

PERSONA 5 TACTICA

Ausführlicher Test: JRPG trifft Rudentaktik!

DUNGEONS 4

Neues Futter für Dungeon-Keeper-Fans? Wir haben Teil 4 der Reihe getestet.

Wissen, was gespielt wird
Game
MAGAZIN

ROBOCOP: ROGUE CITY

Guter Shooter mit Top-Lizenz:
die Überraschung zum Jahresende!

STELLARIS NEXUS

Wir haben es gespielt: Das
erwartet euch im kurzweiligen
4X-Ableger des Dauerbrenners.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Enttäuschende Kampagne, motivierender Mehrspieler-Part: Wir klären, an welchen
Stellen MW3 strauchelt, wo es glänzt und was die Entwickler nachbessern müssen.

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS
PC GAMES EXTENDED MIT
2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 377
01/24 | € 6,50
www.pcgames.de

Österreich € 7,00;
Schweiz sfr 10,50;
Benelux € 7,60

4 196213 406503 01

WIEDER AM FALSCHEN ENDE GESPART?



INKLUSIVE
Gutschein-Code
PCGH
SONDERHEFT

... nicht mit
carbonite
ultra



**DIE PREMIUM-
WÄRMELEITPASTE
FÜR GAMER!**

www.pcgh-gear.de

Mach's gut 2023 – du hattest einige echte Hits im Gepäck!



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Geschafft! Schon wieder ist ein Jahr vorbei, bevor man so richtig realisiert hat, dass es angefangen hat. Gerade noch hat man sich das neue Klimagerät zugelegt, um ständig purzelnden Hitzerekorden aus dem Weg zu gehen, schon liegt wieder dreckiger Schneematsch vor der Haustür, wahlweise mit Rollsplitt garniert oder gelb dank des Nachbarhunds. Viel Grund zu meckern hatten Videospieler im allgemeinen und PC-Spieler im besonderen im vergangenen Jahr aber nicht. Vor allem RPG-Fans jeglicher Couleur kamen 2023 mit Baldur's Gate 3, Starfield, Diablo 4, Cyberpunk 2077: Phantom Liberty und auch Geheimtipps wie Sea of Stars voll auf ihre Kosten. Hinzu kamen fantastische Remakes wie Resident Evil 4 und tolle Kleinode wie Dave the Diver und Under The Waves. Und wer dann noch eine Konsole zusätzlich zum PC im Schrank stehen hat, konnte sich auch noch mit The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Super Mario Bros. Wonder oder Marvel's Spider-Man 2 blendend die Zeit vertreiben. Für diese Ausgabe runden wir das Jahr

dann noch mit jeder Menge Tests aus dem proppevollen November ab, allen voran jenem zu unserem Cover-Thema Call of Duty: Modern Warfare 3. Das wird es wohl aus unterschiedlichsten Gründen nicht in die weiter oben angefangene Aufzählung der Jahres-Highlights schaffen. Welche Gründe das sind, verraten wir euch natürlich im Test.



Eine kleine Überraschung des Jahres ist unterdessen Robocop: Rogue City, das nicht nur unterhaltsame Ballerkost bietet, sondern auch die Filmvorlage toll einfängt. Und Taktik- bzw. Strategie-Fans kommen sicherlich mit einem der drei Vertreter Persona 5 Tactical, Dungeons 4 und Stronghold: Definitive Edition voll auf ihre Kosten. Davon abgesehen haben wir für euch noch ein paar frische Eindrücke zu Stellaris Nexus, diverse weitere Tests und zwei große Specials zu Bioshock-Mastermind Ken Levine und zum erzählerischen Shooter-Meisterwerk Spec Ops: The Line, letzteres in der Extended-Ausgabe. Deren Käufer erhalten außerdem unsere Vollversion zur Castlevania Anniversary Collection, die gleich acht Klassiker der Reihe enthält – perfekt, um über die Feiertage ein wenig in der Vergangenheit zu schwelgen. In diesem Sinne: Wir wünschen euch ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch. Bis 2024!

Sascha und das PC-Games-Team

DIE NEUEN PC-GAMES-NEWSLETTER!

Ihr wollt nichts mehr verpassen, was auf www.pcgames.de abgeht, seien es aktuelle Spiele-Neuigkeiten, tolle Deals oder coole Gewinnspiele?

Dann abonniert unsere neuen Newsletter! Mehr Infos findet ihr unter: <https://www.pcgames.de/Newsletter>



Unsere Newsletter

Mit unseren neuen Newslettern bekommst Du die spannendsten Themen unsere Portale direkt in dein Postfach. Suche Dir hier bequem die Newsletter aus, die dich interessieren – gib dann unten Deine E-Mail-Adresse ein und klicke einfach auf „Absenden“. Damit wir sicher gehen können, dass Du nicht aus Versehen oder gegen Deinen ausdrücklichen Wunsch angemeldet wurdest, bekommst Du von uns eine E-Mail mit einem Bestätigungslink, den Du bitte aufrufen musst.

PC Games

PC Games Weekly

Der Star unter unseren neu gestalteten Newslettern: Die Redaktion von PC Games wählt 1x pro Woche die spannendsten und meistdiskutierten Themen per Hand aus. Damit weißt Du garantiert, was gespielt wird! ☒

Gewinnspiele

Du willst zukünftig keines unserer großen Gewinnspiele mehr verpassen? Wir informieren Dich rechtzeitig vor Start eines neuen Gewinnspiels auf lauffe.de, pcgames.de oder pgh.de! ☒

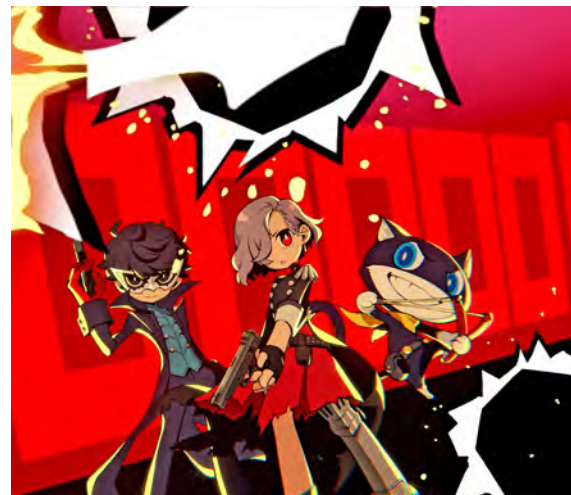
Deals & Specials

Verpasse keine Aktion und kein tolles Angebot mehr! Ob redaktionell ausgesuchte Schnäppchen für Sparfüchse, Special Deals unserer Partner sowie Neuerscheinungen und Angebote rund um unsere Webseiten und Magazine – mit einem Klick bleibst Du immer auf dem Laufenden. Der Newsletter kommt in unregelmäßigen Abständen in dein Postfach. ☒

INHALT 01/2024


CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
14

ROBOCOP: ROGUE CITY
26

STELLARIS NEXUS
10

PERSONA 5 TACTICA
32

AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Stellaris Nexus	10

TEST

Call of Duty: Modern Warfare 3 – Die Kampagne	14
Call of Duty: Modern Warfare 3 – Der Mehrspieler-Part	20
RoboCop: Rogue City	26
Persona 5 Tactical	32
Dungeons 4	36
Stronghold: Definitive Edition	42

Like a Dragon Gaiden:

The Man Who Erased His Name	48
-----------------------------	----

Metal Gear Solid:

Master Collection Volume 1	54
----------------------------	----

The Invincible	58
----------------	----

My Time at Sandrock	64
---------------------	----

Einkaufsführer	68
----------------	----

MAGAZIN

Ikonen der Spieleindustrie:

Ken Levine	72
------------	----

Das Phänomen Hype und wie es

Spieler und Entwickler beeinflusst	88
------------------------------------	----

HARDWARE

Einkaufsführer	94
----------------	----

EXTENDED

Startseite	99
Spec Ops: The Line (Retro)	100

SERVICE

Editorial	03
DVD-Inhalt + digitale Vollversion: Castlevania: Anniversary Collection	06
Vorschau und Impressum	98

VOLL ABRÄUMEN! JETZT PC GAMES TESTEN

ÜBER
**50%
SPAREN** NUR
**19,-
EUR!**



- **3 PRINT-AUSGABEN**
DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN GRATIS**
- **WERBE- UND TRACKINGFREI**
AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF
FRÜHERE DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.PCGAMES.DE/PROBEABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA
JEDERZEIT KÜNDBAR
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST

... digitale **Vollversion** + Videos auf DVD



CASTLEVANIA ANNIVERSARY COLLECTION*

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zur Castlevania Anniversary Collection handelt es sich um einen Gratis-Code für Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann bei Gamesplanet als Rabatt-Code

an und erhaltet dann dort einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-Adventure
Publisher: Konami
Veröffentlichung: 27. März 2018
USK: Ab 12 Jahren

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 10 64-bit, Intel Core i3-4160, 4 GB RAM, Intel HD Graphics 4400 (VRAM 128 MB), 800 MB freier Festplattenspeicher, DirectX 11 (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows 10 64-bit, Intel Core i3-6300, 4 GB RAM, Geforce GTX 750 Ti, Rest s. o. (Herstellerangaben)

*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum **30. Juni 2024**. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST

- Call of Duty: Modern Warfare 3 – Multiplayer
- Call of Duty: Modern Warfare 3 – Singleplayer
- Endless Dungeon
- Jusant
- RoboCop: Rogue City

RETRO

- Spec Ops: The Line – Postmodern Warfare



DVD 2

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST

- Alan Wake 2
- Cities: Skylines 2

VORSCHAU

- Avatar: Frontiers of Pandora
- Star Citizen: Squadron 42
- Stellaris Nexus

RETRO

- Black Flag: Die goldene Ära von Assassin's Creed

SPECIAL

- Sackgasse Soulslikes – Das Genre muss sich weiterentwickeln



JEDEN DONNERSTAG NEU!

PCG **PODCAST**

MACI, MICHİ UND IHRE GÄSTE

**NEWS, PREVIEWS, TESTS, SPECIALS, RETRO UND VIELES MEHR.
IMMER KOMPETENT, IMMER UNTERHALTSAM!**

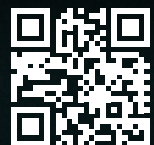


MACI NAEEM CHEEMA



MICHİ GRÜNWALD

www.pcgames.de/podcast



Überall, wo es Podcasts gibt. Natürlich kostenlos!



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:
WoW, Starfield, RoboCop: Rogue City

Lag gerade flach:
Nebenhöhlen, Kiefferaum. Alles unschön. Danke an die Kollegen, die solange hier feucht durchgewischt haben.

Könnte so immerhin:

Auf der Couch vegetierend ein paar Filme vom Mussichnochgucken-Stapel schmeißen. Hier meine hochgradig detaillierten Kritiken: Cocaine Bear – naja, Knock at the Cabin – okay, Evil Dead Rise – etwas okayer noch, Dungeons & Dragons: Ehre unter Dieben – saugut, der hat tatsächlich richtig Spaß gemacht.

Hat am Black Friday:

Für 59 Stunden Unterhaltung ein wenig Geld ausgegeben. Im Regal stehen jetzt alle Staffeln von The Wire auf Blu-ray. Musste mal sein.



LUKAS SCHMID | Chefredakteur

Spielt gerade:
Alan Wake 2, Super Mario RPG, Assassin's Creed Nexus VR

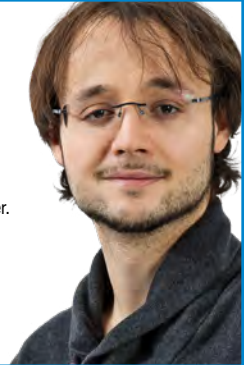
Sieht gerade:
Wieder einmal Nausicaä aus dem Tal der Winde

Freut sich:
Über den ersten Schnee!

Freut sich nicht:
Über die nassen Schuhe und in weiterer Folge nassen Socken nach dem Radfahren im ersten Schnee. Irgendwas ist ja immer.

Hat:
Kürzlich das erste Mal in diesem Jahr Zwetschgenknödel mit Butterstreuseln gemacht. Sie waren sehr gut.

Wird:
In diesem Jahr noch mehrmals Zwetschgenknödel machen.



DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video

Spielt gerade:
Die Siedler 3, Die Siedler 2, Hogwarts Legacy, Baldur's Gate 3

Spielt nicht mehr:

World of Warcraft Classic Hardcore ... ihr könnt euch denken wieso ... mein Schurke ist gestorben. Aber es war eine schöne Zeit und ich habe mein Ziel erreicht, auf 60 zu kommen, ohne das Zeitliche zu segnen. Vielleicht kann ich jetzt auch endlich mit diesem verdammten Spiel meinen Frieden finden. Es gibt genug andere Spiele da draußen, die einen nicht immer wieder reinziehen und mit denen man auch mal gedanklich abschließen kann. Ich hab gehört Gothic soll ganz gut sein.

Schaut gerade:

Die Sopranos

Plätzchen des Jahres:
Zitronenschnitten



JOHANNES GEHRLING | Redaktionsleiter Online

Spielt gerade:
Mario Kart 8 Deluxe, Super Metroid, Super Mario Bros. Wonder

Sah zuletzt im Kino:

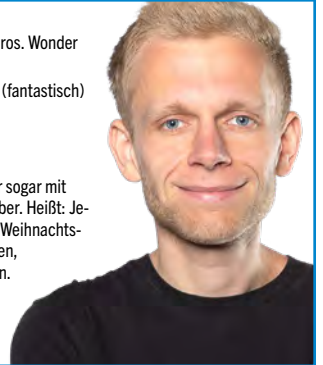
The Marvels (naja), Napoleon (super), The Old Oak (fantastisch)

Liest gerade:

Nürnbergs verschwundene Orte (sehr spannend!)

Und sonst so:

Ich genieße die vorweihnachtliche Zeit, dieses Jahr sogar mit dem passenden Winterwetter bereits Ende November. Heißt: Jedes Wochenende auf Weihnachtsmärkten, diverse Weihnachtsfeiern und Unmengen an Lebkuchen, Dominosteinen, Spekulatius, Kinderpunsch und anderen Leckereien. Silvester ist auch schon durchgeplant, zusammen mit rund 20 Freunden wird das neue Jahr unter anderem im English Pub gebührend begrüßt.



VIKTOR EIPPERT | Redakteur

Spielt gerade:
Civilization 6, The Last Train Home, Steamworld Build, Pioneers of Pagonia, Death Must Die, Star Wars: Jedi Survivor, Catan auf der Switch

Schaut gerade:

Ahsoka – aktuell etwa zur Hälfte durch

Nostalgie-Trip:

Hab zuletzt im Stream sowohl Ascendancy als auch Master of Orion 2 gespielt. Beide noch toll, aber MoO2 ist etwas besser gealtert.

Hängt immer noch an:

Civ 6. Zuletzt habe ich als Challenge auf Gottheit einen Wissenschaftssieg mit nur 3 Städten probiert und tatsächlich geschafft (Standard-Geschwindigkeit, 6 Spieler, alle Siegtypen aktiviert). Wird mal Zeit für Civ 7, mir gehen die Ideen für Challenges bald aus. ^^



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Zuletzt durchgespielt:

Dungeon Keeper, Super Mario RPG (das Remake), Dungeons 4 und Steamworld Build. Derzeit mit Batman: Arkham Trilogy (auf der Switch), RoboCop und dem neuen Steam Deck beschäftigt.

Zuletzt gesehen:

The Killer und Spider-Man: Across the Spider-Verse. Nachdem ich letztes Jahr endlich Seinfeld komplett nachgeholt habe, ist heuer mal Friends dran. Lässt sich gut zu Marvel Snap wegschauen.

Zuletzt gelesen:

Irredeemable (Mark Waid, Peter Krause), Neonomicon (Alan Moore, Jacen Burrows) und A God Somewhere (John Arcudi, Peter Snejbjerg)

Hat zum ersten Mal in seinem Leben Lasertag gespielt:
Will ja nicht angeben, aber: Die jahrelange Mehrspieler-Shooter-Erfahrung hat sich doch *ein klein wenig* ausgezahlt.



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt gerade:
EA Sports FC 24, Coral Island, Warhammer 40: Rogue Trader, Saints Row, Baldur's Gate 3

Hört gerade:

Seine Jahresrückblick-Playlist bei Spotify. Wie so oft in den letzten Jahren ist sehr viel CHVRCHES und 80er-Jahre-Mucke dabei.

Hat gerade:

Hunger und freut sich auf die Mittagspause.

Und sonst:

Bin ich jetzt nach den Worten des Verkäufers in der „Zukunft des Internets“ angekommen. Seit einer Woche habe ich eine Glasfaserverbindung, mit der sich der Speed meines Anschlusses mal eben vervielfacht hat. Wenn die Leitung sich nun noch als stabiler als bei meinem vorherigen Anbieter erweist, bin ich zufrieden. Der nächste Mega-Download kann kommen.



MICHAEL GRÜNWARD | Redakteur

Spielt gerade:
Alan Wake 2, EA Sports WRC, Call of Duty: Modern Warfare 3, Teardown und NHL 24

Schaut gerade:

Beckham und Stranger Things

Hört gerade:

Eine Playlist von Alan Wake 2 – die Musik ist einfach grandios!

Und sonst:

Habe ich nun die Spekulations- und Glühwein-Saison eröffnet. Schließlich sind die beiden Dinge das Beste an der Vorweihnachtszeit. Ansonsten verbinde ich die ersten Wochen im Dezember nur mit Stress, Stress und nochmal Stress. Dafür kann ich mich dann umso mehr auf den Beginn der Feiertage freuen. Lange dauert's ja zum Glück nicht mehr.



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:

Cyberpunk 2077, EA Sports WRC, Forza Motorsport, Cocoon, Thirsty Sultans, Jasant, Art of Rally, Venba – alles super geil!

Schaut gerade:

Scrubs – lieb ich arg und schau es aktuell zum ungefähr zehnten Mal komplett durch. Die erste Staffel ist und bleibt einer der besten und charmantesten Serienstarts aller Zeiten!

Hört gerade:

Meine diesjährigen Lieblings-Tracks. Laut „Spotify Wrapped 2023“ habe ich 93.536 Minuten lang Musik gehört, insgesamt 10.962 Songs, verteilt auf 179 verschiedene Genres!

Und sonst:

Freue ich mich wie ein Schweinchen auf die Game Awards 2023. Ich hoffe auf große Xbox-Updates (Fable, bitte) und Beyond Good & Evil 2! <3



CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:

Avatar: Frontiers of Pandora, Marvel's Midnight Suns

Schaut gerade:

Wu-Tang Clan: Of Mics and Men. Nette Doku-Reihe, bei der auch die Mitglieder selbst viel zu Wort kommen und ein paar interessante Anekdoten teilen. Außerdem Monarch: Legacy of Monsters.

Freut sich auf:

Godzilla Minus One, der hierzulande glücklicherweise auch eine Kinoauswertung bekommt. Hab nach Shin Godzilla schon Bock auf die Neuinterpretationen von Toho.

Und sonst:

Bin die letzten Wochen endlich mit meiner Spec-Ops-Retrospektive fertig geworden, die ihr euch im Extended-Teil lesen könnt.



STEFAN WILHELM | Redakteur

Spielt gerade:

Fallout 76 und Fallout 4, ich bin halt ein Gewohnheitstier

Schaut gerade:

The Office (US)

Hört gerade:

Beim Erscheinen dieses Hefts wahrscheinlich schon meinen Streaming-Jahresrückblick. Da ich mir dieses Jahr eine Playlist mit deutscher Trashmusik zusammengestellt habe, rechne ich mit dem Schlimmsten. Ich prognostiziere, dass „Bernd am Grill“ recht weit oben in der Top 100 sein könnte.

Und sonst:

Weil ich kein Xbox-Spieler bin und (noch) keinen Gaming-PC besitze, werde ich Starfield auf dem Steam Deck spielen. Am besten schalte ich den FPS-Zähler gar nicht erst ein und mach hier und da die Augen zu.



CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Alan Wake 2 & Gothic 2 auf der Switch

Schaut gerade:

Die Discounter – Staffel 3

Hört gerade:

Im Gegensatz zu Stefan habe ich meine Streaming-Playlist schon. Oben mit dabei sind sehr viele Songs aus dem Soundtrack zu Hi-Fi Rush und wenn wir schon beim Thema sind, nutze ich die Gelegenheit und sage euch: Spielt Hi-Fi Rush, denn es ist sehr gut!

Und sonst:

Durfte ich im Rostock-Urlaub Robben streicheln in der dortigen Forschungsstation. Beeindruckende Tiere, die dort glücklicherweise ein besseres Leben führen als im Zoo.



ANTONIA DRESSLER | Redakteurin

Spielt gerade:

Ich habe endlich mal Roots of Pacha angefangen zu spielen, das ich anno dazumal auf Kickstarter unterstützt habe und bin mega happy mit dem Spiel. Allerdings ist es auch ein gefährlicher Zeitfresser, der nicht dazu beiträgt, dass ich pünktlich ins Bett komme. Aber das ist ja irgendwie das allgemeine Schicksal eines Gamers.

Schaute zuletzt:

Die erste Staffel Alphonse, die zweite Staffel Invincible und mein neues guilty pleasure Young Sheldon.

Und sonst:

Sind meine Haare inzwischen weiß und kurz, allerdings ist das im besten Falle ein Work in Progress, ein aktuelles Bild wird dann in Bälde nachgeliefert!



TOBIAS MEYER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Dave the Diver, Call of Duty: Modern Warfare 3

Schaut gerade:

Two and a Half Men, Die Discounter, Scrubs ... Feel-Good-Serien eben

Hört gerade:

Einen Mix aus Lo-Fi-Musik und Hardtekk. Das Zeug klingt zwar wie ein kaputter Laptop, der um Hilfe schreit, macht aber bei Call of Duty ehrlich Bock!

Und sonst:

Endlich fällt der erste Schnee vom Himmel. Ich liebe diese alljährlichen Traditionen in der Vorweihnachtszeit. Der Geruch von Zimt und Nüssen in der Luft, die Wärme vom flackernden Kamin und die Bahnverspätungen ... alle Jahre wieder.



DANIEL LINK | Volontär

Spielt gerade:

World of Warcraft, Lethal Company, Risk of Rain Returns, Warhammer: Age of Sigmar – Realms of Ruin

Liest gerade die Linien auf seiner Hand:

Um herauszufinden, wann Hollow Knight: Silksong kommt.

Sieht gerade:

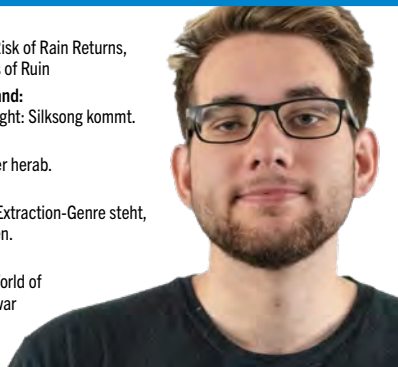
Auf den Friedhof unter seinem Fenster herab.

Indie-Tipp:

Wer auf Horrorspiele, Koop, und das Extraction-Genre steht, sollte Lethal Company nicht verpassen.

Und sonst:

Echo hat das Race to World First in World of Warcraft gewonnen. Ich nicht. Hab zwar auch nicht mitgemacht, aber die Enttäuschung sitzt dennoch tief.



ANNIKA MENZEL | Volontärin

Spielt gerade:

Aus Gründen nochmal Pokémon Purpur durch (ist jetzt zum Glück vorbei, ich kann's auch nicht mehr sehen) und dann vermutlich noch etwas Final Fantasy 14, bis ich realisiere, dass das nicht mein Genre ist.

Liest gerade:

Die Push-Benachrichtigung vom Mailpostfach, weil ich auf eine Abholbenachrichtigung für Iron Flame warte. Irgendwie schreibe ich in diesem Kasten ständig über Bücher?!

Und sonst:

Hätte ich ein spannenderes Leben, könnte ich hier viel mehr erzählen. Vielleicht probiere ich demnächst mal ein neues Getränk in meinem Lieblingscafé aus. Ich berichte dann!



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die
PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums
Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@compu-tec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und
Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und
Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de





Stellaris Nexus

Eine ganze Partie Stellaris in einer Stunde. Das ist das Ziel von Stellaris Nexus.

Ob uns hier tatsächlich eine sorgsam raffinierte Version des Weltraum-Strategiespiels ins Haus steht, klären wir im Vorab-Check.

Von: Carlo Siebenhüner

Wer gerne die Strategiespiele von Paradox spielt, der weiß, dass man sich dafür erst mal drei Wochen Urlaub nehmen muss. Schließlich fliegen etwa bei einer einzigen Partie Stellaris die Stunden nur so vorbei. Damit man aber nicht jedes Mal sein ganzes Leben auf Stand-by stellen muss, hatte Paradox eine bahnbrechende Idee: Warum nicht ein Strategiespiel in kurz machen? Daraus ist Stellaris Nexus entstanden, das am 5. Dezember 2023 in den Early Access geht. Ein Stellaris Light, wenn man so will, mit dem Versprechen, dass man eine Partie in ungefähr einer Stunde fertig spielen kann und das am besten mit seinen Freunden im Multiplayer. Dieses Versprechen hält man tatsächlich ein. Wir durften schon

Probespielen und checken, ob es am Ende aber auch wirklich so viel Spaß macht, wie eine ausgewachsene Stellaris-Partie.

Strategiespiel in kurz

Das ursprüngliche Stellaris kam 2016 auf den Markt und ist bis heute ein großer Hit unter 4X-Strategiefans. Deswegen hat Paradox aber auch das gemacht, was Paradox mit beliebten Spielen nun mal macht. Endlose DLCs hinterherschoben, durch die Hobbystrategen noch länger bei der Sache bleiben. Gleichzeitig wird auch am Grundspiel weiter gebastelt und erweitert.

Dass Stellaris Nexus hier nicht mit der Featuredichte vom Mammut-Stellaris mithalten kann, ist ganz klar. Aber es hat auch gar nicht den Anspruch, da mitzuhal-

ten. Im Gegenteil will man eben schnelle Partien bieten, die man auch mal an einem Wochentag am Abend starten und beenden kann. Zwar hat Nexus auch einen Solomodus gegen die KI und sogar ein paar Story-Missionen, aber der Fokus liegt auf dem Multiplayer.

Schon im ausgewachsenen Stellaris merkt man, dass Matches eine andere Dynamik im Multiplayer bekommen. Das Taktieren, Paktieren und Ärgern ist mit echten Mitspielern eben etwas spannender, als nur gegen die KI. Genau da setzt Nexus an. Damit man aber nicht ständig darauf angewiesen ist, dass auch alle Zeit haben, um die Partie zu Ende zu spielen, entschlackt man die Möglichkeiten des normalen Stellaris und trümmert es auf flottes Gameplay.

Wir sind etwa vor Spielstart auf acht Rassen begrenzt, die jeweils mit verschiedenen Eigenschaften um die Ecke kommen. Einen Baukasten, in dem wir uns unsere eigene kriegstreibende Nacktmull-Rasse zusammenbauen, gibt es nicht. Um noch etwas mehr Abwechslung unterzubringen, hat jede Spezies noch drei Anführer, die verschiedene Ausprägungen im Rahmen der rassenspezifischen Eigenschaften mitbringen. Außerdem können wir sie während eines Matches weiter aufleveln für zusätzliche Boni, um am Ende eine ultimative Fähigkeit freizuschalten.

Auch die Galaxie, die wir bespielen, ist überschaubarer als im großen Stellaris. Die Karte wird jedes Mal zufallsbasiert generiert, bis auf den zentralen Planeten Nexus

in der Mitte, denn der ist Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Die Hintergrundgeschichte des Hauptspielmodus „Succession“ dreht sich um ein zerfallendes galaktisches Imperium, aus dem nun acht Rassen hervorgehen und um die Vorherrschaft kämpfen. Den Nexus-Planeten im Zentrum zu erobern und dann auch zu halten, ist dafür ein zentrales Element. Aber Moment mal. Bevor wir hier mit Nexus-Planet, Vorherrschaft und anderen Sachen anfangen, spulen wir noch mal zurück zum Start einer Partie.

Nachdem unsere Mitspieler und wir uns in Stellaris Nexus für eine Rasse entschieden haben, starten wir ganz klassisch mit einem Planeten und ein paar Raumschiffen, so wie wir es von einem Stellaris auch erwarten. Wir schicken also unsere Raumschiffe los zu den benachbarten Systemen, um sie in unser neues galaktisches Reich einzugliedern. Und stellen schnell fest, dass ihnen offenbar der Sprit ausgegangen ist, denn nach einem kurzen Aufstellen am Systemausgang, geht es nicht mehr weiter. Hier kommt nämlich gleich eine der weitreichendsten Veränderungen zwischen Stellaris Nexus und seiner großen Schwester zum Tragen: Statt in Echtzeit führen wir unsere Aktionen jetzt rundenweise aus. Das klingt erst mal seltsam, schließlich will man ja eigentlich ein schnelleres Erlebnis bieten und Runden sind normalerweise nicht so das Markenzeichen für flotte Matches.



Runde statt Echtzeit

Aber die Entwickler trimmen hier weiter, denn auch unsere Aktionen in einer Runde sind begrenzt. Sie verbrauchen nämlich Unterstützungspunkte. Die bekommen wir pro Runde ausgezahlt und während die erste Aktion der Runde immer nur einen Punkt kostet, benötigen wir mit weiteren Aktionen immer mehr davon. Zusätzlich zu den Unterstützungspunkten gibt es noch einige weitere Ressourcen, wie Produktions-, Forschungs- oder Munitionspunkte.

Doch es kommt tatsächlich noch eine Begrenzung unserer Aktionen in einer Runde obendrauf. Während wir Flotten relativ frei bewegen und Schiffe bauen

dürfen, benötigen wir für komplexere Aktionen, wie Handel, Diplomatie, Spionage oder den Gebäudebau sogenannte Erlasse. Von denen bekommen wir pro Runde eine zufällige Anzahl ausgespielt. Wählen wir einen Erlass aus, geht es in die Tiefe mit klassischen Stellaris-Entscheidungen. So können wir uns im Forschungserlass entscheiden, welche Technologie als Nächstes erforscht wird, im Bau-Erlass wählen wir, welches Gebäude mit welchem Effekt wir auf Planeten errichten und mit dem Erkundungs-Erlass erforschen wir Anomalien in unseren Systemen. Die starten wie in Stellaris kleine Ereignisse, aus denen wir dann unsere Belohnung wählen.

Das Erlass-System spielt natürlich in das allgegenwärtige Kredo der „schnellen Runde“ hinein, hat aber auch noch den Zufallsfaktor eines Kartendecks. Wenn wir mal keine Diplomatie-Karte ziehen, dann können wir auch nicht mit unseren Nachbarn verhandeln und wenn wir nicht genug benötigte Punkte für unsere Erlasse haben, dann können wir sie nicht spielen. In der nächsten Runde sind nicht genutzte Erlasse nämlich weg und werden durch ein neues Set ersetzt.

Punktsieg

Das gibt den Entscheidungen in der Runde eine ganz besondere Tragweite und man sollte sich gut überlegen, wo man seine Punkte inves-



tiert und wie man seine Strategie anpasst, wenn man partout nicht die gewünschten Erlasse zieht. Das kann auch in Frust enden, aber wir empfinden die Erlass-Karten trotzdem als gute Mechanik, die allem voran in Multiplayer-Partien für spannende Situationen sorgt. Denn alle Spieler arbeiten schlussendlich auf das eine Ziel hin, der nächste Chef des galaktischen Imperiums zu werden. Um das zu bestimmen, haben sich die Völker auf ein Siegpunktesystem verständigt. Die einfache Regel ist: Wer zuerst 100 Siegpunkte erreicht hat, gewinnt.

Wer da jetzt aber schon mit den Weltraum-Säbeln rasselt, der sollte vorsichtig sein. Ja, militärische Stärke gibt natürlich Punkte. Hier kommt dann beispielsweise der erwähnte Nexus-Planet in der Mitte der Karte ins Spiel, denn wer den hält, bekommt regelmäßig Punkte in die Kasse gespült. Doch auch pazifistische Spielweisen werden reich belohnt. Wir konnten sogar ganz ohne Krieg und nur mit Erkundung, Produktion, Forschung und der Verbreitung unserer Kultur regelmäßig hohe Platzierungen in der Endwertung erreichen.

Alle acht Runden tagt in Stellaris Nexus außerdem der galaktische Rat. Hier kommen alle Völker zusammen und verteilen die bisher erreichten Siegpunkte. Immer dabei ist der Kollege, der Nexus hält und der, der die meiste Kultur verbreitet hat. Dazu darf dann jede Fraktion abstimmen, welcher Titel als Nächstes nominiert wird. Wer die Ziele



des Titels bis zum nächsten galaktischen Rat erreicht, wird mit extra vielen Punkten belohnt. Wie viele Stimmen wir einsetzen können, hängt von der Größe unseres Reiches und der verbreiteten Kultur ab. Wir müssen uns aber entscheiden, wie wir unsere Stimmen verteilen. Neben den Titeln dürfen wir nämlich auch für eine von drei Resolutionen stimmen, deren Eigenschaften sich auf alle Völker auswirken.

Titelkampf

Sehr cool ist, dass Stimmen auf Titel und Resolutionen, die am Ende doch nicht die Mehrheit erreichen, nicht verfallen. Sie bleiben bei ihrem ausgewählten Titel oder der ausgewählten Resolution und kön-

nen in kommenden galaktischen Ratssitzungen mit weiteren Stimmen verstärkt werden. So können sich auch Pazifisten in einer eher kriegerischen Runde irgendwann durchsetzen.

Apropos kriegerische Runden: Der Kampf wird in Stellaris Nexus wie im großen Vorbild automatisch ausgewürfelt und in schicken Zwischensequenzen ausgetragen. Als Kriegsschiffe stehen uns Zerstörer, Schlachtschiffe und Träger zur Verfügung. Die Träger haben die coole Eigenschaft, dass man ihre Jäger bereits mit einem System Entfernung auf eine gegnerische Flotte jagen kann. Man darf seine Freunde also auch in diese Hinterhalte locken.

Doch egal, ob Pazifist oder Kriegerfürst, man sollte sich immer sicher sein, was man vorhat und das auch durchziehen. Je nachdem, wie gut man Titel erreicht und anderweitig Punkte ergattert, kann man in einer Phase gut und gerne bis zu 30 Punkte einheimsen. Da hat man die 100 Punkte zum Sieg schnell voll. Das kann gemächliche Spieler natürlich ins Schwitzen bringen. Vor allem, wenn man zusätzlich die Rundenzeit begrenzt. Außerdem ist es in so kurzen Partien schwer, überhaupt in der Punktejagd mitzuhalten, wenn man abgelenkt wird. Wir wurden in einem Match etwa direkt in einen Krieg mit den größtenwahnwitzigen Nachbarn ge-





zogen. Das hat dann natürlich all unsere Aufmerksamkeit und vor allem Ressourcen aufgefressen und wir mussten die anderen Parteien zwangsläufig ziehen lassen. In solchen Situationen kämpft man dann, wenn überhaupt, meist nur noch um Platz zwei oder drei.

Die Schattenseite der Schnelligkeit
Das ist dann wiederum die Schattenseite des Hauptkredos von Stellaris Nexus: Zwar versucht man das Strategiespiel so tief

wie möglich zu gestalten, doch das hat in der angepeilten kurzen Spielzeit klare Grenzen. An diesen Grenzen wird man auch nicht rütteln, sonst zerstört man den Sinn hinter Nexus. Das ist nun mal die kurze Runde am Abend mit Freunden, die man in einer Stunde beenden kann.

Schaut man wirklich nur auf dieses Versprechen, dann hält Stellaris Nexus das tatsächlich ein. In normalen Partien haben wir stets nach mehr oder weniger

einer Stunde den Endbildschirm gesehen. Während man in dieser Zeit im großen Stellaris gerade mal die ersten Planeten besiedelt und Nachbarn begrüßt hat, haben wir in Stellaris Nexus im besten Fall unser Imperium aufgebaut, verteidigt, mit geheimen Absprachen den führenden Spieler in eine Falle gelockt, das gesamte Universum ins Kriegschao gestürzt und vielleicht sogar noch mit Ach und Krach das eine letzte Pünktchen zum Sieg ergattert. Und wenn es

doch mal nicht so richtig rund läuft, dann hat man ja noch Zeit für eine neue Runde.

FAZIT: Stellaris Nexus ist zwar als Snack für zwischendurch konzipiert, dafür schmeckt er aber tatsächlich sehr lecker nach dem ausgewachsenen Vorbild.



Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Sledgehammer Games
Hersteller: Activision
Termin: 10. November 2023
USK: ab 18 Jahren

Call of Duty Modern Warfare 3

K a m p a g n e

Seit dem 02. November konnten Vorbesteller bereits die Kampagne von Call of Duty: Modern Warfare 3 spielen. In unserem Test erfahrt ihr, warum es für uns der schwächste Story-Part der kompletten Reihe ist.

Von: Michael Grünwald



An was denken wohl die meisten, sobald der Begriff Call of Duty fällt? Neben packenden Multiplayer-Kämpfen steht der Shooter von Activision seit Jahrzehnten für brachiale Action in einer kurzen, knackigen Story. Egal, ob Modern Warfare, Black Ops oder ein anderer Teil der Marke, keiner enttäuschte bislang die Singleplayer-Community komplett. Ganz im Gegenteil: Die meisten Fans der Kampagne sind Jahr für Jahr begeistert. Zuletzt punkteten die Entwickler vor zwölf Monaten mit der Rückkehr der Charaktere Simon „Ghost“ Riley und John „Soap“ MacTavish in Modern Warfare 2.

Die Geschichte war spannend, hatte einige Twists und unsere Lieblingsfiguren zeigten sich so nahbar wie noch nie. Modern Warfare 3 führt die Ereignisse aus MW2 nun fort und knüpft beinahe direkt an die Story an. Außerdem sollen wir während der Missionen neue Freiheiten aufgrund einer offeneren Spielwelt genießen dürfen. Doch



neben einer langweiligen 0815-Geschichte zerstören die weitläufigen Abschnitte genau das, was Call of Duty immer ausgemacht hat. Die genialen, linearen Actionsequenzen fehlen an allen Ecken und En-

den. Da liegt die Vermutung nahe, dass MW3 auch beim Entwicklerteam lange Zeit nur als Erweiterung zur letztjährigen Kampagne geplant war.

Gewaltige Fehlentscheidung

Aus diesem Grund wollen wir in unserem Test direkt mit den weitläufigen Gebieten loslegen. Zur Story, zu den Charakteren, zum Gunplay und zur Technik kommen wir im Anschluss. Uns hat das veränderte Missionsdesign bereits nach kurzer Zeit die Stimmung verhägelt. Das liegt nicht daran, dass die Idee der Entwickler von Sledgehammer Games eine schlechte wäre, vielmehr scheitert die Umsetzung komplett.

Die Aufträge erinnern an Herausforderungen in DMZ und der Warzone – nur eben ausschließlich mit Bots anstelle von menschlichen Gegnern. Wir werden an einem bestimmten Punkt eines größeren Gebiets ausgesetzt und dürfen uns einen Weg durch die feindliche Armee bahnen. Was sich nach spielerischer Freiheit anhört, funktioniert aber nicht so. Auf der Minimap sehen wir bestimmte Areale, in denen wir nach wichtigen Dingen suchen sollen. Ob wir dort lautlos oder mit viel Krawall hinkommen, bleibt uns zwar überlassen, doch im Endeffekt endet beinahe jede Mission im Kugelhagel.

Das liegt daran, dass die NPCs fast alles mitbekommen und uns überall entdecken. Selbst wenn wir vorher die Gegend ausgiebig auskundschaften, eine Drohne kreisen lassen und die Feinde markieren, braucht es jede Menge Glück, ungesehen zu bleiben. Schalten wir Gegner aus und verstecken uns im Anschluss auf der gegenüberlie-

genden Seite der Karte, finden uns die Widersacher dennoch in den meisten Fällen. Heimliches Vorgehen ist daher beinahe unmöglich und das raubt ordentlich Spielspaß.

Und das, obwohl die Feinde dermaßen unclever agieren, uns nacheinander in die Schüsse laufen und nur in der Masse eine Gefahr darstellen. Man merkt sehr schnell, dass MW3 nie für diese weitläufigen Gefechte konzipiert wurde und es ist absolut schade, dass ein Großteil aller 14 Missionen genau in diesen sogenannten offenen Kampfmissionen stattfindet.

Neben unseren Hauptzielen lassen sich dort Ausrüstungsgegenstände und Waffenkisten finden. Darin entdecken wir bereits vorgefertigte Knarren, die wir einsammeln und theoretisch zu einem späteren Zeitpunkt erneut an Vorratslieferungen ausrüsten können. Die Schauplätze sind anfangs auf der Karte noch von einem Nebel verhüllt und lassen sich durch Erkunden aufdecken. Allerdings bringt uns das nichts weiter, als die wenigen versteckten Wummen einzusacken und ein paar zusätzliche Abschnitte sowie Gebäude zu finden.

Manchmal entdecken wir auch Steigklemmen, mit denen wir an Seilrutschen schnell von A nach B kommen. Bis auf eine recht vertikale Mission braucht's das Gadget aber nicht unbedingt, denn riesig sind die Gebiete ebenfalls nicht. Es wirkt beinahe so, als hätte Sledgehammer Games diese Art von Missionsdesign nur eingeführt, um die Spielzeit in die Länge zu strecken. Denn selbst für die Marke Call of Duty sind maximal fünf Stunden bis zum Abspann außerordentlich kurz. Wer sich ohne Planung wie Rambo durch die Kam-





pagne ballert, der schließt die Story mit Leichtigkeit nach gut drei Stunden ab. Das ist schon äußerst kurz für einen Vollprestitel!

Wenige Höhepunkte

Haben wir es auf die heimliche Weise nicht geschafft, bleibt uns meistens nichts Anderes übrig, als die komplette Basis auseinanderzunehmen. Sobald Alarm ertönt, sind uns die Feinde immer auf den Fersen. Haben wir den ersten Ansturm plattgemacht, rückt häufig Verstärkung nach. Eigentlich dachten wir, Call of Duty hätte die unzähligen Feindwellen hinter sich gelassen, doch MW3 bringt sie wieder zurück. Zum Glück nicht ganz so ausgeprägt wie in einigen Vorgängern.

Zwischen den offenen Kampfmissionen gibt's noch wenige lineare Aufträge. Darin zeigt sich Modern Warfare 3 von seiner guten Seite. Eine geskriptete Actionsequenz jagt die nächste und das macht wie gewohnt viel Laune. Allerdings ist die Anzahl dieser Abschnitte viel zu gering. Lediglich vier Missionen haben den klassischen Call-of-Duty-Aufbau. Das reicht einfach nicht aus, um die übliche Spannung der Story herüberzubringen. Daher müssen wir knallhart sagen: Entwickler Sledgehammer ist mit der

Idee, eine offenere Spielwelt zu kreieren, krachend gescheitert.

Task Force 141 gegen böse Buben

Viele fragen sich jetzt vielleicht, ob denn wenigstens die Geschichte rund um Price und den Antagonis-

ten Makarov ablieft. Doch MW3 bleibt insgesamt ein äußerst enttäuschendes Erlebnis. Die Ereignisse spielen zeitlich nach dem direkten Vorgänger Modern Warfare 2 und mit Makarov kehrt ein ikonischer Charakter der Reihe zurück.

Schon in MW2 und MW3 aus den Jahren 2009 und 2011 hielt der ultranationalistische Russe die Welt in Atem. Die kontroverse Mission am Moskauer Flughafen namens „No Russian“ wird für immer mit dem Bösewicht in Verbindung gebracht werden. Das Potenzial wäre also vorhanden, doch wieder scheitert es an einer halbgenauen Umsetzung und auch der Kürze der Kampagne. Wenn nach drei bis fünf Stunden die Credits über den Bildschirm laufen, bleiben etliche Fragen ungeklärt. Und nicht auf eine Weise, die Lust auf eine Fortsetzung macht, sondern auf eine, die uns vor Wut schäumen lässt.

Nachdem Makarov zu Beginn des Spiels von seiner Privatarmee, der sogenannten Konni-Gruppe, aus einem Gulag befreit wird, versucht er (ähnlich wie in den ursprünglichen MW-Titeln) durch gezielte Terroranschläge, andere Nationen für diese verantwortlich zu machen. Mit dem einfachen Ziel, einen Krieg zwischen Osten und Westen auszulösen. Der Funke springt bei uns diesmal aber nicht über und die Geschichte plätschert öde vor sich hin. Selbst einige Story-Twists sind so vorhersehbar wie die Zaubertricks eines Mochteger-Magiers. Das Ende kommt dann zwar sehr plötzlich, doch richtig schade finden wir das nicht. Auch, dass die Kampagne auf bestimmte Dinge eingeht, die nur in den Zwischensequenzen der Multiplayer Seasons erzählt wurden, ist ein absolutes No-Go. Wer nie den





Mehrspielermodus oder Warzone spielt, dürfte sich beispielsweise über die Rückkehr der Figur Alex Keller ziemlich wundern.

Zahnlose Angelegenheit

Im Kampf gegen unseren fiesen Gegenspieler müssen alle Allianzen eng zusammenarbeiten. Daher übernehmen wir häufiger die Rolle von Price und der Widerstandskämpferin Farah. Die anderen Charaktere wie Soap, Ghost und Gaz

kommen viel zu kurz und es bietet sich absolut keine Möglichkeit für Weiterentwicklung.

Noch in MW2 lobten wir das Zusammenspiel bestimmter Figuren. In Dialogen haben wir beispielsweise bemerkt, wie sehr sich Soap und Ghost trotz andauernder Sticheleien schätzen und wie viel Wert das Team für Price hat. In MW3 agieren die Fan-Liebhaber allerdings als absolute Nebencharaktere. Keiner sticht besonders heraus und holt

uns auch nur ansatzweise durch Emotionalität ab. Das gilt sogar für den Ultrabösewicht Makarov. In der alten Trilogie hatten wir immer das Gefühl, der Psychopath sei zu allem fähig. Das möchten die Entwickler im neuen Spiel ebenfalls herüberbringen, aber es wirkt deutlich zu aufgesetzt. Die kontroversen Missionen sind zwar die spannendsten, allerdings nicht aufgrund der Vorkommnisse, sondern aufgrund der klassischen Linearität.

Wenn Makarovs Mannen einen Terroranschlag in einem Fußballstadion verüben, dann herrscht überall Chaos und das übliche CoD-Feeling kommt auf. Aber im Grunde ist diese Mission absolut nichts Neues und erinnert viel zu sehr an die Kontroverse am Moskauer Flughafen. Mit ein wenig Mühe hätte man dem Antagonisten mehr Charakter verleihen können. Doch der Bösewicht bleibt blass und absolut auswechselbar.





Der Rettungsfallschirm

Einer der wenigen positiven Punkte bleibt serientypisch das Waffenhandling. Das Gunplay fühlt sich von der ersten Sekunde vertraut an. Das kommt nicht gerade überraschend, schließlich liefern die drei unterschiedlichen Entwicklerstudios von Call of Duty in diesem Gebiet Jahr für Jahr aufs Neue ab. Nachdem normalerweise aber auch die Kampagnen von CoD überzeugen können, verdient das erneut gut umgesetzte Waffenhandling eine Erwähnung. Wie immer gibt's eine gewaltige Auswahl

an verschiedenen Knarren. Von Pistolen über Schrotflinten bis hin zu Scharfschützengewehren lässt sich in versteckten Kisten so einiges finden. Wie schon zuletzt müssen wir bis auf wenige Ausnahmen auf die offiziellen Waffenbezeichnungen verzichten. Da wird die AK zur Kastov und die UMP zur Striker. Das realistische Aussehen behalten die Schießweisen aber dennoch.

Vor jedem Start der offenen Kampfmissionen dürfen wir zudem festlegen, mit welcher Ausrüstung wir beginnen. Das erinnert erneut an DMZ sowie Warzone und ist

tatsächlich eine schöne Sache. Immerhin rückt dadurch die Planung mehr in den Fokus. Setzen wir mehr auf Fernkampf, auf lautloses Vorgehen oder rüsten wir uns direkt mit schwerem Maschinengewehr aus und stürmen als Ein-Mann-Armee in die feindliche Basis? Die gefundenen Waffen dürfen wir dabei in einem weiteren Durchlauf von Beginn an auswählen. Allerdings bieten die Missionen kaum Wiederspielwert, da uns das Spiel trotz weitläufigerer Areale nicht wirklich viele verschiedene Möglichkeiten bietet.

Gestochen scharf

Auf der technischen Seite gibt's dagegen wie schon im Vorgänger kaum etwas zu beanstanden. Die hauseigene Call-of-Duty-Engine sieht fantastisch aus und die fließenden Übergänge zwischen Sequenzen und Gameplay sind nach wie vor klasse. Da ist es erneut ein wenig schade, dass Modern Warfare 3 hauptsächlich in den fiktiven Gegenden von Urzikstan sowie Verdansk spielt. In den alten MW-Teilen ging's in Großstädten wie Paris und New York rund. Es wäre interessant zu sehen, wie die



Kämpfe über zehn Jahre später in den Metropolen ablaufen. Zumindest einen kurzen Abstecher nach London machen wir in der aktuellen Kampagne. Davon hätten wir gerne wieder mehr.

Außer ein paar kurzen Rückern sind uns keine schwerwiegenden Probleme aufgefallen. Ausgerechnet bei einem Dialog, den zwei Personen auf Arabisch führten, wurden uns jedoch trotz aktivierten Untertiteln keine angezeigt. Wir waren daher ein wenig verwirrt, wie die Mission ablief. Bei einem zweiten Versuch funktionier-

te die deutsche Texteinblendung ohne Schwierigkeiten. Das Audiodesign der Waffen, Helikopter und anderen Kriegsgeräte klingt außerdem wie immer einwandfrei. Dazu machen die deutschen Sprecher einen guten Job. Dass manche beliebten Charaktere kaum Screenzeit haben, fällt hier allerdings ebenfalls auf.

Abschließend bleibt eine gewaltige Enttäuschung zurück. Die häufige Kritik an Warzone, Multiplayer und Zombies-Modus dürfte für die Entwickler mittlerweile business as usual sein, doch die Story lieferte immer ab. Die Kampagne von Modern Warfare 3 ist jedoch der absolute Tiefpunkt

der Reihe. Es wirkt so, als hätten sich die Leaks über einen an sich geplanten DLC zu MW2 bewahrheitet. Dafür spricht auch das Fehlen der Platin-Trophäe auf der PS5. Stattdessen bieten uns Sledgehammer Games und Activision eine maue Geschichte, die zum Preis von 70-80 Euro nach grob vier Stunden ein Ende findet. Für die Fans, die sich Jahr für Jahr Call of Duty nur aufgrund der Story kaufen, ist das ein heftiger Schlag ins Gesicht.

Ob wenigstens der Mehrspieler- und Zombies-Modus den Gesamteindruck von MW3 noch etwas retten können, erfährt ihr in der nächsten Ausgabe. Unser

bisheriger Ersteindruck vom Mehrspieler ist zumindest deutlich besser als von der Kampagne, aber nicht überragend. □

FAZIT: Neue Ideen – schlecht umgesetzt: Die Kampagne von MW3 geht baden!

WERTUNG

4

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Sledgehammer Games
Hersteller: Activision
Termin: 10. November 2023
USK: ab 18 Jahren

Call of Duty Modern Warfare 3

Mehrspieler

Wir haben uns in den Multiplayer von Call of Duty: MW3 gestürzt. Warum der Modus ordentliche Probleme hat und dennoch Laune macht, erfahrt ihr im Test.

Von: Michael Grünwald



Nach der Kampagne geht's in den Multiplayer. So dürfte es vielen Fans von Call of Duty gehen, die ab dem 02. November den Vorabzugang zur Story von Modern Warfare 3 genossen haben. Wobei von „genossen“ in dem Zusammenhang nicht wirklich die Rede sein kann. Nach einer Spielzeit von 3 - 5 Stunden bekommen wir bereits die Credits zu sehen, die sogenannten offenen Kampfmissionen lassen zu wünschen übrig und das Ganze zu einem Preis von 70-110 Euro, je nach vorbestellter Edition. Zumindest Waffenhandlung sowie Movement fühlen sich serientypisch gelungen an.

Das macht Hoffnung für den Hauptpart eines jeden Call of Duty: den Multiplayer. Nachdem das Bewegungstempo der Community in Modern Warfare 2 zu langsam von der Hand ging und die Time-to-kill zu niedrig ausfiel, hat Entwickler Sledgehammer schon sehr früh bekannt gegeben, dass sich das mit MW3 wieder verändert. Allgemein gelten die Kalifornier in der Fan-Szene von CoD im Gegensatz



zu Infinity Ward und Treyarch als beliebtes Team, da sie auf Feedback eingehen. Tatsächlich merken wir das in unserem Test an vielen Punkten, doch etliche Bugs verschlechtern ein an sich gutes Spielgefühl.

Smoother Moven

Das höhere Bewegungstempo und allgemein verbesserte Movement fällt direkt in den ersten Sekunden auf. Nach dem Klettern, Rutschen und Sprinten bekommen wir die Waffen deutlich schneller in den Anschlag als im Vorgänger.

Das sorgt dafür, dass Modern Warfare 3 wieder das rasante Mehrspieler-Gameplay umsetzt, für das die Reihe etliche Jahre beliebt war. Solche wichtigen Faktoren wie die Rückkehr von Slide Canceling, also das Abbrechen der Rutschphase, und das Unterbrechen der Nachladeanimation feiern ebenfalls gern gesehene Comebacks.

Dazu setzt Sledgehammer auf eine längere Time-to-kill. Das bedeutet, wir benötigen mehrere Kugeln, um unsere Gegner zu besiegen. Der Gesundheitswert wurde von 100 Lebenspunkten auf 150 erhöht. So können wir auf Gegnerbeschuss noch reagieren und in manchen Fällen in Deckung gehen. Das sind tatsächlich gute Verbesserungen.

Als Neuerungen lassen sich die Veränderungen allerdings nicht verkaufen, schließlich gab's alles schon häufiger in Vorgängern. So gut das Gameplay in MW3 funktioniert, so sehr fällt auf, dass die Entwickler nur wenig Neues ins Spiel integriert haben.

Wie schon bei der Kampagne liegt nach wie vor der Verdacht nahe, dass Modern Warfare 3 lange Zeit nicht als Vollpreistitel, sondern als Erweiterung zu MW2 geplant war. Und für dieses recycelte Gesamtpaket 70-110 Euro zu verlangen, ist und bleibt eine Frechheit.

Richtig Oldschool

Das beste Beispiel dafür sind die 16 Multiplayer-Karten. Die Maps kennen wir bereits alle aus dem ursprünglichen Modern Warfare 2 aus dem Jahr 2009. Die Entwickler haben lediglich Feinheiten überarbeitet, die Karten grafisch auf den aktuellen Stand der Technik gebracht und ein paar Türen eingefügt. Und die Integration kann durchaus punkten.

Die Maps haben nicht nur für viele Fans einen klassischen Wert, sondern lassen sich bis auf einige Ausnahmen in unterschiedlichen Modi schön spielen. Die Verteilung der Herrschaftspunkte schneidet zum Beispiel um einiges besser ab als auf vielen Karten des direkten Vorgängers. Das kommt auch nicht von ungefähr, denn mit Terminal, Favela und Afghan kehren etliche Favoriten zurück.

Manche Maps wirken jedoch ordentlich in die Jahre gekommen. Für klassische 6-gegen-6-Gefechte gibt's auf Derail, Wasteland und Underpass zwischenzeitlich zu viel Leerlauf. Vor allem das schneebedeckte Derail bietet für insgesamt zwölf Spieler zu viel Fläche. Es gibt sogar Deathmatch-Runden, bei denen am Ende das Zeitlimit eingreift, da niemand genug Punkte sammeln konnte.

Man kann den Entwicklern einerseits Ideenlosigkeit vorwerfen, andererseits haben sich viele Menschen die Rückkehr der Karten gewünscht und ein wenig nostalgisch werden wir auch, wenn wir uns wilde Schlachten rund um das Flugzeugwrack auf Afghan leisten oder durch die Häuserschluchten von Favela sprinten. Im Endeffekt verstehen wir beide Seiten sehr





gut, denn es allen recht zu machen, ist schlichtweg unmöglich. Dass wir wie in früheren Teilen der Reihe in der Lobby vor dem Spiel die Map voten können, darf allerdings durchaus gelobt werden. Aber auch die Funktion ist nicht neu und flog vor einigen Jahren unverständlicherweise aus dem Spiel.

Cooler Rückkehrer

Ähnlich erging es bestimmten Modi. In Modern Warfare 3 kommen neben dem klassischen Deathmatch, Herrschaft, Invasion, Bodenkrieg und Co. nun noch Krieg und Unbarmherzig zurück. Und die beiden Spielvarianten machen ziemlich viel Laune. In Unbarmherzig treten drei 3er-Teams auf einer klassischen Karte gegeneinander an. Alle Spieler haben nur ein Leben und der Trupp, der am Ende noch übrigbleibt, gewinnt einen Punkt. Nach drei Gewinnrunden stehen die Sieger des Matches fest.

Sollten nach Ablauf der Zeit noch mehrere Leute am Leben sein, wechselt das Spiel in eine Verlängerung. Dann kommt es darauf an, in der Mitte der Map schnellstmöglich eine Flagge einzunehmen oder die anderen Trupps auszuschalten.

Die Karte im Modus Krieg verändert sich dagegen je nach aktuellem Spielstand. Unser Ziel ist es als Verteidiger, unsere Feinde von bestimmten Zielen abzuhalten. Schaffen wir das nicht, rücken die

Widersacher inklusive ihrer Spawn-Punkte ein Stück nach vorne. Wir dagegen büßen an Gebiet ein.

Als Angreifer dreht sich das natürlich herum. Wir müssen zunächst bestimmte Punkte angreifen, haben wir das geschafft, eskortieren wir einen Panzer bis zu einem festgelegten Areal. Zu guter Letzt entschärfen wir noch gelegte Sprengsätze. Wer diese Aufgaben schneller bewältigt, gewinnt am Ende das Match.

Ziemlich cool dabei: Viele Areale der großen Map sind aufgeteilt in Karten aus Call of Duty 4: Modern

Warfare. So finden beispielsweise vorübergehend Kämpfe auf Kreuzfeuer und Countdown statt. Vielleicht sogar ein Zeichen, dass diese Karten nachträglich den Weg in die anderen Modi finden.

Der große Spaßverderber

Doch bevor Hoffnung aufkeimt, MW3 könne die Fans uneingeschränkt zufriedenstellen, kommt jetzt leider die Bremse. Vor allem auf kleinen Maps wie Rust und Scrapyard sind die Spawn-Punkte derzeit absolut kaputt.

Nachdem wir gestorben sind, tauchen wir in einer Häufigkeit direkt im Schussfeld der Gegner auf, dass der Frustfaktor nach nur kurzer Zeit extrem hoch ausfällt. Sobald wir in solch einer Todesspirale gefangen sind, sterben wir hin und wieder innerhalb von nur wenigen Sekunden etliche Male.

Das hat nicht im Ansatz etwas mit Spawncamping zu tun, nein, das Spawnsystem ist schlichtweg eine absolute Katastrophe und braucht schnellstmöglich einen umfangreichen Patch von den





Entwicklern. Selbst auf riesigen Karten wie Derail können wir uns teilweise nicht einmal zehn Schritte bewegen, ohne direkt erneut abgeschossen zu werden. Gerade auf solchen Oldschool-Maps, die bereits 14 Jahre alt sind, sollte so ein Fauxpas nicht passieren. In den nächsten Wochen muss Sledgehammer dieses Problem schnell beheben, ehe die Frustration immer größer wird.

So viel Auswahl

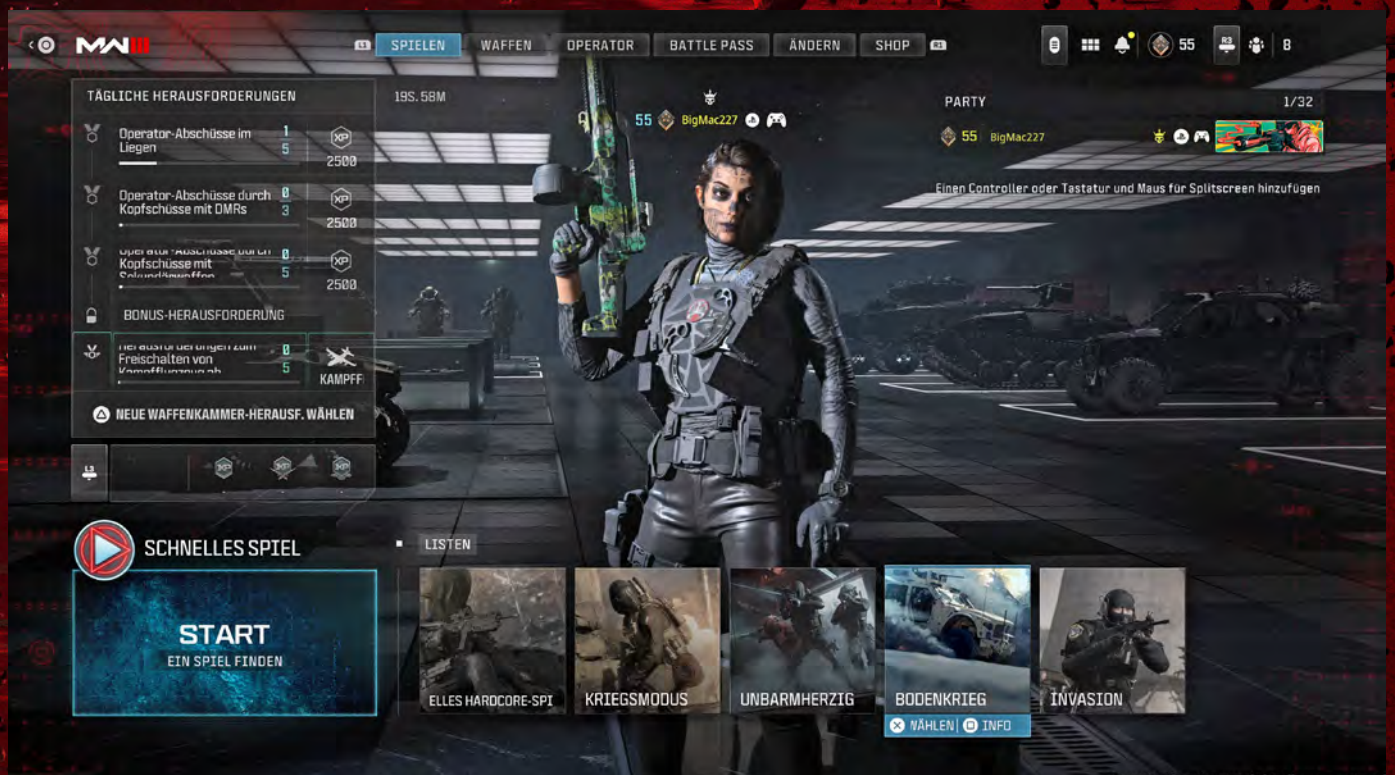
Nachdem wir alle Waffen, Operator, Aufsätze und Skins von MW2 direkt in MW3 übertragen bekommen, steht uns ein gewaltiger Umfang zur Verfügung. Alleine zwischen 21 Sturmgewehren lässt sich mittlerweile wählen. Neben den Wummen des Vorgängers schaffen es auch einige neue ins Spiel. Da hätten wir zum Beispiel eine MCW und eine Holger 556, die im echten Leben

die ACR und das deutsche G36 darstellen sollen. Die fiktiven Namen verdrängen weiterhin die realen Bezeichnungen, um die Waffen individueller anpassen zu können. Dazu haben wir bei den Aufsätzen ebenfalls einen riesigen Pool. Jedes Visier, jeder Griff und jede Mündung hat ihre eigenen Vor- und Nachteile, die wir im Menü miteinander vergleichen können. Die meisten müssen wir vor der ersten Nutzung

allerdings erst einmal freischalten und da kommen wir zu einem anderen recht großen Problem.

Kein Herankommen

Für viele Knarren, Waffenaufsätze, Abschußserien und Ausrüstungsgegenstände brauchen wir einen bestimmten Rang. Im Anschluss lassen sich die Sachen auf eine Liste packen, die wir mit täglichen Herausforderungen freischalten.





Am Release-Tag war das jedoch unmöglich und nach wie vor klagen etliche Leute darüber, dass sie von diesem Fehler betroffen sind. Das sorgt nicht nur für Ärger, sondern auch für eine ordentliche Wettbewerbsverzerrung. Während manche Spieler beispielsweise gegen eine Drohne durch ein Extra unsichtbar werden, können sich andere das Hilfsmittel nicht erspielen. In einem Online-Shooter ist das natürlich außerordentlich problematisch. Wie beim Spawnsystem muss hier zeitnah ein Update her, um für faire Verhältnisse zu sorgen. Das neue System der Freischaltung an sich ist eine gute Idee, um Spieler selbst wählen zu lassen, wo ihre

Prioritäten liegen, doch das Ganze sollte schon funktionieren.

Veränderungen, die keine sind

Die Extras sind in diesem Jahr als Ausrüstung getarnt. Während leichte Stiefel das Bewegungs- und Schwimmtempo erhöhen, lassen uns Kommando-Handschuhe im Sprint nachladen. Das Missions-Comlink ist gleichzusetzen mit dem ehemaligen Hardliner-Perk, wodurch wir uns schneller Abschlussserien erspielen.

Die Perks als Ausrüstung darzustellen, ist eine coole Idee, mehr als die Bezeichnung ändert sich jedoch nicht. Dass Totenstille in Form von verdeckten Sneaker als Extra zurückkommt und nicht mehr

als Feldausrüstung aktiviert werden muss, bringt endlich mehr Bewegung in die Runden. Durch die lautlose Fortbewegung trauen wir uns wieder häufiger die Gegner zu umlaufen. Die Killstreaks bleiben in etwa identisch zu Modern Warfare 2. Zu den letztjährigen Abschlussserien stoßen noch Moskito-Drohne, Wächter-SK und Juggernaut-Aufklärung. Insgesamt gibt's also gar keine richtige Neuerung, denn auch die drei Streaks sind nur aufgewärmt aus alten CoD-Teilen.

Schwitzen, was das Zeug hält

Auch am Matchmaking ändert sich nichts. Nach wie vor greifen Mechaniken ein, die uns nur gegen in etwa gleich starke Gegner antre-

ten lassen. Engagement Optimized Matchmaking nennt sich das seit Jahren in Call of Duty. Ob wir das gut oder schlecht finden, spielt für unsere Bewertung keine Rolle, doch jede Runde fühlt sich dadurch sehr ähnlich an und das ist sehr schade. Wie genau EOMM funktioniert, könnt ihr in unserem Report nachlesen. In unserem Meinungsartikel gibt's außerdem eine Debatte über Vor- und Nachteile des Systems.

Einen problematischen Faktor bei dieser Art von Matchmaking bemerken wir jedoch zwischendurch immer wieder. MW3 kämpft gehörig mit Serverschwankungen, da bei der Spielersuche das Können im Vordergrund steht und nicht die Verbindung. Das erkennen wir anhand



der Kill-Cam unserer Gegner, nachdem wir abgeschossen wurden: Auf unserem Bildschirm haben es noch ein paar Kugeln aus dem Lauf unserer Waffe geschafft, doch in der Abschusskamera des Feindes ist davon nichts zu sehen. Sowas darf in einem beliebten Shooter nicht vorkommen. Die Verbindung sollte dagegen immer Priorität haben.

Ein bisschen Lob und Tadel

Zu guter Letzt kommen wir noch zu einigen Kleinigkeiten. Das Menü sieht ein wenig aufgeräumter aus, da die Kacheln verkleinert wurden. Von übersichtlich kann jedoch noch immer nicht die Rede sein. Zudem gibt's immer wieder Schwierigkeiten, wenn wir mit anderen Leuten

spielen möchten. Party-Einladungen funktionieren nicht und auch beim einfachen Beitreten bekommen wir regelmäßig unsinnige Fehlermeldungen.

Das Comeback der originalen Minimap ist dagegen eine gute Sache. Endlich spielt das Benutzen eines Schalldämpfers wieder eine gewichtigere Rolle. Haben wir keinen angeschraubt, werden wir beim Schießen als roter Punkt auf der Karte angezeigt.

Nicht ganz so schön: In den Hardcore-Modi macht das User Interface noch ein paar Probleme. Die Anzeigen sollten im realistischen Bereich des Shooters nicht vorhanden sein, tauchen aber immer wieder auf.

An Optik und Sound hat sich dagegen wenig geändert: Die Waffen klingen nach wie vor wuchtig. Grafisch gibt's im Vergleich zur Kampagne ein paar Abzüge, dafür läuft das Spiel allerdings ausgesprochen flüssig.

Insgesamt können wir festhalten, dass der Multiplayer wohl der Spaßigste seit langem ist. Verbessertes, schnelleres Movement, klassische Maps und gute Entscheidungen bei Extras sowie User Interface bringen den Activision-Shooter wieder einen Schritt in die richtige Richtung. Sledgehammer sollte nur schnellstmöglich die nervigen Bugs beheben und Spawnpunkte überarbeiten.

Wie schon in der Kampagne bleiben wir aber bei unserem Fazit: Ein

Vollpreistitel sieht anders aus! Wer den Activision-Wucher ausblenden kann, erhält einen spaßigen Mehrspieler-Shooter, der in den kommenden Monaten stetig mit neuen Waffen und Maps erweitert wird. ❑

FAZIT: Es ist viel recycelt, das Spiel ist überteuert und dennoch gibt es viel Spielspaß!

WERTUNG

7

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Teyon
Hersteller: Nacon
Termin: 02. November 2023
USK: ab 18 Jahren



RoboCop: Rogue City

Im Sequel zu RoboCop 2 schlüpfen wir in die metallene Haut von Original-RoboCop Alex Murphy und säubern Detroit von kriminellern Gesindel.

Von: Christian Fußy

In der nahen Zukunft befindet sich die Stadt Detroit beinahe komplett in der Hand des gigantischen Privatunternehmens Omni Consumer Products, kurz OCP. Die Firma, die große Teile des amerikanischen Militärs kontrolliert und auch die lokale Polizei finanziert, plant, bald das gesamte öffentliche Leben in der Stadt zu privatisieren. Der nächste Schritt der Mega-Corporation beinhaltet daher die Umsetzung eines großflächigen Gentrifizierungs-Projektes namens Delta City sowie die Aufrüstung der Polizei mit den Kampfbrobotern ED-209, die reguläre Beamte ersetzen sollen. Die Produktion der mechanischen Gesetzeshüter ist aber durch technische Schwierigkeiten

ins Stocken geraten, weshalb sich OCP nach Alternativen umsieht.

Als der Detrouiter Cop Alex Murphy bei der Jagd nach dem gefürchteten Unterweltboss Clarence Boddicker von dessen Bande gestellt und auf grausame Weise hingerichtet wird, erhebt der aufstrebende OCP-Executive Bob Morton Anspruch auf dessen Körper. Von einem Team aus Wissenschaftlern lässt er einen Hybriden aus Mensch und Maschine kreieren, der an drei Vorgaben gebunden ist: Dem Gemeinwohl dienen, die Unschuldigen beschützen und das Gesetz aufrechterhalten. Trotz seiner Programmierung besitzt er den Scharfsinn und die Einfühlbarkeit Murphys und ist in der Lage, schwierige Entscheidungen

zu treffen. Er ist nichts weniger als der ultimative Polizist: RoboCop.

Auch wenn sich der Plot liest, als könne er auch aus einem vergessenen Direct-to-Video-B-Movie stammen, ist der Film von 1987 ein unbestreitbarer Klassiker. Geschrieben von Ed Neumeier und inszeniert vom berühmt-berühmten holländischen Regie-Exzentriker Paul Verhoeven verbindet RoboCop blutige Sci-Fi-Action mit bissiger Kapitalismus-Kritik und den für Verhoeven obligatorischen Seitenhieben gegen Faschismus, Militarismus und mediale Propaganda. Die Sequels von Irvin Kirschner (Das Imperium schlägt zurück) und Fred Dekker (Monster Squad) aus den Jahren 1990 und 1993 konnten weder an den

Box-Office-Erfolg, noch an die Qualität des Erstlings anknüpfen. Trotz eines Reboots 2014 denkt heutzutage wahrscheinlich jeder beim Namen RoboCop in erster Linie an Verhoevens Original.

Alles beim Alten

Entwicklerstudio Teyon, das sich bereits mit Adaptionen bekannter Filmreihen wie Terminator und Rambo einen Namen gemacht hat, versucht mit RoboCop: Rogue City nun endlich einen würdigen Nachfolger in Videospielform zu erschaffen. Dazu hat man sogar RoboCop-Schauspieler Peter Weller in die Tonkabine gebeten, um der Figur noch einmal seine Stimme zu leihen. Und ganz im Geiste Verhoevens kehrt auch die übertriebene

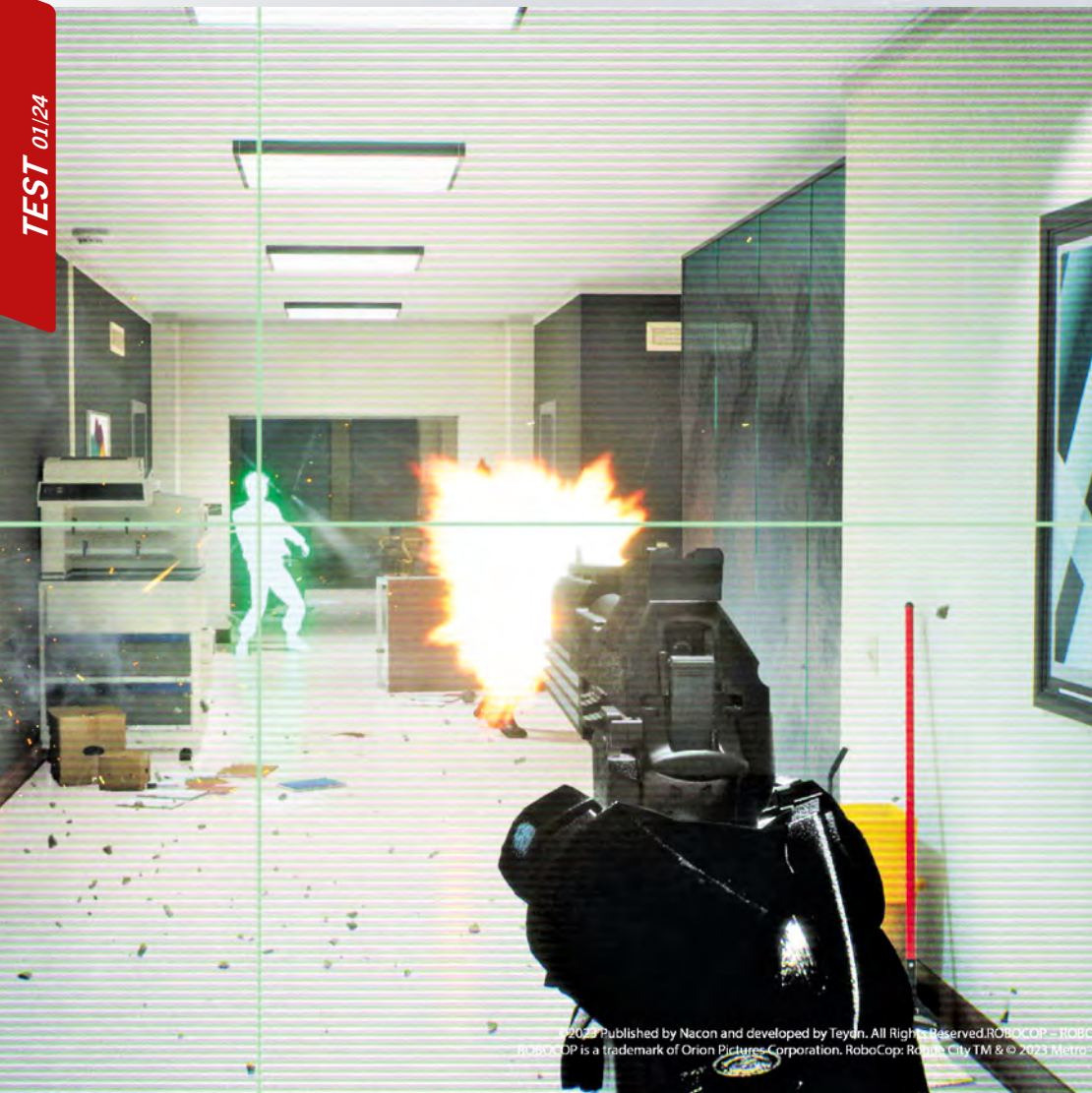


Gewalt, ein Markenzeichen des Originals, in Rogue City zurück.

Die Handlung setzt nach den Ereignissen von RoboCop 2 ein und übernimmt einige Plot-Elemente aus dem Sequel. So versucht OCP immer noch, einen funktionierenden Nachfolger von RoboCop auf den Markt zu bringen und die Droge Nuke hat ganz Detroit fest im Würgegriff. Der große Dreh- und Angelpunkt der Geschichte ist jedoch die Ankunft eines neuen kriminellen Big Players: Der „New Guy in Town“ hat diverse Gangs um sich geschart und schickt sich an, die Unterwelt und schließlich die gesamte Stadt in seine Gewalt zu bringen. Scheinbar hat der Neuankömmling mit RoboCop auch noch ein ganz persönliches Hühnchen zu rupfen.

Gleichzeitig steht die Wahl für das Bürgermeisteramt an, wo sich der aktuelle Amtsinhaber Marvin Kuzak gegen John Mills behaupten muss. Mills ist ein Unterstützer von OCP, will Delta City verwirklichen und Detroit in eine Korporatokratie verwandeln.

RoboCop und seine Partnerin Anne Lewis werden zu Beginn des Spiels gleich zu einem Einsatz mit



hohem medialen Interesse gerufen. Kriminelle haben bei laufender Kamera eine TV-Station in ihre Gewalt gebracht und Geiseln genommen. Wir gehen also durch die Vordertür in das Gebäude und schießen uns den Weg frei, bis wir den Geiselnehmern gegenüberstehen.

Blei in den Füßen, Blei in den Feinden

In typischer RoboCop-Manier bewegen wir uns dabei mit der Leichtfüßigkeit einer Planierdraupe durch die Gänge. Wer Wert auf schnelles Movement und Agilität legt, ist hier an der falschen Adresse. Hinsichtlich der Geschwindigkeit ist RoboCop eher Panzer als Sportwagen, verfügt aber dementsprechend auch über Widerstands- und Feuerkraft.

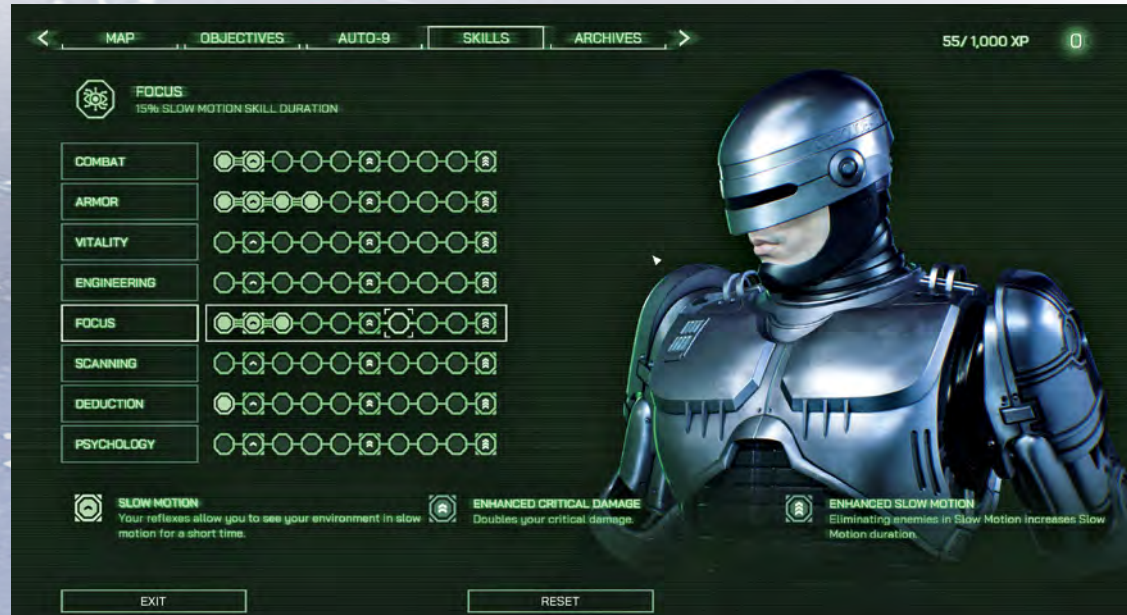
Besonders in den ersten Spielabschnitten machen uns die Gegner dadurch so gut wie keine Probleme. Und selbst, wenn wir mal auf die Schnauze kriegen sollten, liegen genug Items zur Heilung bereit, um sämtliche Schäden schnell wieder ausbügeln zu können. Wie in einem Rail Shooter oder einer besonders blutrünstigen Partie Whack a Mole schreiten wir unbeirrt vorwärts und feuern zwischendurch kurz auf das, was sterben soll. Der leichte Spieleinstieg sorgt einerseits dafür, dass wir uns erst einmal unbedrängt in der Spielwelt umschaun und mit



den verschiedenen Waffen vertraut machen können und vermittelt uns andererseits unmissverständlich, warum RoboCop eine so wertvolle Bereicherung für das Detroit Police Department darstellt.

Später verfügen unsere Widersacher dann über ein größeres und gefährlicheres Waffenarsenal und der Schwierigkeitsgrad zieht deutlich an. Dann müssen wir häufiger die Umgebung als Deckung nutzen und uns mit unterschiedlichen Waffen vertraut machen, um Gegner so schnell wie möglich auszuschalten. Vor allem Einheiten mit mächtigen Sniper-Gewehren und Raketenwerfern machen uns ordentlich Feuer unterm Hintern und führen nicht selten bei einem Treffer zum sofortigen Game Over. Im Gegenzug können wir besiegten Feinden zur Belohnung aber auch ihre Waffen abnehmen und in den Genuss kommen, mit gigantischen Maschinengewehren, Uzis, Scharfschützengewehren und Bazookas für Chaos zu sorgen. Am Anfang schneiden wir uns aber auch nur mit unserer Pistole durch die Gegnerhorden wie ein heißes Messer durch einen Block weiche Butter. Es hilft, dass sich unsere Feinde auch oft nicht viel intelligenter anstellen als das besagte Molkereiprodukt.

Unterwegs stellen wir Beweismaterial sicher, scannen Objekte, finden Geheimnisse und retten Geiseln, was sich auf unsere Einsatzbewertung auswirkt und letztendlich in Erfahrungspunkten niederschlägt, die wir in unsere



Talente investieren können. Zu guter Polizeiarbeit gehört selbst im RoboCop-Universum nicht nur die Fähigkeit mit der Waffe, sondern auch Bereiche wie Deduktion und Psychologie können aufgewertet werden. Diese helfen uns zum Beispiel dabei, mehr Loot oder Erfahrung zu erhalten, versteckte Nebenquests zu finden oder weisen uns in Gesprächen darauf hin, welche Antwort unser Gegenüber bevorzugt. Da wir bereits zu Beginn eine mächtige Kampfmaschine sind, ergibt es durchaus Sinn, sich auch auf die weniger offensiven Talente zu konzentrieren. Wir sammeln im Verlauf des Spiels außerdem ohnehin genug Erfahrung, um zwar nicht alle, aber doch ei-

nen großen Teil der Fähigkeiten freischalten zu können.

Ebenfalls aufrüsten können wir unsere Dienstwaffe Auto-9, die als einziges Schießisen im Spiel über unendlich Munition verfügt. Das geschieht mithilfe von Motherboards, die wir in Kisten finden oder als Belohnung für Missionen erhalten. Darauf können wir dann verschiedene Platinen befestigen, die etwa unsere Nachladedauer verkürzen oder Gore-Effekte erhöhen.

Trotz unserer Überlegenheit läuft bei der ersten Mission nicht alles rund. Murphy wird urplötzlich von merkwürdigen Systemfehlern und Visionen geplagt, was ihn kurzzeitig handlungsunfähig

macht und beinahe zu weiteren zivilen Verlusten führt.

OCP-Executive Max Becker, dem RoboCops menschliche Seite ein Dorn im Auge ist, ordnet daraufhin an, dass dieser nach jeder Mission eine Therapie Sitzung wahrnehmen muss. Sollte die Identität Alex Murphy sich als hinderlich erweisen, ist Becker gewillt, diesen Teil von RoboCops Persönlichkeit komplett zu löschen. Uns droht sozusagen eine Robotomie.

Domo Arigato, Mr. Roboto

Wie sich Murphy in diesen Sitzungen sowie in anderen Gesprächen verhält, hat Einfluss auf den weiteren Verlauf und das Ende der Geschichte. Eine tatsächlich abzwei-





gende Handlung gibt es zwar nicht, die Schicksale mancher Hauptfiguren und zum Beispiel der Ausgang der Bürgermeisterwahl oder RoboCops Status als Mensch oder Eigentum von OCP können jedoch durch unsere Entscheidungen beeinflusst werden.

Rogue City ist eigentlich ein recht linearer Shooter, in den be-

suchten Arealen gibt es aber immer auch Nebenaufgaben zu erledigen und Geheimnisse zu finden, die den Wiederspielwert erhöhen und zum Erkunden einladen. Einige Gebiete besuchen wir häufiger, wodurch wir auch mehrmals auf die gleichen NPCs treffen können, die sich an unsere Handlungen erinnern. So ließen wir zum Beispiel

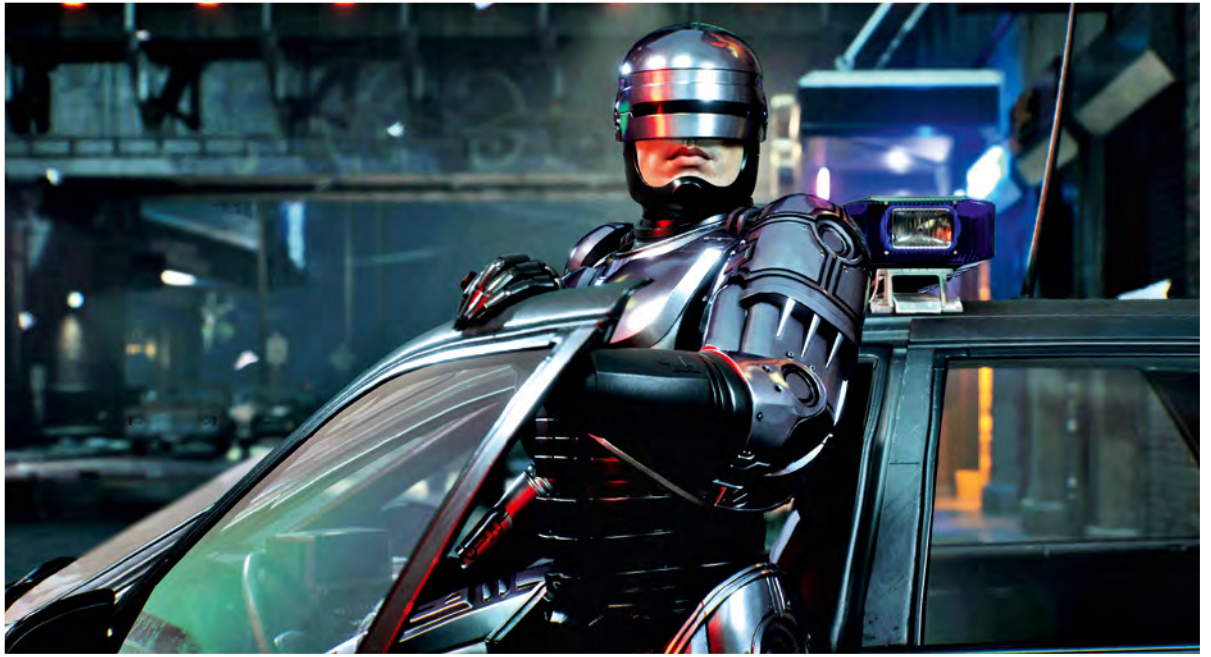
einen Sprayer mit einer Warnung davonkommen und entdeckten später als Dank ein RoboCop gewidmetes Kunstwerk an einer Hauswand.

Überhaupt zählen die Momente abseits der Hauptstory, in denen wir einfach unserer Arbeit als Gesetzeshüter nachgehen, zu den besten im Spiel. Wir befreien Katzen aus bren-

nenden Häusern, verteilen Straßenzettel und lösen Kriminalfälle und haben dabei immer einen markigen Spruch auf den Lippen.

Obwohl Detroit als hoffnungsloser Moloch dargestellt wird, in dem jeden Tag unschuldige Menschen Angehörige verlieren, findet sich in Rogue City neben deprimierenden Schicksalen auch eine ordentliche





die Charaktermodelle von Lewis, Kuzak, Sergeant Reed und anderen alten Bekannten sind jedoch ihren jeweiligen Schauspielerinnen und Schauspielern nachempfunden. Dass das Spiel stellenweise ein bisschen zu sehr in den Fanservice abrutscht, ist verzeihbar, aber dennoch ein valider Kritikpunkt.

Anspielungen und Verweise auf die Filme finden sich erwartungsgemäß viele in Rogue City. Meist sind die Referenzen auch etwas cleverer eingebaut als nur mit einem abgedroschenen direkten Zitat.

Dennoch gibt es bei der Story sehr viele Parallelen zu den ersten beiden Filmen und von den Handlungsorten bis hin zu den fiktiven Produkten und Firmen innerhalb der Welt ist alles bereits aus einem früheren Ableger bekannt, wodurch dem Spiel ein wenig die Eigenständigkeit abgeht. Das ist an sich kein Problem und tut dem Ballerspaß keinen Abbruch, lässt Rogue City aber stellenweise ein bisschen wie eine Imitation oder ein Greatest Hits Album wirken und weniger wie einen waschechten Nachfolger.

Dieser Tatsache scheint sich das Studio auch bewusst zu sein, immerhin verbirgt sich im Spiel eine Szene, in der Figuren den Wert von Remakes und Sequels bewerten und exakt zu dieser Schlussfolgerung kommen. Teyon hat mit Rogue City bewiesen, dass die Lizenz hier in guten Händen ist. Sollte es einen Nachfolger geben, würden wir es dem Team aber auch zutrauen, die Figur in etwas weniger vertraute Gefilde zu schicken, ohne sich dabei zu weit von den Motiven oder dem emotionalen Kern des Originals zu entfernen.

Die Weichen dafür wären gestellt, das Gunplay ist spaßig, die Wummen fett, die Gewalt wunderbar over the top und sogar der Humor funktioniert. Außerdem ist der Soundtrack, der sich stark an Basil Poledouris' Original-Thema aus Teil 1 orientiert, einsame Spitze. Es wäre wirklich schade, wenn es bei diesem einen Ausflug in das retro-futuristische Detroit bleiben würde. Sollte Teyon auf den Stärken von Rogue City aufbauen können und das nächste Mal einfach noch etwas mehr von allem servieren, hätten wir es mit ziemlicher Sicherheit mit einem absoluten Top-Titel zu tun.

FAZIT: Starker Lizenztitel mit interessanten Schnörkeln, der noch etwas mehr Eigenständigkeit vertragen hätte.

WERTUNG **8**

Prise Humor. Für diesen ist häufig auch die Hauptfigur selbst verantwortlich, deren stoisch-trockene Reaktionen im starken Kontrast zu den oft extremen Emotionen seiner Gegenüber stehen.

Der Tonfall ist allgemein sehr gut getroffen und das Writing absolut ausreichend für ein geradliniges Actionspiel. Gameplay-Schnörkel wie die Entscheidungen, das Leveling-System und die verschiedenen Waffen, deren Design und Funktionsweise allesamt auf den Filmen basieren, sind für sich genommen ganz nett, in ihrer Summe erheben sie RoboCop: Rogue City aber über andere, lediglich solide Lizenztitel.

Innovation statt Imitation

Die Liebe zum Ausgangsmaterial zeigt sich an jeder Ecke und es ist klar, dass Teyon verstanden hat, welche Elemente sich Fans von einem RoboCop-Titel wünschen. Die Locations sehen fantastisch aus und wir haben das Gefühl, direkt in die Filmwelt eintauchen zu können. Bis auf Weller ist zwar niemand aus dem Original-Cast beteiligt,



Genre: Strategie
Entwickler: Atlus
Hersteller: Sega
Termin: 17. November 2023
USK: ab 16 Jahren

Persona 5 Tactica

Mit Persona 5 Tactica bekommt das beliebte JRPG ein weiteres Spin-off. Ob sich der erneute Abstecher ins Metaverse lohnt oder ob ein strategischer Rückzug angesagt ist, erfahrt ihr in unserem Test.

Von: Annika Menzel

Aller guten Dinge sind fünf! Das scheinen sich zumindest Atlus und Sega zu denken, die den Erfolg von Persona 5 noch weiter ausreizen wollen. Neben dem Originalspiel und der überarbeiteten Variante namens Royal gibt es noch das Rhythmusspiel Dancing in Starlight, den Warriors-Ableger Strikers, das Mobile Game The Phantom X und das Spin-Off Persona Q2. Und weil das noch nicht genug Spin-offs sind, erschien mit Persona 5 Tactica am 17. November 2023 der nächste Titel, in dem Joker und die anderen Phantomdiebe im Rampenlicht stehen. Tactica setzt, wie der Name bereits andeutet, auf taktisches Gameplay im Stil von XCOM oder Mario & Rabbits und schlägt damit einen anderen Weg als seine „Vorgänger“ ein. In ungewohnt kindlicher Optik kämpft

sich die Teenager-Gruppe durch zahlreiche Gefechte und schreitet wie gewohnt bei vorherrschendem Unrecht ein. Wir haben uns in das neue Abenteuer gestürzt, das bei Fans der Herzdiebe prompt für Nostalgie sorgen wird. Allerdings macht sich an vielen Stellen bemerkbar, dass das Universum von Persona 5 mittlerweile ausgereizt ist.

Bühne frei für Persona 5.3

Die Geschichte von Persona 5 Tactica setzt kurz vor dem Ende des Originalspiels an. Es werden zwar kaum explizite Spoiler behandelt, habt ihr es allerdings nicht gespielt, wird euch der komplette Kontext zu den Charakteren und bisherigen Handlungssträngen fehlen. Obwohl das Metaverse dank der Phantomdiebe eigentlich nicht mehr existiert, landen sie durch un-

vorhergesehene Ereignisse erneut dort. Während sie noch versuchen, sich zu orientieren, werden sie von sogenannten Legionären angegriffen – dem Pendant zu den Schatten aus den Palästen. Die Herrscherin des Königreichs namens Marie belegt alle Anwesenden außer Joker und Morgana mit einem Fluch, durch den sie ihr fortan bedingungslos gehorchen müssen. Die hochzeitsversessene Schurkin hält den Politiker Toshiro in ihrer Gewalt, der auch in der realen Welt verschwunden ist.

Bereits daran wird deutlich, dass bei so vielen Ablegern die Kreativität der Spiele leidet. In Tactica bekommen wir es zu Beginn also mit der Sadistin Marie zu tun, die ihre Untertanen unentwegt schufte lässt, um die perfekte Hochzeitsfeier auszurichten. In Strikers

ist die erste Monarchin namens Alice eine Sadistin im Wunderland, die die Begierden von Männern stiehlt, damit sie nur noch Augen für sie haben. Und in Persona 5 stehen wir zu Beginn dem Sadisten Kamoshida in seinem Schloss gegenüber, der seine Schüler auf verschiedene Weisen misshandelt.

Strikers wurde zwar zum Teil von Omega Force und nicht nur von Atlus entwickelt, aber es ist langsam auffällig, dass sich die Muster wiederholen. Wir haben in der JRPG-Reihe bereits genug korrupte Erwachsene kennengelernt, um zu verstehen, dass es



viele von Grund auf böse Menschen gibt. Ein bisschen Abwechslung zum Einstieg wäre also schön gewesen.

Auch diese Welt ist so ungerecht. Die Phantomdiebe wären aber nicht unsere geliebten Phantomdiebe, wenn sie nicht gegen Maries grausame Machenschaften vorgehen würden. Gemeinsam mit der Rebellenanführerin Erina, die in dem Königreich lebt, befreien sie die anderen Gruppenmitglieder und Toshiro, der sich dem lebhaften Haufen mehr oder weniger begeistert anschließt.

Während Erina eine Bereicherung für die Kämpfe ist und gut zum restlichen Trupp passt, verkörpert Toshiro die erwachsene Stimme der Vernunft, auf die Joker und die anderen eher selten hören. Es stellt sich heraus, dass der Politiker tief in die Gesamtsituation verstrickt und tatsächlich im realen Leben mit Marie verlobt ist. Vielmehr wollen wir euch von der Geschichte nicht verraten, jedoch spielt Toshiro für den weiteren Verlauf eine wichtige Rolle.

Die Handlung ist erneut ernst und befasst sich mit schwierigen Themen, jedoch in einem geringeren Maß als die Story von Persona 5. Die Geschichte ist solide, stellenweise aber vorhersehbar und kommt nicht an die des Originals ran. Insgesamt fühlt sich der gesamte Ableger wie eine große Nebenquest mit einem anderen Kampfsystem an. Je nach Spielstil dauert ein Durchgang mindestens 20 Stunden.

Ob ihr die Charaktere ausreden lasst oder die Untertitel selbst lest und dann weiterdrückt, macht bei der Menge an Dialogen allerdings einen großen zeitlichen Unterschied. Außerdem gibt es zusätzliche Aufträge sowie optionale Gespräche, für die ihr Skillpunkte erhaltet, die ihr dann pro Charakter im Fähigkeitenbaum verteilen könnt. Der wohl größte Zeitfresser im positiven Sinne ist der Velvet Room, den euch Lavenza in abgespeckter Form zur Verfügung stellt. Dort könnt ihr wie gewohnt Fusionen durchführen. Die Personas, die ihr dafür benutzen könnt, erhaltet ihr als Belohnung nach erfolgreich absolvierten Missionen.

Wie immer, nur anders

Das Herzstück des Spiels ist das taktische Kampfsystem. Mit einem Team aus drei Phantomdieben kämpft ihr euch über die Felder, schaltet Gegner aus und erfüllt Sieg-

bedingungen. Meistens müsst ihr alle Feinde eliminieren, manchmal müsst ihr die Kämpfe aber auch in einer bestimmten Anzahl an Runden bestreiten oder lebendig auf die andere Seite gelangen. Jede Mission stellt drei zusätzliche Bedingungen, die zwar nicht erfüllt werden müssen, bei Erfolg aber weitere Belohnungen mit sich bringen.

Jeder Charakter kann sich eine bestimmte Anzahl an Feldern pro Zug bewegen und eine Aktion ausführen. Trifft er einen ungeschützten Gegner, darf er noch einen weiteren Zug machen. Ihr könnt jederzeit zwischen den drei Dieben hin- und herwechseln, solange sie ihre Aktion noch nicht beendet haben.

Das ist vor allem dann praktisch, wenn ihr kurzzeitig aus einem bestimmten Bereich entkommen oder die Charaktere für eine besondere Attacke positionieren wollt. Habt ihr einen Gegner zu Boden geworfen und dadurch ein „Noch 1“ erhalten, könnt ihr den „Zu dritt“-Angriff ausführen, wenn sich der Feind in einem Dreieck zwischen den Phantomdieben befindet.

Klingt unspektakulär, ist aber extrem nützlich. Die Animation erinnert an die „All-out Attack“ aus Persona 5 und verteilt gegenüber allen im markierten Bereich befindlichen Feinden ordentlichen Schaden. Neben den Nahkampfangriffen, mit denen ihr Gegner wegstoßt, und Fernkampfangriffen mit einer Schusswaffe sind natürlich auch die Personas ins Kampfsystem integriert worden.

Joker kann zwar nicht mehr beliebig zwischen ihnen wechseln und muss mit Arsène vorliebnehmen, jedoch gibt es mit den Sub-Personas ein neues Feature. Jedes Gruppenmitglied kann eines der Wesen zusätzlich einsetzen, die jeweiligen Fähigkeiten befinden sich dann ergänzend in der Angriffsauswahl. Das erleichtert die Zusammenstellung der Charaktere für den Kampf, da sich so verschiedene Statusfähigkeiten miteinander kombinieren lassen.

Keine Herausforderung für die Herzdiebe

Dazu kommen einzigartige Fähigkeiten, die zunächst mit einer Leiste aufgeladen werden müssen, die sich die Gruppe miteinander teilt. Manche sind nützlicher als andere, letztendlich kommt es aber auf den persönlichen Spielstil und den Verlauf des Kampfes an, ob ihr Einsatz sinnvoll ist.

Die unterschiedlichen Gegnertypen wollen euch aber genauso an den Kragen gehen. Ihr könnt zwar Angriffen nicht aktiv ausweichen, allerdings begrenzt die Deckung hinter bestimmten Elementen wie Kisten und Mauern den Schaden oder verhindert ihn sogar ganz.

Das taktische Gameplay harmonisiert gut mit dem Einsatz der Personas und ihrer Fähigkeiten. Zudem wurden die bekannten Moves aus den anderen Persona-5-Spielen abgewandelt und sinnvoll in das neue Kampfsystem integriert. Allzu komplex ist es allerdings nicht und auf der normalen Schwierigkeitsstufe nicht gerade herausfordernd.

Die verschiedenen Bedingungen für zusätzliche Belohnungen motivieren zwar dazu, nicht Hals über Kopf draufloszustürmen, gro-

ßes Geschick verlangen sie aber nicht. Dazu kommt, dass sich die Kämpfe vor allem durch die Spielfelder schnell repetitiv anfühlen. In den einzelnen Gebieten sind die Felder zwar immer etwas anders aufgebaut, aber stets mit den gleichen Elementen gefüllt und selten abwechslungsreich.

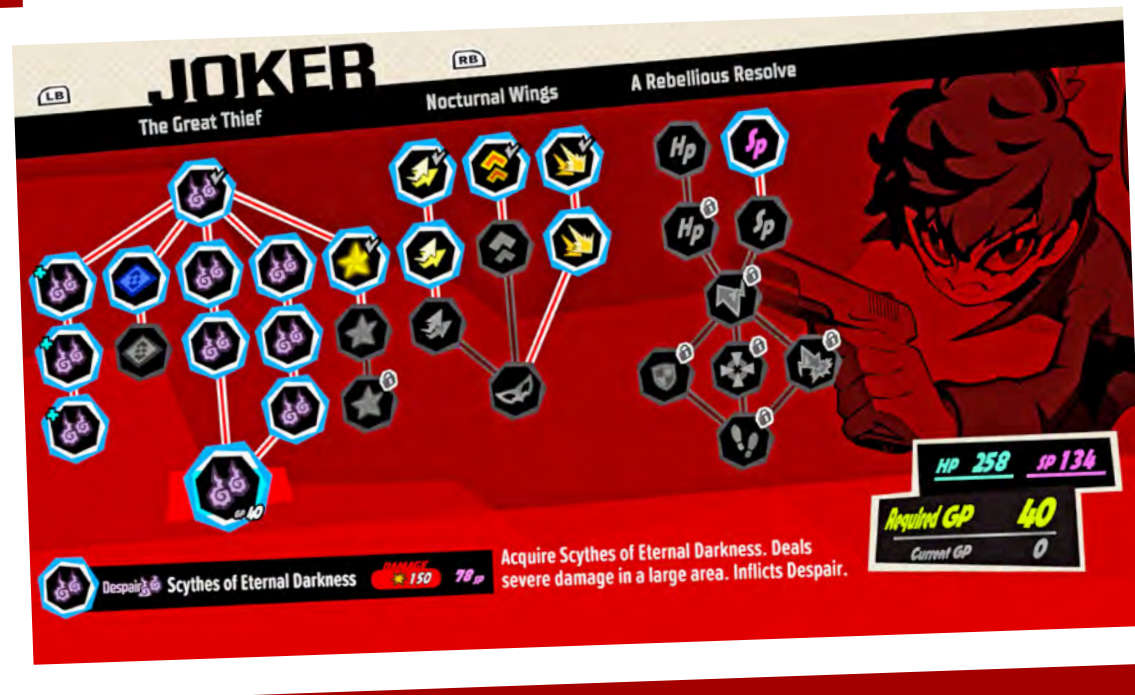
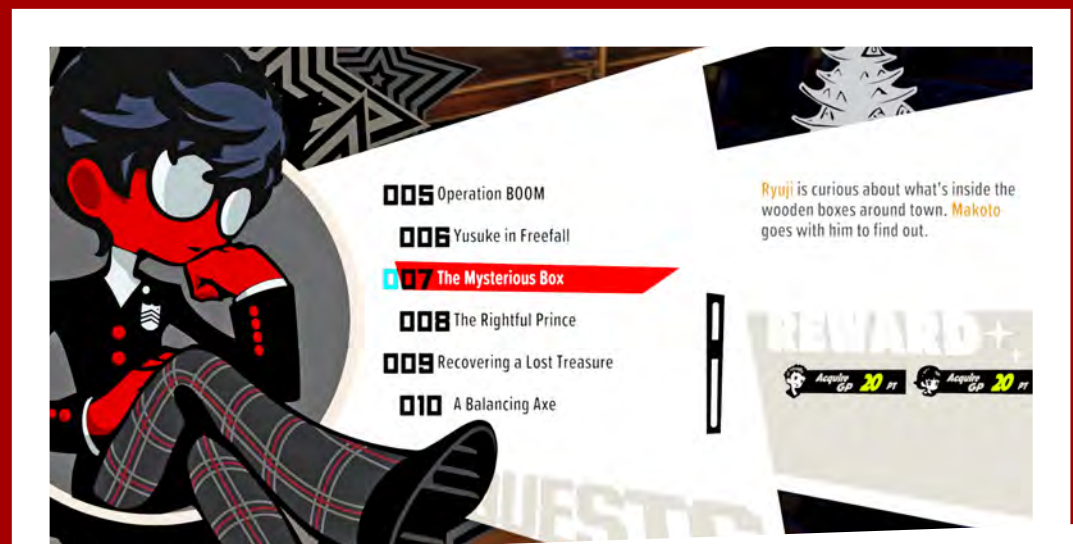
Gerade in Maries Königreich sehen die Schauplätze durch die triste, eintönige Farbgestaltung leblos und lieblos aus. Das bessert sich im weiteren Spielverlauf nur bedingt und trägt zu dem generellen Eindruck bei, dass nur ein geringes Budget in Tactica geflossen ist.

Der Chibi-Elefant im Raum

Das Entwicklerteam hat sich dennoch sichtbar Mühe gegeben, damit sich Fans von Persona 5 wie zuhause fühlen. Die Phantomdiebe sind wahlweise mit ihren originalen

japanischen oder mit englischen und in beiden Fällen hervorragenden Sprechern zu hören. Das Design des Menüs ist an das Basisspiel angelehnt und auch musikalisch geht es wie gewohnt zu: Einige bekannte Tracks haben einen Remix bekommen, außerdem gibt es dazu passende Ergänzungen.

Ein großes Manko ist der gewöhnungsbedürftige Chibi-Stil, der starke Ähnlichkeiten zu den Figuren aus Persona Q2 aufweist und mit dem wir nicht warm geworden sind. Ob ein der kindliche Stil prinzipiell gefällt, ist sicherlich Geschmacksache, jedoch ist er hier nicht gut umgesetzt worden. Die Sprites sehen besser aus als die Ingame-Modelle, aber auch die wollen nicht so recht zum Universum passen. Persona 5 hat definitiv seine albernen Momente, insbesondere, wenn die Phantomdiebe sich untereinander



necken. Trotz des Anime-Stils ist der Look nicht übertrieben und passt zum ernsten Ton der erzählten Geschichte. Die „niedliche“ Optik von Tactica verliert diese Verbindung und tut durch die stellenweise äußerst grelle Farbgebung fast schon weh in den Augen. Außerdem ist der Titel eine ganze Ecke alberner als das Original, was nicht gerade ein Pluspunkt ist. Das ist vor allem deshalb schade, weil Strikers gezeigt hat, wie gut so ein Ableger sein kann – sowohl grafisch als auch inhaltlich.

Die Charaktere sehen dort genauso aus wie im Original, die Texturen sind im Vergleich zu Tactica deutlich schöner und auch beim Leveldesign hat es die Nase vorn. Im Gegensatz zu anderen Musou-Spielen wie zum Beispiel Hyrule Warriors erwarten euch nämlich einzelne Dungeons, in denen dann die Kämpfe stattfinden.

Das reicht uns noch nicht!

In Tactica könnt ihr euch dagegen außerhalb der Kämpfe überhaupt nicht bewegen. Ihr wechselt lediglich zwischen der Metaverse-Version des Café Leblanc, wo ihr euch unterhalten, auf die Gefechte vorbereiten sowie Aufträge annehmen könnt und den Spielfeldern hin und her. Ansonsten gibt es lediglich viele, viele Dialoge, von denen die meisten zumindest vertont sind. Die Bewegungsunfähigkeit ist

nicht zwangsläufig ein Kritikpunkt, immerhin handhabt das Vorbild XCOM das auf ähnliche Weise – allerdings zeigen Spiele wie Miasma Chronicles, dass es auch anders und besser geht. Das hätten wir uns für Tactica auch gewünscht, vor allem, da das Original-Persona-5 großen Wert auf das Reisen durch Shibuya legt.

Generell kann die Qualität von Spin-offs natürlich stark vom Hauptspiel abweichen, besonders, wenn wie im Fall von Persona 5 verschiedene Kampfsysteme und damit völlig unterschiedliche Schwerpunkte zustandekommen. Strikers und Tactica haben allerdings ähn-

liche Grundvoraussetzungen – beide erfinden einen Grund, wieso die Phantomdiebe doch nochmal im Metaverse landen – und kosten jeweils circa 60 Euro.

Der Preis sollte zwar kein ausschlaggebendes Kriterium sein, allerdings sind die Qualitätsunterschiede in diesem Fall unbestreitbar. Strikers hat gezeigt, wie gut ein Ableger sein kann. Tactica dagegen verdeutlicht, dass Atlus und Sega noch möglichst viel Gewinn aus dem erfolgreichen Franchise raus holen wollen, bevor eines Tages hoffentlich ein Nachfolger mit ganz neuen Charakteren erscheint. Dem Spiel fehlt leider etwas das Herz-

blut, das in den anderen Titeln des Universums steckt.

Wenn ihr einfach Lust auf taktisches Gameplay im Persona-Skin habt und euch der Chibi-Stil nicht stört, werdet ihr trotzdem euren Spaß mit dem Spiel haben, da die Kämpfe einen angenehmen Flow erzeugen und die bekannten Charaktere für Wiedersehensfreude sorgen. Wer Action-lastige Systeme bevorzugt, greift lieber zu Strikers, das prinzipiell das gelungenere Spin-off ist. Persona 5 Tactica erschien am 17. November 2023 für PC, Playstation 4, Playstation 5, Xbox One, Xbox Series X/S und Nintendo Switch. □



FAZIT: Dem Spiel fehlt das Herzblut, das in den anderen Titeln des Universums steckt. Durch den angenehmen Flow der Kämpfe und die bekannten Charaktere könnt ihr trotzdem euren Spaß damit haben.

WERTUNG
7

Genre: Strategie
Entwickler: Realmforge Studios
Hersteller: Kalypso Media
Termin: 09. November 2023
USK: ab 12 Jahren



Dungeons 4

Gleiches Konzept, gleicher Stil, gleiche Gags – macht Dungeons 4 überhaupt irgendwas neu? Die Verbesserungen finden sich nur im Detail, doch es gibt sie. Wo genau die sind, klären wir im Test.

Von: Felix Schütz

Nein, ihr habt euch nicht verguckt! Hier geht es nicht um Dungeons 3 von 2017, sondern um den brandneuen vierten Teil. Die kann schon mal verwechseln, denn auf den Bildern sehen sich die Spiele zum Verwechseln ähnlich. Doch es bleibt nicht alles beim Alten, denn es

gibt ein paar feine, nennenswerte Unterschiede, mit denen die Entwickler das Spielprinzip aufpeppen wollen. Am Grundkonzept ändert sich aber natürlich nix: Realmforge bedient sich wieder mal großzügig beim legendären Dungeon Keeper, kombiniert das Kellerbau-Prinzip mit Echtzeit-Kämpfen an der Ober-

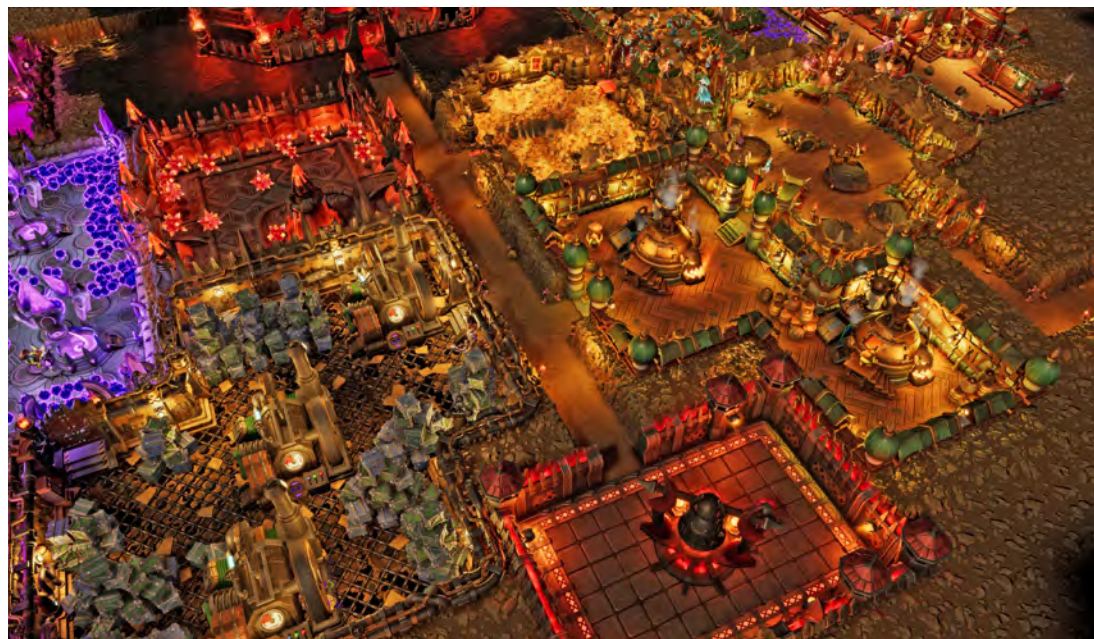
fläche und wickelt das Ganze in ein selbstironisches Fantasy-Setting, das genauso bunt und haarsträubend daherkommt wie seine Vorgänger. Weil die aber nicht jeder gespielt hat, fassen wir erst mal kurz zusammen, worum es in Dungeons 4 überhaupt geht, bevor wir dann auf die Neuerungen und Änderun-

gen zu sprechen kommen – denn die dürften vor allem Kenner der Reihe interessieren.

Das Gute muss weg!

In Dungeons 4 verkörpert ihr wieder mal das sprichwörtliche Böse. Die letzten Spiele habt ihr damit zugebracht, mächtiger zu werden, das Gute zu bekämpfen und das Land zu unterjochen. Das gelang auch (mehr oder weniger) mithilfe der Dungelelfe Thalya, die wieder eure einzige Heldeneinheit im Spiel darstellt und die euch durch die gesamte Kampagne begleitet.

Der Story-Modus ist übrigens wieder richtig ordentlich bemessen, euch erwarten 20 lange Missionen, in denen ihr auch wieder ein paar alte Bekannte aus den Vorgängern trefft. Allerdings braucht ihr die letzten Teile definitiv nicht



gespielt haben, um Dungeons 4 zu kapieren, denn die dünne Handlung ist praktisch selbsterklärend und wird eh nie so richtig interessant. Da hilft es auch nicht, dass die Inszenierung ziemlich altbacken ausfällt, im Grunde bekommt man wieder nur langatmige Dialoge und simple Kamerafahrten wie im Vorgängerspiel serviert. Dynamische Cutscenes mit Figuren in Großaufnahme und interessanten Perspektiven? Leider Fehlanzeige! Da verpassen die Entwickler eine wichtige Chance.

Letztendlich tut ihr aber eh wieder das, was ihr schon im Vorgängerspiel gemacht habt: Thalyas Erzfeinde bekämpfen, magische Artefakte sammeln, Chaos verbreiten, eben das Übliche. Hier und da gibt es zwar kleine Überraschungen, doch unterm Strich hat der

Plot kaum Neues zu bieten. Den Autoren dürfte es allerdings herzlich egal sein, die halten eisern an der Formel fest, die schon im dritten Teil gut funktioniert hat.

Gags im Dauerfeuer

Das gilt auch für den fragwürdigen Humor, der sich mit einer Extraladung Selbstironie und ständigen Wiederholungen auf dem gleichen Niveau seiner Vorgänger einpendelt. Ein paar Seitenhiebe auf Kino und andere Spiele mögen ja noch ganz nett sein, doch viele Gags zünden einfach überhaupt nicht.

Da werden dann zum Beispiel ausgewählte Dialoge darüber gehalten, dass viele Dialoge viel zu stark ausgewälzt werden (was die Sache nicht besser macht). Und gerade als man das Gefühl hat, dass sich manche Missionen

ganz schön in die Länge ziehen, beschwert sich Thalya über die offensichtliche Spielzeitstreckung und droht den Autoren Prügel an. So was kann man jetzt lustig finden, nervig oder einfach nur bemüht – letztendlich ist und bleibt Humor aber eine Geschmacksfrage. Das gilt auch für den markanten Erzähler aus dem Off, der wieder von Monty Arnold eingebracht wurde. Seine unverwechselbare Stimme (u.a. bekannt aus Deponia) begleitet euch durch das gesamte Spiel mit seinen ausschweifenden Gags.

Wer sich schon in den Vorgängern darüber schlappgelacht hat, kommt auch in Dungeons 4 voll auf seine Kosten. Alle anderen werfen besser einen Blick ins Optionsmenü, denn dort könnt ihr die Kalauerdichte netterweise runterregeln.

Das ewige Vorbild: Dungeon Keeper

Auch am Spielprinzip ändert sich erst mal ... gar nix. Wie gewohnt, baut ihr im Untergrund eure Basis auf, das ist in jeder Mission Pflichtprogramm und läuft immer nach dem gleichen Muster ab. Ihr errichtet Schlafstätten, Guru-Farmen, Trainingsräume, Friedhöfe, Schatzkammern, Mana-Speicher, Werkbänke, Fallen, Tempel, Zombie-Diskotheken und so weiter – was man eben so braucht!

Dann heuert ihr Kreaturen wie Orks, Goblins, Dämonen und Skelettmagier an, die sich in eurem Dungeon niederlassen, Sold kassieren und feindliche Helden verkloppen, die ab und zu einmarschieren, um euer Dungeon-Herz zu zerstören.

Der größte Unterschied zum genialen Dungeon Keeper: Sobald



ihr ausreichend Truppen angesammelt habt, dreht ihr den Spieß um und schickt eure Einheiten an die farbenfrohe Oberfläche. Anders als im Kerker steuert ihr eure Kreaturen hier allerdings direkt, das spielt sich dann ganz klassisch wie in einem Echtzeit-Strategiespiel à la Warcraft 3.

So müsst ihr dann zum Beispiel Dörfer verwüsten oder Konvois abfangen, um wertvolle Bösartigkeit zu verdienen – das ist neben Gold eure wichtigste Ressource, um neue Räume, Kreaturen, Zauber und Upgrades zu erforschen. Und weil ihr in jeder Mission wieder bei Null anfangt, wiederholt sich das Spielchen in ausnahmslos jedem Einsatz.

Angriff der Zwerge

Das wird zwar auf Dauer eintönig, aber zum Glück sorgen ein paar nette Missionsziele für Abwechslung. Zum Beispiel gibt's eine Map,

auf der eure Kreaturen von Hitze- und Feuerhagel malträtiert werden, was Außeneinsätze deutlich erschwert.

Einmal müsst ihr euren Dungeon gegen einen Laser von der Oberwelt verteidigen, indem ihr den Strahl mit einem Spiegel zurücklenkt. Und in einer anderen Mission liefert ihr euch ein Wettrennen mit einem bohrenden Zwergenteam, das es auf den gleichen Schatz abgesehen hat wie ihr. Da müsst ihr dann zusehen, dass ihr euch schneller ans Ziel grabt und gleichzeitig die Kühlung des Bohrer sabotiert.

Die Zwerge sind auch gleich eine der größeren Neuerungen in Dungeons 4. Denn anders als die restlichen Gutmenschen haben die Zwerge endlich ordentliche unterirdische Stützpunkte! Damit sorgen sie auf manchen Maps für ein bisschen mehr Bedrohung im

Dungeon. Meistens läuft es dann aber doch nur darauf hinaus, dass euch die Barträger regelmäßig Angriffswellen rüberschicken. Gebäude, Fallen, Ressourcen, das alles muss oder kann die Gegner-KI offensichtlich nicht verwalten und auch die Angriffswege bleiben immer gleich. Vor allem aber ist so eine Zwergebasis blitzschnell plattgemacht, da ihr eure Kreaturen in fast allen Bereichen abwerfen könnt, die ihr seht. Anders als in Dungeon Keeper müsst ihr nämlich keine Kacheln erobern, auf diese Weise habt ihr ruckzuck den feindlichen Kern erreicht.

Und dadurch verlieren die Zwerge schnell ihren Schrecken, wie schade! Daraus hätte man so viel mehr machen können. Und bevor ihr euch Hoffnungen macht: Es gibt auch in Dungeons 4 keine konkurrierenden Keeper, die eigenständig agieren und ihren Dun-

geon selbst aufbauen und verwalten, so wie man es beispielsweise aus War for the Overworld kennt.

Entspanntes Kerkerbasteln

Bei den Basics hat Dungeons 4 dafür ein paar wichtige Fortschritte gemacht. Man merkt es gleich beim ersten Befehl, der unsere putzig animierten Schnodderlinge in Bewegung versetzt: Die knuffigen Arbeiterkreaturen sind diesmal deutlich flotter unterwegs, sie graben und bauen effektiver und vor allem kann man jetzt deutlich mehr von ihnen erzeugen.

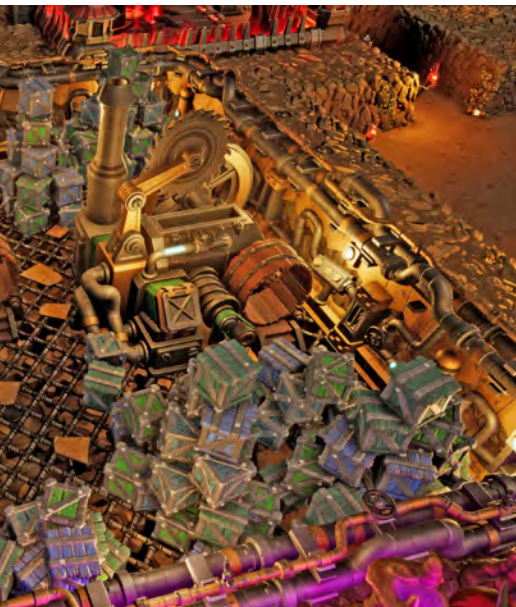
Für den Spielfluss ist das ein Segen, denn jetzt kann man schon früh jede Menge Räume und Gänge vorplanen, ohne dass andere Aufgaben dafür lange liegen bleiben. Weil die Kamera auch ein Stück weiter rauszoomt und ihr Bauaufträge erteilen könnt, selbst wenn euch noch die nötigen Ressourcen fehlen, spielt sich der komplette Aufbauart besser und übersichtlicher denn je.

Auch ein paar Detailverbesserungen fallen hier positiv auf, ihr könnt zum Beispiel herumliegendes Gold, Manakugeln oder Kisten einfach mit gedrückter Taste einsaugen, anstatt alles einzeln aufzuheben. Praktisch!

Und bei allen Räumen könnt ihr nun auch gleich eine Tür auswählen, um Zugänge zu verschließen – das ist wichtig, um die Effizienz der Räume zu erhöhen. Im Vorgängerspiel musste man dazu noch in ein anderes Menü wechseln, was auf Dauer umständlich war.

Im Erdreich gibt es aber nach wie vor kaum Hindernisse, die euch beim Bauen einschränken, abwechslungsreichere Untergrund-





maps wie in War for the Overworld findet ihr hier leider nicht.

Zumindest müsst ihr diesmal aber ständig die Augen offenhalten, denn Manablöcke können nun Manalinge freisetzen – das sind anfangs noch unscheinbare, kleine Biester, doch sobald sie ein paar Manakugeln verputzt haben, leveln sie auf, vermehren sich und können so zu einer echten Gefahr werden. Darum: Besser gleich reagieren und das Mana-Ungeziefer bei der ersten Sichtung ausradieren.

Überhaupt solltet ihr immer die Minimap im Auge behalten, denn neben Riesenspinnen und anderem Getier stiefeln auch regelmäßig strahlende Helden in euren Dungeon. Darum solltet ihr eure Eingänge mit ein paar Fallen bestücken, um die Angreifer zu schwächen. Die Auswahl ist diesmal zwar recht überschaubar, aber dafür lassen sich die Fallen unkomplizierter platzieren als früher und zweifach aufwerten.

Auf höheren Stufen sind Fallen tatsächlich richtig nützlich: Mit genügend Kreissägen an den Wänden, Schleimpfützen am Boden und Guru-Kanonen am Wegesrand bekommt ihr nämlich auch hochstufigere Heldengruppen ganz ordentlich klein – die Investition lohnt sich also.

Viele kleine Änderungen.

Zum Besseren?

Je länger man spielt, desto mehr fällt auf, dass die Entwickler viele Funktionen aus dem letzten Spiel im Grunde nur umgeschichtet oder entschlackt haben. Zum Beispiel gibt es diesmal keine magischen Kisten mehr, die in Dungeons 3 noch zu Engpässen führen

konnten. Geräte wie Braukessel oder Manakristalle können darum auch nicht mehr dauerhaft verbessert werden.

Dafür könnt ihr nun aber Batterien herstellen, die ihr einfach auf ein Gerät anwendet. Ein Bau-O-Mat spuckt dann einfach eine Zeit lang mehr Handwerkskisten aus und belegt keinen kostbaren Schnodderling – für einen kurzen Boost reicht das also völlig aus.

Mehr Mikromanagment ist aber nicht dazugekommen, ganz im Gegenteil: Anders als in Teil 3 werden eure Kampfseinheiten nämlich kaum noch gebraucht, um in Räumen zu arbeiten. Um Horde-Truppen wie Orks oder Nagas wiederzubeleben, braucht ihr zum Beispiel keine Untoten mehr, den Job übernehmen jetzt wieder die zuverlässigeren Schnodderlinge.

Und in der Folterkammer dürfen eure Sukkuben zwar immer noch

fröhlich Helden auspeitschen, allerdings tun sie das nur noch, weil's ihnen Spaß macht – zum Bekehren von Gegnern ist es völlig unnötig.

Stattdessen baut ihr jetzt nämlich frostige Heldengräber. Dann schnappt ihr euch nur noch einen besiegten Gegner aus dem Kerker und stopft ihn in einen der freien Eiskristalle. Einen Augenblick später erhaltet ihr so einen Geisterhelden, der dann dauerhaft für euch kämpft. Eure Kreaturen werden dafür nicht benötigt, die können in der Zeit also kämpfen, essen, schlafen, trainieren oder im Mana-Bad entspannen.

Das sorgt einerseits dafür, dass sich euer Dungeon nicht mehr ganz so belebt anfühlt wie früher, andererseits stehen eure Truppen dafür auch kampfbereit zur Verfügung, wenn ihr sie braucht.

Zombie- und Skelettpulks gibt es übrigens nicht mehr, wenn ein Held im Kerker stirbt, gibt's dafür

nur noch ein bisschen Bössartigkeit. Dafür können alle Untoten-Einheiten nun kleine Pets beschwören, die sie auf höheren Ausbaustufen sehr mächtig machen. Und alles, was ihr dafür braucht, ist ein Tempel, in dem eure Knochenritter und Banshees hin und wieder beten müssen, um die dafür nötige Energie zu tanken. Das klappt so zuverlässig, dass man sich praktisch nie mehr drum kümmern braucht.

Truppen und Forschung

Ihr kommandiert nicht nur mehr Schnodderlinge, auch das Truppenlimit wurde in Dungeons 4 deutlich erhöht. 40 Basiseinheiten plus Geisterhelden dürft ihr jetzt kontrollieren, das ist eine ganze Menge, die aber auch ihren Platz haben will. Schon allein deshalb fallen eure Dungeons diesmal größer und weitläufiger aus als früher, was definitiv ein Plus ist.





Es tröstet aber leider nicht ganz darüber hinweg, dass Realmforge bei den Einheitentypen wieder mal gespart hat: Es gibt nach wie vor nur vier Einheiten für Horde, vier für Dämonen und vier für Untote. Die darf man zwar mehrmals upgraden, aber dabei dürft ihr keinerlei Entscheidungen treffen, die Truppen werden einfach stärker und das war's. Im dritten Dungeons gab es für jede Fraktion außerdem noch eine Titaneneinheit, die hat man sich für den vierten Teil gleich ganz gespart. Stattdessen könnt ihr nun per Zauber eine magische Kreatur beschwören.

Auch das Lektorium aus Dungeons 3 hat man gestrichen, Forschungen benötigen dadurch keine Zeit mehr und sind sofort verfügbar. Auch im Forschungsmenü selbst wurde kräftig ausgemistet. Alle Upgrades unterteilen sich jetzt sauber auf vier Kategorien. Die erste erhöht zum Beispiel Thyas maximale Stufe und verpasst euch mehr Schnodderlinge, darunter schaltet ihr dann die wichtigsten Basisgebäude frei. Die drei anderen Kategorien sind Horde, Untoten und Dämonen zugeordnet, wo ihr dann auch Magie, Trainingsgeräte, Eisgräber und so weiter freischaltet. Besonders wichtig: Erst wenn ihr Punkte in die Monster-Kategorien investiert, erhöht ihr damit euer Truppenlimit und hebt nebenbei auch noch die Levelgrenze für eure Einheiten an.

Die Endlos-Forschungen aus Dungeons 3, mit denen man seine Truppen beliebig oft verbessern konnte, gibt es allerdings nicht mehr. Dafür erhaltet ihr jetzt spät im Spiel das Gewölbe der Macht. Das ist ein spezieller Raum, durch den ihr eure Truppen über das Levelcap hinaus aufstufen könnt.

Böse, böser, wir!

Auch das kennen wir schon aus dem Vorgänger: Um die ganzen Forschungen und Upgrades zu finanzieren, braucht ihr dringend wertvolle Bösartigkeit. Die bekommt ihr vor allem an der Oberfläche, die ihr möglichst bald mit euren Truppen erkunden solltet.

Sobald ihr kleinere Dörfer und Lager erobert habt, wird die Landschaft drumherum in einem schicken Effekt „bösifiziert“ und ihr erhaltet dazu einen dicken Batzen Bösartigkeit. Allerdings sprudelt die kostbare Ressource diesmal nicht automatisch nach! Darum müsst ihr euch schnell nach neuen Quellen umsehen.

Zum Beispiel fahren regelmäßig Konvois auf bestimmten Routen über die Map, die ihr tunlichst abfangen solltet, um viel Bösartigkeit zu ernten. Außerdem gibt es jetzt ein paar Minibosse auf vielen Maps, die ihr nur mit einer größeren Armee besiegen könnt und die besonders viel Ressourcen abwerfen. Diese Riesenviecher respawnen auch nach einer Weile, damit

ist also für Nachschub gesorgt. Aber auch die Helden haben dazugelernt. Sie schicken nun öfter mal Bautrupps los, um zerstörte Dörfer und Lager wiederherzustellen. Wenn ihnen das gelingt, müsst ihr euch wieder auf mehr Heldenangriffe einstellen. Allerdings könnt ihr die Ortschaft so einfach ein weiteres Mal abfackeln, wenn ihr noch mehr Bösartigkeit einsacken wollt.

Unverändert: Echtzeit-Strategie ohne Tiefgang

Leider ist das aber auch schon alles, was sich an der Oberwelt getan hat, der Echtzeit-Strategiepart spielt sich darum leider so seicht wie im Vorgänger. Meistens genügt da ein Attack Move ins Feindlager, um viel mehr braucht man sich da eigentlich nicht kümmern.

Die Schwierigkeit besteht oft eher darin, gleichzeitig oben zu



kämpfen, während unten im Dungeon vielleicht gerade ein Spinnennest angegraben wird oder wieder mal ein Zwergentrupp vor der Tür steht. Ihr werdet also häufiger zwischen den Ebenen hin- und herwechseln müssen als im Vorgänger.

Doch eigene Bauwerke an der Oberfläche errichten? Oder zumindest irgendwo nach oben graben? Das darf man leider immer noch nicht. Es gibt kaum taktische Entscheidungen, keine Lufteinheiten, Tower-Defense-Einlagen, befreundete NPCs oder Rollenspielelemente oder so was. Ihr macht einfach alles platt und das war es auch schon.

Da hat sich seit Dungeons 2 erstaunlich wenig getan. Natürlich liegt der Fokus der Dungeons-Reihe immer noch auf dem gemütlichen Kerkerbauen, und genau hier macht auch Teil 4 wieder richtig Spaß. Doch mittlerweile hätten wir von der Oberwelt-Ebene einfach deutlich mehr Spieltiefe erwartet. Ach ja: Die Tag- und Nacht-Wechsel aus Dungeons 3 gibt es auch nicht mehr.

Was aber zumindest ein dickes Lob verdient, ist die neue Fähigkeitenleiste am linken Bildschirmrand. Dort werden Thalyas Talente, Tränke und vor allem Zauber jetzt übersichtlich aufgereiht, ihr müsst also nicht wieder ein riesiges Menü wie im Vorgängerspiel aufklappen. Dadurch könnt ihr eure Feuerstürme, Buffs und so weiter deutlich flotter und öfter einsetzen, was gerade in den hektischeren Missionen ein echter Gewinn ist.



Was uns dagegen gar nicht gefallen hat, ist eine Änderung, die Thalya selbst betrifft: Sobald die Heldin den Löffel abgibt, dürft ihr sie nämlich nicht mehr gegen Gold wiederbeleben. Stattdessen kommen alle eure Schnodderlinge angerannt, um sie mit Gebeten zurückzuholen, was ganz schön lang dauern kann.

In dieser Zeit kommt euer Dungeon praktisch zum Erliegen und dagegen kann man auch nicht viel ausrichten. Doch selbst wenn Thalya mal ins Gras beißt, bleibt sie immer nützlich, denn wenn ihr bestimmte Missionsziele erfüllt, schaltet ihr dafür passive Boni frei, die ihr dann vor jedem Level auf drei Slots verteilen dürft.

Die Vorteile sind sehr nützlich und fühlen sich teilweise fast schon wie Cheats an. Zum Beispiel, wenn eure Truppen plötzlich nicht mehr mit Gold, sondern mit Gurus bezahlt werden, die kostenlos nachschlüpfen. Alles, was ihr dann noch braucht, sind ein paar extra große Farmen und eure Geldsorgen sind gegessen.

Schwache Performance auf PC

Mit größeren Maps, mehr Truppen und einer verbesserten Grafik war natürlich zu erwarten, dass auch die Systemanforderungen steigen. Trotzdem hat uns die Performance im Test am PC enttäuscht. Spätestens wenn wir große Untotenarmeen mit vielen Pets befehligt haben, ging die Framerate immer wieder bedenklich runter, teilweise unter 30 Fps, wo bei vielen die Schmerzgrenze liegen dürfte.

Lag's an unserer Testversion? Eher nicht, wie auch ein Blick auf die offiziellen Systemvoraussetzungen zeigt, die übrigens erst einen Tag vor Release veröffentlicht wurden: Ein AMD Ryzen 5 2600 oder Intel Core i5-8400, 16 GB RAM und eine GTX 960 wird bereits als Mindestanforderung angegeben – ein himmelweiter Unterschied zu Dungeons 3, das sich zum Beispiel noch mit 4 GB RAM zufriedengab.

Noch stattlicher sieht es bei der empfohlenen Hardware aus: Hier raten die Entwickler zu einem Core i7-10700 mit einer GeForce RTX 2070 oder vergleichbarer Hardware. Und das soll laut Eintrag auf der Steam-Seite des Spiels sogar ausdrücklich nur für HD-Auflösung bei hohen Settings und eine „durchschnittliche Leistung“ genügen.

Trotzdem hatten wir unterm Strich wieder viel Spaß mit Dungeons 4. Auch wenn die Oberwelt



immer noch zu kurz kommt und die neuen Zwerge leider keine ernst zu nehmenden Gegner sind, geht der Kerkerbau gut von der Hand und es macht einfach Laune, seine unterirdische Festung nach und nach wachsen zu sehen.

Die liebevollen Animationen, die hübsche Musikuntermalung und sogar die ermüdenden Gags sorgen für eine einladende Stimmung. Wer also lieber baut, anstatt sich in taktisch anspruchsvolle Gefechte zu stürzen, kann sich auf 20 umfangreiche Missionen freuen.

Wie im Vorgänger dürft ihr die komplette Kampagne übrigens auch wieder im Koop-Modus spielen, ein Feature, das wir leider vor Release noch nicht ausprobieren konnten, genauso wenig wie die Konsolenversionen. Eine Spielersuche haben wir diesmal aber nicht entdeckt, was schon mal enttäuschend ist – die gab's im Vorgänger nämlich noch.

Auch beim Skirmish läuft Dungeons 4 etwas auf Sparflamme, gerade mal fünf Modi mit jeweils einer Karte sind im Angebot. Das ist im Vergleich zum dritten Teil ganz schön wenig. Der wurde allerdings auch jahrelang mit DLCs ausgebaut und wenn Teil 4 ähnlich erfolgreich wird, können wir da bestimmt noch

mit ein paar Erweiterungen rechnen. Die PC-Version soll außerdem mit einem Level-Editor ausgeliefert werden, der uns zum Test aber noch nicht vorlag. ❑

FAZIT: Alte Stärken, wenig Neues: Wenn ihr schon die Stimmung in Dungeons 3 mochtet und keine riesigen Fortschritte erwartet, könnt ihr auch beim Nachfolger zuschlagen. Der Kerkerbau geht gut von der Hand und die meisten Detailverbesserungen sind gelungen. An der Oberwelt hat sich aber einfach nicht genug getan und auch die Performance fällt diesmal enttäuschend aus.





Genre: Strategie
Entwickler: Firefly Studios
Hersteller: Firefly Studios
Termin: 07. November 2023
USK: nicht geprüft

Stronghold: Definitive Edition

Endlich wieder mittelalterliche Burgbau-Romantik: Der Schritt zurück zu den Wurzeln klingt für Stronghold nach einer sinnvollen Entscheidung. Allerdings fehlt es der Definitive Edition an der letzten Konsequenz, um aus der Neuauflage des Echtzeitstrategie-Klassikers einen zeitlosen Hit zu machen.

Von: David Benke & Lukas Schmid

ABER! Wenn ich meine Erfahrungen mit der Stronghold: Definitive Edition in einem Wort treffend zusammenfassen müsste, dann wäre es wahrscheinlich genau mit diesen vier Buchstaben. Denn auch, wenn ich die Burgenbau-Simulation von Firefly Studios absolut liebe und eigentlich froh darüber sein müsste, dass es jetzt nach 22 Jahren eine



noch hübschere Version davon gibt (oder eine noch-noch hübschere Version? Es gab ja schließlich schon Stronghold HD?), kam ich an vielen Punkten während meines Tests nicht umhin, ein wenig enttäuscht vor dem Bildschirm zu sitzen und mir noch mehr zu wünschen.

Nicht falsch verstehen: Die Definitive Edition hat zahlreiche clevere Ideen, wie man das Mittelalter-Abenteuer gelungen ins Jahr 2023 bringen könnte. Viele davon zünden auch. Aber aus einigen anderen vielversprechenden Ansätzen macht sie dann einfach zu wenig: Überarbeitungen werden nicht konsequent zu Ende gedacht und Verbesserungschancen leichtfertig liegen gelassen, sodass man am Ende festhalten muss: Die Neuauflage ist zwar die bisher beste Ausgabe von Stronghold, ABER sie hätte noch so viel besser sein können!

Von wegen Remake ...

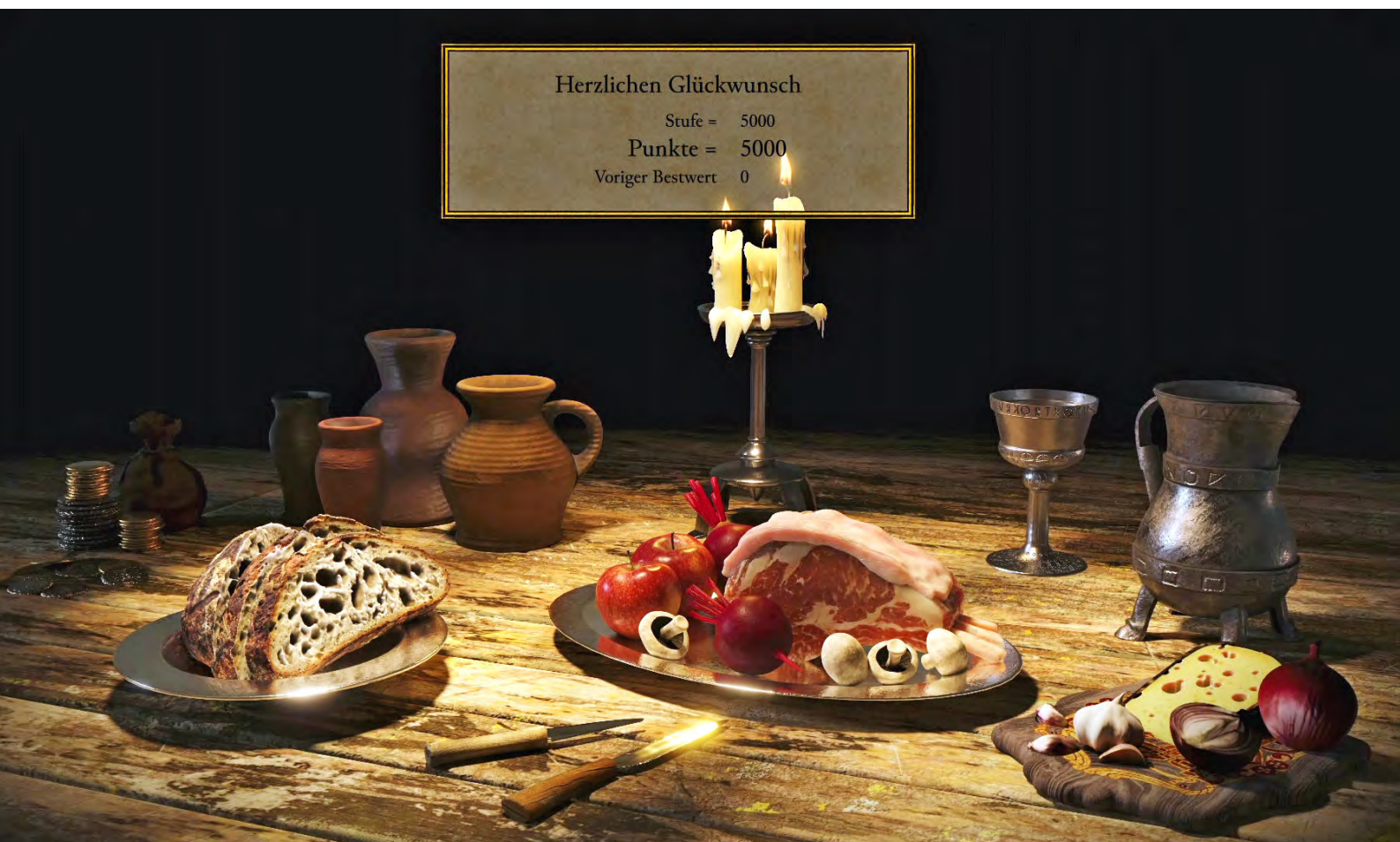
Bevor wir uns in vorschneller Kritik verlieren, fangen wir aber erst einmal mit den Basics an: Was ist Stronghold: Definitive Edition überhaupt? Da wartet nämlich vielleicht schon die erste Enttäuschung.

Anders als es euch manche Medienberichte glauben lassen wollen, handelt es sich bei dem Spiel

nämlich nicht um ein Remake, sondern lediglich um einen Remaster des 2001 erschienenen RTS-Klassikers. Heißt also: Statt das Ding komplett neu zu bauen, haben die Macher nur ein paar Verbesserungen vorgenommen – an Präsentation, Spielkomfort, Inhalt und Multiplayer.

Gerade das grafische Upgrade ist natürlich das offensichtlichste. Hier hat Firefly einmal großzügig angesetzt und quasi allen Spielelementen eine Frischzellenkur verpasst. Die Animationen der verschiedenen Figuren wurden überarbeitet, sodass sie sich jetzt noch flüssiger über den Bildschirm bewegen. Zudem wurden die Charaktermodelle aufgehübscht und ihre pixeligen Kanten großzügig abgeschliffen.

Das generalüberholte Feuer lodert jetzt noch natürlicher. Neu designte Bäume wiegen sich noch harmonischer im Wind. An Türmen und Toren lassen sich jetzt sogar Details im Mauerwerk erkennen. Durch verbesserte Texturen und höhere Auflösungen bekommt ihr hier definitiv das schönste Stronghold aller Zeiten, mit 4K- und Ultrawide-Support. Selbst Fotogrammetrie kam stellenweise zum Einsatz, beispielsweise bei den Sieg-Bildschirmen.



Ein Opa mit Make-up

Trotz all der Updates behält sich das Spiel aber seinen ursprünglichen Charme. Das liegt vor allem daran, dass man bei der Präsentation ansonsten an viel Altbewährtem festgehalten hat: Es gibt noch immer dieselben Sprecher wie damals, dieselben Sounds, dieselbe Musik – nur eben noch besser abgemischt. Wer einen seiner Lanzenträger zum Burggraben-Budeln schickt, bekommt etwa nach wie vor ein frustriertes „Meine Stiefel sind undicht“ entgegengeschmettert.

Untertanen haben alle individuelle Namen, grüßen freundlich, wenn ihr auf sie klickt und gehen geschäftig ihrem Tagewerk nach. In Stronghold: Definitive Edition bekommt ihr eine authentische, lebendige Mittelalter-Atmosphäre mit wunderbarem Wuselfaktor vorgesetzt. Da fühlt man sich direkt wie zu Hause! Okay, der neue Schreiber sieht ein wenig hässlich aus. Aber Puristen können ja einfach zur hochskalierten Version des Originals wechseln.

ABER, im Grunde habt ihr es halt immer noch mit einem Spiel vom Anfang der 2000er zu tun. Das kann ein wenig Make-up nicht überdecken. Schaut euch doch mal die Gesichter an! Zudem drehen sich Truppen weiterhin nur in acht verschiedene Richtungen, was teils für ziemlich abgehackte, steife Bewegungsabläufe sorgt. Gerade langsamere Truppen wie



Schwertkämpfer sehen so aus, als würden sie eher über den Boden rutschen, statt tatsächlich darüber zu laufen.

Die Inszenierung der Kampagne ist auch ziemlich bieder und altbacken: Sie wird nur durch scrollende Textwände und ein paar Charakterporträts erzählt. Deren Animationen sind aber so kurz, dass sie bereits vor Ende der Audiospur ausgelaufen sind. Dann gibt's nur noch Standbilder. Das hätte man etwas besser lösen können. Dazu kommen immer wieder mal vereinzelte Bugs, etwa plötzliche Tonaussetzer oder ein komisches Flimmern, wenn ihr in der höchsten Zoom-Stufe über die Karte scrollt.

Neuer Komfort, altes Gameplay

Apropos Zoom: Der bietet eine perfekte Überleitung zum Thema Komfortfunktionen. In der Definitive Edition habt ihr jetzt drei Zoom-Stufen zur Auswahl. Die müsst ihr auch nicht mehr über die rechte Maustaste oder den Z-Knopf triggern. Es geht auch ganz easy mit dem Mause, wenn ihr wollt. Zu Beginn des Spiels könnt ihr euch nämlich zwischen der klassischen Stronghold-Steuerung und der traditionellen RTS-Tastenbelegung entscheiden. Hotkeys lassen sich auch frei wählen.

Weitere neue Features, die das Leben in der Burg etwas einfacher machen: Der Schreiber zeigt jetzt an, ob eure Beliebtheit

sinkt oder steigt, ein neues Fenster gewährt euch einen schnellen Blick auf eure Missionsziele. Jedes Gebäude kommt mit ein paar praktischen Tooltips daher. Beim Händler könnt ihr den automatischen Kauf oder Verkauf von Waren einstellen. Die Baracke bietet individuelle Spawn-Punkte für jeden einzelnen Einheitentyp und die Möglichkeit, mehrere Truppen gleichzeitig auszubilden, statt zigmal das entsprechende Icon zu drücken. Ach ja, Kontrollgruppen gibt's jetzt auch endlich!

Was es leider nicht gibt: Trupp-Formationen oder irgendwelche anderen Arten von fortgeschrittenen Taktiken. Im Prinzip





spielt sich Stronghold so wie früher, im Guten wie im Schlechten. In einem Mix aus Echtzeitstrategie und Städtebau-Simulation geht es darum, zunächst eure Grundversorgung zu sichern, dann eure Burg bauen, die Produktion zu optimieren, ein Heer aufzustellen und dann eure Gegner zu plätten. An die Komplexität eines Anno reicht das auch heute nie heran, selbst wenn es kleine Produktionsketten

gibt und die Bedürfnisse eurer Untertanen gemanagt werden wollen. Dafür bieten die großangelegten Belagerungen mit Katapulten, bröckelnden Mauern, lodernden Pechgruben und klirrendem Stahl ein absolut martialisches Bild. Das Gameplay knallt wie eh und je.

Die Fehler der Vergangenheit

ABER, auf der Gegenseite sind manche Dinge eben auch noch so

kaputt wie eh und je: Zwar nutzt man jetzt die Unity-Engine, unter der Haube läuft aber immer noch der gleiche Motor wie 2001. Und der stottert eben hier und da mal, was für einige Probleme mit der KI sorgt. Besonders beliebt im Test: absolut teilnahmslose Truppen, die den Befehl „Stellung halten“ ein wenig zu wörtlich nehmen. Selbst wenn ein Gegner direkt vor ihrer Nase steht, bewegen sie sich

keinen Zentimeter. Wenn ihr ein Gebäude angreift, lümmeln die Truppen in der „zweiten Reihe“ nur doof in der Gegend herum und schaukeln sich die Eie- äh, die Streitkolben.

Dazu kommen krasse Wegfindungsprobleme. Eure Untertanen nehmen immer die kürzeste, aber nicht zwangsläufig die schnellste Route. Sie waten also auch mal lieber durchs Moor, statt den Wiesen-



pfad daneben zu benutzen. Hier hätte ich mir ein paar KI-Anpassungen gewünscht, wie bei der Definitive Edition von Age of Empires 2.

Zu allem Überfluss haben sich dann noch ein paar Bugs eingeschlichen: Mal blieb ein Bogenschütze in einer Mauer stecken, mal ließ sich ein gegnerischer Rammbock nicht angreifen, sodass ich hilflos zusehen musste, wie er mein Torhaus einreißt.

Juwelenjagd

Der unveränderte technische Unterbau hat natürlich auch etwas Positives: Eure Speicherstände aus dem Original und der HD-Version sind auch mit der Definitive Edition kompatibel. Ihr könnt also an eurer Burg weiter werkeln, die ihr vor über zehn Jahren im Freien Bauen erstellt habt. Wobei der Modus jetzt sogar noch über mehr Optionen verfügt, etwa zum Einstellen von Startressourcen oder Zufallsereignissen. Auch euren persönlichen Kreuzzug gegen Ratte, Schlange und Co dürft ihr nahtlos weiterführen.

Alternativ hat die Neuauflage aber auch die neue „Juwel“-Kampagne auf Lager. Die führt euch über den Verlauf von 14 Missionen ins verwüstete Hinterland, um nach der entführten Tochter eines Edelmanns zu suchen. Zeitlich ist das Ganze parallel zur Handlung der Hauptmissionen angesiedelt. Damit wollen euch die Entwickler ein wenig mehr Hintergrund zur Geschichte liefern. Außerdem sind die „Juwel“-Missionen als eine ultimative Herausforderung für Veteranen der Serie gedacht, in denen ihr euer ganzes Können unter Beweis stellen müsst. Und das merkt man.

Schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ist die neue Kampagne echt knackig, was vor allem daran liegt, dass Firefly Studios ein paar neue Dinge ausprobiert. Klar, der Fokus liegt wieder darauf, eure Burg zu verteidigen, eine fremde Feste einzunehmen, oder möglichst schnell möglichst viele Ressourcen zu sammeln. Es geht zur Abwechslung aber auch mal darum, fünf feindliche Kornspeicher auf der Karte zu zerstören. Oder ihr müsst einen kleinen Trupp bis zu einem Zielpunkt befähigen und währenddessen verbündete Einheiten aus Gefangenenslagern befreien. Dabei sind gutes Timing und ein wenig Fingerspitzengefühl gefragt. Da eure Gegner in regelmäßigen Abständen durch die Landschaft patrouillieren, müsst ihr im richtigen Moment unentdeckt den Vorstoß wagen, um Verluste zu ver-



meiden. Das erinnert vom Spiege-
gefühl her schon fast an Story-getrie-
bene RTS-Kollegen wie Gord oder
The Valiant.

Nach der Kampagne, nach dem Launch

ABER, gerade an der Story-Front
hakt es dann wieder. Den neuen
Missionen fehlt es an erzähleri-
scher Tiefe. Die vier charismati-
schen Antagonisten, deren Per-
sönlichkeiten über den Verlauf der
Hauptkampagne aufgebaut wer-
den, tauchen hier fast gar nicht auf.
Die Handlung wird lediglich durch
Textwüsten vorangetrieben. Und
nach knapp acht Stunden (je nach
gewähltem Schwierigkeitsgrad)
wird sie nicht einmal zu einem zu-
friedenstellenden Abschluss ge-
bracht. Das Finale folgt wohl erst im
kommenden Jahr. Für 2024 haben
die Macher bereits zwei große Up-
dates mit neuen Inhalten angekündi-
gt – für jeweils knapp drei Euro
das Stück.

Auch der zehn Missionen umfas-
sende Burgpfad wirkt nicht ganz zu
Ende gedacht. Der Modus schickt
euch, wie der Kreuzzugsmarsch
aus Stronghold Crusader, auf eine
europäische Landkarte, um nach-
einander historischen Festungen
wie der Marksburg einen Besuch
abzustatten – abwechselnd als An-
greifer oder Verteidiger. Inwiefern

sich das von den beiden bereits be-
kannten Spielmodi Belagerung und
Invasion unterscheidet, abgesehen
vom Fehlen eines frei einstellba-
ren Schwierigkeitsgrades, hat sich
mir aber nicht endgültig erschlos-
sen. Immerhin die Maps sind neu.
Wobei es der Definitive Edition an
frischem Content ohnehin nicht
mangeln sollte. Mithilfe des Editors
können Spieler ihre ganz eigenen
Schlachtfelder erstellen und diese
sogar mit individuellen Szenarien
versehen. Im Jahr 1099 soll ein gro-
ßes Feuer all eure Nahrungsvorräte
zerstören? Kein Problem, das lässt
sich haargenau einstellen und die
fertige Kreation dann ganz einfach
über den Steam Workshop mit der
ganzen Welt teilen!

Mehrspieler-Macken

Auch der reguläre Mehrspieler-Mo-
dus gestaltet sich dank Steam
deutlich unkomplizierter als im
originalen Stronghold: Da musstet
ihr euch noch Third-Party-Software
herunterladen oder eure Mitspieler
tatsächlich zu einer LAN-Party ein-
laden. Jetzt reicht ein Klick im Ser-
ver-Browser, um einem öffentlichen
Match beizutreten und sich in epi-
sche Schlachten zu stürzen – neu-
erdings sogar mit bis zu 3000 Trup-
pen und 2000 Gebäuden pro Karte!
Voraussetzung ist ABER natürlich,
dass überhaupt ein Match zustan-


de kommt. Denn der Multiplayer
hat aktuell mit einigen techni-
schen Problemen zu kämpfen.
Freezes und Disconnects gehören
zur Tagesordnung. Bugs sorgen
manchmal dafür, dass ihr Lobbys
weder beitreten noch eigens er-
stellen könnt.

Zudem habt ihr als Host über-
raschend wenig Einstellungsmög-
lichkeiten: Wenn inaktive Teil-
nehmer den kompletten Verkehr
aufhalten, könnt ihr sie nicht aus
der Sitzung kicken. Es gibt nur ei-
nen Spielmodus, keine Rangliste
und keine Option, um Allianzen für
Team-Matches zu formen. Beim
Startplatz eurer Siedlung habt ihr
auch keine freie Wahl, was oft dazu
führt, dass ihr direkt neben einem
Gegner gepawnt werdet, der euch
dann einfach innerhalb der ersten
Spielminuten rusht.

Das geht Definitive noch besser

Das größte Ärgernis für viele Spie-
ler ist allerdings, dass es im Multi-
player keine KI-Spieler gibt. Schar-
mützel gegen computergesteuerte
Gegner, wie noch in Stronghold
Crusader, sind so unmöglich. Das
hatten die Entwickler zwar bereits
im Vorfeld angekündigt. Viel bes-
ser macht das den Umstand aber
nicht. Denn in eine „Definitive Edi-
tion“ hätte man doch wirklich alle
Features für das perfekte Spie-

lerlebnis reinpacken können. So
bleibt das Remaster am Ende nur
ein halb eingelöstes Versprechen.
Ja, für knapp 15 Euro bekommt ihr
hier die bis dato beste Version der
Burgenbau-Simulation.

Wer den Klassiker nach über
20 Jahren mal nachholen möchte,
kann also beherzt zugreifen. Aber
für sich genommen, ist die Defini-
tive Edition insgesamt dann leider
„nur“ gut. Serien-Fans, die auf die
ultimative Stronghold-Erfahrung
hoffen, mit der sie bis ans Ende ih-
rer Tage ausgesorgt haben, müssen
dafür wohl auf die Neuauflage von
Crusader warten. 

FAZIT: Die Definitive
Edition bietet Stronghold
in seiner reinsten,
schönsten und bis dato
besten Form. Leider ist
das Remaster damit aber
nur „gut“ und nicht die
versprochene ultimative
Spielerfahrung.



In der Historie des großen Krieges wurde eine Geschichte
allzu oft übersehen – der heroische Weg eines jungen
Hauptmanns der Wache. Mitten im düstersten Augenblick
der Feindseligkeiten wurde der vielversprechende junge
Hauptmann tief ins Herzland des Feindes gesandt, um zwei
Aufgaben zu erfüllen: unsere Feinde abzulenken, um uns in
dieser dunklen Stunde eine Chance zu gewähren, und mit dem
legendenumwobenen „Juwel des Nordens“, Sir Longarms
Nichte, zurückzuholen, die erst kürzlich von den
anrückenden Horden gefangen genommen wurde.



Like A Dragon Gaiden

The Man Who Erased His Name

Auf Hochglanz gebügelte Erweiterung oder vollwertiges Spin-off? Ob Like A Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name ein Muss für Yakuza-Fans ist, verrät der Test.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid



Moderne Computer- und Videospiele besitzen in der Regel eine Entwicklungszeit zwischen zweieinhalb und drei Jahren. Große Produktionen wie Grand Theft Auto 6 oder Cyberpunk 2077 sprengen sogar diese Spanne mühelos. Das ursprünglich als Erweiterung für das erst 2024 erscheinende Like a Dragon: Infinite Wealth geplante Like A Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name wurde jedoch binnen nur sechs Monaten fertiggestellt. Das erklärte zumindest Masayoshi Yokoyama, Director bei Ryu Ga Gotoku Studio, in

einem Interview mit der Webseite Automaten. Jetzt werden sicherlich einige von euch stutzen und sich fragen, ob Like A Dragon Gaiden nur ein kleines Zwischenspiel ist oder ob sich hier die 50 Euro Anschaffungskosten wirklich lohnen. Die gute Nachricht: Auch wenn bei dem kleinen Yakuza-Brüderchen längst nicht alles rund läuft, so bietet es doch genau die Sorte Spiel, die Serien-Fans erwarten.

Der Mann mit der Brille
Like A Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name fungiert

als Spin-off-Fortsetzung der Yakuza-Reihe. Es schließt zwar an die Geschehnisse der Hauptserie an, erfordert aber nicht zwingend Vorkenntnisse. Das Spiel lässt jedoch auch Veteranen nicht im Regen stehen und geizt speziell gegen Ende nicht mit Rückweisen und einem Wiedersehen bekannter Charaktere. Allerdings bindet das Team von Ryu Ga Gotoku Studio diese Elemente so geschickt ein, dass selbst Einsteiger keinerlei Probleme haben werden, der Geschichte zu folgen.

Erneut schlüpfen wir also in den Anzug von Kazuma Kiryu, dem einstigen Drachen von Dojima. In einem Versuch, sich selbst und seine Vergangenheit zu schützen, täuschte er seinen eigenen Tod vor und tauchte unter dem Decknamen Joryu unter. In bester Superman-Manier versteckt er sein wahres Gesicht hinter einer Brille und verdient sich in Sotenbori seine Yen als Handlanger der örtlichen Daidoji-Gangsterbande.

Aber natürlich kann auch Kiryu ... äh, Joryu nicht aus seiner Haut und gerät sehr schnell zwischen die Fronten der Kartelle. Schlussendlich wirbeln die Geschehnisse die gesamte Yakuza durcheinander. Doch wir wollen an dieser Stelle auch nicht zu viel verraten. Als neuen Sidekick führt das Spin-off Akame ein. Die junge Allrounderin

hat ein Informationsnetzwerk mithilfe der örtlichen Obdachlosen aufgebaut. Sie ist Joryus direkter Draht in die Unterwelt und dient zum einen als wichtige Kontaktperson, zum anderen aber auch als Auftraggeberin.

Im Vergleich zu seinen Vorgängern ist das Spin-off deutlich kürzer: Mit lediglich fünf Kapiteln und einer Spielzeit von zehn bis 15 Stunden bietet es deutlich weniger Umfang als andere Serienableger. Serientypisch erzählen die Macher auch in Like A Dragon Gaiden die Geschichte in dialoglastigen Zwischensequenzen, deren Sprachausgabe wir zum jetzigen Zeitpunkt ausschließlich im japanischen Original lauschen dürfen.

Deutsche Untertitel helfen dabei, dem Plot zu folgen. So gut die Sprachausgabe sein mag und so sehr sie auch zur Atmosphäre beiträgt, so ziehen sich die Gespräche teils enorm. Gerade in den ersten Spielstunden dauert es etwas, ehe wirklich Spannung und Fahrt aufkommen. Dann aber wartet das Gangster-Game mit einigen interessanten Enthüllungen und Entwicklungen auf, die den Gesamteindruck merklich anheben.

Stadt, Land, Burg

Wie für die Yakuza-Reihe üblich, setzt auch Like A Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name





auf keine echte Open World, sondern auf größere, dafür aber frei zugängliche Areale. Einen Großteil der Spielzeit sind wir zunächst in Sotenbori unterwegs. Die Stadt bietet eine ganze Reihe von Restaurants und Shops zum Einkaufen und Stärken sowie Locations für Freizeitaktivitäten und eine Amüsiermeile.

Sie verströmt das typische Japan-Flair mit bunten Farben und dicht bevölkerten Gassen. Allerdings sind die Probleme auch hier sicht- und vor allem spürbar. In den Straßen stoßen wir immer wieder auf Obdachlose, aber auch auf umherziehende Banden, denen wir nur zu gerne auf die Nase hauen.

Und dann ist da noch die Burg – ein gigantisches Containerschiff, das der Unterwelt als Stützpunkt für Anarchie sowie das Ausleben krimineller Energien und merkwürdiger Fantasien dient. Dieses Gebiet erinnert stark an einen Vergnügungspark, verfügt aber mit dem Kolosseum über ein wichtiges neues Spielelement.

Denn hier können wir uns einen guten Namen als Preiskämpfer machen, in den Ranglisten aufsteigen und dicke Schecks einstreichen. Dabei geht's entweder im Einzelkampf oder aber auch im Team zur Sache. So haben wir die Möglichkeit, neue Mitstreiter in Nebenquests zu rekrutieren und in unserer Mannschaft einzusetzen.

Mit wachsender Erfahrung verbessern sich auch die Fertigkeiten unserer Kollegen, wodurch wir wie-

derum immer höher dotierte Turniere aktivieren. Die sogenannten Hell Team Rumble sind ein herrlich chaotischer Prügelspaß. Im Teambildschirm bestimmen wir im Vorfeld sogar die Aufstellung und legen fest, wer überhaupt antritt und welche Position die Kämpfer zum Start einnehmen. Zugebe-

nermaßen fliegt diese Taktik im Durcheinander schnell aus dem Fenster, aber Team-Aktionen und wilde Raufereien sorgen hier auf jeden Fall für gute Laune.

Japanischer James Bond

Like A Dragon Gaiden ist ein reiner Actionspiel und setzt den

Fokus massiv auf das handliche Kampfsystem. Wir greifen dabei auf zwei Stile zurück, die wir mit einem simplen Tastendruck jederzeit wechseln können. Als Agent haben wir Zugriff auf eine Reihe technischer Helfer: Die Spinne ist ein Elektrolasso, mit dem wir Gegner fesseln oder durch die Gegend



schleudern. Zudem rufen wir Drohnen herbei, die unsere Ziele attackieren und entzünden in bester James-Bond-Manier eine Bombe in Zigarettenoptik.

Anstatt zu sprinten, aktivieren wir kurzerhand einen kleinen Jet-Antrieb unter Joryus Schuhen und surfen damit durch die Arenen. Als Agent agieren wir grundsätzlich schneller und präziser, richten aber mit einzelnen Treffern weniger Schaden an.

Das Gegenstück dazu ist der rot markierte Yakuza-Modus. Mit diesem verursachen wir deutlich mehr Schaden im Nahkampf und laden Attacks auf. Prinzipiell sind die Wechsel der Stile eine gute Idee, doch gerade der frische Agentenstil zündet nicht immer. Und das liegt vornehmlich an der Steuerung. Wir aktivieren besagte Gadgets durch das Halten der Aktionstasten.

In den vermehrt auftretenden Massenschlachten aber bleibt für diese Momente kaum Zeit oder wenn, dann kassieren wir währenddessen auch gerne zwei oder drei Treffer. Uns fehlte im Test außerdem speziell in den Eins-gegen-Eins-Kämpfen eine echte Lock-on-Funktion, um unseren Kontrahenten immer im Auge zu behalten. Die Kampfposition über die rechte Schultertaste ist da nicht genug. Sehr oft kommt die



Kamera bei dem hektischen Geschehen nicht mit, und so gehen immer wieder Kontrolle und Übersicht verloren.

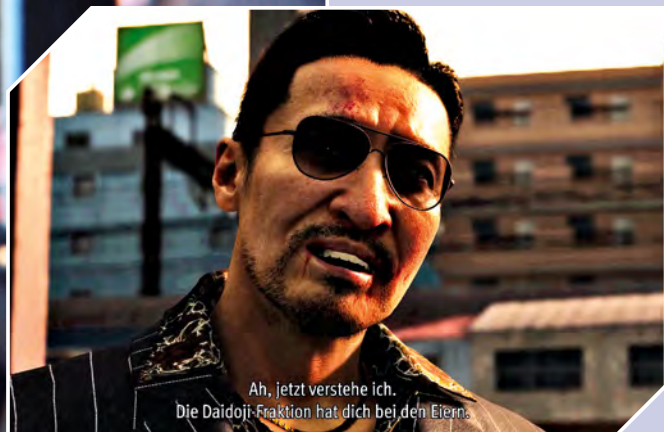
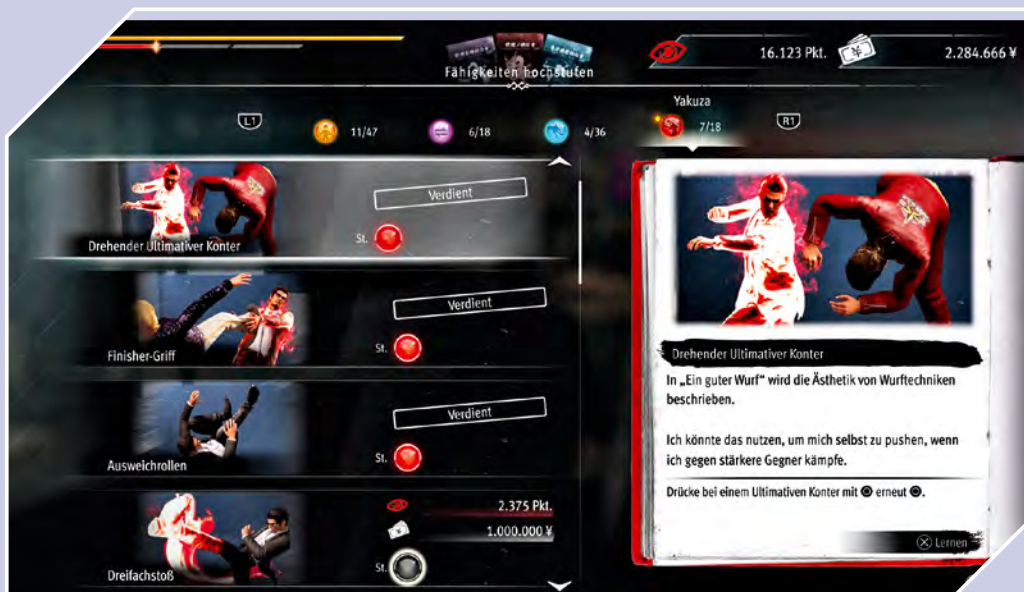
Von diesen Schwächen mal abgesehen, machen die wilden Prügeleien der Yakuza-Reihe alle Ehren. Schläge und Kicks fühlen sich herrlich wuchtig an und gerade das Miteinbeziehen von Waffen

und Gegenständen macht hier den Reiz aus. Heute schon jemand mit einem Fahrrad verdroschen oder mit einem Vorschlaghammer niedergeschlagen?

Kein Problem, hier haben wir die Gelegenheit dazu. Auch greifen wir zwischendurch zu Katanas, Pistolen oder sogar Schrotflinten. Nur wenige Spiele erzeugen durch

die Darstellung ihrer Spezialaktionen ein derartiges Gefühl der Befriedigung wie die Titel der Yakuza-Reihe.

Like A Dragon Gaiden macht da glücklicherweise keine Ausnahme. Durch erfolgreiche Angriffe und Konter sammeln wir Heat-Energie und können diese schließlich in einer Art Wut-Modus entladen. In





dieser Zeit teilt Joryu besonders schnell Schaden aus und ist selbst für Treffer weniger anfällig.

Ebenfalls schön: Weichen wir Spezialattacken unserer Feinde aus, erhalten wir die Chance auf einen mehrstufigen Gegenangriff. Gerade Eins-gegen-Eins-Matches sind durchaus taktisch und erfordern ein waches Auge. Bloßes Draufhauen funktioniert meist nur bei 08/15-Gaunern, nicht aber bei Zwischenbossen oder gar Endgegnern. Sehr praktisch: Scheitern wir gleich mehrfach an der gleichen Stelle, bietet uns das Spiel an, den Schwierigkeitsgrad herunterzuregeln. Auf diese Option können wir jederzeit im Pausen-

bildschirm zugreifen und so Frustmomente vermeiden.

Party Time!

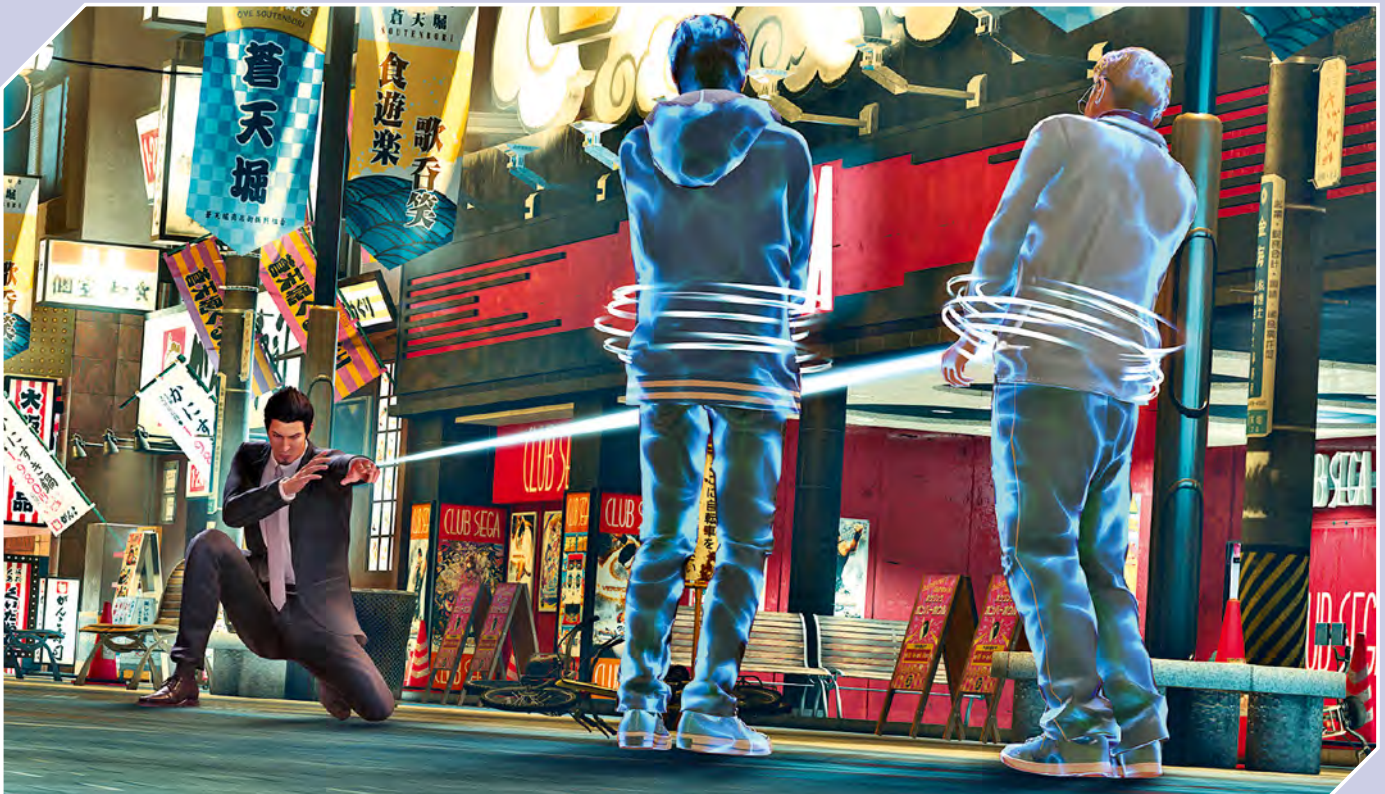
Allen Schlägereien und rabiatem Blutvergießen zum Trotz bleibt jedoch auch in Like A Dragon Gaiden Zeit für ein wenig Müßiggang. Und wer die Yakuza-Serie kennt, weiß auch, dass hier Ernsthaftigkeit und Klamauk sehr dicht beieinander liegen. So auch in diesem Spin-off: Da spielen wir zwischendurch etwa eine Partie Darts oder Billard, mühen uns beim Golf ab und drehen unsere Runden in Pocket-Circuit-Rennen. Oder wir zocken gar in den Spielhallen und an herumstehenden Sega-Mega-Drive-Kon-

solen bekannte Klassiker wie Fighting Vipers 2, Virtua Fighter 2.1 und Sega Racing Classic. Auch angeln wir an Automaten nach putzigen Stofftieren. Diese wiederum eignen sich als Geschenke für die Hostessen im örtlichen Nachtclub. Die Treffen mit den leicht bekleideten Damen präsentieren die Entwickler mit dezent aufdringlichen Realfilmaufnahmen. Doch während sich die Flirtversuche witzig anhören, sind sie in der Praxis eher befremdlich. Die in den Augen der Frauen gut erkennbare Reflexion eines Ringlichts verleiht dem Ganzen einen unangenehmen Camgirl-Charme, der leider den Eindruck nachhaltig prägt. Wo wir aber gera-

de bei zwischenmenschlichen Beziehungen sind: Auch mit Akame dürfen wir ein wenig mehr Zeit verbringen. Sie steht allerdings nicht auf Stofftiere, sondern freut sich in erster Linie über eine Packung Zigaretten als Geschenk. Darüber hinaus gibt es eine große Menge an Individualisierungsoptionen für Joryu selbst. Auch das Spin-off nimmt sich und seine Charaktere nicht absolut ernst und folgt damit der Hauptserie. Der schräge, sehr japanische Humor hätte für unseren Geschmack fast noch ein wenig dominanter sein und sich stärker auf das Gegnerdesign auswirken dürfen.

Charakterstärken und Schwächen im Missionsdesign

Kurioserweise besitzt das Spiel trotz seiner Kürze auch einige Längen. Denn obwohl die Geschichte spannend und ihre Charaktere interessant sind, verliert sich das Ga-





novenabenteuer zwischendurch in mühsamen Ranglistenkämpfen und dem verpflichtenden Aufstieg innerhalb des Akame-Netzwerks.

Bedeutet im Klartext: Ganz egal, ob wir wollen oder nicht – wir müssen Kämpfe im Kolosseum bestreiten und wir müssen die Nebenaufgaben absolvieren. Gerade die relativ unmotivierten Arena-kloppereien in schneller Folge fühlen sich wie Zeitspiel an. Und auch der Twist, dass man zunächst den Platinrang erobert haben muss, ehe man gegen die vier Könige der

Burg antreten darf, ist der Motivation alles andere als zuträglich.

Zudem hätten wir uns innerhalb der Missionen mehr Abwechslung gewünscht: Am Ende laufen die Einsätze doch stets auf mal größere und mal kleinere Schlägereien hinaus. Die wenigen Ausnahmen – etwa, wenn Joryu und seine Kumpanen in Sotenbori feiern gehen – stechen hier deutlich heraus.

Das übergeordnete Charakter- und Ausrüstungssystem erweist sich dabei als solider Standard. Für das Freischalten und Erwei-

tern unserer Fertigkeiten benötigen wir sowohl Akame-Punkte als auch Yen. Heißt: Wir müssen immer wieder Netzwerk-Jobs erledigen, um Joryus Eigenschaften zu verbessern.

Generelle Charakteraufstiege gibt es hier nämlich nicht. Sehr schön allerdings: Auch innerhalb des Charaktersystems könnt ihr die Kampfstile prägen; gerade die Upgrades für die Gadgets sind teils enorm Spaßig. So fangen wir etwa mit dem Energielasso gleich mehrere Gegner auf ein-

mal ein und schleudern sie durch die Luft. Auch erhalten wir über Upgrades die Möglichkeit, bis zu vier Ausrüstungsgegenstände anzulegen. Mit ihnen verbessern wir Grundwerte, verhindern aber auch Statureffekte wie „Bluten“ oder dass wir betäubt werden. Alles in allem bietet Like A Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name ausreichend Charakterfutter für den Spielumfang. Eine wirkliche Spezialisierung gibt es aber nicht. Stattdessen haben wir nach dem Beenden der Kampagne weiterhin die Gelegenheit, alle Upgrades freizuschalten und die Ausrüstung ein wenig zu optimieren. □



FAZIT: Kurze, aber knackige Yakuza-Action: The Man Who Erased His Name ist mehr als nur eine glorifizierte Erweiterung, hat aber in Sachen Spielbarkeit und Missionsdesign ihre Schwächen.

WERTUNG **7**

Genre: Action-Adventure/Stealth
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Termin: 24. Oktober 2023
USK: ab 16 Jahren

METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid: Master Collection Vol.1

Der vielgescholtene Publisher Konami macht endlich wieder was mit seiner vielleicht wichtigsten Marke – das Ergebnis liegt aber irgendwo zwischen ganz nett und ganz schön unverschämt, findet Serien-Fan Stefan beim Testen.

Von: Stefan Wilhelm

Bei den Ankündigungen zur Metal Gear Solid Master Collection und dem Remake zu Snake Eater habe ich wirklich nicht schlecht gestaunt: Konami macht etwas mit Metal Gear, und es ist weder Glücksspielautomat noch Zombiespiel! In gleich mehreren Projekten will der japanische Publisher seine wohl prestigeträchtigste Marke an ein modernes Publikum verkaufen, nachdem sie abseits von Metal Gear Solid 5 seit Jahren auf alten Systemen feststeckt.

Der erste Teil dieser Lizenzpflegeoffensive ist nun erschienen – und obwohl man meinen möchte, mit liebevoll verpackten Klassikern könnte man nicht viel verkehrt machen, kommt die Master Collection Vol. 1 sehr durchwachsen daher.

Die Krux an der Sache sind dabei nicht unbedingt die Klassiker an sich, sondern das „liebevoll“. Diesem Prädikat wird die Sammlung nämlich nicht gerecht.

Bergeweise Content ...

Hier ein kurzer Überblick, was man für den Startpreis von 60 Euro alles zu spielen bekommt:

- **Metal Gear Solid** (alle regionalen Versionen, inklusive der aufgebohrten Integral-Fassung und den VR- und Special-Missions)
- **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** in seiner HD-Collection-Version
- **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** in seiner HD-Collection-Version
- **Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel 1 & 2** (Digitalisierte Comics, in denen die Stories

von MGS 1 und 2 nacherzählt werden)

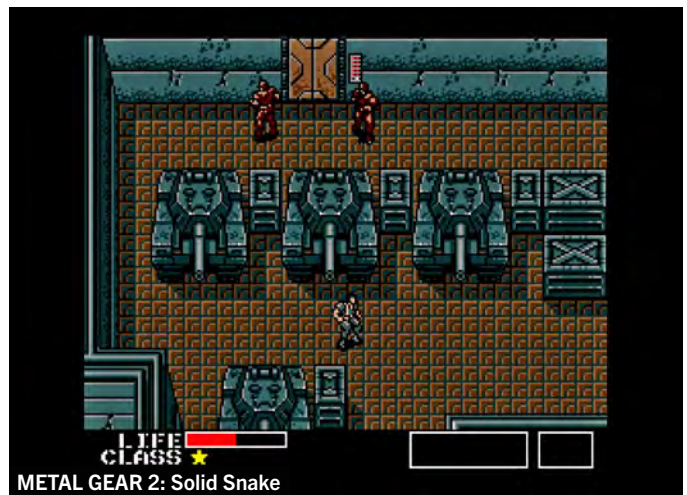
- **Metal Gear** (MSX-, NES- und Famicom-Versionen)
- **Metal Gear 2: Solid Snake**
- **Snake's Revenge** (damals als Nachfolger von Metal Gear auf dem NES veröffentlicht, heutzutage nur noch als Spin-off anerkannt)

Dazu gesellen sich Master-Books zu den Spielen, in denen ich ihre Entstehungsgeschichten, Storys und allerlei geheime Tricks nachschlagen kann, sowie das Screenplay jedes Spiels, also das Drehbuch inklusive aller Dialoge. Beim Schmökern darf ich außerdem den Soundtrack des jeweiligen Metal Gear hören, einen separaten Musikplayer mit einer Auswahl aus der ganzen Reihe gibt's auch noch.

Der erste Eindruck ist durchaus positiv, auch wenn es sicher nicht verkehrt gewesen wäre, alle Inhalte der Collection in einer Anwendung zu versammeln. Zumindest auf Steam am PC werden mir geschlagene fünf neue Programme in die Bibliothek gepackt. Starte ich eines davon, begrüßt mich ein schick designtes Menü voller ikonischer Yoji-Shinkawa-Artworks und die Menge an Zusatzinhalten ist über jeden Zweifel erhaben.

... mit bergeweise Macken

Auf dem PC drängen sich aber schon vor Spielstart erste Probleme auf: Es gibt keinerlei Grafikeinstellungen, weder zur Auflösung noch zur Detailstufe, es darf nur zwischen Vollbild und Fenster umgeschaltet werden. Will ich Metal Gear Solid



1 in seiner flüssigeren US-Version spielen, muss ich vorher ein Sprachpaket herunterladen.

Die Option dafür existiert zwar auch im Spielmenü, allerdings ist dort offenbar der falsche Link hinterlegt – es öffnet sich nämlich die Startseite des Steam-Shops, nicht die des Sprachpakets. Warum hier nicht, wie bei so ziemlich jedem Steam-Spiel, der verfügbare DLC automatisch bei der Installation heruntergeladen wird, bleibt ein Geheimnis.

Während die Präsentation der Menüs und der Bonus-Content zunächst noch überzeugen, macht sich beim Starten eines Spiels schnell Ernüchterung breit. Metal Gear Solid 1 wird etwa standardmäßig in seiner PAL-Version installiert. Die bietet zwar unter anderem die legendär trashige deutsche Vertonung, läuft aber wegen der damaligen Fernseherstandards nur in 25 FPS, während ihre US- und



Japankollegen deutlich flüssigere 30 Bilder pro Sekunde abliefern.

Ein optischer Genuss ist aber keine der verfügbaren Fassungen,

weil die hier genutzte Emulation null optische Modernisierungen bietet. Wer PS1-Emulatoren schon einmal benutzt hat, der weiß, dass

es dort keine zehn Sekunden dauert, höhere Auflösungen und stabile Texturen einzustellen. Bei Metal Gear Solid 1 liefert Konami

einen simplen Port mit der Originalauflösung von 240p, unscharfer Hochskalierung und fröhlich herumwabernden PS1-Pixeltapeten. Die Stellen im Spiel, die auf der PS1 für Slowdowns sorgten, tun das auch in der Collection, weil die originale Taktung der Konsole emuliert wird.

Klar, man kann das als originalgetreu sehen und Modernisierungsfeatures generell kritisch gegenüberstehen. Aber wären ein paar Optionen wirklich zu viel verlangt gewesen, wenn sie jeder Wald- und Wiesenemulator auch bietet? Was darüber hinaus nicht originalgetreu ist: MGS1 unterstützt in der Collection kein analoges Movement, weil der linke Stick nur das Steuerkreuz nachahmt. Immerhin: Vor dem Start darf ich mir ein paar Fake-Savegames auf die Memory Card packen, damit ein bestimmter Boss meine spielerischen Vorlieben kennt. Hier und da hat sich Konami also durchaus Mühe gegeben.

Mühe geben muss man sich allerdings auch, um das Speichersystem in einer solchen Collection derart zu versemeln. Nach meiner ersten Session mit MGS1 werden, schwupps, meine Savegames gelöscht, weil ich das Spiel nicht über das Collection-Overlay beendet habe. Ein Overlay, von dem ich zuerst nicht wusste, dass es existiert, wohlgemerkt, und das man nur mit einer Tastenkombination aufrufen kann (am Controller mit beiden Schultertasten gleichzeitig). Dass ich im Spiel sehr wohl gespeichert habe, ist der Collection egal. Aktiviert man nicht mindestens einmal das Overlay, bevor man es beendet, wird die zuvor gespeicherte virtuelle Memory Card aus mir unerklärlichen Gründen offenbar plattgemacht.

Bei den anderen Spielen ist das Gras leider auch nicht viel grüner. Hier bekomme ich einen stumpfen Port der MGS-HD-Collection, die schon für die PS3 in meinem Regal steht, nur, dass in der Master

Collection Peace Walker fehlt. Entgegen Konamis ursprünglicher Behauptung haben unter anderem die Technikexperten bei Digital Foundry festgestellt, dass die Spiele hier nicht in nativen 1080p laufen, sondern nur in 720p, und zwar auf allen Plattformen – inklusive PC.

Und weil das noch nicht genug in den Augen brennt, fehlt in den PC- und Switch-Versionen von Metal Gear Solid 2 auch noch die Kantenglättung. Ebenfalls auf PC, Switch und auch auf der Xbox Series gibt es zudem keine oder nur sehr schlechte Anisotrope Filterung. Von schräg betrachtet sehen die Oberflächen dort also matschiger aus als in der zwölf Jahre alten HD Collection.

Why are we still here?

Just to suffer?

All diesen technischen Unverschämtheiten gegenüber steht natürlich der Fakt, dass ich hier immer noch eine sehr umfassende Sammlung wegweisender Spiele

bekomme, die nichts von ihrem Charme verloren haben. Für PlayStation- und Switch-Spieler ist die neue Version außerdem der einzige Weg, diese Games auf einer aktuellen Konsole zu erleben.

Versauen einem die technischen Defizite den Spielspaß? Wenn man nicht gerade seinen Fortschritt an das merkwürdige Speichersystem verliert, dann nicht. Als jemand, der nicht jede Textur in sämtlichen Metal Gear Solids auswendig kennt, wären mir ein paar dieser Macken vermutlich nicht einmal aufgefallen, wären sie mir nicht in diversen Technikchecks gezeigt worden. Ich hoffe aber trotzdem, dass Konami hier und da noch mit Updates nachbessert. Die lieblose Portierung der Spiele an sich wird das aber kaum wettmachen. Übrig bleibt eine Sammlung, die den Untertitel „Amateur“ sehr viel mehr verdient hätte als „Master“.



FAZIT: Bahnbrechende Spiele, lieblos portiert: Bei den Inhalten der Collection hat Konami nicht gespart, bei der technischen Umsetzung dafür umso mehr.

WERTUNG

6



**FREUNDE WERBEN.
UND BELOHNT WERDEN.**

PC-SPIEL KOSTENLOS ALS KEY!

Empfehl **PC GAMES** weiter und freut euch über ein brandaktuelles Spiel von **GAMESPLANET**! Das Beste: Der Werber muss selbst kein Abonnent sein!



1

SPIEL AUSSUCHEN

➤ pcgames.de/gamesplanet

2

ABO BESTELLEN

➤ pcgames.de/1-jahres-abo
➤ pcgames.de/2-jahres-abo

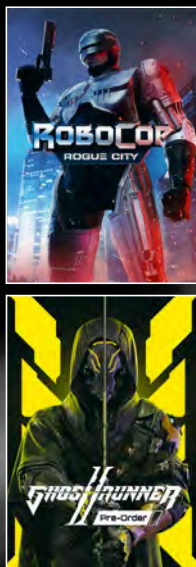
3

KEY EINLÖSEN

➤ bei Gamesplanet



PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

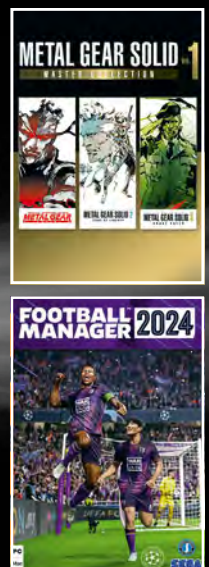


➤ **12 AUSGABEN** PC GAMES EXTENDED
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO



PLUS VIELE WEITERE SPIELE!



➤ **24 AUSGABEN** PC GAMES EXTENDED
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:

➤ MEGA PREISVORTEILE

➤ FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK

➤ KEINE AUSGABE VERPASSEN

➤ KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST

➤ BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG
SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!

Genre: Adventure
Entwickler: Starward Industries
Hersteller: 11bit Studios
Termin: 06. November 2023
USK: ab 12 Jahren



The Invincible

Das Sci-Fi-Abenteuer The Invincible lockt mit einem unerforschten Planeten, einem einzigartigen Atompunk-Look und einer Menge Entscheidungsfreiheit. Ob diese ganzen Sachen auch gut umgesetzt wurden, erfahrt ihr bei uns im Test.

Von: Daniel Link

Ein unerforschter Planet, eine verschollene Crew und das unbesiegbare Flaggschiff der Allianz, das sich aus irgendwelchen Gründen auf dem Weg hierher befindet. Mit dieser Prämisse lockt mich das Sci-Fi-Abenteuer The Invincible auf den Planeten Regis 3. Im Spiel schlüpfe ich in die Rolle der Wissenschaftlerin Yasna, deren Crew herausfinden soll, wieso die Invincible gerade auf dem Weg nach Regis 3 ist. Meine Crewmitglieder fangen daher damit an, den Planeten zu erkunden. Nachdem der Kontakt mit ihnen abbricht, werde ich selbst nach unten geschickt, verliere aus irgendeinem Grund jedoch mein Gedächtnis. Hier startet dann die eigentliche Handlung von

The Invincible, welche übrigens auf dem gleichnamigen Buch von Stanislaw Lém basiert. Allzu viel vornehmen möchte ich aber nicht, denn sobald man die Handlung des Buches kennt, kann man sich ziemlich gut vorstellen, was im Spiel so passieren wird.

Ein leerer Planet, nur für mich

Ich wache also auf der Oberfläche des Planeten auf, mein Gedächtnis darüber, wie ich hier hergekommen bin, so leer wie der sandige Canyon, der sich vor mir erstreckt. Nach Einsammeln meines Hab und Guts deduziere ich, dass ich das Camp meiner Crewmitglieder suchen wollte. Da mache ich mich auch direkt auf den Weg, muss aber nach wenigen Sekunden innehal-

ten: Habe ich vielleicht den Toggle erwischt, der zwischen Gehen und Rennen umschaltet?

Nein, ungünstigerweise bin ich einfach der langsamste Wissenschaftler der Welt. Eine Taste fürs Sprinten gibt es zwar, damit wechsle ich jedoch eher in gemütliches Gehen. Nur ein paar Sekunden halte ich den Spaziergang aus, bevor ich anfangs, penetrant laut zu keuchen. Da beschlägt auch direkt mein Helm. Dem Ganzen folgt dann noch ein Sturz von einer bahnbrechenden Höhe von etwa einem Meter, nach dem ich noch zu humpeln anfangs. Bei näherer Betrachtung bin ich tatsächlich vielleicht gar nicht so langsam, sondern die Welt einfach wesentlich zu groß. Na ja, nach circa 28 Jahren bin ich dann

endlich im etwa 500 Meter weit entfernten Camp angekommen. Meine Crewmitglieder sind jedoch nirgends zu sehen.

Möglicherweise sind sie in der Zwischenzeit an Altersschwäche gestorben, doch glücklicherweise finde ich im Zelt dann doch einen meiner Mitdoktoren. Dieser ist bedauerlicherweise nicht ansprechbar und verhält sich wie ein Kleinkind. Woran das liegt, lässt sich nicht genau ausmachen, dafür müsste ich mit ihm aufs Schiff, um ihn gründlich zu untersuchen.

Zumindest kann ich Teile seines Anzugs entwenden und damit endlich Kontakt zum Astrogator aufbauen, dem Koordinator der Mission, welcher noch auf dem Schiff verweilt. Damit habe ich nun eine



freundliche NPC-Stimme im Ohr, mit der ich mich im Verlauf meiner Reise unterhalten kann. The Invincible ist also kein Spiel, das mit einer erdrückenden, menschenleeren Atmosphäre punktet. Das muss es aber auch gar nicht sein.

Bitte nicht so schnell

Durch die Konversationen mit dem NPC-Begleiter bekommt The

Invincible jedoch ein brandneues Problem. Während ich so den Ausführungen meines Astrogators lausche, erhalte ich gelegentlich die Möglichkeit, selbst zu antworten. Bei wichtigen Dialogen kann ich mir hier alle Zeit der Welt lassen, an anderer Stelle schränkt mich ein Zeitlimit ein. Wähle ich meine Antwort aus, wird in vielen Fällen der derzeitige Dialog jedoch ein-

fach unterbrochen. Ich muss mich also entscheiden, das Zeitfenster für meine Antwort einzuhalten und den vorherigen Dialog zu verpassen, oder der angefangenen Konversation zu lauschen und anschließend nicht mehr antworten zu können.

In anderen Fällen darf der Astrogator seinen Satz aber noch zu Ende sprechen, statt einfach rü-

pelhaft unterbrochen zu werden. Wann das passiert, hängt vielleicht damit zusammen, ob die Planeten gerade in einer Linie stehen oder nicht. Dann gibt es auch noch Situationen, in denen das Zeitlimit pausiert wird, wenn ich ins Untermenü wechsle, um meine Antwort auszusuchen.

Dadurch kann ich mir das bereits angefangene Gespräch also





in Ruhe anhören und erst im Anschluss ein neues Thema ansprechen. Wann das Zeitfenster pausiert wird und wann nicht, wurde allem Anschein nach aber auch nach dem Zufallsprinzip entschieden, da The Invincible eine bittere Rivalität mit Kohärenz zu haben scheint.

Weiter geht's damit, meine drei verschollenen Kollegen ausfindig zu machen. Dabei könnten die Aufzeichnungen des verehrten Doktors behilflich sein. Leider wähle ich eine Textpassage an, um diese besser lesbar zu machen, bevor der NPC seinen Monolog beendet hat. Aus dem Bildschirm komme ich nicht mehr heraus und die neuen Punkte zum Interagieren, die hier eigentlich erscheinen sollten, bleiben aus. Da ist Neustarten angesagt, doch da es keine manuelle Speicherfunktion gibt, lade ich wieder ins Spiel, kurz bevor ich zum ersten Mal das Camp betrat. Fantastisch.

Beim zweiten Anlauf warte ich brav auf den Monolog und dann klappt auch alles. Belohnt werde ich anschließend mit einem Scanner. Dessen Hauptfunktion ist es, Metall aufzuspüren. Der Scanner findet aber nur an den Stellen Ge-

brauch, an denen das Spiel das will. Größtenteils verweilt der Apparillo aufgrund seiner immensen Nutzlosigkeit daher gut verstaut in meiner Hosentasche. Ein ähnliches Schicksal teilt auch der Tracker. Der ist nämlich eigentlich nur dafür da, meine Crewmitglieder aufzuspüren, was sehr früh im Spiel bereits geschafft ist. Gelegentlich zeigt er auch noch etwaige zurückgelassene Roboter an, die ich mir dann anschauen kann. Eine wirkliche Funktion haben die Blechdosen, genau wie der Tracker, nämlich nicht.

Das ist sehr schade, denn eigentlich sind die ganzen Gerätschaften ziemlich cool. Die Ästhetik von The Invincible basiert auf Illustrationen aus den 1950er-Jahren, wie die Zukunft aussehen könnte. Die verschiedenen Tools kommen in einem schicken Atompunk-Look daher, weswegen ich sie eigentlich viel öfter benutzen möchte. Das macht ihre überwiegende Irrelevanz nur noch tragischer.

Klettern oder nicht klettern

Mit der neuen Gerätschaft ausgestattet, mache ich mich also auf den Weg, meine verlorenen Schäf-

chen einzusammeln. Nach gefühlten 75 Jahren treffe ich auch direkt die erste Person an, doch sie zu erreichen könnte die schwerste Herausforderung meines Lebens sein. Vor mir befindet sich nämlich eine Erhöhung, die einer ganz normalen Stufe ähnelt.

Eine Sprungtaste gibt es nicht. Klettern ist zwar möglich, aber nur an den Stellen, an denen das Spiel es erlaubt. Die Stufe ist schlichtweg ein zu großes Hindernis für meinen sehr gebrechlich wirkenden Wissenschaftlerkörper, also versuche ich, einen anderen Weg zu finden. Das erlösende Icon des „Hier darfst du klettern“ erscheint dann bei einer Klippe der Höhe einer Wohnungstür, die ich dann ohne Probleme erklimme. Wahnsinn.

Wirklich erkennen, dass das überhaupt funktioniert, konnte ich jedoch nur am erscheinenden Icon, oder wenn ich dafür extra die Karte öffne. Andere Spiele markieren solche Dinge etwa mit einem weißen Schimmer oder ähnlichen Sachen, die sich vom Rest der Szenerie abheben. Doch nicht The Invincible.

An einer bestimmten Stelle kommt ein solcher visueller Kon-

trast vor, doch dieser ist an genau der Position, an der man nicht klettern kann. Als würden mir die Entwickler sagen wollen, dass es ihnen komplett egal ist, was ich die letzten Jahre in anderen Spielen so gemacht habe. Ich klettere nur an den völlig zufälligen Orten, die sie vermutlich mit einer Dartscheibe auswählen und ich werde das verdammt noch mal mögen! Nach der Kletterpartie habe ich die Kollegin dann auch gefunden, oder zumindest ihren ausgeknockten Körper. Beim nächsten Crewmitglied habe ich etwas mehr Glück und dieser ist zwar nicht ansprechbar, hat aber immerhin die Augen offen.

So langsam wird mir klar, dass ich eine der Personen bin, die im Fitnessstudio jedes Mal den Leg-Day schwänzt. Ich hebe den tapferen Erkunder nämlich einfach in meine muskelbepackten Arme, die mich vorher bereits ohne Probleme an Klippen hochzogen, und trage ihn dann mit meinen Astbeinchen, die an Stufen scheitern, in einer fast schon unverständlich langsamen Geschwindigkeit zum Lander, der uns später allesamt wieder aufs Schiff bringen soll.

Hier kommt zum ersten Mal eines der cooleren Features von The Invincible zum Einsatz. Ich kann mich nämlich entscheiden, ob ich meine Kollegin auch noch zum Lander schleppen oder einfach liegen lassen will. Solche Situationen, in denen ich selbst entscheiden darf, wie es mit der Geschichte nun weitergeht, finden sich in The Invincible zuhauf.

Auch bei essenziellen Storyelementen kann sich der Spieler entscheiden, wie er diese genau handhaben möchte. Leider sind die Entscheidungen aber mehr Schein als Sein. Trage ich meine Kollegin etwa nicht selbst zum Lander, wird sie einfach von einem freundlichen Roboter transportiert. Die übergeordnete Handlung lässt sich also nicht beeinflussen. Zum größten Teil entscheidet die Diskussion zum Schluss des Spiels, welches Ende ich erhalte. Ein zweiter Durchlauf könnte sich aber durchaus in einem kleineren Rahmen von meinem ersten Abenteuer unterscheiden, was The Invincible eine Art Wiederspielwert verleiht.

Wirklich erneut spielen will ich The Invincible aber nicht, denn die Welt ist einfach erstaunlich leer. Der Titel spielt auf einem (zumindest von meiner Crew) unerforschten Alien-Planeten, doch an keiner Stelle lädt das Spiel zum Erkunden ein. Die Landschaft hat zwar einen charmanten, fast schon melancholisch verträumten Look, doch mehr als mal kurz stehen bleiben und mich darüber freuen, dass es an manchen Stellen recht hübsch aussieht, ist hier nicht drin. Nur sporadisch passiert mal etwas Interessantes wie eine Begegnung mit einem Roboter, der am Straßenrand nach Hilfe für seinen verletzten Menschen sucht. Nachdem er die 100 Meter bis zum Ziel nach etwa 50 Jahren hinter sich gebracht hat, wartet hier jedoch nur eine im Sand vergrabenen Leiche und ihr Tagebuch auf mich, welches so lang ist, dass ich hier weitere sechs Jahre mit dem Lesen verbringe. Danach geht's wieder zurück dahin, wo ich herkam.

Meist führen alternative Pfade jedoch nur in eine Sackgasse oder wieder zum Hauptpfad. Es ist ein wenig erschreckend, wie linear The Invincible ist, da die Entwickler überall den Eindruck vermitteln, dass es hier noch eine Menge zu sehen gibt. Stattdessen werde ich für meine Erkundungslust sogar noch bestraft, da ich mich abseits des Hauptpfades wesentlich langsamer bewege, wodurch ich ir-





gendwann sogar Schnecken einen neidischen Blick zuwerfe.

Erkunden verboten

Stellt euch mal folgende Situation vor: Ihr seid in einer Art Höhle. Eine Weggabelung nach links und rechts befindet sich vor euch: Rechts geht der Pfad weiter, links führt er in eine kleine Kammer. Diese ist größtenteils in Dunkelheit gehüllt, doch in der Mitte fällt ein Lichtstrahl durch ein Loch in

der Decke auf zwei gelbe Kisten, die sich ohnehin schon von der Umgebung abheben. Gamedesign 101, wenn man möchte, dass der Spieler irgendetwas genauer unter die Lupe nimmt. Wisst ihr, was in The Incredibles hier versteckt ist? Nix. Mit den Containern darf ich nicht interagieren und auch sonst herrscht hier gähnende Leere. Was in Gottes Namen soll das denn? Ich bin überzeugt, das Lachen der Entwickler zu hören, da ich dach-

te, in der Höhle, in der alles danach schreit, dass hier etwas ist, wäre auch tatsächlich etwas.

Diese Linearität kommt dem Spiel jedoch sogar ein wenig zugute, denn auch die Karte stellt sich meinem Dasein als Abenteurer in den Weg, obwohl sie zumindest ziemlich hübsch gestaltet ist: ein Notizbuch, in dem neue Pfade handgezeichnet eingetragen werden und in dem sich die Karte über mehrere Seiten erstreckt.

Auf einer Seite ist beispielsweise eine Ansicht des gesamten Gebiets, auf der anderen sehe ich nur den Teilaspekt, in dem ich mich gerade befinde. Zwischen den einzelnen Seiten blättere ich, indem ich irgendwelche eingezeichneten Sektoren anklicke, was dann die dazugehörige Karte öffnet, die wiederum auf die übergeordnete Karte, andere Teilsektoren, sich selbst, die Bundeslade, Half-Life 3, und die Snickersverpackung





hier in meinem Mülleimer verweist. Kein Problem, wenn man nur dem Hauptpfad folgt, recht nervig, wenn man auch mal wo anders hin will.

Alles sieht nämlich recht gleich aus und jedes Mal, wenn ich die Karte öffne, wünsche ich mir, sie wäre anders. Glücklicherweise geschieht das im „normalen“ Spielverlauf nur, wenn ich an einen bereits besuchten Ort zurückzukehren muss.

Irgendwann finde ich in einem Areal voller metallener Strukturen, die an eine Alien-Stadt erinnern, dann mein letztes verlorenes Crewmitglied. Kurz bevor ich es sicher extrahieren kann, wird meine ohnehin schon sehr unsichere Klippe von einem Erdbeben erschüttert, wodurch ich, ohne mich groß zu wehren, in eine Schlucht falle. Was mit meinem Kollegen passiert ist, weiß ich nicht.

Zumindest, bis eine ganz bestimmte Trophäe aufplopt, die mir das Schicksal des Kollegen vorab verrät. Mein gesprächiger NPC-Begleiter versucht zwar noch ein wenig Ambiguität aufzubauen, doch für mich als Spieler ist die Spannung weg. Immerhin steht noch das Mysterium offen, was meinen Crewmitgliedern überhaupt widerfahren ist.

Am Boden der Schlucht angelangt, kommt eine weitere Mechanik der Marke „Wie gestaltet man mundane Dinge so nervig wie möglich“ ins Spiel. Ich stehe nicht mehr mit beiden Beinen im Leben, sondern liege einfach da, was nach so

einem Sturz wohl verständlich ist. Um mich aufzuraffen, betätige ich eine Taste zum Bewegen. Im Spiel richte ich mich in einer wesentlich zu langen Animation auf. Ich betätige die Taste erneut, ich richte mich etwas weiter auf. Das Ganze mache ich dreimal, bis ich endlich weiterspielen darf. Und leider ist diese Stelle nicht die einzige im Spiel, in der ich diese Farce mitmachen muss und 30 Sekunden lang einfach auf meinen Bildschirm starre, während eigentlich nichts passiert.

Meine Crewmitglieder habe ich mittlerweile zwar erfolgreich aufgespürt, damit ist die Gefahr aber noch nicht vorbei. Schließlich gibt es noch das Problem mit der Besatzung der Invincible, die allem Anschein nach bereits auf Regis 3 angekommen ist.

Eine ganze Menge leere Luft

Da so langsam das Stockholm-Syndrom einsetzt, entscheide ich mich dafür, ihrer Basis einen Besuch abzustatten. Dort sind natürlich alle tot und das vermutlich schon sehr lange. Also verbringe ich den Rest (und den größten Teil) des Spiels damit, herauszufinden, was hier genau passiert ist. Leider wird The Invincible ab dieser Stelle auch nicht besser. Ich mache genau das gleiche wie zuvor, es kommen einfach noch mehr sehr irritierende Designentscheidungen dazu, etwa dass oft für ähnliche Aktionen im Spiel unterschiedliche Tas-

tenbelegungen vorgesehen sind. Diese kleinen Details haben mich fast schon in den Wahnsinn getrieben, als ich die Welt von The Invincible durchquerte. Leider schafft es dann auch die Geschichte nicht, das rudimentäre und äußerst langweilige Gameplay von The Invincible zu verbessern. Es ist einfach nicht sonderlich interessant, was da auf Regis 3 so vor sich geht.

Es gibt zwar einen „Plot-Twist“, der ist aber weniger Twist, sondern eher eine natürliche Fortsetzung der Handlung. Es ließe sich mehr als Plot-Twist bezeichnen, wenn dieser gar nicht im Spiel wäre. Die Story des Spiels wirft aber eigentlich ein paar ziemlich interessante Punkte auf. So scheint unser Missionsleiter etwa mehr zu wissen, als er zugibt und wird vom Spiel fast wie ein Antagonist aufgebaut.

Das wurde dann aber schlichtweg nicht weiter behandelt, weswegen mich auch das Ende des Spiels (beziehungsweise die Enden, da es mehrere gibt) nicht überzeugen konnte, denn irgendwie hat das alles einfach keinen Sinn ergeben. Besonders frustrierend ist das, da eigentlich genug Potenzial existierte, um eine spannende Geschichte zu erzählen.

Die interessanten Handlungsstränge werden von der Narrative aber offen gelassen und nicht weiter verfolgt. Stattdessen fokussiert sich The Invincible eher auf das namensgebende Raumschiff,

wodurch die gesamte Geschichte teilweise an Bedeutung verliert, wenn man das zugrundeliegende Buch kennt. Als nach etwa acht Stunden die Credits abgespielt wurden, war ich daher schlichtweg enttäuscht.

The Invincible ist ein Point and Click Adventure im „Choose your own Adventure“-Stil, nur ohne das Pointen, das Klicken, und wenn man genau ist: auch ohne das Adventure. Alternative Pfade, die keinerlei Mehrwert haben, interessante Handlungsstränge, die einfach nicht zu Ende verfolgt werden und coole Gadgets wie den Scanner, die kaum Verwendung finden. Das Spiel zeigt in einigen Bereichen durchaus Potenzial, das es dann aber schlichtweg verschenkt. Übrig bleibt nur noch eine recht enttäuschende Spielerfahrung. ❑

FAZIT: Sowohl in Sachen Gameplay als auch Handlung ist The Invincible trotz seines Potenzials ziemlich enttäuschend.

WERTUNG

6

Genre: Simulation
Entwickler: Pathea
Hersteller: PM Studios
Termin: 02. November 2023
USK: ab 6 Jahren



My Time At Sandrock

Der Nachfolger von My Time at Portia verlässt den Early Access und startet durch – deshalb haben wir uns die cozy Life-Sim im Test genauer angeschaut!

Von: Maren Wicher & Stefan Wilhelm



Es ist so weit: Die nächste Farming-Sim des chinesischen Entwickler-Studios Pathea Games erblickt das Tageslicht. My Time at Sandrock befand sich für eine lange Zeit im Early Access am PC und bis zum Release hat sich so einiges verändert. Ehemalige Spieler der My-Time-Serie wissen bereits in etwa, was sie in diesem alleinstehenden Sequel zu My Time at Portia erwartet. Wie auch der Vorgänger ist dieser Indie-Titel wieder mal ein bunter Genremix aus Farming-Simulation, Sandbox, RPG und Adventure. Liebhaber von Spielen wie Stardew Valley, Animal Crossing, aber auch Minecraft oder Satisfactory können hier auf ihre Kosten kommen. An-

fang November feierte der ganze Spaß seinen offiziellen Release und für 35 Euro könnt ihr den Titel für alle gängigen Plattformen erwerben. Wir verraten, ob sich das lohnt.

Unsere Werkstatt in der Wüste

Genau wie damals in My Time at Portia ist wieder einmal unsere Begabung als Handwerker gefragt. Sandrock benötigt unsere Hilfe, denn inmitten der Eufala-Wüste häufen sich die Probleme. Der kleine Stadtstaat vermisst seine Bürgermeisterin, leidet unter der Wasserknappheit und wird von einer Gruppe Banditen bedroht.

Gemeinsam mit unserer Handwerkerkollegin Mi-an ist es nun an uns, diesem kleinen Fleck in der postapokalyptischen Welt wieder zu seinem vollen Glanz zu verhelfen. Alleine oder mit bis zu vier Freunden im Koop-Modus bauen wir, bis sich die Balken biegen und bewahren Sandrock somit vor dem Zerfall. Unsere kleine Werkstatt in dieser Wüste wird alsbald zum Dreh- und Angelpunkt des Geschehens.

Härter, besser, schneller, stärker

My Time at Sandrock erfindet das Rad der Farm- und Lebenssimulationen nicht neu. Es übernimmt fast all seine Gameplay-Mechaniken aus dem Vorgänger und passt lediglich Kleinigkeiten an. Die Geschichte der Stadt und ihrer Bewohner wird uns über zahlreiche Cutscenes und Dialoge erzählt und mit einem klassischen Quest- und



Beziehungs-System sind wir umfangreich beschäftigt.

Das spannende dabei ist, dass wir dennoch nie genau wissen, was uns als nächstes erwartet. Einige Stellen im Spiel lösen ohne jede Vorwarnung das Fortschreiten der Hauptstory aus und wir finden uns plötzlich in einer Cutscene wieder. Dadurch wirkt das Ganze manchmal mehr wie ein Open-World-Adventure als ein gewöhnlicher Farming-Simulator.

Aber dieser Spielaspekt kommt natürlich trotzdem nicht zu kurz. Schnell befinden wir uns in einem Gameplay-Loop aus sammeln, verwerten, herstellen, an- oder abbauen, aufwerten und besser werden. Aufgrund der speziellen

Wetterbedingungen in Sandrock kommen die meisten Ressourcen durch den Wind an die Oberfläche und deshalb wühlen wir uns erst einmal durch zahlreiche Müllhaufen, bis wir richtiges Werkzeug herstellen können.

Mit unseren Tools bringen wir später dann noch mehr und bessere Items in unseren Besitz. Dennoch schmeißen wir das meiste für die Weiterverarbeitung erst einmal in den Verwerter oder Ofen. Dabei gilt es stets darauf zu achten, dass sich genug Wasser oder Brennstoff in den Vorrichtungen befindet. Außerdem sollten wir bei alledem immer einen Blick auf unsere Ausdauer haben, denn zu Beginn ist die nämlich noch Mangelware.

Haben wir uns einmal einen nachhaltigen Hof mit allerlei Maschinerie aufgebaut, verschreiben wir uns dem Anbau von Feldfrüchten oder sogar der Tieraufzucht. Das Bestellen der Felder ist in My Time at Sandrock auch äußerst simpel gestaltet: Mit Hilfe eines Pflanz-Kits bepflanzen wir den Boden ganz nach Belieben.

Die Haltung von Hühnern, Hasen oder Yakmels (ein Hybrid aus Yak und Kamel) ist nur anfangs relativ zeitaufwendig. Wir versorgen die Tiere mit genug Futter, regelmäßiger Stallsäuberung und täglichen Streicheleinheiten. Dafür erhalten wir von ihnen frische Eier und Milch, die wir dann beispielsweise an unserer Kochstation weiterverarbeiten können.

Mit verbesserten Werkzeugen, mehr Ressourcen, mehr Geld und guten Beziehungen zu den NPCs wird uns die Hofarbeit mit der Zeit erleichtert. Wir haben sogar die Möglichkeit, Helfer einzustellen und ihnen kleinere Aufgaben zuzuteilen. Außerdem können wir immer wieder Punkte in einem Skill-tree verteilen, sodass sich unsere Sammel-, Herstellungs- oder sozialen Fähigkeiten stetig verbessern.

Unser Zuhause, also die Werkstatt mit Hof, lässt sich mit nur einem Klick erweitern und durch das Herstellen von Möbeln oder Dekorationen richten wir uns häuslich ein. Ganz im Sinne eines RPGs stehen uns generell alle Optionen der Selbstverwirklichung offen. Das gilt auch für die Erstellung und das Einkleiden unseres Handwerkers, denn hier können wir beispielsweise entscheiden, ob die angelegte Ausrüstung oder unser selbstgewähltes Outfit zu sehen sein soll. Haben wir mal keine Lust auf Haus



und Hof, können wir uns auf eines der drei möglichen Reittiere (Pferd, Yakmel oder Ziege) schwingen und in den Sonnenuntergang – beziehungsweise die Prärie – reiten. Hier finden wir zahlreiche Überbleibsel aus „der alten Welt“ mit ihren Dungeons und Schätzen wie zum Beispiel Relikten, die wir dem städtischen Museum spenden können. In diesen Höhlen und Minen tummeln sich nicht selten die verschiedensten Gegner. Im Echtzeit-Kampfsystem von My Time at Sandrock haben wir jetzt auch erstmalig Schusswaffen gegen sie in petto und müssen darauf achten, erst die Deckung zu durchbrechen, bevor wir wirklichen Schaden anrichten. Schlagen wir uns erfolgreich durch die Gänge und halten die Augen nach versteckten Kisten offen, stolpern wir mit etwas Glück über sogenannte Daten-Discs. Mit denen schalten wir im Forschungszentrum neue Blaupausen für allerlei Crafting-Stationen frei.

My Time at Sandrock hat also für jeden Geschmack etwas zu bieten. Egal, ob entspanntes Farmen und Bauen oder aufregendes Erkunden und Kämpfen, das Spiel hält unzählige Beschäftigungsmöglichkeiten für uns bereit. Bei Wind und Wetter, in vier Jahreszeiten und saisonalen Events sowie zahlreichen Mini-Games erkunden wir die Welt, freunden uns mit NPCs an



und leben unser ganz individuelles Leben in der Wüste.

Wo die Liebe hinfällt

Allem voran glänzt My Time at Sandrock mit einem: Liebe. Denn die steckt hier vor allem im Detail und den Bewohnern der Wüstenstadt. Wir begegnen während unserer Zeit dort vielen individuellen Sandrockern und lernen sie über zahlreiche Beziehungs-Quests und Dialoge besser kennen. Dabei können wir uns mit einer Menge von ihnen nicht nur anfreunden, sondern auch romantische Bezie-

hungen eingehen. Hierfür stehen jedoch erst einmal ausführliche Gespräche auf dem Programm. Nach genug Gerede dreht sich dann alles darum, das passende Geschenk zu finden, zusammen Mini-Games zu spielen und sich dann letztendlich zu einem Date zu verabreden. Haben wir das Herz des angebeteten Sandrockers erfolgreich erobert, können wir ihn oder sie sogar darum bitten, uns zu heiraten oder bei uns einzuziehen. Und seit dem neusten Patch gibt es sogar die Möglichkeit, ein Kind in die Welt zu setzen.

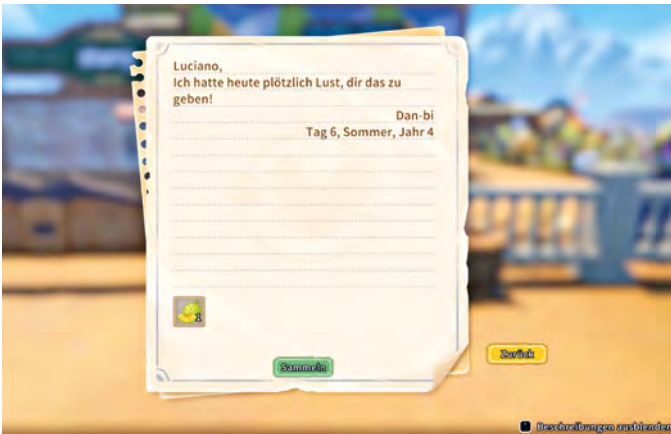
Die unterschiedlichen Beziehungen zu den Bewohnern beschern uns im Spiel die verschiedensten Boni und nicht selten senden uns die herzlichen NPCs sogar Briefe mit Items im Anhang. Das ist nur eines der vielen liebevollen Details im Spiel. Ein weiteres wäre zum Beispiel, dass unser Partner oder unsere Partnerin mit uns Händchen hält und sich in den Dialogen auch richtig emotional äußert. Diese ausgeklügelte Individualität der Charaktere, die gewitzten Gespräche und weit über hundert Beziehungs-Quests ver-

leihen dem Spiel eine Menge Herz. In Sandrock können sogar Feinde zu Freunden werden.

Gut geölt und frisch frisiert?

Im Vergleich zu seinem Vorgänger bietet My Time at Sandrock nicht nur noch mehr Liebe zum Detail, sondern auch eine insgesamt bessere Grafik. Dennoch stoßen wir häufig auf schwammige Texturen, fliegende Strukturen oder zahlreiche Bugs. NPCs bleiben in den Wänden stecken, die Open-World lädt gerne einmal sehr lang und bei zu vielen Charakteren an einem Ort kommt das Spiel schnell ins Ruckeln. Die generell noch vorhandenen Performance-Probleme sollen zwar mit der Zeit behoben werden, jedoch gehen wir davon aus, dass wir weiterhin mit langen Ladezeiten oder klobigen Kämpfen rechnen müssen.

Jedoch wurden die Kritikpunkte zu My Time at Portia gehört und Verbesserungen eingearbeitet, ohne dabei den Charme der Reihe zu verlieren. Das neue Setting im wilden Westen ist aber genauso Geschmackssache wie der generelle Look des Spiels im Cartoon-Stil.





Und Vertonung und Lokalisation lassen leider auch nach einem Jahr Early Access immer noch zu wünschen übrig.

Eine komplette Vertonung wird laut den Entwicklern nur auf Englisch und Chinesisch stattfinden, das bedeutet für uns: lustiger Lesespaß. Viele Übersetzungen sind mittlerweile zwar schon deutlich besser als noch vor einem Jahr, aber bei fragwürdigen Bezeichnungen wie „Feuchtigkeitsfarm“ können wir nun mal nur schmunzeln.

Mehr ist mehr ... oder doch zu viel?
Das Lachen vergeht uns jedoch schnell, wenn wir das Spiel in sei-

ner Gesamtheit betrachten. Mehr ist nämlich nicht immer nur besser, sondern manchmal auch schlicht zu viel. Inhalte hat My Time at Sandrock im Vergleich zum Vorgänger nämlich eine Menge. Dreimal mehr Quests, mehr Charaktere und Romance-Optionen sowie mehr Dungeons und Items. Damit wären wir auch bei der Krux des Ganzen angelangt: die Vielzahl an Items. Ja, wir können jetzt zwar endlich unser Lager und Inventar mit einem Klick sortieren und stapeln lassen, aber ab einer gewissen Anzahl an Items bringt uns diese Mechanik auch nichts mehr. Dann suchen wir trotzdem

ewig lang herum und sind einfach genervt davon. Allgemein sind wir in der My-Time-Serie stellenweise reizüberflutet. Es gibt Aufträge und Quests noch und nöcher. Es gibt etliche Bewohner, aber keine einfache Erfolgsformel, wie man sich schnell mit ihnen anfreunden kann und das kann schnell frustrierend sein. Es gibt die Möglichkeit so ziemlich alles zu bauen, was das Herz begehrt, dadurch kommen wir jedoch schnell vom Hundertsten ins Tausendste.

Wer also eine absolute Zeitfressmaschine sucht, für den ist My Time at Sandrock perfekt. Wir können hier mit Leichtigkeit über

140 Stunden Spielzeit reinstecken und haben im besten Fall gerade einmal die Hauptstory geschafft. Dem einen mag genau das gefallen, für den anderen ist genau das nicht das Richtige. Fans von My Time at Portia kommen hier aber vollends auf ihre Kosten und erhalten für ihr Geld noch mehr von diesem Futter. Sandbox-Liebhaber von Spielen wie Minecraft oder Satisfactory sollten zufriedengestellt und von der Vielfalt an Item- und Crafting-Möglichkeiten nicht überfordert sein. Freunde von ausgeklügelten Story- und Beziehungs-Konstrukten wie in Stardew Valley werden hier ebenfalls glücklich. Aber für Gelegenheitsspieler, die wirklich nur ab und zu mal eine entspannte Runde spielen möchten, könnte das Ganze viel zu überladen sein. ☐



FAZIT: Sandrock ist eine grundsätzlich solide Life- und Farming-Sim mit RPG- und Adventure-Elementen und vor allem eines: Geschmackssache.



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

Das gewohnt geniale Souls-Gameplay, eingebettet in eine phänomenale Open World voller Geheimnisse und spannender Kämpfe: Mit Elden Ring erklimmt From Software einen neuen Gipfel unter den Action-Rollenspielen.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Baldur's Gate 3

Mit dem dritten Ausflug an die Schwertküste liefern Larian Studios ihr Magnum Opus ab! Beispiellose Freiheit, tolle Umsetzung der D&D-Regeln, Respekt vor den Klassiker-Vorgängern machen BG3 zu einem Muss für jeden RPG-Fan.

Getestet in Ausgabe: 10/23
Publisher: Larian Studios



Starfield

Fallout im All mit Weltraumkämpfen – so könnte man Starfield beschreiben und würde ihm doch unrecht tun. Denn das Bethesda-RPG wagt ein paar neue Dinge und fühlt sich doch vertraut an – und macht vor allem mächtig Laune.

Getestet in Ausgabe: 10/23
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Diablo 4

Der düstere König sitzt wieder auf seinem Genre-Thron – Diablo 4 macht zwar nicht alles perfekt, verpasst dem Totklick-Beutesammel-Gameplay aber einen modernen, todschönen Anstrich. Nun liegt der Ball bei Path of Exile 2.

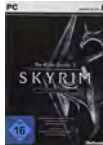
Getestet in Ausgabe: 07/23
Publisher: Blizzard Entertainment



Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GOTY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Disco Elysium

Mit tollen Dialogen und Charakteren in einer komplexen Welt, gepaart mit einer unvergleichlichen spielerischen Freiheit, zeigt Disco Elysium, dass ein erstklassiges Rollenspiel auch ohne Kämpfe auskommen kann.

Getestet in Ausgabe: 12/19
Publisher: ZA/UM

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



BioShock & BioShock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, BioShock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprüngeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefeiltes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zu wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gameplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisiertem Gameplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gameplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielererteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielererteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intrigen, politische Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Level-Design und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 3

Ein epischer Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der neben Profis jetzt auch Einsteiger abholt. Ein gewaltiger Umfang und kluge Verbesserungen setzen das hohe Qualitätsniveau der Reihe fort.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profifahrer ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 23

Ein hervorragendes Fahrgefühl, ein gelungener und aufwendig inszenierter Story-Modus, die Möglichkeit, als eigenes Team in der Königsklasse anzutreten und vieles mehr – die virtuelle Formel 1 war nie abwechslungsreicher!

Getestet in Ausgabe: 08/23
Publisher: Electronic Arts

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fieseren Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-kitsches genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Xbox Games



Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Xbox Games



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncssoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollversionen spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Campus

Ab auf die Uni, zum feiern, verlieben und lernen. Das bewährte Konzept der Vorgänger wurde hier sinnvoll weiterentwickelt. Witzige Studiengänge und gute Gameplay-Ideen sorgen für Abwechslung im Studentenalltag.

Getestet in Ausgabe: 09/22
Publisher: Sega

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Ori's zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

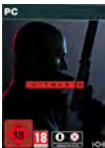
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Xbox Games



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Entertainment



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Ausleben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Marvel's Spider-Man Remastered

Spidey schwingt sich auch auf dem PC durch ein erstklassiges Open-World-Spiel mit einem fantastisch umgesetzten New York, einer tollen Story und actionreichen Kämpfen. Die Bombastgrafik zeigt sich dabei von seiner besten Seite.

Getestet in Ausgabe: 10/22
Publisher: Sony



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Uncharted: Legacy of Thieves Collection

PlayStation-Ikone Nathan Drake feiert mit der Collection, die aus Uncharted 4 und The Lost Legacy besteht, ein wunderbar optimiertes PC-Debut. Nun muss Sony nur noch Teil 1-3 der filmreif inszenierten Abenteuer nachliefern.

Getestet in Ausgabe: 12/22
Publisher: Sony



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 4 Remake

Die Remakes der Horror-Klassiker sind bisher allesamt äußerst gelungen, Teil 4 setzt der Retro-Grusel-Offensive aber die Krone auf – so müssen Neuauflagen aussehen: punktuell modernisiert, mit allen Stärken des Originals.

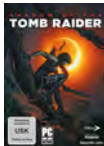
Getestet in Ausgabe: 05/23
Publisher: Capcom



God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert.

Getestet in Ausgabe: 03/22
Publisher: Sony



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Football Manager 2022

Nach dem Dahinscheiden des EA Fussball Managers ist Segas englischer Namensvetter die letzte große Bastion für virtuellen Trainer-Nachwuchs. Der FM steht für nahezu endlose Spielteufe, dafür aber eine etwas dröge Präsentation.

Getestet in Ausgabe: 02/22
Publisher: Sega



PGA Tour 2K21

Viele Jahre lang war Electronic Arts der Vorreiter in Sachen virtueller Golf-Simulationen. Seit geraumer Zeit versorgt uns nun 2K Games mit einer jährlichen, wirklich wunderbar umgesetzten Simulation des Rasen-Sports.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: 2K Games

Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brilliant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht vergessen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Street Fighter 6

Nach dem etwas enttäuschenden fünften Teil shoryukent sich Teil 6 von Capcoms Fighting-Game-Reihe dank toller neuer Features, moderner Technik und immenser Langzeitmotivation auf den Prügelstuhl-Thron.

Getestet in Ausgabe: 07/23
Publisher: Capcom

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßbewertung von 9 Punkten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die PC-Games-Redaktion zeigt euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.



MANUEL
PCGH
Notebook-Nerd



LUKAS
Games Group
SciFi-Nerd



VERONIKA
E-Commerce
CosPlay-Nerd



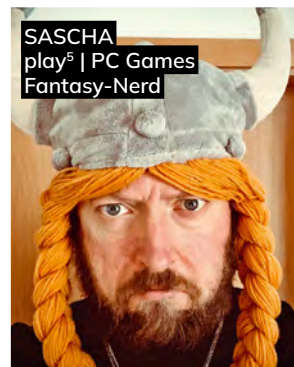
JOHANNES
N-Zone
Nintendo-Nerd



MATTHIAS
PC Games
Video-Nerd



SANTI
PCGH
Video-Nerd



SASCHA
play5 | PC Games
Fantasy-Nerd



TANJA
PC Games MMORPG-Nerd

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz. ♥
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

shop.compute.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:



Computec Media. Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

Folgt uns:



Ken Levine

der Vater von
Bioshock,
System Shock 2,
Thief und Co.



IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE

Ken Levine gilt nicht nur als Konzeptionsgenie hinter Spielen wie Thief oder System Shock 2, sondern schuf auch die millionenfach verkaufte Bioshock-Reihe. Wir blicken auf seine bisherige Laufbahn zurück und stellen dabei auch vieler seiner Ideen vor, die es nie zur Marktreife schafften.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

Kenneth M. Levine kommt am 01. September 1966 in Flushing zur Welt, einem Stadtteil des New Yorker Stadtbezirks Queens. Er zeigt bereits als Kind großes Interesse an frühen Formen des Videospieles: „Die ersten Spiele, die ich gespielt haben, waren keine Videospiele, sondern vielmehr elektromechanische Spiele in den Arcades. Da gab es zum Beispiel Baseball. Ein Ball kullerte durch einen Automaten und du musstest ihn mit einem mechanischen Schläger treffen“, erinnert sich Levine während der

Londoner Indie-Messe EGX Rezzed 2017. Als Videospiele in den frühen 1970ern in den Spielhallen Einzug finden, interessiert er sich für so ziemlich alles, was Münzen schluckt – von Pong (1972) bis hin zu Space Invaders (1978). Richtig fasziniert von diesem Medium ist er allerdings erst, als er in Kontakt mit komplexen Microprose-Strategiespielen wie Civilization kommt. Ken liebt Computerspiele, aber auch Comics und Brettspiele sind genau seine Wellenlänge. Oft hat er jedoch Schwierigkeiten, mit Gleichgesinnten anzubandeln und seine

Leidenschaft zu teilen. „Ich spielte Dungeons & Dragons mit mir selbst, in meinem Zimmer, denn ich hatte niemanden zum Spielen. Ich verbrachte den ganzen Tag damit, Charaktere auszuwürfeln“, so Levine 2011 in einem Interview mit dem offiziellen Playstation-Blog. Seine Eltern allerdings sind sehr einführend und geben ihr Bestes, ihren Sprössling bestmöglich zu fördern. „Ich weiß nicht, ob sich jemand noch erinnert, aber als Dungeons & Dragon herauskam, dachten eine Menge Leute, dass es zu dämonischen Kulturen verführt. Mei-

ne Eltern hingegen sagten: ‚Dies ist ein toller Weg für Ken, sich kreativ auszudrücken.‘ Sie unterstützten es komplett und auch die Comics. Das Highlight meiner Kindheit war der Tag, an dem mir meine Eltern einen Atari 2600 kauften. Mein Vater war im Juwelengeschäft und er machte irgendeinen Deal, um den 2600er zu bekommen. Ich bekam ihn dann zu Chanukka und ahnte nicht einmal etwas davon.“

Ken der Bücherwurm

Als Heranwachsender liest Ken zudem sehr gerne Bücher. Zu seinen



Bilder: Quelle: PlayStation Blog

Lieblingsgenres zählt zum einen die Science-Fiction. Er schätzt insbesondere die dystopischen Werke *Brave New World* von Aldous Huxley, 1984 von George Orwell und *Logan's Run* vom Autorenduo William F. Nolan und George Clayton Johnson. Zum anderen verschlingt er Fantasy-Bücher aller Art.

Ken entpuppt sich selbst früh als begnadeter Autor und verfasst bereits im Alter von 15 Jahren ein Theaterstück namens „Graduation Rehearsal“, was übersetzt so viel wie „Abschlussprobe“ bedeutet.

Thematisch geht's darin um einen Jungen und ein Mädchen, die sich unterhalten. Dabei erfährt das Mädchen, dass der Junge seinen Bruder bei einem Jagdunfall getötet hat.

„Den Leuten gefiel es und mir hat es Spaß gemacht, es zu schreiben“, verrät Levine im erwähnten PlayStation-Blog-Interview. Dieses Erfolgserlebnis führt dazu, dass er weitere Theaterstücke und Kurzgeschichten verfasst und sich nach dem Schulabschluss dazu entscheidet, an das 90 Minuten nörd-



Quelle: Moby Games



Quelle: Moby Games



Quelle: Irrational Games

lich seines Geburtsorts liegenden Vassar College in Poughkeepsie zu wechseln, um dort Schauspielkunst zu studieren.

Kaum an seiner neuen Ausbildungsstätte angekommen, dauert es nicht lange, bis er einen gewissen John Robin Bates kennenlernt – den Scriptwriter des dortigen Theaters. Über dessen Talentscout verschlägt es den damals gerade einmal 19-Jährigen nach dem College-Abschluss von der Ost- an die Westküste, wo er für Paramount Pictures Filmskripte verfasst.

Sein Debütauftrag umfasst das Umschreiben einer Romantikkomödie namens Devil's Advocate rund um die 1960 geborene Sängerin Amy Lee Grant, die sich damals mit ihrer christlichen Musik auf dem Markt einen Namen gemacht hatte.

Levine selbst bezeichnet das Ergebnis rückblickend jedoch als „verdammt fürchterlich“ – und wundert sich nicht, dass es nie seinen Weg auf die große Leinwand fand. Aber auch in den Jahren nach dieser einmaligen Chance gelingt es ihm nicht, in Hollywood nennenswerte Karrierefortschritte zu machen.

Dies wiederum hat zur Folge, dass Levine zurück an die Ostküste zieht, sich dort einen Job als Computer-Consultant sucht

und Software auf Bürorechnern im New Yorker Finanzviertel installiert. „Ich war ein totaler Nichtstuer. Ich regelte alles so, dass ich etwa drei Stunden am Tag Termine hatte. Den Rest des Tages würde ich dann einfach nur so herumlaufen. Ich war komplett unmotiviert im Hinblick auf die jeweils bevorstehenden Aufgaben. Ich war auch nicht sehr gut in dem, was ich tat ... denn es kümmerte mich einfach nicht“, gibt Levine 2010 gegenüber dem US-Portal IGN offen zu.

Von der Wall Street zu Looking Glass

Doch das Schicksal meint es gut mit Ken. Und so kommt es, dass er eines Tages auf der Rückseite des Spielemagazins Next Generation eine verlockende Jobanzeige von Looking Glass Technologies entdeckt – ausgerechnet jener Firma, die am 21. März 1992 sein geliebtes First-Person-Rollenspiel Ultima Underworld: The Stygian Abyss auf den Markt gebracht hatte.

Ken, zu diesem Zeitpunkt 29 Jahre alt, packt die Gelegenheit beim Schopfe – schließlich hat er nicht viel zu verlieren. Der in Lexington, Massachusetts beheimatete Entwickler, knapp 345 Kilometer nordöstlich von ihm, lädt den Schauspielkunst-affinen



Quelle: Irrational Games

Ken zu seinem Erstaunen zum Vorstellungsgespräch ein. Im Oktober 1995 hat Levine schließlich einen Vertrag in der Tasche. Doug Crouch, Leitender Programmierer von Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds (1993) und System Shock (1994), wird zu seinem Mentor. Gemeinsam beginnen sie, an einem neuen Action-Rollenspiel zu arbeiten.

Ken erhält die Aufgabe, eine Geschichte samt dazu passender Welt zu Papier zu bringen – idealerweise mit starkem Fokus auf Schwertkampf-Elemente aus der Ego-Perspektive. Levine schlägt daraufhin verschiedene Ideen vor, angefangen mit School of Wizards, Dark Elves Must Die und Better Red Than Undead.

Während die ersten beiden Konzepte in einer Fantasy-Welt angesiedelt sind, sollte letztgenanntes zur Zeit des Kalten Krieges spielen. Der Aufhänger: Die Sowjetunion der 1950er-Jahre wurde von Zombiehorden überrannt und der Spieler muss als dort CIA-Un-

dercover-Agent ums eigene Überleben kämpfen.

Doch keine der Ideen zündet so richtig, woraufhin Kollege Crouch ein Spiel mit dem Arbeitstitel Dark Camelot vorschlägt, das die Legende rund um König Arthur ins Gegenteil verkehrt. Arthur sollte ein Tyrann werden, Merlin ein Psychopath und der Spieler in die Rolle des falsch verstandenen Helden Mordred schlüpfen.

Da aber auch das niemanden so richtig vom Hocker reißt, fokussiert man sich irgendwann auf die Figur eines Diebs, der darauf bedacht ist, während seiner nächtlichen Streifzüge nicht entdeckt zu werden. Neuer Arbeitstitel: The Dark Project, woraus später Thief: The Dark Project wird.

Für das zugrundeliegende Stealth-Gameplay – das vorsieht, dass der Held ungesehen klar im Vorteil ist – lässt sich Levine damals von der U-Boot-Simulation Silent Service aus der Feder des kanadischen Spieldesigners Sid Meier inspirieren.



Quelle: Irrational Games

Voyager: Vielversprechendes Star-Trek-Spiel, das nie abhebt

Noch während The Dark Project nach und nach Formen annimmt, arbeitet Levine bereits seit Längerem an einem zweiten Spiel. Die Rede ist vom Grafikabenteuer Voyager – einem Titel, den Viacom New Media damals bei Looking Glass in Auftrag gibt. Story-Autor Levine sieht vor, dass Spieler die Rolle von Kathryn Janeway übernehmen und mit ihr – da es sich um einen Deal für drei Spiele handelte – drei umfangreiche Story-Episoden erleben. Losgehen sollte es auf einem Landwirt-

schaftsplaneten, auf dem verschiedene Crew-Mitglieder plötzlich in Gefangenschaft geraten. Janeway hätte dann die Mission gehabt, die Vermissten aus den Fängen der gewaltbereiten Alienrasse Kazon zu befreien.

Ein spannender Gameplay- und Erzähl-Twist in Voyager: Spieler müssen zwischendurch immer wieder Entscheidungen treffen, die das Schicksal der gesamten Crew beeinflussen und die Story so in unterschiedliche Richtungen lenken – was bis hin zum „Game Over“ reichen kann, sofern man nicht aufpasst. Doch Voyager steht

trotz spannender Ansätze unter keinem guten Stern und wird 18 Monate nach Produktionsbeginn eingestampft. Hintergrund ist die Tatsache, dass sich Viacom New Media nach herben Verlusten im Millionenbereich aus dem Gaming-Geschäft zurückzieht. Looking Glass kriegt die finanziellen Folgen kurz darauf hart zu spüren und sieht sich gezwungen, eine ganze Reihe an Mitarbeitern zu entlassen, unter ihnen auch Ken Levine, Jonathan Chey und Rob Fermier. Weil das Trio jedoch weiterhin sehr gute Chancen sieht, in der Spielebranche Großes zu vollbringen und zu erschaffen, gründet das Trio wenig später zusammen im nahegelegenen Boston sein eigenes Studio: Irrational Games.

Junction Point wird System Shock 2

Das Bizarre: Der erste Auftrag kommt von Looking Glass, die anfragen, ob die drei Interesse hätten, gemeinsam ein neues Spiel auf die Beine zu stellen. Die Grundidee überlässt man Irrational Games, die auch sofort loslegen und einen Dungeon Crawler mit Science-Fiction-Setting ersinnen. Kreativkopf Ken Levine lässt sich dazu von der

1899 veröffentlichten Novelle Herz der Finsternis (Originaltitel: Heart of Darkness) von Joseph Conrad inspirieren und spinnt einen Plot um einen Helden, der den verrückten Kommandeur eines Raumschiffs liquidieren soll.

Um sich vom damaligen Shooter-Dauerbrenner Doom abzuheben, soll das Spiel (Arbeitstitel: Junction Point) mit einer komplexen Rollenspielkomponente, einer packenden Story und einer persistenten Welt glänzen. Während sich Rob Fermier federführend um die Programmierung kümmert, verfeinert Levine das Story-Grundgerüst. Einige Zeit später gehen erste Prototypen an verschiedene Publisher raus. Darunter auch Electronic Arts, die sich begeistert zeigen und vorschlagen, das Ganze als System Shock 2 weiterzuentwickeln.

Gesagt, getan. Der verrückte Schiffskapitän wird sodann in die bereits aus Teil eins bekannte KI Shodan verwandelt, sie soll Spieler diesmal aber mehr denn je mit ihrem Verhalten überraschen. Letztendlich geht Levine dabei so weit, dass sich die KI zunächst mit dem Helden verbündet, nur um ihn dann zu hintergehen. „Viele dieser Ziele waren während der Entwicklung im



Erlebe die Produktvielfalt von
LC-POWER™

LC-Power bietet Dir eine große Auswahl
an Gaming-PC-Komponenten!

Gehäuse - Netzteile - Monitore
Festplatten - Kühler - Gaming-Stühle
und vieles mehr

www.lc-power.com

Team ziemlich umstritten, aber ich habe mich behauptet. Ich denke, dass ich in dieser Frage recht hatte. Bei anderen habe ich möglicherweise das Ziel verfehlt“, so Levine Jahre später gegenüber Gamespot.

Doch genau dieser erzählerische Mut wie auch die Tatsache, dass sich Spieler Teile der Geschichte mithilfe von Audiologs und Hinweisen innerhalb der Umgebung Stock für Stück selbst zusammenpuzzeln müssen (Stichwort Environmental Storytelling), machen System Shock 2 zum absoluten Kritikerliebling.

Das Problem: Trotz mehr als einem halben Dutzend Auszeichnungen zum Spiel des Jahres verkauft sich System Shock 2 nur schleppend. Schwacher Trost: Immerhin soll das Spiel noch Jahre später das Design von storylastigen Sci-Fi-Shootern prägen. Levine schlägt Electronic Arts später zwar noch Ideen für einen dritten Teil vor, kassiert dafür aber eine Absage – der Publisher möchte nicht erneut ein finanzielles Risiko eingehen.

Agentenabenteuer & Konsolenspiel

Bis heute nicht erschienen ist auch ein Spiel, das Ken Levine kurz vor der Veröffentlichung von System

Shock 2 im stillen Kämmerlein konzipiert: Deep Cover. Angetrieben von Themen und Ideen aus dem 60er-Jahre-Roman Der Spion, der aus der Kälte kam von John le Carré, fasst Ken damals ein First-Person-Agentenspiel auf Basis der auch in Thief: The Dark Project zum Einsatz kommenden Dark Engine ins Auge.

Rückgrat der fünf Szenarien (Berlin, Alabama, Kuba, Dallas, Bulgarien) umfassenden Kampagne ist dabei ein Fraktionensystem, das sich basierend auf den Handlungen des Spielers stets verändert und dadurch wiederum den Verlauf späterer Missionen beeinflusst.

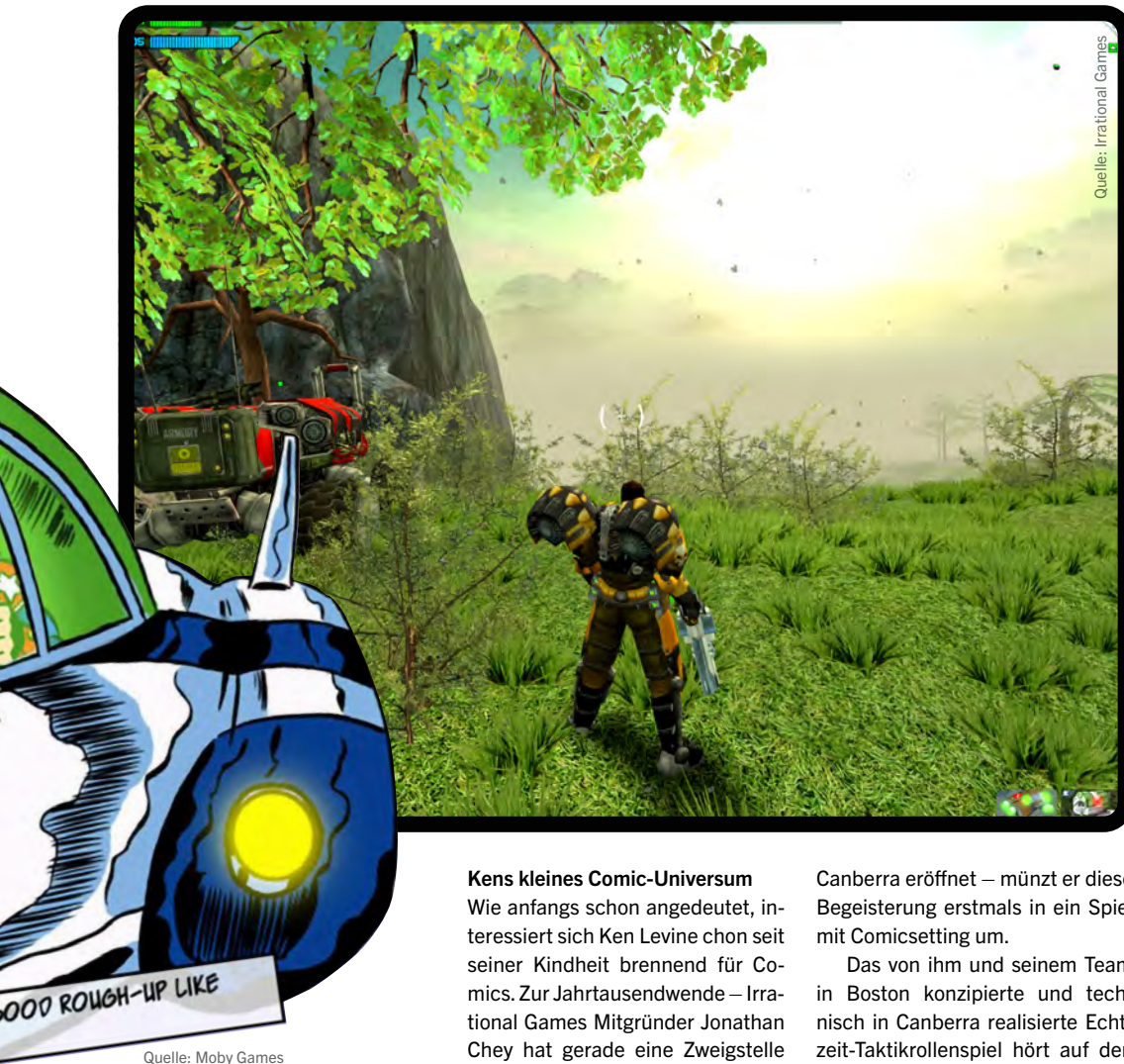
Während Irrational Games einen Demolevel erstellt, macht sich Partner Looking Glass auf die Suche nach einem Publisher – und schafft es, Microsoft an Bord zu holen. Doch die andauernden finanziellen Probleme bei Looking Glass führen dazu, dass Irrational die Mitarbeitergehälter nicht zahlen kann.

Ken und Co. suchen nach Auswegen, indem sie Ideen für ihr erstes Konsolenspiel bei anderen Publishern pitchten – und damit letztendlich auch Erfolg haben. Speziell Crave Entertainment gefällt das Konzept zu einem Spiel namens The Lost, das sich wie eine

Mixtur aus Silent Hill, Devil May Cry und The Legend of Zelda: Ocarina of Time anfühlen soll.

Da sich Irrational kurz nach dem erfolgreichen Pitch vertraglich an Crave Entertainment bindet, zieht man sich gleichzeitig – um den Crave-Auftrag auch erfüllen zu können – aus der Entwicklung von Deep Cover zurück. Ken Levine skizziert auch hier eine Story, die Potenzial verspricht. Zur Hauptfigur wird dabei die Medizinstudentin und Kellnerin Amanda Wright. Diese will den Unfalltod ihrer geliebten Tochter Beatrice nicht akzeptie-





Kens kleines Comic-Universum

Wie anfangs schon angedeutet, interessiert sich Ken Levine schon seit seiner Kindheit brennend für Comics. Zur Jahrtausendwende – Irrational Games Mitgründer Jonathan Chey hat gerade eine Zweigstelle in der australischen Hauptstadt

Canberra eröffnet – münzt er diese Begeisterung erstmals in ein Spiel mit Comicsetting um.

Das von ihm und seinem Team in Boston konzipierte und technisch in Canberra realisierte Echtzeit-Taktikrollenspiel hört auf den Namen Freedom Force, hat ein

Budget von zwei Millionen Dollar und erzählt vom Kampf einer Gruppe Superhelden gegen die Mächte des Bösen, angeführt vom finsternen Lord Dominion.

Levine und sein Kollege Robb Waters denken sich eine Vielzahl interessanter Superhelden aus, die im Spielverlauf zur Freedom Force werden, darunter den muskulösen Wissenschaftler Minuteman und den in einem gepanzerten Anzug steckenden Man-Bot. Starke Parallelen zu Marvel-Ikonen wie Captain America, Iron Man und Co. sind beabsichtigt, allerdings können Spieler auch ihre ganze eigenen Helden erschaffen.

Freedom Force kommt am 26. März 2002 in Nordamerika sowie am 12. Juli 2002 in Europa auf den Markt und läuft, nicht zuletzt dank der farbenfrohen Präsentation, einer stressreduzierenden Pausefunktion und der leidenschaftlich umgesetzten Superheldenthematik viel besser, als Irrational angenommen hatte. Balancing-Ungereimtheiten und ein starker Fokus auf eher knackige Skirmish-Missionen stören viele Käufer nur bedingt, und letztendlich gehen knapp 400.000 Einheiten über die Ladentische. Die meisten Fachmedien sind ebenfalls überaus wohlwollend und zücken in vier Fällen sogar eine 10/10-Wertung sowie mehr als ein Dutzend Wertungen im 90er-Bereich. Be-

ren und sie ins Reich der Lebenden zurückholen, weshalb sie ihre Seele an den Teufel verkauft.

Der Deal: Wenn es ihr gelingen sollte, sich durch die Eingeweide der Hölle (sprich: die neun Höllenkreise) zu kämpfen, wird Beatrice wieder lebendig. Unterstützung erhält sie dabei von einem Reptil namens Virgil und vier Höllwesen, die allesamt spielbar sind und ihr individuelle Fähigkeiten verleihen. Obwohl die Eckpunkte vielversprechend klingen, hat Irrational mit vielen technischen und rechtlichen Problemen zu kämpfen. Kombiniert führen diese Faktoren letztendlich dazu, dass das Studio die Entwicklung des praktisch abgeschlossenen Spiels Mitte 2003 einstellt. Das Interessante: 2005 veräußert man die Assets und Rechte an den indischen Entwickler FXLabs.

Optisch stark angepasst (allerdings bei nahezu gleichbleibendem Plot) erscheint es später unter dem Namen Agni: Queen of Darkness für Windows-Rechner in Indien. Verückt: Crave Entertainment bringt es im August 2009 sogar noch als Netherworld: Beyond Time I Stand auf den US-Markt.



sondere Ehre für Ken Levine und sein Team: Ab Januar 2005 bringt Amerikas drittgrößter Comic-Direktvermarkter Image eine sechs Ausgaben umfassende Miniserie zu Freedom Force auf den Markt.

Rampage trifft Black & White

Am 05. April 2001 liefern Peter Molyneux und seine Truppe bei Lionhead Games mit Black & White eine überaus unterhaltsame Göttersimulation mit einer Vielzahl verrückter Kreaturen ab. Inspiriert von diesem Titel sowie Midways

Rampage – das Levine bereits auf dem Sega Master System liebte – pitcht das Studio während der Entwicklung von Freedom Force ein weiteres Konsolenspiel. Das Projekt heißt Monster Island, kombiniert schnelle Action mit einer Portion Strategie und lässt Spieler als eine von insgesamt 20 vordefinierten Bestien oder mit einem selbst erstellten Monster in drei Zeitepochen Zerstörung stiften.

Neben Theben 400 Jahre vor Christus und Paris im Jahr 700 nach Christus steht Tokio im Jahr



Quelle: Irrational Games



1957 auf der Szenarioagenda. Dazu verspricht Irrational im 2010 veröffentlichten Design-Dokument „eine der fortschrittlichsten Physik Engines“ – nebst sich ausbreitendem Feuer, jeder Menge Special-Moves, der Möglichkeit, Hochhäuser zu erklimmen, Brücken zum Einsturz zu bringen und Fahrzeuge am Boden als Wurfgeschosse zu verwenden.

Ein weiterer Modus erlaubt es, fünf verschiedene Menschenein-

heiten (Wissenschaftler, Ingenieur, Armeegeneral, Held, Mädchen, das Ablenkung stiftet) zu steuern, um die angegriffenen Städte zu verteidigen – Unterstützung von freundlich gesinnten Monstern inklusive. Abrunden soll das Ganze ein von Power Stone 2 inspirierter Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler. Irrational Games sucht nach einem Publisher, der die 2,5 Millionen Dollar Entwicklungskosten stemmen will, wird dabei aber leider





Quelle: 2K Games



Quelle: Irrational Games

nicht fündig, weshalb Monster Island letztendlich nie in die Tat umgesetzt wird.

Gleiches gilt für Dungeon Duel, für welches Irrational im Jahr 2002 Investoren sucht. Angespornt vom andauernden Echtzeit-Hype der frühen 2000er-Jahre schlägt Kreativdirektor Ken Levine ein konsolenoptimiertes Konzept mit Fantasy-Setting vor, das sowohl Strategen als auch Sammelkarten-Fans mitreißen soll.

Neben zwei Story-Kampagnen, verschiedenen Skirmish-Modi, zufallsgenerierten Dungeons, einer Kartentauschfunktion und der

Möglichkeit, bestehende Karten zu kombinieren, um neue zu erhalten, stellt Levine auch einen Online-Verus-Modus und kostenpflichtige Download-Inhalte in Aussicht. Das später von Irrational Games veröffentlichte Design-Dokument umfasst insgesamt 13 Seiten und klingt durchaus vielversprechend. Einen Interessenten findet man jedoch auch hierfür nicht.

Ken Levine erklärt den Tribal War

Während es Irrational bis dato nicht gelungen war, Erfolge im Konsolenmarkt vorzuweisen, läuft das PC-Spiele-Geschäft dank eines

neuen Auftrags von Sierra Online besser. Denn der Publishing-Riese fasst bereits 2001 den Entschluss, der Multiplayer-Marke Tribes neuen Schwung verleihen zu wollen. Mittel zum Zweck soll ein Reboot sein, der sowohl Single- als auch Multiplayer-Modi in sich vereint.

Den Zuschlag für das Projekt erhält Irrational Games – vorrangig aufgrund seiner Storytelling-Qualitäten, die man zuvor mit System Shock 2 eindrucksvoll unter Beweis gestellt hatte. Ken Levine macht sich sofort ans Werk und konzipiert eine Geschichte, die er mehrere hundert Jahre vor den

Ereignissen von Starsiege: Tribes ansiedelt, dem von Dynamix entwickelten Ausgangspunkt der Reihe.

Verteilt über 18 abwechslungsreiche Missionen und zwei Zeitachsen, in denen man in die Rolle von fünf verschiedenen Charakteren schlüpft, erleben Fans erstmals, wieso der in den vorhergegangenen Spielen thematisierte Tribal War überhaupt ausgebrochen ist. Wichtige erzählerische Inspirationsquelle für den historisch interessierten Levine sind das Römische Reich samt der dort tobenden Gladiato-

ren- und Machtkämpfe – was letztendlich auch Figurennamen wie Tiberius, Gaius, Olivia, Victoria und Co. erklärt.

Die professionell vertonte und mit einer Flut an Zwischensequenzen gespickte Solo-Kampagne kommt zum Release am 05. Oktober 2004 gut an, sieht dank modifizierter Unreal Engine 2 passabel aus und führt Spieler zudem clever in die zahlreichen Features des Mehrspielermodus ein.

Aber auch neue Gameplay-Ergänzungen wie die Grappler Gun

fügen sich prima ein und führen dazu, dass viele Fachmedien Wertungen im 80er-Bereich vergeben. Im Verkauf bleibt Tribes: Vengeance jedoch weit hinter den Erwartungen zurück.

Kein Wunder, muss es im Herbst 2004 doch mit Shooter-Schwergewichten wie Doom 3, Halo 2, und Half-Life 2 konkurrieren. Die traurige Folge: Bereits am 23. März 2005 – kurz vor dem Release auf Version 1.1 – zieht Vivendi Universal Games bei Tribes: Vengeance den Stecker und stellt den Multip-

layer-Support ein. Levine ist wie vor den Kopf gestoßen und schimpft rückblickend gegenüber GameSpot: „Dieser Streit mit VUG ist eine Art Jedi-Trick. Wir haben gerade ein Erweiterungspaket für sie fertiggestellt und alles lief wie geschmiert. Für Tribes haben wir einen Patch entwickelt, und aus irgendeinem Grund haben sie beschlossen, ihn nicht zu veröffentlichen.“

Superhelden-Stories zum Selbermachen

Levine und seine Truppe lassen sich von dem Tribes-Rückschlag jedoch nicht unterkriegen und werkeln mit vollem Elan am Feinschliff ihrer nächsten Veröffentlichung. Gemeint ist Freedom Force

Quelle: Irrational Games



Quelle: Irrational Games



Quelle: Irrational Games



Quelle: Irrational Games/Sony



Quelle: Irrational Games

vs The Third Reich – der nächste Ableger der auf der Gamebryo Engine entwickelten Echtzeit-Taktikrollenspielreihe. Der Erfolg des Erstlingswerks führte damals zu einer lebhaften und engagierten Modding-Community rund um das Spiel. Entsprechend verwundert es nicht, dass die Entwickler den nächsten Teil noch intensiver auf die Bedürfnisse dieser Zielgruppe abstimmen. Wichtigste Neuerung neben einer spürbar verbesserten Einheiten-KI: Der zum Release

am 08. März 2005 mitgelieferte Modding-Werkzeugkasten erlaubt nun endlich die Erstellung eigener Kampagnenmissionen, und auch der Import eigener Assets wird gestattet. Multiplayer-Modi sind wieder mit an Bord und da auch die von Levine geschriebene, 30 Missionen umfassende Solo-Kampagne richtig Laune macht, kassiert Irrational Games erneut viele wohlwollende Kritiken und eine internationale Durchschnittswertung, die nur vier Punkte unter dem 90er-Schnitt des Vorgängerspiels liegt. Anders als dieses verkauft sich Freedom Force vs The Third



Reich jedoch zehnmal schlechter, sprich statt 400.000 nur 40.000 Mal. Levine sieht die Hauptursache dafür in der Tatsache, dass das Spiel eine Liebeserklärung an die Marvel-Comics der 60er-Jahre darstellt. In einem Interview mit dem US-Portal IGN erklärt Levine wie folgt: „Es war so ein Liebesbrief, dass er für das moderne Publikum vielleicht zu seltsam und anders

war und nicht das, was sie über Comics wussten, sondern das, was Rob und ich als Erwachsene über Comics wussten.“

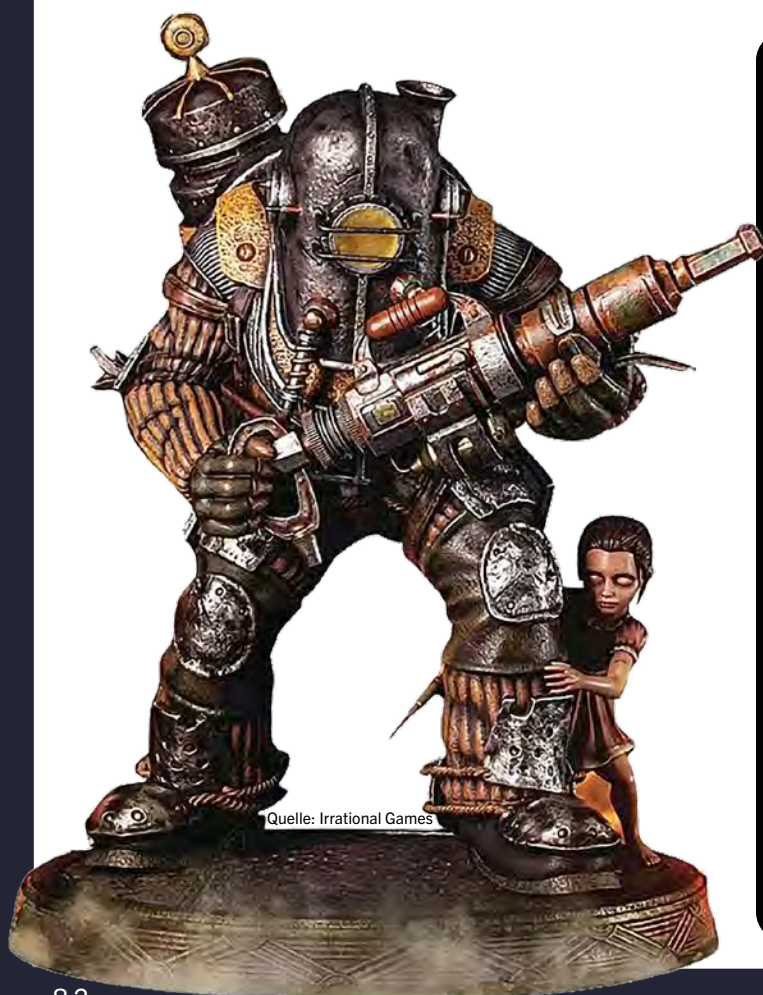
Wesentlich besser läuft indes das bereits seit 2003 entwickelte und lediglich ein Monat später veröffentlichte SWAT 4. Levine hat hier lediglich den Posten des ausführenden Produzenten inne und schaut immer wieder mal drüber,

was sein Team rund um Ian Vogel, Paul Hellquist und William Garner so macht. Davon abgesehen mischt er sich jedoch nicht groß ins Tagesgeschäft ein und treibt im Hintergrund vielmehr die Entwicklung einer ganz neuen IP voran, die in den Folgejahren noch für Furore sorgen wird. SWAT 4 schadet das nicht. Der Titel mausert sich zu einem überaus gelungenen Tak-

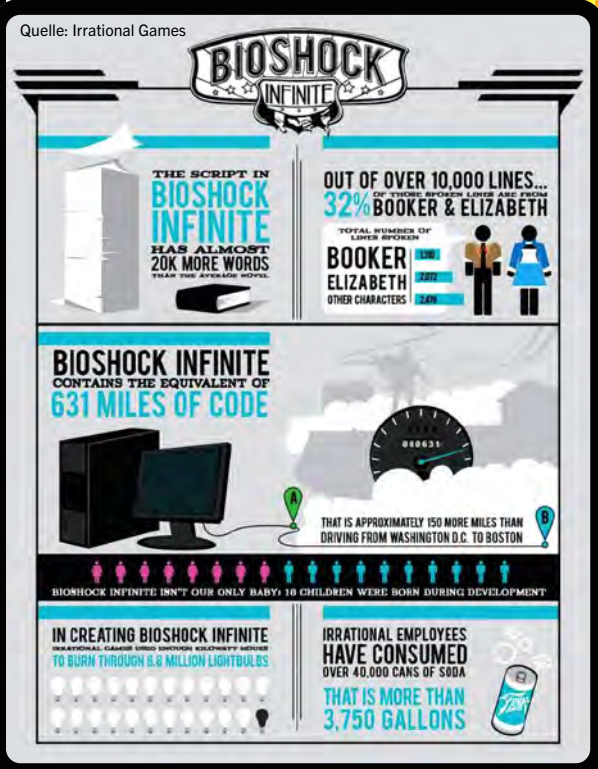
tik-Shooter mit grandiosem Szenariodesign, kassiert einen Metacritic-Score von 85 von 100 Punkten und wird Ende Februar 2006 noch mit der spannenden Erweiterung The Stetchkov Syndicate bedacht.

Division 9: Zombies im SWAT-Universum

Was viele nicht wissen: Sierra fragt damals sogar einen fünften



Quelle: Irrational Games



SWAT-Teil an und stellt dafür einen größeren Batzen Geld in Aussicht. „Dies ist einer dieser Punkte, an denen das Geld wirklich nett gewesen wäre“, so Levine in einem 2010 veröffentlichten Interview mit Game Informer. „Aber ich schaute mich um und dachte: Was haben wir sonst noch zu diesem Spiel (SWAT 4, Anm. d. Red.) zu sagen?“

Mangels Ideen für eine klassische SWAT-Fortsetzung schlägt Irrational Games daraufhin vor, ein intern heranreifendes Konzept für ein Zombiespiel mit dem Codenamen The Infected ans SWAT-Universum anzupassen und als Division 9 zu vermarkten. Spielerisch soll das Ganze Jahre, bevor Left 4 Dead zum Hit wird, einen starken Koop-Fokus haben und so ausgerichtet sein, dass eine Gruppe Überlebender sich in der Zombie-Apokalypse behaupten muss.

Im Mittelpunkt stehen das Sammeln von Ressourcen, der Ausbau einer Basis, die Rettung von weiteren Überlebenden (die der eigenen Basis dann weitere Möglichkeiten hinzufügen) sowie die Erkundung einer gespenstischen, mit Untoten verseuchten Stadt – immer mit dem Ziel vor Augen, ein großes Kraftwerk wieder hochzufahren.

„Wir hatten eine Woche, um eine Demo zusammenzuschustern. Wir sahen eine Gelegenheit und am Ende gelang es uns tatsächlich, Vivendi die Idee schmackhaft zu

machen“, so Levine weiter. Dass der Deal am Ende dennoch nicht zustande kommt, liegt daran, dass Irrational Games just in dieser Zeit von Take 2 Interactive übernommen wird.

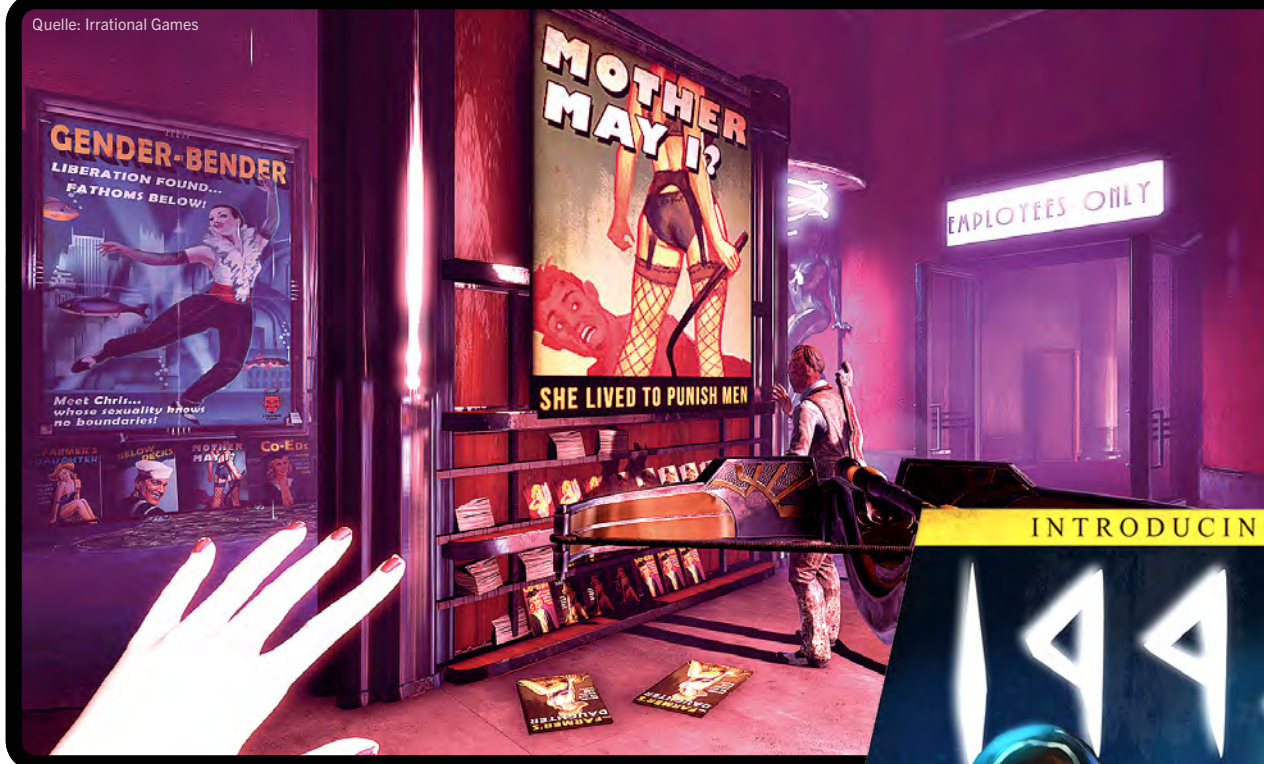
Bioshock: Levines erster großer Kassenschlager

Frage man Ken Levine damals, welches der bisherigen Spiele von Irrational Games er am liebsten fortgesetzt hätte, dann fiel seine Antwort stets auf System Shock 2. Da Electronic Arts aufgrund der schlechten Verkäufe aber nicht an einer Fortsetzung interessiert ist, kommt ein offizieller dritter Teil nicht infrage. Levine nimmt dies bereits im Jahr 2002 zum Anlass, zusammen mit einem kleinen Team einen Prototyp für ein weiteres Abenteuer aus der Ich-Perspektive zu zimmern – diesmal jedoch mit einem noch stärkeren Story-Fokus.

Als Setting dient eine Raumstation mit Genlabor, in dem verschiedene Gruppierungen (Drohnen, Beschützer der Drohnen und Ernter) um eine wertvolle Ressource buhlen. Mittendrin in diesem Chaos befindet sich Protagonist Carlos Cuellar, seines Zeichens Experte auf dem Gebiet der De-Programmierung von Personen, die einem „Kult“ oder einer bestimmten Überzeugung nachhängen.

Mit anderen Worten: Carlos besitzt die Fähigkeit, das mentale und

Quelle: Irrational Games



psychologische Profil von Personen so zu verändern, dass sie sich von bestimmten Einstellungen wieder lösen. Die für die erste Xbox-Konsole konzipierte Demo nutzt die Unreal Engine 2 und ist im Kern ein Shooter mit Rollenspielelementen. Irrational präsentiert die Idee verschiedenen Publishern, kassiert jedoch sowohl von Codemasters und Atari als auch EA Absagen.

Anders Take 2: Hier stößt das Konzept rivalisierender Gruppierungen im Jahr 2004 auf großes

Interesse und führt dazu, dass man nicht nur grünes Licht gibt, sondern Irrational Games als neues internes Studio in den Konzern integriert – Umzug in neue Räumlichkeiten inklusive.

Irrational behält indes die volle kreative Freiheit, und unter der Leitung von Ken Levine wird fortan fleißig an Bioshock gefeilt. Anfangs hadert man noch mit dem finalen Setting und thematischen Aufhängern und experimentiert eine Zeit lang mit einem verlas-

INTRODUCING

1948
MODE

Quelle: Irrational Games



Quelle: Irrational Games





Quelle: Irrational Games

senen Nazilabor aus dem Zweiten Weltkrieg.

Als Levine dann jedoch eines Tages mit seiner Frau Meredith das Rockefeller Center in New York besucht, ist er überwältigt vom dortigen Art-déco-Stil und der komplexen Geschichte des Gebäudes. Beides kombiniert bildet später die visuelle und in vielen Punkten auch erzählerische Grundlage für eine opulente Unterwasserstadt namens Rapture, die von einem visionären Geschäftsmann namens Andrew Ryan erbaut wurde und durch eine Verkettung zahlreicher Ereignisse von Chaos und Verfall heimgesucht wird.

Bis Spieler selbst herausfinden können, was genau hier vorgefallen, dauert es allerdings noch bis zum Spätsommer des Jahres

2007. Irrational Games wächst in dieser Zeit auf weit über 100 Mitarbeiter an, während Levine unter anderem das bereits erwähnte Gruppierungskonzept immer weiter verfeinert. Aus den Drohnen werden so später genetisch manipulierte Mädchen namens Little Sisters, die der Spieler entweder retten oder ausbeuten kann, um an die von ihnen gesammelte Substanz namens Adam zu gelangen. Eine Mechanik, die Levine geschickt mit den drei möglichen Spielenden verknüpft. Die besagten Beschützer mutieren im Laufe der Entwicklung zu sogenannten Big Daddys – in schwer bewaffnete Taucheranzüge gehüllte Menschen, deren Hauptaufgabe darin besteht, die Little Sisters zu beschützen; vor dem Spieler, aber

auch vor anderen genetisch manipulierten Bewohnern Raptures, Splicer genannt.

Am 21. August 2007 ist Bioshock, das mittlerweile Kosten von 25 Millionen US-Dollar verschlungen hat, endlich fertiggestellt. Zwar ist Levine neun Jahre später in einem Interview mit dem Rolling Stone der Meinung, dass dem Spiel ein weiteres halbes Jahr Entwicklungszeit gutgetan hätte – insbesondere, um den finalen Bosskampf und das Gunplay weiter zu verfeinern. Trotzdem hinterlässt Bioshock einen blendenden Eindruck und reißt viele Kritiker zu Lobeshymnen hin.

„Intelligent, großartig, gelegentlich beängstigend“, resümiert beispielsweise die New York Times. Und ergänzt: „Mit seiner provokativen, auf Moral basierenden Handlung, der aufwendigen künstlerischen Leitung und der hervorragenden Sprachausgabe, kann sich Bioshock auch unter den besten Spielen aller Zeiten behaupten.“

Der Metacritic-Schnitt pendelt sich früh bei 96 von 100 Punkten ein und gegen Ende des Jahres 2007 hagelt es Auszeichnungen zum Spiel des Jahres, unter anderem von der British Academy of Film and Television Arts (BAFTA). Auch beim Mutterhaus Take 2 ist man mehr als zufrieden. Zum einen, weil die Aktie aufgrund der Topwertungen kurzzeitig um ganze 20 Prozent in die Höhe schnellte, zum anderen, weil sich das Spiel allein bis einschließlich März 2010 über vier Millionen Mal verkauft.

Von XCOM-Konzepten zur Wolkenstadt

Levine ist sichtlich stolz auf diesen Erfolg, fühlt sich allerdings zu einem gewissen Grad ausgebrannt. Vor allem hinsichtlich der Frage von Publisher 2K Games, ob er nicht Lust hätte, einen Nachfolger in Angriff zu nehmen. Letztendlich kommt es zu einer Art Kompromiss.

Dieser sieht vor, dass mehrere Teammitglieder der Bostoner Zweigstelle – von denen einige mit Levines Art der Teamleitung nicht zufrieden waren – ins kalifornische Novato abwandern, um dort die neue Zweigstelle 2K Marin zu gründen und sich fortan um die Entwicklung von Bioshock 2 kümmern. Vorgabe des Publishers: Das Sequel soll über einen Mehrspielermodus verfügen und innerhalb von zweieinhalb Jahren fertiggestellt sein.

Während 2K Marins Spieldirektor Jordan Thomas daraufhin Bioshock 2 vorantreibt, indem er und sein Team viele bis dato nicht gezeigte Teile von Rapture konzipieren und zum Leben erwecken, hilft Levine 2K Games zunächst einmal, weitere Konzepte für ein neues XCOM-Spiel zu erstellen – ein Projekt, das Jahre später (im August 2013) stark verändert unter dem Namen The Bureau: XCOM Declassified erscheint.

Levine und sein Team in Boston ziehen sich jedoch schon in Jahr 2008 aus der Entwicklung des XCOM-Spiels zurück und feilen an Entwürfen für ein weiteres Bioshock – Entwürfen, die es streng



Quelle: Irrational Games

genommen bereits seit der Fertigstellung des ersten Bioshock gibt. Unzählige Brainstormings finden statt und zahlreiche Vorschläge für ein neues Setting (zum Beispiel in der Renaissance) werden diskutiert und dann wieder verworfen – bis man sich am Ende auf eine Stadt in den Wolken im Jahr 1912 einigt und diese Columbia nennt. Sie ist angelehnt an die World's Columbian Exposition von 1893 aus Erik Larsons Buch *The Devil in the White City*, das auch in vielen anderen Bereichen Pate steht. 2K Games gibt Levine ein millionenschweres Entwicklungsbudget und freie Hand, wie er Dinge angehen möchte.

Und genau das nutzt Levine anfangs auch recht konsequent – etwa, indem er die Synchronsprecher der beiden Hauptfiguren Booker DeWitt und Elizabeth mehrfach ins Studio kommen lässt, um die Charaktere gemeinsam auszuarbeiten.

Ein ambitioniertes Projekt gerät aus den Fugen

Doch durch die hohen Erwartungen seitens 2K und das weiter anwachsende Entwicklerteam entsteht ein Druck, den Levine in dieser Intensität bis dato nicht kannte. Erschwerend kommt hinzu, dass sein langjähriger Weggefährte Jonathan Chey in Australien im Jahr 2009 seinen Rückzug ankündigt

und ihm damit auch nicht mehr organisatorische Angelegenheiten abnehmen kann. „30 bis 40 Personen zu managen, die du alle beim Namen kennst, ist ein ganz anderer Prozess, als 150 Personen zu managen. Du läufst an Menschen im Studio vorbei und du kennst sie nicht einmal“, rekapituliert Levine im bereits erwähnten Rolling-Stone-Artikel aus dem Jahr 2016.

Besserung tritt zum gewissen Grad ein, als Levine ab Januar 2012 von Jordan Thomas, seines Zeichens Kreativdirektor von Bioshock 2, unterstützt wird. Zusammen müssen sie harte Entscheidungen treffen, um die wuchernde Größe ihres Projekts in den Griff zu bekommen. Eine Entscheidung ist, den bereits länger in Entwicklung befindlichen Mehrspieler-Part (zusammengesetzt aus einer Tower-Defense-Variante und einem Vier-Spieler-Koop-Modus) restlos zu streichen. Einige Monate später kommen außerdem noch Produzent Don Roy und der sehr erfahrene Rod Fergusson hinzu, der zuvor schon mehrere Spiele mit holpriger Entwicklung zurück auf die Spur gebracht hatte, beispielsweise *Gears of War 1* und *2* und *Bulletstorm*. Was folgt, sind weitere Content-Kürzungen – ein Bericht von Polygon spricht von Material, das für fünf bis sechs weitere Spiele (!) gereicht hätte.

Letztendlich führen diesen Entscheidungen, kombiniert mit einer überaus ungesunden Portion an Crunchtime, dazu, dass Bioshock Infinite Anfang 2013 nach über fünf Jahren Entwicklungszeit endlich fertiggestellt wird. Es erscheint am 26. März 2013 für PlayStation 3, Xbox 360 und Windows-PCs. Während zahlreiche Mitarbeiter aus Unzufriedenheit mit den Arbeitsbedingungen das Studio kurz nach der Veröffentlichung verlassen, jagt im Netz bereits eine Traumwertung die nächste.

Allen Widrigkeiten zum Trotz haben es Ken Levine und sein fragiles Team geschafft, ein neues First-Person-Meisterwerk abzuliefern – für viele Kritiker sogar eines der besten Spiele dieser Generation. Gelobt werden dabei nicht nur das wunderschöne Setting Columbia und die aufwühlenden, dort stattfindenden gesellschaftlichen Konflikte, sondern auch das Zusammenspiel zwischen Protagonist Booker DeWitt und der sehr glaubhaft und menschlich inszenierten Elizabeth, die der Held sicher aus der Wolkenstadt geleiten soll.

Kritik müssen sich die Entwickler indes für die teils übertriebene Gewalt gefallen lassen. Dennoch: Die Umsätze von Bioshock Infinite übertreffen am Ende alle Erwartungen. Bereits im Mai 2014 kann 2K Games sechs Millionen Verkäufe

vermelden; ein Jahr später ist die Marke von elf Millionen geknackt.

Nach der Veröffentlichung kümmert sich Levine in der Rolle des Spieldirektors noch um die zweiteilige Erweiterung *Burial at Sea*, die Spieler erneut nach Rapture verschlägt – allerdings vor den Ereignissen des ersten Bioshock-Spiels. Ihr wollt heute noch mal in reinspielen? Dann empfehlen wir euch die Complete Edition von Bioshock Infinite, die alle DLC-Inhalte vereint.

Irrational Games wird zu Ghost Story Games

Am 18. Februar 2014, knapp sechs Wochen, bevor Episode 2 von *Burial at Sea* erscheint, trifft Levine außerdem eine folgenschwere Entscheidung, die ihm wahrlich nicht leichtfällt. Er trommelt sein gesamtes Team zusammen und verkündet, dass Irrational Games aufgelöst und in Ghost Story Games transformiert wird. 75 Mitarbeitende müssen im Zuge der Umstrukturierung gehen. Den Cut begründet Levine damit, dass ihm die Koordination eines solch großen Projekts am Ende komplett über den Kopf gewachsen sei und er sich wünsche, wieder mit einem fokussierteren Team und flacheren Strukturen zu arbeiten. Die Bioshock-IP überlässt 2K daraufhin dem US-Entwickler Hangar 13.

Quelle: Ghost Story Games




Quelle: Ghost Story Games

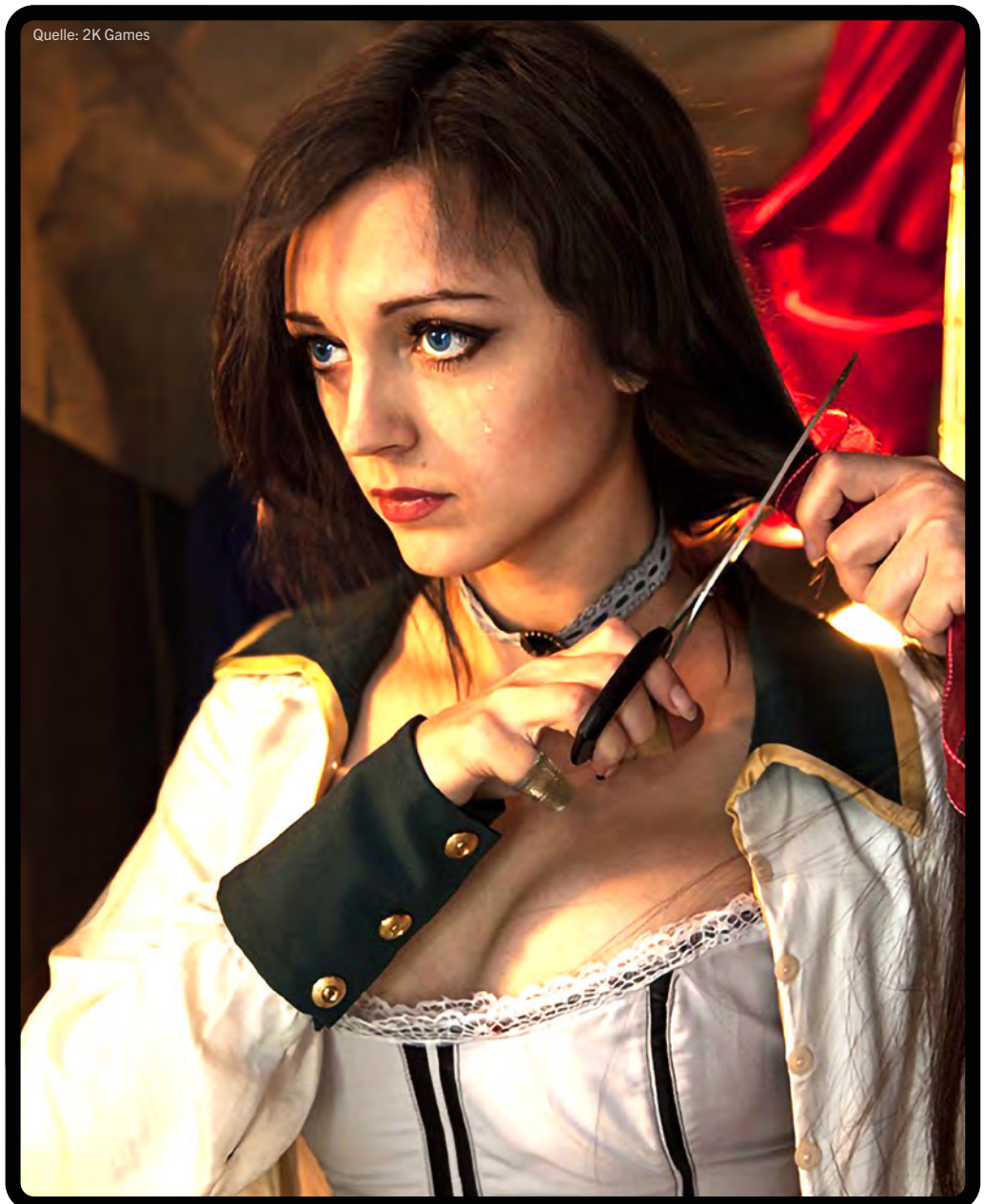


Nach dem Irrational-Aus wird es erst einmal eine Zeit lang ruhig um Ken Levine und Ghost Story Games. Erst im Januar 2015 verrät der Story-Virtuose, dass er an einem neuen Science-Fiction-Spiel mit Ego-Perspektive arbeitet. Zwei Jahre später erfahren die Fans, dass dabei eine vom Nemesis-System aus *Mittelerde: Mordors Schatten* inspirierte Mechanik zum Einsatz kommen soll.

Außerdem sickert durch, dass Levine Spieler in seinem nächsten Werk nicht mehr so sehr an die Hand nehmen möchte und anstrebt, eine Geschichte zu erschaffen, die einen sehr hohen Wieder spielwert bietet. Mittel zum Zweck ist ein Gameplay- und Erzählkonzept, das er selbst bereits im Jahr 2014 als „Narrative Legos“ auf der Game Developers Conference vorstellt. Es soll letztendlich in einer nicht linearen Geschichte resultieren, die sich passend zu den Handlungen des Spielers verändert.

Klingt zweifelsohne richtig spannend. Doch ob all das am Ende funktioniert, bleibt abzuwarten. Fakt ist aber, dass das erste Werk von Ghost Story Games seit den Game Awards 2022 kein Gespenst mehr ist, sondern Judas heißt, auf einer Weltraumstation spielt und im ersten Trailer einen vielversprechenden Eindruck hinterlässt. Erscheinen wird Judas aber wohl frühestens im Jahr 2025. Wir jedenfalls freuen uns sehr drauf und hoffen, dass der heute 57-jährige Ken Levine sein famoses Storytelling-Talent einmal mehr unter Beweis stellen kann. 

Quelle: 2K Games





Das Phänomen Hype und wie es Spieler und Entwickler beeinflusst

Alle einsteigen, der Hypetrain ist eingefahren! Wir klären über das Phänomen Hype in der Videospielewelt auf und erklären, was es mit uns und unserem Hobby macht.

Von: Manuel Zippl & Lukas Schmid

Mit der Veröffentlichung von Bethesda's neuestem Projekt Starfield kam der Hypetrain, auf den vorher unzählige Gamer gesprungen waren, endlich am Bahnhof an. Das Spiel wurde in den letzten Wochen kontrovers diskutiert. Während es noch einen überwiegend positiven Wert von 83 auf Metacritic hat, somit viele Kritiker vom Spiel überzeugt sind und es auch in unserem Test viel Liebe fand, fällt die User-Bewertung mit 6,9 von 10 Punkten nur durchschnittlich aus. Auch die Steam-Reviews sind mit 71 Prozent nur mehr „größtenteils positiv“. Häufige Kritikpunkte sind beispielsweise die vielen leeren Planeten, die zahlreichen Ladescreens, die repetitiven Hauptmissionen und die schlechte Performance. Andere wissen das Game für das zu schätzen, was es ist: ein typisches Bethesda-Spiel.

Doch in einem Punkt sind sich die meisten einig: Starfield ist nicht schlecht. Woher kommen also die negativen Stimmen? Diese haben zwei Gründe: Erstens ist Starfield, was Konsolen betrifft, nur auf der Xbox erhältlich, was mit Sicherheit für Reviewbombing bei einigen Gamern sorgte. Der zweite und viel interessantere Grund: Die zahlreichen durchschnittlichen Bewertungen sind eine Folge des riesigen Hypes, den das Spiel schon seit Längerem bekommt. Natürlich könnte man jetzt einfach behaupten, das Game sei überhyped gewe-

sen, aber was bedeutet das überhaupt? Wie entsteht eigentlich ein Hype und was sind seine Folgen?

Voller Erwartung

Das Phänomen Hype existiert bei Weitem nicht nur in der Gaming-Branche. Vor allem noch nicht erschienene Produkte sind von Hypetrains betroffen. Alles vom neuen iPhone bis zur aktuellen Staffel einer Netflix-Serie.

Und doch sind die Auswirkungen ähnlich. Im Falle von Gaming hoffen Konsumenten auf das nächste große Ding, das Spiel des Jahres, welches ganze Genres neu definieren und Gaming revolutionieren könnte. Ob diese Erwartungen erfüllt werden, ist natürlich eine ganz andere Frage.

Überhaupt spielt das Thema Erwartungen bei Hypes eine entscheidende Rolle. Sie entscheiden nämlich, wie das Spiel am Ende aufgenommen wird. Anders ausgedrückt: Es geht darum, ob es den Erwartungen gerecht wird oder auf ganzer Linie enttäuscht.

Es gibt drei Akteure, die Erwartungen setzen können: das Entwicklerstudio, die Medien und der Konsument selbst. Wie diese Erwartungen zustande kommen, geschieht auf unterschiedliche Arten. Das Entwicklerstudio kommuniziert in Trailern, Interviews, Directs oder Social Media direkt bzw. indirekt mit dem Konsumenten, während dieser sich seine Erwartungen entweder von vornherein selbst setzt

oder von Medien bzw. anderen Konsumenten setzen lässt.

Die Medien und der Konsument spielen im erwähnten Dreigespann eine ähnliche Rolle. Der entscheidende Unterschied ist, dass die Reichweite des Konsumenten eingeschränkt ist, während Medien öffentlich über die neuesten Games berichten und damit für mehr Verbreitung sorgen.

Durch Social Media kann der Konsument mittlerweile aber theoretisch eine ähnliche Reichweite wie Medien erreichen, weshalb man Konsumenten und Medien vereinfacht gesagt auch als eine Einheit ansehen kann. Es geht also ganz konkret um die Agierenden (Entwickler) und die Reagierenden (Medien, Konsumenten).

Wie entstehen Erwartungen also? Die Reagierenden gehen in der Regel von bereits Bekanntem aus und werden dann gegebenenfalls vom Entwicklerstudio beeinflusst. Es kommt sozusagen zu einem Schmetterlingseffekt, bei welchem eine einzige Aussage eines Entwicklers für zu hohe Erwartungen bei Reagierenden sorgen könnte.

Am Beispiel von Starfield kann man sich folgendes Szenario vorstellen: Der durchschnittliche Skyrim – oder Fallout – Spieler, nennen wir ihn Bob, nahm wohl ursprünglich an, dass es sich bei Starfield um ein typisches Bethesda-Spiel handeln wird: Bob erwartete sich also zahlrei-

che Quests und Mod-Support auf der einen und Bugs sowie eine nur durchschnittliche Hauptquest auf der anderen Seite.

Wenn Bob aber nun in den Medien liest, dass Bethesda's Todd Howard in einem Interview gesagt habe, in Starfield könne man 1000 Planeten bereisen und erkunden, werden Bobs Erwartungen beeinflusst.

Kann man tatsächlich 1000 individuelle Planeten bereisen, die alle ihre eigenen Lores, Stories und Quests haben? Oder sind viele dieser Planeten leer und das relevante Spielgeschehen trägt sich nur auf einigen ausgewählten Planeten zu? Das sind Fragen, die sich Bob in so einer Situation stellen könnte.

Was davon tatsächlich auf Starfield zutrifft, ist für den Hypetrain zunächst vollkommen irrelevant. Das Game ist ja noch nicht erschienen. So oder so könnte es sein, dass Bob seine Erwartungen nach der Ankündigung mit den 1000 Planeten hochschraubt: Er spinnt sich die wildesten Theorien zusammen und veröffentlicht sie auf Social Media.

Dadurch hypen Konsumenten wie Bob sich das Spiel gegenseitig bis in die Unendlichkeit. Was ist eingetroffen? Viele Planeten in Starfield sind in der Tat ziemlich leer. Auch wenn Bethesda das als Feature bezeichnet, macht sich bei Bob Enttäuschung breit, weshalb er Starfield nun mit einer negativen Bewertung versieht.





Cyberpunk 2077

Wenn der Hypetrain liegenbleibt

Wer mit Hypetrains Erfahrung hat, der hätte seine Erwartungen natürlich nicht so hoch gesetzt wie Bob. Starfield ist nämlich bei Weitem nicht das erste Spiel, das die negativen Folgen eines Hypes spürt. Diese sieht man auch bei einem der katastrophalsten Videospiel-Releases aller Zeiten, Cyberpunk 2077. In fast spielfilmreifen Trailern wurden die Features groß angekündigt und in den Himmel gelobt, die beim Release entweder nur teilweise oder gar nicht vorhanden waren.

So wurde behauptet, dass jeder NPC eine eigene tägliche Routine habe oder dass der Lebensweg, den man anfangs wählt, die Story nachhaltig beeinflusse – beides traf nicht ein. Zahlreiche Bugs, Glitches und Crashes – primär auf Konsolen – rundeten das Desaster weiter ab. Der Hype, der sich fast ein Jahrzehnt lang aufgebaut hatte, lag neben den ganzen versprochenen Features auch an Promis wie Keanu Reeves, Grimes und A\$AP Rocky, die an der Produktion des Spiels beteiligt waren.

Außerdem wurde Cyberpunk 2077 bis zum Release ganze drei-

mal verschoben. Man könnte meinen, dass Verschiebungen gut wären, weil die Entwickler dann mehr Zeit hätten, ihr Game zu perfektionieren, aber eben genau das ist das Problem: Man erwartet sich bei einem Spiel, das dreimal aus

Optimierungsgründen verschoben wurde, keine spielbrechenden Bugs. Nachdem viele Fans schon verärgert über die Verschiebungen waren, man das Weihnachtsgeschäft nicht verpassen wollte und dann auch noch die Investoren im

Nackten saßen, war das Entwicklerstudio CD Projekt Red im Dezember 2020 fast schon gezwungen, das Spiel zu veröffentlichen.

Die Folgen des desaströsen Releases waren nicht nur, dass Cyberpunk 2077 von Sony zeitweise aus



No Man's Sky

dem Playstation Store verbannt wurde, sondern auch, dass der Ruf von CD Projekt Red, das vor allem wegen The Witcher 3 eigentlich nur verehrt worden war, innerhalb kurzer Zeit stark beschädigt war. Es kam sogar zu einer öffentlichen Entschuldigung des damaligen Mitgeschäftsführers Marcin Iwiński.

No Man's Sky ist ein weiteres Opfer des Hype trains. Daran ist Sean Murray, CEO des Entwicklerstudios Hello Games, nicht ganz unschuldig. Ähnlich wie bei Cyberpunk 2077 wurden auch hier wieder Features versprochen, die zu Release gar nicht im Spiel vorhanden waren.

So behauptete Murray in einem Interview mit Stephen Colbert, dass sich Spieler in No Man's Sky gegenseitig treffen und miteinander interagieren würden können. Ein Feature, von dem zu Release jede Spur fehlte. Auf Reddit entstand eine ganze Liste an Features, die von den Entwicklern versprochen worden, im Game selbst aber nicht zu finden waren.

Sowohl Cyberpunk 2077 als auch No Man's Sky erhielten seit ihrem Erscheinen mehrere Updates, die nach und nach die von Anfang an versprochenen Features lieferten. Wichtig ist auch zu erwähnen, dass beide Spiele sehr profitabel waren: Cyberpunk verkaufte sich bis heute über 20 Millionen Mal und auch wenn es

bei No Man's Sky keine genauen Zahlen gibt, kann man von einigen Millionen abgesetzten Exemplaren ausgehen.

Marketing in der Hype-Kultur

Wer aufgepasst hat, dem ist mittlerweile sicher ein Muster aufgefallen: Falsche bzw. übertriebene Versprechen sowie aufwendige Trailer seitens der Entwickler und dementsprechend hohe Erwartungen der Spieler. Sie alle befeuern die Lokomotive des Hype trains, während die Medien durch ihre Verbreitung noch Öl ins Feuer gießen.

Gerade bei Trailern kann ein Entwicklerstudio mogeln. Während man bei Trailern für Filme auf Ausschnitte setzen muss, die wirklich im Film vorkommen, und deswegen weniger Spielraum zum Tricksen hat, sind die Möglichkeiten bei Videospielen vielfältiger. Es gibt „cinematic trailers“, „gameplay trailers“, „teaser trailers“ oder Trailer zu einzelnen Features.

Zwar beinhalten manche immerhin Einblendungen wie „Not actual gameplay footage“, doch trotzdem sehen viele – je nach Art des Trailers – oftmals überhaupt nicht so aus wie das fertige Spiel und setzen die Messlatte zu hoch. Natürlich möchte man sein Produkt in einem Trailer von seiner besten Seite zeigen. Bethesda würde keinen Trailer über die lustigen Bugs in Starfield machen. Der

Rahmen wird aber gesprengt, wenn der Trailer Konsumenten in die Irre führt und schlichtweg fehlende Features zeigt.

Das gilt nicht nur für die bereits genannten Beispiele, sondern auch für zahlreiche andere hochgehyppte Games. Sim City 2013 sieht in seinem Trailer nicht nur komplett anders aus als in der Realität, auch gutes Gameplay war im Spiel Mangelware. Watch Dogs wurde ebenfalls vorgeworfen im ersten Trailer besser auszusehen als zum Release. Die Liste an solchen Fällen ist lang und wird in den nächsten Jahren zweifellos immer länger werden.

Geschickt macht es auch Todd Howard, der seine Aussagen gerne so formuliert, dass sie theoretisch wahr sind, aber von Zuhörern schnell missinterpretiert werden können. Er möchte eben dafür sorgen, dass man über Bethesda das neueste Spiel spricht.

So behauptete er zum Beispiel, dass Skyrim unendlich viele Quests haben würde, was nicht falsch ist, da es Quests gibt, die man unendlich oft wiederholen kann. Da man diese Aussage aber auch so verstehen kann, dass unendlich lang abwechslungsreiche und interessante Quests generiert werden, schrauben viele ihre Erwartungen sicher zu hoch.

Es lässt sich demnach feststellen, dass das Phänomen Hype

die Marketingstrategien vieler Entwicklerstudios beeinflusst. Sie legen mit allen Mitteln Wert darauf, für Gesprächsstoff zu sorgen, weil sie sich natürlich Erfolg wünschen. Dafür geben sie zahlreiche Versprechen und produzieren aufwendige Trailer.

Wenn es nur darum geht, die Bekanntheit eines Produkts zu erhöhen und einen Hype auszulösen, macht es für Entwicklerstudios streng genommen keinen Unterschied, wie realitätsgetreu ihre Trailer sind. Schließlich ist ja bekanntlich jede Publicity gute Publicity. Selbst wenn das Game also die Erwartungen nicht erfüllt, erhöht der darauffolgende Aufschrei der Community automatisch die Bekanntheit dieses Spiels.

Wenn man die nächsten Monate und Jahre dann für eventuelle Updates nutzt, hält man nicht nur die Relevanz des Spiels, sondern stellt auch noch nachträglich alle anfangs enttäuschten Konsumenten zufrieden. Diese Theorie macht natürlich nur Sinn, wenn das Spiel zu Release keine absolute Vollkatastrophe ist und zumindest irgendeine Stärke hat.

Nicht den Teufel an die Wand malen

Ist das nun also die Norm? Irreführende Trailer und unfertige Spiele veröffentlichen, durch den Hype haufenweise Geld abkassieren und





Elden Ring

die Games innerhalb der nächsten Jahre wiedergutpatchen? Nicht ganz, denn es gibt durchaus Spiele, die ihrem Hype gerecht wurden. Da wäre zum einen Elden Ring, From Softwares aktueller Titel, welcher

von Kritikern und Spielern gleichermaßen hochgelobt wurde und die Erwartungen der Fans erfüllte. Bis heute hat sich das Spiel mehr verkauft als jedes andere in From Softwares Katalog an gefeierten Games.

Auch Horizon: Zero Dawn löste mit seiner postapokalyptischen Atmosphäre und damit, dass es sich um ein neues Franchise handelte, einen Hype aus. Das Spiel konnte auf ganzer Linie überzeugen und

bekam mit Horizon: Forbidden West sogar schon einen ebenso umjubelten Nachfolger.

Nintendo erfreute Kritiker und Fans dieses Jahr mit The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom,



Horizon: Zero Dawn



The Elder Scrolls 5: Skyrim

dem Nachfolger des ebenso hoch angesehenen The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Tears of the Kingdom hat die Messlatte für zukünftige Zelda-Titel noch höher gelegt und gleichzeitig die Schwächen des ohnehin schon beeindruckenden Vorgängers korrigiert.

Die Liste an Spielen, die ihrem Hype gewachsen sind, ist – Gott sei Dank – ebenfalls lang und man sieht, dass Entwicklerstudios auch ohne große Kontroversen an ihr Ziel kommen – nämlich Profit. Trotz den ganzen negativen Folgen eines Hypes sollte man daher nicht von vornherein jedes gehypte Spiel verteufeln, denn man sieht, es gibt doch noch verdiente Hypetrains.

Die Kasse klingelt trotzdem

Jetzt könnte man sich die Frage stellen, warum gehypte Spiele am Ende vielfach doch profitabel werden, unabhängig davon, wie gut sie zu Release waren. Hätte man nicht wissen müssen, dass Todd Howard gerne zu dick aufträgt? Oder dass auch schon The Witcher 3 zum Release einige Bugs hatte? Dass der finanzielle Erfolg oft dennoch nicht ausbleibt, hat verschiedene Gründe.

Zum einen lässt sich das Konsumverhalten anhand der Geltungskonsumtheorie vom Ökonom Thorstein Veblen erklären: Einerseits möchte man dazugehören, andererseits möchte man seinen sozialen Status darstellen oder erhöhen. Das heißt konkret, man

kauft also ein gehyptes Spiel, weil gerade alle darüber sprechen und man auch ein Teil dieser Community werden will. Es geht also um FOMO – Fear of missing out.

Ein anderer Grund sind die Vorbestellungen. Cyberpunk 2077 etwa wurde ganze 8 Millionen Mal vorbestellt. Auch Starfield eroberte die Steam Charts, als es zum Vorbestellen angeboten wurde. Immer wieder wird auf die Risiken von Vorbestellungen hingewiesen. Wer ein Spiel vorbestellt, weiß im Grunde nicht genau, worauf er sich einlässt.

Man wird mit bestimmten Boni – z.B. einmaligen Items oder dem Zugang zu einer Beta – angelockt und fühlt sich dabei fast schon wie ein Mitglied einer exklusiven Com-

munity. Games sind dennoch zum Launch nicht selten voller Bugs und werden den Erwartungen nicht gerecht – siehe die oben genannten Beispiele. Man sollte sich Vorbestellungen daher immer gut überlegen.

Weiter spielt mit Sicherheit auch das Vertrauen in einen Entwickler bzw. dessen Franchise eine Rolle beim Kauf. Fans der The-Witcher-3-Macher werden sich für Cyberpunk 2077 interessieren, genauso wie Starfield Skyrim-Veteranen und Sim City 2013 Fans des Sim-City-Franchises anzieht. Auch hier zeigt sich die schon erwähnte Tatsache, dass Erwartungen von bereits Bekanntem ausgehen.

Hinterher weiß man mehr

Wie man sieht, sind die Auslöser und Folgen vom Phänomen Hype sehr vielfältig. Es lässt sich somit feststellen, dass im Grunde alle dafür verantwortlich sind, wenn ein Spiel überhyped wird. Entwicklerstudios werben auf realitätsgetreue oder irreführende Weise für ihre Produkte, Medien mischen das Gehörte und Gesehene unter Volk und Konsumenten verbreiten es weiter bzw. setzen sich Erwartungen.

Mehr braucht es nicht, um einen Hypetrain ins Rollen zu bringen. Man sollte sich immer gut überlegen, ob man auf so einen Zug springt, denn welche Games ihre Hypes verdienen und welche nicht, lässt sich leider meistens erst feststellen, wenn es zu spät ist. Im Nachhinein ist man eben immer schlauer. □

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell (Socket): Intel Core i3-12100F
 Boxed-Version (Socket 1700)
 Kerne/Taktung: 4 Kerne (3,3-4,3 GHz), 8 Threads
 Preis: 100 Euro

ALTERNATIVE

Der Core i3 ist eine perfekte, günstige Einstiegs-CPU. Für mehr Zukunftssicherheit empfehlen wir den Core i5-12400F (6 Kerne, 12 Threads) für 145 Euro oder auch mit gleicher Kern/Thread-Bestückung auf Seiten von AMD der Ryzen 5 5600X (150 Euro).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Sapphire Pulse Radeon
 RX 7600 OC (24,0 cm)
 Chiptakt/Speicherart: 2355 bis 2755 MHz /
 8 GB GDDR6 (288 GB/s)
 Preis: 270 Euro

ALTERNATIVE

Falls das Budget sehr eng ist, nimmt ihr eine RX 6600 (ab 205 Euro) oder RX 6650 (ab 240 Euro). Nvidia kann erst ab 300 Euro eine Alternative sein, und zwar mit der GeForce RTX 4060, die ein klein wenig schneller als die RX 7600 ist.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte H610M H V2 DDR4
 Format/Socket (Chipsatz): µATX/Intel 1700 (H610)

Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /
 1x PCIe 3.0 x1 / 1x M.2 PCIe 3.0 / 80 Euro

ALTERNATIVE

Unser Vorschlag bietet alles, was wichtig ist – ihr könnt aber auch ähnlich teure, andere Modelle wählen, solltet aber darauf achten, dass ein PCIe 4.0-Slot für Grafikkarten und ein M.2-Slot vorhanden sind. Für AMDs Socket AM4-CPU trifft dies zum Beispiel auf das ASRock B550M-HDV für 80 Euro zu.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis
 Kapazität/Standard: 16 GB (2x8 GB) / DDR4-3200
 Timings/Preis: CL16-18-18 / 40 Euro

SSD/HDD

Modell SSD: Lexar NM620 (M.2, PCIe 3.0)
 Lesegeschwindigkeit in MB/s: 3500
 Kapazität SSD in GB: 1000
 Preis SSD: 45 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: AeroCool Hexform (µATX, Glasfenster),
 1x 120mm-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 26,6 cm,
 CPU-Kühlerrhöhe bis 15,9 cm; Preis: 30 Euro
 CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der CPU (Boxed-Version)
 Netzteil: be quiet! System Power 10 450 Watt, 50 Euro

EINSTEIGER-PC

€ 615,-

Beim RAM und der SSD könnt ihr auch je nachdem, wie die Preise zum Zeitpunkt eures Kaufs aussehen, zu anderen Produkten greifen. Im Falle der SSD wäre dann auch ein SATA-Modell in Ordnung. Wirklich sparen könnt ihr bei unserem PC aber allerhöchstens bei der Grafikkarte – alles andere, was über ein paar Euro Ersparnis hinausgeht, würde den PC deutlich schwächen.

ANZEIGE

EINSTEIGER- GAMING-PC

Captiva R78-882



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce
RTX 4070 12 GB



Prozessor:
AMD Ryzen 7 5700X



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPPREIS:
€ 1.459,-**
inkl. MwSt.

„Erstklassiger
Einstieger-PC
in eleganter Optik“

CAPTIVA

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

€ 1.330,-

MITTELKLASSE-PC



CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-13600KF (Socket Intel L700)
Kerne/Taktung: 14 Kerne (6 Performance-Kerne bis 5,1 GHz,
..... 8 Effizienz-Kerne bis 3,9 GHz), 20 Threads
Preis: 290 Euro

ALTERNATIVE

Je nach Preisabstand ist der ein klein wenig fixere Core i5-14600KF ebenfalls attraktiv oder sogar die bessere Wahl. Zum Redaktionsschluss war der Aufpreis mit 30 Euro aber einen Tick zu hoch. Eine Alternative von AMD ist der Ryzen 7 5800X3D für 300 Euro, der etwas schwächer, aber dafür auch stromsparender als der i5-13600KF ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Gigabyte Radeon
..... RX 7700 XT Gaming OC 12G (30,2 cm)
Chiptakt/Speicherbandbreite: 2276 bis 2599 MHz /
..... 432 GB/s
Speicher/Preis: 12 GB GDDR6-RAM / 480 Euro

ALTERNATIVE

Die schwächeren Modelle Nvidia RTX 3070 Ti und AMD Radeon RX 6800 XT sind inzwischen ausverkauft oder teurer als die 7700 XT – wer sparen will, muss bis zur RX 6750 XT (ab 390 Euro) heruntergehen. Schneller und nicht teurer als 600 Euro sind wiederum die Nvidia RTX 4070 (ab 580 Euro) und die abseits von Raytracing etwas schnellere AMD RX 7800 XT (ab 550 Euro).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ASRock B660M Pro RS

Format/Sockel (Chipsatz): µATX / Intel L700 (B660)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 / 1x PCIe
3.0 x16 / 1x PCIe 3.0 x1 / je 1x M.2 PCIe 3.0 und 4.0 / 115 Euro

ALTERNATIVE

Es gibt von 100 bis 140 Euro viele andere Mainboards mit den empfehlenswerten Chipsätzen B660 oder B760. Zum Übertakten muss es aber ein Z-Chipsatz sein – das Asus Prime Z690-P D4-CSM für 160 Euro ist dabei eines der günstigsten Modelle. Nehmt ihr den Ryzen 7 5800X3D, kommt zum Beispiel das Gigabyte B550 Aorus Elite V2 für 125 Euro in Frage.

RAM

Hersteller/Modell: Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: 32 GB (2x16 GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-20-20 / 70 Euro

SSDs (SSD1 UND SSD2)

Modell SSD1/SSD2: Western Digital WD Black
..... SN770 (M.2 PCIe 4.0) / Verbatim V550 S3 (SATA)
Lesegeschwindigkeit in MB/s SSD1 / SSD2: 5150 / 520
Kapazität in GB SSD1 / SSD2: 2000 / 2000
Preis SSD1 / SSD2: 110 Euro / 85 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Fractal Design Focus 2 weiß (Glasfenster),
..... 2x 140mm-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge
..... bis 40,5cm, CPU-Kühlerhöhe bis 17,0 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler: Xilence M704PRO.ARGB
..... (16,0cm hoch, 1x 120mm-RGB-Lüfter), 40 Euro
Netzteil/Preis: Seasonic G12 GM 550 Watt
..... (teilmodular), 75 Euro

Übertakter investieren mehr in ein Mainboard mit Z-Chipsatz, schnelleres RAM und einen stärkeren Kühler. Sparfüchse lassen zuerst die zweite SSD weg und sparen beim Mainboard und Gehäuse jeweils 20 bis 30 Euro. Für Grafikkarten ist der PC wiederum in beide Richtungen offen – für eine absolute High-End-Grafikkarte ist aber eventuell ein stärkeres Netzteil nötig.

ANZEIGE

MITTELKLASSE- GAMING-PC

Captiva R76-992



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
AMD Radeon™ RX 7900
GRE 16 GB RAM



Prozessor:
AMD Ryzen 5 7500F



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:**
€ 1.539,-
inkl. MwSt.

„Leistungsstarkes
Rundum-sorglos-Paket!“

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

€ 2.155,-

HIGH-END-PC

Ohne an Leistung einzubüßen, könnt ihr beim Mainboard, dem Gehäuse sowie der Kühlung zwischen 160 bis 180 Euro sparen. Auch die zweite SSD könnt ihr anfangs weglassen, falls ihr ansonsten bei der Grafikkarte sparen müsstet. Beim RAM könnt ihr, falls ihr übertaktet, Riegel mit höheren Taktwerten nehmen, sofern der CL-Wert dabei nicht zu sehr steigt.



CPU

Hersteller/Modell: ... AMD Ryzen 7 7800X3D (Sockel AM5)
 Kerne/Taktung: ... 8 Kerne, 16 Threads / 4,2-5,0 GHz
 Preis: ... 370 Euro

ALTERNATIVE

Schneller in Spielen ist nur der AMD Ryzen 9 7950X3D, aber das nur um weniger als fünf Prozent bei einem Aufpreis von fast 200 Euro. Bei Intel gibt es keine Alternativen, die bei Preis-Leistung auch nur ansatzweise mithalten können. Nur wenn man für bestimmte Anwendungen die Multicore-Power eines Core i7 oder Core i9 für den Intel-Sockel 1700 benötigt, sollte man im Preisbereich oberhalb von 300 Euro zu Intel greifen.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ... PowerColor Hellhound Radeon RX 7900 XTX (32,0 cm)
 Chiptakt/Speicherbandbreite: ... 2270 bis 2500 MHz
 Boosttakt / 960 GB/s
 Speicher/Preis: ... 24 GB GDDR6-RAM / 980 Euro

ALTERNATIVE

Nvidias Top-Modelle RTX 4080 und 4090 sind deutlich überteuert, die RTX 4070 Ti hingegen ist für Preise ab 830 Euro eine Nvidia-Option, aber über 25 Prozent langsamer. Die AMD RX 7900 XT (nicht XTX), die es ab 800 Euro gibt, liegt in etwa zwischen der RX 7900 XTX und RTX 4070 Ti.

RAM

Hersteller/Modell: ... G.Skill Flare X5
 Kapazität/Standard: ... 32 GB (2x16 GB) / DDR5-6000
 Timings/Preis: ... CL36-36-36 / 115 Euro

SSDs (SSD1 UND SSD2)

Modell SSD1 / SSD2: ... Kingston KC3000
 (M.2 PCIe 4.0) / Crucial P3 (M.2 PCIe 3.0)
 Lesegeschwindigkeit in MB/s SSD1 / SSD2: ... 7000 / 3500
 Kapazität in GB SSD1 / SSD2: ... 2000 / 2000
 Preis 1. SSD / 2. SSD: ... 120 Euro / 100 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... Endorfy Arx 500 ARGB,
 4x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge
 bis 35cm, CPU-Kühlhöhe bis 17,9cm; Preis: 110 Euro
 CPU-Kühler: ... Arctic Liquid Freezer II 240
 (All-In-One-Wasserkühlung); 70 Euro
 Netzteil: ... Thermaltake ToughPower GF A3 Gold
 650 Watt (vollmodular); Preis: 95 Euro

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ... MSI Pro B650-P WiFi
 Format/Sockel (Chipsatz): ... ATX/ AMD AM5 (B650)
 Steckplätze/Preis: ... 4x DDR5-RAM / 2x PCIe 4.0 x16 / 2x PCIe 3.0 x16 / 2x M.2 PCIe 4.0 / 195 Euro

ALTERNATIVE

Es gibt mittlerweile auch günstige AM5-Mainboards – falls ihr keine besonderen Features benötigt, ist beispielsweise auch das Gigabyte B650M S2H für 110 Euro einen Blick wert. Eine Übertakterplatte für etwa 200 Euro, falls ihr einen Core i7 oder i9 mit K- oder KF-Suffix nehmen möchtet, ASRock Z790 PG Lightning.

Hinweis zu DDR4- und DDR5-RAM

Beim Intel Sockel 1700 könnt ihr zwischen DDR4 oder DDR5 wählen, indem ihr beim Mainboard entweder die Version für DDR4 oder DDR5 wählt – Leistungsnachteile durch DDR4-RAM gibt es dabei so gut wie keine. Der AMD-Sockel AM4 (Ryzen 5000er-CPU's) verwendet nur DDR4, der neuere Sockel AM5 (Ryzen 7000er-CPU's) wiederum nur DDR5-RAM. 16 GB oder 32 GB DDR5-RAM sind etwa 30 Euro teurer als die jeweils gleiche Menge DDR4-RAM.

HIGH-END-GAMING-PC

179-379



„Genieße jeden Spielzug!“



SSD: 2 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce RTX
4070 Ti 12 GB



Prozessor:
Intel® Core™ i7 13900KF



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 2.669,-**
inkl. MwSt.



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

■ Vorschau

Hit-Vorschau 2024



■ Test

Avatar: F. of Pandora



■ Special

Best of PC 2023



PC Games 02/24 erscheint am 19. Januar!

Vorab-Infos ab 13. Januar auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director (V.i.S.d.P.) Lukas Schmid, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift.

Redaktionsleitung Print/CvD Sascha Lohmüller

Redaktion Matthias Dammes, Antonia Dreßler, Viktor Eippert, Christian Fußy, Michael Grünwald, Maik Koch, Daniel Link, David Martin, Annika Menzel, Maci Naeem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm
Videoredaktion Dominik Pache (Ltg.), Tobias Meyer, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, David Benke, Olaf Bleich, Malik Brugger, Herbert Funes, Christopher Holler, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sönke Siemens, Maren Wicher, Manuel Zippel

Layout Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedendorf, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf
Titelgestaltung Judith von Biedendorf © Activision Blizzard
Bildnachweis 123RF.com

Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Clossmann (Ltg.), Uwe Hönig
DVD Thomas Dzieliszek

Redaktionsleitung Online www.pcgames.de
Head of Audience & Content Development Johannes Gehrling
Entwicklung Andreas Herzog, Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora
Webdesign Daniel Popa, Herbert Haida

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arık
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Benjamin Gründken, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Stephan Wilke
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital Alto Mair
Produktmanagement Bernhard Nusser
Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrvieler 8-9, 20457 Hamburg,
Tel.: +49 40 468 567-100,
www.stroer.de, kontakt@stroer.de

Anzeigenposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 36 vom 01.01.2023.



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – <http://abo.pcgames.de>

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch
DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer

Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Deutschland: PC Games Extended 87,- EUR, PC Games Magazin 66,- EUR
Österreich: PC Games Extended 95,- EUR, PC Games Magazin 74,- EUR
Schweiz: PC Games Extended 102,- EUR, PC Games Magazin 81,- EUR

ISSN Vertriebskennzeichen

PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádass utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Franziska Behme, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard
group

Deutschland:

4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:

JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLELEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.

HARDCORE FÜR SCHRAUBER



REVOLUTION 5

PRO



BOOST YOUR SKILLS



TRIGGER
BLOCKER



HALL
EFFECT



KABELGEBUNDEN
KABELLOS