



GameStar



Heft 10/2024

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

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM

JETZT ABHEBEN!



XXL
DOPPEL-
POSTER

OPTIMAL GELÖST

Karrieren, Romanzen, Fraktionen:
So kommt ihr perfekt durch die Story

STARKER CHARAKTER

Umfassende Guides zu Charakter,
Fertigkeiten und Ausrüstung

AUF DER STARTRAMPE

Detaillierte Anleitungen zu
Raumschiff- und Basisbau

www.GameStar.de/starfield

VOLLVERSION 10/2024



Children of Silentown ist nicht auf den Datenträgern enthalten! Stattdessen den Key der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen den Spiel-Key einlösen (gültig bis 30.11.2025)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

CHILDREN OF SILENTOWN



Im toll gezeichneten Adventure macht ihr euch als kleines Mädchen in einem Gruseldorf auf die Suche nach verschwundenen Menschen.

CRITICAL DAMAGE



Scifi-Action, in der ihr euch mit 90 unterschiedlichen Gegnertypen anlegen müsst. Euer Waffenarsenal und mächtige Power-ups machen es möglich.



VIDEOS 10/2024

VIDEOS

Gothic Remake
Stalker 2
Diablo 4: Vessel of Hatred
Nobody Wants to Die
Cities: Skylines 2 zehn Monate später
Rückblick 10/14
Assassin's Creed Remakes



GOTHIC REMAKE

Wieso das erste Gameplay gleichermaßen Lust auf mehr macht und ordentlich Skepsis hervorruft, klären wir in diesem Video.

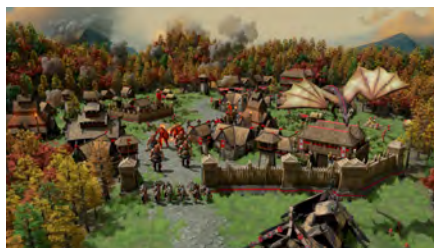


CITIES: SKYLINES 2 ZEHN MONATE SPÄTER

Über die letzten Monate kamen jede Menge Updates und Patches raus. Ist Cities: Skylines 2 inzwischen so repariert, dass es Spaß macht?

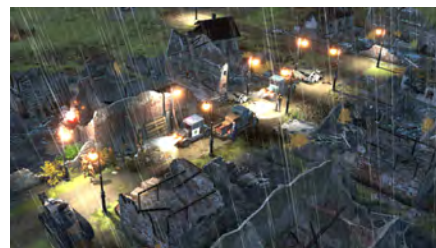
XL-VIDEOS

Age of Mythology Retold
Stormgate
EA Sports FC 25
Kaiserpunk
Star Wars Bounty Hunter Remake
Elden-Ring-Geheimnisse
Die besten Spiele des Jahres bisher



AGE OF MYTHOLOGY RETOLD

Wir haben die Closed Beta gespielt und stellen die Neuerungen und Verbesserungen im Video vor. Den Test lest ihr in der kommenden Ausgabe.



KAISERPUNK

Wir haben den ungewöhnlichen Mix aus Aufbau- und Globalstrategie ausprobiert und stellen euch die Details von Kaiserpunk im Vorschauvideo vor.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZUM MEGA-ADDON

JETZT AM KIOSK!



164
SEITEN

XXL
DOPPEL-
POSTER

TIPPS FÜR ECHTE HELDEN

So stimmt ihr die neuen Talente optimal auf euren Spielstil ab.

AB IN DIE TIEFE!

Mit uns entreißt ihr den Schatz-Dungeons alle Kostbarkeiten.

FIT FÜR DEN UNTERGRUND

Guides für die Kriegsmeuten, die Irdenen, die Tiefen uvm.

www.GameStar.de/wow



Editorial

Petra Schmitz
Leitende Redakteurin

EINFACH MAL WAS ANDERS MACHEN

Nein, die Überschrift bezieht sich nicht darauf, dass dieses Mal das Editorial nicht von Markus, sondern von mir stammt. Das passiert bekanntlich in steter Regelmäßigkeit, nämlich immer dann, wenn der wertere Herr Schwerdtel sich in den Urlaub verpupft hat. Es geht um Civilization 7, das Kollege Martin Deppe bei Firaxis in Baltimore angespielt hat. Das Entwicklungsteam hat sich für den siebten Serienteil ein paar maßgebliche Änderungen einfallen lassen. Welche das sind und was wir davon halten, lest ihr in unserer Titelstory.

Apropos Titelstory: Wir hatten ja eigentlich auf viele neue Infos und mal echte Gameplay-Bilder zu und von Anno 117: Pax Romana von der gamescom gehofft, aber Ubisoft und Ubisoft Mainz blieben weitestgehend knauserig. Zur Strafe gibt es eben keine Coverstory, sondern nur einen hübsch komprimierten Zweiseiter.

So viele Spiele, so wenig Heft

Abermals apropos: Nämlich apropos gamescom! Die Messe ist schon ein paar Tage vorbei, wenn ihr diese Ausgabe in Händen haltet, trotzdem bestimmt die Sause in Köln große Teile der GameStar 10/24. Es gibt Messe-Previews zum überraschend aufgetauchten Heroes of Might and Magic: Olden Era, zum kommenden Indy-Spiel von Machinegames, zu Obsidians Avowed und zum schon erwähnten Anno 117. Und auch in der nächsten Ausgabe werden wir die Messe noch ein wenig nachbereiten. Zu viele spannende Titel sind da vorgestellt worden, etwa das Spiel mit dem nachgerade grauenvollen Namen Clair Obscur: Expedition 33, das 2025 erscheinen soll. Aber dazu dann mehr in der 11/24. Jetzt erst einmal wie immer

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Petra



World of Warcraft: The War Within

Blizzards Erfolgs-MMO kennt offenbar kein Ende, mit der mittlerweile zehnten Erweiterung The War Within geht der Dauerbrenner in die nächste Runde. Und die ist super, denn es locken neben vielen guten Neuerungen unerforschte Gebiete und reich gefüllte Schatzkammern, die sogenannten Tiefen. Wir haben wieder unsere Autoren Gilde von WoW-Profis versammelt, um für euch jede Menge Tipps und Guides zu Instanzen, Klassen, Fertigkeiten, Kriegsmeuten usw. zusammenzustellen. Das alles gibt's wie immer übersichtlich aufbereitet und schick gestaltet in einem großen Kompendium zum Spiel, auch diesmal wieder inklusive XXL-Poster. Das rappeldicke GameStar-Sonderheft zu World of Warcraft: The War Within – jetzt am Kiosk oder gleich bestellen unter

www.gamestar.de/wow



Black Edition Elden Ring + Shadow of the Erdtree

Seid ihr bereit für eine Rückkehr in die düstere Welt von Elden Ring? Mit der Erweiterung Shadow of the Erdtree schickt uns From Software in die Schattenlande, und wir wissen: Dieser Ausflug wird nicht nur ziemlich düster, sondern vor allem auch ziemlich knifflig. Deshalb gibt es jetzt unsere GameStar Black Edition zu Elden Ring und Shadow of the Erdtree. Unsere erfahrenen Autoren bringen euch sicher durch Hauptspiel und Erweiterung, geben Tipps zum Power-Leveln, für Bosskämpfe und zu vielen weiteren Aspekten des Abenteuers. Detaillierte Karten verraten euch unter anderem die Fundorte von Kriegsaschen, Schwertschlüsseln und Schmiedesteinen. Und wie immer bei unseren Sonderheften sorgt ein XXL-Poster für Atmosphäre in eurem Spielzimmer. Die GameStar Black Edition zu Elden Ring und Shadow of the Erdtree – jetzt am Kiosk oder bestellen unter

www.gamestar.de/eldenring

INHALT

TITELSTORY

- ▶ **14** Civilization 7
Firaxis hat das neue Civilization stark umgekrempelt! Wir haben Civ 7 schon stundenlang gespielt – und waren nicht vom PC wegzukriegen.
- 16** Die vier Start-Herrscher in unserer Spielversion
- 18** Ge-Schichten: London von den Römern bis heute
- 20** Die Kommandanten

AKTUELL

- 8** Concord floppt auf Steam
- 8** Neues Witcher-Buch
- 8** The Witcher 4
- 9** Half-Life 3
- 9** Skull and Bones
- 9** Die gamescom-Awards
- 10** Das Wort zum Monat: August 2024
- 13** Termin-Update

PREVIEWS

- ▶ **24** Kingdom Come: Deliverance 2
Mitten im historischen Städtchen Kuttenberg konnten wir Kingdom Come 2 ausführlich spielen – und darin das PC-Kuttenberg erkunden.
- 32** Anno 117: Pax Romana
- 34** Eriksholm: The Stolen Dream
- 36** Avowed
- ▶ **40** Heroes of Might and Magic: Olden Era
Mit diesem Comeback haben wohl nur die wenigsten gerechnet! Wie sich das neue Heroes auf alte Tugenden besinnen und euch gleichzeitig überraschen will.
- 46** Gothic Remake
- 50** Indiana Jones und der Große Kreis
- 52** Titan Quest 2
- 58** Cataclismo
- 62** Silent Hill 2 Remake
- 64** Band of Crusaders
- 66** Delta Force





40

HEROES OF MIGHT AND MAGIC: OLDEN ERA



80

STAR WARS OUTLAWS



96

BLACK MYTH: WUKONG

TESTS

72 Fallout: London

78 Fallout: London – Startertipps

► 80 Star Wars Outlaws

Mit Outlaws erschaffen Ubisoft und Massive das erste Open-World-Spiel im Krieg der Sterne. Und das überrascht im Test an vielen Stellen.

86 UBOAT

92 Steamworld Heist 2

► 96 Black Myth: Wukong

Traumhafte Optik dank Unreal Engine 5, knallharte Kämpfe, spannendes Setting: Das Action-Adventure hat alle Zutaten, ein Megahit zu werden.

100 Visions of Mana

104 World of Warcraft: The War Within

MAGAZIN

112 Fremdsprache Deutsch?

118 Hate Raids auf Twitch

122 Empire Earth:
Dank Fans quicklebendig

126 Kolumne: Baphomets Fluch

RUBRIKEN

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

6 Inhalt

12 Feedback

70 Das Team

129 Die Vorletzte

130 Vorschau / Impressum

AKTUELL

Sonys großer Shooter

CONCORD SCHON WIEDER AM ENDE

Das ging schnell! Aufgrund niedriger Spielerzahlen wurde Sonys Multiplayer-Shooter Concord nach nur zwei Wochen aus allen Stores entfernt. Auf der PlayStation sahen die Spielerzahlen wohl alles andere rosig aus. Genaue Zahlen liegen uns nicht vor, da der japanische Konzern hier keine Schnittstelle für den Datenabruf bietet. Anders sieht es bei Steam auf dem PC aus. Und die Zahlen lassen Katastrophales erahnen: Am 4. September jagten sich laut SteamDB nur sage und schreibe 39 Spieler über die Maps. Auch die Steam-Reviews sind nicht beäussend. Fun-Fact: Mit 805 Rezensionen hat Concord mehr Reviews als Spieler auf Steam. Nur 68 Prozent der Bewertungen fallen positiv aus, kritisiert werden vor allem häufige Abstürze und langweilige Maps sowie Spielmodi. Ein Trostpflaster für die 39 Steam-User haben wir aber noch: Die Chancen stehen trotzdem gar nicht mal so schlecht, dass wir Concord in irgendeiner Form wiedersehen. Sony schreibt im Blog-Post nämlich, dass man »Optionen prüfe, unsere Spieler besser zu erreichen«. Das klingt danach, als ob wir vielleicht nicht zum letzten Mal von Concord gehört haben.



Concord hat gerade mal zwei Wochen durchgehalten.

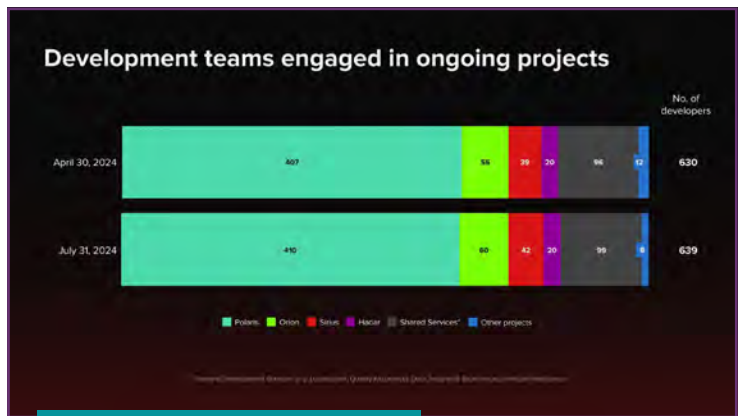
Neues Witcher-Buch

GERALT KOMMT ZURÜCK

Lange mussten Liebhaber der Witcher-Bücher warten. Bereits 2018 hatte der polnische Autor Andrzej Sapkowski einen neuen Hexer-Roman angekündigt. Danach wurde es aber erst einmal ruhig um das Hexerwerk. Bis im vergangenen Jahr wieder Bewegung in die Sache kam. Nun steht fest: Es kann nicht mehr lange dauern. Denn Sapkowski hat verkündet, dass er ein neues Buch fertiggestellt habe. In einem Gespräch mit dem französischen Instagram-Account Chimères Revue spricht der polnische Autor über das neue Buch. Wörtlich sagt der 76-Jährige: »Wir werden sehen, was als Nächstes kommt. Das kann niemand sagen. Ich habe im Moment keine Pläne. Ich habe das Buch fertiggestellt. Ich habe ungefähr zwei Jahre dafür gebraucht.« Bereits im vergangenen Jahr hatte Sapkowski erklärt, dass es sich um einen eigenständigen Roman handele, der voll und ganz Geralt in den Fokus nehmen werde. Und auch der Release-Termin des Buches steht schon ungefähr fest. Es soll im Winter 2024/2025 erscheinen.

The Witcher 4

WIE GEHT ES DEM PROJEKT?



Über 600 Entwickler arbeiten gerade an zukünftigen Projekten von CD Projekt.

Vor mehr als zwei Jahren, im März 2022, kündigte CD Projekt an, ein neues Witcher-Spiel zu entwickeln. Nur einige Monate später, im Oktober, sprach man zum ersten Mal über einen Nachfolger von Cyberpunk 2077. Bis heute wissen wir nur sehr wenig über die beiden großen Projekte des Studios, doch jetzt gibt es immerhin ein vielversprechendes Update zum Fortschritt bei deren Entwicklung. Beim halbjährlichen Earnings Call des Unternehmens hat CD Projekt seinen neuesten Finanzbericht vorgestellt. Dabei ging Finanzchef Piotr Nielubowicz auch auf die Fortschritte zu den laufenden Projekten des Entwicklers ein. Zum neuen Witcher, das unter dem Projektnamen Polaris läuft, hatte er Folgendes zu sagen: »Das Polaris-Team, das am nächsten Spiel in der Witcher-Saga arbeitet, hat erhebliche Fortschritte gemacht. Das ermöglicht es uns bald, die Vorproduktion abzuschließen und mit dem Projekt in die Produktionsphase einzutreten.«

In der Vorproduktion arbeiten Entwickler vor allem an Konzepten, Ideen und der generellen Richtung eines Spiels. Erst danach beginnt mit der Produktion der aufwendigste Teil der Entwicklung, der auch am längsten dauert. Zwar ist im Zusammenhang mit dem Produktionsstart nur von einem dehnbaren »bald« die Rede, doch verrät ein Entwickler schon im Juli, dass dieser Schritt noch 2024 erfolgen soll. Da Nielubowicz die »erheblichen Fortschritte« von Polaris betont, scheint das Projekt auf einem guten Weg zu sein. Ein paar Jahre werden wir wohl trotzdem noch auf das Spiel warten müssen.

Aber was wird das neue Witcher überhaupt für ein Spiel? Zwar haben wir bis auf ein Hexer-Medaillon im Schnee noch keine Bilder oder gar Trailer gesehen, ein paar grundsätzliche Infos über den Titel gibt es aber schon:

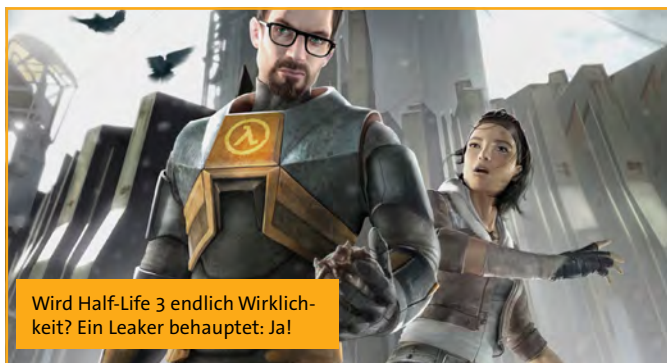
- Geralt wird durch eine neue Hauptfigur ersetzt, kommt aber noch im Spiel vor. Vermutet wurde bereits, dass wir Ciri spielen, doch nicht alles spricht dafür.
- Passend zur neuen Hauptfigur soll das nächste Witcher eine ganz neue Saga starten, die zwei weitere Spiele umfasst. Die Trilogie wird keine direkte Fortsetzung von The Witcher 3, sondern erzählt eine eigene Geschichte.
- Das neue Spiel soll mit neuen Gameplay-Elementen und Mechaniken ein »kreatives Risiko« eingehen. Auf Mikrotransaktionen will man aber weiterhin komplett verzichten.
- Statt der hauseigenen RedEngine kommt dieses Mal die Unreal Engine 5 zum Einsatz.

»DAS SPIEL GIBT ES WIRKLICH!«

Half-Life 3 ist wohl das berühmteste Gespenst der bisherigen Videospielgeschichte. Seit Half-Life 2: Episode 2 mit einem Cliffhanger endete, geistern Gerüchte um eine Fortsetzung im Internet herum. Vor einigen Jahren wurde dann sogar bekannt, dass Valve insgesamt fünf Half-Life-Spiele geplant und wieder verworfen habe. Ganz aufgegeben haben die Entwickler ihre Shooter-Reihe aber wohl auch nach dem VR-Ableger Half-Life: Alyx noch nicht. Erst vor kurzem tauchte ein weiterer Hinweis auf eine Fortsetzung auf, und jetzt will ein Leaker sogar viele Details zu einem neuen Half-Life kennen. Die neuen Gerüchte um Half-Life 3 stammen vom Content Creator Gabe Follower, der unter anderem einen YouTube-Kanal mit Neuigkeiten rund um Valve-Spiele betreibt. Ob er über eigene Quellen innerhalb von Valve verfügt, ist zwar nicht klar, doch im Mai berichtete Gabe Follower als einer der ersten über den inzwischen angekündigten Shooter Deadlock. Das neueste Video von Gabe Follower lässt aufhorchen. Er behauptet hier selbstbewusst: »Half-Life 3 gibt es wirklich!«, und führt jede Menge Details zum Spiel auf:

- Das Spiel soll eine direkte Fortsetzung von Half-Life: Alyx sein, wird aber nicht für VR entwickelt.
- Ihr sollt wieder einen HEV-Anzug tragen.
- Die Gravity-Gun soll zurückkehren. Außerdem soll es auch ganze Levels mit veränderter Schwerkraft geben.
- Es soll in die Alien-Welt Xen gehen, die wir schon aus dem allerersten Half-Life kennen.
- Angeblich gibt es auch endlich ein Wettersystem und einen Tag-Nacht-Wechsel.
- Auch das Steuern von Fahrzeugen soll eine Rolle spielen.
- Das Verhalten und die Animationen von NPCs sollen aufwendig weiterentwickelt worden sein.

Woher stammen die Infos? All das hat Gabe Follower in den letzten Jahren aus zahlreichen Infosnipseln zusammengeschustert, aber laut eigenen Angaben auch mit einem Valve-Insider gesprochen. Angeführt werden auch andere Leaks, wie etwa der Eintrag im Lebenslauf einer Synchronsprecherin, der vor zwei Wochen Gerüchte um Half-Life 3 befeuerte. In den Spieldateien anderer Valve-Titel wurde seit März 2021 immer wieder ein Projekt namens HLX erwähnt, das laut ihm für das nächste große Half-Life steht. Im Zusammenhang damit tauchen immer wieder Begriffe und Code-Zeilen auf, die eindeutig mit dem Universum der Spiele zusammenhängen. Da HLX selbst im neuen Valve-Shooter Deadlock erwähnt wird, ist es sehr wahrscheinlich, dass Valve in den letzten Jahren an einem Projekt im Half-Life-Universum gearbeitet hat. Allerdings gibt auch Gabe Follower selbst zu, dass alle Informationen mit Vorsicht zu genießen seien. Denn wir wissen ja inzwischen, dass die Entwickler schon einige Half-Life-Fortsetzungen eingestellt haben.



Wird Half-Life 3 endlich Wirklichkeit? Ein Leaker behauptet: Ja!

INZWISCHEN AUF STEAM



Skull and Bones hat es auch auf Steam nicht leicht.

Lange Zeit steckte Ubisofts Piratenspiel in der Entwicklungshölle fest und hisste erst im Februar 2024 die Segel – nach über zehn Jahren Entwicklungszeit. Doch wie wir im Test feststellen mussten, war das Spiel zum Release immer noch nicht fertig und konnte dementsprechend auch nicht besonders viele Fans gewinnen. Mit dem Steam-Release am 22. August sollte sich das ändern. Um besonders viele neue Seeräuber zu rekrutieren, sollte Skull and Bones zum Steam-Release eigentlich eine kostenlose Probeversion bekommen. Insgesamt sechs Stunden hätte man das Spiel ausprobieren und anschließend vergünstigt erwerben können. Einen Tag vor dem Release teilte man mit, dass sich die Gratisaktion verschiebe. Ein neuer Termin wurde nicht genannt. Bisher ist Ubisoft mit dem Steam-Release wahrscheinlich nicht zufrieden. Knapp 2.600 Spielerinnen und Spieler waren bisher gleichzeitig über Valves Plattform aktiv (Stand 2.9.2024). Dass Skull and Bones doch noch die Kurve kriegt und ein großer Erfolg wird, erscheint sehr unwahrscheinlich.

Die gamescom-Awards

DAS SIND DIE GEWINNER

Auch in diesem Jahr wurden wieder die gamescom-Awards in Köln verliehen. Hier sind die Preisträger von 2024:

- Best Visuals _____ Little Nightmares 3, Supermassive Games / Bandai Namco Entertainment
- Best Audio _____ Little Nightmares 3, Supermassive Games / Bandai Namco Entertainment
- Best Gameplay _____ Frostpunk 2, 11bit studios
- Most Entertaining _____ Monster Hunter Wilds, Capcom
- Most Epic _____ Monster Hunter Wilds, Capcom
- Most Wholesome _____ Tavern Talk, Gentle Troll Entertainment
- Games for Impact _____ Creatures of Ava, Inverge Studios / 11bit studios
- Best Microsoft Xbox Game _____ Little Nightmares 3, Supermassive Games / Bandai Namco Entertainment
- Best PC Game _____ Kingdom Come: Deliverance 2, Warhorse Studios / Platoon
- Best Sony PlayStation Game _____ Monster Hunter Wilds, Capcom
- Best Mobile Game _____ Genshin Impact, HoYoverse
- Best Trailer / Announcement _____ Monster Hunter Wilds, Capcom
- Best of Show Floor _____ Microsoft Xbox / Bethesda / Blizzard
- HEART OF GAMING Award _____ Games protect democracy
- gamescom sustainability award _____ Tencent Games

Das Wort zum Monat – August 2024

BERGSTEIGERSCHNITZEL KONTRA WEHMUT

Spielemessen sind toll, Petra erinnert sich gerne an ihre. Sie findet aber auch gut, dass inzwischen andere durch die Messehallen hetzen.



Petra Schmitz

Petra erinnert sich noch mit Grauen an die gamescom 2010, auf der sie mit einem ausgewachsenen Hexenschuss unterwegs war. Im Hotel aufgeschlagen, hat sie erst mal den Doc für eine Spritze kommen lassen, danach gab's mehrere Tage die volle Ibuprofen-800-Dröhnung. Ergebnis: Zum Hexenschuss addierte sich am Freitag der Messe noch eine Magenrebellion. Gute Zeit ...



Seit ein paar Jahren ist es ja so in meinem Leben: Wenn die gamescom stattfindet, bin ich im Urlaub. Entweder noch in der ersten von zwei Wochen daheim, um letzte Reisevorbereitungen zu treffen: Haben alle genug Socken ohne Löcher? Müssen wir dringend Schwimmbrille und Schnorchel mitnehmen? Mückenspray? Zeckenspray? Man kennt es. Oder ich befinde mich bereits am Reiseziel. Mit einem Freund, zwei Kindern und einem Hund. Die Kinder beziehungsweise ihre dusseligen Ferien sind es auch, die unsere gemeinsamen Urlaubstermine diktieren: Wir fahren absichtlich spät, weil dann beispielsweise NRW-Kids (es sind viele) längst wieder in die Schule müssen. Entspre-

chend weniger Touristen schleichen dann da rum, wo wir so rumschleichen. Und deswegen findet die gamescom seit einigen Jahren ohne meine ungeteilte Aufmerksamkeit statt.

What a feeling!

Während also die Kollegen im Münchner Büro vor den Rechnern, auf der Messe bei Entwicklern und in unserem wirklich fantastischen Messstudio in Köln rotierten, saß ich in Berchtesgaden und verzehrte ein Bergsteigerschnitzel, ohne an diesem Tag auch nur einen Millimeter auf einen Berg gestiegen zu sein. Oder ich saß am Hintersee und verzehrte einen Zwiebel-



Auf der gamescom 2024 hatten wir einen regelrechten Angeberauftritt. Und ich war nicht dabei, schnüff!

Knie, Hund, Bier. Und Bayern liegt drumherum im Dunkeln.



wie gut das Gefühl ist, wenn man ein Spiel gesehen hat, für das man aus dem Stand brennt, wie fantastisch der Austausch mit den Kollegen und Kolleginnen ist, weil alle das Gleiche fühlen. Und wie zufrieden man abends ins Hotelbett fällt, stets mit der Sorge, ob die Stimme am nächsten Tag noch funktioniert.

rostbraten. Oder ich saß auf einer kleinen Alm nahe Inzell und verzehrte eine Brotzeitplatte. Unterm Strich habe ich im Urlaub sehr viel verzehrt und mich sehr wenig mit der gamescom auseinandergesetzt.

Abends allerdings setzte ich mich gerne mit einem bayerischen Bier auf unsere Terrasse – der Hund lag müde von des Tages Eindrücken vor mir – und konsultierte GameStar.de sowie Instagram, um zu schauen, was Ann-Kathrin, Heiko und Co. in Köln gesehen und erlebt hatten. Und jedes einzige Mal kam sie: die Wehmut, nicht dabei gewesen zu sein.

Wer es nicht selbst erlebt hat, wird es kaum nachvollziehen können: Das Brummen im Körper, wenn man auf einem Event wie der gamescom oder früher der Games Convention oder der E3 (Gott hab sie selig) als Journalist oder Journalistin unterwegs ist. Das sind die Momente, in denen der Job und damit das eigene Dasein größer wird, als es eigentlich der Fall ist. Wie einen das Adrenalin durch die Messehallen trägt,

Adrenalin für andere

Aber, und auch das ist Teil der Wahrheit: Messen sind irre anstrengend. Messen saugen dich förmlich aus, das Adrenalin ist irgendwann weg, und man will nur noch schlafen. Aber der Job sagt: Nein, nein, dieser und jener Artikel muss noch geschrieben werden. Und wieso hat Entwicklerteam XYZ keine Screenshots ins Presskit gepackt? Ich will ins Bett. Herrje!

Früher war die Belastung auf Messen wie der E3, der Games Convention oder der ECTS (wer erinnert sich noch?) übrigens deutlich schlimmer als heute, zumindest in Bezug auf regelrecht vorausgesetzte Nachtschichten für natürlich immer brennend eilige Videos und/oder Artikel. Sowas gibt es seit geraumer Zeit nicht mehr. Trotzdem finde ich gut, dass inzwischen nicht mehr ich auf der gamescom in einen Adrenalinrausch geraten muss, sondern Dimi und Co. Denn Berchtesgaden und Bergsteigerschnitzel haben auch ihre Reize, Wehmut hin oder her. ★



Martin war damals nicht Teil der GameStar, aber losgeworden sind wir ihn nie: 2002 stellte er als Producer bei CDV auf der Games Convention das Echtzeitstrategiespiel Blitzkrieg vor.



FEEDBACK

Hass im Umfeld von Videospielen

Sehr guter Artikel, vielen Dank dafür! Es ist ein wirklich wichtiges Thema, und ich finde es großartig, dass ihr das Thema beleuchtet.

BliMed

Ein sehr schöner Artikel. Dieser rechte Müll auf Steam ist teilweise wirklich unerträglich. Noch dazu kommt gefühlt bei jedem Spiel ein Thread nach der Bauart »Is this game woke?« oder ein Gebashe gegen Sweet Baby Inc. Ich weiß wirklich nicht, was mit vielen Menschen heute los ist – leider ist all das ja kein Problem nur auf Steam oder in der Gaming-Welt, sondern im Internet insgesamt. Man hat das Gefühl, dass überall nur noch misogynen Incel-Männer rumspringen, die ihr Geschwurbel verbreiten. Letztlich ist das zwar nur eine laute Minderheit, aber dennoch gut, dass ihr diesen Artikel veröffentlicht.

ATIX

Ein Spiel mit Bernd Höcke!? Ich kotz im Strahl. Danke für den Artikel und die klare Positionierung der GameStar. Mehr davon! Man kann solche Inhalte melden auf Steam und Co., und keinen interessiert es. Frustrierend.

Lightbringer

Warum wundert man sich darüber, dass sich Nazis auf Steam tummeln, wenn schon offen rechtsradikale Politiker 10, 20 oder noch mehr Prozent der Stimmen bei Wahlen einheimsen? Natürlich ist es wichtig, diesem ideologischen Schmutz überall konsequent entgegenzutreten. Reine Zensur von oben ist dabei aber imho nicht zielführend – das wird dann einfach als Unterdrückung empfunden und führt nicht zum Hinterfragen der eigenen Einstellung. Insgesamt ist es aber viel mehr ein gesamtgesellschaftliches Thema, es hilft wenig, den Rechten nur die Plattform zu nehmen. Wir müssen wieder dazu kommen, dass Nazis sich schämen müssen und ihre Einstellung verstecken, statt wie heutzutage offen ihren Müll in die Welt hinausposaunen zu können, ohne dass alle umstehenden Passanten Kontra geben.

Termüllinator

Ein super Artikel! Vielen Dank. Games und Co. haben ein massives Rassismus- und Se-

xismusproblem. Unerträglich sind auch die sehr bekannten Meme-Seiten geworden. Das hätte man mit aufnehmen können, da da eine sehr hohe Schnittmenge existiert.

Erpeldaemmerung

Oha, ich hab bisher immer diese Warnungen vor Rechtsextremismus im Gaming für Bullshit gehalten. Ich spiele schon mein ganzes Leben lang und bin nie in Kontakt mit derartigen Inhalten gekommen, aber allein die Einleitung dieses Artikels zeichnet ein ziemlich finsternes Bild. Die Problemlage ist wohl deutlich ernster, als ich vermutet hätte.

augustinerclan

Mega wichtiger Artikel zu einem gesellschaftlich aktuellen, drängendem Thema! Zu einem Thema, das jedoch in der kompletten Gaming-Community seit Jahren herumwabert und präsent ist. Es kommt schon auf die Spiele an; in einem spielen Nazi-Referenzen eine größere, im anderen wiederum eine kleinere Rolle. Offensichtliche Nazi-Referenzen im Gaming sind das eine, eine Zurschaustellung einer rechten Gesinnung das andere Thema. Die Vögel gibt es mittlerweile fast überall, sie bestimmen zunehmend auch den öffentlichen Diskurs, verschieben dadurch die Linien und sind mehr und mehr sichtbar. Darauf hab ich keinen Bock, denn ihre Botschaften sind Hass, Ausgrenzung, Entwertung! Vielen Dank für den Bericht, zeigt er doch klar, mit welchen Problemen die Community konfrontiert ist, und – was viel entscheidender ist – dass die Autoren und Autorinnen da nicht mitgehen!

PhoenixRisingInc

Vom Gaming-Experten zur KI-Macht

Ein klasse Artikel! So etwas würde ich gerne häufiger lesen. Was die zitierten Wissenschaftler angeht: Ich finde es plausibel, dass Nvidia trotz des Erfolges und des technologischen Vorsprungs an der Börse überbewertet ist. Spekulanten lassen sich generell einfach viel zu leicht aufgrund von Medienberichten in eine Technologie treiben, siehe Blockchain und Metaverse, ohne dabei selbst kompetent genug zu sein, um deren Bedeutung einschätzen zu können. Dadurch tragen sie regelmäßig zu einer Blasenbildung bei. Generell wird die Zukunft von KI von Wissenschaftlern unterschiedlich bewertet, daher lohnt es sich sicher immer, mehrere Stimmen zu betrachten.

Flesh Gordon Freeman

Sehr gut recherchierter und spannender Artikel. Als jemand, der selbst KI-Software herstellt, kann ich bestätigen, dass Nvidia in

diesem Geschäftsfeld zunehmend in unsere Wahrnehmung als Antreiber des Marktes gerät. Sie treten inzwischen als großer Partner von Azure AI Summits auf und stellen dort ihre KI-Chips und Techniken vor. Was mich aus Sicht eines Gamers jedoch noch interessiert hätte, ist der Einfluss auf die Games-Branche: Während ihre KI-Beschleuniger in den letzten Jahren dafür gesorgt haben, dass Nvidia auch bei Grafikkarten im Vergleich zur Konkurrenz am besten aufgestellt war, spürt man inzwischen, dass die enorme Wertsteigerung am Aktienmarkt durch KI zu einer starken Verschiebung von Nvidias gesamter Zukunftsausrichtung führt. Gaming-Grafikkarten werden für Nvidia zur Nebensache, sie werfen nur einen kleinen Bruchteil des Geldes ab. Die nächste Generation RTX 5000 wurde wohl unter anderem aus diesem Grund verschoben, weil die Bemühungen in den KI-Bereich gewandert sind. Das ist eventuell aber auch die Chance für AMD und Intel, bei Grafikkarten endlich aufzuholen und Marktanteile zu ergattern. Schade, dass hier aktuell keine High-End-Karten mehr entwickelt werden. Ich würde mich sehr freuen, wenn hierzu in Zukunft noch ein weiterer aufbauender Artikel zum Einfluss des KI-Hypes auf den Grafikkartensektor erscheint.

haep

Intel in der Sackgasse?

Habe mich schon im letzten Jahr für AMD entschieden nach zwei Dekaden Intel wegen der vielen Beschwerden über die 13th/14th-Gen-Chips und -Systeme. Es war nur noch nicht ganz klar, ob die Board-Hersteller (wie es Intel behauptet hat) die Schuld tragen oder Intel momentan einfach problematische CPUs verkauft. Aktuell, wie im Artikel beschrieben, liegt das Problem bei Intel. Die Board-Hersteller haben alle Intel-Vorgaben erfüllt, und die Systeme haben weiterhin Probleme. Steam Foren sind auch seit geraumer Zeit voll mit diesen Bugs. Leider wird eben oft der Spieleentwickler beschuldigt, weil man als Intel-Nutzer eigentlich solche Probleme bisher nicht kannte. Mal gespannt, was die nächste Intel-Generation bringt. Vielleicht Besserung.

nokrahs

Schon ein ziemlicher Supergau, meiner Meinung nach. Nicht nur, dass die Ursache immer noch nicht gefunden zu sein scheint und das Crashen weitergeht, auch könnten viele CPUs dauerhaft beschädigt sein. Intel würde ich momentan auf jeden Fall nicht kaufen, und auch bei der nächsten Generation sollte man aufpassen.

roflmao2

Ich musste bei meinen i7 13700KF die Performance Core Ratio runtersetzen per Intel-Tool. Erst dann gingen UE5-Spiele. Wenn das Tool den Wert nach einem Reboot oder so resettet, dann schmieren alle UE5-Spiele ab, bis der Wert wieder runtergesetzt wurde. Ich bin zu alt für diesen Sch...!

intruder 2

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
UPDATE	Anno 117: Pax Romana	Aufbaustrategie	Ubisoft Mainz	08/24, 10/24	2025
UPDATE	Ara: History Untold	Strategie	Oxide	-	24.9.2024
	Arc Raiders	Free2Play-Shooter	Embark Studios	-	2024
	Assassin's Creed Shadows	Actionspiel	Ubisoft	07/24	12.11.2024
UPDATE	Avowed	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	10/24	18.2.2025
	Bellwright	Survival-Spiel	Donkey Crew	07/24	2024*
	Bioshock 4	Ego-Shooter	Cloud Chamber	-	2024
	Call of Duty: Black Ops 6	Ego-Shooter	Treyarch	08/24	24.10.2024
UPDATE	Cataclismo	Echtzeitstrategie	Digital Sun Games	05/24, 10/24	2024*
NEU	Civilization 7	Globalstrategie	Firaxis	10/24	11.2.2025
UPDATE	Crimson Desert	Action-Adventure	Pearl Abyss	02/21	2. Quartal 2025
NEU	Delta Force	Multiplayer-Shooter	Timi Studio Group	10/24	4. Quartal 2024
UPDATE	Dragon Age: The Veilguard	Rollenspiel	Bioware	08/24	31.10.2024
UPDATE	Dune: Awakening	Online-Rollenspiel	Funcom	05/23, 06/24	1. Quartal 2025
	Enshrouded	Koop-Survival	Keen Games	03/24	2024*
	Empire of the Ants	Strategiespiel	Tower Five	09/24	7.11.2024
NEU	Eriksholm: The Stolen Dream	Echtzeittaktik	River End Games	10/24	2025
	Falling Frontier	Weltraumstrategie	Stutter Fox Studios	03/21, 05/24	2026
	Farthest Frontier	Aufbauspiel	Crate Entertainment	05/22, 08/22, 09/22, 09/23	2024*
	Final Fantasy 16	Rollenspiel	Square Enix	07/23	2024
	God of War: Ragnarök	Actionspiel	SCE Santa Monica / Jetpack	-	9.11.2024
UPDATE	Gothic Remake	Rollenspiel	Alkimia	10/22, 10/24	2025
	Hades 2	Action-Rollenspiel	Supergiant Games	07/24	4. Quartal 2024
NEU	Heroes of Might and Magic: Olden Era	Rundenstrategie	Unfrozen	10/24	2025
	Hexxen Hunters	Action-Rollenspiel	Ulysses	11/23	2024
	Hollow Knight: Silksong	Metroidvania	Team Cherry	-	2024
UPDATE	Indiana Jones und der Große Kreis	Action-Adventure	Machinegames	03/24, 10/24	9.12.2024
	Industrie Gigant 4.0	Wirtschaftssimulation	Don vs. Dodo	07/24	2025
	Jump Ship	Weltraum-Action	Keepsake Games	06/24	2025
	Kerbal Space Program 2	Simulation	Intercept Games	05/23	2024*
UPDATE	Kingdom Come: Deliverance 2	Rollenspiel	Warhorse Studios	06/24, 10/24	11.2.2025
	Landwirtschafts-Simulator 25	Simulation	Giants Software	09/24	12.11.2024
UPDATE	Little Nightmares 3	Adventure	Supermassive Games	-	2025
	Manor Lords	Aufbauspiel	Slavic Magic	12/22, 06/24	2024*
	Mechabellum	Rundenstrategie	Game River	-	2024*
	Nightingale	Open World Survival	Inflexion	02/22, 05/24	2024*
	No Rest for the Wicked	Action-Rollenspiel	Moon Studios	06/24	2024
	Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20, 10/23, 05/24	2024
	Pioneers of Pagonia	Aufbaustrategie	Envision	04/23, 09/23, 10/23, 01/24, 07/24	2024*
	Songs of Silence	Strategiespiel	Chimera Entertainment	08/24	2024*
	Stalker 2: Heart of Chornobyl	Ego-Shooter	GSC Game World	10/23, 08/24	20.11.2024
	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, 12/22	-*
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15, 02/18	-
UPDATE	Silent Hill 2 Remake	Horrorspiel	Bloober Team	10/24	6.10.2024
	Tempest Rising	Echtzeitstrategie	Slipgate Ironworks	10/22, 10/23	2024
	Terrascape	Aufbauspiel	Bitfall Studio	08/23	2024*
NEU	Titan Quest 2	Action-Rollenspiel	Grimlore Games	10/24	2025
	The Alters	Adventure	11 Bit Studios	08/24	2024
	The Ebbing: A Coastal Tale	Rollenspiel	Active Fungus	-	2024
	The Rogue Prince of Persia	Actionspiel	Evil Empire	07/24	2025
	Unforetold: Witchstone	Rollenspiel	Spearhead Games	04/24	2024*
UPDATE	Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2	Rollenspiel	The Chinese Room	05/19	2025
	Witchfire	Ego-Shooter	The Astronauts	11/23	2024*

DRAGON AGE: THE VEILGUARD



UPDATE
Genre: Rollenspiel
Termin: 31.10.2024

Die Gerüchte waren korrekt, Biowares nächstes Rollenspiel erscheint bereits Ende Oktober. Das wird ein spannender Herbst.

LITTLE NIGHTMARES 3



UPDATE
Genre: Adventure
Termin: 2025

Einige Preise auf der gamescom in diesem Jahr eingesackt, aber das Adventure erscheint trotzdem erst 2025.

VAMPIRE: BLOODLINES 2



UPDATE
Genre: Rollenspiel
Termin: 2025

Puh, die Geschichte von Bloodlines 2 geht weiter wie bisher, und ein eventuelles Ende verschiebt sich ins kommende Jahr.

Civilization 7

DIE CIV-REVOLUTION

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **11.2.2025**

Erst Schreck, dann Spaß: Firaxis hat das neue Civilization stark umgekrempelt!
Wir haben Civ 7 schon stundenlang direkt beim Entwickler gespielt –
und waren nicht vom PC wegzukriegen. Von Martin Deppe

1789: Revolution in Frankreich. 1917: Revolution in Russland. 2024: Revolution in Civilization! Denn mit Civ 7 bringt Firaxis die wohl massivsten Änderungen und Neuerungen in die Erfolgsserie. Aber keine Panik, es wird kein Echtzeitstrategiespiel oder gar Mobile Game, sondern immer noch ein Civ. Puh! Bei meinem Studiobesuch bei Firaxis habe ich das neue Civilization vier Stunden lang gespielt, und keine Sekunde war langweilig. Zuvor gab's eine Präsentation der Studio-Größen, allen voran Ed Beach, der schon bei Civ 6 Lead Designer war. Und der ließ gleich die größte Bombe platzen.

Vorbild Humankind? Echt jetzt?

Denn in Civilization 7 lenkt ihr nicht mehr eine ganze Partie lang dieselbe Zivilisation, sondern wechselt sie zweimal. Wenn ihr etwa mit Ägypten startet, könnt ihr später zum Beispiel erst die Mongolen lenken und noch später das Königreich Buganda. Nur euren Herrscher oder eure Herrscherin behaltet ihr durchgehend, und sie sind auch nicht an eine Nation gebunden. In der Spielversion, die ich ausprobieren konnte, standen zum Start der Partie je vier Zivilisatio-

nen und Herrscher zur Wahl, die sich frei kombinieren ließen. Nämlich Augustus, Hatschepsut, Amina (Königin des afrikanischen Emirats von Zazzau) und Aśoka (Herrscher der indischen Maurya-Dynastie) sowie die vier Reiche Rom, Ägypten, Aksum und Maurya. Im fertigen Spiel gibt es mehr Auswahl, wir rechnen klassisch mit je zwölf Anführern und Zivilisationen. Bei der Präsentation fielen zum Beispiel die Namen Benjamin Franklin als wissenschaftlich orientierter Herrscher und Konfuzius, der – natürlich – auf Philosophie setzt.

Das klingt arg nach Humankind, und davon war ich erstmal echt nicht begeistert. Wollen wir wirklich wieder unsere Zivilisationen »verwässern«? Doch Civ 7 macht die Kombos aus Herrschern und Zivilisationen nicht so ausufernd wie Humankind, sondern überschaubarer, nachvollziehbarer. Und das liegt vor allem an Bombe Nummer zwei.

Zeitreise in drei Kapiteln

In Civ 7 spielen wir nicht mehr von 4000 vor Christus durchgehend in die Zukunft, stattdessen ist eine Partie in drei große Kapitel unterteilt: die Antike (die im Spiel viel früher

beginnt, nämlich ebenfalls 4000 vor Christus), das Zeitalter der Entdeckungen und schließlich die Moderne. Alle drei Epochen haben eigene Schwerpunkte, Regeln, Technologiebäume und Meilensteine. Wenn alle Meilensteine geschafft sind oder die maximale Rundenzahl abgelaufen ist, geht's ins nächste Kapitel der Geschichte.

Die spielbare Version umfasste zwar nur die Antike, doch schon da habe ich gravierende neue Spielmechaniken erlebt. Welche genau, erzähle ich gleich, wir bleiben erstmal bei den drei Zeitaltern. Pro Epoche gibt es sehr unterschiedliche Meilensteine, die ihr in vier Bereichen erreichen könnt: Kultur, Wissenschaft, Militär, Wirtschaft. In der Antike sind das diese vier Meilensteine:

- Kultur: sieben Weltwunder haben (selbstgebaut oder erobert)
- Wissenschaft: zehn Kodexe freischalten
- Militär: zwölf Städte oder Kleinstädte besitzen (eroberte zählen doppelt)
- Wirtschaft: 25 Ressourcen (Pferde, Gold etc.) mit Städten verbinden

Wenn ihr einen Meilenstein nur teilweise schafft, erhaltet ihr aber auch schon Belohnungen. Für fünf Dörfer und Städte zum Bei-



DISCLAIMER

Alle Kosten für die Reise nach Baltimore, Verpflegung und Unterkunft wurden von 2K Games übernommen.



Mutig: Eine römische Stadt direkt am Vulkan – der natürlich ausbrechen kann.

spiel kassiert ihr bereits je einen Punkt in Militär und Expansion für euren Herrscher-Skilltree. Falls ihr sogar zwölf Siedlungen angesammelt habt, also den Militärmeilenstein komplett erreicht, löst ihr ein Goldenes Zeitalter aus und bekommt in jeder Siedlung einen Gratis-Nahkämpfer.

Meilensteine als Quests

Je nach gespielter Zivilisation variieren auch die Zwischenaufgaben, die ihr wie in einem Questlog absolviert. Ich habe zum Beispiel mit Herrscherin Hatshepsut und der römischen Zivilisation auf den Militärmeilenstein hingespielt und bekam Aufgaben wie Disziplin erforschen (bringt Boni gegen verfeindete unabhängige Völker), vier Kampfseinheiten rekrutieren und zusammenziehen (dazu gleich mehr), Belagerungswaffe produzieren

und dann natürlich auch gegen eine Stadt einsetzen. Wann und wie ich die Aufgaben löse, blieb mir überlassen, trotzdem fand ich sie als roten Faden schön angenehm übersichtlich und motivierend.

Die Version war zwar auf die Antike begrenzt, doch bei der Präsentation hat uns Firaxis anhand von Hatshepsut gezeigt, wie ihr im fertigen Spiel bei den Epochensprüngen neue Zivilisationen wählen könnt. Wenn ihr die Herrscherin klassisch mit der Zivilisation Ägypten kombiniert, könnt ihr beim Sprung ins Entdeckungszeitalter zum Beispiel mit der westafrikanischen Zivilisation Songhai weiterspielen. Manche Zivilisationen müsst ihr erst freischalten: Wenn ihr lieber mit den Mongolen statt Songhai weitermachen wollt, müsst ihr in der Antike mindestens drei Pferde-Ressourcenfelder

euer Eigen nennen. Und beim Sprung in die Moderne schaltet ihr das Königreich Buganda nur frei, wenn ihr vorher die Songhai gespielt habt. Wie unterschiedlich sich die einzelnen Folgezivilisationen am Ende wirklich spielen, kann ich natürlich noch nicht einschätzen. Allerdings habe ich mich nach der Probespielzeit ausführlich mit anderen Journalisten unterhalten – und alle haben schon in der Antike sehr, sehr unterschiedliche Partien erlebt. Und jetzt: Zeit für Innovationsbombe Nummer drei!

Stadt, Land, Fluss

Firaxis hat auch die Städte umgekrempelt. Das bisherige Distriktsystem ist verschwunden, jetzt sind Städte in urbane und in ländliche Hexfelder unterteilt. Die urbanen Felder liegen auf dem Stadtbildschirm innen,

DIE VIER START-HERRSCHER IN UNSERER SPIELVERSION



AUGUSTUS

setzt auf Expansion und Kultur. Je mehr Kleinstädte er besitzt, desto größer der kulturelle Output seiner Hauptstadt.



HATSCHEPSUT

Hatshepsut baut vor allem auf Wirtschaft und Kultur, sie kann Weltwunder an Flussstädten schneller bauen.



AMINA

herrschte einst über das Reich der Zazzau, ungefähr im heutigen Nigeria. Ihre Truppen sind in Ebenen und Wüsten besonders stark.



In der Antike gibt's vier Hauptmeilensteine in den Bereichen Kultur, Militär, Forschung und Wirtschaft.

auf jedem dieser Felder könnt ihr zwei Stadtausbauten errichten, zum Beispiel Kornkammer und Jupitertempel. Die beiden Gebäude sind dann auch auf der Map zu sehen, was der Lesbarkeit echt zugutekommt. Auf ländlichen Feldern drumherum gibt's hingegen nur eine Ausbaumöglichkeit, die vom Geländetyp abhängt: auf Waldfeldern zum Beispiel eine Holzfällerhütte, an Flüssen Fischerboote, im Flachland eine Tongrube. Während ihr die Stadtbauten klassisch mit Produktionspunkten und über mehrere Runden errichtet, läuft's auf dem Land anders

ab: Die bisherigen Handwerker sind gefeuert, es gibt überhaupt keine Arbeiter mehr! Aber selbstverständlich muss ja irgendwer zupacken, ihr müsst euch nur nicht mehr im Detail kümmern. Stattdessen wählt ihr bei einem Bevölkerungssprung aus, welches Hexfeld ihr als Nächstes upgraden wollt, der Ausbau wird sofort fertig. Das liest sich jetzt bestimmt nach arger Versimpelung, ich war auch erst skeptisch, doch nach ein paar Runden habe ich die Handwerker und ihr Mikromanagement nicht mehr vermisst. Sorry Leute, war trotzdem schön mit euch!

Vom Dorf zur Stadt

Wie kürzlich das Strategiespiel Millennia unterscheidet Civilization 7 zwei Siedlungsgrößen: City und Town. Beide Begriffe werden im Deutschen generell als »Stadt« übersetzt, aber eine Town ist eher eine Kleinstadt. Im Spiel wirkt sich das so aus, dass wir mit Siedlern (ja, die haben überlebt) erstmal eine Town gründen. Die produziert zunächst nur Geld, aber keine Produktionspunkte, Forschungspunkte und so weiter. In Towns könnt ihr Ausbaugebäude wie die Kornkammer auch nicht selber produzieren, sondern nur mit Gold kaufen. Neue Towns bekommen aber sofort Straßen zu euren Nachbarstädten, ihr müsst nicht erst eine Handelskarawane losschicken. Ab einer bestimmten Bevölkerungsgröße könnt ihr eine Town zur Stadt befördern, die dann fortan Punkte für Forschung, Produktion, Kultur und so weiter generiert. Städte lassen sich auch per Menüauswahl zusätzlich spezialisieren, zum Beispiel zur Bergbaustadt, wenn viele Bodenschätze in der Nähe liegen. Dann bekommt ihr spezielle Boni, aber auch Einschränkungen. Und wenn ihr eure Städte so richtig doll ausgebaut habt, platzt beim nächsten Zeitsprung die vierte Bombe!

Geschichte-Schichten

Bei einem Zeitalterwechsel, also etwa von der Antike in die Epoche der Entdeckungen,



AŚOKA

hat nix mit Star Wars zu tun, sondern war ein indischer König. Er setzt auf Diplomatie, Expansion und glückliche Untertanen.

werden eure Städte nämlich plattgemacht. Wortwörtlich! Die meisten Stadtgebäude verschwinden, die Fläche vergrößert sich. Nur bestimmte Ausbauten bleiben bestehen, etwa die Kornkammer und die Töpferei



Diplomatie: Einflusspunkte investiert ihr in Verträge, gemeinsame Projekte oder Sanktionen. Eine Kriegserklärung ist gratis.

als zeitlose Warenhäuser sowie Weltwunder wie das Kolosseum. Ed Beach beschreibt das mit »history is built in layers«, also »Geschichte wird schichtweise gebaut«. Er verdeutlicht es plastisch am Beispiel von London, das sich von der Römerzeit über die Normannen bis heute drastisch vergrößert und verändert hat, aber im Kern immer noch eine ähnliche Struktur zeigt.

Denn obwohl die römischen Bauten wie die Tempel und Badehäuser, das Forum oder die Kaserne längst verschwunden sind, haben die Römer Namen und Orte hinterlassen. Auf dem Ludgate Hill, am damaligen Westrand Londiniums, haben sie einen Tempel für Diana errichtet (die Göttin, nicht die Prinzessin!) und eine Handelsstraße zu weiteren Siedlungen angelegt. Das Ludgate-Tor war Teil der westlichen Stadtmauer und blieb bis ins 18. Jahrhundert stehen, obwohl die Stadtgrenzen sich längst ausgedehnt hatten. Nach seinem Abriss wurde hier der Bahnhof Ludgate Hill errichtet, der wiederum 1990 verschwand. Heute steht dort ein

schnödes Bürohaus. Diese stetige Veränderung über die Jahrtausende will Civilization 7 erspielbar machen – und wir sind schon sehr gespannt, wie genau das mit den Epochen sprüngen funktioniert.

Hinterm Horizont geht's weiter

Ein paar Infos über die nächste Epoche, das Zeitalter der Entdeckungen, habe ich Lead Designer Ed Beach aber doch entlocken können. Wie in der echten Historie spielt Seefahrt eine wichtige Rolle. In der Antike kann ich zwar auch schon an der Küste und neuerdings Flüsse entlangschippern, doch tiefere Gewässer sind wie in den letzten Vorgängerspielen erst mal tabu. Auch wenn in nur zwei Wasserfeldern Distanz schon die nächste Küste lockt – in der Antike bleiben alle Spieler auf ihrem Startkontinent.

Doch mit dem Wechsel ins zweite Zeitalter beginnt auch der Run auf neue Welten, die Seefahrt wird wichtiger. Wir werden nach frischen Ressourcen suchen und auf noch mehr Naturwunder stoßen, die schon beim



Benjamin Franklin und Aśoka im Clinch: In Civilization 7 geht's weg vom Comic-Look.

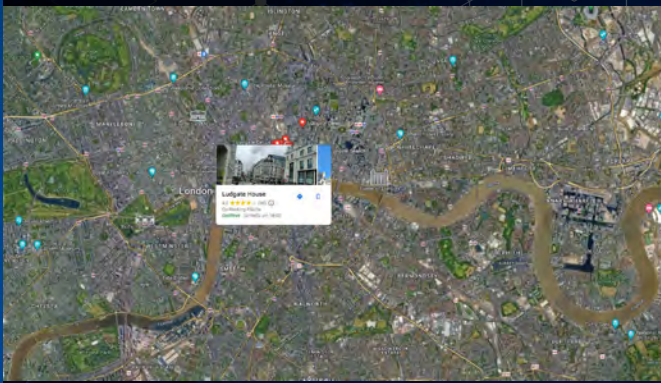
GE-SCHICHTEN: LONDON VON DEN RÖMERN BIS HEUTE



Das Londinium der Römerzeit, mit dem Ludgate-Tor am Westrand.



Im Jahr 1700 steht das Ludgate-Tor mitten im gewachsenen London.



London heute: Das Tor wurde Mitte des 18. Jahrhunderts abgerissen, dann stand dort der Bahnhof Ludgate Hill und heute ein Bürohaus.
(Quelle: Google Maps)

Entdecken Boni bringen und erst recht beim Siedeln nebenan. Wir gehen übrigens davon aus, dass der Übergang zwischen zwei Epochen auch ein Zeitsprung über mehrere Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte wird – denn bei einem nahtlosen Übergang würden ja die Städte nicht so drastisch umgepflegt.

Ave Augustus!

Aber zurück in die Antike und meine Partie. Schon nach ein paar Runden, meine erste Town Neapolis ist gerade gegründet, schaut der erste Nachbar vorbei: Augustus. Es fühlt sich ein bisschen komisch an, dass ich als Hatschepsut quasi seine Römer spiele und Augustus meine Ägypter. Aber das ist schnell vergessen, denn ich will das Diplo-

matisystem sehen. Ihr ahnt es schon: Auch hier hat sich viel getan.

Als Erstes springen die Herrscheranimationen ins Auge, Civilization 7 geht weg vom Comic-Look, hin zu realistischerer Mimik und Gestik. Auch die Verhandlungsmasse hat sich geändert, ich tausche zum Beispiel nicht mehr einzelne Ressourcen oder Geld. Stattdessen dreht sich Diplomatie stark um politische Aktionen wie Verträge und gemeinsame Projekte, die ich starte, unterstütze oder sabotiere/sanktioniere. Augustus schlägt kurz nach unserem ersten Date einen Handelsaustausch vor, ich stimme zu, fortan pendeln Karawanen zwischen unseren Grenzstädten. Auch gemeinsame Forschung, Allianzen und so weiter sind mög-

lich. Als Währung für diplomatische Aktionen dienen Einflusspunkte, die ich durch bestimmte Gebäude, meine Reichsgröße und andere Faktoren pro Runde hinzubekomme. Bei 300 Punkten war mein Konto allerdings voll, mehr Punkte gab's dann nicht, ich konnte also nicht ewig viele Einflusspunkte horten. Die Punkte investiert ihr zum Beispiel in neue Abkommen wie Handelsrouten, offene Grenzen oder finanzielle Sanktionen gegen Dritte.

Auf gute Nachbarscha... ey!

Das erste Date verlief gut, wir haben ein Handelsabkommen, was soll da noch schiefgehen? Spoiler: eine Menge! Denn kurz darauf schaut ein Späher eines unabhängigen Volkes bei mir vorbei. Solche Völker sind keine Zivilisationen, sie können uns freundlich, neutral oder feindlich gesinnt sein. Sie schicken gerne viele Einheiten umher, mehr als in Civ 6, ist mein Eindruck. Und klar, der schnüffelnde Scout ist feindlich gesinnt, der muss da weg! Vor Entrüstung habe ich allerdings überlesen, dass Scouts jetzt keine Kampfeinheiten mehr sind, also wirklich nur gucken, nichts anfassen. Darum schicke ich dem Späher fast meine ganze Armee auf den Hals, inklusive Kommandant (zu dem Thema komme ich gleich noch).

Der KI-Scout sieht meine Armee anstapfen, macht prompt eine flotte Wende und zieht ebenso flott von dannen. Ich hinterher, raus aus Rom, nur ein zurückgelassener Trupp Schleuderer passt auf die Hauptstadt auf. Böser Fehler! Denn Augustus wittert die Gunst der Stunde, erklärt mir den Krieg, marschiert mit einem Kommandanten plus vier Kampfeinheiten in mein Gebiet. So viel zum Thema gutes Date! Ich gebe die Verfolgung des harmlosen Scouts auf und marschiere mit meiner Kommandantenarmee zurück, bevor es zu spät ist.

Kommandanten: elegant, flott, ein bisschen tot

Kurze Unterbrechung: Was hat es mit den neuen Kommandanten auf sich? Die gab's doch schon in Civ 6, als Generäle und Admiräle? Richtig, aber die Kommandanten in Civ 7 sind bereits sehr früh im Spiel, einfach zu rekrutieren und mächtiger. Ich konnte als Römer schon nach ein paar Runden einen Legaten rekrutieren, der von Beginn an bis zu vier Kampfeinheiten um sich sammelt, auch unterschiedliche. Dabei funktioniert er wie ein Truppentransporter, in den man Einheiten packt, umherzieht und wieder auspackt. Das vereinfacht nicht nur das oft nervige manuelle Zusammenziehen einzelner Einheiten, sondern vermittelt auch das Gefühl, wirklich eine Armee zu kommandieren. Die Kommandanten gewinnen durch Gefechte Erfahrungspunkte, die ihr in einen umfangreichen Skilltree investiert. Mit dem wichtigen Skill »Verstärkung« zum Beispiel holt ihr eigene Einheiten auch aus mehreren Feldern Entfernung sofort zu euch heran. Mit »Konzentriertes Feuer« lässt euer Komman-

In der Moderne: T-34 und Shermans feuern aufeinander, ein Doppeldecker patrouilliert den Luftraum, im Hintergrund links stehen Schützenpanzer und ein Geschütz.



dant alle Schützen in seiner Armee gleichzeitig auf ein Ziel feuern – was nicht nur einen guten Bonus bringt, sondern auch cool aussieht. »Regimenter« erhöht die Anzahl der Truppen-Slots um zwei. So lassen sich eure Armeen sehr gut spezialisieren, zum Beispiel als schnelle Eingreiftruppe, wenn der Kommandant den Sofort-zuschlagen-Bonus mitbringt – dann können ausgepackte Einheiten sofort kämpfen, statt die übliche Runde warten zu müssen. Die Kommandanten allein sind wie ihre Vorfahren aber so gut wie wehrlos und ohne Begleittruppen schnell ausgeschaltet. Allerdings können gekillte Commander je nach Schwierigkeits-

grad nach ein paar Runden wieder auftauchen, inklusive ihrer bisherigen Fähigkeiten. Unterm Strich halte ich die aufgemotzten Kommandanten für eine gute Neuerung, weil sie mehr taktische Möglichkeiten mitbringen als ihre Vorgänger. Die eigentlichen Kämpfe hingegen laufen wie in den letzten Vorgängertiteln ab, also direkt auf der Karte – es gibt keinen eigenen Kampfbildschirm wie etwa in Humankind.

In den Rücken gefallen, Teil 2

Doch zurück zu meiner laufenden Partie: Die einsame Schleuderertruppe in Rom hat gegen die anrückende römische Armee keine

Chance und wird schlicht überrannt, meine Hauptstadt fällt an die Römer. Aber nur für ein paar Runden, dann holt mein Legat sie mit seinen Jungs wieder zurück. Die angeschlagenen Invasoren fliehen, ich will hinterher – doch dann erklärt mir Nachbar Nummer zwei den Krieg, Amina. Vielleicht hätte ich doch mehr Einflusspunkte in unsere Beziehung stecken sollen?

Diplomatie und das Verhalten der KI-Herrscher war immer ein Knackpunkt der Civ-Serie. Es ist natürlich viel zu früh, für Civ 7 schon ein Urteil zu fällen, aber ich fand vor allem den Stimmungsumschwung von KI-Augustus sehr sprunghaft. Allerdings folgt je-



Um im Zeitalter der Entdeckungen die Mongolen zu spielen, müsst ihr in der Antike drei wichtige Pferde-Felder besitzen.

der Herrscher, jede Herrscherin wieder einer geheimen Agenda. Und Augustus möge es nicht, wenn jemand mächtiger wird – so erklärt es mir ein Firaxis-Mitarbeiter.

Taktisch hat Augustus seine Truppen im Übrigen gut geführt: Fernkämpfer hat er hinten positioniert, gedeckt von Nahkämpfern, und er hat angeschlagene Einheiten auch mal aus dem Kampf gezogen, um sie regenerieren zu lassen.

Ich krieg die Krise

Parallel zum Geschehen auf der Karte kümmerge ich mich ständig um die hohe Politik. Über meine Regierungsform und Gesetze spezialisiere ich meine Zivilisation. Das funktioniert grundsätzlich wie im Vorgänger, ich kann in meiner Partie zum Beispiel früh zwischen klassischer Republik, Despotismus und Oligarchie wählen. Feintuning betreibe ich über die Gesetze, das sind wieder Spielkarten mit Boni, die ich in meine freien Slots schiebe. Je fortschrittlicher meine Regierungsform ist, desto mehr Slots kann ich mit Bonikarten ausstaffieren. Zum Beispiel schnellere Weltwunderproduktion, mehr Schaden gegen Barbaren, höherer Kulturpunkte-Output durch den Bonus »Charismatischer Anführer«, mehr Produktion und Forschung durch »Werkzeugmacherei«. Der entsprechende Bildschirm versprüht gerade noch den für manche ja unwiderstehlichen Charme eines Steuerformulars, ist aber ein Eldorado für Zivilisationsoptimierer.

Neu ist, dass gegen Ende jedes Kapitels eine Krise ausbricht, in der Antike zum Beispiel durch Übervölkerung. Auch die Krisen sind momentan noch arg nüchtern inszeniert, im Grunde genommen müsst ihr dann Karten mit negativen Auswirkungen auswählen, ich habe sie mal liebevoll Arschkarten genannt. Je länger eine Krise anhält, desto mehr Malus-Karten müsst ihr aktivieren. Anfangs nimmt man natürlich Nachteile, die sich kaum auswirken – wen jucken schon höhere Ressourcenkosten, wenn man gar keine Ressourcen importiert? Doch je mehr Arschkarten ihr platzieren müsst, desto enger wird es, denn früher oder später müsst ihr Karten einsetzen, die wirklich wehtun. Zum Beispiel doppelte Unterhaltskosten für eure Truppen oder grummeligere Bevölkerung für jeden Rang eurer Kommandanten.

Grafik wie gemalt

Wie gesagt geht Civilization 7 weg vom Comic-Look im Diplomatiebildschirm, aber auch auf der Weltkarte hat sich einiges getan. Lead Artist John Fitzgerald und sein Team haben sich an alten Landschaftsgemälden und modernen 3D-Dioramen orientiert. Obwohl die Karten prozedural generiert sind, gefallen uns die fließenden Übergänge zwischen den Landschaftsformen. Der Entdeckungsdrang ist vom ersten Zug an wieder da, wir wollen wissen, was sich hinter der nächsten Hügelkette verbirgt. Als wir ein Feld mit einer Höhle betreten, entdecken wir Werkzeuge, die wir als sofortigen Produktionspunktebatzen einsammeln

DIE KOMMANDANTEN



Kommandanten geben benachbarten Truppen Boni und haben einen fünfteiligen Skilltree.



Sie können schon anfangs vier Kampfeinheiten »einpacken« und als Armee bewegen.



Mit dem »Auspacken«-Befehl sammeln sich die Truppen schützend um ihren Commander.



Spielstart: Die Stadt Waset beginnt mit zwei urbanen Feldern, oben links bauen wir gerade eine Kornkammer.

oder als langfristigen Bonus einsetzen können. Ja, das ist in Wahrheit nur ein simples Auswahlmenü, aber solche Kleinigkeiten machen das wichtige Aufdecken der Karte einfach noch motivierender.

Die Karte ist auch gut lesbar. »Readable realism« nennt John Fitzgerald das: Wenn ich weit rauszooome, bekomme ich einen guten Überblick, und je näher ich per Mausrad fluffig ranzooome, desto mehr Details offenbaren sich. Zum Beispiel Baustellen und fertige Ausbauten in Städten oder eine Armee mit einem Transportkamel, an dem Satteltaschen voller Waffen baumeln. Die Mannstärke von Kampfeinheiten ist sofort erkennbar: Bei einer Kriegerinheit mit 100 Prozent Gesundheit sind zehn Mann zu sehen, bei 30 Prozent nur noch drei. Schon so eine einfache Kriegertruppe ist schön animiert, sie schwenken runde und eckige Schilde, fuchteln mit Speeren – die groben Keulenträger aus den Vorgängerspielen sind passé.

Wann ist Release von Civilization 7?

Die beste Nachricht bei meinem Studiobesuch in Baltimore: Ihr müsst nur noch weni-

ge Runden auf Civ 7 warten. Release soll nämlich schon am 11. Februar 2025 sein – und Firaxis ist bekannt für seine Pünktlichkeit. Bis dahin ist das Team vor allem mit dem Balancing beschäftigt. Civilization war in diesem Bereich natürlich schon immer ein Brocken, jetzt kommen allein schon durch die Zivilisationswechsel noch mehr Verzweigungen und Möglichkeiten dazu. Allerdings macht das Spiel bei meiner Anspiel-Session schon einen recht ausgereiften Eindruck.

Klar, das User Interface braucht schon noch etwas Feintuning, so war das Anwählen einer einzelnen Einheit aus einem Stapel etwas fummelig. Auf den Politikkarten-Bildschirmen waren die Texte noch viel zu klein und die Mauswege zu lang – aber das ist Kleinkram, der sich mit UI Scaling und anpassbarer Maussensitivität schnell beheben lässt. Die Version lief flüssig und absturzfrei, wir mussten nur einmal neu starten, weil sich zwei »Geistereinheiten« gebildet hatten: Die beiden besiegten Feindtruppen blieben einfach regungslos auf ihren Feldern stehen. Vielleicht waren sie aber auch einfach nur begeistert vom Spiel. ★



Eine Stadt nach rund 80 Runden: Die urbanen Felder sind von einer Mauer umgeben. Unten links das Weltwunder Terrakotta-Armee.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Nach vier Stunden Spielzeit mit Civilization 7 bin ich richtig positiv überrascht, dass sich Firaxis so viel getraut hat. Und sehr gespannt, wie die riesige Fan-Gemeinde der Serie auf die vielen Neuerungen reagiert. Denn Änderungen wie der mehrfache Zivilisationswechsel mitten im Spiel oder das Wegfallen der Handwerker sind für Fans ja durchaus gravierend. Aber fast alle Kollegen, mit denen ich nach der Probe-Session in Baltimore gesprochen habe, waren von Civ 7 genauso angetan. Und alle haben quasi eine ganz eigene Partie erlebt: Einer hat sich auf den Weltwunderbau konzentriert, ein anderer massiv expandiert. Und ich war im spannenden Dauerkrieg mit Augustus und Kriegerkönigin Amina. Darum finde ich auch die aufgemotzten Kommandanten klasse, weil sie mehr taktische Möglichkeiten mitbringen als ihre Vorgänger und sich noch besser spezialisieren lassen. Kurz vor meinem fulminanten Sieg über die beiden Konkurrenten waren leider die vier Stunden rum, ehrlich!

Ich bin auch sehr gespannt, wie sich das Zeitalter der Entdeckungen spielen wird. Denn ich finde bei Civilization ehrlich gesagt immer die Startphase besonders interessant, wenn man eben noch keine Ahnung hat, wie's hinter dem Horizont weitergeht. Umso besser, dass ich jetzt mitten in einer Partie noch mal ganz neue Welten entdecken kann. Und das dauert nicht mehr lange, der Release am 11. Februar 2025 ist ja bald. Falls euch das Datum irgendwie bekannt vorkommt: Jau, dann soll auch Kingdom Come 2 rauskommen. Für History-Fans wird das ein Dienstag wie Weihnachten und Ostern gleichzeitig! Urlaub nehmen!

Hier kommt die nächste Mobile Gaming Generation



Erlebe ununterbrochene Action mit Next Level Konsolen-Gaming auf der mobilen Snapdragon® 8 Gen 3 Plattform – dem Vorreiter bei intelligenten Bewegungstechnologien. Lass dich mit den einzigartigen Funktionen von Snapdragon Elite Gaming™, einschließlich hardwarebeschleunigtem Raytracing mit Global Illumination, vom Gameplay begeistern. Beleuchtung, Schatten und Reflexionen mit Objekten in komplexen Umgebungen in atemberaubendem Fotorealismus.

Außerdem wird deine unaufhaltsame Action mit bis zu 240 FPS noch leistungsstärker – für ultra-flüssige, verzögerungsfreie Grafiken. Dank der Unterstützung für ein gigantisches 8K-Display mit Snapdragon Game Super Resolution verwandelt sich dein Smartphone in das ultimative Gaming-Device im Taschenformat.

Gaming, das Konsolen in den Schatten stellt

- Die Qualität von Snapdragon Game Super Resolution ist so gut, dass du in **8K** spielen kannst
- Taschengroße Spielekonsole mit **240 FPS** Gaming
- Erste mobile Plattform, die **Unreal Engine 5's** Lumen Engine pour Echtzeit-Fortschrittliche Beleuchtung unterstützt
- Ray Tracing mit Global Illumination



**Snapdragon
elite gaming**

Snapdragon branded products are products of Qualcomm Technologies, Inc. and/or its subsidiaries.



ANZEIGE



Die Snapdragon XR2 Gen 2 Plattform ist speziell dafür entwickelt, atemberaubende neue Welten mit erstaunlicher Leistung für lebensnahe virtuelle und Mixed-Reality-Erlebnisse zu eröffnen. Mit mehr als doppelt so hoher GPU-Leistung* und Unterstützung für höhere Display-Auflösungen sorgt der Snapdragon XR2 Gen 2 für eine bahnbrechende Immersion mit atemberaubenden Grafiken direkt vor deinen Augen.

Verbessere dein Spielerlebnis mit beeindruckender KI-Leistung und bis zu 10 Kameras, die gleichzeitig deine Hände, deinen Kopf, Controller und Objekte in deiner physischen Welt verfolgen, um intuitive Interaktionen zu ermöglichen, die das breite Spektrum menschlicher Emotionen darstellen.

Snapdragon XR2 Gen 2 ermöglicht echte Mixed-Reality-Erlebnisse der nächsten Generation. Der verbesserte ISP und das latenzarme vollfarbige Video-See-Through ermöglichen es dir, nahtlos zwischen der realen und der virtuellen Welt zu wechseln, mit unvergleichlichem digitalen Komfort. Snapdragon XR2 Gen 2 bietet eine Immersion der nächsten Stufe für MR- und VR-Erlebnisse, die sich realer anfühlen als je zuvor.

Begeisterung auf jeder Ebene

- **2,5-mal** höhere GPU-Leistung für reichhaltigere Grafiken, schnellere Bildraten und weniger Ruckeln*
- **3K x 3K** Displayauflösung für erhöhte Klarheit, Texturen und Farben
- **Bahnbrechende KI mit XR-Beschleunigungsblöcken** für gleichzeitige Hand-, Kopf- und Controller-Verfolgung sowie räumliche Kartierung
- Optimierte VST-Pipeline mit bis zu **12 ms** geringerer Latenz

*Compared to Snapdragon XR2 Gen 1.

 **Snapdragon**
POWERFULLY MOVING

Kingdom Come: Deliverance 2

KÖNIGREICH
FÜR ROLLENSPIELER

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Plaion Entwickler: Warhorse Studios Termin: 11.2.2025

Doppelte Zeitreise ins turbulente Jahr 1403: Mitten im historischen Städtchen Kuttenberg konnte ich Kingdom Come 2 schon ausführlich spielen – und das PC-Kuttenberg erkunden. Von Martin Deppe

Es gibt Momente, da liebe ich meinen Job ganz arg doll: Ende Juli konnte ich das epische Mittelalterrollenspiel Kingdom Come 2 schon einige Stunden spielen. Und zwar nicht irgendwo, sondern mitten im historischen tschechischen Städtchen Kutná Hora, auf Deutsch Kuttenberg, rund eine Autostunde östlich von Prag. Diese Stadt, die durch Silberbergbau reich und schön wurde, hat Entwickler Warhorse Studios sehr aufwendig im Spiel nachgebaut, viele der Gebäude lassen sich auch betreten.

Detailverliebt: Waffen und Rüstungen spielen eine entscheidende Rolle. Richtig eingesetzt, durchdringt dieser Dolch auch Kettenhemden.

»Hallo, dürfen wir mal in Ihren Keller?«

Bei der Recherche haben die Entwickler die öffentlich zugänglichen Gebäude wie Kirchen, die drei Rathäuser oder die eindrucksvolle, einst schwer bewachte Münzprägestalt samt Herrschersitz besucht, ausführlich vermessen und geknipst. Aber auch historische Privathäuser: »Wir haben einfach geklingelt, uns vorgestellt und gefragt, ob wir mal in den Gewölbekeller dürfen. Die meisten Hausbesitzer fanden das spannend und haben uns sofort reingelassen, nur ein paar Leuten mussten wir erklären, was wir da eigentlich genau machen.« Kuttenberg bildet aber nur einen Bruchteil der beiden Open-World-Gebiete. Beide zusammen sind

rund 25 Quadratkilometer groß. Neben den beiden wichtigen Schauplätzen Kuttenberg und der Burg Trosky erkundet ihr Wälder, Ruinen und Höhlen, besucht Tavernen, Gehöfte und ganze Dörfer.

Ihr spielt wieder den tapferen Henry aka Heinrich aus dem ersten Kingdom Come: Deliverance von 2018. Mittlerweile ist Henry der Bodyguard und beste Kumpel seines Herrn Hans Capon. Gemeinsam sollen die beiden samt Eskorte eine Botschaft an Otto





DISCLAIMER

Alle Kosten für die Reise nach Kuttenberg, Verpflegung und Unterkunft wurden von Plaion übernommen.

So ein Mist: Kaum haben wir den toten Würfelspieler ausgebuddelt, greifen uns seine Gläubiger an.

von Bergow in seiner Burg Trosky übergeben. Ein simpler Job, könnte man meinen, doch weil im Böhmen des Jahres 1403 politisch gerade alles drunter und drüber geht, ist Ärger vorprogrammiert. Wir werden von einer Patrouille abgefangen, in den Wäldern treiben Banditen ihr Unwesen, und der simple Job wird lebensgefährlich. Super, genau das alles wollen wir doch!

Call of Duty 1403

Meine Spiel-Session beginnt mit einem Zeitsprung nach vorn: Wir sind bereits in der Burg angekommen. Doch anstatt friedlich unsere Botschaft auszuhändigen und uns von edlen Burgfräuleins verwöhnen zu lassen, finden wir uns mitten in einer Belagerungsschlacht wieder. Wieso, weshalb und warum, verrate ich jetzt nicht. Aber schon in diesen ersten Minuten zeigt Kingdom Come 2, wie sich das Waffenarsenal vergrößert hat. Erstmals gibt's neben Pfeil und Bogen auch diverse Armbrustvarianten und sogar Feuerwaffen, zum Beispiel Vorderlader-Hakenbüchsen oder Handkanonen.

Die Armbrüste sind zwar präzise und durchschlagskräftig, brauchen aber dafür natürlich ewig zum Nachladen. Vor allem das schwere Modell, das mit einer komplizierten Kurbelwinde gespannt werden muss. In der gleichen Zeit hat ein Bogenschütze ein halbes Dutzend Pfeile verschossen. Der Kampf um die Burg ist hektisch, ich renne mit der Armbrust auf einen Wehgang, schieße zwischen zwei Zinnen auf die Angreifer unten vor der Mauer, gehe in Deckung, spanne und lege den nächsten Bolzen ein. Zwischendurch schubse ich Leitern um, auf denen gerade Feindsoldaten hochkraxeln, und greife diejenigen mit meinem Schwert an, die es hoch auf die Mauer geschafft haben.

Dieser Abwehrkampf spielt sich ein wenig wie auf Schienen, ich kam mir vor wie in einem mittel-

Heute ist sie wirklich eine Ruine: Im Dreißigjährigen Krieg wurde sie in Brand gesetzt und verfiel anschließend.



Hier lagern wir mit Sir Hans, um uns für den Besuch der Burg frisch zu machen. Doch dann kommt alles anders...



Ihr könnt die rund 25 Quadratkilometer Spielwelt auch per Pferd bereisen. Euer Hund Muff hilft euch öfter aus der Klemme.

Die Open World besteht aus den beiden Gebieten rund um Kuttenberg und die Burg Trosky, rund 80 Kilometer nördlich.

alterlichen Call of Duty. Aber es ist nur eine ganz kleine Episode in einem echt umfangreichen Spiel, sozusagen der Prolog-Prolog, danach ging der Zeitsprung wieder zurück, weit vor unserem Besuch der Burg. Kingdom Come 2 ist kein simples Actionspiel geworden. Ganz im Gegenteil, das merkt man allein schon am fehlenden Fadenkreuz bei den Schusswaffen und ...

Schwertschwingen oder Keulenkloppen?

... genau, den fiesen Schwertkämpfen! Denn wie im Vorgänger ist Blocken, Parieren und geschicktes Schwingen gefragt. Ich muss mit meiner Ausdauer haushalten, auch mal zurückweichen und für den nächsten Schlag Kraft tanken. Wer auf wildes Geklicke oder Button-Mashing setzt, hat keine Chance, vor allem nicht gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Schwerter wollen hier richtiggehend geschwungen werden, ihr müsst ungedeckte Körperteile eures Feindes erwischen und nach einem Block unmittelbar in den Gegenangriff übergehen. Das hat bei mir mit dem Gamepad wieder etwas besser funktioniert als mit der Maus. Wer den Vorgänger gar nicht oder lange nicht mehr gespielt hat, bekommt aber früh Gelegenheit zum Üben, denn ihr könnt mit eurem Kumpelboss Sir Hans ganz harmlos mit Holzschwertern trainieren. Selbst dieses Tutorial ist geschickt in die Handlung eingebaut.

Falls ihr mit dem Schwert aber so gar nicht klarkommt, gibt's eine brachiale Alternative: eine dicke Keule. Die soll laut den Entwicklern wenig Eleganz beim Maus- oder Gamepad-Einsatz brauchen, sondern vor allem einen hohen Stärkewert erfordern. Im Spiel gibt's aber auch Axt- und Faustkämpfe. Und ihr tretet sogar zu Fuß gegen bewaffnete Reiter an oder reitet selbst gegen Infan-





Der Marktplatz von Kuttentberg. Die Stadt hat verwinkelte Gassen, randvolle Geschäfte, gefährliche Kaschemmen – und jede Menge Abenteuer für euch.

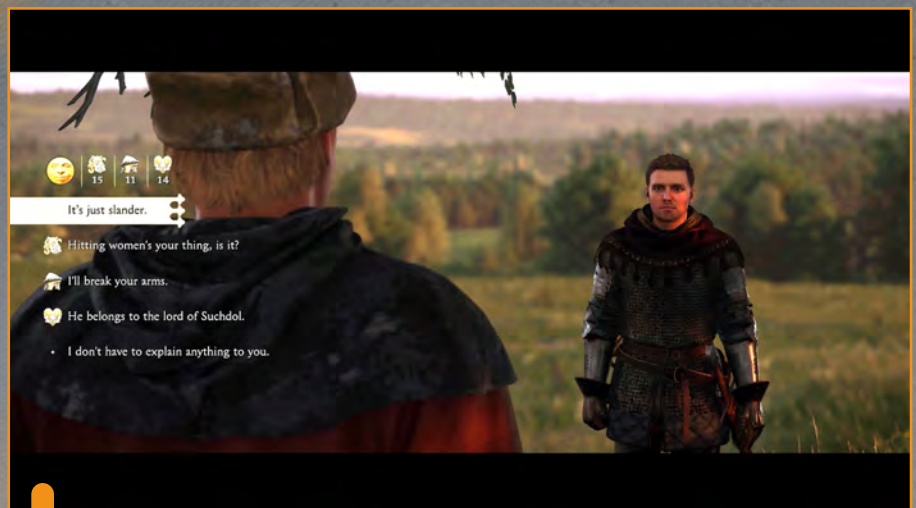
teristen – das konnten wir allerdings noch nicht selbst ausprobieren.

Nochmal von vorn!

Doch kurz darauf ist Schluss mit dem fröhlichen Holzschwertkloppen, es wird bitterernst. Denn wir müssen unbewaffnet und nur in Unterbüchsen gekleidet vor diesen Schergen fliehen. Wer die sind und wo unsere Klamotten geblieben sind, will ich hier nicht spoilern. Nur so viel, dass ich verwundet wurde und nachts mit Hans durch ein Felslabyrinth schleichen und stürmen musste, um unseren Verfolgern zu entkommen. Und das ist sozusagen der richtige Auftakt zum Spiel. Denn in Unterhosen und ohne Schriftrolle ist es ein kleines bisschen schwierig, unsere wichtige Nachricht an den adeligen Burgherren zu liefern. Wir müssen also ganz von vorne anfangen, uns Kleidung organisieren, Gelegenheitsjobs annehmen, uns langsam aus dem Schlamassel hocharbeiten.

So ein Sch...

Und das meine ich durchaus wörtlich: In einer kleinen Nebenquest müssen wir zum Beispiel den verschollenen Ranyek finden, einen Glücksspieler. Oder besser Unglücksspieler, denn der Typ hat dauernd verloren, und seine Gläubiger haben ihn schließlich in einem Schweinestall eingesperrt, weil er seine Schulden nicht bezahlen konnte. Bei seiner nächtlichen Flucht aus dem Stall ist er in den tierischen Exkrementen versunken und verstorben. Aber weil er einen recht brauchbaren Bogen dabei hatte, sollen wir ihn wieder ausbuddeln. Ein echter Scheiß-



Beeindrucken, bedrohen, belügen, bequatschen: In Dialogen habt ihr zahlreiche Möglichkeiten.

Mit Skills und Perks könnt ihr Henry feintunen. Auch eure Kleidung wirkt sich aus, in Gammelklamotten hilft euch das beste Charisma wenig.



NEUE FERNKAMPFWAFFEN



Armbrüste gibt's von leicht bis schwer, hier das leichte Modell. Aber auch bei dem dauert das Spannen und Neuladen schon eine gefühlte Ewigkeit.



Feuerwaffen wie hier die Handkanone sind auf kurze Distanz verheerend. Aber die Vorderlader müssen ebenfalls umständlich geladen werden.

job also, aber einer muss ihn ja machen. Weil uns dann aber die anderen Würfelzocker nicht entlohnen wollen, entbrennt kurz darauf eine Schlägerei. Ein hoher Skill im Bereich unbewaffneter Kampf ist hier echt hilfreich. Wer richtig gut darin ist, kann sogar Schwertkämpfer entwaffnen. Doch wir stehen noch am Beginn unserer Schlägerkarriere, außerdem artet die Prügelei in einen handfesten Kampf mit scharfen Waffen aus. Und selbst schwächere Gegner sind ein Problem, wenn sie zu dritt angreifen.

»liiih!«

Sehr cool ist übrigens, dass unser äußeres Erscheinungsbild beeinflusst, wie andere Personen auf uns reagieren. Nach der Wühlerlei in der Schweinekacke sind wir natürlich alles andere als wohlriechend, und als wir an einer Magd vorbeilaufen, dreht die sich um und fragt angewidert: »Uaah, seid Ihr in Scheiße getreten?« Wenn die wüsste! Nach blutigen Kämpfen oder Leichenaus-

buddel-Aktionen macht ihr euch also besser am nächsten Tümpel oder Wasserfass wieder salonfähig. Oder noch besser: geht direkt in ein Badehaus. Das gibt's zum Beispiel in Kuttenberg, und hier gibt's deutlich mehr Service als eine simple Katzenwäsche: Ihr könnt auch gleich eure Wunden verarzten lassen oder euch weibliche Gesellschaft in den Badezuber holen.

Kleider machen Beute

Ein gepflegtes Äußeres und teure Kleidung helfen auch, um andere zu beeindrucken. In Dialogen habt ihr oft mehrere Optionen. Ihr könnt euer Gegenüber zum Beispiel von oben herab behandeln – das funktioniert aber eher suboptimal, wenn aus euren Stiefeln Stroh rausguckt. Je nach eurem Gegenüber und der Situation könnt ihr aber auch lügen, mit Charisma überzeugen, Angst machen, Zwang ausüben oder euch einfach rausquatschen.

So lassen sich Kämpfe vermeiden, aber auch ganz neue Optionen freischalten. Beim

Probespielen war auch mein lieber Ex-GameStar-Kollege Peter Steinlechner dabei. Wir haben auf unseren jeweiligen PCs mal verschiedene Dialogoptionen ausprobiert, und die wirkten sich tatsächlich aus.

In einem Gespräch mit Banditen zum Beispiel habe ich die Typen angelogen und auf eine falsche Fährte geschickt, während Peter einen auf arroganter Schnösel gemacht hat (in echt ist er übrigens überhaupt nicht so, ganz im Gegenteil!) – das fanden die Gesetzlosen allerdings gar nicht witzig, und Peter musste kämpfen.

Grand Theft Pferd

Praktischerweise könnt ihr in Kingdom Come 2 auch reiten. Mit einem PS geht's einfach schneller durch die weiträumigen Landschaften, und ihr kommt aus gefährlichen Situationen besser raus, vor allem im Galopp. Pferde sind teuer, ihr könnt aber auch eins klauen. Wenn ihr absitzt, euch aber nicht zu weit entfernt, ruft ihr euer Pferd mit einem Pfiff wieder zu euch. Dabei solltet ihr allerdings aufpassen, in wessen Nähe ihr pfeift, denn das könnte missverstanden werden: Falls ihr neben einer Dame pfeift, reagiert sie pikiert auf eure vermeintliche Anmache und drückt euch einen entsprechenden Spruch rein.

Allerdings macht so ein Pferd auch ordentlich Lärm. Vor allem wenn ihr mit einer scheppernden Rüstung oder im klirrenden Kettenhemd darauf sitzt. So eine Kombination aus Ross und schwerer Rüstung mag für Schlachten taugen, aber nicht zum Infiltrieren eines Banditenunterschlupfs. Aber auch dafür gibt's die passende Klamottenwahl.

Das weiße Kaninchen

Denn wenn ihr absitzt und leichtere Kleidung anzieht, zum Beispiel einen wattierten Waffenrock, sinkt auch euer Dezibelwert. Das seht ihr bereits im Inventar anhand nackter Zahlen beim Wert Lärm: Bei einem Kettenhemd steht hier schon mal eine 100, im Schleich-Outfit kommt ihr leicht unter 20, das ist leiser als das eigene Atemgeräusch. Zum anderen zeigt euch in der normalen Egoansicht ein niedliches, animiertes Kaninchensymbol am oberen Bildrand, wie gut man euch gerade hören und sehen kann. Solange das Kaninchen weiß bleibt und vorsichtig herumtapst, ist alles in Butter. Bei Gelb steht ihr kurz vor der Entdeckung, und bei Rot ergreift ihr am besten das Hasenpannier. Patrouillen lassen sich auch durch Pfiffe oder einen Steinwurf dorthin locken, wo ihr sie haben wollt.

Ihr könnt verschiedene Waffen und Kleidungsstücke auf Slots legen und per Tastendruck schnell wechseln. Bei Schleicheinsätzen ist ein Dolch logischerweise sinnvoller als ein Bastardschwert, zumal ihr hinterücks mit einem expertig angesetzten Dolch auch Schwachstellen einer Rüstung nutzen könnt. Die richtige Waffenwahl gegen die verschiedenen Rüstungstypen spielt eine wichtige Rolle in Kingdom Come 2.



Anspruchsvoll: Beim Bogenschießen hilft kein Fadenkreuz.

Ich will deine Kleider, deine Stiefel und dein Pferd

Außerdem schaltet ihr bei Levelaufstiegen Skills und Perks frei, die zum Beispiel im Nahkampf helfen. Etwa »Präzisionsschlag«, »Der Fluss« oder »Der Berg«. Mit solchen Fähigkeiten könnt ihr eurem Gegner auch mal den Schild aus der Hand schlagen oder gleich ganz zerdeppern. Kämpfe müssen aber nicht auf Leben oder Tod gehen, ihr könnt auch Gnade walten lassen. Das wirkt sich unter anderem auf eure Reputation aus. Wenn ihr einen winselnden Gegner am Leben lasst, steigt euer Ansehen. Und sinkt wieder leicht, wenn ihr ihm alle Habseligkeiten abknöpft. Auch Diebstahl, Einbruch oder kaltblütiger Mord sind eurer Reputation abträglich. Ihr könnt leichtere Vergehen zwar durch eine Geldstrafe aus der Welt schaffen, aber wenn ihr es übertreibt, landet ihr schnell am Pranger. Also besser nicht erwischen lassen oder schnell verduften – zum Glück gibt's 1403 weder Fahndungsfotos noch genaue Phantombilder.

Brau it yourself

Auch Crafting ist wieder dabei. Auf den beiden Maps findet ihr Alchemistentische oder ganze Labore. Hier braut ihr wie im Vorgängerspiel Tränke: Heilung, Stärkung, Nachsicht und so weiter, aber auch fiese Gifte. Besonders praktisch ist der Trank namens Remedium Savegamium, damit lässt sich jederzeit der Spielstand speichern, das passiert sonst nur per Autosave. Das Brauen der Tränke ist so aufwendig wie gemütlich: Ihr könnt nicht einfach Zutaten zusammenwerfen, sondern müsst mit Feuer, Blasebalg und Sanduhr alles genau timen. Die Zutaten gibt's zu kaufen oder zum Selberpflücken. Aus Kamille und Salbei zum Beispiel habe ich einen Heiltrank gebraut. Ich mochte das gemächliche Blumenpflücken zwischendurch, weil es das Spiel auch mal entschleunigt und die Waldlandschaften mit sonnenstrahldurchfluteten Lichtungen voller Blumen und Kräuter einfach toll aussehen. Auch Waffen wie Schwerter, Langschwerter

und Äxte sollen sich craften lassen, das konnten wir aber noch nicht ausprobieren. Mini-Games wie das bekannte Farkle-Würfelspiel sind auch wieder dabei, und mit Dietrichen konnte ich per Minispiel Schlösser knacken – das war zwar nicht überschwer, allerdings etwas fummelig. Gibt's eigentlich coole Schlösserknack-Minispiele? ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Meine rund vier Stunden Probespielen vergingen wie im Flug, weil Kingdom Come 2 schon in dieser Zeit sehr abwechslungsreich war. Voller Kämpfe, Schleichpassagen, Erkundungstouren, aber auch gemächlicher Märsche durch bildhübsche Wälder, um Blumen und Kräuter zu rupfen. Und wie schön-schlammig das historische Kutenberg geworden ist, voller Leben und Details! Auch die Dialoge sind sehr gut geschrieben und vertont, vor allem die witzigen Wortgeplänkel zwischen Henry und Hans sind klasse. Und dabei habe ich gerade mal an der Oberfläche gekratzt, denn die Spieldauer soll bei rund 80 bis 100 Stunden liegen. Klar, da sind auch gemütliche Phasen wie Tränkebrauen oder lange Ausritte dabei, aber genau das macht eine glaubwürdige Spielwelt ja auch aus. Und ich habe viele Freiheiten, kann zum Beispiel bei einem Händler brav einkaufen oder nachts in seinen Laden einbrechen – muss dann aber damit rechnen, dass mir ein Wachmann in die Quere kommt. Ich bin auch froh, dass die recht anspruchsvollen Kämpfe des Vorgängers nicht versimpelt wurden, hier zählt wirklich wieder jeder Schlag, gerade gegen eine Übermacht. Ja, ich freue mich sehr auf Kingdom Come 2, denn das wird mit großer Wahrscheinlichkeit wieder ein richtiges Mittelalterfest.

Waffenlose Prügelei in der Taverne – hinten rückt schon die Stadtwache an.



Kingdom Come 2: Auf Spurensuche

KUTTENBERG 1403 UND HEUTE

Nach dem Probespielen in Kuttenberg habe ich noch eine tolle Stadtführung bekommen – mit vielen Schauplätzen, die ihr auch in Kingdom Come 2 besucht. Von Martin Deppe



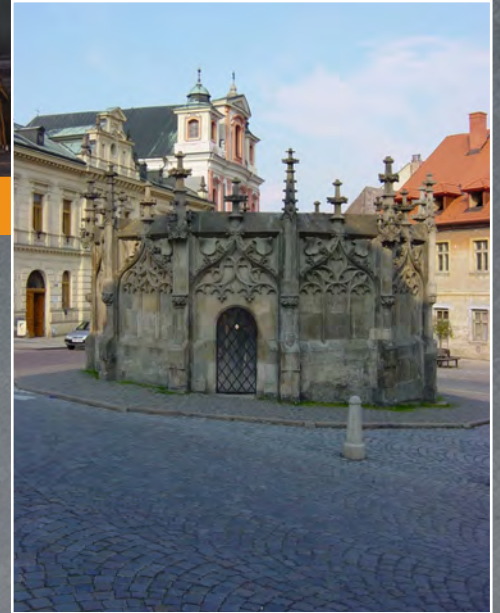
Kuttenbergs Reichtum basiert auf seinen Silbervorkommen. Der tiefste Bergbauschacht war zur Zeit des Spiels im Jahr 1403 satte 500 Meter tief – Weltrekord! Das Silbererz wurde im Welschen Hof geschmolzen und direkt zu Münzen geprägt, vor allem zum sogenannten Prager Groschen. Neben dem Königlichen Münzamt war hier auch der Königspalast untergebracht, inklusive Audienzhalle. Entsprechend schwer bewacht ist die Anlage im Spiel, quasi wie Böhmens Fort Knox.

Beim Rathaus (Kuttenberg hatte gleich drei davon) musste das Team improvisieren. Denn zur Zeit des Spiels hatte das Gebäude schriftlichen Quellen zufolge noch einen Turm mit einer beeindruckenden astronomischen Uhr – aber es gibt keine Gemälde oder Zeichnungen aus dieser Zeit. Darum haben die Leveldesigner sich an der berühmten Uhr des Prager Rathauses orientiert. Im Spiel müsst ihr übrigens heimlich einen symbolträchtigen Gegenstand an der Fassade drapieren.

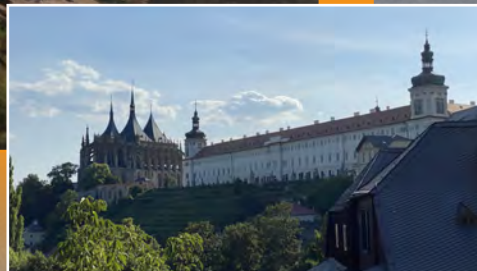




Die Silberminen brachten Kuttenberg zwar Reichtum, aber auch ein großes Problem: Die vielen Stollen machten den Untergrund so porös wie einen Schwamm, der Grundwasserspiegel sank dramatisch. Darum wurden in der Stadt mehrere große Brunnen angelegt. Dieser hier ist besonders prächtig – im Spieljahr 1403 war er noch recht unscheinbar, wurde aber 1495 im Zuge des neuen Wasserverteilungssystems mit gotischem Schmuckwerk verziert.



Vor Kuttenbergs Mauern wurde auch Wein angebaut, die terrassenförmigen Flächen gibt es heute noch. Eine Mission spielt hier in den Weinbergen. Die wunderschöne, imposante Kathedrale links im aktuellen Foto war 1403 noch eine riesige Baustelle, im Spiel sieht ihr unter anderem einen Baukran, der von einem großen »Hamsterrad« angetrieben wird.



Die hohe Säule auf dem Foto gab es zur Zeit von Kingdom Come 2 noch nicht: Die barocke »Pestsäule« wurde erst 1713 bis 1715 errichtet, als Antwort auf die Pestepidemie, die über tausend Todesopfer forderte. Die gotische Jakobskirche im Hintergrund stand 1403 allerdings schon. Ursprünglich sollte sie zwei Türme bekommen, doch wegen des perforierten Untergrunds blieb es bei nur einem Turm – der heute zudem leicht gekippt ist ...



Anno 117: Pax Romana

AUF NACH ALBION

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **2025**

Wir konnten auf der gamescom erstmals echte Bilder von Anno 117 sehen und haben noch mehr darüber erfahren, wohin sich die Aufbaureihe mit dem neuesten Teil entwickelt. Von Fabiano Uslenghi



Römisch oder keltisch? In Albion entscheiden wir, welchen Weg unsere Siedlung einschlägt.

Als Journalist über Anno 117 zu berichten, fühlt sich manchmal an, wie im römischen Senat zu sitzen. Um zu bekommen, was wir wollen, müssen wir lange Gespräche führen. Angebote machen, aufmerksam sein und jede sich bietende Gelegenheit wahrnehmen. Zur gamescom 2024 wollten wir uns eine derartige Gelegenheit zum in unseren Augen wichtigsten Aufbauspiel der nächsten Jahre nicht entgehen lassen. Eben darum gehörte ich zur ersten kleinen Gruppe von Journalisten, die zwei Monate nach der großen Enthüllung von Anno 117 endlich weitere Details zum Aufbauspiel aus den anwesenden Entwicklern heraus debattierte. Das Ergebnis sind drei neue (oder endlich) bestätigte Details rund um das Gameplay des Aufbauspiels in der römischen Antike. Und erstes offizielles Bildmaterial aus dem Spiel gibt es hier auch noch zu sehen!

Die Qual der Wahl

Im Fokus der gamescom-Präsentation stand vor allem die Romanisierung. Anno 117: Pax Romana will uns als römischer Statthalter in die Provinz Albion führen, das an das irdische Britannien angelehnt ist. Ein raues Land, das fernab von dem liegt, was ein Römer als zivilisiert bezeichnen würde. Diese kulturellen Spannungen gehören zum Kern dessen, was Anno 117 auszeichnet. Das wussten wir aber auch bereits aus den Interviews rund um die Ankündigung. Wie sich das spielmechanisch abbildet, zeigt ein neues Feature. Und das dockt an eine Kernmechanik der Anno-Reihe an. Erstmals gibt es nicht nur einen einzigen Weg, den wir beim Aufstufen einer Bevölkerungsgruppe einschlagen können. Statt also Bauern zu Arbeitern und Arbeiter zu Handwerkern zu entwickeln, stellt uns Anno 117 vor die Wahl.

Im Detail war hier die Rede von der ersten Stufe in Albion, wobei es sich um die sogenannten Waders handelt. Das sind einfache, noch sehr keltische Menschen, die in simplen Strohhütten hausen. Doch sobald ihre Bedürfnisse erfüllt wurden, können wir uns entscheiden: Wollen wir sie romanisieren oder dem keltischen Weg treu bleiben? Ein Wader kann dadurch entweder zu einem Smith (also Schmied) oder einem Mercator (Händler) aufsteigen. Die Wahl gilt zwar anfangs grundsätzlich für die ganze Insel, doch habt ihr einmal die höchste Stufe des jeweiligen Strangs erreicht, könnt ihr munter jedes Haus in die eine oder andere Richtung entwickeln. Später sind also sogar Mischstädte denkbar, in denen Mercatoren und Schmiede zusammenleben.

Wenn ihr es euch später übrigens doch anders überlegt, soll ein Wechsel noch mög-

In Albion beginnt ihr mit den Waders, deren kulturellen Werdegang ihr als Statthalter maßgeblich beeinflussen werdet. Die Qual der Wahl: Sollen die Waders ihre keltischen Traditionen bewahren und zu Schmieden aufsteigen? Oder ist der römische Weg der bessere, weil er eifrige Händler auf den Plan ruft?





In Albion starten wir mit den Waders, die die erste Bevölkerungsstufe bilden. Entscheiden wir uns für den keltischen Pfad, stuft wir den Wader zu einem Schmied auf, der Hosen verlangt. Romanisieren wir unseren Wader, wird aus ihm ein Mercator (Händler), der sich lieber in eine Toga hüllt.

lich sein. Wie genau und was der Preis dafür ist, wissen wir allerdings noch nicht. Es soll zumindest kein leichtes Unterfangen sein, damit die vorherige Wahl nicht an Gewicht verliert. Ebenfalls unklar bleibt, ob bei weiteren Aufstufungen erneut eine Wahl bevorsteht. Dazu haben sich die Entwickler noch ausgesprochen.

Ressourcen und Produktionsketten

Je nach Wahl der neuen Bevölkerungsstufe verändert sich euer Spiel. Immerhin betreiben Schmiede ganz andere Gebäude als Händler. Ihr fällt damit also auch eine Entscheidung darüber, welche Warenketten ihr verfolgen wollt und welche nicht. Auch die Bedürfnisse unterscheiden sich. Ein römisch geprägter Mercator erwartet vom Leben ganz andere Annehmlichkeiten als ein Schmied. Diese Wahl zwischen zwei neuen Bevölkerungsstufen existiert aber wohl nur in Albion. Baut ihr eure Stadt lieber in Latium, scheint der Städtebau eher klassisch abzulaufen. Das wird Traditionalisten freuen.

In der Präsentation gab es zwei erste offizielle Warenketten zu sehen. Beide beziehen sich dabei vollständig auf Kleidung. Die eine Warenkette mündet in die Produktion von Togen, bei der anderen landen am Ende Hosen in eurem Kontor. Auch wenn eine Toga oftmals wirkt wie ein glorifizierter Bettbezug, handelt es sich um die komplexere Warenkette der beiden:

- Ihr müsst Flachs anbauen.
- Der Flachs wird dann zu Stoff verarbeitet.
- Außerdem müsst ihr Murexschnecken aus

dem Meer sammeln.

- Aus den Schnecken wird dann Purpur für die Färbung gewonnen.
- Purpur und Stoff erlauben schließlich die Produktion von wunderschönen Togen.

Hosen hingegen sind etwas simpler:

- Schafe sind vonnöten.
- Zusätzlich braucht es noch Färberpflanzen.
- Aus diesen zwei Ressourcen schneiden eure Wader dann Hosen.

Offensichtlich legen romanisierte Kelten eher Togen an, während traditionelle Kelten mit ihren Hosen zufrieden sind. Lustiger historischer Fakt am Rande: Römer waren Hosen in der Antike sehr suspekt, sie galten als unzivilisiert und barbarisch.

Gerade da Hosen und Togen sich in Sachen Aufwand so enorm unterscheiden, solltet ihr die Wahl der nächsten Bevölkerungsstufen nicht leichtfertig treffen. Ja, Togen sind komplizierter, aber die Entwickler versprechen, dass sie eben noch andere Vorteile mitbringen, als lediglich das Bedürfnis nach Kleidung zu erfüllen.

Welche Wechselwirkungen die Waren exakt mit sich bringen, wissen wir noch nicht. Aber zumindest im Bereich des Handels können wir uns da so einiges vorstellen. Für eine Toga lassen die dekadenten Römer in Latium sicherlich mehr Münzen springen als für eine barbarische Hose.

Religion und Militär

Der letzte Punkt schwappt wieder stärker in Richtung Spekulation als harte Fakten. Aber

gemessen daran, wie oft das Thema in der Präsentation zur Sprache kam, halten wir es für nahezu bestätigt: Religion wird höchstwahrscheinlich in irgendeiner Form in Anno 117 eine wichtige Rolle spielen.

Abermals gab es neue Artworks zu sehen, in denen römische Tempel über den Städten thronen, und zusätzlich wurde der Begriff der Religion in den Ausführungen zur Romanisierung immer wieder in den Mund genommen. Die verschiedenen Glaubensrichtungen der Kelten und der Römer wurden schließlich ebenso voneinander verfarbt wie alle anderen kulturellen Bereiche dieser Völker auch. Das erwähnten die Entwickler in der Präsentation immer wieder.

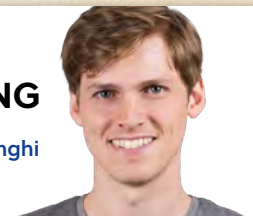
Als Beispiel nannten sie gar die Tempelruinen einer Kultstätte der Isis in Mainz. Also einer ägyptischen Gottheit in einer Stadt, die von Römern gegründet wurde. Gameplay-Details gab es zur Religion in Anno 117 aber noch keine.

Ebenso gab es abermals Hinweise darauf, dass wir in Anno 117 wieder Armeen übers Land schicken. In einem Artwork gab es eine keltische Siedlung zu sehen, die von einem hölzernen Wall umgeben war. Und wer braucht schon einen Wall, wenn ihn niemand erstürmen will?

Wir können festhalten: Anno 117 scheint nicht nur ein frisches Setting zu bedienen, es krempelt auch die Spielmechaniken um und verschafft uns neue Entscheidungsmöglichkeiten. Besonders Albion bietet somit zwei Ansätze, die nicht nur das Aussehen unserer Städte, sondern auch die Wirtschaftskreisläufe bestimmen. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Wer auf unserem Youtube-Kanal GameStar Talk das Video »Anno 117: Es ist viel passiert und wir müssen reden!« sucht und hier zum Timecode 51:27 springt, kann Zeuge davon werden, wie ich die Zukunft voraussage. Hier pitche ich immerhin bereits, was Ubisoft jetzt auf der gamescom angekündigt hat: die Wahl zwischen Kelten und Römern beim Aufstufen! Und ja, das betone ich hier gerade ein wenig, um euch sagen zu können: »Ich hab's euch ja gesagt!« Aber ich erwähne es ebenfalls, da ich diese Idee schon damals für eine gute hielt. Ich meine, sonst hätte ich sie doch nicht in aller Öffentlichkeit propagiert! Entsprechend froh bin ich nun, dass es wirklich so kommt. Mich macht insgesamt unheimlich neugierig, wie viel Ubisoft bisher mit Anno 117 experimentiert. Ich war anfangs eher skeptisch, ob der globale Anspruch die Aufbaureihe womöglich schwächt – momentan scheint es aber eher so, als würde er dem Team aus Mainz kreative Flügel verleihen. So kann es gerne weitergehen!



Die kulturellen Unterschiede spiegeln sich auch in den Produktionsketten wider.

Eriksholm: The Stolen Dream

WIE AUS DAS SIEHT!

Genre: **Echtzeittaktik** Publisher: **Nordcurrent** Entwickler: **River End Games** Termin: **2025**

Wenn ihr für 2025 einen Geheimtipp wollt: Das wunderschöne Eriksholm ist ein Taktikspiel wie kein zweites. Peter sagt: Das wird Commandos-Fans umhauen. Von Peter Bathge

Der Chefentwickler von Eriksholm hat mir eine Postkarte geschrieben. Nicht dass ich mich davon beeinflussen lassen würde, aber diese süße Geste steht stellvertretend für den Geist, den das ungewöhnliche Echtzeittaktikspiel Eriksholm: The Stolen Dream aus jeder Pore verströmt. Dass es nebenbei auch noch wahnsinnig gut aussieht, ist lediglich das Ausrufezeichen auf dem Sichtkegel. Als einziger Journalist auf der gamescom konnte ich das Projekt des kleinen Studios River End Games spielen (alle anderen durften nur zuschauen). Lasst mich euch sagen: Wer dieses bezaubernde Projekt nicht sofort auf seine Steam-Wunschliste setzt, mit dem rede ich künftig nicht mehr!

Als hätten Dishonored und Commandos ein Baby

Ich erinnere mich noch genau, an welchem Punkt ich mich in Eriksholm verliebt habe: Als die Protagonistin Hanna zum ersten Mal

aus engen Innenräumen nach draußen tritt (ohne Ladezeit!) und mich eine wunderschöne, farbenprächtige Metropole aus der Isoperspektive mit ihren Details förmlich erschlägt. Ich schaue mich mit der auf Hanna fokussierten, aber per Tastendruck jederzeit verschiebbaren und frei drehbaren sowie leicht zoombaren Kamera um und bin einfach nur baff. Die verwendete Unreal Engine zaubert eine Metropole auf den Schirm, in der ich versinken möchte. Tief unten löschen Hafenarbeiter eine Schiffsladung, anderswo kann ich den Taubendreck auf dem Dach einer benachbarten Fabrik sehen, in den Straßen patrouillieren Wachen.

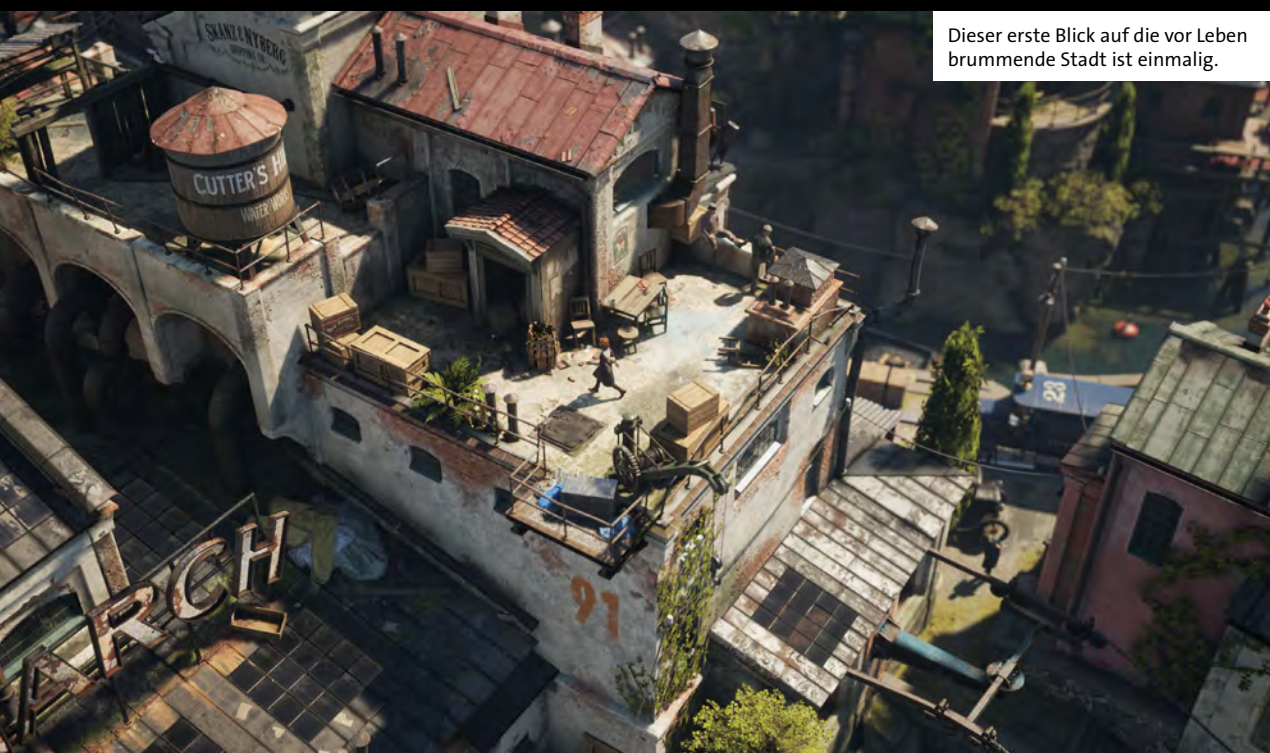
Ich erwache aus meiner Trance: Die Polizisten suchen Hanna, ich kann hier nicht einfach nur herumstehen und gaffen! Denn Eriksholm ist ein Echtzeittaktikspiel, in dem ich mich durch eine lineare Abfolge von Levels bewege, ohne von Feinden entdeckt zu werden. Vergleiche zu Commandos und Sha-

dow Tactics sind angebracht. Die Welt mit ihrem leichten Steampunk-Anstrich und der Technologie des frühen 20. Jahrhunderts erinnert mich dagegen stark an das Stealth-Meisterwerk Dishonored.

Heimlich, still und leise

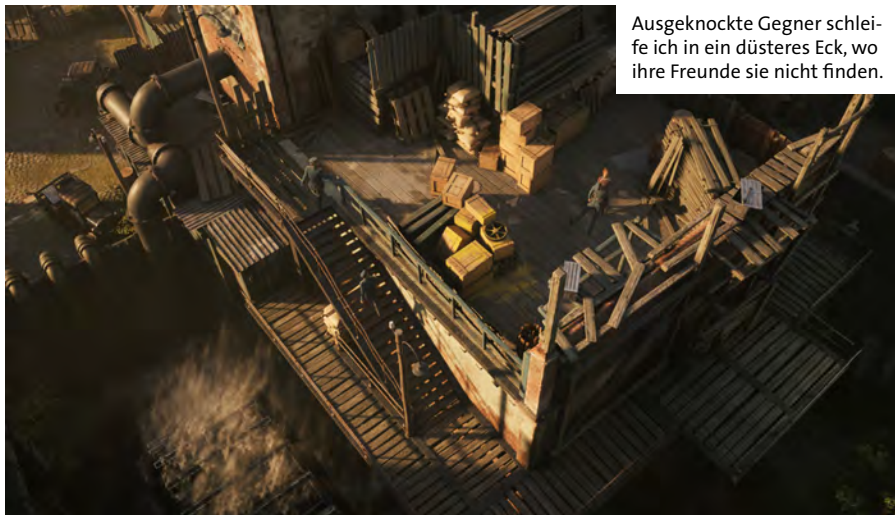
Im Vergleich zu den Soldaten und Infiltrationsspezialisten der Pyro-Studios-Serie hat Hanna anfangs allerdings praktisch nichts drauf: Schleichen, rennen, Knöpfe drücken, durch Luftschächte kriechen, mehr hat sie an Fähigkeiten nicht zu bieten. Aber das hervorragende Leveldesign sorgt trotzdem für Abwechslung: Mit jedem Innenraum und jeder puzzleartig aufgebauten Herausforderung im Hafendistrikt lerne ich mehr über die Mechaniken des Spiels:

- Ich verstehe, wann mich Gegner sehen und wann nicht.
- Ich kapiere, dass Hanna beim Laufen über



Dieser erste Blick auf die vor Leben brummende Stadt ist einmalig.





Ausgeknockte Gegner schleife ich in ein düsteres Eck, wo ihre Freunde sie nicht finden.

Metalloberflächen mehr Lärm macht als beim Laufen auf Holz.

- Ich löse kleine Physikpuzzles, bewege etwa mit einem Kran Kisten, um die Stromversorgung für eine hochgezogene Brücke wiederherzustellen.
- Ich nutze die beim Näherkommen gelb umrandeten interaktiven Objekte, um Sammelgegenstände einzustecken und Gegner abzulenken.
- Ich verscheuche Taubenschwärme und erzeuge so gezielt Lärm, dem nahe Wachen sogleich nachgehen.

Das alles spielt sich zumindest mit dem Gamepad, das mir bei der gamescom-Demo zur Verfügung stand, schon mal herrlich intuitiv, und weil ich bei gedrückter LB-Taste stets den Kameraausschnitt ohne jegliche Einschränkungen verschieben kann, geht auch nie die Übersicht flöten. Später soll Hanna außerdem auch mit einem Blasrohr Feinde schlafen legen können, und zwei

weitere, bisher unbekannte Figuren ergänzen die Gruppe. Eine davon hat dann eine Steinschleuder dabei.

Atmosphärische Videos

Meine Motivation, mich durch die mit Feinden gefüllten Levels zu mogeln, ist simpel: Die jugendliche Hanna muss ihren Bruder Herman finden, mit dem sie in der namensgebenden Stadt Eriksholm arbeitet. Die beiden wollen sodann zu ihren Eltern zurückkehren. Als die Polizei mit Fragen über Herman auftaucht und Hanna abführen will, beginnt das Abenteuer. Stark: Die Story wird mittels In-Game-Zwischensequenzen erzählt, bei denen Entwickler River End Games die Grafikmuskeln spielen lässt. Die im eigentlichen Spiel nur klein dargestellten Figuren aus nächster Nähe und mit vielen Details in Gesicht und Kleidung gerendert zu sehen, schafft eine viel größere Bindung zu den Charakteren, als es in früheren Taktikspielen der Fall war, bei denen die Perspek-

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Ich fühle mich gerade wieder so, als ob ich 25 wäre. Um die Zeit herum gab's nämlich etwas, das ich im Rückblick die große Indie-Explosion nenne. Spiele wie Limbo, Braid oder Brothers: A Tale of Two Sons revolutionierten damals meine Vorstellung davon, was von kleinen Studios entwickelte Spiele leisten können, übertrafen in manchen Punkten gar AAA-Schwergewichte. Ich finde: Eriksholm passt da 2024 voll rein. Es gab kein zweites Spiel auf der gamescom, das mich derart beseelt lächeln ließ, bei dem ich einfach nur mal zwei Minuten mit der Kamera über den Bildschirm gefahren bin, um jede Ecke zu durchleuchten und die Stadt in all ihrem Detailreichtum zu bewundern. Sieht das gut aus! Vielleicht nicht Uncharted-4-gut, aber als Taktikspiel aus dieser Perspektive: himmlisch. Natürlich: Es wäre oberflächlich von mir, meine Begeisterung nur auf die technische und künstlerische Qualität der Optik zu stützen. Aber mir hat auch das Gameplay hervorragend gefallen. Wenn River End Games auf diesen Anfangsminuten konsequent aufbaut und weiter in solchem Tempo neue Mechaniken, Umgebungen und Hürden einführt, dann dürfte Taktikfüchsen garantiert nicht langweilig werden.

tive stets distanziert blieb. Und so hoffe ich, dass ich in Eriksholm nicht nur eine tolle Taktikerfahrung, sondern auch eine tolle Storyerfahrung machen werde. Die Vorzeichen stehen jedenfalls auf Ja. ★



Licht und Schatten spielen Schlüsselrollen beim Verstecken.





Avowed

ES WIRD KRACHEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Xbox Game Studios**
 Entwickler: **Obsidian** Termin: **18.2.2025**

Das Rollenspiel kann so viel mehr, als viele ihm zutrauen! Auf der gamescom zeigten die Entwickler erstmals, dass Avowed das Zeug zum Kracher hat. Von Fabiano Uslenghi

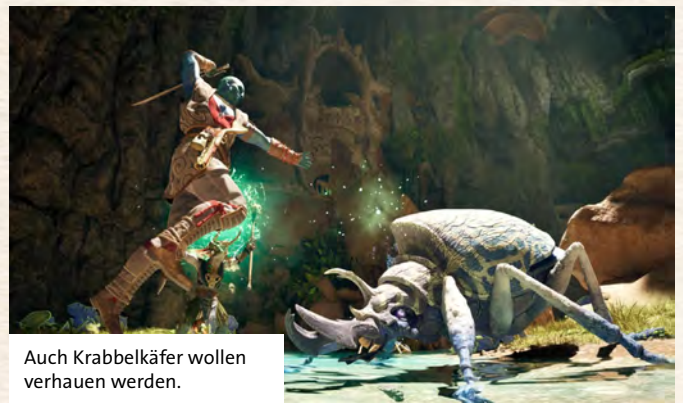
Warum nicht gleich so?! Ursprünglich war ich einmal richtig heiß auf Avowed. Immerhin zählt das Entwicklungsstudio Obsidian für mich nach wie vor zu den wahren Rollenspielmeistern der heutigen Zeit. Insbesondere wenn es darum geht, ungewöhnliche Geschichten zu erzählen. Doch nachdem das Studio mit der Ankündigung von Avowed erst große Wellen geschlagen hatte, ebte die Woge der Begeisterung schnell wieder ab. Das gezeigte Gameplay konnte dafür einfach zu wenig überzeugende Argumente liefern. Statt knalliger Nahkämpfe aus der First-Person-Perspektive gab es handzahmes Gefuchtel zu sehen. Statt eines Ausblicks auf tiefgreifende Geschichten gab es absolut durchschnittliche Rollenspielkost.

Ganz aufgegeben habe ich Obsidian zwar auch nach diesen missglückten Gameplay-Präsentationen nie, doch wirklich freuen konnte ich mich auf Avowed trotzdem nicht mehr. Das hat sich inzwischen aber wieder komplett verändert! Auf der gamescom in Köln konnte ich endlich selbst in Avowed reinspielen und bekam tatsächlich all das zu sehen, was ich mir von dem Rollenspiel von Beginn an erhofft hatte.

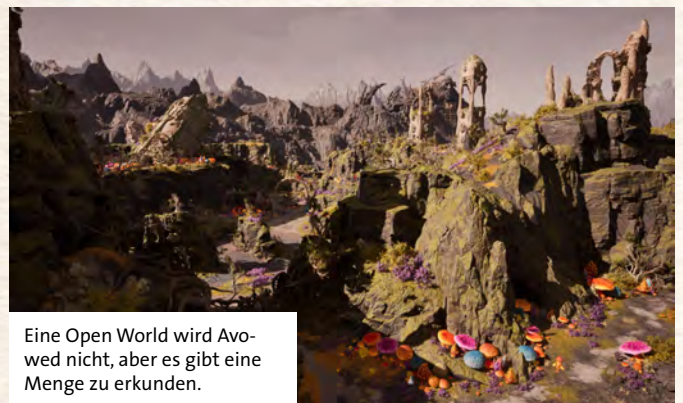
Mit mehr Wumms

Speziell die gezeigten Kämpfe bei den Gameplay-Präsentationen ließen mich bislang überraschend kalt. Der berühmte Funke verglomm einfach auf dem Boden, statt mein Herz in Brand zu setzen. Um mir in diesem Bereich endgültige Gewissheit zu verschaffen, fiel meine Klassenwahl zu Beginn der gamescom-Demo leicht: Eine Barbarin sollte es sein! Ich wollte endlich mal richtig zulangen in Avowed, und da kam mir dieser vorgenerierte Charakter gerade recht. Bewaffnet mit Axt und Schwert oder einem dicken Kriegshammer wagte ich mich in einen Dungeon, auf der Suche nach einer vermissten Expedition. Schnell lief ich dabei ein paar wilden Xaurips über den Weg, die gleichen kleinen Echsenwesen, die einige von euch sicherlich noch aus Pillars of Eternity kennen. Doch statt in Erinnerungen zu schwelgen, ging es mit einem Kriegsschrei in den Kampf – und endlich flogen die Funken!

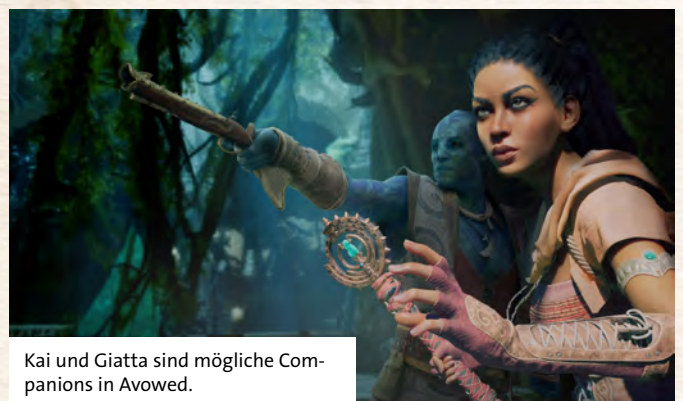
Egal ob mit Hammer, Schwert oder Axt, wo auch immer meine Barbarin hinlangte, spürte ich die donnernde Gewalt ihrer todbringenden Hiebe. Stellenweise taten mir die kleinen Gesellen aufrichtig leid, wenn ihre federleichten Körper von dieser zerstörerischen Wut hin und her geworfen und gegen eine Wand geschmettert wurden. Ich bin normalerweise gegen Gewaltfantasien, aber in diesem Moment konnte ich nur grinsen. Die Kämpfe



Auch Krabbelkäfer wollen verhaun werden.



Eine Open World wird Avowed nicht, aber es gibt eine Menge zu erkunden.



Kai und Giatta sind mögliche Companions in Avowed.

in Avowed machen jetzt also doch Spaß! Was für eine Erleichterung.

Und die Zauberei?

Eine Stunde hatte ich Zeit mit Avowed, und nach dem Ende der Demo konnte ich deshalb direkt noch einmal loslegen. Beim zweiten Durchgang fiel die Wahl auf die Zauberin. Und siehe da: Auch Zauber zu werfen macht unheimlich viel Spaß in Obsidians neuestem Rollenspiel – aber aus ganz anderen Gründen! Natürlich freue ich mich auch hier darüber, wie eine Druckwelle gleich mehrere Monster wegschleudert oder wie ein Stromschlag knisternd in ihre kleinen Körper einschlägt. Aber Magier spielen sich vor allem noch mal eine ganze Ecke taktischer als klassische Kämpfer. Beide haben neben ihren aktiven Angriffen auch Spezialmanöver, bei der Barbarin ist das etwa ein Sturmangriff. In Sachen Fähigkeitsauswahl sind Zauberleute aber natürlich kaum zu toppen. Doch das Wirken besagter Zauberei kann eine gewisse Zeit dauern, und oft reicht schon ein einziger erfolgreicher Hieb eines Gegners, um die Wirkungszeit abubrechen. Das brachte meine Magierin mehrfach in arge Bedrängnis, besonders als sie irgendwann von einer ganzen Horde mordlustiger Skelette umzingelt war. Als Barbarin war mir das vorher egal (mehr Futter für die Klinge!), doch als Magier fühlte ich mich schnell wie das Opfer eines Schubskreises. Lasst mich doch einmal zaubern, bitte!

Magier spielen sich also eine gute Ecke herausfordernder. Positionierung ist hier



Xaurips aus Pillars of Eternity trifft ihr auch in Avowed.

wichtig, und man sollte clever die Zauberbücher durchwechseln, die meine Beschwölerin stets in ihrer linken Hand trug. Statt wie bei Skyrim also je einen Zauber auf jede Hand zu legen, bestimmt das derzeit ausgestattete Zauberbuch, welche aktiven Sprüche in der Hotbar auftauchen.

Krieger, Zauberer, Dieb und ... Gott?

Falls ihr euch die ganze Zeit übrigens fragt: Moment, sollte Avowed nicht ein klassenloses Rollenspiel werden? Da habt ihr vollkommen Recht, und daran hat sich auch nichts geändert. Barbarin, Zauberin oder

Rogue waren nur die Namen der Charaktere, die mir zur Verfügung standen, und sollten eben schnell signalisieren, was mich hier erwartet. Im fertigen Spiel könnt ihr völlig frei alle Skill-Bäume miteinander kombinieren. Wer also auch als Magier nicht die Nerven verlieren will, sobald ihm ein Fiesling auf die Pelle rückt, kann sein Zauberbuch auch einfach mit einer dicken Keule kombinieren und spontan draufhauen.

Überraschend kam für mich aber der vierte Talentbaum. Der soll nämlich laut Beschreibung zur Klasse Godlike gehören. Godlike? Damit ist eigentlich keine Klasse



Nahkämpfe fühlen sich herrlich wuchtig an.



Die Feuereffekte können sich echt sehen lassen.

Hier warten sicher viele Geheimnisse auf uns.



gemeint, wie mir Game Director Carrie Patel im Interview verrät, sondern die Herkunft meiner Figur. Zwar kann ich meinen Charakter in Avowed komplett selbst erstellen und dabei auch zwischen Mensch oder Elf wählen, aber von der Story vorgegeben sind die Götterkräfte in meinem Blut. Nur welcher Gott meinem Botschafter diese Kraft zugesprochen hat, ist unbekannt. Ein Hinweis könnte das wilde Gewächs auf seinem Kopf sein, das eindeutig auf eine Naturgottheit hindeutet. Mehr ist von Avowed aber noch geheim. Und falls ihr euch das jetzt fragt: Ja, ihr könnt selbst entscheiden, was für ein Kraut das Haupt eures Helden ziert, oder auch komplett darauf verzichten.

Wer seinen göttlichen Funken zusätzlich zur Schau stellen mag, kann auch besondere Fähigkeiten über den Godlike-Talentbaum freischalten. In der Demo waren mir davon aber alle Skills noch verschlossen.

Erzähl mir mehr

Es waren nicht nur die Kämpfe, die bislang für Ernüchterung in der Community (und bei mir) sorgten. Fast noch schockierender war, wie wenig unterhaltsame oder gar kreative Quests es von Avowed bislang zu sehen gab. Dabei ist doch genau das der große Markenkern von Obsidian: Hier sind leidenschaftliche Geschichtenerzähler am Werk. Dass dieses Team das Erzählen nicht plötz-

lich verlernt hat, wurde mir jetzt endlich gewahr. Gerade weil die Demo eigentlich nur einen kleinen Neben-Dungeon begehbar machte und hier eine kurze Nebenquest zur Schau stellte, bin ich von Obsidians Qualitäten wieder überzeugt. Denn in dieser kleinen Mission allein steckte bereits eine Menge erzählerische Qualität.

Zwar klang der Anfang nur nach einer typischen Heldenaufgabe, da ich mal wieder eine verschwundene Expedition in einem mysteriösen Dungeon aufspüren sollte – doch spätestens, als ich dabei auf einen goldenen Mann namens Sargamis stieß, wurden Avowed's Stärken offensichtlich.

Sargamis wirkte einerseits freundlich und zuvorkommend, andererseits machte der Godlike mich sofort misstrauisch. Wusste er wirklich so wenig über das Verschwinden der Expedition, wie er zugab? Das Gespräch mit Sargamis hätte ich wahlweise enorm ausweiten können. Ich hätte ihn nach seiner Rolle in all dem und seinen eigenen Zielen befragen können. Hätte mit ihm gar über die Taten des Gottes Eothas sprechen können, dessen Godlike er ist und der in Pillars of Eternity 2 einen Teil der Seele meines damaligen Helden stahl.

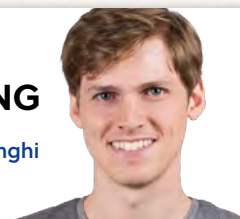
Bei meinem ersten Durchgang als Barbarin ließ ich mich von Sargamis sogar dazu überreden, meine Seele zu opfern – was tatsächlich mit dem Tod meiner Figur endete.

Aber es zeigte, dass hier sowohl tiefgründige Dialoge drinstecken als auch der Wille zum kompromisslosen Rollenspiel.

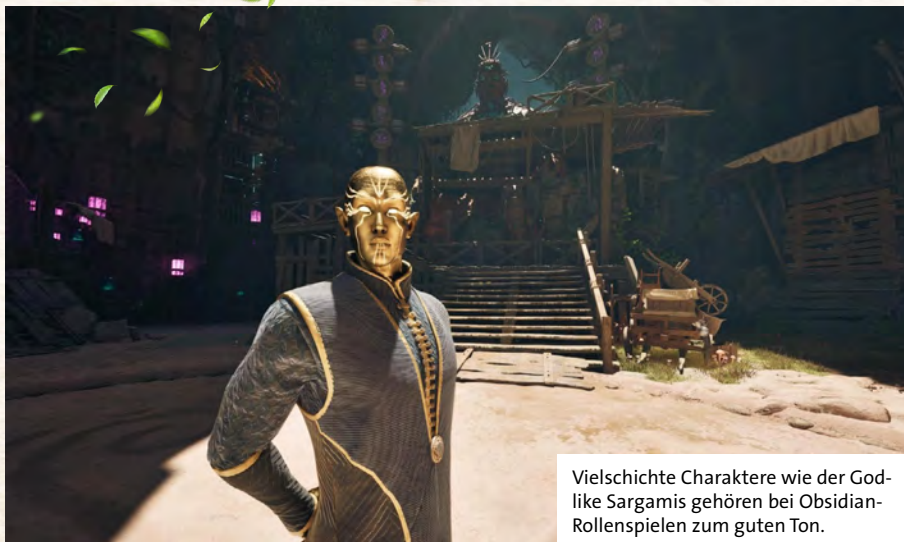
Fans von Pillars of Eternity wissen jetzt außerdem, dass Avowed tatsächlich viel von dem aufgreift, was diese klassischen Rollenspiele einst angestoßen haben. Das Ende von Deadfire wirkt sich auch auf die weit entfernten Living Lands aus, in denen Obsidians neues Rollenspiel spielt. Die allerwichtigste Erkenntnis aus der gamescom-Demo aber bleibt: Obsidian hat es noch drauf. Und Avowed sollten wir nicht abschreiben. Bereitet euch gedanklich lieber darauf vor, dass hier ein ganz besonderes Rollenspiel auf euch zukommt. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Avowed zählte lange zu meinen größten Sorgenkindern. Obwohl ich Obsidian unheimlich schätze, Pillars of Eternity liebe und wirklich große Lust auf ein noch hübscheres Skyrim in mir trage, konnte mich Avowed bislang nicht überzeugen. Ich wollte es keineswegs vorverurteilen, aber rechter Hype kam einfach nicht auf. Jetzt habe ich mir den 18. Februar 2025 aber endgültig ganz dick im Kalender markiert. Wenn die Demo repräsentativ für das ganze Spiel ist, muss ich dieses Rollenspiel unverzüglich erkunden! Ich glaube, dass damit eine Menge Spaß zu haben sein wird. Wenn es denn wirklich am 18. Februar erscheint. Laut Game Director Carrie Patel wurde Avowed in erster Linie verschoben, um den dicken Releases im Herbst aus dem Weg zu gehen. Jetzt wurden seit der Verschiebung jedoch ausgerechnet Civilization 7 und Kingdom Come: Deliverance 2 in den gleichen Monat gesetzt (Launch jeweils eine Woche früher, am 11. Februar). Mal schauen, ob Microsoft angesichts der mächtigen Konkurrenz vielleicht noch ein paar Wochen dranhängt. Es wäre wirklich schade, wenn Avowed tatsächlich so gut wird, wie ich es mir gerade vorstelle, und dieses mögliche Juwel dann hinter zwei Bergen verschwindet.



Vielschichtige Charaktere wie der Godlike Sargamis gehören bei Obsidian-Rollenspielen zum guten Ton.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZUM MEGA-ADDON

JETZT AM KIOSK!



TIPPS FÜR ECHTE HELDEN

So stimmt ihr die neuen Talente optimal auf euren Spielstil ab.

AB IN DIE TIEFE!

Mit uns entreißt ihr den Schatz-Dungeons alle Kostbarkeiten.

FIT FÜR DEN UNTERGRUND

Guides für die Kriegsmeuten, die Irdenen, die Tiefen uvm.

www.GameStar.de/wow

Heroes of Might and Magic: Olden Era

DARAUF HABEN WIR GEWARTET

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Unfrozen** Termin: **2025**

Mit diesem Comeback haben wohl nur die wenigsten gerechnet! So will sich das neue Heroes auf alte Tugenden besinnen und euch gleichzeitig überraschen. Von Heiko Klinge



Jedes Spielestudio träumt davon. Von diesem einen Spiel, bei dem wirklich alles zusammenpasst. Bei dem sich alle einig sind, dass es sich um ein Meisterwerk handelt. Das es in sämtliche historische Hitlisten schafft. Nicht selten folgt auf den Traum jedoch das böse Erwachen: Denn wie soll man etwas toppen, bei dem schon alles gepasst hat? Die Stronghold-Entwickler können davon sicher das lauteste Lied singen. Oder alle, die immer noch auf Warcraft 4 warten. Und genau deshalb hätte ich nie damit gerechnet, dass sich Ubisoft nochmal an ein

neues Heroes of Might and Magic wagt – auch oder gerade weil der legendäre dritte Serienteil anno 2024 sein 25-jähriges Jubiläum feiert. Seit 25 Jahren kann kein Spiel dessen Eleganz erreichen, wenn es darum geht, globale Rundenstrategie mit Rollenspielelementen und Taktikschlachten zu verknüpfen. Weder die direkten Nachfolger noch die zahlreichen Kopien. Umso größer und schöner ist die Überraschung, dass jetzt tatsächlich ein neues Heroes seine Weltpremiere feiern durfte. Der Titel: Heroes of Might and Magic: Olden Era.

Heroes-3-Liebe auf den ersten Klick

Das Studio Unfrozen hat bislang erst einen Titel veröffentlicht: das an Darkest Dungeon erinnernde Fantasy-Strategiespiel Iratus: Lord of the Dead, das bei immerhin 85 Prozent positiven Steam-Reviews steht und das wir in der GameStar-Ausgabe 12/2022 als Vollversion hatten. Es ist also ein Team, das seine Genrekompentenz bereits nachgewiesen hat. Aber eben auch ein verhältnismäßig kleines Team, das keine gigantischen Blockbuster-Produktionen stemmen kann.

Olden Era sieht aus wie eine Zeichentrickversion von Heroes 3, setzt aber auch dezent 3D-Effekte ein.



Auf euren Abenteuern in Jadame erkundet ihr auch die Sylvanischen Lande, Heimat der Elfenwesen.

Neben der Größe der Karte könnt ihr in den Multiplayer-Partien auch die Zahl der Helden bestimmen.



Aber je länger ich mir die Präsentation von Olden Era anschau, desto stärker glaube ich, dass Heroes of Might and Magic genau das gebraucht hat. Statt wie die Vorgänger auf zwar schicke, aber auch recht unübersichtliche 3D-Grafik zu setzen, wird mir hier auf den ersten Klick klar: Dieses Spiel will sein wie Heroes of Might and Magic 3!

Sowohl bei den Karten als auch den Schlachtfeldern setzt Olden Era auf einen stilsicheren, gefälligen Zeichentrick-Look, der sich mehr als nur eindeutig am populärsten Serienteil orientiert. Narrative Lead Alexandra Golubeva bezeichnet den Stil als »Rückkehr zu den lebendigen und farnefrohen High-Fantasy-Wurzeln von Heroes«. Allerdings ist auch Olden Era kein reines 2D-Spiel, sondern setzt überall dort dezent 3D-Effekte ein, wo es der Atmosphäre hilft. Etwa bei den detailverliebt animierten Einheiten oder den Kamerafahrten in den Hauptstädten. Das sieht nicht nur klasse aus, sondern ist vor allem wundervoll übersichtlich, weil auf dem Bildschirm einfach viel mehr Abenteuer in die Spielwelt passen als in den Vorgängern. Allein der Blick auf die Karte macht schon Lust auf Erkundung!

Warum der Look so wichtig ist

Die Abenteuer-pro-Bildschirm-Quote ist deshalb so entscheidend, weil Heroes ähnlich wie ein Civilization davon lebt, dass man immer »nur noch einen Zug« spielen möchte. Schließlich gibt's dort oben links noch einen Schatz, den ein fieses Monster bewacht. Oder dort rechts ein Sägewerk, das

ich noch schnell erobern könnte. Und hat sich dort unten tatsächlich ein feindlicher Held in mein Territorium geschlichen? Der besondere Charme von Heroes of Might and Magic besteht spätestens seit dem dritten Serienteil darin, wie elegant und motivierend das Spielprinzip die Erkundung mit den anderen Ebenen des Abenteuers verzahnt.



Eure gelernten Zaubers schlägt ihr während der Schlachten stilecht in einem Buch nach. Welche ihr beherrscht, sollt ihr in Olden Era präzise planen können.

DIE FRAKTIONEN



In den Lavagruben des **Hives** züchtet ihr Dämonenhorden, die ihr dann gegen eure Gegner ins Feld führt.



Beim **Temple** handelt es sich um die klassische Menschenfraktion, ergänzt durch himmlische Wesen mit Zauberkraften.



Wenn Städte beim **Dungeon** unter Tage gebaut werden, dürften Zwerge und Golems nicht weit entfernt sein.



In der **Necropolis** hausen die Untoten von Olden Era, egal ob Skelette oder Vampire. Riecht bestimmt etwas muffig hier unten.

Das Rollenspiel: In Heroes zieht ihr keine einzelnen Einheiten rundenweise über die Karte, sondern – mit Ausnahme des vierten Serienteils – immer Heldinnen und Helden samt Begleitarmee. Je mehr Monster ihr besiegt, desto schneller leveln eure Charaktere und desto bessere Fähigkeiten schaltet ihr für sie frei. Je gefährlichere Orte ihr erkundet, desto größer die Chance, dass ihr dort mächtige Gegenstände findet.

Der Städtebau: Wer Armeen unterhalten will, braucht die entsprechende Infrastruk-

tur und natürlich jede Menge Gold. Je mehr Gebäude ihr errichtet, desto mächtigere Einheiten dürft ihr ausbilden, desto mehr Steuern treibt ihr ein und desto mehr Vorteile schaltet ihr frei. Die dafür benötigten Rohstoffe bekommt ihr aber nicht in der Stadt selbst, sondern – genau – auf der Abenteuerkarte. Sei es durchs simple Aufsammeln mit euren Helden oder durchs Erobern (und Halten!) von Produktionsbetrieben.

Die Taktikschlachten: Je stärker euer Held und je mächtiger eure Armee, desto härter

verteilt ihr Backenfutter in den Hexfeldgefechten. Und auch hier wieder: Wer die Abenteuerkarte gewissenhaft erforscht, schaltet nicht nur schneller die kriegsentscheidenden Zauberei frei, sondern findet auch immer wieder neue Verstärkung für die Armee, teils sogar von anderen Fraktionen.

Klar, Heroes-Veteranen kennen all das schon aus dem Effe. Aber zum einen wollte ich die Besonderheit des Heroes-Spielprinzips auch allen nahebringen, die mit der Serie weniger vertraut sind. Und zum anderen unterstreicht es meinen Punkt, welch große Bedeutung das »Look and Feel« der Spielwelt für das Gelingen eines neuen Heroes-Serienteils hat. Je stärker der Abenteuer-spielplatz meinen Erkundungsdrang weckt, desto besser wird ein Heroes für mich funktionieren. Und hier drückt Olden Era schon jetzt genau die richtigen Knöpfe! Nämlich die, die auch schon Heroes 3 gedrückt hat.

Wie Heroes 3, aber mit mehr Tiefe

Olden Era setzt aber nicht nur optisch darauf, das Gefühl des Fan-Lieblings wiederzu-erwecken, sondern auch und vor allem spie-lerisch. Chefdesignerin Alexandra Golubeva macht daraus kein Geheimnis: »Der Core Loop von Olden Era ist klassisch, er orientiert sich an Heroes 3. Aber wir haben sehr hart daran gearbeitet, dass jedes System



So wie dieser Flächenzauber Armageddon offenkundig reinhaut, zählt er wohl zu den mächtigsten Sprüchen von Olden Era.



Rechts die Rüstung, links ein Helm, in der Mitte ein Schild: In Olden Era soll es von strategischer Bedeutung sein, welche Items eure Helden wann sammeln.



Wo der Judgement-Zauber einschlägt, dürfte nur wenig überleben. Es sei denn, eure Einheiten sind immun dagegen.

Mehr Entscheidungen bei Magie und Fraktionen

Mehr Planbarkeit und interessante Entscheidungen sind auch die Stichwörter fürs Magiesystem, das in Heroes of Might and Magic – nomen est omen – traditionsgemäß eine große Rolle spielen soll. In Heroes of Might and Magic 3 habt ihr Zauber vor allem in der Welt gefunden und über das Gebäude der Magiergilde freigeschaltet. Jeder ausreichend magiebewandte Held, der die Gildenstadt besuchte, erlernte automatisch die passenden Sprüche. In Olden Era lernt ihr Zauber hingegen über einen separaten Skilltree. Jeder neue Spruch und jedes Upgrade kosten künftig Ressourcen. Ihr werdet in einer Partie also nie alles freischalten, gleichzeitig soll es den Zufallsfaktor reduzieren.

Ein weiteres komplett neues System stellen die Fraktionsgesetze dar. Je höher ihr dabei eure Hauptstadt auflevelt, desto mehr dieser Gesetze könnt ihr erlassen. Dabei handelt es sich in erster Linie um Boni, die den spezifischen Spielstil eurer Fraktion verstärken. Menschen erhöhen die Steuereinnahmen oder Ausbildungskapazität von Schwerträgern, Untote dagegen, wie viele Skelette sie auf dem Schlachtfeld aus Leichen beschwören dürfen. Ziel der Fraktionsgesetze ist laut Golubeva, dass die Wahl eures Volks mehr Bedeutung bekommt und ihr euch ihm auch im späteren Partieverlauf noch zugehörig fühlt. In früheren Heroes-Spielen konnte das schnell verwässern, etwa wenn ihr viele Städte einer anderen Fraktion erobert hattet.

Neue Taktikmöglichkeiten

Wie gut ihr Helden, Armeen und Zauber aufeinander abgestimmt habt, zeigt sich bei jedem Heroes traditionell in den Taktikschlachten. So auch in Olden Era, das sich hier erneut ganz bewusst sehr eng am dritten Serienteil orientiert: Ihr zieht rundenweise eure Einheiten über verhältnismäßig klei-

mehr Tiefe bekommt. Unser Ansatz ist Evolution, nicht Revolution.« Wer Heroes 3 gespielt hat, soll sich sofort wie zuhause fühlen, aber trotzdem viel Neues entdecken können. Das beginnt bereits bei den Einheiten: Wie gehabt führt jede der sechs zum Release geplanten Fraktionen sieben unterschiedliche Typen ins Feld. Aber während ihr die in Heroes 3 nur einmal upgraden konntet, steht euch in Olden Era nun noch eine dritte Variante zur Verfügung. Warum das mehr als nur ein Statistik-Upgrade bedeutet, erkläre ich euch später, wenn wir zu den Schlachten kommen.

Die einschneidendste Neuerung im Rollenspielbereich stellt für mich das überarbeitete Skill-System dar: In Olden Era bekommt jede Fähigkeit fünf Sub-Fertigkeiten spendiert. Beim Levelaufstieg steht ihr also stets vor der Frage, ob ihr euch neue Fähigkeiten aneignen oder lieber in bereits bekannten weiter spezialisieren wollt. Möchtet ihr also mit »Basic Logistics« die Bewegung eures Helden um zehn Prozent verbessern oder stattdessen lieber bei »Advanced Fencing« den Sub-Skill »Deep Breath« freischalten, der euren Einheiten beim Warten +1

Energie spendiert? Laut Golubeva soll das neue Skill-System mehr spannende Entscheidungen bieten und spezialisiertere Helden-Builds ermöglichen. Ich bin jetzt schon gespannt, welche Spezialisierungen sich die Spieler ausdenken werden – und wie mein persönlicher Held ausfallen wird.

Ausrüstung en masse

Entscheidungsfreude ist auch bei der Überarbeitung der Items Trumpf. Hier möchte Olden Era einen starken Fokus auf Sets legen. Das Grundprinzip kennt ihr aus vielen Action-Rollenspielen: Je mehr Gegenstände eines Sets ihr sammelt, desto größer der Bonus. Aber ist es dieser Bonus wirklich wert, euren starken Zweihänder abzulegen? Der Trick von Olden Era: Obwohl es »nur« etwas mehr als 100 unterschiedliche Gegenstände im Spiel gibt, verteilt das Spiel je nach Kartengröße 300 bis 400 Items auf der Map. Die meisten Artefakte tauchen also mehrfach auf, und ein speziell entwickelter Zufallsalgorithmus soll dafür sorgen, dass ihr einerseits eine realistische Chance habt, ein komplettes Sets zu erbeuten, andererseits aber auch niemand bevorteilt wird.



Olden Era soll sich in vielerlei Hinsicht wie eine modernisierte Version von Heroes 3 anfühlen, aber dennoch immer wieder überraschen.

ne, in Hexfelder unterteilte Kampfplätze. Da ihr teils hunderte Einheiten ins Gefecht führt, werden sie gestapelt. 500 Armbrustschützen belegen also genauso viele Hexfelder wie ein einzelner. Das mag unglaublich wirken, macht die Schlachten aber wunderbar übersichtlich und kurzweilig. Euer Held steht dabei nicht selbst an der Front, sondern greift mit Spezialfähigkeiten und Zaubern ein, die das Schlachtenglück entscheidend beeinflussen. Erst in Teil 5 eingeführt, aber dankenswerterweise auch in Olden Eras vorhanden: eine Initiativeleiste, die euch genau anzeigt, in welcher Reihenfolge eigene wie feindliche Einheiten agieren. Selbstredend verfügen die meisten Einheiten über passive Fähigkeiten sowie Stärken und Schwächen, die es beim Taktieren zu berücksichtigen gilt. Greife überwinden dank ihrer Flugfähigkeit sämtliche Hindernisse, werden aber von Pfeilen blitzfix vom Himmel geholt. Feuerelementare reagieren logischerweise empfindlich auf Frost, Kavallerie hat eine größere Reichweite als Infanterie. Ihr kennt das.

Der Apogee scheint einen himmlischen Flächenzauber im Repertoire zu haben.



Was ihr noch nicht kennt, die aufmerksamen Heroes-Veteranen unter euch aber vielleicht schon weiter oben ins Stutzen gebracht hat: Einheiten haben in Olden Era jetzt Energie! Warum? Weil laut Alexandra Golubeva wirklich jede (!) Einheit über mindestens eine Spezialfähigkeit verfügt. Und die könnt ihr erst dann einsetzen, wenn sich der Energiebalken gefüllt hat. Das passiert im Verlauf des Gefechts automatisch, es lässt sich aber auch beschleunigen – ihr erinnert euch vielleicht. Ich gehe außerdem davon aus, dass sich die Balken der Einheiten unterschiedlich schnell füllen – je nachdem, wie mächtig ihre jeweilige Fähigkeit ausfällt.

Mit diesen aktiven Fähigkeiten möchte das Studio eine neue Entscheidungsebene in die Taktikschlachten bringen. Natürlich gibt es die klassischen Flüche, Heilungen und Flächenangriffe. Aber eben auch Fähigkeiten, die Einheitenpositionen durcheinanderwirbeln oder sogar das komplette Schlachtfeld verändern. Manche Skills könnt ihr zudem mehrfach einsetzen, andere wiederum nur einmal pro Gefecht. In der Theo-

rie klingt das für mich einerseits nach einer superspannenden Neuerung, andererseits aber auch nach einem Balancing-Albtraum. Denn zu den Stärken von Heroes 3 zählt für mich bis heute, dass seine Schlachten immer klar lesbar blieben.

Das volle Heroes-Programm

Obwohl mit Unfrozen zwar ein erfahrenes, aber verhältnismäßig kleines Team an Olden Era arbeitet, legt Alexandra Golubeva Wert darauf, dass es sich trotzdem nicht um ein »indiefiziertes« Heroes handele, sondern um ein ebenso großes wie vollwertiges Strategiespiel. So verspricht das Studio eine epische Storykampagne, hält sich mit Details und Bildern dazu allerdings noch zurück. Immerhin verrät das Team bereits, dass die Kampagne nicht linear verlaufen, sondern euch mit harten Entscheidungen und Konsequenzen konfrontieren soll.

Unklar bleibt, ob das gleichzeitig bedeutet, dass es nur noch eine Kampagne gibt. In Heroes 3 dürft ihr noch mit jeder Fraktion einen eigenen, wenn auch meist ziemlich kurzen Storyfeldzug absolvieren. So oder so dürfte es aber nie an Missionsnachschub mangeln. Denn schon jetzt steht fest, dass Olden Era direkt zum Release einen Karteneditor mitbringen wird. Gleiches gilt für einen frei konfigurierbaren Skirmish-Modus samt zufällig generierten Karten.

Die meisten Innovationen gegenüber Heroes 3 planen die Entwickler für den Multiplayer-Modus. So habt ihr die Wahl, ob ihr euch mit bis zu zehn Helden pro Spielerin und Spieler in die klassisch epischen Partien stürzt oder euch auf nur einen Helden beschränkt. Dann sollen Matches lediglich 60 bis 90 Minuten dauern. Noch mehr Kurzweil verspricht der komplett neue Arenamodus. Mit dem orientiert sich Olden Era am aus Sammelkartenspielen bekannten Drafting-Prinzip. Aus jeweils drei Alternativen wählt



Wer in den Schlachten siegen möchte, muss Einheiten geschickt positionieren, die Zugreihenfolge einplanen und das Timing von Zaubern und Fähigkeiten beherrschen.



Dieses Bild zeigt die Einheitenfähigkeit des Bloated Commanders. Was sie genau bewirkt, wissen wir aber noch nicht.

ihr euren Helden, dessen Skills, Einheiten, Zauber sowie Ausrüstungsgegenstände, und dann geht's direkt auf dem Schlachtfeld zur Sache. Schon nach spätestens 15 Minuten habt ihr entweder glorreich triumphiert oder schmachvoll verloren. Das Ziel ist klar: Heroes of Might and Magic 3 wird im Gegensatz zu seinen Nachfolgern bis heute aktiv auf Twitch gespielt, dieses Potenzial will Olden Era nicht nur nutzen, sondern mit den kürzeren, Streaming-freundlicheren Spielvarianten noch weiter ausbauen.

Erst Early Access, dann große Pläne

Den Entwicklern von Unfrozen scheint klar zu sein, welch großes Erbe sie hier antreten und was trotz des vielversprechenden Ersteindrucks noch alles schiefgehen kann. So erscheint es nur logisch, dass Heroes of Might and Magic: Olden Era zunächst im Early Access startet. Einen konkreten Termin bleibt Unfrozen noch schuldig, ich rechne allerdings damit, dass es nicht mehr allzu lange dauern wird. Denn bereits jetzt sei Olden Era »feature complete«, man werde nur

noch zusätzliche Inhalte wie Kampagnenmissionen ergänzen und am Finetuning arbeiten. Auch den Map Editor habe ich bereits in Aktion gesehen.

Olden Era dürfte also trotz Early Access bereits mit einem dicken Umfangspaket starten und die Zeit bis zum finalen Release vor allem für Community-Feedback und Balancing-Optimierungen nutzen. Außerdem habe Unfrozen bereits »große Pläne«, was die Zukunft von Olden Era angeht. Alexandra Golubeva verspricht unter anderem weitere Fraktionen als DLCs, Mod-Support, das Nachreichen einer Untergrundwelt und eine weitere Drafting-Variante. Ob all das reicht, um mit Olden Era nicht nur an die alte Ära zu erinnern, sondern auch eine neue Ära für Heroes einzuleiten, bleibt freilich abzuwarten. Aber alles, was ich bisher zum Comeback erfahren habe, stimmt mich sehr hoffnungsvoll. Und vielen Serien-Fans würde es bereits reichen, wenn es Unfrozen einfach nur gelingt, das Spielgefühl von damals in die Moderne zu transportieren. Es muss ja nicht gleich ein Meisterwerk sein. ★

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich bin alles andere als ein ewig gestriger Nostalgiker, der nur in der Vergangenheit schwelgt. Trotzdem oder gerade deshalb gibt es für mich kaum eine Spieleserie, bei der sich eine Rückkehr zu den Wurzeln so sehr anbietet wie Heroes of Might and Magic. Denn hier hat das branchenübliche »Größer, schöner, spektakulärer!« letzten Endes nur dazu geführt, dass immer mehr das verwässert wurde, was das legendäre dritte Heroes ausgezeichnet hatte. Seine Lesbarkeit, der elegante Spielfluss, das klare Regelwerk. All diese Dinge sind nun mal zeitlos. Es hat Gründe, warum Heroes 3 nach wie vor aktiv gespielt wird, während alle anderen Serienteile mehr oder weniger in der Versenkung verschwunden sind. Dabei macht Unfrozen aber zum Glück nicht den Fehler, mit Olden Era einfach nur ein Heroes 3 mit aufgehübschter Optik und verbesserter Bedienung zu liefern. Schließlich gibt's das schon mit dem HD-Remaster von 2015. Nein, Olden Era nimmt das, was Heroes 3 so großartig gemacht, und ergänzt bei allen Spielbestandteilen dezente, aber durchdacht klingende Neuerungen. Das alles verpackt in eine äußerst charmante Präsentation, die in mir schon jetzt dieses »Will ich spielen!«-Gefühl auslöst. Ob der Plan wirklich aufgeht, wird sich logischerweise auch erst beim Spielen zeigen. Aber mich stimmt optimistisch, dass Unfrozen sein Heroes gemeinsam mit der Community entwickeln möchte, weshalb ich auch den Early Access in diesem Fall für eine gute Idee halte. Und allein die Tatsache, dass tatsächlich ein neues Heroes kommt, zählt für mich schon jetzt zu den besten Spielenachrichten des Jahres.

Gothic Remake

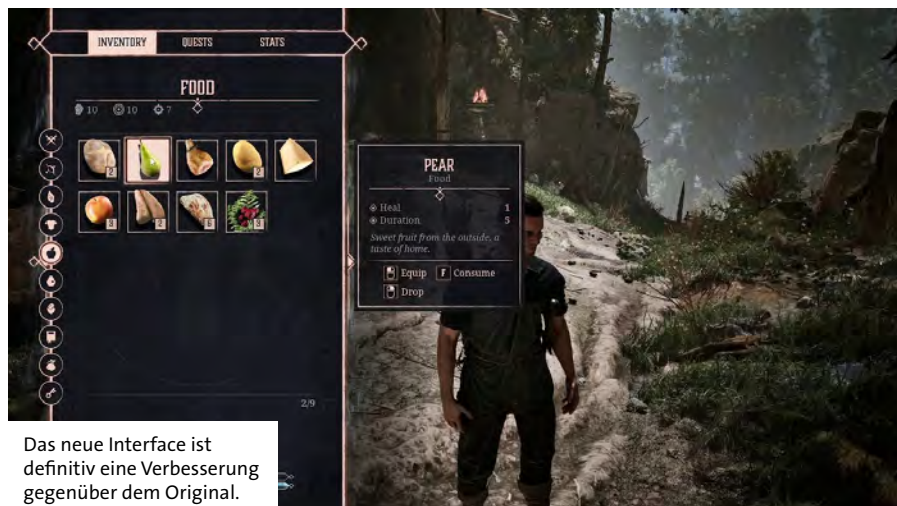
DAS WIRD WAS, LEUTE!

Genre: Rollenspiel Publisher: THQ Nordic Entwickler: Alkimia Interactive Termin: 2025

Wir haben das Gothic Remake gespielt und sagen euch, warum alten Piranha-Bytes-Fans nichts Besseres passieren könnte. Von Peter Bathge



Am Anfang schwingt der Held sein Schwert mit beiden Händen, weil er es nicht besser kann.



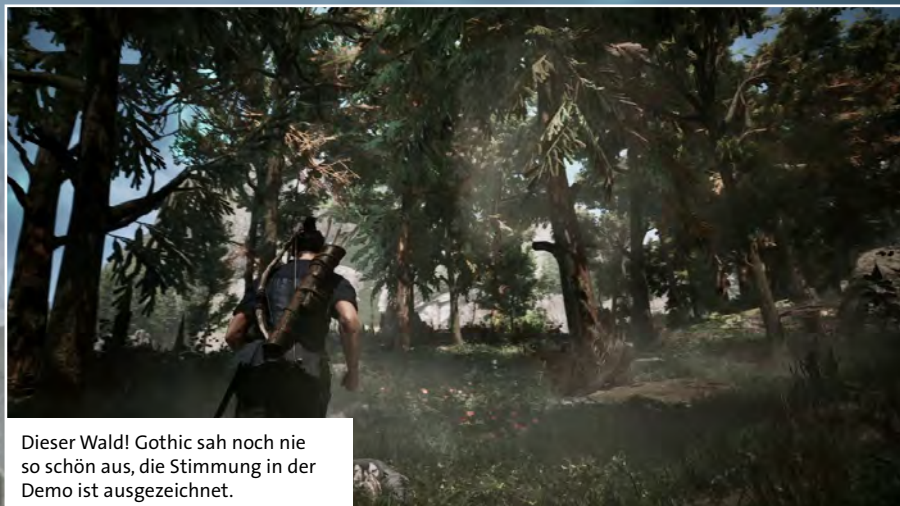
Das neue Interface ist definitiv eine Verbesserung gegenüber dem Original.

Das ist es also, das Gothic Remake. Und es ist gut. Richtig gut. Eineinhalb Stunden lang habe ich auf der gamescom das Werk von Alkimia Interactive gespielt, das auf den ersten Blick unmöglich wirkt: Wie kann man so ein ikonisches Rollenspiel wie Gothic 23 Jahre später modernisieren, ohne den Geist der Vorlage mit Füßen zu treten? Die gamescom-Demo zeigt: mit viel Leidenschaft, großartiger Atmosphäre und Respekt vor dem, womit Piranha Bytes vor allem deutsche Spieler einst begeistert hat.

Das große Ich-erinner-mich

Einen kleinen Makel hat das, was mich THQ Nordic auf der gamescom hat spielen lassen: Es gehört nicht zur eigentlichen Kampagne. Denn einmal mehr ist nur der extra für Presse und Influencer zusammengebaute Prolog verfügbar, den mein Kollege Fabiano bereits 2023 in einer frühen Fassung zu sehen bekam. Die dafür ausgedachte Spielfigur heißt Nyras, vom namenlosen Helden fehlt hier jede Spur.

Diesmal habe ich aber selbst Maus und Tastatur in der Hand. Und muss mich ein wenig umgewöhnen: Insgesamt vier Angriffsvarianten mit Nahkampfwaffen liegen jetzt auf den beiden Maustasten sowie Q und E. Geschlichen wird mit C, Strg blockt eingehende Schläge (aber nicht von Monstern!), und die Alt-Taste sorgt in Verbindung mit den Richtungstasten für einen schnellen Ausfall-



Dieser Wald! Gothic sah noch nie so schön aus, die Stimmung in der Demo ist ausgezeichnet.

Beim Herumlaufen gab es stellenweise kleine Ruckler, die Performance ist noch nicht final. Die Gespräche liefen dagegen reibungslos.



RATFORD
Word is, their chief lunatic had some vision six years ago that some old god was about to wake up and save 'em all, so they moved to the swamp. Been livin' there ever since.

schritt. Benutzt und gesprochen wird standardmäßig mit F, aber die Tastenbelegung kann angepasst werden.

Gleich und gut

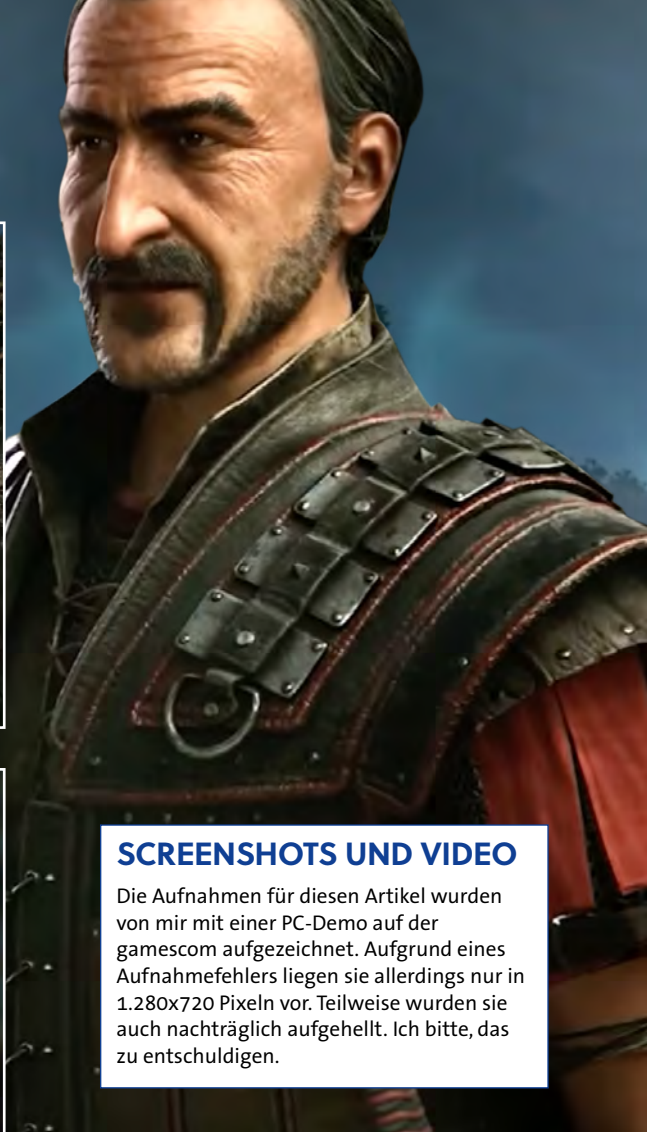
Ansonsten bleibt vieles gleich: Eine Ausdauerleiste gibt es abermals nicht, sondern nur Gesundheits- und Mana-Anzeigen. Die Schnellleiste am unteren Bildschirmrand, in die ihr Gegenstände und Zauber legen könnt, wird nur bei Bedarf eingeblendet. Erfahrungspunkte und aufgenommene Gegenstände blinken kurz am rechten Bildschirmrand auf, dann verschwinden sie wieder unauffällig. Das Inventar hingegen ist komplett neu, in mehreren Kategorien seht ihr gesammelte Gegenstände, mit der Maus klickt ihr euch durch die Icons und rüstet Items aus, zieht sie in die Schnellleiste oder mampft Essen (das regeneriert Lebenspunkte langsam, Tränke dagegen sofort).

Ungewohnt: Benutzbare oder aufsammelbare Gegenstände (und von denen gibt es Gothic-typisch eine ganze Menge) bekommen eine weiße Umrandung und eine Aufheben-Anzeige mit der festgelegten Taste, wenn ihr nahe dran seid. Hardcore-Fans werden die wohl als Erstes abstellen.

Gut aufgeräumt

Davon abgesehen ist der Bildschirm aber sehr klar, es gibt kaum störende Anzeigen. Das gibt das Bild frei, um eine der Hauptattraktionen von Gothic Remake in ihrer ganzen Pracht in sich aufzunehmen: die wundervoll gestaltete Spielwelt. Die extra für die gamescom erstellte Demo umfasst nur einen kleinen Teil der Spielwelt: eine Ansammlung von Canyons, Minen und kleinen Waldgebieten oberhalb des eigentlichen Startpunkts der Kampagne. Aber wow, sieht die gut aus, und hört das sich fantastisch an!

Der neue Soundtrack des Originalkomponisten Kai Rosenkranz überzeugt mit nostalgischen Ansätzen, die Hörner und Trompeten verbreiten eine episch anmutende Stimmung, wenn nicht gerade ruhige Klänge die Oberhand haben. Die Bäume, das Licht, die hoch aufragenden Berge am Horizont und die wabernden Nebelschwaden, die in der Ferne bekannte Punkte wie das Alte Lager oder den Turm von Xardas umschmeicheln – alles wirkt sehr natürlich und stellt einen gewaltigen Sprung zu damals dar. Vögel zwitschern, Grillen zirpen, und zwischen durch ertönt der legendäre Schrei der Scavenger: Ja, das ist Gothic! Genau so und



SCREENSHOTS UND VIDEO

Die Aufnahmen für diesen Artikel wurden von mir mit einer PC-Demo auf der gamescom aufgezeichnet. Aufgrund eines Aufnahmefehlers liegen sie allerdings nur in 1.280x720 Pixeln vor. Teilweise wurden sie auch nachträglich aufgehellt. Ich bitte, das zu entschuldigen.

nicht anders habe ich mir meine Rückkehr ins Minental vorgestellt. Und es ist nicht der einzige Punkt, in dem ich mich stark an die damalige Zeit erinnern fühle.

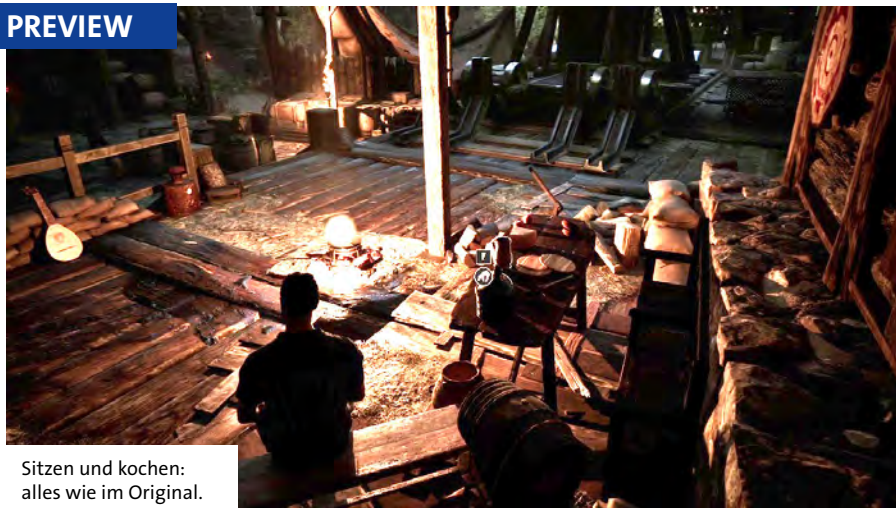
Die bewusst hakeligen Kämpfe

Am Anfang »warnt« mich ein Mitarbeiter von THQ Nordic: Das Kampfsystem von Gothic sei zu Beginn sehr gewöhnungsbedürftig und »scheinbar schlecht«, das sollen wir unbedingt erwähnen. Aber ganz ehrlich: Ich glaube, die GameStar-Community wusste das schon. Ich glaube sogar, dass die meisten genau das an Gothic lieben.

Dass der Held nicht nur in den Werten, sondern auch bei den Schwertschwinganimationen immer geschickter wird, dass man sein wachsendes Talent in neuen Schlagkombinationen und Pirouetten sieht – das gab's seit Gothic im Jahr 2001 immerhin in kaum einem anderen Spiel. Und jetzt gibt's das auch wieder im Gothic Remake. Die ersten Kämpfe sind entsprechend schwerfällig, der Held kann kaum sein Schwert halten. Doch mit der Zeit führt er einhändige Schläge aus und läuft mit gezogener Waffe nicht mehr so langsam, als hätte ihm jemand vier der schwersten Kettle Bells aus dem Fitnessstudio um den Hals gehängt.

Volles Pfund, logisch

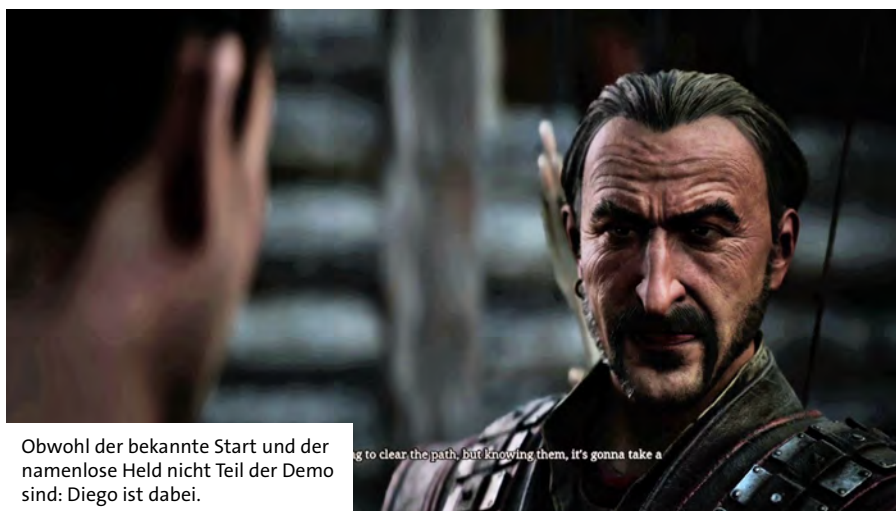
Wer hätte damit gerechnet: Im Gothic Remake gibt's volles Pfund aufs Maul, trotz op-



Sitzen und kochen:
alles wie im Original.



Unter Wasser soll es mehr
Schätze zu entdecken geben.



Obwohl der bekannte Start und der
namenlose Held nicht Teil der Demo
sind: Diego ist dabei.



Looten funktioniert wie eh und je.
Das Schloßerknacken konnten wir
noch nicht ausprobieren.

tionaler Aufschaltfunktion (Tab-Taste). Gegen ein paar Scavenger gehe ich blutig unter, ein erster Trainingskampf mit einem Kirgo aus dem Alten Lager ist nach einem einzigen Schlag vorbei. Aber dann mache ich Ratford aus dem Neuen Lager nieder und fühle mich gut – bis ich entdecke, dass ich den NPC zwar umhauen, aber ihm nicht den Todesstoß versetzen kann. Ein Entwickler klärt mich auf: Wie schon im Original gibt es manche für die Story wichtige Figuren, die sich nicht final exekutieren lassen. Dazu gehört in der Demo eben auch Ratford. Aber einfach nur umhauen kann ich tatsächlich jeden Bewohner des Minentals.

Klingt toll, aber: Ratford geht auf seine Niederlage im Dialog überhaupt nicht ein, beschwert sich nicht mal beim Aufrappeln. Vielleicht ist das der Demo geschuldet. Im Original war das nämlich noch anders. Überhaupt fehlen mir noch viele dieser typischen Sprüche, die die Figuren 2001 im Vorbeigehen murmelten: »Schon wieder so ein Mistvieh.« Doch halt, der Demo-Prolog endet ja auch, bevor ich mich einem der Lager auch nur nähere: Mehr als zwei NPCs waren niemals gleichzeitig auf dem Bildschirm. Dem Schläfer sei Dank finde ich viele andere Rückbezüge auf das Original-Gothic, das so vielen Menschen (und mir!) am Herzen liegt.

Die wohlige Nostalgie

Schon in Minute eins fällt mir vieles auf, das als alter Gothic-Fan mein Herz wärmt:

- Ja, ihr könnt euch wieder hinsetzen.
- Ja, am Feuer könnt ihr wieder Fleischwanzragout (die Viecher lassen sich jetzt übrigens einfach totstampfen) und andere Rezepte zubereiten (und zwar nicht nur im Menü wie bei Risen).
- Ja, Pfeile bleiben in Gegnern und Bäumen stecken und können anschließend wieder eingesammelt werden.
- Ja, es gibt Fallschaden.
- Ja, alle Dialogantworten sind komplett ausgeschrieben.
- Ja, die Animation beim Aufsammeln von Objekten ist genau die gleiche wie damals im ersten Gothic.
- Ja, ihr könnt viele Items hintereinander in ganz kurzer Zeit aufsammeln, wobei der Held so aussieht, als würde er mit der Hand einen üblen Geruch wegwedeln.
- Ja, die Lehrer geben euch nicht einfach ein magisches Level-up, sondern erklären tatsächlich in einem Dialog eure neuen Taktiken und Handgriffe.
- Ja, eine Karte der Spielwelt müsst ihr euch erst besorgen, und nein, es gibt keine leuchtenden Questmarker.

Das Sumpfkraut-Rauchen konnte ich mangels entsprechender Glimmstängel noch nicht ausprobieren. Tauchen ist wieder möglich (unter Wasser sieht es sehr hübsch aus), durch eine Luftanzeige nur begrenzt – aber mit Lernpunkten lässt sich das Lungenvolumen bei einem Lehrer vergrößern. All

Mal sehen, wie die neuen Dialoge in der Vollversion ausfallen. Und wie sich die deutsche Sprachausgabe anhört.



das führt bei mir zu einem seligen Lächeln beim Anspielen: Das Remake trifft sowohl die Gothic-Stimmung als auch das Gothic-Gameplay viel besser, als ich geglaubt hätte. Im Gegensatz zum spielbaren Teaser von vor ein paar Jahren merke ich in jedem Moment: An diesem Spiel arbeiten echte Fans. Fans, die trotz aller Nostalgie aber nicht an jedem alten Zopf festhalten.

Der kleine Umbruch

Etwas komfortabler, eine Spur moderner – aber weit näher am Gothic-Spielgefühl als Piranha Bytes' Elex-Serie, so habe ich das Remake auf der gamescom erlebt. Doch drei Neuerungen sind einfach uneingeschränkt super, nämlich folgende:

- Ich kann jetzt auch mit gezogener Waffe Gegner looten und Items aufheben.
- Eine Fackel in der Hand dient nun auch als Waffe (und wird beim Ziehen eines Schwerts in den Boden gesteckt, statt einfach fallen gelassen). Auch waffenloser Kampf ist möglich.
- Die Steuerungseigenart mit »Aktions-taste+Richtungstaste«, etwa beim Öffnen von Truhen, entfällt komplett.

Dazu kommen inhaltliche Veränderungen: Ein im Original gesperrter Minenschacht ist jetzt geöffnet, und es gibt mehr friedliche Orks, für die ihr Quests erfüllen könnt. Dazu

müsst ihr aber die Ork-Sprache erlernen, was eine komplett optionale Fähigkeit ist. Dann könnt ihr in der Siedlung der wilden Krieger beispielsweise beim Schmied Ork-Waffen herstellen, die im Original keine große Rolle spielten, jetzt aber nützlicher sein sollen. Natürlich könnt ihr die dann in Aufträgen rund um Blut und Ehre ausprobieren. Aber Alkimia Interactive will den zotteligen Bösewichtern mehr Tiefe verleihen: So besorgt ihr den neugierigen Exemplaren unter ihnen auch mal menschliche Speisen, erzählt ihnen von der menschlichen Kultur.

Ob dieser Spagat aus Alt und Neu gelingt, muss sich erst noch zeigen, die Demo zeigte davon nichts. Wie schwierig es die Entwickler haben, zeigt ein Beispiel: Das im Original nutzlose Rumhacken auf Erzvorkommen mit der Spitzhacke wurde entfernt. Lange hatten die Entwickler darüber nachgedacht, den (in Gothic nicht möglichen) Abbau von Erz zu erlauben – aber das hätte ihrer Meinung nach die Wirtschaft im Spiel aus der Balance gebracht. Die Spitzhacke dient daher nur noch als Waffe, die Abbau-Animation bleibt für immer verschwunden.

Die letzten Zweifel

Eine andere Schwierigkeit, die neue Inhalte mit sich bringen, ist natürlich die Herausforderung, sie möglichst nahtlos in das bekannte Spiel einzufügen. Und hier könnte sich ein Problem ergeben, jedenfalls soweit

ich das nach der eng abgesteckten Demo und dem Prolog sagen kann. Insbesondere die Dialoge (alle auf Englisch in der Demo) haben mich nicht restlos überzeugt. Sie sind solide geschrieben, das schon. Und teilweise schimmert die bekannte Ruppigkeit und der »Mir doch egal!«-Charakter der geliebten Gothic-NPCs durch. Aber weder besitzt Nyras die Schlagfertigkeit des Haupthelden noch fühlen sich die in der Demo getroffenen Charaktere abseits von Serienveteran Diego irgendwie denkwürdig an.

Zu einem für euch bestimmt essenziellen Teil des Spiels habe ich außerdem kaum Informationen: der deutschen Sprachausgabe. Laut Entwickler überlegt man derzeit noch, wie man hier den richtigen Ton trifft; manch alter Sprecher (etwa der des Helden) klingt längst nicht mehr so wie vor über 20 Jahren. Trotzdem möchte man einige bekannte Stimmen zurückbringen. Der Zauberer Xardas steht dabei an erster Stelle. In den kommenden Monaten rechne ich mit mehr Details dazu. Aus dem Release-Termin macht THQ Nordic derzeit noch ein großes Geheimnis. Ich schätze aber, dass 2024 nichts wird und ihr erst 2025 unter die magische Barriere zurückkehrt. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@PCeter5



Wenn ihr nur diesen Meinungskasten lest, dann will ich euch zumindest eins mit auf den Weg geben: Das Gothic Remake ist auf dem richtigen Weg. Und noch etwas: Lest gefälligst den ganzen Artikel! Erledigt? Okay, dann noch ein paar abschließende Gedanken: Alkimia Interactive und THQ Nordic haben hier ein ganz heißes Eisen im Feuer. Zumindest für all die alten Fans, die von Gothic nie genug bekommen konnten. Hier steckt so viel Nostalgie drin, so viele kleine Features, die Kenner schätzen werden. Und die Natur ist einfach klasse in Szene gesetzt; ich war richtig enttäuscht, in der Demo nicht zum Alten Lager gehen oder den Wald vor der Alten Mine erforschen zu können. Aber ob das Gothic Remake auf diese Weise tatsächlich auch neue Spieler begeistern wird? Das ist eine andere Frage, und ich habe nach dem Anspielen noch keine definitive Antwort darauf. Trotz aller schönen Panoramen ist die Grafik nicht das Neueste von Neuem, sind die Animationen nicht immer auf dem aktuellen Stand, fehlen der neuen Generation möglicherweise Komfortfunktionen aus anderen aktuellen Spielen. Aber die Hauptzielgruppe dieses Spiels dürfte sehr zufrieden mit dem sein, was die spanischen Entwickler hier auf die Beine gestellt haben. Jedenfalls wenn der Rest des Spiels genau da weitermacht, wo die Demo endet, und die neuen Inhalte sich richtig in die bekannte Geschichte einfügen.



Indiana Jones und der Große Kreis

HEISSE PEITSCHEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Machinegames** Termin: **9.12.2024**

Wir haben neues Material zum Indy-Abenteuer gesehen und können nun den Winter kaum erwarten. Von Tillmann Bier

John Williams schafft es einfach immer wieder. Auch wenn ich nicht mit den Filmen aufgewachsen bin, lösen die berühmten Soundtracks von Indiana Jones und Star Wars immer etwas in mir aus: Es ist ein Gefühl von Nostalgie und Abenteuer. Und nachdem ich jetzt eine Menge neues Gameplay-Material aus Indiana Jones und der Große Kreis gesehen habe, steckt der »Raiders March« erst recht in meinem Kopf fest. Allerdings ist die Musik längst nicht das einzige, was hängen geblieben ist. Denn was die Wolfenstein-Entwickler Machinegames aus dem schwedischen Uppsala hier mit viel Kreativität und Liebe zum Detail erschaffen, macht richtig Lust auf ein neues Abenteuer mit Indy.

Nazis hauen, Artefakte klauen

Der Storyansatz des Action-Adventures liest sich wie einer der Filme. Ein Einbruch in einem Museum bringt Indy auf die Spur einer Legende: Ur-alte Monumente von unterschiedlichen Kulturen bilden angeblich einen perfekten Kreis, der sich um die ganze Erde zieht. Die Idee, die Geschichte um diese Theorie zu spinnen, stammt übrigens von Todd Howard (Skyrim, Fallout 3, Starfield), der an dem Spiel als Producer mitwirkt. Als wissbegieriger Archäologe will Dr. Jones natürlich wissen, was dahintersteckt.

Auf seiner Reise rund um die Welt begleitet ihn die Journalistin Gina, die nach ihrer vermissenen Schwester sucht. Unter anderem geht es nach Rom, Ägypten, Thailand und in den Himalaya. Indys Gegenspieler sind der klassischen 1930er-Ära der Filme entsprechend die Nazis, die ebenfalls auf der Suche nach Artefakten sind. Und da die selten mit sich reden lassen, lässt unser Held die Fäuste sprechen.

Hut, Peitsche und ... Kamera?

Die klassische Ausrüstung eines Archäologieprofessors leistet Indy natürlich auch im Spiel gute Dienste. Mit seiner Peitsche kann sich die Spielfigur etwa über Abgründe schwingen und an scheinbar unerreichbare Orte gelangen. Sie eignet sich aber auch hervorragend dazu, Gegner zu entwerfen oder von den Füßen zu holen. Sollte das mal nicht ausreichen, kann Indy auch

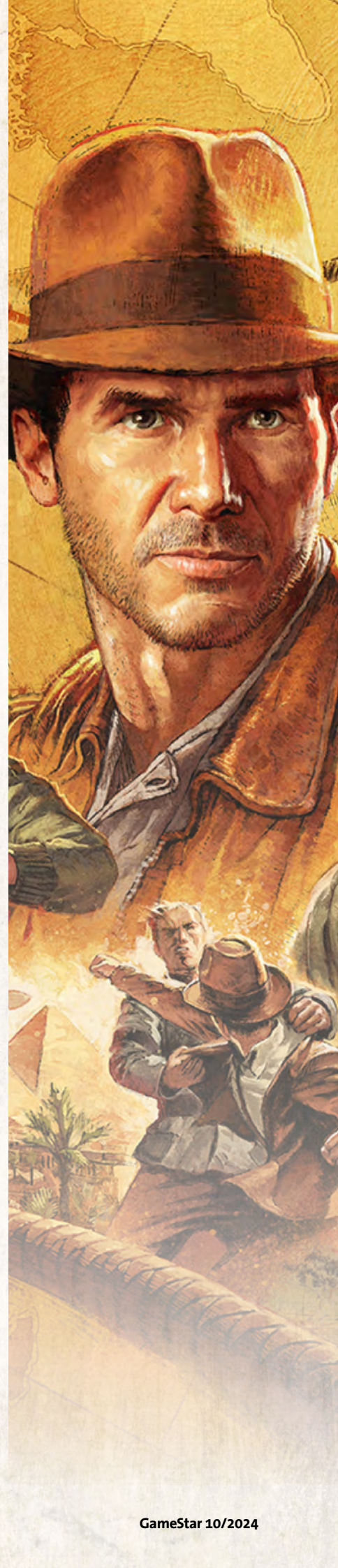
zu seinem Revolver greifen. Jedoch sind Schusswaffen nicht das Wichtigste im Arsenal. Meistens kämpfe ich als Indy mit meinen Fäusten oder improvisierten Waffen. Ich kann nämlich vieles aufheben und gegen meine Gegner einsetzen. Bereits zu sehen waren etwa ein Hammer, eine Schaufel und ein Nudelholz.

Die Kämpfe sehen im gezeigten Videomaterial passabel aus, gerade Indys Faust lässt aber noch ein wenig an Wucht vermissen. Generell wirken nicht alle Animationen so rund und flüssig, wie man es sich wünschen würde. Manchmal ist es aber ohnehin schlauer, Kämpfe zu vermeiden. Dann schleicht der Held verkleidet in verbotene Gebiete. Aber auch hier ist Vorsicht geboten, denn einige Personen können Indy wohl trotzdem erkennen. Wie passt aber der Hut ins Bild? Der taucht vor allem im Rahmen des Skill-Systems von Indiana Jones und der Große Kreis auf. Beim Erkunden lassen sich nämlich Dutzende Bücher finden, die Indy neue Fähigkeiten verleihen. Mit »True Grit« bekomme ich eine zweite Chance, wenn ich ausgeschaltet wurde und dabei meinen Hut getragen habe. In typischer Indy-Manier rafft sich unser Held vom Boden auf und setzt sich seine Kopfbedeckung wieder auf. Welche Fähigkeiten es noch gibt, haben uns die Entwickler aber noch nicht gezeigt.

Alles aufschreiben!

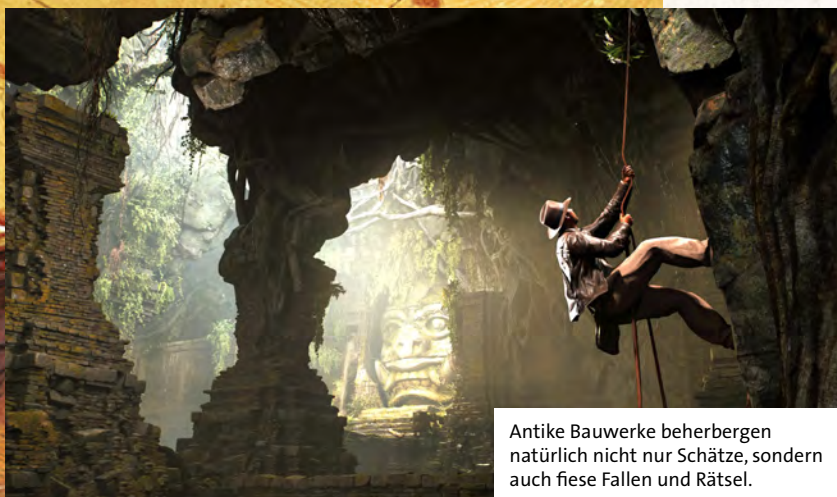
Neben den Kämpfen steht für Professor Jones natürlich vor allem die Erkundung antiker Bauwerke und Ruinen im Vordergrund. Hier helfen Kamera und Tagebuch weiter. Fotografiere ich einen wichtigen Gegenstand, bekomme ich Hinweise, die dann im Tagebuch zu finden sind. So kann ich die zahlreichen Rätsel lösen, die mich in alten Tempeln und Gräbern erwarten. Und die sollen zum Teil richtig knifflig sein.

Wie das Puzzeln funktionieren kann, ist auch schon im neuen Gameplay-Material zu sehen. Indy muss etwa Spiegel so ausrichten, dass sie eine bestimmte Stelle erleuchten, versteckte Schlüssel suchen oder ein Gemälde drehen, damit sich eine Tür öffnet. Nicht alle Rätsel und Entdeckungen sind dabei aber Teil der Hauptstory. Neben eher linearen Levels soll es nämlich





Unsere Gegenspieler suchen angeführt von Emmerich Voss ebenfalls nach dem Geheimnis des Großen Kreises.



Antike Bauwerke beherbergen natürlich nicht nur Schätze, sondern auch fiese Fallen und Rätsel.



Was wir bisher von Ausgrabungsstätten und geheimen Kammern gesehen haben, macht richtig was her.



Per Karte navigiert Indy durch das ägyptische Gizeh.

auch freier erkundbare Gebiete geben, in denen ich selbst auf die Suche nach Geheimnissen gehen kann und sogar Nebenquests erledige. Die sollen aber auch zur Haupthandlung passen und nicht komplett losgelöst vom eigentlichen Ziel sein.

In wie viel Stunden um die Welt?

Wie lange uns Indiana Jones und der Große Kreis beschäftigen soll, konnten die Entwickler zwar nicht genau sagen, das Action-Adventure sei aber ihr bisher größtes Spiel und soll noch mehr zu bieten haben als etwa Wolfenstein 2: The New Colossus. Indy wird auf seiner Reise rund um die Welt wohl so einige Orte besuchen. Und was ich gesehen habe, sieht schon mal richtig gut aus. Gerade die antiken Bauwerke und Ruinen, die ich als Abenteuer-Archäologe erkunde, wirken sehr stimmungsvoll. Zur Indy-Stimmung trägt aber auch die Spielfigur selbst bei, die nicht nur dem (jungen) Schauspieler Harrison Ford ziemlich ähnlich sieht, sondern sich auch wie ihr Vorbild aus den Filmen bewegt und verhält. Die Entwickler betonen, dass sie besonders viel Mühe in die Darstellung von Indiana Jones gesteckt hätten. Zur Recherche haben sie etwa viel Zeit für die Analyse von altem Filmmaterial aufgewendet.

Insgesamt macht Indiana Jones und der Große Kreis bisher einen richtig guten Eindruck. Zum Release am 9. Dezember könnte hier ein kreatives und charmantes Action-Abenteuer warten. Ein paar offene Fragen verbleiben aber natürlich bis zur Veröffentlichung. Wie gut etwa die Story des Spiels ist, lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen. Außerdem konnte ich bisher noch nicht selbst spielen. Allerdings waren die bisherigen Titel von Machinegames – auch wenn es hauptsächlich Shooter waren – in Sachen Bedienung und Spielgefühl immer hervorragend. Warum sollte das ausgerechnet beim größten Spiel des Studios anders sein? ★

MEINUNG

Tillmann Bier
@GameStar_de



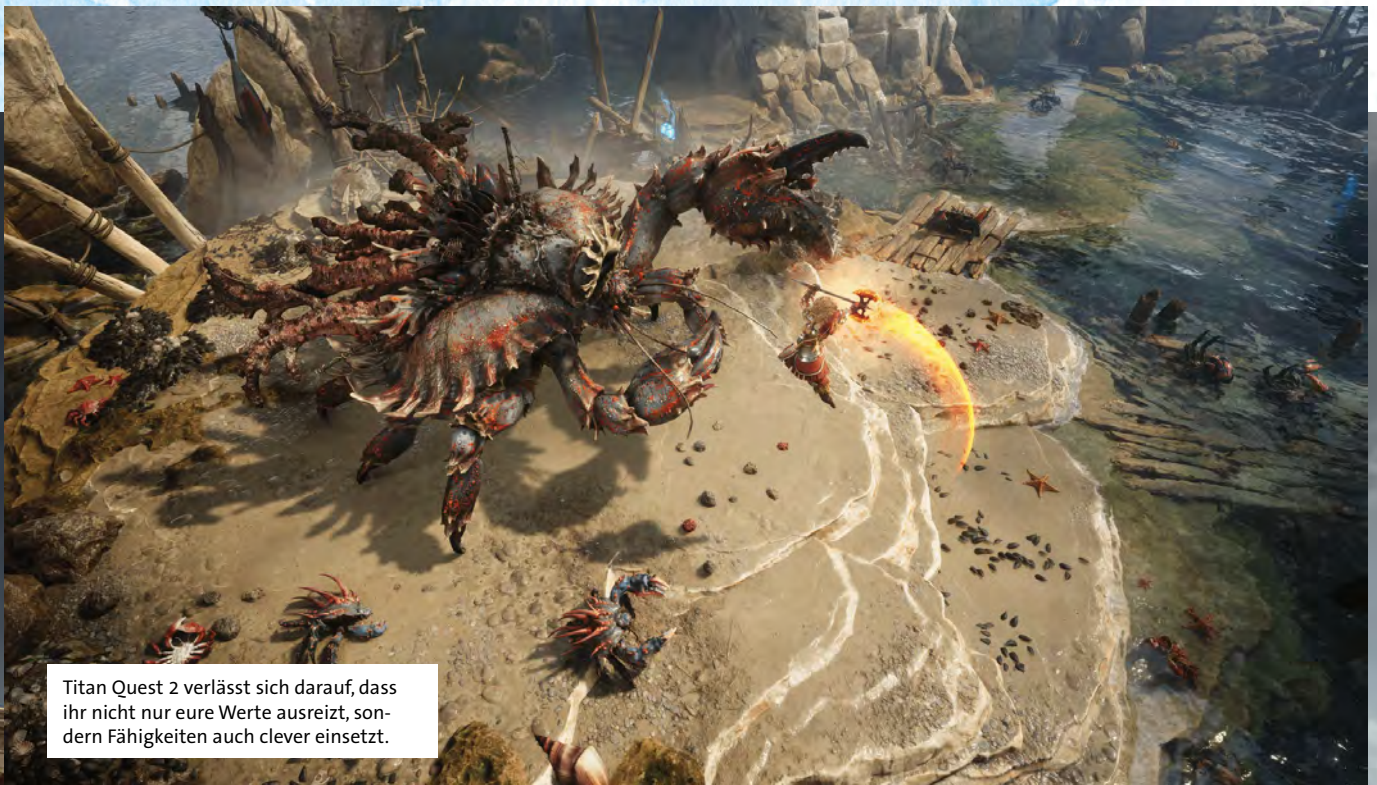
Auch nachdem ich diesen Text geschrieben habe, spielt die Titelmusik von Indiana Jones weiter in meinem Kopf. Das Action-Abenteuer von Bethesda hat bei mir auf jeden Fall einen Nerv getroffen. Ich glaube, dass es vor allem die Mischung aus unbeschwerter Abenteuer und uralten Geheimnissen ist, die mich so anzieht. Indiana Jones und der Große Kreis transportiert diese Stimmung bislang wirklich großartig. Das liegt sicher auch daran, wie gut die Spielfigur umgesetzt wurde. Der Spiel-Indy wirkt im bisher gezeigten Material in fast jeder Hinsicht wie Harrison Ford in den Filmen. Damit bringt er denselben Charme mit wie der originale Indiana Jones: Ein gewitzter Abenteuer-Archäologe, der aber kein strahlender, perfekter Held ist, sondern auch immer wieder Fehler macht und verletzt wird. Was aber auch richtig spannend aussieht, ist das Abenteuern selbst: Uralte, berühmte Monumente der Menschheitsgeschichte besuchen und deren (fiktive) Geheimnisse entdecken? Ich bin dabei! Hoffentlich fühlt sich die Suche nach Hinweisen, die Erkundung und das Lösen von Rätseln am Ende wirklich so sehr nach Abenteuer an, wie die Entwickler versprechen.

Titan Quest 2

18 JAHRE SPÄTER ...

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Grimlore Games** Termin: **2024**

Ein Jahr nach der Enthüllung wurde erstmals echtes Spielmaterial von Titan Quest 2 gezeigt. Wir haben exklusiv noch mehr gesehen und gehört. Von Fabiano Uslenghi





Für jede Kombination aus zwei Masteries gibt es eine eigene Unterklasse. Aus Sturm und Erde wird so im ersten Teil etwa ein Elementarist.



Durch das clevere Spiel mit den Perspektiven könnt ihr selbst mit isometrischer Kamera in die Ferne blicken.

Die Welt der Action-Rollenspiele ist ein rauer Ort. Nicht nur, weil Diablos düsteres Setting ewig viele Nachrücker zu ähnlich finsternen Geschichten und ungemütlichen Landschaften inspirierte. Die Hack&Slay-Welt lässt darüber hinaus einfach nur wenig Raum für Konkurrenz. Neue isometrische Action-Rollenspiele sind keine Seltenheit, gerade in

den vergangenen Jahren gab es durchaus Optionen wie zuletzt Last Epoch. Allerdings konnten diese Schlaglichter die beiden ganz großen Platzhirsche selten ins Wanken bringen. Dafür sitzt Diablo bei aller Kritik zu fest im Sattel, und Path of Exile schnappt sich die meisten Leute, die über die Jahre vom Diablo-Glauben abgefallen sind.

Und trotzdem wagt sich das in München ansässige Studio Grimlore Games stolze 18 Jahre nach dem Release des Vorgängers an Titan Quest 2. Wie es sich genau neben Diablo und Path of Exile behaupten will, war bislang nur zu erraten. Aber wir haben inzwischen gesehen, wie sich mächtige Heroen antiken Monstern in den Weg stellen. Wie Barbaren ihre Äxte schwingen und Magier Eiswogen entfesseln. Nur weiß jeder Fan des Genres, dass zu diesen Spielen mehr gehört als ein paar eindrucksvolle Spielszenen. Deshalb haben wir uns mit Development Director Reinhard Pollice zusammengesetzt und mit ihm über Titan Quest 2 geredet.

60 Prozent Skill, 40 Prozent Skills

Das Gameplay sieht schick aus. Das kann jeder ab der ersten Sekunde des Gameplay-Trailers (auf GameStar.de) sehen. Vielleicht ein Stück zu seicht, gerade was das Treffer-Feedback betrifft, aber rein grafisch ... schick. Das deuteten auch die ersten Screenshots bereits an. Doch im Gameplay wirkt das Action-Rollenspiel dank Unreal Engine 5 nochmal eine Ecke fester. Gelegentlich kommt insbesondere durch einige Effekte fast schon Diablo-4-Atmosphäre auf, auch wenn Titan Quest 2 natürlich aufgrund des mythologischen Settings mit viel knalligeren Farben arbeitet und eben nicht ganz die martialische Wucht entfaltet, wie man sie etwa von Diablo her kennt.

Schwieriger zu deuten wird bei den Spielszenen, wie sich das Ganze genau anfühlt. Also wie flott oder träge, wie mitreißend. Denn Titan Quest 2 bleibt selbstredend den Normen des Genres sehr treu, setzt jedoch einen ganz eigenen Schwerpunkt. Beispielsweise soll viel von eurem Erfolg auch damit zusammenhängen, ob ihr euer Gamepad oder eure Maus vollends im Griff habt. Etwa 60 Prozent der Kämpfe werden laut dem Studio durch die Fähigkeiten der spielenden Person an den Eingabegeräten entschieden – lediglich die restlichen 40 Prozent macht euer Build aus. Also eure individuelle Kombination aus Skills und Ausrüstung.

Kluger Aktionismus

Mit den oben genannten Fähigkeiten der Spielerinnen und Spieler ist in den meisten Fällen gemeint, dass ihr im rechten Moment bestimmten Angriffen eurer Feinde aus dem Weg geht. Titan Quest 2 zwingt euch zur aufmerksamen Analyse des Feindes. Ihre Stra-





Wird ein Feind in Eisstarre versetzt, kann er keinen Flächenangriff mehr raushauen – einfache Rechnung.

tegien und Angriffsmuster müssen durchschaut werden, andernfalls wuchten sie euren wackeren Heros aus den Sandalen. Wie bei einigen Bossgegnern in Blizzards Diablo 4 signalisiert auch Titan Quest 2 via gut sichtbaren Markierungen auf dem Boden, wo als Nächstes ein heftiger Gegenschlag seine Wirkung entfalten wird. Dem können wir in Titan Quest 2 dann auf ganz unterschiedliche Art begegnen:

- Eine Option ist das klassische Ausweichen. Allerdings ist der sogenannte »Dodge« anders als bei Diablo 4 kein fes-

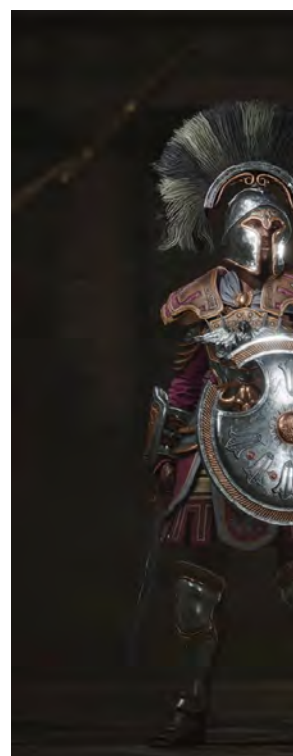
ter Bestandteil jeder Klasse. Ausweichen muss also genauso erlernt werden wie jeder andere Skill beziehungsweise kann auch wahlweise gegen eine offensive Aktion ausgetauscht werden.

- Mit einigen Skills könnt ihr alternativ Monster während eines Angriffs auch unterbrechen. Dann versetzt ihr ihnen exakt im richtigen Moment einen Schlag, was die vorbereitete Attacke abbricht.
- Final können sekundäre Effekte Gegner ebenfalls eindämmen. Ganz plakativ ist hier natürlich ein Eiszauber zu nennen, der euren Widersacher festfriert.

Nur weil Titan Quest 2 mehr Wert auf aktive Gefechte mit klug und geschickt eingesetzten Schadensvermeidungsstrategien legt, sind reine Tankbuilds aber natürlich nicht ausgeschlossen. Es soll schon möglich sein, seine Attribute so zu verteilen, dass ihr auch bei einer regelrechten Kaskade aus Angriffen nicht mit der Wimper zuckt. Nur selbst in diesem Fall setzt Titan Quest 2 voraus, dass ihr mit ein wenig Verstand eure Skills einsetzt. Einfach immer wieder die gleiche Skill-Abfolge für jeden Mob abzufeuern, wird laut Grimlore Games als Strategie weder angestrebt noch ermöglicht.



Die Landschaften sind stellenweise sehr detailliert verziert.



Klein, aber zäh

Ohnehin solltet ihr in Titan Quest 2 nicht erwarten, auf ähnlich gewaltige Monsterarmeen zu stoßen wie bei der bekannten Konkurrenz. Natürlich werden auch im mythischen Griechenland stellenweise Horden eingeäschert, die meiste Zeit über seht ihr euch aber eher kleinen Gruppen gegenüber. Diese Gruppen stimmen sich dafür besser untereinander ab und stellen damit eine ganz individuelle Bedrohung dar. Die Feinde gehören immer zu einer Gattung und greifen im Kollektiv an. Gleichzeitig sollen einzelne Monster etwas widerstandsfähiger sein, als man das vielleicht aus anderen Hack&Slays kennt. Ihr müsst also von Beginn an clever und strategisch agieren, statt einfach nur die Meuten totzuklicken. Dazu gehört auch, sich mit den Angriffsvarianten der Gruppen auseinanderzusetzen. Ein Gruppenmitglied fokussiert sich dann etwa darauf, euren Helden zu betäuben, während ein anderes Mitglied hauptsächlich Schaden anrichtet. Oder eine Gruppe schickt ihren zähesten Krieger nach vorn, während der Rest aus der Distanz angreift. Diese Synergien zu durchschauen und zu kontern, macht wohl den größten Reiz der Kämpfe in Titan Quest 2 aus. »Wir wollen Gegner-Encounter schaffen, die aufeinander abgestimmt sind, die sich ergänzen, die auch nicht zufällig zusammengewürfelt sind. Jeder Gegnertyp, jede Kreatur ist Teil einer Fraktion. [...] Die dann auch einen mythologischen Sinn hat«, sagt Reinhard Pollice uns gegenüber.

Der Heros eurer Träume

Mindestens genauso individuell sollen eure eigenen Charaktere ausfallen. Es klingt im Gameplay-Trailer schon ein wenig an, im Gespräch hat uns Reinhard Pollice dann die Vermutung bestätigt: Es gibt einen Charak-

Im Trailer gab es bereits zu sehen, dass jeder Skill mehrere Modifikatoren zulässt.



tereditor. Zu Spielbeginn baut ihr euch daher ganz frei zusammen, wie euer antiker Held oder eure Heldin genau in Erscheinung tritt. Das soll laut Pollice durchaus umfangreich ausfallen und nicht lediglich aus einer Handvoll Frisuren bestehen. Dem Team ist es sogar bereits gelungen, im Editor von Titan Quest 2 die eigenen Kollegen nachzubauen. Varianz scheint also gegeben.

Vielen wird neben dem Aussehen aber natürlich vor allem der Build des Helden etwas bedeuten. Wie schon im Vorgänger entscheidet ihr euch in Titan Quest 2 nicht für eine Klasse, sondern nährt sie euch aus der Kombination von zwei sogenannten Masteries zusammen. Hier plant der Nachfolger in Sachen Auswahl nicht zurückzustecken. Nach wie vor konnte uns Pollice nicht sagen, welche Masteries exakt am Ende im Spiel sein sollen. Sie planen zum Release allerdings acht oder zehn – plus weitere Masteries, die nach der Veröffentlichung kommen. Drei sind schon jetzt fertig und eingetütet:

- **Kriegsführung:** Hier sind klassische Kampffähigkeiten zu Hause. Wer also etwas Richtung Diablo-Barbaren spielen will, sollte sich hieran bedienen.
- **Gaunerei:** In Titan Quest 2 sollen die Rogue-Skills in erster Linie Fernkampfangriffe beinhalten, laut Pollice jedoch nicht ausnahmslos.
- **Sturm:** Eine der magischen Masteries, die Sturmkräfte anbietet. Also hauptsächlich Blitze oder Eisstürme.

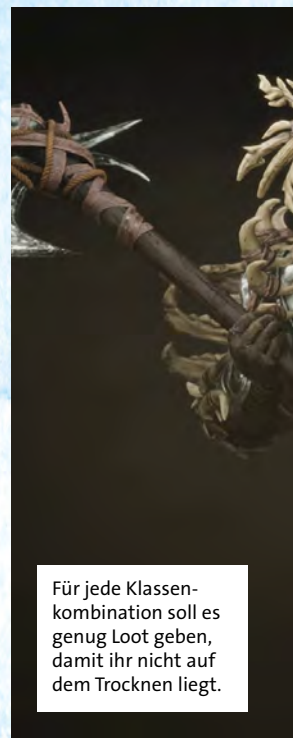
Pollice hat die im Vorgänger bereits vorhandene Erde-Mastery zwar nicht mit aufgezählt, in einer exklusiven Gameplay-Präsentation gab es sie samt Skilltree allerdings ebenfalls zu sehen. Erde verlässt sich auf die zerstörerische Kraft des Erzes und des Feuers. Damit wären vier der insgesamt zehn aus dem Vorgänger bekannten Masteries bereits enthalten.

Es bleibt abzuwarten, ob Verteidigung, Natur, Jagd, Geist, Traum und Runen noch

Die exakten Nebenwirkungen von Fähigkeiten könnt ihr im Verlauf der Geschichte modifizieren.



Wie euer Held unter der Rüstung aussieht, könnt ihr zu Beginn im Editor festlegen.



folgen oder sich das Team irgendwas völlig Neues ausdenkt. Da die Gaunerei jetzt stärker auf den Fernkampf abzielt, könnte die Jagd eventuell redundant für Titan Quest 2 geworden sein.

Fähigkeiten verfeinern

Bis zu acht Fähigkeiten aus beiden gewählten Talentbäumen könnt ihr gleichzeitig in eure Skill-Leiste packen. Wahlweise dürft ihr sogar euren Waffenangriff austauschen, mit dem ihr im Normalfall eure Energie wieder aufladet, die ihr für mächtigere Fähigkeiten ausbeut. Wer Action-RPGs kennt, weiß aber auch, dass bei der Wahl der Skills noch lange nicht Schluss ist. Um euren Build zu optimieren, könnt ihr jede einzelne Fähigkeit modifizieren. Ein Eisstrahl löst derartig verbessert beim Einschlag dann etwa eine Frostexplosion aus, sofern das Ziel eingefroren war. Durch das direkte Steigern eurer vier Eigenschaften schaltet ihr ergänzend nach und nach neue passive Effekte und Modifikatoren für eure Fähigkeiten frei.

- **Macht:** Diese Eigenschaft erhöht den grundlegenden Schaden, den ihr mit einer Fähigkeit verursacht.
- **Gewandtheit:** Dieses Attribut ist für das Tempo zuständig, mit dem ihr eine Fähigkeit auslöst.
- **Wissen:** Damit erhöht ihr die Anzahl an gegnerischen Zielen, die von euren Fähigkeiten betroffen sind.
- **Kraft:** Steigert ihr eure Kraft, erhöht das eure allgemeine Zähigkeit.

Zwischen je zwei der ersten drei Eigenschaften liegt noch ein weiterer Wert, der Meta-Eigenschaft genannt wird. Diese Meta-Eigenschaften könnt ihr nicht händisch steigern, da sie sich aus dem Gesamtwert der beiden benachbarten Kerneigenschaften sowie eurer Kraft zusammensetzen, und sind für die Stärke bestimmter Schadenstypen zuständig. Habt ihr euren Heroen also auf Gewandtheit und Macht ausgelegt, richtet ihr mehr Hieb- und Stichschaden an. Liegt der Fokus auf Gewandtheit und Wissen, erhöht

das wiederum euren Gift- und Blitzschaden. Macht und Wissen hingegen befeuern Kälte- sowie Feuerschaden.

Im Endeffekt müsst ihr eure verdienten Skill-Punkte also clever verteilen und mit den Konsequenzen leben. Braucht ihr für euren Build einen bestimmten hohen Modifikator? Dann müssen viele Punkte in einer Eigenschaft landen. Wenn ihr eher flexibel bleiben wollt, könnt ihr die Punkte auf mehrere Eigenschaften aufteilen.

Wo ist denn jetzt der Loot?

Wie bei anderen Action-Rollenspielen treibt euch die niemals endende Loot-Spirale durchs Spiel. Die Ausrüstung setzt direkt an der Attributemechanik an. Je nach Ausrüstungstyp verleiht ein Item dem durch eine Meta-Eigenschaft aufgeputschten Schadenstyp nochmal zusätzliche Wucht. Gleichzeitig muss besagte Eigenschaft den Anforderungen des Items entsprechen, bevor ihr es ausrüsten könnt. Beispielsweise könnten die (frei erfundenen) Handschuhe der stark verschmutzten Fingernägel euren Giftschaden buffen, setzen aber einen Mindestwert in Gerissenheit voraus – also dem Meta-Attribut zwischen Wissen und Gewandtheit.

Ausrüstung soll darüber hinaus stark an die Gegner angepasst sein, von denen ihr das Item bekommt. Hier scheint die innere Logik der Welt dem Team durchaus wichtig, deshalb soll jedes Monster auch nur fallen lassen, was zu ihm passt – das hilft natürlich aber auch beim Targetfarming. Die Macht der Objekte sowie die Qualitätsstufe (common, magic, rare, infrequent und unique) hängt dann aber natürlich vom Level sowie der Stärke des Feindes ab.

Wie genau Titan Quest 2 seine Drop Rate gestaltet, steht zum derzeitigen Entwicklungsstand nicht fest. Das Team weiß aber, dass besonders mächtige, einzigartige Ob-





Bei diesem Bossgegner handelt es sich um einen Hippokamp, eine Mischung aus Pferd und Seeschlange.

jekte zwar selten, aber auch nicht unerreichbar sein sollten. Derartigen Loot in die Finger zu kriegen, soll sich nach einer echten Errungenschaft anfühlen, die aber auch mehr als zehn Prozent der Leute erreichen können: »Wir stecken sehr viel Liebe in das Design der ganzen Sachen, sowohl visuell als auch aus Gameplay-Sicht. Aber natürlich soll das jetzt kein Legendary-Loot-Schauer werden«, so Pollice. Crafting wurde von Pollice ebenfalls kurz angesprochen, Details kennen wir hierzu aber noch keine.

Durch die antike Welt

Es klang anfangs schon ein wenig an, dass Titan Quest 2 keine ganz so deprimierend düstere Welt abbildet wie Diablo. Es bleibt seinen mythologischen Wurzeln und dem alles in allem eher bunten Stil sehr treu – ohne je ins Comcartige abzudriften. Auch die Story soll wie schon im Vorgänger weitestgehend stringent verlaufen. Demgegenüber steht die offene Spielwelt, wobei es sich um eine komplett nahtlose Verbindung von Regionen handelt. Laut Pollice könnt ihr sogar einige Bereiche aus der Ferne bereits erblicken und sie dann später noch erreichen. Hier wurde von den Entwicklern alles per Hand gebaut und nichts generiert. Das gilt auch für die Dungeons, die höchstens im Endgame auch mal zufällig entstehen. Eine finale Entscheidung wurde, was das angeht, allerdings bisher nicht gefällt.

Vor einem Jahr vermuteten wir noch, dass sich hinter dem damals angesprochenen Open-World-Questsystem eine Mechanik verbirgt, die Quests für die offenen Spielbereiche generiert. Inzwischen ist das Team davon aber wieder abgerückt. Laut Pollice war der Gedanke dahinter, in der Welt viele kleine Hinweise auf eine bestimmte Quest zu streuen. Klingt ein wenig nach Schnitzeljagd, was dem Team dann letztlich auch zu

unspäßig erschien. Darum wurde das Ganze jetzt darauf verkürzt, einfach die Quest an sich in der offenen Welt zu entdecken.

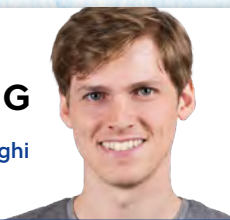
Spannend wird es mit der Open World, wenn die Geschichte eure Helden an andere Ufer spült als die von Griechenland. Die Geschichte beginnt zwar wieder auf dem sonigen Peloponnes, doch das Team von Grimlore schielt auch bereits Richtung Ägypten und Asien – sowie auf rein mythologische Schauplätze wie den Olymp.

Und das Endgame?

Über das Endgame von Titan Quest 2 wissen wir weiterhin relativ wenig. Im Interview sprach Pollice aber immerhin davon, dass wir anders als in der offenen Welt von Diablo 4 nach der Hauptstory nicht auf Abenteuerreise durch alle Gebiete ziehen. Stattdessen halten wir uns an alte Action-RPG-Gesetze und spielen die gesamte Story samt neuer Ausrüstung sowie Skills einfach noch mal von vorn. »Wir wollen auf jeden Fall unseren eigenen Endgame-Weg finden. Wir haben uns darauf aber noch nicht festgelegt, wie das dann aussieht. Wir wollen dem Spieler aber Langzeitmotivation bieten«, sagt Pollice. Langzeitmotivation wohl sicherlich deshalb, da das Team bereits an eine Unterstützung von Titan Quest 2 nach dem Release denkt. Dabei hat man aber weder Seasons noch Battle Pass im Sinn. Der Plan geht eher in die gleiche Richtung wie schon beim Vorgänger. Die zum Release spielbaren Kapitel sollen durch große Erweiterungen Verstärkung bekommen. Ein Kapitel schätzt Pollice bezüglich Spielzeit übrigens auf etwa 15 bis 20 Stunden, ob es nun vier oder fünf zum Start werden, muss sich noch zeigen. Einen Release-Termin gibt es für Titan Quest 2 nach wie vor nicht. Das Team schraubt also noch weiter. Aber was sind schon ein paar Monate nach 18 Jahren Warterei? ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Pollice selbst merkt im Interview an, dass Action-Rollenspiele ein sehr umstrittenes Feld sind. Es gibt neben den ganz großen Vertretern recht wenig Platz. Aber die letzten Jahre haben gezeigt, dass sich einige ganz besonders gute Spiele trotzdem irgendwie behaupten können. Für Pollice ist das große Alleinstellungsmerkmal die mythologische Welt, die es in Titan Quest 2 zu bestaunen gibt. Und ja, das Setting passt einfach unsagbar gut zu dieser Art Spiel – selbst wenn das mythologische Szenario insgesamt selten zu kurz kommt. Sehr interessant finde ich den strategischen Ansatz bei den Gefechten. Ich kann mir vorstellen, dass die Balance hier perfekt hinhauen muss, damit die Gefechte nicht bremsen. Immerhin leben Action-RPGs ein Stück weit auch von ihrem Spielfluss und den knackigen, effektreichen Schlachten. Zumindest mir macht es Spaß, mich als unaufhaltsamer Barbar durch eine kleine Monsterarmee zu schneiden. Ich mag aber auch gute Strategien, und mit Sicherheit gewinnen die Gegnertypen in Titan Quest 2 an Charakter, sollte ich mich mit jedem davon ausgiebiger befassen müssen. Damit das Spaß macht, muss ich dann aber auch wirklich das Gefühl haben, dass die individuelle Strategie meiner Klasse zum Erfolg führt. Mir persönlich ballert es in den gezeigten Spielszenen allerdings bislang noch nicht genug. Das Ganze wirkt zumindest auf mich bisher ein kleines bisschen zu steif. Ob das aber tatsächlich im fertigen Spiel stört oder dem Draufschauen geschuldet ist, weiß ich spätestens mit der ersten spielbaren Version.



Cataclismo

BAUEN OHNE BEGEISTERUNG

Genre: Strategiespiel Publisher: – Entwickler: Digital Sun Termin: 2025

Das auf Steam gepriesene Aufbauspiel vereint Lego-artigen Klötzchenbau mit der Mechanik von Tower Defense. Wir haben aber weniger Spaß damit, als erhofft. Von Reiner Hauser

Als Kind habe ich Lego geliebt, das dürfte vermutlich vielen von euch ganz genauso gegangen sein. So ist es vielleicht verständlich, dass sich mir das spanische Indie-Spiel Cataclismo regelrecht aufdrängt. Denn es verspricht schließlich einen Bauenbau, bei dem ihr Stein für Stein Befestigungsanlagen aus dem Boden stampft, um damit dann Gegnerwellen aufzuhalten. Außerdem hat das Early-Access-Spiel der Macher von Moonlighter einen einzigartigen Stil und zugleich mit 94 Prozent Zustimmung extrem gute Bewertungen bei Steam. Doch obwohl ich ein paar Stunden lang Spaß mit Cataclismo hatte, kann ich das überschwängliche Lob der Internet-Crowd nicht ganz nachvollziehen.

Stein für Stein zum Abwehrbollwerk

Um Cataclismo einzuordnen, werden in der Regel viele Vergleiche bemüht: Lego, Minecraft, Stronghold, They are Billions, vielleicht auch einfach nur Tower Defense im klassischen Sinn. So ganz lässt sich das Spiel aber durch keinen davon fassen. Denn in Cataclismo verschmelzen viele unterschiedliche Ansätze. Zum einen steht da im Zentrum der Tower-Defense-Aspekt. Nacht für Nacht kommen Horden weißer Horrorgestalten, um eure Siedlung zu überrennen. Eure Aufgabe ist es, bemannte Verteidigungsanlagen zu errichten, die dem standhalten. Dazu greift ihr auf ein kleinteiliges Bausystem zurück, bei dem ihr alle Rohstoffe zurückerhaltet, wenn etwas wieder ab-

reißt. Steinblöcke, Tore, Bögen, gewundene Treppen, Hängebrücken, Holzgerüste und Dächer sind nur einige der Teile, mit denen ihr auf halbwegs physikalischen Prinzipien beruhende Abwehranlagen aufbaut.

Verschränkt ist das mit Einheiten, die von bestimmten Höhenpositionen profitieren und beispielsweise mit motivierenden Flaggen oder reichweiten erhöhenden Zinnen gestärkt werden. So ist ein Bogenschütze am effektivsten ab einer Höhe von fünf Metern, Schleuderer dagegen unterhalb davon – das muss man wissen! Da jeglicher Schaden von den Truppen ausgeht (meist nur zwischen 10 und 30 Einheiten), müsst ihr die Abwehrstellungen also so aufbauen, dass sie einerseits durch eine massive Bauweise den An-



griffen der Monster standhalten und andererseits euren Soldaten auf idealer Höhe freie Sicht auf die Gegner bieten.

Nebenher ein Aufbauspiel

Je höher eine Mauer ist, umso stabiler wird sie, aber auch umso teurer. Denn jedes Bauteil kostet Stein oder Holz, die ihr am Tag sammelt. Dazu baut ihr Holzfäller und Steinbrüche, die in Reichweite eurer Hauptbasis oder damit verbundenen Leuchtfeuern sein müssen. Um eure Wirtschaft zu stärken, könnt ihr euch also für zusätzliche Abbaustellen weiter auf die Karte hinauswagen, was bei Nacht jedoch die Verteidigung erschwert. Zusätzlich errichtet ihr für die Bevölkerung Behausungen und Sauerstoffsta-

tionen, die die schlechte Luft der Welt von Cataclismo filtern. Um sowohl Aufbaupart als auch das Lego-artige Bauen der Verteidigungsanlagen zu bewältigen, dürft ihr jederzeit pausieren und Befehle geben. Ein wenig stressig kann es trotzdem werden, wenn euch die Ressourcen ausgehen und Feinde von verschiedenen Seiten in die Siedlung strömen. Fällt nämlich der zentrale Bergfried, ist die Partie vorbei. Außerdem müsst ihr laufend abwägen, ob ihr Ressourcen in die Abwehrstrukturen, in die Wirtschaft, in zusätzliche Soldaten oder in den Stufenaufstieg eurer Siedlung investiert. Das ist eigentlich ein gutes, forderndes Entscheidungsdilemma, führt aber zu meinem großen Kernproblem mit Cataclismo.

Ausgefeiltes Bauen kostet viel Zeit ...

Das Bauen kostet in Cataclismo viel Zeit. Das ist erstmal nichts Schlechtes, und vielen Spielern dürfte das allein schon Grund genug sein. Denn mit den vielen Bauteilen, einem Blaupausensystem und einer generell guten Steuerung macht das allein schon Spaß, es kitzelt so ein bisschen den Minecraft-Nerv. Mir aber ist auch die damit verbundene Spielmechanik wichtig, ich brauche ein Ziel. Das ist hier das Aufhalten der feindlichen





Wellen, und da passt nicht alles zusammen.

Es fängt schon damit an, dass die wenigen Gegnertypen alle am Boden herumkriechen und wahllos auf das nächstbeste Bauteil einhauen. Das führt dazu, dass Verteidigungsanlagen nicht wie bei einem ordentlichen Treffer eines Triboks in einen

Turm tendenziell von oben nach unten abgerissen werden, sondern andersherum – quasi von unten nach oben. Zerstören die Feinde dann die erste unterste Reihe Mauersteine, stürzt alles darüber ein, einschließlich der Soldaten darauf.

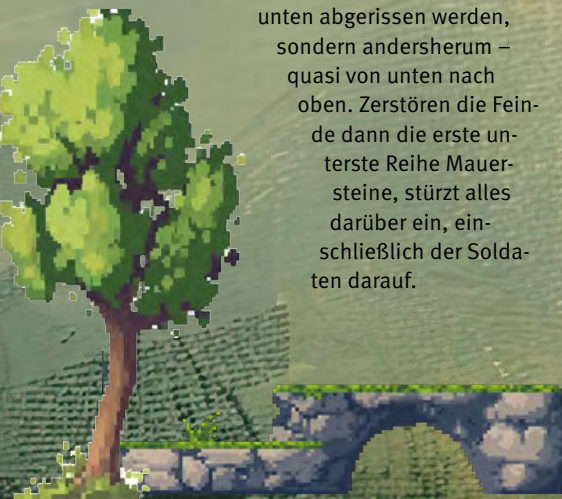
... wird aber nicht belohnt

Eine coole Säulenkonstruktion mit überneigenden Zinnengeländen und aufragenden Türmen ist daher eher kontraproduktiv. Denn je weniger Angriffsfläche auf Bodenniveau da ist, umso schneller klappt alles zusammen. Knickt etwa die zentrale Säule des Beispiels ein, fällt alles darüber in sich zusammen. Solange also die Ressourcen knapp sind, zwingen euch die ständigen Attacken und das Ressourcenmanagement mehr in eine effiziente als in eine schöne Bauweise. Außerdem ist eine komplexe, ästhetisch ansprechende Struktur mit Türmchen, Balkonen, Bogengängen und Innenräumen viel aufwendiger als eine gerade, maximal hohe Mauer mit ein paar Fenstern an einer Engstelle im Gelände. Wer also nicht allein um des Bauens willen baut, wird sich schnell im bloßen Bewältigungsmodus wiederfinden. In dieser Situation ist es dann besonders nervig, dass es in Cataclismo keinen Wiederaufbauknopf gibt. Statt weiter an ausgefeilteren Strukturen zu arbeiten, muss ich nach jeder Welle viel Zeit aufwenden,

nur um den alten Zustand wiederherzustellen. Und ohne Architektengehirn weiß ich oft gar nicht mehr, wie und wo ich ansetzen muss, um komplexere, halb eingestürzte Bereiche wieder passend aufzubauen.

Effiziente Wände statt raffinierte Burgen

In meinen Augen beißt sich der Stein-für-Stein-Ansatz mit der fortwährenden Zerstörung. Ich hätte Lust, mir coole Mauersysteme, vorgelagerte Außenposten, verwinkelte Laufwege und wellenbrechende Fallen auszudenken. Aber dieses Zerstörungssystem, die fehlenden automatischen Reparaturmöglichkeiten und mehrere Gameplay-Entscheidungen rund um die Basisfunktionen der Einheiten verleiden mir das. Entsprechend findet ihr im Internet vor allem einfache und völlig unrealistische Mauerwände. Zwar macht Cataclismo auch als nüchternes Tower Defense noch eine Weile Spaß, aber ich brauche kein tolles, vermeintlich komplexes Bausystem, wenn ich am Ende nur eine hohe Mauer mit Fenstern hinstelle. Au-





Berdem braucht das Spiel noch einen Modus, in dem von Anfang an alle Bauteile freigeschaltet sind. Denn um die schönsten, raffiniertesten Burgen zu errichten, wäre es wohl den meisten lieber, nicht erst zwei Stunden mit Basiselementen zu verträdeln.

Gute Story, faszinierende Welt

Neben dem Endlosmodus sowie zwei Szenarien ist da noch die bislang gelungene Kampagne. Die wird zwar erst im Laufe des Early Access abgeschlossen, bietet aber schon jetzt als Vorgeschmack rund zehn Stunden Spielzeit. Darin erfahrt ihr mehr über die Hintergründe der Welt und darüber, wieso es überall von Monstern wimmelt. Gerade die Welt ist dabei ein echtes Highlight, denn der ganze Stil, von Porträts über die Erzählsequenzen bis hin zu einigen spanischen Ausdrücken, transportiert ein ganz ungewöhntes Flair irgendwo zwischen märchenhaftem Horror und mystischer Erhabenheit. Und auch

die Story rund um die Hoffnung, die Postapokalypse irgendwie zu überwinden, ist so weit in Ordnung. Von Mission zu Mission schaltet ihr neue Einheiten und Bauteile frei, verbessert mit gesammelten Wissenspunkten die Eigenschaften von Einheiten und die Fähigkeiten der Protagonistin Iris. In manchen Einsätzen sichert ihr aufgegebene Vorposten und rennt manchmal nur mit Iris und ein paar Einheiten durch die Gegend, bessert dabei alte Treppen aus oder baut mit begrenzten Bauteilen weitspannende Brücken wieder auf. Im Vergleich zum Endlosspiel wird zwar hier Schönbauen ebenso wenig honoriert, schon allein weil die Abschnitte oft schon nach zwei oder drei Angriffen wieder vorbei sind, dafür aber stehen in der Welt der Kampagne viele Ruinen und Befestigungsanlagen herum, die zeigen, wie viel mit diesem coolen Bausystem möglich ist. Entsprechend bin ich gespannt, was die Community im Editor des Spiels alles fabrizieren wird und ob im Ver-

lauf des Early Access noch die ein oder andere Quality-of-Life-Verbesserung und neue Einheit dazukommt. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Cataclismo zeigt super Ansätze, und trotzdem werde ich nicht so ganz warm damit. Ich hatte quasi auf die Lego-Umsetzung der Belagerungen von Helms Klamm und Minas Tirith gehofft, bei denen ich eine massive und ausgeklügelte Festung errichte und dann schaue, ob die Gegner sie überwinden können. Doch die Mechaniken erzeugen hier ein eher von Effizienz getriebenes, fortwährendes Bauen und Ausbessern einzelner Mauerabschnitte, das mich persönlich nach ein paar Stunden ermüdet. Wer jedoch gern wie in Minecraft geduldig Dinge ohne großen spielmechanischen Zweck errichtet, kann Cataclismo auch einfach als Burgenbaukasten nutzen und gerade im Editor dann auch die berühmtesten Burgen der Filmgeschichte nachbauen und als Karte verwenden. Als reines Tower-Defense-Spiel ist das spanische Indie-Spiel auf Dauer aber nicht abwechslungsreich genug, um es so zu bejubeln wie die Rezensenten bei Steam. Es gibt nur eine Handvoll Ggnergertypen, die sich kaum unterscheiden und keine eigenen Strategien erfordern. Ähnlich ist es bei den generierten Karten für den Endlosmodus, die ebenfalls sehr gleichförmig daherkommen. Positiv stechen dagegen der Stil und die dichte Atmosphäre der Kampagne hervor. Wie so oft ist die Frage, wie das Spiel bei Release aussehen wird. Potenzial hätte das Grundgerüst genug.



Am Anfang haben wir wenig mehr als einen Knüppel zur Verteidigung.



Silent Hill 2 Remake

UMSTRITTEN, ABER KLASSE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Konami** Entwickler: **Bloober Team** Termin: **8. Oktober 2024**

Nach drei Stunden mit dem Horror-Remake können wir sagen: Habt keine Angst vor der Neuauflage! Von Dimitry Halley

»Die Kämpfe müssen fummelig sein, das ist doch geil, wirklich, sag ihm das!«, richtet mir Kollegin Géraldine von Kollege Fabiano aus, nachdem Kollege Fabiano mitbekom-

men hat, dass ich wiederum Kollegin Géraldine von meinen Anspieleindrücken zum Silent Hill 2 Remake erzählt habe – also richte ich wiederum Géraldine aus, sie solle Fabia-

no sagen, dass ... Hallo, nicht einschlafen hier! Was ich euch damit zeigen will: Silent Hill 2 macht etwas mit den Menschen, und das schon seit 23 Jahren. Du findest kaum einen Silent-Hill-Veteranen ohne starke Gefühle zu Teil 2. Silent Hill 2 gilt als ungeschlagenes Meisterwerk des Psychohorrors, war wegweisend für das Genre, wurde fortgesetzt, diskutiert und analysiert. So viele Drei-Stunden-Essayvideos findet man sonst nur zu Kojimas Spielen. Kein Wunder also, dass die ersten Trailer zum Remake von Entwickler Bloober Team Wellen schlugen; wahrscheinlich höhere, als die Devs es sich gewünscht hätten. Hauptfigur James sehe jetzt ganz anders aus, die neue Kamera stinke gegen die alte ab, da werde viel zu viel gekämpft – dieses Silent Hill 2 habe nichts mehr mit Silent Hill 2 zu tun, bis auf das Aussehen, zitierten viele wütende Fans einen legendären Philosophen.

Anders als diese wohl unvermeidlichen Vorab-Empörten habe ich den kompletten Anfang des Spiels drei Stunden lang gespielt und kann euch mit aller rhetorischen Gewandtheit meiner zehnjährigen Journalismuskarriere sagen: Chillt. Alles gut.

Das Remake von Silent Hill 2 punktet im ersten Schritt genau dort, wo es punkten muss: bei der Atmosphäre, der Erkundung dieser schaurigen Welt und bei seiner Geschichte. Ich kehre mit sehr, sehr positiven Gefühlen vom Anspieltermin zurück – obwohl auch ich Dinge kritisieren muss.

Was steckt drin?

Es gibt solche und solche Remakes. Konamis anderes großes Pferd im Rennen – Metal Gear Solid Delta – restauriert in erster Linie die Stärken des Originals, bleibt dem Gameplay-Gerüst treu, verwendet sogar die Original-Tonspur. Als Zyniker könnte man munkeln: Ist das nicht eigentlich eher ein Super-Remaster? Silent Hill 2 macht es hin-



Eine Pistole ist nützlich, doch die Munition ist notorisch knapp.

gegen wie Capcoms Resi-Remakes: Story und Szenario des Originals bleiben erhalten, aber das Spiel wird von null auf neu gebaut. Beide Methoden haben Vor- wie Nachteile, der Vorteil hier: Die Devs können beispielsweise mühelos Gebiete erweitern, zusätzliche Storykapitel einflechten, aber klar, auch Elemente streichen, wie es das Remake von Resident Evil 3 getan hat.

Die ersten drei Stunden von Silent Hill 2 fühlen sich in erster Linie wie eine Erweiterung an. Der klassische Einstieg bleibt fast unverändert: Der Witwer James Sunderland reist ins verschlafene US-Städtchen Silent Hill, nachdem er einen Brief seiner eigentlich verstorbenen Frau erhalten hat, die ihn dort hinzitiert. James erkundet den Friedhofsweg zur Stadt, trifft auf die geistesabwesende Angela Orosco – und wer das Original gespielt hat, hakt jetzt gerade im Kopf Checkboxes ab und freut sich darüber, wie fantastisch das nun aussieht.

Spätestens in der namensgebenden Ortschaft Silent Hill selbst macht sich das Make in Remake dann aber bemerkbar: Die Stadt ist größer als damals, große Weitsicht gibt's dank des dicken Nebels zwar immer noch nicht (gut so), aber ich kann deutlich mehr Lädchen und Gebäude betreten und löse Rätsel, die es im Original gar nicht gab.

Die wichtigsten Stärken von Silent Hill 2

Ich will euch aber gar nicht zu viel von der Erfahrung spoilern, denn: Das Erkunden von Silent Hill 2 macht unglaublich viel Spaß. Nicht nur der dicke Nebel erzeugt so eine dichte Atmosphäre, hinter jeder Ecke warten spannende Details oder auch Gefahren, die ganze Welt wirkt jetzt ein bisschen interaktiver. Und das ist sie de facto auch, James schlägt beispielsweise Fenster oder Autoscheiben mit seinem Nagelknüppel ein, um an Gegenstände zu gelangen.

Die neue Verfolgerkamera empfinde ich eher als Plus- denn als Minuspunkt. Der Wechsel fühlt sich ganz ähnlich an wie beim Remake von Resident Evil 2. Ja, die klassische feste Von-oben-Ansicht hat auf jeden Fall ihren Charme, aber weil ich jetzt immer recht nah an James' Schulter klebe, sehe ich, was er sieht. Deshalb treiben mir gerade in Innenräumen die toten Winkel dieser Sicht die Nackenhaare in die Höhe, schließlich lauern überall Gefahren. Apropos Gefahren: Die Monsterdesigns von Silent Hill 2 bleiben absolute Spitzenklasse, von bizarren Zwangsjackenkreaturen bis zum furchterregenden Pyramid Head. Aber – und hier kommt das Eingangszitat von Fabiano beziehungsweise Géraldine ins Spiel – die Klopereien spielen sich fummelig.

Streitpunkt Kämpfe

Jetzt könnt ihr sagen: So will ich das. Völlig in Ordnung. Ich persönlich sehe aber einen Unterschied zwischen einer bewusst sperrigen Bedienung und holprigem Design. Für mich fällt Silent Hill 2 eher in die zweite Ka-



Dieses Jukebox-Rätsel gab es im Original nicht. Kollegin Natalie sagt immer, es könne nie genügend Rätsel geben.

tegorie: Jedes Zwangsjackenviechi lässt sich mit derselben Kombination aus Schlag-Schlag-Ausweichen besiegen, die Angriffsmuster bleiben stets gleich, das Kollisionsgefühl transportiert nicht wirklich viel Wucht gemessen daran, dass ich gerade ein Monster mit einem Nagelbrett verhaue.

Doch zumindest kann ich für alte Fans Entwarnung geben: James wird definitiv nicht – wie von manchen befürchtet – zum Supersoldaten, der alles wegballert. Zwei oder drei Gegner reißen mich in Windeseile in Stücke, Munition ist rar gesät, Weglaufen oft die beste Strategie. Silent Hill 2 bleibt Survival-Horror, daran ändert sich auch im Remake nichts. Generell behält das Remake viele Stärken des Originals. Die Rätsel erfordern auf Standardschwierigkeit erfreulich viel eigenständiges Denken, auch die Navigation durch die Spielwelt muss ich selbst auf die Kette kriegen. James markiert wichtige Punkte zwar auf seiner Übersichtskarte, aber die korrekten Schlussfolgerungen muss ich schon selbst ziehen.

Wahlweise kann ich zwischen drei Kampf- und Rätselhartegraden wählen, die Hilfen an- oder abschalten. Aber schon auf normaler Stufe war ich nach drei Stunden mit Silent Hill 2 sowohl mental als auch körperlich völlig ausgelaugt – zum Glück auf die gute Art. Die schaurige Atmosphäre des nebligen Örtchens kroch mir tief ins Mark, ich bin mehrfach halb vom Stuhl gehopst, aber vor allem will ich wissen, wie es weitergeht. Und dank der neuen Enden (zusätzlich zu den ursprünglichen) wird das wohl auch Serienverteranen so gehen. ★

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich schäme mich ein bisschen, es zu sagen, aber: Eigentlich war mir Silent Hill 2 gar nicht so wichtig. Ich bin für einen anderen Termin zu Konami nach London gereist, über den ich allerdings noch nicht sprechen darf – und wenn ich schon mal da bin, sage ich zu ein paar Stündchen mit einem Horrorspiel nicht Nein. Aber was für Stündchen das waren! Das Remake von Silent Hill 2 spielt sich unheimlich intensiv; zwar ganz anders als vor 23 Jahren, aber eben doch auf vergleichbare Art und Weise beklemmend, verstörend, faszinierend. Ich musste mich immer wieder selbst ermahnen, mit dem Plot voranzukommen, statt in den nebligen Gassen nach Details und kleinen Geschichten zu stöbern. Ja, die Animationen und Kämpfe spielen definitiv nicht in der Königsklasse, aber trotzdem flutscht das Remake, die Zeit verfliegt damit nur so. Und besonders wichtig: Ich wollte nach dem Termin so gerne weiterspielen. Herausfinden, wie sich die neuen Enden auf die Story auswirken, und all die neuen wie alten Areale erkunden, die die Entwickler hier aus dem Nichts erschaffen. Nach all dem Empörungsgelöse um die ersten Trailer kann ich Entwarnung geben: Das Remake von Silent Hill 2 wird keine Bruchlandung – ob es euch zu sehr vom Original abweicht, könnt ihr zum Release am 8. Oktober 2024 dann für euch selbst entscheiden.



Was will uns dieses Graffiti sagen? Egal, es ist gruselig!

Band of Crusaders

RITTER GEGEN DAS BÖSE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: – Entwickler: **Virtual Alchemy** Termin: **2025**

In einer düsteren Fantasy-Variante des europäischen Mittelalters herrschen Chaos und Dämonen. Gut oder gruselig? Von Mario Donick



Das europäische Mittelalter bietet immer noch viel Stoff für Mythen und Legenden. Der Templerorden ist einer davon. 1307 wurde den Templern der Prozess gemacht, und 1312 wurde der Orden verboten. Was dann kam, ist aus dem Geschichtsunterricht bekannt: Ohne den Recht und Ordnung garantierenden Orden zogen bald marodierende Banden durch die Lande. Der Dämon Baphomet nutzte die Gelegenheit und schickte seine Schergen auf die Erde; sicher erinnert ihr euch auch an Beelzebub, der Teile Frankreichs verwüstete, bis ... äh. Entschuldigt, das ist natürlich alles gar nicht wahr.

Wahr ist dagegen, dass das kürzlich angekündigte Rollenspiel Band of Crusaders des polnischen Studios Virtual Alchemy in der Vorschau eine faszinierend düstere Stimmung verbreitet. Wir konnten eine frühe Vorabversion des an Wartales angelehnten Genremixes (Bewegung auf der Weltkarte, Erkundung und Kämpfe separat in Echtzeit) spielen und uns so einen genauen Eindruck verschaffen. Erwartet euch hier der nächste Mittelalter-Geheimtipp?





Dieser ekelhafte Dämon und seine Minions waren anfangs zu viel für unsere Kämpfer.

Echtzeittaktik im Fantasy-Frankreich

Als Großmeister unseres eigenen Ordens bereisen wir Europa, in der Preview-Fassung Frankreich und einen Teil der Schweiz. Dabei sind wir durch einen Spielstein repräsentiert, den wir per Klick frei auf einer schön gestalteten, brettspielähnlichen Landkarte ziehen. Der Stein steht für die bis zu 20 Kämpfer unseres Ordens, dessen Großmeister wir sind. Auf der Karte ziehen wir von Stadt zu Stadt, kämpfen gegen Banditen und diverse Ausgeburten der Hölle. Denn in der fiktiven Spielwelt gibt es Baphomet durchaus. Er verbreitet Chaos im Land, was sich in verbrannten Gebieten und verdorbenen, von Dämonen besetzten Dörfern zeigt. Doch jeder Kampf, den wir gegen das Böse gewinnen, verringert das Chaos.

Kämpfe suchen wir uns entweder selbst, indem wir auf der Karte in Gegner reinlaufen, oder wir nehmen in Städten Quests an. Die werden durch stimmungsvolle Texte eingeleitet, die aber hoffentlich noch vertont oder zumindest in etwas größerer Schrift dargestellt werden (Grafik- und Interface-Optionen gab es in der Preview noch nicht).

Umzäunte Kämpfe

Zu Kampfbeginn wählen wir aus, wer aus unserer Gruppe an der Schlacht teilnimmt. Dann schaltet das Spiel in eine Kampfansicht um. Das sind separate, begrenzte Areale, vergleichbar mit den Schlachtfeldern von Total War. In der Kampfansicht steuern wir unsere Ordensbrüder wie in einem Echtzeitstrategiespiel. Krieger mit Schwertern, Beilen oder Morgensternen gehen direkt auf die Gegner los, Fernkämpfer bleiben etwas im Hintergrund. Individuell auslösbare Fähigkeiten teilen besonders viel Schaden aus, geben Boni oder heilen. Gewonnene Kämpfe belohnen uns mit Beute (die wir verkaufen, um Ausrüstung und neue Kämpfer zu bezahlen) und mit Erfahrungspunkten. Mit Attributpunkten und Talentpunkten leveln wir unsere Brüder auf. Der Talentbaum erlaubt recht freies Experimentieren, denn feste Klassen gibt es nicht.

Finstere Atmosphäre, frühe Version

Während die menschlichen Gegner unspektakulär aussehen, sind die Dämonen teils kreativ und immer eklig umgesetzt. Wild wuchernde Köpfe, freiliegendes Fleisch und ein

Bossgegner mit fast eleganten fliegenartigen Flügeln verströmen Dark-Fantasy-Stimmung. Die Verbindung zu einem mittelalterlichen Europa funktioniert gut. Zur europäischen Atmosphäre tragen nicht nur der Templer-Hintergrund und die Landkarte bei, sondern auch der Soundtrack. Unter anderem gibt es darin eine Version des auf Mittelhochdeutsch gesungenen Palästinaliedes von Walther von der Vogelweide.

Die Wegfindung und KI unserer Kämpen waren in der Preview noch nicht perfekt. Außerdem war es gar nicht so einfach, taktisch klug vorzugehen. Nur manchmal gelang es, einzelne Gegner aus ihren Gruppen herauszulocken, was den Kampf vereinfachte. Meistens stürzten sich aber einfach alle aufeinander, selbst wenn wir unsere Leute vorher klug aufgestellt hatten. Wie gut, dass sich durch Druck auf die Leertaste eine Zeitlupe einschalten lässt, während der wir in Ruhe Befehle erteilen. ★

MEINUNG

Mario Donick
@GameStar_de



Die bereitgestellte Version von Band of Crusaders hat Spaß gemacht, und die wichtigsten Spielsysteme funktionieren bereits. Anhand vieler Platzhalter und noch nicht umgesetzter Systeme wird aber deutlich, dass es sich um eine Pre-Alpha-Version handelt. Bis zur Veröffentlichung dürfte demnach noch einige Zeit vergehen. Wenn es den Entwicklern von Virtual Alchemy gelingt, die gute Atmosphäre auch mit einer spannenden Story zu verbinden, Wegfindung und Balancing zu verbessern, abwechslungsreiche Quests zu schreiben und interessante Bosse auf Europa loszulassen, dann könnte ihr Spiel eine positive Überraschung für Echtzeittaktiker werden.



Delta Force

BATTLEFIELD HAT EIN PROBLEM

Genre: Taktik-Shooter Publisher: Tencent Games Entwickler: Timi Studio Group Termin: 2024

Die ersten Runden in der Alpha haben bei Phil mächtig Eindruck hinterlassen. Haben Battlefield-Fans endlich wieder Grund zur Freude? Von Philipp Elsner

Als ich die ersten Trailer zu Delta Force mit den Massenschlachten auf den riesigen Maps mit Infanterie, Panzern und Helikoptern sah, war ich skeptisch. Extrem skeptisch. Ach, da versucht mal wieder ein unbekanntes Studio die Battlefield-Formel zu knacken? Wie gut das klappt, haben ja World War 3, Beyond the Wire und Co. bewiesen: Die meisten Versuche landen auf dem Steam-Friedhof. Nach meinen ersten Runden in der Alpha muss ich zugeben: Diesmal lag ich sowas von falsch. Das neue Delta Force ist nämlich deutlich mehr als »Battlefield auf Wish bestellt«!

Battlefields böser Zwilling

Ich übertreibe nicht: Wenn ich meine Augen nur ein bisschen zusammenkneife, während ich Delta Force spiele, kann ich den Unterschied zu Battlefield kaum mehr erkennen. Was ich damit sagen will: Im Multiplayer-Modus ist der Shooter nahezu eine Eins-zu-eins-Kopie des großen Vorbilds. Als ich den Modus Havoc Warfare starte, der den Breakthrough-Modus aus Battlefield 2042 imitiert, liegt die Umgewöhnungszeit quasi bei null: Vom Spawn-Menü angefangen über HUD, Movement, Squad-Management bis hin zu Levelzerstörung kommt mir alles extrem vertraut vor.

Erstaunt hat mich dabei allerdings, dass sich Delta Force fast durch die Bank hochwertig anfühlt und nicht wie ein billiger Abklatsch. Die Waffen haben ordentlich Rückstoß und klingen wuchtig, Explosionen sehen toll aus, die Steuerung ist angenehm direkt und präzise, und es kommt immer wieder richtig intensive Schlachtfeldatmosphäre auf. Wenn mein Team mit einer Armada Kanonenboote am Strand landet und die Bunkeranlagen der Verteidiger unter lautem Gebrüll und Einsatz von Rauchgranaten stürmt, erinnere ich mich plötzlich fast wehmütig an die Zeit zurück, als Battlefield noch diese zum Schneiden dichte Stimmung auf den Monitor zaubern konnte.

Billiger Mobile-Mist? Von wegen!

Das Schießen ist mir in Shootern besonders wichtig – immerhin verbringe ich damit den Großteil meiner Ingame-Zeit! Und hier kann Delta Force punkten, denn die Schüsse haben einen guten Sound, Treffer fühlen sich wirksam an, und jeder Abschuss löst einen

kleinen Adrenalinkick aus. Dass ein Studio wie aus dem Nichts plötzlich ganz weit oben in der Gunplay-Liga mitspielt, verdient jedenfalls großen Respekt. Generell ist auch der Flow der Matches sehr schön, und ich kann – ganz wie in Battlefield – je nach Waffe und Ausrüstung meinen Spielstil in Richtung aggressiver Run&Gun-Soldat, defensiver MG-Schütze, flinker Aufklärer oder Sanitäter ausleben. Oder ich schwebe am Steuer eines Hubschraubers über der Karte, während Kollege Dimi am Bordgeschütz richtig aufräumt! Als Medic fühle ich mich aber auch in der zweiten Reihe noch nützlich, indem ich im Sekundentakt Heilungspfeile in meine Kameraden an der Front jage und gefallene Kollegen wieder auf die Beine stelle, während Support-Punkte auf mich einprasseln. Teamwork zahlt sich aus!

Waffenbau ohne Grenzen

Noch besser als bei Battlefield gefällt mir aber das Waffensystem, das mit seinen zahllosen Attachments und Anpassungsoptionen sogar Call of Duty Konkurrenz macht. Denn es limitiert mich nicht auf eine bestimmte Anzahl an Anpassungen, sondern lässt mir absolut freie Hand. Wer will, kann sogar völlig unsinnige Konstruktionen bauen und ein Zielfernrohr mit 16-fachem Zoom auf eine Uzi schrauben oder vier Laserpointer an die M4 dübeln.

Ich kann an viele Waffen sogar zusätzliche Schienen anbringen, die dann (realistischerweise) wiederum Platz für noch mehr Attachments bieten, und so meine individuelle Traumkarre basteln. Und dann kann ich jeden Aufsatz sogar noch einzeln tunen und zum Beispiel die Position der Handgriffe verschieben. So viel Tiefe haben sonst höchstens Hardcore-Shooter wie Escape from Tarkov.

Die offenen Fragen der Alpha

Es mag vielleicht zynisch klingen, aber Delta Force hat bereits in der Alpha ein paar Komfort-Features, die Battlefield 2042 nicht mal zum Release auf die Kette bekam, zum Beispiel eingebauten Voice Chat oder ein funktionierendes Scoreboard im Match. Man darf dabei nicht vergessen: Delta Force kostet nichts! Denn der Havoc-Warfare-Multiplayer und der Extraction-Modus Hazard Operations sind beide Free2Play. Letzteren

habe ich noch nicht ausgiebig probiert, aber das Paket ist für den niedrigen Preis von null Euro schon jetzt mehr als ordentlich. Ach, und dann wäre da ja noch die Storykampagne, die schon jetzt klasse aussieht!

Natürlich soll das nicht heißen, dass Delta Force das perfekte Lila-Laune-Land ist und wir dem Spiel eine 90 im GameStar-Test garantieren. Negativ an der Alpha sind mir zum Beispiel die vielen Bots aufgefallen, mit denen aus unerfindlichen Gründen massenhaft die Server aufgefüllt werden. Oder das Specialists-System mit Hero-Fähigkeiten, das ich persönlich schon bei BF2042 nicht mochte. An der Stelle wurde eindeutig das falsche Battlefield kopiert! Manchmal gibt es auch noch Probleme mit der Fahrzeugsteuerung, und an einigen Stellen ist die Map-Balance fragwürdig. Spannend auch, ob die Entwickler ein System gegen Cheater auf die Beine stellen können – gerade bei Free2Play-Shootern entscheidend! Ich werde abwarten, was die Zukunft für Delta Force bringt, es wird sich aber nach der Alpha in meiner Steam-Wunschliste sicher um einige Plätze nach oben schieben. ★

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



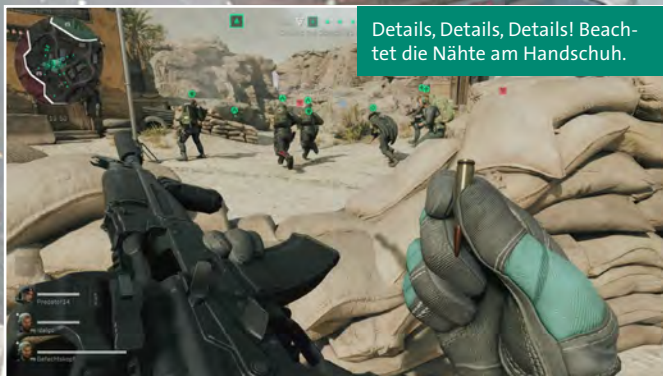
Es ist lange her, dass ich so ein Battlefield-Gefühl hatte. Selbst in der Battlefield-Reihe. Und das will schon was heißen! Und ich bin überzeugt, dass Delta Force für viele Spieler das Vakuum füllen kann, das die Shooter-Landschaft gerade hinterlässt. Denn wo findet man aktuell spektakuläre Militärfeste mit Fußsoldaten, Luftwaffe, Panzern und Co. für Feierabendrunden? Gefühlt bleibt nur der Wechsel auf hochkomplexe Militärsimulationen wie Arma, oder man darf sich einen der vielen kunterbunten Hero-Shooter aussuchen, die wie Pilze aus dem Boden schießen. Da kommt mir ein Delta Force gerade recht – und sorgt ganz nebenbei für eine Portion gesunde Konkurrenz, die gerade die Battlefield-Serie in jüngster Zeit bitter nötig hat.



In Sachen Grafik und Sound muss sich das neue Delta Force nicht hinter Großproduktionen wie Call of Duty verstecken.



Details, Details, Details! Beachtet die Nähte am Handschuh.



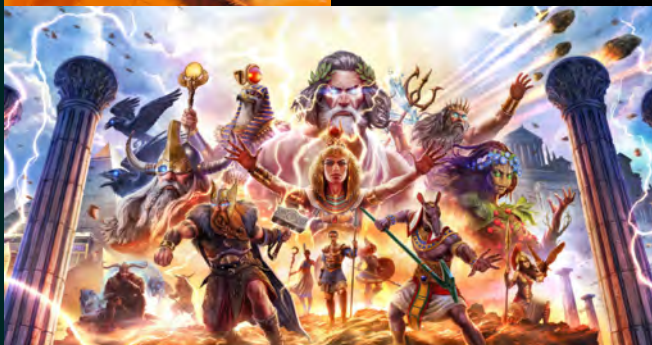
Die Schlachten in Delta Force: triefen förmlich vor Battlefield-Atmosphäre.

Klassischer BF-Move: Als Medic farme ich seelenruhig massenhaft Punkte, indem ich meine tapferen Frontschweine pausenlos heile und wiederbelebe.



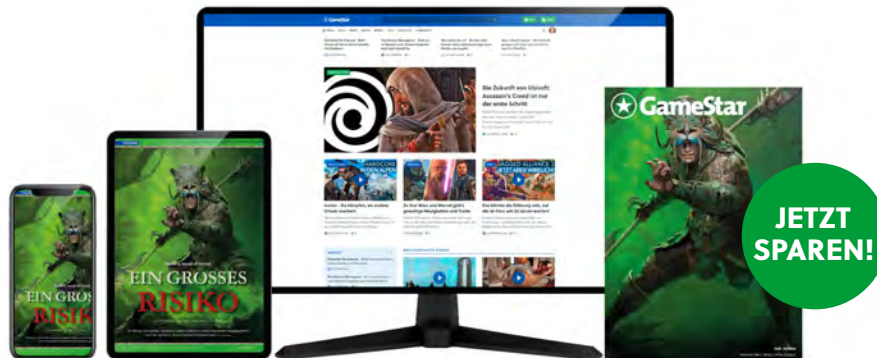


EXKLUSIVE
ABOCOVER



3 Monate geschenkt!

25% Rabatt im ersten Jahr mit Gutschein 25PLUS



BESTSELLER



GameStar Plus Print XL 12 Monate

- ✓ GameStar.de mit allen exklusiven Plus-Artikeln, -Podcasts und -Videos!
- ✓ Monatliche Spiele-Vollversion von Gamesplanet.de!
- ✓ Neues Heft vorab online lesen und kompletter Archivzugriff
- ✓ Monatliches XL-Heft mit exklusivem Abocover, 2 DVDs und extra Vollversion

Mehr GameStar geht nicht!
Für alle, die alles wollen!

~~13,99~~ **10,49 €**

pro Monat bzw. 125,91€ im ersten Jahr mit 25% Rabattgutschein, danach 167,88€ pro Jahr bzw. 13,99€ pro Monat.*



GameStar Plus Print 12 Monate

- ✓ GameStar.de mit allen exklusiven Plus-Artikeln, -Podcasts und -Videos!
- ✓ Monatliche Spiele-Vollversion von Gamesplanet.de!
- ✓ Neues Heft vorab online lesen und kompletter Archivzugriff
- ✓ Monatliches GameStar-Heft mit exklusivem Abocover - ohne DVDs!

Unsere Empfehlung: GameStar ohne
DVDs gibt's im Abo exklusiv mit Plus!

~~10,99 €~~ **8,24 €**

pro Monat bzw. 98,91€ im ersten Jahr mit 25% Rabattgutschein, danach 131,88€ pro Jahr bzw. 10,99€ pro Monat.*



GameStar Plus mit Heftarchiv 12 Monate

- ✓ GameStar.de mit allen exklusiven Plus-Artikeln, -Podcasts und -Videos!
- ✓ Monatliche Spiele-Vollversion von Gamesplanet.de!
- ✓ Neues Heft vorab online lesen und kompletter Archivzugriff

GameStar Plus mit digitalem Heft
besonders günstig!

~~7,99 €~~ **5,99 €**

pro Monat bzw. 71,91€ im ersten Jahr mit 25% Rabattgutschein, danach 95,88€ pro Jahr bzw. 7,99€ pro Monat.*

Jetzt abonnieren!

shop.gamestar.de/gamestar-abo



*Zum Vergleich: GameStar Plus Print XL im Einzelkauf 191,76€ pro Jahr, GameStar Plus Print 155,76€ pro Jahr. Alle 12-Monats-Pakete werden jährlich im Voraus abgerechnet und verlängern sich ohne Kündigung nach jeder Laufzeit um eine weitere Laufzeit. Die Kündigungsfrist bei Paketen mit Heft beträgt ein Monat zum Ende der jeweiligen Laufzeit, bei reinen Plus-Paketen drei Tage. Rabattgutscheine sind nicht mit weiteren Aktionen und Gutscheinen kombinierbar. Nur ein Rabattgutschein pro Person. GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH. Rechtsform: Gesellschaft mit beschränkter Haftung, Sitz: München, Registergericht: München HRB 218859, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert. Die Aboverwaltung erfolgt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John.

Kai Schmidt, freier Autor

GameStar_de

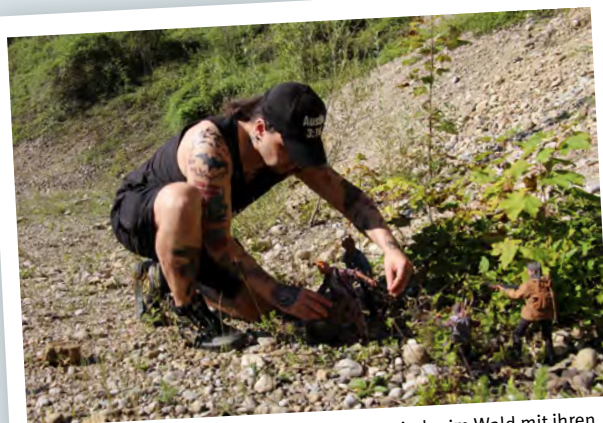


ZULETZT GEGEHEN: Borderlands im Kino! Heilige Hölle! Das ist kein Film, das ist Folter! Und dann ist da auch noch Chris Tall!

ZULETZT GEBASTELT: Ich arbeite daran, eine Marvel-Legends-Actionfigur von Hank Pym zum Hörspielhelden Jan Tenner umzubauen. Ganz ohne Futura-Serum.

ZULETZT GEDACHT: Ich dachte, das Teamseiten-Ausfüllen hätte sich für mich mit dem Ende der Print-GamePro erledigt. Und dann kommt Petra mit diesem »grandiosen« Einfall.

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Indiana Jones! Auch wenn ich wegen der Egoperspektive noch ein klein wenig skeptisch bin, kann es nur besser werden als der fünfte Film. Obwohl wir ja alle wissen, dass es nur drei Indy-Filme gibt!



»Nein, ich habe nicht gesehen, dass sie wieder im Wald mit ihren Puppen gespielt haben.« Kai fotografiert in seiner Freizeit Actionfiguren (siehe Instagram: actionfigure_kai).

UNSER Team



Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@GameStar_de

ZULETZT GEWESEN: Im Urlaub. In Bayern. Während große Teile der Redaktion auf der gamescom in Köln waren. Hehe.

ZULETZT BEDAUERT: Zurück nach Hessen gereist zu sein, ohne ein einziges Schönramer (Bier) getrunken zu haben.

ZULETZT GEDACHT: Wie komme ich eigentlich auf die Schnelle an eine Summe, um mir ein Haus am Fuße des Falkensteins (Inzell) leisten zu können?

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Inze... erm, fast. Natürlich Indiana Jones and the Great Circle. Auch wenn ich die Präsentation hinter verschlossenen Türen nicht selbst anschauen konnte. Aber Tillmanns Artikel und der Messe-Trailer (insbesondere die Szene bei 00:58) lassen mich ganz hibbelig werden. Wieso dauert es noch so lange bis zum 9. Dezember?

Martin Deppe, Managing Editor Guides

@GameStar_de

ZULETZT GEWESEN: In Baltimore bei Firaxis, um erstmals Civilization 7 zu spielen. Ich liebe meinen Job!

ZULETZT BEDAUERT: Dass Sid Meier da leider im Urlaub war. Wahrscheinlich an der Zug-Spitze, für mehrere Runden. Oder in Hexfeldhausen.

ZULETZT GEDACHT: Ob es auffällt, wenn ich einem Firaxis-Mitarbeiter das T-Shirt klaue, mich als Kollege tarne und einfach tagelang weiterspiele?

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Nochmal Rundenstrategie, nämlich Heroes of Might and Magic: Olden Era. Ich war zwar nicht selbst in Köln, aber allein schon Heikos große, leuchtende Augen sprechen Bände. Nur das »fehlende« G im Namen macht mich kirre.



Natalie Schermann, Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GEBUCHT: Eine Reise nach Edinburgh übers nächste Neujahr! Nessi, ich komme!

ZULETZT RAUSGEHOLT: Herbst- und Halloween-Deko. Dieser Sommer soll sich mal endlich verziehen!

ZULETZT GEDACHT: Sommer ohne Meer ist ganz schön doof. Herbst hingegen ist immer toll.

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Okay, hear me out: Infinity Nikki. Ja, dieses komische Ankleidespielchen, bei dem jedes Kleid eine andere Fähigkeit hat. Die Trailer versetzen mich zurück in meine Kindheit und erinnern an Barbie-Spiele – und ich habe einfach mal wieder Lust auf ein schön entspanntes Spiel mit Nostalgie-Feeling, okay?!



Nach dem Messestress der gamescom brauchen wir alle ein bisschen Zen im Leben. Deshalb teilt Natalie die wunderschöne Natur von Georgien mit euch!



Marylin Marx Lead Community Management

@Zaizencosplay

ZULETZT GESPIELT: World of Warcraft: The War Within. Bisher habe ich so viel Spaß wie schon lange nicht mehr!

ZULETZT BEMALT: Eine Rüstung und einen Kriegshammer!

ZULETZT GEDACHT: Warum habe ich nicht gesehen, dass Hotel Galactica direkt in der Nähe unseres gamescom-Stands anspielbar war?!

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Date Everything! Der Name ist Programm, und das Spiel wurde komplett von professionellen Voice Actors vertont! Noch nie war ein Gespräch mit einer Mülltonne oder dem Kerzenständer so intensiv!

Steffi Schlottag, Redakteurin

@ThePumpkini

ZULETZT GESTAUNT: Über mein schlaues Kätzchen, das sich selber beigebracht hat, wie man Türen öffnet.

ZULETZT GEFLUCHT: Über mein schlaues Kätzchen, das sich selber beigebracht hat, wie man Türen öffnet ...

ZULETZT GEDACHT: Meinetwegen könnte es sechs Monate im Jahr Herbst sein. Dafür kürzen wir einfach Sommer und Winter.

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM:

Lost Records: Bloom & Rage. Wie Life is Strange, aber in den 90ern. Mehr Nostalgie geht quasi gar nicht!



Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT DURCHGESPIELT: Endlich Baldur's Gate 3. Nach 120 Stunden. Und direkt Lust gehabt, einen neuen Durchgang zu starten. Das sagt alles.

ZULETZT GESEHEN: Tränen in den Augen der Entwickler von Unfrozen, als wir während der FYNG Show ihr neues Spiel Heroes of Might and Magic: Olden Era als Weltpremiere enthüllt haben.

ZULETZT GEDACHT: Es ist schon ein ziemliches Privileg, etwas machen zu dürfen, das Menschen so viel bedeutet.

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Die Premiere von Heroes of Might and Magic: Olden Era. Aus den genannten Gründen.



Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GEBADET: Im Atlantik, der Adria und dem Mittelmeer, in dieser Reihenfolge. Schön war's.

ZULETZT GESCHLAFEN: Keine Ahnung, der Test zu Space Marine 2 hat mich sehr oft sehr lange wach gehalten.

ZULETZT GEDACHT: Die gamescom ist doch gar nicht so übel, wenn man sich nicht hetzen lässt und gemütlich von einem Termin zum nächsten spaziert.

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Es gab ein Spiel, in das ich mich sofort verliebt habe, sobald ich den Controller in der Hand hielt, nämlich Eriksholm: The Stolen Dream. Das ist so, als hätten Commandos und Dishonored ein Baby gezeugt!



Jesko Buchs Junior-Redakteur

@Sora5513

ZULETZT GEWESEN: Auf dem Burgenfest im heimatlichen Manderscheid. Hach, wir bräuchten dringend wieder mehr Ritterturniere in der heutigen Zeit.

ZULETZT GEFLUCHT: Über die Unpünktlichkeit der Deutschen Bahn. Ich weiß, ist ein alter Hut. Aber ich habe mich in Japan einfach zu sehr an sekundengenaue Fahrpläne gewöhnt.

ZULETZT GEDACHT: Woran liegt es, dass es in Bayern einfach keinen guten Döner gibt? Grüße gehen raus an den City Express in Bonn, der war hervorragend.

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Phantom Blade Zero und Spine. Ein Souls-like, das kein Souls-like sein will, und ein Gun-Fu-Shooter à la John Wick. Beides herrlich spaßig.



Tillmann Bier, Trainee

@GameStar_de

ZULETZT GEKAUFT: Star Wars Outlaws. Ich hatte ja schon lange Bock auf so ein Spiel, aber der unglaublich knuffige Axolotl-Begleiter hat mich vollends überzeugt.

ZULETZT GESEHEN: Die erste Folge der zweiten Staffel von Die Ringe der Macht, ich freu mich richtig auf Saurons Pläne.

ZULETZT GEDACHT: Ich fürchte mich vor dem Tag, an dem ich meine Winterjacke wieder rausholen muss.

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Es gab so viele, aber am ehesten Indiana Jones. Der Raiders March von John Williams steckt seitdem in meinem Kopf fest. Und ich habe richtig Lust, uralte Tempel und Gräber nach Artefakten zu durchstöbern.

Sören Diedrich Redakteur

@SD_GST

ZULETZT GELESEN: Der Herr der Ringe, als Vorleser für meine kleine Tochter. Sie ist eingeschlafen, als der Rat von Bruchtal getagt hat. Ich bin noch immer fassungslos!

ZULETZT GESEHEN: Der Herr der Ringe, als Vorbereitung auf die zweite Staffel von Die Ringe der Macht. Ohne meine Tochter, aber dieser Tag wird kommen.

ZULETZT GEDACHT: Es ist höchste Zeit, mal wieder Das Silmarillion zu lesen!

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Der Herr der R... oh, pardon. Ganz klar Stalker 2: Heart of Chornobyl! Der erste Teil ist bis heute mein liebster Shooter, und ich will endlich wieder in die Zone!



Philipp Elsner, Leitung News-Redaktion

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN: Das neue Kellerbier Hang Out and Try von Frau Gruber, ein sehr leckeres und überraschend fruchtiges Gebräu mit drei verschiedenen Malzsorten.

ZULETZT GEFLUCHT: Über die neue Menüführung in Hunt: Showdown, weil ich jetzt einfach nichts mehr finde und mich ständig verklicke. Argh, Crytek!

ZULETZT GEDACHT: Werden jemals wieder die guten alten Tage zurückkehren, als nicht gefühlt jeder Shooter in Comic-Grafik und vollgestopft mit Heldenfähigkeiten war?

DEIN HIGHLIGHT DER GAMESCOM: Kein Spiel, sondern die neue Amazon-Serie Secret Level. Ich meine, Episoden über Space Marines, D&D und Kratos von den Machern von Love, Death & Robots? Her mit dem Stift, wo soll ich unterschreiben?



Fallout: London

LEKTION FÜR BETHESDA?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Fallout: London Team** Entwickler: **Fallout: London Team** Termin: **25.7.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **0 Euro** DRM: **nein** Enthalten in: **-**

Das gigantische Fan-Projekt ist endlich fertig. Wie schlägt es sich im Vergleich zum erfolgreichen, immerhin schon neun Jahre alten Grundspiel Fallout 4? Von Tillmann Bier

Fast neun Jahre mussten wir auf ein neues Fallout warten, und jetzt ist es endlich da. Zwar handelt es sich bei Fallout: London natürlich »nur« um ein Fan-Projekt, doch will es mit dem Umfang und der Qualität eines kommerziellen Titels auf vielen Ebenen mithalten. Einzige Voraussetzung ist eine Version von Fallout 4 auf GOG.com oder Steam samt allen Erweiterungen – bezahlen müsst ihr dann für die Erweiterung aber nichts.

Wir sind für euch kreuz und quer durch das postapokalyptische London gereist und haben nach über 50 Stunden Spielzeit und mehreren Test-Updates auf GameStar.de endlich eine finale Wertung für die Erweiterung. In unserem Test lest ihr, warum die Riesen-Mod teilweise sogar Bethesda etwas voraus hat und wo die Entwickler noch dringend nachbessern müssen.

London Falling

In Fallout: London erleben wir die vom Atomkrieg zerstörte Welt aus einer ganz anderen Perspektive. Statt eine amerikanische

Metropole erkunden wir das postapokalyptische London, das seine ganz eigenen Konflikte, Fraktionen und Charaktere bietet. Wir fliehen als Versuchsobjekt aus einem Labor und müssen uns allein in der Stadt zurechtfinden. Im Verlauf der Hauptstory werden wir dann natürlich auch in die Auseinandersetzungen unterschiedlichster Gruppen hineingezogen, die um die Vorherrschaft in den Ruinen von London kämpfen. Wie gewohnt gibt es für euch jede Menge Missionen für die diversen Fraktionen zu erledigen und massenhaft Zeug einzusammeln. Denn im Herzen ist eben auch Fallout: London ein typischer Bethesda-Titel.

Ein holpriger Start

Wollt ihr euch eine Fahrkarte in das Ödland von London lösen, bezahlt ihr zwar weder mit Euro noch mit Kronkorken, dafür aber mit Geduld. Denn die Wahrscheinlichkeit ist groß, dass ihr bei der Installation von Fallout: London über Hindernisse stolpert, gerade wenn ihr Fallout 4 auf Steam besitzt.

Denn hier muss erst das von Bethesda veröffentlichte Next-Gen-Update entfernt werden, das laut den Entwicklern zu instabil ist. Dank eines Tools ist der Prozess in der Theorie einfach durchzuführen, in der Praxis aber mit einigen Problemen behaftet.

So schlägt das sogenannte Downgrade bei vielen Spielerinnen und Spielern fehl, dauert exorbitant lange oder verursacht andere Probleme. Die Entwickler geben sich zwar alle Mühe, mit Bugfixes und Lösungsvorschlägen zu helfen, aber bisher sind noch nicht alle Probleme gelöst. Auch wir hatten einige Probleme mit dem Tool und sind deshalb zur GOG-Version von Fallout: London gewechselt. Hier wird kein Downgrade benötigt, und die Mod kann direkt über den Launcher heruntergeladen werden.

Der Installationsprozess an sich ist dann auf beiden Plattformen simpel: Ein automatischer Assistent erledigt fast alles für euch. Doch damit ist eure Odyssee noch nicht vorbei. Bei uns und vielen anderen stürzt Fallout: London nämlich immer wieder ab, au-

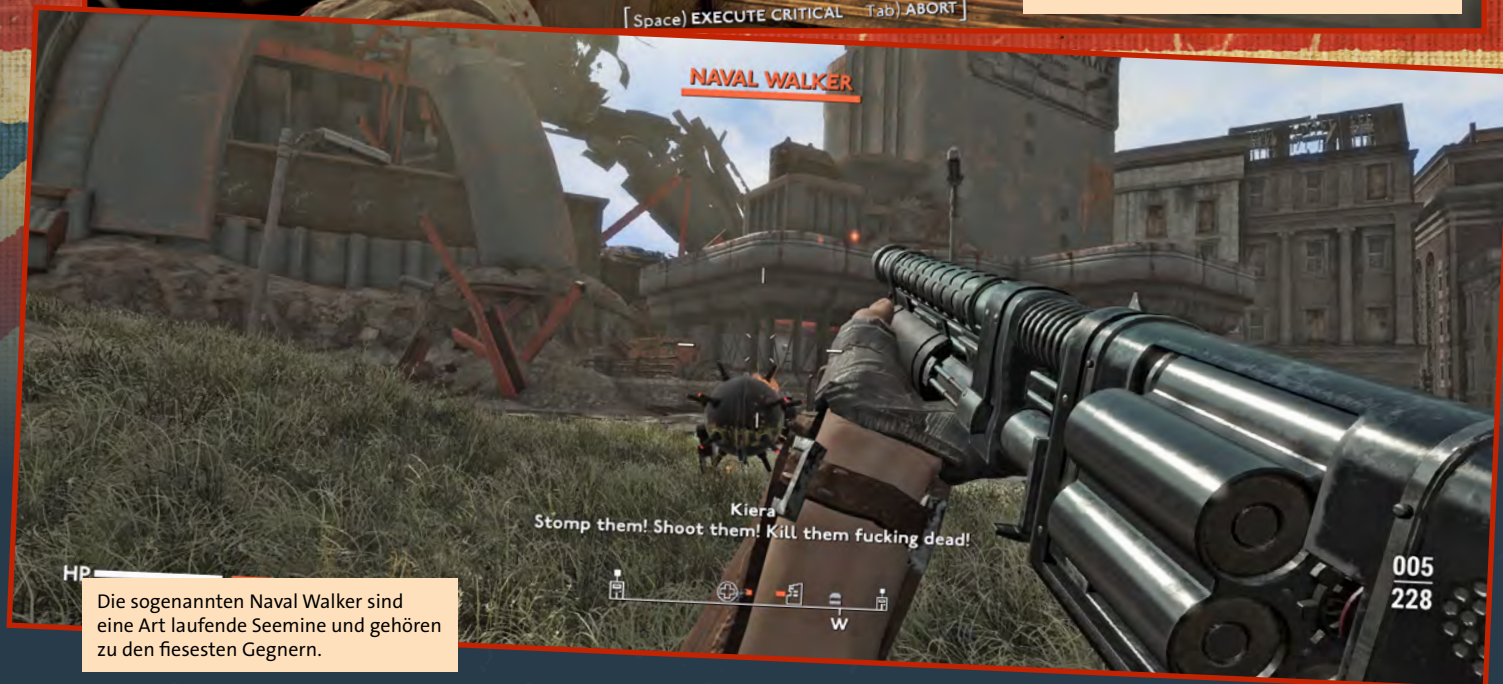


Eine Geheimorganisation führt in London grausame Experimente an Klonen durch und setzt sie als Soldaten ein.





Wie in Fallout 4 gibt es in den Kämpfen wieder die Möglichkeit, die Zeit zu verlangsamen und automatisch auf Feinde zu zielen.



Die sogenannten Naval Walker sind eine Art laufende Seemine und gehören zu den fiesesten Gegnern.

Berdem kommt es immer wieder zu Performance-Einbrüchen. Auch hier arbeiten die Entwickler an Fixes und haben bereits zahlreiche wirkungsvolle Lösungsvorschläge parat. Doch kommt ihr wahrscheinlich nicht drumherum, einige zusätzliche Mods zu installieren, Dateien auszutauschen und bestimmte Einstellungen anzupassen.

Deshalb müssen wir schon hier ganz klar eine Warnung aussprechen: Wollt ihr möglichst wenig Zeit damit verbringen, ein Spiel zum Laufen zu bringen, dann wartet am besten noch ein paar Wochen ab. Aktuell arbeiten die Entwickler mit Hochdruck an den diversen Fehlern, und wahrscheinlich wird sich Fallout: London mit einem Update deutlich einfacher spielen lassen.

Von Fans für Fans

Trotz allem sind wir aber sicher, dass Fallout: London ein tolles Geschenk für fast alle Fans der Bethesda-Titel ist. Jedem der zahlreichen Details merkt man an, wie viel Liebe die Entwickler in ihr Spiel gesteckt haben. Sie sind eben ganz offensichtlich selbst Fans. Das zeigt sich schon bei der Spielwelt: Mühevoll haben die Macher neue Gebäude,

Möbel, Autos, Lebensmittel, Kleidungsstücke, Waffen und vieles mehr erstellt, das zur Londoner Postapokalypse passt. Neben den berühmten Doppelstockbussen finden wir auch klassische rote Telefonzellen, passende neue Skill-Magazine und natürlich viel Tee in Beuteln, Tassen und Kannen.

Bekannte Elemente aus vorherigen Fallout-Spielen haben die Entwickler mit kreativen Gegenständen ersetzt, die zum England-Setting passen. Statt Kronkorken gibt es Metro-Tickets, und wir sammeln keine Wackelpuppen, sondern Bierdeckel aus Pubs, die uns kleine Zusatz-Skills geben. Aus den vielen Details hat man eine prall gefüllte Welt erschaffen, in der wir Quests, Figuren, Notizen, Terminaleinträge und vieles mehr entdecken können. Der komplett neue Soundtrack, mehrere Radiostationen mit thematisch passenden Liedern und professionelle britische Sprecher machen den London-Charme des Spiels perfekt.

Hinter der Fassade

Sind die Installationsprobleme einmal vergessen, könnte die detailliert und liebevoll gestaltete Spielwelt fast darüber hinwegtäu-

schen, dass es sich bei Fallout: London um keinen offiziellen Nachfolger handelt. An manchen Stellen zeigt sich dann aber doch, dass hinter dem Spiel kein großes Entwicklerteam samt Millionenbudget steht. Einigen Features merkt man ihren etwas experimentellen Charakter an. So wackelt bei einer Zugfahrt zu Beginn unsere Spielfigur ziemlich hin und her. Und die Animation beim Leitersteigen sorgt in der Egoperspektive immer wieder für merkwürdige Kamerafahrten. Auf den Spielfluss wirken sich solche Kleinigkeiten aber kaum störend aus.

Auch an anderen Stellen sind manchmal kleine und große Unstimmigkeiten zu bemerken: Ab und zu flackern weit entfernte Texturen, und einige NPCs reagieren gar

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr euch nach einem neuen Fallout seht.
- ... ihr das Erkunden des Ödlands liebt.
- ... ihr mehr Rollenspiel als in Fallout 4 wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr aktuelle Grafik erwartet.
- ... ihr eine deutsche Vertonung braucht.
- ... ihr technische Problemen fürchtet.



HP
Nahkampfwaffen bleiben auch im späteren Spielverlauf wichtig.

nicht darauf, wenn wir sie ansprechen. Teilweise sind aber auch Quests verbüggt und lassen sich in seltenen Fällen nur durch das Eingeben von Konsolenbefehlen lösen.

Kein Fallout 5

Generell sollte man von Fallout: London in vielerlei Hinsicht nicht mehr erwarten als von dem neun Jahre alten Grundspiel, auf dem die Mod aufbaut. Kämpfe und Charakteranimationen fühlen sich genauso an wie in Fallout 4 und wirken in der heutigen Zeit nicht mehr ganz so frisch. Größere grafische Verbesserungen gibt es ebenfalls nicht. Besonders nachts und in Innenräumen ist die Beleuchtung zwar oft sehr stimmungsvoll, weniger beeindruckend sind aber die manchmal matschigen Texturen, besonders bei weit entfernten Gebäuden. Fallout: London setzt außerdem auf einen ungesättigten Farbfilter, der nicht unbedingt jedem gefallen wird. Einige Änderungen gibt es im Vergleich zum Quasi-Vorgänger Fallout 4 aber dann doch, zum Beispiel:

- Eure Spielfigur spricht nicht, dafür gibt es in den Dialogen wieder mehr als vier Antworten. So könnt ihr NPCs nach allen möglichen Themen ausfragen. Außerdem spielen über Skill-Checks oft unsere Fähigkeiten und Special-Werte eine Rolle.

- Das Fertigkeitssystem wurde um neue Fähigkeiten erweitert. Wir können etwa beim Schleichen ein Nachtsichtgerät aktivieren oder später im Spiel alle Markierungen auf der Karte aufdecken.
- Das Leveldesign von Fallout: London ist zwar sehr detailliert, stellenweise aber weniger offen als noch in Fallout 4. Sehr viele Gebäude und Türen bleiben uns verschlossen, zu erkunden haben wir aber trotzdem genug.
- Die Welt von Fallout: London fühlt sich zwar nie leer an, belohnt uns aber beim Erkunden im Vergleich zu Fallout 4 seltener mit kleinen Schätzen wie Geld, Munition oder Nahrungsvorräten.

Tödliches London

Der wohl größte spielerische Unterschied zu Fallout 4 ist aber wohl der Schwierigkeitsgrad. Gerade zu Beginn gibt uns Fallout: London nämlich nur das Allernötigste an die Hand, um in der Postapokalypse zu überleben. Schusswaffen sind zum Beispiel erst einmal rar gesät: Stattdessen setzen wir zunächst auf mehr oder weniger improvisierte Nahkampfwaffen, um uns gegen Banditen und Kreaturen zur Wehr zu setzen. Medizin, Geld und Munition sind ebenfalls nicht im Überfluss vorhanden. Oft müssen wir uns

mit selbstgekochten Nahrungsmitteln statt mit Stimpaks heilen oder wegen Munitionsmangel zum Klappmesser greifen. Zwar finden wir im Verlauf des Spiels dann deutlich mehr und stärkere Waffen, ohne Investition in die richtigen Perks bleiben bestimmte Munitionsarten und Sprengstoff aber weiterhin Mangelware. Stärkere Gegner schicken uns außerdem weiterhin müheelos ins Jenseits und können oft nur mit Vorbereitung besiegt werden. Auch die Welt selbst ist stellenweise gefährlicher und weniger zugänglich als in Fallout 4. So ist die Thematik etwa so übel verstrahlt, dass uns das Wasser innerhalb von Sekunden tötet. Und einige Orte sind nur über bestimmte Zugänge wie Tunnel erreichbar. Das macht die Erkundung von London aber nicht weniger einladend. Eher ist die Herausforderung ein zusätzlicher Ansporn, den Zugang zu einem schwer erreichbaren Ort zu entdecken. Wir fühlen uns so mehr wie ein Forscher und weniger wie ein Tourist.

Augen auf!

Fallout: London fordert uns aber nicht nur beim Überleben und Erkunden heraus, sondern oft auch bei den Quests. Denn immer wieder lässt uns das Spiel nach Schlüsseln oder versteckten Zugängen suchen, ohne

FRAKTIONS-AUSWAHL



Die Ritter von Camelot kämpfen mit Schwert und Langbogen für ein demokratisches London.



Die Fifth Column will die Gentry stürzen und schreckt dafür vor nichts zurück.



Fallout: London bietet beeindruckende und stimmungsvolle Stadtansichten.

INSTALLATIONSPROBLEME

Das Downgrade-Tool lässt bei vielen Spielerinnen und Spielern Antiviren-Programme anschlagen. Die Entwickler versichern glaubhaft, dass es sich hierbei um einen falschen Alarm handelt, wovon auch wir ausgehen. Das Tool verlangt außerdem, dass ihr eure Steam-Anmeldedaten eingibt. Das ist notwendig, da Spieldateien von Steam heruntergeladen werden, die ohne euren Account nicht zugänglich sind. Wollt ihr das Tool aus diesen Gründen nicht nutzen, bleibt nur eine manuelle Deinstallation des Next-Gen-Updates. Eine umfassende Installationsanleitung findet ihr auf [GameStar.de](https://www.gamestar.de).



Weit entfernte Texturen wirken manchmal etwas matschig.

die wir nicht weiterkommen. Questmarker gibt es für diese Gegenstände schlichtweg nicht. Das ist nicht immer einfach und erfordert oftmals Geduld. Fast bis zur Weißglut getrieben hat uns etwa ein glücklicherweise optionales Labyrinth voller Fallen: Darin suchen wir ganze vier Schlüssel, während uns ein Roboterwächter hämisch auslacht. Sich in den dunklen Gängen zu orientieren, ist aber derart schwer, dass wir hier eine gefühlte Ewigkeit festhingen.

Manchmal müssen wir auch etwas kreativer werden. In einer Quest suggeriert das

Spiel etwa, dass wir eine Schlüsselkarte für eine Tür finden müssen. Ein Terminaleintrag liefert dann aber die unerwartete Lösung: Es gibt gar keinen Schlüssel! Stattdessen müssen wir auf einen Sicherungskasten schießen, der dann einen Kurzschluss auslöst und die Tür öffnet. Solche ungewöhnlichen Rätsel machen eigentlich Spaß und bieten eine interessante Herausforderung für abgebrühte Spieler. Sind wir aber nicht darauf vorbereitet, können sie auch frustrieren. Gerade beim Labyrinth sind die Entwickler etwas über das Ziel hinausgeschossen.

Quests ja, Stress nein

Um ans Ende der Hauptquest zu gelangen, brauchen wir mindestens 20 bis 30 Stunden. Aber auch nach unseren etwa 50 Spielstunden haben wir noch längst nicht alles in der Welt von Fallout: London entdeckt. Insgesamt sollen schließlich über 200 Aufgaben dort warten. Eine große Stärke der Story liegt darin, dass sie uns in den ersten zwei Dritteln nicht hetzt: So werden wir nicht von Anfang an mit dem Ende der Welt oder der Suche nach dem verlorenen Sohn konfrontiert. Stattdessen lässt uns das Spiel auf Er-



Angel ist eine gesichts- und rücksichtslose Geheimorganisation.



Ein Teeautomat darf in London natürlich nicht fehlen.



Wombles sind eigentlich freundliche Wesen aus einem englischen Kinderbuch, in Fallout: London sind sie aber furchterregende Monster.

kundungstour gehen und Nebenquests erledigen, ohne uns das Gefühl zu geben, dass wir wertvolle Zeit verschwenden.

Und das ist auch gut so, schließlich gibt es richtig viel zu tun. Neben der Hauptquest

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Ich spreche den Supermutanten im Raum direkt an: Ja, Fallout: London leidet gerade unter massiven technischen Problemen, und ja, die Abstürze und Bugs sind ultra nervig. Aber daraus will ich den Entwicklern hinter Team FOLON auf keinen Fall einen Strick drehen. Wir wissen, dass das neueste Fallout-4-Update die Mod zererschossen und damit den Release nach hinten gedrängt hat. Und ich bin zuversichtlich, dass die leidenschaftlichen Modder die nervigen Probleme irgendwann mit genügend Patches eingefangen bekommen. Hinter all den Unannehmlichkeiten steckt in Fallout: London ein fantastisches Spiel – und eine vollkommen neue Spielerfahrung. Stellenweise spielt sich FOLON nämlich mehr wie Stalker oder ein Resident Evil, etwa wenn ich in einem dunklen, verseuchten Tunnel von mutierten Ghulen umgeben bin, lediglich ein Klappmesser habe, um mich zu verteidigen, und in meiner Tasche nur eine Dose Prilladog-Futter rumklimpert. Ich fühle mich hilflos, nackt, verletzt. Umgehauen hat mich auch die Kreativität und der Mut der Entwickler. Denn sie biegen das Fallout-Universum so zurecht, wie es ihnen passt. Hier bekommt ihr also nicht einfach nur ein Fallout 4 mit London-Skin. Jedes Detail ist durchdacht, das Setting gründlich durchgeplant. So entsteht ein glaubhafter Fallout-Ableger, der sich nicht vor Bethesdas Spielen zu verstecken braucht. Wenn ihr Fallout-Fans seid, solltet ihr der Mod unbedingt eine Chance geben! Aber nur, wenn ihr nicht sofort leuchtende Pusteln bekommt, sollte das Spiel mal abstürzen.

spielen nämlich auch die verschiedenen Gruppierungen eine wichtige Rolle, die um die Vorherrschaft über London kämpfen. So herrschen etwa die Gentry als Nachkommen des Adels und der Regierung über Westminster. Mit ihnen lose verbündet sind auch die Tommies, eine Art Armee, die für Ordnung in den anderen Bezirken Londons sorgen will. Sowohl die Fünfte Kolonne als auch die Ritter von Camelot möchten dagegen die Herrschaft der Gentry ein für alle Mal beenden. Mehrere dieser Fraktionen können wir uns anschließen und für sie ganze Questreihen erledigen. Wir haben uns etwa mit den Vagabonds verbündet, einer Londoner Gang, die seit Jahren einen Krieg gegen eine verfeindete Bande führt. Nachdem wir einige einfache Jobs erledigt haben, geht es hier auch richtig los. Wir dürfen etwa ein Gefängnis infiltrieren, einen Zug überfallen oder ein geheimes Warenlager in die Luft jagen. Die an sich coolen Fraktionsquests werden dabei vor allem durch ein altbekanntes Ärgernis getrübt: Manchmal fühlt es sich so an, als würden alle auf der faulen Haut liegen, während wir alles alleine erledigen. Warum erledigen die faulen Banden ihren Mist eigentlich nicht selbst?

Das Schicksal von London

Auch in der Hauptquest werden wir besonders im letzten Drittel sehr viel herumgescheucht, um an allen möglichen Fronten

Brände zu löschen. Spaß macht die Story von Fallout: London aber trotzdem. Zu Beginn sind wir vor allem auf der Suche nach unserer Herkunft und begeben uns auf die Spuren des geheimnisvollen Smythe, die uns zu mehreren geheimen Laboren und schließlich in das fast unzerstörte Westminster führen. Irgendwann müssen wir uns dann entscheiden, welcher Fraktion wir dabei helfen wollen, das Schicksal Londons zu verändern. Zur Wahl stehen die idealistischen Ritter von Camelot, die radikalen Revolutionäre der Fünften Kolonne und die rücksichtslose Geheimorganisation Angel. Dementsprechend gibt es drei unterschiedliche Enden für Fallout: London – und damit für unsere Spielfigur. Denn nach dem Abschließen der Hauptquest können wir nicht mehr weiterspielen.

Die Entscheidung für eine der drei Fraktionen fiel uns im Test nicht unbedingt leicht, was auch an einer erzählerischen Schwäche von Fallout: London liegt. Denn zu dem Zeitpunkt, an dem wir die Wahl treffen müssen, sind wir weder den Rittern von Camelot noch der Fünften Kolonne zwingend begegnet. Hier haben die Entwickler es verpasst, die beiden Gruppen etwa im Rahmen einer Quest besser vorzustellen. Reisen wir zu dem jeweiligen Hauptquartier, sollen wir uns nämlich direkt den Zielen und Vorstellungen der Fraktion verpflichten, ohne besonders viel darüber erfahren zu haben.



Colonel wer? Die meisten Fraktions-Anführer und wichtigen Charaktere bleiben uns nicht im Gedächtnis.

Die reichen Gentry leben abgeschottet im fast unzerstörten Westminster.



MEINUNG

Tillmann Bier
@GameStar_de



Während ich dieses Fazit schreibe, schiele ich immer wieder zu GOG hinüber, wo der Start-Button von Fallout: London verheißungsvoll leuchtet. Nachdem ich in mühevoller Arbeit das Spiel endlich zum Laufen gebracht habe, macht es mir nämlich richtig viel Spaß. Es ist einfach großartig, nach so vielen Jahren mal wieder eine ganz neue Fallout-Welt zu erkunden. Was das Entwicklerteam hier in jahrelanger Arbeit erschaffen hat, ist auch richtig beeindruckend. Statt die schon etablierte amerikanische Postapokalypse weiter auszubauen, hat es sich entschieden, in Europa ganz von vorn zu beginnen. Schon nach den ersten Stunden ist erkennbar, wie viel Worldbuilding hier betrieben werden musste: Neue historische Ereignisse, Fraktionen, Charaktere, Marken und vieles mehr haben sich die Entwickler ausgedacht und damit eine richtig coole Welt erschaffen. Und auch nach mehr als 50 Stunden gibt es in London noch viele Geheimnisse, Quests und spannende Orte, die ich entdecken kann. Ich werde wahrscheinlich noch dutzende Stunden damit verbringen, die britischen Ruinen zu durchstreifen und Quests zu erledigen und kann es auch euch nur ans Herz legen, dem Fan-Projekt eine Chance zu geben. Aber wenn ihr noch Geduld habt, dann wartet am besten ab, bis die Entwickler mit Updates einige technische Mängel beseitigt haben – dann könnt ihr London sogar noch viel besser genießen.

Toller Twist zum Schluss

Haben wir uns trotz allem für eine Fraktion entschieden, führen wir sie zur Herrschaft über London. Insbesondere das Storyfinale hat uns noch einmal richtig gut gefallen. Das wartet nämlich mit einem Twist auf, der für zwei Momente sorgt, die uns noch lange in Erinnerung bleiben werden. Von vielen Charakteren, denen wir in London begegnen, können wir das allerdings bedauerlicherweise nicht behaupten. Die eigentlich ja coolen Ritter Camelots bleiben etwa größtenteils

Vorsicht vor Briefkästen, die können nämlich auch getarnte Roboter sein.



blass und unnahbar, Gleiches gilt auch für die Soldaten der Tommies. Deutlich interessanter sind da zum Glück die Begleiter, etwa die großspurige Abenteurerin Kiera oder der Roboterritter Pendragon. Auch der griesgrämige und rachsüchtige Bandenführer Sebastian Gaunt wuchs uns während unserer Abenteuer ans Herz.

Eine strahlende Zukunft?

Fallout: London ist zwar schon veröffentlicht, mit seiner Arbeit fertig ist das Team dahinter aber noch lange nicht. Updates sollen nicht nur viele Probleme beheben, sondern das Spiel auch um neue Inhalte erweitern. Unter anderem sollen manche Fraktionsquests ausgebaut werden, und es soll ein weiteres Ende für die Hauptquest geben. Die Entwickler machen aber schon jetzt unheimlich viel richtig und trauen sich oft mehr als Bethesda selbst. An erster Stelle steht dabei natürlich das London-Setting, für das fast eine ganze Welt aus dem digitalen Nichts erschaffen wurde.

Einen Ausflug nach Europa wird ein offizieller Ableger der Fallout-Reihe zwar wohl nie unternehmen, aber dafür könnte man sich in anderen Bereichen eine Scheibe von Fallout: London abschneiden. So zeigt das Fan-Projekt etwa, dass eine Open World auch richtig viel Spaß macht, wenn sie nicht immer kompromisslos offen ist. Und mit den erweiterten Dialogoptionen und integrierten Skill-Checks erfüllt es einen großen Fan-

Wunsch nach mehr Rollenspielelementen. Aber selbst wenn Fallout 5 in eine ganz andere Richtung geht, bleibt die Leistung des Fan-Projekts bestehen. Denn das Team von Fallout: London beweist, dass Fallout auch ganz schön viel Spaß machen kann, wenn es sich im ersten Moment vielleicht gar nicht so sehr nach Fallout anfühlt. ★

FALLOUT: LONDON

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2300 / Phenom II X4 945
GTX 550 Ti / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790 / FX-9590
GTX 780 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



gläubwürdige Spielwelt Londoner Sehenswürdigkeiten tolle englische Sprecher teils verwaschene Texturen veraltete Beleuchtung

SPIELEDISIGN



bewährtes Special-System viele praktische Skills motivierende Open World Fraktionen werden kaum vorgestellt unübersichtliche Menüs

BALANCE



freies Speichern herausfordernd, aber nicht unfair hilfreiche Begleiter vielfältiges, effektives Crafting Ressourcenknappheit bleibt bedeutsam

ATMOSPHERE/STORY



durchdachtes Setting charmante Symbole für Skills und Quests Easter Eggs cooles Storyfinale mit Twist wenige spannende Charaktere

UMFANG



große, gut gefüllte Welt Storykampagne mit drei Enden Neben- und Fraktionsquests viele Waffen und Rüstungen viel Gesprächsstoff

ABWERTUNG

Texturfehler, Performance-Probleme, Abstürze und verbuggte Quests: Die Technik sorgt bei Fallout: London derzeit noch für viel Unmut.

FAZIT

Fallout: London ist ein Fest für Fans und kann sich mit Bethesda-Spielen messen – stolpert aber noch über die Technik.



-10



Fallout: London

TIPPS ZUM START

Fallout: London stellt selbst Bethesda-Veteranen vor Herausforderungen. Unsere Startertipps erleichtern den englischen Alltag in der Postapokalypse. Von Natalie Schermann

Fast neun Jahre hat das riesige Fan-Projekt Fallout: London auf sich warten lassen. Nun ist es nach etlichen Verzögerungen endlich

da – und muss sich vor den »richtigen« Fallout-Spielen auf keinen Fall verstecken. Ein großer Unterschied: Das postapokalyptische

London ist deutlich gefährlicher als das amerikanische Ödland. Zum Glück haben wir diese Tipps für euch! ★

1. Die besten Stats und Perks für den Anfang

In Fallout: London sind Schusswaffen größtenteils sehr selten. Ihr müsst dagegen häufig in den Nahkampf gehen, mit wenig Loot auskommen und somit anders an das Spiel herangehen, als ihr es vielleicht von Fallout 4 gewohnt seid. Bei den Stats solltet ihr euch am Anfang am besten auf Stärke (Strength) und Ausdauer (Endurance) konzentrieren. Stärke hat Einfluss auf euren Nahkampfschaden, den ihr brauchen werdet. Ausdauer steigert eure Lebensleiste und eure Resistenz gegen Strahlung. Auch bei den Perks solltet ihr euch darauf konzentrieren, eure Nachteile auszugleichen:

- Big Leagues (Voraussetzung: Stärke 2) gibt euch mehr Schaden im in Fallout: London wichtigen Nahkampf.
- Blitz (Voraussetzung: Beweglichkeit 9) vergrößert die Reichweite eurer Nahkampfangriffe im V.A.T.S.
- Lead Belly (Voraussetzung: Ausdauer 2) stärkt eure Resistenz gegen Radioaktivität, wenn ihr Essen oder Trinken zu euch nehmt.
- Livegiver (Voraussetzung: Ausdauer 3) verleiht euch mehr Lebenspunkte, die kann man bekanntlich immer brauchen.
- Locksmith (Voraussetzung: Wahrnehmung 4) lässt euch besser Schlösser knacken – Loot ist rar, ihr solltet euch also keine Gelegenheit entgehen lassen, euch mit Beute einzudecken.
- Medic (Voraussetzung: Intelligenz 2) gibt euch mehr Heilung durch Stimpaks und Rad-Away.
- Ninja (Voraussetzung: Beweglichkeit 7) vervierfacht euren Nahkampfschaden, wenn ihr euch an eure Gegner heranschleicht.

Da ihr die meiste Zeit auf Nahkampfwaffen zurückgreifen müsst, lohnt sich die Investition in Schusswaffen-Perks so gut wie gar nicht.

3. Lasst kein Fleisch liegen

London ist im Vergleich zu Boston recht geizig, was Loot und Ressourcen angeht. Die meiste Zeit seid ihr also ohne Stimpaks oder andere Heilgegenstände unterwegs. Lasst deshalb kein Fleisch liegen! Nehmt selbst die kleinste Wanze auseinander. Denn daraus könnt ihr euch an Kochstationen gegrilltes Fleisch machen, das eure Gesundheit regeneriert, ohne euch mit Radioaktivität zu verseuchen. Für die ganz Mutigen unter euch gibt es auch noch den Perk »Cannibal«, der euch erlaubt, das Fleisch menschlicher Gegner zu verzehren, um eure Gesundheit wiederherzustellen. Ob ihr so weit gehen wollt, müsst ihr natürlich selbst entscheiden.

2. So bekommt ihr euren ersten Begleiter, Churchill

Wenn euch die Vagabonds direkt nach eurem Zugunfall vor die Entscheidung stellen, sich ihnen anzuschließen oder zu Thameshaven zu gehen, entscheidet euch erstmal für das Letztere. Keine Sorge: Ihr könnt auch den Queststrang der Vagabonds später immer noch nachholen! Von der Kreuzung aus müsst ihr erst mal Richtung Nordwesten, um das Thamesfolk zu finden. Folgt einfach dem Weg, bis ihr an der großen Prilladog-Fabrik vorbeikommt und Geschrei hört. Ihr seht einen Bulldog, der von wilden Hunden angegriffen wird. Helft dem armen Tier und tötet die aggressiven Hunde.

Sprecht danach mit dem Wächter, den ihr oberhalb der Treppe findet. Er bietet euch an, Churchill, den drolligen Bulldog, zu behalten. Wenn ihr also schon gerne mit Dogmeat in Fallout 4 unterwegs wart, dann solltet ihr euch diese Gelegenheit nicht entgehen lassen!

Tipp: Mit dem Perk »Attack Dog« könnt ihr Churchill noch ein paar nützliche Tricks beibringen, die euch im Kampf unterstützen. Voraussetzung für Level 1 ist Charisma 4.



Tipp 2: Sprecht mit dieser Wache, sobald ihr die wilden Hunde besiegt habt.

4. Sucht nach den geheimen Verstecken mittels Kassetten

Haltet die Augen offen nach Kassetten. Die könnt ihr ganz einfach mit eurem Pip-Boy abspielen. Geht dafür in euer Inventar; ihr findet sie unter »Misc«. Tipp: Schließt den Pip-Boy wieder, wenn ihr euch die Kassetten anhört, damit die Untertitel angezeigt werden. Auf den Aufnahmen sprechen Leute von geheimen Verstecken mit Loot. Behaltet die Hinweise im Hinterkopf, wenn ihr die Open World erkundet. Denn jedes Loot-Versteck ist in Fallout: London wertvoll!

5. Manchmal dürft ihr auch wegrennen

Weil ihr in Fallout: London nicht in Schusswaffen schwimmt und auch nicht mit Loot überschüttet werdet, fühlt sich die Fan-Mod stellenweise fast schon nach einem Horror-Survival-Spiel an. Wenn ihr alleine, ohne Munition und Stimpaks unterwegs seid und in einem dunklen, verseuchten Tunnel von aggressiven Ghoulen belästigt werdet

– dann rennt! Ihr seid im Vergleich zu Fallout 4 viel verwundbarer, weil ihr meist in den Nahkampf gehen müsst. Ohne die nötigen Ressourcen überlebt ihr in überschwemmten Gebieten, die euren Geigerzähler fast zum Platzen bringen, nicht lange. Ihr müsst also nicht immer den Helden spielen. In vielen Fällen ist es sinnvoller, erstmal die Beine in die Hand zu nehmen und zu flüchten. Meist verpasst ihr so auch keinen wertvollen Loot, macht euch also keine Sorgen. Im Notfall könnt ihr immer wieder zu den Orten zurückkehren.

6. Tickets sind die neuen Kronkorken

Lasst bloß keine Tickets zurück! Die orangefarbenen Papierstückchen sind die neuen Kronkorken – also die Währung von Fallout: London. Die braucht ihr unbedingt, wenn ihr mit NPCs handeln oder euch von Ärzten heilen lassen wollt. Übrigens findet ihr in London auch noch Pounds (britische Pfund). Diese Münzen benötigt ihr, um Ion-Brew-Automaten zu aktivieren. Für fünf Pfund bekommt ihr eine Flasche Iced Cold Ion Brew, das 45 Lebenspunkte wiederherstellt.

Tipp 6: Das ist kein Altpapier, sondern die kostbare Währung von Fallout: London. Sammelt jedes Ticket ein!



Tipp 6: Das gekühlte Ion Brew aus dem Automaten ist doppelt so gut wie sein ungekühlter Bruder und verursacht weniger Rad-Schaden.

7. Sucht in Pubs nach Bierdeckeln

Was darf in London auf keinen Fall fehlen? Eine gepflegte Pub-Tour natürlich! Stattet den Kneipen ruhig mal den ein oder anderen Besuch ab. Denn hier könnt ihr hilfreiche Bierdeckel sammeln, die euch zusätzliche Vorteile verschaffen – zum Beispiel erhöht der Bierdeckel des Pubs »The Hound« euren Nahkampfschaden um fünf Prozent! Vorsicht: Einer der Bierdeckel ist aktuell noch verbuggt. »Combat Beer« sollte eigentlich buffen, kann aktuell aber auch euren Nahkampfschaden halbieren. Falls das passiert, könnt ihr den Perk per Konsolenbefehl entfernen. Drückt dafür die Ö-Taste und gebt den Befehl `player.removeperk 0727E475` ein. Sollte die Konsole mit »bad perk ID« antworten, gebt `help »combat beer« 4` ein. Dann sollte euch die Konsole die richtige ID ausspucken. Wiederholt dann den ersten Befehl mit der neuen ID.

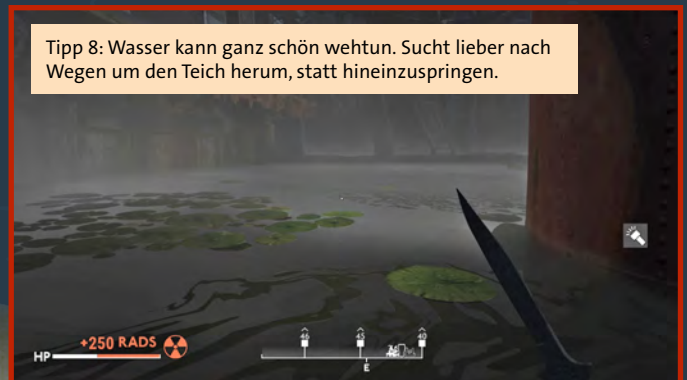


Tipp 7: Bierdeckel sind leicht zu übersehen, helfen euch aber dabei, eure Skills und Perks zu verfeinern.

8. Vermeidet Wasser

Ihr steht vor einer kleinen Pfütze und wollt nur eure Zehen nass machen? Überlegt es euch nochmal. Denn Wasser ist in Fallout: London ziemlich verseucht. Also wirklich krass verseucht! Wenn ihr Pech habt, kassiert ihr für die eine Sekunde, die ihr reinspringt, direkt eine drei Finger breite Rad-Leiste. Schaut euch deshalb lieber nach Wegen um, die um das Gewässer herum gebaut wurden. In manchen Fällen habt ihr keine andere Wahl und müsst ins Wasser, wenn ihr beispielsweise Tunnel durchquert. Bereitet euch hier am besten vor und legt euch ausreichend Rad-X und Rad-Away zu, um die Reise zu überstehen. Im Notfall gilt Tipp 5 auch hier: Lauft!

Tipp 8: Wasser kann ganz schön wehtun. Sucht lieber nach Wegen um den Teich herum, statt hineinzuspringen.



9. Vergesst nicht, häufig zu speichern

Ihr habt es vermutlich mitbekommen, aber die technische Performance der Mod lässt noch zu wünschen übrig. Selbst wenn ihr Vorkehrungen trifft und Crash-Fixes ausprobiert, kann

euch das Spiel immer mal wieder abschmieren. Deshalb: Speichert bei jeder Gelegenheit! Am besten auch jedes Mal, wenn ihr kurz davor seid, ein Gebäude zu betreten.

Denn die Mod stürzt gerne mal in Ladebildschirmen ab. Das schützt euch zwar nicht vor ärgerlichen Abstürzen, aber immerhin verliert ihr so euren Spielfortschritt nicht.

Star Wars Outlaws

WAS FÜR EINE ÜBERRASCHUNG!

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Massive Entertainment** Termin: **30.8.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Ubisoft+**

Mit Star Wars Outlaws erschaffen Ubisoft und Massive Entertainment das erste Open-World-Spiel im Krieg der Sterne. Und das überrascht im Test an Stellen, die gerade Ubisoft-Skeptiker spannend finden dürften. Von Dimitry Halley

»Star Wars funktioniert als Open World nicht«, habe ich vor ein paar Monaten wagemutig im GameStar Podcast behauptet. Klar, im Krieg der Sterne gibt's coole Planeten, aber will ich wirklich stundenlang mit dem Speeder über die staubigen Dünen von Tatooine flitzen? Was soll's da zu sehen geben? Feuchtfarmen? Will sagen: Nicht jeder coole Filmschauplatz gibt automatisch eine vielfältige Open World her. Star Wars Outlaws will mir das Gegenteil beweisen, doch als ich es im Juni 2024 während des Summer Game Fests in Los Angeles angespielt habe, herrschte Ernüchterung. Outlaws fühlte sich an wie »Modernes Action-Adventure: The Game« – jede Facette des Spiels kann-

te ich von woanders in besser. Aber ... ich bin selbst überrascht, dass ich das nach all den Vorzeichen schreibe: Outlaws ist ein richtig gutes Spiel geworden! Allerdings ist das Warum hier so spannend wie selten, denn auf dem Papier sticht Outlaws tatsächlich in absolut keiner Kategorie heraus.

Wie schlägt sich die Story?

Das beste Beispiel dafür ist Kategorie eins: die Story. In Star Wars Outlaws spielt ihr Kay Vess, eine junge Gaunerin, die sich in der Casinometropole Canto Bight zur Zeit des Imperiums zwischen Episode 4 und 5 mit allerhand krummen Dingen über Wasser hält. Dann geht ein Auftrag mächtig schief,

Kay flieht vor Kopfgeldjägern durch die Galaxis und muss auf vier Planeten eine Crew zusammenstellen, um sich mit dem größten Raubüberfall aller Zeiten wieder nach oben zu kämpfen. Das klingt nicht sonderlich innovativ – und das ist es auch nicht. Kay Vess verkörpert die klassische liebenswürdige Schurkin, der Crew-Aspekt ähnelt sehr Jedi: Fallen Order und Survivor, und auch als Star-Wars-Fan bekomme ich kaum neue Ideen präsentiert. Kay rangelt mit dem Pyke-

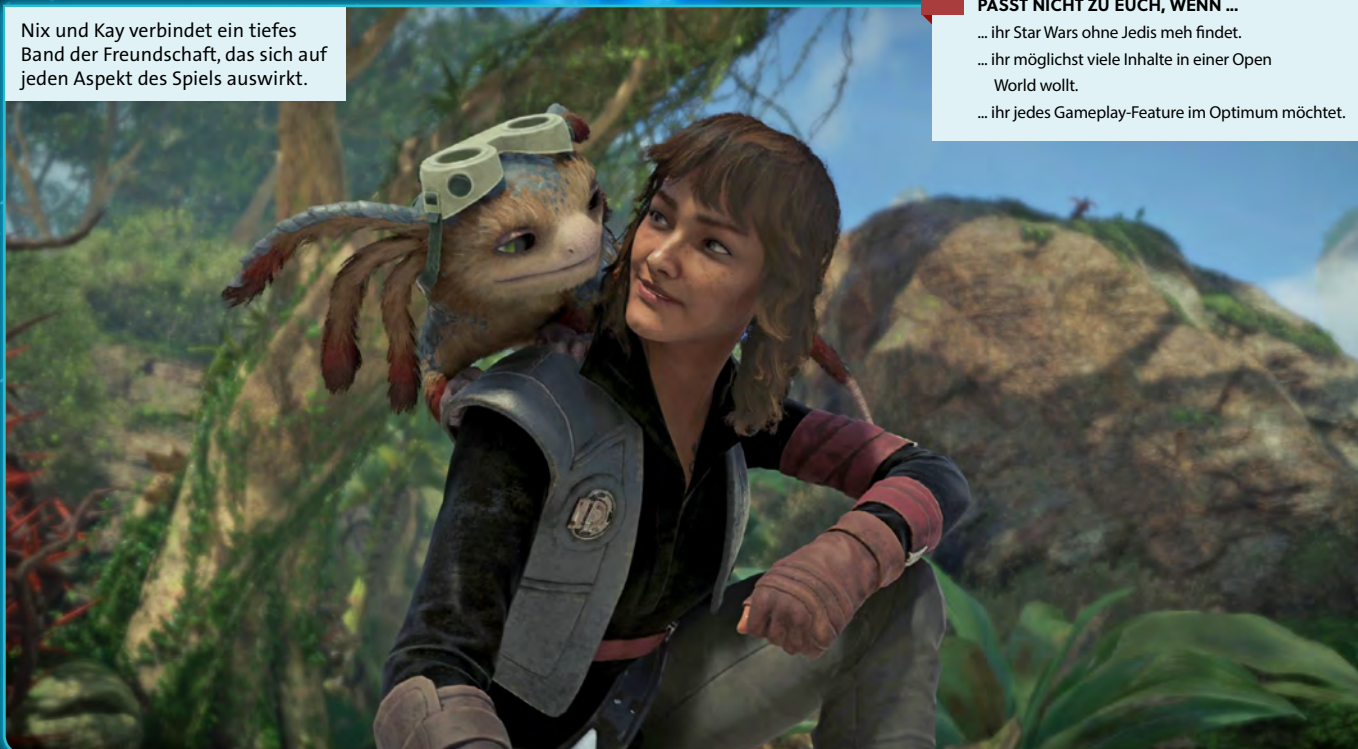
PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Star Wars auch ohne Lichtschwerter mögt.
- ... ihr ein Herz für Sidekicks habt.
- ... ihr Spaß an kompakten Open Worlds habt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Star Wars ohne Jedis meh findet.
- ... ihr möglichst viele Inhalte in einer Open World wollt.
- ... ihr jedes Gameplay-Feature im Optimum möchtet.

Nix und Kay verbindet ein tiefes Band der Freundschaft, das sich auf jeden Aspekt des Spiels auswirkt.





Syndikat aus der Boba-Fett-Serie, mit Crimson Dawn aus dem Solo-Film und den Hutten, also altbekannten Fraktionen. Lediglich der Ashiga-Clan auf der Schneewelt Kijimi ist wirklich neu, aber ausgerechnet der fühlt sich a) kaum wie ein echtes Gangstersyndikat an, weil es storytechnisch vor allem um interne Thronstreitigkeiten auf Kijimi selbst geht, und b) erfahre ich generell kaum spannende Details über die Unterwelt des neuen Disney-Kanons. Alle Gangstersyndikate agieren gleich; mir wird zwar gesagt, dass sie unterschiedlich vorgehen, aber ich sehe davon abseits von zwei, drei Zwischensequenzen nichts. Gleichzeitig verpasst Outlaws die Chance, frische Akzente zu setzen, indem es etwa die berühmte Schwarze Sonne von Prinz Xizor ins Rampenlicht rückt oder auf Schurken des alten Kanons wie Talon Karrde oder den großenhirnigen Tyber Zann mit seinen Sprengstoff-Ewoks aus Empire at War zurückgreift.

Das klingt jetzt alles vielleicht eher meh, aber Outlaws ist der beste Beweis, dass eine



Die Kartelle agieren allesamt sehr jugendfrei. Dass der Kollege hier seinen Bruder als Tisch benutzt, ist schon das Highlight an Grausamkeit.

Geschichte weder besonders raffiniert noch bahnbrechend sein muss, solange sie euch emotional mitreißt. Und das schafft Outlaws vor allem mit seinen Hauptfiguren.

Kay Vess ist der Star

Die Story von Outlaws steht und fällt mit Kay Vess. Ja, ihr Charakter folgt grob der »Loveable Rogue«-Schablone, aber Entwickler Massive zeichnet sie genau mit den richtigen Strichen, um mich mitfiebern zu lassen. Kay kämpft sich aus hochproblematischen Verhältnissen empor, sie stolpert mit besten Absichten von einem Schlamassel in den nächsten, entwickelt sich über das gesamte Abenteuer hinweg von einem zerrütteten Abziehbild ihrer toxischen Mutter zu einer eigenständigen Erwachsenen – es macht einfach Spaß, ihr dabei zuzuschauen.

Wie schon bei Jedi: Fallen Order gilt auch hier: Diese Geschichte hat Herz. Kays Freundschaft zu ihrem kleinen zotteligen Begleiter Nix ist in allen Haupt- und Nebenbeschäftigungen spürbar; ihre Partnerschaft zum Kilerdroiden ND-5 fängt recht langweilig an, wird aber mit jeder Storymission interessanter. Und gerade weil ich so mit Kay, Nix und ND-5 mitfühle, funktionieren die drei, vier großen Wendepunkte der Geschichte umso besser. Star Wars ist immer dann am besten, wenn es um Freundschaft, Wiedergutmachung und den Mut der Wenigen gegen die

Vielen geht – auch wenn Disney das manchmal vergisst. So, mehr kann ich aus Spoiler-Gründen dazu nicht sagen. Oh, doch, eine Sache noch: Outlaws trifft genau die richtige Mitte, seine Story einerseits (gerade gegen Ende) ans größere Ganze des Star-Wars-Universums anzudocken, ohne mich mit Cameos, Anspielungen und billigem Fan-Service zu überfluten. Apropos »Genau die richtige Mitte finden« ...

Die Gameplay-Vierfältigkeit

Kategorie Nummer zwei: das Missions- und Kampagnendesign. Auch hier gilt: nicht herausragend, aber gut genug, denn eigentlich hätte Outlaws seine Open World gar nicht gebraucht – und das meine ich als Kompliment. Wie im guten alten Mafia bietet die Kampagne des Spiels nämlich eine Abfolge richtig gut gebauter Singleplayer-Missionen, die teilweise über eine Stunde dauern und oft in Arealen völlig abseits der Open World stattfinden. Um aus Spoiler-Gründen nur drei Schlaglichter zu werfen: Kay erkundet eine verborgene Kampfdroidenfabrik aus den Klonkriegen, bricht in Jabbas Palast ein und schleicht sich durch eine imperiale Raumstation.

Dieses abwechslungsreiche Missionsdesign färbt auch auf die Nebenaufträge ab, die oft in puncto Inszenierung und Länge sogar die Hauptmissionen vieler anderer Open-World-Spiele übertreffen. Zudem gibt's noch prozedural generierte Fraktionsmissionen, mit denen ihr euch bei den vier Syndikaten gut stellen könnt. Eure Reputation bei den Verbrecherfraktionen wirkt sich vor allem darauf aus, in welche Areale ihr reinkommt, ohne dass euch wer rauswerfen will. Das erleichtert manche Missionen enorm. Auch innerhalb der Story müsst ihr immer mal wieder entscheiden, welcher Fraktion ihr etwas zuspiesen wollt. Bis auf eine Ausnahme hat das keine gravierenden Auswirkungen auf die Geschichte, lediglich am Ende gibt's ein paar unterschiedliche Storynuancen je nach bevorzugtem Syndikat.

In puncto Gameplay setzt das Spiel auf die Uncharted-Dreifältigkeit aus Kraxeln, Ballern und Rätseln. Darüber hinaus kann Kay schleichen. Allerdings sticht Outlaws in keinem dieser Bereiche heraus.



Das Schiffswrack der Hohen Republik ist nur eine von vielen umfangreichen Kampagnenmissionen völlig abseits der Open World.

Mit den richtigen Upgrades könnt ihr Blaster von euren Feinden benutzen, bis sie leergeschossen sind. Gerade bei schweren Waffen lohnt sich das.



Wie spielen sich die Kämpfe?

Die Kämpfe beschränken sich auf arcadige Blastergefechte. Wie eine echte Revolverheldin setzt Kay über das gesamte Abenteuer hinweg auf ihre Pistole. Die lässt sich zwar in Richtung Schnellfeuer, Explosions-Ammo und Ionengewitter upgraden, aber im Kern erwarten euch trotzdem die immer gleichen rudimentären Deckungsschießereien. Hier und da könnt ihr kurzzeitig die Knarren von Gegnern benutzen, beispielsweise den berühmten E11-Blaster der Sturmtruppen, aber kein Gefecht geht über »Schießt sich ganz nett« hinaus. Ob ihr jetzt gegen Imperiale oder Kartelle kämpft, wirkt sich ebenfalls nicht groß aus. Ubisoft-typisch unterscheidet das Spiel grob zwischen leicht und schwer gerüsteten Gegnern, gelegentlich durchmischt von ein bisschen tödlichem Getier. Recht unterhaltsame Bosskämpfe finden sich bloß zwei-, dreimal im Spiel. Die Schießereien spielen sich flott und spannend, keine Frage, bleiben aber deutlich hinter der Gegner- und Waffenvielfalt älterer Star-Wars-Shooter wie Jedi Knight oder Republic Commando zurück.

Wie viel Spaß macht das Schleichen?

Beim Schleichen wiederholt sich dieses Muster: nicht herausragend, aber gut genug. Kay pirscht sich geduckt durch feindliche Festungen, streckt unachtsame Feinde per Takedown-Manöver nieder, sabotiert Kameras, Geschütztürme und Laserbarrieren. Leider spielt sich das Schleichen merklich fummeliger als das Ballern. Gerade wenn ihr Feinde per Pfiff um Ecken lockt, funktionieren die Takedown-Tasten oft nicht richtig, Kay springt plötzlich aus der Deckung, und ihr müsst den Schlamassel ausbaden. Außerdem lassen sich die Sichtkegel der Gegner oft nicht richtig einschätzen – mal sehen euch die Weißhelmkollegen aus gefühlt drei Kilome-

tern Entfernung, mal hockt ihr direkt neben ihnen, und es juckt sie nicht, mal entdecken sie euch, obwohl ihr getarnt seid. Das nervt vor allem deshalb, weil das Schleichen in Outlaws viel mehr Raum einnimmt als das Kämpfen. Ich würde sogar behaupten: Ihr könnt Outlaws fast komplett als Stealth Game durchspielen und müsst nur in ganz wenigen Kampagnenmomenten zur Pistole greifen. Deshalb sollte Massive hier dringend noch ein wenig Feinschliff nachpatchen. Vor allem weil einige Aufträge direkt beim ersten Entdecken scheitern, mit entsprechend negativen Konsequenzen für euren Ruf.

Klettern und Rätsel

Mit dem Kraxeln und Rätseln bin ich schnell fertig, denn hier bekommt ihr Genrestandard. Kay hüpfert per Tastendruck von Vorsprung zu Vorsprung, schwingt auch mal an einem Seil oder klettert an Gittern hoch. Die Schurkin kann aber beispielsweise nicht mal im Sprung ihren Greifhaken auswerfen, son-

dern muss dafür stillstehen. Jedi: Fallen Order und Survivor spielen sich hier deutlich dynamischer. Das gilt auch für die Rätsel. Wo Cal Kestis mit der Macht einen riesigen Werkzeugkasten hat, um Kugeln zu rollen, Hebel zu ziehen oder Aktionen zu timen, muss Kay nur hier und da mal Generatoren per Ionenschuss aktivieren, um Plattformen zu bewegen. Alles sehr rudimentär.

Was rettet es?

Aber es gibt zwei große Stärken, die dafür sorgen, dass ich Outlaws beim Spielen nicht in seine Einzelteile seziere. Die erste Stärke heißt Nix – und das ist kein Wortwitz. Kays kleiner Pelzgefährte ist nicht nur der nächste drollige Sidekick nach Cal Kestis' BD-1, sondern ein essenzieller Bestandteil jedes einzelnen Gameplay-Features. Er funktioniert im Prinzip wie das Hacking in Watch Dogs: Auf Tastendruck lenkt Nix Feinde ab, klettert durch Schächte, um Schalter zu drücken, wirft sich im Kampf dem Gegner auf



SABACC UND ANDERE MINISPIELE

Neben den Haupt- und Nebenmissionen gibt's in Outlaws auch noch kleinere Minispiele, beispielsweise Arcade-Automaten mit launigen Retro-Ballereien in Anlehnung an die allerersten Star-Wars-Videospiele. Das Highlight ist aber Sabacc, die Star-Wars-Variante von Poker, die ihr als eigene Questkette im Spiel verfolgen könnt. Und natürlich kann Kay, wie es sich für eine Schurkin gehört, auch betrügen.



den Kopf oder deaktiviert Alarmer. Es macht unheimlich viel Spaß, mit dem kleinen Knirps herumzuspielen, und letztlich hievt er die Kämpfe, Schleicheinlagen und Rätseleien auf ein Level, das sich ausreichend von der Konkurrenz abheben kann.

Die zweite Stärke ist weniger greifbar als der zottelige Nix, aber noch wichtiger: Outlaws hat einen hervorragenden Rhythmus. Keine Spielmechanik überstrapaziert ihre Halbwertszeit, bevor die nächste an der Reihe ist. Heißt konkret: Ich düse zum Beispiel mit dem Speeder zu Jabbas Palast, schleiche mich an den Klippen zum Hintereingang, danach wird ein bisschen geballert, dann schleiche ich wieder, danach folgt ein Bosskampf, prompt düse ich zum nächsten Missionsziel und liefere mir ein Gefecht an der Seite einer Partnerin. Und dazwischen immer wieder interessante Storysequenzen.

Star Wars Outlaws ist für ein Open-World-Spiel generell kompakt. Selbst wenn ihr 80 Prozent der Drumherum-Beschäftigungen mitnehmt, seid ihr nach rund 30 Stunden fertig. Folgt ihr nur der Story, kommt ihr in unter 20 Stunden durch. Und das ist genau die richtige Entscheidung, denn so bleiben Schießereien, Schleicheinlagen und Co.

Das Klettern ist weitgehend Genrestandard, aber zumindest die gelbe Farbmarkierung an Vorsprüngen könnt ihr auf Wunsch abschalten.



Prinzipiell macht das Schleichen schon Laune, weil ihr Wachpatrouillen abpassen und Alarmanlagen sabotieren müsst. Aber dann gibt es immer wieder Situationen wie die hier, wo mich eine Wache trotz Deckung sieht.



gerade unterhaltsam genug, bevor sich die fehlende Substanz allzu sehr bemerkbar macht. Und wenn wir gerade schon bei der Open World sind, sprechen wir über den großen Bantha im Raum: Funktioniert Star Wars denn nun mit offener Spielwelt?

Wie gut ist die Open World?

Vorab: Die Open World von Outlaws ist schlecht lesbar – und das ist eine ihrer größten Stärken. Wenn ihr die drei großen Open-World-Planeten Tatooine, Akiva und Toshara bereist (die vierte Welt Kijimi ist nur eine Hub-Stadt ohne Umland), dann erschlagen euch keine 200 Fragezeichen auf irgendeiner Karte. Stattdessen läuft in Outlaws – passend zum Szenario – sehr viel über Hörensagen. Ein Beispiel: Ich stoße immer wieder

auf Laserbarrieren, für die ich ein spezielles Hacking-Tool brauche. Wo es das gibt? Keine Ahnung. In der Cantina von Toshara belausche ich ein Pärchen, das von einer mächtigen Hackerin erzählt. Leider steckt die mitten in einer imperialen Festung. Und schon bekomme ich die Festung auf meiner Karte markiert, reise dorthin und infiltriere die Anlage.

Hier merke ich schnell: Outlaws setzt auf Klasse statt Masse – eine klare Abkehr von Ubisofts sonstiger Open-World-Strategie. Statt 100 imperiale Festungen gibt es auf Toshara nur zwei oder drei, aber die haben es dafür in sich. Ich brauche fast eine ganze Stunde, um mich durch Lüftungsschächte, Nebeneingänge und Wartungsbereiche durch die Festung zu bewegen, denn ein Alarm ist sowas von tödlich. Outlaws ist kein GTA, ihr könnt hier kein wildes Physikchaos anrichten, aber das Fahndungssystem transportiert trotzdem sehr wirksam, dass es eine dumme Idee ist, das Imperium zu ärgern.

Ballere ich in der Festung wild rum, dann jagen mich auf höchster Fahndungsstufe Todestruppler quer durch die Spielwelt, und ich bekomme absolut nichts mehr in Ruhe gebacken. Und es ist vergleichsweise kompliziert, das Fahndungslevel wieder loszuwerden, indem ich Codekarten von ISB-Offizieren stehle, die wiederum von Todestrupplern bewacht werden und ... ja, definitiv keine gute Idee, das Imperium zu reizen.

Aber zurück zur Festung. Nachdem ich die Hackerin befreie, passieren zwei Dinge. Erstens: Ich fühle mich großartig, weil ich wie gesagt nicht einfach ein Fragezeichen abgeklappert habe, sondern wirklich meiner eige-

Sehr viele Marker auf der Map erhaltet ihr erst, wenn ihr die entsprechenden Hinweise in der Welt findet – zum Beispiel durch Belauschen.



Während Nix hier den sterbenden Schwan macht, um die Wache abzulenken, schalte ich sie per Betäubungsschuss aus.



nen Spur gefolgt bin. So geht gutes Open-World-Design. Und zweitens habe ich eine Lehrmeisterin freigeschaltet. Die ist wichtig, denn Star Wars Outlaws ist kein Rollenspiel.

Outlaws ist kein Rollenspiel!

In Outlaws gibt's keinerlei Erfahrungspunkte oder Charakterlevel, ebenfalls ein starker Bruch mit Ubisofts sonstiger Spielweltformel. Stattdessen entwickelt ihr Fertigkeiten bei insgesamt acht Lehrmeistern, die ihr erstmal finden müsst. Auch das ist eine sehr gute Entscheidung, denn ihr könnt das Spiel durchspielen, ohne auch nur vier der acht Trainer zu finden. Umgekehrt fühle ich mich umso besser, wenn ich in den härtesten Storymissionen selbst Gamorreaner und Todestruppler per Takedown langmache, weil ich auf eigene Faust den entsprechenden Lehrmeister für diesen Skill gefunden habe.

Pro Lehrmeister gibt's vier bis fünf Fertigkeiten zu lernen, für deren Freischaltung ihr wiederum ein paar Challenges absolvieren müsst – beispielsweise soundso viele Kopfschüsse. Nicht alle Skills sind supernützlich, aber einige dafür umso mehr. Beispielsweise schleicht Kay deutlich schneller oder kann die Gatling-Blaster von Sturmtruppen benutzen, was ihr im Lategame massive Vorteile verschafft. Auch hier: nicht herausragend gut designt, aber doch deutlich besser als die dröflig 1,5-Prozent-Boosts eines Assassin's Creed Valhalla. Abseits davon sammelt ihr Ressourcenkrams, um neue Jacken, Hosen,

Blaster- und Gleiter-Upgrades freizuschalten, die wiederum bestimmte Perks und Boni bieten, beispielsweise mehr Heilphiole, einen Turbo-Boost für den Speeder und so weiter. Alles wenig aufregend, aber nützlich. Ich könnte euch noch diverse andere Dinge aus der Kategorie »Wenig aufregend« auflisten, beispielsweise die Hacking- und Schloßerknack-Minispielchen, die gerade über Zeit in so nerviges Rumprobieren ausarten, dass ihr die Dinger im Optionsmenü ausschalten solltet. Zum Glück ist das möglich. Oder meinen sperrigen Speeder, mit dem ich durch die Landschaft düse. Der bietet mit seiner schrecklich fummeligen Fahrphysik Fahrspaß der Kategorie »Zurück zum TÜV«, aber klar: Von A nach B komme ich damit. Also: nicht herausragend, aber gerade gut genug. Wo bei ich erwähnen muss, dass die Kollegen Natalie und Heiko das Speeder-Fahren mögen, also vielleicht liegt's auch an meinem persönlichen Geschmack. Doch am Ende des Tages schlägt ein Trumpf all diese wenig berauschenden Aspekte: dass das Erkunden der Welt so verflucht viel Spaß macht.

Erkundung der Extraklasse

Weil euch in Outlaws eben keine 200 Hotspots pro Planet erwarten, sondern eher 20, kann Massive Entertainment massiv (hehe) die Qualität pro Schauplatz hochkurbeln. Klar, es gibt auch immer mal wieder kleine Hütten oder Banditenlager, wo dann bloß eine maue Schatztruhe wartet – ganz wird

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Star Wars Outlaws ist für mich die erfreulichste Überraschung des Spielejahrs 2024 – zumindest bisher. Und da spricht nicht nur der Star-Wars-Fan aus mir, sondern auch der Spielejournalist. Kein anderer Publisher setzt jährlich noch so stark auf Open-World-Blockbuster wie Ubisoft. Alleine 2023 erschienen drei (Avatar, The Crew, Assassin's Creed Mirage), 2024 sind es wieder drei: Skull and Bones, Assassin's Creed Shadows und eben Outlaws. Gleichzeitig muss sich kein anderer Publisher so hitzige Kritik darüber anhören, dass die eigenen Open Worlds auf der Stelle treten oder – noch schlimmer – die Leute in erster Linie beschäftigen sollen, um ihnen mit Mikrotransaktionen möglichst viel Geld aus der Tasche zu ziehen. Diese Kritik ist oft übertrieben polemisch, keine Frage, aber ich freue mich trotzdem, dass Ubi und Entwickler Massive mit Outlaws ein klares Statement setzen: Wir können auch anders. Outlaws setzt auf Tugenden, deren Präsenz ich lange nicht mehr vernommen habe. Es bietet tolle Hauptfiguren mit echter Charakterentwicklung, erschlägt mich nicht mit Hunderten Herausforderungen, sondern setzt auf aufwendige Singleplayer-Missionen und abwechslungsreiche Aktivitäten, durch die sich das Entdecken wirklich belohnend anfühlt. In Outlaws geht es generell viel um Gefühle. Auf dem Papier sind sämtliche Spielmechaniken bloß solide bis ordentlich, aber durch seinen Rhythmus, seine Charaktere, durch Nix, Kay und die atemberaubenden Szenarien transportiert das Spiel trotzdem genau die Gefühle, die es transportieren muss: die Freude am Entdecken, das Mitfiebern mit den Heldinnen und Helden, die Neugierde, wie's jetzt weitergeht, die Vorfreude auf den nächsten Schauplatz, das Staunen über die nächste Hauptmission, die nächste Aussicht, den nächsten herzerwärmenden Augenblick. Star Wars Outlaws ist nicht das Ende der Ubisoft-Formel, aber es ordnet altbekannte Bausteine so an, dass es sich wie die größte Abweichung seit Jahren anfühlt. Und das ist doch mal ein sehr guter Schritt nach vorne.

Wer es sich so richtig mit dem Imperium verscherzt, muss sich zwischen Todestrupplern hindurchschlängeln, um das Fahndungslevel loszuwerden.



Ubi seine Formel nicht los –, aber unterm Strich gibt es unheimlich viel und Vielfältiges zu entdecken. Zum Beispiel erspähe ich auf der Dschungelwelt Akiva völlig nebenbei eine ganze Grabungsanlage des Imperiums und kann hier 20 Minuten lang erkunden, was das Imperium wohl sucht. Sith-Artefakte? Gute Drehbücher für Star-Wars-Sequels? Oder Nix flitzt plötzlich los, weil er irgendwas erschnuppert hat, und ich hechte ihm durch ein Labyrinth hinterher, an dessen Ende ein Schatz samt sensationellem Ausblick auf mich wartet. Oder ich setze mich mit Nix an einen Imbiss, und plötzlich geht ein derart witziges Quick-Time-Event los, das selbst Quick-Time-Hassern ein Schmunzeln entlocken dürfte, weil die beiden um die Wette mampfen. Weil die Welten im Vergleich zu Valhalla oder Odyssee kompakter ausfallen (vergleichbar mit Koboh aus Jedi: Survivor), kann ich keine zwei Minuten rumlaufen, ohne auf irgendeine handgebaute, coole Beschäftigung zu stoßen. Und ohne Map-Markierungen fühlt es sich eben wirklich wie Entdecken an. Diese Faszination am Erkunden setzt sich übrigens auch im Weltraum fort, denn Kay schlägt sich auch als Pilotin wacker. Also ... zumindest storytechnisch, denn die Raumschiffkämpfe spielen sich fürchterlich unpräzise und träge, weil Kays Raumschiff so wendig wie ein Gabelstapler rumdüst. Da sind selbst die Dogfights in Battlefront 2 besser. Aber das Erkunden im All macht trotzdem Spaß, etwa erwartet mich im Orbit von Kijimi ein gigantischer Nebel, in dem sich haufenweise Schiffswracks und Schätze und Gefahren verbergen.

Bringt euren Rechner zum Glühen

Dass das Durchstreifen der Spielwelt so viel Spaß macht, liegt aber natürlich auch an der Wahnsinnsoptik von Outlaws. Auf dem PC könnt ihr euren Rechner mit angeschaltetem Raytracing so richtig zum Glühen bringen, denn dann schwitzt selbst eine RTX 4090 ganz ordentlich (hier sollte Massive noch optimieren). Abseits davon finden sich Ubisoft-typisch haufenweise Grafikeinstellungen, um eure Performance zu verbessern. Auf meiner RTX 3080 läuft das Spiel ohne



Hinter einer Felspalte entdecke ich plötzlich eine imperiale Grabungsanlage. Sehr cool!

Raytracing ziemlich butterweich jenseits der 60 Bilder pro Sekunde in WQHD. Aber selbst auf mittleren Details sind die Landschaften von Outlaws eine Augenweide. Und da widerspreche ich mir selbst: Es macht tatsächlich Spaß, über die Dünen Tatooines zu düsen, wenn sie so vielfältig aussehen. Selbst aus dem kargen Wüstenplaneten holen die Designer viel Abwechslung raus, von weiten Ebenen über Canyons und Kraterlandschaften bis zu den weltberühmten Feuchtfarmen.

Lediglich die Gesichtsanimationen bleiben ein Stachel in Ubisofts Open Worlds, gerade die menschlichen NPCs sehen allesamt so aus, als hätten sie nach zweistündigen Abteilungsmeetings jeden Lebenswillen verloren. Und auch Kays Mimik bekommt ihre Gefühle lange nicht so überzeugend transportiert, wie es die hervorragende deutsche Vertonung eigentlich verdient.

Mehr als die Summe seiner Teile

Ihr merkt also, warum Star Wars Outlaws mich überrascht. Ich kann kaum einen Aspekt herauspicken – abseits vom drolligen Nix –, der dem Spiel herausragend gut gelingt. Ja, die Story packt mich mit Herz und Charme, ist aber selten originell. Ja, die Schießereien und Schleicheinlagen sind ganz launig, bieten aber kaum Tiefe. Ja, die Open-World-Erkundung macht Spaß, Speedbike und Raumschiff aber definitiv nicht.

Und trotzdem ... würde ich am liebsten mein Gedächtnis löschen und direkt wieder von vorne anfangen, so viel Freude hatte ich mit Outlaws. Dass das Ganze mehr als die Summe seiner Teile ist, klingt wie ein abgedroschener Kalenderspruch, aber stimmt hier wie selten bei einem Open-World-Spiel.

In Outlaws und dessen Heldenduo Kay und Nix steckt unheimlich viel Zauber. Massive weicht bewusst von der Ubisoft-Formel ab, spart sich den Fragezeichengrößenwahn und setzt stattdessen auf kompaktere Star-Wars-Themenparks, in denen ich coole kleine wie große Abenteuer erlebe. ★

STAR WARS OUTLAWS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 8700K / Ryzen 5 3600
GTX 1660 / RX 5600 XT
16 GB RAM, 65 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 10400 / Ryzen 5 5600X
RTX 3060 / RX 6700 XT
16 GB RAM, 65 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ atemberaubende Open World ⊕ gute Vertonung
- ⊕ Soundtrack mit Star-Wars-Flair ⊕ extrem detaillierte Umgebungen
- ⊖ steife Gesichtsanimationen

SPIELDESIGN



- ⊕ Schießen, Schleichen, Klettern ⊕ riesige, tolle Missionen
- ⊕ Nix als Allzweck-Tool ⊖ keine Mechanik sticht heraus
- ⊖ enttäuschende Weltraumkämpfe

BALANCE



- ⊕ einstellbarer Schwierigkeitsgrad ⊕ nichts wird überstrapaziert
- ⊕ Accessibility-Anpassungen
- ⊖ kaum Gegnertypen ⊖ Schleichen unpräzise

ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ Kay, Nix und ND-5 sind klasse ⊕ Charakterentwicklung
- ⊕ cooler Einblick in die Unterwelt ⊕ baut neue Charaktere auf
- ⊖ rudimentärer Plot

UMFANG



- ⊕ vier Planeten ⊕ keine sinnlose Beschäftigungstherapie
- ⊕ viele wertige Haupt- und Nebenmissionen
- ⊕ coole Minispiele ⊕ (optionale) Geheimnisse

FAZIT

Star Wars Outlaws sticht in keiner Disziplin heraus, ist aber trotzdem eine unvergessliche Open-World-Geschichte.



Selbst die Weltraumareale sind abwechslungsreich gestaltet, nur das Fliegen selbst ist eher so ... meh.



UBOAT

TREFFER, VERSENKT!

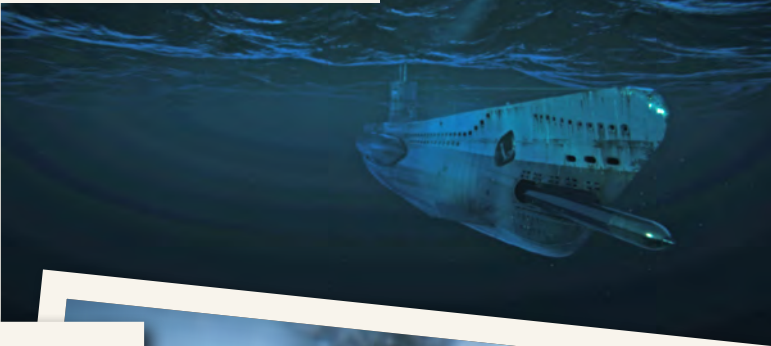
Genre: **Simulation** Publisher: **Playway S.A.** Entwickler: **Deep Water Studio** Termin: **2.8.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein** Enthalten in: –

Endlich taucht UBOAT aus dem EA auf. Wir haben das Periskop ausgefahren und verraten, ob Silent Hunter einen würdigen Nachfolger hat. Von Mario Donick



Dieser britische Einzelfahrer nahe Malta im Mittelmeer ist eine gute Zielübung.

Torpedo los! In der dunklen Tiefe macht sich unser tödlicher Gruß auf den Weg.



Im einfachen Modus zeigt die Karte unseren Torpedo und sein Ziel.



Treffer, versenkt. Das britische Schiff sinkt auf den Meeresgrund.

U-Boot-Simulationen zur Atlantikschlacht des Zweiten Weltkriegs waren früher sehr beliebt. Kern von Titeln wie Aces of the Deep (1994) oder Silent Hunter 3 (2005) war das

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr das Silent-Hunter-Feeling vermisst.
- ... ihr Geduld habt und auch warten könnt.
- ... ihr euch für U-Boote im Krieg interessiert.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch Mikromanagement nervt.
- ... ihr von Simulationen leicht frustriert seid.
- ... ihr nicht auf deutscher Seite spielen mögt.

Patrouillieren in Nordsee, Atlantik und Mittelmeer – alles Regionen, in denen deutsche U-Boote aktiv waren. Als Spielprinzip ist das spannend: Bei der Suche und der Jagd nach Konvois sowie der Flucht nach erfolgter Zerstörung wechseln sich Phasen der Ruhe (Rundhorchen, Ausguck) mit Momenten höchster Anspannung (der Augenblick vor dem Torpedoschuss, die Angst vor der eigenen Zerstörung) und Erleichterung (die gelückte Flucht) ab. Wer »Das Boot« gesehen hat (und wer hat das nicht?), kennt das packende Konzept bereits. Und das funktioniert auch als Computerspiel perfekt.

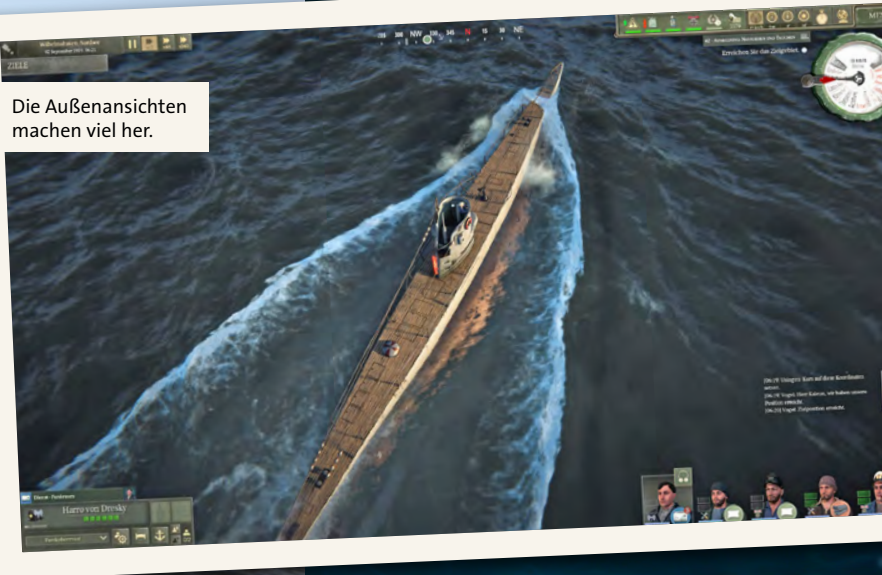
Ein abgetauchtes Genre

Doch nach Ubisofts desaströsem Silent Hunter 5 (2015) legten große Publisher das Thema zur Seite. Fans blieben bei teils extrem gemockten Versionen von Silent Hunter 3. Aber dann kam UBOAT – das Kickstarter-Projekt fand mit Playway einen Publisher, die Early-Access-Version erschien 2019. Jetzt ist die U-Boot-Simulation fertig – und kombiniert bekannte Genrestandards mit einem frischen Konzept, das die Entwickler selbst mit Fallout Shelter vergleichen.

Kerngeschäft in UBOAT sind die deutschen U-Boot-Typen VII B, VII C und VII C/41.



Die Außenansichten machen viel her.



Das bekannte U 96 aus dem Film »Das Boot« (1981) war ein Typ VII C; das Museumsboot U 995 in Laboe bei Kiel ist ein Typ VII C/41. Zusätzlich können wir die kleinen Küsten-U-Boote des Typs II A und II D nutzen. Die größeren Boote vom Typ IX oder die fortschrittlichen Elektroboote vom Typ XXI (wie das Museumsboot Wilhelm Bauer, ex U 2540, das in Bremerhaven liegt) sind bis jetzt allerdings nicht dabei.

In nasser Mission

Die Missionen sind in Form mehrerer Kampagnen organisiert, die teilweise gleichzeitig ablaufen. Unsere konkreten Einsätze holen wir uns im Hafen oder U-Boot-Bunker ab. Für den Kampagnenfortschritt am wichtigsten ist das Versenken großer Mengen gegnerischer Frachtschiffe. Der Befehlshaber der Unterseeboote (BdU) weist uns ein Rechteck im Kriegsmarineraaster zu, da fahren wir hin und halten Ausschau nach Kontakten. Mehrere Spezialmissionen zu Spionage, Agentenaussetzung, Enigma-Bergung oder Minenlegung sorgen für Abwechslung. Die sind teilweise direkt vor der Fahrt auswählbar, oft meldet sich der BdU aber auch per Funk. Unter anderem ruft er zu Angriffen im sogenannten Wolfsrudel auf, bei dem wir zusammen mit KI-gesteuerten Booten gemeinsam Konvois aufmischen. Entweder lassen wir sie allein handeln oder wir legen auf der Karte selbst ihre Kurse fest und befehlen ihnen Angriff, Verteidigung und Rückzug. Das funktioniert, aber historisch liefen Rudelangriffe meist unorganisierter ab. Hier macht UBOAT Zugeständnisse an bequemere Spielbarkeit und kaschiert einigermaßen die nicht immer so schlaue KI.

Einige Missionen sind fiktiv; wer so etwas nicht mag, kann das in den Einstellungen zum Schwierigkeitsgrad ausschalten. Nicht

fiktiv ist die Prisenordnung, nach der wir Schiffe nicht heimlich abschießen, sondern anhalten, Frachtpapiere untersuchen und der Besatzung genug Zeit geben, das Schiff zu verlassen, bevor wir es versenken (oder es sogar weiterfahren lassen). Diese nur bis 1940 durchgeführte Form der Kriegsführung ist in UBOAT enthalten.

Die Sims: Tiefe Wasser

UBOAT steuern wir vor allem über die Offiziere des Bootes. Entweder weisen wir ihnen über ein per TAB aufgerufenes Menü Befehle zu oder wir wählen einen Offizier aus und

klicken im Boot auf die Stellen, mit denen interagiert werden soll – im Prinzip wie in Die Sims. Beispielsweise können wir dem faul in der Kojе rumhängenden Offizier befehlen, den Funk zu besetzen, indem wir ihn auswählen und dann das Funkgerät anklicken. Er steht dann auf und geht dort hin.

Ein Großteil des Spiels findet in der Seitenansicht statt, die wir horizontal scrollen (Nutzer sehr breiter Bildschirme sind im Vorteil) und in die wir unterschiedlich tief reinzoomen können. Alternativ können wir auch in die Egosicht zoomen und den Offizier direkt steuern. So laufen wir durch das glaubhaft gestaltete Boot und interagieren direkt mit den verschiedenen Geräten. Diese Ego-perspektive erinnert an Silent Hunter 5. Sie ersetzt die festen Stationsbildschirme, die es in früheren U-Boot-Spielen wie Silent Hunter 3 und 4 noch gab.

Offiziere, die wir gerade nicht kontrollieren, handeln entsprechend dem Dienstplan,

Übersicht	Dienstpläne	Dienstzeiten	Mannschaftsplan	Spezialisierungen	Boot
Frühschicht	✖	Matrose hinzufügen	5 Matrosen		
Spätschicht	✖	Matrose hinzufügen	5 Matrosen		
Nachtschicht	✖	Matrose hinzufügen	5 Matrosen		
✖ Johann Prassdorf		Matrose hinzufügen	1 Matrosen		
✖ Alexander Gericke		Matrose hinzufügen	1 Matrosen		
✖ Paul Schamer		Matrose hinzufügen	1 Matrosen		
✖ Karl-Heinz Bielig		Matrose hinzufügen	1 Matrosen		
✖ Klaus Graf		Matrose hinzufügen	1 Matrosen		

Im Mannschaftsplan teilen wir Matrosen in Schichten ein und/oder weisen sie dauerhaft Offizieren zu.

Übersicht	Dienstpläne	Dienstzeiten	Mannschaftsplan	Spezialisierungen	Boot
Tauchplan für das Boot festlegen					
00:00 01:00 02:00 03:00 04:00 05:00 06:00 07:00 08:00 09:00 10:00 11:00 12:00 13:00 14:00 15:00 16:00 17:00 18:00 19:00 20:00 21:00 22:00 23:00					
<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>					
<div> <div></div> aufgetaucht <div></div> getaucht </div>					

Der Tauchplan nimmt euch lästige Routinearbeit ab.

MEINUNG

Mario Donick
@mariodonick



Im Zweiten Weltkrieg versenkten U-Boote für Nazi-Deutschland zahlreiche Frachtschiffe, um alliierte Nachschubwege zu unterbrechen; circa 30.000 Menschen wurden dabei durch deutsche U-Boote getötet, und genauso viele U-Boot-Fahrer starben auf diesen Einsätzen. Während der Film »Das Boot« (1981) den körperlichen wie psychischen Schrecken dieses Teils des Krieges offenlegte, machten U-Boot-Simulationen wie Silent Hunter daraus vor allem ein spannendes Spiel. Auch UBOAT ist spannend. Zwar haben sich die sterilen Charaktere, die zu sauberen Inneneinrichtungen und die fast leblosen Häfen seit dem Early Access kaum verändert. An so atmosphärische Häfen wie in der Silent-Hunter-3-Mod Living Silent Hunter kommt UBOAT nicht heran, und die Schiffsvielfalt ist zurzeit sehr gering. Doch das alte Spielprinzip ist nach wie vor packend und die Atmosphäre insgesamt intensiv. UBOAT erzeugt genau die typische Spannung zwischen Jagen und Gejagtsein, die man früher von Aces of the Deep und Silent Hunter kannte und die mich monatelang fesseln kann. Die steuerbare Crew, ihr Stresslevel und die Notwendigkeit ihrer Versorgung erinnern daran, dass U-Boote keine abstrakte Waffe waren, sondern dass »normale« Menschen an Bord für die Ausführung der von der Nazi-Führung erhaltenen Befehle verantwortlich waren. Mit der Einbeziehung der Priorisierung und der Möglichkeit, Schiffbrüchige zu retten, setzt UBOAT auch einen kleinen Kontrast zum sonst im Genre üblichen quasi uneingeschränkten Tonnagekrieg.

in dem wir Prioritäten für unterschiedliche Aufgaben zuweisen können. Das funktioniert gut; mitunter sind ein paar kleine Anpassungen sinnvoll. Wer sich hier jedoch etwas damit beschäftigt, spart sich viel Detailarbeit und kann obendrein den Betrieb auf dem Schiff optimieren.

Profis können alles allein machen, inklusive der Bedienung des Torpedovorhalterechners. Der ist in zwei Ausführungen simuliert.



Der Konvoi aus über 30 Schiffen (oben) taucht im Periskop (unten) nur als dünne Rauchfahnen auf.



Etwas Rollenspiel

Durch erfolgreiche Aufträge sammelt unsere Crew Erfahrung, mit der wir ihre Fähigkeiten aufwerten können. Durch das Investieren von Fähigkeitspunkten in unsere Offiziere erleichtern wir das Erkennen von feindlichen Schiffen, verringern die Rauchentwicklung der Diesel oder wirken in Stresssituationen beruhigend auf unsere Besatzung ein. Unsere Matrosen befördern wir in den Kategorien Tauchgang, Schleichfahrt und Disziplin, um die generelle Performance in diesen Aspekten zu verbessern. Auch das Boot selbst kann aufgewertet werden. Das geschieht durch Forschung im Hauptquartier, in dem nach und nach

bessere Ausrüstung verfügbar wird. Je nach Schwierigkeitsgrad können wir auch selbst Einfluss darauf nehmen, indem wir Ansehenspunkte investieren und Offiziere ins Hauptquartier abkommandieren. Alternativ ist automatische Forschung möglich, bei der neue Technologien zu den historisch verfügbaren Zeiten verfügbar werden.

Echte Simulation

Seit unserem Early-Access-Test im Jahr 2020 hat sich UBOAT zu einer Simulation mit ordentlich Tiefgang entwickelt. Dass wir entdeckte Schiffe auf Wunsch manuell identi-

Der wichtigste Raum auf einem Schiff: die Kombüse.



zieren und auf der Seekarte auch ohne Kontaktaktualisierungen spielen können, ist Genrestandard und erwähnen wir hier nur, weil das im Early Access nicht immer so war.

Beeindruckender ist, dass auch die für den Torpedoangriff nötigen Geräte im Detail umgesetzt wurden. Alle für manuelle Schusslösungen nötigen Geräte sind vorhanden und funktionstüchtig. Im Zentrum steht der Torpedovorhalterechner (TVhRe), dazu kommen die Torpedorichtungsweiser- und Kommandogeräthanlage (TRw- u. Ko.-AnL), der Torpedoschusswinkelpfänger (T Schu Empf) und die Torpedoabfeuerungsanlage (T-Abf.-AnL). Der TVhRe steht in zwei Varianten zur Verfügung. Der frühe C/37 ist im Typ II und im Typ VII B installiert. Er erlaubt keine Anpassungen in Echtzeit an ein bewegliches Ziel, und beim Abschuss dürfen keine eigenen Kursänderungen durchgeführt werden. Beide Einschränkungen gibt es nicht mehr mit dem S3, der ab dem Typ VII C verbaut ist. Alle Geräte könnt ihr von eurer Besatzung bedienen lassen. Ihr könnt es aber auch selbst machen und so zum Experten für manuelle Schusslösungen werden. Das PDF-Handbuch enthält dazu eine ausführliche Anleitung.

Kleine Probleme

UBOAT hat seit Veröffentlichung bereits mehrere Updates erhalten, und wir gehen davon aus, dass das noch eine Weile so weitergehen wird. Hoffentlich! Denn ein paar kleine Probleme haben wir festgestellt. Neben Clipping-Problemen zwischen Figuren und Boot (die wir schon im Early-Access-Test kritisierten) oder nicht animierten Steuerelementen (wie die Tiefenruder im manuellen Modus) fallen mitunter Probleme mit der Wegfindung auf. Einmal war ein Mannschaftsmitglied zwischen Diesel und zwei anderen Crewmitgliedern gefangen und kam nicht raus. Nachdem wir ihm zwei Minuten dabei zugesehen hatten, wie er auf der Stelle trat, gingen wir schließlich in der Egoperspektive dazwischen, wodurch sich das Knäuel auflöste.

Ein anderes Mal befahlen wir einem Offizier, die Flag-



Wassereinbrüche sind nicht sofort der Untergang. Aber es gilt, schnell zu reagieren.

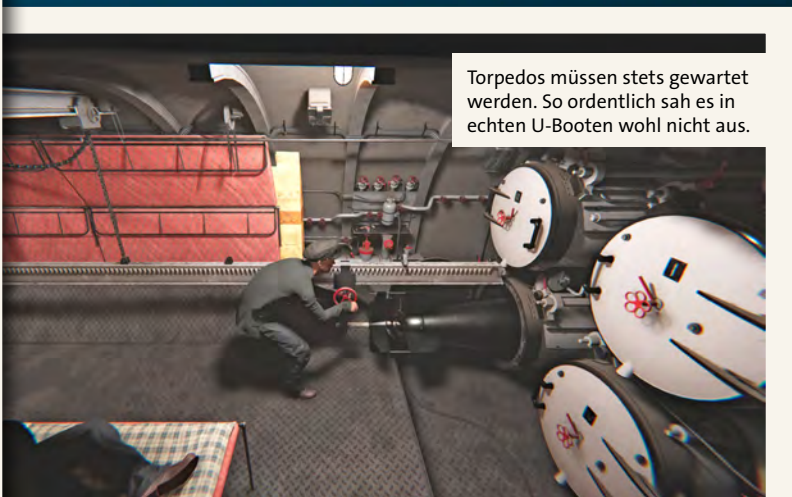
Inventar



Im späteren Kriegsverlauf gibt es eine Vielzahl von Torpedos mit unterschiedlichen Features.

ge einzuholen. Statt auszuweichen, kletterte die im Weg stehende Brückenwache erstmal zeitraubend die Leiter runter, um ihn durchzulassen, und dann wieder hoch.

Auch das Balancing wird noch optimiert werden. Generell ist der Schwierigkeitsgrad in Ordnung und kommt uns im Kriegsverlauf auch plausibel anspruchsvoller vor. Doch im Einzelfall kann es schon zu Kriegsbeginn 1939 sein, dass kurz nach der Hafenausfahrt riesige Bomberstaffeln auf uns warten oder große Konvois fette Beute versprechen. Das sollte erst später so sein. Deckgeschütz und Flugabwehrkanone (Flak) wirken dagegen zu stark – es gelang uns, mit nur wenigen Flakschüssen mehrere Frachter zu versenken. ★



Torpedos müssen stets gewartet werden. So ordentlich sah es in echten U-Booten wohl nicht aus.

UBOAT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 3,1 GHz / Phenom II X3
GTX 750 Ti / Radeon RX 550
6 GB RAM, 71 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 3770K / Ryzen 5 3600X
GTX 1070 / Radeon R9 Fury
8 GB RAM, 71 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- sehr gute Wassereffekte
- hübsches Wetter
- Besatzung gut animiert
- steriler Grafikstil im Boot
- Clipping-Probleme zwischen NPCs und Boot

SPIELDESIGN



- Jäger-und-Beute-Spielprinzip
- Jagd nach Tonnage und Ansehen
- Simulation und RPG
- Aufwertungen
- Rudelangriffe nicht gut umgesetzt

BALANCE



- Schwierigkeit einstellbar
- im Kriegsverlauf schwerer
- auf Wunsch Simulationstiefe
- deutsches Handbuch
- Anfangsmissionen zu schwer

ATMOSPHERE / STORY



- intensive Atmosphäre
- historische Ereignisse integriert
- gut nachgebildete U-Boote
- mittelmäßige deutsche Sprecher
- wenige Schiffsmodelle

UMFANG



- mehrere Kampagnen, rund 40 Stunden Spaß
- besondere Einsätze
- spontane Befehlsänderungen
- Wiederspielwert
- nur zwei Bootstypen

FAZIT

UBOAT ist ein würdiger Nachfolger der Silent-Hunter-Reihe, der eigene Akzente setzt.



UBOAT

TIPPS GEGENS ABSAUFEN

Die U-Boot-Simulation wartet mit so einigen Untiefen für Neueinsteiger auf. Zum Glück gibt es unseren Guide, mit dem ihr in Rekordzeit zum Admiral aufsteigt. Von Mario Donick

Hardcore-Fans von Militärsimulation kennen UBOAT durch den Early Access sicher schon, aber die offizielle Veröffentlichung von Version 1.0 dürfte auch interessierte Neueinsteiger anziehen. Genau für die haben wir acht kurze Tipps von unserem U-Boot-Kapitän Mario Donick in einem übersichtlichen Guide zusammengestellt. ★

TIPP #1

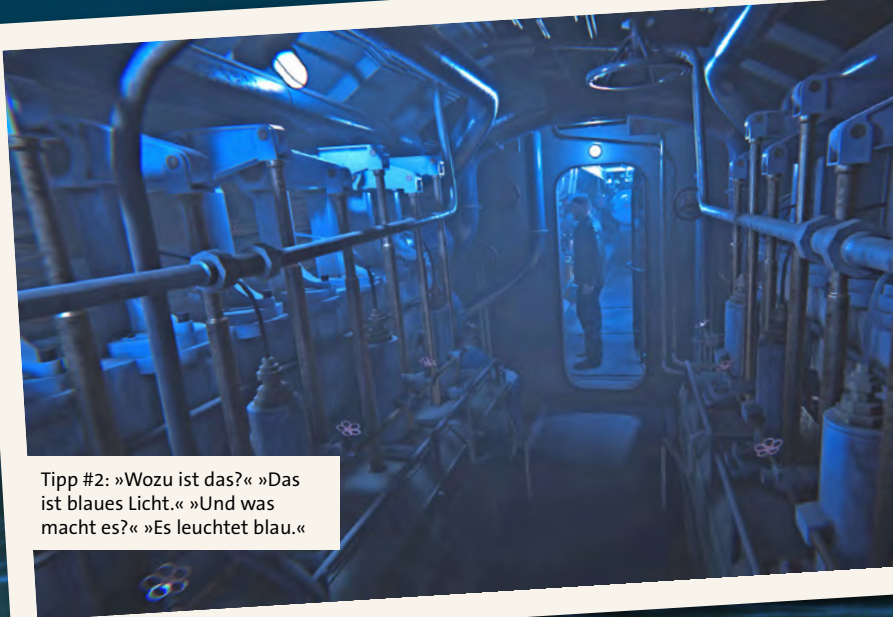
Das beste Einsteigerboot

Wenn ihr noch gar keine Erfahrung habt, startet das Spiel mit einem Typ VII B. Zwar legt das Menü nahe, mit dem Typ II A zu beginnen, aber aufgrund der geringen Reichweite und der mageren Torpedoausstattung ist es mit dem »Einbaum« ohne Erfahrung schwieriger, spontanen Sonderwünschen des BdU während der Fahrt zu entsprechen.

TIPP #2

Behaltet eure Ressourcen im Blick

Spart Treibstoff und Atemluft. Hebt euch hohe Fahrtstufen für die Jagd auf bereits erkannte Gegner auf (etwa um nachts bei Überwasserfahrt neben einem Konvoi aufzuholen und sich vor ihn zu setzen). Nutzt sonst langsame Fahrtstufen für Patrouille und Rundhören. Weist dem Navigator und dem Maschinisten je bis zu zwei Matrosen zu, um den Treibstoff beziehungsweise Batterieverbrauch deutlich zu senken. Um auf langen Tauchfahrten Sauerstoff zu sparen, geht auf Schleichfahrt und schaltet blaues Licht an.



Tipp #2: »Wozu ist das?« »Das ist blaues Licht.« »Und was macht es?« »Es leuchtet blau.«

TIPP #3

Besser planen

Erleichtert euch die Arbeit auf langen An- und Abreisen mit Tauchplänen. Nachts fahrt ihr aufgetaucht. Tagsüber taucht ihr von 7 bis 12 Uhr, taucht dann von 12 bis 13 Uhr kurz auf (zum Luftaustausch und Aufladen der Batterien) und geht von 13 bis 18 Uhr wieder auf Unterwasserfahrt. Die genauen Zeiten passt ihr natürlich je nach Sonnenauf- und -untergang an. In späteren Kriegsjahren fahrt aus Sicherheitsgründen möglichst nur bei Dunkelheit aufgetaucht.



TIPP #4

Schichtbetrieb

Prüft die Dienstpläne. Stellt die Priorität für das Schließen von Schotts und das Besetzen von Periskopen auf null. Letzteres verhindert, dass ständig Periskope ausgefahren sind, obwohl das gar nicht nötig oder sogar gefährlich ist. Wenn ihr detaillierte Dienstpläne nutzt, erstellt eine eigene Schicht für den Koch und weist ihr einen Matrosen zu. Sorgt dafür, dass der Torpedovorhalterechner mit einem Offizier besetzt wird (es sei denn, ihr wollt den TVhRe selbst einstellen).



Tipp #4: Nutzt Dienstpläne, um euch viel Arbeit zu ersparen und unnütze Tätigkeiten zu verbieten.

TIPP #5

Das richtige Training

Übt das Zielen und Torpedieren mit Einzelfahren, die gern in Hafennähe herumfahren. Und wenn ihr einen großen Konvoi gefunden habt, speichert einen Spielstand, zum Beispiel als »Konvoiübung«. Hebt euch den auf, um unterschiedliche Herangehensweisen zu üben.

TIPP #6

Kein falscher Stolz!

Seid euch nicht zu fein für den einfachsten Schwierigkeitsgrad. Zwar besteht die hohe Kunst der U-Boot-Simulation darin, von Navigation über Gegneridentifizierung bis zur Torpedolösung und Vorhalterechnerbedienung alles selbst zu machen, aber es ist keine Schande, sich am Anfang erkannte Kontakte auf der Karte einzublenden und mit deren Hilfe erstmal zu verstehen, wie alles zusammenhängt.

TIPP #7

Macht mal Pause

Nutzt die Pausenfunktion. Bei Alarm wird es schnell hektisch. Anstatt bei Ertönen der Klingel in Panik zu verfallen, drückt erst mal auf die Leertaste und verschafft euch einen Überblick. Weist in Ruhe Aufgaben und Matrosen zu, gebt bei Bedarf den Befehl zum Alarmtauchen und seht dann weiter.

TIPP #8

Seid oldschool

UBOAT ist eines der seltenen Spiele mit Handbuch. Die 220 Seiten starke PDF-Datei (im Steam-Ordner unter steamapps\common\UBOAT\UBOAT_Data\StreamingAssets) ist im Spiel auch als UBOATpedia verlinkt. Insbesondere die Anleitung zu manuellen Schusslösungen (Seite 112–140) ist sehr nützlich.

Steamworld Heist 2

CHARMANTER
GEHEIMTIPP

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Thunderful Games** Entwickler: **Thunderful Games** Termin: **8.8.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Clever und kurzweilig haben sich die knuffigen Rundentaktik-Roboter in unsere Herzen gespielt – ganz perfekt sind sie jedoch nicht. Von Paul Kautz

Denkt man an Rundentaktik, fallen einem bevorzugt bärbeißige Space Marines oder Superhelden, die ihr buntes Cape dramatisch im Wind flattern lassen, ein, die sich in realistischer 3D-Grafik stundenlang knifflige Gefechte liefern. Die Gedanken dürften eher

selten in Richtung messingglänzender Labertaschenroboter driften, die durch ein Karibik-ähnliches Szenario schippern, so reden, als würden sie gerade einem Charles-Dickens-Roman entspringen, und in dem die Kämpfe so ablaufen, dass man

durchaus erwarten könnte, dass gleich auch noch Super Mario um die Ecke gehopst kommt. Aber genau das ist Steamworld Heist 2: ein Spiel voller bizarrer Steampunk-Roboter mit Persönlichkeit, die in einem 2D-Plattformerszenario rundenweise gegenein-





ander antreten – was ein Satz ist, den man nun wirklich nicht so häufig liest.

Was für ein Spiel?

Das ursprüngliche Steamworld Heist erschien Ende 2015, zuerst auf Nintendos

3DS, im Verlauf der nachfolgenden Monate und Jahre wanderte es aber auch noch auf zeitgenössische Konsolen und PCs. Was das Spiel so besonders machte (und was der Ursprungsfassung einen Metacritic-Score von 86 bescherte), war, dass es klassische Rundentaktikkämpfe in ein bizarres 2D-Steampunk-Szenario mit unerwarteten Echtzeitelementen packte. Eine ebenso wilde wie

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Rundentaktik locker-abgefahren mögt.
- ... ihr am Steampunk-Look eure Freude habt.
- ... euch Labertaschen-Roboter nicht nerven.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... Rundentaktik für euch hardcore sein muss.
- ... ihr das taktische Niveau von XCOM 2 sucht.
- ... ihr keinen Spaß am Herumschippern habt.

reizvolle Mischung, die jetzt endlich ihren offiziellen Nachfolger erhält. Der jetzt auf allen gängigen Plattformen gleichzeitig erscheint – nur auf dem 3DS nicht mehr.

Meine Crewbots

Inhaltlich bleibt Steamworld Heist 2 seinem Vorgänger grundsätzlich sehr treu: Noch immer steuert ihr ein Team aus einem bis vier Robotern durch horizontal und vertikal scrollende 2D-Levels und liefert euch rundenbasierte Gefechte mit anderen skurril designeten Blechköpfen. Anfangs verfügt ihr nur über zwei Teammitglieder, dürft diesen Kader aber im Laufe des Abenteuers deutlich erweitern. Jeder Dampfbot ist in eine von sechs Klassen eingeteilt. Nahkämpfer, Scharfschütze, Ingenieur und Co. haben ihre klaren Funktionen, Vor- und Nachteile – wie üblich gilt, dass ein erfolgreiches Team gut durchmischt sein sollte.

Pro Runde kann jede Einheit mehrere Aktionen durchführen: laufen und nochmal weiter laufen, laufen und schießen, nachladen und schießen, etc. Das macht die Kämpfe dynamischer und interessanter als zum



Das Gegnerdesign ist bemerkenswert ideenreich.



Abpraller sind enorm wichtig! Denn nur mit ihnen kann man gut verschanzte Gegner erwischen.



Zwischen den Missionen schippert ihr herum, liefert euch Kämpfe, findet Loot und neue Aufträge.

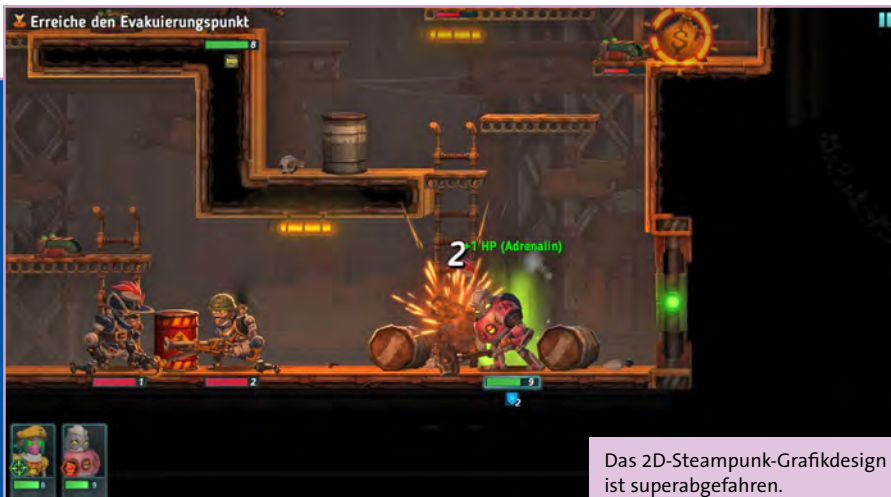
MEINUNG

Paul Kautz
@gamenotoverde



Wenn man mit Captain Leeway durch eine verranzte Roboterpiratenbar strömt, während im Hintergrund Männer mit Bärten beschwingte Sea Shanties mit schlängelnden Westerngitarren und sehr angenehmem Gesang zum Besten geben, dann kann man kaum anders, als der schieren Abgefahrenheit von Steamworld Heist 2 zu applaudieren. Die ungewöhnliche Präsentation allein ist den Preis des Spiels locker wert, aber es hat auch inhaltlich so viel zu bieten: clevere Rundentaktik mit vorbildlichem Aktionsmanagement, angereichert um wunderbar befriedigende Quasi-Echtzeitkämpfe mit fesselndem Trickshot-System, alles verpackt in angenehm kurze Missionen, die sich niemals länger hinziehen als unbedingt nötig. Ein Extra-Applaus geht an den individuell einstellbaren Schwierigkeitsgrad, der perfekt ist für Spielerinnen und Spieler, die keine allzu große Freude daran haben, dass ein einzelner nicht perfekter Zug sofort das Ende der Mission bedeutet. Anders ausgedrückt: Steamworld Heist 2 ist auf die wesentlichen, die unterhaltenden Elemente der Rundentaktik reduziert, verpackt in eine nette, aber belanglose Handlung. Es folgt seinem Vorgänger inhaltlich auf dem Fuß und ist dadurch in erster Linie von allem mehr und ausgefeilter, was es weniger frisch und überraschend macht als noch vor knapp zehn Jahren. Im Resultat ist es trotzdem eines der unterhaltsamsten und ungewöhnlichsten Rundentaktikspiele unserer Zeit.

Beispiel im wesentlich steiferen Capes. Erfolgreiche Aufträge geben euch nicht nur spielinterne Währung (Gallonen), sondern auch neue Waffen und Items für eure Crew und euer Schiff. Außerdem müsst ihr euch nach einem harten Tag des Ballerns und Brandschatzens in einer Bar ausruhen, um am nächsten Tag wieder frisch gestärkt in den nächsten Einsatz gehen zu können.



Das 2D-Steampunk-Grafikdesign ist superabgefahren.

Trickshots des Todes

Sämtliche Aufträge hier finden auf mehreren Ebenen statt, von denen manche durchlässig sind, während eure Schüsse von anderen abprallen. Denn ein sehr wichtiges Unterscheidungsmerkmal von Steamworld Heist 2 zu anderen Spielen des Genres ist, dass hier die Ergebnisse der Gefechte nicht ausgewürfelt werden. Stattdessen zielt ihr hier selbst und direkt. Das ermöglicht nicht nur wilde Abpraller und Trickshots, sondern verlangt diese sogar von euch! Jeder Level ist voller Hindernisse und mal mehr, mal weniger stabiler Barrieren, hinter denen nicht nur ihr temporären Schutz findet, sondern auch eure Widersacher.

Ihr müsst die Umgebung also jederzeit in eure Feuerplanung einbeziehen, um Gegner zu erwischen, die sich auf geradem Wege nicht treffen lassen. Was für ein herrlich

breites Grinsen sorgt, wenn man einem Feind über drei Ecken den Hut vom Kopf bal-
lert oder ihm in seinem sicher geglaubten Versteck ein explosives Fass auf den Kopf fallen lässt, das über ihm an der Decke war.

Hut-Loot!

Wie bei jedem Rundentaktikspiel gilt also auch hier vor allem: Platzierung, Platzierung, Platzierung! Ihr habt eine begrenzte Anzahl an Bewegungspunkten und müsst diese so taktisch sinnvoll wie nur möglich einsetzen, um die perfekten Schüsse abgeben zu können. Selbst wenn ihr den Blattschuss schon riechen könnt, ist der Treffer noch nicht garantiert: Der Zielstrahl wackelt





Den Schwierigkeitsgrad dürft ihr sehr frei euren Wünschen anpassen.

sanft nach oben und unten, euer Timing muss also sitzen. Und manche Waffen verfügen über gar keine Zielhilfe, da muss man über teilweise bildschirmbreite Entfernungen eben Pi mal Daumen feuern. Jede Einheitenklasse verfügt über ihre eigenen Kanonen, die sich im Laufe des Abenteuers natürlich durch immer bessere Modelle ersetzen lassen. Manche findet ihr in Lootboxen, die am Ende jedes Auftrags geplündert werden, seltenere Modelle gibt es nur gegen harte Gallonen zu kaufen. Und dann gibt's natürlich auch noch Items: Granaten machen Bumm, Stiefel verleihen zusätzliche Bewegungspunkte, Selbstheilung dagegen sorgt dafür, dass die Hammerschwingerin



Das Spieldesign setzt auf Rundenkämpfe mit cleveren Echtzeitelementen.



Eure Crew besteht anfangs nur aus zwei Kollegen, weitere kommen im Laufe des Abenteuers dazu.

nach einem gelungenen Volltreffer einen Lebenspunkt dazugewinnt.

Oh, und es gibt natürlich auch wieder Hüte! So viele Hüte! Die ändern zwar nichts an den Werten ihrer Träger, sehen aber zum Teil enorm schick aus. Außerdem ist es ein sensationelles Gefühl, einem zu Beginn noch dicke Töne schwingenden Oberbot die Kommandeursmütze von Blechkopf zu balern und danach aufzusammeln!

A Pirate I Was Meant To Be

Das Missionsdesign folgt über weite Teile den Genrestandards: Mal müsst ihr eine Zeit lang überleben, mal in einem Level so viele Schätze wie nur möglich aufsammeln, mal alle Gegner erledigen und gelegentlich einen zu rettenden Roboter beschützen. Die allermeisten Aufträge sind angenehm kurz gehalten und in zehn bis 15 Minuten erledigt. Außerdem lässt sich der Schwierigkeitsgrad hier in erstaunlicher Tiefe den eigenen Vorlieben anpassen: Zum einen habt ihr die Wahl unter fünf vorgefertigten Anspruchsstufen, zum anderen dürft ihr auch völlig frei einstellen, wie viel Schaden Gegner machen, wie schwierig Missionen im Allgemeinen sein sollen und wie viele Haare euch die Seeschlachten kosten werden.

Denn zwischen den Aufträgen schippert ihr auf einer einladend aussehenden, herrlich blauen Seekarte durch die Gegend, schiebt die Sicht versperrende Wolken weg, entdeckt Strömungen, versteckte Boni und Piratenbars, liefert euch halbautomatisch ablaufende, ziemlich einfache Seeschlachten mit anderen Schiffen und schaltet weitere Aufträge frei. Außerdem dürft ihr in Bars und Geschäften auch noch von einem rummeligen Robo-Kauderwelsch begleitete Gespräche führen, die euch nicht nur neue Aufträge verschaffen, sondern die auch die Handlung voranboxen. ★

STEAMWORLD HEIST 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4670K / AMD FX-4350
GTX 960 / Radeon RX 550
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 7600K / AMD FX-9590
GTX 970 / Radeon R9 Fury
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- abgefeuerte Grafik + schöne Effekte
- beschwingter Soundtrack + Musik auf Dauer etwas fade
- Grafikstil nicht jedermanns Sache

SPIELDESIGN



- clevere Mechaniken + viele taktische Möglichkeiten
- anspruchsvolle Missionen + einfache, intuitive Steuerung
- kein allzu tiefes Spielprinzip

BALANCE



- Genremischung + frei einstellbare Schwierigkeit
- sinnvolle Komfortfunktionen + fair gesetzte Speicherpunkte
- etwas konfuse Upgrade-System

ATMOSPHERE / STORY



- nette Handlung + abwechslungsreicher Kader
- viele optionale Aufträge + spartanisch inszenierte Handlung
- auf Dauer nervige Sprachausgabe

UMFANG



- angenehm kurze Missionen + wachsender Kader
- viele Herangehensweisen möglich + sehr unterschiedliche Helden
- nur sechs Figurenklassen

FAZIT

Abgefahren inszenierte Robo-Taktik mit cleveren Spielideen und sehr fairem Missionsdesign.



Black Myth: Wukong

AFFENSTARK?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Game Science**
 Entwickler: **Game Science** Termin: **20.8.2024** Sprache: **Deutsche**
 Untertitel USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden**
 Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Traumhafte Optik dank Unreal Engine 5, knallharte Kämpfe, spannendes Setting: Das Action-Adventure hat alle Zutaten für einen Megahit. Von Elena Schulz

Die Story von Black Myth: Wukong folgt lose der sehr bekannten chinesischen Sage »Die Reise nach Westen«. Die behandelt den Weg eines Mönches vom antiken China nach Westen (ins heutige Indien), von wo er Buddhas heilige Schrift zurück in seine Heimat bringen soll. Der wahre Hauptcharakter ist aber der Affenkönig Sun Wukong, der ihn begleitet und vor allem für Aufsässigkeit, Humor und Schabernack steht.

Das Spiel starten wir in seiner Rolle: Als Sun Wukong stellen wir uns voller Spott und Arroganz den himmlischen Heerscharen und fordern sie heraus. Da Hochmut aber bekanntlich vor dem Fall kommt, endet das nicht gut. Wukong fällt vom Himmel und wird in einem Felsen versiegelt. Viele Jahre später finden wir uns im Körper eines Auser-

wählten wieder – ein namenloser Affe, dessen Verbindung zu Sun Wukong unklar ist. Wir entscheiden uns, seinen Spuren zu folgen und die Reise nach Westen anzutreten.

Die Welt ist bevölkert von anderen anthropomorphen Tieren (zum Beispiel Wolfs-, Tiger- und Wildschweinmenschen) und allerlei mythologischen Bestien, die es zu bezwingen gilt. Beispielsweise ein Mann mit dem Unterleib einer Schlange, der ein Tor vor uns bewacht. Manche sind uns auch freundlich gesinnt und haben Aufgaben für uns, die sich allerdings ohne Map und Questlog etwas kompliziert gestalten. Das animiert zum Zuhören und Nachdenken, was an sich etwas Gutes ist. Allerdings müssen wir aufgrund der kryptischen Formulierungen ohne echte Anhaltspunkte dann trotz-

dem oft viel tüfteln und suchen, während die grundsätzlichen Aufgaben (»Bring mir etwas« oder »Töte etwas«) doch eher simpel ausfallen. Die Belohnungen gestalten sich später aber als wirklich nützlich: Ein Wolfsmensch stellt dann zum Dank Pastillen für uns her, die dauerhaft Werte wie Mana oder Gesundheit verbessern. Nur auf Storyebene bleiben die Nebenaufgaben etwas unterwältigend. Generell kommt viel von dem Gesagten eher mythologischem Singsang gleich. Das macht Black Myth stimmungsvoll, aber sorgt nicht unbedingt dafür, dass wir eine Verbindung zu den Figuren aufbauen oder wirklich verstehen, was eigentlich genau vor sich geht. Die Geschichte wirkt lediglich wie ein loser Rahmen, der als vage Erklärung für unsere Reise dient. Das stört aber nicht weiter, weil das Szenario an sich so faszinierend und bombastisch inszeniert ist. Wir werden über Zwischensequenzen und animierte Kurzfilme plötzlich Teil einer chinesischen Sagenwelt.

Keine Open World

Black Myth bietet keine Open World. Aber die Gebiete laden durchaus dazu ein, ausgiebig

Die Bosskämpfe von Black Myth sind spektakulär inszeniert. Diesen übergrößen Bären bekämpfen wir in einer brennenden Arena.



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr auf fordernde Bosskämpfe steht.
- ... ihr euch an schöner Grafik kaum sattsehen könnt.
- ... ihr ein befriedigendes Kampfsystem wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine dichte Story erwartet.
- ... ihr Herausforderungen abseits von Bossen sucht.
- ... ihr gerne mit Builds experimentiert.

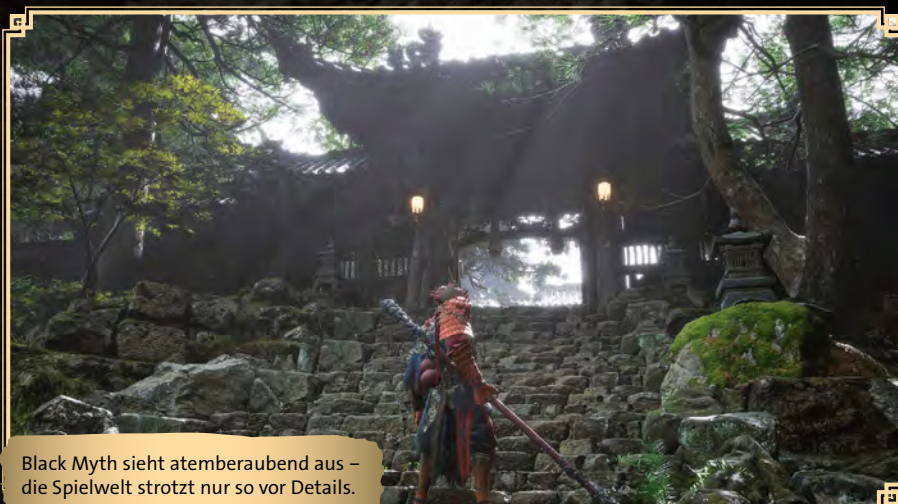


Einfache Gegner werden nur in Horden gefährlich.

zu erkunden, weil sich dort oft Geheimnisse, Schätze, optionale Bosse oder nützliche Spielhilfen verstecken. Manchmal sogar in Kombination. Ein frühes Beispiel: In der ersten Region finden wir einen optionalen Boss, der uns eine Verwandlung beschert. Weil wir nun seine Gestalt samt Feuerwaffe kurzzeitig im Kampf einnehmen können, fällt uns der folgende Kampf gegen den Hauptboss mit praktischer Feuerschwäche deutlich leichter.

Auch Pastillen mit dauerhaften Upgrades für Mana, Ausdauer oder Gesundheit lassen sich finden (bevor wir sie später selbst herstellen können) sowie Geisteressenz zum Aufleveln, Crafting-Materialien für neue Rüstungen oder Waffen und mehr.

Wie wir die Areale durchqueren, erinnert auf den ersten Blick stark an klassische



Black Myth sieht atemberaubend aus – die Spielwelt strotzt nur so vor Details.

Souls-likes à la From Software. Die Parallelen zu From Software sind aber nur oberflächlich, wenn man von gefährlichen Bossen absieht. Ihr rastet an Schreinen und stellt dort Gesundheit und Mana wieder her. Außerdem lassen sich dort Tränke brauen und Rüstungen oder Waffen aus gefundenen Materialien und Geisteressenz schmieden, die ihr von gefallenen Gegnern einsackt.

Nur zum Schein ein Souls-like

Mit einer gewissen Menge an Geisteressenz schaltet ihr zudem Geisterfunken frei, die sich dann in Upgrades für euren Charakter investieren lassen. Keine der beiden Währungen verliert ihr aber beim Tod. Ihr werdet einfach zum letzten Schrein zurückgesetzt, und leichtere Gegner (keine Bosse oder Mini-Bosse) stehen wieder auf. Auch Schnellreisen von Schrein zu Schrein ist möglich. Das typische Risk-Reward-System aus Souls-Spielen fehlt also, was den Nervenkitzel beim Erkunden deutlich senkt. Hinzu kommt, dass einfache Gegner kaum etwas aushalten und auch nur wenig austeilen. Sie werden höchstens in der Gruppe zur Bedrohung, sodass sich das Erkunden der Welt überraschend entspannt gestaltet – zumindest bis zum nächsten Boss. Auch Abkürzungen schaltet man mitunter frei, allerdings fällt ihre Bedeutung dementsprechend kleiner aus.

Im Wüstengebiet stehen euch anfangs mehrere mögliche Routen offen. Besiegt ihr dort zwei bestimmte Bosse, lassen sich anschließend Steintore öffnen, die das Vorankommen im Gebiet vereinfachen. Allerdings war bei uns dann bereits die Schnellreise zwischen den Abschnitten etabliert, und wir



Die Geschichte folgt der chinesischen Sage um den Affenkönig Sun Wukong.

hatten das Kapitel ohnehin so gut wie abgeschlossen. Ein kleiner Schönheitsfehler im ansonsten durchdachten Leveldesign.

Butterweiche Action

Auch die Kämpfe schreien nur auf den ersten Blick »Souls-like«. Ihr schaltet auf Gegner auf, und wagt euch in nervenaufreibende Nahkämpfe, wobei jede Ausweichrolle sitzen sollte. Leichte und schwere Schläge sind zudem idealerweise so abgestimmt, dass sie Feinde aus der Balance bringen, statt ihnen ein Fenster zum Gegenangriff zu öffnen.

Eine Parade oder einen Block gibt es nicht – wirbelt ihr euren Stab herum, könnt ihr so lediglich Projektile wie Pfeile abwehren, keine Schläge. Apropos Stab: Das ist tatsächlich die einzige Waffe, die ihr in Black Myth führt. Schwerter, Bögen, Lanzen oder gar Äxte gibt es nicht. Dafür dürft ihr ganz ähnlich wie bei Nioh fließend zwischen unterschiedlichen Kampfstilen hin und her schalten, die eigene Stärken, Schwächen und Angriffsmuster mitbringen. Die Unterschiede fallen im Vergleich zum Samurai-Spiel aber überschaubar aus. Je nach Stil ändert sich der schwere Angriff sowie die Natur eurer Kombo.

Im Standardstil könnt ihr einen aufgeladenen Schlag nutzen und eure Angriffskette damit abrunden. Das Gleiche gilt für den schweren Stabstil, hier erhöht sich aber die Reichweite deutlich. Dafür müsst ihr ihn im Stehen aufladen, was natürlich Risiken birgt. Der Säulenstil erlaubt es eurem Affen, auf den Stab zu klettern und einen aufgeladenen Angriff auszuführen, der ein wenig Flächenschaden austellt.

Je nach Boss sind diese Stile unterschiedlich effizient, und es empfiehlt sich sogar manchmal, je nach Phase oder Angriff schnell

Einen Block gibt es nicht. Weichen wir perfekt aus, erscheint aber kurz ein Abbild von uns, das Gegner ablenkt.



zwischen ihnen zu wechseln. Generell haben aber alle Stile gemeinsam, dass Angriff die beste Verteidigung ist. Selbst die Ausweichrolle kann offensiv eingesetzt werden. Entgeht ihr einer Attacke perfekt, erscheint kurz ein Abbild von euch, das Gegner ablenkt und euch ermöglicht, schnell zum Gegen-schlag auszuholen.

Magischer Affenzirkus

Die Animationen sind butterweich, während die Schläge wuchtig und extrem befriedigend ausfallen – gerade am Ende einer Kombo oder wenn ihr mit genug Fokuspunkten einen aufgeladenen Schlag loslasst. Hinzu kommen außerdem verschiedene Zauber, die ihr zwischendurch elegant einbauen dürft. Einer lässt zum Beispiel kurzzeitig die Zeit für den Gegner einfrieren, ein anderer beschwört besagten Feuerkrieger (und später noch weitere Verwandlungen). Später erhalten wir noch eine steinerne Rüstung, um

Schaden abzublocken, oder die Option, Duplikate von uns zu beschwören. Die sind extrem nützlich, aber durch ihre Manakosten limitiert. Dass sich die Ressource nur an Schreinen aufladen lässt, fühlt sich außerdem sehr unintuitiv an. Ist das Mana im Kampf alle, habt ihr einfach Pech gehabt.

Es gibt außerdem spezielle Verwandlungen, mit denen ihr die Seele eines Bosses oder Gegners aus der Welt für einen Angriff beschwört, nachdem ihr sie besiegt habt. Dieser lädt sich mit der Zeit auf und bietet neben einem besonders mächtigen Schlag auch zusätzliche Boni wie zum Beispiel bessere Giftresistenz oder leichte Manaregeneration. Da der Effekt nur kurz anhält, fühlen sich diese Spezialangriffe aber deutlich weniger nützlich an als die regulären Zauber.

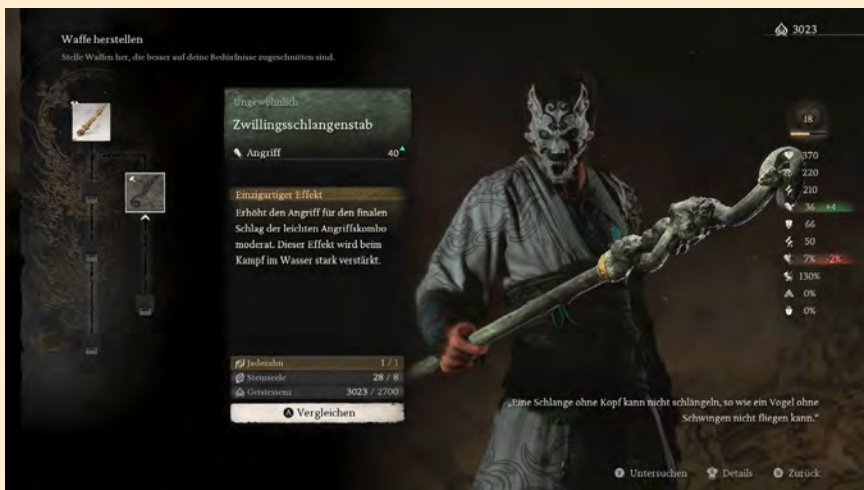
Aufgeblasen statt komplex

Das Gleiche gilt für die Verwandlungen in den Levels selbst, die abseits von Kämpfen kaum mehr als ein Gimmick sind. Mal werden wir zur Zikade, mal zur Fledermaus, allerdings folgt stets nur eine geskriptete Sequenz, bei der wir die Transformation nie wirklich ausnutzen können – beispielsweise um Bosse zu umschleichen oder Gegner zu belauschen. Schade! Sämtliche Zauber, Kampfstile und unser Affe selbst lassen sich aufrufen und verbessern – hierfür benötigt ihr besagte Geisterfunken. Die Talentbäume fallen allerdings etwas sperrig aus, weil viele hilfreiche Upgrades tief in ihnen verborgen liegen.

Das führt dazu, dass man anfangs eher schwache Boni erhält und für nützliche Verbesserungen grinden muss. Dass sich diese so weit hinten verstecken, stört den Spielfluss anfangs stark, weil man sich unnötig lange in den Gebieten aufhält, um Level für bestimmte Stats zu sammeln, die eigentlich zu Beginn des Skill Trees mehr Sinn ergeben hätten. Beispielsweise simple Aufwertungen für eure Ausdauer oder bestimmte Kombos mit dem Stab. Hinzu kommt, dass die Schwierigkeit der Bosse stark schwankt. Immer wieder schaffen wir Endgegner spielend leicht beim ersten Versuch, nur um dann beim nächsten 20 oder mehr zu verbrauchen, inklusive Grind-Sessions dazwischen, um der Herausforderung besser ge-

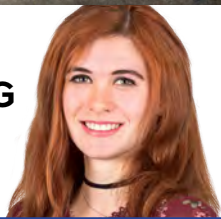
SO KOMMT IHR AN NEUE AUSTRÜSTUNG

Dass ihr nur einen Waffentyp führen könnt, heißt nicht, dass ihr das ganze Spiel mit der Startwaffe bestreiten müsst. Unterwegs findet ihr Materialien oder erhaltet sie von besiegten Gegnern. Daraus lassen sich neue Rüstungen und Waffen mit besonderen Effekten herstellen. Allerdings ernüchtert das zumindest anfangs etwas, weil sich eure Ausrüstung nicht direkt verbessern lässt. Habt ihr eine Rüstung angelegt, die zum Beispiel praktischerweise euren Lieblingszauber verstärkt, müsst ihr sie früher oder später gegen eine mit besseren Werten austauschen – selbst wenn ihre Boni nicht zu eurem Spielstil passen. Ärgerlich! Erst später erhaltet ihr im Zuge einer Nebenquest die Möglichkeit, Rüstungen aufzuwerten und so zumindest ein wenig an einem passenden Build zu schrauben.



MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Black Myth hat mich beim Test ordentlich ins Schwitzen gebracht. Nicht nur weil es währenddessen fast durchgehend über 30 Grad waren und mein Testsystem deshalb aus dem letzten Loch pfiß. Auch spielerisch fährt das Action-Adventure bei den Bossen ziemlich heftige Geschütze auf und wird seiner Identität als Boss-Rush-Spiel, die die Entwickler mir beim ersten Anspielen bestätigten, mehr als gerecht. Im Gegensatz zu Souls und Co. sollt ihr bei Black Myth die Welt entspannt erkunden dürfen, bevor der nächste Endgegner dann die Muskeln spielen lässt und das Gelernte abfragt. Ich genieße die wunderschönen Landschaften, staune über versteckte Überraschungen und Details und verklepe gut gelaunte Massen an schwachen Gegnern. Die Bosse stechen dafür nicht nur durch ihr Design heraus, das mich in die Welt chinesischer Geister, Dämonen und Mythologie entführt. Sie malträtiert mich mit Flächenangriffen, die Blitze durch die ganze Arena jagen, erschaffen Steinkopien von sich, um dann aus dem Hinterhalt zuzuschlagen, oder werden gleich zu Windböen, die wie tödliche Klängen über mich hinwegfegen. Nicht nur ich darf in die Trickkiste greifen! All das funktioniert wahnsinnig gut und macht Lust auf mehr. Nur hier und da merkt man, dass die Entwickler nicht viel Erfahrung mit Spielen dieser Art haben. Der Talentbaum wirkt verschachtelt und unausgewogen, manche Skills überflüssig, andere überladen. Hier hätte wahrscheinlich etwas mehr Minimalismus und Fokus gut getan, weniger Souls-like oder Rollenspielanleihen und mehr Action-Adventure, das ganz auf flotte und dynamische Kämpfe setzt.

wachsen zu sein. Das stört das Pacing enorm, weil wir oft stundenlang festhängen, nur um dann zackig durch den Rest des Gebiets zu flitzen. Ein ausgewogener Anspruch mit steigender Lernkurve täte Black

Mit der Zeit lernen wir unterschiedliche Zauber. Dieser friert Gegner für einen Moment ein.



Unseren Charakter und unsere Kampftechniken werten wir nach und nach auf.

Myth gut, gerade weil Hardcore-Spieler und Casuals angesprochen werden sollen. Black Myth schlägt in eine ähnliche Kerbe wie ein Jedi: Fallen Order oder God of War, bekommt die Balance aber weniger gut hin.

Eine packende Spielerfahrung

Generell wirken die Upgrades und Verbesserungen im Vergleich zum Souls-Standard unelegant gelöst. Man kann an den Schreien zwar stets Skill-Punkte neu verteilen, so richtig gut auf einen Stil spezialisieren darf man sich mit dem aktuellen System aber nicht. Es fühlt sich mehr danach an, als müsse man sich das Kern-Gameplay mit der Zeit selbst zusammenbasteln – auch weil man später zum Teil sehr mächtige Effekte wie zum Beispiel eine längere Unverwundbarkeit beim Ausweichen freischaltet, durch die sich die Kämpfe dann zum Teil wieder völlig anders anfühlen.

Viel erschließt sich zudem erst nach längerem Spielen – etwa dass schnell mehrfach auszuweichen oft effizienter ist, oder wie mächtig der dreifach aufgeladene Schlag ist, weil er Gegner unterbricht und zurückwirft. Zahlreiche weniger nützliche Upgrades lenken aber davon ab und machen es mit mangelnden Erklärungen zusätzlich schwer, das nur scheinbar komplexe Kampfsystem komplett zu durchsteigen. Black Myth wirkt hier etwas unnötig aufgeblasen.

Insgesamt bietet Black Myth aber trotzdem eine packende Action-Erfahrung, gerade als Debüt eines neuen Studios. Das Spiel sieht atemberaubend aus und steckt voller Überraschungen, durch die sich das Erkunden wirklich lohnend anfühlt. Und abseits kleiner Makel spielen sich die Kämpfe flüssig, fordernd und befriedigend. Auch die Story nimmt uns letztendlich beim Spielen ein – nicht weil sie besonders packend erzählt ist oder uns die Figuren ans Herz wachsen, sondern weil sie eben eine so dichte, beinahe mystische Atmosphäre erschafft und uns Einblicke in eine fremde Kultur gewährt. ★

BLACK MYTH: WUKONG

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / RX 580
16 GB RAM, 130 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700 / Ryzen 5 5500
RTX 2060 / RX 5700 XT
16 GB RAM, 130 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detaillierte Umgebungen ➤ kreative Bossgesamte
- dichte Soundkulisse ➤ abwechslungsreiche Biome und Gegner
- nachladende Texturen, Ruckler

SPIELEDISIGN



- wuchtiges Kampfsystem ➤ nützliche Zauber und Stabtechniken
- lohnendes Erkunden ➤ vielseitige Verwandlungen
- unterwältigende Spezialzauber

BALANCE



- faire Rücksetzpunkte ➤ nützliche Upgrades und Hilfen
- verwirrender Talentbaum ➤ Schwierigkeit schwankt stark
- stellenweise grindlastig

ATMOSPHERE / STORY



- dichte Atmosphäre ➤ ungewöhnliches Szenario
- stylische Inszenierung ➤ blasse, wenig nahbare Charaktere
- undurchsichtige Quests

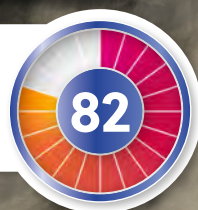
UMFANG



- Nebenaktivitäten und Geheimnissen ➤ viele Zauber und Fähigkeiten
- optionale Bosse und Gebiete
- viele Komfortfunktionen ➤ New Game Plus

FAZIT

Ein Action-Adventure mit beeindruckender Grafik und spaßigen Kämpfen, das sich manchmal zu sehr in Details verliert.



Visions of Mana

TOD DEN BONBONBUNTEN KULLERAUGENMONSTERN!

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Ouka Studios Termin: 29.8.2024 Sprache: Englisch, Japanisch, deutsche Texte
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Lust auf ein klassisches, konsoliges Action-Rollenspiel aus Japan, aber eklige Gegner sind nicht euer Ding? Dann seid ihr beim knuffigen Visions of Mana genau richtig! Von Kai Schmidt



Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab und können vor allem später im Spiel recht unübersichtlich werden.

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr traditionelle Konsolenabenteuer vermisst.
- ... ihr ein Faible für Japan-Bonbon-Fantasy habt.
- ... ihr unkompliziertes Action-Rollenspiel wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine tiefeschürfende Story erwartet.
- ... ihr eine echte Herausforderung sucht.
- ... ihr übersichtliche Kampfsysteme schätzt.



GameStar
Gold-Award

Visions of Mana entführt euch in die Fantasy-Welt Qi'Diel, in der der große Manabaum die Quelle allen Lebens ist. Würde der Mana-Ström versiegen, bedeutete das das Ende der Schöpfung. Alle vier Jahre werden deshalb in den Dörfern von den elementaren Schutzgeistern Menschen ausgewählt, die sich als Geweihte unter der Führung eines Seelenwächters auf die gefährvolle Reise zum Manabaum begeben, um dort für den Fortbestand der Welt ihre Seele und damit ihr Leben zu opfern. Das ist eigentlich eine ebenso düstere wie traurige Grundidee, und auf den ersten Blick will die zuckersüße Optik des Spiels mit ihren quietschbunten Bonbonfarben so gar nicht dazu passen. Doch wer sich ein wenig mit japanischer Popkultur auskennt, weiß, dass diese beiden Faktoren sich nicht unbedingt ausschließen. Und so erzählt Visions of Mana seine Geschichte um Liebe, Aufopferungsbereitschaft und Lebenslust trotz eines großen Niedlichkeitsfaktors auf spannende und mitunter rührende Weise.

Auf ins Abenteuer

Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Val aus Tiana, dem Feuertorf mit dem klischeehaft brodelnden Vulkan in unmittelbarer Nachbarschaft. Er wurde als außerordentlich gewandter Schwertkämpfer zum Seelenwächter auserkoren und soll seine heimliche Liebe Hina, die derzeitige Geweihte des Dor-

DIE MANA-REIHE

Wer denkt, die Mana-Reihe ging 1994 mit Secret of Mana (SNES) los, irrt. Bereits drei Jahre zuvor erschien der erste Teil der im Original Seiken Densetsu (»Legende des heiligen Schwerts«) genannten Serie auf dem Game Boy – und zwar als actionorientierter Ableger der Final-Fantasy-Reihe. Das Handheldspiel ist in den USA als Final Fantasy Adventure bekannt, während die europäische Version Mystic Quest heißt. In Europa war Final Fantasy damals schließlich noch nicht bekannt. Die SNES-Fortsetzung Seiken Densetsu 3 blieb 1995 in Japan, wurde aber 2020 als Remake unter dem Titel Trials of Mana auch im Westen veröffentlicht. Der Rollenspiel-Weltenerschaffer-Mix Legend of Mana (PSone) schaffte es 1999 zwar in die USA, Europa ging aber erneut leer aus. Ab 2006 erschienen einige Spiele unter dem Mantel der World-of-Mana-Reihe: Children of Mana (DS), Friends of Mana (Japan-exklusives Mobile-Spiel) und Heroes of Mana (DS). Der offizielle vierte Teil Dawn of Mana (PS2, erneut ohne Europa-Release) folgte 2006. Square Enix veröffentlichte noch drei weitere Mobile-Spiele, die es nicht in den Westen schafften, dann war Sendepause. 18 Jahre nach Dawn of Mana folgt nun mit Visions of Mana der fünfte Hauptteil. Das Gute dabei: Ihr müsst die übrigen Spiele gar nicht kennen, denn jeder Mana-Titel steht für sich und erzählt eine eigene Geschichte.

fes, bis zum Manabaum begleiten sowie unterwegs weitere Geweihte aufgabeln.

Natürlich ist das nicht die komplette Story, das wäre zu simpel. Im Verlauf des Spiels erwarten euch einige Wendungen, die das Ganze viel interessanter machen und das Schicksal Qi'Diels in Frage stellen. Val und Hina kennen die Welt außerhalb des Dorfes und des nahe gelegenen Vulkans nicht und erleben genau wie ihr alles zum ersten Mal mit teils verwunderten Augen, wenn ihr sie Stück für Stück durch neue Umgebungen wie windige Steppen, karge Wüsten oder üppige Wälder führt. Das geschieht nach traditioneller Jump&Run-Manier und erinnert dabei

durch die bunte Fantasy-Ausrichtung ein wenig an die Zelda-Spiele.

Überall gibt es mehr oder weniger gut versteckte Schatzkisten zu entdecken und sammelbaren Kram einzusacken. Ihr rennt und hüpfet durch die offenen Areale des Spiels, als wärt ihr ein italienischer Klempner. Doppelsprung, Sprint und Dash über Land wie in der Luft gehören zu Vals Grundrepertoire. Allerdings bedeutet das nicht, dass ihr Gegnern auf die Birne hüpfen müsst, auch wenn sie mit ihren Kulleraugen und niedlichen Formen problemlos in ein Mario-Abenteuer passen würden. Zum Monsterplätten gleich mehr, doch beschäftigen wir uns zuerst mal mit der Heldentruppe und ihren Fähigkeiten.

Das ist Klasse

Wie in einem klassischen japanischen Rollenspiel üblich, werden die nach und nach hinzustoßenden Geweihten zu Party-Mitgliedern und unterstützen euch KI-gesteuert mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten im Kampf. Dabei handelt es sich um klassische Japan-Stereotype wie die freche, vorlaute Göre, die weise Königin oder den notorisch stoischen Schwertkämpfer.

Das Verhalten der Figuren wie Aggressivität, Magie- oder Item-Gebrauch dürft ihr detailliert anpassen. Allerdings könnt ihr immer nur drei aktive Kämpfer in der Party haben. Je nach benötigten Fähigkeiten sucht ihr euch jederzeit, außer in Kämpfen, eure Figuren im Charaktermenü aus, das euch ebenfalls Zugriff auf Ausrüstung und allerlei weitere wichtige Dinge erlaubt. Darunter auch die Zuordnung der Klassen, die hier über magische Gegenstände funktioniert.

Jedes besuchte Dorf beherbergt einen Elementargeist, von dem ihr in ebenfalls üblicher Japan-Tradition eine mächtige Reliquie erhaltet: Feuer, Wind, Wasser, Mond, Erde, Dunkelheit, Licht und Holz. Diese Reliquien verteilt ihr nach Belieben auf die Figuren und weist ihnen somit eine Klasse mit besonderen Kampfwerten zu. Jede Figur reagiert anders auf die unterschiedlichen Reliquien, sodass ihr bei einer Vierer-Party und allen gesammelten Reliquien 32 mögliche Kämpferklassen habt. Die Klassen sind nicht permanent, sondern jederzeit wechselbar. Dadurch werden die Charaktere sehr flexi-



In der Welt sind sogenannte Geisterweiler verteilt, die ihr mit passenden Reliquien aktiviert.

Einmal drin müsst ihr euch unter Zeitdruck Herausforderungen stellen, um einen Preis einzusacken.

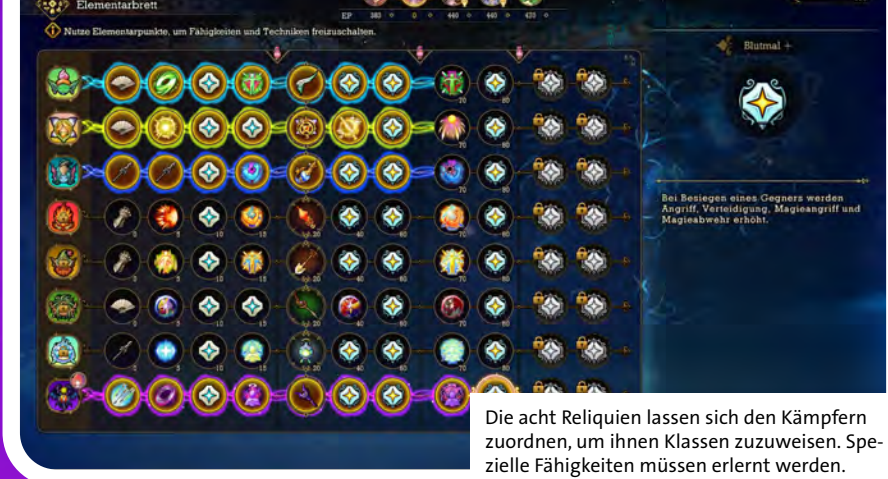


MEINUNG

Kai Schmidt
@GameStar_de



Knallbunte Japan-Fantasy im Superniedlichstil ist sicher nicht jedermanns Sache. Und ich muss gestehen, ich habe seit Secret of Mana (1994) auf dem SNES keinen weiteren Teil der Reihe angefasst. Auch weil mich genau dieser Bonbonstil nach Jahren der Gewöhnung an grimmige westliche Spiele wie Gears of War und Co. immer ein wenig abschreckte, wenn ein neues Mana-Spiel erschien. Aber seit ich vor einiger Zeit meine Liebe zu Gundam sowie anderen japanischen Serien und Mangas wiederentdeckte, gehe ich wieder offener an solche Dinge heran. Zum Glück, denn ansonsten wäre mir mit Visions of Mana ein wunderbares Erlebnis entgangen, das trotz 3D-Grafik durch seine Inszenierung und Machart verblüffend an die klassischen 2D-Konsolenabenteuer von damals erinnert. Das Spiel hat mich trotz Technik auf Mid-Budget-Niveau mit seinem Charme ab der ersten Minute gefesselt und bis zum letzten Bossgegner nicht mehr losgelassen. Es macht einfach Spaß, mit der Heldentruppe in Jump&Run-Manier durch die Lande zu ziehen, nach versteckten Schatztruhen zu suchen und dabei immer wieder quietschbunten Monstern was auf die Löffel zu geben. Klar, die Kämpfe werden mit zunehmender Gegnerzahl und stärkeren Angriffszaubern der Mitstreiter immer unübersichtlicher. Aber das ist gar kein großer Stolperstein, denn richtig eingestellt übernehmen die KI-Kämpfer (außer bei Bossen) einen Großteil der Arbeit, und ich kann mich ganz darauf konzentrieren, den Rest des Spiels zu genießen.



Die acht Reliquien lassen sich den Kämpfern zuordnen, um ihnen Klassen zuzuweisen. Spezielle Fähigkeiten müssen erlernt werden.

bel, und ihr könnt munter herumprobieren, bis ihr Konfigurationen gefunden habt, die zu eurem Spielstil passen.

Zusätzlich zum Klassensystem könnt ihr jede Figur mit sogenannten Fähigkeitssamen aufrüsten. Diese Samen findet ihr beispielsweise in Schatztruhen, oder ihr erhaltet sie für abgeschlossene Nebenaufgaben. Jeder Charakter hat eine (erweiterbare) Menge an Slots, die ihr mit den Samen füllen könnt, die ihm beispielsweise Magieresistenz, mehr Kraft, einen Gesundheitsbonus oder die Fähigkeit beschern, Geister besiegter Gegner in den Kampf zu rufen.

So Glubschaugen verbeult

Die Monster stehen generell in Grüppchen in der Gegend herum, und ihr könnt sie umgehen, falls eure Gesundheit und Ausrüstung eher zweifelhaft sein sollten. Lauft ihr mitten in eine Gruppe von Gegnern hinein, beginnt der Kampf. Die Monster werden dann in Echtzeit geplättet. Ihr schwingt also euer Schwert mit normalen oder starken Attacken und weicht gegnerischen Angriffen per Dash-Taste aus. Zusätzlich verfügt ihr über ein stetig wachsendes Arsenal von typischen Rollenspielfähigkeiten wie Feuer-

ball oder Flammenschwert, die ihr per Ringmenü oder Schnelltaste aktiviert. Genauso setzt ihr auch Heilgegenstände ein. Damit die Kämpfe nicht zu chaotisch werden, pausiert das Spiel, sobald ihr ein Ringmenü öffnet. Das Ganze spielt sich in einem großzügigen Kreis ab, der das Kampfgebiet begrenzt. Sollten euch doch noch Zweifel kommen, könnt ihr versuchen, den Kreis zu verlassen und wegzulaufen, was aber nicht immer gelingt beziehungsweise bei Bossgegnern natürlich unmöglich ist.

Als Bonbon gibt es noch den Klassenangriff, der über eine Leiste, die sich bei gelandeten Attacken und eingesteckten Angriffen füllt, funktioniert. Ist sie auf 100 Prozent, genügt ein Tastendruck, um in einer dynamischen Anime-Superschlaganimation allen Gegnern ordentlich Schaden zuzufügen.

Jedes Party-Mitglied verwendet einen anderen Klassenangriff, der sich nach Charakter und zugeordneter Klasse richtet. Je nach Elementarkraft dieser Klasse sind die Monster mehr oder weniger anfällig dafür. Sprich: Wenn ein Gegner etwa anfällig gegen Feuer ist, funktioniert ein Feuerklassenangriff besser als einer, der auf Wind basiert. Um einen bestimmten Klassenangriff einzusetzen,

In den offenen Arealen ruft ihr per Tastendruck ein linkes Reittier herbei.





In Dörfern und Städten versorgt ihr euch bei Händlern mit Waffen, Rüstungen und Heilgegenständen.

könnt ihr zu gegebener Zeit nach Belieben – ganz wie im Rest des Spiels – per Tastendruck zwischen den aktiven Party-Mitgliedern wechseln, um sie zur aktuellen Spielfigur zu machen.

Ähnlich wie in Square Enix' anderen Spielen mit Echtzeitkämpfen leiden die Scharmützel generell unter einer unübersichtlichen Kamera: Ihr schlagt beispielsweise einen Gegner durch die Arena und verliert ihn aus den Augen, weil er außerhalb des Kameraradius landet. Zudem kommt es je nach Kampfeinstellungen der Gefährten zu wahren Gewittern von Magie- und Lichteffekten. Wenn dann noch viele Gegner am Kampf beteiligt sind und unkoordiniert durch die Luft geschleudert werden, geht die Übersicht komplett flöten. Das war während unseres Tests allerdings kein wirkliches Problem, weil die KI-Kämpfer ihre Sache verdammt gut machen. Zudem ist das Spiel auf Normal keine Sache, an der man sich die Zähne ausbeißen würde. Die Tode, die wir bis Spielende nach knapp 30 Stunden erlitten hatten, hielten sich in engen Grenzen.

Dungeons und Honigbären

Ein Rollenspiel braucht natürlich nicht nur weitläufige Areale, sondern auch Dungeons. Visions of Mana hält einige davon parat: Jeder Schlüsselort hat einen Abschnitt, der zu einem mächtigen Bossgegner führt. Ganz Zelda-like verwendet ihr vor allem in den Dungeons eure erhaltenen Reliquien, um etwa an bestimmten Stellen Windböen zu triggern, die euch über Abgründe wehen, oder in einer Schlossruine auch mal die Zeit zu beeinflussen, um aus einem zerstörten Raum ohne Ausgang einen unangetasteten Raum mit funktionierender Tür zu machen.

Diese Gimmickeinsätze sind nicht allzu schwierig zu durchschauen und wohl eher der Form halber integriert, bringen aber auf jeden Fall Abwechslung ins Spiel. Solltet ihr in den Dungeons mal mit Item-Mangel kon-

frontiert werden, teleportiert ihr euch über Schlüsselpunkte zurück in die Stadt, um bei den Händlern einzukaufen. Diese Schlüsselpunkte sind aktivierte Mana-Adern, die außerdem zum manuellen Speichern und kompletten Auffüllen der Gesundheits- und Magieleisten eurer Party dienen. Es gibt in jedem Ort Läden für Items, Rüstung sowie Waffen. Manchmal trifft ihr als Ersatz für feste Händler auch reisende Katzenmädel an, deren Sprache von Miau-Puns durchzogen ist: »Miausgezeichnet!«

All das Einkaufen geht natürlich ganz schön ins Geld. Aber es gibt Abhilfe. Wer unterwegs die Augen offen hält, findet hin und wieder an den unmöglichsten Orten den Kaktusfratz, der mit euch Verstecken spielt. Sprecht ihr ihn an, sammelt ihr Punkte und schaltet nach und nach Boni wie dauerhafte Rabatte bei Händlern oder auch die Anzeige von unentdeckten Truhen auf der Minimap frei, die nicht selten einen Batzen Bares enthalten. Außerdem gibt es einen in Babysprech kommunizierenden Honigbären (angehende Sprachwissenschaftler finden im Menü ein Wörterbuch zur Entschlüsselung des Gebrabbels), der überall Zweigstellen hat. Bei ihm tauscht ihr die in der Welt als Haupt-Collectible verteilten Bärenhonigtropfen gegen Heilgegenstände ein.

Lebendige Charaktere

Visions of Mana hat eine Menge zu bieten, vielleicht ein wenig zu viel. Doch das Herz des Spiels sind die charmanten Charaktere, die sich mit Voranschreiten der Story immer mehr darüber klar werden, dass mehr auf ihnen lastet, als nur zum Manabaum zu reisen und ihr Leben für das Wohl der Welt zu opfern. Man lacht mit ihnen, spürt mitunter ihre Niedergeschlagenheit, und in vereinzelten Momenten könnten sich sogar eure Augen plötzlich ganz feucht anfühlen. Hier sei übrigens explizit die japanische Sprache mit deutschen Untertiteln empfohlen, die den

Helden besonders viel Leben einhaucht. Eine deutsche Vertonung gibt es nicht.

Abschließend bleibt festzuhalten: Lasst euch nicht von der Optik oder der im mittleren Budget angesiedelten Technik des Spiels in die Irre führen. Visions of Mana hat viel Herz und ist vor allem für Fans klassischer japanischer Konsolenspiele ein Fest. ★

VISIONS OF MANA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Ryzen 3 1200 / Core i5-6400
Radeon RX 580 / GTX 1060
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Ryzen 5 3500 / Core i5-8500
Radeon RX 5700 / RTX 2070
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ charmante Helden und Monster ➤ in sich stimmiger Stil ➤ abwechslungsreiche Kulissen ➤ Optik generell eher schlicht ➤ ab und an grobe Texturen

SPIELDESIGN



➤ Mischung aus offenen Abschnitten und Dungeons ➤ gelungene Steuerung ➤ Reittiere ➤ flexibles Klassensystem ➤ teils unübersichtliche Kämpfe

BALANCE



➤ mehrere Schwierigkeitsgrade ➤ Schnellreise ➤ Schwierigkeit nachvollziehbar ➤ konfigurierbare Mitstreiter ➤ Klassensystem für eigenen Spielstil

ATMOSPHERE / STORY



➤ Story mit Wendungen ➤ starke Persönlichkeiten ➤ glaubhafte Comicwelt ➤ gute Musikkuntermalung ➤ Zwischensequenzen etwas hölzern

UMFANG



➤ angemessene Spieldauer ➤ massig Nebenaufgaben ➤ Geisterweiler als Herausforderungen ➤ riesige Spielwelt ➤ viel zu entdecken

FAZIT

Visions of Mana ist ein knuffiges Japan-Abenteuer der alten Schule, das euch mit seinem Charme fesseln wird.



World of Warcraft: The War Within

ENDLICH WIEDER MEHR ZU TUN

Genre: **MMO** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **27.8.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

Blizzard geht mit The War Within gnadenlos Dragonsflight's größte Schwäche an und erfüllt einen ewigen Fan-Wunsch. Im Vorabtest gehen wir im Detail darauf ein. Eine finale Wertung gibt es erst, wenn wir die Erweiterung ausreichend im Live-Betrieb gespielt haben.

Von Stephan Zielke



Stephan Zielke

Im Test zu Dragonflight hatte Stephan schon erzählt, dass er dank Battle for Azeroth und Shadowlands eigentlich schon mit World of Warcraft abgeschlossen hatte. Aber dank Dragonflight sind er und seine Frau aktiver als nie zuvor in Azeroth. Mittlerweile ist er sogar Raid-Leiter eines verrückten Haufens von Abenteurern, und seine Frau leitet die Gilde. Für The War Within wird nun fleißig rekrutiert, um direkt am ersten Tag den neuen Raid anzugehen und in den ersten Wochen Schlüsselsteinmeister abzuschließen. Und da viele seiner Gilddenmitglieder wissen, wo er arbeitet, gibt es hier direkt mal einen kleinen Gruß an alle.



Mit unserem großen Sonderheft zu World of Warcraft: The War Within könnt ihr euch bestens auf die Herausforderungen des Addons vorbereiten. Alles wie immer übersichtlich aufbereitet und schick gestaltet, auch diesmal wieder inklusive XXL-Poster. Das GameStar-Sonderheft zu World of Warcraft: The War Within – jetzt am Kiosk oder gleich bestellen unter

www.gamestar.de/wow



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr einen Dunklen Waldläufer spielen wolltet.
- ... ihr eine ernste Geschichte erleben möchtet.
- ... ihr auch gern mal alleine unterwegs seid.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr große neue Mechaniken braucht.
- ... ihr Zwerge blöd findet.
- ... ihr unter Arachnophobie leidet.



Dragonflight hat World of Warcraft ganz schön durcheinandergewirbelt. Raus mit den ganzen unüberschaubaren Systemen und eine Besinnung aufs Wesentliche waren die großen Stärken von Dragonflight: sinnvolles Crafting, das Spezialisierung belohnt, eine gut durchdachte Charakterentwicklung mit den neuen Talentebäumen und Drachentreiten, das endlich die Flugmount-Debatte in der Community zum Schweigen brachte. Auf der Strecke blieb aber der Content. Außerhalb von Mythisch-Plus-Dungeons und Raids gab es im Endgame nicht sonderlich viel zu tun. Gerade Casual-Spielern ging bei Dragonflight schnell der Spaß aus.

Auch die Story war eher Geschmackssache. Hier wurden mehr Schurken durch die Kraft der Freundschaft besiegt als in einem durchschnittlichen Cartoon im Samstag-nachmittagsprogramm. Man konnte das Dragonflight aber gut verzeihen. Denn Blizzard hat für die nächsten Jahre ein neues Fundament gegossen, auf dem das Studio aufbauen kann. Und The War Within zieht darauf nun die ersten Wände des MMO-Hauses nach oben. Diese sehen auch gar nicht schlecht aus, denn Blizzard bleibt der Philosophie aus Dragonflight treu und hört auf die Community.

Krieg führt man besser als Meute

Eines der großen Features von The War Within, das ihr teilweise schon auf den Live-Servern testen konntet, seht ihr, bevor ihr



das Spiel überhaupt gestartet habt. Denn im Charakteraushaltenü habt ihr nicht nur Zugriff auf einen, sondern auf gleich vier eurer Charaktere. Das mag erst einmal nur eine simple Anpassung sein, denn ihr spielt nach wie vor natürlich nur einen Charakter auf einmal. Aber es zeigt, wie Blizzard euren Account nun als Einheit betrachtet. Alle eure Charaktere bilden von nun an zusammen eine Kriegermeute, die gemeinsam an Zielen arbeitet. Das macht euch das Leben um einiges einfacher, gerade wenn ihr gerne mal euren Charakter wechselt.

Das beginnt mit eurer Bank. Die gesamte Meute erhält zusätzliche Bankfächer, in denen ihr Gegenstände, Materialien und Gold

gemeinsam lagern könnt. Vorbei sind also die Zeiten, in denen ihr Gold per Post oder mit eurem Farming-Charakter mehrere Briefe mit Materialien an euren Alchemisten schicken musstet. Packt alles in die gemeinsam geteilte Kriegermeuten-Bank, und alle eure Charaktere haben darauf Zugriff. Außerdem könnt ihr viele Währungen weitergeben, beispielsweise zeitverzerrte Abzeichen – das schreit nach Shopping-Touren.

Auch an Ruf und Erfolgen arbeitet eure Meute als Ganzes. Habt ihr den maximalen Level bei einer Fraktion erreicht, dann kommen nun alle Charaktere in den Genuss der Vorteile. Macht ihr eure Weltquests an einem Tag mit eurem Hexer und am nächsten



Tag mit dem Krieger, dann geht der Ruf nicht verloren, sondern wird allen Charakteren gleichsam angerechnet.

Schlussendlich findet ihr in The War Within auch Kriegsmeuten-Ausrüstung. Diese ist an euren Account gebunden, bis jemand sie anlegt. So könnt ihr mit dem Jäger Lederausrüstung finden, sie in die Bank packen und später eurem Mönch anziehen. All das macht das Spielen von Twinks oder das Wechseln des Hauptcharakters sehr viel angenehmer und funktioniert sogar über Server-Grenzen hinaus.

Mehr Helden braucht das Land

Gerade Fans von Warcraft 3 werden eine positive Überraschung erleben. Denn Blizzard hat ein Feature eingebaut, das als Wunsch schon seit Jahren durch die Community geistert: Heldentalente. Habt ihr schon einmal euren Jäger gespielt und euch gewünscht, ihr könntet eine Dunkle Waldläuferin spielen, so wie Sylvanas Windrunner eine ist? Oder dass euer Feuermagier einen Phönix beschwört wie Kael'thas Sonnenwanderer? Auch ein Zwergenkrieger, der wie die Bergkönige aus Warcraft 3 Blitze mit jedem Schlag hervorruft, klingt ziemlich verlockend. All das ist jetzt mit den neuen Heldentalenten möglich. Mit ihnen könnt ihr eure Klasse noch weiter spezialisieren und sie vielen bekannten Helden aus dem Warcraft-Universum nachempfunden.

Bei jeder Spezialisierung stehen zwei Heldenklassen zur Auswahl, zwischen denen ihr jederzeit wechseln könnt. Blut-Todesritter können zum Beispiel zu den vampirhaften San'layn werden und ihren Opfern Blut absaugen. Oder sie entscheiden sich für den Todesbringer, dessen extrastarke Seuchen die Gegner peinigen. Den Frost-Todesrittern steht beispielsweise der Todesbringer

zur Verfügung, sie können jedoch auch Reiter der Apokalypse werden. Sie beschwören die Reiter des Lichkönigs an ihre Seite und nutzen sogar ihr eigenes Schlachtross im Kampf. Unheilig-Todesritter haben dann die Wahl zwischen San'layn und Reiter der Apokalypse. Dieses System zieht sich durch alle Klassen, wobei Dämonenjäger nur zwei und Druiden sogar vier Heldenklassen besitzen. Mit jedem einzelnen Stufenaufstieg in The War Within erhaltet ihr einen Skill-Punkt für euren Heldenbaum, den ihr mit dem neuen Maximallevel von 80 komplett ausgeschliffen habt. Ihr müsst also keine Angst haben, euch zu verskillen. Das Konzept ist cool, und viele Klassen verändern ihren Spielstil, je nachdem welchen Heldenpfad sie einschlagen. Ein Sonnenzorn-Feuermagier spielt sich ganz anders als ein Frostfeuer-Feuermagier.

Leider sind bei den insgesamt 39 neuen Spezialisierungen nicht alle Klassen gleich gut weggekommen. Denn so großartig viele der Heldentalente auch gestaltet sind, so gibt es für manche doch eher enttäuschen-

de Ausreißer nach unten. Dunkle Waldläufer zum Beispiel erhalten mit Schwarzer Pfeil einfach nur ein altes Talent zurück und beschwören hin und wieder mal einen Geisterhund. Schicksalsgebunden-Schurken machen bei Fähigkeiten einen Münzwurf, der ihnen passive Vorteile bringt, die man ohne Weak-Aura-Addon nicht einmal wahrnimmt. Druiden hingegen erhalten als Erwählte von Elune einfach nur stärkere Mondzauber, was aber weder spielerisch noch optisch sonderlich viel hermacht. Nett, mehr aber nicht.

Auftakt zur Weltenseele-Saga

Aber worum geht es denn überhaupt in The War Within? Nach dem Sieg auf den Dracheninseln wenden sich die Helden Azeroths wieder einem überdimensionierten Problem zu, das seit dem Ende von Legion aus Silithus ragt und mittlerweile schon zu einem Running-Gag geworden ist, da die Spieler und Spielerinnen schon dachten, dass Blizzard es einfach vergessen hat: das Schwert von Sargeras.



Nun regt sich jedoch etwas in den Tiefen von Azeroth und dringt aus der Schwertwunde nach oben. Die Stimme der Weltenseele erreicht die Helden an der Oberfläche, sodass Horde und Allianz eine Untersuchung starten, die bei Magni Bronzebart beginnt, der den Planeten bisher als Einziger hören und verstehen konnte. Doch er hat schon eine Weile eben nichts mehr gehört und verfällt in einen mysteriösen Schlaf. Zusammen mit seiner Tochter Moira versucht ihr, diesen neuen Fluch zu brechen.

Gleichzeitig formt sich im Inneren von Azeroth eine neue Gefahr. Xal'atath, Heroldin der Leere, verdirbt das Imperium der Neruber, um sie gegen die Oberwelt aufzuhetzen. Ein Ablenkungsmanöver, um ihren großen Plan zu verwirklichen: die Weltenseele an sich zu reißen und damit den Weg für die Void Lords zu ebnen. Dies ruft natürlich Alleria Windläufer auf den Plan. Selbst ein Teil der Leere versucht sie, die Heroldin und die Void Lords zu stoppen, bevor sie sich selbst in der Dunkelheit verliert.

Mit dieser Prämisse beginnt The War Within die sogenannte Weltenseele-Saga, die diese und die nächsten beiden Erweiterungen umspannen soll. The War Within konzentriert sich auf den Konflikt mit Xal'atath und die Weltenseele. Die darauf folgende Erweiterung Midnight wird dann den Kampf gegen die Void Lords thematisieren, und The Last Titan schließt alles mit der Rückkehr der Titanen ab.

Viel kann über die Geschichte noch nicht gesagt werden. Fast alle Zwischensequenzen fehlen noch in der von uns gespielten Beta. Aber so richtig kommt die Story in The War Within nicht in die Gänge. Erst in den späteren Kapiteln von Heilsturz und schließ-

lich dem Imperium der Neruber wird es spannend, wenn ihr häufiger mit Anduin und Alleria unterwegs seid. Der Rest lässt sich erst mit dem passenden Ruf spielen. Es ist zu hoffen, dass The War Within als erstes Kapitel einer Trilogie nicht den Fehler macht und alle interessanten Punkte auf die späteren Erweiterungen verschiebt. Bisher wirkt die Kampagne auch etwas kurz. Das liegt

aber daran, dass Blizzard sich für einen neuen Ansatz beim Storytelling entschieden hat. Hauptquests sind diesmal um einiges kompakter und hetzen euch durch die Gebiete. Wollt ihr mehr erfahren, dann habt ihr die Möglichkeit, die Charaktere anzusprechen und optionalen Konversationen zu lauschen. Außerdem werden viele Punkte der Geschichte näher in Nebenquests beleuch-

Xal'atath plant die Voidlords zu beschwören, um Azeroth in ewige Dunkelheit zu hüllen.



Unter der Erde gibt es noch mehr als Spinnen und Zwerge. Auch ein verlorenes Volk der Menschen harrt hier aus.



Ihr seid wieder mit altbekannten Helden in Azeroth unterwegs.



MEINUNG

Stephan Zielke
@gamingundkatzen



Alles, was ich bisher in der Beta von The War Within gespielt habe, hat mir sehr gut gefallen. Heldentalente geben mir einiges mehr an Abwechslung für meine Klassen und Spezialisierungen. Ich war richtig motiviert, mit ihnen zu experimentieren und auch mal Talenten eine Chance zu geben, die ich sonst weniger bis gar nicht benutze. Die Tiefen hingegen gehen eines der größten Probleme von Dragonflight an. Casual-Spieler können nun auch mal länger als ein paar Wochen spielen und haben immer noch ein Ziel vor Augen. Open-World-Content als drittes Standbein neben M+ und Raids zu etablieren, war lange überfällig. Außerdem bin ich froh, dass Blizzard sein Versprechen gehalten hat und keines der Features aus Dragonflight zurücklässt. Überall wurde nochmal daran geschraubt und verbessert, sodass man diesmal wirklich das Gefühl hat, dass das Spiel wieder größer und umfangreicher wird. Viele Änderungen müssen sich aber noch im Langzeittest beweisen. Auch viele Bestandteile der Beta kommen jetzt erst kurz vor dem Release zusammen. Dennoch bin ich optimistisch, dass The War Within einen guten Start in die Weltensee-Saga hinlegt, und bin gespannt auf die nächsten Addons.

tet. So können alle, die einfach schnell ins Endgame wollen, fix die Kampagne durchspielen. Story-Fans steht es frei, so tief einzutauchen, wie sie möchten. Ob dieses neue Konzept aufgeht, können wir aber erst nach Release so wirklich beurteilen.



Zwerge für alle

Habt ihr die Kampagne schließlich abgeschlossen, dann lassen sich die Irdenen als verbündetes Volk freischalten. Auf diese Weise können nun auch zum ersten Mal Horde-Spieler einen Zwerg erstellen. Ihnen stehen fast alle Klassen zur Verfügung, mit der Ausnahme von Todesritter, Dämonenjäger, Rufer und Druide.

Insbesondere Tanks werden mit der neuen Rasse liebäugeln, denn ein Bonus von zehn Prozent Rüstung auf alle Ausrüstungsteile als Volksfähigkeit ist schon verlockend. Oder ihr entfesselt die Macht des Azerites in einem Ausbruch, den ihr in mehreren Stufen aufladet, ähnlich den Rufer-Fähigkeiten. Damit setzt ihr Gegner in Brand und heilt eure Verbündeten gleich mit. Außerdem könnt ihr einiges an Geld sparen. Denn die Irdenen essen nicht, sondern holen sich einen permanenten Buff von Kristallen ab.

Die Irdenen haben auch viele Anpassungsmöglichkeiten. Von Bärten für Frauen bis zu den Farben einzelner Kristalle auf ih-

ren Steinkörpern ist so einiges dabei. Ob es jedoch mehr Zwerge gebraucht hätte, ist wohl Geschmackssache. Aber wohl immer noch besser als weitere Elfen.

Auf in die Tiefen

Als die Tiefen von Blizzard angekündigt wurden, befürchteten viele eine Wiederholung der nicht gut gealterten Inselexpeditionen aus Battle for Azeroth. Aber die Tiefen machen in ihrer jetzigen Form schon richtig viel Spaß und bieten nun auch endlich Solospielern etwas zu tun, die bei Dragonflight eher in die Röhre geschaut haben.

Diese kleinen Dungeons findet ihr überall in der Welt verteilt. Sie sind für einen bis fünf Spieler ausgelegt. Ihr könnt euch für sie nicht über das Dungeon-Tool anmelden, ihr müsst hinreisen und direkt vor Ort durch den Eingang hinein. Dort wählt ihr auch den Schwierigkeitsgrad der Tiefe aus. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto bessere Ausrüstung gibt es abzustauben. Begleitet werdet ihr dabei von Magni Bronzebart, der

Das restliche Spiel ist gewohnt gut. Gerade die neuen Dungeons haben interessante neue Mechaniken.





euch entweder als Heiler oder Schadensversucher unterstützt. Ihr könnt ihn sogar etwas euren Bedürfnissen anpassen, indem ihr ihn mit Artefakten ausstattet, die ihr während eurer Expeditionen in die in The War Within neuen Tiefen entdeckt.

Tief, aber knapp

Die Tiefen sind recht kurz. Wenn ihr euch beilegt, dann könnt ihr viele von ihnen in zehn bis 15 Minuten abschließen. Dabei kämpft ihr euch durch einige Gegner, sammelt Schätze, tötet Bosse und plündert am Ende die Schatzkammer.

Aber jede Tiefe ist anders, und sie können sich sogar zwischen zwei Besuchen verändern. Mal lauft ihr durch vollkommene Dunkelheit und müsst Kobolden Kerzen stehlen, um zumindest eine Lichtquelle zu haben. Ein anderes Mal taucht ihr durch einen Tunnel, um eine Kolonie von Naga zu bekämpfen – samt Showdown, bei dem ihr sie mit einem Unterwasserroboter bombardiert. Oder ihr untersucht ein Schiff, das von Banditen besetzt ist, wobei ihr aber ständigem Artilleriebeschuss ausweichen müsst.

Selbst doppelte Besuche bleiben spannend, da viele der Tiefen drei Varianten haben und auf höheren Schwierigkeitsgraden neue Gefahren hinzukommen. So geben euch die Kobolde später nicht mehr so leicht klein bei, wenn sie mit ihren Kerzen Flammenwerferfallen aufstellen.

Die Tiefen sind sogar wichtig für das Endgame. Sie erhalten ihre eigene Reihe in der Vault und geben Solospielern die Möglichkeit, an Ausrüstung auf heroischem Level zu kommen. Zusammen mit den verbesserten Weltquests, die euch wöchentlich hochwertige Ausrüstung liefern, und der neuen Endgame-Zone, die ähnlich wie Suramar in Legion ständig neue Abenteuer bietet, haben deshalb nun auch Gruppen-Content-Muffel endlich mehr zu tun.

Verbesserungen an allen Ecken

Blizzards neue Philosophie ist es, Evergreen-Content zu erschaffen. Also nicht mehr neue Systeme zu bauen, die direkt im nächsten Addon obsolet und vergessen werden. Stattdessen werden durchdachte Spielmechaniken hinzugefügt, die zum Teil aller noch folgenden Erweiterungen werden. Die beiden wichtigsten neuen Systeme in Dragonflight waren dabei Handwerk und Drachenreiten. Blizzard hält hier sein Versprechen: Beides ist noch da, wurde aber an vielen Stellen noch einmal verbessert.

Handwerker müssen nun nicht mehr teure Steine einsetzen, um den nächsten Level von hergestellten Items zu garantieren. Stattdessen haben sie nun eine Ressource, die sich langsam mit der Zeit wieder auffüllt. Außerdem könnt ihr nun eure wöchentlichen Aufträge leichter erledigen, weil nun auch NPCs auf dem Marktbrett Items anfordern.



Drachenreiten ist jetzt mit fast allen Mounts möglich, und ihr könnt einfach per Knopfdruck zum alten Flugsystem wechseln, wenn ihr das möchtet. Außerdem gibt es sogar unterschiedliche Flugstile, mit denen ihr eine Fähigkeit austauschen könnt. Schlussendlich wird Drachenreiten für mehr Weltquests genutzt. Und es gibt sogar Luftkämpfe!

Stark verändert hat sich Mythisch Plus. Alle vorherigen Affixe wurden entfernt und gegen saisonale ersetzt. Diese belohnen euch nun, wenn ihr sie richtig spielt, mit beispielsweise mehr Schaden und Heilung für die Gruppe. Das dürfte gerade M+-Heiler kollektiv aufatmen lassen. Wie sich das allerdings im Langzeittest spielt, muss sich erst noch herausstellen.

Blizzard setzt den Kurs von Dragonflight mit The War Within fort. Wenige neue Systeme, dafür aber durchdacht und auf Langzeitmotivation ausgelegt. Gleichzeitig wird wieder viel auf das Feedback der Spieler und Spielerinnen gesetzt. Fast täglich wurden in der Beta ganze Talentbäume umgeworfen, Dungeon-Affixe verändert oder die Tiefen angepasst. So macht The War Within, ausgehend von Dragonflight, nur einen kleinen Schritt nach vorn. Das mag nicht jeden begeistern, aber es ist ein Schritt in die richtige Richtung. Qualität über Quantität ist ein guter Einstieg in die Weltensee-Saga. ★

WORLD OF WARCRAFT THE WAR WITHIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4430 / Ryzen 3 1200
GTX 950 / RX 460
8 GB RAM, 128 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8600K / Ryzen 5 3600
RTX 2060 Super / RX 6600
16 GB RAM, 128 GB Festplatte

PRÄSENTATION



große, lebendige Spielwelt Soundkulisse abwechslungsreiche Gebiete Story-Präsentation in Zwischensequenzen veraltetes Grafikerüst

SPIELDESIGN



Heldentalente Tiefen als wiederholbarer Content Endzone Open-World gewinnt an Bedeutung manche Heldentalente langweilig

BALANCE



Ausrüstung für Solisten Heldentalente mit Stärken und Schwächen Anpassungen noch nicht testbar M+-Affixe fehlen noch Raid-Balance?

ATMOSPHERE / STORY



düstere Geschichte Quests und Gespräche vertiefen Story Liebe zum Detail Maxlevel bisher nicht zugänglich Levelkampagne kurz

UMFANG



13 Tiefen mit Szenarien letztes Gebiet riesig viel Freischaltbares acht Dungeons und ein Raid zum Start PvPler verlieren Platz in der Vault

FAZIT

Aus Redaktionsschlussgründen ist das hier nur ein Vorabtest, aber schon jetzt ist klar: World of Warcraft ist mit Macht zurück!



GAMESTAR PC ULTIMATE RYZEN 7600

PROZESSOR AMD Ryzen 5 7600 (6x 3,8 GHz bis zu 5,1 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS TUF GeForce RTX 4070 Ti Super 16 GB

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR5-5600 Kingston FURY Beast

SSD 1000 GB M.2 PCIe 4.0 SSD Kingston NV2

MAINBOARD ASUS TUF B650-Plus WiFi

für **1799,-**

WQHD MIT
16 GB VRAM



FLÜSSIG BEI
WQHD

GAMESTAR PC ULTIMATE RYZEN 5600X

PROZESSOR AMD Ryzen 5 5600X (6x 3,7 GHz bis 4,6 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS DUAL GeForce RTX 4070 12 GB

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 Kingston FURY Beast (2x 8GB)

SSD 1000 GB M.2 PCIe 4.0 SSD Kingston NV2

MAINBOARD ASUS TUF B550-Plus Gaming WiFi II

nur **1349,-**

GÜNSTIGER
EINSTIEG

GAMESTAR PC XXL

PROZESSOR AMD Ryzen 5 5600 (6x 3,5 GHz bis 4,4 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS Dual GeForce RTX 3060 O12G 12GB

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200, Kingston Fury Beast (2x 8GB)

SSD 1000 GB SSD M.2 PCIe 4.0 Kingston NV2

MAINBOARD ASUS TUF B450-Plus Gaming II

nur **899,-**



GAMESTAR PC



NEON EDITION 4K

Ein echter Highlight-PC für maximale Details und schönste Raytracing-Effekte.
Hohe Bildraten in 4K sind die große Stärke des zukunftssicheren GameStar PCs.



4K
GAMING

PROZESSOR Intel Core i7-14700KF (8x bis 5,5 GHz, 12x bis 4,3 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS TUF GeForce RTX 4080 O16G 16 GB **ARBEITSSPEICHER** 32 GB DDR5-6000 Kingston FURY Beast RGB

SSD 2000 GB M.2 PCIe 4.0 SSD Kingston KC3000 **MAINBOARD** ASUS ROG STRIX Z690-F Gaming WiFi

nur **2799,-**

Jetzt bestellen:

www.GameStarPC.de



Weniger Synchronfassungen

FREMDSPRACHE DEUTSCH?

Warum hat nicht jedes Spiel deutsche Sprachausgabe?

Wir schauen hinter die Kulissen einer kreativen

Szene unter Kosten- und Zeitdruck. Von Gerald Weßel

Ein Faktor, der uns in Videospielen buchstäblich über alle Stunden hinweg leitet und begleitet, ist die Sprache. Allerdings erscheint längst nicht jeder Titel mit einer Komplettvertonung in mehreren Sprachen, über deutsche Texte verfügen jedoch viele. Daher ist bei den Tests auf GameStar.de in den Kommentaren eine der meistgestellten Fragen unserer Leser: »Gibt's das Spiel auch auf Deutsch?« Gefolgt von der Verwunderung, wenn selbst ein in Deutschland entwickeltes Spiel wie Songs of Silence nur englische Sprachausgabe bietet.

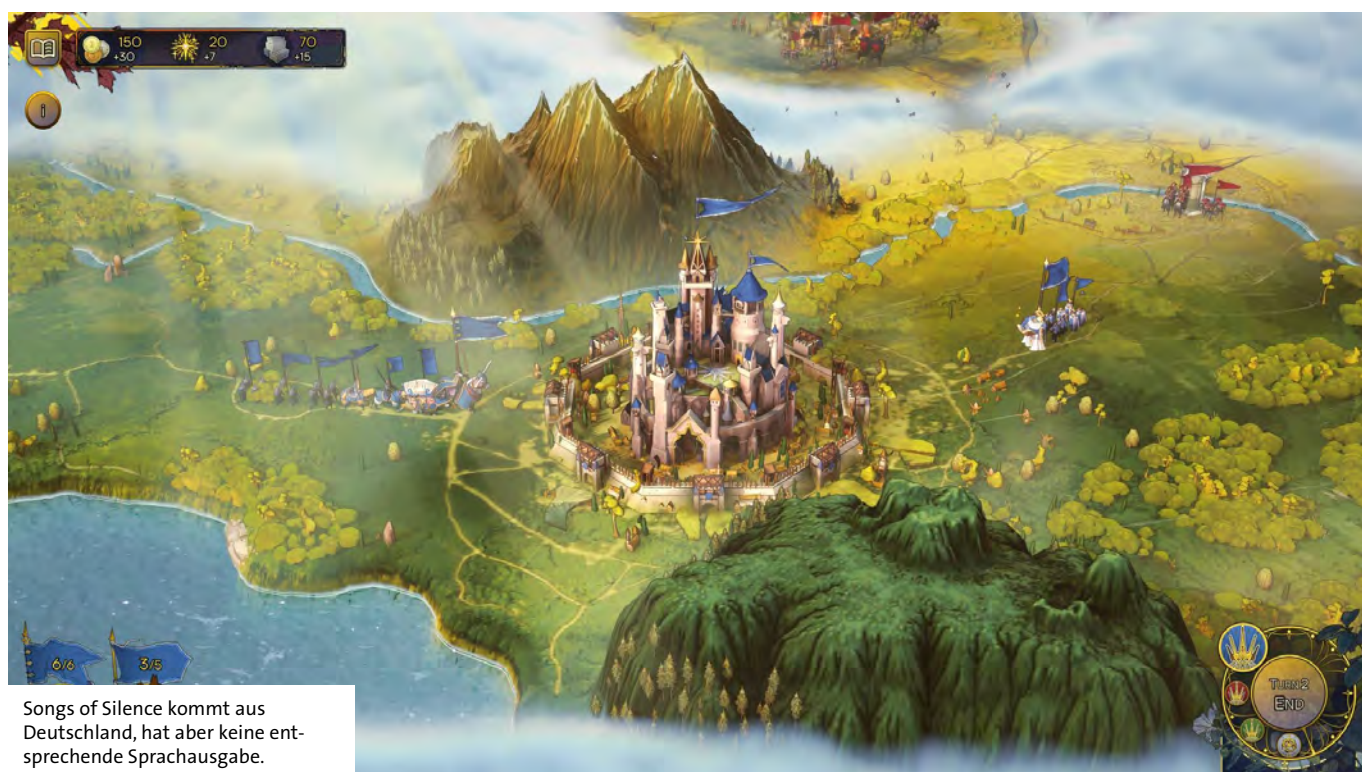
Aber weshalb sprechen die Figuren nur Englisch, während Deutsch fast überall zu lesen ist? Was gehört eigentlich alles dazu, ein englischsprachiges Spiel zu einem auf Deutsch hör- und lesbaren Erlebnis zu machen? Und ist künstliche Intelligenz für

Übersetzer, Synchronsprecher und Lokalisierungsexperten dabei der alles bedrohende Dämon? Wir gehen diesen Fragen nach und haben dafür mit folgenden Personen aus der Spielebranche gesprochen:

- Jennifer Pankratz, CEO von Pithead Studio, früher Game Designerin bei Piranha Bytes
- Lars Jansson, gerade erst neu ernannter CEO von Deck 13 (Atlas Fallen)
- Anett Enzmann, freiberufliche Übersetzerin (zum Beispiel von Assassin's Creed 3 oder Hi-Fi Rush)
- Matthias Busch, Übersetzer, Synchronsprecher, Sänger sowie Dialog- und Gesangsregisseur (Gesang bei Assassin's Creed Valhalla)
- Jan Theysen, Geschäftsführer King Art Games (Iron Harvest)

- Christian Kluckner, CEO von Chimera Entertainment (Songs of Silence für PC und erfolgreiche Mobile-Titel)

In unserer Online-Umfrage zu diesem Thema habt ihr übrigens eine klare Präferenz in Sa-



Songs of Silence kommt aus Deutschland, hat aber keine entsprechende Sprachausgabe.



Assassin's Creed 3 ist einer der Titel, an denen Anett Enzmann als Übersetzerin mitgewirkt hat – und über den sie auch sprechen darf.



Piranha Bytes (im Bild Gothic 3) war eins der wenigen Studios, die auf Deutsch entwickelten – der Authentizität wegen.

STEAM-SPRACHVERTEILUNG

Laut Daten von SteamDB (ab 2013) verfügen aktuell etwa 166.000 Spiele über englische Texte, rund 54.000 über deutsche, und ungefähr 52.000 Spiele haben französische Untertitel und Anzeigen. Spanische und chinesische Versionen gibt es bei jeweils etwa 50.000 Titeln. Für etwa ein Drittel aller englischsprachigen Spiele liegt demnach eine deutsche Übersetzung vor. Zusätzlich gibt es noch Angaben zu Untertiteln. Auch hier liegt das Verhältnis aller seit 2013 registrierten mit deutschen Texten versehenen Spiele bei etwa 33 Prozent.

Zur Sprachausgabe sind folgende Daten in der Steam-Datenbank zu finden:

- ca. 75.000 auf Englisch
- ca. 18.000 Japanisch
- ca. 13.000 Deutsch
- zwischen 10.000 und 13.000 jeweils Französisch, Spanisch, Chinesisch

Die Diskrepanz ist deutlich: Grob überschlagen hat nur fast jedes fünfte Spiel, das über eine englische Sprachausgabe verfügt, auch eine deutsche erhalten.

chen Sprachausgabe gezeigt: Deutsch. Rund 32 Prozent verlangen eine entsprechende Lokalisierung, und 28 Prozent bevorzugen sie immerhin gegenüber einer Englischen.

Sprachentwicklung

Auch wenn Studios in Deutschland beheimatet sind und meist eine deutschsprachige Geschäftsführung haben, wird in den Büros, Gängen, Pausenräumen und eben auch in den Spielen oft (auch) Englisch gesprochen. Entwickelt wird dann in der Weltsprache der westlichen Hemisphäre. Zwei Faktoren, die dafür sprechen können: Das internationale Personal der Firma spricht längst nicht immer Deutsch, und der Fokus liegt auf dem englischsprachigen Markt sowie auf anderen Sprachversionen als Deutsch.

Jan Theysen erzählt als Geschäftsführer aus dem Alltag bei King Art Games (Iron Harvest) aus Bremen: »Wir entwickeln auf Englisch. Das war früher anders, doch seit wir mehr international unterwegs sind und mit internationalen IP-Haltern zusammenarbeiten, ergibt das einfach mehr Sinn.«

Christian Kluckner, Chef von Chimera Entertainment aus München, sieht das ähnlich. Das Studio arbeitet aufgrund seiner Ausrichtung auf den internationalen Markt

bereits seit langem komplett auf Englisch: »Nur wenige Gamedesign-Dokumente werden mal auf Deutsch von uns ausgefertigt, zum Beispiel für die Deutsche Spieleförderung.« Aktuell hat Chimera mit Songs of Silence ein im Juni 2024 per Early Access erschienenen Strategie-Eisen im Feuer. Das erschien ausschließlich mit englischer Sprachausgabe, deutsch sind nur die Texte.

Man spricht Deutsch

Allerdings gibt es Ausnahmen von dieser Regel: Piranha Bytes (PB) war bis zur Schließung so eine, wie Jennifer Pankratz – heute Pithead Studio – im Gespräch schildert: »Es ist einfach unsere Muttersprache, wir können sie am besten. Auch wenn wir Englisch gut verstehen, schreiben und sprechen. Geschichten und Dialoge bringen wir am liebsten und auch am besten auf Deutsch zu Papier.« Derweil war diese Eigenheit von Piranha Bytes als mittelgroßes Studio in Deutschland durchaus nicht unumstritten, wie sie sich erinnert: »Es gab Publisher, die uns gedrängt haben, doch lieber direkt alles auf Englisch zu machen. Wir haben uns aber immer stur geweigert. Wir wussten, das macht unsere Spiele schlechter.« Generell lässt sich hierzu festhalten: Je größer das

Studio ist und relevanter das Ausland für seine Spiele ist, desto eher arbeitet es intern komplett in Englisch. So zum Beispiel auch bei CD Projekt RED, den Machern von The Witcher 3 oder Cyberpunk 2077: Alle Stellenausschreibungen sind auf Englisch. Polnisch wird zwar erwähnt – aber nur mit Verweis auf Sprachkurse, damit der Alltag außerhalb der Arbeit besser bewältigt werden könne. Bei kleineren Indie-Teams erlebt zum Beispiel auch Übersetzerin Anett Enzmann beides, wie sie schildert: »Da gibt es keine wirkliche Sicherheit, ohne im Einzelfall zu schauen. Ich kenne beides.«

Lokalisierung kostet

Wenn ihr euch fragt: »Warum hat Spiel XYZ deutsche Texte und Untertitel, aber keine entsprechende Sprachausgabe?«, ist die Antwort meistens simpel: das Budget. Dabei

ist eine Übersetzung weit günstiger als eine Vertonung, aber das genaue Verhältnis schwankt. Konkrete Summen zu nennen, fällt schwer. Es kommt auf die Menge an Text, die Anzahl der Rollen und die Gagen der Sprecher an. Dadurch entsteht wie bei Filmen und Serien eine gewaltige Spanne an möglichen Kosten. Laut der für diesen Artikel befragten Experten kommt es in aller Regel auf ihre oder die Abwägung eines Publishers an, ob sich der Aufwand für eine bestimmte Sprachversion für einen spezifischen Zielmarkt wirtschaftlich lohnt. Beispiele für die zielgerichtete Übersetzung deutscher Spiele abseits des Englischen sind Elex 1 und 2. Der Erstling der Serie ist aufgrund der Begeisterung Osteuropas für die Spiele von Piranha Bytes ins Polnische und der Nachfolger sogar zusätzlich ins Russische übersetzt und vertont worden.

Sprache ist nicht immer wichtig

Laut Studiochef Christian Kluckner kommt es aber nicht nur auf potenzielle neue Zielgruppen an, die mit einer Vertonung erschlossen werden könnten, sondern auch auf Genre und Plattform. Bei Rollenspielen sei eine Vertonung sehr wichtig, bei Strategiespielen wie Songs of Silence reicht laut ihm zumeist Englisch, und bei Mobile-Spielen könne der gesamte Sound und vor allem die Sprachausgabe als eher zweitrangig angesehen werden. Indes kann ein Entwickler auch aus eher weichen Gründen eine deutsche Vertonung anbieten, so zum Beispiel im Fall von Atlas Fallen, wie Lars Jansson als CEO von Deck 13 im Interview mit GameStar erklärt: »Als deutsches Studio sind wir überzeugt davon, dass auch eine deutsche Synchronisierung in unserem Spiel angemessen ist. Auch wenn sich nicht immer alles direkt in Absatzzahlen niederschlägt.« Die Veröffentlichung von Atlas Fallen wurde 2023 für die am Ende exzellente deutsche Sprachausgabe sogar extra verschoben.

Wer bei CD Projekt RED (Cyberpunk 2077) in Warschau arbeiten will, muss kein Polnisch beherrschen. In der Firma und ihren Spielen ist Englisch »Amtssprache«.



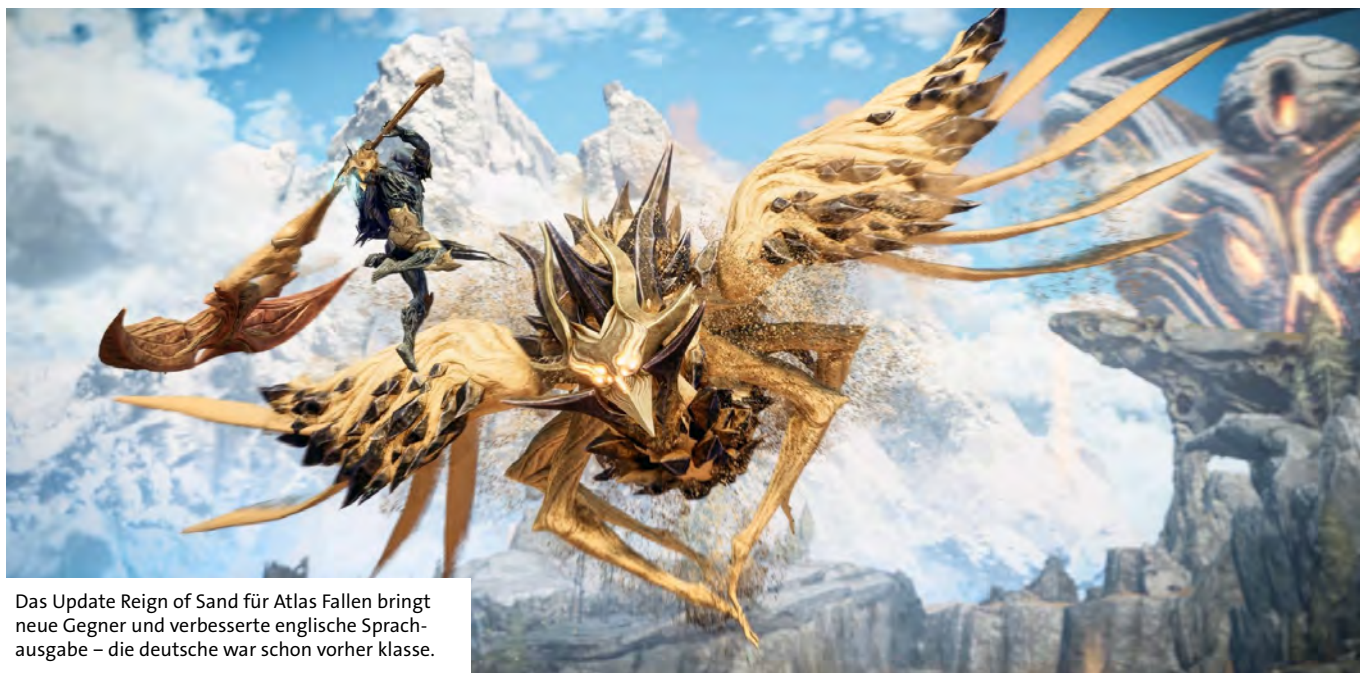
So wird aus tollem Englisch gutes Deutsch

Jede deutsche Version braucht eine Übersetzung, und für diese sorgen in aller Regel freiberuflich Übersetzende wie Anett Enzmann und Matthias Busch. Sie werden meistens von Agenturen beauftragt, die auf bestimmte Sprachen spezialisiert sind. Wobei fast immer in Teams gearbeitet wird – außer bei winzigen Projekten. Moderne Spiele haben schließlich Massen von Text. Bezahlt wird in fast allen Fällen pro Wort. Anett Enzmann beziffert folgendermaßen, wie die Honorare zustande kommen: »Erzielbare Preise bewegen sich auf einer Spanne von sechs bis zwölf Cent pro Wort im Ausgangstext für die Übersetzung und zwei bis vier Cent für Korrektur.« Täglich schreibe ein Übersetzender typischerweise um die 2.000 Wörter, also für ein Honorar von Minimum 120 Euro pro Tag. Allerdings gehen hiervon etliche Dinge ab: Miete, Krankenversicherung, Altersvorsorge und so weiter – eine Prachtvergütung ist das also für Selbstständige nicht. Es gibt zwar auch entsprechende Festangestellte bei Agenturen, Studios oder Publishern, aber sie sind die Ausnahme.

Mühsam ernährt sich ...

Generell kommen so im Vergleich zur Vertonung von Videospielen eher kleine Summen zusammen. Denn selbst wenn ein großes Team von fünf oder mehr über Wochen an der Übersetzung eines Titels mit einer Million Wörter arbeitet, kommen maximal niedrige sechsstellige Zahlen heraus. Der Textumfang variiert bei kleineren Spielen mit einigen tausend Wörtern bis zu MMOs mit mehreren Millionen. Anett Enzmann erklärt den Unterschied zwischen Übersetzung und Lokalisierung: »Es ist mehr als nur eine reine Übertragung in eine andere Sprache, es ist die Anpassung an eine andere Kultur.« Es gehe darum, den Gepflogenheiten der Zielsprache zu entsprechen.

Ein lokalisierter deutscher Text ist meistens rund 30 Prozent länger als ein englischer. Wortlänge und Grammatik sind hierfür entscheidend. Bei begrenztem Platz in Benutzeroberflächen kann es deshalb oft gequetscht zugehen. Die mögliche Bandbreite solcher Änderungen ist gewaltig, und doch ist das simpelste Beispiel ein Witz. Denn Scherze, Sprichwörter oder Umgangssprache generell in eine neue Sprache zu



Das Update Reign of Sand für Atlas Fallen bringt neue Gegner und verbesserte englische Sprachausgabe – die deutsche war schon vorher klasse.



Gesangsszenen wie bei Dragon Age: Inquisition am Lagerfeuer verlangen besondere Sorgfalt.

Dungeons of Hinterberg spielt in Österreich und hätte von einer dialektgefärbten deutschen Sprachausgabe profitiert – gibt's aber leider nicht.



übertragen, erfordert Fingerspitzengefühl und Kenntnis der spezifischen Situation, in der der Originalsatz vorkommt.

Nacharbeit ist schwierig

Im Fall von Elex 1 und Risen wurden deswegen, wie Jennifer Pankratz schildert, die deutschen Texte teilweise umgeschrieben.

Andrew S. Walsh übertrug das gesamte Spiel und genoss dabei große Freiheiten, also quasi eine Lokalisierung mit Extras. »Er hat das toll hinbekommen, als wäre es von Anfang an auf Englisch geschrieben worden – allerdings muss man dann damit leben, dass Inhalte in beiden Sprachversionen auseinandergehen können«, sagt die Entwickle-

rin, die kürzlich mit ihrem Ehemann Björn Pankratz das Indie-Studio Pithead gegründet hat, das ebenfalls Rollenspiele macht.

Der Zeitpunkt, ab dem Übersetzer erstmals in Kontakt mit den Spielen kommen, ist sehr variabel. Manchmal geschehe es Jahre im Vorfeld des Releases, oft aber auch erst, wenn das Spiel quasi fertig sei, erzählt Anett Enzmann. Jennifer Pankratz liefert die Entwicklersicht: »Es gibt einen Punkt des No>Returns, der meist erreicht wird, wenn das interne Testen einen gewissen Reifegrad des Gesamtproduktes festgestellt hat. Denn alles, was rausgeht, ist final, das fassen wir nicht mehr an.« Sobald die Sprachaufnahmen beginnen, wäre Nacharbeit sogar mit erheblichen Kosten verbunden. Hier sei ein hohes Maß an Disziplin notwendig, vor allem wenn aus Zeitgründen doch mal einzelne Pakete vorab geschnürt werden, damit Übersetzer früher beginnen können.

Zwischenschritt Agentur

Läuft der Auftrag über eine Agentur, besteht auch meistens kein direkter Kontakt zu Entwicklern, weder zu Beginn des Projekts noch währenddessen. Stattdessen gibt es vorab schriftliche Briefings zur Welt und zu allem, was sonst noch zu beachten ist. Fragen stelle ein Übersetzender über individuelle Agenturkanäle, aber praktisch nie direkt an die Studios. Das Spiel selbst bekommen die Texter mehrheitlich auch nie zu sehen, sondern nur exportierte Dateien und Begleitdokumente zur Einführung in die jeweilige Welt und ihre Besonderheiten. Spielzeit würde ohnehin nicht bezahlt werden. Bildmaterial wird lediglich in Form von Screenshot oder als Video gestellt.

Abweichungen bei Kommunikation und Einsicht in das Projekt gebe es bei Indie-Titeln, aber auch hier wird niemand fürs Spielen bezahlt. Übersetzungsfehler seien deshalb oft ärgerliche Resultate von fehlendem



Handy- oder Knobelspiele wie Cut the Rope kommen ohne aufwendige Lokalisierung aus.



Die Macher von Iron Harvest hatten von Anfang an den internationalen Markt im Blick und entwickeln auf Englisch.

oder zu ungenau erläuterten Kontext, so Anett Enzmann. Die Übersetzenden wissen manchmal schlicht zu wenig über die Situation, da Geschichte und Dialoge oft nur als einzelne Zeilen vorliegen und nicht als zusammenhängende Dokumente

Workshop für Wörter

Piranha Bytes veranstaltete laut Jennifer Pankratz mit Übersetzer Walsh im Vorfeld eines jeden Rewrites einen Workshop, um ihm einen möglichst optimalen Start zu ermöglichen. Zudem arbeitete er mit speziell entwickelten Tools, die ihm zu jedem Charakter Informationen abrufen und die kompletten Bäume aller Dialoge und Entscheidungen einsehen ließen. »Das war uns sehr wichtig, denn das macht unsere Spiele zu dem, was sie nun mal sind, auf ihre Art einzigartig«, zeigt sich Jennifer Pankratz stolz auf das Erreichte. Das ist natürlich ein immenser Aufwand, den sich bei weitem nicht alle Studios leisten können und wollen.

Bitter für die Branche ist derweil, dass sie bis in jüngster Vergangenheit fast nie in Cre-

Dialoglastige Spiele mit vielen Charakteren wie Baldur's Gate 3 werden bei der Synchronisierung schnell sehr, sehr teuer.



dits am Ende der Spiele erwähnt wurden, an denen sie gearbeitet haben. Die vermeintlichen Gründe aufseiten der Agenturen und Publisher sind divers, aber: »Es wandelt sich, nachdem wir in den vergangenen Jahren regelmäßig aufbegehrt haben, bekommen wir immer öfter unseren verdienten

Platz in den Credits«, zeigt sich Enzmann für die Zukunft hoffnungsvoll.

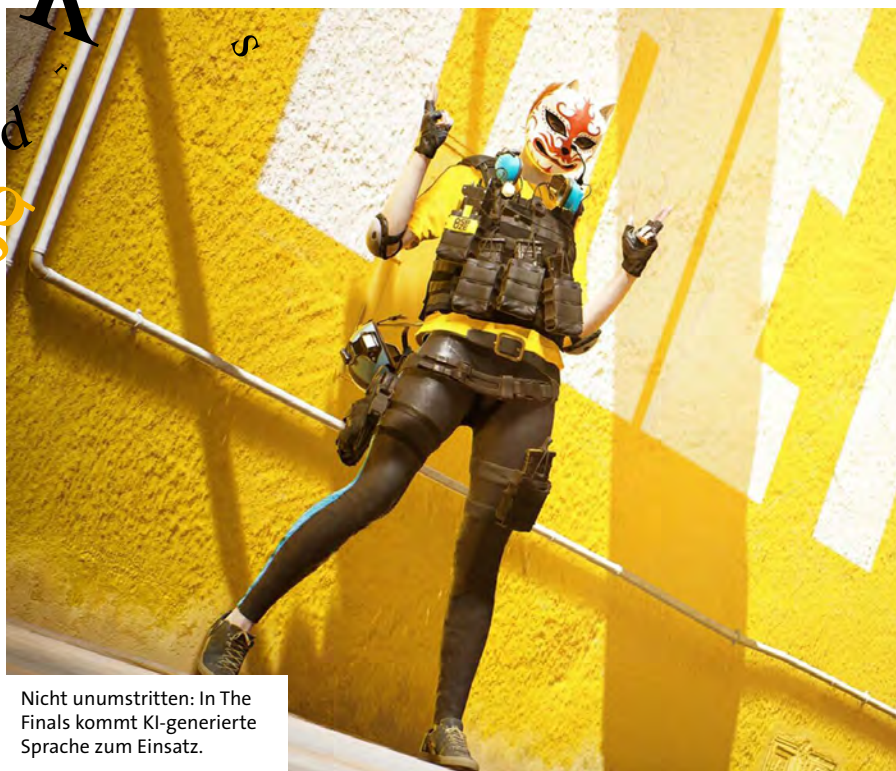
Vertonung: Aus Text wird Ton

Die Vertonung der Texte findet in Tonstudios statt. Sie sind unabhängige Anbieter, die ähnlich wie die Sprecher gebucht werden. Alternativ wird bei vielen Lokalisierungsfirmen in hauseigenen Studios aufgenommen. Es kann durchaus vorkommen, dass Entwickler oder Vertreter des Publishers beim Einsprechen anwesend sind. Ihre Rolle kann von aktiver Mitarbeit über Beratung bis hin zum simplen Beobachten alles umfassen. Jennifer Pankratz war selbst schon oft dabei, wenn die Charaktere aus Risen oder Elex verbal zum Leben erweckt wurden. Sie beriet, übernahm die Dialogregie oder sprach als Hilfe für die Sprecher sogar oft die Gegenparts in Konversationen.

Bei etlichen Aspekten gleichen sich Filmset und das Tonstudio, wie Matthias Busch, der auch als Sprecher, Sänger und Synchronregisseur arbeitet, zu berichten weiß: »Jede



Bei einem gigantischen MMO wie World of Warcraft kommen schnell mal ein paar Millionen Wörter zusammen – das kostet.



Nicht unumstritten: In The Finals kommt KI-generierte Sprache zum Einsatz.



Elex 2 wurde für den osteuropäischen Markt auf Polnisch und Russisch übersetzt.

bereits seit langem ein Faktor, der die Szene beschäftigt. Entscheider mit Finanzgewalt, zumeist Publisher und Agenturen, versprechen sich davon Einsparungen. Abseits sogenannter Computer Assisted Translation (CAT) Tools mit integrierter Datenbank und einigen Sonder-Features verbreiten sich verstärkt Ansätze, Spiele komplett automatisiert zu übersetzen und nur jemanden drüberschauen zu lassen. Aber der Aufwand ist teils höher, als gleich alles selbst zu erledigen, wie auch Anett Enzmann im Gespräch erläutert: »Die KI macht Fehler, teils winzige, aber dafür etliche, und das andauernd. Denn sie versteht den Kontext nicht, in Gesprächen übersieht sie geschlechtsspezifische Anreden oder sie kann den Fluss eines Dialogs nicht nachvollziehen.«

So entstehe zwar ein auf den ersten Blick korrekter deutschsprachiger Text, aber auf den zweiten zerfällt diese Illusion rasch – und spielen wolle mit solchen Texten für längere Zeit dann niemand. Für Übersetzende sei die Arbeit mit solchen Texten mühsam. Denn das Glattziehen eines KI-Textes stumpe rasch ab und dauere am Ende vielleicht sogar länger, als wenn man den Text einfach selbst geschrieben hätte. Die Überprüfungsarbeit habe zudem nichts mit Kreativität oder Schriftstellerei zu tun, sondern sei im Endeffekt ähnlich maschinell wie die KI, die zuvor vermeintlich gut lokalisiert hat. Deshalb sei es ein Irrglaube, dass dies a) schneller gehe oder b) die Nachbearbeitung einfach sei. Der notwendige Aufwand werde obendrein sträflich unterschätzt – und mies bezahlt: Es gibt meist nur rund ein Drittel des regulären Wortpreises hierfür.

Was kann künstliche Sprache?

Doch auch die Fähigkeit von KI, Stimmen schier perfekt nachzuahmen und lebensecht einzusprechen, ist ein die Szene umwälzender Faktor. So brachte 2023 der Ehrgeiz der amerikanischen Filmstudios mehr als 150.000 Arbeitskräfte dazu, in den Streik zu treten. Sie wehrten sich unter anderem dagegen, dass Stimmen von Schauspielern in Zukunft relativ simpel lizenziert und per KI abgewandelt vervielfältigt werden können. Letztendlich kam es nach Monaten des Ausstands zu einer Einigung, inklusive erstmals: einem gewissen Schutz vor KI.

Für nicht gewerbliche Hobbyprojekte sind solche KI-Stimmen allerdings eine Chance: quasi kostenlose Vertonung auf zumindest akzeptablem Niveau. Jorgenson, ein bekannter Gothic-Youtuber, nutzt die Technik selbst häufig. Matthias Busch erwartet KI in Zukunft verstärkt bei einem speziellen Arbeitsschritt zu sehen: dem Anpassen von Lippen- und Gesichtsanimationen, um sie exakt mit der Synchronisierung abzugleichen. »Das wäre toll, denn es würde uns Übersetzern und Sprechern die Freiheit geben, wirklich jede Lokalisation mitsamt Vertonung zu etwas Einzigartigem zu machen, da viele aktuelle Eingrenzungen durch das Original bei Dialogen wegfallen würden.« ★

Aufnahme kommt im Grunde mit denselben Risiken, Herausforderungen, aber auch den gleichen Chancen daher wie ein Dreh.« Vieles könne haken oder stottern, doch wenn es gelingt, Talent, Können, Engagement und vor allem Zeit zusammenzubringen, könne Großartiges entstehen. Der Regisseur übernimmt dabei die künstlerische Leitung und Umsetzung des vorliegenden Skripts. Matthias Busch selbst saß abseits von klassischen Sprachaufnahmen auch schon bei speziellen Szenen im Chefsessel: Songs.

Singen mit Zeitlimit

Wann immer ein Charakter in einem Spiel in einer lokalisierten Fassung singt und dabei zum zentralen Element der Szene wird, ist davon auszugehen, dass ein Gesangsregisseur daran mitgewirkt hat. »Es hilft dem oder der Singenden, wenn das Gegenüber auch Kenntnisse und Erfahrung mit Gesang und Musik hat.« Doch egal wobei, es gibt verschieden strenge Zeitlimits, an die sich Sprecher meist halten müssen:

- exakt so lang wie das Original sein oder sogar komplett lippen-/atemsynchron
- plus/minus 10 oder 20 Prozent
- weniger streng ausgelegte Begrenzungen

Letzteres obliegt zumeist allen Aufnahmen für Hintergrundcharaktere, da sie kaum bis gar nicht animierte Münder haben und ohnehin nicht im Fokus stehen. Der ärgste Feind einer guten Vertonung ist und bleibt Zeitdruck, das kritisiert unter anderem auch Tommy Morgenstern als bekannter Anime-Sprecher im Gespräch mit unseren Kollegen von der GamePro. Letztendlich sei das Pensum oft nur dank des Engagements der Kreativen schaffbar, beklagt Matthias Busch. »Das ist kein nachhaltiges Konzept«, stellt er klar. Das verbreitete Konzept »Möglichst schnell zu möglichst geringen Kosten« sieht er als ein großes Problem der Branche.

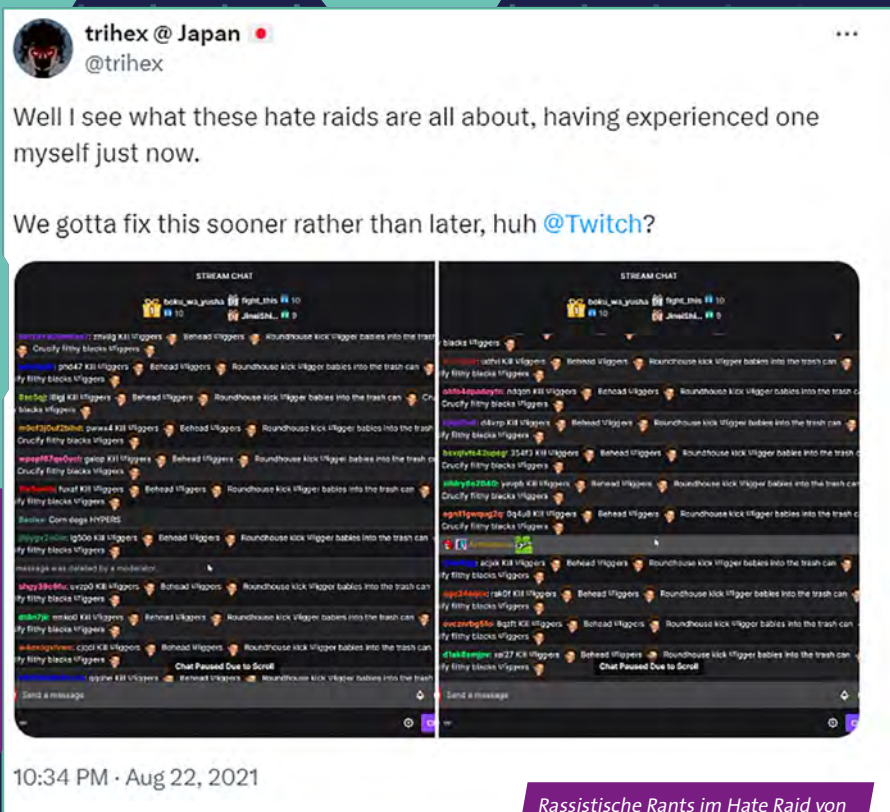
Hilft die KI?

Übersetzung durch künstliche Intelligenz (auch maschinelle Übersetzung genannt) ist

Streamer im Visier

TWITCH UND DIE HATE RAIDS

Hass und Hetze in Dauerschleife: Hate Raids sind für viele Twitch-Streamer und -Streamerinnen ein Problem. Was passiert da, und was kann dagegen unternommen werden? Von Nora Beyer



Rassistische Rants im Hate Raid von Streamer und POC @trihex.
(Quelle: X)

»Hate Raids sind schon seit einigen Jahren ein großes Problem für Livestreaming-Plattformen und insbesondere für Twitch«, weiß Patrick Mühlenhort von TeamKompass. Der Verein engagiert sich gegen Hate Raids, dient als Meldestelle für Vorfälle (durch Betroffene und Beobachter) und arbeitet auch mit Strafverfolgungsbehörden zusammen. Aber was sind Hate Raids überhaupt? Dabei nehmen Angreifer den Chat von Streamern ins Visier und fluten ihn mit Hassbotschaften, entweder selbst verfasst oder öfter durch Bots automatisch und in Massen verschickt. Das Ziel: die Streamenden mit rechtsradikalen, sexistischen und menschenverachtenden Nachrichten zu beleidigen und zu verunsichern.

Organisiert wird das oft auf Plattformen wie Discord oder Telegram, letztendlich wol-

len Gruppierungen Klarnamen und Adresse des Opfers in Erfahrung bringen, setzen falsche Notrufe ab (Swatting), geben massenhaft Bestellungen bei Lieferdiensten auf (Essens-Raids) und verschicken Drohungen. Während sich in den USA Hate Raids vor allem in Angriffen von Follower-Bots äußern, politisch motiviert sind und oft gezielt marginalisierte Gruppen in den Fokus nehmen (also etwa People of Color wie Streamer @trihex oder Streamerin @DefinedByKy, nicht-binäre Personen wie den bisexuellen trans Mann Max oder weibliche Streamerinnen wie Sami oder ConsiderGrave), kann es vor allem in Deutschland jeden treffen. »Der Hass auf Streamer ist das Einzige, was alle Angriffe verbindet. Egal ob Mann, Frau,

Hautfarbe, Religion. Jeder kleine Streamer ist gefährdet«, so Mühlenhort. »Ein Nischenproblem ist das nicht, auch wenn Hate Raids bis heute leider so behandelt werden.« Ein Problem sei, dass in den Medien nur von den zwei Prozent berichtet werde, die auf große Streamer, Influencer, Content Creator oder Politiker entfallen. »Aber die spiegeln nur den kleinsten Teil der Angriffe wider.«

Hate Raids sind für viele Streamer Alltag

»98 Prozent der Opfer sind Streamer, die zwischen zwei und 60 Viewer haben«, so Mühlenhort. Koordiniert und durchgeführt werden die Hate Raids von großen, hochgradig organisierten Gruppierungen. »Sie greifen gezielt kleine Streamer in ihren Chats an.« Dabei werden zunächst über Kommunikationsplattformen wie Telegram oder Discord Twitch-Links abgesetzt, über die die Angreifenden dann gemeinsam in den Livestream springen und diesen mit rassistischen, sexistischen, homo- oder transphoben oder anderen menschenverachtenden Äußerungen fluten – je nachdem wo der wunde Punkt der Streamer vermutet wird. Dazu tauscht man sich auch vorab in Chat-Gruppen aus. Das Motiv hinter den Übergriffen fasst Mühlenhort so zusammen: »Es geht darum, Macht über den Streamer zu haben und ihn dazu zu bringen, den Stream abzuschalten, weil er nicht mit der Situation umzugehen weiß. Den größten Sieg erlangen sie, sollte der Streamer sich dazu entschließen, gar nicht mehr zu streamen.«

Auch Rebecca Raschun, die als JustBecci seit 2012 auf Twitch vor mittlerweile 40.000 Followern auf Twitch streamt, hat Erfahrung-

DISCLAIMER

Die Webedia GmbH, zu der auch GameStar gehört, hat in der Vergangenheit gemeinsam mit TeamKompass einen Leitfaden für einen sicheren Twitch-Kanal erstellt. Aus diesem Grund wird Webedia als Partner auf der TeamKompass-Website gelistet.

Unterstützung für Streamer

Über Beiträge, Videos und Tutorials halten wir Euch über die Entwicklungen zum Thema Hate-Raids auf Twitch auf dem neuesten Stand.

DAS SCHLIMMSTE WAS DIR
IN DEINEM STREAM PASSIEREN KANN
HATE RAIDS!

Was sind Hate Raids?

Was sind Hate Raids? Angriffe von großen Gruppierungen, die sich organisieren und gezielt Twitch-Streamer in ihren Chats angreifen

Der Verein TeamKompass engagiert sich gegen Hate Raids auf Twitch und berät Betroffene, öffentliche Einrichtungen und auch die Polizei zum Thema. (Quelle: Eigener Screenshot)

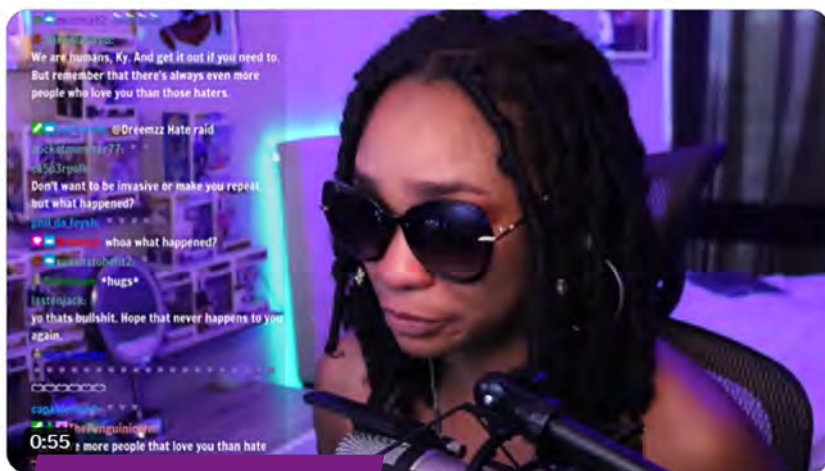


Ky | She/Her SOON Dreamcon
@DefinedByKy

This is part of my live reaction to the hate raid. Normally I'd never show myself as this vulnerable but it's important for people to hear what I said! If you want to watch the entire thing it starts at 1 hr 22 mins in the below link.

#TwitchDoBetter

twitch.tv/videos/1118478...



Betroffen von Hate Raids sind vor allem kleinere Streamer und Streamerinnen aus marginalisierten Gruppen wie etwa @DefinedByKy. (Quelle: X)

gen mit Hass im Livestream gemacht: »Es kommt oft vor, dass Leute in meinen Stream kommen, um mich zu beleidigen oder zu provozieren.« Von großangelegten Hate Raids sei sie zwar verschont geblieben, kennt das Phänomen aber von Kollegen. Sie sagt: »Solche Angriffe können sehr verletzend sein und das Gefühl von Sicherheit und Gemeinschaft zerstören.«

Von Essens-Raids bis zu Deepfakes

Hate Raids können bizarre bis bedrohliche Konsequenzen in der analogen Welt haben. »Wegen unserer Vereinsarbeit war ich selbst stark von Hate Raids betroffen«, so Patrick Mühlenhort von TeamKompass. »Denen ist unsere Arbeit ein Dorn im Auge. Von Essens-

Raids über Swattings, Deepfakes und Fake-Bombendrohungen war alles schon dabei.« Das hinterlasse Spuren: »Manche [Streamer, Anm. d. Red.] verkraften die Angriffe relativ gut und streamen nahezu unbeirrt weiter«, so Mühlenhort. Andere »leiden psychisch, entwickeln Ängste, etwa um Familie und das sonstige Umfeld«. Das kann so weit gehen, das Streaming ganz aufzugeben. Eine der schlimmen Konsequenzen: »Manche Betroffene trauen sich nicht mehr aus dem Haus.«

Mühlenhort zeigt uns erschütternde Beispiele: »Du kannst mir nichts, du reniten-ter Hurensohn. Wenn du eine Anzeige machst, werde ich deine ganze Familiensippe auslöschen. Ich werde das BMW Werk in die Luft jagen und dir eine Bombe nach Hause schicken«, steht etwa in einer Hass-Mail an einen Betroffenen. Wichtig sei, sich umfassend beraten und betreuen zu lassen. TeamKompass stelle in Beratun-

gen immer wieder fest, dass oft schon die Tatsache hilft, sich professionell über die Attacken aufklären zu lassen. Situationsbedingt werde dann an weiterführende Stellen verwiesen – etwa um sich professionelle psychologische Hilfe zu holen.

Es gibt Hilfe

Mühlenhort betont: »Sich Hilfe zu suchen, ist wichtig und hat nichts mit Schwäche zu tun.« Wer sich als Streamer nicht ausreichend absichert oder nicht die Möglichkeit hat, auf Moderatoren zurückzugreifen, ist besonders gefährdet. Darauf weist auch JustBecci hin: »Ich etwa habe das Glück, dass ich ein super Mod-Team habe, das schnell alles wegbannt oder löscht, bevor ich es im Chat überhaupt sehen kann.« Wer gerade erst anfängt und nur ein kleines Publikum erreicht, hat aber weder die Ressourcen noch die Erfahrung, mit Hate Raids angemessen umgehen zu können. Das wiederum befeuert die Dynamik noch.

»Lässt sich der Streamer triggern, wird das Verhalten der Gruppierung schlimmer«, erklärt Mühlenhort. Dabei gelte, dass Hass und Hetze im Chat stets nur Mittel zum Zweck seien. Denn: Das Hauptziel bestehe darin, Klardaten wie Name, Adresse und Telefonnummer herauszufinden. Der Hasssturm im Chat ist also nur der erste Schritt. »Sobald die Daten erfasst wurden, wird gnadenlos ins Privatleben eingegriffen: Doxxing, Swatting, Essensraids via Lieferando sowie Drohungen über sämtliche Kanäle können über Wochen und Monate hinweg zu ständigen Begleitern werden.«

Hass auf Steroiden

Hate Raids auf Twitch sind ein Problem, das längst bekannt ist, gegen das aber nach wie vor von den Plattformbetreibern zu wenig unternommen wird. »Wir sind an einem Punkt, an dem man kaum mehr einen marginalisierten Streamer finden kann, der nicht schon mal von Hate Raids betroffen war.« Dieses vernichtende Fazit zog die Washington Post schon 2021 in einem Artikel zum Thema. Allerdings bleibt die Krise lange unter dem öffentlichen Radar. Denn: Die Hass-Angriffe (be)treffen vor allem diejenigen, die für Twitch irrelevant sind, weil sich bei ihnen nicht die Zuschauermassen sammeln. Weil ihre Follower-Zahl zu gering ist, finden ihre Stimmen zu wenig Gehör.

Doch nicht alle sind hilflos: Der Chat des POC-Streamers RektRaven, der sich als nichtbinär identifiziert, wurde 2021 gekapert. Hasskommentaren und Spam-Nachrichten erschienen zu Hunderten. Darunter etwa Botschaften wie »Dieser Kanal gehört jetzt dem KKK« – also dem Ku-Klux-Klan, einer rechten, rassistischen Hassgruppierung, die ihren Ursprung in den US-amerikanischen Südstaaten hat.

Hört Twitch nicht zu?

RektRaven wehrt sich, beginnt unter #TwitchDoBetter eine Hashtag-Kampagne.



Auch Streamerin JustBecci hat bereits Erfahrungen mit Hass und Hetze gemacht.

(Quelle: Rebecca Raschun)



Zu wenig Impact: Viele große Streamer und Streamerinnen wie Montana Black solidarisierten sich nicht mit der Kampagne.

(Quelle: Foto Schattke GmbH & Co KG via Wikipedia – FREE work)



RekItRaven initiierte 2021 den Widerstand gegen Hate Raids: per Hashtag #TwitchDoBetter.

(Quelle: <https://virtualeconcast.com/interview/raven-interview-transcript/>)

Tausende kleine Streamer und Streamerinnen nehmen teil. Kurz darauf soll ein Zeichen gesetzt werden. Die Teilnehmer rufen unter dem Hashtag #AdayOffTwitch dazu auf, am 1. September Twitch zu bestreiken, also nicht mehr zu senden. Prompt reagiert Twitch mit Maßnahmen, die von Blockade- und Meldefunktionen bis hin zu Direktbefehlen reichen, um den gesamten Chat zu löschen. Noch im Herbst 2021 verklagt die Plattform außerdem zwei Hate Raider wegen »rassistischer, sexistischer und homophober Äußerungen und Inhalte«. Zumindest in einem der Fälle hat das per Gerichtsurteil mittlerweile zu einem permanenten Bann von der Plattform geführt.

Leichtes Spiel

Dennoch: Auch drei Jahre später sind Hate Raids nach wie vor ein Problem. Patrick Mühlenhort von der Initiative TeamKompass weiß, warum: »Das Twitch-Profil bietet mit den Informationen in den Panels und den ausgehenden Verlinkungen zu Social-Media-Accounts eine hervorragende Angriffsfläche. Hate Raider haben dadurch leichtes Spiel, erhalten mit wenigen Klicks private Daten und können recht schnell Namen und Wohnort herausfinden.« Schon die falsche Wahl bei der Eröffnung eines Merch-Shops könne dazu führen, dass Adressdaten öffentlich einsehbar seien. »Genau aus diesem Grund haben wir unlängst einen Leitfaden in Zu-

sammenarbeit mit Webedia und der Initiative »Justiz und Medien – konsequent gegen Hass« veröffentlicht, mit dem sich angehende Twitch-Streamer vor Start ihres Kanals gründlich auseinandersetzen sollten.«

Ein Problem bei Hate Raids sei auch, dass die rechtliche Handhabe oft erst spät greift. Denn: »Das Sammeln von öffentlich einsehbaren Daten im Netz ist grundsätzlich nicht verboten«, erklärt Mühlenhort. Illegal wird es erst, wenn diese Daten dann auch missbräuchlich genutzt werden – »in Form etwa von Drohungen, Essens-Raids, Deepfakes oder Fake-Bombendrohungen«.

Strafbar – na und?

Das alles ist strafbar. Aber wenn die Bombendrohung erstmal raus ist, ist es für die Opfer meist schon zu spät und der Schaden angerichtet. Insgesamt sei das öffentliche Bewusstsein für die Problematik noch zu wenig geschärft. Hier sieht die Initiative TeamKompass auch die Medien in der Verantwortung: »Das gesamte Thema muss umfassend dargestellt und wahrgenommen werden. Nur dann können wir so viele Livestreamer und Content Creator (wenn möglich präventiv) beraten und informieren.« Das Ziel müsse sein, Streamende auf Twitch so abzusichern, dass private Daten geschützt werden und Missbrauch verhindert wird. Dafür müsse vor allem auch die Plattform selbst sorgen. Das macht Patrick Mühlenhort sehr deutlich: »Wir haben mit Twitch bereits gesprochen und auch gute, umsetzbare Ideen geliefert.«

TeamKompass hat bereits kurz nach der Vereinsgründung im Sommer 2023 Twitch kontaktiert. Bis zum ersten Gespräch mit Vertretern des Plattformbetreibers vergingen allerdings Monate. Dabei stellte sich heraus, dass Twitch über die besondere Ausprägung der Hate Raids in Deutschland gar nicht richtig informiert war. »Die kannten Hate Raids nur als Follower-Bot-Fälle aus

HILFE FÜR BETROFFENE

Wenn ihr als Streamer von Hate Raids betroffen seid, könnt ihr euch an eine dieser Stellen wenden:

TeamKompass e.V.

Der 2023 gegründete Verein arbeitet mit Behörden und Institutionen zusammen, dient als Meldestelle für Hate Raids und berät und unterstützt Betroffene. Hilfreich sind auch die öffentlich zur Verfügung gestellten Leitfäden und Checklisten für sicheres Streaming sowie der Soforthilfe-Channel auf Discord.

<https://teamkompass.net>

scroll nicht weg – Digitale Zivilcourage gegen Hatespeech

Das vom Ministerium für Familie, Frauen, Kultur und Integration Rheinland-Pfalz im Rahmen des Landesaktionsplans gegen Rassismus und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit initiierte Projekt bietet unter anderem Soforthilfe für Betroffene von Hatespeech und digitaler Gewalt.

<https://scrollnichtweg.de>

Hate Aid

Die gemeinnützige GmbH berät und unterstützt seit 2017 Betroffene von Online-Hassrede und Hatespeech. Hier kannst du dich umfassend über deine Rechte informieren und sogar Finanzierungshilfen für Gerichtsprozesse erhalten.

<https://hateaid.org/>

ZEBRA

Das Angebot wird getragen von der Landesanstalt für Medien NRW und berät in sämtlichen Fragen zu digitaler Gewalt. Du kannst dich mit allen Fragen an ZEBRA wenden und erhältst innerhalb von höchstens 24 Stunden konkrete Hilfestellungen oder Verweise auf spezialisierte Angebote.

<https://www.fragzebra.de>



We've seen a lot of conversation about botting, hate raids, and other forms of harassment targeting marginalized creators. You're asking us to do better, and we know we need to do more to address these issues. That includes an open and ongoing dialogue about creator safety.

10:12 PM - Aug 11, 2021

542

1.5K

9.4K

90

Twitch reagiert prompt auf die Hashtag-Kampagne und kündigt Maßnahmen an. Dennoch: Auch drei Jahre später sind Hate Raids nach wie vor ein Problem. (Quelle: X)

19:26

Telefon

Zurück

12 von 6.919

Heute um 01:27

du Huansohn

meine Adresse ist bekannt. Du kannst mir nichts du renitenter Hurensohn. Wenn du eine Anzeige machst werde ich deine ganze Familiensippe auslöschen. Ich werde das BMW Werk in die Luft jagen und dir eine Bombe nach Hause schicken.

Ich lass mich von niemaden ficken und schon gar nicht von dir du minderbemittelter Sandneger.

»Ich werde deine Familiensippe auslöschen.« Beispiel einer Hassmail eines Betroffenen. (Quelle: TeamKompass)

den USA.« Über die gezielte, hochorganisierte und besonders vernichtende Spielart der Hate Raids innerhalb Deutschlands mussten sie erstmal aufgeklärt werden. Auf die Frage, welche Maßnahmen aktuell in Planung seien und wie auf die Forderungen von TeamKompass eingegangen würde, bekommen wir von Twitch folgende Rückmeldung: »Wir nehmen die von Ihnen geäußerten Bedenken ernst – Doxxing und Swatting sind schrecklich Missbräuche. Unsere Community-Regeln verbieten Doxxing und Swatting auf Twitch ausdrücklich, und wir setzen diese Regeln aktiv durch.« Zu den bereits entwickelten Sicherheitsfunktionen zählten etwa eine standardmäßig aktivierte Automod-Funktion, der Shield-Modus und das aktualisierte Ban/Block-Tool.

“

Das Twitch-Statement in voller Länge: »Wir nehmen die von Ihnen geäußerten Bedenken ernst – Doxxing und Swatting sind schreckliche Missbräuche. Unsere Community-Richtlinien verbieten Doxxing und Swatting auf Twitch ausdrücklich, und wir setzen diese Regeln aktiv durch.

Darüber hinaus haben wir unsere Richtlinie zu Schäden außerhalb des Dienstes erweitert, um Doxxing und Swatting außerhalb von Twitch zu verbieten. Die Richtlinie ist darauf ausgelegt, schweres Fehlverhalten zu behandeln, das außerhalb des Twitch-Dienstes geschieht. Wenn beispiels-

weise ein Streamer einen anderen Benutzer auf einer anderen Social-Media-Site doxt, können wir diesen Streamer nach einer Untersuchung von Twitch sperren.

Zusätzlich zu unserer Arbeit zur Durchsetzung dieser Community-Richtlinien haben wir eine Reihe von Sicherheitsfunktionen entwickelt, um Belästigungen vorzubeugen. Unsere Automod-Funktion, die potenziell schädliche Nachrichten im Chat blockiert, ist für neue Kanäle standardmäßig aktiviert.

Wir haben auch Tools wie den Shield-Modus entwickelt, mit dem Akteure sofort gesperrt und Belästigungen in Echtzeit verhindert werden können.

Wir haben vor Kurzem unser Ban/Block-Tool aktualisiert – gesperrte Streamer können nun den Stream, die VODs und die Clips der Person, die sie gesperrt hat, nicht mehr ansehen.

Unsere Community vor Schaden zu schützen, ist uns äußerst wichtig. Wir werden die Richtlinien und Produkte, die wir entwickelt haben, um unsere Community zu unterstützen und ihre Sicherheit zu gewährleisten, weiter ausbauen.

”

Anzeige erstatten!

Ein großes Problem ist und bleibt vor allem die asymmetrische Verteilung der Zuschauenden auf Twitch. Die 5.000 populärsten Streamenden ziehen knapp 90 Prozent aller User an. Die restlichen über 100.000 Streamer mit geringerer Follower-Zahl teilen sich gerade mal rund zehn Prozent. Beim Streik am 1. September sanken die View-Zahlen um etwa eine Million im Vergleich zur Vorwoche (von 4,5 Millionen auf 3,5 Millionen). Katastrophal war das für Twitch aber nicht. Die Auswirkungen hielten sich in Grenzen, weil sich die meisten der großen Streamer nicht solidarisierten. Ninja und viele andere streamten einfach weiter. Gerade deren Kooperation wäre aber wichtig. »Wir sind darauf angewiesen, dass größere Streamer, Influencer, Netzwerke und Managements Seite an Seite mit uns zusammenarbeiten, um eine möglichst große Anzahl von Streamern präventiv informieren und absichern zu können«, sagt Patrick Mühlenhort. Streamerin Rebecca Raschun alias JustBecci stimmt zu: »Für die Community ist es wichtig, Solidarität zu zeigen und gemeinsam gegen Hass und Mobbing vorzugehen.« Das bedeute auch, dass Zuschauende und andere Streamende einschreiten und Unterstützung anbieten, wenn sie Hate Raids beobachten.

TeamKompass rät Betroffenen dazu, zur Polizei zu gehen. Jede Anzeige trage dazu bei, das Thema insgesamt weiterzutreiben und Awareness zu schaffen, so Patrick Mühlenhort. Denn: Noch wisse nicht jede Polizeibehörde mit den Begriffen Twitch, Livestreaming und Co. umzugehen. ★

Empire Earth

DANK FANS QUICKLEBENDIG

In den 2000er-Jahren mischte Empire Earth im Echtzeitstrategiesektor mit, bis seine Server abgeschaltet wurden. Doch die große Liebe seiner Fans macht das Spiel der Stainless Steel Studios unsterblich. Von Michael Sonntag



Michael Sonntag

Michael ist Gaming-Journalist, Geschichtenjäger und Podcaster bei Enliven. Bei Interesse könnt ihr ihn auch für Geburtstage und Firmenfeiern buchen, damit er dort stundenlang über die Genialität und den Charme von Empire Earth spricht – das hat er bei GameStar auch schon mal getan. Seine epischste Empire-Earth-Partie fand übrigens auf einer LAN-Party im Winter 2015 statt. Sie dauerte insgesamt acht Stunden, und am Ende kam das Spiel mit der Einheitengrenze nicht mehr klar.

Die Zeit ist ein Phänomen, zu der man unterschiedlichste Meinungen haben kann: Für Einstein ist sie relativ, für Doctor Who besteht sie aus einer Masse, die er als ziemlich »wibbly-wobbly« bezeichnet. Im Falle des stark von Age of Empires inspirierten Empire Earth fühlt sich Zeit noch merkwürdiger an. Schließlich umfasst das Echtzeitstrategiespiel mit seinen 14 spielbaren Epochen über 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte, die Entwicklung des Werks bei den Stainless Steel Studios brauchte nur drei davon (das entspricht 0,0006 Prozent). Während die Server des Spiels nur sieben Jahre lang liefen, existiert die Empire-Earth-Community mittlerweile dreimal so lang.

Es ist jetzt schon 22 Jahre her, dass ich Empire Earth das erste Mal auf dem Compu-



Heute spielen täglich immer noch bis zu 140 Spieler den historischen Schlachtensimulator. Jedes Zeitalter spielt sich dabei völlig anders.

ter eines Freundes gespielt habe, und die Sommersonne hätte draußen noch so schön scheinen können, wir wären trotzdem nicht rausgegangen. Dafür machte es viel zu viel

Spaß, Vulkane in gegnerischen Städten ausbrechen zu lassen. Das ist bereits 0,0044 Prozent der Menschheitsgeschichte her, aber es vergeht seitdem kein Tag, an dem das Zitieren meines Lieblingsausrufes aus Empire Earth mir kein Lächeln aufs Gesicht zaubern würde: »Stoma!«, selbst wenn ich bis heute nicht weiß, was mir der Steinzeitmensch damit sagen möchte. Was ich euch allerdings mit dieser Einleitung sagen möchte: Ich war zu Besuch bei der Website Empire Earth Reborn (empireearth.eu), der letzten großen Fan-Bastion des 23 Jahre alten Spiels. Und die Liebe für Empire Earth ist dort um keinen Tag gealtert, während das Werk bis zur Perfektion feingeschliffen wird.



Empire Earth erschien im November 2001 und zeichnet sich vor allem durch seine 14 spielbaren Zeitalter aus. Auch wenn die Server 2008 abgeschaltet wurden, existiert die Community bis heute.

Ein RTS-Schatz wie kein zweiter

»Obwohl EE bereits über 20 Jahre alt ist, konnte das Spiel sich aufgrund seiner Einzigartigkeit eine treue Fan-Gemeinde aufrecht erhalten«, erzählt mir der Modder fortuuking auf Discord. »Für mich hat das Spiel einen hohen Stellenwert, weil es Teil meiner Kind-



heit ist und einen großen Einfluss auf mein Leben hatte. Es ist eines der wenigen, das es den Spielern erlaubt, Zivilisationen von der Steinzeit bis in die Zukunft zu errichten, mit einer Menge interessanter Mechanismen.« Sein Modding-Kollege Kazter ergänzt: »Empire Earth bietet eine breite Palette von Epochen und Einheiten, jede mit ihren eigenen einzigartigen Eigenschaften. Selbst wenn man unzählige Stunden im Mittelalter ver-

bracht hat, fühlt es sich so an, als würde man ein völlig anderes Spiel spielen, wenn man dann in die Neuzeit fortschreitet.«

Klar kenne man Age of Empires. Klar kenne man andere RTS-Spiele. Aber Modder Ghost erläutert mir, was Empire Earth (oder EE, wie die Profis sagen) im Vergleich zu ihnen so besonders macht: »Das Spiel hat einfach et- was an sich, das neuere Titel mit High-End- Grafik nicht bieten können. Ihre Mechanik ist

klobig, langsam, effekthascherisch oder al- les zusammen! Sie bieten keine guten Mikro- management-Möglichkeiten. Die Spielteiefe ist begrenzt, die Matches werden schnell zu repetitiv. Empire Earth dagegen kann ein schnelles Spiel sein, in dem sich Fachwissen und Geschicklichkeit entfalten können, oder es kann ein sehr lässiges Spiel sein.« Und ja, natürlich spielt auch die Nostalgie bei ih- rer Überzeugung eine große Rolle.



Our Patch code

```

DWORD EmpireEarth_GateCrash_bridge = NULL;
DWORD EmpireEarth_GateCrash_bridge_end = 0x004b9928;
if (MH_CreateHook(0x004b98ea, &EmpireEarth_GateCrash_hook, &EmpireEarth_GateCrash_bridge) != MH_OK) return DXM_ERROR;
if (MH_QueueEnableHook(address_EmpireEarth_GateCrash) != MH_OK) return DXM_ERROR;

```

Game ASM code

```

LAB_004b98e3:
MOV     AL,byte ptr [EDI + 0x10]
MOV     ECX,dword ptr [EBP + local_10]
PUSH    ESI
MOV     byte ptr [EBP + local_5],AL
CALL    FUN_006030fc
MOV     CL,byte ptr [EBP + local_5]
ADD     EAX,0x33c
CMP     byte ptr [EAX],CL
JZ      LAB_004b9900
MOV     byte ptr [EAX],CL

LAB_004b9900:
MOV     AL,byte ptr [EDI + 0x10]
MOV     ECX,dword ptr [EBP + local_10]
PUSH    ESI
MOV     byte ptr [EBP + local_5],AL
CALL    FUN_00603123
MOV     CL,byte ptr [EBP + local_5]
ADD     EAX,0x33c
CMP     byte ptr [EAX],CL
JZ      LAB_004b991d
MOV     byte ptr [EAX],CL

LAB_004b991d:
INC     dword ptr [EBP + local_c]
MOV     EAX,dword ptr [EBP + local_c]
CMP     EAX,dword ptr [EBP + local_14]
JC      LAB_004b98ab
POP     ESI

```

Explanation of how is working our ASM patch

The code here "jump" to our ASM

EAX >= 2

No Yes

Jump to bridge (= continue) Valid call

Jump to the end of the function Avoid crash

Leiter EnergyCube demonstriert, wie der Tor-Bug im Code behoben wurde.



Die einen spielen Empire Earth nur mit technischen Verbesserungen, andere bevorzugen auch neue Texturen und Gebäude. Wie diese mittelalterliche Kirche.

Elefantös

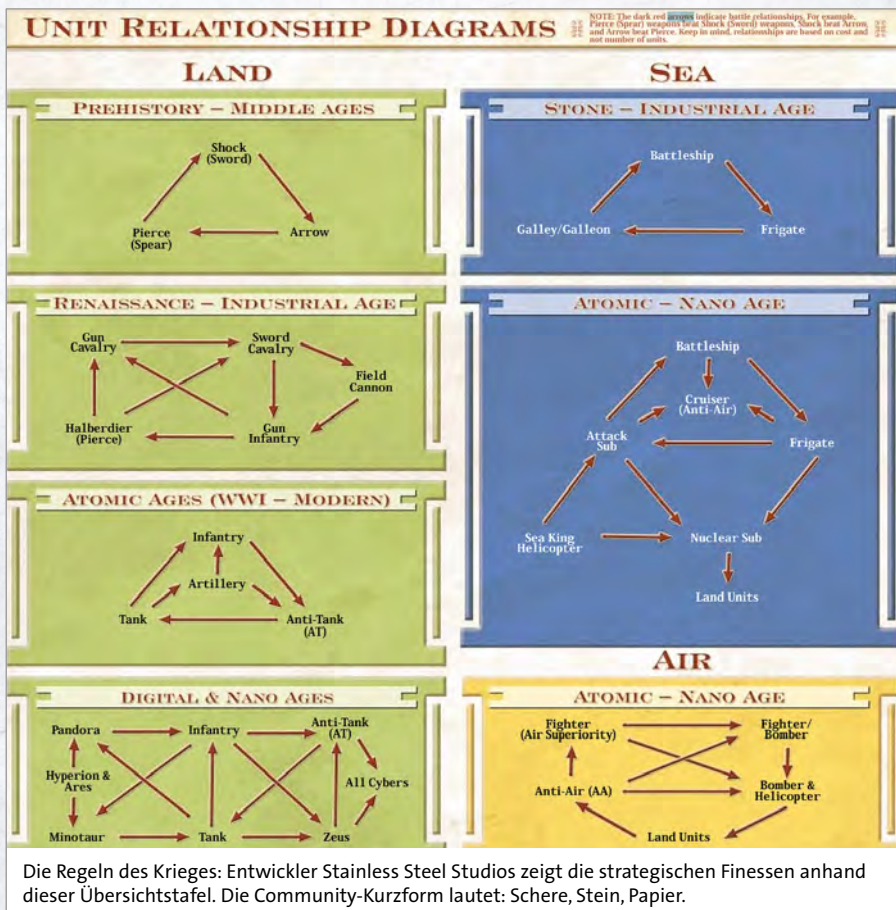
Auch wenn die Vanilla-Grafik pixelig und alt sei, bleibe der Charme von Empire Earth unverkennbar, so die Community. Modder Jodocus hatte schon viele spannende Partien, aber eine ist ihm besonders im Gedächtnis geblieben, weil sie die Essenz des Spiels für ihn auf den Punkt bringt: »Nachdem mein ganzer prähistorischer Stamm ausgelöscht wurde, flüchteten meine überlebenden Bürger in die Wildnis. Dort fanden sie glücklicherweise einen toten Elefanten und erhielten so genug Materialien, um mit einem Floß auf eine Insel fliehen zu können. Als ich später mit meinen Armeen aufs Festland zurückkehrte, zermalmte ich als früherer Totgeglaubter letztendlich meinen Gegner. Unglaublich, wie sich Partien wenden können.«

Eine Modding-Zivilisation

Es ist beeindruckend, dass die Community ihr Spiel nicht nur liebt, sondern sich gewissermaßen auch an ihm orientiert. Denn auch die Community-Arbeiten lassen sich genauso wie Empire Earth in bestimmte Zeitalter einteilen: Es begann steinzeitlich und behelfsmäßig, bis die Projekte sich weiterentwickelten und immer fortschrittlicher wurden. Die Abschaltung der Server im November 2008 traf die Community völlig unerwartet. Binnen kürzester Zeit hatte das Spiel keine Zukunft und damit auch keine Fanbase mehr. Das kleine Tool SaveEE (save-ee.com) war das einzige Rettungsboot: Dabei handelte es sich um einen externen Client, der von einigen Enthusiasten schnell zusammengeschrieben wurde und als provisorische Lob-



Für die Community gilt: Empire Earth war das Prunkstück der Reihe, Teil 2 war experimentell und Teil 3 existiert eigentlich nicht.



by diene. Diese erlaubte den Spielern, ihre IP-Adressen auszutauschen und im »Direct Connect«-Modus zu spielen, ohne auf einen Server angewiesen zu sein. Mit einem großen Nachteil, wie mir Hauptprogrammierer Jodocus erklärt: »Die Moderatoren der Lobby konnten mit dieser Software auf anderen PCs Screenshots erstellen, Prozesse unaufgefordert beenden oder sogar den Rechner herunterfahren.« Auch wenn er ausdrücklich

auf das Spyware-Problem hinwies, blieb ihnen trotzdem lange Zeit keine bessere Alternative, um Empire Earth zu spielen.

Nachbau mit Fehlern

Also setzten sich die Modder zusammen, um den ursprünglichen EE-Server in mühsamer Kleinstarbeit nachzubauen – und das ohne Quellcode. Die Fans wurden über die Jahre mit der Situation immer unzufriedener und riefen sogar zur Abschaltung von SaveEE auf. Doch Jodocus intervenierte, die Community dürfe jetzt nicht auseinanderbrechen, und bat noch um etwas mehr Geduld. Im Jahr 2013 ging dann NeoEmpireEarth (neoe.net) an den Start und markierte für den Server-Administrator Ghost den schönsten Moment in seiner 15-jährigen Arbeit an Empire Earth: »Nach fünf Jahren Pause kehrte die Community zurück und war jetzt sogar noch stärker als zu ihrer Krise in 2008! Das haben wir geschafft!« Jodocus erinnert sich wiederum, dass sie eine der größten Herausforderungen nur auf eine sehr ironische Weise be-



Geschichtsnerds, RTS-Liebhaber, Profispieler, Nostalgiker: Die Community ist ein Sammelbecken Gleichgesinnter.

wältigt hätten: Sie schafften es zunächst nicht, die verschlüsselte Server-Kommunikation von Empire Earth nachzubilden, bis sie herausfanden, dass sie nur deshalb funktionierte, weil sie fehlerhaft war. Also mussten sie nur den gleichen Fehler kopieren, und es klappte.

Auch die berühmteste Nemesis aller EE-Spieler – der kuriose Tor-Bug, den Spielverderber gerne nutzten, um Matches zum Absturz zu bringen – konnte endlich behoben werden. Die Involvierten beschreiben die Arbeit als sehr fordernd und frustrierend, aber letztendlich sind sie auch dankbar, weil sie durch Empire Earth überhaupt erst mit Coding in Kontakt gekommen seien. Auch wenn NeoEmpireEarth das Spiel wiederbelebt, ist der Multiplayer heute nur ein kleiner Teil einer ganzen Mod-Zivilisation rund um Empire Earth. Während die Website das logistische Zentrum der Community bildet, widmet sich jedes der Projekte einem eigenen Gebiet. Dazu gehören unter anderem:

- dreXmod: Ein umfassender Patch, der das Gameplay von Empire Earth verbessert und die Unterstützung benutzerdefinierter Auflösungen, Online-Ranglistensysteme und zusätzliche Lobby-Befehle hinzufügt.
- Reborn: Ein großes Modding-Projekt, das darauf abzielt, ein neues Spielerlebnis mit frischen Inhalten und Mechaniken für Empire Earth zu schaffen.

Leiter und Community-Oberhaupt EnergyCube ist sehr stolz auf das gemeinsame Werk: »Es ist so schön zu sehen, wie das Spiel mit der Zeit neue Fans gewinnt, sozusagen als Belohnung für unsere Bemühungen! Heute zählen wir an einem beliebigen Abend zwischen 90 und 140 Aktive! Es fühlt sich so an, als würden wir uns beim Spielen unsere Kindheit nicht zurückholen, sondern fortsetzen.«

Unmöglich ist relativ

Die Community und ihr Projekt wachsen und gedeihen, sie haben Abschaltungen, Herausforderungen sowie interne Konflikte überlebt



Vom ursprünglichen AT-Thor-Panzer gibt es mittlerweile unterschiedliche Versionen.

und wünschen sich nur noch, dass die kompetitive Wettkampfszene zurückkehrt. Als Sinnbild dafür steht die Weltmeisterschaft von 2003, die der Belgier Gaspard Gilot (Elfanor) in Frankreich gewann und dabei 20.000 Dollar nach Hause nehmen konnte.

Über die Jahre veranstaltete die »Empire Earth Reborn«-Community immer wieder Turniere, das letzte fand Ende 2022 statt. Besonders präferiert wird hierbei der Modus Liga, bei dem alle Spieler mit einem zufälligen Startzeitalter beginnen und von da aus bis zur letzten Epoche aufsteigen können. Es gebe kein ultimatives Zeitalter, versichert man mir, gute EE-Spieler wüssten jedes Zeitalter für sich zu nutzen. Hin und wieder laden ein paar Profispieler wie EEloco ihre kompetitiven Partien auf YouTube hoch, um noch mehr Spieler für den Wettkampf zu begeistern. An Können mangelt es

ihnen jedenfalls nicht, was zum Beispiel eine Viererpartie zeigt, die sich zwei Stunden lang nur auf eine immerzu explodierende Frontlinie konzentrierte (sucht auf YouTube mal nach »G26: Gods Meet«). Man kann förmlich spüren, wie die Hotkeys dabei schmelzen, sehr sehenswert!

Phasenweise wild

Wie Modder und Profispieler Kazter mir erklärt, befindet sich die Multiplayer-Szene immer wieder in unterschiedlichen Phasen. 2017 herrschte zum Beispiel tote Hose, was den Spielern aber auf eine Idee brachte, um das Feuer erneut zu entfachen: So entwarf Kazter eine unmögliche Wellenabwehr-Herausforderung, die schwierigste Mission aller Zeiten, um die stärksten Spieler auf den Plan zu rufen. Er hatte mehr Erfolg, als ihm lieb war – seine Kreation »Korean Gren Defence« war den meisten viel zu schwer.

Um der Community entgegenzukommen, fügte er drei leichtere Grade hinzu (mittel, leicht, sehr leicht, die immer noch zu schwer waren) und steuerte aus Spaß noch eine vierten, unmöglichen Schwierigkeitsgrad hinzu: Gosu, was auf Koreanisch »Meister« bedeutet. Das Spezielle an dieser Version ist, dass der Spieler verliert, sobald auch nur eine Einheit stirbt. Profispieler KrasS (der beste EE-Spieler weltweit, laut Kazter) stellte sich der Herausforderung und scheiterte rund 1.000 Mal, bis er das Handtuch warf. Doch Monate später lud der Profi dann eine Partie auf YouTube (sucht nach »KrasS completes Korean GOSU«) hoch und damit auch den Beweis, dass dieser Modus schaffbar ist. Die letzte Feindeswelle entsendet sage und schreibe 100 berittene Napoleons, die zusätzlich modifiziert und verstärkt worden sind. Und KrasS gewann dieses Chaos, das jeden Geschichtslehrer schockiert hätte. »Dies ist bei weitem das beeindruckendste Spiel und die beeindruckendste Leistung in EE, von der ich weiß, und zeugt von unglaublichem Skill«, sagt Ersteller Kazter. Ich werde mich dieser Herausforderung allerdings nicht stellen, dafür ist mir meine Zeit nicht relativ genug. ★



Wer mag, beklebt per Mod zum Beispiel die industrielle Baracke mit unterschiedlichen Texturen.

Die frühmittelalterliche Bibliothek lässt sich in ihrem Aussehen verändern.



Baphomets Fluch: The Director's Cut

SPASS MIT DER PAPPNASE

Ich habe den Point&Click-Klassiker nachgeholt und bin komplett entgeistert, dass hier trotz seines Alters ungesehene Mechaniken warten. Von Fabiano Uslenghi

Wie kann sowas sein? Wie kann es passieren, dass ich ein fast 30 Jahre altes Point&Click-Adventure ausgrabe und vollkommen weggeblasen davon bin, was dieses Spiel leistet? Eigentlich müsste der Logik nach die Zukunft eines Genres noch rosiger aussehen als seine Vergangenheit. Aber ach, mit Point&Click-Adventures ist das ja sowieso eine knifflige Sache.

Sie werden schon noch gemacht (wir erinnern uns an den Kickstarter-Trailer zu Broken Age), aber mehr aus Leidenschaft denn aus Gewinnmaximierung. Die Glanztage dieses Genres sind vorüber, dabei hängt mein Herz so sehr daran. Immerhin bin ich mit Monkey Island 3 zum Spielen gekommen, und irgendwie jagen wir doch alle stets diesem Gefühl des ersten Mals hinterher. Immerhin bleiben mir auch heute noch zahlreiche ungespielte Adventures, die zu Recht als Klassiker gelten. Dazu zählt zweifelsfrei auch Baphomets Fluch oder zu Englisch: Broken Sword. Diesen blinden Fleck wollte ich ausräumen, aber dass es mich sprachlos zurücklässt ... das kam unerwartet.

Eine Bombenstimmung

Baphomets Fluch beginnt mit einem Knall. Und zwar mit einem Bombenanschlag in Paris, ausgerechnet verübt von einem Clown. Als ehemaliger Jurastudent George folge ich der Spur des Attentäters in die Kanalisation und finde hier zweierlei: eine Pappnase und ein versifftes Taschentuch voller Schminke. Natürlich nimmt George das Geraffel mit, er ist ja ein Point&Click-Held. Beides wird er danach nie wieder fallen lassen. George trägt sowohl Pappnase als auch Taschentuch durch die Weltgeschichte. Fliegt damit in der Tasche nach Irland und Syrien – und bin ich froh, dass er das macht.

Dabei braucht er beides nur relativ selten für wirkliche Objektträtsel. Die Nase zum Vorankommen überhaupt nicht – aber immerhin für einen kleinen visuellen Scherz ganz am Ende. So ergeht es übrigens vielen Objekten in Georges Inventar, da Baphomets Fluch mehr Rätsel über Gespräche mit Figuren löst als darüber, einfach Dinge miteinander zu kombinieren. Und trotz-



Wer hätte gedacht, dass mir die Nase und Schminke dieses fiesen Clowns so viel Freude bescheren?



Das 4K-Remaster soll inklusive Pappnase bald als Baphomets Fluch 1 – Reforged erscheinen.



Habe ich Ihnen das schon gezeigt?

Einen derartigen Aufwand betreibt heutzutage kaum ein anderes Point&Click-Adventure oder auch Rollenspiel. Zumindest mir ist bis zu diesem Zeitpunkt nicht mal klar gewesen, dass es in diesem Ausmaß jemals versucht wurde. Gut, auch in Edna bricht aus darf ich wundervoll viel rumprobieren und werde quasi jedes Mal mit einzigartigen Dialogzeilen belohnt, doch selbst im Vergleich mit Daedalics Erstling setzt Baphomets Fluch noch eins obendrauf. Denn wieso sollte ich den Leuten nur einmal mein Taschentuch zeigen, wenn sie es doch sicherlich mehrmals sehen wollen? Baphomets Fluch merkt sich stellenweise, wem ich ein Objekt bereits gezeigt habe und wie oft. Insbesondere Georges Partnerin Nico zeige ich regelmäßig wieder den gleichen Kram, die irgendwann nur noch wie eine ermüdete, genervte Mutter sagt: »Ja, George.

Die Pappnase hast du mir schon gezeigt.«

Ein Straßenkünstler reagiert sogar unterschiedlich, sollte ich ihm die Pappnase vor dem Taschentuch hinhalten. Und wenn ich einer Touristin in Syrien eine offensichtlich neue Statuette erfolglos als Antiquität anzudrehen versuche, bevor ich sie beim zweiten Versuch ein wenig einsaue, merkt die Dame tatsächlich an, dass diese Statue der modernen von vorhin verdammt ähnlich sieht. Das macht sie lebensechter!

dem zählt Georges Inventar zu den besten Dingen im ganzen Spiel. Gerade weil Baphomets Fluch mehr aus Dialogen als aus klassischen Rätseln besteht. Nur kann ich als George in jedem Gespräch, zu jeder Zeit jedes verfügbare Objekt in meiner Tasche hervorkamen und meinem Gesprächspartner ins Gesicht drücken. Egal ob mir das jetzt hilft oder nicht.

Wollen Sie meine Pappnase sehen?

Ja, ja. Das geht gewisser Weise in vielen Point&Clicks – aber meist sagt meine Figur dann entweder: Das war ja mal eine richtig dumme Idee, Fabiano. Bist du eigentlich bescheuert? Oder sie haut einen witzigen Spruch raus, aber das auch überwiegend nur bei ganz besonderen Item-Mensch-Kombinationen. In der Welt von Baphomets Fluch gehört es jedoch im Grunde zum spielerischen Kern, dass George nicht anders kann, als den Leuten seinen Dreck zu zeigen. Nahezu jeder einzelne NPC reagiert anders auf Georges Gerümpel. Das macht die Pappnase und das versifftes Taschentuch so grandios.

Wie würdet ihr reagieren, wenn ein Wildfremder euch erst nach Tempelrittern fragt und dann plötzlich ein verdrecktes Taschentuch aus der Tasche zieht, von dem er stolz erklärt, dass er es in der Pariser Kanalisation gefunden habe? Ihr sagt dann sicherlich sowas wie: »Bäh, nehmen Sie das weg!« Woraufhin der Mann es wieder in die Tasche steckt und kurz darauf fragt: »Wollen sie mal meine Pappnase sehen?« Es ist jedes Mal zum Totlachen. Diese beiden Objekte trägt er durchs ganze Spiel, entsprechend viele individuelle Reaktionen gab es darauf zu sehen, und das geht mit seinem gesamten Inventar.

Die kleinen Details

Auf dem Papier klingt das womöglich nicht nach viel. Gerade wenn Spiele wie Baldur's Gate 3 existieren. Ich hätte aber schlicht nicht gedacht, dass mich ein derart betagtes Point&Click überhaupt noch überraschen kann. Zumal sogar sein direkter Nachfolger ausgerechnet hier bereits kürzer tritt. In Baphomets Fluch 2 darf ich nur noch die Objekte zeigen, die das Spiel mir vorgibt. Auch hier gibt es noch sehr unterhaltsame Interaktionen, meistens wenn George plötzlich mit einem Seidenhöschen rumwedelt, aber das Spiel haut mich nicht länger mit seiner schieren Masse an einzigartigen Antworten vom Hocker.

Wie viel Spaß diese Mechanik macht, müsst ihr aber am besten selbst ausprobieren. Die perfekte Gelegenheit könnte sich euch noch dieses Jahr offenbaren. Zum Jahresende soll nämlich das 4K-Remaster Baphomets Fluch 1 – Reforged erscheinen, mit aufpolierter Grafik, aber der gleichen zeitlos guten Geschichte. Spielt vielleicht mal rein! Ein richtiger Nachfolger (Teil 6) soll ebenfalls kommen. Aber hier habe ich recht wenig Hoffnung, dass ich abermals überall meine Pappnase zeigen darf. ★



ALLES ZU ELDEN RING UND ERDTREE-ERWEITERUNG

JETZT AM KIOSK



XXL
DOPPEL-
POSTER

164
SEITEN
WISSEN



HAUPTSPIEL UND ADDON

Wir entreißen Elden Ring und dem Erdtree-Addon alle Geheimnisse.

GUTE KARTEN

So findet ihr alle Schmiedesteine, Kriegsaschen und Schwertschlüssel.

LICHT IM DUNKELN

Alle alten und neuen Spiel-Mechaniken ausführlich erklärt.

www.GameStar.de/eldenring

OKTOBERFEST Workation



Wenn es mit den Verkaufszahlen nicht so läuft und gerade kein neuer Serienteil ansteht, müssen Spielhelden eben anderweitig schauen, wie sie Geld verdienen. Jeder weiß: Auf dem Münchner Oktoberfest lässt sich mit 16 Tagen intensiver Arbeit richtig Kohle scheffeln – und nebenbei ist man auf der größten Party der Welt! Wir hätten da ein paar Job-Empfehlungen ... Von Markus Schwerdtel



Lara Croft: Wiesn-Bedienung

Jeder kennt sie: Die Bilder von Wiesn-Bedienungen, die einen ganzen Arm voller schwerer Maßkrüge schleppen. Der Rekord liegt bei 18 Stück! Genau der richtige Job für Lara Croft. Gestählt durch fast 30 Jahre Klimmzugtraining wird sie mit solchen Leichtgewichten spielend fertig. Dank ihrer fixen Reflexe schlängelt sie sich durch die Bierzeltgänge. Und Logikaufgaben wie das Addieren der Zeche (8 Hendl + 12 Maß + 4 große Brezn) sind für die rätselerprobte Heldin kein Problem. Apropos: Vielleicht findet Lara auch raus, wie die Wiesnwirte aus einem 250-Liter-Fass 300 Maß Bier ausschenken?

Ellie & Joel: Stimmungsmusik

Schon im Januar fangen engagierte Oktoberfestbesucher an, die Texte von Stimmung-Hits einzustudieren: »Zickezacke«, »Ole, ole« und »Hey, hey, hey!«. Damit das Ganze funktioniert, braucht es aber auf der Bühne eine Kapelle – und hier kommen Ellie und Joel aus The Last of Us ins Spiel. Die beiden wollen ihr Glück als Bierzeltcombo versuchen. Allerdings werden die zwei mit ihrem Geklampfe ausgebucht. Kein Wunder, es gab ein Missverständnis: Die beiden dachten, »Mit Pilz kennen wir uns aus«, dabei wird auf dem Oktoberfest doch Märzen ausgeschenkt.



Link: Hendlbraterei

Ein Glück, dass Link in Breath of the Wild das Kochen gelernt hat. Gegessen wird schließlich immer – und erst recht auf dem Oktoberfest. Rund eine halbe Million Hähnchen verputzen die Besucher, da reicht schon ein kleines Stück vom Umsatz, um reich zu werden! Allerdings hat Link nicht bedacht, dass seine Kochmethode – Zeug in einen Topf werfen – nur schlecht skaliert und es bei rund 7,2 Millionen hungrigen Besuchern zu Wartezeiten kommt. Da nützt es auch nichts, dass Links Gerichte coole Effekte haben. Weil bei 16 Wiesntagen ein Ausdauer-Pilzspieß sicher nicht schaden kann.

Kratos: Bierzelt-Security

Auf dem Oktoberfest sind immer alle gut drauf und bestens gelaunt. Aber nur so lange, bis die Bierzelte wegen Überfüllung dicht gemacht werden. Mancher enttäuschte Zecher kommt da auf die Idee, sich gewaltsam Zugang zum Biertempel zu verschaffen – doch da steht Kratos im Weg. Extra zu diesem Anlass färbt der Haudrauf seine rote Tätowierung blau, eine Lederhose trägt er ohnehin. Seine Statur hält selbst übermütigste Australier davon ab, Stress zu machen. Und wer es mal zu bunt treibt, der wird mit einem strengen »Junge!« zur Ordnung gerufen.



Heinrich: Bierbrauer

Bei Literpreisen von rund 15 Euro liegt es auf der Hand, dass die Bierproduktion für das Oktoberfest eine lukrative Sache ist. Das denkt sich auch Kingdom-Come-Held Heinrich – bestens bewandert im Brauen von Tränken aller Art – und beschließt, mit seinem »Moldau-Märzen« dick ins Bier-Business einzusteigen. Womit er allerdings nicht gerechnet hat, ist das Kartell der großen Münchner Brauereien Augustiner, Hacker-Pschorr, Löwenbräu, Paulaner, Spaten und Hofbräu, die keinen Neuling auf der Theresienwiese dulden – fragt mal die Leute vom Giesinger Bräu! Schade.



Power Wash Simulator: Wiesn-Kloputzer

Wer jemals eine Oktoberfest-Toilette betreten hat, kennt ihn: Den Wunsch, hier möge mal jemand ordentlich durchkächern. Genau den erfüllt der Held des Powerwash-Simulator in seinem Wiesn-Job. Schließlich gibt es in den Bierzelten rund 1.500 Toilettensitze, »Stehplätze« nicht eingerechnet. Und da reden wir noch gar nicht von den berühmten Wildbieslern in den Straßen rund um die Theresienwiese. Also jede Menge zu tun für unseren Dampfstrahlritter! So oder so sind die Toilettenbetreuer für uns die wahren Wiesnhelden. Trinkgeld geben!



Die GameStar-Ausgabe 11/2024 erscheint am 18.10.2024.



1

Frostpunk 2 TEST

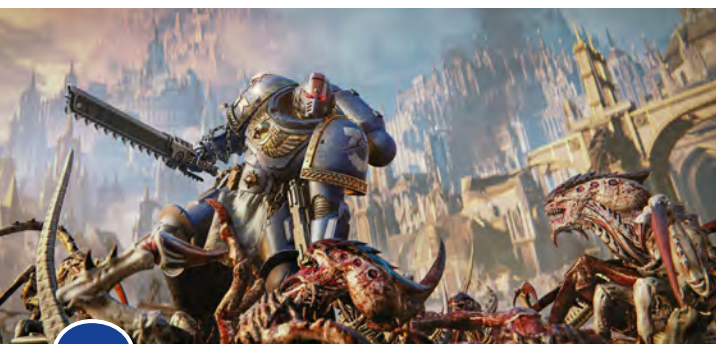
Zum Wechsel in die kältere Jahreszeit erscheint Frostpunk 2, das uns vor frostige Entscheidungen stellen will.



2

Ara: History Untold TEST

Bevor Civ 7 erscheint, will Ara: History Untold beweisen, dass es Zeit für einen neuen König auf dem 4X-Thron ist.



3

Warhammer 40.000: Space Marine 2 TEST

Captain Titus legt sich mit Tyraniden an. Mit Kettensäge und Knarren. Space Marine 2 könnte besser werden als Teil 1.



4

Entlassungen in der Spielebranche REPORT

Seit 2022 haben Zehntausende ihre Jobs verloren. Statt zu verzweifeln, helfen sich Entwickler – trotz einiger Hürden.

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 (Isv. § 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
Chefredaktion Heiko Klinge, Markus Schwerdtel
Head of Video Publishing Michael Graf
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Produktionsleitung Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktion Petra Schmitz (Itd.), Dmitry Halley (Itd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Tillmann Bier, Jesko Buchs, Duy Linh Dinh, Philipp Elsner, Alana Friedrichs, Géraldine Hohmann, Nils Raettig, Natalie Schermann, Stephanie Schlottag, Fabiano Uslenghi, Alexander Kopf, Sören Diedrich

Managing Editor Guides Martin Deppe
Community Management Marylin Marx
Social Media Laila Schmitt, Aron Brockmann
Director Business Development Daniel Visarius
Medien-Produktion Ann-Kathrin Kuhls (Itd.), Philipp Hofmann (Itd.), Paul Aeilis, Alexander Beck, Natascha Becker, Julius Busch, Jonas Dietrich, Holger Harth, Michael Obermeier, Christian Schneider, Rafael Selzer, Hannes Sulzberger, Axel Stankiewicz, Maurice Weber

Layout und Design Sigrun Trier (Itd.), Eva Beck
Freie Mitarbeiter Layout und Design Anita Blockinger, Alexander Wagner
Redaktionsassistentin Nicole Zeugner, Janine Negele
Lektorat Christian Neffe
Freie Autoren Nora Beyer, Mario Donick, Reiner Hauser, Paul Kautz, Elena Schulz, Michael Sonntag, Gerald Weißel, Stephan Zielket

Fotos Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), stock.adobe.com/de
Unternehmenskommunikation & PR Nina Schild
Einsendungen

Haftung

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.

Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop

Kunden-Support E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Telefon: +49 89 244 136-606

Jetzt bestellen www.gamestar.de/shop
XL-Version (2 DVDs): 83,88 €
Preise jeweils inklusive Versand. Lieferung nur nach Deutschland, Österreich und Schweiz.
Eine Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mvz.de Web: www.mvz.de

ISSN-Nummern DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner Martin Schmaus (-735)
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),
Christoph Walter (-734)

Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten HypoVereinsbank München
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVDEMMXXX

Erfüllungsort, Gerichtsstand München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Leist die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



GameStar 10/2024

ANNO 1800: UNSER SONDERHEFT IN DER ERWEITERTEN NEUAUFLAGE

JETZT BESTELLEN!



JETZT MIT
224
SEITEN!

**ZWEITE
EDITION**

**XXL
DOPPEL-
POSTER**

NEU: MODS FÜR ALLE(S)
Diese Fan-Erweiterungen lohnen sich, und so installiert ihr sie.

ALLE ADDONS IM GRIFF
Unsere Anno-Insider helfen bei Aufbau, Wirtschaft und Schönbauen.

KOMPLETTE GUIDES
Egal ob Einsteiger oder Profi – wir beleuchten jeden Aspekt des Spiels.

www.GameStar.de/Anno

1&1 Sparpreise

Top Smartphones für 0,- € einmalig
mit der 1&1 All-Net-Flat.*

1&1 – Immer wieder besser.

Einmalig

0,- €*



9,99 €/Monat*
z.B.

nach dem 6. Monat 19,99 €/Mon.
mit Xiaomi Redmi Note 13 Pro | 5G
und der 1&1 All-Net-Flat

1&1

1und1.de



0721 / 960 6000

Sie erreichen uns rund um die Uhr kostenlos aus dem 1&1 Netz.



*Sparpreis-Aktion, z.B. das Xiaomi Redmi Note 13 Pro | 5G für 0,- € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat XS mit Multicard und 1 GB Highspeed-Volumen/Mon. mit bis zu 50 MBit/s im Download und bis zu 25 MBit/s Upload, danach max. 64 kBit/s, die ersten 6 Mon. für 9,99 €/Mon., danach 19,99 €/Mon. oder das Samsung Galaxy S24 Ultra oder Google Pixel 9 für je 0,- € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat S mit Multicard und 5 GB Highspeed-Volumen/Mon. die ersten 6 Mon. für 29,99 €/Mon. (S24 Ultra) bzw. 19,99 €/Mon. (Pixel 9), danach 69,99 €/Mon. (S24 Ultra) bzw. 49,99 €/Mon. (Pixel 9). Highspeed-Volumen jeweils bis zu 300 MBit/s im Download/bis zu 50 MBit/s im Upload, danach je max. 64 kBit/s. Gratis Telefonieren und Surfen gilt nicht für Sonder- und Premiumdienste, Verbindungen aus Deutschland ins Ausland sowie Roaming außerhalb EU gemäß Preisliste. Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. Bestimmte AI-Funktionen setzen einen Samsung oder Google Account Login voraus. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur. WEEE-Nr. DE13470330