





 **GameStar** SONDERHEFT

**148  
SEITEN!**

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM  
SID MEIER'S  
**CIVILIZATION  
VII**

**Frische Völker**

Alles zu den neuen Zivilisationen,  
Religionen und Technologien

**Weltweit wunderbar**

Mit unseren Tipps bringt ihr euer Volk  
auf die höchste Zivilisationsstufe und  
baut die schönsten Weltwunder

**Herrliche Herrscher**

Von Amina bis Xerxes: So nutzt ihr  
die Anführerfähigkeiten optimal



# Top-Guides zur Weltherrschaft in Civilization 7

**Jetzt bestellen!**

[www.GameStar.de/civ7](http://www.GameStar.de/civ7)



# VOLLVERSION 02/2025



**ACHTUNG!** Die Spiele sind nicht auf den Datenträgern enthalten! Stattdessen die Keys der Codekarte auf [GameStar.de/codes](http://GameStar.de/codes) gegen die Spiele-Keys einlösen (gültig bis 31.3.2026)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

## SUPER MEAT BOY



Super Meat Boy ist ein 2D-Jump&Run à la Super Mario. Mit dem Unterschied, dass der fleischige Held an Wänden kleben, schlittern und von ihnen abspringen kann.

## VAMPIRES DAWN 3: THE CRIMSON REALM



Vampires Dawn 3 ist der dritte Ableger der Rollenspielreihe. Das Spiel erzählt von einem tödlichen Krieg zwischen Vampiren und Menschen.



# VIDEOS 02/2025

### VIDEOS

Civilization 7  
Path of Exile 2  
Indiana Jones und der Große Kreis  
MS Flight Simulator 24  
Citadelum  
Pathfinder: Wrath of the Righteous GotY  
Rückblick 02/2015



#### CIVILIZATION 7

Civilization 7 krempelt die Serie um. Vor allem aber wurde das Spiel in drei Zeitalter unterteilt, die ihre eigenen Spielmechaniken mitbringen.



#### PATH OF EXILE 2

Wir haben die Early-Access-Version bereits vor dem Start gespielt und fassen zusammen, was euch erwartet und was das eigentlich taugt.

### XL-VIDEOS

Monster Hunter Wilds  
Warcraft Remastered Battle Chest  
Sea Power  
Stalker 2  
Little Big Adventure  
Das war Delta Force  
Interview mit Troy Baker (engl.)



#### MONSTER HUNTER WILDS

Wir haben uns hübsch gemacht, unseren Palico eingepackt und den neuen Monstern in Wilds gezeigt, wo der Hammer hängt!



#### INTERVIEW MIT TROY BAKER (ENGL.)

Troy Baker hatte sich für die englischen Version von Indiana Jones und der Große Kreis beworben. Aber Todd Howard gefiel seine Stimme nicht.





**148  
SEITEN!**

### **Königliche Komplettlösung**

Mit uns führt ihr Heinrich sicher durch  
das knifflige Rollenspiel-Abenteuer

### **Schmieden & Brauen**

Optimal ausgerüstet: Wir haben  
Insider-Tipps zu allen Crafting-Fragen

### **Schwert oder Keule?**

Dank detaillierter Kampf-Guides  
gewinnt ihr jede Auseinandersetzung  
– von der Rauferei bis zum Turnier

# **Euer Mittelalter-Guide für Kingdom Come 2: Deliverance**

**Jetzt bestellen!**

[www.GameStar.de/kingdomcome2](http://www.GameStar.de/kingdomcome2)





Markus Schwerdtel  
Chefredaktion

## Editorial

### VORSICHT, BILDUNG!

»Jedem Anfang wohnt ein Zauber inne«, so schrieb einst Hermann Hesse in seinem Gedicht »Stufen« von 1941 – womit wir den GameStar-Bildungsauftrag für 2025 schon im Januar mehr als erfüllt hätten, sehr gut! Natürlich hat der gute Hermann Recht, auch wenn er damit vermutlich nicht das neue Spielejahr gemeint hat. Das fängt mit Titeln wie Kingdom Come: Deliverance 2 oder Civilization 7 trotzdem fantastisch an. Zu beiden Spielen haben wir übrigens dicke Sonderhefte in der Mache, oder sie sind vielleicht sogar schon zu haben, wenn ihr diese Zeilen lest (siehe Kasten rechts). Dazu kommen Hoffnungsträger wie Assassin's Creed Shadows oder Monster Hunter Wilds – und das war nur der Februar!

Was den Rest des Jahres angeht, sind wir ebenfalls froher Hoffnung. Man braucht sich nur mal den Preview-Teil dieser Ausgabe mit Mafia: The Old Country oder Avowed anzuschauen, um zu wissen: Das wird gut! Auch wenn wir bei dem ein oder anderen Titel natürlich vorsichtig sind, ob er denn auch wirklich noch dieses Jahr kommt. Doch wenn verschoben wird, ist es auch nicht schlimm. Schließlich soll ja auch dem Januar 2026 wieder ein Zauber innewohnen. Und da kommt ja vielleicht ohnehin schon The Witcher 4.

#### Boomer-Held Indiana Jones?!

Ihr habt es vielleicht gemerkt: Wir haben uns sehr auf Indiana Jones und der Große Kreis gefreut. So sehr, dass es in den Ausgaben 03/2024 und 12/2024 sogar Titelstory war. Und wie sich im Test des Kollegen Kai Schmidt (ab Seite 78) zeigt, war unser Riecher richtig: Das schwedische Studio Machinegames liefert ein rundum gelungenes Action-Adventure, randvoll mit Indy-Fanservice. Doch während unsere Ausgabe mit der Indy-Story richtig gut lief, schauen die Website-Kollegen sorgenvoll auf mäßige Abrufzahlen beim Thema Indiana Jones. Haben die letzten Filme (sorry, dass wir euch deren Existenz hiermit wieder ins Gedächtnis rufen) die Marke wirklich so verdorben? Oder ist Indiana Jones mittlerweile ein »Boomer-Thema« für ältere Semester, die eben eher weniger auf Websites wie GameStar.de unterwegs sind? Oder waren es zum Jahresende schlichtweg zu viele neue Spiele, und Indy ist einfach untergegangen? Schreibt uns eure Vermutung doch mal an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). So oder so wünschen wir euch auch im neuen Jahr

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

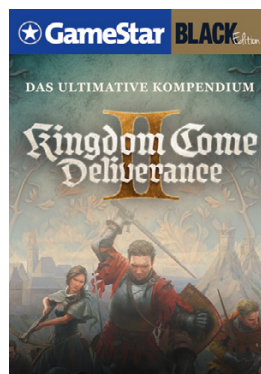
MARKUS



### Flight Simulator 2024

Der Flight Simulator 2024 hebt ab, und wir steigen mit euch ins Cockpit. In unserem umfassenden Kompendium erfahrt ihr alles Wissenswerte zu den neuen Missionen, dem Karrieremodus und vor allem zu den zusätzlichen Fluggeräten. Denn davon gibt's jede Menge, vom Heißluftballon über klassische Maschinen bis hin zum futuristischen Multikopter. Unsere Guides kommen von absoluten Simulatorprofis, darunter sogar echte Piloten. Sie erklären auch, wie sich der Flight Simulator 2024 optimal steuern lässt – von der Einsteiger-Platzrunde mit Gamepad bis zum professionellen Jetflug mit HOTAS und Pedalerie. Mit an Bord sind ein XXL-Doppelposter, eine praktische Tastaturkarte mit den wichtigsten Shortcuts sowie ein Code für 30 Tage PC Game Pass, mit dem neue Abonnenten des Services in die Flugsimulation reinschnuppern können. Das große Sonderheft zum Flight Simulator 2024 – gleich bestellen unter

[www.gamestar.de/flightsim](http://www.gamestar.de/flightsim)



### Sonderheft-Doppelschlag: Kingdom Come 2 & Civilization 7

Wenn diese Ausgabe erscheint, stehen mit Kingdom Come: Deliverance 2 und Civilization 7 zwei der vielleicht wichtigsten Titel des noch jungen Spielejahres 2025 in den Startlöchern. Beide sind Komplexitätsmonster, die eine GameStar-Sonderheftbehandlung verdienen. Deshalb könnt ihr ab sofort die extradiicken Sonderhefte vorbestellen und müsst nicht darauf warten, dass sie am Kiosk liegen. Wie immer gibt's umfangreiche, schick aufbereitete Guides, die euch dabei helfen, die jeweiligen Herausforderungen zu bestehen, sei es nun als Mittelalter-Recke oder angehender Weltherrscher. Einfach bestellen unter

[gamestar.de/kingdomcome2](http://gamestar.de/kingdomcome2)  
[gamestar.de/civ7](http://gamestar.de/civ7)



# INHALT

## TITELSTORY

- ▶ **16** The Witcher 4
  - Als eines von weltweit zwei Medien konnten wir CD Projekt mit Fragen zu The Witcher 4 löchern. Und wir erfuhren weit mehr, als der erste Trailer verrät.

## AKTUELL

- 8** Titan Quest 2
- 8** Intergalactic : The Heretic Prophet
- 8** Thick as Thieves
- 9** Bleifuss
- 9** The Outer Worlds 2
- 9** Split Fiction
- 10** Das Wort zum Monat: November 2024
- 14** Termin-Update

## PREVIEWS

- ▶ **26** Path of Exile 2
  - In der Early-Access-Version zeigt sich Path of Exile 2 als ein beeindruckendes, aber gnadenlos forderndes Action-Rollenspiel. Keine Angst, siehe unten.
  - 32** Path of Exile 2: Einsteiger-Guide
- 38** Worshippers of Cthulhu
- 44** Of Ash and Steel
- 48** Liegecraft
- 52** Avowed
- 56** Borderlands 4
- ▶ **60** Mafia: The Old Country
  - Endlich wissen wir mehr über das neue Mafia-Spiel von Hangar 13, und es scheint, als würden vor allem alteingesessene Fans auf ihre Kosten kommen.
- 64** Delta Force
- ▶ **68** Elden Ring: Nightreign
  - Koop, Battle Royale, Rogue-like. Was auf den ersten Blick stark mit From-Software-Tugenden bricht, entpuppt sich beim Anspielen als faszinierende Mischung.
- 72** Tlaotani



## 16 THE WITCHER 4



## 26 PATH OF EXILE 2





60

MAFIA: THE OLD COUNTRY



68

ELDEN RING: NIGHTREIGN



78

INDIANA JONES  
UND DER GROSSE KREIS

## TESTS

- ▶ **78** Indiana Jones und der Große Kreis  
Der Mann mit Hut und Peitsche kehrt endlich wieder zu alter Form zurück: Dieses Spiel ist der Film, der auf »Der letzte Kreuzzug« hätte folgen müssen.
- 86** Ein Rückblick auf  
42 Jahre Indy-Spiele
- 92** Zephon
- 96** Lego Horizon Adventures
- 100** Infinity Nikki
- 104** Legacy of Kain:  
Soul Reaver 1 & 2 Remaster
- 108** Echo Point Nova
- 112** Star Wars Outlaws: Wild Card
- 114** Warcraft Remastered Battle Chest
- 118** Little Big Adventure

## MAGAZIN

- 124** 40 Jahre U-Boot-Simulationen, Teil 2

## RUBRIKEN

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



# AKTUELL

## Titan Quest 2

### DAS ANTI-DIABLO

Noch in diesem Frühjahr soll die Titan-Quest-Reihe nach 18 Jahren endlich fortgesetzt werden. Laut Spieldesigner Moritz Wagner will euch Grimlore Games mit Titan Quest 2 eine klassische Action-Rollenspiel-Erfahrung bieten, die euch tief in die griechische Mythologie eintauchen lässt. Dazu gehört für die Entwickler, ihr Spiel nicht primär auf Monetarisierung auszurichten, Lootboxen und Mikrotransaktionen wird also keine geben. Stattdessen will Grimlore die Story in den Vordergrund stellen und diese an bestimmten Zeitpunkten mit vollwertigen Addons erweitern. Zur Handlung kann Chefdesigner Moritz Wagner bereits verraten, dass ihr unter anderem auf Nemesis, die Göttin der Vergeltung, treffen werdet. Durch den Storyfokus fallen Seasons und grindlastige Lategame-Aktivitäten weg.



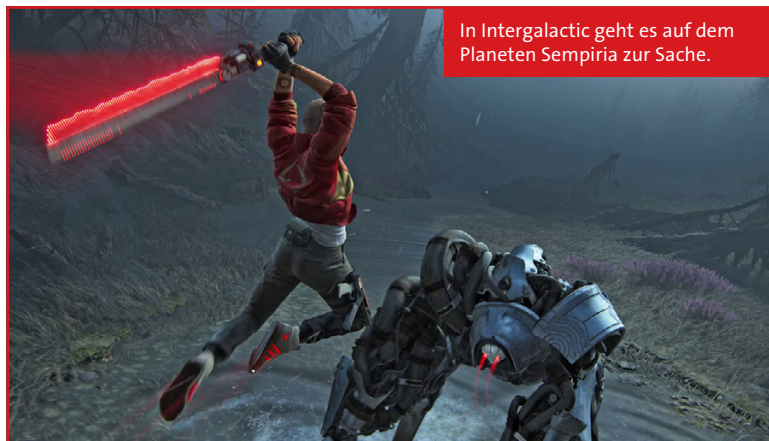
Titan Quest 2 wird auf Monetarisierung durch Mikrotransaktionen verzichten.

Technisch soll Titan Quest 2 auf eine halboffene Spielwelt mit voneinander abgegrenzten Gebieten setzen, die ihr im Storyverlauf erkundet. Die handgemachte, bunte Welt des antiken Griechenlands soll euch im Gegensatz zu den bedrohlichen Dark-Fantasy-Welten anderer Action-RPGs regelrecht dazu einladen, sie zu erkunden. Haufenweise Gegner zum Wegschneitzeln gibt's natürlich trotzdem noch. Ein konkretes Datum für den Early-Access-Start in die Antike gibt es zwar bislang nicht, doch die Entwickler versprechen, dass es in Kürze so weit sein soll. Dann fehlt allerdings noch der Koop-Modus, dafür könnt ihr bereits den Prolog sowie das erste Kapitel spielen.

## Intergalactic

### ALL-KRAWALL VON NAUGHTY DOG

Naughty Dog, das Studio hinter Erfolgsreihen wie Uncharted oder The Last of Us, wagt sich mit seinem nächsten Projekt in neue Gefilde. Intergalactic: The Heretic Prophet nimmt euch mit auf eine SciFi-Reise voller Geheimnisse. Das Spiel ist seit 2020 in der Entwicklung, und Naughty Dog verspricht eine der ambitioniertesten Geschichten und die komplexesten Spielmechaniken in der Geschichte des Studios. Im Zentrum der Handlung steht die Heldin Jordan A. Mun, eine Kopfgeldjägerin, die auf dem Planeten Sempiria strandet. Diese Welt ist seit hundert Jahren von der Außenwelt abgeschnitten, und jeder, der versucht hat, ihr Geheimnis zu lüften, ist verschwunden. Nun liegt es an euch, Jordans Fähigkeiten und ihren Einfallsreichtum einzusetzen, um als erste Person seit über 600 Jahren den Planeten lebendig zu verlassen. Das Studio hält sich mit weiteren Details bedeckt, verspricht jedoch eine emotionale und charaktergetriebene Geschichte, die an die Tradition von Naughty Dog anknüpft. Ihr dürft euch also auf eine epische Reise freuen, die das Beste aus bisherigen Spielen vereint. Die Hauptrolle Jordan wird von der Schauspielerin Tati Gabrielle (»The 100«, »The Chilling Adventures of Sabrina«) gespielt. Naughty Dog plant, in Zukunft weitere Mitglieder des Casts vorzustellen. Für die musikalische Untermalung hat sich das Studio mit niemandem Geringerem als Trent Reznor (Nine Inch Nails) und Atticus Ross zusammengetan. Das oscarprämierte Duo (»The Social Network«) liefert den Soundtrack zum Spiel und ist bekannt für seine atmosphärischen, intensiven Klänge.



In Intergalactic geht es auf dem Planeten Sempiria zur Sache.

## Thick as Thieves

### WARREN SPECTOR KLAUT

Rauchbomben helfen in Thick as Thieves gegen Polizisten und konkurrierende Mitspieler.

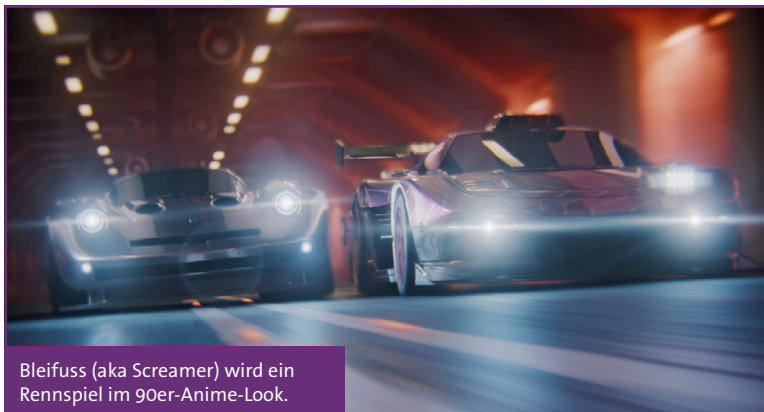


Designer-Ikone Warren Spector (Thief, Deus Ex) kehrt zu seinen Wurzeln zurück und macht wieder ein Spiel über Diebe. Dabei geht es in Thick as Thieves natürlich nicht um adipöse Langfinger, der Titel ist eine englische Redewendung und bedeutet so viel wie »unzertrennliche Freunde«. Damit steht der Name in starkem Kontrast zum Spielablauf: In einer fiktiven Stadt der 1910er-Jahre seid ihr nämlich einer von vier konkurrierenden Dieben. Jeder von ihnen hat Spezialfähigkeiten, das Chamäleon wirft etwa Rauchbomben. Der Clou: Die vier Diebe werden allesamt von echten Menschen gesteuert, Thick as Thieves ist also ein Multiplayer-Spiel. Natürlich ist den Ganoven auch die Polizei auf der Spur, das verlangt Schleichgeschick und manchmal vielleicht sogar gemeinsames Vorgehen. Einen Termin gibt es für Warren Sectors Klau-Comeback allerdings noch keinen.



## REBOOT-VOLLGAS

Hach ja, das gute alte Bleifuss. Eine damals noch blutjunge Petra Fröhlich, pardon, Maueröder schreibt in der PC Games in ihrem Fazit: »Ein Rennspiel von diesem Kaliber war seit langem überfällig.« Florian Stangl kommt in der PC Player zum Schluss: »Ein schnelleres Autorennen als Bleifuß gibt es für den PC definitiv nicht.« Und Michael Galuschka? Der Redakteur der Power Play (noch vor seiner Zeit als Hardware- und Sportspielexperte bei GameStar) schreibt unter seinem Test zu Bleifuss: »Vorsicht: Fahrt nie direkt nach einer Bleifuß-Session Auto. Die Realität kommt euch unmöglich langsam vor, und ihr fahrt garantiert zu schnell und sehr, sehr rücksichtslos ...« Moment, was ist denn mit der GameStar und wovon zur Hölle reden wir überhaupt? Erstens: Die GameStar hatte 1995 noch nicht das Licht der Welt erblickt. Zweitens: Na, wir reden von Bleifuss, im englischen Original Screamer genannt. Unter diesem Namen kehrt das Oldie-Rennspiel jetzt zurück! Anlässlich der Game Awards 2024 wurde ein ... ja, nun, was eigentlich? Ein Remake? Ein Reboot? Auf jeden Fall wurde ein neues Screamer angekündigt. Das Rennspiel pfeift offenbar auf moderne Konventionen und tritt lieber in die oldschooligen Fußstapfen seines Vorfahren, auch wenn es mit Anime-inspirierter Optik und einer Story durchaus Neuerungen gibt. Entwickelt wird die Neuauflage von den italienischen Rennspielprofis Milestone. Der Release ist für 2026 vorgesehen, und zwar für den PC, die PlayStation 5 und Xbox Series X/S. Die wichtigste Nachricht der gesamten Ankündigung haben wir uns für den Schluss aufgehoben: Auch im Jahr 2026 wird Screamer in Deutschland weiterhin Bleifuss heißen.



Bleifuss (aka Screamer) wird ein Rennspiel im 90er-Anime-Look.



The Outer Worlds 2 baut die Stärken des Vorgängers aus und wird hübscher.

### The Outer Worlds 2

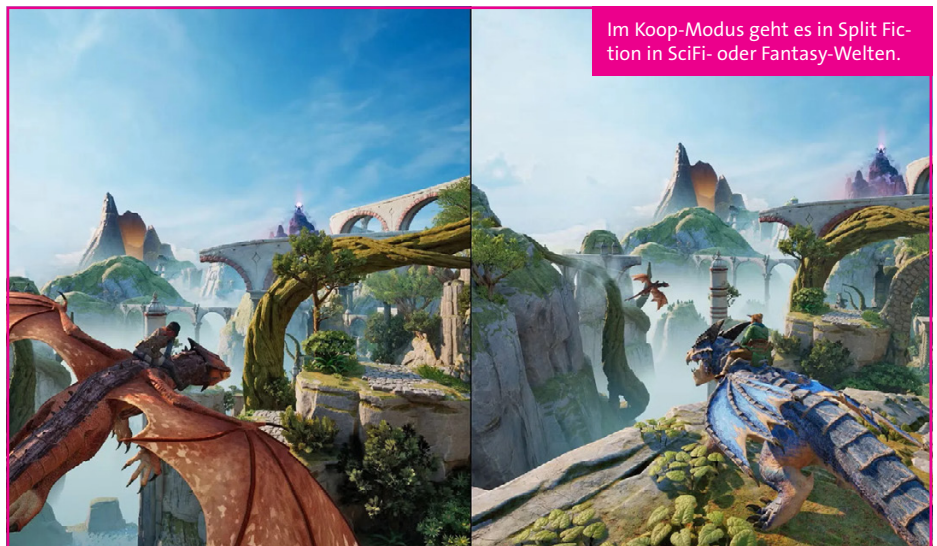
## SCHÖNER IM ALL

The Outer Worlds 2 stammt wie schon der erste Teil von den Rollenspielkünstlern von Obsidian, die auch für moderne Klassiker wie Star Wars: Knights of the Old Republic 2, Neverwinter Nights 2 und Fallout 3 Teil 2 aka New Vegas verantwortlich sind. Das neue Werk soll alles bieten, was ihr schon am Vorgänger mochtet: Euch erwartet also ein abgedrehtes Sci-Fi-Rollenspiel mit vielen Freiheiten und humorvollen Dialogen, das sich stark an der Formel der Bethesda-Titel orientiert. Ein paar Änderungen gibt es dann doch, so hat Obsidian deutlich am sonst etwas holprigen Action-Aspekt des Spielprinzips gearbeitet. Jetzt gibt es rasante Schießereien mit neuen Waffen sowie frische Fähigkeiten. Zudem soll The Outer Worlds 2 doppelt so groß werden wie der Vorgänger und mit schickerer Optik protzen. Erscheinen soll das Rollenspiel noch 2025.

### Split Fiction

## KOOP-GESCHICHTEN

Das schwedische Studio Hazelight von Josef Fares hat mit intelligenten Koop-Titeln wie Brothers, A Way Out oder zuletzt It Takes Two erfolgreich seine Nische gefunden. Auch Split Fiction wird auf das Erfolgsrezept »Zwei Spieler, eine Aufgabe« setzen. Der Clou diesmal: Die beiden Hauptfiguren sind diesmal zwei Autorinnen (SciFi und Fantasy) die zusammen von einer (natürlich) bösen Tech-Firma in ihre jeweiligen Romanwelten versetzt werden. Das verspricht jede Menge spielerischer Abwechslung, ein erster Trailer zeigt Weltraumkämpfe, Hoverboard-Rennen, Lianenschwingereien und sogar den Ritt auf zwei Drachen. Hazelight-typisch soll es dazu eine spannende Geschichte mit hervorragenden Dialogen geben – das Studio hat hier mit den Vorgängern die Latte bereits ziemlich hoch gelegt. Das Allerbeste daran: Schon am 6. März 2025 können wir überprüfen, ob sich das Team von Fares selbst übertrifft.



Im Koop-Modus geht es in Split Fiction in SciFi- oder Fantasy-Welten.



Das Wort zum Monat – Dezember 2024

# D WIE: DAS KANN ICH NICHT MEHR SEHEN

Nicht gleich ins neue Jahr stolpern, wir müssen uns schnell noch mal zusammen an Mitte Dezember 2024 erinnern.



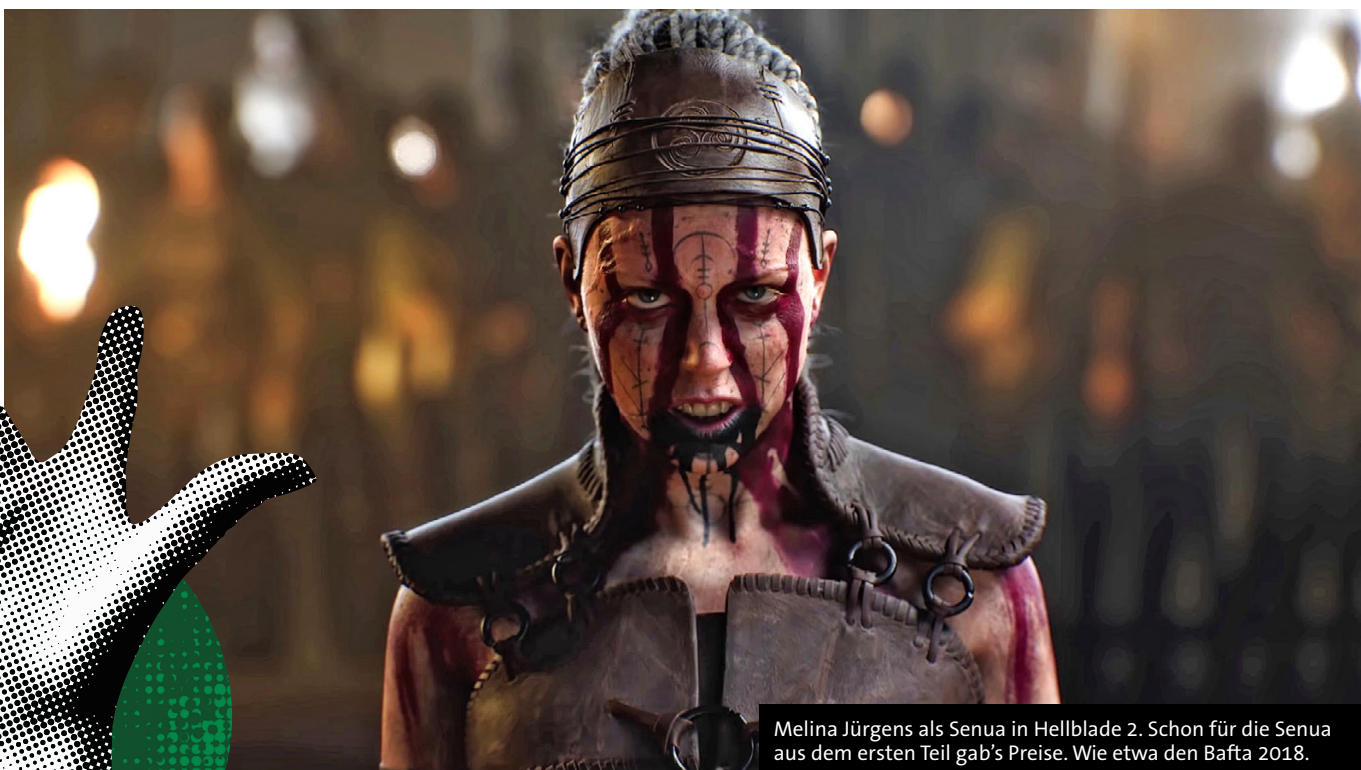
**Petra Schmitz**

Petra war im Laufe ihres Lebens schon in etliche Filmcharaktere verschossen, aber in wenige so dauerhaft wie in Indiana Jones. Also in den Indiana Jones, wie wir ihn in den ersten drei Filmen erlebt haben. Ihr tut es in der Seele weh, Harrison Ford beim Altern zusehen zu müssen, aber dann fällt ihr ein, dass sie in wenigen Monaten 51 wird.



Wenn ihr das hier lest, ist 2024 längst Geschichte. Und damit sind es auch die Game Awards, die am 12.12.2024 in Los Angeles verliehen wurden. Eine Award-Show dieser Größenordnung ist für unser liebstes Hobby (beziehungsweise meinen Beruf) natürlich immer eine feine Sache, weil sie auch außerhalb unserer Bubble viel Aufmerksamkeit generiert. Nicht dass Spiele in der Jetztzeit zu kurz kämen, das will ich gar nicht sagen, sogar das ZDF-Morgenmagazin hat seit einer geraumen Weile eine feste Rubrik, in der neue Titel vorgestellt werden. Wo wir gerade von einer geraumen Weile sprechen: Vor genau einem Jahr, in der 02/24, erschien das erste Wort zum Monat, und lustigerweise waren die Game Awards damals auch Thema. Damals regte

ich mich vor allem über das unpassend erscheinende Schauspieleraufgebot auf, das zusammen mit den Trailern den Fokus weg von den Preisträgern lenkte. Könnte ich dieses Jahr selbstredend auch wieder machen, aber siehe oben: Selbst die Gala (ihr wisst schon: das Boulevardblatt über Blaublütige, Stars und Sternchen) hat dank der Stars einen Artikel über die Game Awards für ihren Online-Auftritt verfasst. Darin knödelt man übrigens, dass Harrison Ford die diesjährige Preisträgerin für die beste Performance »Melinda« statt Melina Jürgens nannte (Senua's Saga: Hellblade 2), entblödet sich aber gleichzeitig nicht, Cersei »Lennister« statt Lannister zu schreiben. Sowas feiere ich immer mit einem kleinen Tanz im Büro.



Melina Jürgens als Senua in Hellblade 2. Schon für die Senua aus dem ersten Teil gab's Preise. Wie etwa den Bafta 2018.





Natürlich tragen die Polizisten in Thick as Thieves Custodian Helmets und sind moppelig in der Mitte.

## Alles sieht gleich aus

Also weg von den Stars. Vielmehr möchte ich auf einen ganz bestimmten Trailer eingehen. Und es ist garantiert keiner von denen, die euch zuerst einfallen. Ich möchte über Thick as Thieves (siehe News) reden. Ich habe Fragen! Die erste lautet: Warum müssen solche Spiele immer so aussehen? Seit wann ist die

Dishonored- und Deathloop- und Bioshock-Ästhetik so hart mit Titeln verbunden, in denen man schleichen und coole Gadgets anwenden kann? Es ist fast so, als gäbe es keine Alternativen mehr, als müssten die Studios diesen Comic-Anstrich mit stets überzeichneten Charakteren und überzeichneten Animationen wählen. Warum? Weil man sonst nicht weiß, um welche Art Spiel es sich handelt? Ich jedenfalls kann das nicht mehr anschauen, meine Augen sind es leid.

Und die zweite Frage: Wer soll das wie lange spielen?

Ab Punkt X hat man alle Maps mit allen Räumen und allen Beutestücken hundertfach gesehen, kennt alle Ecken, in denen jemand lauern könnte, hat mit allen Gadgets alle – natürlich dicklichen – NPC-Polizisten ausgetrickst. Und dann dauert es ewig, bis neue Maps nachgereicht werden. Ich kann mir so gar nicht vorstellen, dass uns dieses Paket länger als einen Monat unterhalten wird. Ich lasse mich aber nur allzu gerne vom

Gegenteil überzeugen. Das PvP-Angebot im Actionbereich ist seit Jahren eingefahren, zuletzt sind Ubisoft und Sony mit XDefiant und Concord an der minimalen Nachfrage gescheitert, weil sie nichts Neues zu längst Vorhandenem addieren konnten. Deswegen würde ich mir wirklich, wirklich, wirklich wünschen, Warren Spectors neue Butze könnte hier einen starken Hebel für ein frisches Erlebnis haben, allein: Ich glaube (noch) nicht dran.

## All diese Zeit

Vielleicht würde mir auch schon ein Multiplayer-Shooter reichen, in dem ich nicht vor jeder Partie gefühlte Jahre in irgendwelchen Lobby-Bildschirmen abgammeln muss. Irgendwer darf sich gerne mal die Mühe machen und ausrechnen, wie viele Monate man in seinem Leben an den Nägeln kaut, bis der erste Schuss einer dödeligen Partie Team-Deathmatch in Call of Duty fällt. Oder nein, lieber nicht, ich will das gar nicht wissen.

Was ich aber wissen möchte: Wie hat sich Melina Jürgens eigentlich gefühlt, als Harrison Ford sie Melinda nannte? Ich wette, es war ihr komplett wumpe. Ich war jedenfalls wahnsinnig ... eifersüchtig! Harrison Ford könnte mich Klaus-Dieter nennen, wenn ich ihm dafür die Hand schütteln dürfte. Allerdings dürfte er mit dem Namen Petra sehr vertraut sein. Das bleibt mein einziger Trost bei dieser Überlegung. ★



Ah, Valoran... ne, Overwa... ne, Concord, genau!





# FEEDBACK

## Stalker 2: Heart of Chornobyl

Das ist übrigens in seiner Klarheit und Nachvollziehbarkeit ein ganz hervorragender Test, der alle meine Fragen beantwortet hat. Leider ist der Anlass nicht so erfreulich, aber irgendwas ist ja immer. **Bartloser Michi**

Eine Sache kann man den Entwicklern ja nicht vorwerfen: Es ist eine authentische Stalker-Erfahrung, wie damals. **L1Slayer**

Sehr guter Test, mehr hat das Spiel auch absolut nicht verdient, und die Steam-Reviews, die sich aktuell auf »sehr positiv« belaufen, sind absolut nicht gerechtfertigt aus meiner Sicht. Ich habe das Spiel nach fünf Stunden in der Ruhigen Zone beiseitegelegt und fand es dort auch schon nicht sonderlich gut und vorzeigbar. **Wari**

Was soll der Quatsch mit über 70 Stunden Spielzeit? Metro Exodus kann man in 25 Stunden durchspielen (übrigens auch Stalker von 2007). Warum macht man sowas, wenn man weder das Personal noch das Geld für so ein großes Spiel hat? Wir brauchen wieder unbedingt 20- bis 30-Stunden-Spiele. Auch gerne Open World. **slicer777**

Man muss schon einiges an gutem Willen mitbringen, um das Spiel in seinem aktuellen Zustand gut zu finden. Vor allem: Das Balancing ist einfach völlig banane, man findet hier und da mal drei Schuss Munition, aber jeder Grundschockmutant hält gefühlt eine volle Breitseite ICBMs aus. Wenn man die Knarre dann noch reparieren will, kostet das mehr als das BIP von einem kleinen Land. Also das ist offensichtlich aus Zeit-/Ressourcengründen hingeschustert und nicht gründlich getestet worden. Ich bin noch in der Startregion und werde da wohl bis zum nächsten großen Patch erstmal bleiben. Die Sache ist: Ich kann mich irgendwie trotzdem nicht losreißen. Aber das liegt an meiner ganz persönlichen Vorliebe für die Eigenheiten der Stalker-Spiele, von denen es durchaus eine Menge in Stalker 2 geschafft haben. Empfehlen kann ich es guten Gewissens aber niemandem. Man kann auch gut mitverfolgen, wie auch die Steam Reviews so langsam nach unten gehen. Was erwartbar war, da mittlerweile immer mehr

Leute, die es schon weiter gespielt haben, Reviews posten. **BaVoBa**

Die Bugs überraschen mich nicht. Was mich überrascht, ist, dass im Test einige Inhalte, die Stalker-Veteranen mögen und von denen auch schon länger bekannt sind, dass sie in Stalker 2 so sein werden, negativ dargestellt werden, etwa das Survival- und Inventarsystem. Außerdem frage ich mich, welche großartigen Belohnungen außer den üblichen Waffen, Aufsätzen, Rüstungen, Munition, Heil-Items, Nahrung etc. beim Erkunden erwartet werden. Vielleicht Waffen mit extremen Werten und kunterbunten Texturen so wie bei CoD? Ich freue mich jedenfalls auf nachher. **Shemyaza**

Meine Einstellung »Wer früh kauft, schiebt länger Frust« hat sich wieder einmal bewährt. An dieser Stelle möchte ich der GameStar-Redaktion meine Anerkennung aussprechen. Ihr gebt euch so viel Mühe, eine solide Diskussionsgrundlage zu schaffen, indem ihr eure Entscheidung, welche Wertung und warum am Ende zustande gekommen ist, mit soliden Beispielen untermauert, reflektiert und begründet. **Phoenixfeuer**

## Call of Duty: Black Ops 6

Weniger Waffen als Minuspunkt? Für mich ein riesiger Pluspunkt. Das hat mich seit ewig schon genervt. Von den Aufsätzen will ich gar nicht erst anfangen. Bisher gefällt der Teil mir sehr gut. **AnotherPlayer**

Habe bisher nur die Kampagne gespielt. Bin fast durch. Finde sie ganz okay. Hat meiner Meinung nach sehr starke Momente, aber auch sehr schwache. Fand den Anfang tatsächlich sehr cool. Gerade auch vom Setting her sehr interessant. Bei der besonderen Mission hat mich das Ding dann aber auch wieder verloren. Das hat für mich nichts in

diesem Setting zu suchen. Es hat sich für mich ab da auch nur noch gezogen, und ich war froh, dann relativ zügig durch gewesen zu sein. Und mit dieser und einer weiteren Mission wurde das Spiel auch nur künstlich um eine bis zwei Stunden in die Länge gezogen. Wenn's so viel Anklang findet, ist's ja super, meins war es absolut nicht. Aber unter anderem das Safe House ein bisschen zu erkunden und sich zwischen den Missionen da frei bewegen zu können, war mal eine willkommene Abwechslung. Das Klavierrätsel war ganz cool. **painzN**

Dieses überschwängliche Lob, nicht nur hier, kann ich nicht so recht verstehen. Ich hab jetzt einige Jahre CoD verpasst, weil es mir einfach zu teuer wurde für den Singleplayer. Und insgesamt war das dieses Jahr eine okaye Kampagne. Die Einsätze wirken sehr abgehakt, man ist mit einem Mal da und dann wieder weg. Wenig Zeit für Einföhrung in den Schauplatz, örtliche Gegebenheiten, Environmental Storytelling etc. Dazu kommt, dass die Traumsequenzen und der Trip von Case in der Forschungsanstalt primär mit Versatzstücken aus dem Zombie-Modus vollgepackt sind, inklusive langweiliger Bulletsponge-Bosse. Jedes zweite Level hat irgendwelche Haufen mit Waffen und Gadgets, die aussehen wie ein Lootdrop in Warzone. Vermutlich ist auch die Hälfte der Levels im Multiplayer zu finden? Ein bisschen dezentere Recycle hätte es auch getan. Aus der Story hätte man sowieso mehr rausholen können. Aber auch die Schauplätze wurden kaum genutzt. Bestes Beispiel die Forschungsanstalt, eines der besten Levels, die ich den letzten Jahren in einem Spiel gesehen habe. Genießen geschweige denn irgendwie eintauchen konnte man dort gar nicht. Echt schade. Ich hatte meinen Spaß, aber noch einmal würde ich es nicht spielen. Das ging mir bei älteren CoD-Teilen anders, wo ich noch heute einige Kampagnen gerne wieder rauskrame. **Morta Della**

Viele fanden Stalker 2 in der Release-Version erstaunlich super, viele aber auch nicht.





# 1&1 DSL & Glasfaser

Telefonieren, Surfen und Streamen – jetzt  
mit doppelter Geschwindigkeit zum gleichen Preis.\*

**1&1 – Immer wieder besser.**



**AKTION**

**Doppelte  
Geschwindigkeit,  
gleicher Preis!\***

## AKTION

Doppelt so schnell surfen und streamen zum gleichen Preis, z. B. 300 MBit/s zum Preis von 150 MBit/s bei 1&1 Glasfaser. Oder 250 MBit/s zum Preis von 100 MBit/s bei 1&1 DSL.

**ab 9,99** €/Monat\*  
nach dem 10. Mon.  
ab 44,99 €/Mon.

**1&1**

**1und1.de**



**0721 / 960 6060**

Sie erreichen uns rund um die Uhr kostenlos aus dem 1&1 Netz.



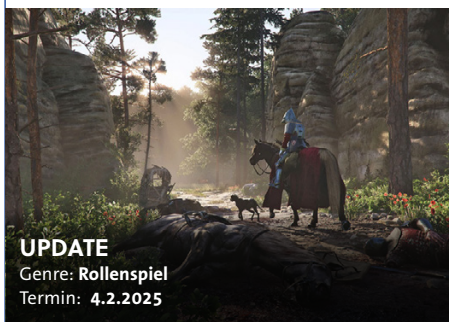
\*1&1 DSL 100 oder 1&1 DSL 250 bzw. 1&1 Glasfaser 150 oder 1&1 Glasfaser 300 (nach Verfügbarkeit ggf. 1&1 Glasfaser 100 / 1&1 Glasfaser 250), jeweils für 10 Monate für 9,99 €/Monat, danach 44,99 €/Monat. Internet-Flat: Unbegrenzt surfen mit bis zu 100 – 300 MBit/s (abhängig vom gewählten Tarif). Glasfaser-Tarife in vielen Regionen möglich. Ggf. Glasfaser-Ausbau und Eigentümergenehmigung erforderlich. Aktion: Baumaßnahmen kostenfrei. Keine Baukosten bis zur Glasfaserdose nach dem Hausübergabepunkt. Je nach Wohnsituation sind ggf. Leitungswege durch Eigentümer im Haus vorzubereiten. Für alle Tarife gilt: Telefon-Flat: Kostenlos ins dt. Festnetz telefonieren. Anrufe in dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Mögliche Hardware: z. B. 1&1 HomeServer Speed+ für 9,99 €/Monat. Der Preis fällt zu den zusätzlichen monatlichen Tarifleistungen an, die zusammen mit der Hardware angeboten werden. Versand einmalig 9,90 €. Bereitstellung einmalig 49,95 € (1&1 DSL) bzw. 69,95 € (1&1 Glasfaser). Mindestlaufzeit 24 Monate. Kündigungsfrist 1 Monat zum Ende der Vertragslaufzeit. Abbildung ähnlich, Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Str. 57, 56410 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330



# TERMIN-UPDATE

Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
Anno 117: Pax Romana	Aufbaustrategie	Ubisoft Mainz	08/24, 10/24	2025
Assassin's Creed Shadows	Actionspiel	Ubisoft	07/24	14.2.2025
Avowed	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	10/24	18.2.2025
Bellwright	Survival-Spiel	Donkey Crew	07/24	2025*
<b>NEU</b> Borderlands 4	Loot-Shooter	Gearbox	02/25	2025
Cataclismo	Echtzeitstrategie	Digital Sun Games	05/24, 10/24	2025*
Civilization 7	Globalstrategie	Firaxis	10/24	11.2.2025
Clair Obscure: Expedition 33	Rollenspiel	Sandfall Interactive	11/24	2025
Commandos: Origins	Echtzeittaktik	Claymore Game Studios	11/24	2025
Crimson Desert	Action-Adventure	Pearl Abyss	02/21	2. Quartal 2025
<b>UPDATE</b> Delta Force	Multiplayer-Shooter	Timi Studio Group	10/24, 02/25	2025*
Dune: Awakening	Online-Rollenspiel	Funcom	05/23, 06/24	2025
<b>NEU</b> Elden Ring: Nightreign	Koop-Action	From Software	02/25	2025
Enshrouded	Koop-Survival	Keen Games	03/24	2025*
Ephemeris	Weltraumstrategie	Yrdaab	01/25	2025
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	1. Quartal 2025*
Gothic Remake	Rollenspiel	Alkimia	10/22, 10/24	2025
Gray Zone Warfare	Taktik-Shooter	Madfinger Games	12/24	2025
GTA 6	Actionspiel	Rockstar Games	-	2025
Hades 2	Action-Rollenspiel	Supergiant Games	07/24	2025
Heroes of Might and Magic: Olden Era	Rundenstrategie	Unfrozen	10/24	2025
Hexxen Hunters	Action-Rollenspiel	Ulissee	11/23	2025
Hollow Knight: Silksong	Metroidvania	Team Cherry	-	2025
Industrie Gigant 4.0	Wirtschaftssimulation	Don vs. Dodo	07/24, 11/24, 01/25	2025*
<b>NEU</b> Intergalactic: The Heretic Prophet	Actionspiel	Naughty Dog	-	2025
<b>UPDATE</b> Kingdom Come: Deliverance 2	Rollenspiel	Warhorse Studios	06/24, 10/24	4.2.2025
Little Nightmares 3	Adventure	Supermassive Games	-	2025
<b>UPDATE</b> Mafia: The Old Country	Action-Adventure	Hangar 13	02/25	2025
Manor Lords	Aufbauspiel	Slavic Magic	12/22, 06/24	2025*
Monster Hunter Wilds	Action-Rollenspiel	Capcom	01/25	28.2.2025
Nightingale	Open World Survival	Inflexion	02/22, 05/24	2025*
No Rest for the Wicked	Action-Rollenspiel	Moon Studios	06/24	2025
New Arc Line	Rollenspiel	Dreamate	-	2025*
<b>NEU</b> Of Ash and Steel	Rollenspiel	Fire & Frost	02/25	2025
<b>UPDATE</b> Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20, 10/23, 05/24, 02/25	2025*
Pioneers of Pagonia	Aufbaustrategie	Envision	04/23, 09/23, 10/23, 01/24, 07/24	2025*
Revenge of the Savage Planet	Action-Adventure	Raccoon Logic	11/24	2025
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	-
<b>UPDATE</b> Tempest Rising	Echtzeitstrategie	Slipgate Ironworks	10/22, 10/23, 11/24	24.4.2025
Titan Quest 2	Action-Rollenspiel	Grimlore Games	10/24	2025
The Alters	Adventure	11 Bit Studios	08/24	1. Quartal 2025
The Rogue Prince of Persia	Actionspiel	Evil Empire	07/24	2025
<b>NEU</b> Thick as Thieves	PvP-Action	Otherside Entertainment	-	2025
<b>NEU</b> Turok: Origins	Shooter	Saber Interactive	-	2025
Unforetold: Witchstone	Rollenspiel	Spearhead Games	04/24	2025
Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2	Rollenspiel	The Chinese Room	05/19	2025
Witchfire	Ego-Shooter	The Astronauts	11/23	4. Quartal 2025*

## KINGDOM COME: DELIVERANCE 2



### UPDATE

Genre: Rollenspiel  
Termin: 4.2.2025

Das passiert auch eher selten: Der Release von Kingdom Come 2 wurde vom 11. Februar auf den 4. Februar vorverlegt.

## TEMPEST RISING



### UPDATE

Genre: Echtzeitstrategie  
Termin: 24.4.2025

Der vielversprechende (und dreiste) Command-&-Conquer-Klon hat nun ein festes Release-Datum im kommenden April.

## TUROK: ORIGINS



### UPDATE

Genre: Shooter  
Termin: 2025

Ein neues Turok? Mit Dinos und allem? Ja! Außerdem sollen wir den Third-Person-Shooter auch im Koop erleben können.



MACH, WAS WIRKLICH ZÄHLT.



# FIRE EXECUTIVE OFFICER

Supporte uns als **Artillerieoffizier** (m/w/d)



Alles zum Job unter:  
**bundeswehrkarriere.de**



**BUNDESWEHR**



The Witcher 4

# HEY, CIRI!

Genre: Rollenspiel Publisher: CD Projekt Studio: CD Projekt Termin: 2026

---

Als eines von zwei Medien konnten wir weltexklusiv CD Projekt mit Fragen zu The Witcher 4 löchern. Und wir erfuhren weit mehr, als der neue Trailer auf den ersten Blick verrät.

Von Dimitry Halley









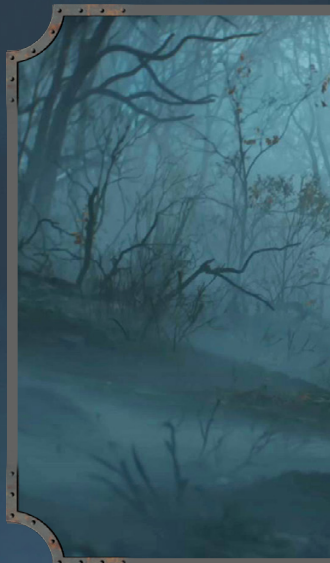
Die Jagd auf groteske Monster ist natürlich wieder ein zentrales Element des Spiels.



Der Vater des jungen Mädchens zeigt sich sichtlich ergriffen. CD Projekt vermeidet simple Gut-Böse-Zeichnungen



Unsere Heldin kann gar nicht glauben, dass im Hinterwäldlerdorf noch Jungfrauen geopfert werden.





»Wir arbeiten jetzt deutlich aufgeräumter«, konstatiert Miles Tost, der als Level Design Lead von CD Projekt Red maßgeblich die Open World von The Witcher 4 verantwortlich ist. Aussagen wie diese bahnen sich immer mal wieder ihren Weg, während wir Miles und CD Projekts Narrative Director Philipp Weber weltexklusiv als eines von zwei Medien zum neuen Witcher ausquetschen. An anderer Stelle lacht Miles: »Wir sind diesmal vorsichtig, zu früh zu viel über das Spiel zu verraten.« Als Erscheinungsdatum bestätigt er uns schmunzelnd: »Irgendwann in den nächsten 20 Jahren, ja, definitiv.« Keine falschen Versprechungen, keine verfrühten Garantien, stattdessen vor allem Transparenz – es ist eben einfach augenzwinkerndes Erwartungsmanagement in einer Welt nach dem Release-Debakel von Cyberpunk 2077.

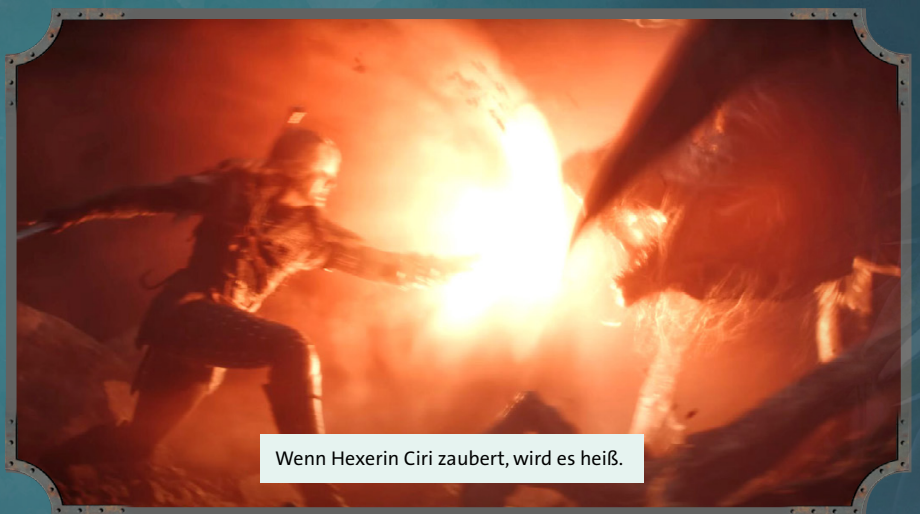
#### THE WITCHER 4 STEHT AM ANFANG

The Witcher 4 befindet sich gerade mal am Anfang der eigentlichen Entwicklung, die Pre-Production wurde erst kürzlich abgeschlossen. Für viele Zusagen ist es schlicht zu früh. Aber genauso merkt man: CD Projekt will jetzt nicht bis ans Ende aller Tage beschämt den Kopf einziehen und Dienst nach Vorschrift betreiben. Punk hat die Firma groß gemacht, Punk soll sie bleiben. So ist es beispielsweise ziemlich punk, einfach mal Cyberpunk 2077 spontan neue Inhalte zu spendieren, obwohl die Entwicklung längst für beendet erklärt wurde.

Auch The Witcher 4 soll alles andere als kleine Brötchen backen und nur aufwärmen, was wir schon an The Witcher 3 mögen. Stattdessen: neue Hauptfigur, neue Technik. Dazu die gigantische Vision, diese neue Saga als Trilogie zu denken. Wie soll das klappen? Und vor allem: Was verrät der sechsinütige Cinematic Trailer schon über das eigentliche Spiel? Gut, dass ihr fragt.



Das tragische Ende des Trailers soll im finalen Spiel nicht unausweichlich sein.



Wenn Hexerin Ciri zaubert, wird es heiß.

#### WAS VERRÄT DER TRAILER WIRKLICH?

So, und weil ihr Gruppenarbeit garantiert schon in Schulzeiten super fandet, spuckt ihr jetzt bitte erstmal selbst in die Hände und schaut euch den spektakulären Cinematic Trailer auf GameStar.de in Gänze an, damit wir alle auf dem gleichen Stand sind. Wir warten so lange.

Fertig? Super, dann tauchen wir mal ein: Im großen Ganzen wirkt der Trailer wie eine klassische Kurzgeschichte, die so eins zu eins aus der Feder Andrzej Sapkowskis stammen könnte. Eine abergläubische, mittelalterliche Dorfgemeinde will eine junge Frau opfern, um eine Bestie tief im Wald zu besänftigen – doch eine Hexerin zieht aus, um der Kreatur deutlich handfester die Leiven zu lesen: mit alchemistischen Tränken, Zauberei und der guten alten Silberklinge. Natürlich verrät der Trailer ein paar offensichtliche Fakten zu The Witcher 4:

- Mit der aus dem Vorgänger bekannten Ciri erwartet euch eine neue Hauptfigur. Die Ziehtochter des alteingesessenen Geralt streift einige Jahre nach The Witcher 3 nun selbst als Hexerin durch die Wälder.

- Wieder reist ihr in die nördlichen Königreiche; das Dörfchen im Trailer könnte so auch in Temerien oder Redanien stehen.
- Wenig überraschend ändert sich auch die Jobbeschreibung der Hexer nicht: Ihr werdet gegen allerhand Kreaturen aus der Sagenwelt antreten; im Trailer bekämpft Ciri einen sogenannten Bauk, ein schlurfendes Monster aus der serbischen Mythologie, das seinen Opfern in Häusern (oder hier eben in Höhlen) auflauert.
- Der grafisch beeindruckende Cinematic Trailer wird In-Engine mit Unreal Engine 5 gerendert. Laut Miles peilt CD Projekt für das eigentliche Gameplay eine ähnliche Grafikqualität an, allerdings ist hier noch nichts in Stein gemeißelt.
- Der gute Geralt fungiert als Off-Sprecher ganz am Ende des Trailers; sehr wahrscheinlich erwartet uns seine Rückkehr also zumindest in einer Nebenrolle, auch wenn der offizielle Sprecher gerade einen Rückzieher gemacht hat, nachdem ihm die Devs offenbar für sein loses Mundwerk auf die Finger geklopft haben. Kurioserweise steckt Geralts Stimme nur in der Game-Awards-Version des Trailers, in al-



Mit düsterer Stimmung kennen sich die Leute bei CD Projekt RED aus.



len späteren Veröffentlichungen auf YouTube und Co. fehlt sein Auftritt am Ende.

Aber schon in den ersten 60 Sekunden des Trailers steckt so viel mehr als das. Das junge Mädchen beispielsweise wird nicht einfach mit Seil um den Hals von einem wütenden Mob vor die Höhle des Bauks gezerrt. Stattdessen: zeremonieller Schmuck wie bei einer Hochzeit, die junge Frau zeigt nicht nur Angst, sondern auch Stolz, Entschlossenheit, denn sie opfert sich einer vermeintlich größeren Mission, um ihre Heimat zu schützen. Das hat man ihr zumindest erzählt.

### OPFERBEREITSCHAFT

Der Vater bricht in Tränen aus – die Szenen erinnern an historisch überlieferte Opferrituale mit jungen Frauen, aufgegriffen beispielsweise von Filmen wie »The Northman« oder Serien wie »Vikings«. Das sei kein Zufall, sagt Narrative Director Philipp Weber: »Im Trailer zeigen wir eine eher klassische Situation. Ein Dorf weit weg von der Zivilisation, die alten Gebräuche noch lebendig, da könnte man natürlich sagen: Na ja, diese Leute opfern Menschen, die sind ja alle böse. [...] Es gibt eine Theorie in der Geschichtswissenschaft, dass Menschen sich heutzutage ganz schlecht vorstellen können, dass Leute vor 600, 700 Jahren auch echte Menschen waren. [...] Wenn man einfache Leute in den meisten Videospielen oder Filmen sieht, dann sind sie meist entweder lustige Idioten oder ihnen geht's die ganze Zeit schlecht. In Wahrheit stimmt beides nicht, das Mittelalter war bunt.«

Alle Akteure in The Witcher sind und bleiben angenehm nuanciert. Philipps Storyteam macht sich Gedanken, wie dörfliche Gesellschaften mit solchen Bedrohungen umgehen würden, wie Menschen aus Fleisch und Blut mit all ihren Erlebnissen, Wünschen und Glaubenswelten handeln. Deshalb deutet der Trailer auch bewusst an, dass hinter der Story mehr steckt als eine simple »Ciri rettet das Dorfmädchen«-Quest.

Denn die junge Frau stirbt im Trailer am Ende trotz Ciris Eingreifen. Irgendjemand aus dem Dorf hat sie ermordet, Ciri findet sie in den Armen ihres Vaters, die Dörfler mit Fackeln und traurigen Mienen drum herum. Wer ist der wahre Übeltäter? Und warum? Und wie können wir ihr Schicksal vereiteln? Das erfahren wir erst im Spiel selbst, aber zumindest wissen wir jetzt schon: Diese Episode wird eine spielbare Quest in The Witcher 4. Und jetzt reden wir mal über Ciri!

### CIRI IST NICHT GERALT

CD Projekts Level Lead Miles Tost kann eine ganz bestimmte Art journalistischer Fragen auf Gaunter O'Dimm komm raus nicht aus-

stehen: Strohmann-Suggestivfragen, also wenn der oder die Interviewende ihm bereits durch die Art der Fragestellung einen Fakt in den Mund legt, den Miles versehentlich bestätigen würde, wenn er einfach nur blauäugig die Frage beantwortet. Ein (wahrscheinlich) hypothetisches Beispiel: Wie geht ihr denn intern damit um, dass Geralt jetzt ein Eichhörnchen ist?

Und natürlich tappen wir im eigentlichen Interview dann direkt ins Fettnäpfchen, allerdings völlig ungewollt. Denn für uns scheint klar, dass CD Projekt nicht alle Enden von The Witcher 3 aufgreifen kann. Dass Ciri zur Hexerin wird, war dort nur eine von mehreren Möglichkeiten. Alternativ kürt Nilfgaard sie zur Kaiserin. Deshalb wollen wir von Miles natürlich wissen, ob das eine schwierige Entscheidung w... und da grätscht er schon rein, dass wir vorsichtig mit solchen Unterstellungen sein müssten. Wie auch immer CD Projekt mit dem Anschluss an The Witcher 3 umgeht: Ein simples »Ende B ist kanonisch« erwartet uns hier

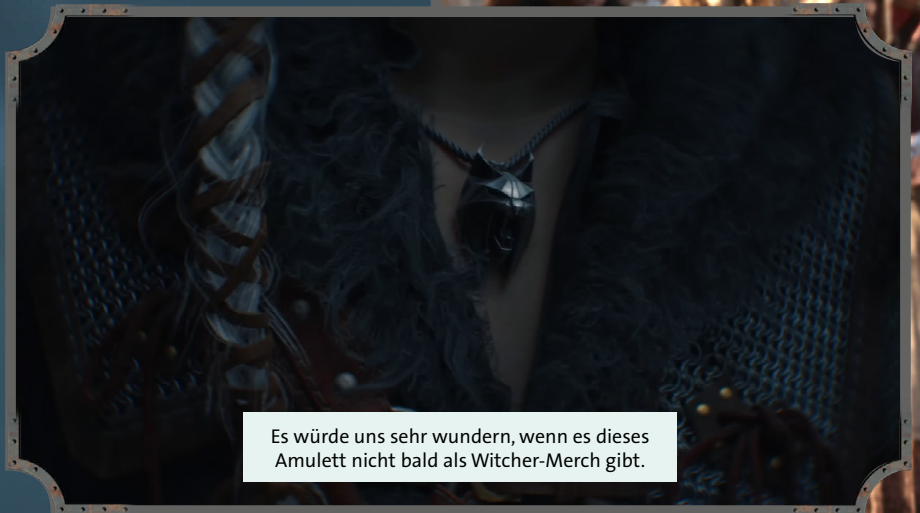
nicht. In jedem Fall behält Ciri aber ihre ganz eigene Persönlichkeit – auch das macht der Trailer zu The Witcher 4 überaus deutlich. Wo der kaltschnäuzige Geralt gerne mal neutral im Hintergrund verharrt, prescht seine Ziehtochter zornig und aufbrausend nach vorne, pampst die Dorfbewohner als abergläubische Hinterwäldler an.

### SO ODER SO?

»Entscheidungen bilden den Kern von The Witcher«, erklärt Philipp Weber. »Bei Geralt wussten wir immer sehr genau, wo wir uns im Spektrum zwischen »Ist kein Engel« und »Ist kein Teufel« bewegen durften. Für Ciri müssen wir diesen Spielraum neu definieren. Sie ist einerseits die Tochter von Geralt, aber auch durch viele eigene Erlebnisse gegangen. In den Büchern gibt's eine sehr berühmte Szene, die Rose von Shaerrawed, in der Geralt Ciri erklärt, warum Neutralität für Witcher so wichtig sei. Und Ciri sagt: »Nein, ich will da reingehen, ich habe eine Meinung und muss da rein!««



Dass Ciri zur Hexerin wird, war nur eines von vielen möglichen Enden von The Witcher 3 (hier im Bild).



Es würde uns sehr wundern, wenn es dieses Amulett nicht bald als Witcher-Merch gibt.





The Witcher spielt oft in mittelalterlichen Dörfern, hier gibt's keine Architektur aus dem Industrieregale.

Generell gehört Ciri zu den komplexesten Figuren des gesamten Witcher-Kanons. Als Schicksalskind mit Älteren-Blut besitzt sie besondere magische Fähigkeiten. Sie erbt einerseits den Kaiserthron von Nilfgaard und die Königskrone von Cintra, ist andererseits die erste weibliche Hexerin. Sie agiert als rechtschaffene Kriegerin, zieht in den Büchern aber auch als Räuberin Falka durch die Länder. Auf den ersten Blick wirkt sie wie eine junge Frau, die das Hexer-Handwerk erst erlernen muss, streng genommen hat sie aber bereits mehr gesehen als die meisten Menschen, Elfen und Zwerge in ihrem ganzen Leben. Unter anderem die Welt von Cyberpunk 2077 sowie das echte polnische Mittelalter, denn sie springt munter durch Dimensionen und Zeitalter.

All das will und muss The Witcher 4 unter einen Deckel bringen. Der Trailer reißt Ciris vielschichtige Natur bereits an, denn so sehr sie sich gegen den Aberglauben der Dorfbewohner sträubt, so wenig hält sie das arme Mädchen davon ab, direkt ins Nest der Bestie zu spazieren. Erst als sie die Kreatur hervor-

## MIT WEM HABEN WIR GESPROCHEN?

Philipp Weber und Miles Tost arbeiten bereits seit The Witcher 3 bei CD Projekt Red – Miles ursprünglich als Level-, Philipp wiederum als Questdesigner. Es existieren sogar streng geheime Bilder von einem zehn Jahre jüngeren Maurice irgendwo in unserem Archiv, auf denen Miles ihm die Welt von The Witcher 3 zeigt. Miles und Philipp sind über die Entwicklung von Cyberpunk 2077 hinweg intern aufgestiegen, beide leiten jetzt ihre jeweiligen Abteilungen – also Leveldesign beziehungsweise Narrative Design. Das Bild von Miles und Philipp hat uns PR-Meister Fabian Döhla gegeben. Ob die beiden damit einverstanden sind, wissen wir nicht.







»Großmutter, warum hast du so eine große Nase?«

lockt, wird sie von Ciri nach Hause geschickt. Hier zeigt sich die Heldin weniger nobel und dafür deutlich pragmatischer – fast wie ihr grimmiger Ziehpapa.

#### ERSTE HINWEISE AUF DAS SPIEL

Aber Ciri unterscheidet sich nicht nur in ihrer Persönlichkeit vom Kollegen Weißwolf, sondern hat auch ein paar eigene Tricks auf Lager, die sich direkt ins Gameplay von The Witcher 4 übersetzen dürften. Ein paar davon sehen wir schon im Trailer. Klar, Ciri greift auch aufs klassische Witcher-Arsenal zurück: Sie schluckt einen Katzenschnaps, um im Dunkeln zu sehen. Sie schärft vor dem Kampf ihre Silberklinge. Sie schützt sich mit Quen-Zauberzeichen vor Angriffen. Aber Ciri entfesselt auch mal eben so ein gewaltiges Blitzgewitter, das die regulären Hexerzeichen eigentlich nicht ermöglichen.

Außerdem schwingt sie eine Kette. Serienfans erspähen hier direkt die Parallele zum Cinematic Trailer des allerersten The Witcher von 2007, in dem Geralt mit Kette, Faust und Schwert gegen die Striege von Wyzima kämpft. Aber wir vermuten hier mehr als nur eine nette Verneigung vor der Vergangenheit. Ciri steckt ihre Kette nämlich zusätzlich in Brand – vielleicht mit Igni, vielleicht auch mit deutlich stärkerer Magie.

#### SO SCHÖN WIE DER TRAILER

Anders als der Trailer von einst wird der von The Witcher 4 in Unreal Engine 5 gerendert und setzt laut CD Projekt gleichzeitig die Messlatte für den finalen Look des Spiels. Wir halten es folglich für deutlich wahrscheinlicher als damals, dass der Großteil der gezeigten Tricks von Ciri auch im Spiel selbst vorkommen dürfte. Miles erklärt:

»Dieser Trailer soll der Welt, aber auch uns nochmal vergegenwärtigen, wo die Reise hingeht und wie sich ein The Witcher 4 dann irgendwann einmal anfühlen könnte. Er ist natürlich nicht repräsentativ fürs Gameplay, weil der Trailer ja vorgerendert ist, aber viele der Elemente, die ihr im Trailer seht, wollen wir gerne im Spiel haben und umsetzen.« Konkretere Zusagen – auch zur Art der Open World – lassen sich die beiden Entwickler hier nicht entlocken, aber auch das aus gutem Grund: Die eigentliche Entwicklung von The Witcher 4 hat gerade erst begonnen. Miles vergleicht sie mit dem Hausbau: Die bisherige Pre-Production konzentrierte sich vor allem auf das Fundament und die Rohstoffe, also Konzepte, erste Storyideen und organisatorische Grundsatzfragen. Jetzt beginnt der eigentliche Hausbau.

#### KEIN REBOOT, ABER AUCH KEINE FORTSETZUNG

Und zumindest über dieses Fundament erfahren wir noch ein paar spannende Details. Nach neun Jahren (The Witcher 3 erschien 2015) wieder ein The Witcher zu entwickeln, ist nämlich alles andere als trivial – weder nach innen noch nach außen. Besonders im digitalen Zeitalter fühlen sich neun Jahre gerne mal wie 90 an, eine ganze Generation von Spielerinnen und Spielern kennt The Witcher vielleicht als fernes Echo aus der eigenen Kindheit und begegnet der Serie jetzt völlig neu. Andere kommen direkt von Netflix und Henry Cavill, weil sie die Hoffnung auf gute neue Staffeln aufgegeben haben. Wer 2007 zum Release des ersten Teils geboren wurde, wird jetzt bald erwachsen.



Auch The Witcher 4 zeichnet konsequent eine düstere und erbarmungslose Mittelalterkulisse statt eine heile, bunte Fantasy-Welt.



Dass The Witcher 4 überhaupt The Witcher 4 heißt, war folglich gar keine so einfache Entscheidung. Ursprünglich wurden wir sogar von CD Projekt augenzwinkernd dafür ermahnt, das Spiel öffentlich mit der 4 zu bezeichnen, als es noch die Arbeitstitel Polaris und A New Saga Begins trug. Und tatsächlich klingt CD Projekts Konzept nach einem ziemlichen Spagat: »Wir wollten ein Statement setzen«, erklärt Philipp Weber. »Viele potenzielle neue Spieler waren noch Kinder, als Wild Hunt erschien, und wir wollen natürlich, dass die sich auch willkommen fühlen, ohne die vorherigen Teile gespielt zu haben. Aber gleichzeitig ist uns wichtig, zu sagen: Das wird kein Reboot, kein Seitenprojekt, sondern das offizielle nächste große Witcher-Spiel. Natürlich wollen wir auch eine neue Saga anfangen. Das erste Witcher-Spiel damals kam ohne Untertitel aus – und analog dazu sagen wir jetzt auch: The Witcher 4. Ohne Untertitel.« Also kein Reboot, aber eine neue Saga, keine Fortsetzung, aber ein Erbe, ein guter Einstieg, aber auch eine Wiederkehr für Fans – und der »Gedächtnis verloren«-Trick ist seit The Witcher 1 tabu. Definitiv eine Mammutaufgabe. Aber eben auch eine, die CD Projekt mit The Witcher 3 schon hinbekommen hat.

#### KEINE GERADEN LINIEN

Noch spannender ist die lange Pause seit The Witcher 3 aber für die Leute bei CD Projekt selbst. Miles und Philipp berichten, dass große Teile der Teams aus neuen Mitgliedern bestehen würden, die jetzt erstmals mit dem Hexer beziehungsweise der Hexerin in Berührung kommen. Plötzlich müssen die beiden (ganz im Sinne eines aufgeräumteren Studios) als Abteilungsleiter Dinge formalisieren, die früher mehr aus Gewohnheit geschahen – zum Beispiel Neulingen erstmal erklären, was die Designsprache, den Look und den Vibe von The Witcher

ausmacht. So erklärt uns Miles, dass es aus Leveldesign-Sicht im Witcher-Universum keine geraden Linien oder rechte Winkel geben dürfe. Fast schon ein poetisches Sinnbild für The Witcher als Ganzes. Jede Hütte, jeder Ziegel, jeder Zaun und jeder Baum besteht aus krummen Linien, die das raue, ungeschliffene Mittelalter-Flair unterstreichen.

Im übertragenen Sinne gilt das auch für die Story, wie uns Philipp bestätigt. Mittlerweile hat sich das Fantasy-Genre ja auch im Gaming in unterschiedliche Richtungen aufgefächert – wir sehen leichtherzigen Eskapismus wie in einem Dragon Age: The Veilguard, stark überzogenes Effektspektakel wie in einem Immortals of Aveum, aber The Witcher 4 bleibt sehr nah an seinen Wurzeln. Wo andere Fantasy-Spiele sich von der harten Realität distanzieren, wird ihr The Witcher 4 den Spiegel vorhalten: Ernste Themen wie Rassismus, Sexismus, die Ausbeutung der Armen durch die Reichen, politische Korruption, religiöser Fanatismus – all diese luftig-leichten Stoffe bleiben tief verwoben in der DNS der Witcher.

#### ETWAS ENDET, ETWAS BEGINNT

Der Release von The Witcher 4 liegt noch Jahre in der Zukunft – der erste Cinematic Trailer ist also in erster Linie ein Produkt der Konzeptionsphase, ein bildgewaltiger Startschuss, um den Fans, den eigenen Mitarbeitern und wahrscheinlich auch den Anteilseignern zu zeigen: Hier geht die Reise hin. CD Projekt bleibt beinahe komplett bedeckt, wenn es um das konkrete Spiel geht. Keine Infos zur Open World, keine zu den spielmechanischen Neuerungen, keine Details zur Story, die über die neue Hauptfigur und das Szenario des Spiels hinausgehen. Das wird manche Fans frustrieren, auf der anderen Seite haben gerade die Versprechungen vor dem Release von Cyberpunk 2077 die Devs ordentlich Lehrgeld gekostet.

Fest steht aber: The Witcher 4 bildet die bisher größte Zäsur für CD Projekt. Das Studio lässt Geralt hinter sich, um ein neues Storykapitel mit Ciri aufzuschlagen. Gleichzeitig schiebt es – so die Hoffnung – auch die Fehler eines Cyberpunk 2077 in die Vergangenheit, um mit frischer Engine und neuer Aufstellung einen Neuanfang zu wagen. Ob der gelingt, steht auf einem anderen Blatt. Aber das, was wir bisher von The Witcher 4 gesehen haben, kündigt zumindest von einer spannenden Stoßrichtung. ★

#### MEINUNG

Dimitry Halley  
@dimi\_halley



Ich verrate es euch, denn hier liest ja zum Glück niemand mit: Eigentlich war ich fertig mit The Witcher. Nach sieben Büchern, die sich teils zäher lesen als die Gebrauchsanleitung meiner Waschmaschine, nach drei fantastischen Spielen und jeder Menge Netflix-Enttäuschungen – sagen wir einfach so: Mein Geralt hat in The Witcher 3 sein perfektes Ende gefunden, und ich konnte selten so beherzt einen Haken hinter ein Franchise setzen. Zumal ich jede verdammte Kiste aus dem Meer von Skellige gefischt hatte. Dass der Trailer und vor allem der Besuch von Miles und Philipp mich so euphorisch hinterlässt, will also was heißen. Und mehr noch: Ich finde es wichtig, dass es nach wie vor Fantasy wie in The Witcher 4 gibt. Fantasy, die der Gesellschaft knallhart den Spiegel vorhält, mir herzerreißende Entscheidungen abringt, aber eben auch komplexe Charaktere an die Hand gibt.

Zumindest Letzteres trifft dem Cinematic Trailer aus allen Poren: Ciri, die junge Hexerin, hin- und hergerissen zwischen Zorn, kaltem Kalkül und ihrer eigenen Vergangenheit. Aber eben auch die einfachen Leute, die ihre Angst vor dem Bösen irgendwie kanalisieren müssen. Und – jetzt bin ich mal plump – der Bauk als neues Monster sieht auch einfach verflucht furchteinflößend aus. Trotz des grandiosen Phantom Liberty hat CD Projekt der Öffentlichkeit immer noch viel zu beweisen. Ja, Cyberpunk wurde gerettet und repariert, aber gleichzeitig neigt das polnische Studio nach wie vor nicht zur Unterbrechung: Es kündigt gleich eine ganze Trilogie samt Nebenprojekten an, stellt sich nochmal größeren Herausforderungen als noch bei Cyberpunk 2077. Bei The Witcher 4 kann noch viel schiefgehen. Aber – und da bleibe ich mal hoffnungsvoll optimistisch – ein Witcher-Abenteuer in der Qualität des Trailers mit Ciri als Hauptfigur hat auch sehr, sehr viel zu gewinnen.



Die feurige Kette gehört zum knalligen Zauberrepertoire von Ciri.





EXKLUSIVE  
ABOCOVER

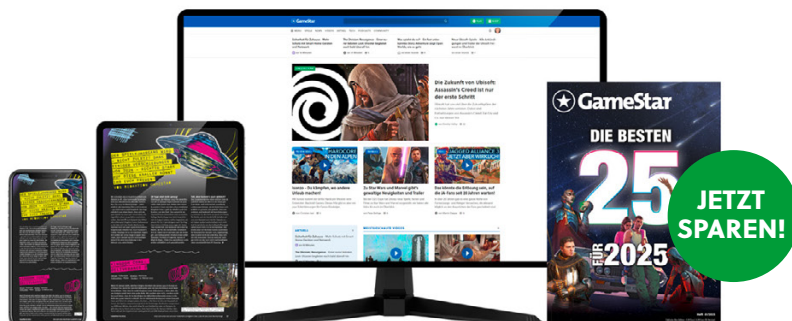


Heft 01/2025  
Exklusive Abo-Edition - 5,99 Euro | 6,99 Euro (XL-Version)



# 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](https://shop.gamestar.de/gamestar-abo)



Entspannt  
schmökern



Nichts  
verpassen



Bundle  
mit Plus



Heftlieferung  
frei Haus

\* 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 GmbH, Cuvrystraße 3 - 4, 10997 Berlin. Rechtsform: Gesellschaft mit beschränkter Haftung, Sitz: Berlin, Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg, Berlin HRB 114 531 B, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert. Die Aboverwaltung erfolgt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim Jöhn.



## Path of Exile 2

## GNADENLOS FORDERND

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Grinding Gear Games Studio: Grinding Gear Games Termin: 2025

Nach 50 Stunden Spielzeit in der Early-Access-Version zeigt sich Path of Exile 2 als ein beeindruckendes, aber gnadenlos forderndes Action-Rollenspiel mit grandiosen Bossen. Allerdings gibt es aktuell noch etliche Balanceschwächen. Von Dennis Zirkler

Path of Exile gilt seit mehr als einem Jahrzehnt als Synonym für ambitionierte Entwicklung und kompromissloser Freiheit. Es bietet Action-Rollenspiel-Fans alles, was sie lieben. Mit der Fortsetzung Path of Exile 2 wollen die Entwickler jedoch nicht nur diese eingefleischte Community bedienen, sondern auch neue Spieler und Spielerinnen an Bord holen, die von Diablo 4 enttäuscht oder durch Spiele wie Last Epoch neugierig geworden sind. Nach 50 Stunden in der Early-Access-Version zwischen nervenaufreibenden Bosskämpfen, überwältigender Build-Vielfalt und einer schaurig schönen Welt steht fest: Path of Exile 2 wagt viel – und gewinnt in den meisten Disziplinen. Aber wie jede große Reise bleibt auch diese nicht ohne Stolpersteine.

### Schön düster

Path of Exile ist sicher nicht das schönste Spiel, doch sobald man Path of Exile 2 startet, wird schnell klar: Der Nachfolger muss sich nicht mehr vor Diablo 4 verstecken. Die detailreiche Welt, von düsteren Wäldern über staubige Steppen bis zu üppigen Tempelanlagen, beeindruckt mit scharfen Texturen sowie aufwendigen Licht- und Schatteneffekten. Besonders die Zaubereffekte sind ein Highlight: Wenn Feuerbälle lodern und Frostkristalle Gegner in Sekundenschnelle

zerbersten lassen, fühlt sich das spektakulär und befriedigend an. Das Artdesign fängt zudem die dunkle, erbarmungslose Atmosphäre des Spiels perfekt ein.

Die Handlung von Path of Exile 2 setzt 20 Jahre nach dem Tod der Kannibalengottheit Kitava aus dem Vorgänger an. In dieser Zeit hat sich das Land Wraeclost verändert, doch selbstverständlich sind nun neue Bedrohungen aufgetaucht. Ihr schlüpft in die Rolle eines Exiles, eines Verbannten, der zu Unrecht zum Tode verurteilt wurde und jetzt versucht, den Samen der Verderbnis aufzuhalten, der das Land erneut ins Chaos zu stürzen droht. Die Kampagne erstreckt sich über sechs Akte, von denen in der Early-Access-Version drei verfügbar sind. Jeder Akt bietet einzigartige Umgebungen und endet in einem aufwendigen Bosskampf, der die Geschichte vorantreibt.

Aber wir wollen euch nichts vormachen: Die Story von Path of Exile 2 kann nicht ansatzweise mit der biblischen Wucht und den archetypischen Konflikten von Diablo mithalten. Während Diablo die Bühne mit dem ewigen Kampf zwischen Himmel und Hölle füllt, bleibt PoE2 vergleichsweise nüchtern – vielleicht sogar zu sehr. Die Lore von Path of Exile 2 ist komplex und bietet zahlreiche Details für jene, die bereit sind, tiefer in die Welt einzutauchen. Doch gerade die Art und

Weise, wie sie präsentiert wird, könnte neue Spieler abschrecken. Das Spiel überhäuft euch von Beginn an mit einer Fülle an Fachbegriffen, Nebenfiguren und optionalen Dialogen, die überwältigend wirken können. Wer nicht bereit ist, viel Zeit in die Einarbeitung zu investieren, wird garantiert Schwierigkeiten haben, einen emotionalen Zugang zur Handlung zu finden. Vielmehr punktet die Kampagne mit ihrer Atmosphäre. Die Reise durch verfallene Dörfer, neblige Wälder und düstere Ruinen vermittelt ein starkes Gefühl von Trostlosigkeit und Bedrohung. Gleichzeitig bleibt die eigentliche Geschichte aber merkwürdig distanziert. Zwar gibt es klare Ziele – die Saat des Verderbens zu stoppen und die Pläne der Antagonisten zu durchkreuzen –, doch gelingt es der Erzählstruktur letztlich nie, wirkliche emotionale Höhepunkte oder unvergessliche Momente zu erzeugen.

Ein Problem dabei ist die geringe Bindung an die Charaktere. Viele Nebenfiguren wirken blass oder sind zu kurz präsent, um eine nachhaltige Wirkung zu hinterlassen. Selbst nach dutzenden Stunden fällt es schwer, sich wirklich an die eigentlich zentralen Figuren zu erinnern. Wie heißt noch einmal diese Pfeife rauchende Oma im dritten Akt, mit der ich zimal gesprochen habe? Das durchaus vorhandene Potenzial,







das in der Welt und ihrer düsteren Geschichte steckt, bleibt dadurch oft ungenutzt. Es fühlt sich an, als wäre die Geschichte mehr Kulisse denn treibende Kraft – zumindest in den bisher spielbaren Akten.

Aber seien wir ehrlich: Path of Exile war im Gegensatz zu Diablo nie ein Spiel, das man primär wegen seiner Story spielte. Der wahre Reiz des Spiels liegt seit jeher in seinen Gameplay-Mechaniken, den endlosen Build-Möglichkeiten und der Herausforderung, die eigene Spielfigur bis ins kleinste Detail zu optimieren. Und genau hier zeigt sich Path of Exile 2 von seiner besten Seite.

### Die wahre Stärke

Im Early Access stehen sechs Klassen zur Auswahl: Ranger, Mercenary, Sorcerer,

Witch, Monk und Warrior. Jede Klasse bringt ihre eigenen Mechaniken und Fähigkeiten mit, die nicht nur optisch, sondern auch spielerisch einzigartig sind:

- **Monk:** Der Mönch ist ein blitzschneller Nahkämpfer, der auf Martial-Arts-Techniken und Elementarkombos setzt. Mit seinen Kampfstabangriffen kombiniert er Beweglichkeit, Präzision und mächtige Spezialattacken. Wenn ihr eine dynamische, Kombo-orientierte Spielweise bevorzugt, werdet ihr eure Freude an dieser Klasse haben.
- **Warrior:** Der Krieger ist der Inbegriff roher Stärke und ein Meister schwerer Waffen und Schilde. Er setzt auf langsame, aber verheerende Angriffe. Die können massiven Flächenschäden verursachen, wäh-

rend der Warrior durch starke Rüstung und seine Blockfähigkeiten selbst kaum zu bezwingen ist.

- **Ranger:** Die Bogenschützin ist flink und tödlich, sie glänzt durch ihre Mobilität und kann während der Bewegung schießen. Dabei setzt sie auf Elementareffekte wie Blitz, Eis und Gift, um Gegner zu verlangsamen oder über Zeit zu vernichten.
- **Mercenary:** Der Söldner ist die Shooter-Klasse des Spiels, die mit ihrer Armbrust und verschiedenen Munitionstypen jede Situation meistern kann. Von panzerbrechenden Bolzen bis zu explosiven Granaten hat er immer die richtige Waffe parat, um Feinde zu überwinden. Zudem kann er vollautomatische Geschütztürme in Form von Artillerieballisten beschwören.



Die Welt von PoE2 ist wirklich abwechslungsreich. Ihr kämpft euch etwa durch einen Schlossgarten, durch Wüstengebiete und natürlich durch Dungeons.





Knifflig: In diesem Bosskampf müssen wir gleichzeitig Giftprojektilen, Giftwolken und Angriffen der uns einkesselnden Soldaten ausweichen.

- **Witch:** Die Hexe ist die Meisterin der dunklen Magie und der Minion-Builds. Sie kann ganze Armeen von Untoten herbeirufen, während sie Gegner mit mächtigen Chaoszaubern und Flügen schwächt. Diese Klasse eignet sich perfekt für alle, die schon in Diablo gerne den Totenbeschwörer gespielt haben.
- **Sorceress:** Die Elementarzauberin wirft mit Feuer, Blitz und Eis auf kreative Weise um sich. Ihre Zaubersprüche wie Flame Wall, Lightning Spark oder Ice Nova richten gewaltigen Flächenschaden an und können sogar miteinander interagieren, um noch mächtigere Effekte zu erzeugen.



In engen Gebieten funktioniert das aufs Ausweichen ausgelegte Kampfsystem deutlich weniger gut.

Spielerisch wagt Path of Exile 2 einen mutigen Schritt: Die Kämpfe des Spiels fühlen sich nicht mehr nur wie typische Action-RPG-Schlachten an, sondern erinnern in ihrer Schwierigkeit und Komplexität zunehmend an Dark Souls.

Die erste zentrale Neuerung ist die Ausweichrolle, die alle Klassen nutzen können. Was zunächst nach einer simplen Ergänzung klingt, verändert das gesamte Kampfsystem grundlegend. Angriffe müssen präzise getimt, Ausweichmanöver strategisch eingesetzt werden. Anders als in traditionellen Action-Rollenspielen, wo das Überleben oft nur von der Stärke der Ausrüstung abhängt, liegt der Schlüssel in PoE2 viel mehr in der Fähigkeit, das Angriffsmuster von Gegnern

zu lesen und entsprechend zu reagieren. Das zeigt sich besonders eindrucksvoll in den Bosskämpfen: Insgesamt warten im Spiel 100 Bosse auf euch – und jeder von ihnen hat nun deutlich erkennbare Angriffsmuster, die es zu lernen gilt. Die Zeiten, in denen ihr durch starke Items oder übermächtige Builds alles niederwalzen konntet, sind mit Path of Exile 2 vorbei. Stattdessen erfordern die Kämpfe eine gute Beobachtungsgabe, Timing und oftmals auch viel Geduld. Ein einfaches Beispiel wäre etwa ein mächtiger Nahkampfboss, der zwischen schnellen Schlagkombinationen und großflächigen Bodenattacken wechselt, die euch zwingen, seine Bewegungen und Animatio-

nen genau zu studieren und im richtigen Moment auszuweichen.

### Faire, aber herausfordernde Bosse

Es geht aber natürlich auch deutlich komplexer. Ohne zu viel verraten zu wollen: Die drei Aktbosse werden euch pro Versuch mehrere Minuten lang auf die Probe stellen, und diese epischen Auseinandersetzungen können sich gerne mal über eine Stunde hinziehen, da ein einziger Fehler oft den sofortigen Tod bedeutet. Das Spiel verzeiht hier wirklich keine Nachlässigkeiten, besonders in den späteren Phasen der Kämpfe, wenn die Mechaniken immer anspruchsvoller werden. Mitunter verwandeln sich die



Eure Skills müsst ihr mit ungeschliffenen Edelsteinen freischalten und aufwerten. Anschließend könnt ihr sie in euren Charakter sockeln und mit Passiv-Gems weiter stärken.







Bosse, der Kampfbereich schrumpft, Angriffsmuster und die Anforderungen an euer Timing ändern sich, und zusätzliche Feinde fluten den Bildschirm.

Die düsteren Arenen, gepaart mit der packenden musikalischen Untermalung, erzeugen eine Intensität, die an die besten Momente von Dark Souls erinnert. Dabei bleibt das Spiel stets fair: Alle Angriffe der Bosse sind klar telegraphiert, werden durch Sprachausgabe und Audiohinweise signalisiert und lassen sich mit der richtigen Strategie umgehen. Doch diese Strategie zu entwickeln und die Konzentration zu bewahren, ist die eigentliche Herausforderung – und oft auch der Grund, warum ein einziger Bosskampf euch über dutzende Versuche in Atem halten und garantiert auch mal in die Tischkanne beißen lassen wird.

### Verstopfte Gänge

Diese Mechaniken ziehen sich durch das gesamte Spiel. Selbst viele der regulären Mobs sind nicht mehr nur Kanonenfutter, sondern können mit Spezialfähigkeiten überraschend gefährlich sein. Besonders heraus-

fordernd wird es, wenn das Spiel euch in engen Räumen gegen mehrere Gegner gleichzeitig antreten lässt. Dazu kommt: Monster brechen durch Wände, springen von Klippen oder klettern plötzlich aus Sümpfen hervor. Dieses Design sorgt zwar für einige spannende und unvorhersehbare Momente, zwingt euch aber auch dazu, extrem vorsichtig vorzugehen. Schnelles, dynamisches Voranschreiten durch die Akte? Fehlangeize. Stattdessen schleicht man oft eher durch die Levels, immer mit der Angst im Nacken, dass ein plötzlicher Hinterhalt zum nächsten Bildschirmtod führt.

Besonders problematisch wird dies in engen und schlauchigen Levelabschnitten, die eure Bewegungsfreiheit stark einschränken. Hier fühlt sich das neue, auf Mobilität und Reaktionsvermögen ausgelegte Kampfsystem plötzlich sperrig und regelrecht unfair an, weil ihr schlicht keinen Platz habt, um effektiv auszuweichen oder euch neu zu positionieren. Ausweichrollen transportieren euch zudem nicht automatisch an Gegnern vorbei: Das Kollisionssystem sorgt dafür, dass ihr tatsächlich eingekellt werdet.

Sterbt ihr – und das wird häufig passieren –, startet ihr am letzten Checkpoint. Das bedeutet, dass ihr euch erneut durch denselben Abschnitt kämpfen müsst, der schon beim ersten Mal langsam und methodisch absolviert werden musste. Auf Dauer kann das die Geduld strapazieren und das Progressionsgefühl erheblich bremsen. Immerhin verdient ihr dabei noch Erfahrungspunkte und sammelt weiter Loot. XP-Verlust beim Tod gibt es für euch erst im Endgame.

Natürlich gehört ein gewisser Schwierigkeitsgrad zum neuen Gameplay-Design, und viele Spieler und Spielerinnen werden gerade diese Herausforderung schätzen. Doch an einigen Stellen fühlt sich der Balanceakt zwischen Spannung und Frust aktuell noch unausgewogen an. Die großartigen Bosskämpfe schaffen es, aus Fehlern ein lehrreiches Erlebnis zu machen, doch in den normalen Levels ist das Wiederholen von Passagen oft einfach nur ermüdend.

### Hier fehlt noch was

Es gibt allerdings Aspekte, die wir im Rahmen unseres Tests nicht vollständig bewer-



Der erste Akt verlief noch ohne größere Hürden. Doch die Schwierigkeit zieht später deutlich an.





Mächtige Bossattacken töten euch gerne auch mal mit einem einzigen Treffer. Und wenn ihr in Bosskämpfen von spannenden Gegnern eingeschlossen werdet, bedeutet das auch oft das Ende.



ten konnten. Nach dem Release wird etwa der Handel (Trading) mit anderen Spielern möglich sein – ein essenzieller Bestandteil des Spiels, der schon im ersten Teil eine zentrale Rolle spielte. Passende Ausrüstung, die durch Tauschgeschäfte erworben wird, hilft enorm dabei, die nötige Balance zwischen Schaden, Leben und Resistenzen zu finden. In vielen Situationen kann das den entscheidenden Unterschied machen, ob ein schwieriger Abschnitt frustrierend bleibt oder sich mit einem gut ausgestatteten Charakter deutlich entspannter anfühlt.

Ein weiterer Punkt, der die Wahrnehmung der Schwierigkeit beeinflussen könnte, sind optimierte Builds, die von der Community entwickelt werden. Während ich mit rund 1.800 Stunden Spielzeit in ersten Path of Exile lediglich einen Build für den Nachfolger zusammenstellen konnte, mit dem ich mich stellenweise durch die Kampagne quälen musste, gibt es Profis, die ihr Geld mit der Erschaffung von Inhalten zu Path of Exile verdienen. Diese Spieler werden zweifellos deutlich ausgefeiltere und effektivere Builds entwickeln, die speziell fürs Leveling und Endgame optimiert sind. Wer sich an diese speziellen Builds hält, wird das Spiel ver-

mutlich weniger schwer empfinden, als es in unserem Testzeitraum der Fall war.

Doch selbst mit Trading und optimierten Builds wird Grinding Gear Games im Early Access an den massiven Balanceproblemen arbeiten müssen, die derzeit zumindest die ersten Spielstunden prägen. Ein Beispiel: Die Sorceress, mit einem Fokus auf Eis gespielt, friert alle Feinde problemlos ein. Diese Strategie macht das Durchspielen der Akte nahezu trivial. Das ist ein starkes Kontrastprogramm zu Builds mit Feuer- oder Blitzfokus, die deutlich weniger Kontrolleffekte bieten. Hiermit müsst ihr euch deutlich vorsichtiger durch die Levels bewegen.

Solche Ungleichheiten ziehen sich durch viele Klassen und erfordern dringend eine Nachjustierung, damit alle Spielstile gleichermaßen Spaß machen und effektiv sind. Aber natürlich: Genau für solche Korrekturen ist der Early Access da.

### Ein Endgame voller Möglichkeiten

Path of Exile ist bekannt dafür, dass der wahre Spaß erst nach der Kampagne beginnt – und das bleibt auch im Nachfolger unverändert. Mit einer schon im Early Access beeindruckenden Vielfalt an Endgame-



## MEINUNG

Peter Bathge  
@PCPeter5



Diablo? Welches Diablo? Path of Exile 2 sollte Blizzard vor Furcht zittern lassen: Was Grinding Gear Games hier aufführt, ist mindestens gleichwertig, in manchen Belangen sogar weitaus besser als Diablo 4. Das manchmal fast schon zu düstere Design, die tollen Bosse und der Abwechslungsreichtum sind spektakulär. In anderen Punkten hat Diablo 4 die Nase vorn, vor allem die starken Zwischensequenzen und klaren Feindbilder vermisse ich als Storyspieler in Path of Exile 2. Als ein solcher habe ich mich schwergetan mit dem Einstieg, auch weil der Spielablauf mit meinem Mercenary vor allem aus Rückwärtslaufen und Schießen besteht. Das geht mit Gamepad oder WASD-Steuerung zwar gut von der Hand (noch besser als mit der Maus, wirklich!), ist aber weit entfernt von den wuchtigen Kämpfen eines Diablo 4. Erst später wird's mit neuen Fähigkeiten und Kombi-Effekten besser, die Bosse sind dann (knackige) Highlights. Den vor dem Spielen so einschüchternden Talentbaum empfand ich übrigens als gar nicht so schlimm, weil sich dessen Verstellungen erst mit der Zeit organisch öffnen. Zum Endgame bin ich noch gar nicht vorgestoßen, hiervon verspreche ich mir weitaus mehr Tiefe als bei Diablo 4. Aber schaffe ich es ohne Build Guide überhaupt so weit, erst recht mit der wackeligen Balance der Early-Access-Version? Ich bin skeptisch. Mein Fazit: Wer Action-Rollenspiele mag, sollte Path of Exile 2 unbedingt ausprobieren, entweder jetzt oder zum Free2Play-Release. Ob ihr es dann auch wirklich mögt, hängt von eurer Ausdauer ab.

Inhalten will Grinding Gear Games sicherstellen, dass Spieler selbst nach hunderten Stunden immer noch neue Herausforderungen und Belohnungen entdecken können.

Der zentrale Dreh- und Angelpunkt des Endgames ist die Atlas-Karte, die euch auf eine Reise durch unzählige zufällig generierte Maps schickt. Doch anders als in vielen anderen Spielen geht es hier nicht nur darum, stärker zu werden, um noch mehr Loot zu sammeln – es gibt ein übergeordnetes Ziel. Die Pinnacle-Bosse sind klar definierte Meilensteine, auf die ihr hinarbeitet. Mit jeder aufgesammelten Waffe, jedem verbesserten Item und jedem neuen Skill-Punkt eures Builds kommt ihr diesem Ziel ein Stück näher. Diese Bosse bieten epische, mehrphasige Kämpfe, bei denen Timing, Taktik und Vorbereitung entscheidend sind. Das Gefühl, durch eigene Anstrengung und kluge Entscheidungen eine scheinbar unüberwindbare Herausforderung zu meistern, macht den Kern des Endgame-Erlebnisses aus. Denkt hier einfach mal an Elden Ring und weniger an Diablo.

Die Vielfalt der Mechaniken sorgt dafür, dass jede Sitzung neue Herausforderungen mit sich bringt. Breaches und Co. bieten nicht nur individuelle Progressionssysteme und einzigartige Belohnungen, sondern auch das Potenzial, die eigenen Builds gezielt für die Inhalte weiterzuentwickeln, die euch am meisten Spaß bereiten. Besonders schön ist dabei das Gefühl, dass euch jeder Erfolg und jedes Upgrade einen Schritt näher an die großen Ziele bringt. Lediglich die Ascension Trials, durch die ihr zusätzliche Punkte für eure fortgeschrittene Charakterklasse freischaltet, würden wir in ihrer aktuellen Form als klaren Reinfall bezeichnen. Hier müsst ihr eine bestimmte Anzahl an mit Fallen und Gegnern gespickten Räumen überstehen. Mit jedem weiteren Raum wird ein weiterer, extrem hinderlicher Debuff auf euch gewirkt. Das ist nicht nur unheimlich schwierig, ihr müsst auch für jeden Versuch zunächst eine Eintrittskarte finden, die zufällig von getöteten Gegnern fallen gelassen wird. Sterbt ihr, schließt sich der Zugang, und ihr müsst erneut hunderte Monster für einen neuen Versuch schlachten.

### Für wen lohnt sich Path of Exile 2?

Path of Exile 2 richtet sich genau wie sein Vorgänger an ein erfahrenes Publikum, das bereit ist, sich auf die tiefen und bisweilen gnadenlosen Systeme einzulassen. Der Nachfolger macht keine Kompromisse im Hinblick auf Komplexität: Der gewaltige Talentbaum, die anspruchsvollen Mechaniken und die schiere Menge an Optionen fordern selbst Veteranen heraus. Wer das Genre gerade erst für sich entdeckt, dürfte schnell an die Grenzen seiner Geduld stoßen. Das Spiel signalisiert selten klar, ob eure Kombination aus Ausrüstung, Talenten und genutzten Skills effektiv funktioniert oder ob es vielleicht einfach zur Erfahrung gehört, dass man durch die Gebiete nach vielen Toden mit Ach und Krach durchkommt. Manch einer wird sich während des Spielens denken: »Habe ich hier gerade wirklich Spaß – oder nur Durchhaltevermögen?« Das ist zugleich die größte Stärke und Schwäche von Path of Exile 2: Es belohnt Menschen, die bereit sind, zu lernen, zu scheitern und sich zu verbessern. Nach ungefähr 20 Stunden Spielzeit habe ich meinen Build komplett über den Haufen geworfen – und die Belohnung war danach sofort spürbar. Plötzlich konnte ich den gesamten dritten Akt fast

ohne Tode bewältigen. Doch bis zu diesem Punkt war es ein harter Weg, der mir einiges an Geduld abverlangt hat.

Für Einsteiger kann das jedoch abschreckend wirken. Sich durch die Kampagne zu sterben, während man ständig zweifelt, ob das alles Spaß macht, ist eine Hürde, die nicht jeder überwinden will. Und diese Hürde wird durch den Early-Access-Preis von mindestens 30 Euro noch höher. Wenn ihr Fans des ersten Teils seid oder eine echte Leidenschaft für tiefgehende Action-Rollenspiele mitbringt, werdet ihr hier langfristig enorm viel zu entdecken haben. Wer sich jedoch noch unsicher ist, sollte vielleicht besser auf den offiziellen Release als kostenloses Free2Play-Spiel warten. Path of Exile 2 gibt nichts leichtfertig preis, und genau das macht es so faszinierend für die einen und so abschreckend für die anderen. ★

## MEINUNG

Dennis Zirkler  
@Mantateller



Path of Exile 2 hat mich nicht nur wegen seines spielerischen Potenzials beeindruckt, sondern auch, weil Grinding Gear Games einmal mehr zeigt, wie tief ihre Leidenschaft für das Genre ist. Ich habe in den vergangenen Jahren ein halbes Dutzend Mal mit Game Director Jonathan Rogers gesprochen, und kaum ein anderer Entwickler redet so offen über die Stärken und Schwächen seines Spiels. Diese Ehrlichkeit, gepaart mit einem klaren Plan für die Zukunft, macht mich zuversichtlich, dass Path of Exile 2 langfristig ein Meisterwerk werden kann. Natürlich gibt es derzeit einige Baustellen: Die Balance ist teils ungenügend, die Einstiegshürde bleibt hoch, und auch das Gameplay-Tempo während der Kampagne könnte flüssiger sein, wenn man nicht auf Anhieb den stärksten Build findet. Doch wenn man eines aus der Entwicklungsgeschichte von Path of Exile 1 gelernt hat, dann, dass Grinding Gear Games ein Studio ist, das kontinuierlich auf Feedback aus der Spielerschaft reagiert. Ich bin überzeugt, dass es anfangs viel Gemecker seitens der Spielerinnen und Spieler geben wird. Aber ich bin auch überzeugt, dass viele der aktuellen Probleme bis zum finalen Release Geschichte sein werden.



## Path of Exile 2: Einsteiger-Guide

# WAS IHR FÜR DEN START WISSEN MÜSST

Wir nehmen dem gigantischen Talentbaum den Schrecken und geben wertvolle Tipps zum Kämpfen, Erkunden, Looten und Craften. Von André Baumgartner

Das Action-Rollenspiel Path of Exile 2 ist inzwischen im Early Access und will natürlich besonders viele Diablo-Fans abwerben. Ein Unterfangen, das gar nicht so leicht ist, wenn der eigene Vorgänger den Ruf hat, ei-

nen Dokortitel in Skillologie zu erfordern, um die ausufernden Talentbäume zu begreifen. An dieser Stelle schon mal eine Entwarnung: Path of Exile 2 hat zwar tiefgehende Mechaniken und schwerere Gegner, ist aber

nach dem ersten Schock über das Aussehen des Talentbaums nur unwesentlich komplizierter als Diablo 4. Damit euch der perfekte Einstieg gelingt, haben wir hier die wichtigsten Tipps für euch zusammengefasst. ★

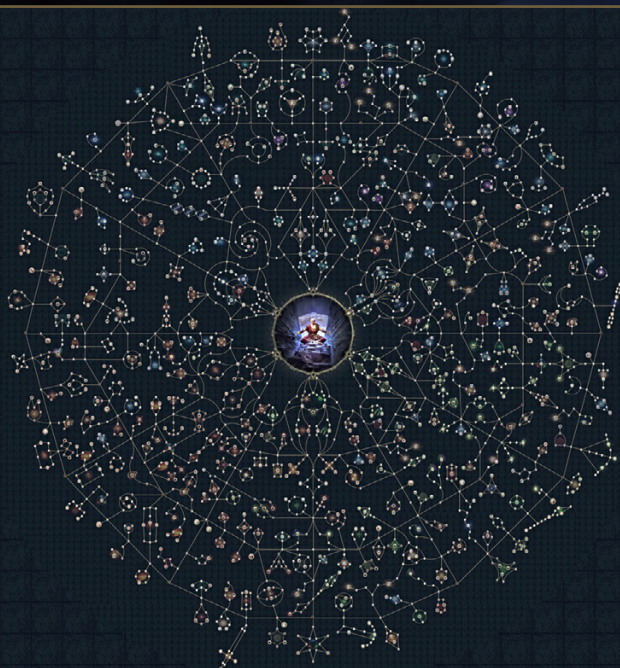
## 80 PROZENT DES TALENTBAUMS KÖNNT IHR IGNORIEREN

Wie im Genre üblich, dauert es nur wenige Minuten, bis ihr euren ersten Stufenaufstieg feiert und einen Talentpunkt vergeben dürft. Das Öffnen des sogenannten Passive-Fertigkeiten-Baums wird da für Neueinsteiger schnell zum schockierenden Erlebnis. Voll rausgezoomt füllt der Talentbaum ganze drei 21:9-Bildschirme auf einmal und beherbergt um die 2.000 Fertigkeiten. Aber halt, bevor ihr jetzt schreiend davonlauft: Der Umfang rührt vor allem daher, dass ihr dort alle Klassen auf einmal seht und nicht nur eure.

In der Mitte des Talentbaums befindet sich ein Kreis, der später von eurer Spezialisierungsklasse ausgefüllt wird. Am Rand dieses Kreises befinden sich sechs Startpunkte, und je nach gewählter

Klasse beginnt euer eigener »Talentstrang« in einer anderen Richtung. Euren allerersten Fertigkeitenspunkt könnt ihr von diesem Start aus nur auf zwei verschiedene passive Talente verteilen, und von hier aus sind auch erst mal nur die zwei inneren Linien interessant, die von ebendiesen zwei Startoptionen abgehen.

Eure ersten 30 Talentpunkte könnt ihr also erst mal gemütlich in diesem Startbereich verteilen, der euch zuverlässig mit mehr Schaden, mehr Ressourcen und mehr Verteidigung versorgt. Erst später wandert ihr gezielt in die äußeren Bereiche, um euch weiter zu spezialisieren und nach starken Synergien zu suchen. Einzelne Talente könnt ihr gegen Gold jederzeit via NPC zurücksetzen.



Der Skill-Baum ist riesig, aber das meiste hat nichts mit eurem Charakter zu tun.





## DIE SUCHFUNKTION HILFT BEIM TÜFTELN

Während ihr dann so fröhlich vor euch hinspielt, werdet ihr ganz von selbst merken, was euren Spielfluss gerade am meisten hemmt. Fehlt Verteidigung, Mana oder Schaden? Und hier kommt die Suchfunktion im Talentbaum zum Tragen, denn damit lässt sich schnell und effizient nach einer Lösung suchen. Gebt ihr etwa »Mana« ein, leuchten alle Fertigkeiten, die irgendwie mit dem blauen Magiesaft zu tun haben. Geht es euch im Speziellen um die Regenerationsrate, gebt ihr genau das ein, und der Filter aktualisiert sich. Er bleibt auch aktiv, wenn ihr das Fenster vorübergehend schließt, was im Alltag sehr praktisch ist. So überlegt ihr euch nach und nach einen Plan, um euren Build perfekt euren Bedürfnissen anzupassen. Spielt ihr lieber auf Sicherheit oder

ist das Leben als Glaskanone euer Ding? Was euch zunächst abzuschrecken drohte, wird später euer treuer Verbündeter. Die Breite des irrsinnig erscheinenden Talentbaums gibt Raum zur persönlichen Entfaltung und für kreative Problemlösungen. Und ja, wer den Hinweg (sprich: die Talentpunktinvestition) nicht scheut, kann dann natürlich auch in den Talentbäumen der anderen Klassen wildern, wenn es für den eigenen Spielstil sinnvoll erscheint.

Gebt ihr den gesuchten Bonus exakt und vollständig in die Suchleiste (oben rechts) ein, leuchten alle Talente, in denen er vorkommt.



Reihe für Reihe vergrößert sich im Spielverlauf die Auswahl möglicher Talente. Einmal gekauft, könnt ihr einen Skill immer wieder nach Belieben ein- und auswechseln.

## AKTIVE FÄHIGKEITEN WERDEN GESOCKELT, NICHT GESKILLT

Die zweite große Säule eures Charakterfortschritts in Path of Exile 2 sind selbstverständlich eure aktiven Skills, die ihr gegen die Monster zu Felde führt. Hier findet ihr mit zunehmendem Charakterlevel immer stärkere Fertigkeiten-Gemmen, wobei Gemme nur ein anderes Wort für Edelstein darstellt.

Verwendet ihr eine Gemme, öffnet sich eine Auswahl aller Talente, die euch auf dieser Stufe zur Verfügung stehen. Bei einer frischgebackenen Hexe also zum Beispiel die ersten sie begleitenden Skelettkrieger. Den jetzt im Inventar liegenden Skelettkrieger-Edelstein setzt ihr in einen eurer neun Talent-Slots ein. Beim Umskillen werft ihr den alten Stein einfach in eure Truhe.

Ihr könnt euch auch die Talente aller anderen Klassen schnappen, denn die Einteilung in Klassen in Path of Exile 2 dient lediglich der Verständlichkeit, und wildes Mischen ist gang und gäbe in der Community. Für den Anfang macht ihr aber nichts falsch, wenn ihr einfach in eurer Klassenrubrik bleibt.

Gemmen kommen in vielen unterschiedlichen Stufen vor, die euch als römische Ziffern direkt am Icon angezeigt werden. Findet ihr eure erste Gemme der zweiten Stufe (römisch zwei), könnt ihr

entweder eines eurer bisherigen Talente auf diese Stufe hieven oder ein neues lernen, das direkt auf der zweiten Stufe einsteigt. Eine höhere Stufe erhöht natürlich die Werte, aber auch die Kosten einer Fertigkeit. Ab Gemmen der Stufen römisch drei, fünf, sieben, neun, elf und dreizehn erweitert sich eure Auswahl an Talenten um jeweils drei bis vier neue Fähigkeiten, die ihr natürlich mit Kussband in euer Arsenal aktiver Angriffe aufnehmt. Konzentriert euch anfangs auf Talente, die alle von denselben Ausrüstungsboni profitieren, denn so lässt sich der eigene Schaden leichter hochtreiben.

Zusätzlich gibt es noch »Gemmen des Willens« für Auren, Schilde und dergleichen, die ihr dauerhaft aktiviert halten könnt, sofern euer Willenskonto die Kapazität dafür hergibt.

Mit Unterstützungs-Gemmen nehmt ihr dann schließlich noch Modifikationen an euren Talenten vor. Eine Zauberin kann zum Beispiel bei leicht verringertem Schaden drei statt einer Frostkugel verschießen. Auch hier gibt es starke Synergien, und die bis zu fünf Unterstützungs-Slots pro Fähigkeit schaltet ihr mit zufällig gefundenen »Sphären des Goldschmieds« frei. Seltene Monster und optionale Bosse haben natürlich eine höhere Drop-Chance.



## GEMÜTLICHKEIT UND ERKUNDUNGSDRANG WERDEN BELOHNT

Lasst euch ruhig Zeit beim Spielen, ihr müsst nicht alles sofort wegbrutzeln. Denn der Schwierigkeitsgrad ist hoch, und ein paar Levels Vorsprung vor den Kampagnenbossen können nie schaden. Und selbst wenn ihr jede einzelne Karte komplett abgrast, werdet ihr die Story sehr wahrscheinlich irgendwo um Level 65 herum abschließen, was passenderweise genau das Startlevel der Endgame-Gegner ist. Ein gewissenhaftes Aufdecken der Zufallskarten hat außerdem den Nebeneffekt, dass euch keiner der optionalen Bosse und Schätze entgeht. Sie werfen von guter Ausrüstung bis hin zu permanenten Boni auf Skill-Punkte und Resistenzen häufig sehr nützliche Belohnungen ab. In Path of Exile 2 gilt ein bisschen: Der Weg ist das Ziel.

Welche optionalen Ziele es in einer Region gibt, wird euch spätestens bei eurem ersten Besuch auf der Karte angezeigt. Geht einfach mit der Maus über die Symbole, die um euren Standort herum angezeigt werden, um zu erfahren, wonach ihr Ausschau halten müsst.



Optionale Bosse wie dieser Mutantenvogel können euch Skill-Punkte (grün), seltene (gelb) oder gar einzigartige (orange) Gegenstände beschern – oder wie hier alle drei auf einmal.

## BEWEGUNG HÄLT EUCH AM LEBEN

Was für die allgemeine körperliche Gesundheit gilt, hat auch in Path of Exile 2 seinen Wert, denn Monster können jederzeit unvermittelt aus Sümpfen kriechen oder durch Wände brechen. Wer ständig in

Bewegung bleibt, läuft seltener Gefahr, umzingelt zu werden. Haltet euch zu diesem Zweck immer einen Fluchtkorridor offen, zurück zu den Bereichen, die ihr schon geräumt habt. Wenn euch eine Angriffsart besonders oft dahinflutet, schaut mal, ob ihr euch nicht eine passende Phiole an den Gürtel stecken könnt, die euch zusätzliche Resistenzen oder Immunität gegen Betäubung oder Gift beschert. Bei Bossen gilt der Grundsatz der Beweglichkeit gleich doppelt, denn hier geht ohne viel Ausweichen oft gar nichts. Achtet auf Schadensfelder unter euch und vor allem auf die Animationen der

Bosse selbst. Fast immer werden die schwersten Angriffe von erkennbaren Bewegungsmustern angekündigt, die euch wie ein Countdown darauf vorbereiten, dass ihr gleich die Ausweichtaste benutzen solltet.



Nicht alle Angriffe sind so deutlich sichtbar wie der Laser des Kolosses hier.

## KLAPPERT NACH JEDEM STUFENAUFSTIEG DIE HÄNDLER AB

Das Inventar der verschiedenen NPC-Händler wird nach jedem Stufenaufstieg neu ausgewürfelt, und überraschend häufig versteckt sich hier extrem nützliche Ausrüstung in den Shop-Regalen. Das können direkt seltene (gelbe) Gegenstände mit Traumwerten sein oder magische (blaue), die als Crafting-Grundlage zu ebensolchen werden können. Zumal die Goldpreise häufig spottbillig sind, wenn man bedenkt, wie sehr euch diese Items weiterhelfen.

Nicht selten haben wir bei Händlern Waffen mit zwei bis sechs (Endgame-Zweihänder) Bonusstufen auf unsere Talente entdeckt, und kaum etwas steigert euren Schaden zuverlässiger als ein höheres Fähigkeitsniveau.

Klappert also mit jeder neuen Stufe mindestens die Waffen- und Rüstungshändler im Lager des jeweiligen Kampagnenaktes ab. Häufig lohnt sich sogar noch die schnelle Reise zurück in den vorherigen Akt, denn die

eigentlichen Item-Levels sagen nur wenig über den Nutzen eines Gegenstandes aus. Das erhöht nämlich meist nur zaghaft die maximalen Werte, die auf dem Item ausgewürfelt werden können.



Händler können großartige Basisgegenstände im Angebot haben, die euch zum Beispiel Bonusränge auf eure Talente geben.



## VERWENDET DAS VIELE CRAFTING-MATERIAL

Der Tipp mit den Händlern geht dann auch fließend über zum Crafting, denn ihr findet schon früh jede Menge sogenannter Sphären und anderer Verbrauchsgegenstände, die dem Aufwerten eurer Ausrüstung dienen. Die häufigsten Varianten sind die Umwandlungs- und Aufwertungssphären, mit denen ihr einen normalen (weißen) Gegenstand magisch macht und ihm bis zu zwei Werte beschert. Das ist ein hervorragender Ausgleich zu allgemeinem Beutepech,

denn weißen Kram findet ihr immer, und mit diesen kleinen Helferchen macht ihr euch eure gute Beute einfach selbst.

Spätestens vor dem Endboss des ersten Aktes solltet ihr eine bewusste Pause einlegen und etwas Hirnschmalz in eure Ausrüstung stecken. Bessert eure Resistenzen und euren Schaden auf, wandelt ein paar blaue Gegenstände mit Hoheitlichen und Erhabenen Sphären zu seltenen Items mit bis zu sieben Werten um.

Natürlich spricht nichts gegen ein bisschen Vorratshaltung, aber wenn ihr unnötige Bildschirmmode allein dadurch verhindern könnt, dass ihr Material verwendet, das ohnehin in eurer Kiste liegt, dann sollte die Wahl klar sein.



Mit etwas Glück wird ein guter Gegenstand durch Crafting zu einem fantastischen.

## ZERLEGT AUSGEWÄHLTE GEGENSTÄNDE FÜR SELTENE MATERIALIEN

Im Verlauf des ersten Aktes schaltet ihr bei einer Quest für den Dorfschmied die Verwertungswerkbank frei und lernt einen NPC kennen, der Gegenstände entzaubern kann. Beides ist zunächst gar nicht so interessant, weil ihr aus regulären magischen Gegenständen nur Umwandlungsscherben herausholt, von denen ihr ohnehin genug findet. Im Hinterkopf behalten solltet ihr sie dennoch bei jedem Lagerbesuch, denn fünf andere Materialien sind deutlich schwerer zu finden: Hoheitliche Scherben, Scherben des Kunsthandwerkers, Plattenstücke, Arkanisten-Ätzer, und Schleifsteine.

Aus zehn hoheitlichen Scherben wird eine gleichnamige Sphäre, mit der ihr (wie schon im Tipp zuvor erwähnt) einen magischen Gegenstand zu einem seltenen aufwerten könnt. Entzaubert also am besten immer alle seltenen Gegenstände, die ihr weder selbst braucht noch an andere Charaktere oder Spieler und Spielerinnen weitergeben oder -verkaufen wollt.

Gleiches gilt für alle Gegenstände mit ein bis zwei Sockelplätzen, denn aus ihnen holt ihr an der Werkbank Scherben des Kunsthandwerkers heraus. Auch hier werden wieder zehn zu einer Sphäre, mit der ihr dann einem Item eurer Wahl einen Sockel verpassen könnt.

Sockel sind genial, um etwa eure Resistenzen mittels der entsprechenden Runensteine aufzubessern. Je früher ihr eure Resistenzen im Auge behaltet, desto besser, denn mit jedem fortschreitenden Akt zieht euch das Spiel zehn weitere Prozent als Gebietsmalus ab. Doch bitte

Zehn gesammelte Scherben ergeben hier eine Sphäre der Möglichkeiten, mit der ihr aus einem weißen Gegenstand ein zufälliges Unique herstellen könnt.

aufgepasst: Einmal eingesockelt kann eine Rune nicht wieder entfernt oder getauscht werden.

Im späteren Spielverlauf mag euch dann auch Beute begegnen, die von Haus aus mit einem gesteigerten Qualitätsniveau daherkommt (angezeigt als kleine Prozentzahl in der zweiten Zeile). Zerlegt auch diese Gegenstände an der Werkbank für Plattenstücke, Arkanisten-Ätzer und Schleifsteine. Mit ihnen steigert ihr die Qualität eurer Rüstungen, Zauberstäbe und Waffen um bis zu 20 Prozent, was all ihre Werte anhebt. Das könnt ihr dann als die finale Veredelung eurer gelungensten Werke betrachten. Es sei denn, ihr wollt mit den späteren Vaal-Sphären noch ein bisschen Lotto spielen und ein fast perfektes Item noch »verderben«. Dabei kann es einzelne Werte unvorhersehbar neu auswürfeln (meistens schlecht) oder aber gar einen nur so erreichbaren achten Wert neu hinzufügen (gut). Nachteil: Dieser verderbte Gegenstand kann nicht mehr verändert werden.







War Thunder

# DIE DREI HIGHLIGHTS DES FIREBIRDS-UPDATES

Im vorletzten Update des Jahres 2024 bringt War Thunder ein paar besonders abgedrehte Fahrzeuge. Die drei spektakulärsten Modelle seht ihr hier. Von Jürgen Horn

Mit dem Update »Firebirds« präsentiert War Thunder erneut einen Schwung neuer Fahrzeuge, mit denen ihr die Schlachtfelder zu Lande,

zu Wasser und in der Luft aufmischt. Zusätzlich zum neuen Kriegsgerät gibt's endlich die lang ersehnten Grafik-Updates mit Raytracing-Effek-

ten sowie mit physikalisch korrekten Hindernissen. Wenn ihr beispielsweise mit einem Panzer arglos parkende Autos überrollt oder gegen auf Bahngleisen stehende Wagons rumpelt, werden diese jetzt korrekt verformt und weggeschoben.

## F-117A Nighthawk – Das legendäre Tarnkappenflugzeug!

**Was ist das für ein Flugzeug?** Die F-117A wurde 1983 in den Dienst der US Air Force gestellt. Die amerikanischen Luftstreitkräfte litten zuletzt in Vietnam und dem Mittleren Osten arg unter Flugabwehrraketen. Daher wurde ein Flugzeug gefordert, das optimal vor solchen Waffen geschützt ist.

Die Lösung für dieses Problem war denkbar einfach: Man kann schlecht etwas bekämpfen, was man nicht sieht. Daher wurde das Flugzeug so konstruiert, dass es eine extrem verringerte Radarsignatur besitzt.



Die F-117A ist das erste Stealth-Flugzeug der Welt und erlaubt vernichtende Überraschungsangriffe.



Das bedeutet freilich nicht, dass der Gegner die F-117A gar nicht mehr erfassen kann, aber sehr wohl, dass man sie meist erst dann erkennt, wenn es schon zu spät ist.

Die F-117A hat eine Auswahl an lasergelenkten Bomben an Bord. Darüber hinaus war's das aber. Die Nighthawk hat keinerlei Optionen für Luft-Luft-Bewaffnung. Selbst auf eine Bordkanone haben die Konstrukteure verzichtet!

**So spielt sich das Flugzeug:** Wenn ihr die F-117A fliegt, habt ihr eine spezielle Rolle, in der ihr aber brilliert. Euer Job ist es, gefährliche Bodenziele in rauchende Trümmer zu verwandeln. Da ihr erst sehr spät entdeckt und nur schwer von Lenk Waffen erfasst werdet, könnt ihr Angriffe aus einer viel geringeren Distanz ausführen.

Seht also zu, dass ihr sorgsam eure Bomben abwerft und wieder schnell verschwindet. Denn gegen andere Flieger seid ihr – abgesehen von eurer Tarnung – schutzlos, und auch die Flugeigenschaften des Unterschallflugzeugs sind bestenfalls durchschnittlich. Die F-117A gibt's auf Rang VI als Squadron-Flugzeug.

**Fun Fact:** Wie gut die Tarnkappeneigenschaften der F-117A sind, zeigt die beeindruckende Einsatzstatistik. Das Flugzeug war an tausenden Einsätzen beteiligt, allein über 1.200 im ersten Golfkrieg. Lediglich eine Maschine ging bisher bei Kampfhandlungen verloren.

### T77E1 – Die abgedrehte Ballerburg

**Was ist das für ein Fahrzeug?** Während des 2. Weltkriegs wurden von den US-Streitkräften neue Modelle von leichten Flugabwehrpanzern verlangt, um die Truppe vor Tiefflugangriffen zu schützen. Daraufhin wurde unter anderem der T77E1 konstruiert, ein Flakgeschütz auf dem Chassis des M24 Chaffee. Mit seinen sechs Kaliber-50-Kanonen, einem Vorrat mit jeweils (!) 900 Schuss pro Rohr, einer Drehgeschwindigkeit von bis zu 65 Grad/Sekunde und einem Neigungswinkel von fast 85 Grad ist der T77E1 bestens ausgerüstet, um jedem Tiefflieger das Fürchten zu lehren. Allerdings kam dem Einsatz in der echten Welt ein entscheidendes Hindernis in die Quere: Der Krieg war vorbei! Da in der Nachkriegszeit vor allem flotte Düsenflieger die Lüfte beherrschten, war das Konzept eines reinen Flak-Panzers obsolet. Der T77E1 kam nie über den Status eines Prototyps hinaus.



Der T77E1 sieht aus, als wäre er einem SciFi-Epos der 50er entsprungen.

**Wie spielt sich der Panzer?** Im Spiel jedoch könnt ihr den T77E1 ins Gefecht führen und sogar schon auf Rang 2 mit dem Gefährt loslegen. Dort kommt der Tank dann exakt in Gefechts-situationen, für die er ursprünglich auch entworfen wurde und kann sich an zahlreichen, tief fliegenden Zielen laben.

Mit seiner massiven Bewaffnung, hohen Mobilität und schneller Turmrotation sind Flugzeuge ein gefundenes Fressen. Jeder Pilot sollte es sich zweimal überlegen, mit euch ein Duell zu wagen.

Dafür seid ihr gegen andere Bodenziele eher selbst das Opfer, denn die Panzerung taugt keineswegs gegen die großkalibrigen Argumente anderer Tanks. Eine besondere Schwachstelle sind dabei die Plexigaskuppeln, in denen der Kommandant und der Richtschütze ihren Dienst versehen. Die sehen zwar cool und irgendwie »spacig« aus, aber schon leichte Treffer versauen der Besatzung den Tag.

### Die Dunkerque – Ein gewagtes Experiment

**Was ist das für ein Schiff?** Aufgrund des Washingtoner Flottenvertrags von 1922 war es dringend nötig, die französische Hochseeflotte zu modernisieren. Dazu kam die Bedrohung durch das 3. Reich und deren neue »Westentaschen-Schlachtschiffe« der Deutschland-Klasse.

Um diesen Schiffen etwas entgegenzusetzen, wurde die Dunkerque-Klasse kon-

zipiert und im Laufe der Konstruktion immer wieder überarbeitet.

Am Ende kam ein Typ von Schlachtschiff heraus, das sich radikal vom bisher üblichen Konzept des klassischen »Dreadnought-Stils« unterschied. Anstatt die Geschütze über das ganze Schiff zu verteilen, konzentrierte sich die komplette Primärbewaffnung der Dunkerque am Vorderschiff.

Das ermöglicht der Dunkerque, ihre mächtigen acht 330-mm-Kanonen auf ein einzelnes Ziel voraus zu konzentrieren und so jedes Feindschiff mit brutalen Salven einzudecken.

Die Dunkerque war in der Zwischenkriegszeit zusammen mit britischen Einheiten auf Patrouille. Als der Krieg ausbrach, wurde das Schiff nach Algerien verlegt, um auf den bevorstehenden Kriegseintritt Italiens zu reagieren.

Dazu kam es jedoch nicht, denn Frankreich kapitulierte 1940 und die Schiffe sollten den Deutschen übergeben werden. Um das zu verhindern, überfiel die Royal Navy den Hafen von Mers-el-Kébir und beschädigte die Dunkerque schwer.

Sie wurde dann nach Frankreich geschleppt, wo sie kurz darauf von ihrer eigenen Mannschaft versenkt wurde.

**Wie spielt sich das Schiff?** Wie schon erwähnt, wurde die Dunkerque-Klasse speziell gebaut, um die Deutschland-Kreuzer zu bekämpfen. Die Dunkerque hat daher besonders vorteilhafte Geschützneigungswinkel und die Feuerkraft, um jeden Kreuzer in Stücke zu schießen.

Darüber hinaus ist sie gegen kleinere Einheiten ordentlich gepanzert und mit fast 30 Knoten Geschwindigkeit ein überaus schnelles Schlachtschiff.

Die Dunkerque ist also optimal dafür gerüstet, kleinere Gegner zu verdreschen, aber gegen Feinde in ihrer Größe ist sie etwas schwach auf der Brust.

**Fun Fact:** Das Schiff, das die Dunkerque bei Mers-el-Kébir kampfunfähig schoss, war die berühmte britische HMS Hood. Das Schiff, mit dem die Dunkerque zuvor jahrelang zusammen auf Patrouille war.

All diese Fahrzeuge und vieles mehr gibt's im kostenlosen Spiel War Thunder. Ladet es euch herunter und lasst es krachen! ★



Die Dunkerque wurde speziell auf die Jagd nach schweren Kreuzern konzipiert



## Worshippers of Cthulhu

IÄ! IÄ!

CTHULHU! FHTAGN!

Genre: Aufbaustrategie Publisher: Crytivo Studio: Crazy Goat Games Termin: 2025

In einem der ungewöhnlichsten Aufbauspiele des Jahres wollt ihr mit einem Kult Cthulhu erwecken. Dabei pfeift ihr auf so ziemlich jede Genrekonvention. Von Christian Schwarz

Mein Name ist Christian, und ich teste für euch Spiele. Ich mag vor allem Aufbauspiele, weil sie so etwas Idyllisches haben. Es gefällt mir, wenn ich auf einer unberührten Insel erste Spuren der Zivilisation hinterlasse und mehrere Spielstunden später stolz auf riesige Reiche mit glücklichen Menschen blicke. Also zumindest glaube ich, dass ich sowas mag. Nach dem Early-Access-Test von Worshippers of Cthulhu verspüre ich so ein komisches Kratzen in meinem Kopf. Unaufhörlich nagt es im Innern und schabt – langsam, aber beständig – Schicht um Schicht meines Verstands ab. Bis von mir nichts weiter bleibt, als das unstillbare Verlangen, mich der Melancholie und dem Chaos der kosmischen

Gottheit hinzugeben. Dann bin ich selbst nur noch so eine leere Fleischhülle wie meine Untertanen, die ich im vielleicht ungewöhnlichsten Aufbauspiel des Jahres in ihr ... okay, eigentlich wollte ich jetzt sagen: die ich zu ihrem Glück führe. Weil ich aber der Hohepriester eines Cthulhu verehrenden Kultes bin, ist der Weg zum Glück – nämlich Cthulus Erweckung – gepflastert mit den Leichen und getränkt mit dem Blut meiner opferbereiten Untertanen. Glück ist also ein ziemlich dehnbare Begriff. Und wenn die Auferstehung eines unvorstellbar mächtigen Mensch-Drache-Oktopus-Hybriden eben das ultimative Glück ist, dann, na ja, dann führe ich meinen Kult eben zum Glück.

### Anführer einer apokalyptischen Reisegesellschaft

Worshippers of Cthulhu ist ein Spiel gewordener Februartag: Die Optik ist grau, und es regnet. Auch die Leute in meiner Gemeinschaft sind weniger liebevollere Schäfchen, die ich in einem großen Sturm ins Trockene bringen will, sondern eher willige Opferlämmer. Präsentation und Stimmung wirken trotz der Grau-in-Grau-Thematik keinesfalls negativ, sondern tragen einen großen Teil zur wirklich erstklassigen Atmosphäre des Spiels bei.

Stichwort Sturm: Durch den segelt mein klappriges Schiff zu Beginn des ersten Szenarios, das auf der einen Seite den Handlungsauftritt markiert, auf der anderen Seite

Bestimmte Meilensteine der Szenarien werden von toll inszenierten Zwischensequenzen begleitet.





aber auch als Tutorial dient. Die Early-Access-Version von Worshippers of Cthulhu umfasst aktuell neben der Tutorial-Map drei weitere Szenarien. Die Kampagnenkarte informiert aber, dass noch fünf weitere Missionen geplant sind. Wenn alles klappt, ist die Vollversion nach einjähriger Early-Access-Phase fertig. Allerdings hält sich das Entwicklerteam von Crazy Goat Games die Hintertür für eine mögliche Verlängerung offen.

Aber weiter im Sturm: Das Unwetter lässt mein Schiff an den Klippen eines Eilands zerschellen, das meine dystopisch verstimmte Reisegesellschaft sogleich zu besiedeln versucht. Als der diese Leute anführende Hohepriester errichte ich nämlich mitnichten eine glückliche Gesellschaft mit vollen Bäuchen und spielenden Kindern auf blühenden Eilanden. Das Gegenteil ist der Fall. Jedes Mitglied meiner Gesellschaft ist auf der Suche nach Cthulhu, nach dem großen Alten, dem Avatar des kosmischen Horrors, der in der versunkenen Stadt R'lyeh in einem todesähnlichen Schlaf verharret. Warum sie das machen? Keine Ahnung, am ehesten wohl, weil es halt geht. Und weil meine Leute und ich schon immer wissen wollten, was genau passiert, wenn man so ein altes, mächtiges und dauerhaft schlecht gelauntes Gruselwesen erweckt.

## Produktionsketten und Entscheidungen

Worshippers of Cthulhu trieft in jedem Moment nur so von einer äußerst dunklen und makabren Atmosphäre. Etwa wenn ich Handwerksbetriebe wie den Blutentnehmer baue. Der schnappt sich Schafe aus der Schafzucht, presst kostbaren Lebenssaft aus den niedlichen Tieren und füllt ihn in Einweggläser für die nächste Opferung. Aus der Wolle schneidet ein anderer Betrieb Umhänge, denn ohne Kapuzenumhänge ist man kein echter Kultist! Das hat nicht Cthulhu gesagt, sondern ich. Aber hey, ich bin der Hohepriester! Und mein gewichtiges Wort ist Teil der Spielmechanik. Immer wieder verlangen meine Untertanen meine Entscheidung in delikaten Angelegenheiten: Beispielsweise bemerken meine Leute verschwindende Materialien, trauen sich aber nicht, einem gottlos stinkenden schwarzen Loch auf einem der Höfe auf den Grund zu gehen. In einem separaten Entscheidungsfenster stellt das Spiel mich vor die Wahl: Befehle ich Leute in den Abgrund hinab, bergen sie etwas Holz. Allerdings verliere ich Fanatismus. Das ist eine der drei Währungen in Worshippers of Cthulhu. Je weiter die Fanatismus-Leiste wächst, desto mehr Boni bekomme ich, etwa auf die Arbeitsleistung meiner Bewohner. Weil ich als Hohepriester von einer fanatischen Gesellschaft nur Vorteile habe, verfüge ich in der Situation mit der Vertiefung im Boden feierlich: »In vielen Folianten, die ich entdeckt habe, wurde eine abscheuliche Kreatur erwähnt, die tief gräbt und unersättlich ist. Sammelt Materialien und bedeckt das Loch!« Die Leute haben wieder mehr zu



Der Vorbote dient als Auftraggeber und erklärt, was zur Erweckung des Großen Alten nötig ist.

Geister können geweckt werden und im Handumdrehen erreichen, wofür sonst Jahre der Wiederholung und Muhe nötig wären.

fürchten und sind gleichzeitig fanatischer. So einfach wie hier ist es aber nicht immer. Im späteren Spielverlauf treffe ich in ähnlichen Situationen Entscheidungen, ohne die Konsequenzen direkt zu erfahren. Dann muss ich auf die Beschreibungstexte schauen, mir meine Entscheidung gut überlegen.

Wichtig ist, dass ich immer im Sinne Cthulhus handle und auf solche Banalitäten wie eine glückliche Bevölkerung keine Rücksicht nehme. Sehr schön deutlich wird das in folgendem Beispiel: Ich stehe wieder vor der Wahl, nämlich ob meine Untertanen weiterhin ungezügelte Orgien abhalten dür-

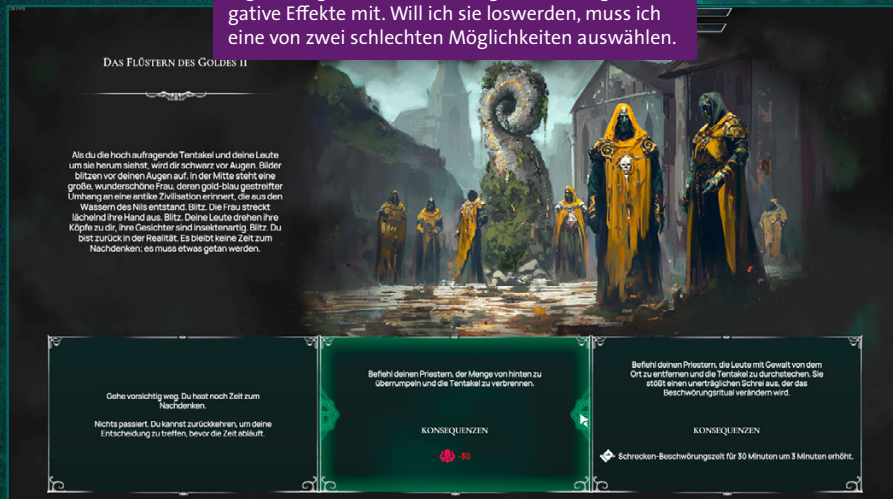
fen oder nicht. Ich entscheide mich für die Orgien, erhalte dafür die Zustimmung des Großen Alten und lese im anschließenden Text: »Cthulhu interessieren nur Ergebnisse.« Der Satz beschreibt die Grundtugenden in Worshippers of Cthulhu perfekt: Menschen sind nur Ressourcen. Es ist okay, wenn ich sie einsetze, modifiziere, opfere oder schlicht zerstöre – solange es dem Großen Alten gefällt, ist es gut.

## Drei Ressourcen führen zu Staus

In Worshippers of Cthulhu zahle ich nicht mit Geld, sondern mit den Ressourcen Glau-



Tentakel – mal mit, mal ohne Feuer – erscheinen regelmäßig in meinen Siedlungen und bringen negative Effekte mit. Will ich sie loswerden, muss ich eine von zwei schlechten Möglichkeiten auswählen.







be und der sogenannten Ältesten-Gunst. Jedes Mitglied meiner Gesellschaft generiert eine gewisse Menge an Glaube. Erfülle ich Grundbedürfnisse nach Muscheln, gekochtem Reis und Tempeln in der Nachbarschaft, entsteht mehr Glaube. Das System ist ver-

gleichbar mit den Steuern und Grundbedürfnissen in der Anno-Serie. Allerdings ist Glaube nicht nur meine Bezahlressource, sondern sie dient mir auch zum Freischalten neuer Gebäude. Ein dickes Plus in der Bilanz ist wichtig, weil ich erst beim Erreichen be-

stimmter Glaubenssummen im ziemlich umfangreichen Forschungsbaum neue Gebäudekategorien freischalte und damit auf komplexere Produktionsketten wie Metallverarbeitung zugreife.

Glaube allein schaltet aber noch nichts frei, das mache ich mit der dritten Ressource, der Ältesten Gunst. Die bekomme ich hauptsächlich als Belohnung durch Rituale am Opferaltar. Den Altar errichte ich an fest vorgegebenen Punkten und entscheide anschließend, welches Bildnis ich schnitzen und den Tentakeln der Tiefe opfern möchte. Für das einfachste Bildnis mit den geringsten Gunstboni brauche ich nur Bretter. Die anderen Figuren fordern deutlich schwerer zu beschaffende Materialien, gewähren aber auch mehr Ältesten-Gunst. Habe ich eine Figur ausgewählt, dauert die Fertigung eine Minute. Nach Ablauf der Zeit schnellen die Tentakel Cthulhus aus dem Loch, schnappen sich die Opfergabe und gewähren mir Gunst.

Das Jonglieren der drei Ressourcen Glaube, Ältesten-Gunst und Fanatismus funktioniert grundsätzlich gut, führt aber wegen fehlender Feinabstimmung noch zu oft zu kleinen Frustrationspausen. Beispielsweise vergrößere ich meine Gemeinschaft, um die nächste Glaubensschwelle zu erreichen. Habe ich das geschafft, möchte ich ein Gebäude freischalten, habe aber zu wenig Gunst. Kein Problem, ab zum Opferaltar. Für das Ritual muss ich 1.500 Glaube bezahlen. Als ich endlich so weit bin, fehlen mir allerdings noch ein paar Bretter – bevor es dann endlich doch klappt. Klar, ich soll durch kluges Management meine Ressourcen maximieren. Dafür braucht es in meinen Augen für die Vollversion aber noch etwas mehr Feintuning. Aktuell spielt sich der Wirtschaftspart von Worshippers von Cthulhu noch zu unnötig kleinteilig.





## Arbeitsplätze manuell verteilen

Das gilt auch für das System mit den Arbeitsplätzen und Einwohnern. Zu Beginn einer Partie verfüge ich neben einem zentralen Lagerhaus nur über eine kleine Gruppe potenter Arbeitsloser, zu erkennen an der Zahl oben in der Bildmitte. Damit ich mit den Leuten etwas anfangen kann, baue ich Wohnhäuser. In jedes Haus zieht dann ein individueller Mensch ein – wie in Banished mit eigenem Namen und so.

In Worshippers of Cthulhu hat jeder Arbeiter außerdem noch einen Traumjob, dem er oder sie gerne nachgehen würde und für den er besondere Boni mitbringt. In einem Haus wohnt etwa die gute Cressida Pickering. Frau Pickering produziert nicht das Maximum an Glauben, weil ich ihre Grundbedürfnisse nicht erfülle. Aber die liebe Frau Pickering ist leidenschaftliche Holzfällerin. Weil ich Arbeitskräfte in jedem Gebäude manuell einsetze, achte ich natürlich auf die Vorlieben meiner Opferlämmer. Denn wenn Frau Pickering beruflich die Axt schwingt, ist sie eifriger bei der Sache als jemand, der lieber in der Blutproduktion tätig wäre. Wobei das ja mit einer Axt auch schnell getan wäre, aber das ist ein anderes Thema.

Wie effizient die Leute arbeiten, sehe ich an ihrem Eiferwert. Je länger die Leute in ihrer Profession arbeiten, desto mehr steigen sie im Level auf und desto eifriger sind sie. Wie bei den Ressourcen gilt bei Eifer und Lieblingsjob der Untertanen: coole Idee, aber noch nicht wirklich ausgereift. Ob ich jede Stelle jedes Betriebs mit Arbeitern passender Profession besetze oder meine Leute willkürlich verteile, machte zumindest in meinen Partien keinen großen Unterschied.

## Fachkräfte selbst machen

Und wenn die Vorlieben meiner Leute nicht zu den offenen Jobs passen, bin ich ohnehin machtlos. Schließlich kann ich mir wohl kaum meine Fachkräfte schnitzen. Wobei ... doch, kann ich! In der Zeremonienhalle starte ich eine Runde »Zeremonielles Schnitzen«. Dafür wähle ich einen Menschen, dessen Jobwunsch ich ändern möchte, und ritze ihm das passende Symbol in den Rücken. Im Buch der Opfer sehe ich, wo ich welche Form für welche Profession ins Fleisch bringen muss. Falls ich alles richtig gemacht habe, ist die neue Fachkraft fertig geschnitzt. Falls nicht, ist mein Opfer um ein paar Narben reicher.

Mein innerer Perfektionist möchte natürlich, dass in jedem Betrieb die maximale Anzahl an Menschen mit der dazu passenden Spezialisierung arbeitet. Und allein deshalb bearbeite ich unzählige Rücken. Es ist aber nicht wirklich notwendig – und deswegen ist die ganze Schnitzmechanik zwar irgendwie ganz cool, aber blöderweise auch obsolet.

## Aufstieg als Ziel ... nicht

Neue Einwohner kommen in Wellen zu meiner Gesellschaft – im wahrsten Sinne des Wortes. Alle paar Minuten landen neue Schiffbrüchige in meiner Siedlung. Baue ich

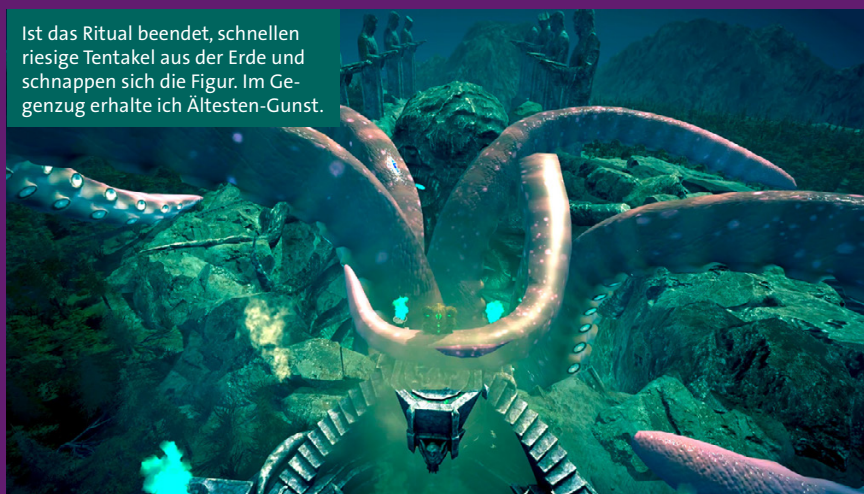
## SO BEKOMMT IHR DIE WERTVOLLE ÄLTESTEN-GUNST



Den Altar der Gunst errichte ich an vorgegebenen Stellen wie etwa an dieser heimeligen Grube.



Anschließend wähle ich ein zu schnitzendes Bildnis und stelle dafür Ressourcen bereit.



Ist das Ritual beendet, schnellen riesige Tentakel aus der Erde und schnappen sich die Figur. Im Gegenzug erhalte ich Ältesten-Gunst.

Häuser, ziehen Menschen in der ersten von drei Bevölkerungsstufen ein, den Novizen. Erfülle ich all ihre Bedürfnisse, errichte an vorgegebenen Orten der Inselwelt Aufstiegsaltäre und sammle ausreichend Fungus, kann ich Novizen erst zu Akolythen und schließlich zu Jüngern aufsteigen lassen. Höherstufige Anhänger generieren mehr Glauben. Außerdem können manche Betriebe nur Arbeiter der Stufe 2 und 3 anstellen, wie etwa die Molke- oder die Bibliothek. Ich brauche dann ausreichend Akolythen, um die Bedürfnisse der Bewohner der Akolythen-Stufe zu erfüllen, um sie zu Jüngern aufsteigen zu lassen.

Auch dieses System erinnert stark an die Mechanik der Anno-Serie, funktioniert aktuell aber längst noch nicht so geschmeidig. In einer Mission muss ich für den Sieg 25 Jünger – also Einwohner der Stufe 3 – auf meinen Inseln beherbergen. Sobald ich ausreichend Akolythen auf Stufe 2 »glücklich« gemacht habe und sie auf die nächste Stufe hebe, arbeiten sie jedoch nicht mehr in ihren Betrieben, was zu Zufriedenheitseinbußen bei den restlichen Akolythen führt.

Das fummelige System mit den individuellen Arbeitern stellt sich selbst ein Bein: Lasse ich Leute aufsteigen, fehlen danach viele



Als Hohepriester führe ich feierliche Opferungen am Scheiterhaufen noch selbst durch.



A D S W Bewegung  
Kamera-Drehung  
Sprinten

Um Mais kochen zu können, braucht es zunächst eine Maisplantage. Felder setze ich frei wie in den Anno-Spielen.



Um Häuser aufsteigen zu lassen, errichte ich an festgelegten Plätzen solche Aufstiegsportale und ernte Fungus. Der wird beim Level-up verbraucht.



Arbeiter in wichtigen Betrieben. Um den Betrieb aufrechtzuerhalten, muss ich die Menschen der jeweiligen Stufen perfekt versorgen, dann Obdachlose in neue Häuser packen und die dann aufsteigen lassen, weil die ja noch nirgendwo arbeiten. Ohnehin wirkt die ganze Aufstiegsmechanik wie eine künstlich eingebaute Hürde – oder eher wie zwei: Auf der einen Seite gibt mir das Spiel eine bestimmte Zahl von Siedlern der höhe-

ren Stufen als Siegbedingung vor. Auf der anderen Seite limitiert es meine Kampfeinheiten, wenn ich nicht aufsteige.

### Mäßiges Kampfsystem

Kampfeinheiten gibt's ja auch noch – wobei: Lieber wäre mir, es gäbe sie nicht. Oder zumindest nicht so, wie die rudimentäre Kampfmechanik aktuell funktioniert. In der Beschwörungsritualstätte beschwöre ich

Schrecken – das sind die Kampfeinheiten in Worshippers of Cthulhu. Neben einer Menge Glaube und ein paar Eimern Blut erfordert jede Beschwörung Menschenopfer. Aus einer Liste wähle ich meine Opfer aus und bewundere anschließend, wie sich mein Schrecken aus der Tiefe erhebt. Wenig später ziehe ich mit den wunderschön eklig designten Kreaturen los, um KI-Gegner – meistens gute Menschen, die mit Cthulhu nix am Hut haben – anzugreifen. Wie die eigenen Untertanen dienen auch die Kampfschrecken schlicht als Ressourcen. Und sind vergänglich. Das merke ich etwa daran, dass die Lebenspunkte meiner kostbaren Militäreinheiten erbarungslos runterticken, sobald sie beschworen sind. Mehr als ein paar Attacken auf Schiffe und Küstenbefestigungen der KI sind in ihrer kurzen Lebenszeit meist nicht drin.

Mit der Mechanik habe ich zwei Probleme: Zum einen spielt sich der ohnehin nur rudimentär implementierte Militäraspekt unheimlich stressig. Ich will keine Sekunde verschwenden und mit meinen Monstern so viel Schaden wie möglich anrichten. Zum anderen habe ich nur eine bestimmte Anzahl an Beschwörungen frei, ehe eine weitere Beschwörung derselben Einheit plötzlich



Zwei Haupt- und zwei Nebenszenarien sind aktuell spielbar.



und unerklärlich Menschenopfer einer höheren Stufe erfordert. Wenn ich also nicht schnell genug bin oder durch mangelnde Wegfindung oder unnötige Scharmützel auf dem Weg zu viele Lebenspunkte für den eigentlichen Kampf verloren habe – dann muss ich im schlimmsten Fall meine ganze Bevölkerung eine Stufe weiterentwickeln, nur um ein paar Feinde zu zerstören. Mit den gleichen Kampfeinheiten! Und wie ich an vorheriger Stelle bereits meinte: Wäre dieser künstliche Zwang nicht gegeben, würde ich mit meinem Kult wahrscheinlich gar nicht erst aufsteigen wollen.

## Nervige Geduldsmechanik

Als künstlich und zu leicht durchschaubar empfinde ich auch die Mechanik hinter Cthulhus Geduld: Während der Missionen erobere ich Inseln und bringe sogenannte Traumtürme in meinen Besitz. Im Anschluss wähle ich eine von zwei Aufgaben, etwa Anhänger opfern und Umhänge horten oder Anhänger horten und Muscheln sammeln. Schaffe ich meine Aufgaben nicht, bevor der rote Balken oben im Bild abläuft, verliere ich. Der Balken zeigt nämlich Cthulhus Geduld. Warum eine bereits seit Ewigkeiten ruhende, götterähnliche Instanz wie Cthulhu nicht mehr von mir erweckt werden will, wenn ich etwas trödele, erschließt sich mir dabei nicht. Allerdings kann ich Cthulhus Geduld auch wieder erhöhen – durch Menschenopfer! Per Klick werfe ich am Opferaltar menschlichen Ballast in die Grube und gewinne dafür wertvolle Zeit.

Die Geduldsmechanik entpuppt sich als weiterer Faktor, der dem Spiel ein gewisses Tempo aufzwingt und mich vom gemütlich-morbiden Siedeln abhält. Immerhin: Wenn ich das nicht möchte, klicke ich oben rechts auf »Abnehmen anhalten«, und die Geduld verringert sich nicht weiter. Das ist auf der einen Seite eine schöne Komfortfunktion, zeigt auf der anderen Seite aber auch, dass die Mechanik aktuell eher nervt als nutzt. Denn wenn eine Mechanik abschaltbar ist, brauche ich sie gar nicht erst.

Ganz ähnlich ist es da mit den zufällig – und mit zufällig meine ich: nervig oft – auftretenden Feuern: Weil ich bekanntlich in der Welt von H.P. Lovecraft unterwegs bin,

Läuft alles gut, lasse ich meine Einwohner zu Jüngern aufsteigen. Die haben die größten Bedürfnisse, generieren aber auch am meisten Glaube.



In der Schafzucht rechts leben die Opferlämmer noch unbeschwert. So lange, bis der Blutentnehmer aus dem linken Gebäude zu Besuch kommt und, na ja, Blut entnimmt.



sind es natürlich auch keine normalen Feuer. Lasse ich sie wüten, beschädigen sie Gebäude, reduzieren meine Produktivität und verängstigen meine Untertanen. Okay, das würde ein normales Feuer auch, aber hier gibt's halt noch Tentakel dazu. Über ein Dialogfeld kann ich die Brände auflösen, muss dafür aber entweder mit Geduld und Fanatismus bezahlen oder negative Umstände wie größere Abstände zwischen den Ankunftsstellen neuer Seelen in Kauf nehmen. Feuerwehren helfen zwar, aber die Brände sind aktuell noch zu unausgegoren. Ihr seht also: Crazy Goat Games hat im Early Access noch einiges an Arbeit vor sich! ★

## MEINUNG

Christian Schwarz  
@heavymekki



Worshippers of Cthulhu braucht noch Feinschliff, damit die einzelnen spannenden Mechaniken ein organisches Ganzes ergeben. Aber das Spiel ist ja erst im Early Access, und das, was das Entwicklerteam von Crazy Goat Games bislang serviert hat, macht Appetit auf mehr. Ich wünsche mir für die Vollversion natürlich noch mehr bekloppten Wahnsinn meines Kults. Aber ich wünsche mir auch, dass einzelne Mechaniken wie Aufbau, Aufstieg, Bürgerspezialisierung, Expansion und Kampf besser ineinandergreifen. Die Roadmap der Entwickler gibt mir aber Hoffnung, weil neben neuen Szenarien und Einheiten auch ein Sandbox-Modus angekündigt ist. Gerade damit verknüpfe ich große Hoffnung: Ich kann mir sehr gut vorstellen, dass bei ausreichend Zeit und ohne Storydruck das Wirtschaftssystem aktuell noch als zu leicht durchfallen würde. Weil endloses Bauen aber nicht das Ziel ist, kann der Storyaufzug das noch ganz gut verstecken. Genau hier liegt aber noch großes Potenzial, um Worshippers of Cthulhu noch fesselnder zu machen – also im übertragenden und weniger im tentakeligen Sinne.



Je höher mein Glaubenseinkommen ist, desto mehr Gebäude schalte ich im komplexen Forschungsbaum frei.



Of Ash and Steel

# EIN WAHRER KÖNIG

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **tinybuild** Studio: **Fire & Frost** Termin: **2025**

Dieses Open-World-Rollenspiel hat Potenzial ohne Ende. Denn es steht für eine Rückkehr in eine vergangen geglaubte Zeit.

Von Peter Bathge

Wir bei GameStar sind bekanntlich wahre Propheten der Spielebranche (oder so ähnlich). Doch für die Zukunft des Mittelalter-Fantasy-Rollenspiels Of Ash and Steel ist die Prognose unklar, denn hier sehen wir gleich zwei potenzielle Geschichtsverläufe:

Möglichkeit Nr. 1: Of Ash and Steel erscheint zum denkbar schlechtesten Zeitpunkt. Denn 2025 kommt schließlich auch das Gothic Remake – wer hat denn da bitte noch Zeit für ein neues Rollenspiel mit genau den gleichen Stärken wie der Genrebeliebte, also mit einer gefährlichen, handgemachten Open World, ruppigen Charakteren und großer Freiheit bei Charakterausbau sowie Fraktionszugehörigkeit?

Möglichkeit Nr. 2: Of Ash and Steel erscheint zum genau richtigen Zeitpunkt. Denn 2025 setzt es den Trend fort, den Dropa: Forsaken Kin begonnen hat – eine Rückkehr zu alten Open-World-Tugenden, zu Rollenspielen ohne Questmarkern und mit knackigen Kämpfen. Gothic-Fans werden es lieben und parallel zum Remake von Piranha Bytes' Rollenspielklassiker genießen.

Was am Ende eintritt, ist eigentlich egal, so oder so erwartet uns ein ganz besonderes Rollenspiel. Denn Of Ash and Steel hat uns bei der ersten Gameplay-Präsentation schon nachhaltig beeindruckt. Versprochen: Wenn ihr diesen Artikel zu Ende gelesen habt, wird es euch ebenso gehen. Jeden-

falls, sofern ihr eine ganz bestimmte Art von erwachsenem Spieldesign – wie man es aus Gothic kennt – schätzt.

## Keine Marker, viel Atmosphäre

Respekt vor dem Spieler: Das haben sich die Entwickler von Of Ash and Steel zumindest im übertragenen Sinne auf die Fingerknöchel tätowiert. Und ihr bekommt ihr Mantra kurz zu sehen, wenn euch das Rollenspiel gleich zu Beginn mit der Faust die Zähne ausschlägt: Ein Schiffsbruch beraubt euren vom Spiel vorgegebenen Helden Tristan (das Aussehen mit Bart oder Frisur kann angepasst werden, das Geschlecht nicht) all seiner Ausrüstung und Fähigkeiten. Gefangen



Ihr spielt Of Ash and Steel ausschließlich in der Third-Person-Perspektive. Eine Ego-Sicht ist nicht geplant.



Um in die Stadt zu kommen, könnt ihr den Torwächter mit 200 Goldstücken bestechen.



Alternativ schmuggelt ihr euch als Holzfäller rein – oder ihr findet einen Tunnel, der ins Innere führt.



auf der Insel Greyshaft, muss er sich genötigt vom armen Würstchen zum strahlenden Helden hocharbeiten. Oder zu einem Mistkerl, der einfach etwas stärker ist als alle die anderen Mistkerle auf diesem Eiland. Denn Of Ash and Steel setzt auf den gleichen Tonfall wie seine Vorlagen The Witcher und Gothic: Hier bekommt ihr nichts geschenkt, und statt typischer High Fantasy steht der schmutzige Überlebenskampf mit allen Mitteln im Fokus.

### Heim in die Zivilisation

Eure Aufgabe ist es, den Hafen der Insel zu erreichen, wo ihr ein neues Schiff zu zivilisierteren Regionen des Königreichs der Sieben chartern wollt. Als Kartograf der sogenannten Pfadfinder hat Tristan nämlich anfangs gar keine Ahnung vom Kämpfen und will einfach nur weg. Doch natürlich gibt's Torwächter, die beeindruckt oder bestochen werden wollen, bevor ihr in die große Stadt reinkommt oder zu den wichtigen Entscheidungsträgern vorgelassen werdet. Wo ihr dafür als Nächstes hinmüsst, sollt ihr

selbst herausfinden: In Of Ash and Steel, das betont Entwickler Fire & Frost Studios, müsst ihr Dialoge aufmerksam verfolgen, Questtexte im Logbuch tatsächlich lesen und euch innerhalb der Spielwelt ohne bunte Questmarker und große Richtungspfeile orientieren. Of Ash and Steel ist kein Spiel, das euch bei der Hand hält. Ganz im Gegenteil, es schubst euch aus der Tür.

Hier noch ein paar Highlights der Präsentation: Es gibt korrekte Tagesabläufe für computergesteuerte Bewohner, einen Tag-Nacht-Wechsel und dynamisches Wetter (inklusive sich ändernder Hintergrundmusik). Und ja: Die Kampfanimationen von Held

Tristan sind umso geschmeidiger, je mehr Skill-Punkte ihr in seine Fähigkeiten investiert. Gothic, ick hör dir trapsen!

### Erst erkunden, dann rasten

Of Ash and Steel will euch komplette Freiheit bei der Erkundung der Spielwelt geben: Ihr bestimmt das Tempo, in dem ihr Locations wie den Wald, die Stadt hinter den riesigen Mauern, zugige Eisfelder, weitläufige Wiesen oder den Strand erforscht. Alles hängt dabei mit allem zusammen, und überall erwarten euch Gefahren. Eine davon haben wir schon gesehen: Ein riesiger Troll bewacht einen Pass, und bei der Präsentation macht der Demo-Spieler vorsichtshalber kehrt – Held Tristan ist noch zu schwach für diesen Feind. Jap, Gegner haben bestimmte vorgegebene Stufen und stellen für die meisten Spieler ein unüberwindliches Hindernis dar, bis ihr entsprechend hochwertige Ausrüstung und ausreichend Erfahrungspunkte gesammelt habt.

Vorteile verschafft ihr euch per Crafting, so kann Tristan etwa die Klinge von Dolchen vergiften oder Heiltränke brauen. Das geschieht an vorgegebenen Lagerfeuern; in einem separaten Bildschirm bereitet ihr euch wie bei The Witcher 3 auf künftige Herausforderungen vor. Hier lässt sich auch nahrhaftes Essen zubereiten, das euch für die nächsten Stunden einen Buff verleiht. Manche Snacks könnt ihr mit auf Reisen neh-

Ähnlich wie in The Witcher oder Monster Hunter könnt ihr euch am Lagerfeuer für kommende Aufgaben stärken.







Wie es sich für ein Fantasy-Rollenspiel gehört, ist auch Magie im Spiel.

men, die größeren Mahlzeiten verspeist Tristan aber ausschließlich bei seiner Rast. Wenn die besonders erholsam ausfallen soll, sind dafür besondere, begrenzte Vorräte und der entsprechende Level im Überlebens-Talentbaum notwendig.

### Freie Charakterentwicklung

Die drei Bereiche Kampf, Handwerk und Überleben beherbergen jeweils mehr als ein Dutzend zu lernender Skills, dazu kommen

noch allerlei passive Perks sowie die fünf Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Einsicht und Widerstandskraft. Lernpunkte und Lehrer wie in Gothic und Drova fehlen, so weit geht die Huldigung von Piranha Bytes' Open-World-Rollenspiel dann doch nicht. Immerhin: Ein Klassenkorsett existiert nicht, ihr schaltet nach Stufenaufstiegen das frei, was euch am meisten reizt.

Magie oder »Altes Wissen« spielt in der Welt von Of Ash and Steel übrigens auch

eine Rolle, euer Charakter setzt sie nach aktuellem Stand aber nur sparsam ein. So gibt's etwa bei den Takedown-Animationen ein paar entsprechende Effekte zu sehen, und mit einer Fähigkeit bewegt ihr euch rasend schnell Richtung Feind. Die Entwickler vergleichen solche Zauber mit den Zeichen, die Geralt in The Witcher einsetzt.

Je mehr Talentpunkte ihr in den Kampf investiert, umso effizienter und schicker werden die Kampfanimationen – eine klassische Stärke von Gothic. Nach dem gleichen Prinzip funktioniert auch die Bewegung durch unwegsames Terrain. Wer kein Survival-Experte ist, stolpert beim Rennen über dichtes Wurzelwerk und klatscht der Länge nach hin. Oder ihr lauft in gut versteckte Fallen, auf die euch der Held ansonsten rechtzeitig aufmerksam gemacht hätte.

### So wird gekämpft

Of Ash and Steel gibt euch die Wahl zwischen einhändigen und zweihändigen Nahkampfwaffen, dazu kommen Bogen und Armbrust mit verschiedenen Pfeil- und Bolzentypen. Schilde oder Speere werden nur von bestimmten Gegnern eingesetzt, nicht aber von euch. Ihr könnt derweil aus Äxten, Kriegshämmern, Schwertern und Dolchen schöpfen. Während die martialischen Nahkampfwaffen vor allem von der Stärke eures Charakters abhängen, basieren der Schaden und die Präzision von Dolchen und Fernkampfwaffen auf der Geschicklichkeit.

Drei Kampfhaltungen bestimmen, wie euer Charakter seine Waffe schwingt, ob er zusticht oder Feinde niederknuppelt. Je nach Gegner und Waffe wählt ihr einen anderen Stil, das hat Auswirkungen auf Wucht und Geschwindigkeit. Die kleinen, sprungfreudigen Hobster (lies: Goblins) weichen schwerfälligen Schwüngen mit dem Zweihänder etwa leicht aus; bei einer Axt ergibt das Zustoßen mit der Spitze keinen Sinn.

### Timing ist alles!

Das richtige Timing ist im Kampf von Vorteil: Ihr könnt gegnerischen Angriffen perfekt ausweichen oder sie blocken, wodurch die Widersacher kurz betäubt werden. Das ist auch dringend nötig, denn die ersten Demo-Szenen zeigen aggressive Feinde, die den Helden umzingeln statt brav zu warten, bis sie mit ihrer Schlaganimation an der Reihe sind. In diesem Fall helfen Komboangriffe, während denen ihr Schwung aufbaut, bevor ein mächtiger Finisher den Feind unter die Erde befördert. Eine weitere Besonderheit: Teilweise wird die Umgebung in den Kampf einbezogen. So kickt ihr unter anderem leere Flaschen in Richtung Gegner oder kippt Kisten in ihren Pfad. Bestimmte Angriffe verursachen Blutungen, dann müsst ihr mit Bandagen dagegenhalten. Wenn ihr hofft, verlorene Lebenspunkte zurückzubekommen, indem ihr mitten im Kampf ein Hähnchen futtert, müssen wir euch enttäuschen: Während der Gefechte könnt ihr lediglich Heiltränke in euch hineinschütten.

Einfach mal hinsetzen und der Musik lauschen: Das ist in Gothic ebenso wie bei Of Ash and Steel möglich.



Abhängig vom Überleben-Skill stehen unterschiedliche Schlafmöglichkeiten zur Verfügung.





## Freiheit ist das höchste Gut

Abseits des Hauerns und Stechens erwarten euch in der Spielwelt Multiple-Choice-Dialoge mit englischer oder russischer Sprachausgabe und deutschen Untertiteln. In den Gesprächen kommen dem ersten Eindruck zufolge zwar keine Fähigkeiten wie Diplomatie oder Einschüchtern zum Einsatz, dennoch soll es oft mehrere Wege geben, Aufträge zum Abschluss zu bringen.

Wer will, kann auch auf unlautere Methoden zurückgreifen, um sich einen Platz in der Welt zu sichern: Diebstahl ist möglich, ihr knackt Schlösser oder greift NPCs in die Tasche. Das soll laut Entwicklern mit »wirklich spaßigen« Minispielen einhergehen. So steigt eure Chance auf ein wertvolles Item, wenn ihr beim Taschendiebstahl die Hand länger in fremden Taschen lasst – aber gleichzeitig ist es auch wahrscheinlicher, dass euch der Beklaute bemerkt. Werdet ihr des Diebstahls überführt oder greift ihr wahllos andere Personen an, drohen euch Strafen oder die Schwerter der Wachen.

## Beten, jagen, Kopfgeld kassieren

Zwei große Fraktionen haben auf der Insel die Macht, einer davon schließt ihr euch im Spielverlauf an. Neben den religiösen, teils ins Fanatische abdriftenden Rittern der Sieben stehen die Freien Jäger zur Auswahl, die abseits der Stadt hausen und sich für die Belange der kleinen Leute einsetzen. Dazu gibt's noch drei kleinere Fraktionen, für die ihr Aufträge erfüllt: Grabräuber, Kopfgeldjäger und Schmuggler. Je mehr Quests ihr für diese Gruppierungen erledigt und je höher ihr im Rang bei einer Fraktion aufsteigt, umso mehr NPC-Charaktere erkennen euch und reagieren auf eure Anwesenheit mit entsprechenden Kommentaren.

Überhaupt sollen die anderen Figuren nicht zur reinen Statisten verkommen, nachdem ihr euch um ihre Probleme gekümmert habt. Im Spielverlauf will euch Of Ash and Steel mehrmals an bekannte Orte zurückkehren lassen, wo ihr die neuesten Entwicklungen im Leben der NPCs miterlebt. Bei euren Reisen sorgt die Unreal Engine 4 für



Ihr könnt jederzeit zwischen Pfeil und Bogen sowie Schwert wechseln. Auch Armbrüste, Äxte und stumpfe Waffen stehen zur Auswahl.

lauschige Szenen, selbst wenn alles ein bisschen ungenau aussieht. Der Besuch in einem liebevollen Dorf hat uns bei der Präsentation aber auch optisch angesprochen. An bestimmten Stellen sollt ihr euch dank Housing-Feature selbst niederlassen und beim Angeln entspannen können. Oder vielleicht wollt ihr lieber euer Schwert mit eigenen Designs verzieren, das Heft austauschen oder eine neue Parierstange montieren? All das soll in Of Ash and Steel möglich sein. Vorerst übrigens nur auf dem Rechner, die osteuropäischen Entwickler konzentrieren sich erst mal auf die PC-Version. Der Release ist für 2025 vorgesehen, also densel-

ben Zeitraum, in dem auch das Gothic Remake erscheinen soll. Wenn das mal kein spannendes Jahr für Rollenspieler wird! ★

## MEINUNG

Peter Bathge  
@PCPeter5



Ich wurde bei einer ersten Spielepräsentation schon lange nicht mehr so angenehm überrascht wie von Of Ash and Steel. Das sieht exakt nach dem Wohlfühl-Rollenspiel aus, das ich nach der Pleite von Piranha Bytes jetzt brauche! Außerdem scheint es eine tolle Alternative zu werden für alle, die Drova wegen seiner 2D-Optik gescheut haben (ungerechtfertigter Weise, wie ich hinzufügen möchte). Wobei »Wohlfühl-Rollenspiel« nicht so ganz zur düsteren, erbarmungslosen Welt passt, die Entwickler Fire & Frost Studios entworfen hat. Aber bisher sieht es so aus, als würde Of Ash and Steel sehr viele Punkte auf der Checkliste abhaken, die Fans von Gothic und Kingdom Come mit sich herumschleppen. Die große Frage ist natürlich die der Qualität. Besonders zu Dialogen und Story gab's in den ersten Szenen noch sehr wenig Aussagekräftiges. Den Charme eines Gothic oder die dichte Welt eines The Witcher kopiert du als kleines Studio nicht einfach so. Hier bleibt es weiterhin spannend.

Die Welt von Of Ash and Steel soll laut Entwickler nicht zu groß werden, damit ihr euch stets orientieren könnt und nichts beliebig wirkt.



Liegecraft

# WITCHER TRIFFT GOTHIC

Das neue Mittelalterstrategiespiel gibt Vollgas bei den Rollenspielelementen. Ein Gespräch mit den Entwicklern zeigt: Das könnte groß werden! Von Peter Bathge

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **From Chaos**  
Studio: **From Chaos** Termin: **2025**

die Ausmaße der Feste aus Anlass des königlichen Besuchs sind legendär. Von der logistischen Herausforderung, die die Ankunft der bis zu tausend Menschen umfassenden Entourage auslöste, ganz zu schweigen.

All das macht Liegecraft zum Kern seines Spielprinzips, auch hier seid ihr ständig unterwegs. Das Spiel ist eine Sandbox: Es gibt keine lineare Kampagne, stattdessen startet ihr eine neue Partie und findet euch zum Start auf einer prozedural generierten Karte wieder, die ihr anhand von mehreren Parametern wie Rohstoffdichte, Inseln oder Klimazonen anpasst. Ein Editor für eigene Szenarien ist im Lieferumfang enthalten.

## Kleine Hexerei

Die Karten sind mit 75x75 Hexfeldern ordentlich groß, aber nicht riesig, denn die Entwickler wünschen sich einen größeren Fokus als etwa bei Civilization 7. Fantasy-Kreaturen gibt's übrigens keine. Königreiche haben reale Namen, einzelne Adelige weisen aber allenfalls vage Gemeinsamkeiten mit denen aus der echten Geschichte auf. Liegecraft wird keine historische Dokumentation, sondern ein »Das hätte im Mittelalter so passieren können«-Spiegeluniversum. Ihr steuert rundenweise eure Spielfigur, ähnlich wie bei Heroes of Might and Magic steht dafür ein festes Kontingent an Bewegungspunkten zur Verfügung. HoMM 3 ist übrigens eine der größten Inspirationen von Entwickler From Chaos, vor allem in der Art, wie Spieler dort Charakter, Stadt und Armee



Ich habe mit Liegecraft das perfekte Spiel für meinen geschätzten Kollegen Maurice Weber gefunden!

Zu dieser Einschätzung komme ich aus drei Gründen:

1. GameStar-Legende und Streamer Maurice inszeniert sich des Öfteren als Monarch, der die ungewaschenen Massen von seinem YouTube- bzw. Twitch-Thronsaal mit Krone und Hermelinpelz adressiert.
2. Maurice liebt Strategiespiele wie Civilization oder Crusader Kings.
3. Maurice brennt bekanntermaßen für das Mittelalter als Szenario.

Ta-da, ich präsentiere: Liegecraft, eine spannende Neuentwicklung, die euch (und Maurice) wie einen König behandelt, der seine Untergebenen Zug um Zug persönlich in Belagerungsschlachten und zur Herrschaft über neue Ländereien führt. Was das Run-

denstrategiespiel besonders macht, habe ich im exklusiven Gespräch mit den Entwicklern erfahren. Die müssen sich auskennen: Sie haben zuvor bei etablierten Entwicklern wie Paradox Interactive, 11 Bit Studios und CD Projekt Red gearbeitet.

## Heroes ohne Fantasy, Civilization im Mittelalter

In Liegecraft seid ihr (wer denn sonst, bitte?! ) der König oder die Königin. Was viele nicht wissen: Monarchen lungerten im echten Mittelalter nicht das ganze Jahr über in ihrer Burg herum und labten sich an Fasanen – sie tourten tatsächlich sehr oft in Kut-schen und auf Pferden durch ihre Ländereien. Auf ihren Reisen warben sie etwa bei untergebenen Fürsten um Unterstützung für Feldzüge oder Steuererhöhungen und hielten ambitionierte Barone mit neuen Privilegien bei Laune. Der Besuch des Herrschers war dabei höchste Auszeichnung für einen Untertan und gleichzeitig eine Bürde, denn





Könige und Königinnen machen sich in Liegecraft selbst die Hände schmutzig, können andere Charaktere sogar abstechen.

über die Spielzeit hinweg konfigurieren und verbessern können.

Liegecraft steht ohnehin auf den Schultern von Giganten. Im Interview zitiert Game Director Tomek Dietrich Civilization (Wiederspielwert sowie simples, aber zeitloses Spieldesign), Crusader Kings (Charakterfokus trifft Strategie) und Die Sims (direkte Interaktion in sozialen Situationen wie den erwähnen Banketten). Allerdings hat das junge Studio From Chaos gerade mal fünf Mitarbeiter. Von denen haben zwar mehrere

viel Erfahrung in der Branche, ein großes Studio oder ein Publisher steht aber nicht hinter dem Projekt. Umso imposanter sind die Ideen von From Chaos.

### Immer schön der Reihe nach

Die rundenbasierten Schlachten finden unmittelbar auf der Weltkarte statt. Bis zu fünf Einheiten sind pro Armee möglich, Truppen gleichen Typs können aber gestapelt werden (stacks). Armeen werden stets von einem Herrscher oder Vasallen begleitet – und ja,

ihr könnt mehrere Armeen haben. Theoretisch wird die Anzahl der Heere nur von der Menge an Vasallen begrenzt, die ihr habt. Der König oder die Königin bekommt dabei Zugriff auf Eliteeinheiten. Die Helden verbessern die Moral der Kämpfer und setzen in den rundenbasierten Schlachten starke Spezialfähigkeiten ein. Wenn Einheiten Gefechte überleben, werden sie wohl mit gesteigerter Erfahrung besondere Boni erhalten, die Entwickler haben sich darauf aber bisher nicht festgelegt. Genauso wenig übr-



Die Weltkarte bereist ihr zu Fuß, auf dem Rücken eines Pferdes oder mit dem Schiff. Unterwegs gibt's Schätze einzusammeln





gens wie auf die Art, wie ihr Belagerungsschlachten ausfechtet. Bei Feldschlachten soll aber die Positionierung der Truppen eine wichtige Rolle spielen. Auch die erwähnte Moral kann über Sieg und Niederlage entscheiden, und es gibt ein Stein-Schere-Papier-Prinzip bei der Einheitenbalance. Doch kriegerische Auseinandersetzungen und das Zusammenraffen neuer Ländereien sind nur ein Aspekt von Liegecraft. Denn als echter Monarch verteilt ihr die Pfründe an eure loyalen Unterstützer.

### Ein großer Schuss Rollenspiel

Senior Designer Daniel Moore von From Chaos erklärt mir im Interview, dass Liegecraft auf der Grenze zwischen 4X-Strategie und Rollenspiel balanciere: »Die Frage [in welches Genre das Spiel am ehesten passt Anm. d. Red.] ist so, als würde man fragen, welches Kind man am liebsten hat – das ist einfach unmöglich [zu beantworten]! Ohne den Strategiespielaspekt können wir keine

Entscheidungen treffen, die sich auf ein ganzes Königreich auswirken, und wir haben nicht den Reiz von »nur noch eine Runde«, den wir so sehr lieben. Aber ohne den Rollenspielaspekt andererseits würde unserem Spiel das persönliche, bodenständige Gefühl fehlen, das wir den Spielern vermitteln wollen. Klar ist, dass ihr – unabhängig davon, ob ihr eher ein 4X-Strategiespiel oder eher Rollenspielaspekte sucht – in Liegecraft euren eigenen befriedigenden Spielstil umsetzen könnt.«

### Fähige Fürsten

Neben eurem Helden von Gottes Gnaden sind eure Vasallen (Barone, Grafen, Herzöge sowie Söldner) die wichtigsten Figuren unter eurer Kontrolle, aktuell ist ihre Zahl auf acht begrenzt. Ihr könnt sie losschicken, um bestimmte Aufgaben zu erledigen. Sie haben aber allesamt eigene Wertvorstellungen und lassen sich ihre Loyalität gut bezahlen, meist mit Land. Ergo übertragt ihr die Kon-

trolle eurer Provinzen auf lokale Fürsten, die sorgen dann für Nahrung und die Ressource »Produktion«. Per Automatikfunktion macht ihr Vorgaben, damit ihr euch nicht um alles kümmern müsst, wenn ihr das nicht wollt. Vorsicht: Andere Königreiche können unzufriedene Lehnsmänner auf ihre Seite ziehen, also haltet sie lieber glücklich. Dazu hört ihr euch ihre Probleme an, erledigt Aufgaben und richtet Feste aus, bei denen ihr ihnen schmeichelt. Beleidigungen und Rivalitäten können in Duellen ausarten. Widerspenstige Untertanen sperrt ihr ins Gefängnis, selbst ausländische Würdenträger können so ausgetrickt werden, etwa als Vorbereitung auf eine Invasion. In solchen (in Echtzeit ablaufenden) Szenen wirkt Liegecraft mehr wie eine Lebenssimulation oder wie die Events von Crusader Kings 3. Entscheidungen per Textfenster wie im Paradox-Strategiespiel gibt's hier auch, beeinflusst von den persönlichen Attributen eures Herrschers. Exekutiert ihr euren Gefangenen oder lasst ihr ihn leben, womit ihr möglicherweise den Zorn eures loyalsten Fürsten auf euch zieht? Eure Wahl kann neue Persönlichkeits-Traits bei Vasallen hervorrufen, es kommt zu Tavernenschlägereien, Jagdausflügen und vielleicht der ein oder anderen roten Hochzeit.

### Aufbau und Diplomatie

Ganz Strategiespiel ist Liegecraft dagegen beim Erforschen neuer Technologien (Hufeisen, Kettenhemden, Wassermühlen), dem Aussprechen reichsweiter Dekrete (Gründung von Ritterorden oder die Kennzeichnung königlicher Wälder) sowie dem Ausbau eurer Siedlungen (inklusive Stadtbildschirm wie in HoMM). Für Game Director Tomek Dietrich geht es in Liegecraft aber »nicht um riesige Karten oder ein abstraktes Excel-Erlebnis, ganz im Gegenteil. Wir wollen, dass







du die Unmittelbarkeit der kompakten mittelalterlichen Welt spürst.«

Während ihr also einige Aktionen in Menüs ausführt, geht vieles nur, wenn ihr mit eurem Charakter oder einem Vasallen vor Ort seid. Die Rebellion eines hochmütigen Herzogs schlägt ihr eben naturgemäß schlecht von der anderen Seite des Königreichs nieder, und auch für Verhandlungen über ein Bündnis mit anderen Königreichen muss eure Monarchin oder euer Monarch vor Ort sein. Allianzen werden in Liegecraft nämlich auf Basis der persönlichen Beziehungen zu den beteiligten Fürsten geschlossen. Also warum nicht erst einmal ein paar Worte mit dem anderen König wechseln, statt mit der Tür ins Haus zu fallen?

### Todesfall? Mal sehen ...

Für Spannung sorgt in solchen Fällen natürlich, wenn ein Herrscher plötzlich verstirbt. In Knights of Honor 2 müsst ihr danach alle Allianzen neu verhandeln, bei Crusader

Kings 3 zerbrechen am Tod von Königen ganze Reiche. From Chaos hat sich bis jetzt nicht entschieden, ob Figures in Liegecraft altern und von ihren Kindern beerbt werden. »Wir haben in unserem Team kürzlich viel darüber gesprochen«, bestätigt Tomek Dietrich. »Ursprünglich hatten wir nicht vor, eine Nachfolgermechanik in das Spiel einzubauen, weil wir davon ausgingen, dass unersetzliche Charaktere die Bindung an sie stark erhöhen. Aber seit der Ankündigung haben wir einige Rückmeldungen von Spielern erhalten, die sich für diesen Aspekt interessieren, sodass wir in Erwägung ziehen, eine Art der Nachfolge einzuführen, die zu unserem Gameplay passt.« Die Freiheit, solche Entscheidungen zu treffen und das dafür nötige Feedback einzuholen, verschaffen sich die Liegecraft-Entwickler mit einem Release im Early Access. 2025 soll eine erste Version zum Kauf bereitstehen, die dann mindestens sechs Monate mithilfe der Community weiterentwickelt wird. Die Kernme-

chanik wird bereits in der bezahlten Alpha-Version enthalten sein, danach legt From Chaos den Fokus auf die drei Aspekte »Überarbeiten, Verfeinern und Erweitern«. Tomek Dietrich verspricht: »Wir werden nur dann Version 1.0 veröffentlichen, wenn wir uns der Qualität, die wir erreichen wollen, sicher sind.« Na, Maurice, wie klingt das? ★

## MEINUNG

Peter Bathge  
@PCPeter5



Heroes of Might and Magic im Mittelalter mit den Charakterinteraktionen von Crusader Kings und dem Hexfeldprinzip eines Civilization – Liegecraft klingt, als käme es direkt aus dem Strategiespiel-Schlaraffenland. Nach dem Interview mit den Entwicklern bin ich zuversichtlich, dass die sich nicht zu viel vorgenommen haben: Liegecraft vereint zwar viele unterschiedliche Elemente, schraubt aber die Größe in allen Belangen zurück. Anders wäre das Projekt für ein Indie-Studio auch gar nicht zu stemmen. Für den Erfolg von Liegecraft gibt es zwei Hürden. Zum einen ist da die KI von Gegnern und Verbündeten: Ich will Komplotte, die mich überraschen, Kämpfe, die mich fordern, und gegnerische Könige, die verblissen um jede Provinz kämpfen. Zum anderen muss die Abwechslung stimmen: Schafft es das Spiel tatsächlich, mit einer großen Anzahl von Zufallsereignissen und Entscheidungsmöglichkeiten auch den dritten, vierten oder fünften Spieldurchlauf spannend zu gestalten? Eins ist sicher: Ich bin irre gespannt darauf, das alles herauszufinden. Ihr jetzt auch?





Avowed

# VERGIFTETER RELEASE

Genre: Rollenspiel Publisher: Xbox Game Studios Studio: Obsidian Termin: 18.2.2025

Wie Skyrim, nur mit besserer Story und in einer kompakten Welt. So kann man Avowed treffend beschreiben. Aber der Erfolg ist trotzdem nicht garantiert. Von Fabiano Uslenghi

Avowed erinnert mich immer wieder an eine Schifffahrt durch ruhiges und stürmisches Gewässer. Mal bin ich hellauf begeistert und freue mich unheimlich auf den Release. Dann bin ich wieder ziemlich durchgeschüttelt, und mir wird auch ein wenig schlecht. Als das neue Rollenspiel von Obsidian enthüllt wurde, war ich sofort fasziniert! Ich hatte Lust auf ein Skyrim in der Welt von Pillars of Eternity. Dann gab es irgendwann echtes Gameplay zu sehen, und das flache Kampfgefühl ließ mich erschauern. Auf der gamescom 2024 habe ich es das erste Mal selbst gespielt und war damals wieder komplett an Bord! Jetzt konnte ich abermals über zwei Stunden spielen und in dieser Zeit frei

den Anfang von Avowed erleben. Seitdem schwanken meine Emotionen wieder stark. Mal bin ich begeistert, mal enttäuscht. Am Ende bleibt mein Fazit positiv, doch gerade dieses ewige Auf und Ab könnte das Problem sein, das das Rollenspiel versenkt.

## Ein Editor! Mit Pilzen?

In allen Gameplay-Videos zu Avowed lag der Fokus sehr stark auf der Ego-Perspektive. Ob nun Dialog oder wildes Gefecht: Wie mein Held eigentlich aussieht, habe ich nie gesehen. Deshalb kam mir lange überhaupt nicht der Gedanke, wie umfangreich eigentlich der Charaktereditor von Avowed ausfällt. Den konnte ich jetzt endlich ausprobieren

und war angemessen entzückt. Zwar habe ich nur die Wahl zwischen Mensch oder Elf, doch mit zahlreichen Gesichtsreglern und Haarooptionen kann ich in diesem Generator so einiges an Charakterfantasien ausleben. Darunter auch manches, das mir nicht mal in den Kopf gekommen wäre. In meiner letzten Preview von meinen gamescom-Eindrücken konnte ich bereits davon berichten,







Natürlich ist die Traumgeißel nicht das einzige Problem.

dass der Charakter tatsächlich ein seltsames Geschwür aus Pilzen am Kopf hat. Wie das aber aussieht, kann ich ganz frei festlegen.

Ich kann wahlweise diese Gewächse sehr unscheinbar einstellen, sodass nur meine Wangen ein wenig zerfurcht aussehen, oder es komplett abstellen. Letzteres ergibt allerdings in der Geschichte von Avowed nur wenig Sinn. Die Leute reagieren nämlich trotzdem ständig darauf, dass mein Held oder meine Heldin aussieht wie ein Clicker aus The Last of Us.

Gut, so schlimm wie da ist es noch nicht. Aber derartige Reaktionen sind ein spannendes Detail! Denn es zeigt, wie Avowed meinen Selbstbauhelden in die Story – Achtung, cleveres Wortspiel – einflechtet.

Grund für diesen Bewuchs ist übrigens das Götterblut in meinem Helden, der nicht wirklich weiß, welcher Gott ihn mit diesem Auswuchs ... gesegnet hat.

### Eine Traumseuche! Durch Pilze?

Avowed beginnt sehr klassisch. Ich werde nach einem Schiffbruch am Strand einer Insel angespült. Ein erster Hinweis darauf, dass dieses Rollenspiel keine riesigen Innovationen bringen soll. Obsidian will einfach einen guten Genvertreter abliefern, und daran ist erstmal auch nichts auszusetzen. Solange es funktioniert und die Geschichte unterhält. Die dreht sich um meinen Helden, der als Gesandter des aedyranischen Kaisers ins Land der Lebenden reist. Eine abgelegene Insel im Norden, die als wild und chaotisch gilt. Hier bricht eine Seuche aus: die Traumgeißel. Werden Leute davon befallen, können sie Realität von Traum nicht mehr unterscheiden, bis sie die Mordlust packt. Äußerlich erkennt man Traumgeknechtete an ihren pilzigen Auswüchsen! Ja, auch unsere Feinde sind als etwas weniger gruselige Clicker unterwegs. Da überrascht es wenig,

wenn die Einwohner unserem pilzigen Helden erst mal kein Vertrauen entgegenbringen. Er sieht immerhin aus, als würde er gleich ihr Gesicht essen wollen. Fremde Stimmen beginnt er dann auch noch zu hören, und schnell wird klar: Irgendwie steht mein Held mit diesem Land, dieser Seuche, mit allem in Verbindung. Das legt eine gute Grundlage für ein schönes Mysterium, wenn es auch erneut nach einem typischen Fantasy-Problem klingt.

Die ganz großen Storymuskeln lässt Avowed in den ersten zwei Stunden noch nicht spielen. Das blieb alles sehr oberflächlich, wenn auch mit durchaus nett geschriebenen Dialogen. Schön ist außerdem, dass ich sehr, sehr oft meinen im Editor gewählten Hintergrund einbringen darf und auch die Attribute meines Helden in Gesprächen dauernd alternative Antwortoptionen ermöglichen.

### Ins Gefecht! Gegen Pilze?

Alles gut, ihr werdet nicht nur gegen Pilze kämpfen. Es kommt schon vor, ich musste mich etwa eines von Auswüchsen übersäten Bären erwehren, aber neben traumgeknechteten Kreaturen wimmelt es im Land der Lebenden auch vor Käfern, Kobolden oder Wegelagerern.

In Sachen Kampf gibt es wenig neue Erkenntnisse. Schon auf der gamescom war ich heilfroh, dass sich das alles wichtiger spielt als befürchtet. Vor allem Nahkämpfe gefallen mir gut, wo einzelne Hiebe einen kleinen Gegner auch mal nach links oder rechts taumeln lassen. Bei großen Feinden wie dem Bären sieht das anders aus, die lassen sich von ein paar Hieben nicht so leicht aus dem Konzept bringen. Diesmal habe ich allerdings auch versucht, noch mehr im Fernkampf auszuteilen. Das spielte







Avowed bietet eine Third-Person-Ansicht, aber man merkt, dass hier weniger Aufwand reinfloss als etwa bei Elder Scrolls.

sich wiederum dann wieder nicht ganz so fluffig. Gefühlt braucht das Nachladen des Bogens sehr lange, er knallt dafür aber nicht angemessen rein. Wenn ich das etwa mit dem Bogengefühl aus Avatar: Frontiers of Pandora vergleiche, fehlt mir was. Selbst Skyrim fühlt sich da besser an.

Erstmals habe ich zudem den Third-Person-Modus ausprobiert! Ich bevorzuge bei Elder Scrolls diese Perspektive meistens, da ich aus gutem Grund mehrere Stunden im Editor verbringe. Leider krankt diese Perspektive in Avowed an zwei Problemen:

- Der Wechsel: Am meisten mag ich es in Skyrim, je nach Situation auch mal von der dritten Person in die Ego-Ansicht zu springen. In Avowed muss ich dafür jedes Mal ins Optionsmenü und hier einen Haken setzen. Viel zu umständlich, um die Vorteile beider Modi zu genießen.
- Die Animationen: Avowed sieht schick aus, sehr schick sogar. Aber meistens nur, wenn es stillsteht. Die Animationen sind in vielen Fällen etwas starr, selbst Gesichter bewegen sich auf einem nach heutigen Maßstäben urzeitlichen Niveau. In der dritten Person fällt das am meisten auf. Mein Held bewegt sich ruckartig, rennt komisch, es flutscht einfach nicht.

Das erklärt auch eindrücklich, wieso Obsidian Avowed in Trailern größtenteils aus der Ego-Ansicht präsentiert. In dieser Perspektive fühlt sich alles eine Ecke dynamischer und flüssiger an. Ich freue mich nach wie vor, dass es die Wechseloption überhaupt gibt, und werde im fertigen Spiel sicher gelegentlich auch mal meinem Helden über die Schulter linsen, aber rein spielerisch kann ich euch diesen Modus zumindest bislang nicht wirklich empfehlen.

### Eine hübsche Welt

Habe ich mich in Avowed einmal durch das Anfangsgebiet gekämpft, geht es in die echte Spielwelt. Hier kann ich einen großen Teil des Landes der Lebenden bereisen und be-

ginne damit in Paradis. Da fehlt kein »e«, so heißt die wichtigste Handelsstadt direkt an der Küste. Dort bekomme ich zweierlei: Informationen zur politischen Lage und einen Begleiter namens Kai. Kai kennt ihr sicher-

### DIE WELT VON AVOWED



Ein Blick auf die Karte zeigt die Spielwelt von Avowed. Die erste Region heißt Dawnshore und liegt ganz im Süden.



Dawnshore besteht aus einem gewissen Teil aus Paradis, der wohl größten Stadt des Landes der Lebenden.





An solchen Wegsteinen kann ich ein Lager errichten und mich mit meinen Gefährten austauschen.

1.0.203.0-1509702

lich aus den meisten Spielszenen, er ist ein sogenannter Aumaua und erfahrener Soldat. Er kennt sich in der Wildnis schon aus, weiß sich mit Schwarzpulveraffen auch gut zur Wehr zu setzen. In den Kämpfen ist Kai durchaus nützlich und kann sowohl Gegner ablenken als auch gelegentlich welche aus dem Weg räumen.

Etwa eine Stunde lang habe ich das erste Gebiet von Avowed durchwandert und mich am tollen Look erfreut. Die Welt ist wundervoll farbenfroh, ohne je ins Kitschige oder Comichafte abzurutschen. Eine heutzutage unterschätzte Kunst! Wie sehr sich das Erkunden lohnt, ist noch schwer zu sagen. Aber die Welt bietet viele Kletterpassagen und versteckte Winkel, die mich meist mit einer Kiste voller Kram belohnen. Eine Open World findet ihr hier übrigens nicht, wie schon bei The Outer Worlds erkundet ihr Hub-Bereiche, die aber groß ausfallen können.

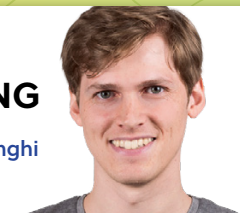
### Das große Risiko

Seitdem ich auf der gamescom war, kann ich nicht aufhören, an mein Interview mit Game Director Carrie Patel zu denken. Sie hat mir damals erklärt, dass Avowed vor allem auf den 18. Februar 2025 verschoben worden sei, um den dicken Releases im Herbst dieses Jahres aus dem Weg zu gehen. Dann wurde Civilization 7 angekündigt und sowohl Kingdom Come: Deliverance 2 als auch Assassin's Creed: Shadows verschoben. Das Konkurrenzfeld für Avowed sieht zusammen mit Monster Hunter Wilds also schlimmer aus als noch im Herbst 2024. Für Avowed könnte das zum echten Problem werden. Ich habe jetzt schon einige Zeit mit diesem Spiel verbracht und wünsche ihm jeden Erfolg! Zumal ich Obsidian als Rollenspielstudio enorm schätze. Ich glaube, dass wir mit Avowed großen Spaß haben werden, und gerade Fans von Skyrim sollten

hier selbst ohne Open World unbedingt ein Auge drauf haben. Aber Avowed macht auch nichts, das es komplett in andere Qualitätssphären befördert. Um gegen die Februar-konkurrenten zu bestehen, müsste Avowed der Baldur's-Gate-3-Stunt gelingen. Und das wird ziemlich sicher nicht passieren. ★

### MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Ich glaube fest daran, dass Avowed rein inhaltlich ein Erfolg wird! Vor allem, seitdem ich selbst gespielt habe. Die gamescom-Demo hat mir nochmal eine ganze Ecke besser gefallen, als der alles in allem sehr durchschnittliche Spielstart. Doch selbst da war ich zeitweise von der Welt gefesselt und habe mich höchstens über Details geärgert. Dann läuft mein Charakter in der Third-Person-Ansicht eben ein wenig staksig durch die Gegend. Ein Problem, mit dem zumindest ich mich abfinden kann. Ich habe auch Morrowind in der dritten Person ertragen! Aber ja, nach heutigen Maßstäben würde ich die Animationen in Avowed als zu hakelig bezeichnen. Je länger ich spiele und je besser die Geschichte mich in diese Welt zieht, desto weiter rücken derartige Probleme aber auch in den Hintergrund. Ich glaube, Avowed wird ein Spiel, an das man sich gewöhnen muss, bevor man vollends dafür brennt. Nur ist das eben die große Gefahr: Bei derartiger Konkurrenz darf es sich kaum Fehler leisten. Zumindest sofern diese Konkurrenten wirklich das werden, was sie versprechen. Was im Übrigen nach wie vor auch für Avowed gilt!



Ich wünsche mir eine Welt, in der viele Menschen Avowed erkunden. Aber viele werden eher zu KCD2 und Co. greifen.

1.0.203.0-1509702



## Borderlands 4

DOPPELSPRÜNGE  
UND DER KRIEGGenre: **Loot-Shooter** Publisher: **2K Games** Studio: **Gearbox** Termin: **2025**

Wir haben uns mit Gearbox-Boss Randy Pitchford den ersten Trailer von Borderlands 4 angeschaut und mit ihm über die Unterschiede zu den Vorgängerspielen geredet. Von Tillmann Bier

Mit dem neuen Bösewicht ist ganz offensichtlich nicht zu spaßen.



Ich bin ein bisschen nervös, doch Randy Pitchford scheint es auch zu sein. Bevor mir hinter verschlossenen Türen der erste Trailer zu Borderlands 4 gezeigt wird, möchte mir der Gründer des Borderlands-Studios noch etwas sagen: »Du bist die erste Person außerhalb von Gearbox, die diesen Trailer sieht. Ich werde jetzt genau auf deine Reaktion achten«, kündigt er an. Vielleicht hätte ich ihm noch sagen sollen, dass ausdrucksstarke Mimik nicht zu meinen Stärken gehört. Aber viel wichtiger ist ja sowieso, was all die anderen Fans denken, die den Trailer sehen. Und ich kann mir vorstellen, dass es den ein oder anderen überraschten Auf-

schrei geben wird: Denn Borderlands 4 schlägt nicht nur ein neues Kapitel der Serie auf, die Entwickler kündigen auch interessante Gameplay-Innovationen an.

#### Was gibt es überhaupt zu sehen?

Inzwischen habt ihr den Trailer wahrscheinlich schon selbst angeschaut und vielleicht sogar schon das ein oder andere Detail entdeckt. Borderlands 4 sieht in vielerlei Hinsicht genau so aus, wie ich es erwartet hatte: Explosionen, Psychos, Waffen und natürlich treten unsere vier neuen Kammerjäger auf. Wer sie genau sind, will mir Randy Pitchford noch nicht verraten. Immerhin be-

stätigt er aber, dass es wieder eine Sirene als spielbaren Charakter geben werde.

Ich kann natürlich auch etwas zu den Rollen der anderen Kammerjäger spekulieren: Der Muskelprotz in Rüstung setzt möglicherweise auf Nahkampfangriffe oder schwere Waffen und kann bestimmt so einiges einstecken. Und ich sehe eine Kammerjägerin mit Brille und lockigen Haaren, die auf mich wie eine Technikerin oder Wissenschaftlerin wirkt. Der junge Mann, den man im Trailer sieht, führt zwei futuristische Schwerter. Möglicherweise ist er ähnlich wie Zero eine Art Assassine und erledigt Gegner entsprechend aus dem Hinterhalt.





Die Bosse in Borderlands 4 sollen noch besser werden als die im Vorgänger. Dieser Cyborg sieht schon mal übel und gefährlich aus!

Details zu Skills und Profilen der Kammerjäger gibt es zwar noch nicht, aber sie sollen die »vielfältigsten Fertigkeitsbäume« spendiert bekommen, die es jemals in Borderlands gab, so Pitchford.

### Fehlt da nicht jemand?

Aber Borderlands 4 hält sich bisher nicht nur beim Zeigen der neuen Figuren zurück. Im Trailer sehen wir auch kaum bekannte Charaktere aus vorherigen Spielen. Die einzige Ausnahme sind Kammerjäger Zane und der berühmte Roboter Claptrap. Das steht im krassen Gegensatz zu Borderlands 3, das damals ein wahres Cameo-Feuerwerk im Trailer aufgefahren hat. Eine bewusste Entscheidung, wie Randy Pitchford im Gespräch betont. Man wolle sich nicht bloß auf die altbekannten Charaktere stützen und auf die Nostalgiegrüse drücken. Borderlands 4 schlage stattdessen ein neues Kapitel in der Seriengeschichte auf. Dass bekannte Charaktere zurückkehren, schließt Pitchford zwar nicht aus, Auftritte aller Figuren aus alten Spielen solltet ihr aber nicht erwarten.

### Kommt jetzt der Krieg?

Nicht gänzlich unbekannt ist immerhin der neue Bösewicht. Die ominöse Figur ist bereits zwei mal kurz im Trailer zu sehen. Ob es sich um einen Menschen handelt, ist nicht deutlich zu erkennen, doch Pitchford liefert den entscheidenden Hinweis: Der Name der Figur sei der »Zeitwächter« – und er ist kein Unbekannter im Borderlands-Universum. Der Zeitwächter scheint ein Wesen zu sein, das von dem ausgestorbenen Alien-Volk der Eridianer erschaffen oder zumindest entdeckt wurde, ähnlich wie die mäch-

tigen Kreaturen aus den Vaults, die in Borderlands immer die finalen Bossgegner sind. In einer antiken Schrift, die man in Borderlands 3 findet, heißt es: »Pandora ist versiegelt, der Zerstörer im Innern angeketet und mit ihm wurden die größten Geheimnisse der Eridianer begraben. Doch es wäre närrisch zu meinen, dass es die einzigen waren. Es gibt unzählige andere Wunder und Schrecken, die sie vor meiner Zeit zwischen den Sternen versteckt haben. Für jeden Graveward, Reisenden oder Zeitwächter schlummern vermutlich Dutzende weitere in vergessenen Kammern.«

Es bleibt also viel Raum für Spekulation über die Geschichte, die Ziele und die Fähigkeiten des Zeitwächters. Zu Beginn des Trai-

lers sehen wir aber bereits, wie er ein ganzes Heer von eridianisch aussehenden Krieger in den Kampf gegen Banditen schickt. Randy Pitchford will es zwar nicht direkt bestätigen, aber auch dieses Ereignis wurde wohl schon früher erwähnt, von einer mysteriösen eridianischen Figur namens »The Watcher«. Er warnt unsere Vault Hunter schon in Borderlands: The Pre-Sequel vor einem kommenden Krieg.

Dieser Konflikt, den wir jetzt im Trailer zu Borderlands 4 sehen, ist laut Pitchford »planetar, mit galaktischen Auswirkungen«. Und ja, damit ist auch gemeint, dass wir wieder nur auf einem Planeten unterwegs sind, statt mit einem Raumschiff umherzureisen. Auf dem Planeten namens Kairos hält der

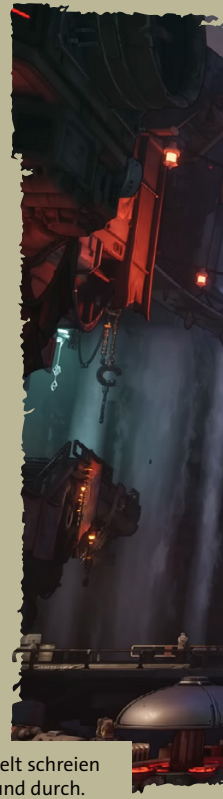
Dieser Planet am Firmament wird wohl eine zentrale Rolle in Borderlands 4 spielen.







Die ersten Bilder der Welt schreien »Borderlands!« durch und durch.



Zeitwächter als Diktator die Zügel in der Hand. Seine Herrschaft wird jedoch durch eine Katastrophe bedroht. Wahrscheinlich der Einschlag des Mondes Elpis, der schon im Teaser zu sehen war.

Der Gearbox-Chef deutet außerdem an, dass wir überrascht sein werden, »wie groß die Welt von Borderlands ist«, und meint damit wohl eine große Storyenthüllung. Das gilt aber auch im wortwörtlichen Sinne, denn die Spielwelt soll größer sein als in allen anderen Spielen der Reihe.

### Trailer schlägt ernste Töne an

Uralte Aliens, ein großer Krieg: Das allein klingt fast schon zu ernst für die sonst reichlich überdrehte Borderlands-Reihe. Immerhin stechen die Loot-Shooter auch seit jeher durch ihren Humor hervor, der vor kaum etwas zurückschreckt. Man erinnere sich nur an Arschgaul, die Quest von Face McShooty sowie Mister Torgue und seine Liebe für EX-

PLOSIONEN. Ach, und sowieso alles, was Handsome Jack sagt.

Der erste Trailer zu Borderlands 4 unterscheidet sich auch an dieser Stelle von dem des Vorgängers. Kein einziger lustiger Spruch ist zu hören, statt Gastauftritten bekannter Gesichter gibt es Schlachtenszenen, Panoramaansichten und ein wenig Gameplay zu sehen. Wären da nicht die launige Musik und die wohlbekannte Cel-Shading-Grafik, könnte man fast schon meinen, es gehe um ein Spiel, das sich richtig ernst nimmt. Es scheint, als wollen sich die Entwickler von der überdrehten Party abheben, als die sie zuvor Borderlands 3 vermarktet haben. Zumindest vermittelt der erste Trailer diesen Eindruck, und auch die Zurückhaltung bei den Cameo-Auftritten passt in dieses Bild. Und es passt auch zum neuen Bösewicht, der deutlich finsterner und humorloser rüberkommt als seine Vorgänger. Die Kalypso-Zwillinge aus Borderlands 3 waren eine Karikatur moderner Influ-

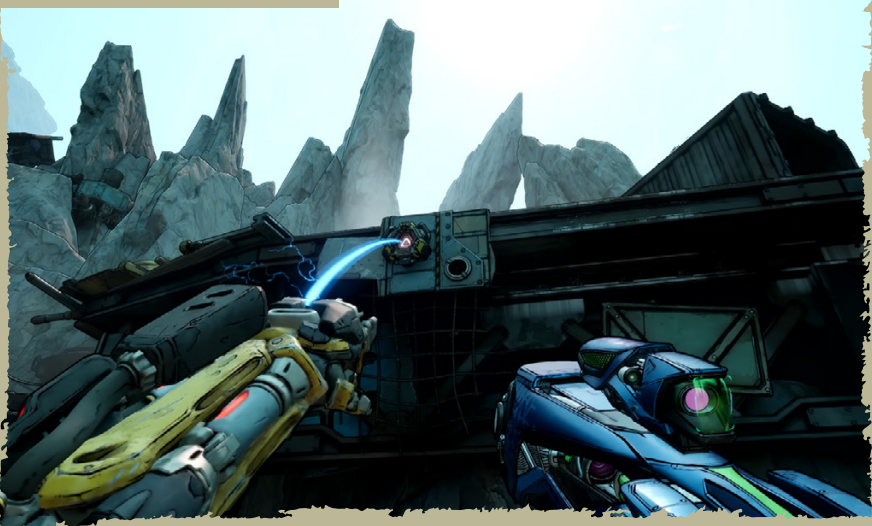
encer und nach dem genialen Handsome Jack für viele Spielerinnen und Spieler eine große Enttäuschung. Ihre oft selbst für Borderlands überdrehten Auftritte und müden Witze machten sie eher zu Nervensägen statt denkwürdigen Bösewichten. Mit dem auf den ersten Blick deutlich furchterregenderen Zeitwächter möchten die Entwickler diesen Kritikpunkt vermutlich ausbügeln.

### Zwei Sprünge nach vorne

Borderlands 4 setzt aber nicht einfach nur die Story von Teil 3 fort. Auch wenn die Grafik sich wohl kaum verändert – der Cel-Shading-Look bleibt zeitlos –, fährt der neueste Ableger große Gameplay-Neuerungen auf. Einige davon blitzen auch schon im Trailer durch. Während eines kurzen Gameplay-Schnipsels zieht sich eine Kammerjägerin mit einem Greifhaken eine Kante hoch, führt einen Doppelsprung aus und weicht anschließend zur Seite aus. Die Bewegung der Charaktere wird also deutlich dynamischer: Während wir im Vorgänger nur laufen, springen und kleinere Hindernisse hochkraxeln konnten, stehen uns jetzt viel mehr Möglichkeiten zur Verfügung.

Dass unsere Kammerjäger weniger werden, wird uns auch in den Bosskämpfen zugutekommen, die Gearbox offenbar ordentlich aufpolieren will. Die Bosse sollen sich vor allem einzigartiger anfühlen und aufregender werden. Schon Borderlands 3 wertete die Endgegner deutlich auf, sowohl in der Inszenierung als auch spielerisch. Riesige Kreaturen zerstörten ihre halbe Bossarena, und manche der Ungetüme verwandelten einzelne Bereiche in regelrechte Todeszonen. Viele Bosskämpfe sorgten so stetig für Überraschungen. Das grundlegende Prinzip blieb dagegen immer gleich: Wir mussten den Angriffen der Bosse ausweichen, Schwachpunkte treffen und uns zur Not mit-

An bestimmten Stellen könnt ihr euch via Energieseil nach oben ziehen.







## MEINUNG

Tillmann Bier  
@GameStar\_de



Bei mir rennt Borderlands 4 offene Türen ein. Solange die Kämpfe Spaß machen, die Waffen Wumms haben und zumindest einige der Witze zünden, spiele ich den Loot-Shooter mit Freuden durch. Andere Fans sind da anspruchsvoller, und natürlich würde auch ich mich freuen, wenn wir eine perfekte Fortsetzung mit erfrischend neuem Gameplay, toller Story und denkwürdigen Figuren bekommen. Aber Gearbox hat meiner Meinung nach auch schon ein paar wichtige Weichen gestellt, die den Weg dorthin ebnen. Dass nach den eher nervigen als furchteinflößenden Kalypso-Zwillingen ein deutlich finsterner Bösewicht die Bühne betritt, lässt mich erleichtert aufatmen. Einen Handsome Jack wird es schließlich kein zweites Mal geben, und lieber habe ich einen bössartigen Diktator als Gegenspieler statt zwei Mörder-Clowns mit Sirenenkräften. Dass Gearbox an den Bosskämpfen schrauben will, macht mich auch neugierig. Schon in Borderlands 3 waren sie deutlich beeindruckender als im Vorgänger, aber noch mehr Abwechslung würde ihnen definitiv gut tun. Gespannt bin ich, wie sich das neue Bewegungs-Set spielt und ob Doppelsprünge und Ausweichen wirklich in Fleisch und Blut übergehen. Denn wenn ich diese neuen Optionen am Ende wirklich intuitiv nutze, könnte das richtig viel Spaß machen. Ich bin neugierig, was Gearbox in den nächsten Monaten alles so enthüllt!

hilfe schwächerer Gegner wiederbeleben. Bleibt abzuwarten, ob Borderlands 4 mit dieser Tradition bricht und uns eine ganz andere Art von Herausforderungen vorsetzt. An Inspirationen mangelt es derzeit im Spielkosmos jedenfalls nicht.

Natürlich ist es schwer, über all diese Neuerungen zu reden und sie zu bewerten, wenn man noch nicht selbst die Maus oder den Controller in der Hand hatte. Gerade die neue Bewegungsfreiheit könnte richtig viel Spaß machen. Oder mich wegen der Vielzahl zusätzlicher Optionen überfordern. Doch bis

zuletzt war die Shooter-Reihe immer ein Spaßgarant (siehe Wertungen in den Paginierungen). Und auch wenn Borderlands 4 sich durch den ernsteren Trailer vom Vorgänger abhebt, lockt es immer noch mit den gleichen Versprechen. Mit jeder Menge absurder Waffen und einer großen Welt voller blutrünstiger Gegner sieht es aus wie eine konsequente Weiterentwicklung, die auf alte Stärken, aber auch einige Neuerungen setzt. Ob am Ende nur ein guter Loot-Shooter oder vielleicht etwas ganz Überraschendes herauskommt, erfahren wir noch 2025. ★

Typischer Borderlands-Humor: Dieser Gegner hat einen ganz großen und einen ganz kleinen Arm.





Mafia: The Old Country

# BLAUE BOHNEN *und* ZITRONEN

Genre: Actionspiel Publisher: 2K Games Studio: Hangar 13 Termin: 2025

Endlich wissen wir mehr über das neue Mafia-Spiel, und es scheint, als würden vor allem alt-ingesessene Fans auf ihre Kosten kommen. Von Fabiano Uslenghi



Gefechte in Mafia: The Old Country werden vielleicht nicht ganz so actionreich wie in den älteren Teilen. Wegen der ollen Waffen.

Die Mafia ist eine Familienangelegenheit. Für mich nochmal mehr als für andere Leute. Ach so, mit Mafia meine ich natürlich das Spiel Mafia, nicht dass hier Gerüchte aufkommen. Wär ja ein Jammer, wenn wir euch dann zum Schweigen bringen müssten. Genug der Verwirrung! Mein Vater hat mir Mafia gezeigt. Besser gesagt: Ich habe ihm beim Spielen zugesehen. Sicherlich war ich damals zu jung dafür, aber mein Vater hat all diese gewaltsamen Eindrücke nach dem legendären Ende der Story mit einem trockenen »Verbrechen lohnt sich nicht« garniert und mich damit nachhaltig geprägt. Ein echter Verbrecher wollte ich danach sicher nicht werden, aber die Lust auf mehr Spiele rund um die Mafia kam danach erst so richtig auf. Am meisten freue ich daher stets darüber, wenn dieses für mich so prägende Spiel einen Nachfolger erhält.

2025 ist es nach fast zehn Jahren des Wartens auf einen gänzlich neuen Ableger endlich wieder so weit. Mit Mafia: The Old Country erscheint der vierte Ableger der Gangster-Saga und unternimmt eine Reise in die Vergangenheit. Bei den Game Awards gab es





Schutzgelderpressung um die Jahrhundertwende: Enzo macht das offenbar nur bedingt Spaß.

nach dem Teaser auf dem Summer Game Fest den ersten echten Trailer des Spiels zu sehen, der bewusst nur das Notwendigste verrät. Aber was wäre ich für ein Mafioso, wenn ich nicht noch ein paar Zusatzinfos organisieren könnte? Also habe ich mir Nick Baynes (Präsident des Entwicklerstudios Hangar 13) sowie Alex Cox (Game Director) geschnappt, um noch etwas mehr Einblick zu bekommen, wie die Mühlen des organisierten Verbrechens dieses Mal mahlen. So viel sei schon gesagt: Der Titel bezieht sich nicht nur auf den Schauplatz.

### Alles auf Anfang

Tommy, Vito, Lincoln ... Enzo! Mafia: The Old Country hat seinen neuen Helden gefunden, wobei Enzo von diesem Begriff sehr wahrscheinlich noch weiter entfernt ist als Palermo von New York. Im Trailer steht der junge Mann bereits stark im Fokus, als wir Zeuge seiner Initiierung werden. Ein fast schon religiöses Ritual, mit dem Enzo in die Torrisi-Familie aufgenommen wird.

Enzo kommt aus Italien, präziser aus Sizilien und wird dort für den Verlauf des Spiels wohl auch vorerst bleiben. Denn The Old Country ist der erste Teil der Reihe, in dem wir keinen Auswanderer spielen. Der Name legt es bereits nahe: Mafia 4 spielt in der alten Heimat, wie Don Salieri sagen würde. Mehr noch, so weit zurück in die Vergangenheit wie im neuen Teil ging es bislang noch nie. Die Geschichte nimmt ihren Anfang zu Beginn des 20. Jahrhunderts, wird aber höchstwahrscheinlich wieder ein paar Jahre lang andauern. In dieser Zeit sollen wir eine klassische Mafia-Story erleben, denn auch Enzo ist als zunächst einfacher Arbeiter in einer Schwefelmine wieder einmal verarmt und angemessen verzweifelt. Was die genauen Gründe für seine kriminelle Verwicklung sind, wollten die Entwickler noch für



Das Oberhaupt der Familie Torrisi scheint nicht immer glücklich mit Enzos Leistungen zu sein.



Tolle Grafik: Die alte Heimat kann sich sehen lassen.

sich behalten. Nur so viel: Die Gelegenheit bietet sich zufällig – ganz genauso wie einst bei Taxi-Tommy im ersten Serienteil: »Die wirklich spannende Sache mit Enzo ist, dass er aus sehr ärmlichen Umständen stammt.

Und wenn er ihnen entkommt und in die Welt des organisierten Verbrechens stolpert, hatte er nie eine echte Familie, jetzt ist er in der Familie. Es geht darum, ihn bei seiner Reise zu begleiten. Die Entscheidungen zu





Zwischenzeitlich war der Thunfisch im Mittelmeer bedroht. Um die Jahrhundertwende herum aber noch nicht.

## GameStar-Artikel sind eine Familienangelegenheit

Vielleicht macht es euch stutzig, dass Fabiano diesen Artikel beginnt und Heiko ihn beendet. Ehrlicherweise hatten auch wir das anders geplant, wäre Fabiano nicht krank geworden. Und krank sollte niemand arbeiten, weshalb Aushilfs-Mafioso Heiko einspringen musste, der eine ähnlich große Leidenschaft für 2Ks Gangster-Serie mitbringt.

sehen, die er fällen muss, um Erfolg zu haben, und die er fällen muss, um zu überleben«, sagt mir Nick Baynes. Mafia: The Old Country besinnt sich wirklich stark auf die Vergangenheit. Doch Enzo soll zumindest laut den Entwicklern ein eher ungewöhnlicher Mafia-Protagonist werden. Woran sie das genau festmachen, wurde im Gespräch nicht ganz klar. Zumal wir mit Lincoln in Mafia 3 bereits jemanden gespielt haben, der aus dem vorherigen Schema stark ausbrach.

### Das ist die alte Heimat

So sehr sich Mafia: The Old Country auf seine Ursprünge besinnt, so sehr ist das Szenario an sich bereits ein Bruch mit der Tradition. Schließlich legt Sizilien im frühen 20. Jahrhundert eine gänzlich andere Welt nahe, als wir sie aus den drei Vorgängern kennen.

Bislang stand bei jedem Mafia neben meinem Antihelden und seiner Geschichte auch die Stadt im Fokus, in der sich das Gangster-Märchen abspielt. Der erste Teil trug ursprünglich sogar den Untertitel: The City of Lost Heaven. In Mafia 2 verschlug es mich nach Empire Bay, und Mafia 3 erweckte New Bordeaux zum Leben.

The Old Country zeigt weitaus mehr als eine einzelne Stadt. Immerhin solltet ihr auf Sizilien keine vergleichbare Metropole erwarten, schon gar nicht zu dieser Zeit. Darum könnt ihr euch schon jetzt auf eine etwas andere Open-World-Atmosphäre einstellen. Geprägt wird die Spielwelt dieses Mal von kleinen Dörfern im mediterranen Stil. Es wird eine weite, offene Welt, voller grüner Hügel, Olivenhaine, staubiger Straßen und einem Sonnenuntergang so rot

wie Enzos Stiletto nach einem Job mit Hindernissen. Alex Cox dazu: »Was wir wirklich hinkriegen wollten, war, dass es großartig aussieht und dass es die wunderschönen Landschaften Siziliens abbildet. Städte, Dörfer und all sowas.«

Wir befinden uns zeitlich also wesentlich näher am Geschehen in Spielen wie Red Dead Redemption als an GTA, und das wird schon im Trailer spürbar. Zwar brettern hier ebenfalls einige Oldtimer durch die Pampa, doch Pferde sind hier nach wie vor das wohl üblichere Fortbewegungsmittel.

### Streitpunkt Open World

Wo die Welt von Mafia: The Old Country dann aber doch abermals zu den Wurzeln zurückkehrt, ist im Design Siziliens. Bei kaum einer Reihe muss man sich als Fan ernsthaft fragen: Wozu die offene Spielwelt? Anders Mafia. Das erste Mafia machte exakt das, wofür andere Spielwelten oft kritisiert werden. Sie war eine reine Kulisse, die ich auf meinem Weg zum nächsten Schutzgeld durchquerte. Nebenaufgaben gab es fast keine, wirklich erkunden musste ich nichts. Und trotzdem wusste Lost Heaven zu faszinieren. Vielleicht weil ein Mafioso einfach nicht in jeder Seitenstraße die Mülleimer



Autorennen mit noch älteren Oldtimern. Mal schauen, wie realistisch das umgesetzt wird.





Die üppigen Zitronenerträge Siziliens damals hatten tatsächlich die Schutzgelderpressung der Mafia zur Folge.

## MEINUNG

Heiko Klinge  
@heikoklinge.bsky.  
social



Die Special Edition von Mafia 1 zieht bis heute mein Spieleregal. Gefühlt habe ich seinerzeit der halben GameStar-Redaktion durchs legendär schwere Autorennen geholfen. Und das Ende zählt für mich bis heute zu den besten der Spielegeschichte. Was ich sagen will: Eine Rückkehr zu den Serienwurzeln halte ich für die absolut richtige Entscheidung. Voller Fokus auf die Story und Atmosphäre, kein überflüssiges Füllmaterial, nur eine Open-World-Kulisse, aber eben eine glaubwürdige Kulisse. Ich brauche keine spielerischen Innovationen, wenn Mafia: The Old World wieder die gleichen Emotionen wecken kann wie der erste Serienteil. Skeptischer sehe ich das Setting. Weniger wegen des Szenarios, Sizilien sieht schon im Trailer nach einem perfekten Urlaubsziel aus. Sondern wegen des Zeitalters: Auf dem Papier klingt der Höhepunkt und Fall der italienischen Mafia spannend, aber ich Sorge mich um die spielerische Praxis. Bekommen die Entwickler ein spielerisch interessantes Nahkampfsystem hin? Wie viel Spaß machen Verfolgungsjagden bei 20 km/h? Und vor allem: Wie sehr werden mir meine geliebten Radiosender fehlen? Dazu verrät Mafia: The Old World noch verflucht wenig, gemessen daran, dass es bereits in einem halben Jahr erscheinen soll. Aber ich möchte dringend mehr erfahren, und das ist schon mal alles andere als ein schlechtes Zeichen.

durchsucht. Das Spiel fühlte sich dank der Stadt groß und glaubwürdig an, selbst wenn die Geschichte sehr fokussiert blieb. Erst Mafia 3 folgte einem anderen Kredo, füllte seine Spielwelt dann aber mit ermüdend repetitiver Beschäftigungstherapie. Plötzlich ging einiges vom ernsten, realistischen Charme von Mafia verloren. The Old Country scheint deshalb ganz klar wieder in Richtung Mafia 1 und 2 zu streben. Wir haben die Story und die Welt drumherum, aber die stringente Geschichte liegt vollständig im Auge der Aufmerksamkeit. Das wird Fans der Originale freuen, doch nach wirklicher Innovation klingt das alles nicht. Und wer auf ein GTA oder eben Red Dead Redemption in Sizilien hofft, muss schleunigst kleiner denken. Die alte Heimat ist wieder eine hübsche Kulisse. Zumindest klingt es so.

Details wollten die beiden Entwickler nicht verraten, aber sie machten sehr deutlich, dass eben Mafia 1 eindeutig, sorry, Pate stand. Sie versprechen allerdings auch, dass die Kulisse eine sehr glaubwürdige sein soll. Das Team habe sehr viel Zeit in die Recherche investiert, wie das Sizilien zu Beginn des 20. Jahrhunderts ausgesehen hat. Und wie es in der italienischen Mafia zu Beginn ihrer Blütezeit zugeht.

### Spannungsfaktor Kämpfe

Der unbedingte Wille zur Authentizität schlägt sich logischerweise auch in den Auseinandersetzungen nieder. Schließlich wurde die Tommy Gun – die Lieblingswaffe der amerikanischen Mafia – erst während des Ersten Weltkriegs erfunden. Entsprechend stehen in The Old Country andere Argumentverstärker im Mittelpunkt. Konkret beim Namen nennen Cox und Baynes den Revolver, das Messer und die Lupara. Bei Letzterer handelt es sich um die gute alte abgesägte Schrotflinte, spätestens seit Doom ein Favorit vieler Shooter-Fans. Erfunden wurde sie aber nicht auf dem Mars zur Dämonenbekämpfung, sondern tatsächlich Ende des 19. Jahrhunderts von italienischen Hirten zur Abwehr von Wölfen. Alex Cox: »Mit welchen Methoden die italienische Mafia ihre Konflikte löste, wird sich definitiv auch in der Spielmechanik äußern.« Es ist entsprechend davon auszugehen, dass die meisten Gefechte in The Old World auf kurze Distanz ausgetragen werden. Bleibt zu hoffen, dass Messerstechereien nicht als Mausgeklicke enden. Genaueres wollten Cox und Baynes aber noch nicht verraten.

Spannend bleibt ebenfalls, inwieweit die Pferde und ersten Autos in die Gefechte ein-

bezogen werden und ob Verfolgungsjagden im Oldtimer-Tempo überhaupt Spaß machen. In jedem Fall deutet der Trailer bereits an, dass es wieder eine klassische Deckungsmechanik geben wird. So oder so gibt es noch viele offene Fragen. Aber gar nicht mal so viel Zeit, die zu beantworten – denn der Release wurde inzwischen auf den Sommer 2025 eingegrenzt. ★



Mord während einer Opernaufführung. Kennt man aus Film und Fernsehen.



Delta Force

# BATTLEFIELD-KILLER? NICHT GANZ!

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Tencent Games** Studio: **Timi Studio Group** Termin: **2025**

Für die Shooter-Hoffnung gilt: Gut kopiert, ist halb gewonnen – aber eben nur halb. Von Philipp Elsner

Kennt ihr das Meme »Das haben wir zuhause«? Da fragt ein Kind seine Mutter zum Beispiel, ob es Nutella kaufen dürfe, die Mutter antwortet: »Wir haben Nutella zuhause.« Doch die Nutella zuhause entpuppt sich enttäuschenderweise als billiger No-Name-Schokoauflauf – und ist ganz eindeutig nicht das, was das Kind im Sinn hatte.

Genau so geht es uns bei Delta Force. Es will das Original übertrumpfen, bleibt aber unterm Strich ein Klon, ein Abklatsch des großen Vorbilds namens Battlefield – und das, obwohl es auf dem Papier sehr viel

richtig macht. Beim Spielen der Early-Access-Version pendeln wir deshalb oft zwischen Jubel, Stirnrunzeln und Achselzucken.

## So müssen sich Waffen anfühlen

Was ist an Shootern der wahrscheinlich wichtigste Aspekt? Das Schießen natürlich! Delta Force lässt sich in dieser Kernkompetenz nicht lumpen und liefert durchaus knackige Schießereien ab. Während um uns herum Artilleriegeschosse den Boden umpflügen, bäumt sich unsere AK-47 lautstark auf, leere Hülsen prasseln hörbar zu Boden, und

wir müssen die Maus nach unten ziehen, um auf diese Weise den Rückstoß zu kompensieren. So muss das sein!

Unterm Strich sind die Sounds vielleicht nicht ganz so realistisch wie in Insurgency Sandstorm und das Treffergefühl nicht ganz so befriedigend wie in Call of Duty: Black Ops 6, aber das sogenannte Gunplay kann sich dennoch sehen und hören lassen. Vor allem die authentischen Animationen beim Nachladen und Inspizieren der Waffe aus der Ego-Sicht und das Gefühl von Wucht hinter jedem Geschoss sind echte Highlights.







In seinen besten Momenten entfesselt Delta Force packende Feuergefechte. Jedoch sind diese Momente zu selten.

Dazu trägt auch die vergleichsweise niedrige TTK (Time to Kill) bei, also die Anzahl der nötigen Treffer, um einen Gegner auf die Bretter zu schicken. Dadurch fühlt sich keine Waffe wie eine Erbsenpistole an.

### Kein Panzer in Sicht

Weniger gut ausgeprägt ist das Movement von Delta Force, also die Bewegung durch die Levels. Die Steuerung ist zwar angenehm direkt, aber es fehlt das überzeugende Körpergefühl des großen Vorbilds Battlefield. Statt glaubhaft simuliertem Gewicht und Momentum unseres Soldaten, fühlen sich die Bewegungsabläufe in Delta Force steif an, und manchmal wirkt es fast, als würden wir über die Map schweben.

Sehr fragwürdig ist auch das Vaulting-System, also salopp: das Springen. Über kleine Objekte können wir auf Knopfdruck einfach drüberklettern, aber sobald ein Hindernis Kopfhöhe erreicht, gibt's plötzlich absolut kein Durchkommen mehr. Sich an einer Kante hochzuziehen, ist für unseren Elitesoldaten offenbar zu viel verlangt, und so macht Delta Force manche Bereiche auf sehr künstliche und unlogische Art unzugänglich. Das wirkt altmodisch und unausgereift.

Nicht ganz zu Ende gedacht sind auch die Vehikel in Delta Force. Ja, es gibt einen Fuhrpark aus Panzern, Jeeps, Helikoptern und sogar Booten, doch unterm Strich wirkt der mehr wie ein Gimmick statt wie ein zentrales Spielelement. Denn auf den meisten Maps sind weniger als eine Handvoll großer Fahrzeuge überhaupt vorhanden, und meistens bemerkt man sie nicht einmal.

Im Fokus steht ganz klar der Infanteriekampf, zu Panzer- oder Luftschlachten wie in Battlefield kommt es dagegen nie. Hauptberufliche Piloten oder Panzerfahrer schauen bei Delta Force ganz klar in die Röhre, weil man so selten die Chance hat, sich ein Gefährt zu sichern. Immerhin: Schaffen wir es doch mal, uns eins der Vehikel unter den Nagel zu reißen, eröffnen sie dank mehrerer Sitzplätze mit diversen Waffenstationen oft



In Delta Force gibt es zwar Fahrzeuge, aber nur selten wirken sie sich wirklich signifikant auf das Spielgeschehen aus.

tolle Teamwork-Optionen. Ein Traum in einem organisierten Squad mit Freunden!

### Maps zwischen Hui und Pfui

Dass Vehikel kaum eine entscheidende Rolle in Delta Force spielen, liegt auch am Design der Karten. Das schwankt nicht nur zwischen »stimmungsvoll« und »gähmend langweilig«, sondern dreht sich oft um vordefinierte Engstellen. Dort reiben sich hufenweise Spieler minutenlang auf engstem Raum auf, was Erinnerungen an Operation Metro aus Battlefield weckt. Das mag zwischendurch vielleicht Spaßig sein, wenn aber jede zweite Runde im Durchbruch-Modus im Fleischwolf endet, gehen Taktik und Spielspaß schneller baden als Navy Seals im Küsteneinsatz. In Sachen Atmosphäre sind die Karten »hit or miss«, wie man so schön sagt: Auf Trench Lines erleben wir zeitweise grimmige Kriegsstimmung und fühlen uns in die Glanzzeiten der Battlefield-Reihe zurückversetzt. In den belanglosen Röhren von Shafted schlafen wir zwischen Containern und Baugerüsten fast ein.

### Alles geht kaputt? Von wegen!

Solche weniger gelungenen Maps im Lineup wirken oft steril und statisch, was auch

an der eher durchwachsenen Zerstörungsphysik liegt: Zwar gehen Gebäude bei entsprechend großkalibrigem Beschuss spektakulär zu Bruch, aber nur an vordefinierten Stellen. So können wir in die eine Hauswand große Löcher sprengen, im identisch aussehenden Nebengebäude aber nicht. Manche Sandsackbarrieren wirbeln bei einem Treffer aus dem Raketenwerfer durch die Luft, ein kleiner Baum zeigt sich dagegen völlig unbeeindruckt und bleibt einfach stehen, und sogar simple Zeltplanen sind aus irgendeinem Grund kugelsicher. Von der Dynamik eines The Finals ist Delta Force meilenweit entfernt und bleibt mit seiner Zerstörung oberflächlich und inkonsequent.

Auch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Operator harmonisieren nicht sonderlich gut mit dem besonders schlauchigen Map-Layout beim Angreifer-vs-Verteidiger-Modus. Wichtige Engstellen werden in der Regel dominiert vom Dauer-Spam der Skills – da fliegen uns im Sekundentakt Rauchbomben, Drohnenschwärme und Elektroschockpeile um die Ohren, bis wir auf dem Bildschirm absolut gar nichts mehr erkennen können – schon gar nicht Freund oder Feind. Statt Taktik und Methode herrscht in solchen Spielsituationen frustrierendes Chaos.



## MEINUNG

Dimitry Halley  
@dimi\_halley



Delta Force und Marvel Rivals haben viel gemeinsam. Beide sind Free2Play-Shooter, hinter beiden stehen chinesische Firmen, beide erreichen auf Steam beeindruckende Spielerzahlen, und beide kupfern ziemlich dreist von anderen Franchises ab, die sich gerade in der Krise befinden – Marvel Rivals von Overwatch und Delta Force eben von Battlefield. Der große Unterschied: Marvel Rivals könnte sein Vorbild ziemlich mühelos ablösen. Delta Force nicht. Das klingt jetzt esoterisch, aber in Marvel Rivals denke ich mir die ganze Zeit: »Heilige Soße, fühlt sich das gut und wertig an, all die Marvel-Helden, das Mapdesign, ja, nicht innovativ, aber unheimlich gut gemacht.« Delta Force hingegen fühlt sich an wie Battlefield 2042, nur eben nochmal. Nette Shoot-outs, nette Optik, aber eben auch dröge Fleischwölfe, nervige Specialists und ein seelenloses Szenario. Soll nicht heißen, dass ich mit Delta Force keinen Spaß hätte – schon in BF 2042 habe ich hunderte Spielstunden gesteckt, besonders nach den ersten Patches. Aber das Spielprinzip von Battlefield braucht dringend eine Renaissance, man könnte sagen: eine Rettung. Und Delta Force bietet weder das eine noch das andere.

### Zwischen Realismus und Cringe-Faktor

Überlegtes Vorgehen ist immerhin beim Gunsmith gefragt: Delta Force ist ein echtes Paradies für Waffenbastler und liefert schier endlose Umbauoptionen für sein umfangrei-



Die Support-Klasse dominiert dank SMGs, Munitionskiste und Selbstheilung alle Innenräume gnadenlos.

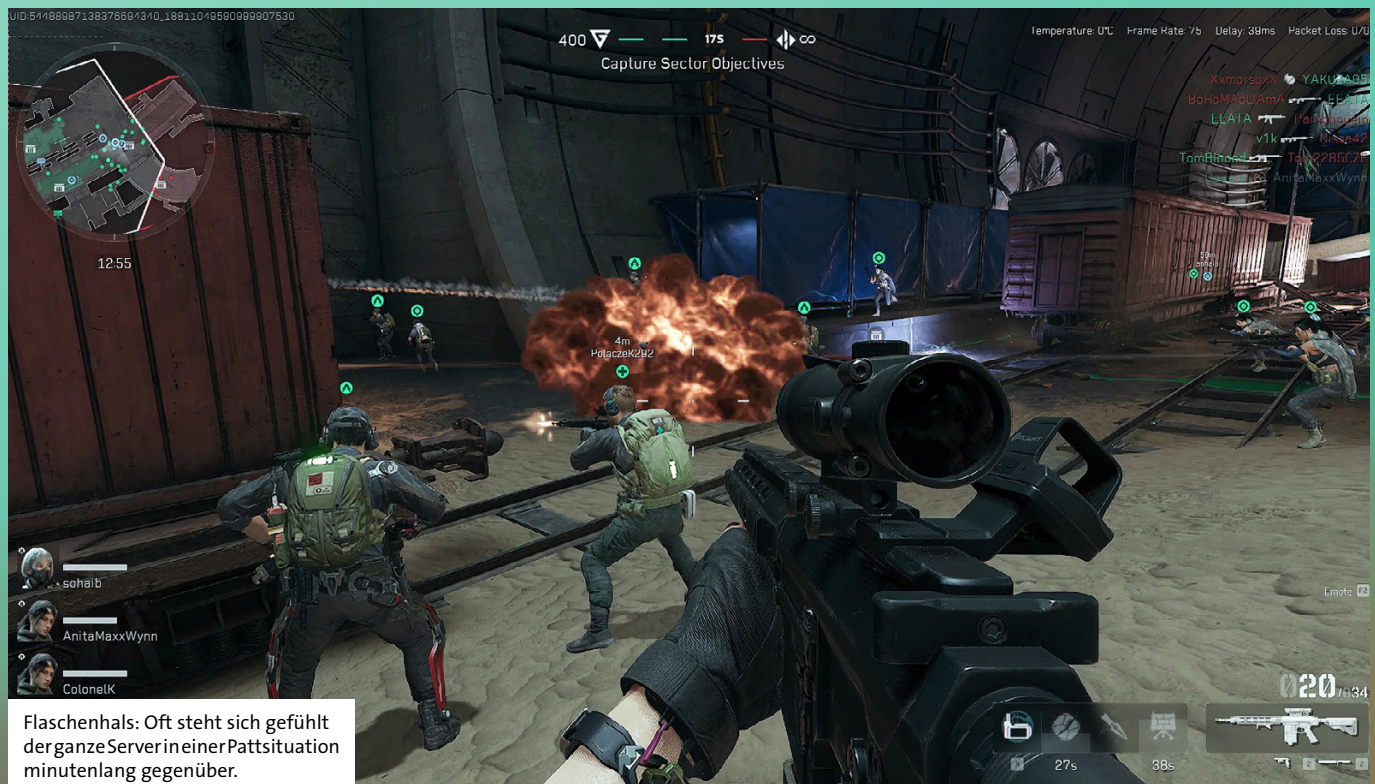
ches Arsenal aus mehr als 50 Schusswaffen. Jede Mündungsbremse, jedes Laservisier und jeder Handgriff wirkt dabei nicht nur sehr realistisch, sondern hat auch tatsächlich Einfluss auf die Performance unserer Knarre (was wir dann bequem am Schießstand testen können). Jeder Umbau will überlegt sein: Mit der falschen Kombination haben wir im Test einmal eine M4 so verunzt, dass sie völlig unkontrolliert streute und quasi unbenutzbar wurde – also zurück ans Reißbrett. Dieses System motiviert langfristig zum Grind für noch mehr Attachments und bietet eine erstaunliche Spieltiefe, die wir sonst nur von klassischen Hardcore-Titeln wie Escape from Tarkov kennen.

Deutlich weniger realistisch sind da die Operator: Statt altmodische Soldatenklassen verkörpern wir in Delta Force eine Reihe stereotyper Helden ohne greifbare Identität, die zu oft peinliche Sprüche klopfen und der Kriegsatmosphäre in etwa genauso stark schaden wie ihre Gegenstücke in Battlefield 2042. Warum man ausgerechnet das verhasste und inzwischen selbst von EA unter Fan-Beifall über Bord geworfene Specialist-System unverändert übernommen hat, wird

wohl für immer ein Rätsel bleiben. Dazu kommt, dass die Fähigkeiten der einzelnen Kämpfer bestenfalls fragwürdig ausbalanciert sind: Der Aufklärungspfeil von Operator Luna, der uns durch sämtliche Hindernisse alle Gegner sichtbar macht, ist effektiv ein Wallhack und damit brutal übermächtig. Und die Drohnen von Operator Toxik senken unsere Lebenspunkte, bis wir sie wieder aus unserem Körper ziehen, was uns aber über eine lange Animation hinweg komplett wehrlos und sogar bewegungsunfähig macht. Ein nerviges Design, das es so nie ins Spiel hätte schaffen dürfen.

### Mehr Währungen als die Wallstreet

Ein weiteres Element, ohne das Delta Force deutlich besser dastünde, ist die Monetarisierung – oder vielmehr die Art, wie sie eingebaut wurde. Klar, ein Free2Play-Shooter will irgendwie Geld verdienen, doch allein die zig unterschiedlichen Währungen und Untermenüs zwischen Marktplatz, Shop, Crafting, Schlüsseln und Battle Passes sind ein wahrer Graus. Da gibt es Delta Coins und Delta Tickets, die als Echtgeldwährung im Ingame-Shop und im Auktionshaus genutzt



Flaschenhals: Oft steht sich gefühlt der ganze Server in einer Pattsituation minutenlang gegenüber.





Die Waffenauswahl in Delta Force ist gigantisch und bietet für Kenner viel Raum zum Experimentieren.

werden können, wobei nur Delta Coins in Mandel Coins umgetauscht werden können, um damit Mandel Bricks zu kaufen, was wiederum eine Art Gacha-Lootbox darstellt, in der besondere Elite-Skins mit einer Chance zwischen 7 und 0,3 Prozent enthalten sind.

Um so einen Mandel Brick zu öffnen, braucht ihr allerdings einen Quantum Key, der wiederum maximal einmal pro Woche für Delta Tickets gekauft oder im Extraction-Modus geborgen werden kann. Na, kommt ihr noch mit? Darüber hinaus gibt es noch diverse Booster für XP und Waffenstufen, spezielle Ressourcen als tägliche Login-Belohnung, einen Spielermarkt mit eigenen Wechselkursen und gleich drei verschiedene Varianten für den Battle Pass, wobei die kostenlose Version durch eine XP-Obergrenze gedeckelt ist, bis die Woche vorbei ist oder wir eben doch Geld dafür rausrücken. Letztlich kann man all das natürlich auch komplett ignorieren, Delta Force ist nicht Pay2Win. Trotzdem wirkt dieses verworrene System maximal undurchsichtig und erinnert an zwielichtige Mobile-Spiele, in denen letztlich nur geschickt kaschiert wird, dass man hier oft und gern zur Kasse gebeten

wird. Unsön und der ehrwürdigen Military-Shooter-Marke Delta Force unwürdig.

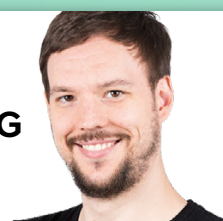
### Lasst uns extrahieren!

Manche der Ingame-Währungen sind nur im Operations-Modus relevant, dem Extraction-Modus von Delta Force. Der bewegt sich in Sachen Anspruch in einem angenehmen Mittelfeld zwischen Hardcore-Vertretern wie Arena Breakout: Infinite und Casual-Varianten wie Call of Duty DMZ. Im Gegensatz zum großen Warfare-Modus spielt sich Operations deutlich langsamer, taktischer und stellt uns vor neue Herausforderungen wie Inventarmanagement, Wundversorgung bei Verletzungen und die im Genre berühmte »gear fear«, also die Angst, sämtliche mitgeführte Ausrüstung beim Ableben für immer zu verlieren. Das erhöht die Spannung! Insbesondere mit Freunden ist das eine nette Abwechslung zu den hektischen Schlachten à la Battlefield, Solospieler haben es aber mit zufälligen Mitspielern oft richtig schwer, weil sich Squads schnell in alle Himmelsrichtungen verteilen, um jeweils ihre eigenen Questziele zu verfolgen. Unterm Strich leidet aber auch dieser Modus unter dem, was

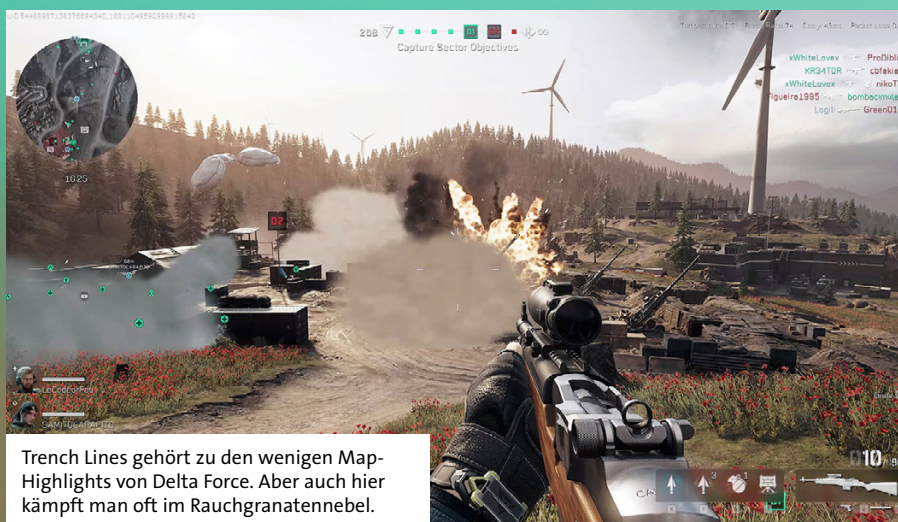
auch den Rest von Delta Force nach unten zieht: wenige eigene Ideen und der fade Beigeschmack, all das längst woanders gespielt zu haben – Free2Play hin oder her. Delta Force ist kein schlechtes Spiel. Aber definitiv eines ohne eigene Seele. ★

## MEINUNG

Philipp Elsner  
@RootsTrusty



Delta Force ist rein auf dem Papier ein ganz herausragender Shooter und ein echter Battlefield-Killer. Doch die Realität könnte nicht weiter davon entfernt sein: Malen nach Zahlen steht hier auf dem Programm. Eigene Akzente setzt Delta Force nämlich nirgendwo, stattdessen werden einfach so viele Elemente aus dem großen Vorbild wie nur irgendwie möglich miteinander kombiniert. Das macht Delta Force grundsätzlich nicht zu einem schlechten Spiel. Aber es legt Schwachstellen offen! Battlefield 2042 war zwar für Fans eine Enttäuschung in Sachen Zerstörung, übertrumpft aber den Nachahmer in Sachen Dynamik, Physik und Fahrzeugsteuerung immer noch. Battlefield 2042 wurde für sein Specialist-System massiv kritisiert und vollzog daraufhin umfangreiche Umbaumaßnahmen, jetzt wiederholt Delta Force die exakt gleichen Fehler allesamt noch mal. Warum sollte ich was anderes als den Medic spielen, wenn er unendlich Munition generieren, Rauch werfen und sich selbst und andere heilen kann und obendrein mit Sturmgewehren oder SMGs Zugriff auf die zwei besten Waffengattungen hat? Zumal ich sowieso jedes zweite Match in einem Flaschenhals stecke, wo ich einfach nur plump so lang Teamkollegen wiederbelebe, bis der Durchbruch gewaltsam geschafft ist. Und bei dem zweifelhaften Map-Angebot werfe ich zumindest derzeit lieber wieder eine Runde im kampferprobten Battlefield 4 an.



Trench Lines gehört zu den wenigen Map-Highlights von Delta Force. Aber auch hier kämpft man oft im Rauchgranatennebel.







Elden Ring: Nightreign

# TEAMWORK UNTER ZEITDRUCK

Genre: **Koop-Rogue-lite** Publisher: **Bandai Namco** Studio: **From Software** Termin: **2025**

Koop, Battle Royale, Rogue-lite. Was auf den ersten Blick stark mit From-Software-Tugenden bricht, entpuppt sich beim Anspielen als faszinierende Mischung. Von Elena Schulz



Eure Helden können Zauber und Fähigkeiten gezielt kombinieren, um die Bosse zu fällen.

»Was zum vermaledeiten Dungfresser?!« So fassungslos reagiere ich, als Heiko mich fragt, ob ich nach Japan fliegen und mir das neue Elden-Ring-Battle-Royale anschauen möchte. Okay, vielleicht nicht wortwörtlich. Aber bitte was? Ein Elden-Ring-Fortnite? Ach du lieber Himmel! Im Flieger zermartere ich mir das Hirn, wie dieses mysteriöse Spiel wohl aussieht, und verliere mich kopfschüttelnd zwischen Battle Passes, Skins und

PvP. Doch als ich das Entwicklerstudio betrete, kommt alles anders. Ich sehe dort nicht nur den Reveal-Trailor noch vor den Game Awards, sondern kann selbst ganze sieben Stunden spielen – im Koop. Denn Elden Ring: Nightreign ist kein PvP-Multiplayer-Spiel à la Warzone und Konsorten. Stattdessen stürze ich mich mit bis zu zwei weiteren Spielern gemeinsam in das Gebiet Limveld, wo mich ein tödlicher Loop erwartet.

## Was ist es denn nun?

Drei Tage und Nächte kämpfen wir ums Überleben, suchen immer bessere Waffen und bezwingen immer stärkere Gegner. Nur so lässt sich der finale Boss besiegen und der Zyklus durchbrechen. Damit ist Elden Ring: Nightreign völlig anders als alles, was ich mir im Flugzeug ausgemalt habe.


Das Spin-off zu Elden Ring ist im Prinzip ein Koop-Rogue-lite mit dezenten Battle-Royale-Elementen, verzichtet aber auf den PvP-Aspekt. Stattdessen stellt das PvE-Szenario Teamwork in den Mittelpunkt.

Ich starte jeden Spieldurchlauf an der aus dem Hauptspiel vertrauten Tafelrunde. Dort sucht ihr bequem per Matchmaking nach Teamkameraden oder ladet Freunde direkt ein – vorbei sind die Zeiten, in denen ihr für einen From-Software-Multiplayer euer Erstgeborenes opfern musstet. Als Map emp-

## WAS HABE ICH GESPIELT UND WER HAT DIE REISE BEZAHLT?

Bandai Namco hat mich vom 3. bis zum 6. Dezember nach Tokio eingeladen. Vor Ort konnte ich sieben Stunden lang Elden Ring: Nightreign im Koop spielen sowie Interviews mit den Entwicklern führen. Gesehen habe ich dabei eine vollwertige Session mit allen drei Nächten, also quasi einen ganzen Spieldurchlauf. Außerdem konnte ich vier der acht angekündigten Charaktere ausprobieren. Alle Kosten für Reise, Übernachtungen und Verpflegung wurden von Bandai Namco getragen. Dies hat keinerlei Einfluss auf unsere Berichterstattung.





In Nightreign bewegt ihr euch deutlich schneller und geschmeidiger durch die Welt als in Elden Ring.

## WIE VIEL ELDEN RING STECKT IN NIGHTREIGN?

Obwohl vieles neu und anders klingt, spielt sich Nightreign im Kern wie Elden Ring. Das heißt, die Bosse teilen ordentlich aus, und ich muss geduldig ihre Angriffsmuster lernen, ausweichen und gezielt zurückschlagen. Einen Großteil der Gegner kennen wir bereits aus dem Hauptspiel, was mich beim Anspielen etwas enttäuscht hat. Auch in Nightreign verkloppen wir wieder Tree Sentinels oder Margit. Immerhin tauchen je nach Run andere Bosse auf. Hier hätten die Entwickler trotzdem noch kreativer werden können, gerade weil das ganze Spiel ohnehin auf bekannten Assets basiert. Auch die kleineren Monster entsprechen dem, was wir schon aus dem Hauptspiel kennen. Sämtliche Bosse teilen aber gefühlt deutlich härter aus – auch weil wir natürlich nicht den Luxus haben, uns wie in Elden Ring perfekt auf sie vorzubereiten.

fängt uns dann Limveld, eine eingeschrumpfte und veränderte Version von Limgrave, dem Startgebiet aus dem Hauptspiel. Einmal angekommen, müssen meine Teamkameraden und ich schnell und taktisch vorgehen. Wir verkloppen kleine Monster, plündern Schatztruhen, stellen uns mit besserer Ausrüstung größeren Gegnern, heilen und leveln bei Orten der Gnade. Dabei tickt die Uhr erbarmungslos, während ein tödlicher Schleier (hier kommt das Battle Royale ins Spiel) uns bedrohlich immer weiter einschließt. Am Ende bleibt nur ein kleiner Bereich in der Mitte der Karte übrig. Dann bricht die Nacht herein, und der erste Hauptboss baut sich vor meiner Gruppe auf.

Das alles durchlebe ich dreimal – wenn ich weit genug komme. In der dritten Nacht wird dann der finale Boss erlegt, und ein kompletter Run ist geschafft. Scheitere ich irgendwann zwischendurch, geht es wieder

von vorne los. Ein wenig Mitleid haben die Entwickler aber doch mit mir – wie für Rogue-lites typisch, schalte ich mit jedem Durchgang permanente Boni frei, egal, ob ich es bis zum Ende schaffe. Je weiter ich komme, desto besser die Belohnungen.

### Ein Ritter, ein Vogel und eine Lady

Einfach meinen Charakter aus dem Hauptspiel übernehmen? Das darf ich nicht. Stattdessen wähle ich zwischen insgesamt vier festgelegten Figuren, ganz ähnlich, wie man es zum Beispiel aus Hero-Shootern kennt. Zum Launch sollen es acht Helden werden, alle mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Die Helden ordnen sich dabei grob in typische MMO-Klassen wie Tank, DPS oder Heiler ein. Auf diese Rolle festlegen muss ich mich aber nicht: Weil die Beschränkungen aus dem Hauptspiel entfernt wurden, darf ich auch als Hexe eine wuchtige Axt schwingen. An-

fangs verschwinde ich deshalb erstmal im neu an die Tafelrunde angebauten Trainingsbereich. Durch die aktiven Skills und Ultimates, die jeder mitbringt, variieren bereits die vier verfügbaren Charaktere stark. Die Duchess zum Beispiel ist eine flinke Assasinin, die ihr Team kurzzeitig unsichtbar macht. Ihr anderer Skill speichert eine Abfolge von Angriffen und spult sie zweimal ab – inklusive doppeltem Schaden.

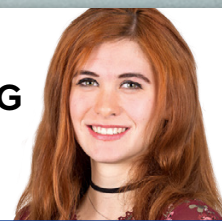
Mein persönlicher Favorit ist aber derzeit der Guardian, weil ein Piepmatz in Rüstung niemals nicht fantastisch sein kann. Der stolze Greifvogel schützt seine Verbündeten mit einem Schild oder beschwört einen Tornado herauf, der kleine Gegner herumwirbelt. Wylder wiederum ist ein typischer Ritter, mit seinem Greifhaken und flammenden Explosionen aber keinesfalls zu unterschätzen. Die Figuren ermöglichen praktische Kombos und Synergien. Beispielsweise wenn die Duchess die Magierin unsichtbar macht, damit sie ihren Blutzauber wirken und Verbündete heilen kann. Weil sie dabei einen Teil ihrer Gesundheit opfert, ist sie kurzzeitig sehr verwundbar.

Story und Lore sollen sich übrigens um diese neuen Charaktere drehen. Die Welt selbst wird eher zum reinen Gameplay-Instrument. Weil Elden Ring: Nightreign in einer Parallelwelt spielt, sind zudem alle Ereignisse aus dem Hauptspiel irrelevant.



## MEINUNG

Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Ich liebe Elden Ring, und Shadow of the Erdtree war wahrscheinlich mein Spiel des Jahres 2024. Deshalb war ich zunächst skeptisch, was Nightreign anging. Die Mischung aus Battle Royale und Rogue-lite klang für mich unpassend und übergestülpt – warum nicht noch einen richtigen DLC nachliefern? Doch nach der Anspiel-Session denke ich anders darüber. Ich merke Elden Ring: Nightreign an, dass die Entwickler eine klare Vision haben. Das Spielprinzip verstärkt sogar noch, wie ich mich im Hauptspiel fühle. Ich bin ständig angespannt, muss abwägen, Entscheidungen treffen und aus meinen Fehlern lernen, bis ich mich nach und nach den Bossen stellen kann. Besiege ich sie endlich, sorgt das für ein unbeschreibliches Glücksgefühl. Ich weiß noch gut, wie wir unzählige Male am ersten Boss verzweifelten oder gar nicht erst so weit kamen. Irgendwann waren wir aber problemlos dazu in der Lage, ihn zu besiegen, und stellten uns der nächsten Herausforderung. Durch die Progression außerhalb der Runs ist ein Durchgang zudem nie völlig umsonst oder verschwendet – auch wenn ich vorzeitig aufgeben muss. Das macht Nightreign gleichzeitig härter und gnädiger als das Hauptspiel. Außerdem bekommt ein From-Software-Spiel so zum ersten Mal einen wirklich einfachen und zuverlässigen Koop. Ich bin auf jeden Fall gespannt, wie das Spiel letztlich ankommt. Denn ich glaube, Nightreign ist durch den Mix aus unterschiedlichen Genres und Einflüssen ziemlich schwer zu verkaufen, aber letztlich so viel mehr als die Summe seiner einzelnen Teile.



Selbst wenn ihr genug gelevelt habt und passende Ausrüstung tragt, sind die Kämpfe erbarmungslos.



Ritter Wylder ist ein Allrounder und ideal für Anfänger. Er hält standardmäßig zwar nicht ganz so viel aus wie der Guardian, ist aber robust und teilt dabei noch ordentlich aus.

### WIRD NIGHTREIGN EIN SERVICE GAME?

Multiplayer und Live Service sind inzwischen fast untrennbar verflochten. Uns gegenüber bestätigte From Software aber, dass das nicht für Nightreign gelte. Das Spin-off wird etwas günstiger als zum Vollpreis verkauft und ist zum Launch abgeschlossen. Neue Charaktere, Maps, PvP oder gar einen Battle Pass mit Cosmetics wie Skins soll es nicht geben.

### Wer wagt, gewinnt – oder verliert alles

Nightreign spielt sich flotter als Elden Ring. Das liegt zum einen an der neuen Bewegungsfreiheit. Sämtliche Charaktere hüpfen, sprinten und klettern sogar an zusätzlich angebrachten Felsvorsprüngen. Außerdem verwende ich Geisterquellen auch ohne Pferd oder rufe an speziellen Orten Falken als bequemes Lufttaxi. Zum anderen spielt natürlich der Zeitdruck eine entscheidende Rolle. Jeder Tag dauert nur wenige Minuten, weshalb ich schnell, effizient und taktisch vorgehen muss. Jemand aus meinem Team pingt einen Ort, was für alle angezeigt wird. Wir laufen dorthin, besiegen Monster und sacken die Runen sowie im Idealfall neue Waffen ein. Ich teile mir die Beute mit meinen Verbündeten, also wägen wir ab, wer was braucht. Spiele ich meinen Vogel als Tank, muss ich mir einen guten Schild sowie im Idealfall Gesundheits-Buffs holen. Ein integrierter Voice-Chat fehlt.

Was ich wo finde, weiß ich zu Beginn nicht, weil sich die Map bei jedem Durch-

gang verändert. Kirchen, Banditenlager, Dungeons und Burgen erscheinen an unterschiedlichen Orten mit anderem Loot. Verschwendet ihr anfangs beispielsweise viel Zeit mit einem kniffligen Boss und lasst die interessanten Orte links liegen, seid ihr womöglich nicht stark genug für den Endgegner der ersten Nacht. Generell fügt sich Nightreign fantastisch in das typische High-Risk-High-Reward-Prinzip von Elden Ring ein. Ich muss stets abwägen, ob ich mir eine Belohnung sichern kann. Ist ein Gegner zu stark? Habe ich genug Zeit, bevor der tödliche Schleier mich erreicht? Oft passiert auch etwas Unerwartetes: Einmal haben wir einen Drachen beinahe besiegt, als ein zufälliges Ereignis startete und Margit als Überraschungsboss vom Himmel fiel.

### Egoisten haben es schwer

Mit den gesammelten Runen levele ich übrigens ganz normal an Orten der Gnade. Allerdings erhöhen sich alle Stats ohne mein weiteres Zutun. Build-Varianz entsteht über die permanenten Belohnungen nach den

Runs sowie durch Waffen, Kriegaschen und Talismane, die ihr unterwegs aufgabelt.

Der Tod birgt aber noch ein Risiko. Eigentlich beleben meine Teammitglieder mich unkompliziert wieder. Gelingt das nicht, zum Beispiel weil ich mich zu weit von der Gruppe entfernt habe, verliere ich meine Runen. Diese muss ich wie im Hauptspiel dann zurückholen – genauso wie eine Stufe. Ich werde nämlich um ein Level heruntergestuft, wenn ich ins Gras beiße. Ein einziger blödsinniger Tod kann damit einen Durchlauf zum Scheitern verurteilen.

Nightreign spielt sich damit anders als Elden Ring, besitzt aber dennoch die DNS des Hauptspiels – und spitzt sie stellenweise noch weiter zu. Mich hat das beim Ausprobieren fasziniert und begeistert, aber viele Fragen sind noch offen. Wie viel Langzeitmotivation bietet das Spiel? Wie ist der technische Zustand? Wie abwechslungsreich sind die Inhalte? Aber bald wissen wir wohl schon mehr, ein Network-Test (noch ohne festen Termin) wurde bereits angekündigt, und der Release liegt grob auf 2025. ★



Tlatoani

# ANTIKER AUFBAU

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Paradox Arc** Studio: **Perspective Games** Termin: **2025**

Tlatoani heißt »Caesar 3« auf Aztekisch! Wer da als Fan von Aufbaustrategiespielen nicht weiterliest, riskiert den Zorn der Götter. Von Christian Schwarz



Beachten wir die Bedürfnisse unserer Einwohner nicht, bricht die soziale Ordnung zusammen, und es brennt.

Wer mal wieder ein gutes altes Städtebauspiel spielen will, wird bei Tlatoani: Aztec Cities gleich doppelt fündig. Zum einen orientiert sich das neue Spiel von Publisher Paradox Arc stark an genreprägenden Monumenten der Aufbaustrategie wie Caesar 3, Pharaoh oder Zeus: Herrscher des Olymp – allesamt vom in dieser Hinsicht prägenden Entwicklerstudio Impressions. Zum anderen trifft »alt« auch inhaltlich zu, denn es verschiebt uns ins Mexiko des Spätmittelalters. Wir schlüpfen in der Early-Access-Version in die Rolle eines aztekischen Herrschers, des namensgebenden Tlatoani. So errichten wir Städte, entwickeln unsere Gesellschaft und bringen den Göttern Opfer dar. Denn mit denen sollte man es sich bekanntlich niemals verscherzen! In einer detaillierten isometrischen 2D-Perspektive beobachten wir die

liebervoll gezeichneten Figuren auf ihren Wegen durch unsere Stadt, hören auf ihre vielfältigen Bedürfnisse und Probleme und kämpfen gegen Armut, Krankheiten sowie militärische Feinde von außen.

Dabei gibt es zwei wesentliche Mechaniken, die Tlatoani den offensichtlichen Stempel »Pharaoh mit Azteken« ersparen und dem erst auf den zweiten Blick durchaus komplexen Aufbautitel zur eigenen Identität verhelfen. Bei diesen Mechaniken röhrt aktuell noch ziemlich viel Sand durchs Getriebe, sodass sich der Einstieg ins Azteken-Abenteuer zäh spielt. Haben wir diese Hürde aber erstmal genommen, landen wir schnell in der faszinierenden Aufbauspirale, die wir von den Klassikern kennen – und wir lernen, warum die Bezeichnung »Azteken« unserem Volk nicht gerecht wird.

## Viel Bekanntes und Neues

Als Stadtoberhaupt lenken wir die Geschichte unserer Mexicas (siehe Infokasten) in einer historischen Kampagne. In deren Verlauf gründen wir verschiedene Städte, sehen uns mit komplexer werdenden Herausforderungen konfrontiert und schalten immer mehr Gebäude und damit Möglichkeiten frei. Wie bei den Klassikern sorgen wir aber zunächst für Wohnraum, damit Arbeiter einziehen. Hier bedient sich Tlatoani einer Mechanik wie in Banished und Co. und bricht mit der Serientradition der Quasi-Vorgänger: Jedes Mitglied unserer Bevölkerung hat einen Namen, ein Alter und ergreift einen Beruf. Das macht den demographischen Wandel zu einem wichtigen Faktor für spätere Spielstunden. Unsere Bevölkerung unterteilt sich in Bauern, Arbeiter und Adelige. Für die Land-



## MEINUNG

Johannes Schubert  
@GameStar\_de

Als auf das Altertum spezialisierter Historiker habe ich Caesar and Co. erst Jahre später nachgeholt. Tlatoani: Aztec Cities habe ich aber seit seiner Ankündigung mit großem Interesse verfolgt. Nach einer Weile im Spiel kann ich sagen: Ich bin begeistert, auch wenn es noch einige Schwächen gibt. Die Kampagne respektiert die realhistorische Vorlage und blickt nicht von einer eurozentrischen Perspektive auf die Geschichte der Region. Das bietet mir als Spieler eine unvoreingenommene Sicht auf die Völker im Tal von Mexiko und erzeugt eine tolle Atmosphäre. Auch die aus der realen Geschichte abgeleiteten Spielmechaniken haben es mir angetan: Ich baue Chinampas, um Sumpfland in fruchtbaren Boden umzuwandeln, feiere regelmäßig Feste für die Götter, folge dem traditionellen Mexica-Kalender und zahle Tribut an Rivalen. Dazu kommen Details wie das Anpflanzen von Obstbäumen und Gärten zwischen den Häusern, die die Stadt ästhetisch aufwerten und sogar einen praktischen Zweck erfüllen. Schönbau und Funktionalität werden hier harmonisch vereint. Ich kann aber auch verstehen, wenn euch das unübersichtliche Interface beim ersten Kontakt ziemlich abschreckt.

Zudem verliert sich Tlatoani nicht so sehr in grafischen Details, wie es mit der aktuellen Technik möglich wäre. Aber das sind alles Aspekte, an denen die Entwickler noch feilen können. Sollte das geschehen, bin ich sicher, dass Tlatoani: Aztec Cities zu einem wahren Kleinod der Aufbaustrategie wird – vor allem für jene, die sich für die Historie der Region so begeistern können wie ich.

wirte und ihre Familien errichten wir Bauernhäuser und schaffen damit nicht nur Unterkünfte, sondern auch die Grundlage für volle Mägen. Jedem Bauernhaus teilen wir entweder 32 Feldkacheln, etwa zum Anbau von Mais, oder ebenso viele Obstbäume zu. Bei der Anordnung haben wir freie Hand, sodass wir in schicken Alleestraßen Funktionalität und Ästhetik zu einem organischen Stadtbild kombinieren. Dasselbe gilt für die Felderwirtschaft: Um den Ertrag aus den Böden zu maximieren, ziehen wir Bewässerungskanäle durchs Land. Fühlen wir uns anfangs noch vom kleinteiligen Mikromanagement erschlagen, geht der Anspruch einer möglichst effizienten Strukturplanung schnell ins Aufbauspielerblut über.

Geerntete Früchte wandern ins Silo und von dort zum Markt. Von dort aus bringt nimmermüdes Marktpersonal Nahrung zusammen mit den in separaten Produktionsketten hergestellten Verbrauchsgütern Holz und Geschirr in die Häuser. Das klappt, allerdings arbeitet die Logik dahinter ziemlich starr: Oft kommt es zur absurden Situation,



Auf der Handelskarte schließen wir Verträge mit Städten im Umland.



Wir legen Kanäle an und verbinden sie mit dem Meer, das bringt Boni.

dass Bauern wegen ausbleibender Marktlieferungen keinen Mais haben, obwohl der sozusagen im Hinterhof wächst.

### Freies Spiel als Mexica-Sandbox

Tlatoani überzeugt mit einer nicht europäischen geprägten – und damit ziemlich authentischen – Nähe zur Kultur und Geschichte der Mexica. Spielerisch beginnt das mit den angesprochenen Details in Sachen Nahrungsproduktion, geht weiter mit der möglichst symmetrischen Anordnung der einzelnen Göttertempel für höchste Effizienz und endet noch lange nicht beim traditionellen Mexica-Kalender, regelmäßigen Opfergaben

und Festen für die einzelnen Götter sowie drückenden Tributzahlungen an mächtigere Städte im Tal von Mexiko. Dass das Entwicklerteam von Perspective Games und der Bellwood Studios diese zu Atmosphäre und Detailtiefe subsumierte größte Stärke des Spiels fast schon fahrlässig schlicht präsentiert, gehört aktuell noch zu den größten Schwächen von Tlatoani.

Sowohl in der Kampagne als auch in drei separaten Tutorial-Szenarien lernen wir die Grundlagen des Spiels, richtig gut sind die aber noch nicht. Wir bauen erst Bauern- und Wohnhäuser nach Anleitung und bekommen später Probleme, wenn wir – ebenfalls nach



Neben drei Tutorials, sechs Szenarien und einer Kampagne gibt es auch Zufallskarten.



## DAS HISTORISCHE SETTING

Tlatoani spielt vor dem Hintergrund der Wanderungsbewegung der Mexica in das Tal von Mexiko, die in mehreren Etappen etwa ab dem Jahr 1200 begann und im Jahr 1325 mit der Gründung Tenochtitlans – der späteren Hauptstadt – ihren Endpunkt erreichte. Obwohl das Spiel den Titel Tlatoani: Aztec Cities trägt, bezeichneten sich die Menschen selbst als Mexica. Der Begriff »Azteken« ist eine spätere Zuschreibung spanischer Chronisten, die ihn vom mythischen Ursprungsland der Mexica, »Aztlán«, ableiteten. Im Spiel selbst ist daher auch von »den Mexica« die Rede.



Eine Darstellung des Tlatoani Nezahualpillintli von Texcoco aus dem 17. Jahrhundert. (Bild: Wikipedia)

Anweisung – Gräben für die Landwirtschaft oder riesige Aquädukte für eine bessere Wasserversorgung nachziehen.

In der Kampagne greift uns das Spiel zwar ebenfalls mit Tipps unter die Arme, allerdings braucht man selbst als versierter Aufbauspieler einige Zeit und Fehlversuche, bis die dringend nötigen Aha-Momente einsetzen. Als wir im Test die Kampagne spielten und in den ersten Missionen Gründe für Unterversorgung, Arbeitermangel und schließlich Bankrott nicht nachvollziehen konnten, hätte uns Tlatoani fast als Spieler verloren. Das freie Spiel mit zufallsgenerierten Karten gefällt uns für die ersten Schritte trotz zunächst erschlagender Gebäudeauswahl deutlich besser. In Sachen Einsteigerfreundlichkeit und Spielerführung wünschen wir uns für die Vollversion noch eine Art Leuchtfener der Orientierung – etwa indem die Texte des komplett englischen Spiels noch ausführlicher gestaltet werden.

### Mehr Transparenz und Übersicht nötig

Tlatoani verfügt über eine komplexe Wirtschafts- und Stadtsimulation – allerdings fehlen im Early Access noch die nötige Transparenz und Übersicht. Zwar gibt es für alle wichtigen Bereiche Berater, die Statisti-



ken verschweigen aber essenzielle Informationen. So erfahren wir etwa von unserem Berater, dass 60 Prozent der Menschen obdachlos sind. Im selben Fenster sehen wir, dass sowohl Bauern- als auch Arbeiter- und Adelhäuser keinen Wohnraum mehr bieten. Welche Häuser wir aber nun am besten errichten, erfahren wir nicht.

Das Gleiche gilt für das gewöhnungsbedürftige System aus Warenlagern, produktionsnahen Zwischenlagern und Handelszentren für den Verkauf. In jedem Lager definieren wir, wie viele Einheiten welcher Ware abgelegt werden dürfen. Aus den Beraterlisten lesen wir heraus, in welchem Verhältnis Produktion und Verbrauch stehen müssen.

Weil aber je nach Kartenbedingungen Verbrauchsgüter automatisch importiert werden, erfahren wir nicht, zu welchem Anteil

sich die Zahlen aus Handel und unserer eigenen Produktion zusammensetzen. Hier braucht es mehr Transparenz. Auch wünschen wir uns in der Vollversion dringend, mehr Informationen direkt aus dem Stadttümmel ablesen zu können.

### Ja, es gilt das W-Wort

Tlatoani überzeugt mit einem stark ausgeprägten Wuselfaktor: Wir sehen die Menschen auf den Feldern arbeiten, Jäger erlegen bis dahin friedlich umherschwebendes Wild (weil die Bewegungsanimationen noch fehlen), und Händler machen sich auf den Weg zum Kartenrand. Ob Produktionsgebäude wie die Tongrube arbeiten oder nicht, erfahren wir jedoch nur über einen Klick aufs Gebäude. Eine kleine Animation à la laufender Förderbänder wie bei Caesar 3 würde







hier Wunder bewirken. Zwar sehen wir Lagergebäuden ihren Füllstand anhand der ausgelegten Waren an, allerdings vermissen wir das Mexica-Äquivalent zum mürrischen Karrenschieber, der die Ernte vom Feld ins Silo fährt. Allein das würde uns bei den viel zu häufig wegen fehlender Transparenz auftretenden Problemen bei der Nahrungsversorgung ein gutes Stück weiterhelfen. Erst nachdem derartige Mechaniken des frühen

Spiele behoben oder besser sichtbar gemacht werden, können wir spätere Probleme wie Arbeitermangel, überalterte Bevölkerung, Wohnungsnotstand oder das frickelige Kampfsystem des rudimentären Militärparts überhaupt erst seriös angehen. In der aktuellen Version erleben wir noch zu oft Zusammenbrüche, die für uns zwar aus heiterem Himmel kommen, in der Logik des Spiels aber Sinn ergeben. Nur erfahren wir den Zusammenhang noch zu selten.

### Grafisch veraltet, aber mit Charme

Was die optische Präsentation angeht, reiht sich Tlatolani konsequent bei Caesar, Pharaoh und Zeus ein: Es überzeugt mit detaillierten 2D-Grafiken, vielen umherwuselnden Menschen und bietet dank zahlreicher Gestaltungsmöglichkeiten Herausforderungen für Schönbauer. Wer aber mit einer Grafik von Aufbauspielen um die Jahrtausendende wenig anfangen kann, wird mit Tlatolani vermutlich nicht glücklich werden. Wenn euch die Mechanik und Komplexität überzeugt, raten wir euch dennoch dazu, dem Spiel eine Chance zu geben.

Grundsätzlich wird sich an der Grafik nicht mehr viel ändern, aber bei der Übersicht sollten die Entwickler nochmal ran. So lässt sich die Kamera zwar in vier festen Schritten drehen, dennoch blockieren Häuser bei enger Bebauung die Sicht. Eine optionale flache Ansicht ohne Mauern wie bei Stronghold würde helfen. Davon unabhängig greift die Aufbauspirale dieser Sorte Spiel in Tlatolani bereits hervorragend. Wer mit dem Gebotenen keine Probleme hat, bekommt ein spannendes, aber in Teilen noch unausgewogenes Spiel. Mal sehen, ob die für den Early Access veranschlagten sechs Monate genug Zeit für Kurskorrekturen bieten. ★

## MEINUNG

Christian Schwarz  
@heavymekki



In den ersten Missionen seiner Kampagne und auch in den Tutorial-Szenarien hätte mich Tlatolani fast verloren. Obwohl ich das Genre liebe. Erst als ich mich im freien Spiel selbst im Sumpfland von Mexiko ausprobierte und ein ums andere Mal unterging, sprang die Faszination über. Dass ich Caesar und Pharaoh in meiner DNS habe, ist für mich dabei Fluch und Segen zugleich. Segen, weil ich mich in Tlatolani sofort wie zuhause fühlte, die grundlegenden Mechaniken erkannte und wusste, wie ich meine Stadt entwickle. Fluch, weil ich unterbewusst die Hürde zum Reinarbeiten unterschätzte. Erst als ich akzeptierte, dass es im Mexiko des Spätmittelalters eben nicht so wie in den anderen Spielen läuft, kam ich auch tatsächlich im Spiel an. Zu oft bleibe ich aber noch an den unnötigen Hürden des Spiels hängen: Ich sehe nicht direkt die Ursache für Probleme in der Stadt und gehe ein ums andere Mal unter. Als ich in einer Partie etwa bankrottgehe, weil meine Untertanen partout den Steuereintreiber nicht fertig bauen, aber alle Gebäude rundum, kann ich darüber zwar lachen – undurchsichtig bleibt es trotzdem. Ich wünsche mir für die Vollversion, dass die Entwicklerteams hier ansetzen und mir den Einstieg in die faszinierende Welt der Mexica so leicht wie möglich machen. Erst dann werden Probleme wie der demographische Wandel der Bevölkerung oder das von Banished inspirierte System der individuellen Einwohner richtig zum Tragen kommen.





## Elena Schulz, freie Autorin

@ellielibelle



**ZULETZT GEGESSEN:** Sushi, Ramen, Soba und leckere japanische Snacks. Wann kommen die Convenience Stores auch nach Deutschland?

**ZULETZT GESPIELT:** Eigentlich habe ich Overwatch schon lange hinter mir gelassen, doch Marvel Rivals erinnert mich daran, wie viel Spaß ich einst mit dem Helden-Shooter hatte. Und dann ist auch noch Knuffel-Hai Jeff am Start, um vollends mein Herz zu erobern.

**ZULETZT GEDACHT:** Ist es jetzt gut oder schlecht, dass ich einen Stamm-Kofferladen in Tokio habe, in dem ich in den letzten zwei Jahren insgesamt dreimal eingekauft habe? Läuft das unter Völkerverständigung?

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Endlich mal mein Japanisch verbessern. In Japan hat es zwar für die eine oder andere Bestellung gereicht, sobald ich mehr als Smalltalk austauschen wollte, wurde es aber schon holprig. Da hilft nur, viele Animes zu schauen und möglichst schnell wieder nach Japan zu fliegen!



Für Elena erfüllte sich mit ihrem Japan-Trip ein großer Traum, sie durfte die Monster-Hunter-Entwickler mit Fragen löchern und ihre besten Jagdstrategien klauen.

# UNSER Team

## Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

**ZULETZT GEÜBT:** Coversongs mit meiner Teenager-Tochter, erstaunlicherweise finden wir die gleichen Lieder gut.

**ZULETZT BEDAUERT:** Etliche meiner Lieblings-Festivals finden 2025 nicht statt, es wird für kleine Kulturveranstalter einfach immer härter. Darum: Hingehen, solange es solche Dinger noch gibt!

**ZULETZT GEDACHT:** Hab ich jetzt wirklich alles Wichtige erledigt, bevor im Februar Civ 7 und Kingdom Come 2 kommen?

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Gesangsunterricht nehmen. Lacht nicht! Das hilft nämlich nicht nur beim Singen, sondern generell beim Atmen, Sprechen, Präsentieren.



## Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@GameStar\_de

**ZULETZT GESPIELT:** Endlich mal dieses leidlich okaye Baldur's Gate 3. Wieso habe ich damit nur so lange gewartet?

**ZULETZT GESCHAUT:** Natürlich die Herr-der-Ringe-Trilogie. Das muss einfach zum Jahresende passieren. Oder kurz nach Silvester. Auf jeden Fall muss es passieren.

**ZULETZT GEDACHT:** Ich hoffe, dass uns ganz viele tolle Spiele heil durch dieses bestimmt sehr schwierige 2025 bringen.

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Reduzierung von Social Media, mehr im Hier und Jetzt leben. Und ganz wichtig: Die mir zugelaufene Familie wieder mehr vor die Tür zerren.



## Heiko Klinge, Chefredakteur

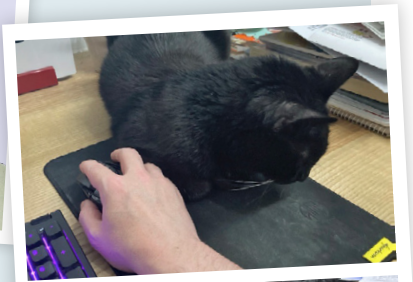
@HeikosKlinge

**ZULETZT AUFGEDREHT:** Die Soundanlage. Zwei Wochen sturmfreie Bude wollen konsequent genutzt werden.

**ZULETZT GEHÖRT:** Die liebsten Metal-Alben von 2024. Weil: siehe oben.

**ZULETZT GEDACHT:** Ach guck, die Fensterscheiben in meinen Wohnungstüren können vibrieren.

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Dass ich mir keine guten Vorsätze mache. Wie jedes Jahr. Meistens fällt es mir direkt auf, wenn ich etwas ändern sollte. Und dann bis Neujahr zu warten, ist irgendwie auch doof.



Sturmfreie Bude hieß: allein mit Kater Henry im Homeoffice. Was Henry zum Anlass nahm, sich bevorzugt aufs Mauspad zu pflanzen. Die Lösung: Schreibtisch freiräumen und Schmusedecke neben das Mauspad. Selten in meinem Leben bin ich mir so schlau vorgekommen.





## Marylin Marx, Lead Community Management

@Zaizencosplay

**ZULETZT GESTRICKT:** Einen Pulli. Der Winter ist noch nicht vorbei!

**ZULETZT GEPLANT:** Diverse Conventions und dazugehörige Cosplays.

**ZULETZT GEDACHT:** Ich sollte echt mal wieder mehr kurze Spiele spielen.

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Ich will wieder mehr Sport machen – das ist gerade in der zweiten Jahreshälfte 2024 liegen geblieben. Mein schmerzender Nacken wird es mir danken.

## Sören Diedrich, Redakteur

@DiedrichSoren

**ZULETZT GEGESSEN:** Wie jedes Jahr an Silvester ungesunde Mengen Raclette.

**ZULETZT GESEHEN:** Ein schönes Feuerwerk gemütlich vom Wohnzimmerfenster aus, es hat Vorteile, hoch oben zu wohnen!

**ZULETZT GEDACHT:** Wieso sind Raclette-Pfännchen so unverschämt klein? Da passt so wenig Käse drauf!

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Wie lautete denn mein Vorsatz für 2024? »Endlich mein nächstes Buch schreiben.« Nun ja, vielleicht dieses Jahr?!



## Peter Bathge, Redakteur

@PCPeter5

**ZULETZT VERDÄCHTIGT:** Wer ist bei Only Murders in the Building der Schuldige? Die Serie ist überraschend gut.

**ZULETZT AUFGEgeben:** Prosa zu schreiben. Das mit dem Fantasy-Roman wird nix mehr, da muss ich ehrlich mit mir sein.

**ZULETZT GEDACHT:** Irgendwie gab es 2024 bis auf ein paar kleine Indie-Ausnahmen nix Gutes zu spielen. Für mich zumindest.

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Da weitermachen, wo ich 2024 aufgehört habe. Denn eigentlich bin ich gerade ganz zufrieden mit meinem Leben.

## Natalie Schermann, Redakteurin

@theycallme\_lie

**ZULETZT GEREIST:** Nach Schottland! Ein weiterer Punkt, den ich von meiner Bucketlist streichen kann!

**ZULETZT ANGESCHAUT:** Das Feuerwerk am Edinburgh Castle. Hach!

**ZULETZT GEDACHT:** Vielleicht hätte ich doch mit Dudelsack anfangen sollen ...

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Ich halte Vorsätze eh nicht lange ein. Ich hoffe einfach auf ein schönes, gesundes neues Jahr für meine Liebsten.



## Martin Deppe, Managing Editor Guides

@GameStar\_de

**ZULETZT GEGUCKT:** »Now I have a Machine Gun, ho-ho-ho!« Wer das Zitat aus diesem berührenden Weihnachtsfilm nicht kennt, soll sich bitte schämen gehen.

**ZULETZT GESCHAFFT:** Mein Homeoffice zu entrümpeln und aufzuräumen. Die Leute vom Wertstoffhof duzen mich jetzt.

**ZULETZT GEDACHT:** Willst du die 327 GameStar-Hefte echt behalten? Die sind doch alle online im Heftarchiv!

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** 327 GameStar-Hefte entsorgen.

## Dimitry Halley, Redaktionsleiter

@dimi\_halley

**ZULETZT GESPIELT:** Etrian Odyssey, launiger Dungeon Crawler für Leute wie mich, die gerne kämpfen, aber ungern denken.

**ZULETZT GESCHAUT:** Ich hole Kampfsportfilme aus der dritten Reihe nach (The Fighters 2 zum Beispiel), frei nach dem Motto: Wie tief kannst du gehen?

**ZULETZT GEDACHT:** Vielleicht sollten wir mal ein GameStar-Promiboxen machen.

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Mein bester Freund heiratet dieses Jahr, also werde ich ihm als Trauzeuge den besten Junggesellenabschied der Welt organisieren. Aber psst.



## Tillmann Bier, Trainee

@GameStar\_de

**ZULETZT BESUCHT:** Budapest. Von München kann man direkt und ohne Umsteigen mit dem Zug hinfahren!

**ZULETZT GEFÜRCHTET:** Die vielen Spiele-Releases im Frühjahr. Ich will das alles spielen, aber wann nur, wann?

**ZULETZT GEDACHT:** Was? Es ist 2025? Wie schnell kann bitte ein Jahr vorbei sein?

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Den Pile of Shame abtragen. Zum Glück erscheinen nicht schon im Februar nicht jede Menge große Spiele ... oh, Mist.

## Philipp Elsner, Leitung News-Redaktion

@RootsTrusty

**ZULETZT GETRUNKEN:** Das neue Jahr beginnt bei mir eigentlich immer mit einem schönen Winter Ale. Diesmal das Cuvée de Noel aus Belgien. Würzig, süß und samtig weich.

**ZULETZT SORTIERT:** Endlich mal die Steam-Wunschliste für 2025, damit ich meine größten Shooter-Hoffnungsträger nicht aus dem Blickfeld verliere.

**ZULETZT GEDACHT:** Sollte Doom: The Dark Ages vor oder hinter Judas stehen? Und wo sortiere ich Borderlands 4 ein? 2025 beginnt mit komplizierten Fragen!

**HAST DU EINEN GUTEN VORSATZ FÜR 2025?** Mehr die Dinge tun, auf die ich wirklich Bock habe, und weniger die, zu denen ich mich einfach nur verpflichtet fühle.





Indiana Jones und der Große Kreis

# DER BESTE INDY SEIT FATE OF ATLANTIS

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda** Studio: **Machinegames** Termin: **9.12.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Game Pass**



Aufatmen in der Fan-Gemeinde: Nach zwei durchschnittlichen bis enttäuschenden Kinoabenteuern kehrt der Mann mit Hut und Peitsche endlich wieder zu alter Form zurück. Dieses Spiel ist der Film, der auf »Der letzte Kreuzzug« hätte folgen müssen. Von Kai Schmidt

Indiana Jones hatte schon mit vielen aufregenden Dingen zu tun: dem verlorenen Schatz, dem Tempel des Todes, dem letzten Kreuzzug, dem Königreich des Kristallschädels, dem Rad des Schicksals, der Legende der Kaisergruft, ja sogar mit dem Schicksal von Atlantis. Alles Sachen, die neugierig machen. Und nun also ein großer Kreis? Klingt erst einmal maximal langweilig. Gibt der Archäologieprofessor etwa der Studien-

tin, die ihn während der Vorlesung anhimelt, Nachhilfe in Geometrie? Nein, keine Angst. Hinter dem maximal unscheinbaren Titel verbirgt sich ein Abenteuer, das indy-iger ist als alles, was unser Lieblingsarchäologe in seiner Kino- und Spielelaufbahn nach »Der letzte Kreuzzug« erlebte.

Die Suche nach mystischen Steinen führt Dr. Henry Walton Jones Jr. in einem Wettlauf gegen die Nazis (natürlich!) quer über den

Erdball und gipfelt in einem Finale, das ganz in der Tradition von Spielbergs besten Filmen steht. Mehr soll hier aber nicht verraten werden, denn die häppchenweise Zuspitzung der Geschichte und die daraus resultierenden Enthüllungen muss man einfach selbst erleben. Aber neben dem nichtssagenden Titel ist da noch eine zweite große Alarmglocke, die in



Quer über den Globus verteilt gibt es Hinweise auf ein Geheimnis, das in den falschen (Nazi-)Händen die Welt zerstören könnte.





Emmerich Voss will die mystischen Steine in seine Finger bekommen und macht Indy im Lauf des Spiels schwer zu schaffen.

den Köpfen vieler Indy-Fans schrillte, als es die ersten Bilder und Szenen des Spiels zu sehen gab. Indiana Jones und der Große Kreis zeigt das Geschehen nicht etwa wie die Grabräuberkollegen Tomb Raider und Uncharted aus der Verfolger-, sondern aus einer eher Shooter-ty-pischen Ego-Perspektive. Haben die Wolfenstein-Macher von Machinegames aus dem Abenteurer einen wild um sich schießen-den Revolverhelden gemacht? Auch hier können wir Entwarnung geben. Das Spiel ist definitiv kein Shooter. Das schwedische Entwicklerstudio setzt die Ego-Ansicht allerdings perfekt ein, um euch in die Geschichte (und Dr. Jones) hineinzusetzen.

### Das Abenteuer beginnt

Alles beginnt mit einem nächtlichen Einbruch im Museum des Marshall College, wo Dr. Henry Jones Jr. unterrichtet. Der Dieb lässt eine kürzlich gefundene Katzenmumie mitgehen und verliert auf der Flucht ein Amulett. Diesen Anhänger erkennt Indy als ein Symbol aus dem Vatikan und bricht nach Rom auf, um Undercover herauszubekommen, warum die Kirche eine mumifizierte Katze stiehlt. Vielleicht nicht der logischste aller Pläne, aber er bringt uns nach einer recht linearen Einbruchssequenz zum ersten von insgesamt drei weitläufigen, offenen Gebieten (Vatikan, Ägypten und Thailand). Aus dem Büro eines befreundeten Geistlichen heraus machen wir in Priesterkleidung den Vatikan unsicher, um Hinweise zu sammeln und Geheimnisse zu lüften.

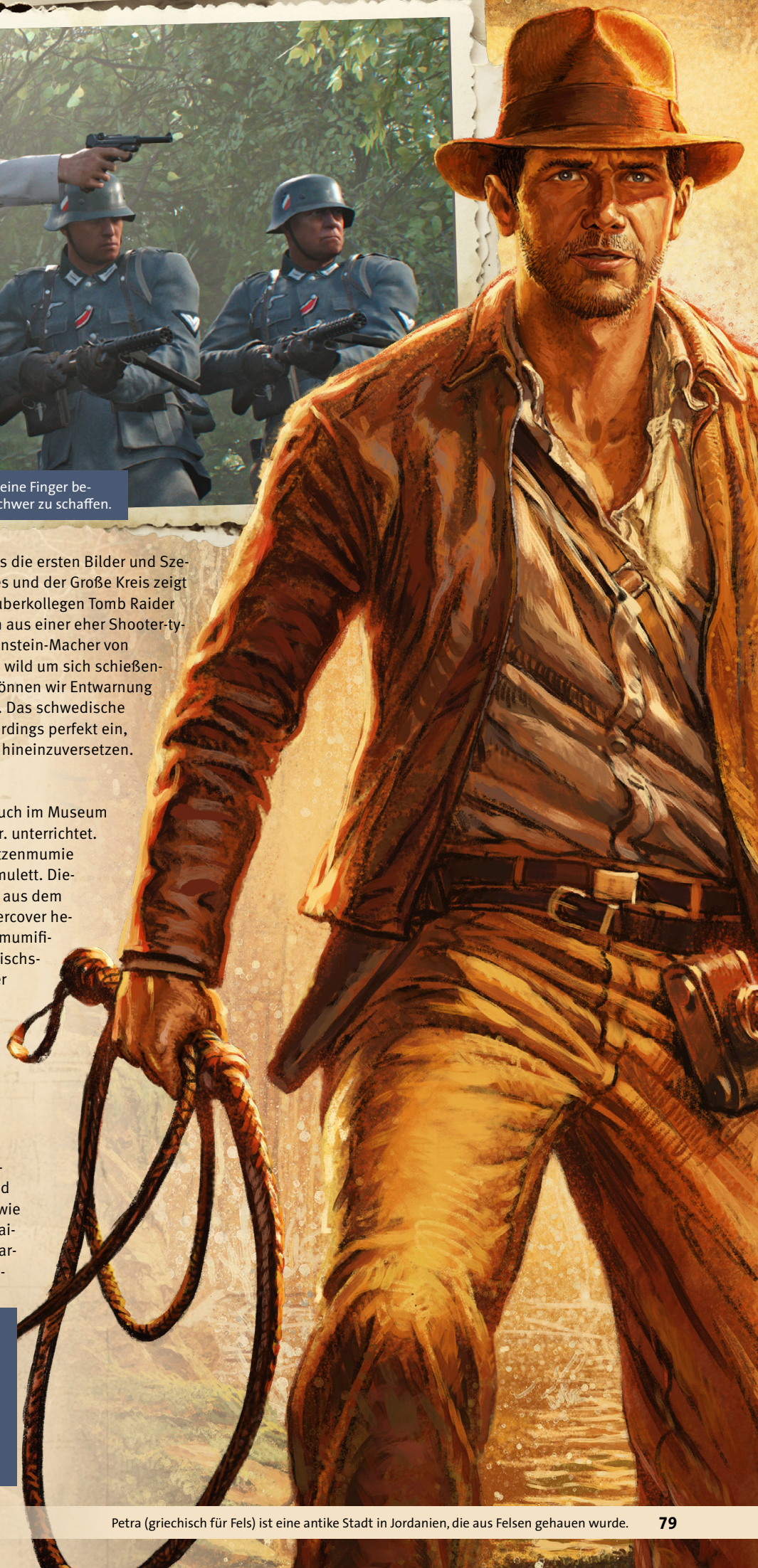
Und schnell wird dabei klar, wo die Prioritäten des Spiels liegen: Indiana Jones und der Große Kreis ist kein Action-Adventure wie etwa Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft, mit vielen Kämpfen und einem starken Fokus auf Action. Entwicklerstudio Ma-

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Fan der Indy-Filme seid.
- ... ihr gerne weite Gebiete erkundet.
- ... ihr keine Angst vor Schlangen habt.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr einen Shooter erwartet.
- ... ihr Wert auf gut funktionierende KI legt.
- ... euch präzise Steuerung im Kampf wichtig ist.





## DIE DEUTSCHE VERSION

Indiana Jones und der Große Kreis erscheint in Deutschland ungeschnitten inklusive unzensurierter Nazisymbolik. Das Spiel ist komplett lokalisiert, über die Optionen in Steam lassen sich aber auch andere Sprachen einstellen.

chinegames betont vielmehr das Adventure in »Action-Adventure«. Jedes der offenen Areale schickt euch zwar mit einem Hauptziel los, doch während ihr die Gebiete durchstreift, begegnet ihr Leuten, die euch mit zusätzlichen Aufträgen betrauen. Ob ihr diese Nebenquests löst oder stur der Story folgt, liegt ganz bei euch. Einige der zusätzlichen Aufgaben tragen zum Verständnis der Story bei oder beleuchten Indys Inneres, wichtig für die Hauptereignisse sind sie jedoch nicht. Was aber nicht heißen soll, dass sie nicht ebenso spannend wie die Hauptmissionen inszeniert sind. Es lohnt sich auf alle Fälle, sie in Angriff zu nehmen.

Indy führt gewissenhaft Buch über seine Missionen. Im Tagebuch findet ihr alle Hinweise, die ihr gesammelt habt, sowie die Haupt- und Nebenquests samt ungefährer Zielmarkierung auf der Karte. Diese Karte könnt ihr auch aufgeschlagen lassen, während ihr euch bewegt. Das nächste markierte Ziel wird dann auf dem Bildschirm per Symbol angezeigt. Allerdings müsst ihr nach unten blicken, wenn ihr die Karte lesen wollt, was das gleichzeitige Navigieren natürlich schwieriger macht.

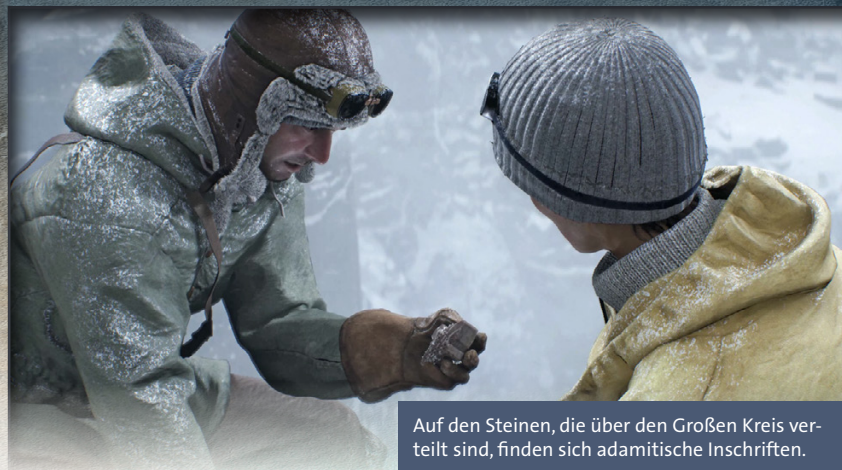
Generell ist es eine gute Sache, dass alle Zettelchen, Briefe und andere nützliche Dinge im Tagebuch gesammelt werden und dort abrufbar sind. Allerdings ist die Navigation durch das Büchlein ein wenig zu verschachtelt geraten. Das soll wohl an eine echte Zettelwirtschaft erinnern, kann aber auch nerven. Im Tagebuch habt ihr auch Zugriff auf Bücher, die euch Perks wie mehr Lebensenergie, Vorteile im Faustkampf, mehr Munition oder einen Glückshut bescheren, der euch nach einem K.o. wieder aufstehen lässt. Diese Bücher findet ihr überall in den Levels verstreut, freigeschaltet werden die Perks allerdings dann erst über Abenteuerpunkte, die ihr beispielsweise für erledigte Missionen erhaltet.



Das Spiel bietet auch rasante Action wie hier am Bord-MG eines japanischen Flugzeugs über dem zerbombten Schanghai.

## WURUM GEHT'S?

Der Große Kreis ist eine gedachte Linie zwischen 17 historischen Bauwerken. Die über diesen Großen Kreis verteilten Steine, die Indy im Spiel sucht, haben Inschriften eingeritzt und sind »adamitischen« Ursprungs. Das ist eine Anlehnung an die Bibel, nach der Adam und Eva die ersten Menschen waren. Adamitisch bezeichnet die mögliche Ursprache der Menschheit. Im Spiel werden Wörtern dieser Sprache mystische Fähigkeiten angedichtet, was sie für die Nazis interessant macht.



Auf den Steinen, die über den Großen Kreis verteilt sind, finden sich adamitische Inschriften.



Die Schauplätze sind breit gefächert: In Ägypten können wir zwischen der Schatzsuche die Sphinx bewundern.

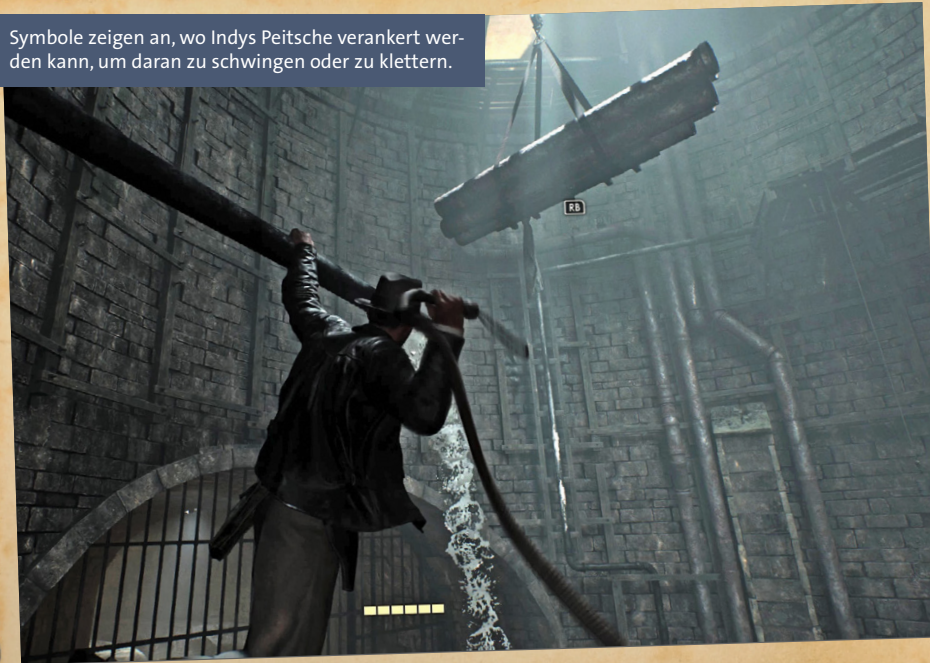




Indiana Jones hat bekanntermaßen eine Schlangenphobie und blickt dem Abenteuer sehr erfreut entgegen.



Symbole zeigen an, wo Indys Peitsche verankert werden kann, um daran zu schwingen oder zu klettern.



### Der Vatikan spaltet die Gemüter

Gerade der Vatikan als erstes offenes Gebiet hat intern in unserer

Testergruppe mit den Kollegen der GamePro zu einigen Diskussionen geführt. Für die einen ist das Level als Quasi-Einstieg in das Spiel etwas zu ausufernd geraten. Klar gibt es auch in den Filmen solche vorbereitenden Orte, allerdings werden sie relativ schnell abgehakt, nachdem der entscheidende Hinweis gefunden wurde. Mit seinen gleich aussehenden Räumen und Höfen dürfte der Vatikan im Spiel manchem ein wenig zu langweilig sein, als dass man hier mehrere Stunden verbringen will.

Andere verlieren sich hingegen nur zu gern in all den Quests, Geheimnissen und Rätseln, bevor sie zu den nächsten Gebieten aufbrechen. Das ist auch eine Frage des persönlichen Geschmacks: Wer kein Interesse an Vatikan-Verschörungsgeschichten wie die eines Dan Brown hat und lieber in exotischeren Gefilden abenteuernd, ist eventuell schnell versucht, die Peitsche ins Korn zu werfen. Gerade wenn man das Spiel vielleicht als digitales Fast Food im Zuge des Game Pass heruntergeladen hat.

Solltet ihr zu dieser Gruppe gehören, lasst euch nicht entmutigen. Beißt euch durch die Hauptmissionen durch, die in einer wundervollen Indy-Quest samt geheimem Tempel und rätselhaften Vorrichtungen gipfeln, bevor es in umgebungstechnisch spannendere Gebiete geht. Zwischen Cheopspyramide und Sphinx durch Ausgrabungsstätten zu schleichen oder im Boot einen Dschungelfluss zu erkunden, ist nun mal was anderes, als in Kirchen herumzuirren.

Worin wir uns aber einig sind, ist die Tatsache, dass das Spiel einen in diesem ers-

ten Abschnitt auch bei eingeschalteten Tutorials nicht besonders vorbildlich an die Möglichkeiten heranführt, die es bietet. Im Gegenteil entdeckten wir einige Mechaniken eher durch Zufall, während wir umherirrten und versuchten, an Schlüssel oder Verkleidungen zu kommen, die Zugang zu gesperrten Bereichen ermöglichen und nur von Hauptmännern durchschaut werden.

Nicht alle Abschnitte sind frei erkundbare Gebiete mit Quests. Zur Abwechslung werdet ihr auch in lineare Levels geschickt, die eher wie ein traditionelles Tomb-Raider-Abenteuer funktionieren und für Action sorgen. Als Beispiel sei hier der Besuch in Schanghai erwähnt, der euch durch zerbombte Straßen und Gebäude schickt, während am Himmel dauernd japanische Kampfflugzeuge vorbeidonnern.

Aus den Trailern ist auch bereits die Actionsequenz im Cockpit eines Flugzeugs bekannt, die sämtliche Adventure-Elemente

aus »Action-Adventure« zugunsten schep- pernder Call-of-Duty-Action über Bord wirft. Das sorgt für einen gut dosierten Adrenalinschub zwischen dem eher behäbigen Tempo des freien Erkundens.

### Schlagkräftige Begleitung

Natürlich müssen wir auch über Indys Begleitung reden. Im Vatikan trifft er auf die Journalistin Gina, deren Schwester in die Sache mit den Steinen verstrickt und in die Gewalt der Nazis geraten ist. Da sich Ginas Vorhaben, ihre Schwester zu befreien, mit Dr. Jones' Suche nach den Artefakten überschneidet, schließt sie sich ihm an. Zunächst funktioniert diese Partnerschaft beiderseits eher zögerlich, doch dann raufen sich die beiden als Team zusammen.

Gina ähnelt sehr Marion Ravenwood, Indys alter Liebe aus »Jäger des verlorenen Schatzes«: Sie ist dickköpfig, schlagfertig,



## MEINUNG

Jonas Gössling  
@jogel19



Kurz vorab: Indiana Jones and the Fate of Atlantis ist für mich das beste Spiel, das jemals das Licht der Welt erblickt hat. Umso weniger dürften die Lobeshymnen verwundern, die jetzt folgen. Denn für mich ist Indiana Jones und der Große Kreis seit langer Zeit endlich einmal wieder ein wahr gewordener Traum. Die Geschichte klappert zwar jeden Checkpoint der alten Indy-Trilogie ab, besitzt aber genug eigene Ideen. Begleiterin Gina und Widersacher Voss fügen sich perfekt ins Universum ein, und ich kann nicht genug betonen, wie sehr mich Florian Clyde als Indianas deutsche Stimme positiv überrascht hat. In einigen Szenen klingt er gespenstisch wie der junge Wolfgang Pampel.

Die beste Nachricht ist aber: Der Große Kreis ist auch ein tolles Spiel. Weil es sich vor allem auf seinen Adventure-Anteil konzentriert, fühle ich mich Jahrzehnte zurückversetzt. Genau wie in den 90ern erkunde ich hier alle Bereiche gründlich, drehe jeden Stein zwei mal um und genieße es, so viel Zeit mit Indy zu verbringen. Dazu kommen die tolle Musik, die vielen Anspielungen auf die Filme – Machinegames beweist mit dem Abenteuer so viel Liebe zum Detail, dass jeder Fan auf seine Kosten kommt. Nur die Action, die muss für den nächsten Ausflug, der hoffentlich kommt, deutlich besser werden. Dass ich das mal über ein Spiel der Wolfenstein-Macher sagen würde, hätte ich auch nie gedacht.

kann auch mal zulangen, wenn's sein muss, und muss später auch genretypisch aus den Fängen des Obernazis befreit werden. Spielbar ist sie allerdings nicht. Die Kabbeleien und Unterhaltungen zwischen Indiana Jones



Die Peitsche lässt sich natürlich auch im Kampf einsetzen, um Gegner heranzuziehen oder zu entwerfen.

und Gina funktionieren prächtig und bringen genau den Schwung Humor ins Spiel, der die Filme auszeichnet. So auch in typischen Indy-Slapstick-Kämpfen mit Nazis in einigen Zwischensequenzen, in denen eine Aktion zur anderen führt, aber nicht das gewollte Ergebnis bringt und am Ende dennoch im Sieg für Dr. Jones endet.

Da Gina meist an Indys Seite durch feindliche Lager schleicht, erweist sie sich als unerwartete Hilfe, wenn sie sich in Kämpfe einmischt und den Dunkelmännern ordentlich auf die Zwölf gibt. Ähnlich wie Marion schließt man Gina dabei sehr schnell ins Herz. Und man kann nachvollziehen, dass Indy das im Spiel ebenfalls tut.

### Schleichen will gelernt sein

Indy steuert sich recht geschmeidig durch die Umgebungen. Um nicht von Gegnern entdeckt zu werden, von denen es dank einer Besatzertruppe von Mussolinis Schwarzhemden sogar im Vatikan wimmelt, könnt ihr in die Hocke gehen. So verursacht ihr weniger Lärm beim Laufen. Das Spiel signalisiert euch diesen Stealth-Modus durch abgedunkelte Bildschirmecken. Anders als beispielsweise in Star Wars Outlaws gibt es allerdings keine Objekte, die euch komplett unsichtbar machen. Auch Schatten verbirgt euch nicht, falls ein Gegner euch in seiner Blicklinie hat. Und Lichter kann Indy blöderweise auch nicht löschen. Werden Feinde auf euch aufmerksam, erkennt ihr das an ei-

ner sich füllenden Kreisanzeige mit Fragezeichen, die über dem Kopf der Wachen eingeblendet wird. Füllt sich dieser Kreis zu einem Teil, gehen die Gegner in den Suchmodus über und nähern sich eurer Position.

Seid ihr außer Sichtweite, bis der Kerl alles einsehen kann, gibt er die Suche aber sofort auf und kehrt an seinen ursprünglichen Platz zurück. Egal ob Schwarzhemden oder später Nazis, die Jungs sind nicht sonderlich helle oder hartnäckig, können in der Masse aber gefährlich werden. Im Test warfen wir in einem Lager probeweise eine Dynamitstange von einem Turm aus auf eine Gruppe Wachen. Nach der Explosion war das gesamte Personal auf den Füßen und trampelte wie kopflose Hühner herum. Dabei wurden die gesprengten Wachen mit überraschten Ausrufen immer wieder »neu« entdeckt. Nach einer Weile kehrte aber jeder Überlebende auf seinen Platz zurück.

Damit ihr Bedrohungen beispielsweise auch bei verdecktem Sichtfeld hinter Kisten oder sonstigen Deckungen orten könnt, während ihr durch ein Lager schleicht oder bei Grabungen Wachen umgeht, sind die Soldaten sehr gesprächig. Die Dialoge oder Selbstgespräche geben euch einen ungefähren Eindruck, wie ihr euch verhalten müsst. Dazu zählen witzigerweise auch Niesgeräusche, denn die Faschisten scheinen chronisch erkältet zu sein. Eine Einblendung zur Position der Gegner oder Möglichkeiten zur Markierung gibt es jedoch nicht.

Von einem Ende der Grube zum anderen? Kein Problem! An solchen Leinen lassen sich Entfernungen gut überschätzen.



### Keine Kämpfernatur

Generell ist es ratsam, Soldaten einfach in Ruhe zu lassen und

Bei geöffneter Karte könnt ihr euch zwar bewegen, wie im echten Leben müsst ihr den Blick dabei aber nach unten richten.

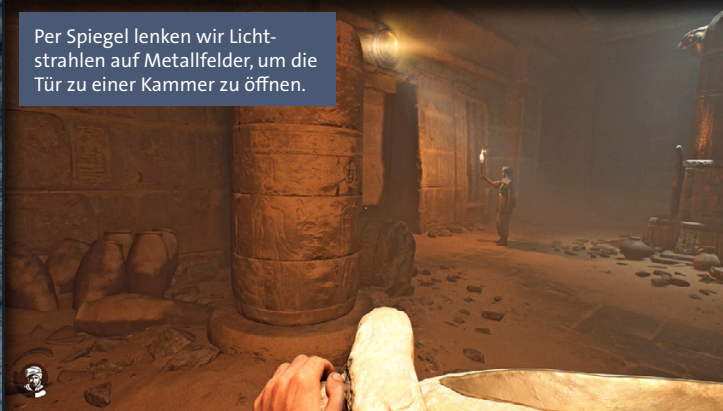




## EIN RÄTSEL SCHRITT FÜR SCHRITT

Hier sind Indy und Gina in einem Raum eingeschperrt, der einen durch Licht aktivierbaren, antiken Türöffner enthält.

Per Spiegel lenken wir Lichtstrahlen auf Metallfelder, um die Tür zu einer Kammer zu öffnen.



Oh nein, der dort platzierte Standfuß hat gar keinen Spiegel mehr! Was nun?



Indy hievt Gina durch eine Öffnung in eine zweite Kammer, wo hoffentlich Ersatzteile lagern.



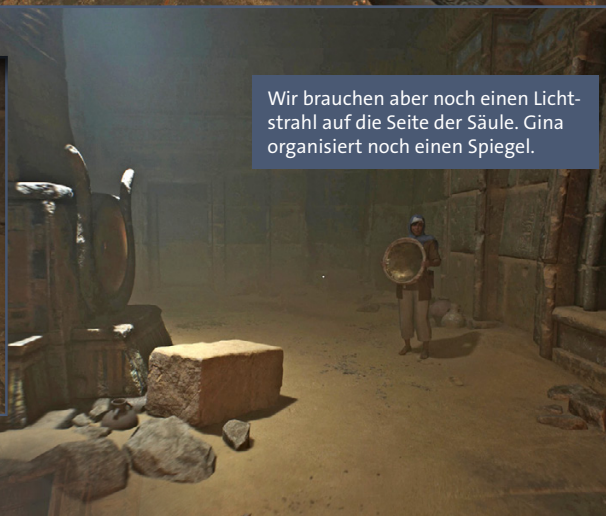
Gina hat einen Spiegel gefunden und reicht ihn Indy durch.



Der Spiegel wird platziert, das Licht reflektiert auf die Säule in der Mitte.



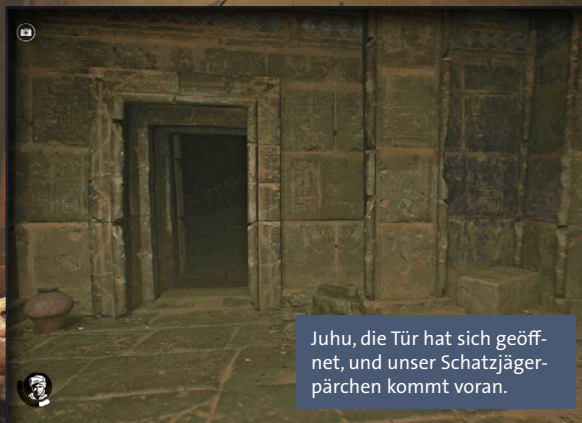
Wir brauchen aber noch einen Lichtstrahl auf die Seite der Säule. Gina organisiert noch einen Spiegel.



Mit Gina als Spiegelhalterin reflektieren wir das Licht auf die zweite Schlüsselstelle.



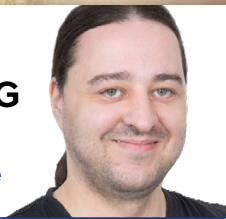
Juhu, die Tür hat sich geöffnet, und unser Schatzjägerpärchen kommt voran.





## MEINUNG

Kai Schmidt  
@GameStar\_de



Noch nie hat ein großer Kreis irgendwo irgendwann einen bedeutenden Punkt markiert? Nun, es gibt für alles ein erstes Mal. Vorher muss ich aber gestehen, dass ich ein riesiger Fan der klassischen Indy-Filme bin. Ich habe mir das Kostüm im Netz zusammengesucht und sogar ein Tattoo von Hut und Peitsche. Man könnte also sagen, ich bin voreingenommen. Dennoch war mein Einstieg ins Spiel nicht leicht. Habe ich etwas anderes erwartet? Vielleicht. Hat mich das bereits zu Beginn ausufernde Querten im Vatikan dezent gelangweilt? Definitiv ein wenig. Ich bin hinter einer bestimmten Sache her, warum soll ich da Aufträge von Fremden annehmen?

Aber dann, als ich im geheimen Untergrundtempel Aufgaben lösen musste, um Schlüssel herzustellen, machte es Klick. Und spätestens in Gizeh fühlte ich mich wie in einem nie gedrehten vierten Film der Reihe. Die Story spitzt sich immer weiter zu, es gibt wundervolle Charaktermomente, viel Witz, und alles gipfelt in einem Finale, das Spielberg nicht besser hätte inszenieren können. Selbst die Nebenaufträge habe ich lieben gelernt. Vergesst die Enttäuschung vom Rad des Schicksals, Der Große Kreis ist um Klassen besser und ein klassisches Pulp-Abenteuer, wie man es als Indy-Fan einfach liebt. Die etwas schwammigen Faustkämpfe und das unpräzise Gunplay entschuldige ich damit, dass Indy auch in den Filmen ein eher ungehobelter Schläger ist und Schusswaffen nur eine ungeliebte Notlösung darstellen.

ihnen aus dem Weg zu gehen. Indy ist kein Kämpfertyp und zieht schnell den Kürzeren, wenn auf ihn geschossen wird. Außerdem alarmieren Kämpfe andere Wachen. Lässt es sich nicht vermeiden und ist die Gelegenheit günstig, schnappt ihr euch eines der zahlreichen in der Spielwelt verteilten Objekte –

Waghalsige Aktionen, wie an einer Peitsche hoch über Rom an einem Luftschiff zu baumeln, gehören in jede gute Indy-Story.

Flaschen, Besen, Stahlrohre, Hämmer, Spitzhacken, Pfannen, ja sogar Pömpel – und erledigt den Gegner mit einem einzigen Schlag hinterrücks. Auch hierbei gibt es keinerlei Markierungen oder Einblendungen für den richtigen Moment.

Objekte lassen sich auch im offenen Nahkampf einsetzen, und ist mal nichts greifbar, nutzt Indy seine Fäuste. Das Kampfsystem besteht aus Schlägen und Abwehrbewegungen. Je nach Kameraneigung wird aus einem Schlag auch ein Tritt gegen das Schienbein.

Korrektes Kontern ist dabei die halbe Miete: Blockt ihr einen Schlag rechtzeitig ab, haltet ihr den Gegner kurz fest und könnt ihn mit einer Schlagserie eindecken. Wer sich noch an The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay erinnert, hat eine ungefähre Vorstellung davon, wie das funktioniert. Kein Wunder, setzt sich doch das Machinegames-Team zu einem Teil aus ehemaligen Starbreeze-Leuten zusammen, die schon an Riddick entwickelten.

Das Kampfsystem fühlt sich allerdings insgesamt ein wenig schwammig an. Schlagweiten lassen sich nicht genau abschätzen, und auch den richtigen Zeitpunkt für Kontermanöver müsst ihr erst lernen. Wer damit Probleme hat, kann jederzeit die Kampfschwierigkeit herabsetzen.

Auch Feuerwaffen könnt ihr nutzen – Indy hat selbstverständlich seinen Revolver im Gepäck und kann Waffen der Gegner auf-

sammeln. Das ist aber nicht empfehlenswert, da Schussgeräusche weitere Gegner anlocken. Außerdem ist das Spiel kein Shooter, das Gunplay entsprechend nicht sehr präzise, und zusätzliche Munition liegt auch keine herum. Man merkt, dass Schusswaffen zwar eine Möglichkeit sind, sie uns aber keinen wirklichen Vorteil bringen. Das Spiel setzt andere Prioritäten. Indy hat jedoch ein Ass im Ärmel beziehungsweise am Gürtel baumeln: seine Peitsche. Damit könnt ihr den Gegnern die Waffen aus der Hand schnalzen oder die Typen nah an euch heranziehen, um ihnen dann mit einem Faustschlag die Vorderzähne zu verbiegen. Aber wie wir aus den Filmen wissen, taugt die Bullenpeitsche natürlich nicht nur für Kampfaktionen.

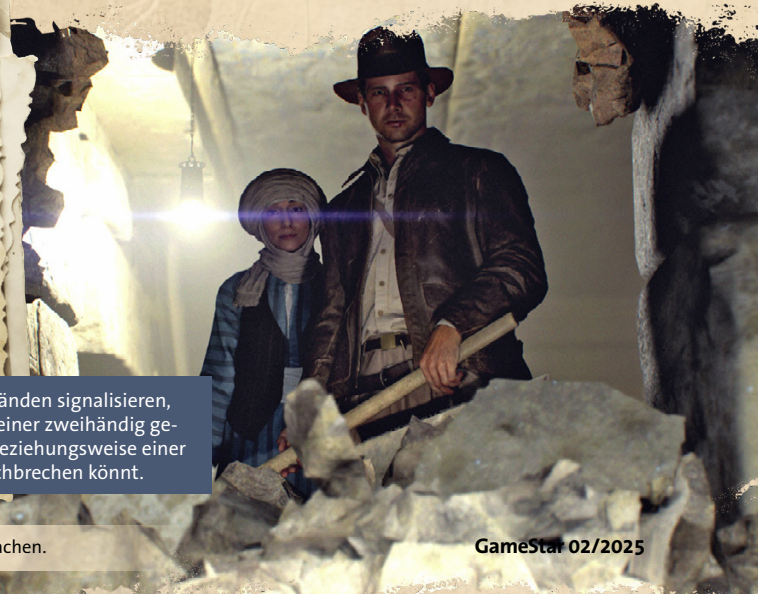
### Archäologie: Die Lehre vom Hüpfen und Klettern

Indys lederner Begleiter ist eine große Hilfe bei Klettereien. Denn selbstverständlich verfügen verborgene Tempel und Grabkammern nicht über gut ausgebaute Wege. Immer wieder gilt es, Plattformen zu erklimmen und Abgründe zu überspringen.

Für beides gibt es praktischerweise Ankerpunkte, an denen ihr die Peitsche befestigen könnt, um entweder eine Wand hinaufzuklettern oder durch die Luft zu schwingen. Dabei wechselt die Perspektive ausnahmsweise in die Verfolgeransicht. So



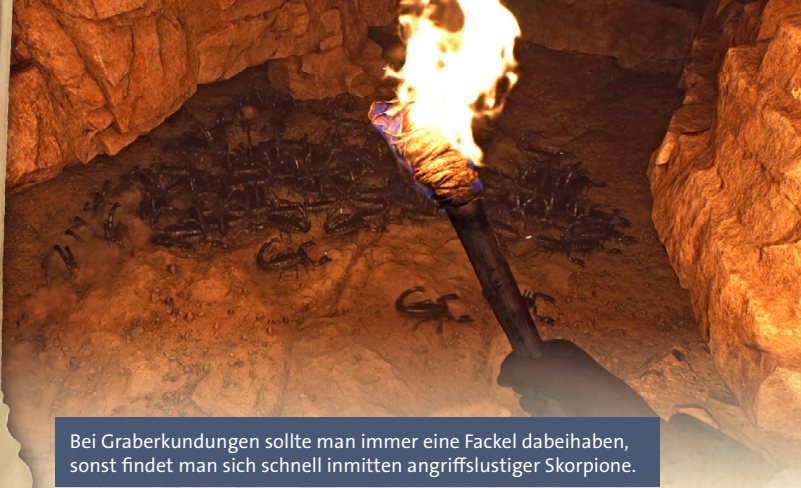
Solche Risse in Wänden signalisieren, dass ihr hier mit einer zweihändig gehaltenen Waffe beziehungsweise einer Brechstange durchbrechen könnt.







Die Gegner-KI ist »speziell«. Oft verharren die Deppen beim Faustkampf ewig in einer Abwehrhaltung.



Bei Graberkundungen sollte man immer eine Fackel dabei haben, sonst findet man sich schnell inmitten angriffslustiger Skorpione.

scheiben in korrekter Reihenfolge in eine Chiffriermaschine einsetzen, um dann über die zugehörige Codetabelle eine Zahlenkombination herauszufinden.

### Tolle Klassikerfortsetzung mit kleinen Patzern

Für den Test haben wir Indiana Jones und der Große Kreis auf einem System mit einer RTX 4080 gespielt. Das Spielgeschehen machte darauf in 4K-Auflösung mit Ultra-Einstellung und aktiviertem DLSS keinerlei Probleme. Ohne Ruckeln wanderten wir durch die Spielgebiete, und selbst im hitzigen Luftgefecht über Schanghai blieb alles flüssig. Auch in der Hyper-Einstellung blieb alles gut spielbar, spät ladende Texturen und reinploppende Objekte schmälerten aber den optischen Genuss.

Eine andere Angelegenheit sind jedoch die Zwischensequenzen, die uns ratlos zurückschleusen. Obwohl in Spiel-Engine gerendert, gibt es hier in beiden Einstellungen ein deutlich merkbares Dauerruckeln. Da ist wohl ein Patch fällig, genauso wie für das offenbar fehlerbehaftete HDR, das während des Tests auf hellen Flächen ein hässliches Gitternetz entstehen ließ.

Davon abgesehen sieht Der Große Kreis jedoch fantastisch aus. Gerade in den Zwischensequenzen denkt man beinahe, tatsächlich Harrison Ford zu sehen – inklusive aller Besonderheiten bei Mimik und Gestik wie dem anklagenden Zeigefinger und dem schiefen Grinsen. Aber am Ende nur »beinahe«, denn die Gesichtsanimationen sehen doch ein wenig zu künstlich aus, als dass sie jemanden täuschen könnten.

Und dann ist da natürlich die Sache mit der Stimme. Harrison Fords Stammsprecher Wolfgang Pampel ist zu alt für die Rolle in dieser Geschichte. So ist nun mal der Lauf der Dinge. Sein Ersatz Florian Clyde gibt sich aber redlich Mühe und ähnelt dem Vorbild über weite Strecken verblüffend. Im Englischen versucht sich Troy Baker an einer Interpretation des Originals.

Und wir wollen auch den Rest der Charaktere nicht vergessen: Gina verzaubert mit großen Augen, Nazi-Oberschurke Voss ist so böse und überzeichnet, dass er beim Reden

schon mal spuckt, und dann ist da noch der großartige und leider kürzlich verstorbene Tony Todd (»Candyman«) in einer seiner letzten Rollen zu bewundern.

Generell merkt man dem Spiel an, dass seitens der Entwickler viel Liebe reingesteckt wurde. Mehr Liebe, als unserem Indy seit Langem widerfahren ist. Die Figur wurde verstanden, die Story steht ganz in der Tradition der ersten Filme. Klar, Der Große Kreis hat Ecken und Kanten, die eine höhere Wertung verhindern. Doch Indy-Fans, die von den letzten beiden Filmen enttäuscht waren, sollten sich das neue Spiel unbedingt vornehmen, denn es platzt geradezu vor Indiana-Jones-Flair und steckt die Kino-Enttäuschungen locker in die Tasche. ★

## INDIANA JONES UND DER GROSSE KREIS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i7 10700K / Ryzen 5 3600  
RTX 2060 / RX 6600  
16 GB RAM, 120 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-12700K / Ryzen 7 7700  
RTX 3080Ti / RX 7700XT  
32 GB RAM, 120 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- wunderschöne Areale
- Charakteranimationen
- abwechslungsreiche Umgebungen
- guter direkter Sound
- kleine technische Probleme

### SPIELDESIGN



- Erkundung und Action
- Abschnitte wieder besuchbar
- freischaltbare Perks
- Hüpfereien funktionieren
- Tagebuchbedienung sehr sperrig

### BALANCE



- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Hinweise im Tagebuch
- Rätsel knackig, aber lösbar
- Kämpfe etwas schwammig
- KI teilweise extrem dämlich

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Synchronisation sehr gelungen
- stimmungsvoller Soundtrack
- Zwischensequenzen
- spannende Geschichte
- charismatische Freunde und Feinde

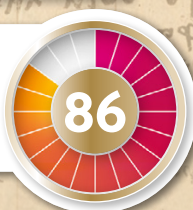
### UMFANG



- riesige Gebiete
- viele Nebenquests
- Sammelgegenstände
- man entdeckt ständig Neues
- nach Ende könnt ihr weiterspielen bis 100 Prozent

### FAZIT

Action-Adventure mit Betonung auf Adventure, das Indy-Fans mit der Peitsche ... äh, Zunge schnalzen lässt.



habt ihr Dr. Jones beim Klettern einerseits besser im Griff, und außerdem bleiben euch extreme Close-ups von Wänden oder Leitersprossen erspart.

Kletter- und Hüpfenlagen gibt es viele. Besonders die verborgenen Tempelanlagen, die ihr auf der Suche nach den magischen Steinen entdeckt, fordern einige Beinarbeit. Hüpfereien in der Ego-Perspektive resultieren oft in Frust durch verbockte Sprünge und Pfiemeln für den richtigen Absprungpunkt. Indiana Jones und der Große Kreis ist allerdings darauf ausgelegt. Die Steuerung verzieht Ungenauigkeiten großzügig, sodass auch vermeintlich hektische Kraxeleien beispielsweise auf der Flucht vor einem steigenden Wasserspiegel ohne wildes Fluchen zu bewältigen sind.

Die oft gegnerfreien Katakomben und Tempelanlagen gehören zu den großen Stärken des Spiels. Wenn wir mit einer Fackel oder dem Feuerzeug dunkle Gänge erleuchten und staunend Ruinen betrachten, wird das Ganze zeitweise zwar beinahe zu einem Walking Simulator, doch das Entdeckergefühl ist einfach großartig. Und typischerweise gibt es auch noch Rätsel, die euren Spaziergang unterbrechen. Beispielsweise eine Anordnung von Spiegeln, über die wir Lichtstrahlen auf Symbole umlenken müssen. Oder Steine, die in die richtige Anordnung gebracht werden wollen, um einen Mechanismus auszulösen. Diese Puzzles sind zwar mitunter knifflig, doch auch hier könnt ihr den Schwierigkeitsgrad eine Stufe heruntersetzen, wenn ihr mal nicht weiterkommt. Oder ihr schießt Fotos: Je mehr Bilder ihr knipst, desto mehr Hinweise gibt es.

Auch außerhalb der Tempelanlagen stoßt ihr immer wieder auf kleinere Rätsel, wie etwa verschlossene Safes, deren korrekte Zahlenkombination fürs Schloss zwar irgendwo auf einem Stück Papier vermerkt ist, aber durch Hinweise erst einmal gefunden werden oder gar entschlüsselt werden muss. In einer Situation müsst ihr gar Code-



## Ein Rückblick auf 42 Jahre Indy-Spiele

# INDIANA JONES

## UND DAS REICH DER PIXELHELDEN

Indie-Spiele? Die gibt's wie Sand am Meer. Ach nein, Indy-Spiele! Davon existieren deutlich weniger. Und die wirklich guten sind so rar wie eine Grabkammer ohne tödliche Fallen. Riskiert mit uns einen Rückblick. Von Kai Schmidt

Reichtum und Ruhm haben wohl die wenigsten Programmierer erlangt, die an Umsetzungen zur »Indiana Jones«-Filmreihe arbeiteten. Aber immerhin haben sie uns einige richtig gute Spiele beschert. Und das will durchaus was heißen, wenn es um Lizenztitel geht. Bis in die frühen 2000er-Jahre waren Umsetzungen populärer Filme schließlich vor allem dafür bekannt, die untersten Ränge der Spielspaßgurken mit stetigen Neuzugängen zu bereichern. Zugegeben: Indy hat sich bei seinen ersten Gehversu-

chen in der Welt der Video- und Computerspiele ebenfalls nicht mit Ruhm bekleckert. Doch spätestens als Lucasfilm schließlich den dritten Teil der Kinoreihe im eigenen Spielsestudio als Point&Click-Adventure umsetzt, beginnt für den schlagkräftigen Universitätsprofessor und Gelegenheitsgrabräuber Henry Walton Jones Jr. eine dritte Karriere als Spieleheld. Seit 42 Jahren ist der Mann mit Hut und Peitsche nun schon auf Konsolen, Heimcomputern sowie PCs unterwegs und hat dabei sowohl frische Abenteu-

er abseits der Kinoleinwand erlebt als auch Starthilfe für neue Helden geleistet. Denn mal ehrlich: Hätten Pitfall Harry, Lara Croft oder Nathan Drake ohne seine Inspiration je das Licht der Welt erblickt? Fegt mit uns also Staub und fiese Spinnweben beiseite, um Indys Karriere aus spielearchäologischer Sicht Revue passieren zu lassen. Die Klammern geben zur chronologischen Einordnung das Handlungsjahr an. Passt ab jetzt aber bitte auf, wo ihr hintretet. Nicht dass ihr aus Versehen eine Falle auslöst. ★

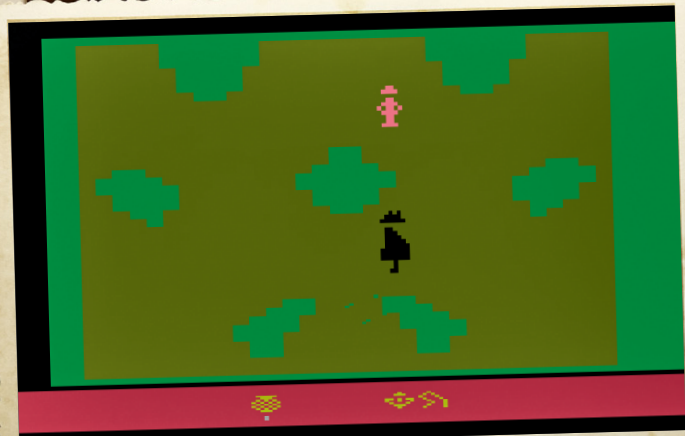


1

### RAIDERS OF THE LOST ARK (1936)

Erscheinungsjahr: 1982 Publisher: Atari Studio: Atari System: Atari VCS

Ah, die frühen 80er. Atari ist dank der populären VCS-Konsole ein Synonym für Videospiele, steuert wegen einer folgeschweren Überschätzung des Marktpotenzials aber gerade mit Vollgas auf den großen Spiele-Crash zu. Daran trifft Indiana Jones im Gegensatz zu einer ein Jahr später folgenden Filmumsetzung um einen gewissen Außerirdischen aber keine Schuld. Der Kinoheld irrt als grobpixeliges, einfarbiges Klötzchen zu schiefem Dudel-Soundtrack durch ägyptische Tempel, um an Kohle für Ausrüstung zu kommen und schließlich die Bundeslade auszubuddeln. Das Spielsystem ist seinerzeit so komplex, dass sogar ein zweiter Joystick benötigt wird, um durchs Item-Menü zu navigieren.



2

### INDIANA JONES IN THE LOST KINGDOM (CA. 1936)

Erscheinungsjahr: 1984 Publisher: Mindscape Studio: Michael J. Hanson System: C64

Bereits das zweite Spiel um unseren Peitsche schwingenden Archäologen ist keine Adaption eines Films und lässt ihn auch nicht die Peitsche, sondern einen magischen Stab schwingen. Das Abenteuer im verlorenen Königreich setzt neben sehr früher C64-Technik komplett auf Logik- und Geschicklichkeitspuzzles, zu denen es keine Hinweise gibt. Genau wie Indiana Jones soll der Spieler selbst herausfinden, was zu tun ist. Gewöhnungsbedürftig! So dirigiert man das einfarbige Indy-Sprite, das diesmal immerhin aus mehr Pixeln besteht als im VCS-Spiel, durch Höhlen und Tempel, um Zahlenrätsel zu lösen oder richtige Farbkombinationen auszuknobeln, um die Tür zum nächsten Level zu öffnen.





## INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM (1985)

Erscheinungsjahr: 1985 Publisher: Atari, Mindscape Studio: Atari  
System: Arcade, PC, Amiga, C64, NES und weitere

Ataris Spiel zum Film »Indiana Jones und der Tempel des Todes« konzentriert sich komplett auf die Flucht aus dem Palast durch die Mine des indischen Khali-Kults. Technisch hat das Spiel im Vergleich zu den ersten beiden Adaptionen einen riesigen Sprung gemacht und begeistert durch einen Indy mit Wiedererkennungswert sowie eine vernünftige Version des Soundtracks. Aufgabe ist es, in der Seitenansicht durch die Mine zu manövrieren, Kinder zu befreien und die Sankarasteine zu finden. Und natürlich darf auch die berühmte Lorenfahrt nicht fehlen. Indys Peitsche spielt diesmal auch eine wichtige Rolle, da man sich mit ihr der nervigen Feinde entledigt oder wie im Film über Abgründe schwingt.



3



4



## INDIANA JONES IN REVENGE OF THE ANCIENTS (1986)

Erscheinungsjahr: 1987 Publisher: Mindscape Studio: Angelsoft  
System: PC, Mac

Dass es noch primitiver als auf dem Atari VCS geht, beweist Publisher Mindscape fünf Jahre nach der Adaption des ersten Films mit *Revenge of the Ancients*. Wobei »primitiv« aber Auslegungssache ist. Natürlich sind gelbe Buchstaben auf schwarzem Grund zunächst mal weniger spektakulär als steuerbare bunte Pixelklötzchen, doch das Text-Adventure punktet mit einer gut erzählten und spannenden Story im südamerikanischen Dschungel: Indy ist mal wieder auf der Suche nach einem mystischen Artefakt, das auch die Nazis in ihre Hände kriegen wollen. Gespielt wird ausschließlich über Textkommandos, die zu den Beschreibungen des Erzählers passende Action spielt sich ausschließlich im Kopf ab.

th the whine of bullets humming in your ears like annoying mosquitos, you pop through a gaping hole, hoping it will lead to the central chamber of the Aztec Pyramid, and not another Mazatec trap. It's about time you found the key and got it back to the Army types in D. C. As your boots hit the solid stone floor there is a scraping and sliding noise as a massive stone panel slides into place above you.

This is a vast, shadowy space. An evil smell mingles with the sound of dripping water. Riverlets of viscous slime run down the eastern wall from an invisible door far above. Through a door to the south, in the center of a domed room, a golden key, radiant in a shaft of white light. To your north is an open doorway, eighteen feet high, through which a luminous glow emanates. A carved stone panel is centered in the western wall.

This is the central chamber you can't be far from the key. The legends say that who holds the key controls the Earth's pulse.





5

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: THE GRAPHIC ADVENTURE (1938)

Erscheinungsjahr: 1989 Publisher: Lucasfilm Games  
Studio: Lucasfilm Games System: PC, Amiga, Mac und weitere

Passend zur Veröffentlichung des dritten Films der Reihe veröffentlicht Lucasfilm in Eigenregie gleich zwei Adaptionen des Blockbusters. Die bekanntere und bessere der beiden ist das Grafik-Adventure im klassischen Maniac-Mansion-Stil. Indy wird über eine Kombination aus Kommandos und Mausclicks auf interaktive Objekte durch das Abenteuer gesteuert. Point&Click eben. Die Story orientiert sich am Film, geht aber teilweise auch über das hinaus, was Dr. Jones auf der Leinwand erlebt. Für die weiterführenden Szenen hat das Programmerteam prominente Unterstützung von George Lucas und Steven Spielberg erhalten, die parallel zum Kinofilm auch am Spiel arbeiteten. Einer der großen Klassiker des Genres.



6



## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: THE ACTION GAME (1938)

Erscheinungsjahr: 1989 Publisher: Lucasfilm Games, U.S. Gold, Ubisoft  
Studio: Tiertex Design System: PC, Amiga, Atari ST, C64, NES, Mega Drive u.a.

Wo Licht ist, gibt es auch Schatten. Im Fall der beiden Adaptionen von »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« ist das sogenannte Action Game ein ziemlich dunkler Schatten. Während Lucasfilm Games sich um das Adventure kümmert, bastelt Entwickler Tiertex Design einen typischen Lizenz-Schnellschuss der damaligen Zeit zusammen. Indy peitscht, hüpf und schwingt durch einige Levels, die an die großen Actionsequenzen der Vorlage angelehnt sind. Wie es sich für eine echte Lizenzgurke gehört, sind weder Technik noch Steuerung oder Spieldesign ausgereift. Aber wer weiß? Vielleicht sind die Datenträger in ein paar hundert Jahren mal was wert, wenn man sie heute in der Wüste vergräbt.

7

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (1938)

Erscheinungsjahr: 1991 Publisher: Taito  
Studio: Software Creations System: NES

Dass The Action Game über Ubisoft in einer indiskutablen Fassung auch für Nintendos NES erscheint, hält Publisher Taito nicht davon ab, sich ebenfalls die Lizenz zu besorgen und zwei Jahre später ein eigenes Spiel zum Film zu veröffentlichen. Diese Variante unterscheidet sich maßgeblich von der ersten Adaption. Natürlich werden ähnliche Szenen adaptiert, doch das Ganze ist anders aufgebaut und spielt sich dynamischer. Um das Spiel weniger geradlinig zu machen, darf man nach jedem Level die nächste Reisestation auswählen. Indy hat zudem offenbar Kung Fu gelernt und entledigt sich der Gegner mit Kicks, die Chuck Norris neidisch machen würden. Neben den Action-Levels gibt's auch simple Puzzles.





## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (1939)

Erscheinungsjahr: 1992 Publisher: LucasArts  
Studio: LucasArts System: PC, Amiga, Mac, Wii

Wenn Last Crusade: The Graphic Adventure ein großer Klassiker ist, ist The Fate of Atlantis ein riesiger Klassiker. Das Point&Click-Adventure orientiert sich spielmechanisch natürlich am Vorgänger, Indy ist gemeinsam mit der hellseherisch begabten Sophia Hapgood unterwegs, um mal wieder ein Wettrennen gegen die Nazis zu bestreiten. Das Spiel erzählt eine eigene Geschichte um die verlorene Stadt Atlantis. Und das macht es so gut, dass Fans immer wieder eine Verfilmung fordern und dann enttäuscht sind, wenn es in den Kinofortsetzungen doch nur um Kristallschädel oder Schicksalsräder geht. Immerhin gibt's eine Comic-Umsetzung vom Verlag Dark Horse, die sich akribisch an den Plot hält.

8



10

## INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES (1935 BIS 1938)

Erscheinungsjahr: 1994 Publisher: JVC  
Studio: Factor 5 System: Super Nintendo

Greatest Adventures erzählt die drei Indy-Filme im Stil der Super-Star-Wars-Reihe nach. Unser Professor läuft, hüpf, peitscht und schwingt also in 2D durch die großen Actionsequenzen der Vorlagen. Neben 2D-Action gibt's auch immer wieder mal Pseudo-3D-Einlagen wie die absurde Schlauchbootszene des zweiten Films auf Basis des berühmten Mode-7-Effekts der Konsole, der Hintergründe flüssig rotiert. Das Ganze spielt sich flüssig, sieht hübsch aus und hat genau den richtigen Schwierigkeitsgrad. Dieses eine Mal darf Indy den Deutschen danken, denn das Spiel wurde vom deutschen Studio Factor 5 programmiert. Eine Version für Segas Mega Drive wurde übrigens fertiggestellt, aber nie veröffentlicht.



## THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES (CA. 1917)

Erscheinungsjahr: 1992 Publisher: Jaleco  
Studio: Brian A. Rice, Inc. System: NES

Diese Adaption der TV-Serie »Die Abenteuer des jungen Indiana Jones« greift lose auf Inhalte einiger Folgen zurück. Unter anderem trifft Indy auf den Revolutionär Pancho Villa aus der Pilotfolge und den »Roten Baron« Manfred von Richthofen. Letzterer hat übrigens erst drei Jahre nach Veröffentlichung des Spiels seinen Auftritt in einem TV-Film zur Serie – hat man da etwa Ideen aus dem Spiel geklaut? Ungeachtet dessen ist das Spiel ein typisches, uninspiriertes Lizenzprodukt. Durchschnittliche Grafik, verbesserungswürdige Steuerung und nervtötender Sound machen das 8-Bit-Modul zu einem Indy-Abenteuer, das man auslassen kann. Derselbe Entwickler darf zwei Jahre später nochmal fürs Mega Drive an den Stoff.

9





11

## INSTRUMENTS OF CHAOS STARRING YOUNG INDIANA JONES (CA. 1917)

Erscheinungsjahr: 1994 Publisher: Sega  
Studio: Brian A. Rice, Inc. System: Mega Drive

Ach, wie schade! Statt der Greatest Adventures bekommen Mega-Drive-Spieler 1994 eines der Worst Adventures serviert. Die Adaptation der TV-Serie »Die Abenteuer des jungen Indiana Jones« schickt Indy als Spion im Ersten Weltkrieg quer über den Globus, um zu verhindern, dass die Deutschen eine Superwaffe in die Finger kriegen. Das Spiel setzt typisch für die Zeit natürlich auf ähnliche 2D-Mechaniken wie der SNES-Kollege Greatest Adventures, leidet aber unter schlechter Steuerung, unfairen Stellen, miesem Sound und bestenfalls zweckmäßiger Grafik. Die TV-Serie gehört zwar ebenfalls nicht zum Besten, was Hollywood zu bieten hat, ist diesem schwer enttäuschenden Spiel aber deutlich überlegen.



12

## INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL (1947)

Erscheinungsjahr: 1999 Publisher: LucasArts  
Studio: LucasArts, Factor 5 System: PC, N64, Game Boy Color

Drei Jahre vor der Veröffentlichung dieses Spiels feiert mit Tomb Raider die weibliche Version von Indiana Jones riesige Erfolge. Das Spiel kopiert frech die typischen Elemente eines Indy-Films und sorgt mit seinen 3D-Levels für Aufsehen. Das kann Indy natürlich nicht auf sich sitzen lassen und kopiert seinerseits die Mechaniken von Tomb Raider. Im Spiel geht es um die vier in aller Welt verstreuten Teile einer babylonischen Maschine, die den Sowjets zwei Jahre nach Ende des Zweiten Weltkriegs nicht in die Hände fallen darf. Dr. Jones stellt sich in seinem 3D-Debüt gar nicht schlecht an, erreicht aber nicht ganz die Klasse eines Tomb Raider. Immerhin gibt's ein Wiedersehen mit Sophia Hapgood.

13

## INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT (1935)

Erscheinungsjahr: 2003 Publisher: LucasArts  
Studio: The Collective System: PC, Xbox, PS2

Indys zweites 3D-Abenteuer spielt direkt vor den Ereignissen des Films »Indiana Jones und der Tempel des Todes«. Es geht um die Suche nach einer magischen Perle. Natürlich führt die Story wieder rund um die Welt, und auch Nazis dürfen nicht fehlen. Die Legende der Kaisergruft fängt den Geist der Filme so gekonnt ein wie keine Adaption zuvor und ist auch spielerisch ein großer Fortschritt im Vergleich zu Turm von Babel. Es ist ein großer Spaß, durch die eifallsreichen Levels zu turnen und zu kämpfen. Handlungsorte wie die U-Boot-Basis der Nazis oder die antike versunkene Stadt (nicht Atlantis) wären auch in einem Kinofilm nicht deplatziert. Typisch für die Zeit gibt es hin und wieder Probleme mit der Kamera.





## LEGO INDIANA JONES: DIE LEGENDÄREN ABENTEUER (1935 BIS 1938)

Erscheinungsjahr: **2008** Publisher: **LucasArts**  
 Studio: **Traveller's Tales** System: **PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii u.a.**

Lego-Spiele haben nicht zuletzt durch die klötzchenbasierten Star Wars-Adaptionen die Herzen der Fans erobert. Was liegt da näher, als Lucasfilms zweite große Kinoreihe in Klemmbausteinform zu bringen und die Geschichten der drei ersten Indy-Filme mit viel Witz nachzuerzählen? Gesagt, getan: Lego Indiana Jones spielt sich im Grunde wie jedes andere Lego-Spiel und bezaubert mit seinem Einfallsreichtum sowie der Liebe zum Detail. Was allerdings fehlt, sind Indys »Lieblingsfeinde«, die Nazis. Die Darstellung der braunen Bande, auch in karikierter Form, lässt sich natürlich nicht mit Legos Werten vereinbaren. Das spiegelt sich auch in den im Handel angebotenen Baustein-Sets zur Reihe wider.

14



## INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE (1939)

Erscheinungsjahr: **2009** Publisher: **LucasArts**  
 Studio: **Artificial Mind and Movement** System: **PS2, Wii, DS, PSP**

Die Suche nach dem Stab des Moses ist ein tragisches Kapitel. Ursprünglich soll das Spiel auch für PC, PS3 und Xbox 360 erscheinen. Die Entwicklung dieser Versionen findet intern bei LucasArts statt, Umsetzungen für weniger potente Plattformen entstehen extern. Während der Produktion bemerkt man, dass mit Sonys Uncharted ein Spiel erschienen ist, das den Stab der Könige alt aussehen lassen würde. Das Projekt wird für die damalige »Current Gen« eingestampft, die extern entwickelten Versionen erscheinen aber dennoch. Weder auf der PS2 noch auf der Wii kommt das Spiel wegen hakeliger Steuerung und mäßiger Technik über Mittelmaß hinaus. Immerhin gibt's auf der Wii The Fate of Atlantis als Bonus.

15



16

## LEGO INDIANA JONES 2: DIE NEUEN ABENTEUER (1935 BIS 1957)

Erscheinungsjahr: **2009** Publisher: **LucasArts**  
 Studio: **Traveller's Tales** System: **PC, PS3, Xbox 360, Wii u.a.**

Das erste Lego-Indy-Spiel behandelte nur die ersten drei Filme, mit »Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels« ist aber zwischenzeitlich ein vierter Streifen erschienen. Das erfordert natürlich ein weiteres Spiel. Und weil ein Film trotz Aufteilung in 15 Levels allein wohl zu wenig wäre, gibt's nochmal neu designte Inhalte der ersten drei Teile (genauer gesagt drei Levels pro Film) obendrauf. Zusätzlich freuen sich Bauklötzchen-Fans über einen Leveleditor und einen verbesserten Koop-Modus, der die Spieler nicht mehr zwingt, nahe beieinander zu bleiben. Alles in allem ein gelungenes Spiel im bewährten Lego-Stil, das die Vorlage zwar durch den Kakao zieht, aber immer respektvoll bleibt.





Zephon

# EIN WILDER MIX

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Proxy Studios** Studio: **Proxy Studios** Termin: **8.11.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Mit Zephon erschien im November ein Quasi-Nachfolger zu Warhammer 40.000: Gladius – Relics of War. Das ungewöhnliche Spiel mischt dabei furchtlos Lovecraft mit Fallout und Civilization, doch vergisst eine wichtige Sache. Von Reiner Hauser

Es ist ein Novum. Zum ersten Mal in meiner Karriere als Spieler und Spieletester musste ich den Schwierigkeitsgrad eines Strategiespiels nach den ersten Stunden und zwei geflopten Partien nicht nach oben, sondern unten korrigieren. Das lag nicht an der Herausforderung per se, sondern an Interface und Tutorial. Denn der 4X-Titel Zephon

erklärt sich richtig schlecht. Und weil die kompetente KI mein fehlendes Verständnis schon auf »Mittel« gnadenlos ausnutzte, musste ich die Ausgangslage ändern. Ob Zephon danach meine Gunst noch gewinnen konnte? Nur so viel vorneweg: Für die Fans des Quasi-Vorgängers ist das 40 Euro teure Zephon definitiv ein Blick wert.

of War an. Und kein Wunder, der Entwickler Proxy Studios ist derselbe. Wer also mit dem kampfbetonten 4X-Spiel von 2018 etwas anfangen konnte, wird sich hier schnell zu-rechtfinden. Das Setting ist jedoch komplett neu und hat mit Warhammer nichts mehr zu tun: In einer nicht ganz so fernen Zukunft wurde die Erde von Aliens, den mystisch begabten Acrin, überfallen, was irgendwie mit der absoluten Apokalypse einherging, in der der Großteil der Menschheit einfach verdampfte. Die Erdverteidigungs-KI Zephon

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

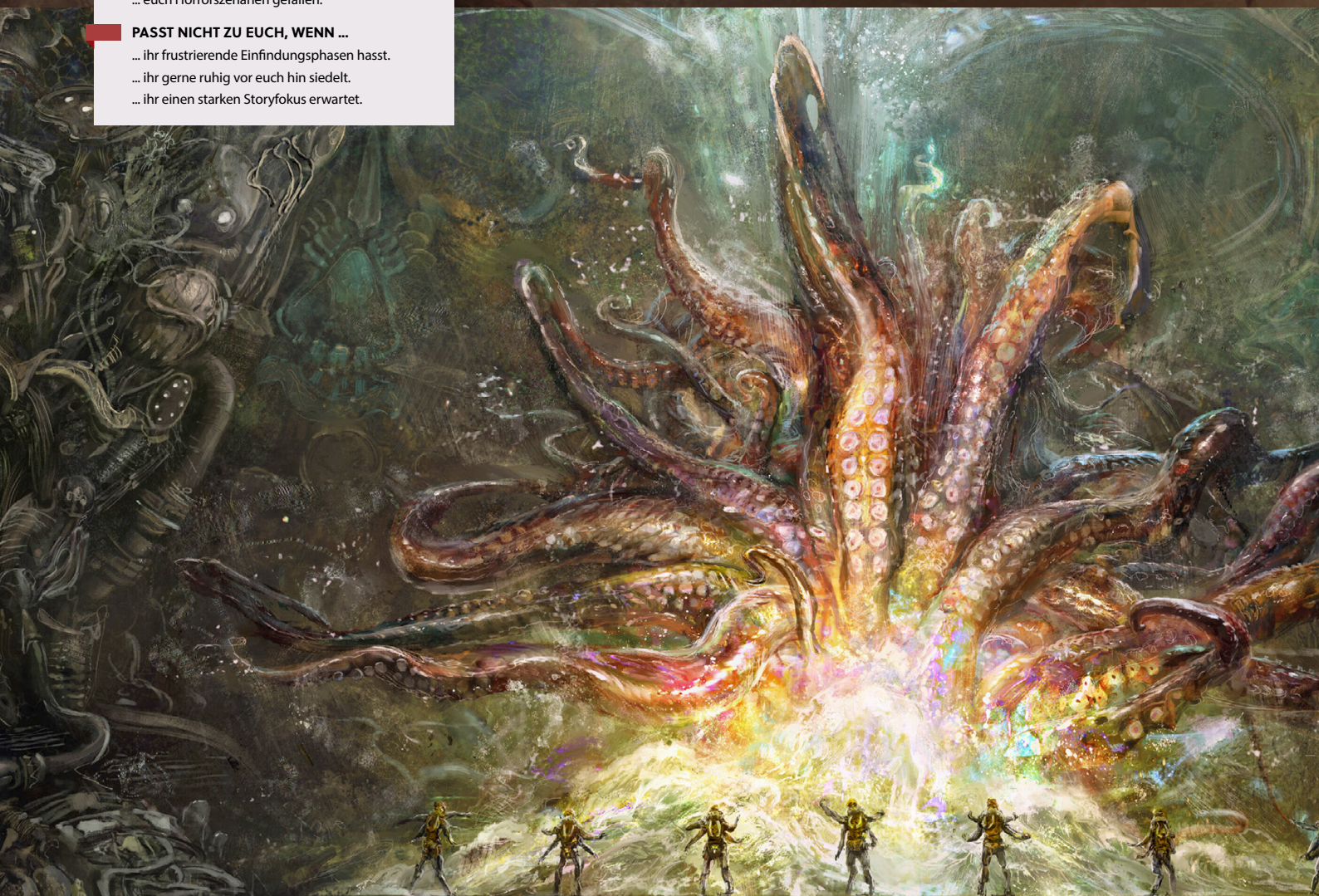
- ... ihr an 4X das Kämpfen liebt.
- ... ihr Gladius mochtet.
- ... euch Horrorszenarien gefallen.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr frustrierende Einfindungsphasen hasst.
- ... ihr gerne ruhig vor euch hin siedelt.
- ... ihr einen starken Storyfokus erwartet.

#### Zwischen Lovecraft und Fallout

Zephon lehnt sich spielmechanisch stark an Warhammer 40.000: Gladius – Relics





Die Erkundung hat einiges zu bieten. Einen Außenposten haben unsere Einheiten schon eingenommen.



hinderte das allerdings nicht daran, die Eindringlinge ihrerseits an den Rand der Vernichtung zu führen. Wenn ihr nun zu Beginn einer Partie mit ein paar Überlebenden aus euren Bunkern kriecht, findet ihr euch in ei-

ner zwischen Lovecraft und Cyberpunk zerrissenen Welt wieder und müsst euch in der überaus feindlichen Umgebung behaupten.

### Mit Storyelementen, aber ohne Handlung

Ein Durchgang kulminiert dabei unweigerlich in der Konfrontation zwischen den verbliebenen Acrin und der wildgewordenen Zephon-KI. Ihr könnt euch auf eine Seite schlagen oder beide bekämpfen, um den Sieg davonzutragen. Diese Prämisse und das Setting als Ganzes bieten einen passenden Rahmen für das Gameplay, in dem ihr während der rund fünf- bis siebenstündigen Partien beinahe pausenlos kämpft. Das Ganze wird garniert mit unterschiedlichen Enden, ein paar Events und Questreihen, mit etwas Basenbau, Forschung und Diplomatie. Zephon ist also kein storygetriebenes Spiel, das euch in jedem Durchgang eine andere Geschichte erzählt, sondern vielmehr eine 4X-Kampfarena, in der ihr euch

mit unterschiedlichen Anführern im Single- oder Multiplayer (wird aktuell kaum gespielt) messt. Dennoch erschaffen die vielen kryptischen Beschreibungstexte zu Anführern und Einheiten zusammen mit dem guten Soundtrack und dem realistischen Look eine dichte Atmosphäre, die das Spiel von vielen anderen Sci-Fi-4X-Spielen abhebt. Nur eine richtige Kampagne mit Handlung dürft ihr von Zephon nicht erwarten.

### 4X-Einmaleins mit drei Faktoren

Eine Partie beginnt nun klassisch. Ihr wählt den Standort eurer ersten Siedlung und erkundet mit drei Startarmeen die Umgebung. Welche Truppen das sind, hängt vom Anführer ab. Dabei gibt es keine richtigen Fraktionen, sondern nur drei Technologiekategorien: Mensch, Cyber und Stimme (mystische Kraft). Die besonderen Vor- und Nachteile jedes Anführers ergänzen sich mal besser mit der einen oder anderen Spielrichtung. Prinzipiell stehen euch jedoch alle Wege offen. Der in



Die Hauptstadt ist umgeben von mehreren Außenposten, die alle einen Beitrag zu unserer Wirtschaft leisten.



zehn Stufen unterteilte Technologiebaum eröffnet euch lediglich je nach Anführer manche Forschungsgebiete früher als anderen. Immer aber müsst ihr mindestens drei Technologien einer Stufe erforschen, um die nächste freizuschalten. Dieses kluge System lässt viele Kombinationsmöglichkeiten offen. Denn um etwa zu bestimmten Eliteeinheiten zu gelangen, müsst ihr viel Nützliches links liegen lassen. Trödelt ihr dagegen, haben eure unterentwickelten Armeen in der Endgame-Krise keine Chance, weil die auf Standardeinstellungen schon arg früh losgeht und euch kaum Zeit lässt, die besseren Technologien auszuprobieren. Insgesamt passen hier Balance und Pacing nicht ganz, auch weil es relativ viele Technologien gibt, die ihr fast zwangsweise erforschen müsst (etwa Wohnquartiere, Loyalitätsgebäude oder Ingenieure). Da bleibt dann wenig Spielraum für den Rest, wodurch sich zusammen mit den recht gleichförmigen Anführern alle Fraktionen ähneln und insbesondere unter den Fittichen der KI wenig Eigenleben entwickeln. Und das wirkt sich negativ auf den Wiederspielwert aus.

### Alles und jeder greift euch an

Ein aggressives Eigenleben hat dagegen die Umwelt in Zephon entwickelt. Ihr könnt auf der Karte kleine Belohnungen einsammeln, die euch zusätzliche Ressourcen, Einheiten oder auch Items einbringen. Außerdem wandelt ihr etwa alte Chipfabriken, Verteidigungstürme und Kristallminen in Außenposten um, die euch auch außerhalb eurer Stadtmauern Erträge einbringen und euren Einheiten zum Verschanzen und Heilen dienen. Allerdings werdet ihr dabei von der ersten Runde an von Schreckgestalten und Maschinen bedroht, die die Spielwelt durchstreifen. Und das sind keine Umfallgegner, die verteidigen ihr Revier erbittert und lauern euch auch noch aus Wäldern, Kriegsnebel und sogenannten Blutungen (Korruption des Landes) heraus auf.

### Das Bewegungssystem ist der heimliche Held

Lauft ihr unbedacht in Gegnerreichweite, bekommt ihr oft direkt noch in eurer Runde



Es kommt immer mal wieder zu solchen Events. Doch die haben recht geringe Auswirkungen und sind eher selten. Dadurch wirken sie ein wenig aufgesetzt.



Es gibt außerdem spezielle Questketten für die Anführer. Doch auch die sind nur mittelpträchtig umgesetzt.

die erste Salve ab. Und das ist im Übereifer schnell passiert. Denn die Bewegung ist in Zephon Teil der taktischen Herausforderung. Eine Einheit kann zwar je nach Gelände mehrere Felder weit gehen, doch ihr dürft pro Einheit und Runde nur einen Bewegungsbefehl geben. Geht ihr also vorsichtig vor und bewegt euch nur ein Feld voran, um zu sehen, was hinter der nächsten Hügelkette lauert, könnt ihr die Truppe in der gleichen Runde nicht mehr weiterbewegen. Das ist ein im ersten Moment ungewohntes, aber für ein kampfbetontes 4X-Spiel geradezu geniales System, in dem jeder Zug wie auf

einem Schachbrett wohlüberlegt sein will. Dazu kommt dann noch eine recht komplexe Schadenssimulation unter anderem mit Rüstungstyp, erforschbaren Spezialfähig-

## MEINUNG

Reiner Hauser  
@GameStar\_de



Zephon ist schon ein ungewöhnliches Spiel. Wo andere 4X-Titel die Kämpfe oft eher stiefmütterlich behandeln, setzt der Entwickler da an, wo er bei Gladius aufgehört hat, und liefert eine richtig gute Sandbox für düstere Dauerschlächten ab. Dass er sich aber derart wenig Mühe gibt, seine komplexe Simulation und die darum herumgebauten Systeme ordentlich einzuführen und zu erklären, ist mir ein Rätsel. Selbes gilt für das Interface mit seinen unverständlichen Symbolen und fehlenden Tooltips. Das zusammen mit dem starken Kampffokus macht Zephon zu einem Spiel für eine relativ kleine Zielgruppe. Bedenkenlos kann ich es daher Kennern von Warhammer 40.000: Gladius – Relics of War empfehlen. Alle anderen müssen sich im Klaren darüber sein, dass der Aufbauart nur Nebensache ist. Und dass sie mit einer steilen Lernkurve rechnen müssen.

Diese Einheit könnte drei Felder weit gehen. Doch außerhalb der Sichtweite lauert womöglich ein Gegner.





keiten, Sichtlinien, Erfahrung und starken Helden, die bei jedem Level-up eine ihrer Fähigkeiten verbessern.

## Diplomatie und Aufbau sind Nebensache

Weniger komplex fallen dagegen Diplomatie und Aufbau aus. Erstere kann auch zum Sieg führen, wenn ihr alle anderen Fraktionen unter einem Bündnis vereint. Jedoch verhält sich die KI oft sehr erratisch, wodurch das schnell zu einer unbefriedigenden Aufgabe werden kann.

Bei der Stadtverwaltung geht es vorrangig um das Kombinieren von Geländevorteilen mit den richtigen Ressourcengebäuden. Außerdem müsst ihr darauf achten, dass beispielsweise der Wohnraum nicht ausgeht und die Loyalität oder die Energie in einer Stadt nicht unter null fallen, denn sonst beeinträchtigt das die Produktion massiv. Gleichzeitig braucht ihr Ressourcen wie Nahrung, Metall, Algen und Chips für das Bauen von Einheiten und Einfluss für den Einsatz globaler Spezialfähigkeiten, zum Beispiel das Übernehmen einer Einheit durch Gedankenkontrolle (Stimme).

## Das Spiel ist keine Hilfe

Allerdings müsst ihr euch selbst den relativ simplen Basenbau erst einmal mühsam draufschaufeln. Denn Zephon erklärt seine



Während ein Sandsturm über uns hinwegfegt, versuchen wir das Monster-nest rechts unten auszurauchern.

Mechaniken und Zusammenhänge wirklich ungewöhnlich schlecht. Das kurze Tutorial ist praktisch nutzlos, das Interface mit seinen abstrakten Symbolen schwer zu lesen und zu verstehen. Und auch bei der Technologieprogression fehlt jegliche Führung, was den Einstieg unnötig frustrierend macht. Da hilft es auch nicht gerade, dass die Schwierigkeitsgrade nicht gut ausdefiniert sind und selbst »Sehr einfach« Einsteiger überfordern dürfte. Entwickler Proxy Studios hätte hier unbedingt mehr Beta-Tester von außerhalb dazuholen müssen. Es wirkt, als hätte hier eine gewisse Betriebsblindheit

verhindert, sich in Menschen hineinzuversetzen, die Gladius nicht kennen. Bei einer Serienfortführung ist das halbwegs okay, bei einer neuen IP aber ein Unding.

Doch damit der Test dieses unterm Strich dann doch recht guten 4X-Titels auf einer positiven Note endet, noch kurz ein Wort zur Technik: Zephon läuft trotz detaillierter Grafik durchgehend flüssig, und die Rundenberechnungszeiten bleiben auch im späteren Spielverlauf angenehm kurz. Proxy Studios aus dem schönen Erlangen hat also beim Polishing ganze Arbeit geleistet. Und das ist dieser Tage ja alles andere als die Regel. ★



Die Belagerung der Stadt der KI Zephon wird minimal durch das plötzliche Erscheinen dieser Supermechs zum Start der Endgame-Krise erschwert.



Gegen die kommt unsere unterentwickelte Armee kaum an. Zum Glück haben wir uns mit den Acrin und ihren riesigen Fleischkolossen zusammengetan.

## ZEPHON

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 / Ryzen 3  
Geforce 10 / Radeon 400  
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 / Ryzen 5  
Geforce 16 / Radeon RX 5000  
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



super Performance + schicke Kampfanimationen  
detaillierte Grafik + auf hohen Zoomstufen matschig - Interface schwer zu lesen

### SPIELDESIGN



cleveres Bewegungssystem + komplexes Kampfsystem  
sehr freie Forschung - Events und Quests zu oberflächlich - keine richtigen Fraktionen

### BALANCE



Ressourcen gut austariert + Außenposten wichtig + stetes Abwägen - KI kündigt Frieden zu einfach auf - zu viele Technologie-Must-Haves

### ATMOSPHERE / STORY



passender Soundtrack + viele Lore-Texte  
Endzeitstimmung gut eingefangen + stimmungs-volle Artworks - Storyfetzen kommen zu kurz

### UMFANG



viele Forschungsoptionen + eigener Multiplayer  
kein vernünftiges Tutorial - keine Kampagne  
wenig Abwechslung durch gleichartige Fraktionen

### FAZIT

Zephon überzeugt mit seinem kampfbetonten 4X-Gameplay, schwächelt aber in Sachen Spielerführung und Abwechslung.







## Lego Horizon Adventures

# ALLE LEGO-ALOY

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony** Entwickler: **Gobo** Termin: **14.11.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Horizon Zero Dawn und Aloy im Lego-Look? Das ist ein großartiger Koop-Spaß, der jedem gefallen will und dies auch fast allen wird. Von Elena Schulz







85  
GameStar  
Gold-Award

Wisst ihr noch, als Aloy damals Mutterherz gerettet hat, indem sie eine Maschinenherde mit explosiven Hotdogs beworfen hat? Oder wie sie den Bösewicht davon überzeugen konnte, dass zu viel Sonnenbaden der Haut schadet? Bevor ihr irritiert Horizon Zero Dawn hochfährt (oder unseren kürzlichen Remaster-Test wälzt): Ja, Lego Horizon Adventures nimmt sich einige Freiheiten bei der Story. Das Bausteinabenteuer erzählt seine eigene Geschichte rund um Aloy, Rost und Co. und entfernt sich dabei vom Original. Das hat mehrere Vorteile: Zum einen wissen wir eben nicht, was passiert, und zum anderen kann sich auch die Handlung ganz auf den absurden und leichtherzigen Lego-Humor einlassen. Damit sollten sich auch die kleinsten angehenden Spieler und Spielerinnen hier pudelwohl fühlen – auch weil die Schwierigkeit vorbildlich im Detail anpassbar ist. Aloys neuestes Abenteuer wird zudem überraschend kreativ, wenn es um spielerische Qualitäten geht. So durchdacht und spaßig haben wir die Lego-Spiele schon lange nicht mehr erlebt.

### Der Humor ist toll, aber nicht alles

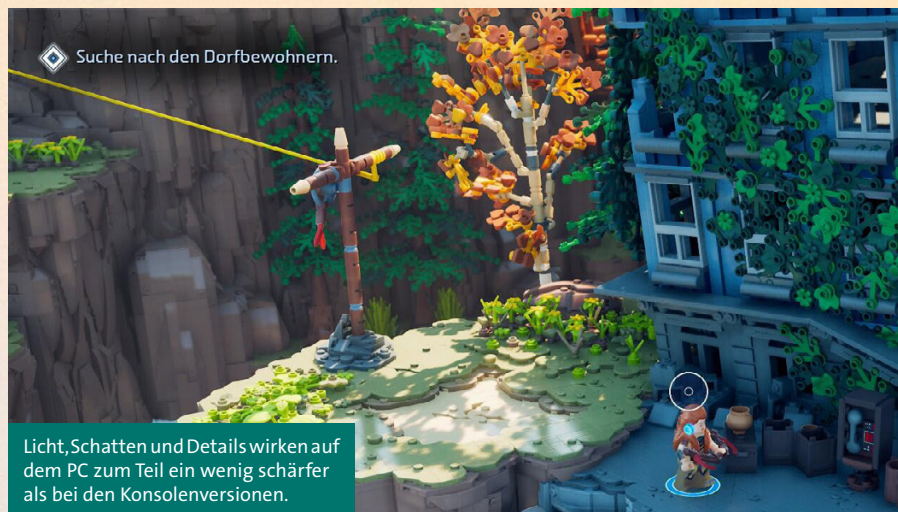
Die Ausgangslage ähnelt der von Horizon Zero Dawn stark: Aloy wird als Waisenkind von Stammesmutter Teersa gefunden und an Rost gegeben, der sie aufzieht. Sobald sie alt genug ist, möchte Aloy allerdings wissen, wer ihre Mutter war und wo sie her-

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Spiele liebt, die rumblödeln.
- ... ihr Fans von Lego und Horizon seid.
- ... ihr ein Koop-Spiel für die ganze Familie sucht.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr den Lego-Humor zu albern findet.
- ... ihr spielerische Abwechslung wollt.
- ... ihr eine echte Herausforderung sucht.

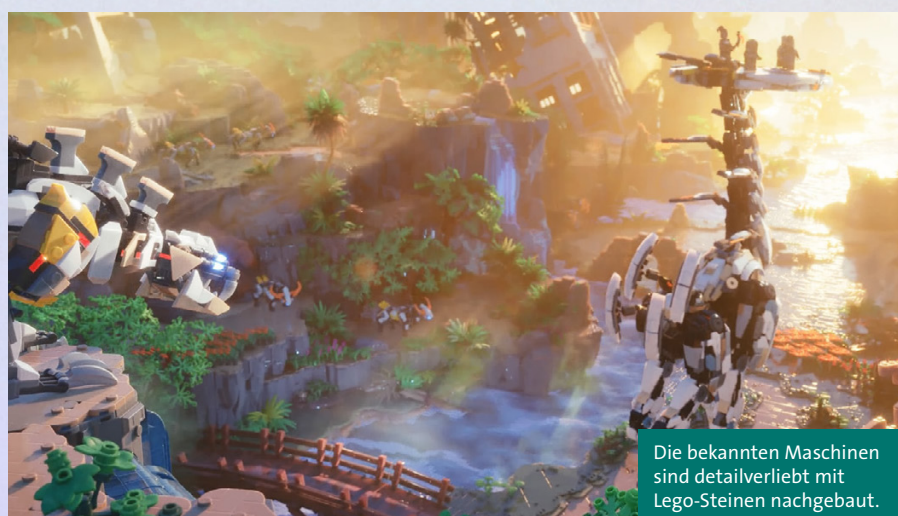


Suche nach den Dorfbewohnern.  
Licht, Schatten und Details wirken auf dem PC zum Teil ein wenig schärfer als bei den Konsolenversionen.



Die Story wird kindgerecht erzählt – die bösen Kultisten entführen zwar Menschen, gruselig oder brutal wird es aber nie.

Teb: Hey, wir haben auch Rechte!



Die bekannten Maschinen sind detailverliebt mit Lego-Steinen nachgebaut.

Die Dialoge sind humorvoll geschrieben und zeigen überraschend viele Emotionen für Lego-Männchen.

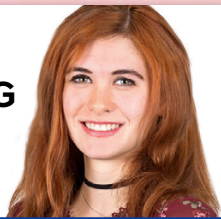


Erend: Und alles, was zwischen mir und einem Donut steht, kriegt meinen Hammer ab.



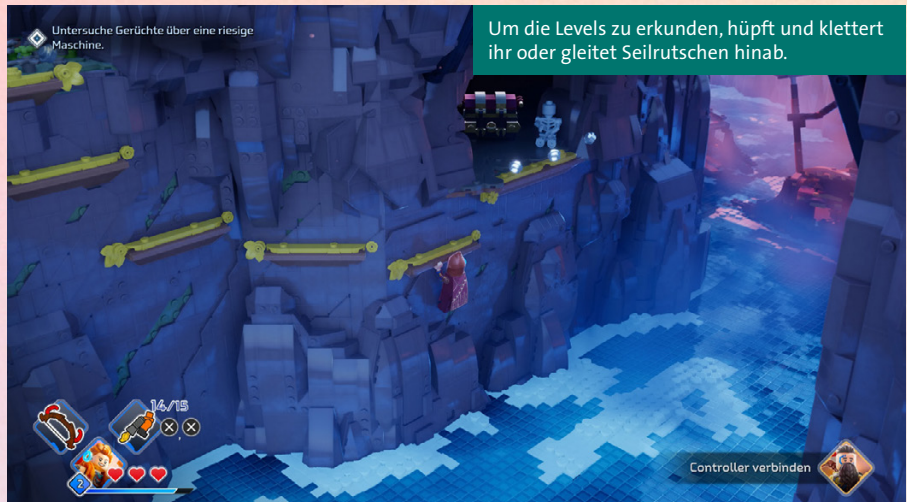
## MEINUNG

Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Als Horizon-Fan hat mich Lego Horizon Adventures mehr als einmal überrascht. Nicht nur damit, wie clever und geschickt viele Elemente aus dem Hauptspiel mithilfe der Lego-Steine umgesetzt wurden, sondern auch damit, wie gut die Welt und die Figuren im ungewohnten Look funktionieren. Dass die Geschichte sich nicht allzu ernst nimmt, sorgt für viel gute Laune beim Spielen. Ja, sie ist oft albern, aber manchmal ist albern genau das, was ich brauche. Und wenn ich Kinder hätte, würde ich ihnen eines meiner liebsten Spiele auf jeden Fall so näher bringen, bevor wir uns gemeinsam in die gefährliche Open World von Horizon Zero Dawn stürzen. Als großer Pixar-Fan hätte ich mir hier und da aber doch ein wenig mehr Mut gewünscht. Deren Filme lassen schließlich auch mal echte Trauer oder Wut zu, gerade wenn etwas Schlimmes passiert. Das macht die Gefühle noch mitreißender und nachvollziehbarer, ohne dass sich (selbst kleine) Kinder gleich überfordert fühlen. Auch ein paar etwas komplexere Rätsel oder Kämpfe hätten dem Spiel deshalb gutgetan. Trotzdem macht die Lego-Umsetzung insgesamt viel richtig – gerade weil man auf Störfaktoren aus anderen Teilen verzichtet. Es gibt weder einen nervigen Ingame-Shop noch einen überladenen Splitscreen-Koop oder lieblos zusammengewürfelte Abschnitte. Und auch der nun komplett in Lego-Steinen gehaltene Look hat einfach Charakter.

kommt. Während sie sich im Original dafür der »Erprobung« stellt, kommt sie in Lego Horizon Adventures nicht mehr dazu. Denn böse Kultisten fallen im Dorf Mutterherz ein, zerstören es und entführen Teersa. Aloy muss sie natürlich aufhalten und das Dorf überhaupt befreien. Doch Helis, der Anführer des Kults, hat weit größere Pläne: Als leidschaftlicher Sonnenbader will er eine Welt frei von Schatten und Dunkelheit. Da wir keine großen Fans von Klimaerwärmung



oder Sonnenbränden sind, sagen wir ihm natürlich den Kampf an.

Ihr merkt schon: Die Geschichte nimmt sich nicht allzu ernst. Ob sie trotzdem bei euch zündet, hängt davon ab, wie ihr zum Lego-Humor steht. Den kennt man aus den anderen Lego-Spielen, etwa der Star-Wars-Reihe. Auch wenn die Witze manchmal plump daherkommen, entlockt das Spiel uns doch regelmäßig ein Schmunzeln oder sogar einen herzhaften Lacher. Zum Beispiel wenn Aloy anspricht, wie absurd es eigentlich sei, dass Rost ihr den bei ihr gefundenen Fokus als so hilfreiches Gerät erst 20 Jahre später überreicht, oder wenn Sylens wütend aufstumpft und betont, dass er als DJ natürlich nicht Silence (also Stille) heiße. Und ja, Sylens ist in Horizon Adventures ein DJ. Gerade als Familienspiel verbreitet Lego Horizon Adventures damit sehr viel gute Laune. Allerdings wirkt das Abenteuer manchmal selbst für Kinder recht simpel gestrickt. Selbst Disney und Co. wagen sich schließlich mitunter an düstere und emotionale Momente, die Geschichte und Figuren realer und menschlicher wirken lassen. Das vermissen wir hier. Die meisten Figuren sind grundsätzlich immer gut gelaunt und von allem begeistert, was natürlich die Möglichkeiten der Charakterzeichnung einschränkt. Hier hätten die Entwickler bei Studio Gobo trotz Fokus auf kindgerechten Humor emotional noch etwas tiefer schürfen können, ohne dass die Story an Charme verliert.

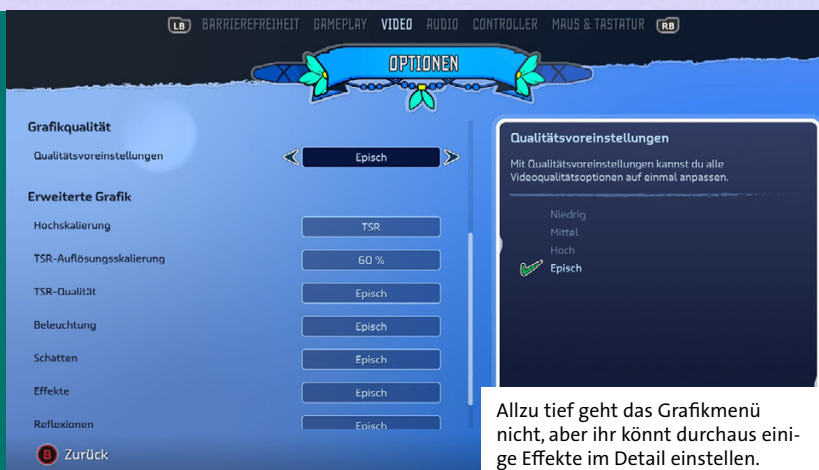
### So schön kann Lego-Optik sein

Apropos Charme: Rein optisch ist Lego Horizon Adventures auf der PS5 wirklich eine Augenweide. Im Vergleich zu früheren Lego-Spielen, in denen typische 3D-Spielegrafik mit den Bauklötzchen kombiniert wurde, ist hier wirklich alles aus den Klemmbausteinen gemacht – Felsen, Bäume, die Figuren, ja selbst das Wasser. Wir fühlen uns beim Spielen fast, als würden wir ein echtes Lego-Set durchstreifen. Die atmosphärische Beleuchtung setzt verfallene Städte, dichten Dschungel oder schneebedeckte Berggipfel dabei ideal in Szene.

Neben dem ohnehin schon mitreißenden Horizon-Soundtrack klackert und klickt es überall, was für eine befriedigende Soundkulisse sorgt. Und wenn ihr befürchtet, dass LEGO-Figuren grundsätzlich steif und emotionslos daherkommen, können wir euch auch beruhigen: Die Charaktere zeigen eine große Bandbreite an Gefühlsausdrücken mit Gesicht und Körper, inklusive der für die Lego-Spiele typischen Slapstick-Einlagen.

### Ausprobieren lohnt sich

Lego Horizon Adventures ist im Gegensatz zu seiner Vorlage kein Open-World-Spiel. Von Mutterherz als Hub aus brecht ihr auf relativ lineare Missionen auf. Die spielen in optisch unterschiedlichen Biomen, auch wenn sich innerhalb eines Areals der Look bestimmter Abschnitte schon sehr gleicht. Dafür wird es spielerisch immer vielseitig



Allzu tief geht das Grafikmenü nicht, aber ihr könnt durchaus einige Effekte im Detail einstellen.

### PSN-PFLICHT UND PC-TEST

Um Lego Horizon Adventures auf dem PC zu spielen, benötigt ihr ein PSN-Konto, das ihr mit Steam verknüpft. Ohne lässt sich das Spiel nicht starten. Die PC-Version läuft bei uns technisch rund. Wir konnten ohne Probleme flüssig auf epischen Einstellungen spielen (RTX 3070, Ryzen 7 5800H Prozessor, 1080p). Ihr müsst euch aber nicht auf ein Preset verlassen, sondern dürft Beleuchtung, Schatten, Auflösungsskalierung und so weiter im Detail einstellen. Die Steuerung per Controller fühlt sich auch auf dem PC geschmeidiger an, wer möchte, kann aber mit Maus und Tastatur spielen und die Tasten sogar frei neu belegen. Nach kurzer Eingewöhnung steuert sich Lego Horizon Adventures dann auch sehr angenehm. Beide Versionen bieten zudem zahlreiche Barrierefreiheitseinstellungen von einem angepassten Zielmodus bis zur völligen Unverwundbarkeit.



und kreativ: Ihr meistert zum Beispiel Kletterpassagen mit teils beweglichen Plattformen oder setzt die Umgebung ein. Mit ihrem treuen Bogen kann Aloy zum Beispiel Pfeile durch Feuer schießen und so Ranken verbrennen oder mit einem gezielten Pfeilschuss Steinsäulen zum Einsturz bringen.

Mit Pfeil und Bogen wird auch direkt gekämpft, gegen Kultisten und Maschinen. Mit ihrem Fokus visiert die Heldin Gegner dabei wie in Horizon Zero Dawn an und macht Schwachstellen sichtbar. Zielt ihr auf sie, teilt ihr deutlich mehr Schaden aus. Auch Spezialwerkzeuge und -fähigkeiten gibt es, die Aloy in jedem Level einsammeln und kurzzeitig einsetzen kann. Dann friert ihr Feinde zum Beispiel ein oder erledigt sie von oben à la Super Mario per Doppelsprung mit einem Raketenrucksack.

### Kreativ und doch vorhersehbar

Auch der oben bereits erwähnte explosive Hotdog-Stand ist so eine Superkraft. Etwas taktischer und fordernder wird es nur auf den höheren Schwierigkeitsgraden, standardmäßig sind die Kämpfe einfach zu bewältigen. Auch weil ihr in den Kampfarenen stets genügend Heilpflanzen findet. Wer will, kann Schaden sogar ganz abstellen, was natürlich gerade für kleine Kinder toll ist. Die Kamera bietet durch die Draufsicht grundsätzlich eine gute Übersicht, ist aber komplett statisch und nicht frei drehbar. Das Zielen auf Schwachpunkte wird dadurch erschwert, sodass wir oft einfach blind feuern und dabei herumrennen, um nicht getroffen zu werden. Das Erkunden der Levels läuft immer gleich: Wir sammeln Steinchen ein, klettern irgendwo hoch, landen in einer Kampfarena, erhalten eine Spezialkraft, besiegen weitere Gegner oder einen Endboss und kehren ins Dorf zurück. Dabei hätten die Entwickler mit den vielen kreativen Mechaniken (etwa den Umwelteffekten) noch mehr Spielraum beim Leveldesign gehabt.

### Eine Prise Aufbauspiel

Für abgeschlossene Missionen gibt es goldene Steine als Belohnung, die ihr einsetzt, um Mutterherz wieder aufzubauen. Ihr schaltet Dekorationen im Stil von Horizon



Auch die Umgebung lässt sich kreativ nutzen: Schießt Aloy einen Pfeil durch Feuer, zündet er Ranken an oder steckt Feinde in Brand.

oder aber anderer Lego-Sets wie Lego City frei. Wenn ihr wollt, könnt ihr das Nora-Dorf mit einer Polizeiwache oder einem Dixi-Klo verschönern. Oder ihr setzt auf fernöstliche Schreine à la Ninjago. Es kommen aber auch Verbesserungen für Aloy hinzu: Mit der Zeit aktiviert ihr am Ur-Mutterbaum Perks, die ihr neben den Standardboni für Stufenaufstiege je nach Spielstil ergänzen könnt. Dadurch verursacht ihr beispielsweise mehr Schaden durch Feuer oder explosive Fässer. Auch neue Kostüme schaltet ihr frei, sodass Aloy als Carja-Priesterin unterwegs sein kann oder einfach als Bauarbeiterin.

### Explosive Großmutter

Langweilig wird es also nie, auch weil ihr nicht auf Aloy als Spielfigur festgelegt seid. Im Laufe der Handlung schaltet ihr mit Varl, Teersa und Erend noch weitere Charaktere frei, die einen eigenen Kampfstil mitbringen. Varl wirft seinen Speer, Teersa Bomben, und Erend schwingt seinen wuchtigen Hammer. Auch wenn diese Figuren im Original eher blass bleiben, inszeniert Lego Horizon Adventures sie charmant und liebenswert mit eigenen Persönlichkeiten. Teersa zum Beispiel hat keine Lust mehr auf das öde Anführer-Dasein und will auf ihre alten Tage lieber ordentlich auf den Putz hauen.

Auch die Spezialwerkzeuge sind zum Teil auf die Charaktere zugeschnitten: Teersa wirft explosive Entchen, die Gegner verfol-

gen, während Aloy gleich mehrere Pfeile auf einmal abfeuert. Übrigens auch in Kombination: Das Lego-Abenteuer ist komplett im Koop spielbar, auf der Couch oder online. Das sorgt natürlich für besonders witzige und effektgewaltige Kombinationen im Kampf. Auch allein kommt ihr aber in den Genuss aller Figuren, da ihr Aloy bei Bedarf jederzeit austauschen könnt. In Zwischensequenzen tauchen dann trotzdem alle auf, egal, wen ihr spielt. Lego Horizon Adventures fühlt sich damit nach deutlich mehr als nur einer Klötzchen-Adaption an. ★

## LEGO HORIZON ADVENTURES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 8400 / AMD Ryzen 5 2600  
GTX 1650 / Radeon RX 580  
16 GB RAM, 30 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 10600K / AMD Ryzen 5 3600  
RTX 3070 / Radeon RX 6800  
16 GB RAM, 30 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



detailverliebte Lego-Welt + malerische Beleuchtung + stimmungsvolle Soundkulisse + gelungene (deutsche) Vertonung + gefühlsstarke Animationen

### SPIELDESIGN



abwechslungsreiche Helden + nützliche und kuriose Fähigkeiten + Umwelteffekte + viel zum Sammeln + teils gleichförmiger Missionsverlauf

### BALANCE



fünf Schwierigkeitsgrade + Maschinenschwachpunkte für mehr Taktik + faire Checkpoints + Perks und Boni + teils fummelige Kämpfe

### ATMOSPHERE / STORY



Charme und Humor im Lego-Stil + sympathische Charaktere + kreative Neu-Erzählung + liebevolle Inszenierung + kaum emotionaler Tiefgang

### UMFANG



versteckte Schätze und Bauprojekte + Koop-Modus + Hub-Areal zum Selbstbauen + optionale Missionen + trotz kurzer Spielzeit teils repetitiv

### FAZIT

Lego Horizon Adventures hat weniger Tiefgang als das Original, macht das aber durch Humor und seine Klötzchenwelt wett.



Bei einem Spezialhändler erhaltet ihr besondere Werkzeuge wie diesen explosiven Hotdog-Wagen.



Infinity Nikki

# COZY GAME UND MODENSCHAU

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Infold Games** Studio: **Papergames** Termin: **5.12.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Cozy Games begeistern Millionen Menschen weltweit. Jetzt kommt eine Free2Play-Variante mit hübscher Verpackung. Aber gibt's auch Tiefgang? Von Steven Rettka



## Steven Rettka

Azur Lane, Fate/Grand Order, Honkai: Star Rail oder Wuthering Waves – Steven hat viele kostenlose Anime-Spiele angespielt und getestet. Doch keines dieser Spiele reicht an seinen aktuellen Favoriten, Nikke: Goddess of Victory, heran. Mit dem kommenden Girls' Frontline 2: Exilium steht auch schon das nächste Free2Play-Spiel bereit, von ihm angespielt zu werden.



Auf einer Art Eisenbahn geht es durch den Untergrund.



Der mächtige Fotomodus bietet diverse Posen für perfekt komponierte Bilder.

»Aww, ist das süß!« So etwas sagt man heutzutage eigentlich nur nach einem Tasting mit der aktuell berühmt-berüchtigten Dubaischokolade? Tatsächlich waren es aber meine Worte, die ich während der ersten Spielstunden von Infinity Nikki immer wieder laut wiederholt habe, während mich meine bessere Hälfte verwundert anschaut. Das Free2Play-Rollenspiel versteht sich als Dress-Up-Titel und fällt irgendwo östlich von Disney Dreamlight Valley ins Genre der Cozy Games. Vier Vorgänger erschienen ausschließlich für Handys. Jetzt schafft es die Reihe ins Open-World-Genre und erscheint auf dem PC und der PS5. Eine Inspiration ist dabei The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Dessen Game Designer war bei der Entwicklung offiziell als Sub-Director von Infold Games an Bord.

## Ich will die allerbeste Stylistin sein!

Wie schon in den Vorgängern schlüpft ihr in die Rolle der jungen Nikki, die zusammen mit ihrem flauschigen Partner Momo durch ein gefundenes rotes Abschlussballkleid und eine mysteriöse Kuratorin nach Miraland gelangt. Dort muss sie mit Hilfe der Stylisten-Gilde eine Reihe mysteriöser Komafälle aufklären und nebenbei auch noch ein Wunderkleid finden. Viel zu tun für die charismatische Dame, die – wie der Zufall es will – auch die dortige »Modezauberei« beherrscht. Dadurch zieht sie schnell die Aufmerksamkeit vieler Bewohner auf sich und wird bald zum Stadtgespräch.

## ALWAYS-ONLINE-PFLICHT

Infinity Nikki ist ein Online-Rollenspiel und will eine permanente Internetverbindung zum Spielen. Ihr könnt mit fünf anderen Menschen in einer Party unterwegs sein. Zum Spielen müsst ihr euch am PC auf der offiziellen Webseite anmelden.





Ja, gerade in den ersten Minuten muss man die ungewöhnliche Prämisse erst einmal verdauen. Denn vieles, was man aus klassischen Fantasy-Spielen kennt, wird hier in die Welt der Mode und des Stylings übertragen. Das kann einige abschrecken. Infinity Nikki ist aber im Kern ein klassisches Open-World-Spiel im Stil von Genshin Impact oder dem kürzlich erschienenen Wuthering Waves. Viele der Elemente, die diese Spiele so erfolgreich gemacht haben, finden sich hier in angepasster Form wieder.

### Wie immer, aber anders

Ihr entdeckt zum Beispiel riesige Schmuckkästchen (das Nikki-Pendant zu klassischen Truhen), craftet und verbessert Kleidungsstücke, zeigt euer Können in Style-Challenges, erfüllt zahlreiche Nebenmissionen und meistert Platforming- sowie Puzzleherausforderungen. Zusätzlich bietet das Spiel eine große Auswahl an Minispielen und natürlich die Hauptstory. Die Geschichte von Infinity Nikki ist dabei tiefgründiger, als es anfangs scheint. Wirkt die Welt zu Beginn noch freundlich und die Probleme leicht lösbar, schwingt in den späteren Kapiteln ein ernsterer Unterton mit, der immer wieder durchscheint und das Bild leicht verzerrt. Allerdings endet die Story, wie für Free2Play-Spiele üblich, nach fünf Kapiteln sehr abrupt. Ihr müsst dann auf zukünftige Updates warten, um zu erfahren, in welche Richtung die Entwickler die Geschichte weiterführen.

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr euch so richtig entspannen wollt.
- ... euch die Kleiderwahl der Helden wichtig ist.
- ... ihr sehr gerne Minispiele absolviert.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch die Anime-Puppen-Optik abstößt.
- ... ihr eine Geschichte erleben wollt.
- ... ihr Probleme mit Ingame-Shops habt.

Hier hätte man sich wenigstens ein rundes Zwischenende gewünscht. Konzentriert ihr euch dabei nur auf die Hauptstory, bietet Infinity Nikki rund zehn Stunden Spielzeit. Nehmt ihr aber die zahlreichen Nebenmissionen, Herausforderungen und Minispiele mit, lassen sich problemlos weitere 20 bis 40 Stunden hinzufügen. Und dann sind da ja noch die unzähligen Kleider, die darauf warten, gesammelt zu werden.

### Süße Herausforderungen

Bei den Nebenaktivitäten erhaltet ihr wertvolle Diamanten, wenn ihr sie perfekt meistert. Mechanisch sind sie spannend und abwechslungsreich gestaltet, sodass es fast schon schade wäre, sie zu ignorieren. Zu den Minispielen zählen etwa ein Matroschka-Suchspiel, eine Art Fußball-Pinball, klassische Zeitrennen auf dem »Wunderrad«, Wimmelbilder und vieles mehr. Mit fortschreitender Story kommen zwar schwierigere Varianten hinzu, doch am grundlegenden Gameplay ändern sie nichts. Zu guter Letzt gibt es noch die Style-Challenges. Hier





## HERAUSFORDERND!



Hier müssen wir zwei Minifiguren verfolgen und die richtigen auswählen.



Die wenigen Bosse zeichnen sich durch skurrile Designs aus. Hier bekämpfen wir einen Kugelfisch.



In diesem Minispiel müssen wir ein Schaf dazu bringen, Punkte zu sammeln. Das Hindernis? Gras.



Bloß nicht runterfallen: Hier müssen wir die Sterne auf sammeln – auf einer fliegenden Wolke!



Kleine Puzzles im Stil des Knobelklassikers Portal müsst ihr ebenfalls lösen.

treten ihr gegen NPCs an, um zu sehen, wessen Outfit besser bewertet wird. Dabei spielen dann die Attribute und die Sterne-Ratings der einzelnen Kleidungsstücke zusätzlich zum Motto eine Rolle. Wenn euch gesagt wird, ihr sollt ein elegantes Outfit gestalten, solltet ihr nicht mit coolen Baggy-Jeans und einer Herzchenbrille einlaufen. Neue Kleider müssen also her!

Das Erwerben neuer Teile kann allerdings etwas aufwendiger werden. Viele Stücke – ob Brillen, Hosen, Schuhe oder Strümpfe – lassen sich nur durch das Erkunden der Open World, das Abschließen von Missionen oder Crafting erhalten. Für Letzteres benötigt ihr zunächst die entsprechenden Entwürfe und natürlich die passenden Materialien, die ihr sammeln müsst.

**Seicht heißt nicht immer schlecht**

Spielerisch dürft ihr von Infinity Nikki nicht zu viel erwarten. Ab und zu benutzt ihr Musikinstrumente, ansonsten wird viel gesprungen und erkundet. Zudem stellt ihr mit gesammelten Ressourcen Gegenstände per Crafting her. Selbst die Action-Elemente, bei denen ihr mit einer Feenform Magiebälle auf die »Esselinge« schießt, um sie zu »läutern«, sind nur als rudimentär zu bezeichnen. Nikki hat fünf Leben und kann praktisch unendlich oft Passagen wiederholen, ohne einen richtigen Game-Over-Bildschirm zu bekommen. Die Botschaft ist klar: Entspannt euch, habt auf der riesigen Spielwie-





## MEINUNG

Steven Rettka  
@Animespiegel



Ich muss zugeben: So ganz genau wusste ich nicht, worauf ich mich einlasse, als ich mich für den Test von Infinity Nikki bereit erklärte. Ob ein Titel wie dieser einen 33-jährigen Gamer überzeugen könnte, dessen Kleiderschrank zu 90 Prozent aus schwarzen Band-T-Shirts besteht, war mehr als fraglich. Doch als ich das Spiel startete, waren meine Vorbehalte komplett verschwunden. »Verdammt, ist das süß!« – dieser Gedanke begleitet mich wirklich jedes Mal, wenn ich Infinity Nikki starte. Das Spiel schafft es, die seichten Gameplay-Mechaniken behutsam und die Spiel-Lore ohne Reizüberflutung an den Spieler heranzutragen. Gleichzeitig verzichtet es darauf, die Monetarisierung aufdringlich in den Vordergrund zu stellen. Ja, sie ist immer noch vorhanden, und ja, das darf bei dieser Zielgruppe kritisiert werden. Allerdings sollte man das Spiel nicht allein wegen des Finanzierungsaspekts komplett abschreiben. Denn Infinity Nikki besitzt unter der Haube verdammt viele Argumente für einen Download. Gerade nach einem stressigen Arbeitstag habe ich mich richtig auf die Teststunden mit dem Spiel gefreut. Ich logge mich ein, sammle (oder grinde) Materialien für hübsche Kleidungsstücke, spiele einige der unzähligen Minispiele und folge der Hauptgeschichte, die mehr ist, als es den Anschein hat. Und ehe ich mich versche, sind wieder einige Stunden vergangen. Zu guter Letzt hat mir Infinity Nikki gezeigt, dass ich – trotz eines fast ausschließlich schwarzen Kleiderschranks – durchaus einen Sinn für Mode habe. Und das ist ja auch immerhin etwas.

se von Infinity Nikki Spaß und macht euch keinen Druck. Gerade weil der Titel so einfach gestrickt ist, bringen selbst simpelste Dinge erstaunlich viel Spaß.

### Highlight in Unreal Engine 5

Kommen wir nun zum Thema, für das wohl viele den Test lesen und wahrscheinlich das

Spiel erst entdeckt haben: der Optik. Und ja, Infinity Nikki sieht zum Dahinschmelzen schön aus. Anders als bei der Anime-Konkurrenz hat man sich dazu entschieden, dem Spiel einen realistischen Look auf Basis der Unreal Engine 5 zu spendieren. Das zeigt sich dann vor allem beim mächtigen Fotomodus, denn die unzähligen Locations, bei denen man sich mit Nikki hinsetzen ablichten kann, sehen richtig gut aus. Dadurch, dass es auch einen Tag-Nacht-Wechsel gibt, zeigt sich die Welt von Miraland von der schönsten Seite. Abgerundet wird das Ganze mit Raytracing-Effekten.

Auch abseits des Fotomodus beweist Infold Games ein gutes Gespür für die Stärken der Engine. Dreht ihr Nikki im Bekleidungsmodus um 360 Grad, reagieren ihre Kleider und Haare physikalisch korrekt. Magieangriffe gegen »Esselinge« hinterlassen Wellen im Wasser, und der Luftstoß lässt Blumen auf der Wiese zur Seite wehen. Solche Details verleihen der Welt von Infinity Nikki eine erstaunlich lebendige und organische Atmosphäre. Allerdings gibt es auch ein paar Makel. Die Gesichtsanimationen in den Zwischensequenzen wirken steif, und Bodentexturen sind gelegentlich unsauber.

### Streitthema Monetarisierung

Zum Schluss noch ein Wort zu einem der kontroversesten Themen, wenn es um Free2Play-Spiele geht: der Monetarisierung. Ihr könnt Infinity Nikki komplett kostenlos spielen. Im Test fühlte ich mich in keinem Moment aktiv dazu gezwungen, Geld auszugeben. Infold Games geht bei der Finanzierung einen ähnlichen Weg wie Genreprimus Miho-yo mit Genshin Impact oder Honkai: Star Rail. Infinity Nikki besitzt drei Währungen:

- Klunker: Das ist die Standardwährung. Damit zahlt ihr zum Beispiel für das Crafting oder die Teilnahme an Minispielen. Klunker könnt ihr durch Quests oder beim Erkunden der Welt verdienen.
- Diamanten: Die bekommt ihr für Ingame-Events oder wenn ihr Minispiele mit voller Punktzahl abschließt. Mit Diamanten könnt ihr vor allem Bannergutscheine kaufen. Ein Zehner-Pull, also zehn zufällige Kleidungsstücke und Raritäten, kostet umgerechnet 1.200 Diamanten.



Darf wirklich in keinem Spiel fehlen: das Angel-Minispiel.

- Stellarite: Diese Premiumwährung gibt es nur gegen echtes Geld. Damit kauft ihr etwa exklusive Outfits im Ingame-Shop. Während der Testphase war der Shop zwar noch nicht aktiv, man konnte aber schon einen Blick zur Preisgestaltung erhaschen: Ein Premium-Set mit acht Teilen kostet dabei umgerechnet zwischen fünf und 45 Euro (3.000 Stellarite). Einzelteile eines Sets sind dabei oft reduziert. Auch der genretypische Battle Pass und Wochen-/Monatspässe dürfen nicht fehlen. Wir verzichten auf eine Abwertung, weil die Monetarisierung das eigentliche Spiel nicht beeinflusst. ★

## INFINITY NIKKI

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 1500X  
GTX 1060 / RX 590  
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 5 2600  
RTX 2060 / Radeon RX 5700 XT  
8 GB RAM / 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



tolle gestaltete Kleider + wunderschöne Szenerie  
Tag-Nacht-Wechsel + abwechslungsreicher Soundtrack + steife Gesichtsanimationen

### SPIELDESIGN



Mischung aus Platformer, Puzzler und Action  
kurzweilige Minispiele + Ankleiden + Erkundung wird belohnt + insgesamt geringe Spieliefe

### BALANCE



fair gesetzte Checkpoints + nie frustrierend  
ausführliche Tutorials + komfortables Crafting  
kein Kaufdruck im Ingame-Shop

### ATMOSPHÄRE / STORY



fünf Storykapitel mit überraschend viel Tiefgang  
Nebencharaktere + umfangreiche Story + vertonte Heldin (nicht auf Deutsch) + abruptes Ende

### UMFANG



vier Regionen + sehr viel zum Freischalten und Entdecken + unzählige Kleidungsstücke + viele Minispiele + umfangreicher Fotomodus

### FAZIT

Wunderschönes, aber spielerisch seichtes Free2Play-Spiel rund um die Mode und natürlich Nikki.



Der Shop von Infinity Nikki folgt dem üblichen Gacha-Prinzip.





## Legacy of Kain: Soul Reaver 1&amp;2 Remastered

# RAZIELS RACHE RENOVIERT

In den Spielen reist Hauptfigur Raziel durch Zeiten und Dimensionen. So fühlen wir uns nach dem Test der Remastered-Versionen von Soul Reaver 1 und 2 auch. Von Christian Schwarz

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Aspyr** Entwickler: **Crystal Dynamics** Termin: **10.12.2024**  
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro**  
DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

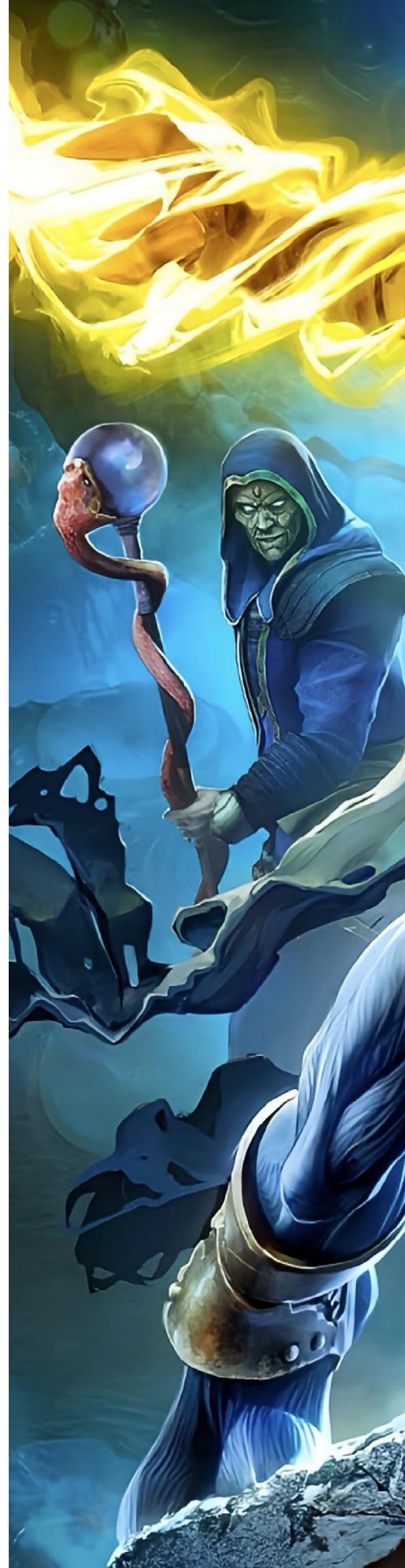
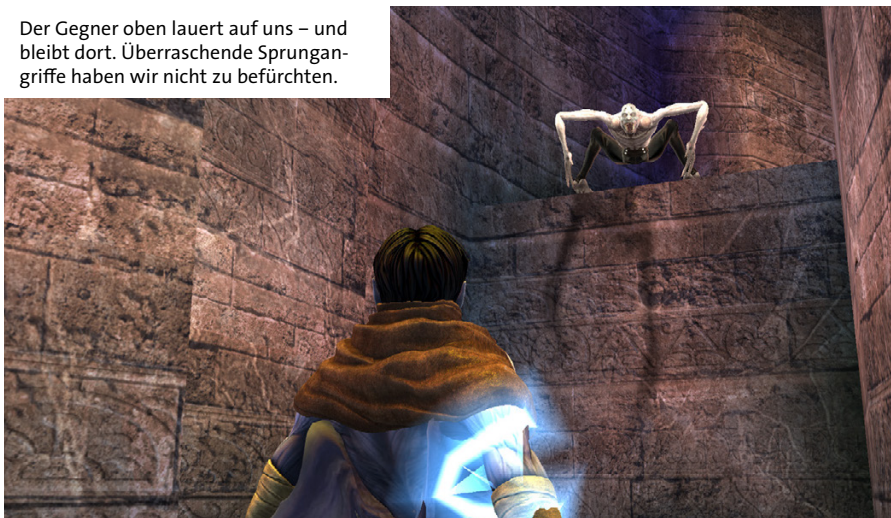
Mit Legacy of Kain: Soul Reaver 1 und 2 bekommen zwei sehr spannende Spiele durch Remaster-Versionen eine behutsame digitale Verjüngungskur spendiert. Die Action-Adventures aus den Jahren 1999 und 2001 überzeugten uns damals mit einer tiefen,

aber nicht unbedingt transparent erzählten Geschichte (From-Software-Fans lachen gerade Tränen), großen, sich erst im späteren Spielverlauf komplett offenbarenden Welten und Rätseln, deren Lösung selten offensichtlich im Nebenraum aufgeschrieben

Neue Charaktermodelle, scharfe Texturen und aufgehübschte Effekte bringen die Spiele in die Moderne.



Der Gegner oben lauert auf uns – und bleibt dort. Überraschende Sprungangriffe haben wir nicht zu befürchten.







#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Nostalgie für die Serie empfindet.
- ... euch fordernde 3D-Plattformen gefallen.
- ... ihr gern auf eigene Faust Welten erkundet.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine bodenständige Story wollt.
- ... ihr durchs Spiel geführt werden möchtet.
- ... ihr den Komfort moderner Spiele braucht.

stand. Kurzum: Solche Mechaniken erinnern heute eher an Elden Ring (q.e.d.) als an ein typisches Action-Adventure à la Assassin's Creed. Und weil die beiden Soul-Reaver-Titel im Laufe der Jahre in ihrer Nische zu absoluten Kultspielen avancierten, bezeichnen wir zu Beginn dieses Artikels die aktuellen Remaster-Versionen als »spannend« – oder eher die Antwort auf folgende Frage: Wie schlagen sich zwei Spiele, die bereits vor über 20 Jahren ihren eigenen Weg gingen, in einer komplett neuen Gaming-Generation?

### Doppelrache

In Legacy of Kain: Soul Reaver 1 und 2 schlüpfen wir in die vermoderten Knochen von Raziel. Der gehört als mächtiger Blut-sauger eigentlich zu den engsten Vertrauten von Obervampir Kain. Weil Raziel aber noch vor seinem eitlen Chef die nächste Evolutionsstufe erreicht und als erster Vampir Flügel bekommt, rupft ihm Kain die neuen Errungenschaften kurzerhand aus dem Fleisch und schmeißt den armen Tropf in den See der Toten, wo Raziel auf ewig Höllenqualen erwartet. Dort schmort er dann die nächsten 500 Jahre vor sich hin und erfährt körperliche wie seelische Zerstörung, bevor ihn schließlich eine mysteriöse alte Gottheit rettet und auf einen zwei Spiele und insgesamt etwa 20 Stunden umfassenden Rachefeldzug gegen seine einstigen Peiniger schickt.

Weil die Story zu den größten Stärken der Serie gehört, gehen wir an dieser Stelle nicht weiter ins Detail.

Nur noch so viel: Raziel sieht sich auf seiner Reise neben offensichtlichen Themen wie Rache, Mord und Verrat auch immer wieder mit philosophischen Fragen wie der nach dem freiem Willen konfrontiert.

### Tüfteln in zwei Welten

Als untoter Vampir-rachegeist wandelt Raziel zunächst auf der spektralen Ebene der Geister, wo er sich von den Seelen der Toten ernährt. Per Knopfdruck saugt er die grünen Orbs (Teil 1) oder die leuchtenden Schädel (Teil 2) in seinen unterkieferlosen Mund und lädt so seine Lebensleiste wieder auf. An festen Punkten

### WER IST KAIN?

Kain ist der Protagonist und zugleich Antagonist von Blood Omen: Legacy of Kain. Ursprünglich ein sterblicher Adliger, wird er nach seiner Ermordung von einem Nekromanten als Vampir wiederbelebt. Getrieben von Rache, entdeckt er, dass er eine zentrale Rolle im Schicksal Nosgoths spielt. Als Hüter des Gleichgewichts der Säulen steht er vor der Wahl, sich zu opfern, um die Welt zu heilen, oder zu überleben und Nosgoth ins Chaos zu stürzen. Kain wählt das Überleben, wird Herrscher eines korruptierten Reiches und kämpft später gegen sein Schicksal und kosmische Manipulationen.





Erst mit der entsprechenden Fähigkeit klettern wir an vorgegebenen Stellen wie dieser.

Soul Reaver 2 setzt die Geschichte des ersten Teils nahtlos fort.



Außer Reichweite von Moebius' verfluchtem Stab, fühlte ich, wie die Kraft des Soul Reaver langsam zurückkehrte.

manifestiert Raziel seinen Körper und begibt sich damit in die Welt der Lebenden. Dort bewegt er dann Hebel, öffnet Türen und macht sonst alles, wofür er einen Körper braucht – auch kämpfen! Menschliche Widersacher zerlegt Raziel schnell in handliche Einzelteile. Fun fact: Die originalen Spiele waren damals ab 16 Jahren freigegeben, die Remaster haben einen Ab-18-Stempel von der USK bekommen. Wegen drastischer Gewalt und Horror: Für den Sieg gegen seine ehemaligen Vampirkollegen greift Raziel auf die vorbildlich interaktive Umgebung zurück, indem er sie auf Haken an der Wand aufspießt, im Sonnenlicht verbrennt, ins ätzende Wasser wirft oder mit ihren herumliegenden Waffen bearbeitet. Kämpfe gegen mehrere Feinde fordern. Wenn's dann mal zu viele werden, und unser Vampir den Kür-

zeren zieht, steht Raziel auf der spektralen Ebene wieder auf, so vermeiden die beiden Spiele Frust. Lediglich die manchmal arg passive Gegner-KI kann nerven.

Der Wechsel zwischen beiden Welten fungiert als essenzielle Spielmechanik: Meist offenbart die eine Welt einen Weg, der in der anderen verschlossen bleibt. Dasselbe gilt für Rätsel, für deren Lösung wir uns als Raziel immer in beiden Welten den Kopf zerbrechen. In einer Zeit der stets blinkenden Questmarker oder von »Hey, guck mal hier«-Kommentaren rededifizierter Partner-KIs wirkt das Reparieren und Einschalten einer Dampfmaschine in einer abstrakten Zitadelle gleichsam entschleunigend wie kopfzerbrechend. Ob das gut oder schlecht ist, liegt an euch sowie eurer Erwartungshaltung und eurem Willen zur Einarbeitung. Kenner der

Originale bewegen sich dank der exakt gleichen Levelarchitektur selbstverständlich mit geschlossenen Augen durch sämtliche Realitätsebenen der beiden Spiele. Allerdings entgeht ihnen dann die schicke neue Grafik.

### Grafik, Sound, Atmosphäre fast top!

Die Entwicklerteams von Aspyr und Crystal Dynamics haben bei den neuen Charaktermodellen, den scharfen Texturen sowie bei Feuer- und anderen Lichteffekten ganze Arbeit geleistet. Die Figuren und einige Objekte werfen jetzt richtige Schatten. Allerdings tauchen die Schatten erst sehr spät auf, und Lichtquellen wie Fackeln erzeugen keinen dynamischen Schattenwurf.

Wir sehen Raziel die lange Leidenszeit an seinem degenerierten Körper, seinem ver-



Mit Raziel bekämpfen wir unterschiedlichste Gegnertypen. Dieser schwere Brocken langt im Nahkampf ordentlich zu.



In beiden Teilen nutzen wir einen Fotomodus und frieren die Kamera für ganz besondere Schnappschüsse ein.

Wenn wir uns von Seelen nähren, nimmt Raziels seinen Schal zur Seite und offenbart einen fehlenden Unterkiefer.

brannten oder verwesten Fleisch, den hervorstechenden Knochen und Rippen sowie an seiner leichenblassen Haut an. In Kämpfen spritzt das (endlich auch ohne Fan-Patch rote) Blut, und Köpfe trennen sich nach akuter Klingeneinwirkung plötzlich von ihren Hälsen. Wenn wir nicht kämpfen, dann klettern, schwimmen oder laufen wir durch die düstere, von Tod und Untergang gezeichnete Spielwelt Nosgoth. Dabei begleitet uns ein intensiver, packender, manchmal vielleicht etwas zu aufdringlicher Soundtrack.

Soul Reaver feuert kein Grafikfeuerwerk ab, um uns das traurige Schicksal der Spielwelt und ihrer Bewohner zu vermitteln. Die Spiele profitieren von ihrer minimalistischen Inszenierung, den klaren Farben, den wenigen Charakteren und vielen offenen Fragen.

## MEINUNG

Christian Schwarz  
@heavymekki

Mein Kollege Peter Bathge testete jüngst mit The Thing ein hervorragendes Remaster zu einem mittelmäßigen Spiel. Soul Reaver 1 und 2 sind mittelmäßige Remaster von hervorragenden Spielen. Die Neuauflage wirkt auf mich wie eine behutsame Überarbeitung. Aspyr und Crystal Dynamics bleiben dem Original treu – an manchen Punkten wie der hakeligen Steuerung und dem altbackenen Speichersystem vielleicht sogar zu treu. Auf der Plus-Seite stehen grafische Verbesserungen, die der ohnehin schon sehr intensiven Atmosphäre noch mehr Wirkung verleihen.

Wer die Originalspiele in neuem Gewand auf aktueller Technik, in deutscher Sprachausgabe und mit rotem statt grünem Blut erleben will, bekommt mit den beiden Remastern eine tolle Gelegenheit. Wer Soul Reaver 1 und 2 bisher noch nicht gespielt hat, aber die Klassiker nachholen will, greift am besten ebenfalls zu den Remaster-Versionen. Allerdings solltet ihr euch trotz besserer Grafik vor allem gedanklich auf eine Reise in die 90er-Jahre einstellen.

## Steuerung und Mechaniken

Dass Soul Reaver 1 und 2 aus der Zeit der Jahrtausendwende kommen, sehen wir auch im Remaster trotz investierter Mühe der Entwicklerteams sehr deutlich. Für unseren Test haben wir Raziels Abenteuer mit dem PS5-Controller am PC gespielt. Ein nahtloser Wechsel auf das Xbox-Pad oder die Kombination aus Maus und Tastatur funktioniert dabei einwandfrei. Jedoch: Bei Eingabe mit dem Controller drehen wir mit dem rechten Stick die Kamera, was aber beim Schwimmen an der Wasseroberfläche nicht funktioniert. Wollen wir aus dem Wasser springen, dreht sich die Kamera gern wild, und wir verlieren komplett die Orientierung. Ähnlich geht es zu, wenn wir enge Wendeltreppen besteigen. Eine Option für eine weiter entfernte Kamera gibt es ebenso wenig wie Grafikoptionen im Allgemeinen. Immerhin wackelt die Kamera weniger als im Original, ist aber trotzdem oft unruhig.

Wenn wir Sprungpassagen schnell nacheinander absolvieren, stürzen wir außerdem oft ab, weil die Taste einen ganz kleinen Moment verzögert, bevor sie unsere Befehle wieder annimmt. Wer vom präzisen Parkoursystem eines Assassin's Creed zu Soul Reaver kommt, landet mitunter direkt im dreckigen Brackwasser der 90er-Jahre.

Oldschool trifft auch auf das Speichersystem zu: In Soul Reaver 1 speichern wir jederzeit manuell, landen nach dem Laden aber wieder am Startpunkt von Raziels Abenteuer. Über ein Netz an aktivierbaren Schnellreiseportalen überbrücken wir große Distanzen. In Teil 2 speichern wir nicht mehr frei, sondern ebenfalls an festen Portalen. In beiden Fällen verlieren wir jedoch mitunter einen Fortschritt von bis zu 30 Minuten, wenn wir das Spiel beenden.

## Bonusmaterial und Sprachmix

Tatsächlich neues Material erwartet uns in den Bonusinhalten. In einer umfangreichen Sammlung finden wir Informationen zu den Synchronsprechern und Fotos sowie Videos der Aufnahmen von damals. Beispielsweise entdecken wir René Auberjonois, der den Formwandler Odo in »Deep Space Nine« verkörperte, oder Anna Gunn, die viele als Skylar White aus »Breaking Bad« kennen.

Natürlich hören wir die Damen und Herren im Remaster auch: In Soul Reaver nutzen wir neben der englischen nämlich auch ohne Patch wieder die deutsche Sprachausgabe – und endlich sind Synchronisation und Untertitel voneinander getrennt. Englischen Originalton hören und deutsche Untertitel lesen? Kein Problem! Allerdings enthalten die deutschen Texte viele Fehler, sodass oft der Sinn verloren geht. Wie oft Antagonist Kain im Untertitel zum deutschen Wort »Kein« übersetzt wurde, können wir gar nicht mehr rekonstruieren. Auch hier braucht es dringend noch einen Patch. ★

## LEGACY OF KAIN SOUL REAVER 1&2 REMASTERED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel i3 / FX-4100	i7 12700 / Ryzen 7 5800
GT 620 / Radeon HD 8670D	RTX 2080 / RX 6750
4 GB RAM, 2 GB Festplatte	16 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- neue Modelle, scharfe Texturen
- tolle Feuereffekte
- erstklassiger Soundtrack
- unruhige Kamera mit festem Abstand
- gar keine Grafikoptionen

### SPIELDESIGN



- Dimensionswechsel
- abwechslungsreiche Gebiete
- knackige Rätsel
- wenig Unterstützung für (neue) Spieler
- Steuerung teils träge

### BALANCE



- zweite Chance dank Geisterwelt
- nachvollziehbare Lernkurve
- Kämpfe gut lesbar
- Gegner-KI manchmal passiv
- Kompass und Karte nutzlos

### ATMOSPHERE / STORY



- spannende Rachestory
- charismatische Hauptfigur
- faszinierende Spielwelt
- Glossar zum Nachlesen
- verwässerte Erzählweise

### UMFANG



- zwei Einzelspielerkampagnen
- geheime Bereiche
- unfertige Levels als nettes Bonusmaterial
- relativ kurze Spielzeit
- kein Wiederspielwert

### FAZIT

Behutsame Überarbeitung zweier Klassiker, die dennoch viel Potenzial liegen lässt.





## Echo Point Nova

## AUFPASSEN, TITANFALL 3!

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: – Studio: **Greylock** Termin: **24.9.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Schnelle, unkomplizierte Shooter sind eine Seltenheit geworden. Aber manchmal passt ein Titel doch noch auf diese Anforderungen – und wie! Von Johannes Schubert

Eine Entschuldigung vorab: Eigentlich übernimmt Echo Point Nova nur einen Teil der Formel, die Titanfall so großartig gemacht hat. Vergebt uns also, falls ihr bei der Erwähnung der heißgeliebten Shooter-Reihe schon vor Freude jauchzend von euren Stühlen gefallen seid. Aber: Der Teil von Titanfall, der für Echo Point Nova Pate gestanden hat, wird hier nicht einfach nur kopiert – er wird vervielfacht, bis ins Extreme getrieben und (gewissermaßen sogar wörtlich) auf die Spitze gebracht. Die Rede ist selbstverständlich von der Hochgeschwindigkeitsballerei, die seinerzeit Titanfall zu einem herausragenden Erlebnis machte. Echo Point Nova greift diesen Aspekt auf, dreht den Regler bis zum Anschlag – und wird so zum wahrhaftigen ICE unter den Shootern.

### Ab auf die schwebende Insel

Die Prämisse von Echo Point Nova ist dabei so einfach wie effektiv: Ihr stürzt auf einem fremden Planeten ab und werdet prompt von

einer ansässigen KI um Hilfe gebeten. Eine Gruppe Söldner hat sich dort eine Reihe Artefakte unter den Nagel gerissen und festgesetzt. Die Spielwelt selbst besteht aus kleinen, hoch in den Wolken schwebenden Inseln, die als Teil einer Open World lose miteinander verbunden sind. Eure Aufgabe ist es, diese Inseln eine nach der anderen von eben jenen Söldnerschergen zu befreien. Echo Point Nova versucht erst gar nicht, eine epische oder übermäßig ambitionierte Handlung aufzubauen. Stattdessen liefert es eine schlanke, funktionale Story, die euch als Spieler gerade genug Orientierung bietet, um direkt ins Geschehen einzutauchen.

### In Ekstase durch die Lüfte

Eine Augenweide ist das Spiel nicht, aber das muss es auch nicht sein, denn der wahre Kern von Echo Point Nova liegt in seinen spektakulären Schusswechseln – und hier überzeugt es auf ganzer Linie. Ausgestattet mit einem Hoverboard schlittert ihr an Wän-

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Open Worlds mögt.
- ... ihr eine Herausforderung sucht.
- ... es euch nicht actionreich genug sein kann.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine tiefgreifende Geschichte braucht.
- ... euch topmoderne Grafik wichtig ist.
- ... euch simple Aufgaben langweilen.

den entlang, vollführt Doppel-, Dreifach- und später sogar Vierfachsprünge. Gleichzeitig nutzt ihr euren Kletterhaken, um euch an nahezu jede Oberfläche zu ziehen oder euch in die gewünschte Richtung zu katapultieren – alles, während ihr euren Gegnern mit präzisen Schüssen den Garaus macht.

Für taktische Finesse könnt ihr die Zeit verlangsamen oder eine der vier Spezialfähigkeiten einsetzen, die das Geschehen noch aufregender machen. Ein Skill beschwört etwa eine Sprungfalle, die euch oder eure Feinde in die Luft befördert. Eine

Gegner haben eigene Schwächen und Stärken, hier etwa einen Schild.

ADRENALINE READY

REARMS  
WEAPONRY  
WEAP. MASTERY  
PARKS  
HATS  
AGILITY DRGG  
COMPLETIONIST







Land der schwebenden Inseln: Zwischen den Wolken warten zahlreiche Herausforderungen auf euch.



Wallhack: Mit den richtigen Perks werdet ihr ganz legal zum Cheater.

andere erzeugt eine Eisfläche, die euer Tempo weiter erhöht, wenn ihr darüber gleitet.

Willkürliche Grenzen gibt es dadurch nicht, die Bewegungsfreiheit ist das höchste Gut in Echo Point Nova. Die Spielwelt ist offen, ihr könnt jederzeit jedes Gebiet erreichen. Das erfordert gelegentlich Geschick und Planung, etwa wenn eine Insel besonders weit draußen in der Luft schwebt. Allein das Erkunden und Bewegen durch die Welt macht schon riesigen Spaß. Untermalt wird das Ganze dann noch mit einem saftigen Drum&Bass-Soundtrack, der euch zu stylischen Höchstleistungen antreibt. Waffen hinterlassen Einschusslöcher und Krater im Gelände. Und mit einer Spitzhacke könnt ihr euch durch Terrain oder Gebäudemauern schlagen, um versteckte Gegenstände zu entdecken oder Gegner geschickt zu umgehen. In unserem Test verwandelten sich häufig besuchte Inseln in durchlöchernte Felsbrocken – ein beeindruckender Beweis für die dynamische Interaktion mit der Umgebung.

## MEINUNG

Johannes Schubert  
@GameStar\_de



Der Test von Echo Point Nova war für mich eine echte Offenbarung. Die Kombination aus flüssiger Bewegung, präzisiertem Schussverhalten und offener Levelarchitektur hat mich vollständig in ihren Bann gezogen. Zu keinem Zeitpunkt fühlt sich das Spiel frustrierend an – es motiviert durch angenehm dosierte Herausforderungen und belohnt mich konstant mit neuen Spielzeugen, die ich sofort ausprobieren möchte. Dabei verzichtet es auf unnötige Aufgaben oder überladene Storys und lässt mir die Freiheit, mein Spielerlebnis selbst zu gestalten. Eine Freiheit, die ich so in kaum einem anderen Shooter erlebt habe. Echo Point Nova ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Spielwiese für Fans des Genres. Es weiß genau, was es sein will, und führt das konsequent zur Perfektion. Das Zusammenspiel aus atemberaubender Geschwindigkeit, eleganten Shoot-out-Mechaniken und spielerischer Freiheit sucht in meinen Augen seinesgleichen.

## Jeder Kill ein Gewinn

Die beeindruckende Bewegungsfreiheit von Echo Point Nova wird durch ein ebenso befriedigendes Waffen-Handling ergänzt. Ein besonderes Highlight: passives Nachladen. Ins Holster gesteckte Waffen laden sich automatisch auf und sind nach dem Wechsel wieder einsatzbereit. Diese clevere Designentscheidung sorgt für einen flüssigen Spielfluss und ununterbrochene Action.

Echo Point Nova bietet sechs Waffenkategorien: Pistolen, Schrotflinten, SMGs, LMGs, Scharfschützengewehre und Explosivwaffen. Und jede glänzt mit mehreren Varianten. Beispielsweise stehen euch bei den Pistolen vier Modelle zur Verfügung. Allerdings könnt ihr die Waffen innerhalb einer Kategorie nicht spontan wechseln, sondern müsst euch vorab für eine Ausrüstung entscheiden, die eurem Spielstil oder der kommenden Herausforderung am besten entspricht.

Die Auswahlgröße trifft dabei einen perfekten Mittelweg: Übersichtlich genug, um nicht zu überfordern, und doch abwechslungsreich genug, um Freude an neuen Waffen zu wecken. Nicht nur das Freischalten neuer Waffen motiviert – auch die regelmäßige Benutzung belohnt euch. Jede Waffe verbessert sich mit der Zeit, wenn ihr damit genügend Gegner ausschaltet. Bis zu drei Verbesserungsstufen sind möglich und bieten Boni wie Visiere, größere Magazine oder stärkere Effekte. Als zusätzliche Belohnung gibt es Skins, mit denen ihr eure Waffen optisch anpassen könnt.

## Perks als Server-Einstellungen

Neben neuen Waffen schaltet ihr in Echo Point Nova auch eine Vielzahl an Perks frei. Diese Fähigkeiten bieten euch nicht nur spielerische Vorteile wie schwächere Gegnerschilde, sondern auch clevere Boni wie das Generieren von Munition, während ihr an einer Wand entlanggleitet. Über das Perk-System steuert ihr auch den gesamten Server. Echo Point Nova lässt sich nämlich vollständig im Koop-Modus spielen – oder im PvP gegeneinander. Die Welt bleibt dabei unverändert und bietet euch sowie euren Freunden einen actiongeladenen Spielplatz. Ob ihr gemeinsam durch die Levels rast, Schergen besiegt oder euch in freundschaftlichen PvP-Schlachten messt – der Spaßfaktor ist garantiert.

Die Einstellungen für diese Multiplayer-Modi nehmt ihr direkt über das Perk-Menü vor. Hier könnt ihr Effekte aktivieren, die sowohl NPCs als auch Spieler betreffen, etwa »One Hit Kill« oder »Headshots Only«. Ihr könnt sogar PvP aktivieren oder spaßige Modi wie das beliebte »Gun Game« starten. Obwohl diese Art des Multiplayer-Managements zunächst ungewöhnlich wirkt, bietet sie maximale Individualisierung und bleibt dennoch intuitiv. Perks lassen sich jederzeit während des Spiels aktivieren und wieder deaktivieren, wodurch ihr das Erlebnis flexibel anpassen könnt. Denn Flexibilität und Freiheit gehören zu den Grundpfeilern des Designs von Echo Point Nova. ★

## ECHO POINT NOVA

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 8400T / Ryzen 5 1400  
GTX 1050Ti / Radeon RX 470  
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 7 3800X  
GTX 1070 / Radeon RX 570  
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- abwechslungsreiche Inseln + gute Übersicht
- zerstörte Umgebung + unspektakuläre Effekte
- minimalistische Storypräsentation

### SPIELEDISIGN



- intuitive Steuerung + Bewegungsfreiheit
- präzises Waffen-Handling + frei erkundbare Welt
- langfristig motivierende Progression

### BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade + keine Strafen für Scheitern
- faire Lernkurve + jede Waffe sinnvoll
- Gegnerdesign erfordert jeweils andere Taktiken

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Gefühl grenzenloser Freiheit + funktionaler Storyunterbau
- treibender Soundtrack + kaum erzählerische Tiefe
- Texturen mindern Immersion

### UMFANG



- Storykampagne mit zwölf Stunden + Herausforderungen
- große Auswahl an Waffen und Perks
- Gegnervielfalt + alles im Multiplayer spielbar

### FAZIT

Echo Point Nova begeistert mit rasantem Tempo, spielerischer Freiheit und viel Dynamik – ein Highlight für Shooter-Fans.









# Das ultimative Kompendium zu Flight Simulator 2024

**148  
SEITEN!**



## Neuer Karrieremodus: So startet ihr voll durch

Missionen und Lizenzen meistern,  
hochleveln, Flugimperium gründen!

## Von der Platzrunde bis zur Langstrecke

Mit unseren Guides holt ihr  
das Beste aus dem Simulator.

## Profi-Guides von erfahrenen Fliegern

Ultraleicht oder Jet: Unsere Autoren  
sind Piloten – Expertise garantiert!

**Jetzt bestellen!**

[www.GameStar.de/flightsim2024](http://www.GameStar.de/flightsim2024)



## Star Wars Outlaws: Wild Card

# COMEBACK FÜR HELDEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Studio: **Massive Entertainment** Termin: **21.11.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Ubisoft)** Enthalten in: –



Drei Monate nach Release hat der erste DLC für Star Wars Outlaws große Ambitionen. Doch können Lando Calrissian und viele Verbesserungen Kritiker überzeugen? Von Christina Willems



Beim Sabacc-Turnier muss sich Kay nicht nur Lando, sondern auch dubiosen Gestalten stellen.

Jedi-Ritter, Sith-Lords und Rebellen aufgepasst: Der erste Story-DLC zu Star Wars Outlaws ist da. Er trägt den Titel Wild Card und verschlägt Kay, Nix und ND-5 auf die Raumstation Morenia, wo unsere Heldin bei einem Sabacc-Turnier ihre spielerischen Fähigkeiten unter Beweis stellen muss. Dazu versprechen die Entwickler mit Patch 1.4.0 große Veränderungen an den häufig kritisierten Schleichpassagen. Die hatten mit ihrem vergleichsweise hohen Schwierigkeitsgrad bei der Community für reichlich Unmut gesorgt. Gehört der Stealth-Zwang bei Star Wars Outlaws nun endlich der Vergangenheit an? Und wie schlägt sich Kay im großen Sabacc-Turnier von Wild Card?

## Rendezvous mit einer Legende

Eine gute Nachricht vorweg: Ihr müsst Star Wars Outlaws nicht durchspielen, um den DLC zu starten. Sobald ihr die Hauptmission »Das Wrack« abgeschlossen und eines der

drei Crewmitglieder rekrutiert habt, erscheint ein neuer Auftrag auf Kays Holo-Terminal. Er führt uns auf die Raumstation Renpalli im Toshara-Orbit, wo wir von einem Sabacc-Turnier erfahren, das wir im Auftrag von Gouverneur Thorden gewinnen sollen. Um im DLC weiterzukommen, muss Kay im Hauptspiel aber bereits mit Lando Calrissian Bekanntschaft gemacht haben. Ist dies nicht der Fall, absolvieren wir kurze Nebenquests, in denen wir das Star-Wars-Urgestein als Experten in unser Team holen. Ist das geschafft, geht der DLC einfach weiter.

Ab diesem Zeitpunkt stürzt sich Lando gemeinsam mit Kay ins Abenteuer und steht uns mit seinem Wissen als Sabacc-Profi zur Seite. Wer nun darauf hofft, gemeinsam mit dem Rebellen in den Kampf zu ziehen, wird jedoch enttäuscht. Lando agiert eher als Berater und ist während der Erweiterung größtenteils nur über Funksprüche erreichbar. Dennoch sorgt der Weltraumheld für ordent-

lich Abwechslung und punktet mit markigen Sprüchen sowie Sinn für Humor. Nebencharaktere wie Thorden oder Sabacc-Legende Zana Gatta bleiben dagegen farblos und haben für die Handlung wenig Relevanz. Auch Kay selbst besticht im DLC weder durch viel Persönlichkeit noch durch Kampfgeschick.

## Das große Turnier

Um an Bord der Station zu gelangen, müssen allerhand Vorbereitungen getroffen werden. Im Weltraum macht sich Kay zuerst auf die Suche nach den Koordinaten der Morenia und stellt sich dann einem feindlichen Schlachtschiff. Die Weltraumschlachten sind wie im Hauptspiel unkompliziert, erfordern aber etwas Geduld. Die schwerfällige Steuerung in einigen Sequenzen zieht die Mission unnötig in die Länge. Auftrieb bekommt der DLC, sobald wir die Morenia erreichen. Die Station wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet und beeindruckt durch ihren stimmigen



Die Dogfights spielen in Wild Card eine untergeordnete Rolle und nerven mit hakiger Steuerung.



Das Sabacc-Turnier findet auf dem Luxusship Morenia statt. Den Zutritt müsst ihr euch erkämpfen.

gen Soundtrack sowie zahlreiche kleine Überraschungen. So wartet in Kays Suite ein schicker Zweiteiler, der unsere Heldin optisch in die Welt von »Saturday Night Fever« versetzt. Auch die Fähigkeiten von Nix kommen häufig zum Einsatz, und es macht Spaß, dass wir auf verschiedenste Weise zum Ziel gelangen können. Hacken wir das Datenzentrum, um an Informationen zum Turnier zu kommen? Oder quetschen wir sie aus einem Buchmacher? Unsere Wahl!

### (Fast) Kein Stealth-Zwang mehr

Neben dem Story-DLC spendiert Ubisoft dem Spiel mit Patch 1.4.0 auch allerhand mechanische Verbesserungen. Gerade zu Beginn des Spiels sorgte zuvor der hohe Schwierigkeitsgrad in den Schleichpassagen für Frust. Mit bescheidener Ausrüstung musste Kay in gut gesicherte Stützpunkte einbrechen, ohne die Wachen auf sich aufmerksam zu machen. Wurde sie erwischt, setzte das Spiel uns zum letzten Speicherpunkt zurück, der gerne mal zehn Minuten zurücklag. Zwar existieren im Spiel jetzt immer noch einige Stellen, die Kay unerkannt passieren muss, in den meisten Situationen kann sich die Diebin aber auch durch die Horden von Imperialen, Mechs und Banditen ballern. Fliegt sie auf, eröffnen die Gegner nun das Feuer und rufen Verstärkung. Wenn Kay den Alarm nicht ausschaltet, wird sie von den Schurken überrannt und hat im direkten Gefecht kaum

eine Chance. Wer nicht in brenzlige Situationen geraten will, sollte sich also weiterhin möglichst unauffällig fortbewegen. Die Symbole über den Köpfen der Gegner zeigen uns nun deutlicher, von wo uns Gefahr droht und wie aufmerksam unsere Widersacher sind. Erwischt Kay ihre Gegner an verwundbaren Stellen, gehen sie schneller zu Boden oder explodieren und richten Flächenschaden an. Außerdem kann Kay die Waffen, die ihre Gegner hinterlassen, nun länger benutzen und mit Zweihandwaffen klettern. Im Notfall ziehen wir uns in einen Lüftungsschacht zurück, wo wir vor den Verfolgern und ihrer bescheidenen Intelligenz sicher sind.

### Ein kurzes Vergnügen

Nach rund drei Stunden ist der Spaß mit Wild Card dann auch schon wieder vorbei. Wer sich gründlich umschaute und alle Gebiete erforscht, kann das noch um rund 60 Minuten erweitern. In welchem Verhältnis der dürftige Umfang zum Preis von 15 Euro steht, muss jeder für sich entscheiden. Wild Card ist auch Teil des Season Pass, der rund 40 Euro kostet. Trotz dünner Story punktet Star Wars Outlaws: Wild Card mit verbesserten Schleichpassagen, einer gelungenen Portion Fan-Service und einer großartigen Atmosphäre. Wer sich Zeit nimmt und mit offenen Augen durch die Spielwelt geht, erlebt ein kurzes, aber unterhaltsames Abenteuer im Star-Wars-Universum. ★

### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr euch auf Lando Calrissian freut.
- ... ihr eure Sabacc-Fähigkeiten testen wollt.
- ... ihr Kay und Nix mal wieder treffen möchtet.

### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr mehr als drei Stunden Spielzeit erwartet.
- ... euch Nebenquests und Rätsel wichtig sind.
- ... ihr Wert auf eine starke Story legt.

## MEINUNG

Christina Willems  
@funeralxmoon



Man nehme etwas Sabacc, eine Portion Lando und mische es mit einer zuckersüßen Prise Nix – so könnte sich das Rezept für Star Wars Outlaws: Wild Card lesen. Was so verführerisch klingt, schmeckt im Ergebnis aber etwas bitter. Als großer Star Wars-Fan hätte ich mir von der ersten Erweiterung nämlich mehr Inhalt gewünscht. Spannende Nebenquests, ein paar neue Gegner oder unentdeckte Planeten wären großartig gewesen. Bei gerade mal drei bis vier Stunden Spielzeit bleibt für dramatische Wendungen, epische Dialoge oder große Emotionen wenig Raum. Umso mehr hat es mich gefreut, dass es mit Lando Calrissian ein alter Bekannter ins Spiel geschafft hat. Nachdem er uns schon in Star Wars Outlaws als Experte zur Seite gestanden hat, übernimmt das Schlitzohr aus Cloud City auch im DLC eine wichtige Rolle. Dass ich die Erweiterung mit einem Lächeln im Gesicht abgeschlossen habe, hat aber vor allem mit der stimmigen Atmosphäre der Erweiterung zu tun. Die Raumstation Morenia ist ein gelungener Schauplatz, der mit viel Liebe zum Detail gestaltet wurde. Endlich darf sich meine Kay auf ein King-Size-Bett werfen, mit Nix kuscheln und für das große Sabacc-Turnier in einen schicken Zweiteiler schlüpfen. Überall warten kleine Details und Anspielungen, die mein Fan-Herz höherschlagen lassen. Wer auf fremde Planeten und ausgiebige Erkundungstouren hofft, wird mit Star Wars Outlaws: Wild Card nicht glücklich, das Speeder-Bike bleibt zum Beispiel in der Garage. Allerdings brauchen auch eine Diebin und ihr Merqaal mal eine Auszeit.

## STAR WARS OUTLAWS

### WILD CARD

- tolle Atmosphäre dank liebevoller Details
- gepatchte Schleichpassagen
- teils mehrere Lösungswege
- schöne Abwechslung zum Open-World-Stress
- Story ohne große Wendungen
- Umfang lässt zu wünschen übrig

### FAZIT

Trotz dünner Story kann Star Wars Outlaws: Wild Card mit verbesserten Schleichpassagen und ganz viel Atmosphäre punkten.





## Warcraft Remastered Battle Chest

## HEUTE NOCH SPIELBAR?

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Blizzard Entertainment** Studio: **Blizzard Entertainment** Termin: **13.11.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (battle.net)** Enthalten in: **-**

Dieser Tage wird die Warcraft-Serie satte 30 Jahre alt. Grund genug für Blizzard, ein Strategiekomplettpaket zu liefern – in dem sich aber nur ein Titel auch wirklich lohnt. Von Paul Kautz

Erfahrene GameStar-Leser erinnern sich: Ja, es gab schon ein Warcraft vor World of Warcraft. Drei, um ganz genau zu sein! Warcraft: Orcs & Humans (1994), Warcraft 2: Tides of Darkness (1995) und Warcraft 3: Reign of Chaos (2002). Diese drei bildeten zusammen mit ihren jeweiligen Addons die inhaltliche und erzählerische Basis für die endlosen Abenteuer in Azeroth – und diese drei sind es auch, die Blizzard im Rahmen seiner »30 Jahre Warcraft«-Direct-Präsentation vor Kurzem aus dem Remaster-Hut gezaubert und dann auch gleich direkt veröffentlicht hat.

Der Name Warcraft Battle Chest für das Komplettpaket ist dabei nicht zufällig gewählt. Denn genau so eine Kampfkiste gab es 1996 schon mal, und dieses Paket enthielt damals Warcraft 1 und 2 in den aktuellsten Versionen sowie das Addon Beyond the Dark Portal für Teil 2. Auch die neue Battle Chest sprengt inhaltlich sämtliche Scharniere, denn sie enthält:

- Warcraft 1 in der Originalfassung
- Warcraft 1 im Remaster
- Warcraft 2 in der Originalfassung (battle.net-Edition inkl. Addon)
- Warcraft 2 im Remaster
- Warcraft 3 in der bereits 2020 aktualisierten Reforged-Version, die nochmals aufgemöbelt wurde

All das ist für etwa 40 Euro eine Menge Warcraft fürs Geld (wobei ihr alle Spiele auch separat erwerben dürft, wenn ihr das möchtet). Ist dieses Angebot vielleicht sogar zu schön, um wahr zu sein?

### Was glitzert in der Truhe?

Gehen wir die Inhalte der (im Vergleich zum Original von 1996 leider nicht mehr in einer schicken Pappbox gelieferten) Battle Chest mal Schritt für Schritt durch: Die beiden Originalspiele sind heute eigentlich keinen längeren Blick mehr wert. Sie sind natürlich histo-

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

... ihr wirklich alles von Blizzard braucht.  
 ... ihr Warcraft 3 in jeder Fassung haben wollt.  
 ... ihr Bildungslücken schließen möchtet.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

... ihr Komfortfunktionen gewohnt seid.  
 ... euch die Blizzard-Historie egal ist.  
 ... ihr eine topaktuelle Optik braucht.

risch extrem bedeutend, und man kann mit ihnen immer noch viel Spaß haben. Aber gerade Warcraft 1 sieht selbst durch die neonrosa Retro-Brille zu simpel aus und ist mittlerweile derart sperrig zu bedienen, dass es sich wie Arbeit anfühlt.

Etwas sinnvoller ist es also, die beiden Originalen in ihren aufgebohrten Remaster-Versionen zu erleben. Der Ansatz, den Blizzard hier verfolgt, ist ein ganz ähnlicher wie beim 2017er Starcraft Remastered: Das Spiel wird vor allem grafisch auf einen leicht modernen







Stand gehoben, inhaltlich dagegen bleibt das Erlebnis ziemlich oldschool.

### Ork-Schnetzeln leichter gemacht

Klar, es gibt diverse Verbesserungen: So müsst ihr jetzt nicht mehr jede einzelne Bewegung mit einem Klick auf den »Move«-Knopf (oder einen Druck auf die M-Taste) einleiten, sondern dürft einfach in der Landschaft dahin klicken, wo ihr hin möchtet. Zum Markieren mehrerer Einheiten muss nicht mehr die Strg-Taste gedrückt gehalten werden. Die Lebensenergie der Kämpfer wird direkt im Spiel angezeigt, ohne dass ihr sie auswählen müsst. Einheiten dürfen in über Hotkeys aufrufbare Gruppen zusammengefasst werden. Das erleichtert den Spielfluss spürbar und ist heute Standard.

Am offensichtlichsten wurde an der Grafik gefeilt: Die beiden ersten Teile präsentieren sich jetzt im 16:9-Gewand, sämtliche Figuren, Landschaftsteile und Menüelemente wurden hochauflösend neu gepinselt. Das Resultat sieht aus heutiger Sicht natürlich nicht schön aus, aber doch deutlich besser als die auf Backsteinpixels basierenden Originale. Was ihr jederzeit durch einen Druck auf die F5-Taste auch selbst herausfinden könnt, denn über die dürft ihr jederzeit zwischen neuer und alter Grafik hin und her schalten. Dieser Wechsel betrifft dann aber nur die Grafik, die inhaltlichen Verbesserungen der Remaster bleiben auch in der Ursprungsfassung erhalten. Und wo ihr schon dabei seid, dürft ihr euch auch zwischen den Original-Soundtracks oder akustisch verbesserten Remaster-Kompositionen entscheiden.

### Die Ursprünge der legendären Serie

Das ist alles sehr schön, macht Warcraft 1 und 2 jetzt aber nicht auf wundersame Art und Weise zu modernen Spielen. Ganz im Gegenteil, man merkt bei beiden Titeln von

## DAS KOSTEN EINZELSPIELE UND GESAMTPAKET

SPIEL	PREIS
Warcraft: Orcs & Humans	5,99 Euro
Warcraft II: Battle.net Edition (enthält das Hauptspiel und das Addon)	9,99 Euro
Warcraft I: Remastered	9,99 Euro
Warcraft II: Remastered	14,99 Euro
Warcraft III: Reforged (inklusive Boni der Spoils-of-War-Edition)	29,99 Euro
<b>Warcraft Remastered Battle Chest</b>	<b>39,99 Euro</b>

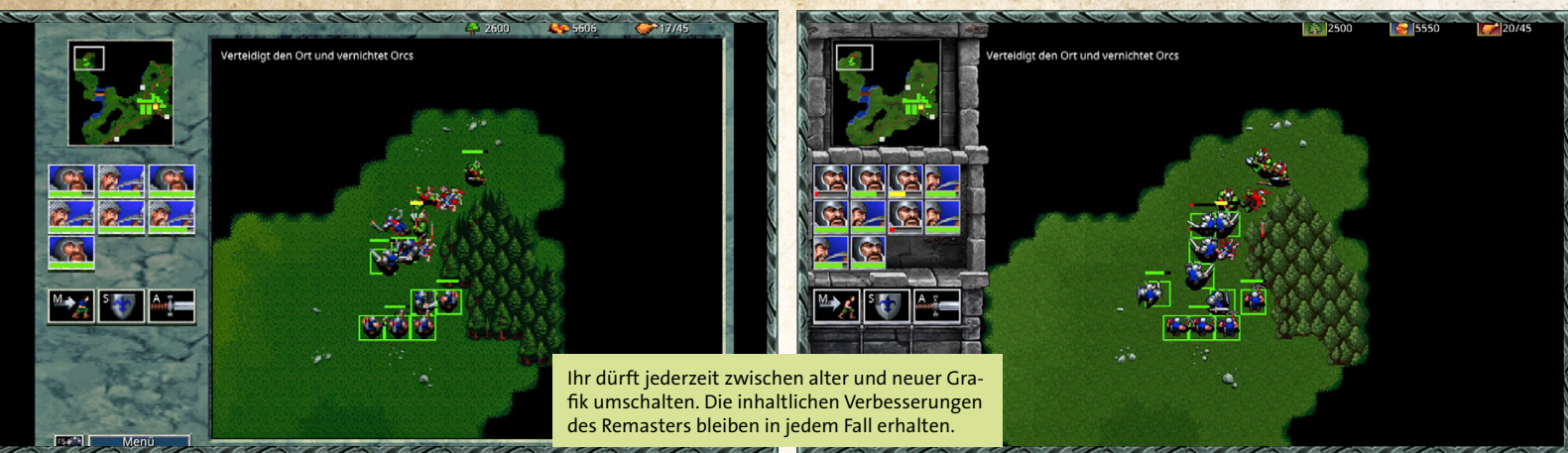


Die Zerstörung von Gebäuden ist in Warcraft 3 sehr schön inszeniert.



Das nochmals verbesserte Reforged-Update lässt Warcraft 3 auch heute noch hübsch aussehen.





der ersten Sekunde an, dass sie um die 30 Jahre alt sind: Einheiten und Gebäude dürfen nach wie vor nur einzeln produziert und nicht in Reihe in Auftrag gegeben werden. Es gibt keine Versammlungspunkte aus Gebäuden heraus, die Tastenbelegung ist unveränderbar, Teil 1 bietet Platz für maximal vier Figuren in einer Gruppe.

Speziell in Warcraft 1 ist das Missionsdesign noch supersimpel: Die meisten Aufträge laufen darauf hinaus, sich schnell eine halbwegs große Schläger- und Bogenschützentruppe (beziehungsweise Axtwerfer im Falle der Orks) zusammenzustellen und damit die feindlichen Basen zu überrollen.

Teil 2 ist etwas abwechslungsreicher, was nicht zuletzt den neuen See-Einheiten und der damit verbundenen Zusatzressource Öl

zu verdanken ist. Aber spätestens wenn die ebenfalls da neu hinzugekommenen Greifenreiter respektive Drachen ins Spiel kommen, ist der Spaß für Bodentruppen auch schon wieder vorbei. Einheiten von Menschen und Orks sind inhaltlich identisch und sehen nur anders aus.

Kurz: Das erste Warcraft ist echt nicht gut gealtert. Ja, es ist historisch enorm wichtig, ist aber einer der frühesten Vertreter seines Genres und daher inhaltlich mittlerweile hoffnungslos veraltet. Diesen Makel kann selbst das nett gemeinte Remaster nicht übertünchen. Spart euch diesen Ausflug in die Vergangenheit am besten komplett. Würden wir nur diesen Titel bewerten, kämen dabei 48 Punkte heraus.

### Akute Sequelitis?

Bei Warcraft 2 erwartet euch eine merkwürdige Auslassung: Das Original erschien komplett eingedeutscht, inklusive für damalige Verhältnisse sehr kompetenter Sprachausgabe – die in der neuen Fassung fehlt! Zwar dürft ihr in den Einstellungen des Remasters bei »Text und Sprache« auch Deutsch auswählen (das Original in der Battle Chest bietet euch diese Auswahl gar nicht erst an), aber im Spiel gibt's dann nur deutsche Texte, während die Sprecher immer Englisch bleiben. Diese Auslassung wirkt umso merkwürdiger, wenn man bedenkt, dass die bereits seit März 2019 bei GOG erhältliche Fassung des Spiels sehr wohl in der komplett

deutschen Fassung angeboten wird. Außerdem existiert gerade um Warcraft 2 herum eine sehr fleißige Mod-Community, die viele der als neu verkauften Remaster-Verbesserungen (und weitere Features) schon lange für die GOG-Fassung umgesetzt hat.

## MEINUNG

Paul Kautz  
@gamenotoverde



Wenn ihr den kompletten Überblick über die reichhaltige und erstaunlich tiefe Historie der Welt von Warcraft haben möchtet, dann ist die neue Battle Chest ein ganz exzellentes Angebot: Alle RTS-Teile in aufgemöbelter Form bieten echt eine Tonne Warcraft fürs Geld. Es ist ohnehin erstaunlich genug, dass es diese Sammlung überhaupt gibt. Schließlich hat Blizzard-Mitgründer Frank Pearce 2016 zu Protokoll gegeben, dass er nicht damit rechnet, dass Warcraft 1 und 2 jemals ein Remaster erhalten würden. Schlicht weil diese Spiele heutzutage keinen Spaß mehr machen würden.

Tja, nun. Der Mann hatte nicht Unrecht. Warcraft 1 und 2 sind heute wirklich nicht mehr empfehlenswert, noch nicht mal in den runderneuerten Remaster-Versionen: Das ursprüngliche Warcraft kratzt mittlerweile stark an der Unspielbarkeitsgrenze. Und Warcraft 2 ist zwar eine deutliche Verbesserung zum Erstling, aber mittlerweile auch fast 30 Jahre alt. Und da kann selbst ein ordentlicher Eimer Remaster-Tünche nicht überdecken, dass das heute nur noch wenig Spaß, dafür aber umso mehr Bedienungskrämpfe macht.

Warcraft 3 dagegen spielt selbst heute noch ohne Schwierigkeiten in der Oberliga der Echtzeitstrategie mit. Klar, das sieht nicht mehr so spektakulär wie noch vor gut 20 Jahren, aber dank des Remaster-Schleiers immer noch verführerisch genug aus. Und spielerisch war das Teil ohnehin schon immer über jeden Zweifel erhaben. Insofern bezieht sich die Endwertung nur auf Warcraft 3 Reforged 2.0. Holt euch diesen Titel am besten einzeln und lasst die beiden ersten Teile links liegen. In eurer Erinnerung sind die deutlich besser aufgehoben als in der modernen Maushand.





Warcraft 2 ist im direkten Vergleich mit seinem Vorgänger ganz klar das viel bessere Spiel – aber knapp 30 Jahre später bedeutet dieser Vorsprung einfach nicht mehr so viel. Die Remaster-Fassung hat darüber hinaus angesichts der Erweiterungen der Mod-Community keine allzu große Existenzberechtigung, und die Auslassung der deutschen Sprachausgabe ist unverständlich. Auch hier also: Müssten wir Warcraft 2 separat bewerten, würden dabei nur 56 Punkte rauskommen.

Anders ausgedrückt: Warcraft 1 und 2 sind nette Dreigaben in der Battle Chest, aber selbst in den aufgemöbelten Remaster-Fassungen heute echt keine guten Spiele mehr. Sie sind sehr deutlich Produkte ihrer Ära, von denen der erbarmungslos zubeißende Zahn der Zeit nicht viel mehr als die Knochen übriggelassen hat. Der wahre Kaufgrund für die Battle Chest dürfte ohnehin für die meisten Fans Warcraft 3 sein, die Perle der Sammlung.

### Was für ein Spiel!

Bei Warcraft 3 geht die Sonne auf. Das Original aus dem Jahr 2002 gilt als absoluter Meilenstein des Echtzeitstrategiegenres, der von Christian Schmidt in Ausgabe 8/2002 eine Megawertung von 93 Punkten erhalten hat. Das genau ein Jahr später erschienene Addon The Frozen Throne setzte da noch einen obendrauf. Buchstäblich sogar, denn von Georg Valtin erhielt es eine Wertung von sagenhaften 94 Punkten, zusammen mit dem Titel »Das beste Addon der Spielegeschichte«. Anfang 2020 wollte Blizzard diesem ruhmreichen Spiel ein würdiges Denkmal setzen, im Rahmen eines aufwendigen Remakes namens Warcraft 3 Reforged. Das in Spielerkreisen schnell als Warcraft 3 Refunded berüchtigt wurde, denn die ursprünglich veröffentlichte Version erschien derartig unfertig und verbuggt, dass Martin Deppe in seinem damaligen Test schwer seufzend nur 66 Punkte vergeben konnte. Reforged wurde im Laufe der Zeit deutlich verbessert, aber selbst unsere finale Wertung griff mit 73 Punkten nicht direkt nach den Sternen, gerade angesichts der anbetungswürdigen Vorlage.



### Schöner wird's nicht

Warcraft 3: Reforged 2.0 ist Blizzards Versuch der Rehabilitation dieses in seinen Grundwerten absolut gelungenen Remakes: Die Grafik zum Beispiel ist schöner als je zuvor. Zwar natürlich nicht auf dem Stand eines 2024er-Spiels, aber wenn man bedenkt, dass das als Basis dienende Herz im Takt des Jahres 2002 schlägt, ist das Ergebnis ganz vorzüglich. Zumal Blizzard jetzt eine Tonne an Grafikoptionen anbietet, dank derer ihr euch das Spiel jetzt genau so gestalten dürft, wie ihr es haben möchtet: Landschaft, Figuren, Grafikeffekte, Gebäude und selbst Icons dürft ihr entweder im alten oder im neuen Look darstellen. Und zwar für jede dieser Gruppen getrennt, was für einen interessanten Grafikmischmasch sorgt, wenn ihr das möchtet. Ärgerlich ist nur, dass das lediglich vom Hauptmenü aus geht und nicht direkt im Spiel änderbar ist. Immerhin werden die Unterschiede zwischen den Darstellungen immer in kleinen Fenstern angezeigt.

Von der grafischen Aufwertung abgesehen entspricht Reforged 2.0 der aktuellsten Version des Remakes und enthält die brauchbaren Spoils-of-War-Dreingaben wie Mehrspieler-Skins, Hearthstone-Karten sowie diverse digitale Goodies für andere Blizzard-Spiele. Das Drama der Ursprungsveröffentlichung, und da allen voran die eklatanten Probleme beim Mehrspielermodus, gehören

dankbarerweise schon eine ganze Weile der dunklen Vergangenheit an.

Warcraft 3 ist also immer noch ein wirklich gutes Spiel, aber natürlich in seinem Kern ebenfalls schon mehr als 20 Jahre alt. Das merkt man auch im neuesten Reforged-Update noch deutlich, das aus der Vorlage aber noch das Maximum rausholt. Das hier ist das klare Highlight der neuen Battle Chest! Dementsprechend bezieht sich auch die Wertung unter unserem Wertungskasten auf Warcraft 3, die anderen Titel in der Battle Chest sind eben nicht mehr als nette Goodies. ★

## WARCRAFT REMASTERED BATTLE CHEST

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 530 / Phenom II X4 910  
GTS 450 / Radeon HD 5750  
4 GB RAM, 30 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 6400 / Ryzen 7 1700X  
GTX 960 / R9 280X  
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➤ Grafikverbesserungen ➤ exzellente Musik ➤ detaillierte Optionen (WC3) ➤ Warcraft 1&2 komplett veraltet ➤ WC3-Optionen nicht im Spiel änderbar

### SPIELDESIGN



➤ Missionen ➤ sinnvolle Verbesserungen ➤ einfache Steuerung ➤ halbherzige Aufwertungen der ersten Spiele ➤ Warcraft 1&2 sind heute veraltet

### BALANCE



➤ WC3: Einheitenmischung ➤ Schwierigkeitsgrad ➤ WC3: Mehrspielermodus ➤ Warcraft 1&2: Fraktionen gleich ➤ Warcraft 1&2: wenig Taktik

### ATMOSPÄRE / STORY



➤ umfangreiche Storys ➤ interessante Figuren ➤ spannende Szenarien ➤ erweiterte Handlung ➤ WC2: nur englische Sprache

### UMFANG



➤ fünf Spiele ➤ alle Addons enthalten ➤ WC3 ist sehr umfangreich ➤ etliche Mehrspielerkarten ➤ Warcraft 1&2: meist sehr kurze Missionen

### FAZIT

Die Battle Chest lohnt sich nur, wenn ihr unbedingt alle Warcraft-Teile haben möchtet. Nur Warcraft 3 lohnt sich wirklich.





## Little Big Adventure: Twinsen's Quest

GROSSER  
KLEINER HELD

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Microids Studio** Studio: **2.21** Termin: **14.11.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Dieser Tage wird der Klassiker Little Big Adventure 30 Jahre alt und erhält ein liebevolles Remake. Von Paul Kautz

Eine kurze Zusammenfassung für alle, die zum Erscheinen von Little Big Adventure eher little als big waren: Entwickelt wurde das Spiel von Adeline Software, einem kleinen französischen Team rund um Frederick Raynal, das zum größten Teil aus denselben Personen bestand, die 1992 bereits den innovativen Survival-Horror-Urvater Alone in the Dark für Infogrames entwickelt hatten. Das Ganze drehte sich um die Abenteuer des jungen Helden Twinsen, der einen Großteil seiner Welt Twinsun (ja, die Namensgebung war schon immer fragwürdig) durchquerte, um sie vor dem Tyrannen Dr. Funrock zu retten. LBA war kein Point&Click-

Adventure, sondern deutlich mehr ein Actionspiel, in dem auch gerätselt wurde: Twinsen rennt und springt durch eine große Welt, redet mit vielen ungewöhnlich gestalteten Figuren, löst Aufgaben und bekämpft mit Faust, magischem Ball und Schwert das tyrannische Böse. Ein wunderbares, ungewöhnliches und liebevolles Abenteuer, das 1997 auch noch einen sehr guten Nachfolger erhielt, bevor der Name Little Big Adventure in Vergessenheit geriet.

### A Little Bigger Adventure

Inhaltlich ist das Remake, das (um die wohl unvermeidlichen Verwechslungen mit Little Big Planet abzufangen) den Untertitel »Twinsen's Quest« trägt, keine Eins-zu-eins-Übertragung des Originals, sondern erweitert dieses deutlich: Es gibt viel mehr Figuren, mit denen Twinsen sprechen kann, Missionen sind oftmals umfangreicher oder gleich komplett neu designt. Selbst der Einstieg des Spiels ist anders als gewohnt. Das Original begann mit Twinsen im Gefängnis, das Remake dagegen setzt einige Jahre zu-

vor ein: Dr. Funrock hat gerade erst die Herrschaft an sich gerissen, es stehen sehr wenige Wachen in der Gegend herum, Kinder spielen in den Straßen. Und selbst Twinsen glaubt noch an das Gute in Funrock, dass er nur da ist, um die Gesellschaft für alle zu verbessern. Twinsens Freundin Zoé dagegen riecht die Fäule des Bratens und verschwindet mit unbekanntem Ziel, Twinsen bleibt mit seiner kleinen Schwester Luna allein zurück.

Schnitt in die Gegenwart: Alles ist düster, die Stadt ist von Soldaten besetzt, alles und jeder ist unterdrückt und traurig, und Twinsen wird beim Versuch, Luna vor den Schergen Funrocks zu retten, selbst gefangen genommen und eingekerkert. Woraufhin dann das eigentliche Spiel beginnt, genauso wie vor ziemlich genau 30 Jahren.

### Alles neu macht das Remake

Luna ist eine neue Figur, die einen Großteil der Aufgaben übernimmt, die im Original noch Zoé erfüllte: Sie wird kurz nach Twinsens Flucht aus

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr auf ungewöhnliche Abenteuer steht.
- ... ihr abgefahrenere Grafik mögt.
- ... eure Spiele Ecken und Kanten haben dürfen.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein poliertes Abenteuer sucht.
- ... ihr mit »schräg« nichts anfangen könnt.
- ... ihr ein neues Little Big Planet erwartet habt.

Das Spiel trägt nicht ohne Grund »Adventure« im Namen. Gerade Nahkämpfe solltet ihr weitestgehend vermeiden.





Der Grafikstil ist einzigartig, Figuren und Landschaft sind sehr ungewöhnlich gestaltet.

dem Gefängnis von Funrocks Häschern entführt und muss im Laufe des Abenteuers befreit werden. Zoé spielt auch eine wichtige Rolle, aber nicht mehr als klassische »Damsel in Distress« wie im Original.

Spülerisch bleibt alles im Großen und Ganzen beim Alten, aber natürlich ist auch Little Big Adventure mittlerweile im 21. Jahr-

hundert angekommen, was sich vor allem in seiner Steuerung bemerkbar macht: Früher hatte Twinsen noch vier klar abgesteckte Verhaltensweisen, zwischen denen ihr ständig auf Knopfdruck wechseln musstet, um die Herausforderungen des Abenteuers zu meistern: »Normal«, »Sportlich«, »Aggressiv« und »Unauffällig«. Diese künstliche Limitierung ist heute nicht mehr nötig, mit Tastatur und Maus oder (dem deutlich empfehlenswerteren) Gamepad in der Hand rennt, springt und kloppt ihr direkt, während die anderen Funktion nur noch kontextuell eingesetzt werden.

#### Raus aus dem Knast!

Auch an anderen Stellen haben die neuen Entwickler das Spiel durch den Sinnhaftigkeitswolf gekurbelt: Twinsens Sprungverhalten ist immer noch nicht optimal, aber sehr viel zugänglicher als im Original, das Werfen des magischen Balls (der sowohl Waffe als auch Werkzeug darstellt) ist jetzt kein Glücksspiel mehr, sondern verfügt über eine direkte Zielfunktion. Twinsen landet bei einem Energieverlust nicht mehr im Gefängnis, aus dem er sich immer gleich befreien muss, stattdessen geht es mit einem Lebensverlust an Ort und Stelle weiter. Nur schwimmen kann er immer noch nicht.

## MEINUNG

Paul Kautz  
@gamenotoverde



Little Big Adventure ist für mich noch bis heute das quintessentielle französische Spiel: wunderschön, ideenreich, ungewöhnlich design und gerne mal ziemlich sperrig. Was genauso für das Remake gilt. Alleine das abgefahrte Grafikdesign verdient einen Applaus nach dem anderen, aber ich kann auch sehr gut verstehen, wenn man sich fragt, was dieses heillose Durcheinander soll. Genau wie das Original ist auch das Remake kein Einfach-so-loslegen-Spiel: Die Handlung ist vielschichtig, der halbwegs offenen Welt mangelt es an Führung, es gibt viele unnötige Laufwege. Aber wenn man sich auf dieses Erlebnis einlässt, dann erhält man ein einzigartiges Abenteuer, an das man aus vielen Gründen noch lange denken wird und das eine sehr angenehme Abwechslung in die üblich verdächtigen Fantasy-Szenarien der modernen Spieleindustrie bringt. Dieses Remake ist ganz klar ein Produkt der Liebe echter Kenner und Fans des Originals, das sich hin und wieder ein bisschen zu eng an seine Unzulänglichkeiten kuschelt. Aber gerade für Fans des Ursprungsspiels ist es ein wahr gewordener Traum: Dass ausgerechnet das fahrlässig unterschätzte Little Big Adventure nochmal so eine Chance bekommt – wer hätte das gedacht? Fans des Ursprungsspiels können auf die Wertung übrigens noch locker fünf Punkte draufschlagen, denn die dürften die Nickeligkeiten des Spieldesigns noch am ehesten verzeihen.



Die Bedienung des Spiels wurde im Vergleich zum Original deutlich vereinfacht, speziell die Nutzung des magischen Balles.

Einer der größten Schwachpunkte des Originals war der Mangel an Führung, was für viele unnötige Laufwege sorgte. Das ist im Remake grundsätzlich besser gelöst: Twinsen führt automatisch ein Tagebuch, in dem der aktuelle Spielverlauf inklusive kleiner Vorgehensstipps in niedlichen Bildern gekritzelt wird. Und die jederzeit aufrufbare Holomap präsentiert jetzt nicht nur eine grobe Übersicht von Twinsun, sondern ist endlich auch zoombar: Die Nahansicht zeigt einen detaillierten Überblick der aktuellen Location mit sämtlichen relevanten Hotspots.

### Für mehr Experimentierfreudigkeit!

Allerdings gibt es nach wie vor vergleichsweise wenig Führung durchs Spiel: keine Tutorials, nur sehr wenige Tipps zur Vorgehensweise. Ihr habt zwar meist ein einigermaßen klares Ziel vor Augen, gelegentlich müsst ihr euch aber auch einfach mal durchraten. Was in der großen, offenen Welt von Twinsun zu vielen unnötigen Laufwegen führt. Das ist einer der Gründe dafür, dass ihr für das erste Durchspielen von Little Big Adventure locker etwa 20 Stunden einplanen solltet. Wenn ihr das Original kennt, geht's aber deutlich schneller, da die Lösungen der bekannten Puzzles im Großen und Ganzen gleich geblieben sind.

### Abgefahren, das Spiel

Alles andere als unverändert dagegen ist die Präsentation des Spiels: Das Original bestach durch eine einzigartige Mischung aus starren, vorgeordneten Hintergründen, vor denen sich die ungewöhnlich designten Echtzeitfiguren austoben. Die Zeiten von SGI-Workstations und Autodesks 3D-Studio-Rendersoftware sind im PC-Gaming aber seit locker 20 Jahren vorbei, weswegen der neue Twinsen jetzt durch eine komplett in Echtzeit berechnete 3D-Welt aus der Unity-Engine rennt und springt. Und das in einem Grafikstil, der eigentlich nur mit einem »Aaaaaabgefahren!« zusammengefasst werden kann: Alle Figuren sind comichaft überzeichnet, Landschaftsteile scheinen aus unterschiedlichen Flickern zusammengesetzt zu sein. Das ist sicherlich gewöhnungsbedürftig. Wir finden den Stil speziell in weicher Bewegung aber wirklich schön, auch wenn er nicht als klassisch hübsch bezeichnet werden kann. Außerdem hat er in Verbindung mit der unveränderten Iso-Perspektive den Nachteil gelegentlicher Übersichtsprobleme. Überdies gab's in unserer Testfassung noch sehr viele Clipping-Fehler.

Was es allerdings auch gab: ein nach wie vor ganz wundervoller, ideenreicher und at-

mosphärischer Soundtrack, der wie das Original von Philippe Vachey stammt, der seine ursprünglichen Kompositionen erweitert und ans neue Spiel angepasst hat. Der Rest der Klangkulisse fällt dagegen leider ziemlich dürrig aus: Ja, die an Elefanten erinnernden Gegner geben putzige Trompetentöne von sich, wenn man sie mit dem magischen Ball anboingt, aber ansonsten tröpfelt der Sound ziemlich ereignislos vor sich her. Außerdem gibt es nur englische und französische Sprachausgabe. ★

## LITTLE BIG ADVENTURE TWINSEN'S QUEST

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 8100 / Ryzen 5 1600X  
GTX 1650 / RX 580  
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i3 8100 / Ryzen 5 1600X  
GTX 1650 / RX 580  
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



⊕ einzigartiger Grafikstil ⊕ wunderbarer Soundtrack ⊕ kreatives Figurendesign ⊖ gelegentliche Übersichtsprobleme ⊖ schwacher Sound

### SPIELDESIGN



⊕ abwechslungsreiche Mechaniken ⊕ viele sinnvolle Verbesserungen ⊕ ideenreiche Welt ⊕ einfache Steuerung ⊖ sehr wenig Führung

### BALANCE



⊕ faires Spieldesign ⊕ keine unnötigen Gefängnisbesuche mehr ⊕ automatisches Speichersystem ⊕ niedliches Logbuch ⊖ keinerlei Tutorials

### ATMOSPHERE / STORY



⊕ clevere Handlung ⊕ lebenswerte Figuren ⊕ ungewöhnliches Szenario ⊕ erweiterte Handlung ⊖ Erzählung kommt nur schleppend in Gang

### UMFANG



⊕ umfangreiche Spielwelt ⊕ auch für Kenner des Originals viel Neues ⊕ wenig Leerlauf und viele Geheimnisse zu finden ⊖ viele unnötige Laufwege

### FAZIT

Einzartiges und gerne mal sperriges Abenteuer, das sich auch in der Remake-Version noch sehr ungewöhnlich spielt.



Die Handlung des Spiels ist fantasie reich, aber auch leicht deprimierend. Eine Art Knuddelversion von »1984«.



### Komplettlösung mit allen Enden

Ob als Zwerg oder Qunari: Wir  
führen euch durch das Abenteuer.

### Heiße Liebe, coole Quests

Dank unserer Guides verpasst ihr  
keine Romanzen oder Nebenquests.

### Die besten Skills für eure Truppe

So nutzt ihr den gigantischen  
Fertigkeitsbaum für euren Spielstil

**148  
SEITEN!**

**XXL  
DOPPEL  
POSTER**

**XXL  
DOPPEL  
POSTER**

# Das ultimative Kompendium zu Dragon Age: The Veilguard!

**Jetzt bestellen!**

[www.GameStar.de/dragonage](http://www.GameStar.de/dragonage)



## 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](http://www.GameStarPC.de)





## 40 Jahre U-Boot-Simulationen

## TEIL 2

## DIE BESTEN SPIELE

Unser Simulationsexperte nimmt euch in Teil 2 seiner Historie mit auf eine Reise tief unters Meer, von der Vergangenheit bis in die Zukunft der U-Boot-Spiele. Von Mario Donick



## Mario Donick

Mario wuchs mit dem DDR-Computer KC85/3 auf, auf dem er seine ersten Spiel- und Programmiererfahrungen sammelte. Er hat eigentlich Germanistik und Geschichte studiert, dann aber in Kommunikationswissenschaft dissertiert und arbeitet seitdem unter anderem als freiberuflicher Autor. Mario ist großer Fan von Simulationen.

Faszination U-Boote: Spätestens seit »Das Boot« das deutsche Publikum begeisterte, gehören Spiele mit Unterwasserkampf in Deutschland und dem Rest der Welt zu den anspruchsvollsten technischen Simulationen – und den spannendsten. Nachdem Simulationsexperte Mario Donick in Teil 1 des Reports (in GameStar 01/25) die Parallelen des Genres zu »Das Boot« und den Mythos U-Boot seziert hat, wirft er im Folgenden einen Blick zurück auf einige der wichtigsten U-Boot-Spiele der Geschichte. Am Ende fragt er sich und euch: Wie geht es in der Zukunft weiter?

## Kriegsspiele mit Tom Clancy

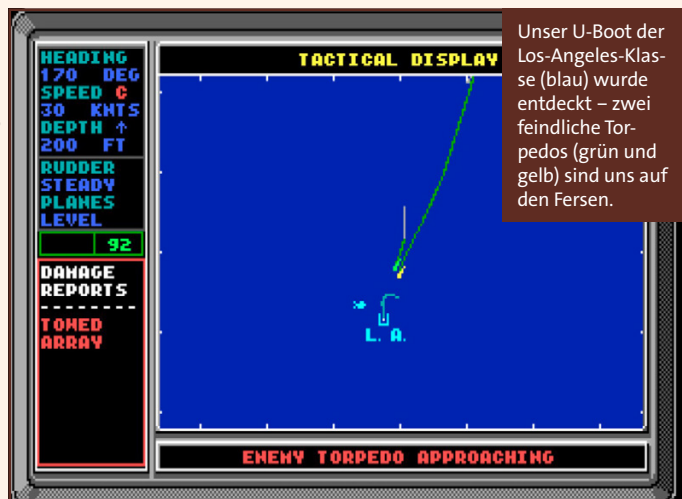
Der Mythos U-Boot hat sich im Laufe der Zeit weiterentwickelt. Wenn wir heute an U-Boote

denken, dann an die großen Atom-U-Boote von USA, Russland, Frankreich und Großbritannien. Sie können monatelang unter Wasser bleiben und sind mit so vielen Nuklearwaffen bestückt, dass sie unsere Zivilisation und Umwelt gleich mehrfach vernichten könnten. Auch hier sind es immer wieder Romane und Kinofilme, die das Thema vermitteln, und Computerspiele schließen daran an. Im Jahr 1987 erscheint beispielsweise The Hunt for Red October, das Spiel zu Tom Clancys bekanntem Roman »Jagd auf Roter Oktober«. In der Geschichte läuft der aus Litaun stammende sowjetische Kapitän Marko Ramius mitsamt Atom-U-Boot zu den USA über; ein anderes sowjetisches U-Boot soll ihn daran hindern. Der Kinofilm mit Sean

Connery in der Rolle von Ramius ist 1990 sehr erfolgreich und auch heute noch spannend; das auf dem Roman basierende erste Spiel ist hingegen weniger gut gealtert, auch wenn ASM-Tester Ottfried Schmidt es 1987 mit neun von zwölf Punkten bewertet.

Ein Jahr später, 1988, wird 688 Attack Sub veröffentlicht. In diesem atmosphärischen Spiel übernehmen wir die Kontrolle über ein Boot der amerikanischen Los-Angeles-Klasse. Das Spiel wird gemeinhin als unterhaltsam, aber auf Dauer langweilig bewertet. Auch der Umfang mit nur zehn rein statischen Missionen wird damals kritisiert.

Wesentlich abwechslungsreicher ist da Red Storm Rising aus dem Jahr 1988, das wieder die Umsetzung eines Clancy-Romans darstellt (der übrigens erst 1994 auf Deutsch erscheint). In dem Microprose-Spiel befehligen wir ein NATO-Atom-U-Boot im Nordatlantik zwischen Grönland, Island, Großbritannien und Norwegen. Treffen wir auf der Seekarte auf Gegner, müssen diese möglichst vernichtet werden. Verlieren wir zu oft, breiten sich die sowjetischen Truppen nach und nach über ganz Westeuropa aus – die



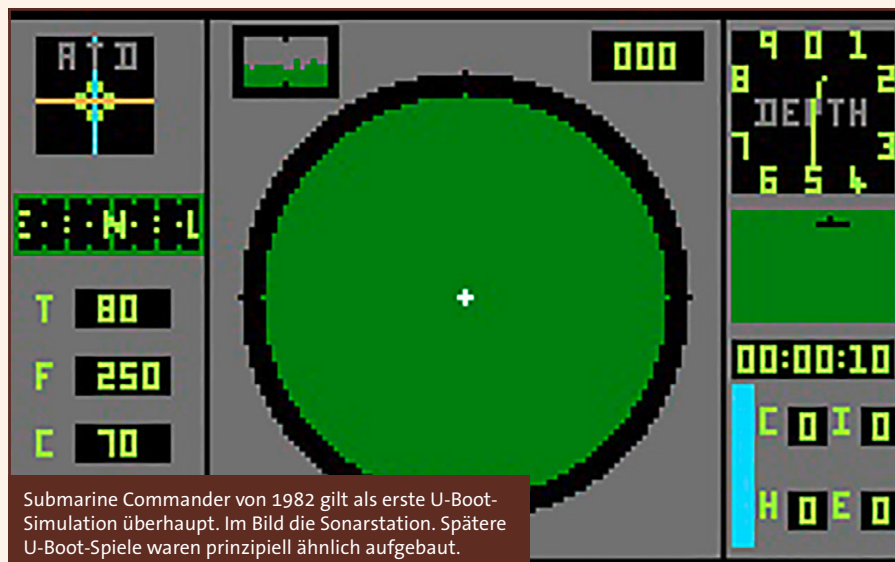


im Buch detailliert beschriebenen Bodenkämpfe in Niedersachsen sind im Spiel nur durch die sich langsam rot färbende Karte symbolisiert. Unterliegt die NATO in diesem dritten Weltkrieg, weht in der besonders hübschen Amiga-Version eine bedrohliche rote Flagge über dem Washingtoner Kapitol.

### Mit bescheidenen Mitteln

Red Storm Rising und sein inoffizielles Remake Cold Waters (2017) zeigen, dass es keine hochdetaillierte Simulation aller Systeme braucht, um ein spannendes Spiel zu erleben, sondern vor allem ein klares Setting und ein eingängiges Spielprinzip. Die Fahrt auf der Seekarte ist abstrakt – das Boot wird lediglich als Symbol dargestellt. Eine Brückenansicht oder einen grafischen Kontrollraum gibt es nicht. Bei Feindkontakt wechselt das Spiel in eine taktische Ansicht. Diese sowie weitere Kontrollen sind grafisch wie Bildschirme in der Kontrollzentrale des Bootes gestaltet. Aus den Kontakten gilt es, die Feinde zu identifizieren und zu versenken, ohne dass die das mit uns tun. Die Identifizierung geschieht mit einer Wasserfallanzeige, also einer Visualisierung akustischer Signale. Darin zeichnen sich Linienmuster ab, die wir mit vorgegebenen Profilen vergleichen. So unterscheiden wir zivile Frachter von gegnerischen U-Booten oder Überwasserschiffen. Zwischen den Missionen werden kleine Zwischensequenzen eingeblendet – zwar nur Standbilder und Texte, aber sie tragen doch zur Atmosphäre bei und vermitteln die Dringlichkeit unserer Einsätze. Wenn wir versagen, war's das mit der freien Welt!

Der Mythos U-Boot zeigt sich in den beiden Clancy-Spielen in einer anderen Gestalt als in den Atlantikschlachten des Zweiten Weltkriegs. Auch im Kalten Krieg sind ein technisch komplexes Boot und eine junge Besatzung als auf sich allein gestellte Schicksalsgemeinschaft unterwegs. Und auch hier sind das heimliche Anschleichen, die Jagd und das Entkommen wesentliche Spielelemente. Aber thematisch geht es nicht wie bei der simulierten Atlantikschlacht um Sieg und Überleben als Aggressor eines Angriffskriegs, sondern um die Flucht in den guten Westen (The Hunt for



Red October) oder um dessen heldenhafte Verteidigung gegen einen übermächtigen Feind (Red Storm Rising). Dabei ist die Situation global betrachtet noch viel bedrohlicher. Denn in beiden Szenarien steht durch den drohenden Atomkrieg das Schicksal der ganzen Welt auf dem Spiel.

### Politisch aufgeladene Situation

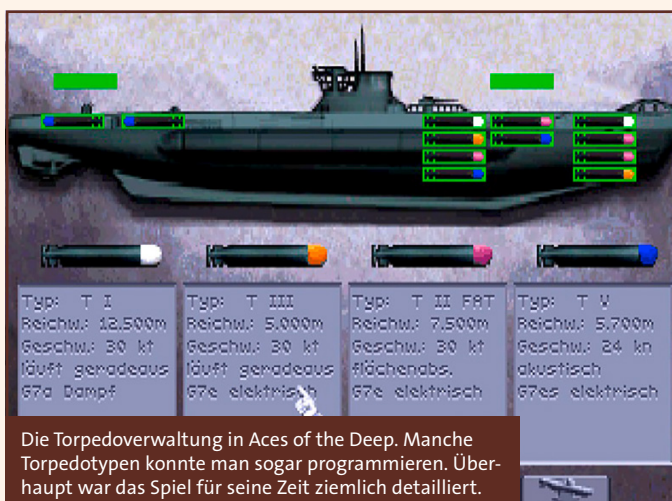
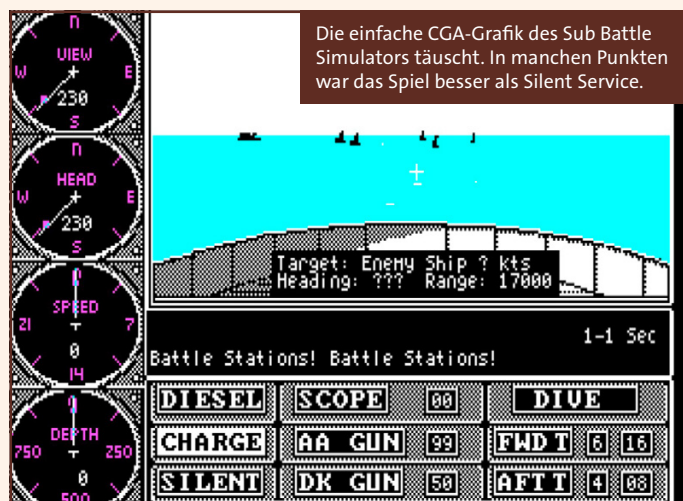
Der inzwischen tote Autor Tom Clancy steht damals politisch den Republikanern nahe; der republikanische US-Präsident Ronald Reagan ist wiederum von Clancys Roman »Red Storm Rising« (deutscher Titel: »Im Sturm«) begeistert. Reagan empfiehlt das Buch sogar der damaligen britischen Premierministerin Margaret Thatcher. Es bietet ein »exzellentes Bild der sowjetischen Absichten und Strategien«. Reagan erhofft sich von seiner Empfehlung ein Umdenken der britischen Regierung hinsichtlich ihrer Politik. Auch demokratische Abgeordnete mögen den Roman. Einer urteilt: »Es ist unterhaltsam, aber es enthält auch eine wichtige Botschaft für politische Entscheidungsträger.« Für Spieler, die nichts mit Weltpolitik zu tun haben, dürfte sich diese Botschaft in einer simplen Zusammenfassung erschöpfen haben: USA gut, Sowjetunion schlecht, Buch unterhaltsam. Entspannungspolitik ist nicht

die Sache amerikanischer »Falken« wie Clancy. Die US-Popkultur der 80er spiegelt das natürlich wider.

In der Distanz der deutschen Spielepresse kommt Red Storm Rising sehr gut weg, lediglich Torsten Blum vergibt damals in der ASM nur einen (!) von zwölf (C64) beziehungsweise drei von zwölf (PC) Punkten. Technisch und spielerisch ist das auf beiden Systemen völlig ungerechtfertigt, was der Autor auch einräumt. Blum begründet die Wertung für das in seinen Augen »verabscheuungswürdige Spiel« mit der Thematik: »Ich war und bin immer noch schockiert, welche Lockerheit und zugleich Kaltschnäuzigkeit in dieser Simulation vorherrscht.« Es werde »ein Fall simuliert, der zum jetzigen Zeitpunkt wohl das Ende der Menschheit bedeuten würde«.

Auch Anatol Locker kritisiert in der PowerPlay die »Schwarzweißmalerei« des Szenarios, vergibt aber trotzdem 82 Prozent. Torsten Blum hingegen schließt seinen C64-Test mit dem Wunsch, die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften möge das Spiel schnell indizieren.

Aus heutiger Sicht wirkt all die Kritik vielleicht übertrieben, zumal heute wieder verstärkt der Glaube herrscht, dass Popkultur nichts mit Politik zu tun hätte – Eskapismus first. Aber die Atomangst ist in den Achtzi-

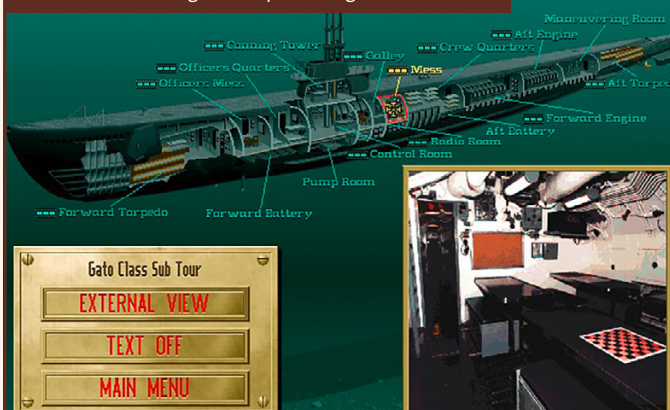




Interviews mit Zeitzeugen mit historischen Video-clips waren Teil der CD-ROM-Version von Silent Hunter 1. Simulationen waren bis Mitte der Neunziger ein dankbares Genre für Edutainment-Experimente.



Wie Aces of the Deep bot auch Silent Hunter 1 eine Tour durch ein typisches Fleet Boat der Gato-Klasse an. Teilweise war sie sogar mit Sprachausgabe versehen.



Die 3D-Ansicht in 688(I) Hunter/Killer war auf ein kleines Fenster beschränkt.



Manche Missionen in 688(I) Hunter/Killer sind heute noch aktuell, etwa der Schutz westlicher Handelschiffe im Persischen Golf.

gern echt, und Computerspiele stellen damals noch ein neues Medium dar, dem misstraut wird. Die Erkenntnis, dass Spieler durchaus in der Lage sind, Spielinhalte zu reflektieren, von der Realität zu trennen und durch Spiele weder zum Amokläufer noch Falken zu mutieren, muss sich erst bilden – selbst heute muss man öfter daran erinnern.

### Zu viel Simulation – oder zeitlose Spannung?

Nach dem Fall der Mauer nimmt die Kritik an politisch heiklen Simulationen in der Spielerepresse ab. Im Fokus steht mehr und mehr der reine Spielspaß. In dieser Kategorie hat-

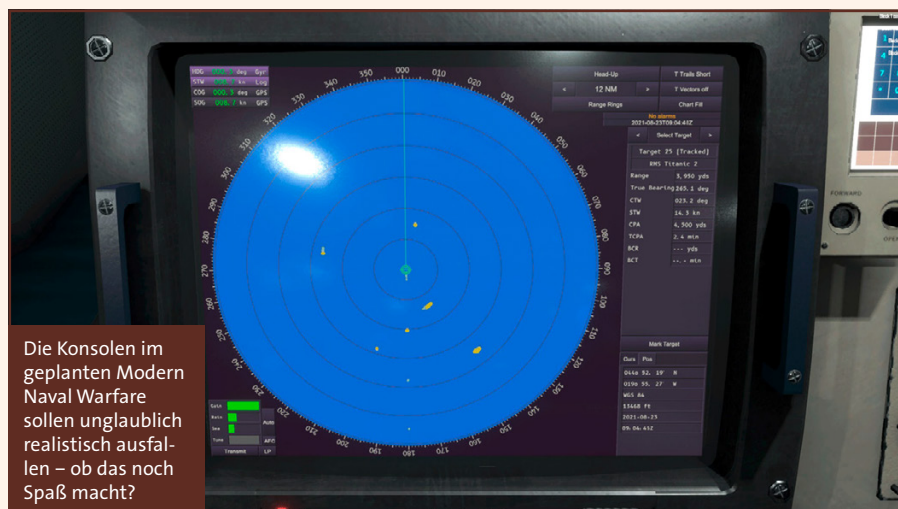
ten es die zunehmend realistischeren U-Boot-Simulationen der Neunziger schwer, bei den Testern zu punkten. Titel wie Jane's 688(I) Hunter/Killer (1997), Sub Command (2001) und Dangerous Waters (2004) legen großen Wert auf eine realistische Simulation der verschiedenen Sensoren und Waffensysteme an Bord moderner U-Boote. Und die Szenarien ähneln eher militärischen Trainingseinsätzen als einem spannenden Roman. Zugänglichkeit und Unterhaltungsfaktor für Genrefremde bleiben dabei auf der Strecke. Technisch behalten die Titel die genretypische Nutzerschnittstelle mit mehreren Stationen bei. Deren 2D-Grafiken sind

immerhin grafisch annehmbar gestaltet, aber der Rest bleibt veraltet.

Sub Command empfindet Harald Wagner 2001 in der PC Games als »langweilig und nervtötend«. Der Autor begründet das unter anderem damit, dass sich alles in der Fantasie abspiele – nie würde man das Ergebnis des eigenen Handelns (Gegner identifizieren und vernichten) sehen. Was übrigens falsch ist, denn erkannte Gegner kann man nämlich auf Wunsch auch in einer 3D-Ansicht betrachten. Dabei ist es die Spannung, die sich gerade aus dieser gegenseitigen Unsichtbarkeit ergibt, was den Spielspaß solcher Simulationen ausmacht. Das Identifizieren anderer Fahrzeuge allein mit der komplexen Sensortechnik an Bord, die Ungewissheit, ob die Einschätzungen zu Lage, Kurs, Geschwindigkeit und Tiefe korrekt sind und letztendlich die tiefe Befriedigung, wenn alles geklappt hat – hier punkten U-Boot-Spiele, egal auf welcher Seite und in welchem Zeitraum.

### Zukunft der U-Boot-Spiele

Aber vielleicht läuft das Spielprinzip in den Neunzigern auch irgendwann auf Grund. Die atomare Bedrohung scheint vorbei. Und in gewisser Weise sind Atom-U-Boot-Simulationen perfekt für die einfachen Computer der Achtziger. Wo man ohnehin nichts sieht, muss man auch keine tolle Grafik zeigen. Wenn sich die Grafik weiterentwickelt, er-



Die Konsolen im geplanten Modern Naval Warfare sollen unglaublich realistisch ausfallen – ob das noch Spaß macht?



wartet die Mehrheit der Spieler und Spielerinnen auch eine Weiterentwicklung des Genres. Doch das geht bei der Thematik nur begrenzt – ein realistisches Boot, detaillierte Gegner, schöne Wetter- und Meeresdarstellung, die Besatzung, klar. Doch das Grundprinzip bleibt eben erhalten, sodass man von den vielen Verbesserungen gar nicht so viel mitbekommt. Ein Sensordisplay mit abstrakten Symbolen bleibt ein Sensordisplay mit abstrakten Symbolen, und auf dem findet das Gameplay einer echten Simulation vorwiegend statt.

Wie lässt sich das Prinzip so modernisieren, dass der Kern erhalten bleibt? Einen ersten Versuch, das Genre aufzufrischen, wagt schon 1996 Tom Clancy's SSN. Der Titel bricht nämlich mit dem alten Stations-Interface. Im oberen Teil des Bildschirms sieht man das U-Boot stets in der Außenansicht; darunter sind Sensordisplay und Karte eingeblendet. Harald Wagner von der PC Games findet das Spiel »boombastisch«. Das ist kein Tippfehler, sondern ein passendes Urteil, denn SSN ist ein Actionspiel mit nur 15 Missionen, die durch Videosequenzen mit echten Schauspielern verknüpft sind. Trotzdem muss die Außenansicht auch nicht verkehrt sein. Auch Sub Command und Dangerous Waters bieten diese ja. Sie zeigen eben nur erkannte Fahrzeuge an. Cold Waters macht es später ähnlich. Auch wenn die Systemtiefe der Simulation gering bleibt (es ist ja, wie bereits gesagt, ein modernes Red Storm Rising), ergeben sich sehr spannende Gefechte.

Und das Innere der Boote? Bisher haben Spieler von modernen Booten nicht viel mehr gesehen als die einfachen Zeichnungen in den Spielen der 1980er Jahre. Lediglich Jane's 688(I) bietet eine grobe 3D-Ansicht des Kontrollzentrums, die aber eher ein Stimmungskiller war. Eine Entwicklung wie bei der Silent-Hunter-Reihe findet in diesem Genre nicht statt. Aber es gibt Hoffnung für Marine-Fans: Seit einigen Jahren wird an Modern Naval Warfare gearbeitet (Maslas Bros/Slitherine). Der für 2025 geplante Titel soll als erste spielbare Einheit ein detailliertes Modell des Virginia-Klasse-Boots SSN-774 bringen. In dessen auch in VR begehbarem Kontrollzentrum sollen alle Stationen enorm realistische Benutzerschnittstellen erhalten. Das Spiel sieht auf ersten Screenshots schon fast nach Study Sim aus, um mal einen Begriff aus der Flugsimulation zu verwenden – was für die meisten Spieler aber schon wieder zu viel sein könnte. Am ehesten Potenzial, das Genre in der Breite zu beleben, dürfte der flexible Ansatz von UBOAT bieten.

Was für das primitive Tauchboot funktioniert, ließe sich ähnlich auch für moderne Atom-U-Boote umsetzen. Das Science-Fiction-Spiel Barotrauma (U-Boote in den Ozeanen des Jupiter-Mondes Europa!) geht ja in eine ähnliche Richtung. Das würde nicht nur die Atmosphäre steigern. Vor allem würden dadurch endlich mal die Besatzun-

## ABGETAUCHT

Neben den im Haupttext genannten Titeln gab es eine Reihe anderer U-Boot-Spiele. Hier stellen wir kurz drei vor, die heute vielleicht eher vergessen sind.

### Silent Steel (1995)

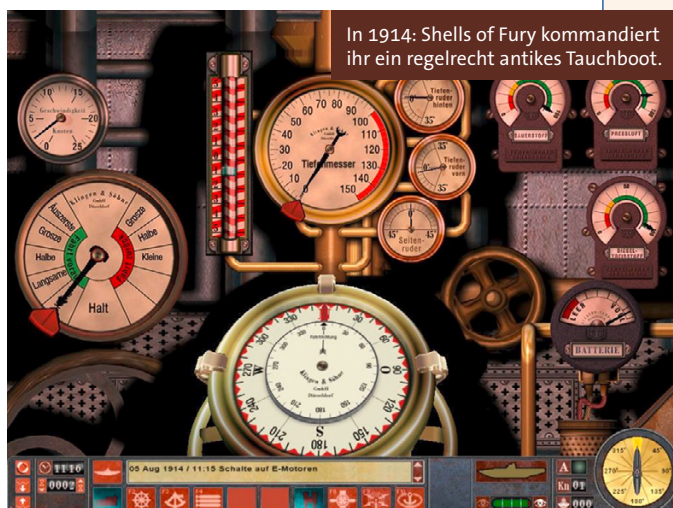
U-Boote waren nicht nur Protagonist von Simulationen. Zur Blütezeit der FMV-Spiele (Full Motion Video) veröffentlichte Tsunami Games den Titel Silent Steel, der unter Windows 3.1 lief. Darin waren viele kleine Videoschnipsel durch Multiple-Choice-Fragen verbunden. Für die Aufnahmen wurde einiger Aufwand betrieben, die Schauspieler waren halbwegs kompetent und sympathisch, aber die Spielmechanik frustrierte. Wie in einem »Choose your own Adventure«-Buch entwickelte sich die Geschichte je nach Auswahl unterschiedlich – schnell allerdings auch zum vorzeitigen Game Over.



Silent Steel setzt auf mit Schauspielern gedrehte Filmsequenzen.

### 1914: Shells of Fury (2007)

U-Boote gab es schon im Ersten Weltkrieg, aber über die richtige Nutzungstaktik waren sich damalige Militärs noch nicht im Klaren, ihre Technik war noch zu eingeschränkt, und Spiele zu ihnen gibt es kaum. Einzige Ausnahme ist dieser Titel der deutschen Firma h2f Informationssysteme. Alle wesentlichen Elemente einer U-Boot-Simulation sind vorhanden, die Stationsbildschirme sind atmosphärisch gestaltet. Eigentlich machte das Spiel nicht viel falsch, außer technisch veraltet zu sein und auf die falsche, einfach nicht so spannende Epoche zu setzen.



In 1914: Shells of Fury kommandiert ihr ein regelrecht antikes Tauchboot.

### GATO (1984)

Eines der ersten U-Boot-Spiele überhaupt (aber vor allem deswegen nicht unbedingt das beste) veröffentlichte Spectrum Holobyte zuerst für Macintosh und DOS. GATO simuliert die gleichnamige Bootsklasse in Form der USS Growler (SS-215). In zeitgenössischen Tests wurde bemängelt, dass es im Spiel keine Gefahr durch gegnerische Luftangriffe gebe; außerdem sei es unrealistisch, Torpedoschüsse immer direkt nach vorne abzugeben. Was sollen wir sagen – die Kritik stimmte und schon das ein Jahr später erschienene Silent Service war besser.



GATO erschien 1984. Das Bild zeigt die Version für Atari ST.

gen sichtbar werden. Denn trotz all der coolen Technik: U-Boote werden nun mal von Menschen gesteuert, und Besatzungen führen Befehle von Menschen aus. Sie sind es, die am Ende womöglich schwerwiegende Entscheidungen treffen müssen.

Menschen, an die wir im Alltag meist keinen Gedanken verschwenden, die aber weit mehr als nur der Mythos sind, als dessen Teil sie in der Popkultur erscheinen. Abschließender Filmtipp dazu: »The Wolf's Call« (Frankreich, 2019). Lasst den Streifen einfach wirken. ★



 **GameStar** SONDERHEFT

**148  
SEITEN!**

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM  
SID MEIER'S  
**CIVILIZATION  
VII**

**Frische Völker**

Alles zu den neuen Zivilisationen,  
Religionen und Technologien

**Weltweit wunderbar**

Mit unseren Tipps bringt ihr euer Volk  
auf die höchste Zivilisationsstufe und  
baut die schönsten Weltwunder

**Herrliche Herrscher**

Von Amina bis Xerxes: So nutzt ihr  
die Anführerfähigkeiten optimal



# Top-Guides zur Weltherrschaft in Civilization 7

**Jetzt bestellen!**

[www.GameStar.de/civ7](http://www.GameStar.de/civ7)



# Die Vorletzte JAHRES- HOROSKOP

# 2025

Die Sterne haben auch für 2025 ihre Weisheiten in den himmlischen Datenbanken abgespeichert.  
Ich habe sie gehackt, entschlüsselt und interpretiert. Von Petra Schmitz

## Steinbock 22.12.-20.1.



Steinböcke haben nicht nur enorme Hörner, sie sind bekanntlich auch besonnen, planerisch und wollen gar nicht mit dem Kopf durch die Wand, sondern nehmen lieber die Tür (wie so richtige Langweiler). Und Steinböcke haben Ausdauer, sie beißen sich durch, auch wenn es ewig dauert (wie so richtige Langweiler). Zusammen mit irgendeinem Gestirn (Venus) plus noch einem Gestirn (Mars) bedeutet das für die Angeberziegen: Ab der zweiten Jahreshälfte (oder der ersten) müssen Steinböcke alle Spiele auf 100 Prozent durchprügeln. Langweilig!

## Wassermann 21.1.-19.2.



Der kreative Wassermann bleibt auch in 2025 individuell, hilfsbereit und visionär. Aber statt wie sonst dauernd von Spiel zu Spiel zu ziehen und nirgendwo sesshaft zu werden, fühlt der Wassermann in den kommenden zwölf Monaten den Drang, sich niederzulassen, Wurzeln zu schlagen. Liebe Wassermänner, passt auf, dass euch das mit einem Spiel wie Civ 7 oder so passiert, denn wer will schon für den Rest seines Lebens die Dämonen in Doom: The Dark Ages wegbraten? Da wird Wassermann ja bekloppt!

## Fische 20.2.-20.3.



Kollege Markus isst Fische, am liebsten natürlich Steckerlfische (Forelle, Saibling, auf keinen Fall Makrele) beim Jahresfest der Vetterwirtschaft in Rosenheim. Da wird auch immer zünftig aufgespielt, letztes Jahr Ende Juli etwa von den Bands Rudi and the Scusis, Abyss, Melting the People und Techno ist Familiensache. Das Jahresfest ist immer eine Riesengaudi und wird von Markus stets gut sichtbar im Kalender vermerkt. Das darf er nicht verpassen ... Moment, Kollege Markus ist Fische, das bedeutet 2025 für ihn und alle anderen Fische ... Ach, Mist, kein Platz mehr.

## Widder 21.3.-20.4.



Immer wieder stelle ich fest, dass ich wohl in Teilen ein atypischer Widder bin. Ich finde aussichtslose Herausforderungen aussichtslos und lasse den Quatsch dann, ich bin auch nicht sonderlich leichtgläubig, weil mir angeblich aufgrund von Ungeduld das Auge fürs Detail fehlt. Folglich glaube ich an den ganzen Horoskop-Unsinn logischerweise nicht. Wenn also die Sterne mir nun sagen, dass Widder in 2025 ein Jahr voller Energie und Dynamik erwartet, dann weiß ich, dass ich viel Zeit mit einem Handheld-PC im Bett verbringen werde. Ah, wartet ...

## Stier 21.4.-20.5.



Woah, Stiere müssen 2025 superdoll aufpassen, sagen zumindest die Sterne. Die Publikation »Freundin« warnt deutlich: »Finanzielle Überdehnungen durch unüberlegte Investitionen oder große Ausgaben könnten zu Spannungen führen.« Übersetzt heißt das: Lasst mal bitte die Finger von Free2Play-Spielen, die von euch 40 oder mehr Euro für Progress-Beschleuniger oder besondere Skins haben wollen, sonst könnte Freund oder Freundin oder Vater oder Mutter komplett und zu Recht ausrasten. Ach ja, gilt für den Rest der Sternzeichen übrigens auch.

## Zwillinge 21.5.-21.6.



Wo wir gerade bei Kohle sind: Cloud Imperium Games hat wohl seit Start der Crowdfunding-Nummer für Star Citizen 750 Millionen Dollar von Unterstützern und Unterstützerinnen bekommen. Das muss jetzt auch echt mal genug sein, lieber Chris Roberts (unser aller Lieblingszwilling). Chris: »Pffft! Jetzt regen sich die Leute ein bisschen auf, aber in ein paar Monaten ist das wieder vergessen!« Chris liest offenbar Horoskope, denn Zwillinge sollen es in der ersten Jahreshälfte ruhiger angehen lassen, in der zweiten können sie dann wieder auf die finanzielle Kacke hauen.

## Krebs 22.6.-22.7.



Uh, oh, Krebse! Die meisten Tage des Jahres 2025 gibt's den üblichen langweiligen Kram mit Chancen in der Liebe und Karrierefortschritten und Selbstverwirklichung und so weiter. Erfahrene Horoskop-Fans kennen den ganzen Quatsch aus dem Effeff. Aber zwischen dem 9. und 29. November soll es zu Kommunikationshindernissen kommen. Wusste gar nicht, dass so viele Krebse Call of Duty und Battlefield spielen und dann auch noch den Ingame-Chat nutzen! Lasst es mich so sagen: Selbst schuld!

## Löwe 23.7.-23.8.



Das ist ja geradezu tragisch: Löwen sollen 2025 auf ihre Gesundheit achten und viel vor die Tür gehen, um den Vitamin-D-Speicher zu füllen. Ab Sommer sollen – beziehungsweise werden – Löwen außerdem ganz viel Sport treiben. Sie können sich ja nicht wehren, die Sterne befahlen es. Tja, liebe Löwen, das Spielejahr könnt ihr dann wohl mal getrost abhaken. Aber hey, nicht traurig sein, ihr könnt ja die ganzen tollen Titel in 2026 nachholen, weil eure Sterne dann sicher das Gegenteil behaupten.

## Jungfrau 24.8.-23.9.



Den Jungfrauen geht es 2025 auch nicht viel besser als den Löwen. Aber statt joggend durch den Wald zu hetzen, müssen Jungfrauen große Teile des Jahres ins Badezimmer ziehen. Die Verdauung wird verrücktspielen. Wegen Stress. Vermutlich wegen der Verdauungsprobleme. Es wird ein schlimmer Teufelskreis, behaupten die Gestirne. Hallo liebe Jungfrauen, tauscht verunglückte Weihnachtsgeschenke jetzt noch ganz dringend in ein gescheites Handheld um, um 2025 auch weiterhin über eure Lieblingsspiele auf Social Media mitreden zu können.

## Waage 24.9.-23.10.



Die Waagen haben ein wahnsinnig fades 2025 vor sich. Alles wird sanft und langsam und ausgewogen. Superschnarch! Offensichtlich werden dauernde Magenschmerzen die Highlights in 2025. Moment, ich schau mal schnell woanders nach ... Oh Gott, nein, ähnlich Langweiliges überall. Irgendwo steht sogar was von Wohlbefinden durch Routine. Tja, dann müssen sich Waagen wohl ein MMO für 2025 raussuchen, in dem sie irgendwelche Dailys abarbeiten können. Was? Ihr habt World of Warcraft seit zehn Jahren nicht mehr angefasst? Ach, keine Sorge, das ist wie Radfahren!

## Skorpion 24.10.-22.11.



Kollegin Sigrun isst Skorpion ... na gut, ich versuche diesen Witz kein zweites Mal, zumal Skorpione angeblich nach gar nichts schmecken. Also: Kollegin Sigrun ist Skorpion. Die hochgeschätzte Kollegin Christine Schoppa, Astrologin bei der Astrowoche, sagt über Skorpione in 2025: »Etwas frischen Mut verlangen ihre Sterne schon für das kommende Jahr. Aber das macht das Ganze doch auch richtig aufregend und spannend. Und das ist doch genau nach ihrem Geschmack.« Vielleicht doch mal Skorpion essen, Sigrun? Oder mal was anderes als Zelda spielen, Herrgottsackra!

## Schütze 23.11.-21.12.



Diese Ausgabe kommt erst Mitte Januar raus, aber bei Schützen steht nur bis Mitte Januar die Liebe im Fokus. Pech gehabt, wenn ihr das lest, ist euer Jahr in Sachen Snusnu schon gelaufen. Dann könnt ihr auch gleich Partys, Konzerte, Treffen mit Freunden oder Kuscheln auf dem Sofa ausfallen lassen und euch vor den Rechner werfen. Und wisst ihr was? Alle anderen Sternzeichen werden euch darum beneiden, denn während die mit dem Leben kämpfen, spielt ihr Kingdom Come 2, Civ 7, AC: Shadows und Avowed, ohne dass irgendwer dabei stört.



Die GameStar-Ausgabe **03/2025**  
erscheint am 21.02.2025.



**1 Kingdom Come: Deliverance 2** **TEST**  
Heinrich reitet wieder. Wir reiten mit und freuen uns auf ein neues Kapitel des wild realistischen Mittelalterabenteuers.



**2 Civilization 7** **TEST**  
Es könnte knapp werden, aber vielleicht reicht Firaxis ja das Testmuster so früh rüber, dass wir Civ 7 ins Heft bekommen.



**3 AMD RX 8000** **HARDWARE**  
Endlich neue Grafikkarten! Im Januar wird die RX 8000 vorgestellt und soll dann auch direkt in den Handel kommen.



**4 RTX 5090** **HARDWARE**  
Endlich neue Grafikkarten! Im Januar wird die RTX 5090 vorgestellt und soll ... ach, wie oben bei der RX 8000.

## IMPRESSUM

Verlag Webedia GmbH  
Cuvrystraße 3-4  
10997 Berlin  
Tel.: 089 / 244 136 660  
E-Mail: info@gamestar.de  
Geschäftsführer Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags  
Chefredakteur Heiko Klinge (i.S.v. § 18 Abs. 2 MStV) – Anschrift des Verlags  
Jugendschutzbeauftragter Tobias Veltin – Anschrift des Verlags  
Registergericht Amtsgericht Charlottenburg, Berlin  
Handelsregisternummer: HR B 114531  
USt-ID Nr.: DE 264 91 33 26  
Adresse Webedia GmbH  
Cuvrystraße 3-4  
10997 Berlin  
Tel.: 089 / 244 136 660  
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  
Produktionsleitung Daniel Visarius, Sigrun Trier  
Redaktion Petra Schmitz (i.S.v. § 18 Abs. 2 MStV), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Tillmann Bier, Jesko Buchs, Duy Linh Dinh, Philipp Elsner, Alana Friedrichs, Nils Raettig, Natalie Schermann, Stephanie Schlottag, Fabiano Uslenghi, Alexander Köpf, Sören Diedrich  
Managing Editor Guides Martin Deppe  
Community Management Marilyn Marx  
Social Media Laila Schmitt, Aron Brockmann  
Director Business Development Daniel Visarius  
Medien-Produktion Ann-Kathrin Kuhls (i.S.v. § 18 Abs. 2 MStV), Philipp Hofmann (i.S.v. § 18 Abs. 2 MStV), Paul Aeils, Alexander Beck, Julius Busch, Jonas Dietrich, Jonas Gössling, Holger Harth, Michael Obermeier, Christian Schneider, Rafael Selzer, Hannes Sulzberger, Axel Stankiewicz, Maurice Weber  
Layout und Design Sigrun Trier (i.S.v. § 18 Abs. 2 MStV), Eva Beck  
Freie Mitarbeiter Layout und Design Anita Blockinger, Alexander Wagner  
Redaktionsassistentin Janine Negele  
Lektorat Christian Neffe  
Freie Autoren André Baumgartner, Mario Donick, Reiner Hauser, Kai Schmidt, Johannes Schubert, Elena Schulz, Christian Schwarz, Christina Willems, Dennis Zirkler  
Fotos Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), stock.adobe.com/de  
Unternehmenskommunikation & PR Nina Schild  
Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.  
Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens scanner zu prüfen.

## ABO-SERVICE

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop  
Kunden-Support 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 Pia Aschenbrenner, Dominik Buhmann  
sales@webedia-group.de  
Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de  
Zahlungsmöglichkeiten Berliner Volksbank  
IBAN: DES4 1009 0000 2185 0780 03 SWIFT: BEVODEBB  
Erfüllungsort, Gerichtsstand Berlin

## GameStar gibt's auch für unterwegs:



GameStar und alle Sonderhefte  
auf allen Tablets und Smartphones  
mit iOS oder Android

Lest die digitale GameStar schon einige Tage  
vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



GameStar 02/2025





**148  
SEITEN!**

### **Königliche Komplettlösung**

Mit uns führt ihr Heinrich sicher durch  
das knifflige Rollenspiel-Abenteuer

### **Schmieden & Brauen**

Optimal ausgerüstet: Wir haben  
Insider-Tipps zu allen Crafting-Fragen

### **Schwert oder Keule?**

Dank detaillierter Kampf-Guides  
gewinnt ihr jede Auseinandersetzung  
– von der Rauferei bis zum Turnier

# **Euer Mittelalter-Guide für Kingdom Come 2: Deliverance**

**Jetzt bestellen!**

[www.GameStar.de/kingdomcome2](http://www.GameStar.de/kingdomcome2)



LCPOWER™  
www.lc-power.com

# JETFLOW

## 240/280/360



## JETFLOW SERIES

Dürfen wir vorstellen, JetFlow!

In unserer neuen JetFlow-Serie erscheinen leistungsstarke All-In-One-CPU-Flüssigkühler, welche neben einem modernen, eleganten Design vor allem durch ihre extrem hohe Kühlleistung überzeugen!

Selbst bei anspruchsvollen PC-Systemen bietet JetFlow einen flüsterleisen Betrieb, gepaart mit einer hohen Kühlleistung dank des neu entwickelten Pumpensystems, welches perfekt auf den Aluminium-Radiator und dessen Lüfter abgestimmt ist.

Natürlich wurde auch auf die optische Komponente Wert gelegt. Die Pumpe und die Lüfter werden mit deinem PC-System verbunden und bilden darin ein optisches ARGB-Highlight!

JetFlow bietet aktuell drei ARGB- sowie Non-ARGB-Varianten:

### ARGB:

- LC-CC-240-B-ARGB - 2x 120-mm-Lüfter, TDP: 250 W
- LC-CC-280-B-ARGB - 2x 140-mm-Lüfter, TDP: 280 W
- LC-CC-360-B-ARGB - 3x 120-mm-Lüfter, TDP: 300 W

### Non-ARGB:

- LC-CC-240-B - 2x 120-mm-Lüfter, TDP: 250 W
- LC-CC-280-B - 2x 140-mm-Lüfter, TDP: 280 W
- LC-CC-360-B - 3x 120-mm-Lüfter, TDP: 300 W

JETFLOW - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten!

[www.lc-power.com](http://www.lc-power.com)

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Computeruniverse.net - Brack.ch