig. In vielen Betrieben arbeitet noch niemand sichtbar vor sich hin, es gibt nur ein Geh- und ein Laufschema, das bei genauerem Hinsehen auch noch fehlerhaft ist, weil die Bewohner häufig über dem Boden schweben. Kinder, Alte oder verschiedene Körpergrößen und Gesichter fehlen völlig.

Die Welt von Farthest Frontier ist also von einer Horde weiblicher und männlicher Klone bevölkert, denn sogar die Kleidung ist

immer die gleiche und unterscheidet nur in Sommer- und Wintergewand. Das nimmt dem Spiel dann doch ein bisschen Charme, angesichts der bisherigen Detailverliebtheit der Grafik bin ich aber zuversichtlich, dass sich hier noch einiges tun wird.

Wenig Optimierung, viele Optionen

Ebenso nachbessern darf Crate Entertainment bei der Performance. Selbst auf einem guten System wie dem meinen kam das Spiel selten über 35 FPS hinaus und hat bei bestimmten Events oder Pop-ups regelmäßige Laderuckler. Auch die Ladezeiten von Speicherständen sind mit ein, zwei Minuten lang. Hier zollt der Titel seiner detailreichen Grafik Tribut. Umso vorbildlicher sind dafür die Einstellungen im Menü, die von automatischen Speicherintervallen und skalierbarem Interface über Schattenqualität und Schärfentiefe bis zur genauen Konfiguration der Benachrichtigungen viele Optionen bieten.

Nicht immer optimal ist dagegen das Sounddesign. Die Hintergrundmusik wirkt relativ schnell bekannt, und die Sounds zu bestimmten Events und Vorkommnissen sind etwas zu aufdringlich. Da haben andere Aufbauspiele die Nase beziehungsweise das Ohr vorn. Auch die deutsche Übersetzung hat noch ernsthafte Probleme. Wer Tiere in der Scheune hält, untätige Arbeiter als »arbeitsunfähig« bezeichnet und für Rohstoffsammler (Stein und Holz) auf das Wort »Arbeitslager« zurückgreift, sollte nochmal einen Profi an die Sache heranlassen.

Der Krieg ist Chaos statt Kunst

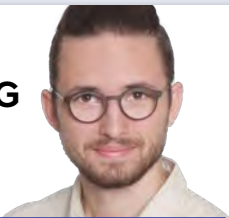
Ausbaufähig ist auch das Kampfsystem, das ich bisher noch unterschlagen habe, weil es kaum Spaß macht und wenig zu bieten hat. Bislang besteht jede kriegerische Handlung darin, das Dorf vor Plünderern zu verteidigen, die mit laufender Spielzeit in größerer Anzahl angreifen (und alle gleich aussehen). Zur Verteidigung könnt ihr theoretisch die normalen Einwohner heranziehen, die aber vor allem gegen schwer bewaffnete Krieger kaum eine Chance haben. Stattdessen könnt ihr eine Stadtmauer mit Toren und einigen Abwehrtürmen errichten. Dazu bildet ihr in der Kaserne ein paar Soldaten aus und bekämpft so die Eindringlinge. Da Soldaten aber im Unterhalt recht teuer sind und die Produktion an Waffen erst sehr spät im Spielverlauf anlaufen kann, brechen die Plünderer häufig durch die Stadtmauer, fackeln ein paar wenige Gebäude ab und klauen einige Waren und Gold aus den Speichern. Das ist aber halb so wild, weil die eigenen Dorfbewohner kaum Schaden nehmen, wenn ihr die Dorfglocke läuten lasst. Ansonsten gilt es noch, ein paar Wolfs- und Wildschweinnester auf der Karte auszukurieren, die aber kaum der Rede wert sind.

Da muss mehr rein!

Nun lässt sich mit einiger Berechtigung sagen, dass die allermeisten Aufbauspiele in dieser Hinsicht wenig zu bieten haben. Das

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Ich bin ja gespannt, ob ihr mir Recht geben werdet. Denn ich finde Farthest Frontier tatsächlich hübscher als Anno 1800. Der neueste Teil der Ubisoft-Serie hat zwar deutlich mehr Inhalt zu bieten, aber der eine einfache Trick mit den gewundenen Straßen lässt Siedlungen in Farthest Frontier gleich deutlich organischer aussehen. Und nachdem ich das nun gesehen habe, will ich die Rechteckstädte aus all den anderen Genrekonkurrenten nie mehr zurück. Ansonsten spielt der bildhübsche Aufbautitel der Grim-Dawn-Macher aber noch nicht ganz in der Liga von Anno. Zwar gefällt es mir, dass sich Crate Entertainment erst einmal darauf konzentriert hat, die Kern-Features rund um die Versorgung und den Aufbau einer Stadt gekonnt umzusetzen, doch nach circa zehn Stunden fällt zunehmend auf, dass es sich hier eben doch »nur« um einen Early-Access-Titel handelt. Ich bin daher gespannt, wie sich Farthest Frontier in den kommenden Monaten und Jahren entwickeln wird, und hoffe, dass weitere Inhalte den Wiederspielwert noch ordentlich ausbauen werden. Fest steht aber, dass Farthest Frontier schon jetzt eines der besten Aufbauspiele auf Steam ist, ganz besonders wenn ihr auf ein idyllisches Mittelalterszenario steht.

größte Manko an Farthest Frontier ist aber, dass das auch auf den restlichen Überbau zutrifft. Der ist nämlich praktisch nicht vorhanden. Während Anno Entdeckungsreisen und Handelsrouten anbietet, die Interaktion mit der KI ermöglicht, Quests bereitstellt und euch Monumente errichten lässt, um das gesamte Gameplay auf breitere Beine zu stellen und Abwechslung anzubieten, tut Farthest Frontier noch nichts davon. Es gibt keine besonderen Ziele und nichts zu entdecken. Die Menschen in eurem Dorf haben abgesehen von der Zufriedenheit keine ei-



Die organischen Straßenverläufe sind eigentlich nur eine kleine Sache, sorgen aber für wesentlich hübschere Stadtbilder.

gene Stimme, nicht einmal zu Aufständen kann es kommen. Seefahrt gibt es überhaupt nicht, nicht einmal Flüsse. Und auch exotische Waren fehlen weitgehend.

An sich würde ich ja sagen: Mensch, die haben so ein gutes Spiel bisher gemacht, da kommt bestimmt noch einiges. Doch die Steam-Seite des Spiels spricht von einer Early-Access-Phase von vier bis acht Monaten. Selbst wenn ich davon ausgehe, dass sie die Zeit, wie praktisch alle Titel in diesem Entwicklungsstadium, überziehen werden, ist das kaum lang genug, um die ganz großen Gameplay-Erweiterungen einzubauen. Natürlich bleibe ich der Möglichkeit gegenüber offen, ich weiß ja nicht, was sich schon halbfertig in der Pipeline befindet, aber die Skepsis überwiegt.

Schon jetzt toll

Und doch ist Farthest Frontier auch so ein Gewinn für das Genre. Es macht einfach Spaß, in dieser Welt ein Dorf von Grund auf zu errichten, zu sehen, wie es sich über die Jahreszeiten verändert und mit den Jahren immer größer wird. Da Ressourcen wie Lehm, Sand und Eisenminen versiegen und vielleicht nur ein entfernter Berg größere Goldvorkommen bereithält, bin ich gezwungen, irgendwann Außenposten mit temporären Unterkünften zu errichten, sodass die Arbeiter nicht ständig bis nach Hause pendeln müssen. Auf viele Weisen entsteht da-

durch ein Stadtbild, dass nicht auf dem Reißbrett entsteht, sondern sich Zwängen und Möglichkeiten unterwirft und so viel natürlicher als in anderen Spielen wirkt.

Da auch das Balancing bislang schon eine recht gute Figur macht, gibt es immer etwas zu tun. Zumindest in den ersten zehn Stunden stellt sich nie ein Gefühl von Langeweile ein. Erst wenn das Dorfszentrum ausgebaut ist, bietet Farthest Frontier nur noch den Schönbauern oder jenen unter euch etwas an, die sich eigene Ziele stecken können. Hoffentlich ändert sich das in den Monaten im Early Access noch. ★

FARTHEST FRONTIER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2400s / FX 6120
GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 3470 / FX 8120
GTX 780 / Radeon R9 290
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ Wunderschön! ➤ Jahreszeiten liebevoll umgesetzt ➤ Wetter sorgt für Abwechslung ➤ detaillierter Gebäudebau ➤ Wird der Sound aufgewertet?

SPIELDESIGN



➤ Aufstieg an Bedürfnisse gekoppelt ➤ Landwirtschaft ➤ Kämpfe langweilig ➤ Welche Mechaniken kommen noch? ➤ Ist eine Großstadt eine Option?

BALANCE



➤ ausbalancierte Rohstoffgenerierung ➤ Plünderungen tun kaum weh ➤ nie gemein ➤ Handel schlägt Steuern ➤ Balance im fertigen Spiel?

ATMOSPHERE/STORY



➤ ländliches Mittelalteridyll ➤ liebevolle Details ➤ organischer Siedlungsbau ➤ Vegetation verändert sich ➤ Soundtrack auf Dauer etwas lahm

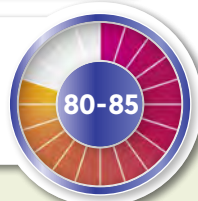
UMFANG



➤ viele Warenketten ➤ viele Einstellungsmöglichkeiten ➤ Wird es Koop- oder Multiplayer geben? ➤ Wird es Missionen oder eine Kampagne geben?

FAZIT

Farthest Frontier ist umwerfend schön. Für den ganz großen Wurf braucht das Aufbauspiel aber noch mehr Inhalte.



Bei der Landwirtschaft müsst ihr Fruchtbarkeiten, Bodenmischung, Ackern und Pflanzeigenschaften ausbalancieren.

Faszination Aufbauspiele, Teil 1

MIT KASSETTE UND DIASHOW

Die Siedler war das erste Aufbauspiel? Oder doch schon SimCity? Alles falsch – der allererste Vertreter dieses Genres ist älter als die Mondlandung! Unser Auftakt zum großen Aufbauspielreport nimmt euch mit zur Grundsteinlegung im Jahre 1965. Von Martin Deppe



Diese Aufnahme von 1968 zeigt eine Schülerin beim Sumerian Game. Im Hintergrund illustriert ein Dia das Geschehen. (Quelle: Wikipedia)



Von Mabel Addis gibt es traurigerweise kaum Fotos. Hier begutachtet sie 1984 historische Zirkustafeln für ihr Museum.

Volker Wertich ließ Die Siedler wuseln, Will Wright baute Sim City, und Mabel Addis erfand The Sumerian Game. Mabel wer? Sumerian was? Genau, die New Yorker Grundschullehrerin und ihr Computerspiel sind heute so gut wie unbekannt. Zu Unrecht! Denn die pfiffige Dame schaffte es im Alter von 52 Jahren, Computerspielgeschichte zu schreiben. Und zwar mehrfach.

Mabel Addis versetzt 1965 ihre Sechstklässler in die Rolle eines Herrschers über den mesopotamischen Stadtstaat Lagaš (alternativ Lagash) und die angrenzenden Lande. Addis' Schüler sollen Getreide so produzieren und verteilen, dass das Volk von Lagaš ausreichend zu füttern hat, aber auch genug für die Aussaat bleibt. Der Ernteertrag schwankt jedes Jahr, und ein Berater gibt den Spielern Tipps, um die benötigten Mengen festzulegen. Doch das ist nur der Anfang: In weiteren Runden lassen sich Ressourcen in Kunst und Handwerk investieren, schließlich kommt der Handel mit anderen Städten dazu sowie alsbald die Expansion des eigenen Reiches. Und immer wieder kriegen es die armen Schüler während des Spiels mit Heuschreckenplagen, Hochwasser und göttlichen Wutanfällen zu tun.

Diashow mit Kassettenrekorder

Mabel Addis und der IBM-Programmierer William McKay leisten mit The Sumerian Game mehrfache Aufbauarbeit. Denn Addis erschafft die erste Wirtschaftssimulation an einem Computer und wird gleichzeitig zur ersten Computerspielfautorin und -designerin. Um die Schüler auf ihr Spiel einzustimmen, schreibt sie eine rund 20-minütige Einführung. Dazu verfasst sie jede Menge Hintergrundinformationen, die während einer Partie vorgelesen werden. Tja, wir wür-

den euch ja gerne ein paar Screenshots zeigen, aber ... es gibt gar keinen Screen.

The Sumerian Game läuft nämlich auf einem IBM 1052 Terminal, und die Texteingaben und -ausgaben werden auf den integrierten Drucker übertragen. Statt eines Bildschirms gibt's also meterweise Papierausdrucke. Doch das ist Addis zu trocken, darum kombiniert sie ihr Spiel mit einer automatisierten Diashow. Zu diesen Zwischensequenzen ertönen Text, Musik und Geräusche aus einem Kassettenrekorder. So ganz nebenbei wird The Sumerian Game also auch das erste Multimediaspiel der Geschichte – lange bevor es den Begriff Multimedia oder CD-ROMs überhaupt gibt.

Aufbauarbeit

Von 1965 bis 1967 verfeinern Mabel Addis und William McKay ihr Sumerian Game immer weiter, und es kommt an anderen Schulen zum Einsatz. Allerdings ohne Dias und Kassette, denn der Aufbau ist einfach zu aufwändig. 1968 hört der Software-Entwickler Doug Dymont bei einem Vortrag von dem Spiel und programmiert es extrem abgespeckt unter dem Namen King of Sumeria neu – als Demo für die neue Programmiersprache Focal. Denn Spiele sind damals schon sehr beliebt, um weniger technikaffine Entscheidungsträger zu überzeugen, sich einen Computer zuzulegen. Vor allem Lehrer lassen sich von der »Educational Software«

Kids Making a Game Try for Economics

By GERALD M. CONNORS

They're using a "hot book" to teach economics to kiddies up in Westchester. Richard L. Wing, at Mohansic School, considers the IBM computer and the typewriter terminals he utilizes in getting economics basics across to sixth graders only a hot book.

Wing and his assistants have worked out a series of computer games for the kids to play.

One, called the Sumerian game, puts a crown on the youngster's head, making him ruler of the Mesopotamian kingdom of 3500 B.C.

Immediately he's faced with making decisions.

The computer types out this problem:

Of 5,000 bushels of grain harvested to meet the needs of 500 people, how much should be eaten, how much stored and how much set aside for next year's planting?

The student types his answers and the computer immediately gives him a report. Sometimes, after a few plantings and harvestings, the king gets too generous and the machine will type out, "Sir, you don't have that much available. How much do you want to feed your people and how much do you want to plant?"

The average playing time is 10 hours (a 30-year reign for a Sumerian king).

Staffers at Mohansic are now putting together data to be entered on thousands of punch cards for another game in which students will attempt to solve economic problems of capitalism, socialism and communism.

Selected Stocks, New York Exchange

Week of Nov. 14-18, 1966

	*Sales High	Low	Last	Chge		*Sales High	Low	Last	Chge			
Admiral	1828	33 1/2	34 1/4	2 1/4	+	Tex G Snd	1300	92 1/2	85 1/4	88 1/4	+	3 1/4
Air Ind	4122	56 1/4	57	33 1/4	+	Tex Instr	2445	114 1/2	97 1/2	101 1/2	+	7 1/2
Airco	143	28 1/2	28 1/2	2 1/2	+	Trans Am	1427	89 1/2	84 1/2	88	+	1 1/2
Amco	251	7 1/2	7 1/2	2 1/2	+	Tri Cont	206	22 1/2	21 1/4	21 1/4	+	1/4
Amco Ch	1178	24 1/2	25	2 1/2	+	UnCarbide	1230	48 1/2	48	48 1/2	+	1/2
Am Buff	8160	38 1/2	37	37 1/2	+	Un Pac	493	28 1/2	27 1/2	28 1/2	+	1/2
Am Buff	44	21 1/2	21 1/2	21 1/2	+	Un A L	172	11 1/2	11 1/2	11 1/2	+	1/2

The Sumerian Game landet im Wirtschafts- teil von Zeitungen, hier 1966. Die Aktie von Texas Instruments steht da bei 101 US-Dollar.

EINE SPIELRUNDE IN THE SUMERIAN GAME

Das Spielprinzip ist anfangs sehr simpel: Der Spieler gibt ein, wie viel Getreide als Nahrung ans Volk verteilt werden soll sowie die Menge für die Aussaat. Der Berater (Steward) gibt daraufhin den neuen Stand bekannt und fragt gegebenenfalls nach, ob noch Korn aus dem Speicher verteilt werden soll ... sofern es die Ratten nicht schon weggefressen haben.

```
Total population now          500
Total farm land under cultivation, acres  600
Total grain in inventory, bushels  900
one season old                  900
two seasons old                  0
three seasons old                0
Total grain just harvested, bushels 13000

Total resources, harvest + inventory 13900
```

You must now decide how to use your resources.

How many bushels of grain do you wish to FEED your people?

1000

How many bushels of grain do you want PLANTED for the next crop?

2000

This means that 10000 bushels must be placed in storage. Is this all right?
Do you wish to 1-let your decision stand or 2-revise them?

The steward will execute the royal commands and return in 6 months.

Sir, your people don't have enough food to eat and there are 1301 bushels in storage. Shall we not distribute it to them? How much?

500

Sir, I am sorry to report that 150 bushels of grain have rotted or been eaten by rats this past season.

beeindrucken, während an den Universitäten schon längst fleißig gespielt wird.

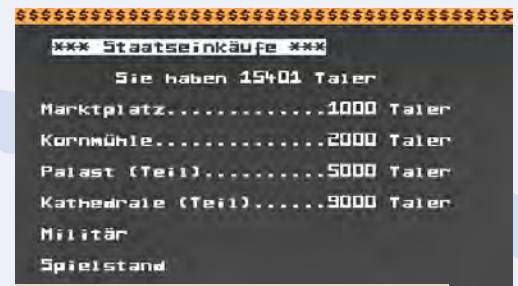
Allerdings überholt die neue Programmiersprache Basic ihren Konkurrenten Focal auf der rechten Spur, und Focal-Software ist plötzlich out. 1973 veröffentlicht der Programmierer und Autor David H. Ahl ein Buch namens »101 Basic Computer Games«. Darin findet sich das Spiel Hmrabi, das auf dem Focal-Programm King of Sumeria basiert, aber wieder mehr Sprachwitz reinbringt (»Euer Volk würde euch sehr gerne gemeuchelt sehen, aber wir haben ja alle unsere trivialen Probleme«). Und interessanterweise heißt im Spiel nicht der Herrscher Hamurabi, sondern der Berater. Doch unabhängig davon, ob man jetzt Hmrabi oder Hamurabi oder Hamurapi schreibt, den Herrscher oder den Berater meint: Das Spiel Hamurabi wird zum Selbstläufer und taucht über die Jahrzehnte und Hardware-Plattformen immer wieder auf, unter anderem auf programmierbaren Taschenrechnern von Texas Instru-

ments, auf dem Commodore 64, als Browser-Spiel und auf dem iPhone.

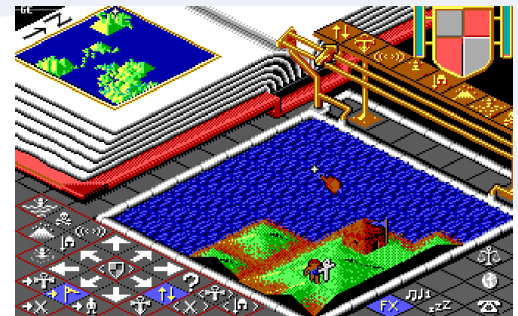
Vom Text zum ... Bild?

Mal abgesehen von Mabel Addis' Diashow sind diese ersten Gehversuche noch stocknüchtern. Das ändert sich langsam, als Spiele wie Kaiser (1984) oder Hanse (1986) mehr Grafik auffahren. Klar, deren Spielprinzip ist immer noch seemeilenweit von einem heutigen Anno 1800 entfernt. Aber trotzdem enthalten sie schon Elemente wie Gebäudebau, Produktion, Landexpansion und Handel, die stark voneinander abhängen. Neben diese wirtschaftsfokussierten Klassiker treten Aufbauspielvarianten wie Städtebausimulationen und Götterspiele, allen voran SimCity und Populous (beide 1989).

Auch Verkehrs- und Freizeitparksimulationen können wir zu den Aufbauspielen zählen, etwa Sid Meier's Railroad Tycoon von 1990 oder Peter Molyneux' Theme Park von 1994. Denn bis heute ist der Begriff Aufbau-



1984 errichteten wir in Kaiser Gebäude, die uns Ressourcen und Geld einbringen. Dazu gibt es eine simple Landkarte mit Bäumchen.



Aufbauspiel plus Göttersimulation – oder andersrum? 1989 erscheint auch Bullfrogs geniales Populous.

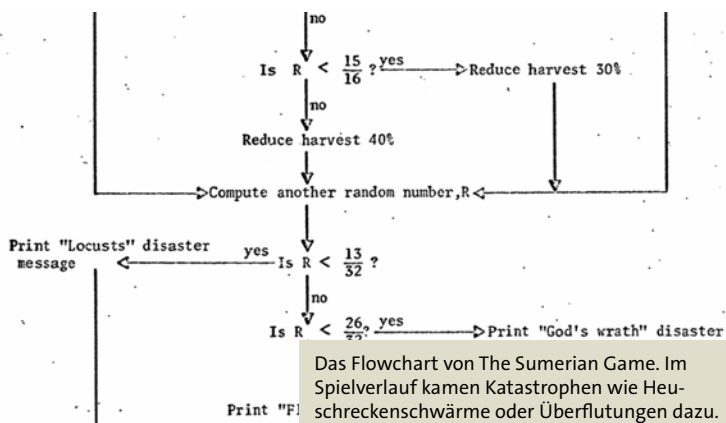
spiel als Strategie-Subgenre etwas unscharf, weil viele Strategietitel Management, Simulation und Kämpfe munter mischen.

Verschollen, aber nicht vergessen

Aber zurück zu den Wurzeln: Was ist eigentlich aus The Sumerian Game und seiner Erfinderin geworden? Leider hat hier der Zahn der Zeit seinen Tribut gefordert. Der Quellcode sowie Ausdrucke der Spielphasen zwei und drei sind verschollen. Es existieren nur noch einige Dias sowie Ausdrucke der ersten Phase, sie sind in einem Museum in Rochester, New York archiviert. Lehrerin Mabel Addis bleibt bis zu ihrem Ruhestand im Jahr 1976 ihrer New Yorker Grundschule treu. Als Pensionärin reist sie viel, wird Präsidentin der Somers Historical Society und heiratet mit 79 Jahren ein zweites Mal. 2004 verstirbt sie im stolzen Alter von 92 Jahren. Und vielleicht trägt dieser Rückblick dazu bei, dass ihre Aufbauarbeit für eins der coolsten Genres unvergessen bleibt. Danke, Mabel! ★



In SimCity kämpfen wir 1989 gegen Stromausfälle, Staus und Supereichen.



Das Flowchart von The Sumerian Game. Im Spielverlauf kamen Katastrophen wie Heuschreckenschwärme oder Überflutungen dazu.



DAS GROSSE KOMPENDIUM ZUM LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 22

JETZT BESTELLEN



XXL
DOPPEL-
POSTER



WIR MACHEN EUCH DEN HOF

Perfekter Einstieg plus Profi-Tricks
Baumodus und neue Helfer

STARKES GERÄT

Fahrzeuge und Ausrüstung erklärt
Optimales Werkzeug für jeden Job

VON PROFIS FÜR ALLE!

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





ERFOLGREICH ACKERN

Auch in der idyllischen Welt des LS22 spielt der schnöde Mammon eine große Rolle. Mit unseren Tipps füllt ihr schnell und problemlos euer Geldsilo und könnt so euren Fuhrpark erweitern.



AUFBAUHILFE

Noch nie in der Simulationsreihe waren die Abläufe und Produktionsketten so komplex wie jetzt im Landwirtschafts-Simulator 22. Dank unserer Profi-Guides wirtschaftet ihr jederzeit effizient.



VERSTECKSPIEL

Die neuen Sammelgegenstände im LS22 zu suchen macht nicht nur Spaß, sondern bringt auch richtig viel Geld! Damit ihr bei der Jagd nach Käsestücken usw. nicht verzweifelt, gibt's detaillierte Karten mit allen Fundorten.

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	Geburstag	BIC
E-Mail	Datum Unterschrift	

oder online bestellen: www.gamestar.de/ls22

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,50 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 3,50 Euro • Alle Preise inkl. MwSt. • Anbieter: Webmedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andrea Albert • Kundenservice: kundenservice@gamestar.de



Company of Heroes 3

WILL ES ZU VIEL?

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **17.11.2022**

Company of Heroes 3 bekommt nun überraschend doch noch eine richtige Storykampagne. Das ist eigentlich sehr gut, trotzdem macht sich Fabiano Sorgen. Von Fabiano Uslenghi



In der Story von Company of Heroes 3 kämpfen wir diesmal an der Seite der Wehrmacht gegen die Briten – und zwar in Nordafrika.

Company of Heroes und andere Spiele, die den Zweiten Weltkrieg thematisieren, sind schuld daran, dass ich des Öfteren etwas nervös nach Worten ringe. Und zwar immer dann, wenn man mich fragt, wieso ich das Szenario eigentlich immer noch gerne sehe. Denn was ist die angemessenste Art und Weise, darauf zu antworten? »Weil ich den Zweiten Weltkrieg mag.« Sicherlich nicht! Dabei stimmt dieser Satz – zumindest im Rahmen eines Unterhaltungsprogramms. Ich finde diesen Konflikt nach wie vor unheim-

lich faszinierend und bin keineswegs davon angeödet. Gefallen finde ich an dieser schrecklichen Zeit aber natürlich nicht.

Noch schwieriger macht es einem jetzt Company of Heroes 3, für das unerwartet eine neue Einzelspielerkampagne angekündigt wurde. Und nein, damit meine ich nicht die Sandbox, die Relic bereits vor etwa einem Jahr enthüllte. Es wird zum Release am 17. November 2022 doch tatsächlich noch eine zweite Storykampagne geben. Ähnlich wie man es aus früheren Ablegern der re-

nommierten RTS-Reihe kennt. Aber in dieser Kampagne übernehme ich die Kontrolle über die deutsche Wehrmacht. Bislang konzentrierte sich die Handlung im ersten Teil auf die US-Amerikaner, während in Teil zwei die Sowjetunion im Fokus stand. Was sagt man gerade als Deutscher in einem Moment, in dem diese Ankündigung fällt? Finde ich gut? Finde ich schlecht? Ich halte mich fürs Erste zurück und sage: Ich finde es gewagt. Und das hat nicht nur damit zu tun, welche Rolle diese Armee des Deutschen Reichs im Zweiten Weltkrieg gespielt hat. Es hat auch damit zu tun, was Company of Heroes 3 am Ende des Tages für ein Spiel wird.

WAS HABEN WIR GESEHEN?

Wir wurden von Publisher Sega zu einem ausschließlich digitalen Event eingeladen. Hier hat uns das Entwicklerteam von Relic Entertainment einen neuen Teil von Company of Heroes 3 vorgestellt. Wir konnten außerdem einige Stunden in die erste Mission der Nordafrika-Kampagne stecken. Zusätzlich haben wir mit zwei Entwicklern direkt gesprochen und konnten so noch mehr über ihre Pläne für die neue Solokampagne erfahren.

Es gibt doch eine Story

Es wirkt ein wenig seltsam, dass die Ankündigung einer Storykampagne für ein Company of Heroes eine Überraschung ist. Viel-

Samsung Galaxy Z Flip4 oder S22 mit Watch4



1&1 ALL-NET-FLAT

- ✓ **FLAT** Telefonie
- ✓ **FLAT** Internet
- ✓ **FLAT** EU-Ausland

9,99
ab €/Monat*
6 Monate, danach
39,99 €/Monat.

Inkl. Galaxy S22 + Watch4



Neuste Samsung Handys + Watch4 im Wunsch-Design

Ob bargeldlos zahlen, Musik streamen, telefonieren oder die Gesundheit im Blick behalten – die Galaxy Watch4 macht das Leben leichter! Zusammen mit dem Smartphone **Galaxy S22** oder dem faltbaren **Galaxy Z Flip4** für einmalig 0,- €.* Auf Wunsch bei 1&1 mit **attraktiver Tauschprämie** für Ihr altes Handy – je nach Modell und Alter **mindestens 160,- € und bis zu 950,- €!***



Handy kaputt? Kein Problem!

Egal ob Bruch, Defekt oder Wasserschaden – bei 1&1 erhalten Sie innerhalb von 24 h ein neues Gerät.* Ohne Handy-Versicherung!

*Samsung Galaxy Watch4 und Samsung Galaxy S22 oder Z Flip4 z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat XS (2 GB Highspeed-Volumen pro Monat, danach unbegrenzt mit 64 kBit/s weiter-surfen) die ersten 6 Monate für 9,99 €/Monat (S22) oder 19,99€/Monat (Z Flip4), danach 39,99 €/Monat (S22) oder 44,99 €/Monat (Z Flip4). 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. Höhe der Alt gegen Neu Prämie ist abhängig vom eingesendeten Gerät. Es gelten die jew. Servicebedingungen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330

1&1

1und1.de
0721 / 960 1000

ALLE VIER FRAKTIONEN



DIE US-STREITKRÄFTE

In Company of Heroes 3 sind die Streitkräfte der USA wieder von Anfang an dabei. Die US Forces gehören zu den offensiveren Fraktionen und versuchen ihre Gegner mit hoher Produktion zu überrennen. Sie können vor allem zu Spielbeginn sehr effizient produzieren und sich so einen Vorteil verschaffen. Zusätzlich gilt diese Fraktion als äußerst mobil und kann verschiedene Einheitentypen clever miteinander kombinieren. Das macht die US Forces sehr flexibel, und sie können ihre Taktik während jeder Schlachtphase effektiv anpassen.



DIE WEHRMACHT

Die Wehrmacht ist eine weitestgehend defensive Fraktion, bekommt aber auch viele neue Tools gestellt. Zu Beginn wird sich diese Fraktion eher zurückhalten und ihre Gebiete mit großer Feuerkraft und hervorragend ausgebildeter Infanterie verteidigen. Doch gegen Ende des Spiels kann sich der Spieß drehen. Dann fahren die Deutschen ihre größten Panzer auf, mit denen es in die Offensive geht. Die Wehrmacht kann zu Beginn jedes Spiels einen von drei Kommandanten wählen und so je nach Bedarf andere Fähigkeiten freischalten.



DIE BRITISCHEN STREITKRÄFTE

Zumindest in der Sandbox-Kampagne soll sich die britische Armee am besten für Einsteiger eignen. Das liegt aber nicht daran, dass die Briten beim Rest nicht mithalten könnten. Sie sind echte Allrounder und bieten damit den simpelsten Einstieg in dieses Strategiespiel. In den Echtzeitgefechten sind die Briten vor allem in der Defensive bewandert, können sich dank ihres facettenreichen Techtrees aber ebenfalls gut an neue Umstände anpassen. Die Briten fahren zudem ein beachtliches Arsenal diverser Artilleriegeschütze auf.



DAS DEUTSCHE AFRIKAKORPS

Die vierte Fraktion ist eine komplette Neuheit für Company of Heroes. Hierbei handelt es sich um das Deutsche Afrikakorps, kurz DAK. Es ist also eine Armee der Wehrmacht, die in Nordafrika stationiert war. Anders als ihre defensiven Kollegen sind die Einheiten des Afrikakorps auf Mobilität und Offensive ausgelegt. Das Korps setzt auf schnelle Fahrzeuge und zielt darauf ab, die Feinde zu flankieren und sich auch schnell wieder aus den Gefahrenzonen zurückzuziehen. Das Korps verlangt also besondere Aufmerksamkeit.

mehr ist die Überraschung an sich eine Überraschung. Okay, das ist alles etwas verwirrend. Aber der Punkt ist: Fans der Serie dürfen aufatmen. Ihr bekommt eure Storykampagne, so wie ihr es von früher kennt. Mit mehreren Missionen, die durch Zwischensequenzen miteinander verbunden sind. Ganz klassisch also. Und das ist doch schon mal eine gute Nachricht!

Als Schauplatz dient der Kampagne in diesem Fall der Krieg in Nordafrika. Company of Heroes 3 bleibt folglich im Mittelmeerraum, auch wenn sich das sandige Afrika sehr von den eher vertikalen Schlachtfeldern in Italien unterscheiden wird, wo sich die ursprünglich angekündigte Sandbox-Kampagne abspielt. Im Fokus in Nordafrika stehen wie anfangs erwähnt diesmal deutsche Soldaten sowie deren General Erwin Rommel. Einen Auftritt hatte dieser in der ei-

nen für mich spielbaren Kampagnenmission aber noch nicht. Überhaupt war die ganze Mission noch überraschend seicht inszeniert und auch spielerisch eher Genrestandard statt Augenöffner. Erst galt es, festgesetzte italienische Einheiten freizukämpfen, dann durfte ich an einer vorgebauten Basis Einheiten rekrutieren und musste drei Kommandopunkte erobern. Den letzten musste ich dann verteidigen.

Das haben wir alle in dieser Form schon hundertfach gesehen, es war aber eben auch nur die allererste Kampagnenmission. Wirklich neu und aufregend waren unterm Strich nur die neu angekündigten Gameplay-Features (siehe Kasten).

Ein großes Wagnis

Nur weil mich Company of Heroes 3 jetzt spielerisch nicht komplett aus den Wollso-

cken gehauen hat, bin ich übrigens nicht besorgt. Das hat ganz andere Gründe. Denn natürlich kann Company of Heroes spannende Kampagnen erzählen. Das ist bekannt, das Entwicklerstudio Relic hat das in den vergangenen Jahren mehrfach eindrücklich bewiesen. Relic macht sich im dritten Teil das Leben aber ziemlich schwer. Und dafür gibt es zwei wichtige Gründe.

1. Die Thematik: Das erste Company of Heroes erzählte eine pathetische Geschichte rund um US-amerikanische Soldaten. Eine Geschichte, wie wir sie schon oft gesehen haben. Sei es in »Der Soldat James Ryan«, »Band of Brothers« oder eben in diversen Call-of-Duty-Teilen. Eine solche Geschichte von Opferungsbereitschaft, Brüderlichkeit und einem Funken Heldenmut kann natürlich in einem so moralisch komplexen Umfeld wie Krieg für ganz eigene Probleme sor-



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
Kochsgasse 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



PC, TV & ELECTRONICS

www.snogard.de

Frechen
Europaallee 63 | 50226 Frechen
Köln
Hohenstaufenring 16-18 | 50674 Köln

DIE NEUERUNGEN



Mithilfe eines solchen Kranwagens können die Deutschen in Afrika und die USA in Italien ihre und fremde Fahrzeuge wieder aufpäppeln. Selbst wenn sie komplett zerstört wurden.



Neuerdings dürfen wir in Company of Heroes schwere Geschütze wie dieses Flak 36 mit Lastwagen abschleppen und woanders wieder hinstellen.



Infanteristen können auf Panzern einfach mitfahren, das erhöht die Mobilität. Werden sie angegriffen, steigen sie automatisch ab.

Die Story soll historische Schlachten wie die um Tobruk, Gazala und El Alamein abbilden.



gentlich erzählt Company of Heroes 3 nämlich zwei Geschichten. Einmal den Vorstoß des DAK (Deutsches Afrikakorps) bis nach Ägypten und einmal darüber, was dieser Vorstoß für Konsequenzen nach sich zieht. Denn die Zwischensequenzen, die die Missionen zusammenhalten sollen, befassen sich nicht mit den Soldaten und Generälen, die wir während des Gameplays kennenlernen. Stattdessen begleiten wir in diesen Einspiellern eine einheimische jüdische Familie. Wir sehen so direkt, wie sich unser Krieg auf die zivile Bevölkerung auswirkt. Das ist eine Ebene, die in Kriegsspielen oft ausgespart wird. Die Frage wird hier aber, ob Relic auf diese Weise trotzdem gekonnt Gameplay und Story miteinander verbinden kann. Die Gefahr besteht nämlich, dass ein Bruch entsteht und die Kampagne ohne ein direktes erzählerisches Element abseits der Missionen an Zugkraft verliert. Reicht ein Blick auf das Leben dieser Familie aus, um die Spannung in den militärischen Missionen zu erhöhen oder fehlt ihnen dann die emotionale Tragweite? Das muss sich noch zeigen. Und: Wollen wir unter diesen Umständen überhaupt die Deutschen spielen? Auch wenn ich die erste Mission der Kampagne bereits anfassen konnte, habe ich von den Cutscenes noch nichts gesehen. Ich weiß also nicht, wie gut die Verbindung glückt.

Will das Spiel zu viel?

Obwohl ich mich sehr über die Ankündigung der Storykampagne freue, bin ich nach der erneuten Anspiel-Session besorgter als davor. Und das hat nichts damit zu tun, dass ich diesmal weniger Spaß gehabt hätte. Rein spielerisch macht Company of Heroes 3 nicht viel falsch. Es fühlt sich nach wie vor actionreich und strategisch an und schafft es, mit seinem Gameplay immer wieder kleine Geschichten zu erzählen, dich mich vor den Bildschirm fesseln. Hinzu kommen durchaus spannende Verbesserungen, von

gen. Aber letztlich fährt man als Studio selten schlecht damit, die Wehrmacht und die NS-Regierung als offensichtliches Feindbild aufzubauen. In Company of Heroes 3 kann sich Relic auf diese Form der Erzählung nicht verlassen. Wenn wir an der Seite eines General Rommel mit deutschen Soldaten Nordafrika erobern, ist wenig Platz für Pathos. Relic muss sich ganz genau überlegen, wie es diese Geschichte erzählen will. Und das kann das Studio auch schaffen. Den Krieg von Seiten der Sowjetunion zu beleuchten, war ebenfalls kein leichtes Unterfangen. Doch Relic schreckte damals nicht

davor zurück, komplexere moralische Fässer aufzumachen. Da bekamen die brutalen Kriegstaktiken der russischen Armee einen deutlich zynischeren Anstrich verliehen. Bei der Wehrmacht ist nochmal eine andere Form von Fingerspitzengefühl gefragt. Keinesfalls will Relic hier unachtsam werden und ein historisch verzerrtes Bild produzieren. Saubere Wehrmacht? Krieg ohne Hass? Der edle General Rommel? Alles propagandistische Bilder, die es zu vermeiden gilt.

2. Die Umsetzung: Gerade weil dieses Thema komplex ist, wählt Relic bei der Inszenierung einen etwas anderen Weg. Ei-



Wie wichtig die Rolle von Rommel in der Kampagne ist, bleibt noch fraglich. In der ersten Mission gab es Befehle von Feldwebel Gerver.



denen jetzt noch mehr bekannt sind. Dinge wie Soldaten, die auf Panzern reiten, oder die besonderen Kranfahrzeuge der DAK.

Aber in mir wächst so langsam die Sorge darum, dass Company of Heroes 3 vielleicht zu viel will. Inzwischen scheint Relic ganz schön viel Munition zu laden und zu versuchen, parallel noch auf allen Schlachtfeldern gleichzeitig zu kämpfen: Company of Heroes 3 soll einerseits eine Sandbox-Kampagne bieten, mit der selbst Einzelspieler noch monatelang beschäftigt sind, anstatt nach dem Ende der Story das Spiel zur Seite zu legen. Gleichzeitig bleibt der Multiplayer natürlich ein enorm wichtiger Bestandteil, immerhin lebt hier der treueste Kern der Community. Um auch wirklich niemanden vor den Kopf zu stoßen, kommt zusätzlich noch eine ganz klassische Storykampagne als Kirsche auf die Sahne. Und die Kampagne soll laut den Entwicklern kein halbgares Beiwerk sein. Wie umfangreich sie genau ausfällt, wollte man mir nicht sagen, aber wenn sie sich an den Kampagnen der Vorgänger orientiert, ist mit mindestens 13 Missionen zu je circa einer Stunde zu rechnen. Das ist ein ganz schöner Aufwand, und auch

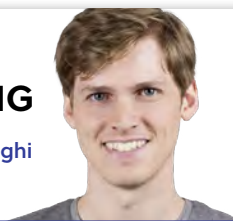
wenn Relic seine Spiele jetzt nicht gerade mit zehn Leuten auf dem Dachboden entwickelt, mutet man sich damit einiges zu.

Ich hoffe wirklich, dass das alles klappt. Dann ist Company of Heroes 3 dieses Jahr zweifelsfrei ein Strategie-Highlight. Aber noch bleiben in allen Bereichen zu viele Fragen offen. In der Sandbox ist unklar, wie viel Abwechslung jeder neue Durchgang bietet. Im Multiplayer weiß ich nicht, ob bei all den Fraktionen (es gibt dieses Mal vier zu Release) die Balance hinhaut, und bei der Kampagne habe ich noch nichts von den Cutszenen gesehen. Die eine spielbare Storymission bot Standardkost.

Wie gesagt: Eigentlich bin ich von der Ambition total begeistert. Aber mir fehlt bislang noch der eine Moment, der wahre Brillanz aufblitzen lässt. Klar, das mag im fertigen Spiel folgen. Doch die Erfahrung zeigt auch, dass die Chance darauf sinkt, sobald der Fokus eines Spiels fehlt. Bleibt zu hoffen, dass Relic seine Aufmerksamkeit nicht zu leichtfertig aufteilt. Gelingt das und bekommen die Entwicklerinnen und Entwickler diesmal sogar den Service hin, dann könnten sie damit sogar ihr eigenes Spiel überflügeln. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich will Company of Heroes 3 keineswegs irgendwelche Kompetenzen absprechen. Ich habe aber im letzten Jahr drei verschiedene Versionen gespielt, und jede davon hat sich auf einen anderen Bereich des Spiels konzentriert. Das ergibt natürlich Sinn, immerhin wollen Studio und Publisher sicherstellen, dass wir jede Facette dieses riesigen Echtzeitstrategiebrockens auch erfassen. Und ich liebe es ja, wie viel in diesem Spiel steckt! Auch wenn ich richtig Lust auf die Sandbox-Kampagne habe, war ich ein wenig enttäuscht, dass dafür die klassische Storykampagne geopfert wurde. Deshalb bin ich eigentlich positiv gestimmt. Aber ich wünschte eben, ich hätte inzwischen ein besseres Gefühl dafür, ob das am Ende auch alles klappt. Lang ist es immerhin bis zum 17. November nicht mehr. Wirklich begeistern konnte mich von den drei Kernmodi bisher aber leider noch keiner. Dafür war jeder einzelne davon noch nicht rund genug. Und da habt ihr auch schon den Quell meiner aktuellen Sorge: Ich habe ein wenig den Eindruck, dass Relic sich überhebt. Noch glaube ich nicht so recht daran, dass das Studio eine Sandbox-Kampagne und eine umfangreiche Storykampagne stemmen kann. Mein Gefühl sagt mir, dass eines von beiden ein wenig abfallen wird. Und da mich die Sandbox bislang eher überzeugt hat als die einzelne Kampagnenmission, streue ich meine Skepsis fürs Erste in diese Richtung. Aber bislang ist es eben auch nur das: ein Gefühl. Es kann gut sein, dass mich dieser Eindruck täuscht und uns eine richtig gut durchdachte Kampagne mit clever designten Missionen erwartet. Gezeigt hat Relic davon aber eben noch wenig.



Die dynamische Sandbox-Kampagne ist darauf ausgelegt, dass selbst Einzelspieler über Monate hinweg immer wieder was zu tun haben.

The Invincible

STANISLAW LEM ZUM SPIELEN

Genre: **Adventure** Publisher: **11 Bit Studios** Entwickler: **Starward Industries** Termin: **2023**

Viele SciFi-Fans setzen große Hoffnungen auf das Story-Adventure The Invincible. Was jenseits der Top-Grafik auf Entdecker wartet, fassen wir für euch zusammen. Von Stephanie Schlottag

Science Fiction ist aktuell der große Trend im Gaming-Universum. Vor allem Fans von Weltraumhorror kommen voll auf ihre Kosten: The Callisto Protocol, Fort Solis, Aliens: Dark Descent und noch einiges mehr wurde in den vergangenen Monaten angekündigt oder erstmalig detaillierter gezeigt.

Doch was ist mit den Spielern, die vor allem auf Geschichten und unvergessliche Charaktere warten? Müssen die sich in einer Stasiskammer einfrieren, bis irgendwann bessere Zeiten anbrechen? Zum Glück nicht, denn ein Storysystem am Release-Himmel weckt große Hoffnungen: The Invincible, das von Ex-Witcher-Entwicklern gebaut wird und auf einem legendären SciFi-Roman basiert.

Wir haben nicht nur Gameplay gesehen, sondern konnten den Entwicklern inzwischen auch selbst ein paar Fragen stellen. Einige ihrer Antworten waren überraschend klar, an vielen Stellen gibt sich das Team aber noch sehr geheimnisvoll. Zusammengenommen ergibt sich für uns das Bild eines Spiels, das auf dichte Atmosphäre setzt und euch so fest packen soll, wie es sonst nur die besten Bücher tun. Und das dabei ganz bewusst auf moderne Open-World-Faxen verzichtet.

Worum geht's?

Das Setting: Die Astrobiologin Yasna findet sich auf ei-

Der Wüstenplanet ist mehr als nur Wüste, wie die seltsamen Felsformationen andeuten.



nem lebensfeindlichen Planeten wieder. Von ihrer Crew fehlt jede Spur. Jetzt muss sie – also wir – herausfinden, was eigentlich schiefging und wo der Rest des Teams abgeblieben ist. Der Fokus liegt klar auf Story und Erkundung, übrigens ausschließlich in Ego-Perspektive. Fans der legendären

Buchvorlage von Stanislaw Lem werden jetzt die Stirn runzeln: Wer bitteschön ist denn diese Yasna? Die Figur stammt nicht aus Lems Feder, Entwickler Starward Industries hat sie sich für das Spiel ausgedacht. Und zwar aus gut überlegten Gründen, wie das Studio uns erklärt: »Wir wollten die ikonischen Charaktere von Stanislaw Lem nicht verändern, weil wir lieber nicht mit großartiger Kunst herumfuschen wollten. Außerdem war es wichtig, das Narrativ an ein spezielles Medium anzupassen – das Spiel. Ein paar Elemente in die Geschichte einzufügen, wird das Gameplay spannender gestalten, dachten wir uns. Beachtenswert ist au-



Berdem, dass Yasna eine andere Persönlichkeit als die Hauptfigur des Romans hat, etwa einen ironischen Sinn für Humor, was die Erzählung deutlich aufwertet.«

Bei Optik und Stimmung hält sich *The Invincible* deutlich enger an die eigenwillige Vorlage: Statt schnittiger SciFi-Technologien wie wir sie etwa in modernen Filmen sehen, findet ihr klobige Roboter, bunte Raumanzüge und Analogfunkgeräte, die an Backsteine erinnern. Richtiger Retro-Futurismus eben, stilecht nach der Vision von Lem, dessen Roman 1964 erschienen ist.

Wenig Action, aber viel Stimmung

Viel passiert nicht im bisher gezeigten Gameplay, eigentlich läuft Yasna nur ein bisschen durch die (grafisch schwer beeindruckende!) Gegend, beobachtet einen Trägerroboter und unterhält sich über Funk mit Astrogator Novik, den wir bereits aus dem ersten Teaser kennen. Erst ganz zum Schluss wird es plötzlich bedrohlich, als eine nur

scheinbar inaktive Antimateriekanone Yasna ins Visier nimmt. Spektakuläre Action-Einlagen solltet ihr in *The Invincible* aber trotzdem nicht erwarten, der gefährliche Ausflug wird kein Popcornkino, sondern vielmehr eine philosophische Reise, die komplexe Moralfragen aufwirft. Spielerisch geht es offensichtlich ziemlich simpel zu, Interaktionsmöglichkeiten sind klar markiert, ein Klick lässt Yasna klettern, zupacken oder erklären, was sie gerade beobachtet.

Linear, aber bewegt

Dialogoptionen kommen gelegentlich auch vor, eure Entscheidungen haben laut Entwicklern auch Einfluss auf die Story. Sie wollten uns allerdings noch nicht sagen, wie viele verschiedene Enden das Spiel bietet. Aber immerhin haben sie sich ein paar andere Infos entlocken lassen, zum Beispiel ob die Geschichte linear verläuft oder ob es optionale Nebenmissionen gibt: »*The Invincible* verläuft größtenteils linear, aber mit

verschiedenen narrativen Entscheidungen und Pfaden zum Erkunden, plus die realistischen Interaktionen mit den Atompunkt-Tools. Manchmal müsst ihr ein Telemeter oder einen Tracker benutzen, einen Rover fahren und mit eurem Astrogator reden oder mit Roboterbegleitern. Also auch wenn die Geschichte einer festgelegten Spur folgt, gibt es unterschiedliche Elemente, auf die ihr euch während des Spiels fokussiert.«

Im Klartext also: Die Geschichte wird linear, das Gameplay soll euch aber Abwechslung bieten. Und obwohl die Welt Regis III lediglich ein weiterer Wüstenplanet ist, glauben die Entwickler, dass euch auch die Umgebung nicht langweilen werde: Das Geheimnis einer guten Spielwelt sei es, viele spannende Details zum Entdecken einzubauen. Regis III ist außerdem kein eintöniges endloses Sandmeer, sondern besteht aus vielen unterschiedlichen Gebieten.

Was uns die Entwickler noch verraten haben: *The Invincible* wird kein Umfangsmonster, sondern soll an einem Wochenende durchspielbar sein. Starward Industries hat außerdem einen Rat an alle, die sich für das Spiel interessieren: Es sei kein Muss, die Romanvorlage von Lem vor dem Adventure zu lesen, sie würden es aber jedem empfehlen, weil es einfach eins der besten Science-Fiction-Bücher überhaupt sei.

Zum Schluss müssen Fans eine bittere Astronautenpille schlucken: *The Invincible* erscheint definitiv nicht mehr in diesem Jahr, sondern erst im kommenden, ein genauer Zeitpunkt ist noch nicht bekannt. ★



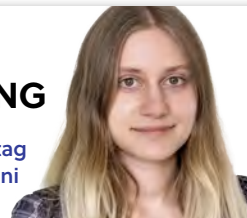
Kein Lem ohne Roboter! In *The Invincible* gibt's davon auch fliegende.



Auch wenn das Bild nach Action aussieht, so wird *The Invincible* eher ein Philosophie-Adventure.

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Bitte werft jetzt keine Analogfunkgeräte nach mir, aber ehrlich gesagt war mir *The Invincible* bis vor kurzem noch ziemlich egal. Ja, das Setting klingt cool, und dass dahinter Ex-Witcher-Entwickler stehen, ist bestimmt ein gutes Zeichen für die Qualität der Story. Aber ich kenne die Vorlage nicht und habe ungefähr 200 andere Storyspiele auf meiner Wunschliste. Mit *The Invincible* habe ich mich eigentlich nur beschäftigt, weil ich das Thema sozusagen von Elena geerbt habe – die ja ein riesiger Fan ist und vor kurzem von GameStar zu Mimimi Games weitergezogen ist.

Und heilige Diashow, jetzt bin ich verdammt froh, dass ich doch mal einen genauen Blick darauf geworfen habe! Statt der nächsten halbleeren generischen Open World bekomme ich eine lineare Story, die ich innerhalb von zwei Tagen abschließen kann? Die mich dabei vor komplizierte, philosophische Fragen stellt? Das klingt genau nach dem, was ich mag! Für diese ungewöhnliche Raumfahrt buche ich mir gern schon mal ein Weltall-Ticket.

Skull & Bones

RISKANTE PIRATEN

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Singapur** Termin: **8.11.2022**

Skull & Bones hat sich vier Jahre Zeit genommen, um ein neues, besseres Spiel zu werden. Aber die Konkurrenz ist stärker denn je. Von Dmitry Halley

Ich habe Skull & Bones gespielt. Also nicht jetzt, sondern vor vier Jahren auf der E3 2018 – und schon damals war ich sehr besorgt, ob das was werden kann. Skull & Bones hat sich irgendwie falsch angefühlt, etwa wie ein Assassin's Creed 4: Black Flag, das zu viel vermeintlichen Ballast über Bord wirft und zu sehr darauf vertraut, dass alleine die coolen arcadigen Schiffskämpfe aus dem Piraten-Assassin's-Creed genügend Vielfalt bieten können, um Hunderte Stunden Spielspaß zu beschieren. Doch in der Realität wurde mir – und ich sage das wirklich nicht leichtfertig, weil ich schon damals nicht unfair sein wollte – bereits während der E3-Demo langweilig.

Ich sollte einen Piraten oder eine Piratin inmitten des Indischen Ozeans spielen, aber niemals den eigenen Säbel schwingen, weil alle Entermanöver, Inselerkundungen, Festungsüberfälle und Co. über Füllbalken geregelt werden, während ich im Schiff aus-harre, bis meine Crew automatisch die Arbeit erledigt. Skull & Bones würde einfach nur die Schiffserfahrung von Black Flag werden – mit Multiplayer-Modus und ein bisschen mehr Spieltiefe. Kein Wunder, dass der Top-Kommentar unter IGNs Skull-&-Bones-Gameplay-Video auf YouTube damals war: »Ich wünschte, sie hätten mehr von Black

Flag übernommen, beispielsweise das Klettern, Erkunden von Inseln. Die Piraterie nur auf den Schiffskampf zu beschränken, ist Quatsch. Ich hoffe, dass sie das mit der Zeit noch ändern.«



Skull & Bones' Open World ist von den East Indies inspiriert, setzt aber auch auf eher ... fantasievolle Strukturen.

SEA OF THIEVES

Auch wenn sich Rares Piratenabenteuer das Szenario mit Skull & Bones teilt, könnten die Spiele nicht unterschiedlicher sein. Ersteres setzt auf Teamwork und lässt euch so nahezu alle Aspekte des Freibeuterlebens erfahren. Wenn das für euch spannend klingt, schaut euch Sea of Thieves einfach im Game Pass an, da ist es nämlich enthalten. Ubisofts Schippererei hingegen schränkt euch sehr auf das Kapitänsdasein ein. Der augenfälligste Unterschied ist aber ohnehin die Optik: Rare setzt auf eine knallbunte Comic-Karibik, Ubisoft Singapur auf einen düsteren, realistischeren Look, der vielen Spielern besser gefallen dürfte.



Ist viel Zeit genug?

Glücklicherweise hat sich Ubisoft genau diese Zeit genommen. Vier Jahre, um aus Skull & Bones ein Spiel mit viel klarerer Vision zu machen, vier Jahre, um die Ambitionen zu überdenken und beispielsweise der starken Konkurrenz eines Sea of Thieves 2022 ordentlich ins Fahrwasser zu kreuzen. Als Piraten-Fan würde ich jetzt gerne aus meinem Ausguck zu euch aufs Deck brüllen: »Harr harr, die vier Jahre haben sich bezahlt gemacht! Skull & Bones könnte ein fantastisches Piratenspiel werden!«

Aber die Wahrheit ist wie so oft komplizierter. Ja, Skull & Bones vermittelt jetzt eine deutlich greifbarere Vision von dem, was es eigentlich sein will. Ja, ich freue mich nach dem neuen Gameplay-Material, ab dem 8. November selbst durch die East-Indies-Open-World zu segeln. Aber, uff, dieses Spiel wird es schwer haben. Und ich bin davon überzeugt, dass Ubisoft hier schon in den allerersten Designentscheidungen den falschen Kurs eingeschlagen hat. GameStar-Leser können deshalb gemeinsam mit mir abtauchen, um herauszufinden, wo Skull &



Im Spiel greift ihr auch mächtige Festungen an, stürmen dürfen die aber nur eure Leute. Nicht ihr.

Bones falsch abbiegt – und warum ich trotzdem die Hoffnung nicht aufgebe.

Weniger soll mehr sein

Im Rahmen einer Präsentation für Journalisten wurde haufenweise Gameplay-Material zu Skull & Bones vom Stapel gelassen. Das bringt ziemlich gut die Kerntugenden auf den Punkt, mit denen Ubisofts Piratenabenteuer eure Herzen entern möchte:

1. Open World / Open Sea: Ihr bereist mit eurem Schiff eine umfangreiche Open World in einem fiktionalisierten Indischen Ozean. Fiktionalisiert heißt, dass ihr keine realen Schauplätze wie in Assassin's Creed abklappert, sondern an fiktiven Inseln vorbeischippert, die allerdings den realen East Indies nachempfunden sind.
2. Systemische Kampagne: Skull & Bones ist deutlich systemischer als beispielsweise Assassin's Creed. Ihr startet mit einem kleinen Kutter und seid danach völlig frei, euch bis zum mächtigen Kriegsschiff hochzuarbeiten. Statt einer durchchoreographierten Storykampagne gibt's eine Sandbox, in der ihr eigene Ziele setzt.
3. Singleplayer- oder Koop-Modus: Ihr könnt das gesamte Spiel solo oder mit anderen Mitstreitern angehen.
4. Optionaler PvP-Modus: Ihr könnt Skull & Bones auf Wunsch zu einer Shared-World-Erfahrung machen. Dann schipern neben euch und euren Koop-Kumpels auch feindliche Spielerschiffe durch die Open World und können euch Beute abluchsen.

Der Gameplay-Loop von Skull & Bones läuft also so ab: Ihr beginnt das Abenteuer mit eurer selbst erstellten Piratenfigur samt Popelschiff, nehmt erste (zufallsgenerierte?) Aufträge in irgendwelchen Piratennestern an, schnappt anderen Popelschiffen deren Beute weg oder räumt sie schlicht leer, kauft euch davon Upgrades, stärkere Schiffe, eine bessere Bewaffnung und zieht erneut los, schwierigere Missionen anzunehmen.

Déjà-vu auf hoher See

Wer damals Black Flag gespielt hat, erkennt diverse Aspekte wieder: Anderen Schiffen verpasse ich per Tastendruck die volle Breitseite, nach genügend Beschuss klappen auch Entermanöver. Und wenn ich besonders viel Mumm in den Knochen oder Rum in den Adern habe, kann ich sogar eine Festung attackieren und dann von meiner Crew leerräumen lassen. Skull & Bones simuliert wie auch



Die Schiffe sehen sehr detailliert aus, allerdings steigt ihr nur sehr selten aus.



In der Piratensiedlung besucht ihr Händler und Dienstleister.



Es wird haufenweise Hosen, Hemden und Hüte geben, mit denen ihr euch ausstatten könnt.

Black Flag nicht wirklich die Komplexität der Seefahrt, wie es Sea of Thieves zumindest in Ansätzen durch die unterschiedlichen Rollen versucht, die ihr als Koop-Crew beim Manövrieren des Schiffes einnehmt. Aber dennoch gibt's auch in Skull & Bones diverse Schiffstypen, Bewaffnungen, unterschiedliche Angriffsmanöver, beispielsweise Griechisches Feuer, Mörser, klassische Kanonen oder, oder, oder. Im Spiel steckt also durchaus viel drin ... aber leider steckt auch vieles nicht drin.

Keine falschen Hoffnungen

Falls ihr zu den Leuten gehört, die gedacht haben: Ja super, in vier Jahren kann sich Ubisoft die Zeit nehmen, neben den Schiffen auch richtige Piratennahkämpfe zu entwickeln, damit ich mit meiner Spielfigur per Seil mit dem Messer zwischen den Zähnen aufs feindliche Schiff hopse, den Säbel schwinde, mit der Flinte schieße und danach auf

exotischen Inseln Schätze hebe – dann klammert euch nun lieber an der Reling fest.

Denn das wird es alles nicht geben. Fast alle Interaktionen jenseits der Schiffskämpfe laufen immer noch über Ladebalken ab. Meine Crew stürmt ein feindliches Fort? Dann hocke ich so lange im Schiff und verteidige es, bis ein Balken sich füllt. Meine Crew entert einen anderen Kahn? Dann hocke ich so lange im Schiff und warte, bis ... ein Balken sich füllt. Meine Crew sackt einen Schatz ein? Hocken, warten, Balken. Wobei es zumindest in einigen begehbaren Hub-Welten möglich ist, mal eine Truhe zu öffnen (dazu gleich mehr). Doch selbst Rohstoffe wie Holz baut ihr vom Schiff aus ab, statt zu Fuß fremde Eilande zu erkunden.

Zu fokussierte Freibeuter

Und das ist mein größtes Problem mit Skull & Bones: Die Piratenfantasie ist immer mehr als nur Schiffskampf. Im Vergleich dazu Sea of Thieves: Dort spiele ich wahlweise ein Crewmitglied, erkunde exotische Inseln, durchstößere Katakomben, schleiche auf feindliche Boote, vergrabe Schätze und so weiter. Skull & Bones wirkt wie ein Red Dead Redemption 2, in dem ich ununterbrochen auf meinem Pferd hocke und ausschließlich das Lasso schwinde. Ja, das gehört irgendwie zum Szenario ... aber doch nicht nur!

Und der eine Bereich, in dem ich dann mal selbst rumlaufen kann, sind die kleinen Hub-Siedlungen, in denen ich Upgrades kaufe. Dabei ist genau das der eine Bereich,

in dem mir doch völlig egal ist, ob ich mich jetzt durch Kaufmännik klicke oder die fünf Meter zum Händler per pedes selbst zurücklegen kann. Wenn ich unbedingt im Piratenkostüm durch Wohngebiete laufen will, kann ich das auch samstags in der Münchener Innenstadt tun. Da sagt der Zyniker in mir natürlich: Ja, aber in einem Kaufmännik kann ich anderen Spielerinnen und Spielern nicht meine gekauften Emotes und Skins zeigen.

Meister einer Klasse?

Jetzt lässt sich zu Recht einwerfen: Es ist doch Ubisofts legitime Entscheidung, sich einfach auf einen einzigen Aspekt der Piratenwelt zu fokussieren und mir dafür eine coole Schiffssimulation zu spendieren. Machen die X-Wing-, TIE-Fighter- und Squadrons-Spiele im Star Wars-Universum doch genauso. Und ja, das stimmt. Aber über Skull & Bones schwebt auch nach vier Jahren noch das große Fragezeichen, ob es genügend spielerischen Tiefgang bietet. Ubisoft-Spiele funktionieren immer über Tiefe oder Breite. Rainbow Six: Siege und For Honor halten sich ja nicht über sechs Jahre ihre Spielerschaft, weil sie jeden Monat neue Maps und Spielfiguren rauspumpen – ganz im Gegenteil. Die Schwertduelle beziehungsweise Schussgefechte bieten schlicht so viele taktische Möglichkeiten, dass der Community erst nach hunderten oder tausenden Spielstunden langweilig wird.

Das Gegenteil bei Assassin's Creed, Far Cry oder Watch Dogs. Jede Mechanik im Spiel ist seicht – das Kämpfen, Schleichen, Kraxeln. Aber es gibt eben in der Breite unheimlich viel zu tun. Habe ich mal keine Lust auf Schießereien in Far Cry, fahre ich eben Stuntrennen, fliege Flugzeuge, erkunde Türme, crafte neue Waffen und so weiter. Skull & Bones bietet – so wirkt es bisher – sehr wenig Breite, also muss es über Tiefe funktionieren. Das Taktieren mit unterschiedlichen Rumpfabdeckungen, Kanonensorten, Schiffstypen, Bewaffnungen und Crew-Ensembles muss so viel Spaß machen, dass ich immer

und immer wieder hinausfahren, Beute ein-kassieren und Kämpfe vom Zaun brechen will. Das gilt auch für den PvP-Modus. Wenn ich irgendeine Festung erobere, nur um direkt danach von einem fremden Spielerschiff überfallen und versenkt zu werden, dann verlässt sich Skull & Bones darauf, dass ich mir danach sage: »Harr, harr, cool, gleich wieder rein in die Online-Welt.«

Wieso freue ich mich trotzdem?

Aber ich will hier nicht die Donnerbüchse ins Korn werfen, schließlich habe ich dieses neue Skull & Bones von 2022 noch nicht gespielt. Auf der einen Seite schweben über der Langzeitmotivation noch viele Fragezeichen, weil das immer gleiche Upgraden meiner Schiffe nur funktionieren kann, wenn das immer gleiche Rumfahren, Schiffeversenken und Plündern mich langfristig motiviert ... auf der anderen Seite habe ich wirklich Lust auf das Spiel. Sea of Thieves muss ja nicht die einzige Piraten-Sandbox unter der Sonne bleiben, nur weil Skull & Bones auf dem Papier weniger bietet. Der farbenfrohe Comic-Look von Microsofts Freibeutelei sagt lange nicht allen Piraten-Fans zu, Ubisoft setzt hier auf eine düstere und realistischere Optik. Und außerdem sieht das Gameplay-Material durchaus kurzweilig aus!

Der Indische Ozean ist ein ziemlich unverbrauchtes Open-World-Szenario – und zumindest einmal die Piratenkarriereleiter zu erklimmen, mich vom kleinen Kutter zur mächtigen Galeone hochzuarbeiten, ein paar echte Widersacher im PvP zu zerlegen – das alles kann schon Spaß werden. Aber wie lange? In der Gameplay-Präsentation erklärt mir ein Entwickler ausführlich, mit wie viel tollem Content das Spiel nach Release versorgt werden soll. Ich hoffe für alle Piraten-Fans, dass sich das bewahrheitet. Aber gerade diese selbstbewussten Zehn-Jahres-Pläne für Service Games haben sich in der Vergangenheit allzu oft als schauriges Menetekel entpuppt. ★

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Meine Heimatstadt Trier ist ja quasi das Tortuga Südwestdeutschlands, weil wir Kaffee drüben im günstigeren Luxemburg kaufen, um ein paar Euro zu sparen ... ein wildes Freibeuter-Dasein! Kein Wunder, dass Skull & Bones bei mir eigentlich an zig Stellen in den Hafen einläuft. Zum Beispiel finde ich es super, dass Ubisoft komplett auf ein Sandbox-Konzept zu setzen scheint, statt wieder irgendeine altbekannte Storysuppe aufzuwärmen wie in Valhalla oder Far Cry 6. Hey, ich bin der Erste, der sich eine tolle Piratengeschichte wünscht, aber Storytelling ist seit Jahren nicht mehr Ubisofts Fokus – und ich halte es für die bessere Idee, das anzuerkennen, statt es immer allen irgendwie recht machen zu wollen. Schließlich bleibt so mehr Zeit für das eigentliche Spiel. Und auch hier: Ich bin gar nicht pauschal gegen die Idee, dass sich Skull & Bones auf den einen Aspekt – die Schiffskämpfe – konzentriert. Ich liebe Schiffe, habe gerade erst Age of Sail im Steam Sale geschossen, weil die Seefahrt so viele Facetten hat. Sollte Skull & Bones hier ähnlich aus dem Vollen schöpfen wie damals bei For Honor, dann könnte das richtig, richtig Spaß und einzigartig werden. Aber das sehe ich noch nicht. Selbst nach den vier Jahren zusätzlicher Entwicklungszeit hocke ich am Ende der Gameplay-Präsentation da und denke mir: Uff, wie lange wird sich das frisch anfühlen? Ubisofts Open Worlds kämpfen immer mit Gleichförmigkeit, aber zumindest kämpfen sie sichtbar dagegen an, indem sie beispielsweise auf unterschiedliche Gameplay-Säulen setzen (in Black Flag beispielsweise Parkour, Stealth, Schiffsahrt, Säbelkämpfe, Inselerkundung und, und, und).

Skull & Bones zeigt zwar auch hier und da Aktivitäten fernab vom Kanonenschuss, zum Beispiel kann ich vom Schiff aus Krokodile mit Speeren bewerfen oder mich in den Piratennestern mit neuen Outfits, Emotes und Co. ausstatten. Aber klar ist: In diesem Spiel werde ich 95 Prozent der Zeit am Steuerrad hocken, andere Schiffe beschießen und Aufträge abarbeiten. Gut, durch den PvP-Modus kann das theoretisch sehr viel länger spannend bleiben, aber auch hier habe ich noch viele Fragen: Entwickeln sich auf offener See wirklich spannende Schiffsduelle oder lauere mir andere Teams einfach auf, um mich zu grieren, alle Beute zu klauen und dann abzukapfen. Ja, das wäre ein echtes Piratenmanöver, aber wie lange motiviert mich das, bevor ich in den Einstellungen auf »Offline« klicke?

Ich will Skull & Bones nicht abschreiben, weil ich das Szenario klasse finde und deshalb abwarte, ob mich das Spiel zum Release Anfang November positiv überrascht. Aber die Skepsis von 2018 kann auch das neue Spielmaterial nicht vom Deck spülen.



Mit Aufträgen verdienen wir Silbermünzen, die wir ins Schiff investieren.

Freude auf Skulls & Bones

DAS IST MIR
FAST SCHON PEINLICH

**Ubisofts Piratenspiel bezieht im Internet gerade viel Prügel.
Nur ganz wenige Spieler freuen sich anscheinend auf die neue Open World.
Einer von ihnen ist unser Kollege Peter.**

**Peter Bathge**

Peter ist wohl der einzige alte Gothic-Fan, der Risen 2: Dark Waters trotz der plötzlichen 180-Grad-Wende im Setting richtig gut fand. Außerdem hat er das Remake von Sid Meier's Pirates! so lange gespielt, bis er alle Tanzschritte im Damen-Bezirken-Minispiel auswendig kannte. Und Peter hat Akellas Lizenzumsetzung Fluch der Karibik 2003 mit Freude durchgespielt. Allerdings war er damals auch noch ein Piratenlehrling von zar-ten 17 Jahren, ein Pirätchen, könnte man sagen. Arrrrr-ooooohh!

Ich gehöre einer Gruppe von Menschen an, die sich derzeit aus Angst vor Repressalien in der Öffentlichkeit nur höchst selten zu erkennen geben. Aber was ich euch gleich erzählen werde, hat soziale Sprengkraft. Denn es widerspricht in vielerlei Hinsicht der aktuell vorherrschenden Meinung auf großen Internetplattformen: Ich freue mich auf Skull & Bones!

So, jetzt ist es raus, und ich kann förmlich in euren Augen sehen, wie ihr das letzte bisschen Respekt vor mir verliert, wie sich der Ausdruck in euren Gesichtern verändert, von Erstaunen hin zu Unverständnis, Abscheu, Mitleid. Aber ich nehme nichts zurück, ich bleibe standhaft, auch nach dem jüngst veröffentlichten Gameplay-Trailer, der auf YouTube mächtig viele Downvotes gesammelt hat. Denn auch wenn ich den Kritikpunkten an Skull & Bones nicht blind gegenüber bin: Ein Piratenspiel mit Open World, das auf Assassin's Creed 4: Black Flag aufbaut, ist für mich weiterhin ein Grund zur Vorfreude, trotz Dimis skeptischer Preview.

Das ist noch genau wie in Black Flag: Ihr schießt die Verteidigungswerte gegnerischer Schiffe herunter, bis sie wehrlos im Wasser liegen. Per Knopfdruk aktiviert ihr das Entermanöver.

**Grund 1: Ich liebe Freelancer**

Das mag jetzt im ersten Moment seltsam wirken, dass ich hier Weltraumspiele zitiere, aber Skull & Bones schlägt für mich in genau dieselbe Kerbe wie etwa ein Freelancer, ein Everspace 2 oder ein Rebel Galaxy. In allen drei Spielen habe ich viel zu viel Zeit damit verbracht, stur Handelsrouten abzuklappen, Kopfgeldmissionen zu erfüllen und immer und immer wieder die gleichen feindlichen Raumschiffe abzuknallen, um genug Credits für das nächste Upgrade zu verdienen. Diese Gameplay-Schleife aus Verdienen und Verbessern spricht etwas tief drin in mir an und sorgt für eine ungemaine Befriedigung, auch wenn ich mir im gleichen Moment bewusst bin, wie anspruchs- und geistlos der eigentliche Spielinhalt ist.

Skull & Bones soll eine Kampagne bieten, die größtenteils auf vorbereitete Storyinhalte verzichtet und dafür jene Form der automatisch generierten Aufträge bietet, die ich schon damals in Freelancer zu Dutzenden erfüllt habe. Damit sammle ich Geld und Rohstoffe, die ich in den Ausbau meiner Schaluppe stecke. Daran gefällt mir der Sandbox-Charakter, den ich zuletzt bei Mount and Blade 2 enorm zu schätzen gewusst habe: Ich darf wohl völlig frei entscheiden, wo ich als Nächstes hinschippere. Das passt gut zum Piraten-Setting, schließlich habe allein ich als Kapitän das Ruder in der Hand. Wenn Ubisoft jetzt noch neben den Fort-Angriffen auch die coolen Endgame-Superschiffe als Bossgegner aus Black Flag zurückbringt, dann bin ich top motiviert, viel Zeit in den Ausbau meines Schiffes zu stecken. Nennt mich anspruchslos, aber ich freue mich total darauf, mein kleines Floß vom Anfang nach und nach zur schlanken Fregatte und dann zur dicken Galeone auszubauen. Im Video zeigt Ubisoft die schon in Black Flag vorhandenen Upgrade-Menüs, mit denen ich Werte wie Rüstung, Reichweite oder Feuerkraft anpassen kann. Das ist genau mein Bier – und spricht mich viel mehr an als der rein kosmetische Fortschritt im großen Konkur-

renten Sea of Thieves, wo ich aufgrund fehlender Verbesserungen immer schnell die Lust verliere. Klar, der Fokus aufs Crafting birgt immer auch die Gefahr von unnötigem Grind, und wie ich Ubisoft kenne, wird es bestimmt eine Möglichkeit geben, im In-Game-Store zeitsparende Goodies gegen echtes Geld zu kaufen. Doch solange die Progression so fair bleibt wie in Origins und dem Nachfolger Odyssey, wird mich das nicht stören.

Grund 2: Die geäußerte Kritik ist teilweise nicht gerechtfertigt

Ja, die Gameplay-Videos von Skull & Bones sind überfrachtet mit Icons. Und ja, die UI-Designer von Ubisoft haben wohl die Kunstlerschule der Riesenpfeile und grellen Farben besucht. Wahr ist aber auch: Ubisoft-Spiele bieten schon seit Jahren umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten, um jedes HUD-Element einzeln auszublenden. Ich würde sogar so weit gehen und dies als vorbildlich beschreiben. Klar, am Ende muss sich natürlich zeigen, ob manche Anzeigen nicht doch essenziell fürs Spielerlebnis sind. Und dass das Ubisoft-Marketing es für eine gute Idee hält, ein Video mit derart vielen blitzenden Icons ins Netz zu stellen, spricht Bände über die aktuelle Situation hinter den Kulissen des Publishers (Sexismusvorwürfe, Kündigungen deswegen, Umstrukturierungen).

Für mich befremdlich ist auch die lautstarke Kritik am Spiel, was den Wegfall mancher aus Black Flag bekannter Features angeht. Dabei geht es hauptsächlich darum, dass ihr nur noch in wenigen friedlichen Siedlungen mit eurem Kapitän aus der Third-Person-Perspektive herumlaufen dürft. Stimmt schon: Ein bisschen Schatzsuche hier, ein bisschen Handel dort, das Aufnehmen von Aufträgen und das (sinnbefreite) Posen vor anderen Spielern in diesen Social Hubs ruft auch bei mir hauptsächlich ungute Erinnerungen an Anthem hervor. Aber wenn Kollege Dimi Folgendes schreibt, dann ist das für mich eben gerade kein Grund, sich zu ärgern: »In diesem Spiel werde ich 95 Prozent der Zeit an meinem Steuerrad hocken, andere Schiffe beschießen und Aufträge abarbeiten.« Ja, bravo, genau das (und nur wenig anderes) will ich ja von einem Piratenspiel!

Ich bin kein Augenklappe tragender Roboter oder kritikloser Ubisoft-Papagei, ich verstehe schon, dass der ein oder andere in Skull & Bones auch gerne Kämpfe mit dem Säbel ausgefochten oder aktiv Schiffe geentert hätte. Stattdessen bekommen wir Statusbalken, automatisch ablaufende Zwischensequenzen und direkt vom Schiff aus gefällte Bäume. Tja, und jetzt sage ich: 95 Prozent von dem, was in Black Flag abseits der coolen Seeschlachten passiert ist, war für mich stinklangweilig. Ich erinnere mich ehrlich gesagt nur noch daran, für neue Seemannslieder über Dächer gehetzt zu sein. Die nervigen Lauschmissionen, bei denen ich unentdeckt einer Zielperson folgen muss, werde ich in Skull & Bones garantiert nicht vermissen. Schon in Sid Meier's Pirates! gab's damals ein Ungleichgewicht zwischen dem spaßigen Freibeuterdasein auf hoher See und den eher öden Landmissionen. In Sea of Thieves gehört das Rumirren auf Inseln anhand von vagen Hinweisen auf der Schatzkarte auch nicht eben zu meinen Lieblingsmomenten. Aber da ist wohl jeder anders. Ich fand nach 20 Stunden etwa die immer gleichen Enterkämpfe in Black Flag super öde und hätte viel für einen Button gegeben, um sie zu überspringen.

Grund 3: Ich kann alleine spielen

Vielleicht bin ich die Ausnahme, aber Ubisofts Versuche, über die Jahre immer mehr Multiplayer-Features in ihre Open-World-Spiele zu zwängen, haben mich schon immer kaltgelassen. Den Invasionsmodus in Watch Dogs habe ich nur für den Test ausprobiert, bei The Division habe ich alle Einladungen in eine Gruppe einzutreten höf-



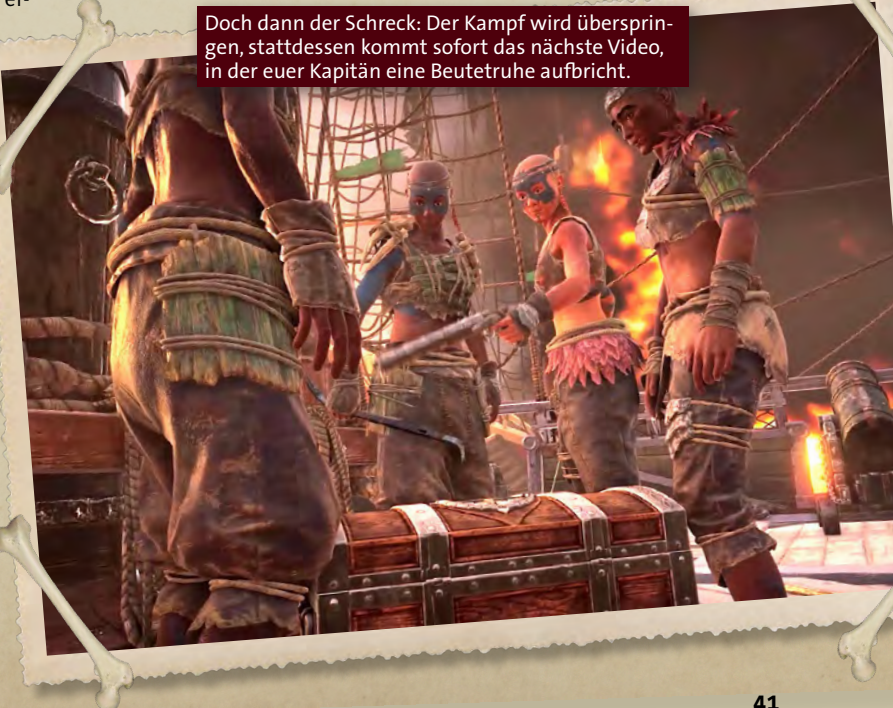
In einer Zwischensequenz wirft eure Räuberbande Enterhaken aus und zieht die beiden Schiffe zusammen. Alles wie gehabt.

lich abgelehnt, und Ghost Recon: Wildlands habe ich ausschließlich mit KI-Begleitern durchgespielt.

Ich mag es nämlich nicht, wenn mir jemand das Tempo beim Spielen diktiert, wenn ich unbedingt zu einer festen Uhrzeit zu einem Raid aufkreuzen muss oder als einziger Koop-Partner die Storyzwischensequenz in Gänze anschauen möchte und damit den Ärger meiner gelangweilten Kollegen oder Freunde auf mich ziehe. Entsprechend erleichtert war ich darüber, dass Skull & Bones auch solo spielbar sein wird und ich die Shared-World-Features mit aufploppenden Spielernamen oder dümmlichen Chat-Nachrichten komplett deaktivieren kann. Hey Blizzard, das dürft ihr euch für Diablo 4 gerne abgucken!

Was mir dagegen aktuell gar nicht gefällt? Dass die Grafik im Vergleich zum neun (!) Jahre alten Quasi-Vorgänger Assassin's Creed: Black Flag praktisch unverändert erscheint. Ich weiß, dass Ubisoft Singapur enorme Schwierigkeiten mit der Entwicklung hatte, die Geschichte des Spiels zeugt eindrücklich davon, aber was hier geboten wird, ist einem AAA-Spiel im Jahr 2022 meines Erachtens nicht mehr würdig. Das ist allerdings so ziemlich der einzige Punkt, in dem mich die Gameplay-Präsentation von Skull & Bones abgeschreckt hat. Der Rest sorgt dafür, dass ich mich mehr, als ich jemals gedacht hätte, auf dieses aktuell so verhasste Piratenspiel freue. ★

Doch dann der Schreck: Der Kampf wird überspringen, stattdessen kommt sofort das nächste Video, in der euer Kapitän eine Beutetruhe aufbricht.





An überdrehter Action soll es in Saints Row nicht mangeln.

Saints Row

ZUM GLÜCK FALSCH GELEGEN!

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

Eigentlich hatte Vali für Saints Row keine großen Hoffnungen. Doch jetzt hat er es zum ersten Mal selbst gespielt, und das konnte ihn umstimmen. Von Valentin Aschenbrenner

Es ist kein Geheimnis, dass ich mich bisher nicht so recht auf Saints Row freuen konnte. Wer es genau wissen will, liest meine, nun ja, kritische Preview in der Ausgabe 07/2022. Klar, für die Reihe war das Reboot unvermeidbar, und eine Rückkehr zu den Gangster-Wurzeln begrüße ich allemal. Doch bis auf den fantastischen Charaktereditor ließen mich Spielablauf, Grafik und die neue Figurenkonstellation erschreckend kalt. Entsprechend skeptisch war ich, ob das am 23. August 2022 erscheinende Open-World-Spiel überhaupt was werden kann.

Jetzt konnte ich Saints Row zum ersten Mal persönlich anspielen und darf frohen Mutes verkünden: Ich habe mich geirrt! So ist das Reboot zwar nicht makellos, aber es birgt allemal nicht zu unterschätzendes Spaßpotenzial. Was mir beim circa dreistündigen Anspielen von Saints Row gut und weniger gut gefallen hat, fasse ich im folgenden Preview-Artikel für euch zusammen.

Der Humor

Volition setzt mit dem neuen Saints Row alles auf Anfang. Diesmal muss weder die Welt noch das Universum oder die Hölle gerettet werden, stattdessen geht es einfach nur wieder darum, als Gang-Anführer die Kontrolle über eine von diversen Gangs beherrschte Stadt mitten in der Wüste an sich zu reißen. Und genau das hat Volition gewohnt unterhaltsam und gleichzeitig mit viel Witz und Charme in Szene gesetzt – zumindest soweit ich das auf Basis einer Handvoll erster Hauptmissionen beurteilen kann.

Nur wenige bis gar keine Gags gehen dabei unter die Gürtellinie. In meinen Augen eine erfrischende und dringend nötige Abwechslung, schließlich war diese Art von Saints-Row-typischem Schulhofhumor spätestens bei Gat out of Hell längst ausgelutscht. Stattdessen setzt das Reboot jetzt auf viel Situationskomik und gewitzte, anspielungsgespickte Dialoge, die mich, wenn

nicht zum lauten Loslachen, doch wenigstens zum Schmunzeln gebracht haben.

Die Story

Gleichzeitig erfindet Saints Row das Rad nicht neu, sondern besinnt sich ebenso auf altbekannte Schemata zurück, zumindest was Pro- und Antagonisten angeht. So wirken etwa die verfeindeten Los Panteros wie die Luchadores aus Saints Row: The Third oder eben die Bruderschaft aus Saints Row 2. Die Idols erinnern wiederum stark an die Deckers, die ich ebenfalls schon in Teil 3 aufmischen durfte. Das mag ein wenig uninspiriert wirken, aber könnte genau aus diesem Grund den Nerv altbekannter Saints-Row-Veteranen treffen. Immerhin möchte Volition nicht nur seine vertraute Spielerschaft begeistern, sondern auch völlig neue Kunden gewinnen. Ein gewagtes Kunststück, was wohl unter anderem zur Identitätskrise von Saints Row geführt hat.

Der einzige große Knackpunkt: In der Geschichte von Saints Row sind der Boss, Kevin, Neenah und Eli von Anfang an miteinander befreundet. Wie sie sich kennenlernen, miteinander verbrüdern und zu so etwas wie einer kleinen Familie werden, erfahre ich zumindest in den ersten paar Spielstunden nicht. Um zu zeigen, wie gut die neuen Saints miteinander befreundet sind, wird die ganze Zeit einfach immer betont, wie gut die Saints miteinander befreundet seien. Und dieses Zeigen durch Wiederholung funktioniert nicht besonders gut, wirkt eher erzwungen und wenig authentisch.

Ob das im weiteren Spielverlauf im Zuge von Rückblenden genauer erläutert wird, kann ich zum aktuellen Zeitpunkt nicht beurteilen. Statt mich vor vorhandene Tatsachen und Konstellationen zu setzen, wäre es vielleicht sinnvoller gewesen, meine Gang-Mitglieder nach und nach kennenzulernen – wie es schon in den Vorgängern hervorragend funktioniert hat.

Das Spiel selbst

Mein erster Eindruck vom Gameplay von Saints Row hat mich nicht getäuscht. Spielerisch hebt sich der neueste Teil wirklich nur bedingt von seinen Vorgängern ab. So gibt es kein Deckungssystem, und ich laufe unterm Kugelhagel wie ein aufgeschrecktes Huhn durch die Gegend. Das hat mich zuerst ernüchtert, ich hätte knapp zehn Jahre nach Saints Row 3 definitiv mehr erwartet.

Beim Anspielen stellte ich jedoch fest: Auch ohne spielerische Revolution fühlt sich Saints Row verdammt Spaßig an. Stattdessen gibt's eben eine Evolution, und das Gameplay wurde spürbar im Detail verbessert. So bin ich beispielsweise wesentlich agiler und flinker unterwegs, kann mich mittels Ausweichrollen aus der Schusslinie der Gegner befördern und mit neuen freischaltbaren Spezialfähigkeiten Minen oder Rauchbomben um mich schmeißen. Ebenso erfordern vermehrt unterschiedlich auftauchende Gegnertypen dynamisches Umdenken. Das ist jetzt zwar nicht superkomplex – manch Widersacher blockt zum Beispiel Beschuss und muss ausmanövriert werden –, lockert das Spielgeschehen aber spürbar auf.

Auch Autos und Motorräder steuern sich immer noch gewohnt arcadig, einen realistischen Anspruch wie zum Beispiel GTA 5 verfolgt Saints Row nicht. Dafür lenken sich vor allem modifizierte Fahrzeuge wesentlich präziser und nicht länger wie ein Stück Butter in der Pfanne. Außerdem kann ich jetzt gezielt nach links und rechts ausscheren, so meine Verfolger rammen und mich ihrer entledigen. Die überdrehte Physik macht hier zusätzlich Spaß, wenn ich so beispielsweise Polizeiautos mit Leichtigkeit in einem Ball aus Feuer aufgehen lasse. Während meiner Anspiel-Session bin ich lediglich mit dem neuen System zur Selbstheilung nicht so recht klar gekommen. So muss ich meine Feinde aus dem Gleichgewicht ballern oder prügeln und mit einem Finisher in die Knie



Im radioaktiven Wasser zu angeln, ist möglicherweise gesundheitsschädlich.



In den Gefechten wird es besonders drastische Takedown-Manöver geben.



Im Hauptquartier der Idols-Gang ist digitaler Chic Trumpf.



Aus so einer Umzingelung gibt es kaum ein Entkommen.

DREI FRAKTIONEN

PANTEROS



Im Stadtviertel Rancho Provedencia residieren die Panteros in einer alten Fabrik des Autoherstellers Scorpion. Die Panteros stehen folglich auf getunte Muscle-Cars, mit denen sie die Straßen von Santo Ileso terrorisieren. Auch wenn sie natürlich wie alle Gangs hin und wieder zu Schusswaffen greifen, bevorzugen sie eigentlich tödliche Nahkampfwaffen wie Messer oder schwere Hammer. Mitstreiterin Neenah war früher ein Mitglied der Panteros.

MARSHALLS



Die Marshalls sind vermutlich die reichste Fraktion in Santo Ileso. Das spiegelt sich nicht nur in ihrem Hauptquartier – ein Cowboystiefel-förmiger Wolkenkratzer im teuren Lakeshore-Distrikt – wider, sondern vor allem auch in ihrer Ausstattung. Sie bevorzugen schwere Fahrzeuge wie Panzer, ballern präzise mit Scharfschützengewehren und greifen im Nahkampf zu den gefährlichen Laser-Lassos. Schon von weitem sind sie an ihren blau-weißen Anzügen zu erkennen, die an Uniformen erinnern.

IDOLS



Jeder mag Spaß und Party, oder? Kein Wunder also, dass die Idols über die größte Anhängerschaft in Santo Ileso verfügen. Ihre knallbunten Anzüge und die coolen LED-Helme locken einfach jede Menge Follower an, die sich dann für die Idols in den Kampf stürzen. Lasst euch aber von der knallbunten Partylaune nicht täuschen, sie sind mit ihren Leuchtpeitschen und vor allem der schier Überzahl an Kämpfern ernstzunehmende Gegner für die Saints.

zwingen, um auf diese Weise meinen Lebensbalken aufzufüllen. Ähnlich wie in den Doom-Titeln soll das aggressive Vorgehen belohnen. Wann ein Widersacher zu stolpern anfängt, erschien mir aber bisher willkürlich und unberechenbar.

Die Open World

Die Spielwelt von Saints Row ist wirklich prall gefüllt mit Aktivitäten. An allen Ecken und Enden finden sich Sammelobjekte, Nebenmissionen oder einfach nur Beschäfti-

gungstherapien. Von einer anspruchsvollen Wingsuit-Herausforderung über Attentatsmissionen bis zu Helikopterdiebstählen steht mir von Anfang an eine richtig bunte Mischung aus Aktivitäten zur Verfügung, die nicht an Belohnungen in Form von Bargeld und Erfahrungspunkten geizen.

Damit motivieren die Aufgaben neben ihrem Spielspaßpotenzial gleich doppelt, schließlich bietet Saints Row schon in den ersten Spielstunden eine ganze Palette an Klamotten, Waffen, Autos und Anpassungs-

möglichkeiten, die nach meiner In-Game-Währung hungern. Spannend dürfte jedoch werden, wie spaßig und abwechslungsreich das langfristig ausfällt.

Sollte aber der bunte Mix im späteren Verlauf aufrechterhalten bleiben, bin ich diesbezüglich recht optimistisch. Allerdings sollte sich der ein oder andere interessierte Spiele-Fan darauf einstellen, dass euch definitiv eine Map voller Icons zum Abarbeiten erwartet. Und ob die Open World abseits davon auch etwas zum Entdecken bietet, kann



Wer einen Panzer erbeutet, ist erstmal ziemlich sicher unterwegs.

ich zum aktuellen Zeitpunkt schlichtweg nicht beurteilen.

In meiner begrenzten Zeit mit Saints Row habe ich mich von der Wegfindung von Mission zu Mission führen lassen, bis auf ein von NPCs gezündetes Feuerwerk am Wegesrand ist mir eigentlich kein nennenswerter Atmosphärebringer aufgefallen. Das wäre für das finale Spiel eindeutig zu wenig, so würde sich die Spielwelt leblos und statisch anfühlen. Abwarten.

Die Grafik

Visuell haut mich Saints Row nicht aus den Socken. Das Spiel sieht grundsätzlich okay aus, also nicht wirklich schlecht und auch nicht wirklich gut. Die Gesichtsanimationen sind rudimentär und erfüllen ihren Zweck, während die Spielwelt selbst einen soliden und unaufgeregten Eindruck macht. Allerdings enttäuscht die Weitsicht, denn bei weiter entfernten Objekten kam es in meiner

Preview-Version zu unschönem Kantenflimmern, was Volition bis zum Release hoffentlich noch in den Griff bekommt. Wer großen Wert auf Grafik legt, ist bei Saints Row an der falschen Adresse. Das ist nicht unbedingt etwas Neues, schließlich war die Reihe optisch noch nie ein Knaller. Ein wenig mehr hätte ich von einem 2022 erscheinenden GTA-Konkurrenten aber dann doch erwartet.

Nach dem ersten Anspielen von Saints Row kann ich unterm Strich aber getrost Entwarnung geben: Der Reboot wird nicht die Katastrophe, die der ein oder andere Fan – so auch ich selbst – möglicherweise befürchtet hat. Stattdessen kommt hier ein charmant geschriebenes Open-World-Abenteuer auf uns zu, das viele Stärken birgt, aber auch nicht ohne Schwächen auskommt. Wie viel Saints Row letztlich zu bieten hat, zeigt sich am 23. August 2022, den Test lest ihr dann brandheiß auf GameStar.de oder in der nächsten Ausgabe. ★

MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Saints Row hat mich beim Anspielen wirklich überrascht. Allerdings waren meine Erwartungen gegenüber dem 2022er-Reboot nach den ersten Präsentationen auch nicht gerade hoch. Der Look und die neue Ausrichtung sprachen mich nicht an, genauso wirkten Gameplay und Missionsdesign auf mich zu vertraut. Und damit meine ich: auf dem gleichen Stand wie das mittlerweile über zehn Jahre alte Saints Row: The Third. Als ich endlich selbst Hand an die Maus und Tastatur beziehungsweise den Controller legen durfte, stellte ich jedoch fest: Saints Row kann sich storytechnisch durchaus neu erfinden und es in Bezug auf das Gameplay etwas lockerer angehen.

Tatsächlich würde ich mir noch immer mehr größere Weiterentwicklungen wünschen, was die spielerischen und vor allem grafischen Aspekte des neuen Saints Row angeht. Aber auch ohne große technischen Sprünge steckt in der Neuerfindung der Gangster-Reihe eine Menge Potenzial. Wie viel Spaß Saints Row langfristig macht, wie gut Story und Charaktere über das komplette Spiel hinweg funktionieren und was letztendlich die Fans davon halten, muss sich natürlich erst zeigen. Zumindest ich blicke nun dem finalen Release am 23. August wesentlich optimistischer und weniger argwöhnisch entgegen. Saints Row wird wohl nicht das Spiel, das ich mir für die Zukunft der Reihe erhofft hatte, aber das muss es vielleicht auch gar nicht.



Was machen Gangster spät nachts vor so einem Laden? Einkaufen natürlich. Oder überfallen.

World of Warcraft: Dragonflight

DIE RETTUNG?

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **4. Quartal 2022**

Wir konnten die Alpha von Dragonflight anspielen und kommen nach etwa sieben Stunden Drachen-Action positiver gestimmt zurück, als wir zunächst befürchteten. Von Marilyn Marx

Die Dracthyr haben wesentlich mehr Optikoptionen als die anderen Rassen.



Es ist Mittwochmorgen, halb 7. Kollege Benedict von Mein-MMO.de und ich sind zum WoW-Spielen verabredet. Konkreter: zum Spielen der Alpha von World of Warcraft: Dragonflight. Alpha? Warum nicht Beta? Immerhin soll Dragonflight noch in diesem Jahr erscheinen, und bisher gab es nur wenige Infos und Blog-Postings zu den Entwicklungsfortschritten. Mit weniger als fünfzehn Monaten bis zum spätesten Release-Termin wirkte das auf dem Papier wie mit der heißen Nadel gestrickt. Aber es ist Mittwochmorgen, halb 7. Das kann alles dramatischer wirken lassen, als es ist.

Spielen konnten Benedict und ich die dritte Zone der Dracheninseln namens Azure Span sowie die neue Rassen- und Klassenkombination Dracthyr-Rufer. Auf Stufe 65 wurden wir einfach in die Zone geportet und konnten einen Teil der Kampagne sowie eine Vielzahl an Nebenquests erleben. Erste Eindrücke von neuen Features wie dem Drachenfliegen oder dem Beruf- und Talentsystem gab es ebenfalls – wenn auch eher rudimentär. Okay, für einen Alpha-Build war das aber schon recht umfangreich. Grundsätzlich spielte sich die Version – bis auf die für eine Alpha üblichen Problemchen und Bugs – recht flüssig und ließ die Stunden

viel zu schnell vergehen. Dieses Gefühl hatte ich bei WoW schon lange nicht mehr.

Horn ins Gesicht!

Unabhängig davon, ob ihr die neuen Drachenmenschen Dracthyr nun gut findet oder nicht: Der Charaktereditor ist auf jeden Fall ein echter Hingucker. Noch nie gab es so viele Optionen für uns, um einen Avatar direkt von Beginn an zu individualisieren. Von den Hörnern und dem Drachenkamm im Gesicht bis hin zu Schuppenzeichnungen und der Farbe der Unterwäsche ist alles dabei. Bisher gibt es diese ausführliche Anpassungsoption übrigens nur für die Dracthyr und nicht für die anderen Völker. Bis Release wird sich daran auch nichts mehr ändern, wie mir Game Director Ion Hazzikostas im Interview verriet. Doof!

Die heilende Glaskanone

Als Rufer machen die Dracthyr ordentlich was her. Entscheiden könnt ihr euch zwischen zwei Spezialisierungen: Heilung (mit Fokus auf Zauber des grünen Drachenaspektes) und Schadensausteilung. Bei der Damage-Dealer-Spezialisierung könnt ihr euch wiederum entscheiden, ob ihr eher auf die explosiven Fähigkeiten des roten Aspektes

vertraut oder euch à la Frostmagier mit den Zaubern des blauen Aspektes eure Gegner gefügig macht. Unabhängig davon, welchen der beiden Schadensaspekte ihr präferiert, gibt es drei interessante Besonderheiten:

- Einige Zauber könnt ihr im Schweben casten, was euch viel Bewegungsspielraum und einen deutlichen Vorteil gegenüber anderen Zauberklassen verschafft.
- Zauber wie »Lebendige Flamme« können Schaden anrichten oder heilen – je nachdem, ob ihr einen Verbündeten oder einen Gegner angewählt habt.
- Ihr habt sogenannte »Empowered«-Fähigkeiten, für die ihr eine Taste länger gedrückt haltet und dann loslasst. Ihr könnt die Fähigkeiten also aufladen.

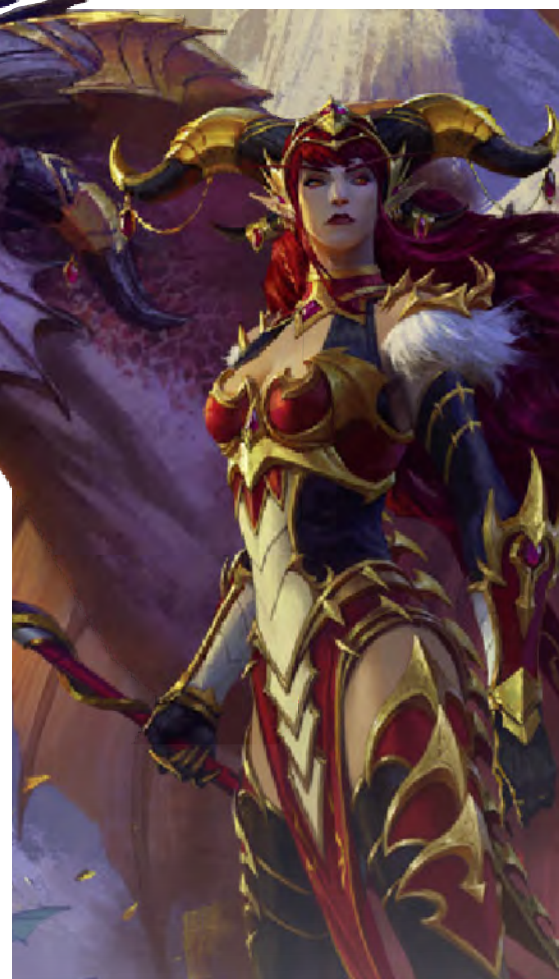
Alle drei Besonderheiten machen die Dracthyr-Rufer nicht nur mächtig, sondern im Team auch fast unbesiegbar – und einzigartig im WoW-Klassenpool. In Dungeons und Raids wird die neue Klasse bestimmt zu einem gern gesehenen Mitstreiter.

Das Drachenreiten

Eigentlich hatte ich ja damit gerechnet, dass das Drachenreiten nur wieder eine der Ideen wird, die auf dem Papier ganz unterhaltsam klingen, am Ende aber doch nur nerven. Als ich mich aber das erste Mal in die Lüfte schwang und in einem Affenzahn über das Gelände jagte, machte das schon verdammt viel Spaß. Es funktioniert so: Ein Energieballen lädt sich immer dann auf, wenn ich besonders schnell fliege oder mich auf dem Boden befinde. Ist der Balken voll, bekomme ich einen Kristall zurück, den ich wiederum für die Fähigkeiten zum Aufsteigen, Schnellfliegen oder für die Luftrolle brauche. Geht mir die Puste aus, muss ich notlanden. Das Drachenreiten soll nicht nur ein nettes Gimmick werden, sondern laut Entwicklern als eine Art Progressionssystem dienen: Je weiter ihr spielt, desto mehr Fähigkeiten und Ausdauer bekommt euer Drache, und ihr könnt neue Orte erreichen. In der Alpha bekamen wir bisher nur die Flugrolle als zusätzliche Fähigkeit hinzu, die uns für den Moment allerdings keine neuen Wege offenbarte. Im Grunde erinnert das alles sehr an



Der blaue Balken lädt sich immer dann auf, wenn ich besonders schnell fliege oder mich auf dem Boden befinde.



die Reittiere oder das Gleiten oder allgemein an die sogenannten Beherrschungen aus Guild Wars 2. Noch mehr drängte sich der Vergleich auf, als wir mit unserem Drachen Parcours abflogen, um Bestzeiten aufzustellen. Aber besser gut abgeschaut als schlecht selbst ausgedacht, nicht wahr?

Zwischen explosivem Spaß und Grind-Angst

Zum neuen Berufssystem kann ich leider noch nicht viel sagen. Wir konnten in unserer Alpha-Version die beiden Berufe Alchemie und Schmiedekunst anschauen. Praktischerweise gab es alle dafür benötigten Reagenzien beim freundlichen Hilfstauern zu kaufen. Auf den ersten Blick wirkt das neue Menü wirklich erschlagend. Es gibt Reagenzien in verschiedenen Qualitätsstufen, Werte wie Rezeptschwierigkeit, Handwerksfähigkeit und Inspiration spielen eine Rolle, und überall gibt es etwas zu optimieren. Kurzum: Ja, das neue Berufssystem wirkt auf den ersten Blick wirklich komplexer als sein Vorgänger.

Als Alchemist könnt ihr beispielsweise nicht nur Tränke herstellen und Transmutationen erschaffen, sondern auch experimentieren: Dabei bestimmt der Zufall, ob ihr ein neues Rezept oder einen neuen Trank ent-

deckt oder bei Nichtgelingen in die Luft fliegt und etwa 20 Stunden warten müsst, bis ihr erneut ein Experiment wagt. Das gibt den Berufen endlich ein wenig mehr Tiefe als nur das stumpfe »Sammele X und mach Y«.

Eine Frage kann ich noch nicht beantworten: Wie Spaßig ist das ganze Konzept am Ende wirklich und wie sehr artet es dann doch nur in Grind und Sammelwut aus? In der Alpha konnte ich für 20 Kupferstücke sämtliche Reagenzien kaufen, im finalen Spiel wird das natürlich nicht so sein. Ich hoffe, dass die Balance zwischen herausfordernden Herstellungsprozessen und lästigem Grind gehalten wird.

Ein Schritt in die richtige Richtung

Alles in allem wirken die angekündigten Änderungen und bisher spielbaren Umsetzungen durchdacht. Die einzelnen Quests im Gebiet sind abwechslungsreich und erinnern stark an den Humor und die Unbeschwertheit, die ich schon bei Classic so geliebt habe. Wenn Dragonflight jetzt noch in Bezug auf Endgame-Inhalte, Grind und Storytelling aus den Fehlern von Shadowlands lernt, könnte das neue Addon wirklich der Schritt in die richtige Richtung sein, den World of Warcraft so dringend braucht. ★

MEINUNG

Marylin Marx
@Zaizencosplay



Grundsätzlich war ich positiv überrascht, wie viel Spaß mir die einzelnen Mechaniken in der Alpha machten. Auf dem Papier oder in den ersten Beschreibungen der Entwickler klangen das Drachenreiten oder das neue Berufssystem noch nicht so erfrischend, wie es sich dann anfühlte.

Ich war nie die große Berufsenthusiastin und habe meistens nur Reagenzien gesammelt, um ein wenig Gold im Auktionshaus zu verdienen. Das könnte sich mit Dragonflight aber ändern, insofern der Grind nicht ins Unermessliche ausartet. Ein Dracthyr-Main werde ich vermutlich auch nicht werden, dafür liebe ich meine Jägerin und Schurkin zu sehr – trotzdem wünsche ich mir genau die Art von individuellem Gameplay der Rufer auch für andere Klassen.

Trotz all meiner Alpha-Euphorie ist dieses mullmige Bauchgefühl vom Anfang aber noch immer nicht weg. Es gibt noch viel zu tun, bis Dragonflight wirklich zu der Erweiterung heranwächst, die es werden will. Die echte Feuerprobe kommt in meinen Augen auch erst eine Weile nach dem Release, wenn die Frage im Raum steht, was Blizzard aus seinen Shadowlands-Fehlern gelernt hat und wie es die Zeit zwischen den großen Inhalts-Patches überbrücken will.



In der Alpha bin ich dem Pfad des roten Drachenaspekts gefolgt.

Rollerdrome

RUNNING (WO)MAN AUF ROLLSCHUHEN

Genre: **Shooter** Publisher: **Private Division** Entwickler: **Roll7** Termin: **16.8.2022**

In diesem Shooter geht es maximal verrückt, aber auch maximal Spaß zu. Von Peter Bathge

Dass ich nach Feierabend freiwillig auf ein Spiele-Icon auf meinem Desktop klicke, kommt 2022 immer seltener vor. Haushalt, Verlobte, Serien, andere Hobbys: Meine Zeit ist begrenzt, und wenn ich mich acht Stunden am Tag beruflich mit Videospielen beschäftigt habe, setzt auch bei mir eine gewisse Müdigkeit ein. Umso erstaunter war ich, als ich mir von meiner besseren Hälfte kürzlich »nur noch fünf Minuten« am PC erbat, als sie zum Abendessen rief. Denn da hatte ich gerade RollerDrome gestartet und war so richtig schön im Fluss.

Worum geht es?

Rollerdrome spielt in einer nahen Zukunft, die realistische (Megafirmen haben die Macht) und absurde Elemente (Bürger versuchen sich in einer tödlichen Skate-Arena von ihren Schulden zu befreien) miteinander verbindet. Protagonistin Kara Hassan ist die Neueinsteigerin in der prestigeträchtigen RollerDrome-Liga, wo ihr euch im Lauf einer Kampagne durch Viertel- und Halbfinale bis zum abschließenden Duell um die Krone des gleichnamigen Blutsports kämpft.

In Arenen, die in den ersten sechs Levels vom gewöhnlichen Indoor-Skatepark über

Skigebiete und Canyons bis hin zu Einkaufszentren reichen, seid ihr auf Rollschuhen unterwegs, um KI-Gegner zu besiegen. Dazu nutzt ihr Schießweisen, die von einfachen Doppelpistolen über die Schrotflinte bis hin zum Granatwerfer reichen. Zwischen den Levels könnt ihr in der Ego-Perspektive im Hauptquartier der RollerDrome-Liga herumlaufen und ein paar Lore-Texte lesen. Dialoge habe ich dagegen keine bemerkt, es gibt lediglich Ansagen vom Stadionsprecher, und insgesamt ist die Präsentation sehr unauffällig geraten; der »Sport« steht im Vordergrund, auch wenn die Steam-Seite von einer Verschwörung im Spielverlauf spricht.

Wie spielt sich das?

Ihr seid ständig in Bewegung; die Steuerung ist für Gamepads ausgelegt, funktioniert aber auch mit Maus und Tastatur prima. Heldin Kara ist unheimlich beweglich und würde sogar Tony Hawk ein respektvolles »Donnerwetter!« abtrotzen: Auf Rollschuhen vollführt sie nicht nur Tricks wie Sprünge, Grabs und Drehungen, sondern kann sich auch in alle Himmelsrichtungen verbiegen, um Gegner aufs Korn zu nehmen. Das erinnert sehr stark an Max Payne, zumal auch

noch eine Zeitlupenfunktion aktiviert wird, wenn ihr die rechte Maustaste drückt.

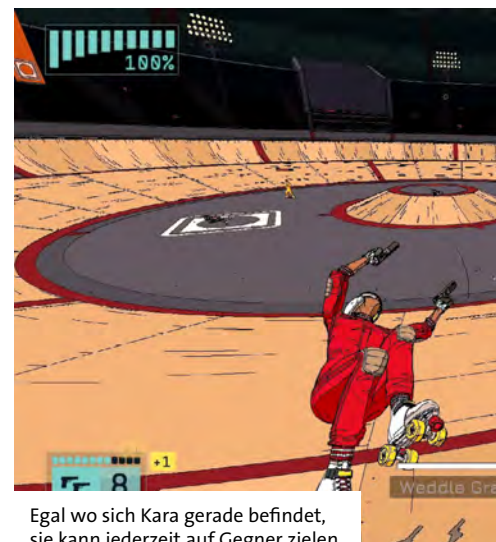
Die Zielerfassung erfolgt dabei halbautomatisch; RollerDrome lenkt Geschosse automatisch ins Ziel, solange ihr halbwegs in Richtung Gegner schaut. Wer die Distanz richtig abschätzt, kann aber auch schon Feinde aufs Korn nehmen, noch bevor der weiße Kasten um die Pixelwidersacher erscheint. Es gibt also dennoch mehr als genug Raum für coole Moves, die nur Experten draufhaben. Im wahrsten Sinne des Wortes, denn typische Skater-Tricks sind ein wichtiges Element von RollerDrome.

Die Trickserien treiben nicht nur euren Highscore in die Höhe und verlängern zusammen mit Gegnerabschüssen euer Kombometer, sondern regenerieren auch Karas stets knappe Munition. Im Ergebnis hängt ihr dadurch einen coolen Move an den anderen und staunt schon bald darüber, was für ein cooler Hecht ihr seid:

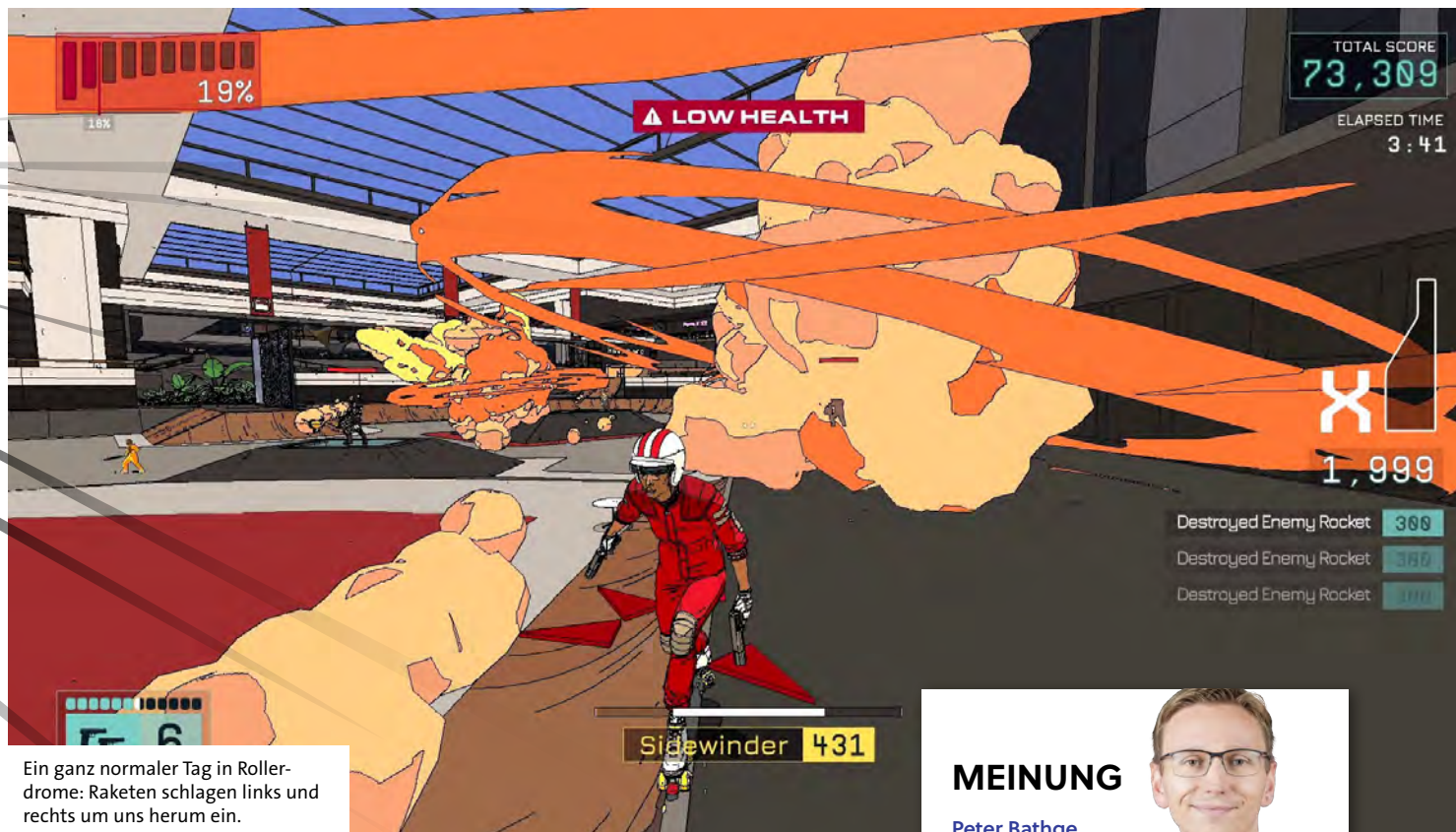
Kara fährt seitlich an Wänden entlang, springt von der Halfpipe, legt sich quer in die Luft und schießt einen Gegner ab, um anschließend ein Gelände entlang zu gründen. Zwei, drei abgeschossene Raketen später passt ihr den richtigen Zeitpunkt ab, um



Rollerdrome wird schnell anspruchsvoll. Im Optionsmenü könnt ihr den Schwierigkeitsgrad aber anpassen.



Egal wo sich Kara gerade befindet, sie kann jederzeit auf Gegner zielen.



Ein ganz normaler Tag in RollerDrome: Raketen schlagen links und rechts um uns herum ein.

einem gepanzerten Feind eine Ladung Schrot auf den Pelz zu brennen, dann braust ihr durch eine Fensterscheibe, weicht in der Luft dem Angriff eines Scharfschützen aus und streckt in Zeitlupe mehrere Bösewichter nieder, die glücklicherweise bei ihrem Ableben Lebenspunkte hinterlassen.

Über die Landung nach all der Airtime müsst ihr euch übrigens keine Sorgen machen; in RollerDrome könnt ihr nicht stürzen, Kara bleibt immer auf den Füßen. Nur manchmal fiel ich beim Spielen versehentlich in einen Abgrund, für den anschließenden Respawn musste ich eine Lebenspunktestrafe abstottern. In diesen Situationen hätte ich mir noch mehr Kontrolle über Kara gewünscht, während sie sich in der Luft befindet. Außerdem kam es manchmal dazu, dass sie von Scharfschützen getroffen wurde, obwohl deren auf die Heldin gerichteter Laserstrahl grau und nicht mehr rot war. Das fühlte sich unfair an, weil ich mir sicher war, mich außer Gefahr zu befinden.

Für wen eignet sich das?

Ihr fandet Hotline Miami super? Ihr liebt Max Payne? Dann ist RollerDrome wahrscheinlich ideal für euch, sofern ihr damit leben könnt, dass die Story hier keine allzu große Rolle spielt. Langzeitmotivation verspricht RollerDrome insbesondere dann, wenn ihr gerne die vom Spiel gestellten Herausforderungen abschließen und bei jedem Level den höchsten Rang in der internen Bewertung eurer Shooter-Leistung erreichen wollt. Online-Leaderboards geben euch zudem die Gelegenheit, euch mit anderen Skate-Profis zu messen, hier spielt auch die Abschlusszeit einer Arena eine Rolle.

Shooter-Profis können RollerDrome allem Anschein nach gut dafür nutzen, Höchstleistungen aus sich herauszukitzeln. Gleichzeitig gibt's umfangreiche Optionen, um den Schwierigkeitsgrad anzupassen. Sogar ein Gottmodus existiert, falls ihr zu oft scheitert – aber wer den aktiviert, darf sich natürlich nicht an den Leaderboards beteiligen. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



RollerDrome stammt von denselben Entwicklern, die mit OlliOlli bereits das Genre der Skateboard-Spiele revolutioniert haben. Jetzt versucht sich Roll7 also an einem Third-Person-Shooter – und das passt so gut zusammen, wie ich es nie für möglich gehalten hätte. Das Rumtricksen auf Rollen macht Spaß, ohne mich zu überfordern, weil Stürze unmöglich sind. So kann ich mich darauf konzentrieren, Kara cool aussehen zu lassen, während sie Gegner umnietet, als gäbe es kein Morgen. Auch wenn ich am Ende des Levels nur eine durchschnittliche C-Note bekomme: In den Minuten zuvor habe ich so viele abgefahrene Moves abgespult, dass ich mich wie der größte Shooter-Held seit Max Payne fühle. Und wenn ich Lust habe, kann ich das Ganze ja immer noch wiederholen, um mich zu verbessern. Wenn ihr ebenfalls darauf steht, solltet ihr euch den RollerDrome-Release dick im Kalender ankreuzen.



Zwischen den einzelnen Turnieretappen kann ich etwas mehr über die Spielwelt in Erfahrung bringen.

Strategiert am liebsten



**Reiner Hauser,
freier Autor**

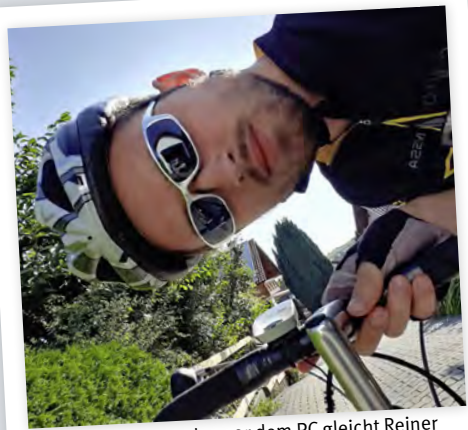
@hauserRJ

ZULETZT GESCHAUT: Die vierte Staffel von Stranger Thin... halt, das stimmt ja gar nicht. Den Homestory Cup bei Twitch! Das ist einfach Starcraft-2-E-Sport in Bestform.

ZULETZT BESIEGT: Meinen inneren Schweinehund. Mehrmals! Aber der respawnnt einfach immer wieder neu. Gemeinheit.

ZULETZT GEDACHT: Ich will einen höhenverstellbaren Bürotisch, um auch mal im Stehen arbeiten zu können.

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Lange war es Europa Universalis 4, weil ich es spielen konnte, ohne mein Hirn einschalten zu müssen. Aber mittlerweile ist es ein Strategiespiel namens Ymir, in dem Hektik ein Fremdwort ist.



Die vielen Stunden vor dem PC gleicht Reiner gern mit Fußball oder Radfahren aus. Letzteres sowohl auf dem Rad als auch vor dem Fernseher, wenn gerade die Tour de France läuft.

UNSER Team



**Heiko Klinge,
Chefredakteur**

@HeikosKlinge

ZULETZT GESCHRAUBT: An einem neuen Brettspielregal, um die ganzen schicken Zugänge meiner ständig wachsenden Sammlung unterzubekommen.

ZULETZT GESPIELT: Das wunderschöne wie mutige Etherfields. Ein Dungeon-Crawler-Brettspiel, nur dass die Dungeons hier (Alb-)Traumwelten sind. Und jede davon überrascht mit neuen irren Ideen.

ZULETZT GEDACHT: Wie bekomme ich meine Frau davon überzeugt, dass wir dringend einen Wohnzimmertisch mit maximalem Brettspiel-Support benötigen?

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Entschuldigung, ich verstehe diese Frage nicht.

**Petra Schmitz,
leitende Redakteurin**

@Flausensieb

ZULETZT GEMALERT: Zwei Wände und die Decke weiß, eine Wand hellgrau, eine dunkelgrün, Tür und Fußleisten in taupe. Ja, Kind #1 hat wilde Vorstellungen von seinem neuen Zimmer.

ZULETZT ENTDECKT: Dass unser Ferienhaus auf Rügen eine Sauna hat. Warum?

ZULETZT GEDACHT: Wehe, Kind #2 will auch drei Farben in seinem neuen Zimmer. Dann flipp ich aus! Im Dreieck!

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Im Grunde jedes, das ich nicht tausend Stunden patchen muss, nachdem ich es eine Weile nicht angefasst habe. Und eines, das schnell startet, ohne lange Ladezeiten und zig Intro-Screens. Also etwa Aim Lab. Ha!



**Stephanie Schlottag,
Junior-Redakteurin**

@ThePumpkini

ZULETZT GESCHAUT: The Boys, Staffel 3. Wie kann diese Serie eigentlich immer besser werden?

ZULETZT GEKNUDEL: Meine drei flauschigen Katzen, trotz Sommerhitze. Manchmal muss Liebe wehtun.

ZULETZT GEDACHT: Warum wohne ich eigentlich immer noch im stickigen Dachgeschoss, wo es gefühlt fünf Grad heißer ist als draußen? Ach ja, Münchner Mietpreise. Da war ja was.

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Call of Juarez: Gunslinger. Das Teil macht mir einfach immer wieder gute Laune und lässt sich wunderbar an zwei Tagen durchspielen. Und dieser Soundtrack! Den sollte Natalie auf ihrem Klavier lernen!

DU BETREIBST IN DEINER FREIZEIT BOGENSCHIESSEN. WIE BIST DU DAZU GEKOMMEN?

Videospiele waren schuld. In Elder Scrolls renne ich immer als schleichende Bogenschützin rum, sogar in Witcher 3 setze ich, wann immer möglich, auf die Armbrust. Da packte mich der Ehrgeiz, auch mal in echt mit einem traditionellen Bogen zu hantieren. Und seit ich zum ersten Mal das Knarzen der Wurfarne gehört habe, ist mein Herz an diese Kunst verloren.



Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEHÖRT: Viel gute, neue Musik. Genau deshalb gehe ich so gern auf Festivals. Und wegen der lustigen Menschen.

ZULETZT GELESEN: Die Flüsse von London von Ben Aaronovitch, hatte endlich mal Zeit für die 480 Seiten.

ZULETZT GEDACHT: Warum gibt es eigentlich für die Autobahnmaut in Österreich keinen Frühbucherrabatt? Ich beispielsweise könnte schon locker im Februar für September reservieren.

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen: Slay the Spire nervt nie, und danach habe ich immer Lust auf noch anspruchsvollere Kost.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN: In With the Devil auf Apple TV+. Egsy hat es weit gebracht!

ZULETZT GESPIELT: Das olle No One Lives Forever, das nicht sehr gut gealtert ist.

ZULETZT GEDACHT: In diesen Karton passt die Katze niemals ... oh.

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Cities: Skylines natürlich. Vor mich hin bauen, der Stadt beim Wuseln zugucken, Hunderte Mods herunterladen, an jedem winzigen Detail des Spiels so lange drehen, bis es mit der Ursprungsversion nichts mehr zu tun hat – wie meinen, das klingt nach Arbeit? Nö, für mich ist das Entspannung pur.



Géraldine Hohmann, Redakteurin

@mighty_dinomite

ZULETZT GEFUNDEN: Eine alte Retail-Ausgabe von The Movies. Und während ich das schreibe, kann ich gar nicht erwarten, dieses Glanzstück endlich zu installieren!

ZULETZT GEHÖRT: Meine Roadtrip-Playlist auf einer vierstündigen Autofahrt.

ZULETZT GEDACHT: Intros zu Zeichentrickserien, 80er-Rock und Bo Burnham sollten eigentlich nicht so richtig gut zusammenpassen, tun sie aber erstaunlicherweise.

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Die Sims brechen aus auf dem Game Boy Advance. Ist ein absoluter Fiebertraum von einem Spiel, beschenkt mich schöne Kindheitsnostalgie und erinnert mich an einfachere Spielzeuge ohne zugelersterte Mini-Maps, Service Games und NFTs.

Valentin Aschenbrenner, Redakteur

@valivarlow

ZULETZT GESCHLEPPT: Ein bockschweres Terrarium, um Bartagame Pogo in meine Münchner Wohnung umzuziehen. Was hätte ich nur ohne Marys und Steffis starke Arme gemacht ...

ZULETZT BEOBACHTET: Zwei Sphinxen, die mit ihren nackten Pfoten gegen die Scheibe patschen und eine unbeeindruckte Bartagame zum Spielen auffordern.

ZULETZT GEDACHT: Irgendwer muss die Terrariumscheiben sauber machen.

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Mein Dauerbrenner GTA Online unterhält mich so gut wie immer. Im Zweifel In-Game-Sound? runterdrehen, eine Platte auflegen und irgendeine dröge Verkaufsmission anschmeißen.



Dimitry Halley, Redaktionsleiter GS.de

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN: Habe mit Better Call Saul angefangen – für mich jetzt schon besser als Breaking Bad.

ZULETZT GELESEN: Ein Führungskräftebuch von einem Navy Seal. Ab sofort beginnt die Redaktionssitzung morgens um sechs und mit hundert Liegestützen!

ZULETZT GEDACHT: Ich wäre kein guter Drill Sergeant, ich hasse frühes Aufstehen.

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Ich habe immer Lust auf Spiele. Aber falls mir wirklich mal die Birne raucht, zocke ich uralte Retro-Spiele, weil sie die absolut simpelste Form von Unterhaltung bieten. Jüngst zum Beispiel den Klassiker Castlevania.

Natalie Schermann, Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GESPIELT: Hunt: Showdown, Weird West und Red Dead Redemption 2 – ihr erkennt das Muster, oder?

ZULETZT GETRAUERT: Um das Verschwinden meines Pferdes Daryl in Red Dead Redemption 2. Er war nicht der Hellste, aber ich hatte ihn trotzdem sehr lieb.

ZULETZT GEDACHT: Vielleicht sollte ich mal coole Saloon-Musik auf meinem Klavier einstudieren.

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Ich weiß, dass ein gewisser Kollege mich jetzt dafür verurteilen wird, aber: Rätselspiele aller Art! Hier muss ich keiner komplizierten Story folgen oder mich mit Charakterwerten beschäftigen. Stattdessen löse ich Labyrinth, knacke Codes und schiebe Kleinteile herum. Serotonin pur!



Marylin Marx, Lead Community Management

@Zaizencosplay

ZULETZT GEGESSEN: Nudeln. Sehr. Viele. Nudeln. Vor dem Urlaub muss der Kühlschrank noch leer werden, und die Resteverwertung geht so am besten.

ZULETZT GELESEN: Redwall: Der Sturm auf die Abtei. Von Brian Jacques. Mäusekrieger und Rattendespoten gehen immer.

ZULETZT GEDACHT: Ich bin in ein tiefes Musical-Loch gefallen, und mein YouTube-Algorithmus ist für immer zerstört. Da komm ich nicht mehr so schnell raus. Bereuen tu ich's aber nicht!

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Monster Prom! Der Mix aus Dating-Sim, Visual Novel und bei Bedarf famosem Koop-Spiel geht immer!

Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GETRAUT: Sich.

ZULETZT GEFEIERT: Seine Hochzeit.

ZULETZT GEDACHT: Ob die Kollegen zu Hause alles schaffen, wenn ich jetzt einen Monat auf Hochzeitsreise bin? Spaß, ist mir natürlich komplett egal, Urlaub!!111!

DEIN SPIEL, WENN DU EIGENTLICH KEINE LUST AUF SPIELE HAST: Rocket League.

Das starte ich, spiele zwei Online-Partien, schmeiße mein Gamepad gegen die Wand und habe dann wirklich keine Lust mehr auf Spiele, nicht nur eigentlich.



Stray

ALLES FÜR DIE KATZ!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Annapurna** Entwickler: **BlueTwelve** Termin: **19.7.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **27 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Auf DVD: Test-Video



Das Cyberpunk-Adventure Stray stand zuletzt auf Platz eins der am heißesten erwarteten Spiele auf Steam. Und ja, die Vorfreude war absolut berechtigt. Von Géraldine Hohmann

Katzen allein sind echt kein Verkaufsargument für mich. Aber Stray stand vor seinem Release auf Platz eins der weltweiten Steam-Wunschlisten. Und damit noch vor der Survival-Hoffnung The Day Before, Bethesda's neuem Rollenspiel Starfield oder Stalker 2. Und jetzt die frohe Kunde: Die Platzierung war berechtigt! Stray ist (ob man nun Katzen mit einem freudigen Quietschen oder einem gelangweilten Schulterzucken kommentiert) ein fantastisches Adventure, das nur so vor Atmosphäre trieft – wenn man über einige kleine Probleme hinwegsehen kann.

Worum geht es?

Falls es durch meine Erwähnung von Katzen bisher noch nicht klar geworden ist: In Stray spiele ich keinen verwegenen Weltenretter,

ich spiele eine Katze. Eine flauschige rot-haarige Katze, die zu Beginn der Geschichte von ihrer tierischen Familie getrennt wird und sich in einer düsteren Welt wiederfindet. Und ohne Worte (ich bin ja eine Katze) formt sich schnell eine Erkenntnis: Irgendetwas Schreckliches muss mit der Menschheit passiert sein. In der »Unterwelt«, in der ich nach einem dramatischen Sturz lande, gibt es keine Lebewesen mehr. Die Welt ist von Robotern bevölkert, die mir zunächst mit Todesangst begegnen, so etwas wie mich haben sie noch nie gesehen.

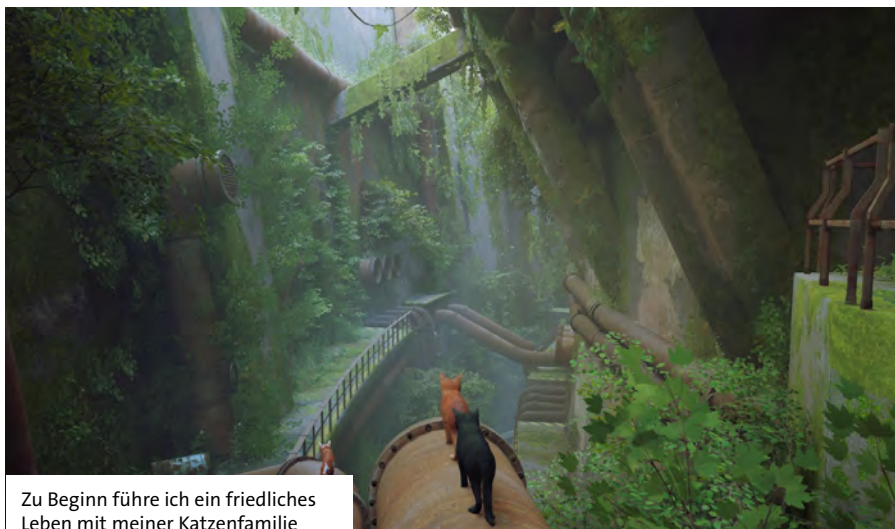
Es kursieren Gerüchte über die »Oberwelt«, aus der ich komme, die von den meisten Robotern aber als urbane Legende abgetan wird. Nur einige wenige träumen von einem besseren Leben und tapezieren ihre

Wohnungen mit Bildern von Stränden. Mein Ziel: den Weg zurück an die Oberfläche finden. Eigentlich ganz einfach, wenn ich nicht mehr und mehr das Gefühl bekäme, dass hier irgendetwas ganz und gar nicht stimmt. Ohne an der Stelle zu viel zu verraten, aber Stray nimmt irgendwann eine Wendung, mit der ich ganz und gar nicht gerechnet hatte.

Wie spielt sich Stray?

Ich weiß ja nicht, ob ihr es wusstet, aber Katzen haben in der Regel sehr begrenzte Computerkenntnisse. Außerdem können sie nur bedingt kommunizieren (wenn man von der dedizierten und absolut großartigen Mi-

EIN KATZENLEBEN



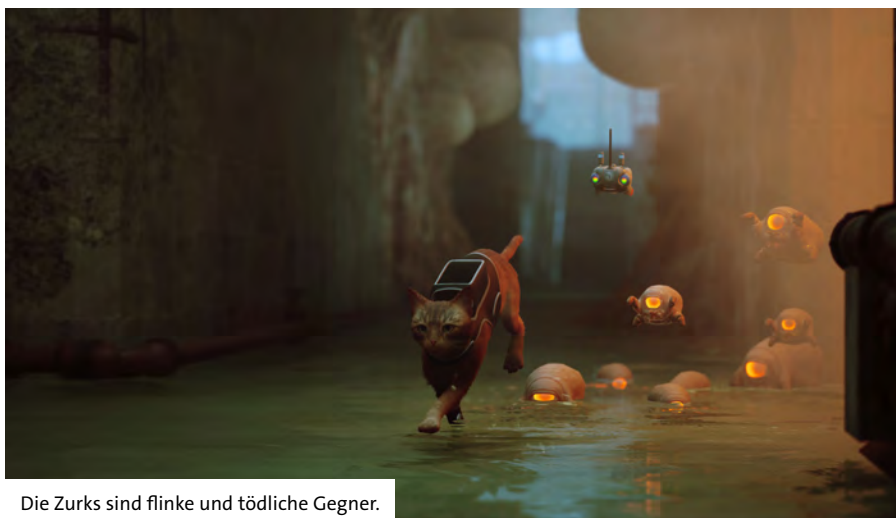
Zu Beginn führe ich ein friedliches Leben mit meiner Katzenfamilie



Am besten schläft es sich auf dem Bauch von jemandem, der selbst gerade schlafen wollte. Ohne Rücksicht auf Verluste.



Beinahe alles kann als Klettermöglichkeit genutzt werden.



Die Zurks sind flinke und tödliche Gegner.

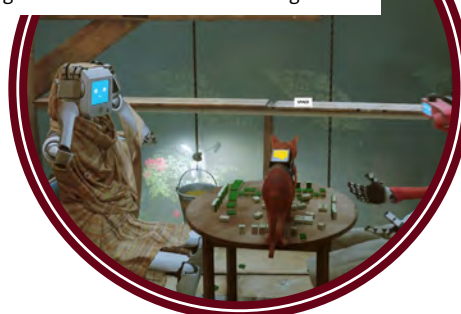
au-Taste in Stray mal absieht). Zum Glück gibt es jemanden, der dieses Defizit ausgleichen kann: Die Roboterdrohne B-12, die ich zu Beginn meiner Reise treffe und die verzweifelt versucht, sich an ihre Mission zu erinnern. B-12 übernimmt künftig die Rolle meines Dolmetschers und verrät mir, was die Roboter mir sagen möchten, oder übersetzt Schilder und Texte für mich – die als atmosphärisches Detail in kryptischen Buchstaben geschrieben stehen, sodass ich sie wie durch die Augen einer Katze wahrnehme, die keine Ahnung vom Lesen hat. Auch die fehlende Sprachausgabe wirkt hier fast gewollt. Wir hören Roboter nur gemächlich surren, piepsen und brabbeln. Außerdem kann B-12 Türen hacken und Gegenstände für mich transportieren.

Meine größte Stärke wiederum ist es, flink durch die Städte zu klettern und zu springen. Ihr müsst allerdings keine frickeligen Jump&Run-Passagen befürchten. Denn jeder Sprung sitzt. Sobald ich auf eine Ebene über, unter oder neben mir springen kann, wird mir das mit einer dezenten Anzeige visualisiert (die ich optional auch abstellen kann). Herunterfallen kann ich nicht – dadurch entwickelt sich ein herrlicher Spielfluss. Es gibt immer mehrere Wege ans Ziel. Diese zu ergründen, ist ein großer Teil des Spielspaßes. Gleichzeitig hat Stray ein so cleveres Leveldesign, dass ich mich trotz fehlender Karte nie ernsthaft verlaufen kann oder nervigem Backtracking zum Opfer falle. Stattdessen werde ich subtil durch die Geschichte geführt und lande immer irgendwie

Hier braucht jemand Hilfe. Zum Glück können wir beruhigende Worte wie »qzstdbmmmm//%%bdunn« tippen.



Ich will auch mitspielen! Oh ... Erstklassige Katzenaufmerksamkeitsstrategie.



Ledersofa zerkratzen? Check! Das macht leider viel zu viel Spaß.



Dieser nichtsahnende Roboter wird leider gleich auf die Nase fliegen – ich musste nämlich genau dort stehen, wo er gerade lang wollte.



Seht euch nur mal diese süßen kleinen weißen Tatzenabdrücke an!



Ein tolles Fleckchen zum Abhängen ... oder zum Verstecken.



MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Ich sag's, wie es ist. Auf der einen Seite tut es echt gut, mal wieder die Endsequenz eines Spiels zu sehen. Das ist selten geworden in der Zeit der Giganten-Open-Worlds. Auf der anderen Seite tut es in Stray schon fast weh, die Welt wieder zu verlassen. Die Geschichte hat genau die richtige Länge. Aber ich wünschte, ich könnte noch ein wenig länger als Katze leben.

Stray hat es geschafft, mich Spielwelten aus ganz neuen Augen sehen zu lassen. Spielmechaniken nicht als Spielmechaniken wahrzunehmen, sondern einfach als Dinge, die ich als Katze eben so mache. Und obwohl Stray strenggenommen keinen Wiederspielwert hat, überlege ich gerade, noch einmal von vorne anzufangen. Damit ich nochmal einige Stunden durch diese einzigartigen Cyberpunk-Städte klettern darf, beschienen vom Neonlicht und den Bildschirmen der Roboter, die zu meinen Freunden werden. Ich fühle mich nach dem Ende von Stray so leer, als hätte ich gerade eine mehrjährige Rollenspielreihe beendet und wüsste nun nicht, wohin mit mir. Und ja, das ist etwas Gutes.

genau da, wo ich hinmuss, ohne dass die Levels linear ausfallen.

Eine Welt voller Aktivitäten

Stray hat keine Open World im klassischen Sinne. Ich lande im Verlauf der Story allerdings in zwei größeren Städten, die ich frei erkunden kann und die mit Nebenaufgaben

gespickt sind. So treffe ich etwa einen Roboter, der seine Hausschlüssel irgendwo in der Fabrik verloren hat, oder einen Musiker, dem ich Notenblätter besorgen kann. Bei einem Tauschhändler lassen sich außerdem gefundene Gegenstände gegen Quest-Items oder Objekte für Nebenaufgaben besorgen. Die Quests fügen sich ganz organisch in die Welt ein. Besagter Musiker etwa hat sein Gesuch nach Notenblättern als Graffiti an eine Hauswand geschmiert, mit dem er nur erklärt, dass er »in der Nähe des großen Aufzugs« wohne. Eine nette Abwechslung zu Quest-Markern und Mini-Maps. Hinzu kommen freischaltbare »Erinnerungen«, die als optionale Collectibles funktionieren und mehr über das Schicksal der Menschen und die Welt der Roboter enthüllen.

Neben dem Erkunden der Stadt, der Wohnungen, Bars, Clubs und Geschäfte wartet auch das ein oder andere Rätsel auf mich, das es schafft, sich nur durch die Umgebung verständlich zu machen, und trotzdem ab und zu angenehm fordert.

Das Besondere: Ich kann mit der Welt wie eine typische Katze interagieren und etwa Dinge von Tischen werfen, sorgsam getürmte Bücherstapel umstoßen, auf Tastaturen herumlaufen, an Türen kratzen oder in Kartons sitzen. Die meiste Zeit tue ich das aus Spaß an der Freude und um ein bisschen Rollenspiel zu betreiben, aber jede dieser Mechaniken wird früher oder später Teil eines Rätsels und fühlt sich so völlig natürlich und realistisch an.

Bei all der entspannten Erkundung wird es manchmal aber auch actionreich. Etwa in einer der wilden Verfolgungsjagden, durch welche neue Abschnitte in der Welt clever miteinander verknüpft sind. Wer mich da verfolgt? Die kleinen unheimlichen Wesen namens Zurks, die mich sofort verspeisen, wenn sie mich in ihre fleischigen Finger krie-

gen. Diese Abschnitte können schon mal einen weiteren Versuch benötigen, allerdings sind die Rücksetzpunkte so zahlreich, dass Verfolgungs- oder Schleichpassagen nie frustrierend werden. Anders könnte es allerdings aussehen, wenn ihr abseits von Hauptstory und Quests die Welt ein wenig auf eigene Faust erkundet. Dann kann ein Speicherpunkt auch mal 15 Minuten zurückliegen, manuelles Speichern gibt es nicht.

Technik und Steuerung

Stray empfiehlt eine Controller-Steuerung, und dieser Empfehlung schließe ich mich an. Mit Maus und Tastatur ist Stray zwar auch spielbar, aber gerade in Sachen Klettern, Action und Schleichen ist ein Controller einfach angenehmer. Auch wenn die Bedienung hier ebenfalls nicht perfekt ist. Die Taste, um Dialoge durchzuschalten, ist etwa eine andere als meine übliche Aktionstaste, und um den Dialog zu beenden, benötigt es dann nochmal einen anderen Tastendruck, obwohl ich während Dialogen keine anderen Aktionen ausführen kann und ein Gespräch nach dem Ende aller Dialogzeilen ohnehin enden würde. Eine Kleinigkeit, die allerdings den sonst so schönen Spielfluss stören kann. Auf der PS5 profitiert ihr beim Spielen übrigens von den Dual-Sense-Features. Dann gibt es zum Beispiel haptisches Feedback beim Kratzen oder ein Schnurren aus dem Controller. Auf dem PC

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Lust auf eine knackige Story habt.
- ... ihr Fans von Cyberpunk seid.
- ... ihr Katzen mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr lange Spiele bevorzugt.
- ... ihr eine große Open World braucht.
- ... ihr euch komplexe Kämpfe wünscht.



Stray sieht beeindruckend aus und läuft auf dem PC ebenso stabil wie flüssig.



müsst ihr darauf natürlich verzichten, aber immerhin gibt es Vibrations-Feedback. In Sachen Technik steht der PC der PS5 aber in nichts nach, hier läuft auch auf den höchsten Grafikeinstellungen meist alles flüssig in 60 Bildern pro Sekunde. Und die Beleuchtung, Modelle und Animationen sind für das Erstlingswerk eines kleinen Studios wie BlueTwelve beeindruckend. Es kommt zwar ab und zu zu kleineren Clipping-Fehlern, die sind allerdings verschmerzbar.

Atmosphäre zum Verlieben

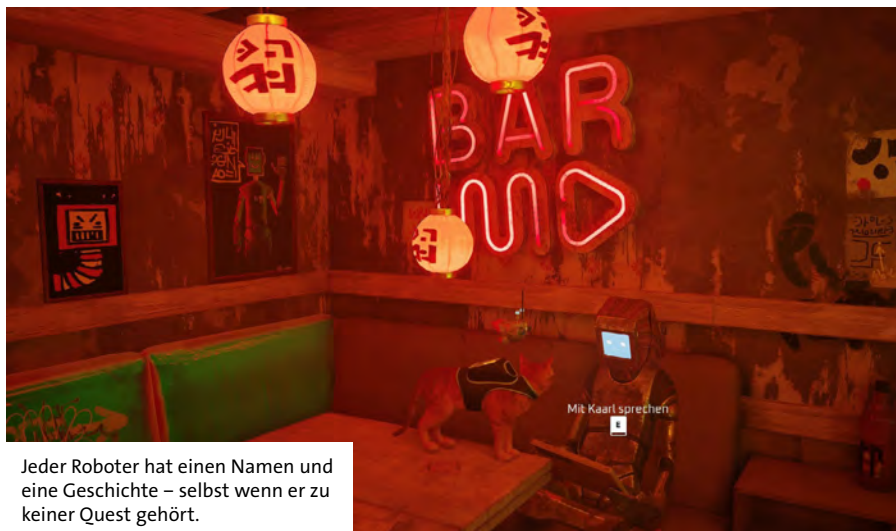
Kommen wir aber mal zu der mit Abstand größten Stärke von Stray: der sagenhaften Atmosphäre. Himmel, ich habe selten eine so dreckige und gleichzeitig warme und einladende Cyberpunk-Welt gesehen. Schaut euch alleine mal all die Screenshots an, die ich ganz dringend schießen musste, weil jede Szene in Stray ein Wallpaper sein könnte.

Inspiziert ist die Welt von Stray von Hongkong mit seinen Hochhäusern, Neonschildern, Restaurants, dem Industriecharme und Wäscheleinen auf dem Dach. Gleichzeitig habe ich selten ein Spiel erlebt, das seinen Müll so herrlich zelebriert. Ständig möchte ich in dunkle Gassen abtauchen, um mir die hübschen Müllsäcke, Kartons und Schrottteile anzusehen. Fun Fact: Ich treffe irgendwann einen Roboter, der stolz eine neue Wandfarbe kreiert und sie »Müllbraun« getauft hat. Ich bin also nicht die einzige, die den Müll in Stray zu schätzen weiß.

Die Roboter haben zwar alle mehr oder weniger das gleiche Modell, sind aber durch verschiedene Kleidung, Accessoires und starke Persönlichkeiten so großartig charakterisiert, dass ich trotzdem jeden von ihnen sofort erkenne. Die Roboterfrau, die sich »Grandma« nennt und für alle Bewohner warme Kleidung strickt. Der Hippie-Musiker, der seine Drähte zu einer ausladenden Frisur geupgradet hat. Der Außenseiter, der von der »Außenwelt« träumt und am liebsten bunte Hawaii-Hemden trägt.

Vertauschte Rollen

An jeder Ecke erkenne ich außerdem, dass diese Roboter versuchen, Menschen nachzu-



Jeder Roboter hat einen Namen und eine Geschichte – selbst wenn er zu keiner Quest gehört.

ahmen. Sie haben sich selbst so angepasst, dass sie Nahrung aufnehmen können, sie haupten zu frieren, wenn es kalt ist, und sie lieben es, meinen katzenhaften Helden zu streicheln. All das gibt mir gleichzeitig ein herzerwärmendes, aber auch unheimliches Gefühl. Ich als Mensch wiederum beginne irgendwann, voll und ganz in meiner Rolle als Katze aufzugehen. Ich sehe die Welt um mich herum mit ganz anderen Augen. Türen sind nutzlos, wenn sie niemand für mich öffnet, Leitern beginnen ihre Bedeutung zu verlieren und sind kaum mehr als Deko. Stattdessen sind Fenstersimse, Rohre und Vordächer meine neuen besten Freunde. Ich liebe es, Dinge herunterzustoßen, einfach aus Spaß an der Freude. Ich miaue fröhlich vor mich hin. Ich trinke aus Pfützen.

Die Katze, in deren Rolle ich schlüpfte, fühlt sich aber auch einfach zu lebendig an. Sie ist geschmeidig animiert, und wenn ich sie eine Weile nicht steuere, beginnt sie nach Dingen in der Luft zu greifen oder sich anderweitig zu beschäftigen. Und obwohl sie selbst keine einzige Dialogzeile spricht, bekommt sie durch ihre Präsenz und ihre Handlungen mehr Persönlichkeit als so manch wortgewandter Videospielheld.

Die Geschichte wird genau im richtigen Tempo erzählt. Sie hetzt nicht unnötig schnell durch die Kapitel, es gibt aber auch

keine künstlichen Längen. Nach sechs Stunden könnt ihr die Hauptstory bereits durchgespielt haben, aber es lohnt sich auch, sich etwa zehn Stunden für Erkundung und Nebenquests zu nehmen.

Stray ist eine runde Spielerfahrung mit einer spannenden Story, toller Grafik und unvergleichlicher Cyberpunk-Atmosphäre, mit der ich eine fantastische Zeit hatte. Und manchmal ist so ein schön geschnürtes, kompaktes Gesamtpaket genau das, was ich zwischen riesigen AAA-Open-Worlds mit 100 Stunden Spielzeit brauche. ★

STRAY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2550K / FX-8350
GTX 650 Ti / Radeon R7 360
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 5 2600
GTX 780 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detailverliebte Welt
- visuelle Abwechslung
- individuelle Charakterdesigns
- atmosphärische Soundkulisse
- keine Darstellungsfehler

SPIELDESIGN



- Aufgabemix
- geschmeidige Sprung- und Klettereinlagen
- interessante Rätsel
- cleveres Leveldesign
- suboptimale Tastenbelegung

BALANCE



- fordernde und entspannte Passagen
- meist faire Speicherpunkte
- kein störendes Trial&Error
- keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE/STORY



- spektakulär schöne Cyberpunk-Stimmung
- liebenswerte Charaktere
- entspannter Spielfluss
- spannender Twist
- Protagonist mit viel Charme

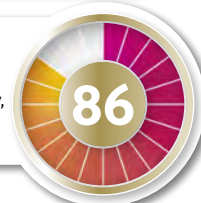
UMFANG



- rund acht Stunden Spielzeit
- keine künstlichen Längen
- angenehmes Erzähltempo
- Nebenquests und Geheimnisse
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Stray ist eine runde Spielerfahrung mit einer spannenden Story, toller Grafik und unvergleichlicher Cyberpunk-Atmosphäre.



Die Roboter benehmen sich wie Menschen, sie essen sogar, obwohl sie es nicht brauchen.



Frozenheim

HALB-UND-HALB-WIKINGER

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Hyperstrange** Entwickler: **Paranoid Interactive** Termin: **16.6.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Nach einer gelungenen Early-Access-Phase macht Frozenheim sehr viel richtig. Zum ganz großen Wurf fehlt allerdings noch etwas. Von Christian Schwarz



Die Unreal-Engine zaubert eine beschauliche Wikinger-Idylle auf den Monitor, die wir sogar aus nächster Nähe betrachten können.

Vor gut einem Jahr überraschte uns Entwickler Paranoid Interactive mit der Early-Access-Version von Frozenheim und sorgte für Erstaunen in der Community. Bereits in der frühen Fassung übernahmen wir in dem unverschämte gut aussehenden Aufbauspiel die Kontrolle über einen Stamm nordischer Seefahrer, errichteten Siedlungen, sammelten Ressourcen, hoben Armeen aus und stellten uns unseren Feinden im Kampf. Allerdings hinterließen sowohl der inhaltliche als auch zum Teil der technische Zustand des Spiels viele Fragen – allem voran was Frozenheim denn nun eigentlich für ein Spiel werden wollte. Und beim Barte Odins, allein die Antwort auf diese Frage ist schon eine zweischneidige Axt. Eins können wir vorab aber festhalten: Vom riesigen Potenzial setzt Frozenheim schon sehr viel um.

Nordische Identitätsfindung

Dieser Zwiespalt zwischen Potenzial auf der einen und blöderweise vertanen Chancen auf der anderen Seite wird auch in den Steam-Reviews deutlich. Das Gros der mehr als 2.000 Bewertungen ist »größtenteils positiv«. Der Durchschnitt der kürzlich abgegebenen Rezensionen liegt allerdings nur bei »ausgeglichen«. Wie kann das sein? Laut den Entwicklern ist Frozenheim eine »Städtebausimulation mit ausgefeiltem Management-Gameplay und Echtzeitstrategiekämpfen«. Das liest sich nicht nur so, als würden hier zwei Genres verbunden. Es ist ein wesentliches Element der Spielphilosophie. Auf der einen Seite ist Frozenheim kein reiner City-Builder wie Banished, bedient sich allerdings einiger Mechaniken des Überraschung-Hits von 2014. Auf der anderen Sei-

te erwarten uns mit Echtzeitkämpfen, abwechslungsreichen Einheitentypen, Weiterentwicklungen der Siedlung und rudimentärer Forschung viele Elemente, die wir aus Age of Empires oder Warcraft kennen. Für ein reines Echtzeitstrategiespiel ist die Spielgeschwindigkeit aber zu langsam, denn der Aufbauart, das Sammeln von Ressourcen sowie das manuelle Verwalten der Dorfbewohner und ihrer Arbeitsplätze nimmt einen enormen Raum ein und macht gleichzeitig auch einen großen Reiz des Spiels aus. Das ist nichts Schlechtes – man sollte es nur vorher wissen.

Banished mit Wikingern?

Neben einem Tutorial und einer 16 Missionen umfassenden Kampagne, deren Handlungselemente eher wirr und abstrakt sind,

können wir in Mehrspielerpartien wahlweise gegen den Computer oder menschliche Spieler antreten oder in einem Survival-Modus endlose Wellen von Widersachern abwehren. Genretypisch können wir auf den neun Maps Spieler auch in Teams einteilen, sodass Koop-Partien möglich sind. Doch Kampfesruhm und das daraus folgende Metgelage sind zu Anfang einer jeden Partie von uns erstmal so weit weg wie ein Wikinger vom christlichen Glauben. Erstmal heißt es: Ressourcen sammeln. Holz, Nahrung und Steine sind zunächst am wichtigsten, damit wir Gebäude bauen und die Bevölkerung versorgen können. Wie in Banished errichten wir Hütten, die uns Bewohner liefern und deren Arbeitskraft wir manuell auf neu errichtete Gebäude aufteilen. So benötigt der Holzfäller drei Waldaxtkämpfer, um uns effizient mit Baumaterial zu versorgen.

Steine und Eisen bekommen wir aus an der Oberfläche sichtbaren Depots, die wir mit der Sammlergilde abbauen. Beim Platzen dieser Gebäude sehen wir die verfügbaren Depots auf der Karte und müssen hier auch strategisch denken. Indem wir darauf achten, dass die Laufwege nicht zu lang sind, verhindern wir, unnötig auf Rohstoffe warten müssen. Denn erst wenn Steine, Eisen, Holz und Co. im »Haus des Jarl« genannten Haupthaus angekommen sind, ste-

hen sie uns auch zur Verfügung. Ein aus Anno bekannter Button, dass Ressource X des Betriebes Y wegen dringenden Bedarfs sofort abgeholt wird, haben wir beim Testen schmerzlich vermisst.

Auch gibt es leider keine Möglichkeit, Ressourcen zur Weiterverarbeitung zu sperren. Ein Beispiel: Ralf der Wikinger hat mit seinen axtschwingenden Kumpels Egil, Snorri, Harald und Vaði tapfer gekämpft und den Feind, ein paar äußerst bössartige Wölfe, besiegt. Dummerweise sind nun bis auf Ralf alle bereits an der großen Tafel in Walhalla. Derart dezimierte Truppen können wir am Übungsplatz wieder auf volle Mannstärke bringen. Das ist eine günstigere Alternative zur Neurekrutierung und hat den weiteren Vorteil, dass die Einheit gesammelte Erfahrung und einen erlangten Veteranenstatus behält. In unserem Fall kostet uns das unter anderem ein paar Hirschfelle, die der Jäger liefert. Pech für Ralf: Die Felle werden außerdem gebraucht, um daraus Gewänder für Bogenschützen zu machen. Und weil der fleißige Gerber sich das Material sofort aus dem Lager holte, können wir die Axtkämpfer nicht auffüllen. Das ist ärgerlich, da solche Engpässe öfter mal den Spielfluss stören und in der Entwicklung leicht hätten behoben werden können. Noch ärgerlicher ist es, wenn wir in hektischem Kampfgetümmel

wegen sowas unsere lieb gewonnenen Veteraneneinheiten verlieren. Im konkreten Fall dauerte es nicht lange, bis die Tiere wieder aufbegehrten, Ralf seinen Kampfgefährten folgte und nun seine Heldengeschichten im Jenseits erzählt: »Wölfe zu meiner Linken, Wölfe zu meiner Rechten ...!«

Die Tücken des Siedelns

Ohnehin ist eine gewisse Vorausplanung nötig, um nicht von vornherein in die Bredouille zu geraten: Sollen die Sammler erstmal

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Frozenheim ist ein tolles Spiel, das mich bereits sehr gut unterhalten hat und wohl auch noch eine Weile lang sehr gut unterhalten wird. Bisher haben es wenige Spiele geschafft, dieses Aufbaufieber in mir wieder so zu entfachen. Gern sitze ich und tüftle an meiner Siedlung, messe Einflussbereiche aus, passe Ressourcenproduktion an den Verbrauch an und schaue dank dieser wahnsinnig schönen Grafik den Nordmännern und -frauen bei der Arbeit zu.

Doch gerade wenn ich so richtig im Spiel versinken will, fallen mir die Ecken und Kanten auf. Warum kann ich die Warenvergabe nicht steuern? Warum hat Unzufriedenheit keine spürbaren Folgen? Warum kann ich mein Haupthaus so weit aufleveln, wenn der Aufbauart im Laufe einer Partie ohnehin immer weiter in den Hintergrund rückt? Und warum nerven mich permanent irgendwelche Gegner und halten mich vom friedlichen Siedeln ab?

Okay, weil das Spiel auch ein Echtzeitstrategiespiel sein will. Das ist ja auch nicht verkehrt, und es wäre ohne die Kämpfe sowie die damit verbundenen Ziele durchaus etwas eintönig. Doch auch beim Kampfteil stolpere ich öfter über Ungereimtheiten: Warum kann ich zwischen mehreren Klangs mit diversen Boni wählen, wenn es am Ende ohnehin egal ist? Warum soll ich Einheiten aufwerten und entwickeln, wenn ich bereits mit einer Handvoll der Starteinheiten ordentlich Zunder geben kann? Warum soll ich überhaupt die Aufbauschiene fahren, wenn ich gerade in der Kampagne einfach stumpf die Ziele und Wegpunkte abarbeiten kann? Diesbezüglich greift einfach zu wenig der Mechaniken ineinander.

Frozenheim zeigt sehr interessante Ansätze – und es ist sehr enttäuschend zu sehen, dass diese Ansätze einfach enden, sobald sie für den Spieler spannend werden. So bleibt nur das Fazit, dass Frozenheim ein gutes Spiel mit erstklassiger Optik und einer für mich einzigartigen Interpretation des Settings ist. Doch der Anspruch der Entwickler, eine »Städtebausimulation mit ausgefeiltem Management-Gameplay und Echtzeitstrategiekämpfen« zu erschaffen, ist in letzter Konsequenz leider gescheitert.



Während einer Runde wechseln die Jahreszeiten. Im Winter hindert nicht nur dichter Schnee unsere Einheiten am Weiterkommen. Manche Gebäude, etwa der Bauernhof, produzieren auch erst wieder, wenn es wärmer wird.





Dank des integrierten Fotomodus schauen wir unseren Wikingern nicht nur über die Schulter, sondern machen auch wunderschöne Aufnahmen.

Steine oder schon Eisen abbauen? Wir könnten auch zwei Sammlergilden errichten, das bindet aber Arbeitskräfte, die wir woanders zu Beginn eher brauchen. Klar, die Lösung dafür können mehr Häuser sein, sodass wir mehr Bewohner und mehr Arbeiter haben. Die wollen dann aber auch mehr Essen, was mehr Fischer- und Jagdhütten erfordert und das Problem damit nur verschiebt.

Bis dahin funktioniert Frozenheim sehr wie Banished. Der Unterschied zum Hardcore-Survival-Spiel ist aber, dass uns verhältnismäßig wenig passieren kann. Auch wenn uns das Essen ausgeht, haben wir noch genug Möglichkeiten, die Misere zu korrigieren. Fehlt Nahrung oder erfüllen wir andere Bedürfnisse der Bewohner nicht (etwa die Nähe zu bestimmten Gebäuden wie die Taverne), leidet die Zufriedenheit. Diese zeigen wir uns per Linksklick für jede einzelne Hütte auf einer Skala von eins bis zehn an, wobei zehn »Walhalla auf Erden« und eins »Ich ziehe Axtmord durchaus als Problemlösung in Betracht, wenn mir hier was nicht passt« be-

deutet. Unzufriedene Bewohner klauen dann dringend benötigte Rohstoffe, was die Lage weiter verschärft. Das spielt sich zunächst alles sehr gut und ergibt durchaus Sinn, es fehlt aber die Herausforderung dabei. Beim Spielen hatten wir praktisch nie Probleme, die Zufriedenheit hochzuhalten und das Maximum aus unserer Siedlung herauszuholen. Unzufriedenheit hat keine echten Konsequenzen. Natürlich, beim Spielen kann man sich mal verzetteln und fängt im schlimmsten Fall neu an, aber dann ist klar, wie der Hase läuft. Wer ein bisschen auf die Baureihenfolge am Anfang achtet und die Verfügbarkeit der Ressourcen im Blick behält, wird keine Probleme haben, schöne Wikingersiedlungen zu bauen.

Stichwort Ressourcen: Die sind endlich. Wälder können abgeholzt, Stein- und Eisendepots leergeäumt werden. Das sorgt für eine gewisse Grundspannung beim Spielen, denn so richtig stellt sich kein Gefühl des entspannten Siedelns ein. Wollen wir den Status Quo erhalten, müssen wir auf teils

aggressive Expansion aus sein und wie in Civilization Siedler rekrutieren, um Außenposten zu errichten und auch außerhalb des Baubereichs unserer Siedlung Gebäude errichten zu können. Im späteren Verlauf einer Partie forsten wir zwar durch Einsatz eines Wunders abgeholzte Flächen wieder auf. Zum einen ist das aber eben erst spät möglich, zum anderen löst das nicht die Probleme bei den anderen Materialien. Handel über den Marktplatz ist ob der horrenden Preise auch keine richtige Alternative.

Außenposten, also mehrere Stützpunkte führen, zu einem größeren Anteil des ohnehin schon sehr ausufernden Mikromanagements. Zwar können Einzelspieler das mit der praktischen Pausenfunktion abfedern. Dennoch ist es schade, da sich der Fokus des beschaulichen Siedelns spätestens dann komplett auf Expansion, Erschließung und letztlich Kampf verschiebt.

Echtzeitstrategie mit Macken

Letztlich ist das Spiel in Frozenheim nicht die schönste Wingersiedlung mit den meisten Einwohnern und den perfekt erfüllten Bedingungen zu haben, sondern den Gegner zu besiegen, indem wir sein Haupthaus zerstören und seine Armee vernichten. Im Laufe der Kampagne gibt es immer wieder Alibiziele wie das Erreichen von festen Wegpunkten, um die belanglose Handlung voranzubringen. Aber auch dort ist die militärische Auseinandersetzung immer das Mittel der



Hier spielen wir den Wellenmodus im Multiplayer. Im Dreier-Koop erwehren wir uns immer stärker werdender Wellen an Gegnern.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr von Wikingern nicht genug bekommen könnt.
- ... ihr aktuelle Grafik schätzt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Schönbauen wichtiger ist als Effizienz.
- ... ihr in einer Kampagne versinken wollt.

Wahl. Das Hochziehen einer starken Wirt-schaft ist lediglich zweckdienlich, um neue Truppen ausheben und in die Schlacht wer-fen zu können. Neben den Standardkämp-fern mit Axt, Speer, Schwert und Bogen gibt es Späher zur Erkundung und mächtige Be-lagerungswaffen.

Da man »Wikinger« nicht ohne »Lang-boot« sagen kann, sind die ikonischen Was-serfahrzeuge natürlich auch mit an Bord (höhö). In der Werft können wir kleine opti-sche (Segel, Größe, Bugverzierung) sowie spielerische (Heilungszelt, mehr Kapazität für Truppen) Individualisierungen vorneh-men und dann Einheiten transportieren oder in den Seekampf ziehen.

Jede Einheit verfügt über aktivierbare Spezialfertigkeiten, die temporäre Boni für Angriffs- und Verteidigungswerte bieten. Sehr gut ist, dass uns alle Spezialfähigkeiten übersichtlich am rechten unteren Bild-rand präsentiert werden, auch wenn wir mehrere Einheitentypen mit unterschiedli-chen Fähigkeiten ausgewählt haben.

Weniger gut ist, dass Nahkämpfer stumpf aufeinander zulaufen und, statt sich zu flan-kieren, einfach nachrücken, wenn der vor ih-nen gefallen ist. Daher erfordern die Kämpfe auch Mikromanagement. Dazu kommen ein paar Balancing-Schwächen. Beispielsweise staunten wir nicht schlecht, als unsere Spä-her hoch oben auf einer Klippe von weit dar-unter und unmittelbar vor jener Klippe ge-legenen Bogenschützen mit tödlicher Präzisi-on dahingerafft wurden.

Trügerische Idylle

Während Frozenheim aufgrund des Genre-spagats zwischen Aufbau- und Echtzeitstra-tegie in keiner Disziplin so richtig durchstar-tet, ist die optische Präsentation eine echte Wucht. Dank der Unreal Engine bewundern wir dichte Wälder, schroffe Gebirge und star-ken Seegang. Außerdem punktet Frozen-heim mit vielen Details, was der Atmosphä-re stark zugute kommt. Wir können so nah an unsere Einheiten und Gebäude heran-zoomen, dass wir dem Feuer im Ofen zu-schauen, den Warentransport beobachten oder den Fischern im Wellengang des Meer-es die Daumen drücken können. Die Optik



Das »Haus des Jarls« ist unser Hauptgebäude. Geht es verloren, ist die Runde für uns vorbei.

von Frozenheim lädt zum Verweilen ein, zum Entdecken von Details, zum Schönbauen. Sie erzeugt eine klassische »Wuselatmo-sphäre«, wie wir sie von den Siedlern ken-nen, und trägt einen erheblichen Teil zum überragenden Aufbauspielgefühl bei. Aber die Idylle trägt, denn im Spiel geht es leider nicht um einen ruhigen Aufbau, sondern um die Vorbereitung des Krieges. Sind es nicht andere Wikinger, machen uns Wölfe, Bären und andere Wildtiere das Leben schwer. Mauern, Tore und Türme verleihen der Sied-lung Schutz, doch früher oder später müs-sen wir expandieren. In manchen Missionen kommen wir erst gar nicht dazu, uns in Ruhe zu sortieren, weil wir von Anfang an aus mehreren Richtungen angegriffen werden. Das ist schade, denn die stärksten Momente hatte Frozenheim im Test immer dann, wenn die Echtzeitstrategieidentität des Spiels in den Hintergrund rückte und wir uns aufs Sie-deln und Aufbauen konzentrieren konnten.

Wenn wir sehen, wie unsere eifrigen Handwerker und Warenträger Trampelpfade durchs Grün laufen, die nach und nach zu Wegen werden, wenn die ganze Siedlung einschneit und die Feuer lodern, wenn wir den Handwerkern bei der Arbeit über die Schulter gucken und dank des integrierten Fotomodus wunderschöne Bilder machen – dann wollen wir am liebsten überhaupt nicht mehr kämpfen. Die Kämpfe sind ein wesentlicher Bestandteil des Spiels, und sie

machen durchaus Spaß. Wenn die Pfeile un-serer Bogenschützen durch die Luft sausen und wir uns diebisch freuen, dass die geg-nerische Infanterie es nicht mal bis zu unse-rer Linie geschafft hat, sind wir genauso voll in unserem Element wie beim Aufbau. Unse-rer Ansicht nach hätten die Entwickler aber vielleicht noch an den Stellschrauben dreh-en müssen. Dass unsere Truppen Schwedisch sprechen, tut der Atmosphäre sehr gut. Genau wie die Benutzeroberfläche, die in schwarz und weiß gehalten und unaufge-regt an den Rändern platziert ist und uns dennoch jederzeit gut informiert. ★

FROZENHEIM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2400 / AMD A8-9600
GTX 660 / Radeon R7 265
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 3570 / Ryzen 5 2400G
GTX 1070 / RX Vega 56
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Gebäudemodelle
- grundsätzlich hoher Detailgrad in der Siedlung
- Setting stimmungsvoll
- Wettereffekte
- Umgebungsdetails fallen ab

SPIELDESIGN



- Ideen bei Forschung
- Gebäude frei platzierbar
- Handel, Diplomatie unnötig
- Ressourcen nicht sperrbar
- Forschungsboni oft nicht nötig

BALANCE



- Einfluss von Gebäuden
- anfangs fordernd
- später anspruchslos
- Freischaltungen später nicht nötig
- Einheitenspezialisierung selten nötig

ATMOSPHERE / STORY



- ansprechende Welt
- Bewohner legen Wege an
- Wikinger-Idylle
- geringe optische Abwechslung bei Figuren
- enttäuschende Kampagne

UMFANG



- Solokampagne
- Skirmish-Modus gegen die KI
- unterschiedliche Multiplayer-Modi
- zehn Mehrspielerkarten
- viel Inhalt für den Preis

FAZIT

Spannender Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie, der für diesen Spagat leider auf Tiefe verzichtet.



Errichten wir die Häuser nebeneinander und im Einflussbereich wichtiger Gebäude, steigt die Zufriedenheit und somit die Zahl der Bewohner pro Haus.

Powerwash Simulator

OBERFLÄCHLICH SAUBER!

Genre: **Simulation** Publisher: **FuturLab** Entwickler: **FuturLab** Termin: **14.7.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Auto dreckig, Terrasse verkrustet, Spüle voller Schmutzgeschirr? Da muss der Hochdruckreiniger ran!

Von Florian Franck

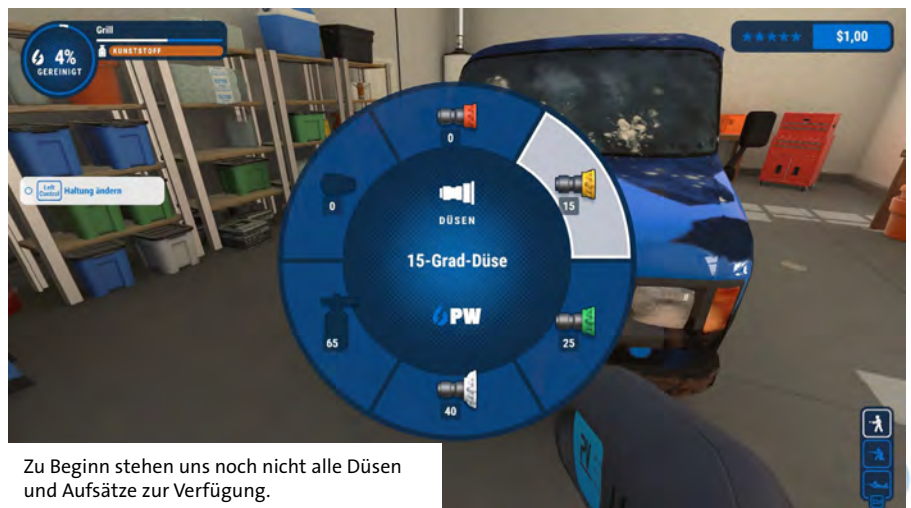
Das Gefühl, etwas wirklich erledigt und geschafft zu haben, ist mehr als befriedigend. Noch schöner ist es, wenn es von anderen anerkannt und honoriert wird. Aber was, wenn nicht alles rundläuft und man am Ende eher frustriert statt erfreut zurückbleibt? Der Test zum Powerwash Simulator pendelt zwischen beiden Gefühlen und hinterlässt viele offene Fragen und Baustellen. Early Access kann Fluch und Segen zugleich sein. Sowohl für Spieler als auch für die Entwickler. Auch der Powerwash Simulator hat eine Early-Access-Phase durchlaufen und ist seit dem 14. Juli 2022 auf Steam und im Game Pass für PC und Xbox-Konsolen erhältlich. Mit knapp 20.000 äußerst positiven Bewertungen hat der Reinigungssimulator sehr viele Spieler überzeugt. Unseren Tester kann die Simulation in großen Teilen ebenfalls überzeugen – mit kleinen Abstrichen bei der Technik. Wir erklären euch, wieso der Powerwash Simulator unter der Oberfläche nicht vollends glänzt und welche Schwächen es bei näherer Betrachtung gibt.

Das perfekte Reinigungswerkzeug

Wer einen Hochdruckreiniger besitzt, wird sich fragen, warum er ihn so spät erworben hat. Die Arbeit geht leicht von der Hand, und dank unterschiedlicher Düsen und Aufsätze wird alles im Nu blitzblank sauber und sieht aus wie neu. Außer der Druck ist zu hoch, dann werden weiche oder zerbrechliche Materialien auch gerne mal zerstört. Trägt ein Spiel den Zusatz »Simulator« im Titel, erwarten wir ein solches Verhalten natürlich auch im Spiel. Doch wer mit zerstörbaren Objekten im Powerwash Simulator rechnet, wird direkt enttäuscht. Zerstört sind hier nur die Gegenstände, die von unserem



Mit einem Hochdruckreiniger kann man viel Spaß haben – oder Unsinn treiben.



Zu Beginn stehen uns noch nicht alle Düsen und Aufsätze zur Verfügung.

namenlosen Protagonisten zu reinigen sind. Zu Beginn unserer Karriere erhalten wir direkt den passenden, komplett verschmutzten Van, der die besten Zeiten schon längst hinter sich hat. Gekauft wurde die Karre von einem Bekannten, von dem wir als Spieler zu Beginn sehr wenig wissen. Wir vertrauen ihm und seinem Urteil blind. Er schickt uns während der Arbeit E-Mails und Nachrichten und vermittelt uns neue Kunden. Neben dem Van erhalten wir von ihm auch einen Hochdruckreiniger mit passenden Aufsätzen, der auf magische Weise keinen Schlauch besitzt und Strom sowie Wasser

aus dem Nichts bezieht. Nach anfänglicher Verwunderung über diese magische Wasser- und Energieversorgung geht es aber auch schon direkt an die Arbeit. Wir wählen unterschiedliche Düsen aus, die den lästigen Schmutz entweder punktuell oder großflächig beseitigen. Andere Reinigungsutensilien gibt es nicht, und so suchen wir vergebens Schwämme, Bürsten oder sogar Poliermaschinen. Dafür gibt es mehrere Hochdruckreiniger fiktiver Marken, die sich in der Leistung unterscheiden, sowie die passenden Aufsätze, Verlängerungen und austauschbare Handgeräte.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr euch mit Spielen entspannen wollt.
- ... ihr mit Leidenschaft putzt.
- ... ihr Alltagssimulationen mögt.

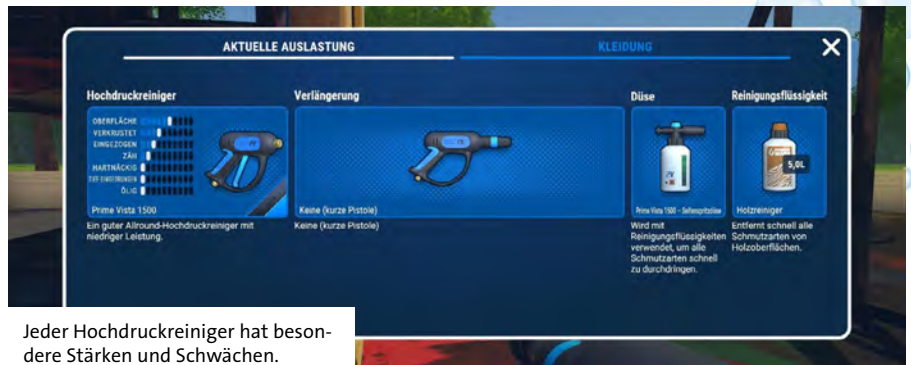
Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr viel Spieltiefe erwartet.
- ... ihr realistische Arbeitsabläufe braucht.
- ... ihr hochwertige Texturen erwartet.

Niemand macht sich gerne die Hände schmutzig

Das Spiel unterscheidet zwischen unterschiedlichen Oberflächen und Verschmutzungen. Mit eurem Hochdruckreiniger spült ihr nicht nur oberflächlichen Dreck weg, sondern löst Verkrustungen, eingezogenen, zähen oder hartnäckigen Schmutz. Hartnäckig müssen wir auch sein, da die Simulation euch stets eine Anzeige präsentiert, wie weit ihr noch vom perfekten Zustand entfernt seid. Streng genommen gibt es auch noch tief eingedrungenen Schmutz und ölige Rückstände, allerdings spielt es fast keine Rolle, um welche Art von Dreck es sich handelt. Denn die Texturen unterscheiden sich auf den ersten Blick kaum, oft reicht es, den Hochdruckreiniger fröhlich schwingen zu lassen und zu hoffen, dass man auch die letzte Pore noch gereinigt bekommt.

Auch die Düse mit passender Reinigungsflüssigkeit ist eher ein »Nice to have«. Das Putzmittel für Holz oder Metall beseitigt nur den groben Schmutz und verursacht dadurch doppelte Arbeit. Als Profireiniger für sämtliche Oberflächen ignorieren wir den Aufsatz entsprechend schnell und widmen uns den Details. Unsere Auftraggeber erwarten, dass wir sämtlichen Schmutz beseitigen. Die Prozentanzeige steht nicht zum Spaß in der oberen linken Ecke des HUDs. Wir entfernen Rückstände deshalb bis ins kleinste Detail. Immerhin erhalten wir im Menü eine Übersicht, welche Teile noch nicht zu 100 Prozent gereinigt wurden. Kli-



Jeder Hochdruckreiniger hat besondere Stärken und Schwächen.

cken wir das Teil an, wird es im Spiel weiß hervorgehoben – was allerdings auf weißen Oberflächen nicht sehr gut funktioniert.

Abwechslung dank Aufträgen

Wir fassen zusammen: Es gibt nur Hochdruckreiniger, und die Aufsätze spielen kaum eine Rolle. Zudem läuft das Wasser weder an Oberflächen ab noch sammelt es sich irgendwo an. Was macht den Powerwash Simulator dann also so besonders, und woher kommen all die positiven Bewertungen auf Steam? Es sind wie so oft die Einfachheit und die Entschleunigung. Wir müssen keine komplexen Systeme miteinander verbinden, bevor wir den Hochdruckreiniger anwerfen. Als Spieler müssen wir auch nicht erst mit einer Mülltüte bewaffnet den Freizeitpark aufräumen oder eine Rakete bauen, um zum Mars zu gelangen. Ja, in Powerwash reist ihr zu unserem roten Nachbarplaneten, um dort den Mars-Rover von rotem Staub zu reinigen, um im Anschluss einen Freizeitpark zu neuem Glanz zu erwecken oder einfach nur in einer Minimission ein verspritztes Crossbike zu putzen. Zudem erhalten wir immer wieder neue Aufträge, die wir auch im Koop-Modus absolvieren können. Hier kann das Spiel punkten.

Technik mit Flecken

Nicht so schick sind hingegen die Texturen: Verschmutzt sehen die Objekte relativ gut aus. Gereinigt glänzt allerdings alles viel zu stark und ist sehr, sehr bunt. Wünschenswert wäre außerdem eine bessere Berechnung von Wasser und Schmutz. Reinigen wir die Steinplatten im Garten zuerst und im Anschluss den Sichtschutz, bleibt der Boden sauber – auch wenn der Schmutz des Sichtschutzes in alle Richtungen spritzt und das Dreckwasser den Gehweg eigentlich noch stärker besudeln sollte als zu Beginn. Auf dem Mars hingegen gibt es viel Staub sowie ein kleines Easter Egg.

Dass die Berechnung von Flüssigkeiten gelingen kann, haben Spiele wie Viscera Cleanup Detail bereits in der Vergangenheit eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Hier funktioniert die Berechnung von Blut, anderen Flüssigkeiten und ihrem Verhalten besser und präziser. Wer kein Blut sehen kann und zudem keinen hohen Grad an Realismus erwartet, wird mit dem Powerwash Simulator aber das richtige Spiel für entspannte Stunden finden.

Wer soll putzen?

Der Powerwash Simulator ist mit knapp 25 Euro nicht die günstigste Alltagssimulation. Die technische Umsetzung in der Unity-Engine ist grundsätzlich gut. Was fehlt, ist eine annähernd realistische Berechnung des Wassers. Pluspunkte gibt es für die unterschiedlichen Missionen, Fahrzeuge und Objekte, das freie Spiel und wechselnde Herausforderungen. In Verbindung mit dem Koop-Modus bietet der Powerwash Simulator viel Potenzial für langen Spielspaß. Im Test zeigte sich die Putzerei als ideal für Gelegenheitsspieler und kann sehr entspannend und meditativ wirken, das bescheinigen auch viele positive Steam-Rezensionen. Wem es jedoch auf komplexe Spielmechaniken und eine richtige Simulation ankommt, der geht lieber sein Bad putzen. ★

POWERWASH SIMULATOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 760 / AMD Phenom II
GTX 760 / AMD R7 260X
4 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 5 2600
GTX 780 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Hochdruckreiniger versprüht ASMR-Gefühle
- passende Sounds ➤ flüssige Grafik in Unity
- glänzende Texturen ➤ keine Lizenzen

SPIELDESIGN



- abwechslungsreiche Missionen ➤ viele Materialarten
- intuitive Steuerung ➤ schwer zu erreichende Stellen
- Schmutz nicht immer erkennbar

BALANCE



- kein aufgezwungenes Levelsystem ➤ schneller im Koop
- Schmutzarten egal ➤ Gadgets und Verbesserungen unnötig
- wenig Herausforderung

ATMOSPHERE / STORY



- immer neue Missionen ➤ Details und Easter Eggs
- keine Story ➤ keine Dialogoptionen
- keine besonderen Ereignisse

UMFANG



- sehr viele Gebiete und Aufträge ➤ viele Objekte zum Reinigen
- viele Spielmodi ➤ keine weiteren Reinigungsgeräte
- fehlende Langzeitmotivation

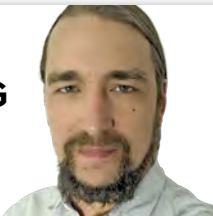
FAZIT

Der Powerwash Simulator eignet sich trotz fehlender Wasserphysik für eine kurze Auszeit nach einem langen Arbeitstag.



MEINUNG

Florian Franck
@SirMetalizer



Ich war zu Beginn skeptisch, ob der Powerwash Simulator mich wirklich vollends abholen kann. Nach mehr als zwei Stunden hat mich die Lust dann doch gepackt. Es ist ein befriedigendes Gefühl, wenn man den letzten Fitzel Dreck von der alten Dampflokomotive entfernt hat oder den Mars-Rover zu neuem Glanz verhelfen konnte. Und doch bleibt im Hinterkopf immer die Frage: Wie viel Wasser verschwende ich hier eigentlich gerade? Und warum fließt das Wasser nicht richtig ab?

Für einen entspannten Abend mit Freunden im Koop-Modus ist der Titel genau passend – sofern eure Freunde eure Passion für penible Sauberkeit und Perfektion teilen. Denn eure Auftraggeber erwarten nichts Geringeres als die perfekte, porentiefe Reinigung. Der Powerwash Simulator ist spielerisch solide und nimmt sich selbst nicht zu ernst. Wünschenswert wäre aus meiner Sicht eine Kombination aus Powerwash Simulator und Viscera Cleanup Detail – also eine Reinigungssimulation mit unterschiedlichen Flüssigkeiten und einer realistischen Berechnung selbiger.

As Dusk Falls

FAMILIENDRAMA

Genre: **Adventure** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Interior Night** Termin: **19.7.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

As Dusk Falls ist das bislang beste Storyspiel 2022. Es dauert nicht lange, dann hat euch dieses hochklassige Drama gepackt. Von Jens Olaf Müller

Stellt euch vor, eure Familie wäre durch einen Überfall in Gefahr. Das Blut pocht in euren Adern, euer Herzschlag wummert bis hinauf in eure Ohren, jede Faser eures Körpers ist wie elektrisiert. Vor euch steht der Urheber dieser Gefahr, und ihr habt eine Waffe in der Hand. Würdet ihr abdrücken, um eure Familie zu beschützen? Würdet ihr das auch, wenn sie euch dabei zusieht? Oder würdet ihr diskutieren? Überzeugen? Wie sehr vertraut ihr auf eure Fähigkeit zu deeskalieren? Es liegt allein in euren Händen. Aber: Ihr müsst schnell eine Entscheidung treffen.

Solche und ähnliche Szenen ziehen sich durch As Dusk Falls, das Auftaktspiel von Interior Night. In einem mitreißenden Drama zwischen zwei Familien liegt es an euch und euren Entscheidungen, die Figuren der Handlung durch die Geschichte zu bringen.

Dabei setzt das Spiel auf einen sehr eigenen Grafikstil, die Verbindung mehrerer Handlungsstränge und Protagonisten sowie Mehrspielermodi mit Abstimmfunktion. Aber vor allem ist es die packende Handlung, die das Story-Adventure auszeichnet. Denn die könnte glatt aus einer Dramaserie einschlägiger Streaming-Plattformen stammen. Auch die Länge ist mit sechs bis acht Stunden vergleichbar. Wir sagt euch, ob sich das Zeit- und Geldinvestment lohnt.



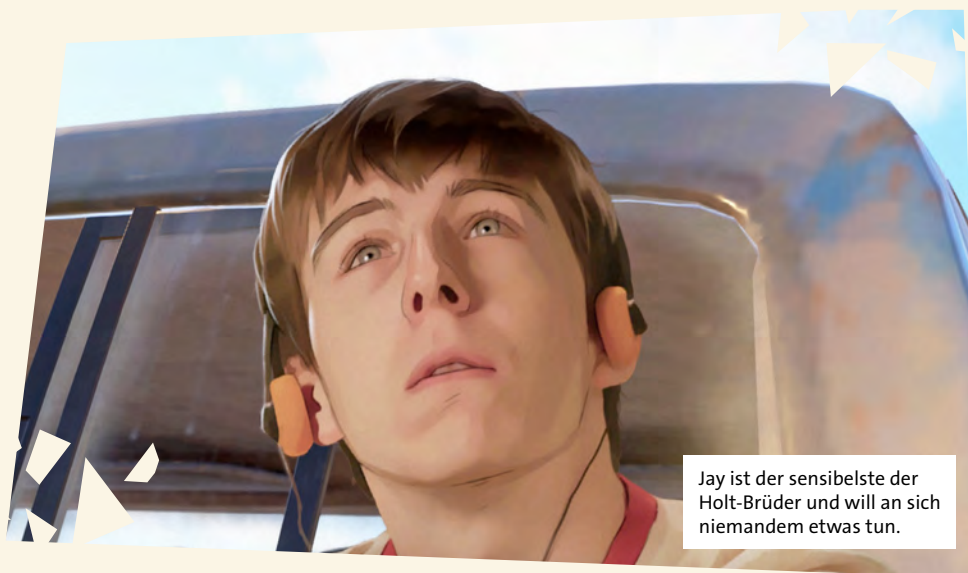
Familie Walker während der Umzugsfahrt. Noch ist alles beschaulich.

Willkommen in Two Rock County

As Dusk Falls beginnt im Jahre 1998 mit dem Umzug der Familie Walker. In Two Rock County, einem fiktiven Landstrich im Mittleren Westen der USA, treffen sie auf die drei Holt Brüder, nachdem diese beim örtlichen Sheriff eingebrochen sind. Die Situation eskaliert, und die Holts nehmen die Walkers und alle Personen eines Motels als Geiseln. Dies ist der Beginn einer Handlung, die 30 Jahre und mehrere Generationen beider Familien umspannt.

Dabei erlebt ihr die Handlung in zwei sogenannten Büchern, welche in mehrere Kapitel unterteilt sind. Jedes Buch spielt zu einem anderen Zeitraum, nimmt aber Bezug auf das vorher Erlebte. Erzählt wird die Geschichte aus den Augen von je einem Mitglied der beiden Familien Walker und Holt. Schnitte und Rückblenden lösen sich immer wieder ab, füllen Wissenslücken des Spielers oder zeigen einfach, was während des aktuellen Handlungsablaufes an einer anderen Stelle geschieht.

Die Geschichte von As Dusk Falls nimmt nach dem ersten Kapitel so richtig Tempo auf. Die Situation ändert sich stets, und kleinere Details kommen zu Tage, die das eigene Verhalten und die Handlungsoptionen verändern, aber auch die eigenen Werte auf die Probe stellen. Dabei schafft es die Handlung, durchweg spannend zu bleiben. Selbst wenn wir einen kurzen Moment zum Durchatmen bekommen, heißt das nicht, dass



Jay ist der sensibelste der Holt-Brüder und will an sich niemandem etwas tun.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eine spannende Geschichte erleben wollt.
- ... ihr entscheidungsfreudig seid.
- ... ihr Koop-Experimente mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... psychische Traumata euch abschrecken.
- ... ihr Quick-Time-Events nicht mögt.
- ... ihr euch schwer mit Entscheidungen tut.



INHALTSWARNUNG

Schon am Anfang wird darauf hingewiesen, dass das Spiel mit nicht jugendfreien Inhalten sowie physischer und psychischer Gewalt, Selbstmord und ähnlich düsteren Themen aufwartet. Ihr müsst deshalb jeweils selbst entscheiden, ob ihr die entsprechenden Szenen spielen wollt. Dies kann sogar mitten in der Handlung passieren, wenn euch das Spiel darauf aufmerksam macht, dass man ein Kapitel wegen seiner schwerwiegenden und dramatischen Inhalte überspringen kann. Ihr setzt dann am nächsten Kapitelstart mit einer möglichst positiven Prämisse wieder an.

Ruhe aufkommt. Da ist die Kapiteleinteilung und die Möglichkeit, jederzeit unterbrechen zu können, ein echter Segen.

Ihr entscheidet

Das Schicksal liegt dabei wortwörtlich in eurer Hand, denn jede Entscheidung wird von euch getroffen. Ihr bestimmt, wie alle Charaktere die Handlung überstehen – beziehungsweise ob sie es tun. Entscheidungen können von harmlosen Dingen wie welche Dinge man zuerst ansehen will über folgenschwere Auswahlmöglichkeiten unter Zeitdruck bis hin zu sogenannten Scheide-



Schwerwiegende Entscheidungen können unscheinbar wirken.



Ein Leben zu nehmen, um alle anderen zu retten, ist eine der schwersten Entscheidungen.

wegen führen. Gerade diese Wahlmöglichkeiten sind besonders schwerwiegend und beeinflussen die Handlung am tiefsten.

Über den oft auftauchenden Timer am oberen Bildschirmrand und das Pulsieren des Bildes, was den hohen Blutdruck in einer spannenden Sequenz darstellt, wird zunehmend Handlungsdruck aufgebaut. Dieses Element ist aber teilweise gar nicht nötig. Selbst kleine, scheinbar harmlose

Entscheidungen wirken sich im weiteren Verlauf aus. Unterstütze ich in einem Streit meine Partnerin oder meinen Vater? Oder deeskaliere ich die ganze Situation? Einige Szenen weiter wird dann auf genau diese Situation Bezug genommen, und eure Antwortmöglichkeiten werden durch vorheriges Verhalten beeinflusst. So spürt man deutlich, dass auch die leisen Töne einen Widerhall haben. Dann jedoch grätscht einem gerne eine unerwartete Wendung nach der anderen in die entstehende idyllische Szene und stellt einen vor neue Herausforderungen.

Immer am Drücker

Ein weiteres Werkzeug neben dem Anklicken von Entscheidungen sind Quick-Time-Events. Durch das Wischen mit der Maus in verschiedene Richtungen, Tastenhämmern, Antippen, Kreisen oder Gedrückthalten könnt ihr in gerade in den actionlastigeren Sequenzen ebenfalls die Handlung und deren Ausgang beeinflussen. Wer eine einigermaßen gute Hand-Augen-Koordination hat, sollte keine Probleme mit den geforderten Quick-Time-Events haben, auch nicht mit dem Gamepad. In den Einstellungen zum Spiel lassen sich diese sogar noch selektiv abschalten oder verändern. Wer also keinen Nerv auf Tastenhämmern hat und seine



Vincent Walker will seine Familie beschützen und lebendig durch die Geschichte bringen.



Maus schonen will, kann etwa einfach auf »Antippen« umschalten. Am Ende eines Kapitels wird dann für euch abgerechnet:

- Welche Eigenschaften sind bei euren Entscheidungen zu Tage getreten?
- Was ist für euch an erster und zweiter Stelle wichtig?
- Wie schnell seid ihr im Umgang mit den Quick-Time-Events?

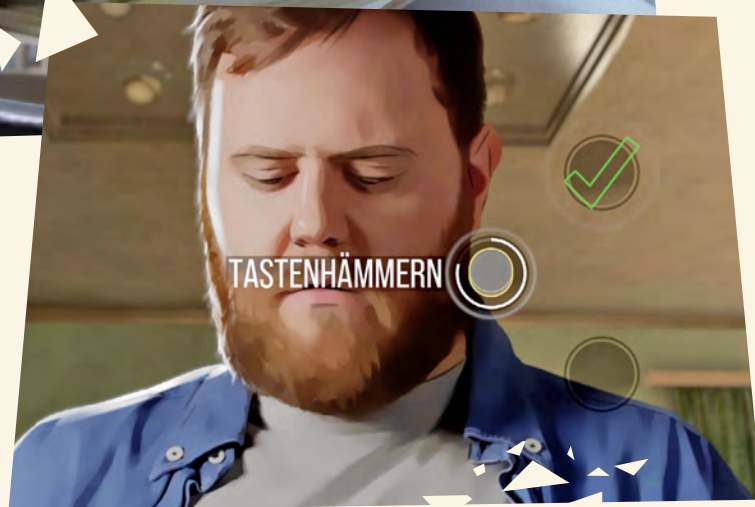
Ebenfalls zu dieser Art Zusammenfassung zählt die Kapitelübersicht. Hier seht ihr jede Entscheidung und Sequenz, an der ihr teilgenommen habt, und wie viel Prozent der Community mit euch auf diese oder jene Weise entschieden haben. Anhand des Wegediagramms seht ihr auch, welche anderen Entscheidungen und Wege noch darauf warten, entdeckt oder gespielt zu werden.

Wenn ihr gezielt andere Wege erspielen wollt, so habt ihr auch dazu Gelegenheit,

denn die Kapitelerkundung im Hauptmenü gestattet euch zu einem späteren Zeitpunkt, von verschiedenen Startpunkten erneut loszulegen. So seid ihr nicht gezwungen, das gesamte Kapitel zu wiederholen.

Demokratie und Barrierefreiheit

Ein interessantes Merkmal von As Dusk Falls ist der Mehrspielermodus. Entweder lokal, online oder per Twitch-Stream könnt ihr andere am Entscheidungsprozess und Verlauf des Spiels teilhaben lassen. Dabei geht es sehr demokratisch zu: Jeder Mitspieler stimmt bei Entscheidungen für seine Option, die mit den meisten Stimmen wird dann schließlich umgesetzt.



In begrenztem Rahmen gibt es dazu die Möglichkeit, die Wahl der Mitspieler zu überstimmen. Dann ist es egal, was alle anderen gewählt haben. Vor Spielbeginn legt der Host fest, wie oft das Überstimmen pro Kapitel möglich ist. Am Ende eines Kapitels wird für jeden Mitspieler auch gezeigt, wo für ihn oder sie die Entscheidungsschwerpunkte lagen, welche Eigenschaften und welchen Fokus er oder sie hat. Das kann eine witzige Charakterstudie wie bei bestimmten Gesellschaftsspielen sein.

Spielt man lokal miteinander, werden Maus und Tastatur sowie mehrere Gamepads pro PC unterstützt. Man kann auch zusätzlich die As-Dusk-Falls-App herunterladen. Diese verwandelt euer Tablet oder Handy in einen zusätzlichen Controller für das Spiel. Der Online-Mehrspielermodus steht nur für Besitzer des Spiels zur Verfügung, eine Remoteplay-Funktion gibt es blöderweise nicht. Auch Matchmaking fehlt, jede Person muss einzeln für den Multiplayer eingeladen werden.

Typisch für Microsoft-Spiele sind die umfangreichen Optionen der Barrierefreiheit. So lassen sich in den Optionen zusätzliche Szenenbeschreibungen, Farbanpassungen und bestimmte optische Effekte konfigurieren.



MEINUNG

Jens Olaf Müller
@GameStar_de

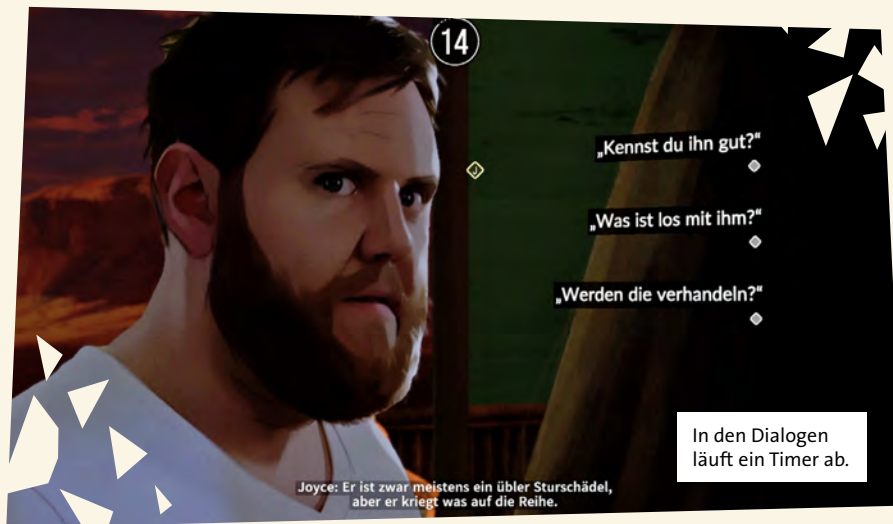


Ich war erst sehr skeptisch. Handlungen in Computerspielen habe ich schon einige erlebt, und das grandiose Detroit: Become Human setzt natürlich eine hohe Messlatte. Aber nachdem ich das erste seichte Kapitel von As Dusk Falls hinter mich gebracht hatte, hat mich die Story gepackt. Mir gefällt das Zusammenspiel von Grafik, Sprachausgabe, Soundtrack und nicht zuletzt der Handlung. Es gibt weniger Freiheiten, dafür aber einen klaren Fokus auf den temporeichen Plot, der einen Buch für Buch nicht mehr loslässt. Wer Spaß an einer guten Geschichte hat und vielleicht sogar mit Freunden zusammen einen etwas anderen Filmabend erleben will, wird sicherlich sehr gut unterhalten werden.

Geschmackssache

Die Handlung von As Dusk Falls wird in einem Mix aus 3D-Umgebung und 2D-Mattebildern erzählt. Das ist definitiv ein eher ungewöhnlicher Stil. Bewegungen von zum Beispiel Fahrzeugen werden dabei von dreidimensionalen Modellen dargestellt. Die Personen aber wirken wie 2D-Zeichnungen der eingesetzten Schauspieler. Es gibt praktisch keine Animationen, nur verschiedene »Haltungen«, die Bewegung vermitteln soll. Glücklicherweise machen die Sprecher einen exzellenten Job und schaffen es, diese Lücken in der Wahrnehmung mit Dialogen zu füllen. Allerdings ist die Komposition trotzdem bestimmt nicht jedermanns Sache.

Der Fokus des Spieles ist streng an Handlung und jeweiliger Szene orientiert. Man kann nicht losziehen und die Umgebung erkunden, um im Müll zu wühlen oder ein Tagebuch aufzuschlagen und sich Informationen anzulesen. Dies ist nur dann möglich, wenn die Handlung es einem gestattet, zum Beispiel einen Raum zu durchsuchen.



Bei aller Dramatik der Story und trotz spannender Entwicklungen gibt es jedoch ein Element, das erschreckend fad und flach daherkommt: die Quick-Time-Events. Es ist sicherlich nicht leicht, heutzutage eine entsprechende Hand-Augen-Koordinationsherausforderung zu erstellen, jedoch haben wir uns mehr versprochen, als nur mit der Maus in verschiedene Richtungen zu wischen. Hier merkt man, dass das Spiel Hand in Hand mit der App entwickelt wurde und damit auch gespielt werden soll. Mit Maus und Tastatur hat es uns jedoch nicht wirklich hinter den Ofen hervorgelockt.

Was am Ende bleibt

Interior Night liefert euch mit As Dusk Falls ein wirklich spannendes Familiendrama, bei dem die rund acht Spielstunden wie im Flug vergehen. Die angesprochenen Mängel treten erst zu Tage, wenn man im Nachhinein darüber nachdenkt. Während des Spielens kann man höchstens mal verwundert über die Quick-Time-Events sein. Aber bitte nicht zu sehr, denn sonst überrumpelt euch die teilweise sehr temporeiche, immer wieder mit überraschenden Wendungen aufwartende Geschichte.

Der Grafikstil des Spieles ist stimmig und vermittelt Schlaglichter und Szenen. Das passt wiederum sehr gut zu den episoden-

haften Rückblenden in den Kapiteln, in denen wir das Vorleben der Charaktere beleuchten und so Wissenslücken schließen, aber auch Figuren näher kennenlernen und mit ihnen fühlen. Und das ist tatsächlich eine Stärke des Spieles.

Es ist einem nicht egal, was mit der Familie Walker oder Holt geschieht. Selbst wenn man einzelne Charaktere nicht mag. Man kann trotzdem Sympathien entwickeln, sich in die Situationen hineinversetzen und mitfiebern. Wer also so etwas für sich oder für den Couch-Koop sucht, sollte As Dusk Falls eine Chance geben. ★

AS DUSK FALLS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 2120 / Athlon 3000G
GTX 750 Ti / Radeon R7 265
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 7400 / Ryzen 5 1400
GTX 980 / Radeon R9 290X
16 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 3D-Raum und 2D-Charakterbilder
- Vollvertonung
- hervorragende Synchronsprecher
- stimmiger Soundtrack
- künstliche Szenenbegrenzung

SPIELDESIGN



- viele Entscheidungen
- jederzeit unterbrechbar
- Bewertung des Spielerverhaltens
- Quick-Time-Events flach
- mehr interaktiver Film als Spiel

BALANCE



- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Quick-Time-Events anpassbar
- fairer Timer
- Timer nicht justierbar
- QTE-Timer lässt sich nicht verkürzen

ATMOSPHERE / STORY



- temporeiche Geschichte
- interessante Figuren
- fesselnde Erzählstränge
- Fokus auf die Erzählung
- Details lassen sich nicht nachlesen

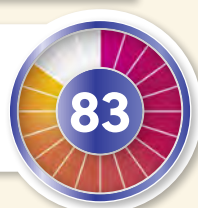
UMFANG

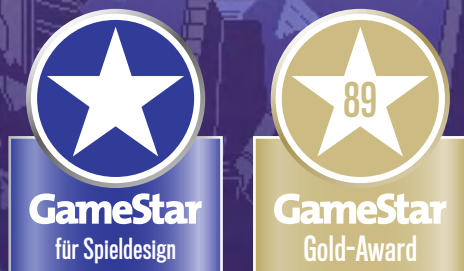


- mehrere Handlungsstränge
- Koop-Modus
- eigener Streamer-Modus
- hoher Wiederspielwert
- Spieldzeit unter zehn Stunden

FAZIT

Ein mitreißendes Drama in einem stimmungsvollen Gewand mit gradlinigem Gameplay. Eine tolle Alternative für den Filmabend!





Into the Breach: Advanced Edition

MEHR MECHS!

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Subset Games** Entwickler: **Subset Games** Termin: **19.7.2022 (Update), 27.2.2018 (Originalspiel)** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Der geniale Rundentaktik-Puzzler Into the Breach wird mit dem kostenlosen Advanced-Edition-Update noch kniffliger und besser. Zeit für einen aktuellen Frontbericht! Von Martin Deppe

Schlappe 64 Felder, wie beim Schach. Und trotzdem ist hier mehr los als in einem Action-Blockbuster: Hochhäuser zerbröseln, Berge zerbersten, turmhohe Mechs kicken Aliens in Lavagräben. Okay, das sieht nicht so spektakulär aus wie im Kino. Aber Into the Breach ist ein Paradebeispiel dafür, dass ein Spiel keine saugute Grafik braucht, um uns nicht mehr loszulassen. Über vier

Jahre nach Release hat Entwickler und Publisher Subset Games jetzt die Advanced Edition von Into the Breach veröffentlicht.

Um die Ecke gekracht

Bevor wir auf die Neuerungen eingehen, ein Überblick übers Spielprinzip: In Into the Breach geht es mit drei Piloten in drei Mechs rundenweise gegen riesige Aliens. Warum,

wieso, weshalb? Ist halt so. Wichtig ist es, die Zivilgebäude so lange zu verteidigen, bis die Aliens abziehen. Denn wenn ihr zu viele verliert, geht euch die Energieversorgung aus – Game Over. Wenn ihr alle Mechs verliert – Game Over. Ob ihr eure Gegner im Wasser versenkt, vor Berge klatscht oder in einem Waldbrand verschmort, ist völlig egal. Mit Bonuszielen bekommt ihr frische Energie, Reaktorkerne für Upgrades oder Reputation zum Einkauf neuer Waffen oder eben Reaktorkerne und Energie. Bis zu vier Inseln müsst ihr so befreien, bevor es in die finale Schlacht geht, bei der ihr eine Megabombe verteidigen müsst, während Lavagräben und Felsbrockenbombardements das Gebiet umkrepeln.



Das neue Kataklysmus-Squad perforiert gerne den Boden.

Eignet sich für euch, wenn ...

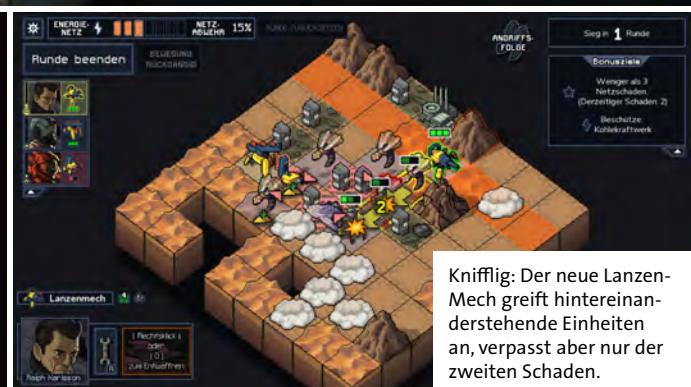
- ... ihr Rundenstrategie und Puzzler mögt.
- ... ihr gerne gefordert werdet.
- ... ihr Niederlage verkraften könnt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine Hintergrundgeschichte braucht.
- ... Kampagnenrestarts nichts für euch sind.
- ... ihr Wert auf Top-Grafik legt.



Mit der Advanced Edition kommt Into the Breach auf 42 Mechs.



Knifflig: Der neue Lanzennech greift hintereinanderstehende Einheiten an, verpasst aber nur der zweiten Schaden.

Der Clou ist, dass sich die Dreier-Mech-Squads sehr unterschiedlich spielen. Zum Einstieg bekommt ihr noch einen klassischen Panzer, einen Artillerie-Mech und einen Faustnahkämpfer. Aber mit Achievement-Münzen kauft ihr neue Squads, die mehr Um-die-Ecke-Denken erfordern. Etwa die drei Eistitanen: Der zweibeinige Aegis-Mech dengelt Gegner seinen Titanschild vor den Latz und schubst die so mit Schaden weg. Der panzerartige Spiegel-Mech feuert mit seiner sogenannten Januskanoen in zwei entgegengesetzte Richtungen, passt also prima zwischen zwei Gegner, schubst sie aber ebenfalls weg. Und der Artillerie-Eis-Mech friert sein Ziel ein, sich selbst allerdings auch. Andere Squads legen ihren Fokus unter anderem auf Feuer, Rammen, Blitze oder Felsbrockenweitwurf.

Du kommst hier nicht raus!

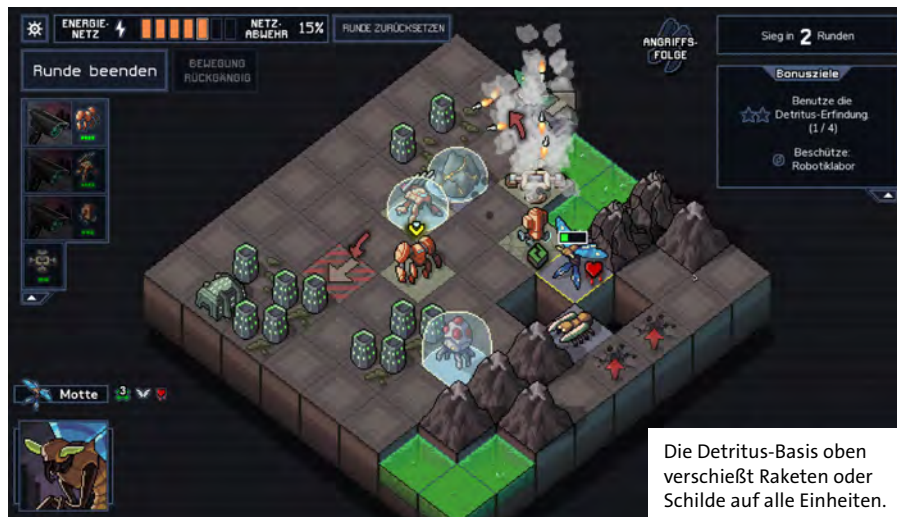
Gerade das Umherschubsen und -werfen der Gegner ist Fluch und Segen gleichzeitig: Einmal nicht aufgepasst, schon landet ein geschleudertes Feind im Hochhaus, das wir doch eigentlich schützen wollten. Und weil sich jede Runde neue Aliens aus dem Boden buddeln, sollten wir diese Auftauchfelder

INTO THE BREACH FÜR IOS UND ANDROID

Aliens-Schach auf Tablet und Smartphone: Die Into the Breach: Advanced Edition gibt es jetzt auch im App Store und in Googles Play Store. Allerdings nur, wenn ihr die Netflix-App mit aktivem Abo auf dem Mobilgerät habt. Dafür ist das Spiel dann gratis. Wir haben's ausprobiert: Into the Breach läuft auf dem Tablet prima und unterscheidet sich nur minimal von der PC-Version, etwa bei den Pilotenanzeigen am linken oberen Rand. Auf dem Smartphone können wir das Spiel hingegen nicht empfehlen, es ist dann viel zu fummelig. Savegames lassen sich leider nicht zwischen PC und Mobile übertragen. Wir gehen davon aus, dass das Spiel in absehbarer Zeit auch ohne Netflix-Abo verfügbar sein wird, einen Termin gibt es dafür aber nicht.



Der neue Seestern-anführer ist einer der Inselgegner.



mit unseren Mechs oder, noch besser, verschobenen Aliens blockieren.

Zum Glück bietet Into the Breach sehr gute Anzeigen mit Pfeilen, Zahlen und Icons, wer

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de

In meinem Arbeitszimmer sind es gerade gefühlte 48 Grad – da sollte ich eigentlich nicht noch über taktische Winkelzüge brüten. Sollte. Eigentlich. Aber Into the Breach lässt mich wieder mal alles drumherum vergessen! Seit vier Jahren schmeiße ich die Mechs-gegen-Aliens-Schlachten immer wieder mal an, und auch die neuen Piloten, Mechs und Waffen werde ich den nächsten Wochen ausführlich einsetzen. Denn mit dem dicken Upgrade wird das ohnehin geniale Spielprinzip noch knoblicher, fordernder und abwechslungsreicher. Es macht enorm Spaß, mit den fünf neuen Squads zu experimentieren, denn wie bei den bisherigen dauert es eine Weile, um ihre Stärken rauszufinden und richtig einzusetzen. Und endlich kann ich den Strategieklops auch auf dem Tablet spielen – raus aus dem Arbeitszimmer, rein ins Freibad!

wann mit welchem Schaden und Schadentyp angreift. Bewegungszüge eines Mechs können wir immer frei zurücknehmen (gut zum Ausprobieren), einen kompletten Zug pro Schlacht aber nur einmal. Oh, haben wir erwähnt, dass manche Schlachtfelder noch Besonderheiten auffahren, etwa Sturmfluten, Erdbeben, Gewitterstürme, Luftschläge, Giftsilos, Terraformer, Sprengminen, Förderbänder sowie zu beschützende Züge, Panzer und Jeeps? Ach, es gäbe noch so viel mehr zu erzählen, aber die Kollegen meinten, ich solle mich kurzfassen, weil es ja schon den Originaltest (Ausgabe 04/2018, alternativ: bit.ly/3j19sy8) gibt. Da steht auch drin, wie das mit den Rogue-like-Elementen und den Piloten genau funktioniert.

Das Advanced-Edition-Update

Die neue Into the Breach: Advanced Edition packt das grundsätzliche Spielprinzip gar nicht erst an, sondern schmeißt einen Riesenbatzen neuer Mechs (15), Piloten (4), Zusatzwaffen (39), Missionsnebenziele und Gegner (noch nicht alle entdeckt) in die Gefechte. Die neuen Kategorien könnt ihr wahlweise dazuschalten. Und schon rauchen wieder die Strategenköpfe: Mit dem Kataklysmus-Squad zum Beispiel hauen wir Löcher ins Terrain, um per Artillerie oder Weitwurf-Mech Gegner reinzuschleudern – müssen aber aufpassen, dass wir uns nicht

selbst den Boden unter den Stahlfüßen wegreißen. Mit dem Bomber-Squad wird's besonders knifflig: Unser Lanzen-Mech greift zwei hintereinanderstehende Einheiten an (auch eigene!), beschädigt aber nur die hintere. Und sein Wechsel-Mech-Kumpel tauscht zwei Kämpfer miteinander, aber auch das kann in die Hose gehen, falls sie dann bei ihrem Angriff wichtigere Ziele treffen. Was uns auch mit dem Bomblings-Mech passieren kann, der kleine Sprengkörper verschießt, die angrenzende Felder demolieren – leider auch Häuser ...

Auch die neuen (Boss-)Gegner haben es in sich: Der Seesternanführer zum Beispiel greift in vier diagonale Richtungen an und schubst in die vier Querrichtungen angrenzende Einheiten weg, während er gleichzeitig allen Verbündeten Extrapanzerung spendiert. Dazu kommen frische Nebenmissionsziele wie Jeeps, die wir beschützen müssen, aber mangels Sprit nur zweimal ziehen dürfen, und Waffen wie der Windstoß, der alle (!) Einheiten um ein Feld verschiebt. Plus die vier frischen Piloten wie Rosie Rivets, die nach dem Zug angrenzende Mechs flickt. Und das sind nur ein paar Beispiele von vielen, die Into the Breach jetzt endgültig zum genialen Zeitfresser für Tüfteltaktiker machen – darum werten wir das Spiel auch um einen Punkt im Vergleich zum Original auf. ★

INTO THE BREACH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

M 735 / 64 X2 TK-53
Intel HD 3000 / Radeon R5
1 GB RAM, 400 MB Festplatte

EMPFOHLEN

i3 550 / Phenom 2 X4 910
FX 5900 / Radeon 9800 Pro
2 GB RAM, 400 MB Festplatte

PRÄSENTATION

- übersichtliche Oberfläche
- starker Soundtrack
- ödes Einheitsdesign
- triste Hintergrundgrafik
- Sparflammen-Animationen

SPIELDESIGN

- geniale Grundidee
- komplexe Mechaniken
- taktischer Tiefgang
- dynamisches Terrain
- Piloten sammeln partübergreifend Erfahrung

BALANCE

- Gegnerstärke passt sich an
- Gegner spielen nach gleichen Regeln
- Endkampf wählbar
- Lernkurve ohne Tutorials
- KI manchmal dumm

ATMOSPHERE / STORY

- jede Entscheidung wichtig
- durchgehende Spannung
- keine Story
- ausgelutschte Alien-Bedrohung
- kaum Hintergrund zur Spielwelt

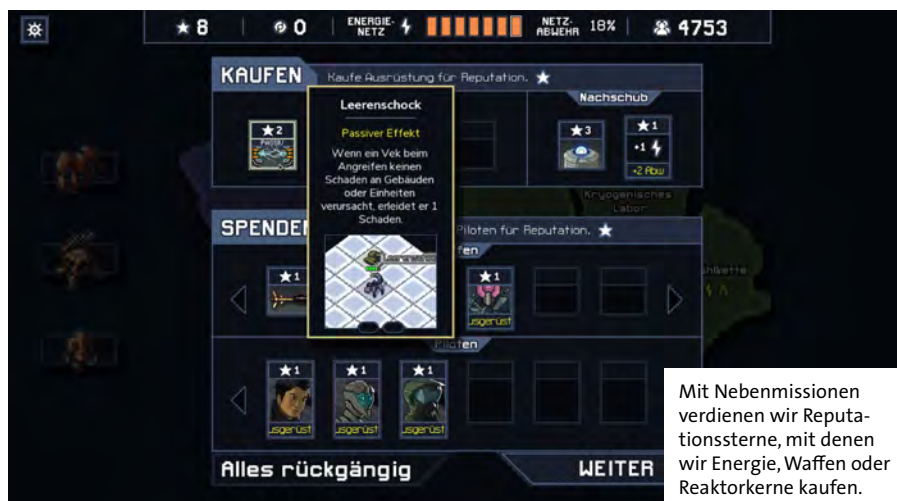
UMFANG

- vier Inseln
- 17 Piloten (davon vier neu), 42 Mechs (15 neu), 72 Waffen (39 neu)
- Abwechslung
- jede Partie anders
- viele (neue) Inhalte

FAZIT

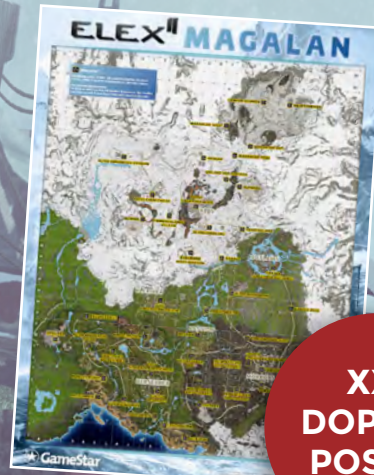
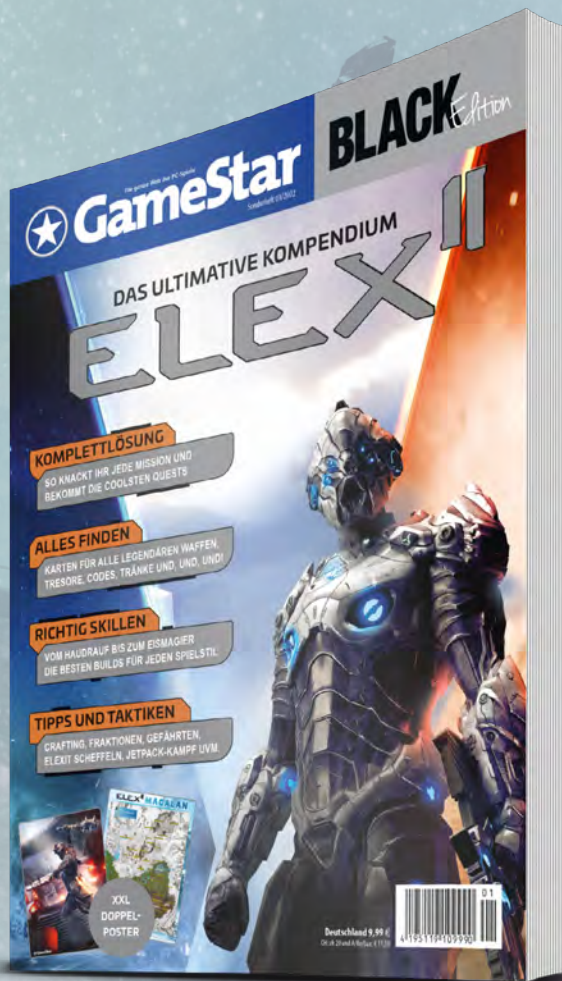
Grafisch nüchtern, spielerisch ein rundtaktisches Feuerwerk: Mit der Advanced Edition ist Into the Breach fast perfekt.

89



DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ELEX 2

JETZT BESTELLEN!



XXL
DOPPEL-
POSTER



ALLE QUESTS SCHAFFEN

Mit unserer Komplettlösung entreißt ihr dem Rollenspiel alle Geheimnisse

XXL-POSTER MIT KARTE

Magellan komplett kartiert
So findet ihr alle Locations!

148 SEITEN INSIDER-WISSEN

Guides und Tipps von erfahrenen
Rollenspielern und Elexperten

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

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

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

oder online bestellen: www.gamestar.de/Elex2

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



Forza Horizon 5: Hot Wheels

ACHTERBAHN FÜR AUTOS

Genre: **Rennspiel-Addon** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Playground Games** Termin: **19.7.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Der erste große DLC für Forza Horizon 5 brilliert mit irren Achterbahnkonstruktionen, enttäuscht aber in anderen Bereichen. Wir sagen euch, für wen sich das Hot-Wheels-Addon lohnt. Von Heiko Klinge

Ich hatte schon immer ein Faible für kleine Flitzer, entsprechend reißt ein Hot-Wheels-DLC fürs großartige Forza Horizon 5 bei mir offene Garagentore ein. Und ja, mit 400 Sachen durch orangene Plastik-Loopings zu bügeln, macht jede Menge Laune. Allerdings verschenkt das Addon auch unnötig Potenzial, sodass ich es zum Preis von 20 Euro nicht jedem empfehlen kann.

Was steckt drin?

Nach der rund elf Gigabyte schweren Installation des DLCs könnt ihr nach einer kurzen Einführungsexpedition von Mexiko in den separaten Hot-Wheels-Themenpark reisen.

Der Themenpark ist nicht sonderlich groß (eine Umrundung misst etwas mehr als 25 Kilometer), aber dafür mit vier unterschiedlichen Biomen sehr abwechslungsreich. Auf kleinstem Raum vereint der Hot-Wheels-Themenpark sowohl Dschungel- als auch Eis- und Canyonwelten – verbunden durch einen zentralen Achterbahn-Nexus.

Die Welt ist gespickt mit Events, Drift- und Blitzerzonen sowie Sprungschancen. Wirklich neu sind lediglich Ballons, die ihr zum Platzen bringen könnt. Auch das mitgelieferte Kursrepertoire hält sich mit 18 Strecken in recht engen Grenzen. Abhilfe sollten hier auf lange Sicht die 80 zusätzlichen Hot-Wheels-Streckenteile für den Editor schaffen. Am meisten enttäuschen dürfte Hot-Wheels-Fans allerdings der spärliche Autonautschub. Der DLC liefert lediglich zehn neue

Die neuen magnetischen Streckenteile ermöglichen herrlich magenumdrehende Stunts.



Flitzer, von denen sogar nur vier echte Hot Wheels sind. Ja, natürlich dürft ihr auch mit den über 600 anderen Forza-Fahrzeugen über die Plastikpisten bügeln, aber da wäre definitiv mehr drin gewesen.

Wo liegen die Stärken?

Der Hot-Wheels-Themenpark mag nicht gigantisch groß sein, sein Design gehört dafür zum Spektakulärsten und Faszinierendsten, was ich im Open-World-Bereich je gesehen habe. Die Loopings, Schrauben und Steilkurven schrauben sich hunderte Meter in die Höhe, nur um mich kurz darauf in einen glühenden Vulkan oder einen gigantischen Wasserfall hinabstürzen zu lassen. Das alles geschieht in einem atemberaubenden Tempo, was die Erkundung des Themenparks zu einem ebenso faszinierenden wie eindrucksvollen Erlebnis macht. Mein Tipp: Falls ihr auf Achterbahnen steht und keinen empfindlichen Magen habt, solltet ihr die Hot-Wheels-Welt unbedingt aus der Motorhauben- oder Stoßstangenperspektive erkunden – so schraubt ihr den »Wheeee!«-Faktor

in neue Rekordhöhen. Schon der Hot-Wheels-DLC für Forza Horizon 3 begeisterte anfänglich mit seinen Achterbahnkonstruktionen, allerdings ging ihm fahrerisch recht schnell die Puste aus, weil ich gefühlt 95 Prozent der Zeit nur über Plastik brettern durfte. Das mag vorlagengetreu sein, wird aber schnell langweilig. Hot Wheels für Forza Horizon 5 vermeidet diese Falle dank deutlich abwechslungsreicherer Streckenteile. Ich düse durch magnetisierte Schrauben, slide gefühlvoll Wasserrutschen hinab oder schlittere um komplett vereiste Kurven.

Außerdem verlassen viele Kurse auch mal das Hot-Wheels-Plastik und führen stattdessen über Wiesen, Geröll und Schnee – alles mit nachvollziehbaren Auswirkungen auf das Fahrverhalten. Nahezu jede vorgefertigte Strecke liefert zudem einen richtig coolen Twist (teils im wahrsten Sinne des Wortes), sodass ich sie auch gern ein zweites, fünftes oder gar zehntes Mal fahre.

Die Kampagne von Hot Wheels ist deutlich restriktiver als die des Hauptspiels. Zu Beginn darf ich lediglich mit Klasse-B-Autos

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Achterbahnen liebt.
- ... ihr gern eine Karriereleiter erklimmt.
- ... Rennen für euch kurzweilig sein müssen.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Spielzeugauto-Atmosphäre erwartet.
- ... ihr keine Strecke mehrfach fahren wollt.
- ... ihr einen umfangreichen DLC wollt.

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Liebt ihr genau ich wie diese Mischung aus Faszination, Ehrfurcht und Schwindel, wenn ihr zum ersten Mal eine neue Achterbahn hinaufschaut? Dann solltet ihr euch diesen im besten Sinne des Wortes irrsinnigen Rennspielfreizeitpark nicht entgehen lassen! Insbesondere aus der Stoßstangen- oder Motorhaubenperspektive erlebt ihr hier im Affenzahn einen Nervenkitzel, der verflucht nah an das Gefühl herankommt, wenn ihr in einer echten Achterbahn sitzt. Wie bei einer Achterbahn ist der Spaß allerdings auch sehr schnell wieder vorbei. Ich war wirklich überrascht, wie wenig Kurse und Kampagnenmissionen in Hot Wheels stecken. Auch in Sachen Lizenzumsetzung wäre definitiv mehr drin gewesen als vier Autos und ein trockener Vortrag. Hot Wheels ist kein DLC, der wochenlang motiviert. Aber einer, den ich für den Adrenalin-Kick zwischendurch sicher immer wieder für ein paar Runden hervorkramen werde.

fahren, schnellere Untersätze muss ich mir erst durch Rennsieg und absolvierte Missionen verdienen. Und mich motiviert es, nicht gleich alles geschenkt zu bekommen, sondern mir Belohnungen wie Strecken, Autos oder auch Klamotten erst verdienen zu müssen. Der praktische Nebeneffekt dabei ist eine sehr angenehme Lernkurve, auch wenn der Schwierigkeitsgrad wie schon im Hauptspiel von Rennen zu Rennen durchaus stark schwanken kann.

Wo enttäuscht Hot Wheels?

So gut mir die grundsätzliche Kampagnenstruktur von Hot Wheels gefällt, so hart haben mich manche Aufgaben genervt. Spätestens ab der dritten der fünf Klassen reicht es nämlich nicht mehr, einfach nur Rennen und PR-Stunts zu absolvieren, um den nächsten Cup freizuschalten, sondern ich muss auch innerhalb von vier Minuten in einem Auto der S1-Klasse vom »Drachen auf dem Hammerberg im Canyon zum Drachen im Vulkan« brettern. Wo die Echsenviecher sind? Kann ich auf Basis der Karte maximal grob erraten, aber eben nicht wissen. Ich bin Rennfahrer, kein verdammter Pfadfinder! Die wirklich toll designte Open World hätte so viel kreativere Aufgaben ermöglicht als das Verkläusulieren von A-nach-B-Fahrten.

Die gerade mal vier echten Hot-Wheels-Autos deuten bereits an, wie wenig der DLC aus der Lizenz herausholt. Dass es sich nie so anfühlt, als würdet ihr mit Spielzeugautos fahren, liegt ein wenig in der Natur des Hauptspiels und hat auch seine Vorteile, etwa beim im Vergleich mit Hot Wheels Unleashed deutlich besseren Fahrverhalten. Allerdings brause ich beim Konkurrenten



Jede neue Autoklasse will in Hot Wheels hart mit Haupt- und Nebenmissionen erarbeitet werden.



Immer wieder schicken uns die Missionen auf solche nervigen Zeitfahrten, bei denen wir Start- und Zielpunkt selbst finden müssen.

von Milestone eben mit Spielzeugautos durch eine Werkstatt, ein Studentenzimmer oder einen Kellerraum. Bei Forza Horizon 5 wirkt es dagegen so, als wären nur Hot-Wheels-Bahnen in eine typische Forza-Umgebung geklebt worden.

Auch das Drumherum wirkt auf mich liebloser als beim Lego-DLC des Vorgängers. So gibt es zwar fünf (sehr kurze) Hot-Wheels-Missionen, in denen ich mehr über die Historie des Spielzeugautoherstellers erfahren soll, in der Praxis heißt das allerdings lediglich, dass mich eine Sprecherin mit Modell- und Konstrukteursnamen bombardiert, während ich wie gehabt von A nach B brette. Wer wirklich Kindheiterinnerungen wieder aufleben lassen möchte, fährt mit Hot Wheels Unleashed deutlich besser.

Wer Gas gibt und schon ein wenig Forza-Erfahrung besitzt, hat nach zwei bis drei Stunden alles gesehen, was der Hot-Wheels-DLC von Haus aus mitbringt. Mir persönlich stoßen besonders der geringe Streckenumfang von lediglich 18 Kursen und die doch recht kurze Kampagne auf. Ja, natürlich wird die Community dank des mächtigen Editors für ebenso schnellen wie kreativen Nachschub sorgen. Und ja, im Zuge der Online-Season wird es sicherlich regelmäßig neue Aufgaben und Rennen für Hot Wheels geben. Dennoch hätte ich für 20 Euro Kaufpreis einfach mehr Inhalte erwartet, die mich »out of the box« länger als nur ein paar Stunden motivieren, diesen so wunderbar gebauten Themenpark zu erkunden.

Für wen lohnt es sich?

Hot Wheels nimmt das großartige Grundgerüst von Forza Horizon 5 und verfrachtet es in eine herrlich durchgeknallte Achterbahnwelt. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Wenn ihr schon immer mal wissen wolltet, wie es sich anfühlt, mit einem getunten Audi R8 durch einen Looping zu bügeln, dann macht ihr mit dem DLC nichts verkehrt. Das Streckendesign gehört wirklich zum Abgelenkten, was ich im Rennspielgenre je erlebt habe. Falls ihr euch eine liebevolle Umsetzung der Vorlage erwartet habt, würde ich trotz schlechterer Fahrphysik aber eher zu Hot Wheels Unleashed raten. Das fühlt sich deutlich mehr danach an, einen Kindheits Traum wahr werden zu lassen. ★

FORZA HORIZON 5 HOT WHEELS

- faszinierende Achterbahn-Open-World
- abwechslungsreiches und spaßiges Streckendesign im Hot-Wheels-Stil
- motivierend strukturierte Karriere
- nach zwei bis drei Stunden hat man als erfahrener Fahrer fast alles gesehen
- etwas lieblose Umsetzung der Spielzeuglizenz

FAZIT

Der Hot-Wheels-DLC begeistert mit einer irren Achterbahn-Open-World, schwächelt aber bei Umfang und Atmosphäre.



Kontrollbesuch: Planet Zoo

POSSIERLICHE
TIERCHEN

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments** Termin: **5.11.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Vor mehr als zwei Jahren öffnete Planet Zoo seine Pforten. In all der Zeit hat sich einiges getan, und so glänzt die Krone des Zookönigs heute noch heller als zuvor. Von Fabiano Uslenghi

Zwei Jahre ist es her, dass ein kleiner Bär in meinem Zoo für Chaos sorgte. Da stürmten die Leute panisch in alle Richtungen davon, nur weil ein knuddeliger Roter Panda auf dem Gehweg Purzelbäume schlug. Nun bin ich zwei Jahre älter. Die Leute sind zwei Jahre älter. Der Rote Panda ist zwei Jahre älter. Und Planet Zoo ist es auch. Und jeder in dieser Liste hat diese zwei Jahre sinnvoll genutzt. Wir alle wurden in dieser Zeit nämlich ein wenig schlauer. Ich weiß jetzt beispielsweise, dass Schnabeltiere Milch an ihrem Bauch ausschützen. Cool, oder?

Bei Planet Zoo, seinen Besuchern und seinen Tieren ist dann aber doch vergleichsweise mehr passiert. Denn die Entwicklerinnen und Entwickler bei Frontier Developments haben in dieser Zeit anders als der Rote Panda nicht nur Purzelbäume geschlagen. Stattdessen wurde beachtlich rangeklotzt!

Die Parksimulation hat seit dem Release ganze 45 Updates erhalten, zehn davon waren richtig groß und gingen immer auch mit einem kostenpflichtigen DLC einher. Für mich war es damit allerhöchste Zeit, mich ein weiteres Mal auf dieses Strategiespiel zu



Die Ausbilderin sammelt vor ihrem Gespräch eine Gruppe an Leuten um sich. Ich kann den Menschen aber auch Sitzplätze bauen

stürzen. Einmal, um noch mehr lustige Fun Facts zu Schnabeltieren zu erfahren. Mehr dazu unten in den Paginierungen. Aber auch, um mehr über den aktuellen Zustand von Planet Zoo sagen zu können. In diesem Test erfahrt ihr also, wie es mit Planet Zoo im Jahr 2022 aussieht und ob die Updates

vielleicht sogar so viel verbessert haben, dass sich auch unsere Wertung ändert.

Die Tierwelt ist noch natürlicher

Die Menge an Updates ist so erschlagend, dass ich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Da in einem Zoo selbstredend aber die Tiere die Stars sind, ist das sicherlich der beste Anknüpfungspunkt. Und hier hat sich tatsächlich viel getan. Auch wenn das auf den ersten Blick nicht so scheint. Solltet ihr komplett auf DLCs verzichten, dann werdet ihr auch nach zwei Jahren in Planet Zoo exakt die gleichen Schnauzen, Schnäbel und Schnurrhaare sehen, die es schon zum Release zu bestaunen gab. Das sind fairerweise eine ganze Menge, immerhin fuhr Planet Zoo damals schon mehr als 70 Arten auf, die allesamt komplett eigene Verhaltensweisen an den Tag legten, eigene Ansprüche stellten und vor allem für jede Menge Abwechslung in den Gehegen sorgten. Aber trotzdem: Kostenlos gab es keine neuen Tiere dazu. Wer also ein Schnabeltier durchs Wasser flitzen sehen will und wie es dabei Beute mit seinen Elektrorezeptoren aufspürt (ich



Schnabeltiere kosten DLC-Geld.





Finanzen
Diagramm
Berechnen
Marketing

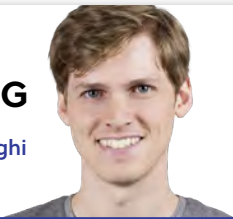
	LETZTER JAHR (2017)	VORHER. JAHR (2016)	JAHRZUNH. VERÄNDERUNG
Kasse	9339.19	-152.277,43	-15.740,13
• Darlehen	93,09	93,09	93,09
• Kreditnehmer Ausgaben	-156.269,51	-162.397,34	-155.969,56
• Steuern	-179,20	-179,20	-179,20
• Investitionen	386.497,31	249.491,62	476.227,01
• Tierkennschulung	214.275,09	375.799,09	315.594,09
• Leberentnahmen	521.686,26	525.891,49	526.761,79
• Spenden	900.236,97	936.771,57	936.471,26
• Königspinguine	370.271,29	82.704,97	97.000
• Halskettentier	37.836,84	86.087,94	85.739,28
• Leberentnahme	324.265,91	615.271,55	312.191,64
• Rote Wisentkängurus	940,00	900,00	227,00
• Tukanvögel	9436,79	9326,01	9209,24
• Fische	81.942,09	83.819,47	82.602,28
• Schokolade	919.086,05	919.138,26	919.294,59
• Exotische Braumischlinge	6468,01	6379,99	6108,91
• Beihilfen	93,09	93,09	93,09
• Exotische Mischung	333.383,34	39.136,77	910.664,00
• Essensgegenstände	931.964,21	938.109,69	-87.145,48

Cooler Neuerung: Ich sehe jetzt genau, welches Tier wie viele Spenden einsammeln konnte.

73

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Erst letztens war ich nach den langen Lock-down-Jahren zum ersten Mal seit einiger Zeit wieder in einem echten Zoo und wurden von den Löwen im Münchner Tierpark regelrecht verzaubert. Gleichzeitig habe ich mich dazu entschlossen, wieder in Planet Zoo reinzuspielen, da sich in den zwei Jahren seit dem Release so einiges getan hat. Ja, ich gebe zu, ein großer Teil meine Rückkehr hatte auch damit zu tun, dass ich endlich ein Gehege für Schnabeltiere bauen wollte. Die Tierchen sind mit dem Wetlands-DLC ins Spiel gekommen. Ich war dann aber aufrichtig erstaunt, wie viele Neuerungen Planet Zoo auch komplett losgelöst von irgendwelchen Kosten in den Monaten nach Release erhalten hat.

Es sind auf dem Papier zwar alles nur Kleinigkeiten wie die Gesprächsstation oder die neue Interaktionsmöglichkeiten für Gäste und Tiere, diese kleinteilige Vielfalt haucht Planet Zoo aber einfach so viel mehr Leben ein, es fühlt sich anders und so richtig an! Kein Park ist wie der andere, und ich kann mir hier inzwischen tatsächlich den Zoo meiner Träume bauen. Im Grunde macht Planet Zoo also all das noch besser, was zu Release schon gut daran war. Wenig Fortschritte gibt es dort, wo es vorher schon schwierig aussah. Deshalb gibt es auch eine Wertungserhöhung um »nur« zwei Punkte. Aber faktisch spielt sich das Aufbauspiel heute noch besser als früher und festigt seine Position als die bislang beste Zoosimulation überhaupt.

neuen Objekte reagiert. Es gleicht fast einem Minispiel, herauszufinden, welche neue Interaktionsanimation mit welchem Tier tatsächlich möglich ist. Mein persönliches Highlight sind dabei die Tiergespräche. Das sind neue Einrichtungen, an denen sich die Menschen versammeln und wo eine kleine Präsentation zu dem im Gehege lebenden Tier gehalten wird. Damit wurde gleichzeitig eine neue Mitarbeiterkategorie eingeführt, und zwar die Rolle der Ausbilder.

Diese Experten kennen sich perfekt aus, können die Menschen im Zoo direkt ansprechen und über die Eigenarten der Tiere aufklären. Beispielsweise wissen diese Lehrer sicherlich, dass männliche Schnabeltiere einen giftigen Dorn besitzen, womit sie zu den wenigen giftigen Säugern der Erde gehören. Während dieser Tiergespräche werden Tiere gerne mal angelockt und spulen dann eine einzigartige Routine ab, die Ausbilder können währenddessen auch Nahrung in die Gehege werfen. Sehr cool! Solche gezielten Fütterungsaktionen gehören immerhin in jeden Zoo und waren bei Planet Zoo zum Release nur indirekt möglich.

Damit seid ihr aber lange nicht am Ende, wenn ihr euren Gästen im Zoo noch mehr anbieten wollt. Mit all den kostenlosen Updates kamen zahlreiche weitere Objekte hinzu, einige mit komplett neuen Funktionen (Restaurants), andere erhöhen einfach nur die Varianz. So könnt ihr inzwischen anstelle eines komplett umbauten Getränkestandes auch einfach eine offene Theke anbieten. Hier gilt wie bei Planet Zoo üblich, dass natürlich die Option besteht, diese Theke kreativ und mit zahlreichen Auswahlmöglichkeiten zu gestalten. Ihr könnt die Leute aber auch einfach in der prallen Sonne Broschüren verkaufen lassen.

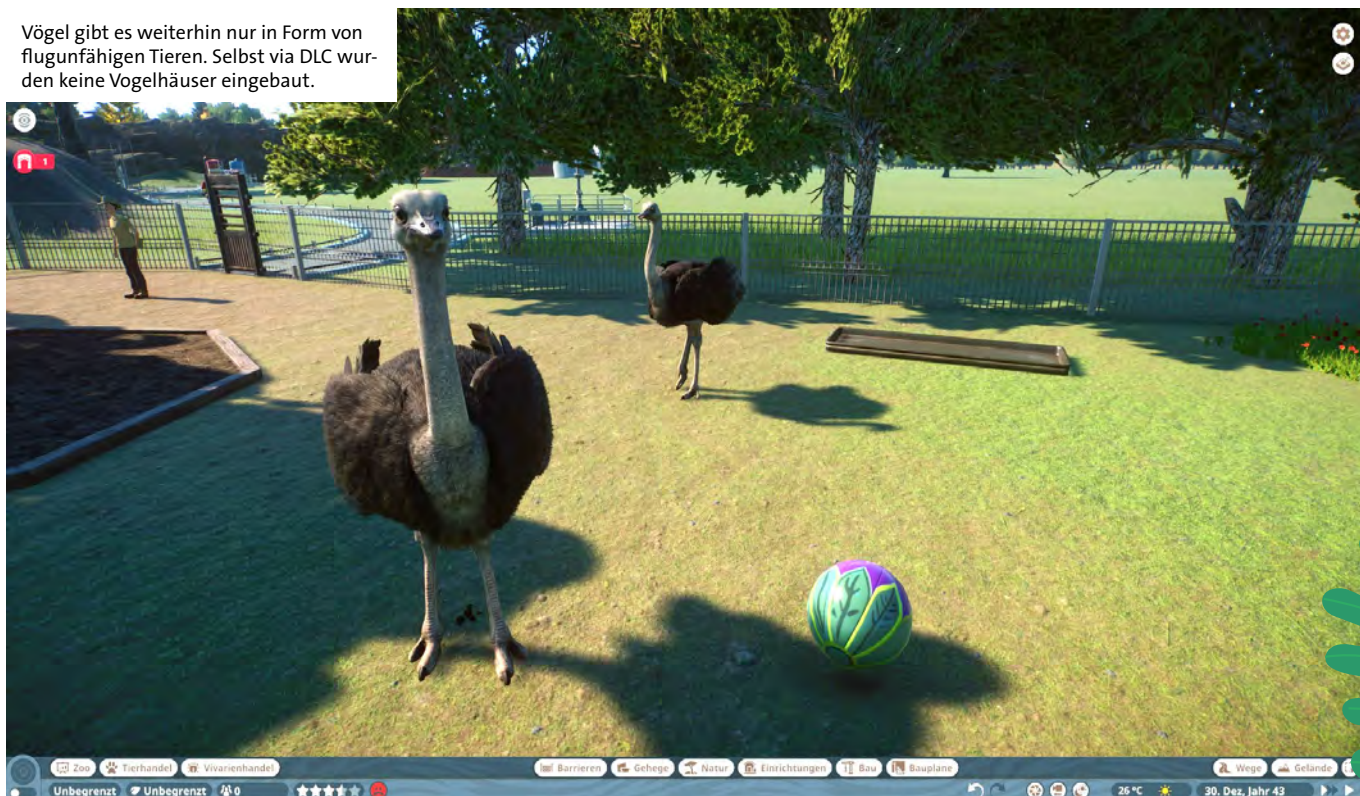
Noch mehr praktische Tools

Beim Thema Gestaltung bleibt die Frage, wie viel Aufwand und Kreativität ihr überhaupt bereit seid, in Planet Zoo zu stecken. Denn ja, kaum ein anderes Aufbauspiel lässt euch so viele Freiheiten wie Planet Zoo. Dafür müsst ihr aber eben auch Freude daran haben, euch länger als ein paar Minuten damit zu beschäftigen. Wenn es um das Entwerfen von Gehegen geht, ist diese Hürde immerhin ein wenig geringer, da sich das Design auf das Wohlbefinden des Tieres auswirkt.

Außerdem lebt Planet Zoo von seinen Schauwerten, da stören un kreativ gestaltete Lebensräume ein wenig. Blöd ist aber weiterhin, dass Planet Zoo keinen guten Job darin macht, euch sein Bausystem wirklich nahezubringen. Wer tatsächlich professionell basteln möchte, muss dafür nach wie vor externe Hilfe wie YouTube zu Rate ziehen. Das Tutorial eignet sich nur bedingt. Aber immerhin haben die Updates seit dem Release an einigen Stellen die Bedienung von Planet Zoo verbessert. Die neue Terrassenfunktion ermöglicht es beispielsweise sehr viel leichter, das Umland mit Kanten oder Stufen zu versehen. Fummelig bleibt es zwar, mit ein wenig Übung hat man den Dreh aber irgendwann raus, um zumindest die Gehege ausreichend anzupassen.

Zusätzlich gibt es noch mehr Optionen bei der Gestaltung. Tatsächlich kamen unheimlich viele neue Dekorationsobjekte auch kostenlos ins Spiel, und inzwischen dürft ihr sogar das Wasser anpassen. Mithilfe von Blasen und Dampf entstehen so beispielsweise heiße Quellen, die ihr mit dem neuen Wärmeregulator für Gewässer sogar angemessen hochheizen dürft. Ihr könnt das Wasser aber auch einfärben, sodass euer Alligator in grünlichen Amazonas-Bä-

Vögel gibt es weiterhin nur in Form von flugunfähigen Tieren. Selbst via DLC wurden keine Vogelhäuser eingebaut.



Fettbär wohnt inzwischen quasi im Wasser.



chen schwimmt oder eure Schildkröten durch kristallklare Karibikgewässer treiben. Die Verwalter unter euch hat Frontier ebenfalls nicht vergessen. Das Interface wurde in vielen Bereichen weiter optimiert und bietet jede Menge neue Komfortmöglichkeiten, die ich nicht mehr missen möchte. Angefangen bei neuen Suchleisten bis hin zu einer konsequenten Verlinkung der Zoopedia-Einträge oder neue Heat Maps, die wichtige Informationen verfügbar machen.

Eine meiner persönlich liebsten Neuerungen, die eigentlich nie hätte fehlen dürfen, ist die Erkundungskamera. Damit landet ihr in der Ego-Ansicht direkt im eigenen Zoo und könnt problemlos aus der Besucherperspektive eure Baukünste bestaunen.

Die Wirtschaft bleibt seicht

Mit all diesen Neuerungen, von denen ich viele gar nicht aufgezählt habe, spielt sich Planet Zoo heute nochmal eine ganze Ecke besser als 2019. Das bezieht sich aber vor allem darauf, den Zoo zu vergrößern, sich auszuleben und Mensch wie Tier etwas zu tun zu geben. Viele spielen eine Parksim aber auch, um sich wirtschaftlich herauszufordern. In diesem Bereich zeigte Planet Zoo zum Release die größten Schwächen. Einen Park zu bauen, der wirtschaftlich rentabel ist und stets genug einspielt, um jede aus-

schweifende Gestaltung zu decken, war nie sonderlich komplex. Anders als die Bestimmung des Schnabeltiers, dessen Skelett die Forscher bei der Entdeckung zunächst für eine Fälschung hielten. Und hier hat sich seit dem Release auch nicht übermäßig viel getan. Es gab Verbesserungen im Kleinen, durchaus. Aber nach wie vor muss ich nicht wirklich längerfristig darüber nachdenken, wie ich die Preise in den Läden gestalte, welche Getränke ich anbiete und was Kinder oder Eltern an Eintritt bezahlen. Das kann man machen, ist aber fast nie notwendig.

Zumindest wenn ihr ein normales Spiel spielt. Planet Zoo bietet mittlerweile nämlich auch zeitliche Herausforderungen an. Dann gilt es in einem vorbestimmten Zeitrahmen von etwa ein bis zwei Stunden ein bestimmtes Gelände wie einen Sumpf oder Bergterrassen zu bebauen. Ihr müsst oft für ein gewisses wirtschaftliches Plus sorgen, was in dem strengen Zeitrahmen durchaus gar nicht so einfach zu erreichen ist. Das macht die Wirtschaft an sich nicht komplexer, aber wenn euch nach einer Herausforderung ist, kommt ihr trotzdem auf eure Kosten. Alternativ gibt es neue Schwierigkeitsgrade im Sandkastenmodus, wodurch Gäste schneller meckern, Tiere leichter gestresst sind und allgemein weniger Geld in eure Kassen fließt. Auch so könnt ihr euch vor eine größere wirtschaftliche Herausforderung stellen.

Sicherlich hat Planet Zoo seit Release nicht das eine gigantische Feature bekommen, für das ihr jetzt unbedingt wieder spielen solltet. In seiner Summe sind aber so viele coole Neuheiten zu entdecken, dass sich die Parksimulation zwei Jahre später noch eine ganze Ecke runder, facettenreicher, lebendiger anfühlt. Wie das Schnabeltier. ★

PLANET ZOO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500 / FX-6350
GTX 770 / R9 270X
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770k / Ryzen 5 1600
GTX 1070 / RX 580
16 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION

★★★★★

- lebendige Tieranimationen
- tolle Soundkulisse
- schöne Wettereffekte
- nachvollziehbare Menschenmassen
- zahlreiche Interaktionen

SPIELDESIGN

★★★★☆

- fördert Kreativität
- verzahntes Management
- Optimierungsoptionen
- teils fummelige Bedienung
- zähes Sammeln von Naturschutzpunkten

BALANCE

★★★★☆

- sehr angenehme Komplexitätskurve
- Modi für jeden Spielertyp
- kein Leerlauf
- Finanzen werden zum Selbstläufer
- Tutorial erklärt zu wenig

ATMOSPHÄRE/STORY

★★★★☆

- erlebnisreich
- realistische Tier- und Pflanzenwelt
- unterschiedliche Regionen
- mannigfaltige Gebäudedesigns
- unspektakuläre Storymissionen

UMFANG

★★★★★

- 77 Tierarten
- lehrreiche Enzyklopädie
- unzählige Baumöglichkeiten
- sieben Biome
- gewaltige Bauflächen

AUFWERTUNG

Nach zahlreichen Updates hat Planet Zoo deutlich mehr zu bieten. Neue Interaktionsmöglichkeiten machen den Park lebendiger als je zuvor.

FAZIT

Die bislang beste Zoosimulation. Reine Manager kommen ein wenig zu kurz, kreative Tierfreunde finden aber ihr Eldorado.

84

+2

86

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ein Herz für Tiere habt.
- ... ihr eine gewisse kreative Ader mitbringt.
- ... ihr gerne mal innehaltet und zuseht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine Wirtschaftssimulation erwartet.
- ... Fische und Vögel in euren Zoo gehören.
- ... ihr keine Geduld für fummeliges Bauen habt.

Squad

NICHT FÜR JEDEN



GameStar
für Umfang

Genre: **Militärsimulation** Publisher: **Offworld Industries** Entwickler: **Offworld Industries** Termin: **23.9.2020** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Die einen werden Squad lieben, die anderen werden den Multiplayer-Shooter niemals verstehen. Aber 2022 ist er besser und schöner denn je. Von Christian Just

Der Fehlschlag namens Battlefield 2042 hat tiefe Spuren im Shooter-Genre hinterlassen. Manch ein Konkurrent profitiert davon: Squad hat bis heute drei Millionen Exemplare verkauft, die Hardcore-Gefechte bieten

Multiplayer-Fans jene moderne Militärfantasie, die sie gerade nirgendwo sonst bekommen. Auch wenn BF 2042 mit der ersten Season gerade wieder versucht, die verlorenen Spieler zurückzugewinnen.

Mit Update 3.0 hat Squad unlängst den größten Patch seiner Geschichte bekommen. Grund genug für uns, die ehemalige Mod auf Herz und Nieren zu testen. Denn Squad ist 2022 um einiges größer geworden. Und auch schöner. Aber reicht das, um im Genrevergleich einen signifikanten Sprung nach vorne zu machen?



So fühlt sich Squad an

Mörsergranaten schlagen links und rechts ein. Meine Squad-Kollegen und ich drücken die Bäuche auf den staubigen Boden. Ei-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf der Suche nach einem Shooter im Modern-Military-Setting seid.
- ... euch eine steile Lernkurve nicht abschreckt.
- ... ihr Realismus mehr schätzt als Zugänglichkeit.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr euch schnell langweilt.
- ... ihr Shooter nie im Hardcore-Modus spielt.



gentlich wollten wir den Feind überraschen, doch der Granatenhagel trifft stattdessen uns. Unser Leader befiehlt mir, mit meinem MG in Position zu robben und die Mörserstellung mit Deckungsfeuer zu belegen, damit die anderen einen sicheren Positionswechsel durchführen können. Gesagt, getan. Ich ballere mit meinem M249 wild in die Stellung, das gegnerische Squad zieht panisch die Köpfe ein, und meine Jungs setzen zum taktischen Rückzug an. Am Ende krieche auch ich in Sicherheit. Mein Squad formiert sich in einiger Entfernung neu, um den Gegenschlag zu planen.

Das ist der Hardcore-Shooter Squad in seinen besten Momenten. Adrenalinalgeladen, kommunikativ, voller Action. Doch der Weg zu diesem Spaß ist nicht nur lang und steinig, sondern mitunter auch schwer kalkulierbar. Denn wer einfach ein bisschen Unterhaltung zum Feierabend sucht, ist bei Squad falsch. Das ist gleichzeitig das beste Merkmal für den Realismus, den sich Squad auf die Fahnen schreibt. Und das ist auch das größte Problem des Spiels.

Was bekomme ich?

Squad ist ein Multiplayer-Shooter für bis zu 100 Spieler, der in Grundzügen wie Battlefield funktioniert. Es gibt vordefinierte Aufgaben auf riesigen Maps, die wir erfüllen

müssen, um die Partie zu gewinnen. Jeder Spieler tritt einem Squad (nomen est omen) bei und übernimmt eine dedizierte Rolle, etwa Leader mit »Befehlsgewalt« über maximal acht weitere Spieler, darunter dann Sanitäter oder Panzerabwehrschütze.

Sieben Modi lassen uns unter anderem um Flaggenpunkte kämpfen, bis eines der Teams keine Tickets für Resawns mehr hat. In anderen Modi starten wir eine Invasion oder wehren sie ab, führen eine großangelegte Schlacht um Territorien oder zerstören gegnerische Waffenlager. Fans von Battlefield verstehen sofort, worum es geht.

Wie das geht ... das steht auf einem anderen Blatt. Wir haben auf den 22 weitläufigen und durchdacht designten Maps nämlich keine Markierungen über den Köpfen der Feinde, selbst die Flaggenpunkte tauchen nicht als Indikatoren auf. Typisch wuchtiges Shooter-Treffer-Feedback? Fehlanzeige.

Noch mehr »hardcore«: Wenige Treffer reichen, um einen Gegner aus den Latschen zu pusten. Die Time to Kill ist also extrem niedrig. Immerhin können uns fähige Sanis aus der Schussbahn zerren und wiederbeleben.

Die drei K des Krieges

Von osteuropäischer Pampa mit Dörfern und Städten bis hin zu sandigen Wüstengebieten im Mittleren Osten sind wir auf die drei K des Krieges angewiesen: Karte, Kompass, Kommunikation (dazu später mehr). Wir müssen ganz genau hinschauen, wo der Feind steckt. Und hinhören, was der Chef

sagt. Ein (fähiger) Anführer gibt (sinnvolle) Befehle, markiert Angriffspunkte auf der Karte und setzt Basen, die wir mit dem Spaten hochziehen, um spawnen und aufmunitionieren zu können. Idealerweise schließt sich unser Sergeant zwischenzeitlich mit den anderen Squads (und dem übergreifenden Commander) kurz, um für die gesamten maximal 50 Spieler unserer Seite eine erfolgversprechende Taktik zu entwickeln.

Die Squad-Mitglieder schauen auf die Karte, nehmen Befehle entgegen, legen große Strecken ohne nennenswerte Ereignisse zu Fuß zurück – und kämpfen manchmal eine halbe Stunde auf einem Fleck liegend gegen Feinde, die 300 Meter entfernt als Pixel zwischen den Häusern auftauchen. Das kann Fans von realistischen Militärsimulationen Spaß machen, dem Otto-Normal-Spieler aber auch schnell eintönig und öde werden.

Aber das ist nur ein Teil des Bildes. Wir führen Krieg zu Fuß und in Panzern, kontern einen Angriff mit passenden Gegenmaßnahmen und donnern mit Transporthelikoptern durch die Lüfte, um unser Squad hinter den feindlichen Linien absetzen zu können. Das fühlt sich oft grandios an – wenn es denn mal zu so einer Szene kommt.

Mit Moped gegen Heli

Je nach Map kämpfen wir als eine von insgesamt neun Fraktionen, die jeweils eigene Waffen, Fahrzeuge, Helikopter und Ausrüstung mitbringen. Ob als britische Armee mit L85A2-Gewehr und FV4034-Panzer oder Auf-



Hier warten wir seit fünf Minuten, ob bei der roten Rauchmarkierung ein Feind auftaucht.

ständischer mit klapprigem G3 und Moped – jede Fraktion bringt eigene Herausforderungen sowie Vor- und Nachteile mit. Das Mo-

ped kann zwar dem Panzer erstmal nicht viel entgegensetzen, mit einer Ladung Sprengstoff daran aber allemal einen Wumms ver-

ursachen. Somit bietet Squad ein rundes und vielseitiges Paket, das Hunderte von Stunden beschäftigen kann. Zumindest wenn man als Spieler gewillt ist, sich nicht nur einzuarbeiten, sondern auch viele Shooter-Prinzipien neu zu erlernen.

Die Waffenhandhabung von Squad ist spitze und schreibt Realismus groß. Moderne Infanteriewaffen mit verschiedenen Aufsätzen, stationäre MGs und Mörser, Panzerabwehrraketenwerfer und, und, und. Die Waffen sind flüssig animiert, die Modelle voller Details und beweglicher Teile, das Schießen fühlt sich präzise und direkt an. Und es ist schwierig wie Hölle! Selbst rückstoßarme Sturmgewehre wie das M4A1 sind im Dauerfeuer praktisch nicht zu kontrollieren. Auf mittlere Distanz setzen wir präzise Einzelschüsse, höchstens im direkten Häuserkampf mit Kampfdistanzen von bis zu 100 Metern treffen wir noch etwas mit kurzen, kontrollierten Salven. Das vermittelt glaubhaft das wuchtige Gefühl, mit einer authentischen Waffe zu spielen.

Die Präsentation

Squad klingt echt gut: Das Sounddesign überzeugt bei den Waffen, aber auch bei allem anderen – hallende Schüsse, dröhnende Explosionen, das Scheppern von Panzerketten oder am besten gleich alles auf einmal. So erzeugt Squad eine dichte, bedrohliche und authentische Schlachtenatmosphäre. Das ist klasse umgesetzt und trägt stark dazu bei, dass wir uns wie mitten im Krieg fühlen, falls wir nicht gerade kilometerweit durch die Botanik joggen.

Apropos: Die Unreal Engine 4 setzt die Landschaften hübsch in Szene, wenngleich die Maps zum Release noch etwas steril



Neue Munition und Nachschub finden wir entweder in der Basis – oder bei platzierten Forward Operating Bases, die der Feind aber auch zerstören kann.



Wenn wir verletzt sind, bandagieren wir uns. Voll hochheilen kann aber nur die Medic-Klasse.

Die neue Sonnenteknik überzeugt mit hellen Lichtstrahlen und glaubhaftem Schattenwurf.



ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN

Squad ist in erster Linie ein Multiplayer-Shooter. Einzelspieler-Fans müssen also auf Kampagne oder Missionen verzichten. Dafür fällt das Multiplayer-Paket sehr umfangreich aus. Zumindest könnt ihr aber alleine auf dem Übungsplatz nach Herzenslust Waffen, Panzer und alle Spielmechaniken ausprobieren und üben. Das ist eine sinnvolle Ergänzung, um sich die zahlreichen Features einzuprägen und eure persönlichen Fähigkeiten zu verbessern.

wirkten. Der Flickenteppich aus Grasbüscheln am Boden sparte zwar Hardware-Ressourcen, ließ die Umgebung aber auch unnatürlich erscheinen. Und die Animationen der Spielfiguren wirken in Außenansicht etwas veraltet. Nach einem großen Grafik-Update im Februar 2022 sehen viele der inzwischen 22 Maps deutlich besser aus. Eine neue Technik für Sonnenstrahlen taucht das Geschehen wortwörtlich in ein viel besseres Licht, die Szenerie wirkt deutlich authentischer und die Farbgebung natürlicher.

Dazu wurden zahlreiche Maps mit dichtem, abwechslungsreichem und dadurch ebenfalls realistischer wirkendem Pflanzenbewuchs überdeckt. Hohes Gras in der Ebene, Schilf im sumpfigen Morast und hier und da ein schönes neues und dichtes Gebüsch sorgen für eine viel natürlichere Umgebung. Das Ergebnis ist wirklich ein Unterschied wie Tag und Nacht: Nach dem Grafik-Update sieht Squad plötzlich aus wie ein moderner Shooter, der visuell sogar in Schlagdistanz zum schönen Hell Let Loose kommt, das seinerseits ein optisches Highlight im Hardcore-Shooter-Sektor darstellt.



Druckvolle Akustik und spektakuläre Feuerbälle erschaffen ein bedrohliches Kriegsambiente.

Knackpunkt Kommunikation

Squad setzt Kommunikation nicht nur voraus, es basiert vollständig darauf. Wer nicht mit den anderen Spielern redet, kann schlicht und ergreifend nicht erfolgreich spielen. Das ist anders als in Battlefield, das auch für einsame Wölfe oder Sprechmuffel noch funktioniert. Squad klappt nur reibungslos, wenn die Teamzusammensetzung stimmt. Hat unser Leader eine leise Ahnung von dem, was er da tut? Passt die Abstimmung mit den anderen Gruppenleitern, so dass aus unseren Einzelaktionen so etwas wie eine choreographierte Angriffsstrategie wird? Oft reicht ein fehlerhaftes Rad im Getriebe, um einen ganzen Plan zunichte zu machen. Auch das ist der Realismus, mit dem man in Squad leben muss.

Doof ist allerdings, dass man Squads für andere Mitspieler schließen kann, auch in Sachen Kommunikation, sodass mit Pech

das komplette Team aus kleinen Grüppchen besteht, die sich nicht untereinander abstimmen können – was im Regelfall die sichere Niederlage bedeutet.

Wenn mal die Komposition stimmt und alles klappt, rockt dieses Spiel die Bude und macht so richtig Laune. Nicht selten läuft ein Plan jedoch völlig ins Leere. Oder euer Squad Leader teilt euch einfach eine Aufgabe zu, die per se keinen Spaß macht.

Langweile ist Teil des Spiels

Wer Bock auf einen realistischen Shooter hat, muss sich bei Squad dringend bewusst machen, dass all der Realismus auch Kehrseiten hat. Denn der authentische Anspruch ist bei Squad konsequent zu Ende gedacht, weshalb selbst die langweiligen Aspekte der modernen Kriegsführung Teil des Gameplays sind. Kleines Beispiel gefällig? Mein Befehl lautet: Besorge Vorräte, damit unser Squad

Neben der Erschöpfung kämpfen wir auch gegen eine verengte Sicht, wenn wir unter Feuer geraten.



eine neue Forward Operating Base (FOB) einrichten kann, um die Belagerung eines Flaggenpunkts voranzutreiben. Also spawne ich in unserer Hauptbasis, kilometerweit von der Frontlinie entfernt. Puh! Ich schnappe mir einen Versorgungslaster, lade per praktischem Kreismenü die benötigten Ressourcen ein und rumpele los. Weil ich aber mit dem Kartenlesen auf Kriegsfuß stehe,

folgt eine kleine Odyssee über geschwungene Feldwege, bis ich schließlich die Ressourcen am vom Squad Leader markierten Punkt abliefere und dafür immerhin lobende Worte kassiere. Ja, das Beschriebene stellt 15 Minuten typisches Squad-Gameplay.

Und weitere Aspekte des Realismus dürften Shooter-Fans ebenfalls ungewohnt vorkommen. Wer in Squad nämlich losrennt, beschleunigt erst langsam auf Höchstgeschwindigkeit. Das fühlt sich zu Beginn einfach wahnsinnig träge an. Rennen wir zu lange, ist zudem unsere Ausdauerleiste aufgebraucht, wir werden extrem langsam und können nicht mehr geradeaus zielen. Das bremst und nötigt uns ab, unseren Atem einzuteilen. Wieder gilt: Ja, das ist realistisch, in einem Spiel aber auch oft nervig. Allerdings gibt es auch viele Spieler, die gerade diesen hohen Anspruch an Squad besonders zu schätzen wissen.

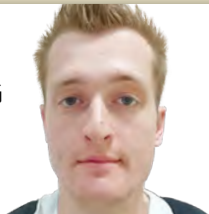
Squad wächst auch 2022 weiter

Die ambitionierten Entwickler von Offworld Industries sind auch nach dem Full Release auf Steam noch lange nicht fertig mit Squad. Das beweisen regelmäßige und teils tiefgreifende Patches wie das zuvor erwähnte Grafik-Upgrade. Aber auch inhaltlich gibt es Neues: Zuletzt erschien mit der Map Black Coast, neuen Fahrzeugen und der neuen Fraktion US Marine Corps ein Update, das sich vollständig auf amphibische Kriegführung konzentriert. Dafür wurde mit der Schwarzmeerküste eine neue Spielwelt eingeführt, die dank der Ozeananbindung speziell für eine amphibische Landeoperation der US Marines entworfen wurde. Die US Marines starten dabei von einem gigantischen Flugzeugträger aus, logisch.

Auch Gewässer auf den bestehenden Maps wurden angepasst, um die Nutzung der Halb-Boote zu ermöglichen. Wenn wir im

MEINUNG

Christian Just
@Akkat84



Squad ist auf seine Weise ein Volltreffer. Ich zolle den Entwicklern Respekt für ihren konsequenten Realismusanspruch. Damit ich Squad verstehen konnte, war es nötig, alles bisher in Shootern Gelernte nochmal neu zu verinnerlichen, aus einem anderen Blickwinkel, in größeren Dimensionen, mit neuen Variablen, die mein Grundverständnis des Genres auf die Probe stellen. Squad ist ein Abschiedsgruß an Machtfantasien und ein Willkommen an das Zusammenspiel im wahrsten Sinne des Wortes. Es ist auf einer mentalen Ebene ein großartiges Spiel, das mir viel abverlangt, aber auch in einzigartigen Momenten gipfeln kann. Wer aber den Leerlauf nicht als Teil der Spielerfahrung akzeptieren kann, sollte bei Battlefield und Co. bleiben. 2022 kommt Squad endlich auch visuell in der Gegenwart an. Ich hätte persönlich nicht gedacht, dass etwas hübscheres Licht und ein paar Gebüsche so einen großen Unterschied machen, was die Atmosphäre angeht.

Das Waffen- und Schießgefühl ist super! Und es gilt: Richtig schießen will gelernt sein und erfordert Disziplin am Abzug.





Auf dem Truppentransporter rumschne-
keln. Squad-Spieler kennen es.

Schlauchboot über die Wellen hüpfen, wäh-
rend ein donnernder Transportheli über uns
hinweg fliegt, kommt schnell Gänsehaut auf.
Die neuen Inhalte tun dem Gameplay gut
und verbreitern das technische Spektrum
des Hardcore-Shooters noch weiter. Squad
ist 2022 also noch vielseitiger zu spielen –
und hübscher anzuschauen.

Weitere neue Fraktionen seit dem Full Re-
lease sind die australische Armee samt au-
thentischer Bewaffnung, die neuen Maps
Anvil und Goose Bay sowie unzählige Game-
play- und Balanceverbesserungen. Spieler
merken also deutlich, dass die Entwickler
ihren Ehrgeiz auch nach dem Full Release
nicht über Bord geworfen haben.

Ist Squad das Richtige für mich?

Aber wer könnte mit diesem Spiel Spaß ha-
ben? Um es ganz klar zu sagen: Squad
bleibt auch 2022 sehr spezielle Kost für ein

sehr spezielles Publikum. Stellt euch vor, ihr
habt zwei Kinder, tausend Verpflichtungen
und jeden Abend nur eine Stunde Zeit, eurer
Liebe für Shooter zu frönen. Ihr startet
Squad, tretet einem Server bei, erledigt zwei
lahme Fleißaufgaben und peng: Schlafens-
zeit. Das ist sicherlich nicht, was sich die
meisten Spieler wünschen. Dann gibt es
wieder andere, die mit ihren fünf Kumpels
gemeinsam losziehen, gerne kommunizie-
ren, auch mal etwas langsameren Spielpha-
sen nicht abgeneigt sind. Dieser Typ kann
mit Squad warm werden. Man sollte Squad
nicht für etwas bewerten, was es nicht sein
will. Es will kein Battlefield, Call of Duty oder
Arma sein. Es will ein realistischer Militär-
Shooter sein, in dem Kommunikation und
Strategie die Trümpfe sind. Und das gelingt
mit Bravour! Gleichzeitig verengt Squad
aber auch den Kreis der Interessenten, da
ihr wirklich genau diese Art von Spiel suchen

müsst, um Spaß zu haben. Wer nicht bereit
ist, (mit anderen) zu arbeiten, wird mit
Squad nicht glücklich. ★

SQUAD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500 / FX-8320
GTX 770 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790 / FX-9590
GTX 1060 / RX 570
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ detaillierte Waffen ➤ Fahrzeuge und Panzer voller
Details ➤ spektakuläre Explosionen ➤ natürliche
Landschaften ➤ etwas steife Charakteranimationen

SPIELDESIGN



➤ tolle Abbildung militärischer Aspekte
➤ anspruchsvoll ➤ saubere Teamplay-Mechaniken
➤ Realismus ➤ viel Leerlauf

BALANCE



➤ umfangreiches Tutorial ➤ alle Waffen tödlich
➤ Guerilla-Taktiken ➤ Squad Member rettbar
➤ geschlossene Squads oft unbrauchbar

ATMOSPHERE / STORY



➤ glaubhaft ➤ authentische Waffen, Uniformen
und Fahrzeuge ➤ dichte Soundkulisse ➤ detaillierte
Soldatenmodelle ➤ keine Fauna in der Welt

UMFANG



➤ 22 riesige Maps ➤ neun Fraktionen
➤ unzählige Waffen, Ausrüstung und Fahrzeuge
➤ sieben Spielmodi ➤ 100-Spieler-Server

FAZIT

Squad ist die spielgewordene
Militärfantasie, opfert dem
kompromisslosen Realismus aber
bewusst eine Ecke Spielspaß.



Und in dieser Idylle sollen
wir Krieg spielen? Na gut!



GAMESTAR-PC TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 12900KS (bis zu 5,5 GHz)

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z690-A Gaming

GRAFIKKARTE ASUS GEFORCE RTX 3090 24GB ROG Strix

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR4-3200 Corsair Vengeance

SSD 2.000 GB NVME SSD

FESTPLATTE 4.000 GB HDD

nur **3999,-**



GEFORCE
RTX

POWERED BY
ASUS



GEFORCE
RTX



GAMESTAR-PC ULTRA XTREME

PROZESSOR Intel Core i7-12700KF (bis zu 5,0 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS GEFORCE RTX 3070 8 GB TUF

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM

SSD 1.000 GB NVME SSD

nur **2199,-**



GEFORCE
RTX



GAMESTAR-PC ULTIMATE RYZEN 5800X

PROZESSOR AMD Ryzen 7 5800X (8x 3,8 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS GEFORCE RTX 3060 Ti 8 GB ROG STRIX

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM

SSD 1.000 GB NVME SSD

nur **1999,-**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 19.07.2022. 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 XXXL

Unser Bestseller: Gemacht für WQHD-Gaming bietet der GameStar-PC XXXL Power bis zum Abwinken dank schneller RTX 3060 Ti von ASUS und AMD Ryzen 5 5600X. Kombiniert mit 16 GB DDR4-RAM mit 3200 MHz Takt spielt er jedes aktuelle Spiel butterweich ab.



PROZESSOR AMD Ryzen 5 5600X (6x 4,6 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS GEFORCE RTX 3060 TI TUF 8GB

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR 4 RAM

SSD 1000 GB M.2 PCIe 3.0 SSD

GEHÄUSE CORSAIR CARBIDE SERIES 175R

nur **1399,-**

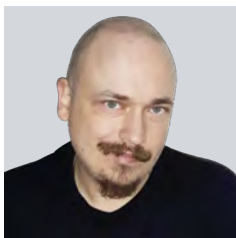


www.gamestarpc.de

Spiele, die alles verändern

LEBENS RETTER

Ohne Videospiele könnte Sascha nicht existieren. Dass er mit ihnen sein Geld verdient, ist aber nur ein Teil der Wahrheit. Manch eines hat ihm das Leben gerettet. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Sascha lebt ein ereignisreiches Leben. Ein Dutzend Schulen und mindestens ebenso viele Jobs füllen seinen Lebenslauf. Während seiner Kindheit zog er 20 mal um, in unterschiedliche Familienkonstellationen aus biologischen Eltern, einem Stiefvater, zwei Stiefmüttern und mehr Halb- und Stiefgeschwistern, als ein normaler Mensch zählen kann. Er gehörte nie dazu, knüpft bis heute keine sozialen Kontakte und vertraut allein seiner Partnerin Claire. Spiele sind für ihn eine Alternative zu einer glücklichen Realität.

Triggerwarnung und Hilfe

Achtung, dieser Text enthält Bezüge zu psychischer Gewalt gegenüber Kindern, Alkoholismus, Depression und Suizid. Solltet ihr selbst von solchen Problemen betroffen sein, zögert bitte nicht, einen Arzt aufzusuchen oder euch an anonyme Hilfestellen wie eine Telefonseelsorge oder die deutsche Gesellschaft für Suizidprävention zu wenden.

Depressionen und andere psychische Probleme sind ernstzunehmende Krankheiten, die allerdings behandelt werden können. Konsumiert den Artikel bitte auch mit Vorsicht, sollten die angesprochenen Emotionen und Themen starke Gefühle oder Erinnerungen bei euch wecken.

Eigentlich wollte ich diesen Artikel total begeistert und romantisch eröffnen. Dass Videospiele mein wichtigstes Hobby sind, meine größte Leidenschaft, dass mich meine Begeisterung für Spiele mit vielen von euch verbindet. Denn über die Jahre habe ich viele von euch lieb gewonnen, Zeit mit euch im Forum und in den Website-Kommentaren verbracht, mit euch geredet, euch besser kennengelernt. Spielen verdanke ich, dass ich mit Menschen zusammenarbeiten darf, die ich bewundere und respektiere, die mein Leben bereichern und eben nicht einfach nur User, Kollegen oder Auftraggeber sind. Das alles ist ohne jede Übertreibung wahr. Wahr ist aber auch, dass Spiele meine Zuflucht sind, mein wichtigstes Hilfsmittel im Kampf gegen Depression und Wahnsinn, mein Portal in eine bessere Welt, ein besseres Leben. Ohne Spiele könnte ich nicht existieren. Logisch, ohne das Medium Videospiel wäre ich heute nicht hier, um für euch zu schreiben, wäre nicht Teil irgendwelcher Brainstorming-Sessions zu neuen Artikeln. Aber vor allem wäre ich ohne Videospiele heute schlicht und ergreifend nicht hier. In diesem sehr persönlichen Text stelle ich euch neun Spiele vor, die mein Leben veränderten.

Activision Tennis (Atari 2600)

Meine allererste Erinnerung ist, dass ich drei, höchstens vier Jahre alt bin, im Wohnzimmer sitze, mich todtraurig fühle und anfangen zu heulen. Ich weiß nicht, weshalb.

Hermann hört mich und will wissen, was los ist. Hermann und Britta heißen meine Eltern, schon damals, nicht Mama oder Papa. Ich erfinde irgendeine Ausrede, dass ich Angst vor den gruseligen Gesichtern auf den Geldscheinen habe, die auf dem Wohnzimmermattisch liegen. Ich weiß nicht, ob ihr noch die ganz alten D-Mark-Scheine in Erinnerung habt, die sind tatsächlich gruselig. Meine erste richtig fette Lüge. Ich habe keine Ahnung, weshalb ich mich elend fühle. In diesem Alter höre ich regelmäßig Stimmen, die nicht existieren. Geflüster, Gesprächsfetzen, manchmal sehe ich auch irgendwelche Kreise, Dreiecke und geometrische Formen an den Wänden. Wenn ich Erwachsene frage, ob sie das auch wahrnehmen, denken sie, dass ich nur spielen will.

Meine Mutter ist Alkoholikerin, mein Vater Choleriker. Die beiden schreien sich an, prügeln sich. Ich durfte nie in den Kindergarten, habe keine Freunde, meine Eltern haben wenig Zeit. Mein Vater bleibt nächtelang auf, spielt Tennis am Atari und nimmt es auf Video auf. Ich schaue ihm gerne beim Spielen zu, aber er ist immer schnell genervt und schickt mich irgendwann weg. Jetzt habe ich eine Videokassette mit Gameplay und kann ihm zuschauen, wenn er nicht da ist. Wahrscheinlich war mein Vater Anfang der 80er unbeabsichtigt einer der ersten Let's Player. Ich bin noch viel zu jung, um die meisten Atari-Spiele zu kopieren oder irgendwie zu beherrschen, aber die Aufnahme von Activision Tennis schaue ich total gerne. Kein Geschrei, kein Streit, niemand schickt mich weg.

Wonder Boy (Sega Master System)

Als ich fünf Jahre alt bin, will mir mein Vater mal was »Cooles« zeigen und spielt für mich eine Szene aus »Nightmare on Elm Street« ab. Ein Mädchen steht vor einem Waschbe-

cken und dreht die Wasserhähne auf, die sich in Hände verwandeln und sie packen. Sie sehen aus wie Hände von einem Skelett, mit scharfen Klauen, die sie angreifen. Im Spiegel sieht man das Gesicht von Freddie Krueger. Das sei ein Kindermörder, der verbrannt wurde und jetzt Rache an Kindern nehme, erklärt mein Vater. Blut spritzt über den Spiegel, dann kommt die Mutter ins Bad und sieht das blutende Mädchen mit einer Rasierklinge in der Hand. Diese schockierenden Bilder vergesse ich nie wieder. Ich dusche bis heute mit offenem Duschvorhang.

Wir haben inzwischen ein Sega Master System, unser erstes Spiel ist Wonder Boy. Ich traue mich nicht, Wonder Boy zu spielen, weil ich Angst habe, Fehler zu machen und dafür zu sorgen, dass Wonder Boy stirbt. Als ich sechs Jahre alt bin, schläft mein Vater nur noch auf dem Sofa. Meine Eltern streiten sich jeden Tag. Ein paar Tage nach meiner Einschulung stürmt mein Vater schließlich zur Tür hinaus. Er kommt nicht wieder. In dieser Zeit ist meine Mutter entweder weg oder betrunken. Ab und zu bringt sie irgendeinen neuen Onkel nach Hause, von dem ich nie zuvor irgendwas gehört habe. Ich spiele Wonder Boy und spalte dem Endgegner den Schädel (in exakt diesen Worten beschreibt die Anleitung den Bosskampf), dem daraufhin ständig neue Köpfe wachsen.

Phantasy Star (Sega Master System)

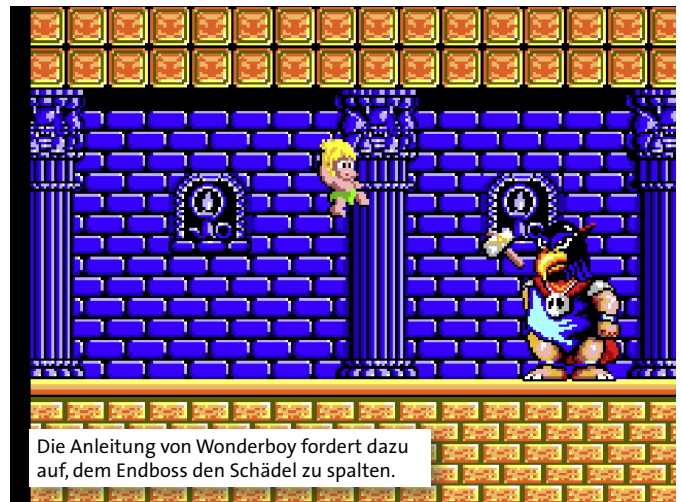
Ich bin sieben Jahre alt, werde in der Schule gemobbt und stehe neben mir selbst. Ich fühle mich nicht als Teil meiner Umgebung, gehöre nicht zu dem, was um mich herum existiert. Ich versuche, meinen kleinen Bruder zu beruhigen, wenn meine Mutter stockbesoffen in unsere neue, kleinere Wohnung torkelt, dabei verstehe ich die Welt doch selbst nicht. Unser Vater hat eine ganze Bibliothek an Videospielen hinterlassen. Phantasy Star fasziniert mich: Nero Landale rebelliert gegen eine korrupte Regierung, will deren dunkle Machenschaften aufdecken und wird schließlich kaltblütig von bewaffneten Truppen des Herrschers Lassic getötet. Seine Schwester Alys nimmt Neros Kampf auf, rächt seinen Tod und findet heraus, welche dunklen Kräfte für die Veränderung des einst barmherzigen Herrschers Lassic verantwortlich sind.

Kurz und knapp beschrieben ist Phantasy Star ein klassisches JRPG und war in gewisser Weise Segas Gegenstück zu Final Fantasy auf Nintendo-Konsolen. Besonders der erste Teil war für seine Zeit bahnbrechend, nicht nur weil er einige beeindruckende grafische Effekte bot, die für damalige Verhältnisse nahezu undenkbar waren. Eine Frau als Titelheldin und starke Anführerin war ebenso außergewöhnlich wie das Entwicklerteam selbst, das für die Zeit untypisch viele Frauen beschäftigte. Den weiblichen Mitgliedern des Teams verdankt Phantasy Star beispielsweise seine starke Handlung, das fantastische Grafikdesign, das Playtesting und das Balancing. Um dieses Spiel überhaupt halbwegs zu verstehen, benötige ich ein Wörterbuch, denn in Deutschland existiert Phantasy Star nur in englischer Sprache.

Damit ihr jetzt keinen völlig falschen Eindruck bekommt: Es ist 1988, Dialoge in Videospielen sind sehr simpel und kurz, ich verstehe trotz Wörterbuch auch beileibe nicht alles und benötige letztendlich Jahre, um Phantasy Star komplett durchzuspielen. Aber ich fange an, mir die englische Sprache selbst beizubringen und meinem Bruder zu erklären, worum es im Spiel geht, wenn wir wieder mal den ganzen Tag allein sind. Alys ist der Hammer! Sie steuert ein Raumschiff, hat ein Laserschwert, und einer ihrer Begleiter ist eine sprechende Katze. Das alles ist unendlich besser als Klassenkloppe in der Schule und eine hackedichte Mutter, die eben auch nicht mit der Situation fertigwird.

Shining Force (Sega Mega Drive)

Im Alter von zehn Jahren lebe ich mit meinem Bruder wieder bei meinem Vater. Der ist inzwischen mit einer anderen Frau verheiratet, und das Drama geht von vorne los: Beide streiten sich ständig, er pennt auf der Couch, sie betrinkt sich. Den Alkohol dafür besorge ich von der Tanke am anderen Ende der Stadt. Halbe Stunde runterlatschen, der Verkäufer weiß Bescheid und gibt mir den Bolkstoff, dann wieder zurück, regelmäßig, ein paar Mal jede





Woche. Auch meine leibliche Mutter hat wieder geheiratet, bekommt zwei neue Kinder. Ab und zu treffen wir sie noch, dann erzählt sie irgendwas vom Jugendamt und dass wir klagen sollen, falls wir sie nicht mehr sehen dürfen. Wird mir alles zu viel, bringt zu viel Trauma hoch. Bei der ersten Trennung meiner Eltern musste ich vor Gericht gegen meine Mutter aussagen, bekam eingetrichtert, dass uns das Gericht wegnehme, wenn wir nicht glaubwürdig genug seien. Ich breche den Kontakt ab, sehe meine Mutter niemals wieder.

Neues Haus, neue Familie, neue Schule, neue Nachbarschaft. Einmal mehr kenne ich niemanden, bin überall der Neue, gehöre nirgends dazu, passe nicht rein. Meine einzigen »Freunde« existieren in Spielmagazinen wie Powerplay und ASM. Michael Hengst schreibt über Shining Force, ein Spiel, das auf Screenshots so überaus gut aussieht, dass ich es überhaupt nicht fassen kann. Als das Teil endlich rauskommt, ist es das beste Taktikrollenspiel, das je existiert hat. Ich führe eine Armee von Zentauren, Zwergen, Elfen, fliegenden Quallen, Vogelmenschen und unzähligen anderen Freaks und Missgestalten in den Kampf gegen Darksol, der Dark Dragon wiederbeleben und die Welt ins Verderben stürzen will.

Einige der Figuren im Spiel sind irgendwie anders, kaputt, auf den ersten Blick schwach. Bleu, ein junger Drache, wird ausgelacht und fertiggemacht, weil er ein Schwächling ist und nicht mal anständig Feuer speien kann. Er ist geradezu lächerlich schwach, wenn er sich der Gruppe anschließt, wird aber zu einem der mit Abstand stärksten Kämpfer im Spiel, wenn man ihm eine Chance gibt und ihn lange genug trainiert. Arthur, ein ehemaliger Soldat, gilt als Versager und Faulpelz, weil er viel lieber in Frieden leben und nicht an irgendeiner Front kämpfen will. Richtig aufgepowert ist er der einzige Ritter im gesamten Spiel, der Zauberei erlernt – eine Tatsache, die viele Spieler damals ganz einfach voll verpasst haben. Guntz ist ein an und für sich schwaches und harmloses Gürteltier (JRP, fragt nicht), das eine Art Steampunk-Mechsuit benutzt, um sich zu verteidigen.

Mein Bruder und ich schlagen stundenlang epische Schlachten, bleiben nachts heimlich auf und diskutieren über unsere Lieblingshelden, die schwersten Bosskämpfe, welche Einheiten wir im nächsten Kapitel mitnehmen und befördern wollen. Im richtigen Leben haut mich mein Vater in die Pfanne, weil ich fett bin. Wir haben Besuch, volles Haus, und er verkündet lautstark, dass meine Beine wie Säulen aussehen. Meine Eltern sind Baby-Boomer, wir haben Kohle ohne Ende, leben in einem Palast, haben materiell alles, was man sich jemals wünschen könnte und noch viel mehr. Mein Vater handelt mit Immobilien, ist der geborene Verkäufer. Er hat ein unglaublich starkes Talent dafür, genau herauszufinden, was du dir am meisten im Leben wünschst, was deine Träume und Hoffnungen sind. Dann erzählt er dir, was du hören willst, wird dein bester Freund, verspricht dir alles, was du willst. Und dreht dir ein Haus an.

Vor allem verwendet er dieses Talent aber auch, um zu verletzen. Er ist ein leidenschaftlicher Sadist. Er macht sich über alles an mir lustig, wofür ich mich schäme, vor anderen Leuten, stellt sicher, dass es auch ja jeder mitbekommt. Er ist reich und schenkt mir alles, was ich will. Nur kein Verständnis, keine Aufmerksamkeit. Keine Liebe.

Ravenloft: Stone Prophet (PC)

Ich bin zwölf. Mein Vater ist wieder geschieden, meine Stiefmutter und ihre Tochter sehe ich nie wieder. Wir sind wieder umgezogen. Wieder neues Haus, neue Umgebung, neue Schule. Ich werde gnadenlos fertiggemacht. Meine neue Schule befindet sich in einem anderen Bundesland, hat einen anderen Lehrplan, unterrichtet Dinge, die auf etwas basieren, was in meiner alten Schule noch nicht gepaukt wurde. In einem Test erkläre ich meiner Lehrerin, dass ich die Fragen nicht beantworten kann, weil ich das entsprechende Material nie in meiner alten Schule gelernt habe. Ich bekomme eine Sechse, schön fett mit Rotstift und einem Kommentar: »Das kann ich fast nicht glauben!« Von den Jungs werde ich bedroht, gewürgt und beklaut. Ein Mädchen schlägt mir mitten ins Gesicht, einfach so, als wäre das irgendwie vollkommen normal. In den Pausen breche ich regelmäßig flennend zusammen. Keine Sau interessiert es. Okay, ab und zu fragt mal ein älterer Schüler besorgt nach, was denn mit mir los sei, aber ich darf nicht darüber sprechen.



Mein Vater ist den ganzen Tag auf Arbeitssuche. Mein Bruder und ich kaufen ein, kochen, putzen, waschen Wäsche, während ich nebenher Englisch und Latein lernen und Algebra kapieren soll. Ich versage komplett. Und wieder diese Drohungen von meinem Vater: Wenn du darüber sprichst, kommt das Jugendamt und nimmt dich mit. Meine Mitschüler hassen mich, meine Lehrer hassen mich, ich hasse mich selbst. Ich komme mit dem Stress nicht klar und bekomme Ausschlag, der mein Leben jetzt auch nicht nennenswert vereinfacht.

Ich habe meinen ersten PC. Eines meiner allerersten Spiele ist Stone Prophet aus der Ravenloft-Reihe. Es ist ein bockschweres Rollenspiel in Ego-Perspektive, in dem man bis zu zwei Helden erstellt, durch abartig verwinkelte Dungeons und Labyrinth irrt, darin Monster verkloppt und Rätsel löst. Ich habe es nicht als überragend gutes Spiel in Erinnerung, aber es bringt mich erstmals mit Dungeons & Dragons in Kontakt. Mit Gesinnungen und Klassen. In Stone Prophet bin ich ein Paladin. Imponiert mir total, das Konzept der Klasse haut mich damals um. Jemand, der nicht einfach nur Krieger ist, einfach nur stark ist und draufhaut. Ein Paladin beschützt andere, kämpft für diejenigen, die sich nicht wehren können, heilt Wunden durch bloßes Auflegen seiner Hände.

Ich würde alles dafür geben, mit meiner Hauptfigur die Rollen zu tauschen! Stark und heldenhaft sein, mich vor nichts und niemandem fürchten, andere beschützen und ihnen helfen. Ich lebe dieses Spiel. Hausaufgaben gebe ich schlagartig auf, in der Schule komme ich eh nicht mehr hinterher. Ich fälsche Unterschriften unter Sechsen, mache mich absichtlich krank, um nicht zur Schule zu müssen. Wollt ihr absichtlich kotzen? Bestreut einfach mal Leberwurst mit ordentlich Zucker. Mein Bruder und ich malen unsere Charaktere aus dem Spiel, erwecken sie zum Leben. Im Gegensatz zu mir kommt er aber in der Schule klar, findet neue Freunde, verarbeitet die Situation besser als ich.

Die Nordland-Trilogie (PC)

Ich bin 13. Mein Vater hat eine neue Frau kennengelernt, die zwei Kinder aus einer früheren Ehe hat. Und wieder: neues Haus, neue Familie, neue Schule. Die neue Partnerin meines Vaters, die schließlich meine zweite Stiefmutter wird, zwingt mir ein Leben auf, das ich nicht will. Ich glaube nicht an Gott, werde aber trotzdem gegen meinen Willen als Teenager getauft und muss zur Konfirmation. Unserem Pfarrer sage ich, dass ich gezwungen werde, dass ich nichts damit zu tun haben will, er lobt mich für meinen Mut und zieht es trotzdem durch. Ich traue mich



nicht, zu rebellieren, einfach wegzubleiben, denn mein Vater droht mit Internat und Militärschule. Er ist ein sadistisches Arschloch, aber auch die einzige Konstante in meinem Leben. Ich hatte niemals seine Anerkennung oder Aufmerksamkeit, jetzt will er mich permanent wegschicken, wenn ich mich nicht dem Willen seiner neuen Flamme füge. Die meint es natürlich nur gut mit mir, hat sich nichts Böses dabei gedacht, aber wir standen einander niemals besonders nahe, um es freundlich zu formulieren.

Im Rahmen dieser abenteuerlichen Erziehungsmaßnahmen muss ich im Sommer in ein christliches Zeltlager und lerne dort Christian kennen, der ebenfalls gegen seinen Willen dort ist. Der steht auch total auf Videospiele, außerdem ist er der ultimative »Star Trek«-Nerd und erklärt mir in allen Details, wie der Warp-Antrieb der Enterprise D funktioniert, ob ich will oder nicht. Wir bleiben nach dem Sommer in Kontakt, treffen uns regelmäßig zum Zocken. Wir spielen die DSA-Spiele rauf und runter. Die Nordland-Trilogie ist der Hammer! Helden, die nicht einfach nur Stärken haben, sondern auch Schwächen wie Jähzorn oder Goldgier. Eine coole 3D-Perspektive, die sich sogar ändert, je nachdem, ob gerade ein Mensch, Elf oder Zwerg die Gruppe anführt! Ein Hammer-Soundtrack, den ich mir bis heute gern auf CD anhöre. Spannende taktische Kämpfe, eine epische Story, das Teil ist ein Traum!

Eines Tages sehe ich in einem Spielzeugladen die großen DSA-Boxen von Schmidt Spiele und kapiere erst dann, dass das ganze Spielsystem der Nordland-Trilogie auf einer Pen&Paper-Vorlage basiert. Christian und ich investieren unsere gesamten Ersparnisse in diese Boxen, verschlingen die Abenteuerbücher, schenken uns gegenseitig Soloabenteuer zum Geburtstag und spielen Abenteuer schlimmstenfalls einfach zu zweit, wenn sich sonst keine Mitspieler finden (also praktisch immer). Wenn es keine neuen Abenteuer zu kaufen gibt oder wir sie uns nicht leisten können, schreibe ich selbst welche und leite sie für Christian. Ich begleite ihn dann mit meinem Charakter, lasse ihn aber alle Entscheidungen treffen und kämpfe dabei an seiner Seite. Nicht wirklich die ideale oder korrekte Art, diese Spiele anzugehen, aber Not macht erfinderisch.

Baldur's Gate (PC)

Ich bin 17. Unsere Familie ist kaputt, mit meinem Vater und meiner zweiten Stiefmutter habe ich pausenlos Streit, Stress und Geschrei. Ich musste die sechste Klasse wiederholen und gehe seitdem in eine Privatschule in kirchlicher Trägerschaft. Soll heißen: Meine Lehrerinnen sind Nonnen, wir haben regelmäßig Gottesdienst, ich glaube an nichts davon und scheiße auf alles.

Als Wiederholer bin ich größer und stärker als meine Klassenkameraden und werde nicht länger gemobbt. Im Gegenteil: Ich habe die Schnauze voll davon, immer die Klappe zu halten, alles und jeden um mich herum ernst zu nehmen, und bin meinen Lehrern und Nonnen gegenüber das größte Arschloch – und meine Mitschüler feiern es.

Ich bin der Klassenclown, bringe alle zum Lachen, bin das erste Mal beliebt. Wenn Klassenkameraden von irgendwelchen Zehntklässlern getrollt werden, bekommen die was von mir aufs Maul. Meine Eltern müssen regelmäßig beim Direktor vorsprechen und immer höhere Beträge zahlen, meine Eskapaden kommen bis in die Lokalzeitung, als ich eine Organi-

sation von 500 Kindern und deren Eltern gegen einen Mitschüler gründe.

Als Baldur's Gate erscheint, ist es das Spiel, von dem ich immer geträumt habe, und noch so viel mehr! Ich bin wieder ein Paladin, rette die Welt, beschütze die Schwachen, erlebe Abenteuer in einer riesigen, wunderschönen Spielwelt. Ich würde alles dafür tun, an der Schwertküste zu leben und meinetwegen zu sterben, statt einfach nur ich zu sein! Über die unzähligen Tools und Editoren mache ich mein Abenteuer noch besser. Die Standardgruppenmitglieder lassen mich relativ kalt, stattdessen erstelle ich über den Multiplayer-Modus eine komplett eigene Heldengruppe aus Kobolden, Gnollen, Monstern und Freaks. Außenseiter, Ausgestoßene, »die Bösen«, die dann aber eben doch heldenhaft agieren, die Welt retten. Bis heute werfe ich immer wieder mal Baldur's Gate an, erstelle meine völlig eigenen Heldengruppen, prügeln mich mit Sarevok und freue mich, Imoen bei der ersten Gelegenheit aus der Gruppe zu entfernen. Nie zuvor habe ich mich so in einem Spiel verloren, habe so viele Stunden mit der Optimierung von Werten und Ausrüstung verbracht, wurde so von einer Story absorbiert und habe alles um mich herum vergessen.

In der Schule spiele ich Schlagzeug und Bass, singe auch gerne, bin eine Weile beim Theater, halte am letzten Tag die Abschlussrede vor der gesamten Schule und sämtlichen Eltern, mit einer Ausnahme: Ich bin der einzige Schüler, dessen Eltern nicht aufgetaucht sind, zu keiner einzigen Veranstaltung, zur Abschlussfeier, zu meiner Rede. Meine Klassenkameraden treffen sich danach in der Pizzeria. Ich verschwinde derweil einfach, spreche mit niemandem, verabschiede mich nicht, gehe direkt nach Hause und weiß nicht, wer ich bin, was ich will oder wie es nach der Mittleren Reife weitergehen soll.

Second Life (PC)

Ich bin 25 und lebe seit Jahren allein in einer winzigen, dunklen und verschimmelten Wohnung. Ich bin geschieden, habe zu meiner Familie so gut wie keinen Kontakt, habe drei weiterführende Schulen abgebrochen und eine kaufmännische Ausbildung ohne Übernahme abgeschlossen. Mit 20 hatte ich versucht, mir das Leben zu nehmen.

Ich pendle zwischen Hartz 4 und allen erdenklichen Jobs hin und her. Niemand stellt mich lange an, denn ich bin antisozial, kann mich nicht einordnen, komme nicht mit Menschen klar. Ich bin anstrengend. Ich sitze vor meinem Rechner, umgeben von Umzugskartons, die ich seit Jahren nicht geöffnet und geleert habe. Niemand kommt vorbei, keiner meldet sich bei mir. Geburtstag, Weihnachten, Neujahr, ich bin allein vorm Rechner. Manchmal rufen mein Vater oder meine Großeltern ein paar Tage zu spät an und entschuldigen sich.

Die Routine in meinen Jobs bringt mich um. Jeden Tag der gleiche Weg zur Arbeit, dieselben Menschen in der Bahn, die gleichen Begrüßungen und freundlichen Gesichter der Kollegen, bevor sie anfangen, hinter meinem Rücken die verbalen Messer zu wetzen. Je nach Gemütszustand überfresse ich mich oder esse eine Woche lang überhaupt nichts und wandere einfach nur vom Büro ins Bett und zurück. Ich lebe nicht, ich existiere nur. Von der Arbeit nach Hause in die verdreckte Wohnung, ins Bett. Ich starre in die Dunkelheit. Manchmal rolle ich die Decke zurück und pisسه einfach auf den Fußboden.



Ich entdeckte Second Life, ein katastrophal hässliches und benutzerfeindliches Metaversum, bevor dieser Begriff überhaupt existierte. Du kannst alles sein und alles erschaffen, was du dir überhaupt vorstellen kannst, weshalb dort alle perfekte Supermodels sind und gefühlt 90 Prozent der Spielwelt aus User-generierten Bordellen und Casinos besteht. Man kann beim Erstellen seines Avatars nicht nur zwischen männlichen und weiblichen Körpern, sondern auch unterschiedlichen Tierformen wählen. Ich wähle einen Wolf, weil ich es langweilig finde, ein Mensch zu sein. Vielleicht ist »langweilig« nicht der richtige Begriff. Egal.

In irgendeiner Biker-Kneipe im Spiel treffe ich zum ersten Mal Claire. Sie ist ein blauer Drache in Sternenflottenuniform. Leider Voyager, aber manchmal muss man eben tolerant sein, also spreche ich sie an. »Star Trek« ist ein guter Eisbrecher, in Second Life gibt es interaktive Leinwände und Videoplayer, mit deren Hilfe man im Spiel gemeinsam Filme und Serien schauen kann. Wir kommen einander langsam näher, verbringen online regelmäßig Zeit miteinander. Als ich sie das erste Mal in diesem anderen Spiel, genannt »Real Life«, treffe, weiß ich, dass sie einzigartig ist. Claire spricht mit Motten. Sie sammelt Spielzeugdinosaurier und geht so liebevoll und behutsam mit ihnen um, als wären sie echt und hätten Gefühle.

Claire hat keine Freunde, wurde in der Schule gemobbt. Sie hat Skoliose, eine Verkrümmung der Wirbelsäule. Sie humpelt, hat eine riesige Narbe, die sich fast über ihren gesamten Körper erstreckt. In meinem ganzen Leben habe ich nie einen Menschen getroffen, der so unschuldig, warmherzig und liebevoll ist wie Claire. Ich rede zu viel, kann nicht stillsitzen, mich nicht immer klar ausdrücken, bin launisch, unsicher, kann mich selbst nicht leiden. Das nimmt sie überhaupt nicht wahr. Sie urteilt nicht über mich, denkt nicht schlecht über mich, nur weil ich nicht ganz normal bin. Sie klagt kein einziges Mal darüber, dass sie sich kaum bewegen kann, ständig Schmerzen hat oder dass sie ebenfalls nirgendwo dazugehört. Sie ist unbeschreiblich stark und mutig, ihre Welt ist viel bunter, heiler und glücklicher als meine. Ich will nichts mehr, als Teil ihrer wunderbaren Welt zu sein, darin zu leben, Claire zu beschützen und sie vor Schaden zu bewahren.

Ohne das drittklassige Computerspiel Second Life hätten wir einander niemals kennengelernt. Wir sind beide Freaks, Ausgestoßene, die keine sozialen Kontakte knüpfen, die von der Welt überfordert sind und Probleme damit haben, sich einzurufen. Aber wir haben jetzt einander. Ohne Claire wäre ich heute nicht hier, ohne sie hätte ich längst aufgegeben, hätte alles fallengelassen. Was für ein bescheuerter und gleichzeitig großartiger Gedanke, dass ausgerechnet ein so furchtbar mieses Programm wie Second Life irgendwie mein Leben gerettet hat!

Ark: Survival Evolved (PC)

Mittlerweile bin ich 40 Jahre alt, mein Vater ist tot, Claire und ich sind seit 15 Jahren ein Paar. Ich gehe bis heute nicht unter Menschen, verlasse das Haus nur für dringende Einkäufe oder wenn ich Einladungen von Claires Eltern nicht rechtzeitig

und diplomatisch sinnvoll ausschlagen kann. Eine Spezialistin hat mir vor ein paar Tagen mitgeteilt, dass ich Informationen anders aufnehme, verarbeite und priorisiere als die meisten Menschen. Dass ich Dinge deswegen manchmal falsch interpretiere, mich darum oft überlastet und überfordert fühle. Dass ich Menschen in Gesprächen oft unbeabsichtigt verwirre und Dinge sage, die für mich logisch, für andere aber nicht immer nachvollziehbar sind.

Ich habe deswegen ausführliche Tests vor mir, brauche Hilfe, die ich jetzt erst das erste Mal annehme. Denn einerseits wäre ich gern normal, was auch immer das sein mag, andererseits habe ich Angst davor, nicht mehr ich zu sein. Mein Leid, meine Ängste und Depressionen treiben auch immer ein Stück weit meine Kreativität und meine Artikel an, auch wenn das für euch sicherlich verrückt klingt. Meine Texte, meine Arbeit und eure Kommentare sind die einzige Form von Bestätigung und Anerkennung, die ich jemals gekannt habe. Meine freiberufliche Tätigkeit ist der vielleicht einzige Job, den ich in meinem Zustand annehmen und länger als nur für ein paar Monate halten kann. Ich habe Angst, mein einziges Talent, meinen einzigen Zugang in ein halbwegs normales Leben, mich selbst zu verlieren.

Claire und ich spielen seit Jahren am liebsten miteinander Ark: Survival Evolved. Gar nicht, um dort irgendwie zu kämpfen, Monster umzunieten, uns mit Feinden anzulegen und für Chaos und Zerstörung zu sorgen. Wir haben dort unsere Dinosaurier, kümmern uns um sie, füttern sie, geben ihnen Namen, feiern ihre Geburtstage, bauen ihnen Behausungen und passen auf sie auf. Das ist ja das Tolle an offenen Sandbox-Spielen: Du kannst in Ark massive PvP-Schlachten führen, eine inzwischen sehr ausführliche Story erleben und durchspielen oder einfach nur deinen eigenen Jurassic-Streichelzoo einrichten. Ich setze dann mein VR-Headset auf, steige hinter Claire auf Charon, unseren treuen Flugsaurier, und wir fliegen gemeinsam durch dichte Urwälder, über verschneite Bergkuppen und glühende Vulkankrater. Hier muss ich mich nicht anpassen, muss nicht befürchten, dass ich mit meiner Ausdrucksweise und meinem Verhalten irgendwen rasend mache oder selbst die Kontrolle verliere, und niemand hinterlässt hasserfüllte Kommentare über meine Partnerin, nur weil sie eine körperliche Behinderung und kein feminines Erscheinungsbild hat.

Der Gedanke, dass wir unser Glück vor allem in einem Spiel erleben, uns aus der Realität entfernen und gemeinsam den größten Teil unserer Zeit mit etwas verbringen, das nicht »echt« ist, muss euch komplett wahnsinnig vorkommen. Aber wir tun damit niemandem weh, wir fühlen uns damit besser, und ich kann damit hin und wieder einer Realität entfliehen, in der ich keinen Platz habe, in der ich nicht existieren kann und in der es unvorstellbar schwer ist, nach vorne zu schauen, einfach nur einen Fuß vor den anderen zu setzen und zu funktionieren.

GameStar

Die Idee hinter diesem Text war ursprünglich einfach nur ein Listenartikel über Spiele, die mich letztendlich in die Branche und zu diesem Beruf geführt haben. Aber wie es nun einmal so ist: Aus einer harmlosen Idee entsteht über Nacht etwas ganz anderes. Spiele sind für mich noch so viel mehr! Sie sind mein Anker, sie sind mein Happy Place, sie erlauben Claire und mir, Helden zu sein, gemeinsam Abenteuer zu



erleben, Probleme zu vergessen und einfach ein paar schöne Erfahrungen miteinander zu sammeln. Vielleicht ist es schwer zu verstehen, dass ich das so in die Welt hinaustrage, so öffentlich mache, aber das war immer meine Methode, diese Dinge zu bewältigen, sie mir von der Seele zu schreiben und sie so zu verarbeiten. Ich habe Schiss davor, diesen Artikel abzugeben, ihn so offen zu zeigen, vielleicht ist das hier auch einfach nicht der richtige Ort und das richtige Medium dafür. Bitte seht es mir nach, ich bin einfach nicht ganz normal. Ich will am Ende dieses Artikels aber auch betonen, wie wichtig mein Job, die Redaktion und vor allem ihr, die Community, dafür seid, dass ich zumindest ansatzweise ein normales Leben führen und etwas tun kann, woran ich Spaß habe, woran ich glaube und wohinter ich aus ganzer Überzeugung stehe. Man bekommt das von außen nicht immer so gut mit. Natürlich existieren Magazine und Spieleportale in erster Linie, um Geld zu machen. Das sind Firmen, die wollen eure Kohle, die Welt ist schlecht, und Kapitalismus ist scheiße. Doch ob ihr es glaubt oder nicht – dahinter stehen bei GameStar und der Schwester GamePro Menschen, die mir über die Jahre sehr ans Herz gewachsen sind, zu denen ich aufschau und mit denen ich wahnsinnig gerne arbeite. Leute, die immer ein offenes Ohr haben, die offen für meine teils vollkommen wahnsinnigen Ideen sind und von denen manche zu sehr lieben Freunden wurden. Ja, das sieht jetzt aus wie der ultimative Self-High-Five: Typ, der ab und zu für diese Websites und Zeitschriften schreibt, jubelt voll darüber, wie toll das doch für ihn und die Websites und Zeitschriften ist. Aber so gut dürftet ihr mich inzwischen kennen – ich habe es nicht nötig, euch zu verarschen oder mich irgendwo einzuschleimen. Das ist auch nicht mein Naturell, war es nie. Der Laden ist einfach nur saumäßig gut, da kann ich ja nix für.

Vor allem bin ich aber euch Lesern dankbar, denn ganz besonders ohne euch wäre ich nicht hier. Eure positiven Kommentare, die Tatsache, dass mir einige von euch seit Jahren die Treue halten, oder Aussagen von Leuten, die ernsthaft behaupten, sie hätten ihre GameStar-Plus- und/oder Heftabos nur wegen mir!

Dank euch kann ich meinen manchmal komplett bescheuerten Ideen freien Lauf lassen, darf mich austoben, kann machen, worauf ich Lust habe. Ihr baut mich auf und macht es mir leichter, ich zu sein. Ihr könnt euch unmöglich vorstellen, wie wichtig das ist und welche Wirkung es hat, einfach mal einen netten Kommentar unter einem Text zu hinterlassen, jemandem zu zeigen, dass ihr dessen Arbeit schätzt. Ich weiß, das hier ist ein ungewöhnlicher, sehr persönlicher Text, selbst für meine Verhältnisse, und ich habe Angst, dass er überzogen, peinlich oder einfach »too much« wirkt. Auch das ist Teil meines Daseins – dass ich immer Probleme habe, zu erkennen, was gerade angemessen oder richtig ist, ob ich Leute ungewollt verstöre oder mich lächerlich mache. Zum Schluss kann ich euch nur versprechen, dass nichts davon meine Absicht war und dass künftige Texte einfach wieder Spielejournalismus sein werden. Danke für eure Treue! ★



Weltraumkarten mal anders

STAR CITIZEN FÜR DIE HOSENTASCHE

Die Raumschiffe aus dem ambitionierten Weltraum-MMO könnt ihr schon jetzt mit euch herumtragen. Möglich macht es ein deutscher Polizist. Von Peter Bathge

Thomas Eberhards Augen leuchten, so wie man das von einem erwartet, der von seiner großen Leidenschaft spricht. Von dem Traum, in den sechs Jahre lang Eberhards Schweiß und Tränen geflossen sind. Sechs Jahre, in denen der Mann teils bis um 2 Uhr nachts an seinem Weltraumkartenspiel Squadrons gearbeitet hat, fast ausschließlich allein. Thomas, der von Beruf Polizist ist, hat viel in die Verwirklichung seiner Vision gesteckt. Und noch mehr: »Es war ein riesiger Balanceakt und ein großer Preis für die Familie, wir haben dafür viel geopfert.«

Sein ältester Sohn ist mit Squadrons aufgewachsen, er ist quasi Teil der Entwicklung. Wie passend also, dass Thomas bei unserem Gespräch an seinem freien Tag mit ei-

nem Ohr nach dem zweiten Knirps lauscht, der im Nebenzimmer spielt. Ob der wohl auch irgendwann mal mit Papas Weltraumkarten spielen möchte?

Wovon wir reden

Squadrons ist derzeit ein analoges Kartenspiel für zwei Spieler, aber es basiert auf einem der aktuell spannendsten und meist diskutierten MMOs: Star Citizen. Auf den Karten sind die originalen Namen und Bilder der Raumschiffe aus dem Chris-Roberts-Spiel abgedruckt, und Thomas Eberhard besitzt die offizielle, nicht kommerzielle Nutzungserlaubnis von Entwickler Cloud Imperium Games. »Unterschieden von Erin Roberts«, erzählt Thomas voller Stolz.

Als Staffelführer duelliert ihr euch mit Raumschiffen (euren Handkarten) um Siegpunkte, dazu legt ihr sie verdeckt auf zu Beginn einer Runde ausgelegte extragroße Location-Karten. Die sind je nach Örtlichkeit unterschiedlich viele Punkte wert. Wenn einer dieser Orte (die auf den offiziellen Planeten und Raumstationen des Stanton-Systems basieren, des einzigen zurzeit in Star Citizen enthaltenen Sternensystems) von beiden Spielern beansprucht wird, werden die zuvor platzierten Schiffskarten aufgedeckt, und es kommt zum Kampf. Der Spielablauf ist ungewöhnlich, denn es gibt in Squadrons keine Ressourcen oder Lebenspunkte wie in Magic: The Gathering. Ihr müsst keine Länder ausspielen, um Mana zu



Die Location-Karten sind maßangefertigt und geben neben den Siegpunkten unterschiedliche Boni.

Kommerzialisierung. Sechs bis zwölf Monate werde es dann vermutlich noch dauern, bis man Squadrons im Handel kaufen kann – eine späte Genugtuung für den Spieleautor, der während der langen Entwicklungszeit oft die Zähne zusammenbeißen musste. »Es wurde so oft aufs Spiel draufgehauen«, resümiert er heute im Rückblick.

»Das Spiel nach Gefühl zu entwickeln war gleichzeitig der schönste und schwerste Part der Entwicklung.« Am Ende ging's für ihn neben der Ausübung seines Hobbys (Thomas entwickelte schon mal einen riesigen Prototyp für ein Brett- und Kartenspiel zu Star Wars: The Clone Wars, dessen Spielplan er damals tatsächlich auf eine Lkw-Plane druckte) vor allem darum, sich »persönlich weiterzuentwickeln. [...] Ich habe so viel gelernt über Entwicklung, Produktion und Vertrieb. Und auch, niemals aufzugeben.«

In die Star-Citizen-Szene rutschte Thomas einst aus Interesse an der für die Branche ungewöhnlich transparenten Entwicklung des MMOs mit häufigen Updates. Dabei geblieben sei er wegen der Community, die er als außerordentlich freundlich und hilfsbereit kennengelernt habe. Dabei besitzt er bis heute nur zwei mittelgroße Raumschiffe im Spiel. Peanuts im Star-Citizen-Weltraum.

Der Wendepunkt für das Projekt war 2018 die Con42 bei Frankfurt am Main, wo Tho-

generieren, stattdessen geht es sofort in der ersten Runde zur Sache.

»Harte Action«, verspricht uns Thomas, der mit mehr als 40 Testspielern (darunter zwei Magic-Pro-Turnierspieler) am Balancing geschraubt hat. Ein Würfel kommt dann beim Ausweichen zum Einsatz; es ist das einzige Zufallselement im Spiel. »Ich will irgendwann sehen, wie Leute Squadrons-Turniere spielen«, hofft Thomas.

Mit UEE, Vanduul und Piraten existieren bislang drei Fraktionen, eine Deckbuilding-Option ist für die Zukunft eingebaut. Während die Vanduul-Aliens auf allerlei Tricks setzen, sind die Freibeuter darauf spezialisiert, Schiffe per EMP zu deaktivieren und am Ende eines erfolgreichen Kampfes zu plündern. Die UEE-Navy dagegen vertraut vor allem auf ihre Feuerkraft und Panzerung. Die erste Stage aus dem Regelwerk lässt sich auf der Squadrons-Webseite (squadrons-game.com) herunterladen; einfach Karten ausdrucken und losspielen. Denn zu kaufen gibt es Squadrons noch nicht. Aber das ist nur eine Frage der Zeit.

neuen Community-Sammelkarte geplant. Für den kommenden Trailer fanden sogar echte Dreharbeiten statt. Thomas Eberhard geht erneut von einer Spitzenposition für Squadrons in der Rangliste aus.

»Das waren wichtige Signale«, sagt Thomas heute mit Blick auf die bevorstehende



Die United Empire of Earth Navy setzt auf klassische Militärtaktiken – und Chris Roberts (links).

Bald in einem Geschäft in deiner Nähe

»Die Chancen [auf eine kommerzielle Version, Anm. d. Red.] standen noch nie so gut«, sagt uns Thomas Eberhard im Interview. Es gebe aktuell Verhandlungen im Hintergrund, ein großer Brettspielverlag mit Erfahrung in der Umsetzung von Lizenzen habe Interesse. Das ist kein Zufall: In der Vergangenheit konnte Squadrons bereits große Teile der Star-Citizen-Community für sich begeistern. Beim sogenannten Citizen Spotlight, einer Plattform für die Vorstellung von Community-Projekten, hat Squadrons mehrfach rekordverdächtig viele Upvotes von Star-Citizen-Spielern kassiert. Inzwischen sei man bereits mit drei unterschiedlichen Beiträgen in die Top 10 vorgestoßen, und für den August 2022 sei ein viertes Citizen Spotlight zur

Die Aliens besitzen besonders viele Trickkarten.





Erin Roberts (links) bei der Übergabe des Squadrons-Prototyps durch Thomas Eberhard (Mitte) und Sohn.



Die sogenannten Buccaneers legen andere Schiffe lahm, denn im direkten Kampf sind sie oft unterlegen.

mas Eberhard sein Projekt erstmals der Star-Citizen-Community vorstellte. Die Reaktionen waren überwältigend. 2019 druckte man zusammen mit Cartamundi, Europas

führendem Spielkartenhersteller, über deren deutsche Tochterfirma ASS Altenburger eine Kleinauflage des Squadrons-Prototyps. Einen davon übergab Thomas dann am Ran-



Bislang gibt es nur eine Handvoll produzierter Prototypen. Aber wer die Karten selbst ausdruckt, kann schon jetzt mit der Tutorial Stage 1 losspielen.

de der gamescom 2019 bei einem »Bar Citizen« genannten Kneipentreff Erin Roberts, Studio Director von Foundry 42 UK und Bruder von Cloud-Imperium-Games-CEO Chris Roberts. Erin, der zu diesem Zeitpunkt in England die Entwicklung von Star Citizens Einzelspielerkampagne Squadron 42 leitete, schien schwer beeindruckt. Untrügliches Zeichen dafür: Bereits 2018 hatte Thomas die nicht-kommerzielle Nutzungserlaubnis – von Erin Roberts unterzeichnet – erhalten.

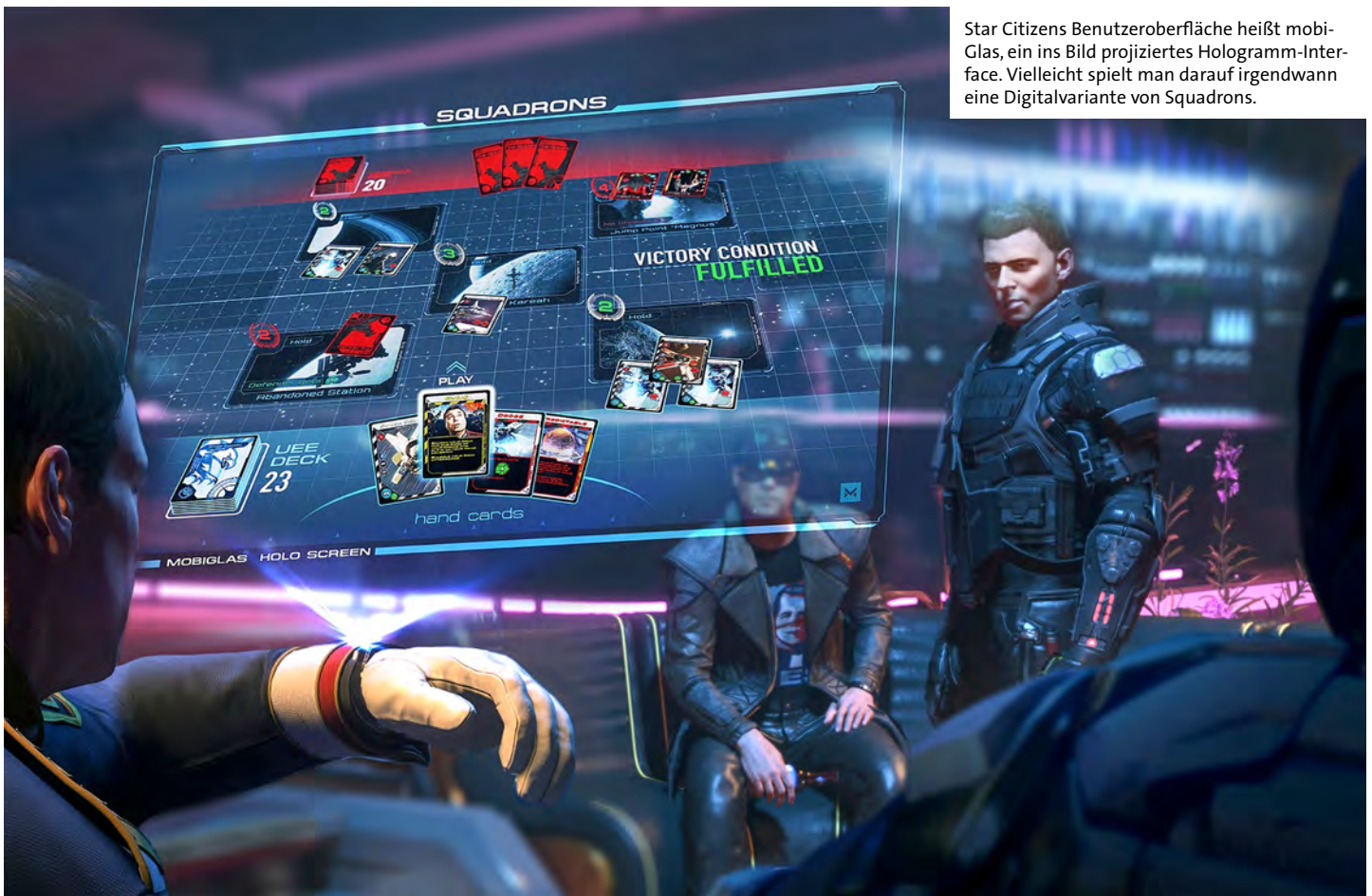
Doch es gibt zunächst noch Auflagen: Thomas Eberhard darf kein Crowdfunding für Squadrons betreiben und kein Geld damit verdienen. Die Zukunft von Squadrons ist trotzdem hoffnungsvoll.

Was die Zukunft bereithält

Über 1.500 physische Sammelkarten von Squadrons befinden sich bereits im Umlauf, sogenannte Early-Supporter-Cards. Die Fans kommen aus aller Welt; zwei Karten verschickte Thomas auf die Inselgruppe Franzö-



Der Turnieraspekt ist Thomas Eberhard sehr wichtig. Seine Vision: Irgendwann wird in Star Citizen die Squadrons-Weltmeisterschaft ausgetragen.



Star Citizens Benutzeroberfläche heißt mobi-Glas, ein ins Bild projiziertes Hologramm-Interface. Vielleicht spielt man darauf irgendwann eine Digitalvariante von Squadrons.

sisch-Polynesien im Pazifik. Aktuell werden die schicken, spiegelnden Karten mit »Foil«-Effekt auf Ebay für circa 40 Euro pro Stück gehandelt. Später einmal sollen sie ihre Besitzer gegen exklusive und sehr seltene Spielkarten tauschen können.

Vier Raumschiffe gab es bisher als Early-Supporter-Karten, im August 2022 will Thomas die fünfte Karte vorstellen. Wir konnten sie schon sehen und versprechen: Star-Citizen-Fans erwartet ein besonderes Schmankerl, denn das darauf abgebildete Raumschiff ist ein luxuriöser Fan-Favorit.

Wenn mit dem Deal zur Kommerzialisierung alles klappt, soll das Starter-Set nach Thomas' Vision zunächst mit Premiumbox und Hardcover-Handbuch erscheinen, also richtig edel. Die limitierte und nummerierte Sonderedition wird dann alle Karten als Foil-Variante beinhalten. »Das ist mein Traum«, sagt Thomas.

Squadrons ist modular aufgebaut, wenn Cloud Imperium Games etwa das lang angekündigte Pyro-System in Star Citizen freischaltet, kann Thomas Eberhard einfach ein entsprechendes Set an 15 neuen Location-Karten nachschieben. Das Gleiche trifft auf neue Raumschiffe oder Fraktionen zu, hier sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Unter anderem will der Spieleautor als Nächstes eine Salvaging-Staffel, also Schrottsammler, einführen, die zerstörte Schiffe verwerten und zurückholen können.

Wenn die Sterne günstig stehen, könnte Squadrons sogar seinen Weg auf PCs aus aller Welt finden. Konzeptgrafiken zeigen,

wie das aussehen könnte. Doch bis es so weit kommt, müssen noch viele Raumschlachten in heimischen Wohnzimmern ausgefochten werden.

Die Zugänglichkeit von Squadrons veranschaulicht der Autor für uns mit einem schönen Beispiel: »Einer meiner Testspieler hat Squadrons mit seinem fast 60-jährigen Schwiegervater ausprobiert. Der hatte vor-

her keinerlei Star-Citizen-Expertise, zockte dann jedoch den ganzen Urlaub mehrmals am Tag mit und tüftelte ansonsten auf dem Sofa an seiner Staffel herum.«

Es brauche, so Thomas, ein Probespiel mit einem erfahrenen Spieler, und schon sei man voll drin. »Inzwischen fühlt es sich wirklich wie Star Citizen an«, sagt er. Seine Augen leuchten noch immer. ★

DAS SPIELFELD

So in etwa sieht das Spielfeld von Squadrons aus: In der Mitte liegen die fünf Location-Karten, um die gekämpft wird. Die Spieler legen ihre Raumschiff- und Aktionskarten an, erst verdeckt, im Anschluss kommt es zum Kampf mit den zusätzlichen Aktionskarten.



Cyberpunk 2077

HYPERSEXUALITÄT IM ROLLENSPIEL

Sex, nackte Körper und Prostitution sind allgegenwärtig in Cyberpunk 2077.

Aber was macht das eigentlich mit dem Spiel – und mit uns? Von Nora Beyer

Sex Dolls tragen in Cyberpunk 2077 einen Chip, mit dem ihre Erinnerung ausgelöscht werden kann.



UNSERE EXPERTIN

Nina Kiel ist Spieleexpertin und eine der führenden deutschen Stimmen zum Thema Sexualität in Spielen. Gelegentlich ist sie mit Artikeln und Spieletests auch als freie Autorin für GameStar tätig. Auf Twitter liest man sie unter @Beurkeek.



In Cyberpunk 2077 ist Sex Währung, Heilsversprechen und Abgrund zugleich. Überall in Night City. Auf riesigen Plakaten versprechen halbnackte oder nackte Frauen und manchmal, seltener, auch Männer: »Cyberbabes«, »Wide Open«, »Wet Dream«, »Taste the love« oder, »100% discreet«, erotische Fantasien im »Braindance Casino«. Und: Das Spiel bleibt dabei ganz und gar nicht im Ungefähren. Die Darstellung ist eindeutig: Das Plakat mit dem Schriftzug »Wide Open« etwa zeigt das Hinterteil einer Frau in Nahaufnahme, die Beine leicht gespreizt, den Hintern rausgestreckt. Zwischen ihren Beinen, aus der unteren Bildhälfte, arbeitet sich eine Schlange nach oben. Der Schlangenkopf erinnert deutlich an einen Penis. Aber was soll dieser Bilderterror mit sexualisierten Motiven eigentlich aussagen? Was für eine Reaktion erzeugen die allgegenwärtige Prostitution, der Körperkult und die nackten Tatsachen bei Spielern? Wir haben eine Expertin gefragt und setzen CD Projekts fast schon pornohafte Darstellung von Night City in den Kontext des Genres.

tige Prostitution, der Körperkult und die nackten Tatsachen bei Spielern? Wir haben eine Expertin gefragt und setzen CD Projekts fast schon pornohafte Darstellung von Night City in den Kontext des Genres.

Was will uns dieser Penis sagen?

Die Neonschilder mit Phallussymbolen und nackten Hintern sind auch ein Teil des Environmental Storytelling, also die Möglichkeit, über die Gestaltung der Spielwelt die Story zu erzählen. Und die geht hier eindeutig so: »Sex ist ein Produkt oder dient dazu, Produkte zu bewerben«, meint Nina Kiel, Spieleexpertin, gelegentlich GameStar-Autorin und eine der führenden deutschen Stimmen zum Thema Sexualität in Spielen. Das passt ihrer Meinung nach gut zu der Geschichte, die Cyberpunk erzählen will: »Diese Darstellung, dass Sex ein Produkt ist, die fügt sich gut in die hyperkapitalistische Dystopie ein, die im Spiel den erzählerischen Rahmen bildet.« In einer Welt, in der Megakonzerne die Aufgaben des Regierungsapparates übernommen haben, wird Kapitalismus zur Staatsform. Und Sex damit zur Ware.

Einmal Sex, bitte

Cyberpunk geht in der Darstellung von Sex und Sexualität einen Schritt weiter als viele andere Spiele. Das beginnt schon bei der Charaktererstellung. Anders als in Dragon Age und Co., die unseren Helden maximal in Unterwäsche zeigen, wird hier nichts züchtig ausgeklammert, sondern komplett blankgezogen. Damit ist Cyberpunk 2077 neben etwa Rust oder Conan Exiles eines der wenigen Spiele, die uns diese Möglichkeit ge-



ben. Wir können unsere Figur buchstäblich bis ins kleinste Detail gestalten: Haarstyle, Nagellack-Look, Tattoos, Kontaktlinsen mit Totenkopf drauf, die Geschlechtsteile Penis und Vagina. Sogar extreme Feinheiten wie beschnitten oder unbeschnitten, groß oder klein, mit oder ohne Schambehaarung – Cyberpunk 2077 hat keine Angst vor Sexualität. Und denkt durchaus divers.

Wir können einer Figur mit weiblichen Brüsten nämlich einen Penis geben. Oder einer Figur mit ansonsten männlichen Merkmalen eine Vagina. Kritik kam zum Launch dennoch, vor allem für die Entscheidung, zwar zwei Penisoptionen einzubauen, aber nur eine Vagina. Grundsätzlich aber ist die Darstellung der Geschlechtsmerkmale in Cyberpunk 2077 sehr viel progressiver als in vielen anderen Spielen. Und da fängt Sexualität ja an. Indem eben nicht ausgeklammert, sondern hingeschaut wird.

Hyperkapitalismus bedingt Hypersexualität

Überhaupt muss man in Cyberpunk manchmal doppelt hinschauen. Es gibt da nämlich diese Plakatwerbung in Night City für den Energydrink Chromanticore, der für seine verschiedenen Flavors mit einer durchtrainierten Figur im knappen Body wirbt. Auf den ersten Blick sieht die weiblich aus. Schaut man genauer hin, zeichnen sich aber deutlich die Umrisse eines Penis unter dem Body ab. Slogan des Plakats: »Mix it up!«, also etwa »Misch mal durch!« Auch hier wurde Kritik laut, war doch nicht klar, mit welcher Motivation CD Projekt Red den Bezug zu trans Menschen an dieser Stelle setzt. Denn: Das Studio hat in der Vergangenheit immer wieder mit transfeindlichen Äußerungen Negativschlagzeilen gemacht.



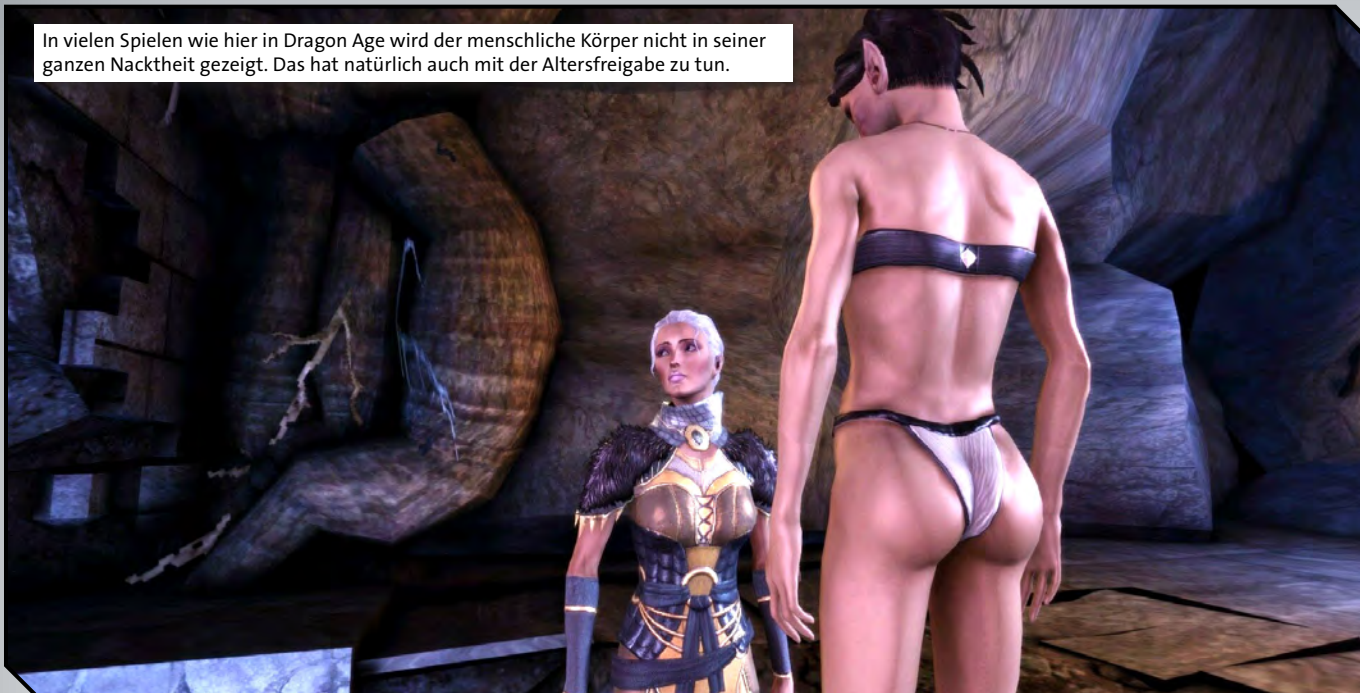
Die Darstellung von Sexualität in Cyberpunk bleibt also nicht ohne Kritik. Und auch wenn sie inflationär gebraucht wird – so richtig tief geht sie nicht. Nina Kiel: »Die Darstellung von Sexualität wirkt auf mich eher

oberflächlich. Sex und der nackte Körper werden im Spiel ästhetisiert, fetischisiert und als Konsumprodukt dargestellt, sei es in Werbeanzeigen, in den vielen Sexshops oder den kurzen, clipartigen Zwischense-



Ziemlich eindeutig: Sex sells. Auch in Night City.

In vielen Spielen wie hier in Dragon Age wird der menschliche Körper nicht in seiner ganzen Nacktheit gezeigt. Das hat natürlich auch mit der Altersfreigabe zu tun.



Künstler und Spieleentwickler Robert Yang beschäftigt sich mit homosexuellen Subkulturen und Themen. In The Tearoom ist der Penis in Form einer Schusswaffe stilisiert.

quenzen, die – optionalen – Geschlechtsverkehr mit Sexarbeitern zeigen.«

Sex in Night City ist wie Kaugummi: grell, intensiv und schnell verbraucht. Aber was bedeutet das eigentlich für die Erotik im Spiel? Wenn Sex nur noch ein Produkt ist, das konsumiert wird? »Das ist nicht besonders befriedigend«, meint Nina Kiel.

Das ist sicherlich eine bewusste Gamedesign-Entscheidung. In einer Welt, in der alles der kapitalistischen Logik unterliegt, gilt das eben auch für den menschlichen Körper. Hyperkapitalismus bedingt Hypersexualität. Besonders extrem werde das bei den Sexarbeitern im Spiel deutlich, so Kiel: »Etwa in einem Bordell, in dem Sexarbeiter ihre Autonomie vollständig abgeben und im wahrsten Sinne des Wortes als Puppen – »Dolls« ist ihre offizielle Bezeichnung – benutzt werden können, deren Erinnerung im Anschluss gelöscht wird.« Die Prostituierten werden durch künstliche Augmentierungen und Eingriffe »leistungsfähiger«, beherrschbarer und attraktiver gemacht. Ein Mensch, aber frisiert. Diese dystopische Zukunftsvision begegne uns im Spiel an vielen Stellen,

meint Kiel. Auch durch »eine regelrechte Obsession mit Augmentierungen, die manche Figuren an den Tag legen«.

Goldzähne und Waffenarme

Aber auch ganz unabhängig vom ausdrücklichen Sexuellen nimmt der menschliche Körper in Cyberpunk eine besondere Rolle ein. Er ist grundsätzlich etwas Mangelhaftes, Unfertiges, das formbar ist und verbessert gehört. In dieser Welt keine Augmentierungen zu besitzen, hat nicht nur spielmechanische Nachteile. Natürlichkeit scheint in Cyberpunk beinahe unanständig.

Warum willst du hässliche gelbe Zähne haben, wenn du tolle goldene haben kannst? Warum willst du einen schwächlichen, vergänglichen Menschenarm haben, wenn du an der Stelle eine Waffe implantieren lassen kannst? Auch das ist auf den zweiten Blick sexuell aufgeladen. Denn: Cyberware und Sexualität liegen bei Cyberpunk 2077 eng beieinander.

Beidem liegt die Logik einer hypervitalen Potenz zugrunde, die im Spiel aggressiv gepusht wird. Der sexuelle Status der Spielfi-

guren scheint daran gebunden, wie technologisch aufgerüstet diese sind. Je mehr und je teurere Augmentierungen jemand besitzt, desto potenter, desto sexier wird er oder sie wahrgenommen. Technikerotik auf den Menschen übertragen: In Cyberpunk bist du erst so richtig was, wenn du nicht mehr du bist. Sondern gestählt, verbessert durch möglichst viele Augmentierungen.

Was macht das eigentlich mit uns als Spielfigur? Das Spiel zwingt uns gewissermaßen dazu, uns regelmäßig unters Messer zu legen. Wenn wir im Spiel schneller, besser, erfolgreicher werden wollen, müssen wir den Augmentierungswahnsinn mitmachen. Weil alle anderen auch getunt sind. So werden wir gezwungen, uns selbst zu entmenslichen. Eben weil das System es von uns verlangt. Auch das ist ein düsteres Zukunftsszenario, das Cyberpunk 2077 mitdenkt und schon in der Vorlage Cyberpunk 2020 aus dem Jahr 1988 präsent war.

Sex-Tech ist schon hier

So weit weg von uns sei Sex-Tech aber gar nicht, weiß Robert Yang. Der Künstler und Spieleentwickler beschäftigt sich in seinen Spielen mit homosexuellen Subkulturen und ist für Spiele wie The Tearoom bekannt. Da haben wir mit Männern Oralsex in Toiletten – der Penis ist dabei stilisiert in Form einer Schusswaffe zu sehen. Yang erzählt: »Sex-Tech ist keine Science-Fiction, die gibt es schon heute. Man kann in VR-Chats gehen und Vibratoren mit dem Netz verknüpfen. Künstliche Körper, die mit dem Cyberspace verbunden sind. All das ist ja schon real, und aus der ethisch-technologischen Frage ist längst eine politische geworden. Gesellschaften müssen sich etwa fragen, ob sie Technologien benutzen wollen, um den Tauschwert von Sexarbeitenden zu steigern oder um sie zu schützen.« Sollen Sexarbeiter also wie in Cyberpunk »optimiert« wer-



Judy Alvarez ist eine der Figuren, mit denen wir in Cyberpunk 2077 eine Beziehung aufbauen können.

Cyberpunk hat da sein authentischstes Erotikpotenzial, wo es von der sonstigen Hypersexualität abweicht. Wenn das bewusst von den Entwicklern so gewählt wurde, dann wäre das eine ziemlich schlaue Designentscheidung. Wir spüren das Menschliche, Intimität in den Momenten, in denen das Spiel am leisesten ist. Wenn wir mit Panam in einer heruntergekommenen Hütte Zuflucht vor dem Sandsturm suchen oder auf einem Hausdach im Sonnenuntergang sitzen – da knistert es. Eben weil es den ultimativen Kontrast zu der ansonsten ohrenbetäubend lauten Bumm-Bumm-Hypersexualität der Neon-Porno-Optik in Night City darstellt.

Mehr als ficken, fighten, faulenzen

Cyberpunk 2077 gelingt es großartig, ein dystopisches Szenario einer Welt zu entwerfen, in der es wie im Literaturklassiker »Brave New World« von Aldous Huxley um ficken, fighten und faulenzen geht. Natürlich auf Kosten anderer – Ärmerer, Schwächerer, weniger Attraktiver. Die Hypersexualität passt hier gut rein und unterstreicht die Aussage einer maroden Gesellschaft, in der auch der menschliche Körper selbst einen schnöden Warenwert bekommt.

Allerdings: So richtig neu ist das nicht. Und als Zukunftsvision fast schon ein alter Hut, wenn man bedenkt, dass sich Popstars wie Jennifer Lopez schon vor gut zehn Jahren ihren Hintern versichern ließen und Sexarbeit natürlich schon immer ein Preisschild auf Körper geheftet hat. Wo Cyberpunk 2077 dann eigentlich berührt: wenn die hypersexualisierte Spielwelt zum Bühnenbild wird, vor dem Menschlichkeit passiert. Also wenn wir als V sich echt anfühlende Beziehungen zu Spielfiguren entwickeln. Wenn wir eben, trotz Augmentierungen, Körper-Upgrades und Rundumoptimierungen feststellen, dass wir ganz und gar fehlbar sind. Angreifbar, verletzlich, unfertig. Menschlich eben. Das ist sexy. Jenseits aller Hypersexualität. ★

den, oder nutzt man die Technologien, um ihre Arbeitsbedingungen zu verbessern und um die Arbeitenden selbst davon profitieren zu lassen? Grundlegend gehe es dabei immer auch um Kontrolle, meint Yang. »Wer kontrolliert wen, und wer profitiert? Und Sex und Sexualität stehen da im Zentrum, weil es hier um die Kontrolle von Körpern geht – meistens um die weiblicher Körper.«

Sex, der menschelt

Es sind schwierige Fragen, die Cyberpunk 2077 aufgreift. Und die, anders als man vielleicht erwarten würde, zwar düstere, aber keinesfalls weit entfernte Zukunftsszenarien sind. Aber es gibt auch die andere Seite in Cyberpunk 2077. »Es stimmt zwar, dass Augmentierungen unseren Avatar mächtiger werden lassen und den Spielfortschritt erleichtern. Im Kontext der sexuellen Begegnungen sind sie aber irrelevant«, sagt Nina Kiel. »Die Sex Worker lehnen V nicht ab, nur weil er oder sie nicht ausreichend modifiziert ist. Das gleiche gilt für die potenziellen Romanzen im Spiel.« Gerade letztere gehen das Thema Sexualität überhaupt anders an.

Hier bricht das Spiel nämlich mit seiner Alles-ist-Abfuck- und Sex-ist-auch-nur-Ware-Mentalität. »Die Romantikoptionen im Spiel gehen über eine oberflächliche Bewertung des Körpers hinaus und stellen die emotionale Verbindung zwischen den Figuren in den Vordergrund«, so Kiel.

Judy Alvarez, Panam Palmer, Kerry Eurodyne und River Ward sind Figuren, mit denen wir (auch) sexuelle Beziehungen aufbauen können. »Hier kommt viel mehr Intimität und erotische Spannung auf, weil diesen Szenen ein langer Kennenlernprozess vorausgeht und die jeweiligen Figuren vertraut, nahbar wirken« erklärt Kiel. In diesen Momenten habe das Spiel Potenzial für echte Erotik, statt nur überzeichnete Hypersexualität zu inszenieren. Potenzial, das dann in der spielerischen Praxis aber ungenutzt bleibe, meint Kiel. »Die filmhafte Überinszenierung dieser Sequenzen – mit vielen Schnitten, Perspektivwechseln, Nah- und Fernaufnahmen – bewirkt dann doch wieder eine Distanzierung.« Das breche die Immersion. »Ich habe mich hier nie als Beteiligte, sondern immer nur als Beobachtende gefühlt.«



Zweideutiges Werbeplakat: Um das Poster auf der linken Seite gab es vor Release von Cyberpunk 2077 viele Diskussionen.



Dumme Idee oder genialer Plan?

LORD BRITISH UND DIE NFTS

Es stimmt tatsächlich: Ultima-Schöpfer Richard Garriott arbeitet an einem NFT-Spiel. GameStar hat nachgefragt, was sich hinter dem Projekt verbirgt. Von Dom Schott

Das nächste Spiel von Richard Garriott wird NFTs enthalten. Das mussten viele Fans erst einmal verdauen, die Lord British für seine Rollenspielserie Ultima bis heute als Helden ihrer Kinder- und Jugendzimmer feiern. Er, der Schöpfer dieser kultigen Fantasy-Welt,

experimentiert nun mit NFTs, dieser Blockchain-Technologie, deren bloße Erwähnung für Entrüstungstürme sorgt?

GameStar hat Richard Garriott und seinen langjährigen Wegbegleiter und Kollegen Todd Porter zum Interview eingeladen und mit

ihnen über ihr neues Spiel gesprochen. Geht Garriott damit den Weg von Peter Molyneux, eine Ex-Entwicklerlegende zu werden?

Garriott früher und heute

Richard Garriott ist für viele vor allem eines: der Schöpfer von Ultima, einer der ältesten Rollenspielserien überhaupt, die in den 80ern und 90ern für Fantasy-Liebhaber einem Pflichtkauf gleichkam. Und zu kaufen gab es damals tatsächlich ziemlich viel: 18 Spiele mit dem großen »Ultima« im Namen erschienen in diesen zwei Jahrzehnten, bevor Garriott seine eigene Firma Origins verließ und Anfang der 2000er ein neues Arbeitskapitel aufschlug.

In den Folgejahren arbeitete er zuerst an dem nur mittelmäßig erfolgreichen MMO Tabula Rasa, das zwei Jahre nach Release wieder eingestellt wurde. Danach folgten Auftragsproduktionen für Facebook-Minispielchen und schließlich im März 2013 der Startschuss einer Kickstarter-Kampagne für ein weiteres MMORPG. Shroud of the Avatar:



Mit Ultima: The First Age Of Darkness schuf Richard Garriott 1981 eine Rollenspielwelt voller Ritter, Drachen und Dämonen.

Forsaken Virtues sollte ein geistiger Ultima-Nachfolger werden. Die Geldsammelaktion war überaus erfolgreich (1,9 Millionen US-Dollar, doppelt so viel wie angepeilt), das Spiel selbst aber wieder ein kommerzieller Fehlschlag. Spieler konnten darin unter anderem Grundstücke gegen echtes Geld kaufen. 2019 wurde Shroud of the Avatar veräußert, Garriotts Firma Portalarium aufgelöst.

Abseits des Schreibtisches pflegte Garriott seinen Ruf als Exzentriker und Abenteurer: 2021 tauchte er in einem U-Boot im Marianengraben, 2008 schon bereiste er als Tourist den Weltraum, er ist Mitglied des Vereins für Liebhaber von kreativen Anachronismen und hat sein Zuhause im texanischen Austin mit Geheimgängen bestückt. Michael Graf hat sie bei einem Besuch gesehen.

Und jetzt? Garriott arbeitet mal wieder an einem neuen Spiel, entwickelt mit seinem neu gegründeten Studio DeMeta mit Mitarbeitern aus der ganzen Welt. Der Name des Spiels? Noch unbekannt, aber NFTs sollen darin wichtig werden. Bevor wir ihn und Todd Porter nach diesem neuen Projekt ausfragen, wollen wir zuerst wissen, wie Garriott und sein Team bisher durch die Pandemie kamen: Homeoffice, keine persönlichen Meetings mehr, kein Kaffeepausen-Smalltalk mit kreativer Spontanbefruchtung – viele Entwicklerteams hat das in den vergangenen zwei Jahren vor eine Herausforderung gestellt. Nicht aber im Fall von Garriott und seinem Team, wie er uns erklärt: »Ich habe schon vor der Pandemie von New York aus gearbeitet. Jeden Morgen logge ich mich nach dem Aufwachen in meinen Roboter in unserem Büro in Austin ein und begrüße die Mitarbeiter, die – dank Zeitverschiebung – erst nach mir ins Office kommen.« Auch an



Unter Fans gilt Ultima 7: The Black Gate als ein Höhepunkt der langlebigen Reihe.

sämtlichen Meetings nahm Garriott bereits als Roboter teil, bevor die Pandemie überhaupt die Schlagzeilen erreichte. Als dann schließlich Corona auch den amerikanischen Arbeitsalltag überrollte, wechselte sein Team wie der Rest der Welt auf Homeoffice, Zoom und Co. »Da wir schon immer viel virtuell mit unseren Mitarbeitern aus der ganzen Welt zusammengearbeitet haben, war das kein großer Unterschied für uns«, ergänzt Todd Porter im Gespräch.

Ultima Online als Ideengeber

Wie also kommt es nun, dass Richard Garriott und sein Team nicht die Finger von diesen NFTs lassen wollen, die insbesondere in der Spielebranche alles andere als einen guten Ruf genießen? Garriott erklärt, er könne das Misstrauen gegenüber dieser Technologie verstehen, er habe selbst auch einmal zu den Skeptikern gehört: »Die meisten der frü-

hen Angebote in dem Bereich waren Abzocke oder generische Spiele, auf die einfach eine Kryptowährung geklatscht wurde. Ich habe aber diese Sparte genau beobachtet, bin seit über zehn Jahren selbst Kryptoinvestor und glaube an die Vorteile, die die Blockchain mit ihrer Transparenz bietet.«

Im Laufe des vergangenen Jahres habe Garriott nach und nach zunehmend konkrete Ideen bekommen, wie er die Blockchain-Technologie nutzen könne, um selbst ein »einzigartiges« Spiel zu entwickeln, wie er es nennt. Er nahm Kontakt zu seinem alten Weggefährten Todd auf – und so kam es zur neuerlichen Zusammenarbeit. Todd ergänzt und nennt eine überraschende Inspirationsquelle für DeMetas NFT-Spiel: nämlich ausgerechnet Ultima Online, Garriotts Online-Rollenspiel aus dem Jahr 1997: »Damals haben viele Spieler Gebäude, Items und Ländereien auf Ebay gekauft – ohne dass Käufer



Tabula Rasa war das erste Großprojekt Garriotts nach seinem Weggang von seinem ehemaligen Entwicklerstudio Origins. Trotz siebenjähriger Entwicklungszeit floppte das MMO.



Seine Spielidee vergleicht Garriott unter anderem mit Roblox: ein kommerziell enorm erfolgreiches Games-Konstrukt, das seine Community selbst Minispiele entwickeln und anschließend zur Verfügung stellen lässt.

eine Garantie hatten, dass diese Items nicht schon im nächsten Patch gelöscht, entwertet oder verändert werden würden. Die Blockchain dokumentiert transparent die Herkunfts- und Verkaufsgeschichte, die auf das Objekt digital geprägt wird.«

So wird laut Porter ganz nebenbei auch die fiktionale In-Game-Geschichte eines Gegenstandes dokumentiert und konserviert: Ein Schwert, mit dem ein Spieler irgendein großes Monster besiegt hat, werde so zu einer ganz besonderen Waffe mit einer echten Hintergrundgeschichte. Dazu Porter: »Solche Dinge geben Spielern wirklich das Gefühl, in einem echten Metaverse mit echten Menschen zu agieren, wo deine Abenteuer und Geschichten nicht vergessen werden.« Mit anderen Worten: Garriott und sein Team wollen die Blockchain nutzen, um nicht nur die Herkunft und Verkaufsgeschichte eines In-Game-Objekts zu dokumentieren, sondern auch die fiktionale Hintergrundgeschichte zu überliefern, die um dieses Ob-



Garriotts geistiger Ultima-Nachfolger Shroud of the Avatar erschien 2018 und ist bis heute auf Steam spielbar, nur auf den Servern ist kaum noch wer unterwegs.

jekt herum entstanden ist. Alles, was von Spielern emotional aufgeladen wurde (»Mit diesem Schwert habe ich einen Boss besiegt!«, »Um diese Ländereien habe ich lange gekämpft!«), soll über die Blockchain mit

einem echten Geldwert vergolten werden können. Je krachiger die Heldentat, desto höher schließlich der Verkaufswert. Aber in Garriotts neuem Spiel stecken noch mehr Möglichkeiten zum Geldverdienen.

ROBLOX Spiele Avatar Shop Erstellen Robux Anmelden Registrieren

Beliebt Alle ansehen →

ADOPT ME! LUNAR NEW YEAR! Adopt Me! (auf Deutsch) 88% 195.5K	NINJA LEGENDS ELEMENTS! Ninja Legends 92% 49K	JAIL BREAK Einbrecher, Ausbrecher 88% 59K	Royale High 88% 55.2K	APARTMENTS MAD CITY ONE YEAR 95% 30.8K	Welcome to Bloxburg 95% 36.5K	Murder Mystery 2 91% 32.1K	ARSENAL 86% 16.2K	meepcity 86% 37.2K	Bienenschwarm-Simulator 94% 15.3K	[2020 HNY] Ro-Ghoul [ALPHA] 87% 7.8K
--	---	--	---------------------------------	---	---	--------------------------------------	-----------------------------	------------------------------	---	--

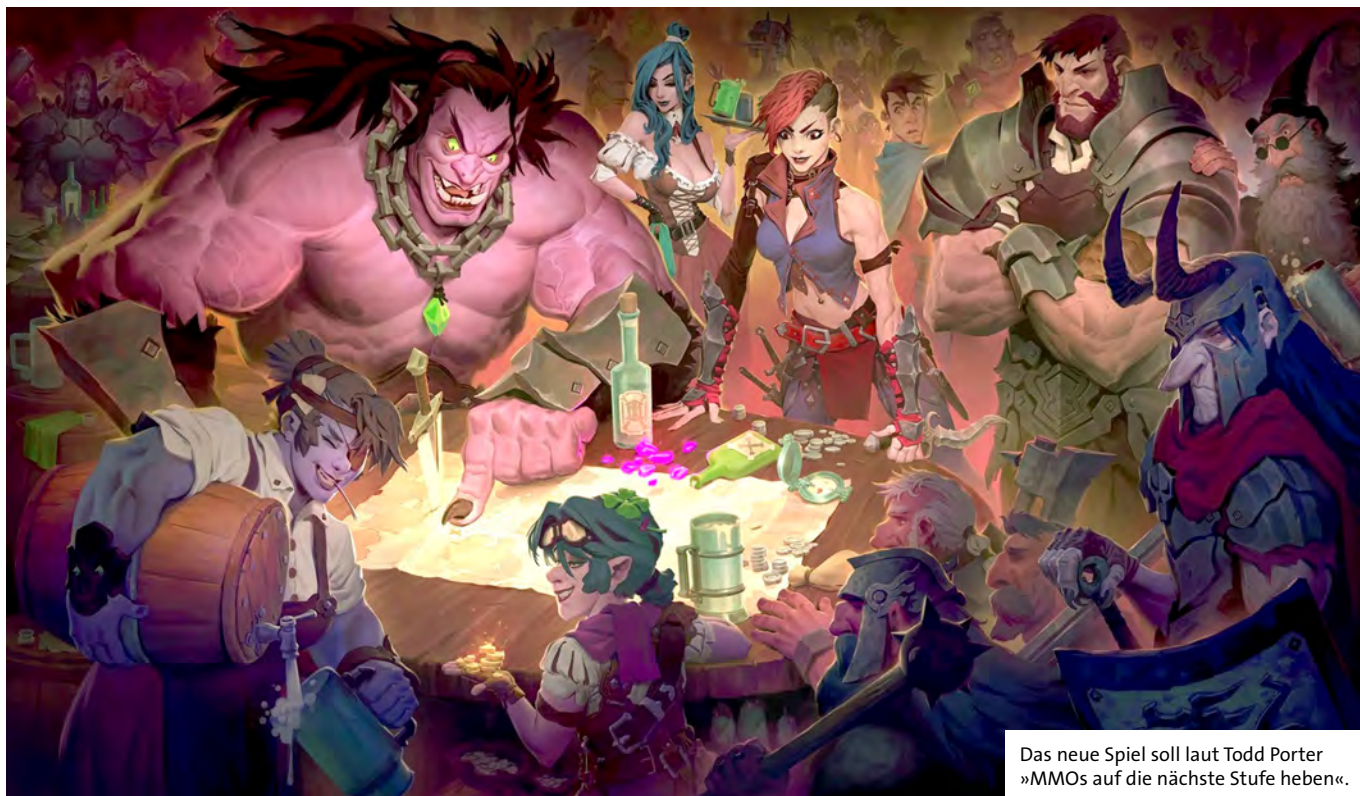
Top-Bewertung Alle ansehen →

[Early Access] Wings of Fire 96% 199	NEW FLOWERS 96% 11K	ROBLOX Library 2020 92% 65	Heroes Online 94% 1.2K	Welcome to Bloxburg 95% 36.5K	QUIRKS Anime Fighting 94% 9.8K	Mist 93% 65	Summer Forest 87% 56	Boku No Roblox: Remastered 95% 1.8K	Driving Simulator [ALPHA] 94% 17	SMS Simulator 90% 1.5K
--	-------------------------------	--------------------------------------	----------------------------------	---	--	-----------------------	--------------------------------	---	--	----------------------------------

Empfohlen Alle ansehen →

Blue Rainbow Clothes BLUE RAINBOW 67% 131	Vehicle Tycoon 82% 3.4K	Army Tycoon 90% 5K	Restaurant Tycoon 2 90% 11K	Rumble Quest 90% 2.3K	Roblox Creator Challenge 94% 159	NEW FLOWERS 96% 11K	CI CI	DUNGEON	FINAL STAND	GALACTIC SPEEDWAY
--	-----------------------------------	------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------	--	-------------------------------	--------------	----------------	--------------------	--------------------------

Bei Roblox werden Kreatoren ausgenutzt, sie erhalten kaum Gewinn aus ihren entwickelten Spielen.



Alles ein bisschen wie Roblox

Wir fragen, wie genau wir uns den Gameplay-Loop vorstellen müssen: Was können Spieler sonst noch machen, wenn sie nicht gerade im Blockchain-Shop ver- und ankaufen? Garriott holt aus, verweist auf Einflüsse von Ultima, Ultima Online, Tabula Rasa, Shroud of the Avatar – im Grunde alle Spiele, an denen er jemals gearbeitet hat. Dann wird er konkreter: »Im Herzen ist es ein MMO, das sich um komplexes Crafting und Kämpfe dreht und das Fans unserer Arbeit vertraut erscheinen wird.« Spieler bewegen sich auf einer großen Weltkarte, die um abgeschlossene Party-Instanzen ergänzt wird, wo Garriott weiter ausführt, wo Spieler vorbereitete Quests und Abenteurer erleben können. Und hier wird es spannend.

Viele dieser »adventure spaces« werden von Garriotts Team erstellt, insbesondere die Instanzen, die die Hauptgeschichte des Spiels erzählen und voranbringen sollen. Abseits davon soll aber auch die Community eigene »spaces« kreieren und anderen zum Spielen anbieten: Die Anbieter verdienen dann mit diesen Kreationen Geld – je populärer ihr Werk, desto lukrativer für sie.

»Auf diese Weise wird die Weltkarte zu einem großen Hub, von wo aus Abenteuer gestartet werden können, die andere Spieler entwickelt haben. Wir werden die Spieler dabei besonders feiern und motivieren, die beliebt sind, und Inhalte ›verstecken‹, die nichts Besonderes bieten.«

Garriott vergleicht diese Idee mit der Struktur von Roblox, das mit dem gleichen Geschäftsmodell seit Jahren Unsummen an der Arbeit von Spielern mitverdient – und dafür jüngst schwer in die Kritik geriet. People Make Games, ein spielejournalistisches YouTube-Magazin aus Großbritannien.

sprach mit Kindern und jungen Erwachsenen, die Content für Roblox entwickeln und kaum einen Gegenwert für ihre Arbeit erhalten. Mit Garriotts neuem Spiel hat das natürlich erst einmal nichts zu tun, doch der Vergleich mit Roblox ist nicht unbedingt die bestmögliche Werbung. Lord British sollte vielleicht besser andere Beispiele ziehen.

»Spielt einfach!«

So zentral die Blockchain für die Spielidee auch ist, so sehr bemühen sich Garriott und Porter darum, ihr Projekt auch für »normale« Spiele-Fans attraktiv zu halten: Im Zweifel könne man die Blockchain einfach ignorieren, beteuert das Duo im Interview. »Spielt einfach! Hinter den Kulissen lagern wir bestimmte besonders wertvolle Items, die sich im Inventar eines Spielers befinden, auf einer ›Green Blockchain‹ [also auf einem Abschnitt der Blockchain, der nur einen sehr kleinen energie- und damit umweltschonenden CO2-Abdruck hat, Anm. d. Red.].«

Bis der Spieler aber nicht aktiv selbst entscheide, auf der Blockchain mit anderen zu handeln, müsse er sich über diesen Teil des Spiels gar keine Gedanken machen. Es scheint, als wüssten Garriott und sein Team ganz genau um die Vorurteile und die Skepsis, die viele Spieler der NFT- und Blockchain-Technologie entgegenbringen. Daher betonten er und sein Kollege Todd Porter auch immer wieder, dass ihr neues Spiel auch funktionieren, wenn man all diese Dinge einfach ausblenden wolle.

Ob das wirklich so hinlout und insbesondere auch ob Garriott mit seinem »Content von den Spielern für die Spieler«-Idee nicht in die ausbeuterische Roblox-Falle tritt, das muss der Release seines Spiels zeigen. Bis dahin gilt wohl für sein Projekt das gleiche wie für alle anderen NFT-Projekte davor auch: Es besteht durchaus Potenzial, ein Erfolg zu werden. Aber genauso kann es in einer Enttäuschung gipfeln, die man irgendwie schon kommen sah. ★

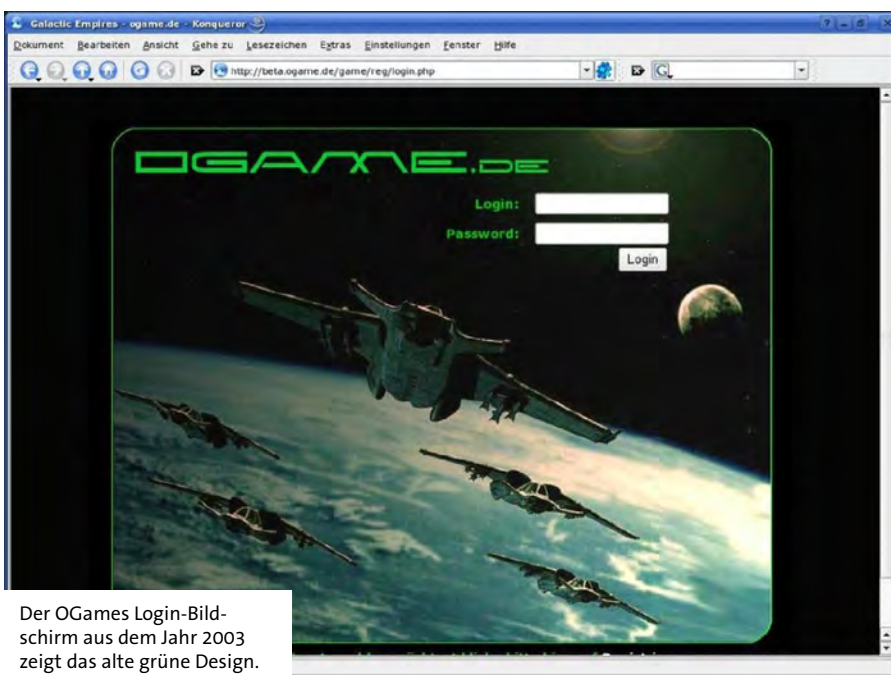
Bisher gibt es ausschließlich Konzeptzeichnungen zu DeMetas namenlosem NFT-Spiel.



20 Jahre OGame

AUS TROTZ GEBOREN

Eins der Lieblingsspiele eurer Jugend hielt die Weltraumstrategie am Leben, als Stellaris noch ein ferner Traum war. Für den Erfinder war es lebensverändernd. Von Peter Bathge



Der OGames Login-Bildschirm aus dem Jahr 2003 zeigt das alte grüne Design.

UNSER GESPRÄCHSPARTNER

Alexander Rösner ist Mitgründer und CEO von Gameforge. Als Quereinsteiger programmierte er 2002 OGame und baute zusammen mit seinem Geschäftspartner Klaas Kersting eines der größten Browser-spiel- und Free2Play-Studios Deutschlands auf. Heute codet er nur noch zum Spaß oder als Beweis dafür, dass eine seiner Ideen funktioniert. »Dann übernehmen die richtigen Programmierer.« Von ihm sei im aktuellen OGame »heute wahrscheinlich keine Zeile Code mehr übrig«.





Die Zustände im Gameforge-Büro sind 2004 mit »chaotisch« noch nett umschrieben. Man beachte den Schlafsack am Boden.



»Irgendwas müssen wir damals richtig gemacht haben, denn es wird heute noch gespielt«, bilanziert Alexander Rösner am Ende unseres Gesprächs. Der heutige CEO von Gameforge hat vor 20 Jahren OGame erfunden. Das Weltraumstrategiespiel unterhält immer noch 125.000 monatlich aktive Spieler, täglich sind es rund 70.000 Menschen aus aller Welt, die sich im Browser einloggen, um ihr Sternenreich zu managen. Für viele deutsche Spieler war OGame damals so etwas wie der Ersatz für 4X-Science-Fiction der Marke Master of Orion, denn die erlaubte sich in den frühen 2000ern eine Auszeit. Alexander Rösner wusste von dieser Marktlücke, in die er mit OGame stieß, aber gar nichts. Denn für den damaligen Studenten begann die Erfolgsgeschichte mit einer einfachen Trotzreaktion.

Eine Kopie, die das Original überflügelt

Als Rösner wegen unerlaubter Skriptoptimierung der Abläufe in einem seiner liebsten Browserspiele (Galaxy Wars) von den Admins gesperrt wird, denkt er sich: »Dann baue ich es halt nach!« 2002 hat Rösner »schockierend viel« Zeit dafür: Bei ihm stehen nur noch zwei Prüfungen an, er muss gerade mal vier Stunden in der Woche an die Uni in Karlsruhe. Früh hat er ein Unternehmen für Webhosting gegründet, das später im Provider 1&1 aufgeht – und versinkt jetzt in einem Hobby, aus dem einmal ein Millionenunternehmen hervorgehen wird.

Alexander Rösner bringt sich selbst das Programmieren bei und kopiert Setting und Spielprinzip von Galaxy Wars für sein eigenes Projekt. Spieler übernehmen im Browser die Kontrolle über einen Planeten, bauen dort Rohstoffe ab, errichten Gebäude und konstruieren eine Flotte. Mit der können sie anschließend andere Spieler überfallen. Es folgen weitere Planeten, bis man schließlich ein wahres Imperium leitet, ganz nach den Maßstäben des 4X-Genres.

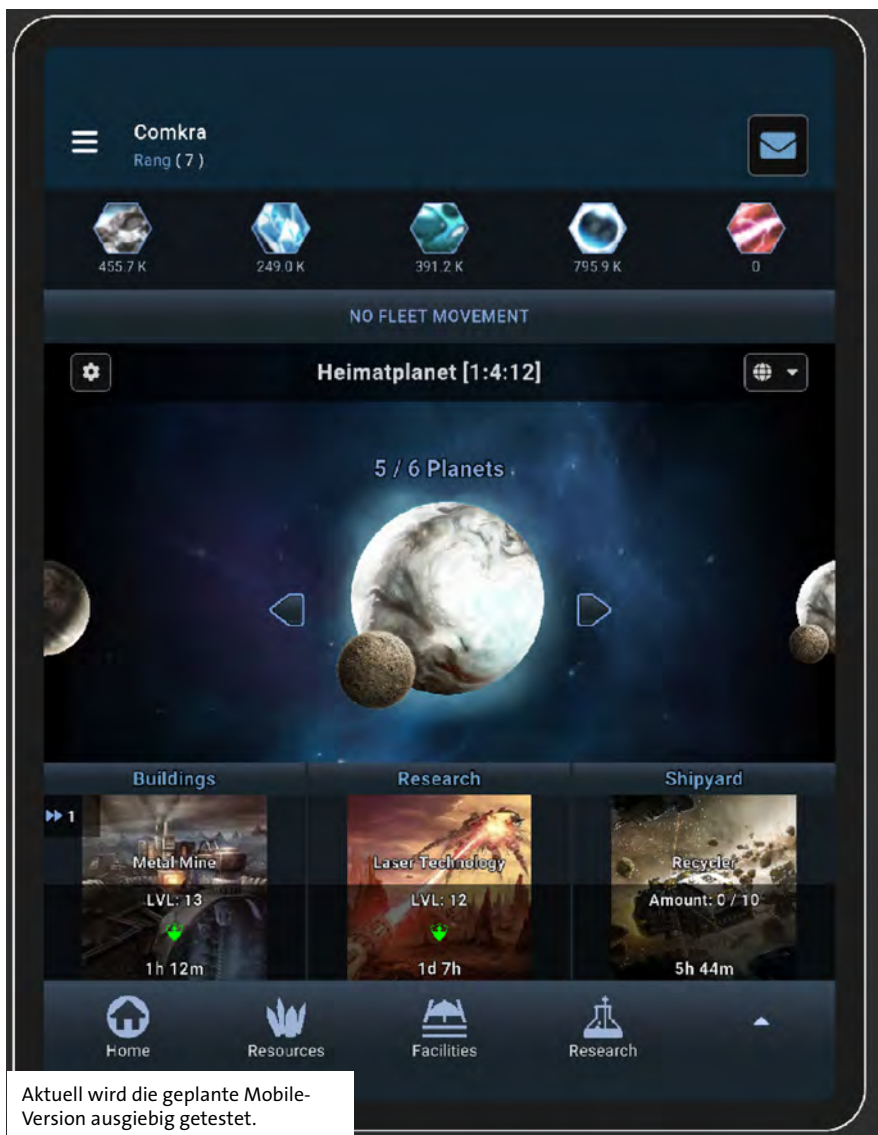
OGame setzt bald auf bunte Bildchen, um den Aufbau zu illustrieren, das kommt gut bei den Spielern an. Und es läuft in Echtzeit ab, was sich als Fluch und Segen zugleich entpuppt. Weil das Spiel nicht pausiert, während ihr ausgeloggt seid, müsst ihr regelmäßig nachschauen, ob Bauvorhaben abgeschlossen wurden und euer Konto wieder aufgefüllt ist. Gleichzeitig erzeugt diese Zeitinvestition eine starke Bindung zum eigenen Planeten, wie uns Alexander Rösner im Interview bestätigt: »Wenn man dann etwas verliert, ist es ein richtiger Verlust. Es trifft einen emotional viel mehr als in anderen Spielen, weil man es vorher aufgebaut hat.«

Wie im Rausch

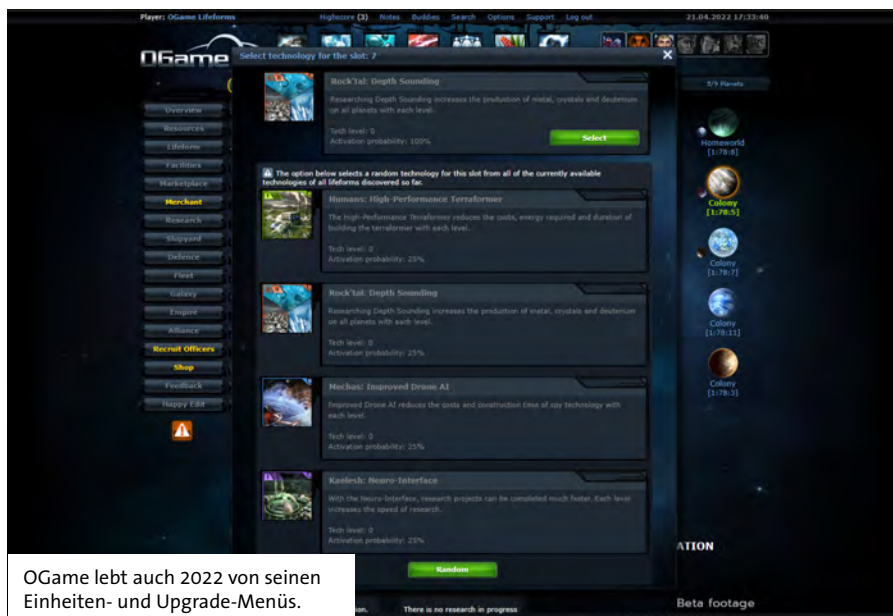
»Tag und Nacht«, wie er sagt, arbeitet Rösner an seinem Spiel, programmiert neue Features, sucht in einem Blog die tägliche Kommunikation mit den Spielern, startet um Mitternacht die Server neu. »Es war ei-



Das Re-Design hin zum blauen Farbton bezeichnet Alexander Rösner als wohl wichtigsten Meilenstein. »Vorher musste man viel scrollen.«



Aktuell wird die geplante Mobile-Version ausgiebig getestet.



OGame lebt auch 2022 von seinen Einheiten- und Upgrade-Menüs.

tere MB kostete dann drei Euro, das war ziemlich schamlos. Daher kommt die Idee, OGame in unterschiedlichen Universen spielen zu lassen.« Nach dem Start am 3. Oktober 2002 gehen in schöner Regelmäßigkeit neue Server mit neuen Spielinstanzen an den Start, genannt Universen. Ende des Jahres sind es schon 18 Server, auf dem Höhepunkt beherbergt OGame über 700 Universen auf der ganzen Welt. Anfangs verbraucht jedes davon ziemlich genau ... na, könnt ihr es erraten? Richtig, 100 MB. Die dafür nötige Spieleranzahl errechnet Rösner aus dem Mittelwert des pro Spieler verbrauchten Traffics. Deshalb geht der Programmierer auch rigoros gegen Hacker vor: Weil sich die durch ihre auf dem eigenen Computer laufenden Skripte nicht nur einen eigenen Vorteil verschaffen, sondern auch überdurchschnittlich viel Server-Traffic erzeugen. Und das kostet Rösner, der ja einst selbst Skripte entwickelte, um im Browserspiel Zeit zu sparen, Geld. Also schlägt er zurück, sucht die URLs der Traffic-Verschwender heraus und programmiert das Spiel so, dass die Schiffe der Hacker jeden Kampf verlieren.

Eine Firma entsteht

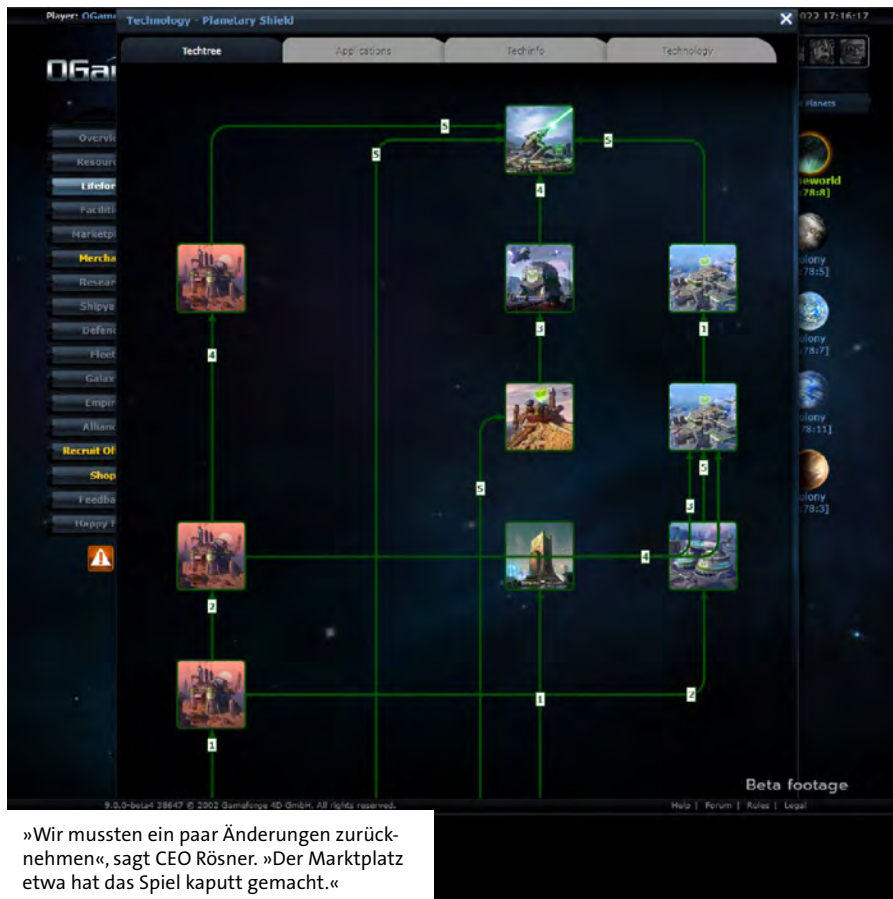
Im Dezember 2002 erhält Alexander Rösner eine Mail von einem anderen Studenten aus Mannheim. Klaas Kersting hat ein eigenes Browserspiel entwickelt und schlägt vor, sich zusammenzutun. Beim ersten Treffen verstehen sich die beiden gut und entscheiden, eine Firma zu gründen: Gameforge. 2003 ändert sich erstmal nichts für Rösner, er programmiert weiter von zu Hause aus fleißig an OGame herum. Sein Geschäftspartner Kersting kümmert sich um die Vermarktung, verkauft etwa Bannerwerbung. Im Mai 2003 beziehen die beiden ihr Büro – einen einzelnen Raum, den ein anderes Karlsruher Unternehmen an sie untervermietet. Doch das Wachstum ist nicht mehr aufzuhalten: Gameforge heuert Mitarbeiter auf 400-Euro-Basis an, die neben Freiwilligen und Hobby-Enthusiasten die Entwicklung und den Live-Betrieb von OGame begleiten.

Rösner ist ehrgeizig und setzt sich ambitionierte Ziele. Er will OGame schnell international machen, versucht zuerst auf dem chinesischen Markt Fuß zu fassen – und muss das Unterfangen abbrechen. »Zu kompliziert« nennt er den dortigen Launch im Rückblick. Also versucht Gameforge sich an einer englischen Version, doch das Interesse bleibt aus, im Vergleich zu Deutschland sind die Spielerzahlen enttäuschend.

Dann übersetzt ein Mitarbeiter das Spiel ins Französische. »Das hat eingeschlagen wie eine Bombe«, sagt Rösner im Interview. Als Nächstes expandiert man nach Polen, hier setzt sich der Erfolgsschub weiter fort und beschleunigt sich. Schon am ersten Tag muss Gameforge für den polnischen Markt vier Server aufsetzen, um den großen Andrang zu bewältigen. Es folgen weitere Umsetzungen für den europäischen Markt, etwa in Tschechien und Norwegen. Alexander

gentlich nur ein Hobby«, erinnert er sich heute. Doch: »Das Spiel hat mein Leben aufgefrisst. [...] Ich hatte keine ruhige Minute mehr.« Rösner ist ein Opfer seines eigenen Erfolgs. Zu Beginn registriert er Internetadressen, deren URLs sich so ähnlich anhören wie andere, bekanntere Spiele. Wenn die Leute sich vertippen, landen sie bei OGame

– nicht ganz die feine Art, doch so bekommt das Spiel »ruckzuck 3.000 Spieler«. Die große Herausforderung für den Solo-Entwickler: Wie lässt sich das Browserspiel für die zunehmende Spielerzahl skalieren? »2003 gab es ein großes Problem, der Internet-Traffic war schweineteuer. 100 Megabyte waren bei meinem Anbieter umsonst, aber jedes wei-



»Wir mussten ein paar Änderungen zurücknehmen«, sagt CEO Rösner. »Der Marktplatz etwa hat das Spiel kaputt gemacht.«

Rösner berichtet, dass man schließlich sogar in der Türkei auf Werbetafeln für dort allgegenwärtige Internet-Cafés den Slogan »Internet, E-Mail, OGame« finde. 2007 wird ein Meilenstein erreicht: OGame hat über eine Million täglich aktive Spieler. Doch da orientiert sich Gameforge schon anderweitig.

Das liebe Geld

Mit 300 Mitarbeitern gehört Gameforge heute zu den größten Spielestudios Deutschlands. Auf OGame folgen mit Battlefield und Gladius profitable Variationen des Spiel-

prinzips, bevor man mit Ikariam nochmal einen richtigen Hit landet. Sie alle profitieren von der internationalen Präsenz von OGame, die Gameforge in ganz Europa etabliert hat. Doch 2006 orientiert sich das Unternehmen um, setzt stärker auf seine Rolle als Publisher und vertreibt Client-Spiele wie Metin 2.

»OGame hat sich finanziell immer getragen«, sagt Alexander Rösner mit Blick auf die damalige Free2Play-Welle. Das Weltraumspiel ist stets kostenlos, doch Gameforge findet Mittel und Wege, um es zu monetarisieren. Anfangs können sich Spieler Werbe-

freiheit erkaufen, 2007 werden Offiziere eingeführt, die bestimmte spielerische Vorteile und Erleichterungen gegen Geld gewähren. In der Community ist die Aktion umstritten. Für Alexander Rösner war das Free2Play-Konzept anfangs ein echter Augenöffner, er habe es für die »viel bessere Variante, Spiele zu entwickeln«, gehalten. Doch über die Jahre sei der Trend durch schwarze Schafe vor allem im Mobile-Bereich ins Negative verkehrt worden. »Die Balance ist wichtig, man darf es nicht über-treiben«, sagt der Gameforge-CEO heute. »Das macht sonst das Spiel kaputt.«

In den Anfangszeiten muss Rösner noch manuell Bezahl-Features bei Spielern freischalten, die zuvor einen Obolus geleistet haben. »Es gab damals noch keine Bezahl-systeme wie heute«, erklärt uns der CEO. »In vielen Ländern gab es kein Paypal, die einzigen Möglichkeiten waren die Kreditkarte und Telefon-Payment, was sehr dubios war. Also mussten wir auch ein eigenes Payment-System entwickeln.«

Im Jahr 2022 erwirtschaftet Gameforge mit OGame immer noch zehn Prozent seines Gesamtumsatzes, der Einfluss des Erstlingswerks hat sich über die Jahre aber gewandelt. »Manchmal arbeiteten nur zwei Leute am Spiel, aktuell sitzen so viele drauf wie nie«, sagt Rösner. Zum 20. Jubiläum von OGame passiert tatsächlich eine ganze Menge. So hat Gameforge kürzlich das Lebensformen-Addon veröffentlicht. Mit dem bevölkern nun vier Völker die Universen des Browser-MMOs. Und in Kürze soll ein alter Traum endlich Realität werden.

Endlich in der Hosentasche angekommen?

Insgesamt drei Mal hat Gameforge den Versuch unternommen, OGame auf mobile Geräte zu portieren. Bis dato ist jedes Mal etwas schiefgelaufen. Alexander Rösner: »Bis heute wundere ich mich darüber.«

Was das Team auch probiert, das Ergebnis stellt niemanden zufrieden. Doch 2022 (oder 2023?) könnte es endlich so weit sein: »Vor einem Dreivierteljahr haben wir endlich einen Ansatz gefunden, mit dem es funktioniert.« Das zentrale Problem der bisherigen Umsetzungen: OGame soll Spielern erlauben, im mobilen Betrieb und zu Hause am PC dasselbe Universum zu bespielen, um so problemlos das Endgerät wechseln zu können. »Das macht alles viel komplizierter«, so der Gameforge-Chef.

Die App befindet sich aktuell in der Closed Beta, 20.000 Spieler daddeln auf Smartphone und Tablet. Einen Veröffentlichungstermin will Rösner nicht verraten, denn »sonst wird das Datum wichtiger als die Spielqualität«.

Dass OGame nach all der Zeit immer noch Spieler fesselt, scheint für Rösners These vom Anfang dieses Artikels zu sprechen. Irgendwas muss er richtig gemacht haben in diesen wilden Tagen und Nächten kurz nach der Jahrtausendwende. ★



Ein Fan schickt Gameforge ein Beweisfoto dafür, dass er OGame auf seiner CNS-Früse in der Werkstatt spielt.

Gegen die Lustlosigkeit

SPIELE LIEBE NEU ENTFACTHT

Géraldine war der Open Worlds müde. Hier verrät sie, welche vier kurzen Spiele ihr geholfen haben, sich wieder auf die Erkundung von virtuellen Welten zu freuen. Von Géraldine Hohmann



Géraldine Hohmann

Géraldine liebt Spielwelten oft mehr als ihre Charaktere. Denn eine gute Spielwelt kann selbst ein unvergesslicher Charakter sein, eine echte Persönlichkeit haben und Erinnerungen schaffen, die noch lange anhalten. Aber neben Beruf, Freunden und Geschirrspülen können lange Spiele mit zahlreichen Nebenquests manchmal eher erschlagend als verlockend wirken. Deswegen sind es oft die kurzen, besonderen Spiele, die Géraldine wieder daran erinnern, warum Videospiele ihre größte Leidenschaft bleiben



Stray hat Géraldine die Freude am Erkunden wiedergegeben.



Karten machen müde: Riesige Welten wie hier in Far Cry 6 verleiten zu stupidem Abklappern.

Als Spieleredakteurin ist das Folgende schwer zuzugeben: Manchmal habe ich ein unglaubliches Spieletief. Meine Steam-Bibliothek kommt mir dann vor wie ein großes, unendlich tiefes schwarzes Loch, jedes neue Spiel fühlt sich nach Arbeit an, und ich kann mich einfach nicht durchringen, etwas Neues zu starten. Schon wieder etliche Stunden riesige Maps wie ein Rasenmäher ablaufen, das Tagebuch mit Nebenquests füttern und irgendwann vergessen, was eigentlich die Haupthandlung war? Nein, danke!

Manchmal fällt es mir auch schwer, selbst hübsch designte Spielwelten überhaupt noch angemessen zu würdigen. »Oho, beeindruckend, da hat also jemand Wochen damit zugebracht, realistischen Müll auf der Straße zu verteilen und liebevoll Vegetation zu simulieren ... Wo ist mein nächster Questmarker?« Ich habe im Jahr 2022 schon so viele so detaillierte virtuelle Welten besucht, dass ich mich oft dabei ertappe, wie ich an eigentlich beeindruckenden Szenen einfach vorbeilaufe. Und ich bin nicht stolz darauf.

Doch dann kommt plötzlich die Rettung: ein ganz besonderes Spiel, das mich all das vergessen lässt. Das mir innerhalb kürzester Zeit ein Gefühl vermittelt, das vielen AAA-Open-Worlds in 100 Stunden gelingt. Das mich befreit von der bleiernen Spielmüdigkeit und dem ewigen Abklappern von Aufgaben. Das mir zeigt, was mich am Erkunden von Welten eigentlich so begeistert. Stray (den Test findet ihr in dieser Ausgabe) ist so ein Titel und hat mich darüber nachdenken lassen, welche Spiele einen ähnlichen Effekt auf mich hatten oder haben. Denn vielleicht kennt ihr dieses Spiel-Burnout ja auch. Vielleicht sucht ihr ebenfalls nach einer besonderen Erfahrung, die euch keine Woche Urlaub abverlangt und die ihr nicht so schnell vergesst. Deswegen möchte ich meine – neben Stray – vier kurzen Lieblingsspiele mit euch teilen, die mir die Lust am Erkunden zurückgegeben haben. ★

EVERYTHING

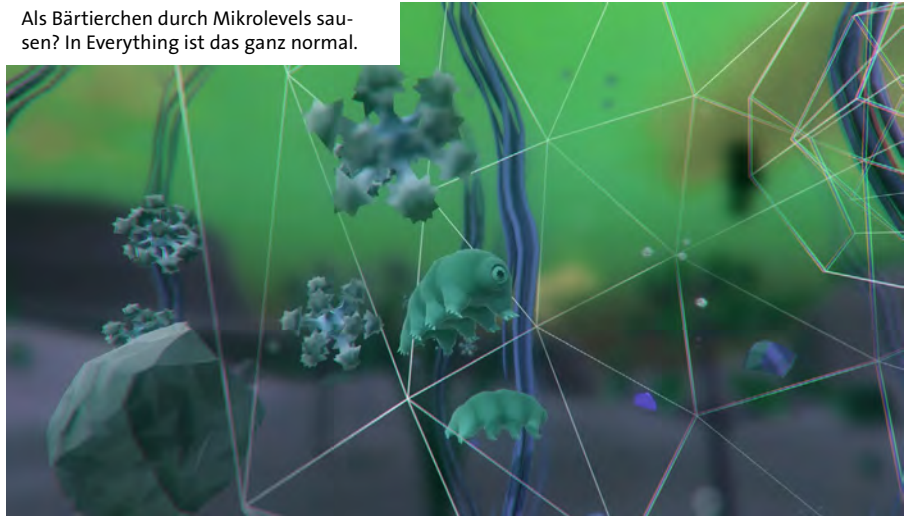
Genre: **Simulation** Release: **2017** Entwickler: **David O'Reilly** Länge: **3 bis 16 Stunden**

Wie fühlt es sich an, ein Saxophon zu sein? Ganz gut meistens, vor allem wenn ich meine Saxophon-Freunde herbeirufen kann und wir als unaufhaltsame Instrumenten-Gang durch den Weltraum reisen. Ja, klingt ein bisschen trippy. Und das ist es auch.

Wenn ich auf die Frage »Was spielst du eigentlich so?« mit »Everything« antworte, dann denken die Leute meistens, ich wolle nur eine ausweichende Antwort geben. Aber tatsächlich meine ich eine Simulation, dessen Konzept auf einer schwer fassbaren Ebene fasziniert. Ich übernehme die Kontrolle eines Tieres, einer Pflanze oder eines Gegenstands, dem ich in der Welt begegne, und reise ein bisschen umher, bis es mir zu langweilig wird – dann beginnt aber erst der eigentliche Spaß. Will ich kein Baum mehr sein, dann werde ich einfach der ganze Wald, die ganze Insel, der Planet oder – ach, was soll der Geiz – werde einfach mal zum ganzen Universum. Und ist mir das dann doch vielleicht zu viel Verantwortung, kann ich ja auch wieder ein Einzeller sein.

Unterlegt wird das Ganze mit Sprachaufnahmen des Philosophen Alan Watts, die mich teils tatsächlich in tiefes Grübeln ge-

Als Bärtierchen durch Mikrolevels sausen? In Everything ist das ganz normal.



stürzt haben, und fantastischer Filmmusik der Komponisten Ben Lukas Boysen und Sebastian Plano. Mit seinem Gameplay-Film wurde Everything übrigens das erste Spiel weltweit, das sich jemals für einen Oscar qualifizierte, und war damit ein großer Vorreiter – auch wenn es bis heute viel zu wenige Menschen kennen. Everything hebt Eska-

pismus in Computerspielen jedenfalls auf ein ganz neues Level. Wenn aus der eigenen Wohnung zu entfliehen einfach nicht genug ist, entfliehe ich direkt aus meinem ganzen Sein – zumindest mal für eine Stunde. Und ganz ehrlich, wer hat schon Platz für Sorgen, wenn man als süßer, kleiner Schneelöwe durchs Universum fliegt?

THE TOURYST

Genre: **Action-Adventure** Release: **2019** Entwickler: **Shin'en Multimediy** Länge: **5 bis 7 Stunden**

The Touryst hat mich ehrlich gesagt absolut nicht vom Hocker gerissen. Zumindest anfangs. Als ich es zum ersten Mal sah, dachte ich mir genau eine Sache: »Na ja.« Und dann habe ich es ignoriert. Die Grafik mit ihren viel zu bunten Pixeln hat mich auf den ersten Blick überhaupt nicht angesprochen, das Setting hat mich nicht gejackt, und das Gameplay wirkte nicht wie etwas, das mir gefällt. Oh Junge, in allen drei Punkten hatte ich mich fürchterlich geirrt!

Die Grafik ist in Wahrheit richtig klasse: Die ganze Insel, auf der ich spiele, lehnt sich voll und ganz in die Würfeloptik – bis hin zu eckigen Stränden. Vor denen glitzert das Wasser von der strahlenden Sonne, und der Unschärfefeekt sorgt für eine extrem schicke Miniatur-Ferienparadies-Optik. Das Setting wiederum ist sehr viel mehr, als es scheint: Auf den ersten Blick bin ich ein Tourist mit lustigem Schnurrbart und Hawaii-hemd, auf den zweiten ... will ich mal nicht zu viel verraten. Nur so viel: The Touryst hat einige der besten Bosskämpfe, die ich je in einem Spiel erlebt habe.

Aber vor allem das Spiel selbst hat mich zu einem regelrechten Touryst-Anbeter ge-

Mit seinem Ruderboot paddelt der Touryst von Insel zu Insel.



macht. Selten hatte ich in einem Action-Adventure so sehr das Bedürfnis, Aktivitäten nur um ihrer selbst Willen zu spielen. Ich wollte Geld verdienen, um mir ein neues Hawaii-hemd zu kaufen. Ich wollte unbedingt neue Schallplatten für die Strandparty kaufen – um dort volle fünf Minuten einfach nur zu tanzen. Obwohl es keinen spielmechani-

schen Zweck dafür gibt. Und ich wollte diese unglaublich cleveren Rätsel so sehr lösen, dass ich nicht einmal versucht war, in eine Komplettlösung zu schießen. The Touryst muss man erlebt haben – und selbst wenn das Spiel schon nach fünf Stunden zu Ende sein kann, empfehle ich, jede Minute in dieser besonderen Welt auszukosten.

A SHORT HIKE

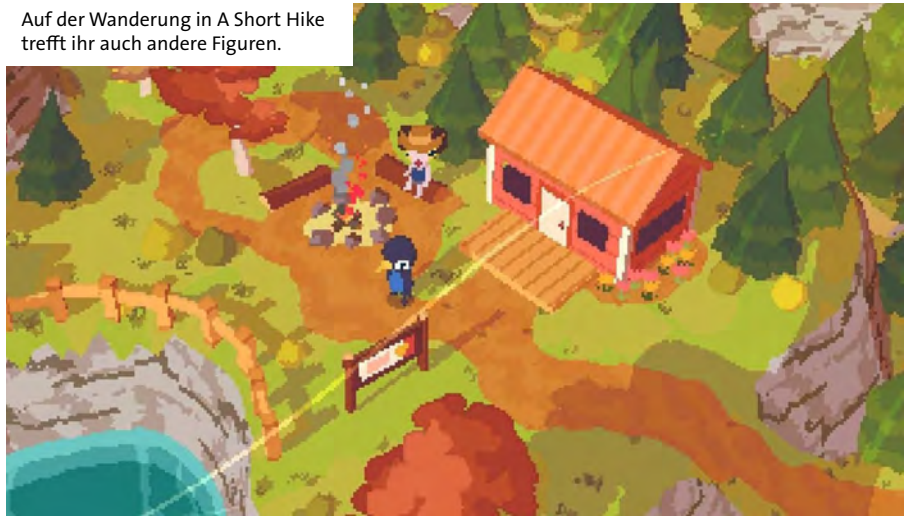
Genre: **Open-World** Release: **2019** Entwickler: **adamgryu** Länge: **2 bis 5 Stunden**

Kennt ihr noch dieses Gefühl, wenn man als Kind mit seiner Familie im Sommerurlaub war? Die Kleidung roch ganz wunderbar nach Sonnenmilch, jede kleine Aufgabe fühlte sich wie ein Abenteuer an, jeder hübsche Stein wie ein Schatz und jede neue Begegnung wie echte Freundschaft.

Als Erwachsener heißt Urlaub meistens: »Oh Gott, ich wusste nie, wie teuer Ferienwohnungen sind, und meine Sonnenallergie hat wieder zugeschlagen, ich hätte zu Hause bleiben sollen.« Also habe ich dieses einzigartige Gefühl aus meiner Kindheit mit den Jahren völlig vergessen. Und dann kam A Short Hike. Das hat einen dermaßen originalen Ansatz, dass es mich von einer langen Open-World-Müdigkeit befreien konnte – und zwar in nur fünf Stunden.

Es gibt keine Karte, also folge ich einfach der Beschreibung der charmant geschriebenen Charaktere den Strand entlang und ... oh, was für eine hübsche Muschel! Die nehme ich mit. Okay, weiter geht's. Aha, ein Kind aus der Nachbarschaft, ich sage mal kurz Hallo. Ach perfekt, ein Wegweiser. Zu meinem Ziel geht es nach rechts und links ...

Auf der Wanderung in A Short Hike trifft ihr auch andere Figuren.



das Community Center? Schadet wohl nicht, mal kurz abzubiegen. Ich lasse mich in A Short Hike nur zu gerne ablenken – aber eben nicht auf eine »Unangenehme Sammelquests«-Art, sondern auf eine »Ich bin wirklich neugierig, was sich dahinter verbirgt«-Art. Eine Neugierde, die ich in so

vielen Open Worlds verloren habe. Am Anfang ertappe ich mich noch dabei, wie ich jede Ecke absuche, um nichts zu verpassen, aber nach der dritten zufälligen Entdeckung bin ich plötzlich im absoluten Urlaubsmodus. Ich verstehe wieder, was Entdeckerdang in Spielen wirklich bedeutet.

THE WITNESS

Genre: **Rätsel-Adventure** Release: **2016** Entwickler: **Thekla** Länge: **17 bis 25 Stunden**

Als Kind konnte ich nicht genug von Rätseln bekommen. Ich hatte ein Rätselheft, bevor ich lesen konnte und überhaupt verstanden habe, was genau die Aufgabe ist. Aber ich habe einfach in den Irrgärten, Suchbildern und Geometrierätseln herumgemalt, denn die hatten eine magische Anziehungskraft auf mich. Mit der Zeit der Komplettlösungen in Rätsel-Adventures gab es immer öfter Phasen, in denen mein Knobelfeuer drohte, zu erlöschen. Wozu noch selber nachdenken, wenn ich auch einfach nachschauen könnte, die Lösung nur einen Klick entfernt?

The Witness hat mir diese Frage beantwortet. Wozu? Na, für das grandiose Gefühl, wenn die richtigen Synapsen im Hirn zusammenfinden, ein Feuerwerk auslösen und mich vom Bett aufspringen lassen – denn ich habe endlich des Rätsels Lösung und muss die jetzt sofort in The Witness ausprobieren. Denn das Spiel ist sehr viel mehr als ein digitales Rätselheft, es ist eine clever durch seine Rätsel verknüpfte Welt, die ich auseinandernehmen, entschlüsseln, verstehen und ja, erkunden will. Es ist zwar streng genommen mit 17 Stunden Spielzeit ein bisschen lang für diese Liste, aber in der

Die Welt von The Witness ist riesig und rappellvoll mit Rätseln.



Zeit von 150-Stunden-Rollenspielen wohl immer noch recht zahn in seiner Dauer. Und außerdem ist The Witness einfach zu grandios, um es unerwähnt zu lassen.

Zu guter Letzt will ich noch zwei »Honorable Mentions« für diese Liste loswerden: das altbekannte Journey, das ihr mittlerweile sogar auf dem PC genießen könnt, und

natürlich das geniale Outer Wilds, das mit seinen 25 Stunden zwar ein wenig zu lang für diese Liste ist – aber gerne noch viele Stunden länger sein dürfte. Wir wollen auch eure Geschichten hören: Welche Spiele haben euch von der Spielmüdigkeit befreit? Was bedeutet gute Erkundung für euch? Schreibt uns an brief@gamestar.de! ★

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ANNO 1800 MIT UPDATE-GARANTIE!



**XXL
DOPPEL
POSTER**



KOMPLETT ÜBERARBEITET

Mit allen DLCs (auch Speicherstadt!)
und Update-Garantie für Season 3

VON INSIDERN DER ANNO-COMMUNITY

Unsere Autoren sind ausgewiesene
Annoholiker und Aufbau-Profis

152 SEITEN GEBALLTES AUFBAUWISSEN

Guides, Praxistipps, Tools
und Expertenkniffe

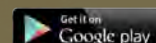
Jetzt bestellen 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Anno 1800 Königsedition« für nur 7,99€ als E-Paper

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		Geburtstag		BIC	
E-Mail		Datum Unterschrift			

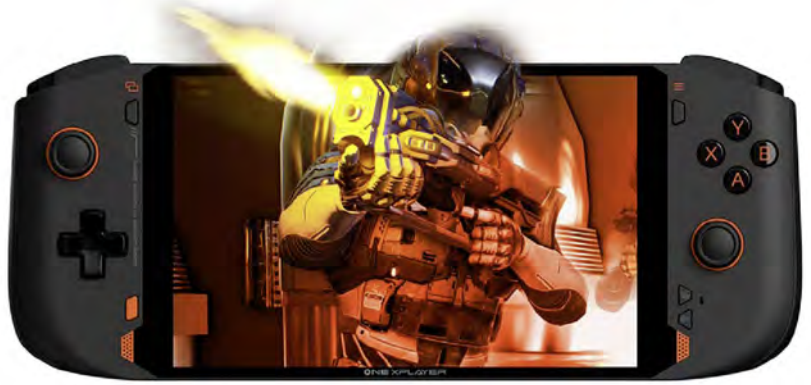
oder ganz einfach online bestellen: www.gamestar.de/anno

* 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



Erfahrungsbericht: Onexplayer

BESSER ALS DAS STEAM DECK



Sascha hat einen Handheld-Gaming-PC ausprobiert. Was kann der Onexplayer – und was eher nicht so gut? Von Sascha Penzhorn



Der reguläre Onexplayer ist größer und schwerer als eine Nintendo Switch. Wer es leichter und handlicher mag, greift zum Onexplayer Mini.

Ich fahre in meinem aufgemotzten Porsche ... Pardon, natürlich nur mit dem Pfister Comet durch die nächtlichen Straßen von Los Santos in Grand Theft Auto 5. Im Self Radio spielt Synthcore, damit finde ich nächtliche Autofahrten einfach cooler. Die Lichter der Straße spiegeln sich in meiner Windschutzscheibe, mein orange beleuchteter Tacho zeigt mir, dass ich viel zu schnell unterwegs bin. Macht nix, das Spiel läuft absolut cremig, sodass ich Unfälle recht locker vermeide. Auf sehr hohen Grafikeinstellungen sieht es auch heutzutage noch echt gut aus. Vorhin habe ich auch noch das neue Content Update für Guild Wars 2 mit einem eigens dafür erstellten Controller-Profil durchgespielt und ein paar Randoms in Elden Ring mit diversen Bosskämpfen geholfen und Eindringlinge verprügelt.

Das alles habe ich übrigens im Bett liegend gemacht, denn mein Schlafzimmer ist kühl und dunkel, während draußen die Hitze welle tobt. Meinen Rechner trage ich in der Hand, der ist ähnlich gebaut wie eine Nintendo Switch, nur wesentlich mächtiger und ein Stück größer. Damit schaue ich gleich noch in den GameStar-Foren vorbei und glotze anschließend vielleicht einfach noch mal Eraserhead. Der fabelhafte 8,4-Zoll-Bildschirm ist so komfortabel groß, dass ich David Lynch beim Starten des Films nur noch ganz leise schreien höre. Das Leben ist schön. Danke, Onexplayer!



Alle Spiele-Screenshots im Artikel wurden vom Onexplayer aufgenommen, so wie hier das fabelhafte Stray.



Ark: Survival Evolved sieht prima aus und läuft auch deutlich besser als die garstige Switch-Version.

Wenn Zeit wichtiger ist als Geld

Stell dir vor, du kommst nach Hause, die Tür ist offen, all dein Krempel liegt wild verteilt herum, Schranktüren sind aus den Angeln gerissen, und dein Rechner ist weg. Ist mir neulich exakt so passiert, was eher ungünstig ist, wenn es sich bei deinem nicht mehr vorhandenen PC um deine aktuell einzige Einnahmequelle handelt. Jetzt war die GameStar-Redaktion so cool, dass sie mir umgehend Ersatz schicken wollte, aber habt ihr mal versucht, nach dem Brexit einen Computer unversehrt nach England zu schicken und durch den Zoll zu kriegen, ohne dafür mehr zu blechen als für ein komplett neues Gerät? Ich habe das neulich mal so ähnlich probiert und dabei sehr schmerzhaft Erfahrungen machen müssen.

Also habe ich mir meinen neuen Rechner nun über die vergangenen Wochen mit vielen liebevoll für euch geschriebenen Artikeln erarbeitet. Als Übergangslösung hätte ich mich sehr über ein Steam Deck gefreut, weil

das ein unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis bietet. Weil das derzeit aber nur im Schneckentempo lieferbar ist, habe ich mir stattdessen den Onexplayer zugelegt.

Der kostete in der von mir gewählten Ausfertigung stolze 1.400 Euro, war aber binnen 24 Stunden lieferbar. Das Teil kommt mit einem Intel i7 1195G7, 16 GB Dual-Channel LP-DDR4 auf 4266 MHz und einer 1 TB NVMe-SSD sowie Intel Iris Xe Grafik daher. Es gibt auch Varianten mit doppelt so viel RAM und SSD-Speicher, einen Onexplayer mit Ryzen 7 5800u und Vega 8 Grafik sowie einen Onexplayer Mini mit 7,1- statt 8,4-Zoll-Bildschirm, der nicht ganz so groß und schwer wie meine Variante und mehr wie eine Nintendo Switch gebaut ist. Optionen sind toll!

Auf den ersten Blick super

Das Gehäuse des Onexplayer ist aus robustem, angerautem Plastik. Der Touchscreen sieht mit seiner Auflösung von irren 2560x1600 Bildpunkten bombastisch aus,

unterstützt aber kein HDR. Die Analog-Sticks und Face-Buttons sind angeordnet wie an einer Nintendo Switch, es gibt hier aber keine abnehmbaren Controller.

Mit dem hervorragenden Steuerkreuz zaubere ich problemlos Fatalities in Mortal Kombat 11. Die Schultertasten fühlen sich groß und wertig an, die Trigger sind analog. Soll heißen: In Rennspielen könnt ihr damit dosiert Gas geben und bremsen. Vibration gibt's auch. Außerdem hat der Onexplayer einen Fingerprint-Reader zum Login per Fingerabdruck. Es gibt eine Turbo-Taste für höhere FPS zulasten der Batterie, eine Taste fürs Onscreen-Keybord und eine Taste zum Minimieren beziehungsweise Durchtabben von Fenstern und Anwendungen.

In der beiliegenden Anleitung sind Tastenkombinationen aufgelistet, über die ihr direkt Screenshots und Videoclips aufzeichnen könnt. Ein eingebautes Mikrofon gibt's auch noch, darüber hinaus hat der Onexplayer Mini ein eingebautes Gyroskop, mit dem ihr Shooter noch präziser steuern könnt. Das fehlt komischerweise bei der großen Variante, dafür hat's hier neben einem Standard-USB und zwei USB-C-Ports auch noch Thunderbolt 4, mit dessen Hilfe ihr eine externe Grafikkarte anschließen und mit richtig viel Power am Fernseher oder Monitor zocken könnt. Mit Maus und Tastatur.

Tatsächlich funktioniert der Onexplayer so und mit Maus und Keyboard oder einem Controller ziemlich genau wie ein ordentlicher Desktop-PC. Das Teil ist hervorragend gekühlt und wird im Spielbetrieb kaum warm, dafür sind die Lüfter unter Last deutlich hörbar. Die eingebauten Stereolautsprecher sind etwas lauter als die der Switch, klingen aber dumpf und blechern. Ich verwende lieber meine Bluetooth-Kopfhörer, die funktionieren hier problemlos.



GTA 5 spiele ich am liebsten in etw. niedriger Auflösung und dafür bei aufgedrehter Detailstufe.



Das Tastatur-Addon ist grausam schlecht, ich verwende es aber zur WASD-Steuerung in Shootern.

Windows statt SteamOS

Auf dem Onexplayer ist Windows 10 Home vorinstalliert. Weil ich das sowieso zum Arbeiten brauche, habe ich dieses Betriebssystem beibehalten und schließlich sogar auf Windows 11 gewechselt. Sowohl bei der Erstinstallation als auch beim Upgrade auf 11 hält es Windows für die beste Entscheidung, einen Grafiktreiber aus dem Jahr 2020 zu installieren, und findet dann auch keine neuere Version. Windows und Treiber, eine Geschichte voller Missverständnisse. Wer das nicht mitbekommt und nicht anschließend manuell den aktuellsten Xe-Treiber für

die Grafik installiert, bekommt viele Spiele nur recht ruckelig oder ganz einfach überhaupt nicht zum Laufen. Aber nun wisst ihr ja, was ihr zu tun habt.

Mit aktuellen Treibern sind Leistung und Kompatibilität deutlich besser, dennoch werdet ihr immer einige Zeit in Optionsmenüs verbringen, um eine gute Balance zwischen Qualität und Bildrate zu finden. Für Hardware-Enthusiasten ist das okay, aber wer einfach nur direkt losspielen will, fühlt sich damit eher nicht wohl.

Windows funktioniert auf dem Onexplayer einwandfrei. Ich surfe mit Chrome und ei-

nem Dutzend offenen Tabs durchs Internet, lade Webseiten in Sekundenbruchteilen, Videos in 4K und mit 60 FPS werden problemlos und ruckelfrei abgespielt, Videos schneiden und rendern funktioniert ebenfalls ganz prima. Das Teil eignet sich ganz wunderbar als Arbeitsrechner. Allein das optionale Keyboard ist Rotz.

Gegen einen Aufpreis könnt ihr zum Onexplayer ein winziges Keyboard bestellen, das ihr magnetisch an das Gerät anbringen könnt. Die Tasten fühlen sich so grausam wie bei den schlimmsten Notebook-Tastaturen an, das eingebaute Trackpad funktioniert praktisch überhaupt nicht. Zum Arbeiten verwende ich darum eine richtige Tastatur über den USB-Anschluss. Zum Spielen taugt das Magnet-Keyboard trotzdem noch, beispielsweise wenn ich einen Shooter per Maus und WASD bedienen will.

Für Geduldige

Spiele laufen auf dem Onexplayer richtig gut, wenn man sich die Zeit für optimale Einstellungen nimmt. Das geht im Optionsmenü los, wo ihr für die meisten anspruchsvollen Titel erst mal die Auflösung von 2560x1600 auf 800p runterschraubt. Ich stelle alle Einstellungen danach immer erst mal auf niedrig und arbeite mich stückweise auf höhere Settings vor, bis das jeweilige Spiel nicht mehr aussieht wie gekotzt und gleichzeitig noch ruckelfrei läuft. Für den Hausgebrauch reicht diese Vorgehensweise eigentlich auch, ich gehe aber noch einen Schritt weiter: Für neuere Titel wie Elden Ring oder Modern Warfare 2019 verwende ich das kostenlose Intel Power Control Panel und erhöhe die Leistung von 20 beziehungsweise 28 Watt (ohne und mit Turbo) auf 35 Watt. Das gibt ein paar FPS mehr, dafür



macht die Batterie nach rund 90 Minuten schlapp, wenn ihr nicht eingestöpselt seid. Das funktioniert natürlich auch andersherum – für grafisch wenig anspruchsvolle Titel wie zum Beispiel Night in the Woods könnt ihr auf zehn Watt runter und erfreut euch an einer entsprechend längerer Lebensdauer eures Akkus. Mit dem voreingestellten Leistungsprofil kommt ihr im Spielbetrieb auf rund zwei Stunden Akkulaufzeit.

AMD FSR ist toll

Zusätzlich kann sich bei bestimmten Spielen Software wie Lossless Scaling lohnen, um FSR in Spielen zu erzwingen. Damit könnt ihr ein Spiel im Fenstermodus starten, um Ressourcen zu sparen und die Leistung zu erhöhen. Dann aktiviert ihr die Software, die euer kleines Spielfenster daraufhin bei relativ geringem Qualitätsverlust auf 2560x1600 Vollbild hochskaliert. Falls ihr für den Kaufpreis von knapp vier Euro zu geizig seid, gibt es dafür aber auch kostenlose Alternativen. Einige Spiele, die der Onexplayer standardmäßig nicht in voller Auflösung packt, könnt ihr damit ruckelfrei spielen, falls ihr Wert darauf legt.

Natürlich ist nichts davon Pflicht. Grundsätzlich könnt ihr auch einfach überall Auflösung und Einstellungen auf niedrig setzen und je nach Bedarf den Turbo ein- oder ausschalten. Aber wenn ihr je nach Spiel bestmögliche Grafik, Leistung oder Batterielaufzeit wollt, machen diese zusätzlichen Programme einen großen Unterschied. Einmal eingerichtet bedeuten diese ohnehin nur zwei oder drei Klicks extra vor jedem Spielstart. Das ist unterm Strich kein großer Aufwand und kann euer Spielerlebnis wirklich merklich verbessern. Also tut es!

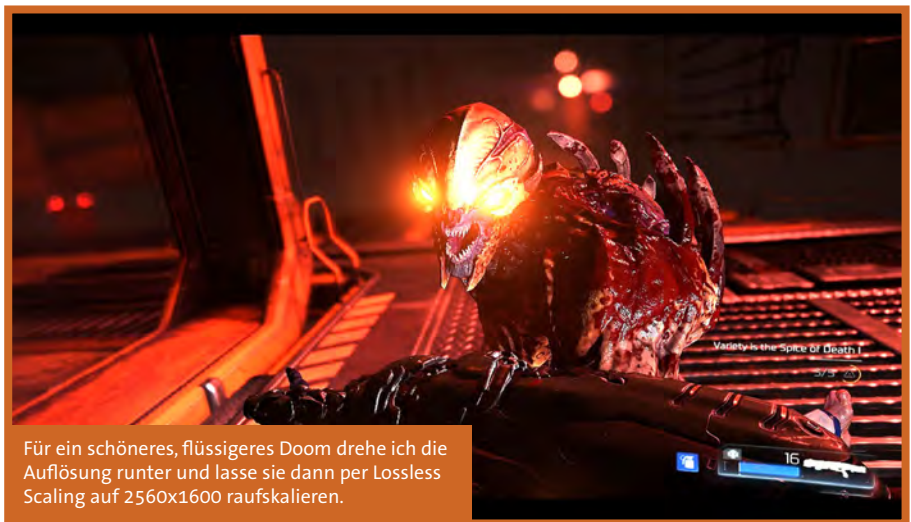
Er frisst einfach alles

Man darf natürlich keine Grafikwunder erwarten, aber ich bin echt beeindruckt davon, was dieser Onexplayer draufhat:

- Ich spiele Elden Ring mit hohen Einstellungen auf 40 bis 50 FPS und pflüge nicht nur problemlos Bosse um, sondern auch gegenere Spieler im Multiplayer.



Warframe auf sehr hohen Details und 2560x1600 läuft leider nur in etwa über 40 FPS. Das ist aber um Welten besser als die Switch-Version.



Für ein schöneres, flüssigeres Doom drehe ich die Auflösung runter und lasse sie dann per Lossless Scaling auf 2560x1600 raufskalieren.

- Mortal Kombat 11 läuft mit hohen Einstellungen in cremigen 60 FPS.
- The Witcher 3 läuft flüssig auf überwiegend maximalen Einstellungen, wenn man Krempel wie Hairworks weglässt.
- Doom 2016 läuft superflüssig mit fast allen Einstellungen auf Maximum und sieht verboten gut auf dem 8,4-Zoll-Display aus.

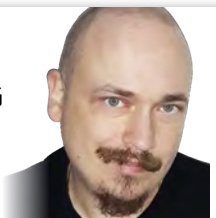
Bei aller Begeisterung darf man aber nicht vergessen, dass ich diese Titel praktisch alle lediglich auf 800p spiele. Zudem trickse ich mit ein paar Settings, bei denen sich hohe Einstellungen auf einem vergleichsweise kleinen Bildschirm schlicht nicht lohnen. So drehe ich die Auflösung für Schatten in allen Spielen ziemlich weit runter und verzichte auch meist auf Kantenglättung, weil Lösungen wie FXAA verschwommen und hässlich, Optionen wie MSAA sehr kostspielig sind. Wenn euch Antialiasing superwichtig ist, werdet ihr zum Ausgleich andere Einstellungen etwas senken müssen.

Bei älteren Titeln ist das nicht mehr ganz so dramatisch. Das immer noch fantastische Call of Juarez: Bound in Blood läuft voll aufgedreht in 2560x1600 und sieht dabei umwerfend gut aus. Dank der starken CPU ist auch Emulation kein Problem. Schon mal ein F-Zero GX auf einem tragbaren Gerät gespielt, in deutlich höherer Auflösung als auf

dem GameCube? Ich wusste gar nicht, dass ich ein tragbares F-Zero GX brauche, bis ich es zum ersten Mal auf dem Onexplayer ausprobiert habe. Der Wahnsinn! ★

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Nach rund einer Woche mit dem Onexplayer bin ich begeistert. Ich spiele alle meine Lieblingsspiele und bekomme spielbare Performance bei guter Grafik. Bildraten im dreistelligen Bereich, HDR, 4K und Raytracing kann ich zwar vergessen, aber wenn ihr weiterhin brav meine Artikel lest, kann ich mir irgendwann eine aktuelle Grafikkarte leisten und an den Onexplayer anschließen, dann geht auch das wieder. Als Alternative zum Steam Deck würde ich ihn trotzdem nur bedingt empfehlen. Valves Handheld hat zwar eine schwächere CPU, dafür gibt's dort schnelleren LPDDR5-Speicher und RDNA2-Grafikpower. Vor allem kostet das Teil aber deutlich weniger bei mindestens vergleichbarer Leistung in Spielen. Andererseits emuliert der Onexplayer schöner und ist schneller lieferbar.

Erste Prototypen für Handheld-PCs im Switch-Format mit eingebauter GPU gibt es inzwischen ebenfalls. Ich würde meine Seele verkaufen, um den AOKZOE testen zu dürfen! Das Ding ist mächtig genug, um es mit manchem Desktop-PC aufzunehmen. Ich bin mir sicher, dass solche Geräte in naher Zukunft viel weiter verbreitet und bezahlbarer sein werden und für manche Spieler den klassischen Desktop-PC ersetzen dürften. Wieso auch nicht? Man hat den Formfaktor einer Nintendo Switch, bleibt mobil, kann das Teil daheim immer noch an einen großen Bildschirm anschließen und bei Bedarf mit externer Peripherie benutzen. Der Onexplayer ist ein Schritt in diese Richtung, aber auch deutlich zu teuer und mit zu wenig Grafikpower ausgestattet. Trotzdem hoffe ich, ihn bald mit angeschlossener eGPU testen zu können.

Die Nvidia-Geschichte

VON NV1 BIS RTX

Seit fast 30 Jahren sorgen GPUs aus dem Hause Nvidia für technologischen Fortschritt. Lasst uns gemeinsam einen Blick in die Vergangenheit werfen. Von Sören Diedrich

Kaum eine Komponente hat sich im Inneren der PCs derart rasant weiterentwickelt wie die Grafikkarte. Vor allem zwei Hersteller treiben sich gegenseitig zu immer neuen Ideen und Technologien an, wovon Spiele-Fans bis heute profitieren: Die Rede ist natürlich von Nvidia und AMD.

Wir möchten diesem technologischen Fortschritt Tribut in Form einer bebilderten Zeitreise zollen. Den Anfang macht Nvidia, im nächsten Heft folgt ATI/AMD. Von den Anfängen in Form der Nvidia NV1 über die ersten DirectX-8-Beschleuniger beziehungsweise die GeForce-3-GPUs bis hin zu den legendären GeForce-8000-Karten und der heutigen RTX-3000-Serie: Wir haben die wichtigsten Meilensteine für euch gesammelt. ★

30. SEPTEMBER 1995

NV1

Als einer der ersten 3D-Beschleuniger überhaupt erblickt der NV1 im Jahr 1995 das Licht der Welt. Ein Durchbruch ist dem NV1 jedoch nicht gegönnt, denn zum erst kürzlich angekündigten DirectX-Standard von Microsoft ist der Chip nicht kompatibel. Trotz der zusätzlichen Audiofähigkeiten scheitert der NV1, ein geplanter NV2-Chip für Konsolen erscheint nie.



25. AUGUST 1997

RIVA 128

Die Riva 128 stellt als eine der ersten Grafikkarten sowohl 2D als auch 3D dar, wobei sie insbesondere bei der 2D-Darstellung punktet. In Sachen 3D liefert der mit 4 MByte Videospeicher bestückte Riva-Chip ebenfalls gute Messwerte. Unterm Strich kann Nvidia mit der Riva 128 erstmals im Grafikmarkt Fuß fassen.



15. JUNI 1998

RIVA TNT

Die Riva TNT (für »TwInTexel«) erscheint im Oktober 1998 und ist der technisch fortschrittlichste Vertreter aller damals erhältlichen Grafikchips. Von 32-Bit-Rendering über zwei Textureinheiten bis hin zur Unterstützung von Bump Mapping, anisotroper Filterung und Antialiasing ist alles an Bord. In der Kombination aus Geschwindigkeit und Bildqualität kann sich die Riva TNT mit knappem Vorsprung gegen die Voodoo 2 behaupten.



11. OKTOBER 1999

GEFORCE 256

Nach der Riva TNT und TNT2 präsentiert Nvidia mit der GeForce 256 die erste DirectX-7-fähige Grafikkarte und führt die GeForce-Bezeichnung für Grafikkarten ein. Durch die T&L-Einheit (Transform & Lighting) und die doppelte Anzahl an Rendering-Pipelines ist die GeForce 256 der Konkurrenz von 3dfx und ATI überlegen, auch wenn der Geometriebeschleuniger anfangs nur in einigen OpenGL-Titeln wie Quake 3 sein Potenzial ausspielen kann.



28. JUNI 2000

GEFORCE 2

Wie schon von den TNT-Serien bekannt, unterscheiden sich die Grafikchips der GeForce-2-Serie hauptsächlich durch deutlich höhere Taktraten vom Vorgänger GeForce 256. Den Auftakt macht die GeForce 2 GTS (für »Giga-Textel-Shader«), die erstmals eine Füllrate von mehr als einer Milliarde Texel pro Sekunde erreicht. Die im Anschluss folgende GeForce-2-MX-Serie ist durch ihr herausragendes Preis-Leistungs-Verhältnis bei Spielern besonders beliebt. Als erste Nvidia-Grafikkarte beherrscht sie zudem den Umgang mit zwei Monitoren.



27. FEBRUAR 2001

GEFORCE 3

Drei Monate nach der Übernahme von 3dfx erscheint Nvidias GeForce-3-Serie. Zusammen mit Microsofts Schnittstelle DirectX 8 beginnt damit das Zeitalter der programmierbaren Grafikchips. Die Pixel- und Vertex-Shader sind im Vergleich zu heutigen Grafikchips aber noch relativ unflexibel. Gegenüber der GeForce 2 wird die Kantenglättung beschleunigt und der anisotrope Texturfilter verbessert. Nach der Veröffentlichung der GeForce 3 im Februar 2001 folgen mit den Modellen GeForce 3 Ti 200 und GeForce 3 Ti 500 jeweils ein langsames beziehungsweise schnelleres Modell, die sich hauptsächlich nur beim Chiptakt und beim Videospeicher (bis zu 128 MByte) unterscheiden.



6. FEBRUAR 2002

GEFORCE 4

Die GeForce 4 basiert im Wesentlichen auf der GeForce 3, arbeitet aber um einiges schneller und besitzt wie die GeForce-2-Serie große Chip- und Modellvielfalt. Vor allem die GeForce 4 4200 Ti bietet zu ihrer Zeit ein nahezu unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis und ist bei Spielern deshalb äußerst beliebt. Bei der preisgünstigen GeForce-4-MX-Serie streicht Nvidia jedoch die DirectX-8-Unterstützung. Deshalb warnt sogar der damalige CEO von id Software John Carmack die Spieler im Zusammenhang mit Doom 3 vor einem Kauf.



27. JANUAR 2003

GEFORCE FX

Nachdem Konkurrent ATI die überraschend starke Radeon-9000-Serie veröffentlicht hat, enthüllt Nvidia einige Monate darauf die GeForce-FX-Generation und steigt ebenfalls in die DirectX-9-Ära ein, wenn auch nicht auf ATIs Niveau. Neben dem Topmodell GeForce FX 5800 Ultra bietet Nvidia die bislang größte Modellvielfalt der Unternehmensgeschichte an. GeForce-FX-Grafikkarten decken direkt zum Marktstart im März 2003 Einsteiger, Mittelklasse und Highend ab. Doch insbesondere die schnellen Modelle litten an konzeptionellen Mängeln, verbrauchen zu viel Strom und machen einen Höllenlärm – weshalb sie oft als Fön bezeichnet werden. Spätere Modelle wie die FX 5900 Ultra holen gegenüber der Radeon-Konkurrenz trotzdem auf, und die ersten PCI-Express-Varianten folgen.



14. APRIL 2004

GEFORCE 6

Mit der GeForce 6 streicht Nvidia das erst beim Vorgänger eingeführte FX-Kürzel – vermutlich auch, um den mäßigen Erfolg und das schlechte Image durch den lauten Lüfter zu begraben. Die neue Generation übernimmt im Wettstreit mit ATI jedenfalls wieder die Technologieführerschaft. Die erweiterten Shader-Fähigkeiten von DirectX 9.0c geben den Spieleentwicklern bisher ungekannte Möglichkeiten an die Hand. Zu den mit DirectX 9.0c eingeführten Neuerungen gehören unter anderem HDR-Beleuchtung (gemeint ist ein relativ simpler Grafikeffekt in Spielen, nicht das heutige HDR, das auch einen passenden Monitor beziehungsweise Fernseher voraussetzt) und eine bessere Programmierbarkeit.

22. JUNI 2005

GEFORCE 7

Die GeForce 7 ist eine erheblich beschleunigte GeForce 6 und lange Zeit ganz oben in den Benchmark-Tabellen zu finden. Mit den Topmodellen wie der GeForce 7900 GTX läuft Far Cry erstmals mit HDR-Beleuchtung (halbwegs) flüssig. Die GeForce 7 ist die letzte Grafikkartenserie von Nvidia, die den alternden und zu dieser Zeit allmählich verdrängten AGP-Steckplatz noch unterstützt. Zukünftige Serien setzen voll und ganz auf die modernere Schnittstelle PCI Express.





8. NOVEMBER 2006

GEFORCE 8

Nvidia betritt mit der GeForce 8 erstmals die DirectX-10-Bühne. Nachdem die GeForce-7-Serie technologisch noch größtenteils dem Vorgänger entsprochen hat, handelt es sich hierbei wieder um eine in vielen Punkten komplett neu erstellte Grafikkartengeneration. Käufer des im November veröffentlichten Topmodells GeForce 8800 GTX spielen fast zwei Jahre lang jedes Spiel ohne Detailsinschränkungen. Die ersten DirectX-10-Spiele sehen dabei jedoch nicht besser aus als unter DirectX 9, sie laufen nur langsamer. Fast ein Jahr nach der Veröffentlichung erscheint mit der Mittelklassevariante GeForce 8800 GT eine der erfolgreichsten Nvidia-Grafikkarten überhaupt.



21. FEBRUAR 2008

GEFORCE 9

Bei der GeForce-9-Generation steigert Nvidia gegenüber dem Vorgänger ordentlich die Taktfrequenzen. Dennoch hat die Namensgebung auch Schattenseiten: Einige Modelle wie die sehr beliebte GeForce 8800 GT werden einfach nur umgetauft, dann als GeForce 9800 GT verkauft und dienen damit als Lückenfüller bis zur Vorstellung der ersten GeForce-200-Grafikkarten.



16. JUNI 2008

GEFORCE GTX 200

Noch im gleichen Jahr geht es mit der GeForce-200-Serie weiter. Im Sommer 2008 stellt Nvidia über anderthalb Jahre nach der GeForce 8 eine wirklich neue Grafikkartengeneration für Spieler vor. In die neuen Grafikchips sind einige Veränderungen eingeflossen, um die Spieleleistung stark zu erhöhen. Anders als AMD bei der Radeon HD-4800-Serie verzichtet Nvidia jedoch auf DirectX 10.1, das wohl auch deshalb von Spieleentwicklern bis auf wenige Ausnahmen vernachlässigt wird.



26. MÄRZ 2010

GEFORCE GTX 400

Nach mehrfacher Verspätung und mehr als ein halbes Jahr nach AMD bringt Nvidia Ende März 2010 seine ersten DirectX-11-fähigen Grafikkarten auf den Markt. Die GeForce GTX 480 bietet zwar eine extrem hohe Leistung, frisst aber sehr viel Strom, wird noch dazu äußerst heiß und hat einen unerträglich lauten Lüfter. Vergleiche zur GeForce FX 5800 Ultra aus dem Jahr 2003 bleiben nicht aus. Erst die Mittelklassekarte GeForce GTX 460 kombiniert die Technik der GTX 480 mit einem leisen Lüfter und wird so zu Nvidias erfolgreichster Grafikkarte seit der GeForce 8800 GT.



9. NOVEMBER 2010

GEFORCE GTX 500

Nur ein halbes Jahr nach der Vorstellung der 400er-Serie mit dem Topmodell GeForce GTX 480 bringt Nvidia mit der optimierten 500er-Serie die GeForce GTX 580 auf den Markt. Gegenüber dem Vorgänger steigt die Leistung der zweiten Generation von DirectX-11-Grafikkarten um rund 20 Prozent an. Auch beim Kühldesign gibt es einen hörbaren Unterschied: Der Lüfter der GTX 580 ist nun unter Last deutlich leiser.



22. MÄRZ 2012

GEFORCE GTX 600

Seine erste DirectX-11.1-Grafikkarte bringt Nvidia etwas später als AMD auf den Markt. Die GeForce GTX 680 basiert auf der bewährten Technik von GTX 400 und GTX 500, verbraucht durch den neuen 28-nm-Fertigungsprozess aber weniger Strom bei gleichzeitig höherer Leistung. Als erste Grafikkarte überhaupt verfügt die neue GeForce über einen Turbo-Modus, der die Taktfrequenz in Abhängigkeit zu Temperatur und Stromverbrauch dynamisch steigert. Zudem unterstützt Nvidia jetzt den Anschluss von mehr als zwei Monitoren an eine Grafikkarte.

19. FEBRUAR 2013

GEFORCE GTX 700

Die GTX-700-Serie basiert größtenteils auf dem GK104-Chip, der schon in der vorherigen Generation zum Einsatz gekommen ist. Erst ab der GeForce GTX 780 verbaut Nvidia den deutlich leistungsfähigeren GK110-Chip. Die neuen Karten verfügen über etwa 15 bis 20 Prozent mehr Leistung und übernehmen den grundsoliden Kühler, der mit der GTX Titan eingeführt wurde. Als Antwort auf die Radeon R9 290X von AMD veröffentlicht Nvidia im November die GeForce GTX 780 Ti. Um den Konkurrenten zu schlagen, verbaut Nvidia einen GK110 im Vollausbau, was brachiale Performance in Spielen zur Folge hat.



18. SEPTEMBER 2014

GEFORCE GTX 900

Die Maxwell-Architektur richtet sich in Form der GeForce-GTX-900-Serie an Spieler und Enthusiasten. Neben der gestiegenen Leistung verbessert sich vor allem die Energieeffizienz, und auch das Taktpotenzial fällt generell sehr hoch aus. Zum Launch schlägt die GeForce GTX 980 das bisherige Kepler-Topmodell GeForce GTX 780 Ti mühelos und erreicht sogar in UHD-Auflösung gelegentlich flüssige Bildraten. Noch stärker als die 3D-Leistung beeindruckt aber der deutlich gesunkene Stromverbrauch. Denn obwohl Nvidia bei Maxwell weiterhin auf Chips mit 28 nm Strukturbreite setzt, steigt die Energieeffizienz an, was auch eine leisere Kühlung ermöglicht.

6. MAI 2016

GEFORCE GTX 1000

Nach vier Jahren hat die Fertigung in 28 Nanometern endgültig ausgesiedelt. Für die GeForce-GTX-1000-Serie wechselt Nvidia auf eine feinere Strukturbreite von 16 Nanometern. Die Pascal-Mikroarchitektur ist zwar keine grundlegende Neuerfindung, stellt aber eine an den richtigen Stellen optimierte Version des Maxwell-Vorgängers dar. So schlägt zum Beispiel das Topmodell GeForce GTX 1080 zur Veröffentlichung den Vorgänger GTX 980 um rund 60 Prozent in Spielen, und das bei nahezu identischer Leistungsaufnahme. Auch die GTX 980 Ti wird von der GTX 1080 deutlich überholt. Möglich machen das stark angezogene Taktraten von bis zu 1.800 MHz unter Last. Apropos angezogen: Auch die Preise fallen der Leistung entsprechend hoch aus. Nvidia sieht einen Startpreis von 790 Euro vor.



20. SEPTEMBER 2018

GEFORCE RTX 2000

Mit der GeForce-RTX-2000-Serie legt Nvidia den Fokus auf Raytracing, daher auch der Namenswechsel von GTX zu RTX. Um die realistische Berechnung von Licht, Schatten und Reflexionen zu stemmen, verfügen die Turing-Grafikkarten über eigene Kerne, die sich ausschließlich Raytracing-Aufgaben widmen. Die neue Spielerarchitektur besitzt zudem auch die von professionellen Volta-Grafikkarten bekannten Tensor-Kerne, die sich um KI-Berechnungen sowie den neuen Kantenglättungsmodus DLSS kümmern. Auch abseits der neuen Features können sich die Grafikkarten teils mit einer ordentlichen Leistungssteigerung zum direkten Vorgänger hervorheben.



17. SEPTEMBER 2020

GEFORCE RTX 3000

Lange Zeit war die RTX-3000-Serie kaum zu vernünftigen Preisen erhältlich. Schuld war die weltweite Chipkrise, die für mangelnden Nachschub und dadurch immer größere Mondpreise gesorgt hat. Dabei sind die Karten echte technische Leckerbissen. Eine nochmals gesteigerte Raytracing-Leistung, rasend schneller GDDR6x-Speicher, zusätzliche Shader-Einheiten – in Sachen Spiele-Performance thront das Flaggschiff in Form der RTX 3090 Ti an der Spitze. Das hat aber auch seinen Preis – in doppelter Hinsicht. Neben einem nach wie vor hohen Einkaufspreis saugen die Karten noch dazu viel Strom. Vor allem Letzteres könnte sich laut aktuellen Gerüchten mit der RTX-4000-Serie noch verstärken, aber nur die Zukunft wird es zeigen!



Retro-PC-Kaufberatung

SO BAUT IHR EINE NOSTALGIEMASCHINE

PC-Gaming hat eine Vergangenheit, die sich auch heute noch mit originaler Hardware erleben lässt. Diese Kaufberatung erleichtert euch die ersten Schritte. Von Dennis Ziesecke

Mit dieser Kaufberatung wollen wir euch Tipps an die Hand geben, um den Ausflug ins Retro-Hobby ohne Stolpersteine zu beginnen. Praktisch zum flexiblen Einstieg ist dabei ein Drei-in-eins-PC, der problemlos in der Lage ist, Spiele von circa 1990 bis 1998 abzuspielen. Natürlich könntet ihr auch euren modernen Gaming-PC und einsteigerfreundlich aufbereitete Versionen der Spiele von GOG nutzen. Wer die DOS-Zeit und die ersten Windows-Systeme aber selbst miterlebt hat (oder schlicht neugierig ist), wird sich nur auf passender Hardware so richtig

wohl fühlen – auch wenn es ab und zu ein wenig frickeln bedeutet.

Wo kaufe ich die Hardware?

Wenn nicht zufällig auf dem Dachboden antike Platinen herumliegen oder ihr eure alten PCs nie entsorgt habt, bleibt für den Retro-Einstieg nur der Gang zu auf Vintage-Hardware spezialisierten Shops oder zu Anzeigeportalen. Je nach Epoche kann der Kauf aber entweder teuer oder knifflig (meist beides) werden – 386, 486, 3dfx-Karten und originale Soundblaster erzielen mittlerweile Premiumpreise auf Ebay. Daher zeigen wir euch später im Artikel, wie ihr mit einem vergleichsweise günstigen PC gleich mehrere Epochen abdecken könnt.

Die größte Auswahl

Auf Ebay gibt es die größte Auswahl alter Hardware, sowohl von privaten als auch gewerblichen Händlern. Auch 8- und 16-Bit-PC-Ausstattung findet sich hier. Solltet ihr aber ganz bestimmte Platinen suchen, beispiels-

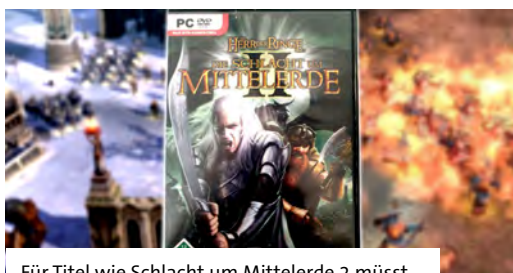
weise weil ihr eure erste eigene Grafikkarte wieder neu erleben wollt, müsst ihr oft etwas Zeit einplanen.

Der Knackpunkt: Die bevorzugt privaten Auktionen garantieren nicht zwingend auch die Funktion der Produkte, viele ältere Schätze werden nämlich als defekt angeboten. Hier solltet ihr zwischen den Zeilen lesen, eventuell hatte der Vorbesitzer nur keine Chance, die Hardware zu testen, da der passende Unterbau fehlt.

Der Retro-Fachhändler

Der aus Deutschland stammende Shop Electromyne bietet eine Vielzahl aktueller und nicht ganz so aktueller Hardware an, wir konzentrieren uns für diese Betrachtung auf die Vintage-Bereiche. Dort findet ihr getestete Prozessoren, Mainboards, Grafik- und Soundkarten und noch zahlreiche andere Bauteile, die beim Retro-PC nützlich sind.

Die Preise liegen spürbar über denen von Ebay-Angeboten, allerdings ist die Hardware garantiert auf korrekte Funktion getestet und



Für Titel wie Schlacht um das Mittelmeer 2 müsst ihr fast den Neupreis hinlegen.



Die Ausbeute eines entkern-
ten Gebraucht-PCs, den es für
etwa 80 Euro bei Ebay gab.

gereinigt. Um sonst nicht schnell verfügbare Komponenten nachzukaufen, eignet sich der Shop allerdings sehr gut, denn teilweise findet sich hier auch Hardware, die anderswo schwerer aufzutreiben ist. Einst begehrte High-End-Grafikkarten bietet Electromyne jedoch eher weniger an, die meisten Komponenten sind klassische Office-Produkte.

Ohne Games geht es nicht

Zwar bieten auch Amazon und Ebay diverse Retro-Games an, meist aber übersteuert oder in fragwürdigem Zustand von privaten Verkäufern. CDs und DVDs neigen zu Kratzern und Befehlsverweigerung bei zu schlechter Behandlung. Wir raten daher zu professionellen Gebrauchthändlern wie rebuy. Dort bekommt ihr eine große Auswahl Spiele. DOS-Games auf Disketten sucht ihr dort aber vergebens, da sind Sammlerbörsen und ihre hohen Preise die bessere Option.

Wir haben für diesen Artikel (zugegeben: primär wegen des Hobbys) zahlreiche Spiele bei rebuy geordert, eines davon kam unbenutzbar durch eine Beschädigung an. Der Rückversand ist aber recht bequem. Generell fallen die niedrigen Preise auf, der gruselige Shooter F.E.A.R. sollte bei Amazon 30 Euro kosten, rebuy hatte ihn für knapp über vier Euro (allerdings zuzüglich eines Aufpreises für die Ab-18-Prüfung). Für den Kollegen Maurice und alle, die seine Begeisterung für Schlacht um Mittelmeer 2 nachempfinden wollen: Auch dieses Spiel gibt es dort, es ist aber nicht ganz günstig.

DOS und Windows 95/98

In der Frühzeit der PC-Games waren viele Spiele noch zickig, so manches DOS-Game verweigerte sich unter den aufkommenden Jahreszahlen-Windows-Versionen oder gar der hohen Geschwindigkeit neuer Prozessoren des Betriebs. Wing Commander ist beispielsweise schon mit schnellen 486ern unspielbar schnell. Gebrauchte Hardware aus der DOS-Ära, 286 bis 486, um es auf CPUs einzugrenzen, ist allerdings sehr teuer geworden, zu einem Kauf so alter Hardware raten wir daher nur echten Enthusiasten.

Einfacher und günstiger ist es, wenn ihr euch ein flexibleres und etwas jüngeres Retro-System aufbaut, das sich mit wenigen Handgriffen stark bremsen lässt. Systeme mit dem ersten Pentium-Prozessor, seinen MMX-Nachfolgern oder AMDs K6(2)-Reihe gibt es deutlich günstiger, sie verkraften auch frühe Windows-98-Spiele und können trotzdem mit alten ISA-Steckkarten umgehen, die die Zeitreise für Hardware-Fans erst perfekt machen. Außerdem lassen sie sich im Zweifel auch mit aktuelleren Netzteilen betreiben, ohne aufwändige Adapterlösungen und selbst montierte Power-Knöpfe zu benötigen – in 386er-Zeiten war alles noch etwas anders, vor allem die Stromversorgung.

Ihr könnt natürlich wie bei der modernen PC-Zusammenstellung alle Teile einzeln erwerben und von Grund auf selbst bauen. Für den Einstieg eignen sich aber auch ausgemusterte Komplettsysteme sehr gut, die ihr dann mit euren Wunschkarten optimieren könnt. Mir dient beispielsweise der Aldi-PC aus dem Jahre 1997 als praktische Basis: Mit Pentium MMX 166 MHz, 32 MB SD-RAM, 4 GByte Festplatte und Onboard ATI Rage2+ Grafikkarte sowie 3x PCI- und 3x ISA-Steckplätzen ist der Rechner trotz arg abgespeckter BIOS-Optionen sehr flexibel.

Oft finden sich solche Systeme vergleichsweise günstig bei Ebay Kleinanzeigen. Dort konnte ich beispielsweise einen AMD Athlon XP 3000+ mit Geforce 4 MX und viel persönlicher Geschichte des Vorbesitzers gegen umgerechnet zwei Tafeln Schokolade tau-

schen und den bereits erwähnten Aldi-PC für einen zweistelligen Betrag erwerben.

Der Cache sorgt für Leistung

Bei fast jedem System dieser Zeit ließ sich im BIOS der Prozessor-Cache und der Mainboard-Cache deaktivieren. Diese Zwischenspeicher sorgten erst für die Leistung eines Pentiums – schaltet ihr beide Caches aus, agiert der 166er-Prozessor nur noch so schnell wie ein Mittelklasse-386er, deaktiviert ihr nur den CPU-Cache, habt ihr etwa die Leistung eines kleinen 486ers. Perfekt für zickige DOS-Games. Wollt ihr hingegen etwas mehr Leistung, haltet Ausschau nach einem AMD K6-2, idealerweise das Modell mit 400 MHz. Dieser arbeitet zwar spürbar langsamer als ein P2 oder P3, ist bei den meisten Games (außer Intel-Liebling Quake) fast doppelt so schnell wie der MMX-166.

Mit einer passenden 3D-Grafikkarte für PCI oder (bei Super Socket 7 und moderneren Systemen) AGP spielt ihr mit einem K6-2 Spiele wie Unreal, Quake 2 oder Half-Life ohne Probleme unter Windows 98SE. Mit einem Multiboot-Menü, das auch DOS enthält, und ohne L1- und/oder L2-Cache laufen dann auch sensible Spiele wie Wing Commander in nutzbarer Geschwindigkeit. Meistens ist ein Drosseln aber gar nicht nötig, da viele Spiele korrekt laufen.

Sound, Grafik, Eingabegeräte

Während Pentium-Systeme Controller für Festplatten und optische Laufwerke (IDE)



Grafikkarten wie die dank ihrer hohen DOS-Geschwindigkeit beliebte Tseng ET4000 sind ein Glanzstück eines 386er-PCs.



Quake ist nicht nur ein tolles Spiel, sondern auch ein beliebter Benchmark für DOS-Hardware. Allerdings sind Intel-CPU's hier stark im Vorteil.

Gönnt eurem Retro-Build einen SD-IDE-Adapter, und schon könnt ihr euch sogar für jede Konfiguration eine eigene SD-Karte basteln.



Angenehm kompatibel zu so ziemlich allen Games sowohl unter DOS als auch unter Windows sind die Soundblaster-Karten von Creative Labs.

sowie Floppy, Maus, Tastatur und weitere Schnittstellen üblicherweise bereits auf dem Mainboard integrieren, müsstet ihr bei einem älteren System auf Zusatzkarten zurückgreifen. Unser Drei-in-eins-Ansatz erspart euch den Kauf der inzwischen teuren Hardware.

Knifflig ist die Nutzung von USB-Hardware, vor Windows ME gab es offiziell keine serienmäßige Unterstützung für USB-Speichersticks, und USB-Eingabegeräte sind auch nicht immer problemlos nutzbar. Adapter von USB auf PS2 sorgen zumindest bei Maus und Tastatur für Abhilfe.

Sound gehörte damals noch nicht unbedingt zum Standard, üblicherweise wurde der PC daher um eine Soundkarte für ISA oder PCI erweitert. Plant ihr die intensive Nutzung von DOS-Games, würden wir zu einer ISA-Karte raten, da bevorzugt neuere PCI-Karten unter DOS nicht mehr angesprochen werden. Beliebte waren seinerzeit die Soundblaster-

Karten von Creative Labs, allerdings gilt hier: je älter, desto teurer. Alternativen gibt es viele, etwa mit ALS100- oder Aztech-Soundchip. Orchestralen DOS-Sound bekommt ihr hingegen, wenn ihr in ein Midi-Erweiterungs-Board investiert, allerdings sind klassische Module ebenfalls sehr teuer geworden. Setzt ihr auf PCI, raten wir ab Windows 98 zu einer Creative Sound Blaster 5.1, Audigy oder X-Fi, da ihr damit EAX-Soundeffekte nutzen könnt.

Ohne die passende Grafikkarte macht das Retro-Gaming wenig Spaß. Nutzt die Option unseres Systems, statt der bei 386/486 üblichen ISA-Grafikkarte ein PCI-Modell einsetzen zu können. Günstig gibt es damalige Massenware wie S3 Trio und Virge oder Karten mit ATI Rage. Diese eignen sich gut für 2D-Games mit maximal 640x480 Pixeln.

ISA-Grafikkarten könnt ihr auch für 2D-Games unter DOS in Auflösungen wie 640x480 und 800x600 nutzen, bei den später in der DOS-Zeit aufkommenden 3D-Spielen wie Quake limitiert ihr euch damit aber auf 320x200, für mehr reicht die Performance selbst schneller Karten wie der Tseng ET4000 nicht. Wie hoch eure Auflösung und Farbtiefe ausfallen kann, hängt aber auch am Grafikspeicher, zwei Megabyte sollten es bei einer PCI-Karte sein. Bei Karten mit gesockelten Speicherchips gilt: Investiert den Aufpreis zu vollbestückten Karten. Nachrüsten geht zwar, ist aber nicht günstiger.

Mit 3dfx begann einst die Ära der hardwarebeschleunigten 3D-Grafik. Original Voodoo-Erweiterungskarten sind inzwischen je-

doch sehr teuer geworden, der Traum vom Voodoo-2-SLI-System geht daher stark auf den Kontostand. Die beste Spielekompatibilität für Games aus der Zeit von 1996 bis 1999 gibt es aber nur mit 3dfx-Hardware.

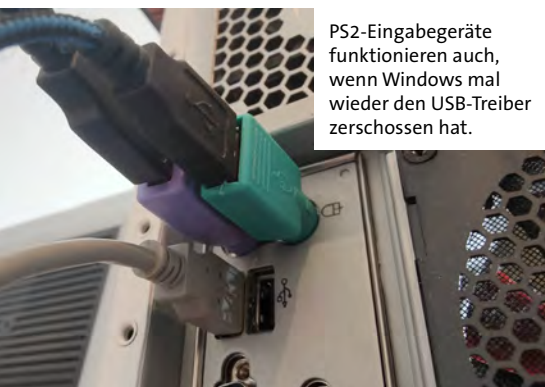
PCI-Grafikkarten mit anständiger 3D-Beschleunigung sind aber auch von anderen Anbietern nicht günstig, sodass ihr wenig spart, solltet ihr stattdessen beispielsweise Nvidias erste konkurrenzfähige Grafikkarte, die Riva 128, nutzen wollen. Günstiger wird es, wenn euer Basissystem bereits auf AGP setzt. Karten wie die Nvidia TNT2 M64 oder, etwas moderner, GeForce 4 Ti oder Radeon 9250 sind günstig zu haben und bieten eine fürs Windows-98-Gaming gute Leistung.

Moderne Hardware

Ihr könnt euch das Retro-Hobby stark erleichtern, wenn ihr die alte Hardware mit neuen Komponenten mixt. Drei Zubehörtteile, die sich fast nahtlos in die Vintage-Erfahrung einfügen, stellen wir euch hier vor.

Gotek USB Floppy-Emulator: Vor allem wenn ihr euch fürs DOS-Gaming interessiert, werdet ihr auf die damalige Allmacht der Floppy-Disk stoßen. Jede Software wurde auf Disketten ausgeliefert, auch Betriebssysteme wie DOS und Treiberprogramme. 3,5"-Floppies sind als Neuware inzwischen eher schwer zu bekommen, alte Scheiben unterliegen allerdings ebenso wie die Laufwerke dem Verschleiß. Der Gotek Floppy-Emulator wird einfach anstelle des Diskettenlaufwerkes eingebaut und mit dem Original-Floppykabel verbunden. Das BIOS erkennt ihn automatisch als Diskettenlaufwerk, DOS ebenso. Steckt ihr nun einen mit Floppy-Images bestückten USB-Stick ein, stehen euch bis zu 1.000 virtuelle Disketten zur Verfügung, zwischen denen per Knopf umgeschaltet wird. Die Leistung moderner Sticks reizt das Laufwerk aber schon aufgrund seiner Anbindung per Oldschool-Floppykabel nicht aus.

IDE auf SD-Adapter: Ebenfalls dem Altersverschleiß unterliegen Festplatten. Um nicht zu sagen: Sie sterben wie die Fliegen. Dazu kommt die bei heutigen PCs nicht mehr gewohnte Lärmbelastung und eine eher gemächliche Geschwindigkeit. Alternativ könnt



PS2-Eingabegeräte funktionieren auch, wenn Windows mal wieder den USB-Treiber zerschossen hat.

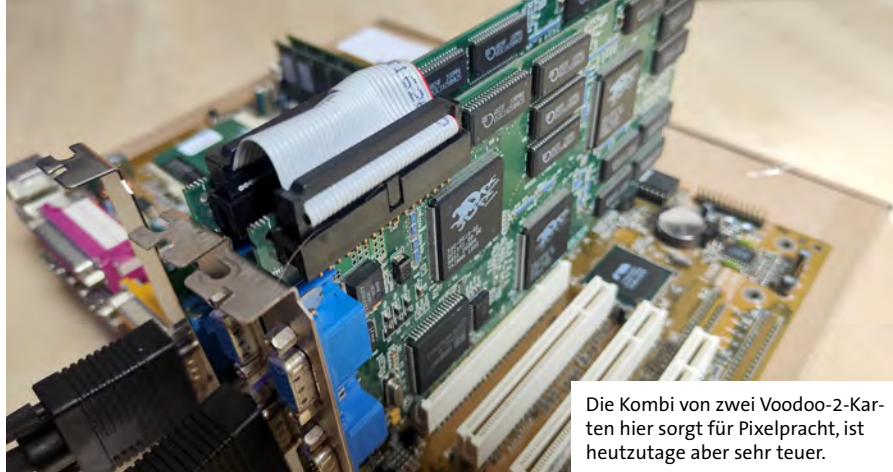
ihr aber die Weihen moderner Flash-Speichermeiden nutzen, indem ihr die Festplatte gegen einen IDE-zu-SD-Adapter tauscht. Die simple Platine sorgt dafür, dass BIOS und Betriebssystem eine SD-Speicherkarte als IDE-Festplatte erkennen. Achtet aber auf die Größenbeschränkungen von BIOS und Betriebssystem – für ältere Systeme eignen sich Karten oder Partitionen mit zwei bis vier Gigabyte, neueren könnt ihr bis zu 128 Gigabyte zumuten. Praktischer zusätzlicher Vorteil: Wollt ihr schnell Daten auf den Retro-PC bekommen, entnehmt ihr einfach die SD-Karte und spielt die Dateien auf eurem modernen PC auf. Denn selbst wenn ihr ein Pentium MMX-System mit USB-Massenspeichertreibern verseht: USB 1.0 ist unvorstellbar langsam. Viele SD-IDE-Adapter bieten keine Möglichkeit, sie anders als als Master-Laufwerk zu nutzen. Solltet ihr also ein zweites Laufwerk am gleichen IDE-Kanal betreiben wollen oder müssen, muss dieses per Steckbrücke als Slave eingestellt sein.

Dreamblaster Midi: Ein Addon primär für DOS-Games: Die Dreamblaster Wavetable-Module stammen aus aktueller Herstellung und verhelfen ISA-Soundkarten mit passendem Wavetableheader zu feinstem Midi-Sound statt der einst bei weniger gut betuchten Gamern üblichen FM-Synthese. Zwar hat auch diese ihren Charme, ein guter Yamaha-OPL3-Sound ist sehr nostalgiefördernd. Aber Hand aufs Herz, wer hat damals nicht von Midi-Verheißungen geträumt, von sattem Orchestersound statt flachen Synths? Heute sind Midi-Addons wieder (oder immer noch) teuer, jedenfalls wenn ihr die Original-Hardware von Roland und anderen Herstellern sucht. Günstiger geht es mit den Dreamblaster-Erweiterungen, die bereits ab 35 Euro direkt beim Hersteller angeboten werden. Wer aber auf an Roland erinnernde Midi-Opulenz hofft, sollte nicht den günstigen Dreamblaster S2, sondern das doppelt so teure X2-Modell kaufen: Der Klang beim teureren Addon ist hörbar besser. Installation und Nutzung hingegen sind für DOS-Verhältnisse schon ungewohnt einfach. Modul auf die Soundkarte stecken, im Spiel »General Midi« und die passenden Ressourcendaten auswählen – voilà!

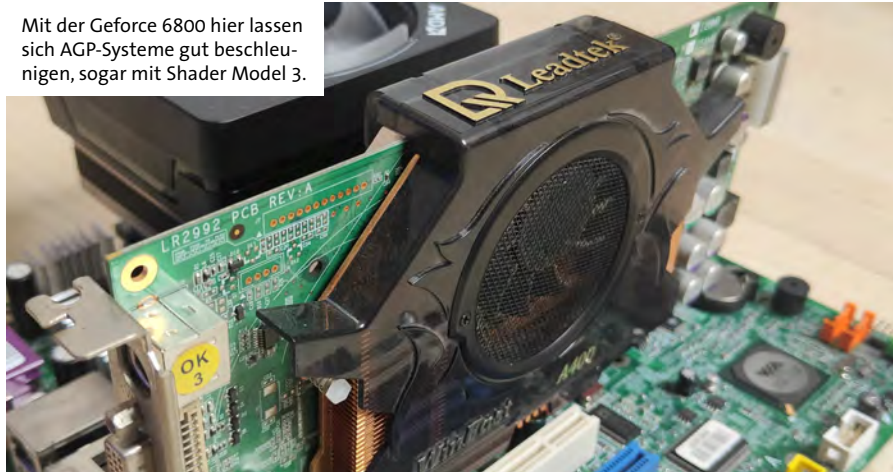
Retro mit Windows XP

Deutlich weniger Konfigurationsprobleme und auch Abstürze bietet ein etwas modernerer Retro-PC auf Basis von Windows XP. Viele ältere Systeme lassen sich auch als Dualboot mit Windows 98 einsetzen, modernere Hardware, also primär die aus diesem Jahrtausend, bietet aber nur selten Treiber für das ältere System. Konzentriert ihr euch auf eine XP-Wunschmaschine, weil genau das die Ära eurer ersten PC-Erfahrungen ist, raten wir zum etwas flotteren System mit Zweikernprozessor, mindestens zwei Gigabyte RAM sowie einer PCIe-Grafikkarte. Auch hier gilt: Zu neu sollte sie aus Treibergründen nicht sein.

Gut funktioniert die Kombination Intel Core 2 Duo / AMD Athlon X2 mit einer ATI



Die Kombi von zwei Voodoo-2-Karten hier sorgt für Pixelpracht, ist heutzutage aber sehr teuer.



Mit der GeForce 6800 hier lassen sich AGP-Systeme gut beschleunigen, sogar mit Shader Model 3.

Radeon X1950 Pro oder einer Nvidia GeForce 8800GT. Spiele wie Rockstars etwas untergegangenes Bully: Die Ehrenrunde, Schlacht um Mittel Erde 2 oder Unreal Tournament 3 sorgen auf solch einem System für viele nostalgische Stunden Spielspaß.

Weniger Reserven für modernere Games, dafür aber ein noch runderes Retro-Gefühl bekommt ihr mit Singlecore-CPU's wie Athlon XP/64 oder dem Pentium 4. Auch ein Pentium 3 verträgt sich mit Windows XP, hier begrenzt ihr euch aber auf frühere XP-Spiele. Achtung: Windows XP 32 Bit kann maximal vier Gigabyte RAM ansprechen, abzüglich des Grafikkartenspeichers. Einige Spiele haben aber tatsächlich Updates für XP in 64 Bit bekommen und laufen damit sogar etwas schneller und hübscher (Far Cry beispielsweise profitiert), allerdings solltet ihr vor der Installation schauen, ob eure Hardware auch 64-Bit-Treiber bekommen hat.

Der passende Monitor

Egal ob ihr Games mit DOS, Windows 95/98 oder XP spielt, kaum eines verträgt sich mit den heute üblichen Widescreen-Auflösungen. Wenn euch also Max Payne immer etwas pummelig vorkam: Auf einem Röhrenmonitor oder LCD mit einem Seitenverhältnis von 4:3/5:3 sind die alten Helden wieder rank und schlank, da sie nicht in die Breite gezogen werden. Nostalgiker setzen da auf den damals üblichen Röhrenmonitor. Allerdings sind CRTs groß, schwer und maximal unhandlich. Wir finden, ihr dürft auch mogeln und einen moderneren Flachbildschirm nutzen, wichtig ist eher das richtige Seitenverhältnis. Oft werden die Klassikermontore mit 17 bis 19 Zoll Diagonale aber verschenkt oder für sehr geringe Summen abgegeben. Und schaut zur Sicherheit auch noch mal im Keller oder auf dem Dachboden. Da steht garantiert noch so ein Ding. ★

Viele alte Soundkarten haben einen Pfostenstecker für Erweiterungsplatinen, die ihnen Midi-Klänge beibringen.



Unvermeidlich, aber gut

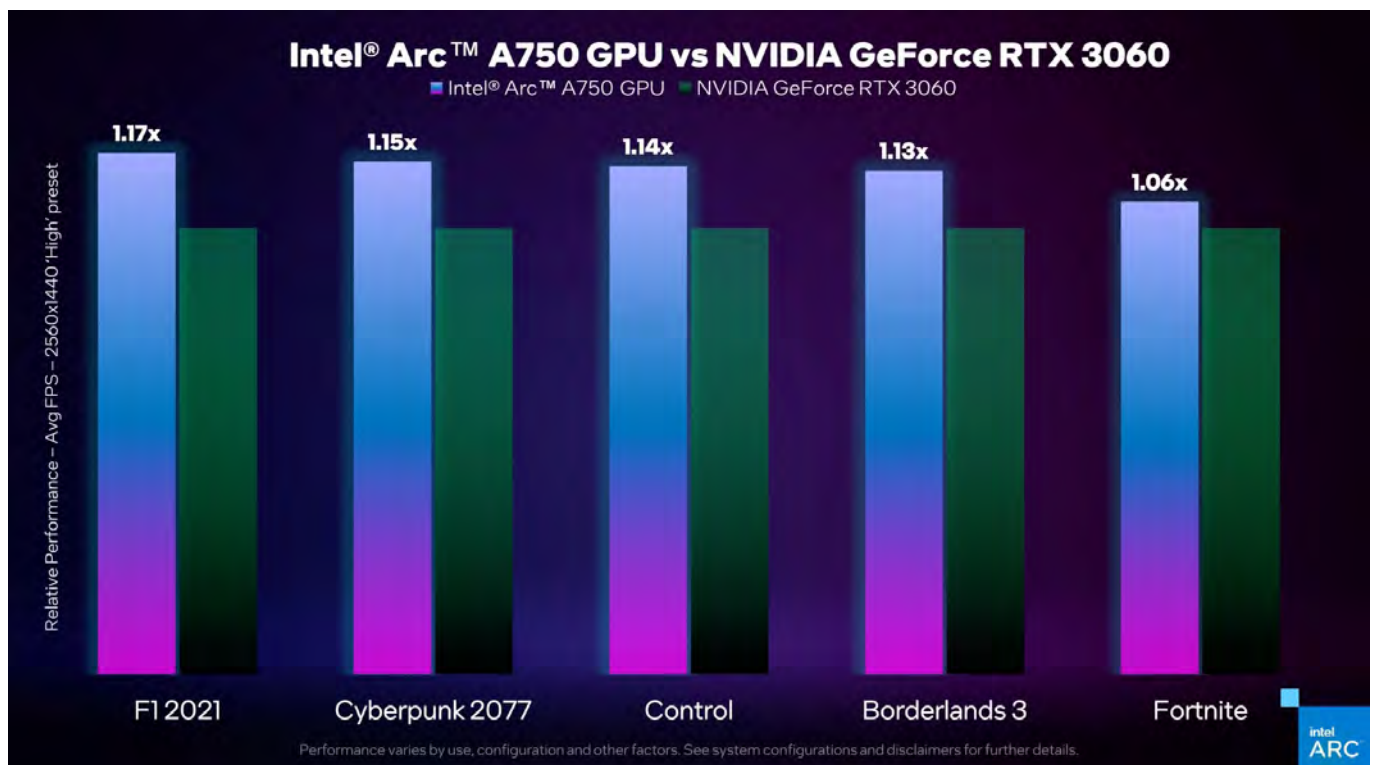
DIE INTEL-KATASTROPHE

Es sieht nicht gut aus für Intels Arc-Grafikkarten. Zumindest noch nicht. In Zukunft könnten sie die Gaming-Landschaft aber entscheidend verändern.



Nils Raettig

Nils ist seit Oktober 2013 Hardware-Redakteur bei der GameStar. In dieser Zeit hat er bereits mehr als 25 Grafikkarten getestet. Privat gab es dedizierte GPUs zu seinen ersten Gehversuchen mit dem PC noch längst nicht, umso besser kann er sich an die beeindruckenden Ergebnisse mit legendären Modellen wie der 3dfx Voodoo erinnern. Dass es schon seit Ewigkeiten nur noch AMD beziehungsweise ATI und Nvidia auf dem Markt gibt, findet er ebenso verständlich wie bedauerlich. Wenn es jemand schafft, das zu ändern, dann Intel – auch wenn die Probleme zum Start groß sind.



Wenn es gut läuft, kann Intel Nvidia laut eigenen Angaben schlagen. Wenn nur das Wörtchen »wenn« nicht wäre ...

Wenn man sich die Tests und Videos anschaut, die in den vergangenen Tagen zu Intels neuen Arc-Grafikkarten erschienen sind, dann wird schnell klar, warum der Launch immer wieder verschoben wurde: Es gab einfach zu viele offene Baustellen – und wie die aktuellen Berichte zeigen, gibt es sie immer noch. Intel steuert dadurch mit dem baldigen Launch auf eine Katastrophe zu. Die je nach Titel stark schwankende Performance ist da noch das geringste Problem. Hinzu kommen Grafikfehler, Abstürze sowie eine starke Abhängigkeit von der sogenannten »Resizable Bar«-Funktion, die in Kombination mit AMD-Prozessoren aktuell noch nicht mal von Arc genutzt werden kann.

Die Testerfahrungen von den Kollegen bei Computerbase, Golem und Igorslab basieren zwar alle auf dem Einstiegsmodell A380, das aus China importiert wurde. Aber auch die Videos zu

den schnelleren Modellen A770 beziehungsweise A750 in Kooperation mit Intel von Tech-Youtubern wie LinusTechTips und GamersNexus machen klar, dass der Weg noch weit ist.

Ich kann gut verstehen, wenn man als spielender Kunde deshalb der Meinung ist, dass Intel mit Arc zu früh auf den Markt kommt, schließlich will man ein verlässliches Produkt und kein Glücksspiel kaufen. Gleichzeitig bin ich aber überzeugt davon, dass dieser Weg letztlich unvermeidlich ist – und dass man als Spieler froh sein kann, dass Intel ihn geht. Vorausgesetzt, der Chip-Riese bleibt auch dauerhaft dran.

Intel kennt die Schwierigkeiten ...

Überraschend kommen die Schwierigkeiten der Arc-Grafikkarten nicht, selbst wenn man bedenkt, wie riesig und finanzstark Intel ist. Jahrzehntelange Erfahrung in der Entwicklung von GPUs und gute Treiber für ein neues Produkt kann man sich eben nicht kaufen. Und ja, ich weiß, dass Intel dank der in Prozessoren integrierten Grafikchips seit langer Zeit mit weitem Abstand

Marktführer ist. Aber eine nennenswerte Rolle spielen diese iGPUs im Gaming-Bereich eben nicht. Was man sich mit Geld aber sehr wohl kaufen kann, sind Know-how, Zeit und Ressourcen, und all das braucht Intel, um mittel- und langfristig eine Chance auf dem Grafikkartenmarkt

zu haben. Intel erkennt das an und sagt selbst, dass man viel aufzuholen habe. Dieser Umstand bringt für potenzielle Käufer aber ein großes Problem mit sich: Nach allem, was wir bisher über Arc wissen, kann man nie sicher wissen, wie gut die Performance je nach Spiel ist. Ordentlich und durchaus zu AMD und Nvidia konkurrenzfähig oder weit hinterherhinkend?

Sphären wie die der Ende 2023 erwarteten GeForce RTX 4090 (Ti) oder auch aktueller Highend-Modelle hat Intel dabei noch nicht einmal im Blick, dafür ist es zu früh. Wie groß der Leistungssprung mit RTX 4000 sein könnte, lassen gleichzeitig Gerüchte mit ersten Messwerten bereits erahnen.

Auch die Spielentwickler sind dabei ein wichtiger Baustein, wodurch ein Henne-Ei-Problem entsteht. Wieso sollten Entwickler sich um eine für Arc optimierte Performance bemühen, wenn kaum jemand diese Grafikkarten besitzt oder in der nahen Zukunft besitzen wird? Und wieso sollte man solche Grafikkarten kaufen, wenn Spiele nicht dafür optimiert sind und nicht zuverlässig gut laufen? Auch dieser Umstand ist ein Grund dafür, dass Intel gefühlt verfrüht mit Arc auf den Markt kommt.

... aber reicht das aus?

Nach aktuellem Stand kann ich euch nicht ruhigen Gewissens empfehlen, eine Arc-Grafikkarte der ersten Generation zu kaufen. Dafür sind die Performance-Schwankungen in meinen Augen einfach (noch) zu groß beziehungsweise die Chancen zu gering, einen der Bestfälle zu erwischen. Beispiele dafür nennt Intel unter anderem in den auf der vorigen Seite zu sehenden Benchmarks anhand der Arc A750 im Duell mit Nvidias 3060. Ich glaube zwar nicht, dass sich das bis zum baldigen Release der schnelleren Modelle hierzulande ändert oder dass eigene Erfahrungen mit der GPU zu neuen Erkenntnissen führen werden. Aber gleichzeitig hoffe ich, dass es genug Experimentierfreudige gibt, die den Arc-Versuch wagen werden – und dass man es ihnen durch möglichst niedrige Anschaffungskosten leichter macht, das zu tun. Immerhin will Intel die noch nicht genau bekannte Preisgestaltung in der westlichen Welt nicht etwa an Spielen mit der höchsten Leistung im Bestfall orientieren, die als Stufe #1 einsortiert werden, sondern an den Problemfällen der Stufe #3 auf Basis älterer Schnittstellen wie DirectX 11 und OpenGL. Stufe

Die Arc-Grafikkarten sollen noch in diesem Sommer auf den Markt kommen.



#2 hingegen sind weniger gut optimierte Titel mit aktuellen Schnittstellen wie DirectX 12 und Vulkan.

Spekulationen über den Preis

Videocardz spekuliert beispielsweise offen, dass das Topmodell A770 weniger als 400 US-Dollar kosten könnte. Die Performance soll im Bestfall

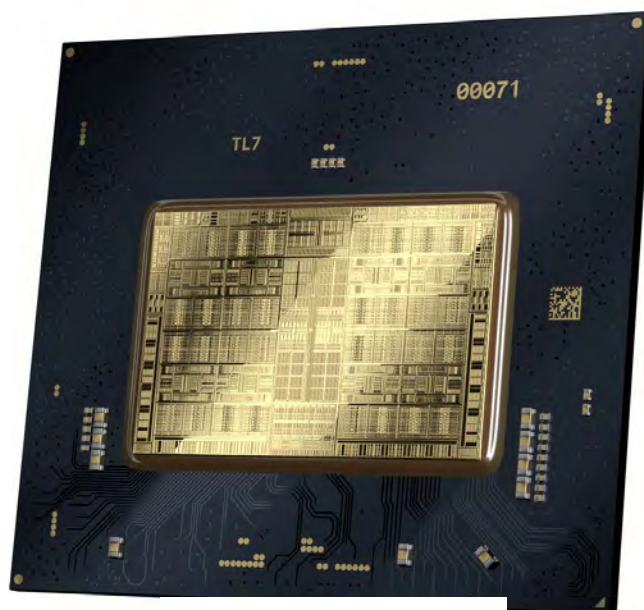
gleichzeitig grob auf dem Niveau einer GeForce RTX 3070 liegen, die aktuell für ungefähr 600 Euro zu haben ist. Allerdings sind auch 400 Dollar beziehungsweise Euro immer noch sehr viel Geld. Das gilt umso mehr, wenn zu einer schwankenden Performance weitere Probleme wie Abstürze und Grafikfehler hinzukommen, wie es in den ersten Tests des Einstiegsmodells A380 teilweise der Fall war. Ob und, wenn ja, zu welchem Preis man bereit ist, so etwas in Kauf zu nehmen, muss jeder für sich selbst beantworten. Erschwerend hinzu kommt der Umstand, dass die eigene Erfahrung ja nach Spieleauswahl und System – ihr braucht unbedingt Resizable Bar! – sehr unterschiedlich ausfallen kann und dass nicht absehbar ist, wie schnell Intel für spürbare Verbesserungen sorgen kann.

Wir können einen dritten Player gut gebrauchen!

Es gibt aber auch mögliche positive Blickwinkel, allen voran der Umstand, dass neue Konkurrenz für AMD und Nvidia wieder mehr Bewegung in den Grafikkartenmarkt bringen kann. Das zeigt sich etwa an den sehr guten Arc-Fähigkeiten beim De- und Enkodieren mit AV1. Ich glaube außerdem, dass Intel in ein paar Jahren mit Blick auf eine zuverlässige Performance und die Treiber stark zu AMD und Nvidia aufholen kann – und das wäre in meinen Augen das Beste, was uns im Hardware-Bereich seit Jahren passieren könnte. Die Konkurrenz braucht Konkurrenz!

Klar, Intel will am Ende auch nur etwas vom großen Gaming-Kuchen abhaben und macht nichts von den Bemühungen aus reiner Spielerfreundlichkeit. Aber wenn jemand AMD und Nvidia früher oder später unter Druck setzen kann, dann ist das Intel.

Zunächst wird das wohl nur über den Preis und mit vielleicht zu großen Abstrichen für uns Spieler in Sachen Performance möglich sein. In Zukunft könnte Intel aber auch technologisch und in Sachen Leistung ordentlich Druck aufbauen. Das zeigt sich etwa an den durchaus vielversprechenden ersten Ergebnissen des DLSS-Pendants beziehungsweise der Upscaling-Technologie XeSS. Deshalb wünsche ich mir, dass in den kommenden Monaten genug Arc-GPUs verkauft werden, um auch das Interesse der Entwickler zu wecken. Ich könnte es aber auch sehr gut verstehen, wenn so ein Kauf trotz eines eventuell niedrigen Preises für (zu) viele erstmal keine Option ist. ★



Kann diese GPU den Grafikkartenmarkt nachhaltig verändern?

Sidewinder Strategic Commander

HAT FAST NIEMAND GEKAUFT



Microsofts Sidewinder Strategic Commander ist das wohl seltsamste und zugleich sinnloseste Eingabegerät, das Sascha jemals besessen hat. Von Sascha Penzhorn



Theoretisch könnt ihr mit dem Strategic Commander noch besser kommandieren und erobern, in der Praxis scheitert das bereits an der mitgelieferten Software.

Na, wer hat hier auch noch alte Sidewinder-Joysticks, -Gamepads und -Lenkräder auf dem Dachboden oder womöglich sogar immer noch aktiv im Einsatz? Die Dinger sind robust, liegen gut in der Hand und beförderten damals Eingabegeräte für Spiele am PC von der Steinzeit in ein komfortables, modernes Zeitalter. Unter Windows 95 wurden sie vergleichsweise zuverlässig erkannt, und man konnte sogar recht problemlos mehrere Geräte gleichzeitig anschließen, wenn man mit Freunden Sportspiele zocken wollte. Dank Seitenruder, Schubkontrolle und reichlich Tasten taugten der Sidewinder 3D Pro und Precision Pro auch prima als Joystick für Weltraum-Shooter wie Wing Commander. Ich zögerte darum auch überhaupt nicht lange

mit einem Kauf, als 2001 unter dem Sidewinder-Label ein völlig neues und sehr ungewöhnliches Eingabegerät von Microsoft in die Läden kam: der Microsoft Strategic Commander. Commander! Geht es noch besser?

Laut Verpackungsbeschreibung konnte man mit dieser Maus besonders Echtzeit-strategiespiele einfacher und komfortabler steuern als jemals zuvor. Was ich tatsächlich bekommen habe, war kaum mehr als ein Stück überteuerter Plastikschratt. Interessant, aber fast völlig sinnlos, wie ihr nun 20 Jahre später in der GameStar lesen könnt.

Theoretisch clever

Auf den Strategic Commander legt ihr eure linke Hand auf, während ihr mit der rechten

die Maus bedient. Das Teil hat sechs programmierbare Tasten sowie mehrere Profil- und Umschalttasten, sodass ihr bis zu 72 Eingabebefehle speichern und auf Knopfdruck abrufen könnt.

Dazu gibt es theoretisch bereits fertig erstellte Profile zum Herunterladen, außerdem könnt ihr Eingaben einfach aufzeichnen und sie auf eine Taste legen. Dazu drückt man auf eine Aufnahmetaste und gibt dann per Keyboard die Tastenfolge ein, die auf dem gewünschten Knopf gespeichert werden soll. Nebenher könnt ihr die Handauflage des Commanders in alle vier Himmelsrichtungen bewegen und sogar seitlich drehen. Das dient dazu, in Strategiespielen die Kamera über das Schlachtfeld zu bewegen



Ein paar (sehr wenige) treue Fans spielen bis heute Shooter mit dem Strategic Commander. Warum?

oder zu rotieren, falls ihr 2001 schon voll fortschrittlich in 3D gespielt habt.

Weil der Strategic Commander aber nur aus leichtem Plastik besteht, gleitet bei zu enthusiastischem Einsatz schon mal die komplette Einheit samt Aufsatz über den Schreibtisch, was lustig aussieht, beim Spielen aber arge Probleme bereitet. Anscheinend gab es auch eine Version mit Saugnäpfen, bei mir saugte damals aber leider überhaupt nix, bis auf die mitgelieferten Treiber. Denn die waren nur mit Windows 98 kompatibel, zu dem Zeitpunkt war ich aber bereits auf Windows XP umgestiegen, und der Support für den Strategic Commander war praktisch eingestellt.

Beinahe wie cheaten

Falls man den Offhand-Plastikklotz irgendwie zum Laufen bekommt, ist er vermutlich sehr gewöhnungsbedürftig, aber halt auch irgendwie geil. Ganz locker mehrere Eingaben auf einen einzigen Tastendruck zu reduzieren, was heutzutage ohne Programme wie AutoHotkey oder sehr bezahlbare Mäuse und Keyboards mit Makro-Tasten völlig undenkbar wäre. Ja, okay, ich lästere, aber 2001 gab es wenig Vergleichbares. Doch auch ohne aufwändig aufgezeichnete Makros und das Erlernen der Fähigkeit, unter Stress abzurufen, auf welche Taste man eigentlich welchen Befehl gelegt hat, ist der Strategic Commander zumindest interessant.

Die Bewegung der Handauflage kann die WASD-Tasten ersetzen, die seitliche Drehung ersetzt Q und E. Auf die Funktionstasten kann man anstelle von Eingabefolgen auch einfach ganz banal irgendwelche Hotkeys legen, damit man jeden davon direkt unter den Fingerspitzen hat und so jederzeit schnell und direkt darauf zugreifen kann.

Bleibt natürlich trotzdem die Frage: Was zum Arsch soll das bringen, und wo liegt da jetzt der Vorteil gegenüber einer Tastatur? Ich kann es mir nur damit erklären, dass der Strategic Commander noch aus einer Zeit stammt, da steuerten viele Spieler ihren Krempel noch bevorzugt über die Pfeiltasten und nutzten diese auch anstelle der Maus, um die Kamera zu rotieren. Da fühlt sich der Strategic Commander als Alternative womöglich ein klein wenig genauer an. Auf der anderen Seite: Links der Commander, rechts die Maus, irgendwie erscheint einem das, als bediene man zwei übergroße Analog-Sticks, auf die man jeweils die komplette Hand auflegt. Bäh.

Bizarres Revival

Ich würde euch jetzt wahnsinnig gerne das Spielgefühl mit dem Strategic Commander beschreiben, das kam in meinem Fall nur leider niemals zustande. In den meisten Strategiespielen passierte mangels funktionsfähiger Treiber überhaupt nichts. Vereinzelt konnte man damit die Kamera steuern oder die Formationen irgendwelcher Einheiten ändern. Letzteres fühlte sich aber so unnatürlich an, dass ich über kurz oder lang aus Gewohnheit doch wieder entsprechende Tastatur-Hotkeys benutzte, weil ich dann nicht erst lange überlegen musste, welche Taste auf dem Commander die gleiche Funktion ausführte. Wer weiß, vielleicht wären

der Sidewinder und ich Freunde geworden, hätte seine Software besser funktioniert.

Das Verrückte ist: Über die Jahre haben Fans neue Treiber und unterstützende Programme für den Strategic Commander geschrieben, die zumindest bis einschließlich Windows 7 funktionieren! Zwar ist das Teil so hart gefloppt, dass der offizielle Support damals beinahe umgehend eingestellt wurde und ihr vermutlich nie von diesem Gerät gehört habt, aber eine kleine Gruppe von Spielern ist dem Commander über viele Jahre hinweg treu geblieben.

Und das gar nicht mal, um damit Age of Empires oder Starcraft zu zocken. Die letzten verbleibenden Fans spielen mit dem Teil ausgerechnet Ego-Shooter und bewegen sich lieber per Plastikbrocken als mit ein paar Tasten. Und das, obwohl GameStar-Tester Walter Reindl einst schrieb: »Für Action-Spiele ist das ungewöhnliche Eingabegerät allerdings nicht zu gebrauchen: Die Steuerwege sind dafür definitiv zu lang, und die Scripts brauchen zu lange für eine Abarbeitung im schnellen Kampfgetümmel.«

Hier in England gibt es den Strategic Commander sogar noch (gebraucht!) zu kaufen, zum absoluten Schnäppchenpreis von gerade mal umgerechnet 250 Euro. Ich würde zu gerne mal jemanden auf einem CSGO-Turnier sehen, der anstelle einer Tastatur einen Strategic Commander verwendet. Vielleicht in einem Paralleluniversum. ★

DAS SAGTE DER GAMESTAR-TEST

In Ausgabe 12/2000 testete Walter Reindl den Sidewinder Strategic Commander und vergab eine Wertung von 2,1 in Schulnoten. Sein (mutiges) Fazit: »Ungewöhnliche Steuerungsidee, perfekt umgesetzt. Für Multiplayer-Strategien ist der Strategic Commander fast schon ein Muss.« Im Text hebt Walter vor allem die Scroll-Funktion hervor: »Das Navigieren auf der Karte wird mit dem Strategic Commander zum Vergnügen.«

Hardware-Wissen

DIE PC-ARCHITEKTUR

Computer sind strikt in verschiedene Bereiche eingeteilt. Das hat zwar historische Gründe, aber eben nicht ausschließlich. Von Alexander Köpf

Gaming-Rechner beziehungsweise Personal Computer im Allgemeinen sind im Grunde schon seit jeher gleich aufgebaut. Das schlagende Herz ist die zentrale Recheneinheit – der Prozessor. Drum herum sind verschiedene andere Komponenten aufgereiht:

Arbeitsspeicher, Grafikkarte, Soundkarte, sämtliche Eingabegeräte und vieles mehr. Doch warum ist das eigentlich der Fall? Wieso sind die verschiedenen Komponenten so klar voneinander getrennt?

Die Geschichte beginnt in Deutschland

Um die Frage von oben zu beantworten, müssen wir weit in die Geschichte des Computers zurückblicken. Konkret ins Jahr 1937. Der deutsche Bauingenieur und Erfinder Konrad Ernst Otto Zuse (1910 bis 1995) stellte in diesem Jahr den mechanischen Rechner »Z1« fertig. Die Z1 gilt als erster Vorläufer des modernen Computers, da sie über ein frei programmierbares Rechenwerk basierend auf binären Zahlen (0 und 1) und zusätzlich bereits über ein Eingabe-/Ausgabewerk und ein Speicherwerk verfügte. Zum Programmieren wurden Lochkarten verwendet. Da es sich um ein mechanisches Rechenwerk handelte, verhakten sich die einzelnen Elemente jedoch immer wieder, weshalb die Z1 als unzuverlässig gilt.

1941 stellte Zuse zusammen mit Helmut Schreyer dann die »Z3« fertig. Sie war der erste funktionsfähige Digitalrechner und gilt als auch als erster Universalrechner der Welt. Das bedeutet, sie wurde nicht für einen speziellen Zweck gebaut, sondern konnte viele unterschiedliche Berechnungen ausführen.

Von-Neumann-Architektur

Im Jahr 1945 beschrieb der österreichisch-ungarische und später US-amerikanische Mathematiker John von Neumann (1903 bis 1957) eine konzeptionelle Rechenmaschine, die in Form des EDVAC Ende der 1940er-Jahre umgesetzt werden sollte. Dieses Konzept bildet die formale Grundlage, auf

der dann auch praktisch alle modernen PCs basieren – die Von-Neumann-Architektur.

Andere Rechner aus dieser Zeit waren fest an Programme gebunden. Das heißt, sie waren entweder ausschließlich so verdrahtet, dass sie nur eine bestimmte Aufgabe erfüllen konnten, oder wurden mithilfe von Lochkarten gesteuert, die ihrerseits nur eine bestimmte Aufgabe ausführen konnten. Übrigens: Lochkartensysteme wurden schon ab Mitte des 18. Jahrhunderts verwendet, etwa um Webstühle zu steuern.

Konvergente Entwicklung

Ob und gegebenenfalls inwieweit von Neumann sich durch die Arbeiten Zuses inspirieren ließ, ist unklar. Es gilt aber als unwahrscheinlich. Die Entwicklung wird historisch daher als konvergent erachtet. Sie erfolgte demnach unabhängig voneinander.

Das ist gerade deshalb so spannend, weil es darauf hindeutet, dass es im Grunde nicht viele andere Möglichkeiten gibt, eine Rechenmaschine zu konstruieren. Die strikte Aufteilung in Rechenwerk, Steuereinheit, Ein- und Ausgabe, Speicher und Datenbus ist daher eine Notwendigkeit und keine zufällige Anordnung. Dennoch gibt es zumindest in Teilbereichen andere Ansätze. Diese finden sich in der sogenannten Flynnschen Klassifikation:

• SISD (Single Instruction, Single Data):

Traditionell werden darunter Einkernprozessoren verstanden, die ihre Daten sequenziell abarbeiten, also eine Berechnung zu je einem Datensatz. Aber auch heutige Computer mit Mehrkernprozessoren zählen zu dieser Kategorie, da jeder Kern respektive Thread Daten immer noch nacheinander abarbeitet.

• SIMD (Single Instruction, Multiple Data):

Hierbei handelt es sich um sogenannte Vektorprozessoren, die eine Rechenoperation gleichzeitig auf vielen Daten ausführen. Die Berechnung von Spielen in Grafikprozessoren beispielsweise basieren im Wesentlichen auf Matrizenoperationen, die wiederum von Vektorprozessoren realisiert werden können. GPUs sind diesen in ihrer Funktionsweise daher sehr ähnlich.

• MISD (Multiple Instruction, Single Data):

Ob es diese Architektur in der Realität überhaupt gibt, ist in Fachkreisen umstritten. Wenn überhaupt, findet sie sich jedoch in leistungsfähigen Supercomputern.

• MIMD (Multiple Instruction, Multiple Data):

Prozessoren auf Basis von MIMD führen mehrere Rechenoperationen gleichzeitig auf verschiedenen Daten aus. Jeder Prozessor hat dabei Zugriff auf die Daten aller anderen Prozessoren. Auch dieses Konzept wird in Großrechnern realisiert.



Im deutschen Technikmuseum in Berlin steht ein Nachbau der Z1.
Foto: Mike Peel (www.mikepeel.net), CC BY-SA 4.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=58211423>

In der Praxis sehen wir Mischformen

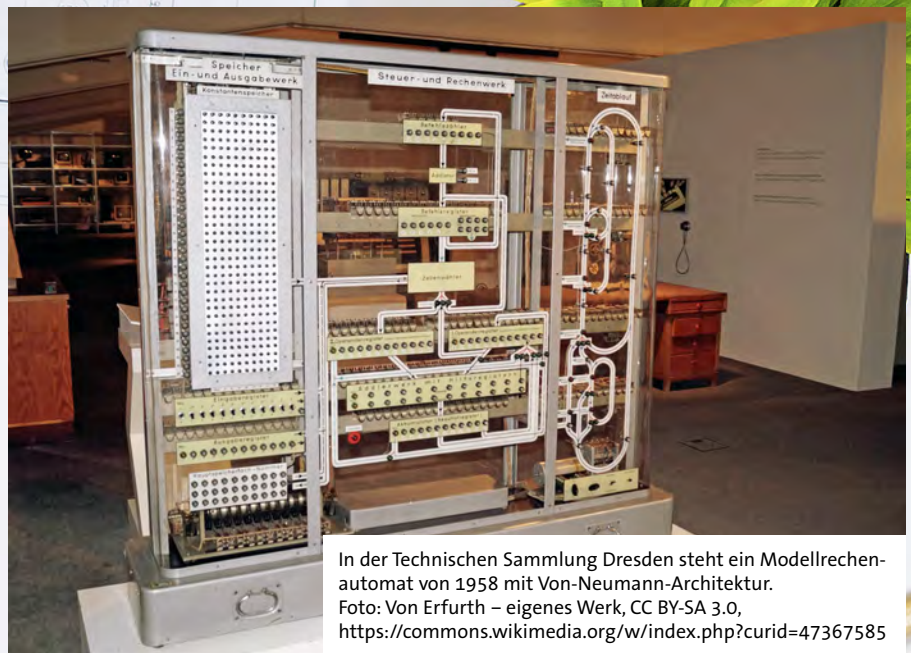
Ganz so trennscharf sind die einzelnen Architekturkonzepte in der Praxis dann aber doch nicht. So fließen Aspekte von SIMD auch in moderne Gaming-Prozessoren ein, die an sich unter die SISD-Architektur fallen – dazu im nächsten Absatz mehr. Prozessoren auf Basis der Von-Neumann-Architektur zählen ebenfalls zu den SISD-Rechnern.

Von-Neumann-Architektur hört man heutzutage jedoch eher sehr selten. Vielmehr ist die Rede von »x86«. Die x86-Architektur fußt wiederum auf von Neumanns Konzept und wurde als »8086« 1978 von Intel entwickelt. Die »80« fiel später einfach weg und wurde durch ein »x« ersetzt. x86 beinhaltet dabei eine ganze Reihe Befehlssätze, die auch SIMD-Elemente beinhalten. Das sind zum Beispiel 3DNow, SSE und AVX.

Harvard-Architektur

Neben der Von-Neumann-Architektur gibt es auch noch die sogenannte Harvard-Architektur. Die beiden Ansätze sind sich grundlegend recht ähnlich, unterscheiden sich jedoch in einem wichtigen Punkt: Von Neumanns Ansatz differenziert nicht zwischen Befehlen und Daten. Beides wird im selben Speicher hinterlegt. Die Hardware-Architektur beispielsweise in Form des »Mark I« aus dem Jahr 1944 verwendet unterschiedliche Speicher für Befehle und Daten. Der Vorteil des Konzepts besteht darin, dass diese gleichzeitig und nicht in zwei aufeinander folgenden Buszyklen geladen werden müssen.

Moderne Prozessoren basieren zwar grundlegend auf den Konzepten von Neumanns, nutzen jedoch auch Elemente der Harvard-Architektur. So finden sich innerhalb von Prozessoren verschiedene Cache-Speicher, die unabhängig vom Datenbus an die Prozessorkerne angebunden sind.



In der Technischen Sammlung Dresden steht ein Modellrechenautomat von 1958 mit Von-Neumann-Architektur.
Foto: Von Erfurth – eigenes Werk, CC BY-SA 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=47367585>

Das heißt, auf Programme respektive Befehle und Daten können sie getrennt voneinander zugreifen, auch wenn sie sich letztlich im selben Speicher (Arbeitsspeicher) befinden.

Ein Computer ist praktisch ein großer Prozessor

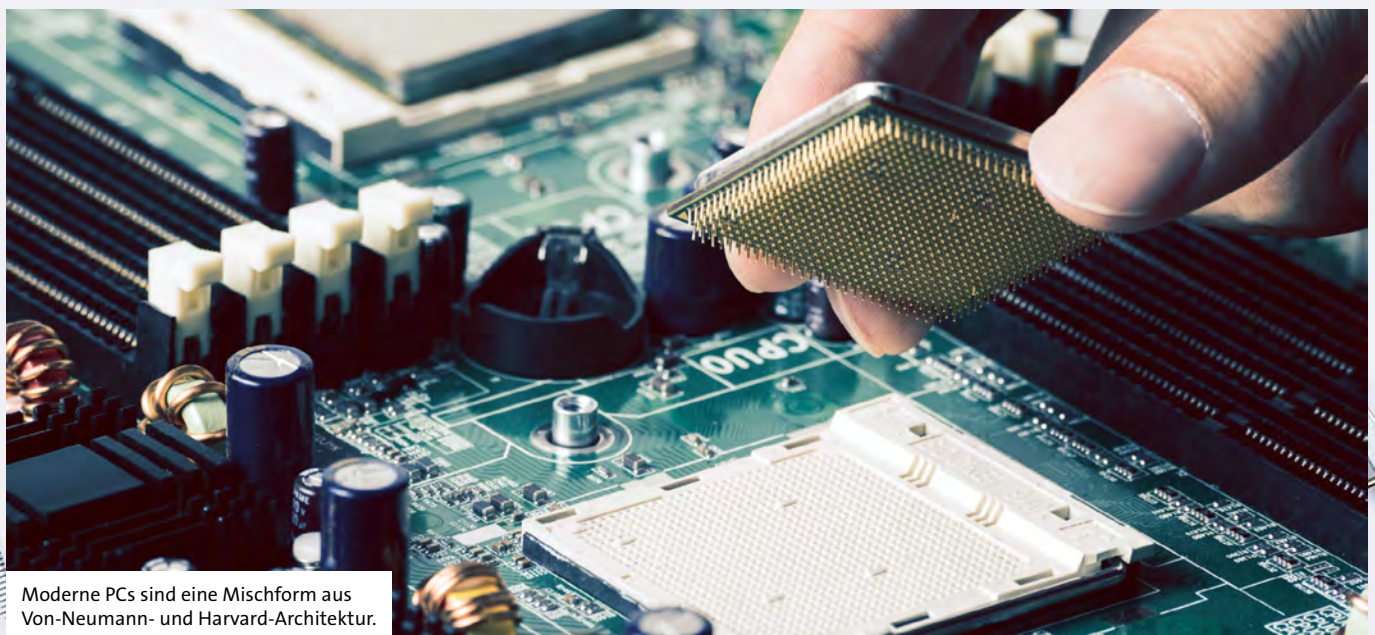
Die heutige Einteilung in Prozessor, Grafikkarte, Arbeitsspeicher und so weiter ist also eine direkte Folge sehr früher Entwicklungen. Im Grunde könnt ihr euch das so vorstellen: Die ersten Computer waren riesig, wenn man so will, waren sie ein einziger großer Prozessor. Daher werden die Begriffe Prozessor, Recheneinheit oder Rechner oft auch synonym verwendet.

Im Laufe der Zeit sind die einzelnen Komponenten massiv geschrumpft. Manche Teile wurden von dem, was wir heute unter Prozessor verstehen, jedoch auf die Platine (das Mainboard) ausgelagert. Der Arbeitsspeicher etwa oder auch der sogenannte PCH (Plattform Controller Hub), der verschie-

dene Peripheriegeräte steuert. Im Prozessor selbst befindet sich aber noch ein Ein- und Ausgabewerk in Form eines IO-Chips.

Ein IO-Chip wiederum ist ein Co-Prozessor, der die CPU bei ihren Berechnungen unterstützt oder ergänzt. Eine Grafikkarte beziehungsweise ein Grafikchip ist im Grunde nichts anderes, abgesehen davon, dass dedizierte Grafikkarten einen eigenständigen Speicher in Form von Grafikspeicher nutzen.

Abschließende Frage an euch: Habt ihr das alles schon gewusst oder konnten wir euch noch etwas Neues erzählen? ★



Moderne PCs sind eine Mischform aus Von-Neumann- und Harvard-Architektur.

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

Die Vorletzte

KATZENBILDER!

Carja, Nora und Banuk.

alle 2 Jahre

Besitzerin: Steffi Schlottag

Frisst: Hühnchen mit Fisch

Charakter: Die zutraulichsten Katzen der Welt, weil mit der Flasche großgezogen. Lassen sich liebend gern die Bäumlein kralen.

Findus, 1,5 Jahre

Besitzer: Frederic Hamann

Frisst: Alles! Auch Kartons ...

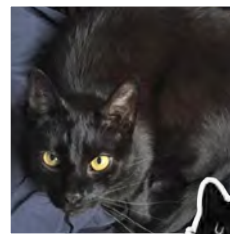
Charakter: Supersozial, superlieb, supervervresen – er liebt es, andere Miezen zu putzen.

Nala, ca. 3 Jahre

Besitzer: Florian Franck

Frisst: Trockenfutter, Fleisch

Charakter: Kleine Diva, wirft gerne Dinge um und neues Federspielzeug ist schnell zerstört.



Henry, 8 Jahre

Besitzer: Heiko Klinge

Frisst: Pizza, Pommes und Burger

Charakter: Ein Riesenkater, aber auch ein riesiger Feigling

Emely, 15 Jahre

Besitzerin: Natalie Schermann

Frisst: Hackfleisch, teuren Kram

Charakter: Emely braucht viel Aufmerksamkeit und Zuneigung – aber ja nicht zu viel!

Mietzi, ca. 11 Jahre

Besitzerin: Evi Beck

Frisst: Döner

Charakter: Mietzi redet viel und ist immer schon vor 10:00 Uhr bereit fürs Kickoff-Meeting.

Black, 5 Jahre

Besitzer: Martin Deppe

Frisst: Huhn und alles weg.

Charakter: Will cool sein, ist aber dezent dödell. Rennt gern das Treppenhaus rauf und runter.

Pippin, 4 Jahre

Besitzer: Dennis Ziesecke

Frisst: Huhn vom Tisch, Maus vom Feld, Arbeitsspeicher

Charakter: Kuscheelig, penetrant, süchtig nach Leckerli.

Lucy, 14 Jahre

Besitzer: Mirco Kämpfer (oft in Pflege bei Sigrun)

Frisst: Kartoffelchips

Charakter: Bei Mirco schmusig, bei Sigrun genau das Gegenteil.

Jule und Harley, ca. 2 Jahre

Besitzerin: Gloria H. Manderfeld

Fressen: Lachs und Geflügel

Charakter: Liebevolle Schmuserin (Jule), die gerne unter Glorias Decke schlüpft – im Sommer! Harley liebt Bauchkralen, hat Energie für drei und jagt alles, was sich bewegt.

Flash, ca. 12 Jahre

Besitzerin: Gloria H. Manderfeld

Frisst: Alles!

Charakter: Grantliger alter Plüschsack mit Kuschanfällen, »hilft« Gloria bei der Arbeit.

Samson, ca. 11 Jahre

Besitzerin: Evi Beck

Frisst: klatut gern vom Teller

Charakter: Sehr lieb und verschmust und besitzt eine Sexpuppe (Plüschschaf).

Hailey, 2 Jahre

Besitzer: Frederic Hamann

Frisst: Alles, von meinem Teller!

Charakter: Kuscheelbedürftige Prinzessin – auf der Schulter ist ihr Lieblingsplatz.

Coco, 1 Jahr

Besitzer: Oli Stannius

Frisst: Vielfalt, neuerdings nicht mehr Fan von Fisch

Charakter: Fordert Aufmerksamkeit und Schmusen ein.

Hazel, 11 Monate

Besitzer: Michael Graf

Frisst: Alles!

Charakter: Sieht gut aus und weiß es. Wirft sich bei Menschenkontakt auf den Rücken.

Mochi und Kalzifer,

5 und 6 Jahre

Besitzer: Vali Aschenbrenner

Frisst: Hähnchenfleisch (Mochi), Brekkis (Kalzi)

Charakter: Mochi und Kalzi sind erschreckend intelligent, anhänglich, mitteilungsbedürftig und nur ein bisschen nervig.

Mimi, 5 Jahre

Besitzer: Martin Deppe

Frisst: Huhn

Charakter: Teleporterkatze – du kannst sie ewig rufen, und plötzlich materialisiert sie hinter dir.

Cleo, ca. 5 Jahre

Besitzer: Florian Franck

Frisst: Trockenfutter

Charakter: Absolut verschmust, sehr menschenbezogen und legt sich bei Meetings auf Flos Brust.

Mabel, 14 Monate

Besitzer: Michael Graf

Frisst: Nix!

Charakter: Frisst max. 50 Prozent des Futters, schläft unterm Klo oder in (!) der Wasserschale.

Sansa, 7 Jahre

Besitzer: Christian Neffe

Frisst: am liebsten nur die Soße.

Charakter: Freigängerin, die sich gern in Garagen einsperren lässt. Sehr geschwätzig.

Miezebär, ca. 8 Jahre

Besitzer: Alexander Köpf

Frisst: Thunfischpastete

Charakter: Sehr genügsam, aber auch herrisch. Da gibt es gelegentlich Streit um die Führung.

Die GameStar-Ausgabe 10/2022 erscheint am 21.9.2022.



1

25 Jahre GameStar SPECIAL

Wir feiern ein großes Jubiläum, GameStar wird ein Vierteljahrhundert jung. Wir blicken zurück auf 25 Jahre.



2

Thymesia TEST

Fans der Souls-Spiele aufgepasst! Thymesia ist davon inspiriert, will die From-Software-Titel aber nicht nur kopieren.



3

Two Point Campus TEST

Wir sind gespannt, ob und wie Two Point Studios den schrägen Humor des Erstlings in den Hörsaal bekommt.



4

Intel Arc HARDWARE

Können wir in der Ausgabe 10/22 eine der neuen Intel-Grafikkarten testen? Wir glauben noch nicht wirklich daran.

IMPRESSUM

Verlag Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
E-Mail: info@gamestar.de

Geschäftsführer Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags
Chefredakteur Heiko Klinge (i.S.v. § 18 Abs. 2 MStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter Tobias Veltin – Anschrift des Verlags
Registergericht Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HR B 218 859
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61
Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

Adresse Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600

Druck und Beilagen EDS Zrinyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn
Technicolor Polska Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GameStar Anschrift des Verlags
Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de

Director Gaming Dawid Hallmann
Director Sales Daniel Loers
Head of Digital Publishing Rae Grimm
Chefredakteur Heiko Klinge
Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Produktionsleitung Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktion Petra Schmitz (Ltd.), Dmitry Halley (Ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Géraldine Hohmann, Holger Harth, Nils Raettig, Natalie Schermann, Stephanie Schlottag, Kai Schmidt, Fabiano Uslenghi, Alexander Köpf, Sören Diedrich, Florian Franck

Community Management Mary Marx
Social Media Laila Schmitt, Aron Brockmann
Director Business Development Daniel Visarius
Head of Video Oliver Stannius
Medien-Produktion Alexander Beck, Natascha Becker, Michael Obermeier, Christian Schneider, Maurice Weber, Julius Busch, Hannes Sulzberger, Axel Stankiewicz
Layout und Design Sigrun Trier (Ltd.), Eva Beck
Freie Mitarbeiter Layout und Design Anita Blockinger, Alexander Wagner
Redaktionsassistent Nicole Zeugner, Janine Negele
Lektorat Christian Neffe
Freie Autoren Nora Beyer, Martin Deppe, Reiner Hauser, Jens Olaf Müller, Sascha Penzhorn, Christian Schwarz, Dom Schott, Dennis Ziesecke
Fotos Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), stock.adobe.com/de
Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop
E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Telefon: +49 89 244 136-606

Kunden-Support 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).

Jetzt bestellen Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten MVZ GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mvz.de Web: www.mvz.de

Vertrieb Handelsauflage DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
GameStar erscheint monatlich.

ISSN-Nummern

Erscheinungsweise:

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner Martin Schmaus (-735)
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),
Christoph Walter (-734)

Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten HypoVereinsbank München
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: 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 09/2022

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

GAMING 804B OBSESSION_X



Das Midi-Tower-ATX-Gaming-Gehäuse 804B Obsession_X ist ein weiteres Highlight aus dem Hause LC-Power.

Mit dem schwarzen Mesh-Frontpanel sowie vier bereits integrierten 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 zwölf Gehäuselüfter montiert werden. Somit steht einer besonders hervorragenden Kühlleistung nichts mehr im Wege.

Mit Platz für bis zu vier Festplatten bzw. SSDs lassen sich all Ihre Daten im 804B sicher verstauen.

- 1x USB-C (Gen. 3.2 1x1)
- 2x USB-A (Gen. 3.2 1x1)
- 3,5"-HDD-Käfig demontierbar
- Seitenteil aus Hartglas
- inklusive Grafikkartenhalter
- inklusive vertikalen PCI-Slots
- inklusive vier ARGB-Gehäuselüftern (3x 140 mm / 1x 120 mm)
- Farbsteuerung per I/O-Panel oder per Mainboard-ARGB-Software

Obsession_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