

GRAND THEFT AUTO 6

Kommt's auch für den PC? Erste Infos!

DIE BESTEN PC-SPIELE DES JAHRES

Die PC-Games-Redaktion hat abgestimmt: Das sind die besten PC-Titel 2023!

Wissen, was gespielt wird **MAGAZIN**

PIONEERS OF PAGONIA

Erlösung für Siedler-Fans?

Wir machen den

Early-Access-Check!

AVATAR FRONTIERS OF PANDORA

Das Spiel zum Kino-

Blockbuster im Test:

Wir überprüfen, ob sich
der Ausflug in die offene
Welt des virtuellen
Pandora auch lohnt.

DIE PC-HITS

2024

Horizon: Forbidden West, Star Wars Outlaws, Space Marine 2, Stalker 2 u. v. m.
– auf 22 Seiten stellen wir euch über 60 Hits der nächsten zwölf Monate vor!

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

AUSGABE 378
02/24 | € 6,50
www.pcgames.de

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


4 196213 406503 02

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!



Über 60 Hits fürs neue Jahr – und ein Blockbuster für 2025 und darüber hinaus



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Da ist das Spielejahr 2023 ja noch mal mit einem großen Knall zu Ende gegangen. Neben diversen Neuankündigungen und einem strahlenden Gewinner namens Baldur's Gate 3 bei den Game Awards dominierte Anfang Dezember vor allem ein Thema: Grand Theft Auto 6. Denn die Macher bei Rockstar veröffentlichten nun nach zahlreichen Leaks, Gerüchten und Falschmeldungen endlich einen offiziellen Teaser-Trailer, der dann auch gleich mal Rekorde am laufenden Band brach. Natürlich ist das Spiel bisher offiziell nur für PS5 und Xbox Series X/S angekündigt, aber dass irgendwann auch eine PC-Version erscheint, dürfte so sicher sein wie das Amen in der Kirche. Dementsprechend lest ihr auch in diesem Heft unsere ausführliche Trailer-Analyse, in der wir euch verraten, was der Teaser womöglich bereits zur Story, zu den Charakteren und zum Schauplatz Vice City verrät – bis wir das alles selbst erkunden dürfen, ist schließlich noch Warten angesagt.

Mit deutlich zeitnaheren Themen beschäftigen wir uns dafür in unserer großen Coverstory: Wie gewohnt stellen wir euch zum Start ins neue Jahr die vielverspre-

chendsten PC-Releases der kommenden zwölf Monate vor. Auf 22 Seiten erfahrt ihr alles wichtige zu über 60 (!) Spielen, auf die ihr euch im Jahr 2024 freuen dürft – natürlich wie immer ohne Gewähr, denn dass Spiele-Publisher gerne mal Dinge verschieben, ist ja nichts Neues. Stand jetzt erwarten uns aber Highlights wie Warhammer 40k: Space Marine 2, Horizon: For-

bidden West, Stalker 2, Star Wars Outlaws und Dragon Age: Dreadwolf. Ebenfalls im Vorschau-Teil lest ihr zudem noch unsere Last-Minute-Eindrücke zu Prince of Persia: The Lost Crown, das ja bereits jetzt im Januar erscheint, sowie unsere Erfahrungen mit der Early-Access-Version der großen Siedler-Fanhoffnung Pioneers of Pagonia.

Bei den Tests nehmen wir die letzten großen Titel des Jahres 2023 unter die Lupe, etwa Avatar: Frontiers of Pandora und Steamworld Build. Auch The Day Before, den wohl größten und am weitesten sichtbaren Scam des Jahres, haben wir uns natürlich zum Leidwesen des Testers Michi angeschaut. Ansonsten haben wir noch jede Menge Specials für euch – so küren wir unsere redaktionsinternen PC-Spiele des Jahres, völlig losgelöst von Wertungen und objektiven Empfindungen, und beleuchten im nächsten Teil unserer Ikonen-Serie Strategie-Legende Chris Taylor. In diesem Sinne: Frohes neues Jahr und viel Spaß beim Lesen!

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 02/2024



DIE PC-HITS 2024

10



PIONEERS OF PAGONIA

32



AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

48



GRAND THEFT AUTO 6

42

AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Die PC-Hits 2024	10
Pioneers of Pagonia	32
Prince of Persia: The Lost Crown	38
Grand Theft Auto 6	42

TEST

Avatar: Frontiers of Pandora	48
Steamworld Build	56
The Day Before	62

House Flipper 2	68
Flashback 2	72
Einkaufsführer	76

MAGAZIN

Die besten PC-Spiele 2023	80
Ikonen der Spieleindustrie: Chris Taylor	84

HARDWARE

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

EXTENDED

Startseite	99
Beyond Good & Evil (Retro)	100
Faszination Lebenssimulationen	106
Wie KI für Ruhe sorgt: Algorithmen gegen toxische Spieler	112

SERVICE

Editorial	03
DVD-Inhalt + digitale Vollversion Metro: Last Light Redux	06
Vorschau und Impressum	98

1&1 Glasfaser

Dauerhaft günstiges Highspeed-Internet
mit bis zu 1 GBit/s.*

1&1 – Immer wieder besser.

29,99 €/Monat*

DAUERHAFT GÜNSTIG

1&1 Glasfaser 50



BAUKOSTEN
übernimmt 1&1



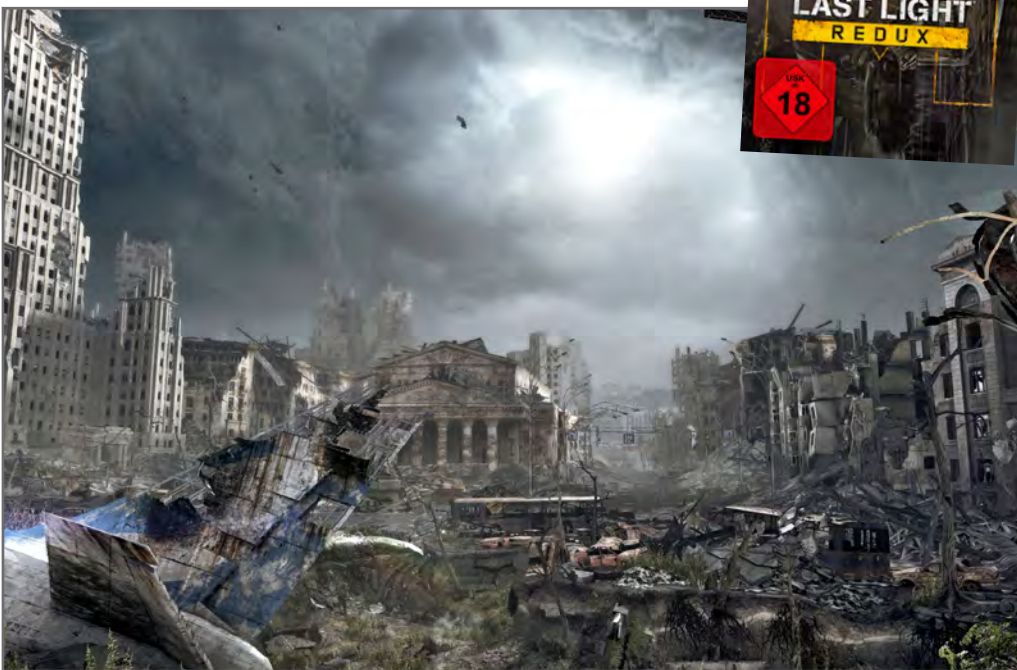
1und1.de
0721 / 960 6060

1&1

*1&1 Glasfaser 50 für 29,99 €/Monat. Dauerpreis: Kein Preissprung während der gesamten Laufzeit. Internet-Flat: Unbegrenzt surfen bis zu 50 MBit/s. Glasfaser-Tarife bis 1.000 MBit/s in vielen Regionen möglich. Sofern keine Glasfaserleitung vorhanden: Ausbau und Eigentümergenehmigung erforderlich. Aktion: Baumaßnahmen kostenfrei. Für alle Tarife gilt: Telefon-Flat ins dt. Festnetz. Anrufe in dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Mögliche Hardware: z. B. 1&1 HomeServer Glasfaser für 4,99 €/Monat. Versand: einmalig 9,90 €. Bereitstellung: einmalig 69,95 €. Mindestlaufzeit: 24 Monate. Abbildung ähnlich, Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330



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



METRO: LAST LIGHT REDUX*

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Metro: Last Light Redux 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: Ego-Shooter
Publisher: Deep Silver
Veröffentlichung: 28. August 2014

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista/7/8 64-bit, 2,2 GHz Dual-Core CPU, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT, 10 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows 7/8 64-bit, Quad-Core or 3,0 GHz+ Dual-Core CPU, 4 GB RAM, Geforce GTX 480, 10 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerang.)

***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 31. Juli 2024. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST

- Avatar: Frontiers of Pandora
- Gothic 2 Complete Classic
- Steamworld Build
- The Day Before

MEINUNG

- Fallout 76 – Sollte man das spielen? Ich sage ja!
- GTA Online – Wie Phönix aus der Asche

SPECIAL

- Sport- und Rennspiele im Kurztest



DVD 2

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

VORSCHAU

- Pioneers of Pagonia

MEINUNG

- Frauen in Spielen – Keine Frage des Geschmacks

RETRO

- Beyond Good & Evil – Ein Flop für die Ewigkeit
- Die Siedler 3 – Wusel, Wein und Wertich

SPECIAL

- Die Game Awards 2023
- Grand Theft Auto 6 – Trailer-Analyse
- Leaks in der Spielebranche – Welchen Schaden verursachen sie?



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

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, Baldur's Gate 3, RoboCop: Rogue City, Warhammer 40.000: Rogue Trader

Schaute gerade:

Silo. Nix erwartet, sehr viel bekommen – tolle Endzeit-Serie, fieser Cliffhanger. Bitte schnell Staffel 2, danke. Außerdem: Violent Night. Santa vermöbelt Einbrecher mit einem Hammer. Ist so launig-dumm, wie's klingt.

Liest gerade:

Silo. Direkt nach der Serie mal die Bücher bestellt. Hab Gemischtes gehört, mal gucken.

Und sonst:

Ich schreibe diese Zeilen zwar vor Weihnachten, aber ihr lest es erst 2024. Von daher: Frohes neues Jahr! Ich fahr jetzt erstmal in den Urlaub :)



LUKAS SCHMID | Chefredakteur

Spielt gerade:

Alan Wake 2, Super Mario RPG

Freut sich gerade:

Über den Schnee und hofft, dass er nicht in ein paar Tagen schon wieder die Biege macht. Ich schreibe das hier Mitte Dezember und hoffe weiterhin auf weiße Weihnachten. Wär' mal wieder Zeit.

Fragt sich:

Warum Rockstar den Trailer zu GTA 6 gar so früh rausgehauen hat. Klar, sieht super aus, aber bis zum Launch sind es vom Reveal aus mindestens noch 13 Monate hin, realistischerweise ein ganzes Stück länger. Die hätten das Ding (übrigens ähnlich, wie es bei GTA: San Andreas der Fall war) ein paar Wochen vor Release veröffentlichten können und der Hype wäre ebenso gewaltig ausgefallen.

Mein Wunsch zu Weihnachten:

Weniger trockene Haut an den Händen. Das wäre fein.



DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video

Spielt gerade:

World of Warcraft – Season of Discovery ... ja ich weiß ... das letzte Mal hab ich gesagt, ich hätte mit WoW abgeschlossen. Gerade wo ich denke ich bin draußen, ziehen die mich wieder rein!

Schaute gerade:

Sopranos – bin in den letzten Zügen. Noch zwei Folgen dann ist es geschafft. Als nächstes kommt dann wohl ... Sopranos. Aber diesmal auf Englisch.

Hört gerade:

Le Tigre, Bodega, The Lovely Eggs

Hat Angst vor:

Den gemeinen Weihnachtswichteln, die über Heiligabend in meinen Kleiderschrank einbrechen und alle Klamotten enger nähen. In der Bibel nannte man sie auch Kalorien.



JOHANNES GEHRLING | Redaktionsleiter Online

Spielt gerade:

GTA 5, Mario Kart 8 Deluxe, Jet Force Gemini

Schaut gerade:

7 vs. Wild (Staffel 3), Monarch: Legacy of Monsters

Hört gerade:

Diverse Christmas-Jazz-Playlists ... ja, ich liebe Weihnachten!

Und sonst so:

Zwei Fahrradunfälle an zwei Tagen hintereinander. Einmal bin ich selbst auf dem Eis ausgerutscht und gefallen, das andere Mal wurde ich als Fußgänger von einem Radfahrer umgenietet. Resultat: Starke Prellungen an Brust und linkem Bein, überdehnter Hals, aufgeschlagene Knie und diverse Schürfwunden. Normalerweise mache ich fast alles mit dem Fahrrad, aktuell nutze ich meiner eigenen Sicherheit zuliebe aber die Öffis.



VIKTOR EIPPERT | Redakteur

Spielt gerade:

Civilization 6, Pioneers of Pagonia, Age of Darkness: Final Stand, Tchia, Death Must Die, Star Wars Jedi: Survivor, The Last Spell

Schaute gerade:

Loki – Staffel 2, The Rookie – Staffel 5

Meine Spiele des Jahres (ohne spezifische Reihenfolge):

Dave the Diver, Sea of Stars, Against the Storm, Zelda: Tears of the Kingdom, Pikmin 4, Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp, Final Fantasy 16

Freut sich 2024 auf:

Frostpunk 2, Rise of the Ronin, Warhammer 40k: Space Marine 2, ARA: History Untold, Hades 2, Hollow Knight: Silksong (jetzt muss es doch endlich mal kommen!), Metaphor: ReFantazio, Final Fantasy 7: Rebirth – und hoffentlich: Civilization 7.



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Spielt gerade:

Against the Storm, die DLCs zu Shadow Gambit und dann fange ich endlich Trials of Mana an. Oder doch lieber Dragon Quest 11?

Schaute gerade:

Den letzten Indiana Jones, Friends und Die Discounter – Staffel 3

Liest gerade:

Die Kinder des Wüstenplaneten (Frank Herbert) und Teenage Mutant Ninja Turtles: The Last Ronin (Kevin Eastman, Peter Laird), das ich übrigens wärmstens empfehlen kann.

Bekam aufgrund einer vermässelten Anmeldung:

Zwei Tage Haft angedroht. Alternativ: Hundert Euro Strafe zahlen. Da musste ich schon eine Weile überlegen.

Freut sich im neuen Jahr auf:

Outcast 2, Prince of Persia: The Lost Crown, Hades 2, No Rest for the Wicked und völlig unerwartet: World of Goo 2!



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt gerade:

Baldur's Gate 3, The Last of Us: Part 2, Saints Row, Avatar: Frontiers of Pandora, Coral Island, Warhammer 40.000: Rogue Trader

Ich schreibe:

Diese Zeilen am letzten Bürotag des Jahres. Noch zwei Tage Homeoffice, dann geht es in zwei Wochen wohlverdienten Feiertagsurlaub. Wenn ihr das hier lest, habt ihr das alles schon hinter euch. Daher wünsche ich euch nachträglich frohe Weihnachten und ein gesundes neues Jahr. Tschaka!

Meine Spiele des Jahres:

Baldur's Gate 3, Spider-Man 2, Cyberpunk 2077: Phantom Liberty

Freut sich im neuen Jahr auf:

Dragon Age: Dreadwolf, Star Wars Outlaws, Homeworld 3 und hoffentlich noch die eine oder andere Überraschung, die wir jetzt noch gar nicht auf dem Schirm haben.



MICHAEL GRÜNWARD | Redakteur

Spielt gerade:

Alan Wake 2, NHL 24, Control, Teardown, Sackboy

Schaut gerade:

The Mandalorian

Fragt sich gerade:

Für was sich Felix im Endeffekt entschieden hat. Habe sicherlich schon seit zwei Tagen nichts mehr von ihm gehört.

Und sonst:

Freue ich mich im neuen Jahr auf einige Spiele, auf viele muss ich nicht mal allzu lange warten. Nightingale und Sons of the Forest erscheinen zum Glück schon im Februar. Wenn es denn keine größeren Verschiebungen gibt, hab ich außerdem ziemlich Bock auf Little Nightmares 3, Hades 2, The Alters und Star Wars Outlaws. Bitte Ubisoft, verkackt es nicht!



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Zuletzt gespielt:

Cyberpunk 2077 (endlich mitsamt DLC durchgespielt), Cocoon (mein Spiel des Jahres 2023), das neue WRC, Forza Motorsport, Under the Waves, Thirsty Suitors, Star Wars: Battlefront 2 (the OG!), Beyond Good & Evil und Juskant – alles davon ist sehr gut!

Zuletzt gesehen:

The Walking Dead: Daryl Dixon – uff. Man hat schon lange aufgegeben, den eigenen Plot sinnvoll zu erklären, aber das alles gewinnt tatsächlich mit jedem Spin-off mehr und mehr an Hirnrissigkeit. Im Februar kommt schon das nächste, „The Ones who Live“ mitsamt den verschollenen Hauptfiguren Rick und Michonne – fünf Jahre zu spät, wenn ihr mich fragt. Ich kann das Desaster kaum erwarten.

Und sonst:

Wünsche ich jedem von euch einen wundervollen Start ins Jahr 2024.



CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:

Marvel's Midnight Suns, Alan Wake 2

Schaut derzeit:

Die Animationsserien Blue Eye Samurai und Carol & the End of the World auf Netflix. Erstere ist audiovisuell echt stark, die einzelnen Folgen sind aber etwas zu lang. Bei letzterer kann ich das ganze Lob nicht wirklich nachvollziehen und der Artstyle ist furchtbar hässlich. Vielleicht wird es im Lauf der Staffel erst noch gut.

Freut sich im nächsten Jahr auf:

Die Samurai-Spiele Tale of Ronin und Spirit of the Samurai. Außerdem Skate Story, Stalker 2 und hoffentlich noch mehr Zeug für Baldur's Gate 3.

Und sonst:

Frohe Weihnachten, guten Rutsch (nachträglich)



STEFAN WILHELM | Redakteur

Spielt gerade:

Fallout 76, Fallout: New Vegas, Starfield, To The Moon

Schaut gerade:

Diverse Godzilla-Filme und die Videoreihe „One Hit Wonderland“ von Todd in the Shadows auf YouTube. Sehr interessant!

Hört gerade:

Bad Omens – The Death of Piece of Mind, The Last Dinner Party – On Your Side

Und sonst:

Ist kein Song aus meiner Trash-Playlist in meiner Top 100 des Jahres gelandet, phew. Dafür ist Prinz Pi mit Kompass ohne Norden ganz oben. Scheinbar bin ich aus der Phase des ziellosen Studenten nie ganz rausgekommen. Häshtag Mood Häshtag Relatable. Nächstes Jahr hör ich wieder mehr hartes Zeug, kann ja nicht so weitergehen.



CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Starfield, Alan Wake 2, Far Cry 6

Schaut gerade:

Parks & Recreation & EUREKA ---> Eine meiner Lieblingsserien in den 2000ern. Bisschen trashig, aber immer noch unterhaltsam.

Hört gerade:

Meine Replay-Playlist von 2023. Ich will mich ja nicht selbst loben, aber da sind schon ein paar Banger dabei.

Und sonst:

War ich zwar noch nie in Japan, aber die ganzen Süßigkeiten, die sie da haben, finde ich sehr wild. Deswegen habe ich mir jetzt eine japanische Überraschungsbox mit Süßkram bestellt. Bin gespannt, wie verstört ich danach bin.



ANTONIA DRESSLER | Redakteurin

Spielt gerade:

Roots of Pacha, Robocop

Schaut gerade:

Young Sheldon

Liest gerade:

The four Agreements

Und sonst:

Bin ich gerade nicht sooo fit, aber das geht wohl den meisten so, da ja irgendetwas umzugehen scheint. Da hilft es auch nicht, dass ich sechs Tage vor Weihnachten noch kein einziges Geschenk habe und ich weiß auch ehrlich nicht, ob ich das noch ändere. #winterdepression



TOBIAS MEYER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller, House Flipper 2

Schaut gerade:

Yu-Gi-Oh! GX, Hunter x Hunter, Digimon Adventure

Hört gerade:

Weihnachtsmusik. Bin überhaupt nicht in Stimmung – jetzt zwinge ich mich!

Und sonst:

Ich schwimme grad volle Kanone auf einer Retro-Welle. Aus irgendeinem Grund wechsle ich aktuell zwischen Nintendo DS und GameBoy hin und her. Ich vermute, dass mein Besuch im Hi-Score Hannover dazu beitrug. Ein Museum, in dem es jede (!) Konsole zu bestaunen gibt, die irgendwann mal das Licht der Welt erblickte. Wie cool ist das bitte?!



DANIEL LINK | Foxtrott

Spielt gerade:

World of Warcraft, The Muller-Powell Principle

Schaut gerade:

Invincible – Staffel 2. Ich verstehe immer noch nicht, wieso ich den Typ sehen kann, wenn er doch Invincible ist.

Liest gerade:

He Who Fights With Monsters 10, The Gender Acceleration Manifesto, The Xenofeminist Manifesto, Bad Gays.

Und sonst:

Hält mich meine World-of-Warcraft-Sucht derzeit von den wichtigen Dingen im Leben ab. Etwa niedliche Klamotten zu kaufen und Socken zu tragen, die mir bis zu den Knien reichen. In Fachkreisen nennt man die „Programmer Socks“. Einfach mal auf Google suchen!



ANNIKA MENZEL | Volontärin

Hofft:

Dass sich die Bahn dieses Jahr an Weihnachten wieder gut benimmt. Letztes Jahr hätte ich fast nicht in die Heimat fahren können, also macht's dieses Mal bitte nicht so spannend.

Ist ein bisschen traurig:

Dass der Schnee schon wieder weg ist.

Wundert sich:

Wo das Jahr 2023 schon wieder geblieben ist. Allerdings bin ich auch nach Bayern gezogen, habe meinen Master abgeschlossen und mit dem Volo angefangen, also wenig los war eigentlich nicht. Trotzdem verstehe ich langsam, was meine Eltern immer damit meinten, dass die Zeit so schnell vergeht.



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@computec.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



PC Games-Hit-Vorschau 2024

2023 war ein Jahr voller Highlights, die Liste an Spielen für 2024 sieht aber auch äußerst vielversprechend aus – wir stellen euch die spannendsten Titel vor!

Von: Felix Schütz

Wer gerne auf dem PC zockt, kennt es gar nicht anders: Ein Release jagt den nächsten, jede Woche spannende Neuankündigungen und von den ganzen Geheimtipps auf Steam fangen wir gar nicht erst an. Und daran wird sich auch in

diesem Jahr nix ändern, denn auf dem PC platzt der Releasekalender wieder mal aus allen Nähten. Für unseren Jahresausblick haben wir darum kräftig ausgesiebt: Wir stellen euch eine Riesenladung PC-Spiele vor, die entweder für 2024 angekündigt sind oder bei

denen es zumindest wahrscheinlich ist, dass wir sie in diesem Jahr spielen werden – ganz egal ob als Vollversion, Open-Beta oder Early Access. Ein paar spannende Titel wie Titan Quest 2 oder Squadron 42 haben wir also bewusst rausgefiltert, genauso wie Light No Fire

oder die Max-Payne-Neuaufgaben – denn die werden wohl noch eine ganze Weile auf sich warten lassen. Und damit sind wir auch schon startklar: Los geht's mit unserem Ausblick auf die vielversprechendsten PC-Spiele des Jahres 2024! □

Alone in the Dark

Vor über 30 Jahren hat Alone in the Dark das Horror-Genre geprägt – und jetzt steht endlich das lange überfällige Comeback an. Das Action-Adventure verschlägt euch ins Jahr 1920 und lässt euch eine finstere Anstalt erkunden, wo euch nicht nur alpträumhafte Gegner, sondern auch jede Menge Rätsel, Schreckmomente und eine düstere Story erwarten. Ihr habt außerdem die Wahl zwischen zwei Helden, Edward Carnby und Emily Hartwood, die von den Hollywoodstars Jodie Cormer und David Harbour verkörpert werden. Eigentlich war das Spiel schon für letztes Jahr geplant, nun soll's aber am 20. März fertig sein.

Entwickler: Pieces Interactive | Termin: 20. März 2024 |
Genre: Survival-Horror/Action-Adventure



Ara: History Untold

Ein neues Civ lässt noch auf sich warten, doch dafür bekommen wir vielleicht bald was Besseres: Ara: History Untold soll 4X-Globalstrategie auf eine neue Stufe heben, auch dank einer topmodernen Engine, die einen enormen Detailgrad ermöglicht. Das Entwicklerteam, zu dem auch einige Firaxis-Veteranen zählen, will außerdem bewusst mit einigen Traditionen brechen. Zum Beispiel verzichtet man auf klassische Hexfelder, stattdessen ist die Map schön organisch in Regionen unterteilt. Dazu gibt's ein Rundensystem, in dem alle Spieler gleichzeitig ziehen, die Forschung wirft starre Techtrees über Bord, in Kämpfen sind massenhaft Einheiten zu sehen und die Siegesbedingungen werden auf Prestige-Punkte reduziert. Das wirkt schon jetzt verdammt vielversprechend.

Entwickler: Oxide Games | Termin: 2024 | Genre: 4X-Strategie



Avowed



Avowed spielt zwar im gleichen Fantasy-Setting wie Pillars of Eternity, doch spielerisch geht das Spin-Off in eine andere Richtung: Obsidian hatte das Spiel mal als eine Art Skyrim konzipiert, doch mittlerweile ist daraus ein Action-Rollenspiel geworden, das ohne offene Spielwelt auskommt. Stattdessen gibt's einfach weitläufige Gebiete mit Ladebildschirmen dazwischen. Obsidian will sich nämlich lieber auf seine Stärken, also die Geschichten, Quests und Begleiter konzentrieren. Wirkt auf den ersten Blick wie eine Fantasy-Version von The Outer Worlds und laut Obsidian soll auch der Umfang von Avowed vergleichbar sein – wir rechnen also mit 30 bis 40 Spielstunden.

Entwickler: Obsidian Entertainment | Termin: 2024 | Genre: Action-RPG

Banishers: Ghosts of New Eden

Die Macher von Life is Strange melden sich mit Banishers zurück, ein storygetriebenes Action-RPG, das euch ins Jahr 1695 transportiert. Die tragische Geschichte handelt von Antea und Red, zwei professionellen Geisterjägern, die gleichzeitig auch ein Liebespaar sind. Als Antea auf ihrer letzten Mission tödlich verwundet wird, suchen die beiden nun verzweifelt nach einem Ausweg, um sie von ihrem Geisterdasein zu erlösen. Die Entwickler versprechen nicht nur ausgefeilte Kämpfe, sondern auch eine erwachsene Story mit kniffligen, moralischen Entscheidungen und dramatischen Konsequenzen. Also besser schon mal Taschentücher bereithalten.

Entwickler: DON'T NOD | Termin: 13. Februar 2024 | Genre: Action-RPG



Black Myth: Wukong

Mit seiner eindrucksvollen Grafik hat Black Myth: Wukong schon für mächtig Aufsehen gesorgt. Hinter der Edel-Fassade steckt aber auch ein vielversprechendes Action-Rollenspiel, das tief in der chinesischen Mythologie verwurzelt ist. Das fordernde Gameplay geht stark in Richtung Souls-like, die Kämpfe sollen vor allem mit schnellen, toll animierten Kombos und eindrucksvollem Gegner-Design punkten. Als Termin hat das chinesische Entwicklerteam den 20. August fixiert.

Entwickler: Game Science |

Termin: 20. August 2024 | Genre: Action-RPG



Blue Protocol



In Japan ist Blue Protocol bereits erhältlich, in diesem Jahr soll das actionreiche Anime-MMO aber auch bei uns erscheinen. Das Spiel will mit einem ausgefeilten Kampfsystem und vielen Anpassungsmöglichkeiten punkten – ob das am Ende reicht, um die hohen Erwartungen zu erfüllen, bleibt aber abzuwarten. Blue Protocol wird ein Free2Play-Release und der Shop sorgte in Japan schon für einige Kritik. Für den westlichen Markt soll es darum noch einige Anpassungen geben, damit am Ende kein Gacha-Frust aufkommt.

Entwickler: Bandai Namco | Termin: 2024 |

Genre: Online-Rollenspiel

Brothers: A Tale of Two Sons Remake

Vor elf Jahren hat uns Brothers: A Tale of Two Sons eiskalt erwischt: Die berührende Geschichte um zwei Brüder, die gemeinsam eine Märchenwelt bereisen, um ein Heilmittel für ihren kranken Vater zu finden. Ein Erlebnis, das mit klugen Puzzles, toller Inszenierung und bewegenden Momenten lange im Gedächtnis bleibt. In diesem Jahr bekommt das Abenteuer ein schickes Remake spendiert. Das ändert nix an Story oder Spielablauf, verpasst dem Abenteuer aber mit moderner Grafik und einem Live-Orchester-Soundtrack einen modernen Anstrich. Ihr könnt im Remake wie gewohnt beide Brüder gleichzeitig lenken oder aber ihr erlebt das Spiel gemeinsam im lokalen Koop-Modus. Positiver Nebeneffekt: So habt ihr dann auch gleich eine Schulter zum Ausweinen.

Entwickler: Avantgarden SRL | Termin: 28. Februar 2024 |

Genre: Puzzlespiel/Adventure



Commandos: Origins

Bislang war Mimimi Games das Maß der Dinge, wenn es um spannende Stealth-Taktik geht, doch das könnte sich schon bald ändern: Vorhang auf für Claymore Games, ein deutsches Entwicklerteam, das derzeit an Commandos: Origins arbeitet. Das Prequel zum ersten Teil schickt euch auf zehn fordernde Missionen während des Zweiten Weltkriegs – und das Gameplay kommt uns angenehm vertraut vor. Ihr kommandiert ein Team aus sechs Spezialeinheiten, infiltriert Stützpunkte, schaltet Wachen aus, schleicht, klettert, nutzt die Umgebung oder setzt Fahrzeuge ein – die Maps sollen viele Lösungswege und abwechslungsreiche Schauplätze bieten, in denen ihr euch taktisch austoben könnt. Ein Zwei-Spieler-Koop ist ebenfalls an Bord.

Entwickler: Claymore Games | Termin: 2024 |
Genre: Echtzeit-Taktik



Diablo 4: Vessel of Hatred



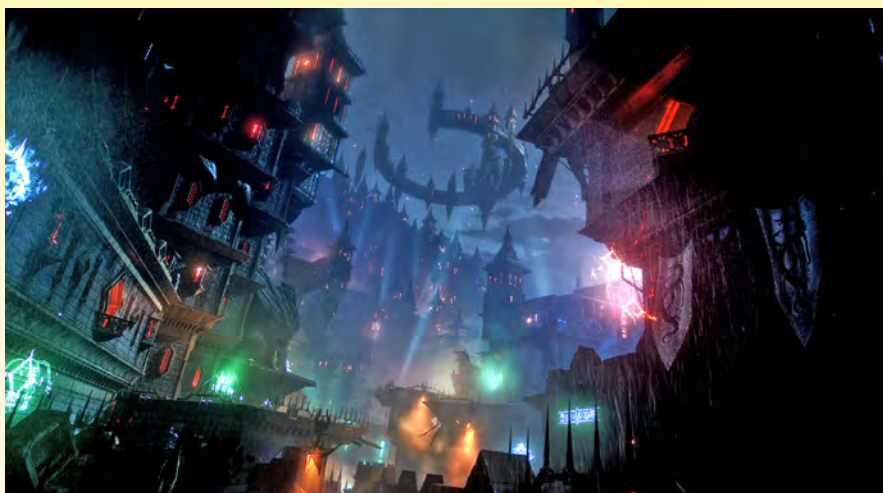
Diablo 4 war zwar ein Kassenschlager, musste zum Release aber auch viel Kritik einstecken. Seitdem versucht Blizzard, das Spiel mit Patches und Seasons zu verbessern und die enttäuschten Fans zurückzugewinnen. Ein Wendepunkt könnte dabei Vessel of Hatred werden. Das erste kostenpflichtige Add-on führt die Hauptgeschichte nahtlos fort, ihr werdet also erfahren, wie es mit Neyrelle und dem Seelenstein in ihrer Tasche weitergeht. Vessel of Hatred führt auch eine brandneue Klasse ein und erweitert die Spielwelt mit einer Dschungelregion, in der ihr auch wieder Kurast aus Diablo 2 besuchen werdet. Ob das alles reicht, um den angekratzten Ruf von Diablo 4 aufzupolieren, erfahren wir Ende des Jahres.

Entwickler: Blizzard Entertainment | Termin: Ende 2024 |
Genre: Action-RPG

Dragon Age: Dreadwolf

Bei Bioware lief's lange alles andere als rund. Anthem ein Desaster, Andromeda weit unter den Erwartungen, Personalwechsel, Neuanfänge, Rückbesinnung. Jetzt soll's aber endlich wieder aufwärts gehen und damit richten sich alle Augen auf Dragon Age: Dreadwolf. Nach langer Funkstille soll das Spiel im Sommer 2024 groß enthüllt werden – und viele glauben sogar noch an einen Release im gleichen Jahr. Doch selbst wenn Dreadwolf erst 2025 kommt, ist zumindest schon mal klar, dass sich Bioware die nötige Zeit nimmt. Und das ist auch gut so bei der starken Konkurrenz, wie auch das nächste Spiel in unserer Liste zeigt.

Entwickler: Bioware | Termin: Nicht bekannt |
Genre: Rollenspiel



Dragon's Dogma 2



Es hat zwar 12 Jährchen gedauert, doch nun bekommt Dragon's Dogma endlich seine verdiente Fortsetzung. Die will das Rad nicht neu erfinden, sondern das Konzept des ersten Teils einfach nur verbessern und erweitern. Euch erwarten also wieder eine ernste Fantasy-Welt, actiongeladene Kämpfe und eine Open World, die nicht nur größer, sondern auch deutlich lebendiger und dynamischer sein soll als im Vorgänger. Auch das Vasallensystem, mit dem ihr eure Party zusammenstellt, wurde erweitert und natürlich legt das Spiel auch grafisch eine Riesenschippe drauf. Damit hat Dragon's Dogma 2 das Zeug, eines der wichtigsten Rollenspiele des Jahres zu werden.

Entwickler: Capcom | Termin: 22. März 2024 |
Genre: Rollenspiel

Dune: Awakening

Nein, ein offizielles Releasedatum gibt's für Dune: Awakening immer noch nicht. Aber: Funcom hat erst im November 2023 eine geschlossene Beta angekündigt, die schon bald starten soll – die Chancen stehen also gut, dass wir es in der einen oder anderen Form dieses Jahr spielen werden. Funcom verspricht ein aufwändiges Survival-MMO, in dem ihr euch auf dem legendären Wüstenplaneten durchschlagen müsst – inklusive groß angelegten Third-Person-Schlachten, Handel, Gildensystemen, Basisbau, Crafting und gefühlt hundert anderen Features. An Ambition mangelt's also nicht – ob das Spiel am Ende aber auch alles so liefern kann, steht auf einem anderen Blatt.

Entwickler: Funcom | Termin: nicht bekannt |
Genre: Online-Rollenspiel/Survival



Earthblade



Mit Celeste ist Extremely OK Games ein Indie-Überraschungshit gelungen und an diesen Erfolg will das Studio nun anknüpfen. Earthblade sieht auf den ersten Blick aus wie ein typisches Metroidvania, auch wenn die Entwickler den Begriff lieber vermeiden wollen. Stattdessen versprechen sie einfach einen „Erkundungs-Action-Plattformer“, in dem ihr eine weitläufige, nahtlose Welt erforscht. Im Gegensatz zu Celeste müsst ihr diesmal auch Gegner bekämpfen, außerdem ist euer Moveset nicht statisch, da sich die Spielfigur mit der Zeit weiterentwickelt. Der Release ist irgendwann in diesem Jahr.

Entwickler: Extremely OK Games | Termin: 2024 |
Genre: Action-Adventure

Endzone 2



Schon das erste Endzone war ein guter Mix aus gemütlichem Citybuilder und kniffligem Survival-Game. Nun geht das Aufbauspiel in die zweite Runde und hat ein paar Neuerungen mitgebracht. Diesmal baut ihr nämlich nicht nur eine, sondern mehrere Siedlungen in der postnuklearen Wildnis auf. Die Standorte bestimmt ihr selbst, da ihr euren Bus erstmals auch steuern dürft. Später könnt ihr außerdem noch weitere Fahrzeuge konstruieren und damit Handelsrouten aufbauen. Expeditionen werden außerdem stark erweitert und sollen nun mehr Spieltiefe bieten. Und auch das Siedlerverhalten wurde grundlegend überarbeitet, damit ihr nun problemlos mehrere Dörfer verwalten könnt. Endzone 2 startet im 1. Quartal in den Early Access.

Entwickler: Gentlymad Studios | Termin: 1. Quartal 2024 |
Genre: Aufbauspiel/Survival

Enshrouded

Nach dem Erfolg von Portal Knights hat sich das Team von Keen Games richtig was vorgenommen. Ihr neues Spiel richtet sich aber nicht mehr an eine jüngere Zielgruppe, sondern setzt auf ein erwachsenes Fantasy-Setting. In dem Open-World-Survival-Action-RPG arbeitet ihr euch langsam vom mittellosen Niemand zum strahlenden Helden hoch. Ihr müsst erkunden, jagen, überleben, bauen, craften, kämpfen und sammeln, was das Zeug hält – wahlweise allein oder im Koop mit bis zu 16 Spielern. Die Chancen auf einen Early-Access-Hit stehen übrigens richtig gut – beim letzten Steam Next Fest war Enshrouded nämlich die meistgespielte Demo überhaupt.

Entwickler: Keen Games | Termin: 24. Januar 2024 |
Genre: Action-RPG/Survival



Expeditions: A Mudrunner Game



Nach Snowrunner und Mudrunner kommt das nächste Kapitel der beliebten Offroad-Rennspielserie: Diesmal begeben ihr euch mit eurer Karre auf wissenschaftliche Expeditionen und müsst dabei kreuz und quer durch die Natur brechen. Bei euren Forschungsmissionen kommen verschiedenste Werkzeuge zum Einsatz, zum Beispiel könnt ihr euer Fahrzeug mit Drohnen oder Scannern ausrüsten und im Laufe der Zeit verbessern. Zusätzlich dürft ihr auch ein Lager verwalten, wo ihr neue Forschungsgebäude baut und Fachpersonal anheuert. Als Release peilt Saber Interactive noch dieses Jahr an.

Entwickler: Saber Interactive | Termin: 2024 |
Genre: Simulation/Rennspiel

Final Fantasy 16

Final Fantasy 16 ist zwar schon für PS5 erschienen, doch die PC-Umsetzung hat noch kein offizielles Datum. Wenn man sich aber die früheren Releases von Square Enix anschaut, würden wir mal auf eine Veröffentlichung im zweiten Halbjahr tippen. Das Warten lohnt sich jedenfalls, da kommt nämlich ein aufwändiges Action-Rollenspiel mit eindrucksvollen Kämpfen, guter Story, toller Grafik und hervorragender Musik auf euch zu. PS5-Besitzer dürfen sich in diesem Februar außerdem noch auf den Release von Final Fantasy 7 Rebirth freuen, also vom zweiten Teil der Remake-Trilogie. Auch davon wird's bestimmt wieder eine PC-Version geben – manche vermuten sogar, dass die Umsetzung noch in diesem Jahr erscheinen wird.

Entwickler: Square Enix | Termin: Nicht bekannt |
Genre: Action-RPG



Flintlock: The Siege of Dawn



Die Macher von Ashen melden sich mit Flintlock zurück. Ein Singleplayer-Action-Rollenspiel, in dem es die Elite-Soldatin Nor Vanek mit bösen Göttern und deren Untoten-Armeen aufnehmen muss. Die Entwickler setzen auf ein komplexes Kampfsystem, in dem ihr Äxte, Schusswaffen und Magie zu mächtigen Kombos verbindet. Außerdem hat eure Heldin einen kleinen, fuchsartigen Begleiter dabei, der ebenfalls kräftig mitmischt und auch beim Erkunden der offenen Spielwelt zum Einsatz kommt. Schaut zwar nicht unbedingt nach Game of the Year aus, könnte sich aber als nette Überraschung entpuppen. Die Veröffentlichung ist für das dritte Quartal geplant.

Entwickler: A44 Games | Termin: 3. Quartal 2024 |
Genre: Action-RPG

Frostpunk 2

Frostpunk 2 spielt drei Jahrzehnte nach dem ersten Teil und denkt das spannende Konzept konsequent weiter. Ihr baut eure Stadt auf und müsst euch dabei mit Ressourcenknappheit, frostigen Temperaturen, sozialen Unruhen und kniffligen moralischen Entscheidungen auseinandersetzen, die sich auf die fragile Gesellschaft eurer Zukunftsmetropole auswirken. Das Gameplay soll deutlich tiefer gehen als im ersten Teil und ihr dürft diesmal auch wesentlich größere Städte mit ganzen Bezirken entwickeln, die sich dann unterschiedlichen Aufgaben wie Industrie oder Wissenschaft widmen. Ob es sich so gut spielt, wie es aussieht, erfahren wir in der ersten Jahreshälfte.

Entwickler: 11 bit Studios | Termin: 2024 |
Genre: Aufbau-Simulation/Survival



Gothic Remake

Das Remake von Gothic 1 wird zwar mit Spannung, aber auch einiger Skepsis erwartet – schon allein, weil Piranha Bytes nicht direkt beteiligt ist, das Spiel entsteht nämlich beim spanischen Team Alkimia Interactive. Bei unserer letzten Präsentation machte die Neuauflage aber schon einen vielversprechenden Eindruck. Die Entwickler orientieren sich nun wieder stärker am Original und erweitern die Welt nur in Details, eben da, wo's Sinn ergibt. Auch in Sachen Grafik, Kampfsystem und Crafting wurden deutliche Fortschritte gemacht. Offiziell peilt man noch einen Release Ende 2024 an – wir wären allerdings nicht überrascht, wenn sich das Remake doch noch ins nächste Jahr verschiebt.

Entwickler: Alkimia Interactive | Termin: 2024 |
Genre: Rollenspiel



Hades 2



Mit Fortsetzungen hatte Supergiant Games bislang nix am Hut, doch nach dem riesigen Erfolg von Hades haben die Entwickler ihre Meinung geändert. Hades 2 steckt euch diesmal in die Rolle von Melinoë, der unsterblichen Prinzessin der Unterwelt. Mit ihr kloppt, zaubert und dasht ihr euch durch die griechische Mythologie und nehmt es mit dem Titanen Chronos auf. Die Entwickler versprechen wieder eine mitreißende Geschichte, massig Dialoge – und natürlich trifft ihr unterwegs mehr als ein Dutzend Göttinnen und Götter aus dem Olymp, die euch mit mächtigen Upgrades ausstatten. Neue Schauplätze und Zufallsevents sollen Abwechslung bieten und dank permanenter Upgrades werdet ihr mit der Zeit immer stärker und stärker. Hades 2 startet im zweiten Quartal 2024 in den Early Access.

Entwickler: Supergiant Games | Termin: 2. Quartal 2024 |
Genre: Action-Adventure

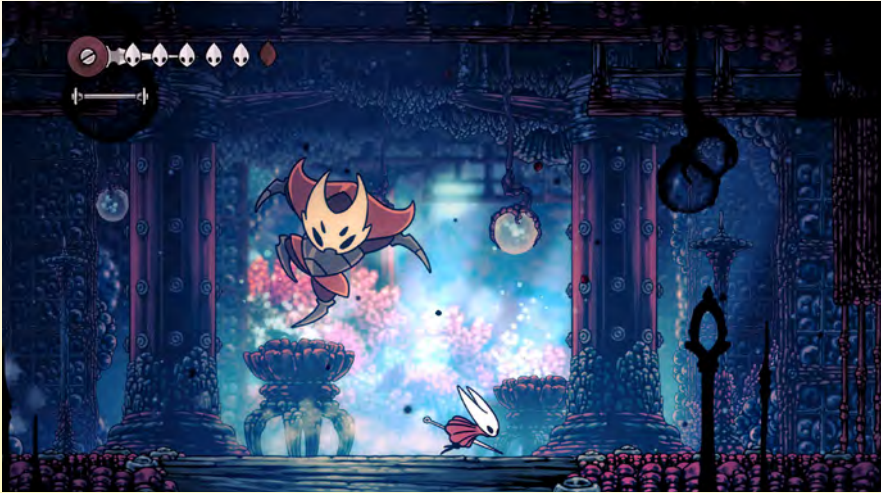
Helldivers 2

Das unterschätzte Helldivers bekommt fast neun Jahre später seinen verdienten Nachfolger. Das Koop-Actionspiel wechselt von der Top-Down-Ansicht in eine Third-Person-Perspektive, doch inhaltlich geht's eher bewährt zu: Im Grunde dreht sich alles wieder darum, gemeinsam mit drei Freunden massenhaft Alien-Viehzeug wegzuballern. Wie im Vorgänger könnt ihr dazu jede Menge verschiedene Air Drops aufs Schlachtfeld rufen, darunter Geschütztürme, Luftschläge und so weiter. Dabei müsst ihr allerdings aufeinander Acht geben, denn Friendly Fire ist jederzeit aktiv, was wieder für herrliches Chaos sorgen dürfte. Helldivers 2 startet schon am 08. Februar auf PS5 und PC.

Entwickler: Arrowhead Game Studios | Termin: 08. Februar 2024 |
Genre: Action



Hollow Knight: Silksong



So langsam sind wir's ja leid, Hollow Knight: Silksong Jahr für Jahr in diese Vorschau-Listen aufzunehmen. Aber was will man machen: Das Metroidvania ist und bleibt eben das meistgewünschte Spiel auf Steam, auch wenn der geplante Release letztes Jahr wieder mal geplatzt ist. Laut den Entwicklern gehen die Arbeiten aber zumindest gut voran und man will wieder neue Infos veröffentlichen, sobald es näher in Richtung Release geht. Wir sind halbwegs zuversichtlich, dass es dieses Jahr endlich so weit sein wird. Und wenn Silksong ähnlich brilliant wird wie das erste Hollow Knight, nehmen wie lange Wartezeit auch gerne in Kauf.

Entwickler: Team Cherry | Termin: Nicht bekannt |
Genre: Action-Adventure

Homeworld 3

Homeworld 3 ist so gut wie fertig und verspricht, eine würdige Fortsetzung zu werden. Angefangen vom authentischen Grafikstil über den stillechten Funkverkehr bis hin zum taktischen Gameplay, in dem ihr eure Raumflotte vollständig in 3D rumkommandieren müsst. Zu den wichtigsten Neuerungen zählen eine aufwändige Physiksimulationen sowie gigantische Raumstationen und Ruinen, die für spannenderes Missions- und Leveldesign sorgen sollen. Neben der Kampagne sind außerdem PvP-Duelle und ein Koop-Modus für drei Spieler an Bord, in dem das Gameplay mit Rogue-like-Elementen angereichert wird.



Entwickler: Blackbird Interactive | Termin: 08. März 2024 |
Genre: Echtzeit-Strategie

Horizon Forbidden West: Complete Edition



Seit Sony vor ein paar Jahren den PC für sich entdeckt hat, werden wir regelmäßig mit erstklassigen Playstation-Titeln versorgt - und genau so einer erwartet uns auch mit Horizon: Forbidden West. Die PC-Umsetzung soll noch in diesem Jahr erscheinen und dann alle Inhalte inklusive der Story-Erweiterung Burning Shores umfassen. Da Sony schon mit Spielen wie God of War oder Spider-Man gezeigt hat, wie gute Portierungen aussehen müssen, sind die Erwartungen an Horizon 2 entsprechend groß, und das sollten sie auch sein - schließlich hat das Action-Abenteuer nicht weniger als eine erstklassige Umsetzung verdient.

Entwickler: Guerrilla, Nixxes Software | Termin: 2024 |
Genre: Action-Adventure

Hyper Light Breaker



Man erkennt's nicht sofort, aber Hyper Light Breaker spielt im gleichen Universum wie das beliebte Hyper Light Drifter. Allerdings hat sich mehr als nur der Grafikstil geändert, denn diesmal erwartet euch kein handgemachtes Pixelart-Zelda, sondern ein waschechtes Rogue-lite-Action-Adventure mit prozedural generierter Open-World. Die Entwickler versprechen ein großes Waffenarsenal, enorme Bewegungsfreiheit, eine riesige, sich ständig verändernde Spielwelt, permanente Upgrades, massig Wiederspielwert und Online-Koop für drei Spieler. Schaut cool aus, wirkt aber auch sehr ambitioniert – die Early Access-Phase wird zeigen, ob sich Entwickler womöglich zu viel vorgenommen haben.

Entwickler: Heart Machine | Termin: 2024 |
Genre: Action-Adventure

John Carpenter's Toxic Commando

Für Trash-Freunde könnte Toxic Commando genau das Richtige sein: In naher Zukunft sorgt ein gescheitertes Experiment dafür, dass irgendein böser „Schlickgott“ erwacht, der Lebende in Untote verwandelt. Um ihn aufzuhalten, wird ein Söldnerteam losgeschickt, das die Sache regeln soll, idealerweise mit Waffengewalt. Werden wir Toxic Commando wegen der Story spielen? Vermutlich nicht. Sabre Interactive will aber einen coolen Koop-Shooter mit übertriebenem Humor, Blut und jeder Menge Horror daraus basteln, der vor allem Fans von Gruselstreifen aus den 80er-Jahren ansprechen soll. Und das könnte tatsächlich richtig witzig werden.

Entwickler: Sabre Interactive | Termin: 2024 |
Genre: Koop-Ego-Shooter



Life by You



Bei Paradox Tectonic haut derzeit Rod Humble in die Tasten. Der hatte früher mal eine leitende Position bei Die Sims 2 und Die Sims 3 inne – und nun meldet er sich mit einer brandneuen Lebenssimulation zurück. Life by You setzt auf eine offene Welt ohne Ladezeiten, in der ihr praktisch alles selbst erschaffen dürft: Bewohner, Häuser, Städte, Quests, Gameplay, Dialoge und vieles mehr soll man über zig Editoren beliebig anpassen können, außerdem dürft ihr jederzeit die direkte Kontrolle über eure Menschlein übernehmen. Die Entwickler wollen damit eine der Modding-freundlichsten und offensten Lebenssimulation überhaupt erschaffen. Ob da was dran ist, erfahrt ihr zum Early-Access-Start im März.

Entwickler: Paradox Tectonic | Termin: 05. März 2024 |
Genre: Lebenssimulation

Like a Dragon: Infinite Wealth

Schon im Januar erwartet uns mit Like a Dragon: Infinite Wealth der nächste Hauptteil der Yakuza-Serie. Das japanische Rollenspiel bringt die bekannten Helden Ichiban Kasuga und Kazuma Kiryu zurück, die aber nicht nur das vertraute Japan erkunden, denn zum ersten Mal in der Reihe geht's auch quer über den Pazifik ins sonnige Hawaii. Die dynamischen, rundenbasierten Kämpfe feiern ein Comeback und auch ein umfangreiches Job-System ist wieder mit an Bord. Abseits der Hauptstory erwarten euch jede Menge optionale Quests und Nebenaktivitäten – darunter sogar ein umfangreiches Spiel-im-Spiel, in dem ihr eine Insel verwalten und ausbauen dürft. Animal Crossing lässt an dieser Stelle schön grüßen.

Entwickler: Ryu Ga Gotoku Studio | Termin: 25. Januar 2024 |
Genre: Action-RPG



Little Nightmares 3



Ihr könnt nachts gut schlafen und wollt das dringend ändern? Dann ist Little Nightmares 3 vielleicht das Richtige für euch. Der neue Teil wird nicht mehr von Tarsier Studios entwickelt, stattdessen übernimmt Supermassive Games diesmal das Ruder. An Stil und Gameplay scheint sich aber nicht viel zu ändern, euch erwartet also immer noch ein verdammt ungemütlicher Plattformer mit Puzzle-Einlagen und nervenaufreibenden Verfolgungssequenzen. Little Nightmares 3 setzt auf zwei neue Helden und kann ohne Vorkenntnisse gespielt werden, es soll aber auch Verbindungen zu den beiden Vorgängern geben. Zum ersten Mal in der Serie ist außerdem ein Online-Koop-Modus enthalten.

Entwickler: Supermassive Games | Termin: 2024 |
Genre: Puzzlespiel/Plattformer

Lost Records: Bloom & Rage

Seit Life is Strange hat sich bei DON'T NOD einiges getan, mittlerweile hat das Team sogar ein zweites Studio in Montréal aufgebaut. Dort entsteht derzeit Lost Records: Bloom & Rage, bei dem die Story wieder an erster Stelle steht. Schon im ersten Trailer lernen wir vier Schulfreundinnen kennen, die im Sommer 1995 das tun, was Teenager auf Selbstsuche eben so machen. Doch eine unheimliche Entdeckung sorgt dafür, dass die vier plötzlich jeden Kontakt zueinander abbrechen. Erst 27 Jahre später finden die Frauen wieder zueinander und müssen sich dem Geheimnis stellen, das sie damals auseinandergetrieben hat. Lost & Records: Bloom & Rage soll zwar erst zum Jahresende erscheinen, unsere Aufmerksamkeit hat es aber schon jetzt.

Entwickler: DON'T NOD Montréal | Termin: Ende 2024 |
Genre: Adventure



Manor Lords

Lange war Manor Lords nur eines der unzähligen Aufbau-spiele auf Steam, die man leicht unterschätzen kann – doch dann sorgte die spielbare Demo für Aufsehen, seitdem hat sich das Spiel zum echten Aufbau-Hoffnungsträger gemauert. Ihr errichtet darin eure Mittelalter-Siedlung schön organisch ohne Raster, baut Betriebe und Unterkünfte, verwaltet Ressourcen, kurbelt die Wirtschaft an, betreibt Handel und schaut eurem Dörfchen beim Wachsen zu. Irgendwann bekommt ihr es auch mit benachbarten Herrschern zu tun, dann entbrennen Echtzeit-Gefechte im Total-War-Stil, die ordentlich taktische Tiefe bieten sollen. Schaut zwar alles immer noch ein bisschen zu gut aus, um wahr zu sein, aber zumindest brauchen wir nicht mehr lange darauf warten.

Entwickler: Slavic Magic | Termin: 26. April 2024 |
Genre: Aufbauspiel



Men of War 2



Die Men-of-War-Reihe zählt zu den bekanntesten Echtzeit-Strategie-Marken im Zweiten Weltkrieg – und in diesem Jahr will sie wieder ganz oben mitmischen. Das ukrainische Entwicklerteam setzt auf taktisch anspruchsvolle Echtzeit-Schlachten mit realistischen Einheitenmodellen, detaillierter Grafik, PvP- und Koop-Modi, Mod-Support und zwei Einzelspieler-Kampagnen, in denen ihr die Alliierten und die Sowjets kommandiert. Nachdem die Open Beta bereits über die Bühne ist, sollte einem Release dieses Jahr eigentlich nix mehr im Weg stehen – dann wird sich auch zeigen, wie gut das Spiel mit Company of Heroes 3 oder Gates of Hell mithalten kann.

Entwickler: Best Way | Termin: 2024 |
Genre: Echtzeit-Strategie

Microsoft Flight Simulator 2024

Vor vier Jahren hat der Microsoft Flight Simulator die Messlatte verdammt hoch gelegt, da muss sich der Nachfolger schon mächtig ins Zeug legen. Die 2024er-Version wird darum ein eigenständiges Spiel mit einer verbesserten Engine, die realistischere Physik und eine lebendigere Welt bei weniger Speicherhunger ermöglichen soll. Spielerisch will man mit einem Karrieremodus, zig neuen Missionstypen und frischen Fluggeräten bis hin zum Heißluftballon überzeugen. Hinzu kommt eine bessere Wettersimulation inklusive Jahreszeiten und Tornados. Schaut zwar toll aus, doch nicht alle Fans des Vorgängers sind begeistert. Der soll zwar auch weiter unterstützt werden, doch einigen stößt es sauer auf, dass ihr Spiel schon in diesem Jahr abgelöst wird. Zumindest verspricht Microsoft aber, dass nahezu alle Add-ons, die ihr euch für den letzten Flight Simulator gekauft habt, auch in der neuen Version funktionieren werden. Der Umstieg sollte also immerhin leichtfallen.

Entwickler: Asobo | Termin: 2024 | Genre: Flugsimulation



New Cycle



Und noch ein vielversprechender City Builder. Ähnlich wie Endzone 2 setzt New Cycle auf ein Postapokalypse-Setting mit beklemmender Botschaft. Ihr müsst auch hier aus den Trümmern der Zivilisation eine neue Siedlung hochzimmern, die ihr dann nach und nach zu einer modernen Industriemetropole weiterentwickelt. Gebaut wird wahlweise mit oder ohne Raster, es gibt jede Menge Ressourcen zu verwalten, Forschungen freizuschalten und natürlich müsst ihr euch um die Wünsche und Sorgen eurer Bewohner kümmern. Auch New Cycle erscheint zunächst als Early-Access-Version.

Entwickler: Core Engage | Termin: 18. Januar 2024 |
Genre: Aufbauspiel

Nightingale

Aus der wahren Flut an Open-World-Survival-Crafting-Spielen sticht Nightingale immer noch ganz locker heraus. Ihr spielt darin einen sogenannten Realmwalker, der verschiedenste Dimensionen bereist. Dort erkundet ihr dann die schicke Umgebung, sammelt Ressourcen, baut detaillierte Stützpunkte und bekämpft abgefahrene Kreaturen wie in einem Ego-Shooter. Das Ganze klappt alleine oder im Online-Koop und auch grafisch will man mit Nightingale alle Register ziehen. Nach mehreren Verschiebungen soll die Early-Access-Fassung endlich im Februar erhältlich sein.

Entwickler: Inflexion Games | Termin: 22. Februar 2024 |
Genre: Survival/Action



No Rest for the Wicked



Nach zwei fantastischen Ori-Spielen traut sich Moon Studios an was völlig anderes: No Rest for the Wicked wird kein Metroidvania, sondern ein modernes Action-RPG mit einem schicken, gemäldeartigen Grafikstil und deftigen Kämpfen, die besonders präzise und fordernd ausfallen sollen. Die Entwickler versprechend dazu eine spannende Spielwelt, eine düstere Hintergrundgeschichte und natürlich Online-Koop für bis zu vier Spieler. Auch No Rest for the Wicked soll noch in diesem Jahr in den Early Access starten.

Entwickler: Moon Studios | Termin: 2024 |
Genre: Action-RPG

Outcast: A New Beginning



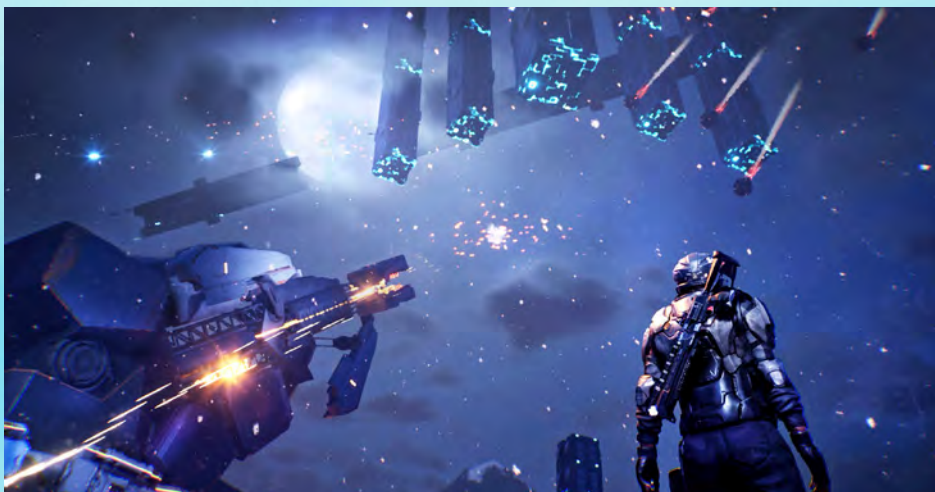
Es hat immer noch etwas Surreales, dass Outcast nach 25 Jahren eine Fortsetzung erhält. Aber den Yods sei Dank, sie kommt! Ab dem 15. März kehrt ihr mit Cutter Slade ins exotische Adelpha zurück, erlindet eine riesige Open World und versucht, die versklavten Talaner ein weiteres Mal zu befreien. Dazu stehen euch neue Gadgets zur Verfügung, darunter ein cooles Jetpack und ein modulares Waffensystem, mit dem ihr euch eure Lieblingsknarre selbst zusammenbasteln könnt. Hinter dem Projekt stehen übrigens einige Leute, die schon den ersten Teil ausgetüfelt haben, sogar der originale Komponist Lennie Moore ist wieder mit dabei und kümmert sich um den orchestralen Soundtrack. Unser Ticket nach Adelpha ist auf jeden Fall schon gebucht.

Entwickler: Appeal Studios | Termin: 15. März 2024 |
Genre: Action-Adventure

Outpost: Infinity Siege

Schon im Februar könnte uns mit Outpost: Infinity Siege ein Action-Geheimtipp ins Haus stehen. Das ist im Kern ein Tower-Defense-Spiel, in dem ihr erkundet und Ressourcen sammeln müsst, um euch dann einen Stützpunkt zusammenzubasteln. Den müsst ihr dann noch ausreichend bewaffnen, weil früher oder später eine feindliche Roboterarmee an eure Tür klopft. Ihr erlebt das Kampfgeschehen aber nicht nur von oben, sondern dürft jederzeit eingreifen und euch in bester Ego-Shooter-Manier durch die Belagerungskämpfe ballern.

Entwickler: Team Ranger | Termin: Februar 2024 |
Genre: Action



Pacific Drive



Eines der abgefahrensten Survival-Spiele des Jahres könnte Pacific Drive werden. Darin fahrt ihr mit eurem Auto durch ein surreales Abenteuer, das euch kreuz und quer durch ein lebensfeindliches, sich ständig veränderndes Sperrgebiet führt. Ihr müsst eure Routen planen, Ressourcen und Hinweise sammeln, euer Auto verbessern und irgendwie am Leben bleiben, während euch weiß Gott was an die Ledersitze will. Die Entwickler beschreiben Pacific Drive übrigens als ein „road lite“, stellt euch also darauf ein, öfter mal ins Gras zu beißen und wieder von vorne anzufangen.

Entwickler: Ironwood Studios | Termin: 22. Februar 2024 |
Genre: Survival/Action

Palworld

Immer dann, wenn man denkt, man hätte schon alles gesehen, kommt sowas wie Palworld um die Ecke. Auf den ersten Blick nur ein typisches Survival- und Crafting-Spiel, doch dann kombiniert Palworld das Ganze noch mit Ideen aus Monsterfangspielen. Ihr dürft euch nämlich sogenannte Pals zurechtzuchten, um sie für euch kämpfen oder schuften zu lassen. Und ach ja, groß angelegte Kämpfe gegen größere Viecher, die sich in der Open World rumtreiben, gibt es auch noch – da könnte man jetzt glatt an Monster Hunter denken. Alles in allem eine wilde Mischung, die schon im Januar in den Early Access startet.

Entwickler: Pocketpair | Termin: Januar 2024 |
Genre: Survival-MMO



Path of Exile 2



Ursprünglich sollte Path of Exile 2 eine Erweiterung zum ersten Teil werden, doch daraus ist mittlerweile ein eigenständiges Spiel geworden. Das erzählt eine neue Kampagne in sechs Akten und bringt noch sechs frische Heldentypen plus Spezialisierungen mit. Auch am Gameplay hat sich viel getan, zum Beispiel wurde das Nahkampfsystem stark verbessert und präsentiert sich nun viel dynamischer als im Vorgänger. An Buffs, Mana und Cooldowns wurde kräftig herumgeschraubt, Caster-Waffen sind nun endlich sinnvoll und das Talentesystem rund um die Fähigkeiten-Edelsteine wurde deutlich entschlackt, ohne dabei an Tiefgang einzubüßen. Schaut bislang alles ziemlich super aus und lässt auch nicht mehr lange auf sich warten: Der Beta-Start von Path of Exile 2 wurde für Juni angesetzt.

Entwickler: Grinding Gear Games | Termin: 07. Juni 2024 |
Genre: Action-RPG

Prince of Persia: The Lost Crown

Bei seiner Ankündigung hat das neue Prince of Persia ganz schön Kritik abbekommen. Das ist echt schade, denn beim Anspielen hat das Action-Adventure eigentlich einen richtig guten Eindruck hinterlassen. Es ist nicht nur das erste Prince of Persia seit 14 Jahren, es ist auch das erste Mal, dass Ubisoft daraus ein anständiges Metroidvania strickt. Euch erwarten eine weitläufige Welt, flüssige Geschicklichkeitseinlagen, ordentlich Secrets, jede Menge Upgrades und ein überraschend forderndes Kampfsystem, das vor allem in den Bossgefechten deutlich mehr zu bieten hat als simples Tastenhämmern. Für alle Unentschlossenen wird Ubisoft eine Woche vor Release übrigens noch eine Demo rausbringen – da könnt ihr dann selbst überprüfen, ob ihr euch mit der Neuausrichtung anfreunden könnt. Und wer noch mehr Infos will, blättert einfach weiter zu unserer Preview ab Seite 38.

Entwickler: Ubisoft Montpellier | Termin: 18. Januar 2024 |
Genre: Action-Adventure



Replaced

Bis heute existieren im Grunde nur zwei Trailer zu Replaced. Weil die aber verdammt schick sind, gibt's immer noch Leute wie uns, die geduldig auf das Teil warten. Replaced soll ein cineastischer, storylastiger Cyberpunk-Action-Plattform werden, in dem ihr eine künstliche Intelligenz spielt, die in einem menschlichen Körper gefangen ist. Das Ganze wird in einem fantastischen Pixel-Art-Stil präsentiert, der allerdings auch massig Arbeitszeit verschlingt: Die Entwickler mussten das Spiel schon mehrfach verschieben und peilen nun dieses Jahr für den Release an.

Entwickler: Sad Cat Studios | Termin: 2024 |
Genre: Action-Plattform



Senua's Saga: Hellblade 2



Wir wissen ja nicht, wie's euch geht, aber mit jedem neuen Trailer zu Hellblade 2 klappt unsere Kinnlade ein Stückchen weiter nach unten. Das unfassbar düstere Action-Adventure wurde zwar immer wieder verschoben, aber in diesem Jahr soll's endlich so weit sein – und wir können's gar nicht mehr erwarten, in Senuas grauenvolle Wikingervelt zurückzukehren. Selbst wenn es sich am Ende nicht großartig anders spielt als sein Vorgänger, dürften allein die famose Inszenierung und die Geschichte um die tragische Heldin dafür sorgen, dass Hellblade 2 in diesem Jahr hohe Wellen schlagen wird.

Entwickler: Ninja Theory | Termin: 2024 |
Genre: Action-Adventure

Silent Hill 2

Die Schöpfer von Layers of Fear feilen immer noch an ihrem aufwändigen Remake von Silent Hill 2. Das Horror-Abenteuer genießt Kultstatus bei den Fans der Reihe – und die Entwickler wissen, dass sie deshalb richtig abliefern müssen. Über ein Releasedatum in diesem Jahr wurde bislang nur spekuliert, allerdings haben die Entwickler betont, dass die Entwicklung voll im Zeitplan liege, außerdem deuten mehrere Quellen darauf hin, dass es schon im ersten Quartal 2024 so weit sein könnte.

Entwickler: Bloober Team | Termin: Nicht bekannt |
Genre: Survival-Horror



Skull and Bones



Man hat's nach all den Verschiebungen kaum noch für möglich gehalten, aber Skull and Bones soll tatsächlich fertig sein. In dem Action-Rollenspiel dreht sich alles darum, zum berühmten Piratenkapitän aufzusteigen, mit eurem Schiff den indischen Ozean unsicher zu machen, Reichtümer anzuhäufen und euren Ruf zu verbessern. Es wird intensive Seeschlachten geben und jede Menge Anpassungsmöglichkeiten, außerdem könnt ihr euch auch an Land die Beine vertreten, Aufträge annehmen und Handwerker treffen. Auf Wunsch gibt's das Ganze auch im Koop-Modus und PvP-Duelle sind natürlich auch möglich. Was es aber nicht gibt, sind Bodenkämpfe: Auf Säbelduelle oder die Möglichkeit, wie in Assassin's Creed: Black Flag feindliche Schiffe zu entern, müsst ihr in Skull and Bones verzichten. Ob das wirklich reicht, um Piratenfans auf Dauer zu fesseln, erfahren wir am 16. Februar.

Entwickler: Ubisoft | Termin: 16. Februar 2024 | Genre: Piraterie

Stalker 2: Heart of Chornobyl

Trotz Russlands Krieg gegen die Ukraine gehen die Arbeiten bei GSC Gameworld weiter. Und auch die Erwartungen an Stalker 2 sind ungebrochen hoch: Der Open-World-Shooter verspricht euch wieder in die verstrahlte Zone rund um Tschernobyl, wo ihr euch auf die Suche nach Artefakten macht und dabei immer tiefer in die Geheimnisse der Spielwelt abtaucht. Genau wie sein Vorgänger will das Spiel mit einer faszinierenden Open-World, intensiven Schießereien, mehreren Fraktionen und beklemmender Atmosphäre punkten – natürlich alles schöner, größer, besser und hoffentlich auch bugfreier als im ersten Teil. Für den Release hat GSC Game World mittlerweile grob das erste Quartal angepeilt, angesichts der Lage im Land sollte man aber immer damit rechnen, dass sich die Veröffentlichung nochmal nach hinten verschieben kann.

Entwickler: GSC Game World | Termin: 1. Quartal 2024 | Genre: Ego-Shooter



Star Wars Outlaws



Nein, vom KotoR-Remake hört man mittlerweile praktisch gar nix mehr. Aber dafür richten sich nun alle Augen auf Star Wars Outlaws. Das ist nach Empire Strikes Back angesiedelt und erzählt die Geschichte von Kay Vess, einer aufstrebenden Schurkin, die gemeinsam mit ihrem Gefährten Nix jede Menge krumme Dinger dreht. Das Open-World-Action-Adventure lässt euch verschiedenste Planeten erkunden und verspricht einen bunten Gameplay-Mix aus schleichen, klettern, ballern, feilschen und stehlen. Ihr könnt außerdem Fahrzeuge einsetzen und sogar mit eurem Raumschiff flüssig von der Oberfläche hinaus in All düsen, wo euch natürlich auch die Star-Wars-typischen Dogfights erwarten. Klingt schon alles wahnsinnig ambitioniert. Aber wenn's am Ende wirklich so erscheint, dürfte Star Wars Outlaws eines der gefragtesten Spiele des Jahres werden.

Entwickler: Massive Entertainment | Termin: 2024 | Genre: Action-Adventure

Still Wakes the Deep



Bei The Chinese Room ist man mit Bloodlines 2 offenbar nicht ausgelastet. Das Studio arbeitet nämlich auch noch an Still Wakes the Deep, einem narrativen Horrorspiel aus der Ego-Perspektive. Darin verschlägt es euch auf eine unheimliche Bohrinsole vor der Küste Schottlands, auf der sich eine unheimliche Katastrophe ereignet hat – und ihr müsst da jetzt irgendwie lebendig rauskommen. Die Macher verzichten offenbar auf Kämpfe oder Superkräfte, stattdessen scheint sich das Spiel ganz auf seine beklemmende Atmosphäre und eine hoffentlich packende Handlung zu verlassen. Wer auf gepflegten Horror steht, sollte sich das Teil also unbedingt vormerken.

Entwickler: The Chinese Room | Termin: Frühjahr 2024 |
Genre: Horror-Adventure

Stormgate

Wenn ehemalige Blizzard-Entwickler ein neues Echtzeit-Strategiespiel ankündigen, wird man natürlich hellhörig – vor allem, wenn’s dann auch noch so deutlich an Starcraft 2 erinnert. Angetrieben von der Unreal Engine 5, soll Stormgate besonders präzises RTS-Gameplay mit vielen Verbesserungen und hunderten Einheiten liefern. Es gibt eine Story-Kampagne und natürlich jede Menge Multiplayer-Optionen, von E-Sport-tauglichen Turnieren bis hin zu Koop für alle Kampagnenmissionen. Stormgate wird zwar Free2Play, aber die Entwickler schließen Pay-to-Win kategorisch aus. Der Early-Access-Release ist für den Sommer geplant, davor wird’s aber auch noch einen Beta-Test geben.

Entwickler: Frost Giant Studios | Termin: Sommer 2024 |
Genre: Echtzeit-Strategie



Suicide Squad: Kill the Justice League



Nach zig Verschiebungen ist das neue Spiel der Batman-Entwickler endlich so gut wie fertig: In dem Open-World-Aktionspiel übernehmt ihr zur Abwechslung mal nicht die Guten, sondern schlüpft in die Haut von Captain Boomerang, Deadshot, Harley Quinn und King Shark. Als einer der vier Schurken müsst ihr euch mit mächtigen Superhelden anlegen, die einer Gehirnwäsche unterzogen wurden und jetzt die ganze Welt bedrohen. Wenn ihr nicht gerade irgendwas zusammenschießt, dürft ihr jederzeit zwischen den Spielfiguren wechseln, aber natürlich ist auch Online-Koop für vier Spieler möglich, inklusive Crossplay. Suicide Squad wird ein Live-Service-Game, über Seasons werden regelmäßig neue Inhalte ins Spiel geschaufelt und auch ein Battle Pass mit kosmetischem Kram ist beschlossene Sache. Später in diesem Jahr soll aber noch ein Offline-Modus nachgepatcht werden.

Entwickler: Rocksteady | Termin: 02. Februar 2024 | Genre: Action

Tekken 8

Nachdem das große Duell mit Street Fighter 6 und Mortal Kombat 1 leider ausgefallen ist, sind Tekken-Fans in diesem Jahr an der Reihe: Der achte Teil will mit eindrucksvoller Grafik, zerstörbaren Umgebungen und einer neuen Heat-Mechanik punkten, die für aggressivere Kämpfe sorgen soll. Außerdem gibt's einen neuen Spielmodus namens „Arcade Quest“, in dem ihr zuerst einen Avatar erstellt und euch dann durch mehrere Spielhallen kämpft. erinnert auf den ersten Blick ein bisschen an den Battle Hub aus Street Fighter 6, allerdings ist der Arcade-Modus in Tekken 8 ausschließlich für Singleplayer konzipiert.

Entwickler: Bandai Namco Studios Inc. |
Termin: 26. Januar 2024 | Genre: Fighting Game



Tempest Rising



Nachdem Command & Conquer weiterhin ein trauriges Dasein fristet, müssen eben andere Studios ran, um die Lücke zu füllen. Einer der vielversprechendsten Titel ist Tempest Rising, das sich schon deutlich an C&C und anderen Genre-Klassikern entlangbewegt. Euch erwartet also wieder unkomplizierte Echtzeit-Strategie mit flottem Basisbau, Erntefahrzeugen und mächtigen Einheiten, verteilt auf drei unterschiedliche Fraktionen. Zwei Kampagnen mit je 15 Missionen und jede Menge Cutscenes sind geplant und ein umfassender Multiplayer versteht sich von selbst. Tempest Rising bleibt damit ein klarer Hoffnungsträger für ausgehungerte C&C-Fans, was aber auch heißt, dass es in ziemlich große Fußstapfen treten muss.

Entwickler: Slippgate Ironworks/2B Games | Termin: 2024 |
Genre: Echtzeit-Strategie

The Alters

Eine der verrücktesten Projekte für 2024 dürfte sicherlich The Alters werden. Ihr spielt darin den Arbeiter Jan Dolski, der auf einem lebensfeindlichen Planeten abstürzt. Um der tödlichen Sonnenstrahlung zu entgehen, muss er eine mobile Basis am Laufen halten und ständig in Bewegung bleiben. Und weil er das unmöglich alleine hinkommt, erschafft er einfach immer wieder alternative Versionen von sich selbst, die sogenannten Alters, deren Persönlichkeiten und Fähigkeiten völlig unterschiedlich ausfallen. Diese alternativen Dolskis greifen euch dann unter die Arme und arbeiten in der Basis, während ihr die fremde Landschaft erkundet, Rohstoffe beschafft und einen Weg nach Hause sucht. Und da soll noch einer sagen, es gäbe keine neuen Ideen mehr.

Entwickler: 11 bit studios | Termin: 2024 |
Genre: Survival/Action-Adventure



The Casting of Frank Stone

Little Nightmares 3 ist nicht das einzige Spiel, das derzeit bei Supermassive Games entsteht. Die Gruselexperten haben nämlich auch noch The Casting of Frank Stone für dieses Jahr geplant – ein cineastisches, narratives Horrorspiel, das auf der Welt von Dead by Daylight basiert. Das Singleplayer-Abenteuer führt euch in die Kleinstadt Cedar Hills, wo eine Gruppe junger Freunde auf die harte Tour lernen muss, dass manche Geheimnisse besser unaufgedeckt bleiben. Supermassive will daraus eine kinoreife Erzählung mit dramatischen Entscheidungen stricken – und dass sie sowas können, haben sie ja schon mehrfach unter Beweis gestellt.

Entwickler: Supermassive Games | Termin: 2024 |
Genre: Horror-Adventure



The First Descendant



Falls euch Warframe schon zu den Ohren rauskommt, trifft The First Descendant vielleicht euren Nerv. Der pfeilschnelle Loot-Shooter wird aus der 3rd-Person-Ansicht gespielt und bietet einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Die Entwickler setzen auf riesige Bossgegner, motivierende Charakterentwicklung und jede Menge Ausrüstung. Schaut nicht schlecht aus, auch dank der Unreal Engine 5 unter der Haube. Allerdings setzt The First Descendant auf ein Free2Play-Modell, und das kann bekanntermaßen schnell schiefgehen. Nexon beteuert zwar, dass man keinerlei Pay2Win im Spiel haben wird – aber da schauen wir dann zum Release lieber nochmal genauer hin.

Entwickler: Nexon Games | Termin: Sommer 2024 |
Genre: Online-Shooter

The Thaumaturge

Die Macher von Seven: The Days Long Gone melden sich mit The Thaumaturge zurück. Das storygetriebene Rollenspiel entführt euch in ein fantastisches Warschau des frühen 20. Jahrhunderts. Dort erwarten euch nicht nur soziale Unruhen und Konflikte, sondern auch übernatürliche Wesen und Menschen mit besonderen Fähigkeiten. Einer von ihnen ist Wiktor Szulski, der in der Lage ist, Dämonen zu erkennen und seinem Willen zu unterwerfen. Während ihr in eine mysteriöse Geschichte verstrickt werdet, müsst ihr nicht nur rundenbasierte Kämpfe ausfechten, sondern auch moralische Entscheidungen treffen und dann mit den Konsequenzen leben. Klingt spannend! Den Namen Fool's Theory werdet ihr übrigens noch häufiger hören – das Team wurde nämlich von CD Projekt angeheuert, um das Remake von The Witcher zu entwickeln.

Entwickler: Fool's Theory | Termin: 20. Februar 2024 |
Genre: Rollenspiel



Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2



Es geht wieder aufwärts für Bloodlines 2: Nachdem das Vampir-Rollenspiel lange nicht vom Fleck kam, zog Paradox die Reißleine und übergab das Projekt an The Chinese Room. Die Macher von Dear Esther haben die Entwicklung dann nochmal von vorne begonnen und das bringt natürlich Veränderungen mit sich. So werdet ihr zwar immer noch als Blutsauger das nächtliche Seattle unsicher machen – allerdings nicht mehr als unbedarfter Neuling, sondern in Gestalt eines Jahrhunderte alten Vampirs. Während ihr euch erst mal in der neuen Welt zurechtfinden müsst, kämpfen bereits vier rivalisierende Clans um die Vorherrschaft in der Stadt – und ihr landet natürlich mittendrin im Machtkampf der Blutsauger. Paradox scheint diesmal auch mehr Vertrauen in das Projekt zu haben – als Release hat man nämlich schon den Herbst 2024 ins Auge gefasst.

Entwickler: The Chinese Room | Termin: Herbst 2024 |
Genre: Rollenspiel

Visions of Mana

Die Mana-Serie besteht zwar gefühlt zur Hälfte aus Neuauflagen, doch Visions of Mana ist nicht so ein Fall – hier erwartet euch tatsächlich mal wieder ein brandneuer Hauptteil. In dem Action-Rollenspiel steuert ihr den Seelenwächter Val, der auserwählt wird, um seine Freundin auf einer Pilgerreise zum legendären Mana-Baum zu begleiten. Viel ist zum Gameplay noch nicht bekannt, im ersten Trailer sehen wir aber weitläufige Gebiete, die laut der Entwickler halb-offen designt sind und zum Erkunden einladen. Dazu actionreiche Kämpfe, wie man's von der Reihe gewohnt ist, und jede Menge vertraute Monster vom Pogopuschel bis hin zum Sichelanbeter – da geht Secret-of-Mana-Kennern das Herz auf. Visions of Mana erscheint in diesem Jahr zeitgleich für PC und Konsolen.



Entwickler: Square Enix | Termin: 2024 |
Genre: Action-RPG

Warhammer 40,000: Space Marine 2



Das Warhammer-40k-Spektakel hat sich zuletzt deutlich nach hinten verschoben, es soll jetzt erst im September dieses Jahres erscheinen. Die zusätzliche Entwicklungszeit soll ins Polishing und in den Online-Koop fließen. Der Serienheld Captain Titus muss die Tyraniden-Horden nämlich nicht mehr im Alleingang wegzuputzen, er bekommt diesmal Unterstützung von zwei Kameraden – und die werden dann entweder von der KI oder von zwei Mitspielern gesteuert. Ein PvP-Modus wie im ersten Space Marine ist übrigens nicht offiziell angekündigt. Kann aber sehr gut sein, dass sich das bis zum Release noch ändert.

Entwickler: Saber Interactive | Termin: 09. September 2024 |
Genre: Action

War Hospital



Wir schreiben das Jahr 1918 während des Ersten Weltkriegs: Ihr übernehmt die Leitung eines britischen Feldlazaretts und müsst nun versuchen, mit knappen Mitteln und überlastetem Personal so viele Leben wie möglich zu retten. Die Entwickler wollen ein taktisches Militärspiel mit kniffligen moralischen Entscheidungen und realistischem Militärsetting abliefern, in dem es zur Abwechslung aber mal nicht darum geht, sich gegenseitig umzubringen. Ein spannender Ansatz für ein Management-Spiel, das in unserer letzten Vorschau auch einen vielversprechenden Eindruck hinterlassen hat.

Entwickler: Brave Lamb Studio | Termin: 11. Januar 2024 |
Genre: Taktikspiel/Management-Sim

Windblown

Wenn die Macher von Dead Cells ein neues Spiel ankündigen, sind wir ganz Ohr. Windblown wird wieder ein Action-Rogue-lite, das aber diesmal aus einer isometrischen Perspektive gespielt wird. Auch der bunte 3D-Stil versprüht eine ganz andere Stimmung als die düstere Pixel-Art-Grafik aus Dead Cells. Die Entwickler wollen blitzschnelles Gameplay in einer sich ständig verändernden Welt bieten. Gekämpft wird dabei alleine oder im Online-Koop für bis zu drei Spieler. Mit jedem Run schaltet ihr Erinnerungen frei, die euch bei eurem nächsten Versuch mehr Möglichkeiten für euren Build geben sollen. Der Early-Access-Start ist für dieses Jahr geplant.

Entwickler: Motion Twin | Termin: 2024 |
Genre: Action



World of Goo 2



Auch das wundervolle Puzzlespiel World of Goo erhält noch in diesem Jahr einen unerwarteten Nachfolger. Ihr dürft also wieder mit kniffligen Schleimbatten raffinierte Konstrukte basteln und mit neuen Spielmechaniken wie Flüssigkeiten, Lava und formbarem Terrain experimentieren. Schaut schon im ersten Trailer toll aus und auch der Soundtrack dürfte wieder erstklassig werden. So ganz offiziell ist es zwar noch gar nicht für den PC angekündigt, allerdings machen wir uns bei den Entwicklern da überhaupt keine Sorgen.

Entwickler: 2D BOY / Tomorrow Corporation |
Termin: 2024 | Genre: Puzzlespiel

Genre: Aufbauspiel
Entwickler: Envision Entertainment
Hersteller: Envision Entertainment
Termin: 13. Dezember 2023 (early access)



Pioneers of Pagonia

Am 13. Dezember 2023 startete das neue Spiel von Siedler-Erfinder Volker Wertich in den Early Access. Wir konnten bereits im Vorfeld fleißig die Wiesen, Küsten und Berge von Pagonia besiedeln und verraten euch, ob es der erhoffte Aufbau-Spaß für ausgehungerte Siedler-Fans ist.

Von: Viktor Eippert

Wenn man so es auf dem Papier betrachtet, könnte man meinen, dass 2023 ein absolutes Killer-Jahr für Siedler-Fans und Liebhaber von Aufbauspielen allgemein sein müsste. Immerhin haben wir mit Die Siedler: Neue Allianzen seit einer geschlagenen Ewigkeit endlich einen neuen Teil der altherwürdigen Reihe erhalten. Dummerweise entpuppte sich der jüngste Part der Wusel-Spiele als Reinfall für langjährige Fans (unser Test). Kaum Wa-

ren, sehr geringe Komplexität, öde Echtzeitstrategie-Kämpfe, ein klarer Fokus auf PVP und Service-Modell sowie eine nur zweckdienliche Kampagne – das sind nicht gerade die Dinge, die man von einem guten Aufbauspiel erwartet. Und von speziell Siedler erst recht nicht. Da konnte die wirklich schöne Grafik von Neue Allianzen auch nicht wirklich drüber hinwegtrösten.

Doch ganz zum Schluss des Jahres kommt mit Pioneers of Pagonia noch ein Spiel daher, dem

man die Siedler-Wurzeln direkt auf den ersten Blick ansieht. Kein Wunder, schließlich stammt das charmante Early-Access-Spiel von Envision Entertainment, dem Entwicklerstudio des Siedler-Schöpfers Volker Wertich. Vorab wurde das Aufbauspiel mit den Pionieren gerne mal als Erbe der Siedler-Reihe in Szene gesetzt – auch von uns in der Gamescom-Vorschau.

Für unseren Early-Access-Check haben wir bereits mehrere Partien mit verschiedenen Ein-

stellungen gespielt und können auf die Frage, ob es sich hier um einen würdigen Siedler-Erben handelt mit einem klaren „Ja“ antworten.

Wie Siedler. Aber auch nicht.

Wie gut Pioneers of Pagonia die Siedler-förmige Lücke in eurem Aufbauherzen zu füllen vermag, hängt davon ab, was ihr an Siedler liebt. Wenn ihr gerne spannende Kampagnen auf handgefertigten, perfekt ausbalancierten Karten gegen KI-gesteuerte Widersacher spielt oder euer Militär aufbaut, um euch im Kampf mit anderen Spielern zu messen, geht ihr hier leer aus. Pioneers of Pagonia setzt auf zufallsgenerierte Karten und eine PvE-Erfahrung, die später im Verlauf des Early Access noch um kooperatives Spielen erweitert werden soll. Verschiedene Völker mit unterschiedlichen Baustilen und einzigartigen Gebäuden pro Volk



sucht ihr ebenso vergebens wie Szenarien.

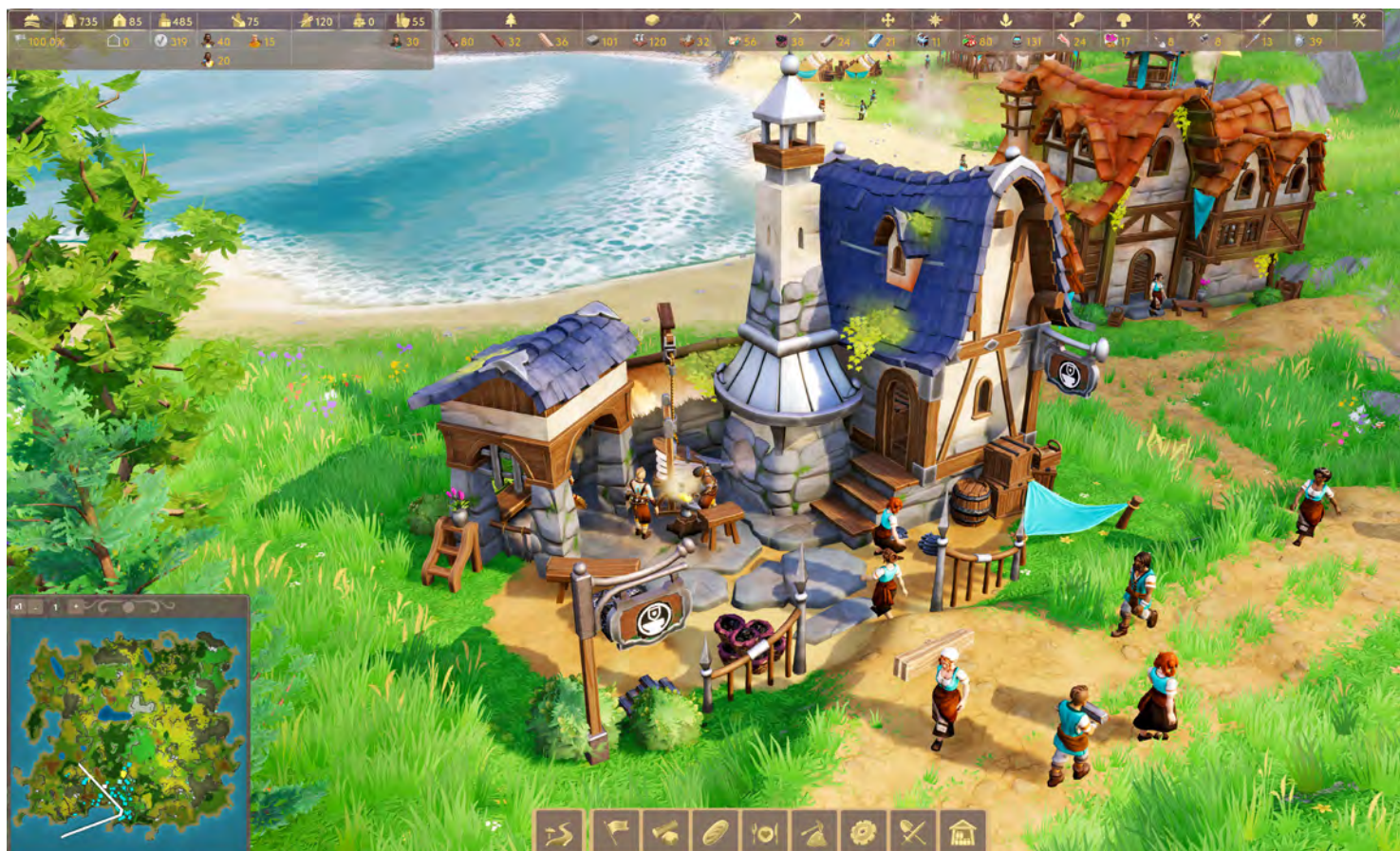
Wenn ihr allerdings große Siedler-Fans seid, weil ihr liebend gerne idyllische Siedlungen aufbaut, euren Einwohnern beim Umherwuseln zuseht und sie immer mal wieder bei ihren alltäglichen Tätigkeiten beobachtet, dann lohnt sich der Ausflug nach Pagonia auf jeden Fall! Der Aufbau unserer Siedlung geht gut von der Hand und es ist eine Freude, den Zimmerern dabei zuzusehen, wie sie die Gebäude stückchenweise aufbauen.

So fertigen wir wie in guten alten Zeiten zu Beginn einer Partie ein paar Holzfäller, Förster, Sägewerke, Steinbrüche und Steinmetze an und ergänzen diese dann zügig mit Wachtürmen und einem Entdeckerposten, um einerseits die Insel zu erkunden und andererseits unser Gebiet zu erweitern.

Mit der Zeit wächst unsere beschauliche Siedlung zu einer kleinen Stadt heran, in der unsere Pioniere Gemüse und Getreide anbauen, Leder zu Rüstungen oder Rucksäcken weiterverarbeiten und

Erze sowie Kohle abbauen, um diese dann zu Werkzeugen, Waffen und Rüstungen weiterzuverarbeiten.

Auch die Warenketten mit bisher etwas über 70 Gütern treffen genau den richtigen Punkt zwischen nicht zu simpel und nicht unnötig kompliziert. Ein Beispiel: Damit sich unsere Einwohner vermehren, müssen wir ihnen Nahrung in der Taverne zur Verfügung stellen. Um die Mahlzeiten kochen zu können, holen sich die Köche die nötigen Zutaten bei Marktständen, die ihrerseits von unseren Trägern





aufgestockt werden, indem sie Leckereien von Farmen, Jägern und Sammlerhütten abholen.

Welches Ziel wir in einer Partie verfolgen und wie die Karte zusammengesetzt sein soll, stellen wir zuvor bei der Kartengenerierung ein. Da legen wir etwa fest, wie fruchtbar die Insel ist, ob Gegner vorhanden und wie zahlreich und stark diese sind, wie häufig neutrale Dörfer vorkommen und so weiter. Dazu kann man praktische Schablonen nutzen oder sogar tief ins Detail eintauchen, um sich eine Karte ganz nach eigenen Wünschen zu zimmern.

Auch den Schwierigkeitsgrad kann man damit sehr flexibel anpassen, wodurch Pagonia für alle

Spielertypen etwas bereithält. Wem das zu kompliziert ist, spielt alternativ einfach auf einer der sechs vordefinierten Karten, die zum Start zur Verfügung stehen. Cooles Detail: Bei der Kreation der Map wird auch ein Seed erstellt, also eine Buchstaben- und Zahlenfolge, die einzigartig für genau diese Map ist. So kann man innerhalb der Community seine Lieblingskarten austauschen und nachspielen.

Ebenfalls relevant ist der Spielmodus, den man bei der Kartenerstellung auswählt. Aktuell gibt es davon vier Stück. Im Sandbox-Modus bauen wir einfach gemütlich vor uns hin, ganz ohne Ziele. Bedrohungen sind hier deaktiviert, können aber manuell hinzugeschaltet

werden. Dann gibt es die beiden Varianten „Aufgaben ohne Feinde“ und „Aufgaben mit Feinden“ und zu guter Letzt den Modus „Insel erobern“. Doch was heißt das alles überhaupt?

Befreundete Dörfer

Wie erwähnt, gibt es in Pioneers of Pagonia keine klassischen KI-Widersacher. Stattdessen stoßen wir auf den pagonischen Inseln je nach Spielmodus zum einen auf neutrale Dörfer und zum anderen auf Lager von verschiedenen Gegnertypen. Die Dörfer gilt es zu beeindrucken, was wir durch das Erledigen von verschiedenen Aufgaben für sie tun. So sollen wir beispielsweise bestimmte Waren mit ihnen handeln,

abgelegene Außenposten mit Gütern versorgen, seltene Schätze bergen oder vorgegebene Meilensteine bei der Erkundung, der Eroberung oder beim Bauwesen erreichen. Zu den Highlights gehört der Aufbau von großen Monumenten oder Statuen. Bisher hält sich die Abwechslung der Aufgaben noch in Grenzen, was sich mit der Zeit sicher bessern dürfte, sobald die Entwickler weitere Aufgabentypen im Verlauf des Early Access hinzufügen werden.

Haben wir jedenfalls alle Aufgaben eines Dorfes erfüllt, freunden wir uns mit der Siedlung an und erhalten je nach Schwierigkeitsgrad sogar noch mehr Aufträge, um dann den Allianz-Status zu erreichen. Al-





lierte Dörfer können wir auf Knopfdruck in unser eigenes Reich integrieren und so auf ihre Gebäude und Rohstoffe zugreifen. Und sobald wir mit allen Dörfern einer Karte per Du sind, haben wir gewonnen.

Schatz, der Werwolf hat unsere Kinder angeknabbert

Damit das mit den Aufgaben nicht zum Selbstläufer wird, kommen hier die Gegnerlager ins Spiel. Die-

se sind ebenfalls per Zufall auf der Karte verteilt und gehören zu vier unterschiedlichen Gegnersorten, die zunehmend fieser werden. Die harmloseste Sorte sind Diebe. Ganz wie in Siedler 3 und 4 tarnen sich die Schlawiner als normale Träger und infiltrieren dann unser Land, um dort Waren zu stibitzen. Wir können die Diebe zwar per Mouseover erkennen und kriegen eine Nachricht, wenn etwas abhandenkommt. Doch

unsere Soldaten können gegen getarnte Diebe nicht vorgehen. Erst, wenn sie von Waldläufer-Einheiten enttarnt wurden, geht es den Halunken im Kampf an den Kragen.

Etwas lästiger sind da schon die Banditen. Die machen sich gar nicht erst die Mühe, unauffällig vorzugehen und verbreiten lieber Angst und Schrecken in unserem Reich. Also stapfen sie über unser Land und terrorisieren unsere

Dorfbewohner, wodurch diese ihre Waren einfach fallen lassen. Dann greifen sie sich die ihrer Meinung nach wertvollste Beute und verziehen sich wieder.

Besonders gemein sind aber die beiden übernatürlichen Gegnertypen. Die Schemen kommen in unser Dorf, um unsere Pioniere zu erschrecken. Das klingt harmlos, ist aber gerade im frühen Spiel sehr problematisch, weil unsere Bewoh-



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



ner dermaßen viel Angst haben, dass sie ihren Beruf vergessen und die dazugehörige Ausrüstung verlieren. Selbst stattliche Veteranensoldaten verlieren dann die wertvolle Bewaffnung samt Rüstung und Eisenschild. Da helfen nur die furchtlosen Waldläufer oder Draufgänger aus der Abenteurgilde.

Werwölfe stellen uns dagegen vor ein ganz anderes Problem. Die Lykaner knabbern nämlich allzu gerne unsere Einwohner an, wodurch diese wie verzaubert zum Werwolfbau torkeln und sich selbst in Bestien verwandeln. Das gilt auch für sämtliche Kampfeinheiten, die

ihr Duell verlieren. Daher entsteht mit Werwölfen schnell ein Tauziehen, ob sie außer Kontrolle geraten oder wir rechtzeitig genug Draufgänger ausbilden können. Diese Abenteurerklasse ist dank ihrer Silberdegen besonders effektiv gegen die Mondheuler, doch Silbererz ist vergleichsweise selten und wertvoll.

Duelle ohne direkte Kontrolle

Die Kämpfe und das Einheitenmanagement sind vom Prinzip her übrigens vergleichbar mit Siedler 1 und 2 oder Dungeon Keeper. Soll heißen: Wir können Einheiten nicht direkt steuern, stattdessen bilden

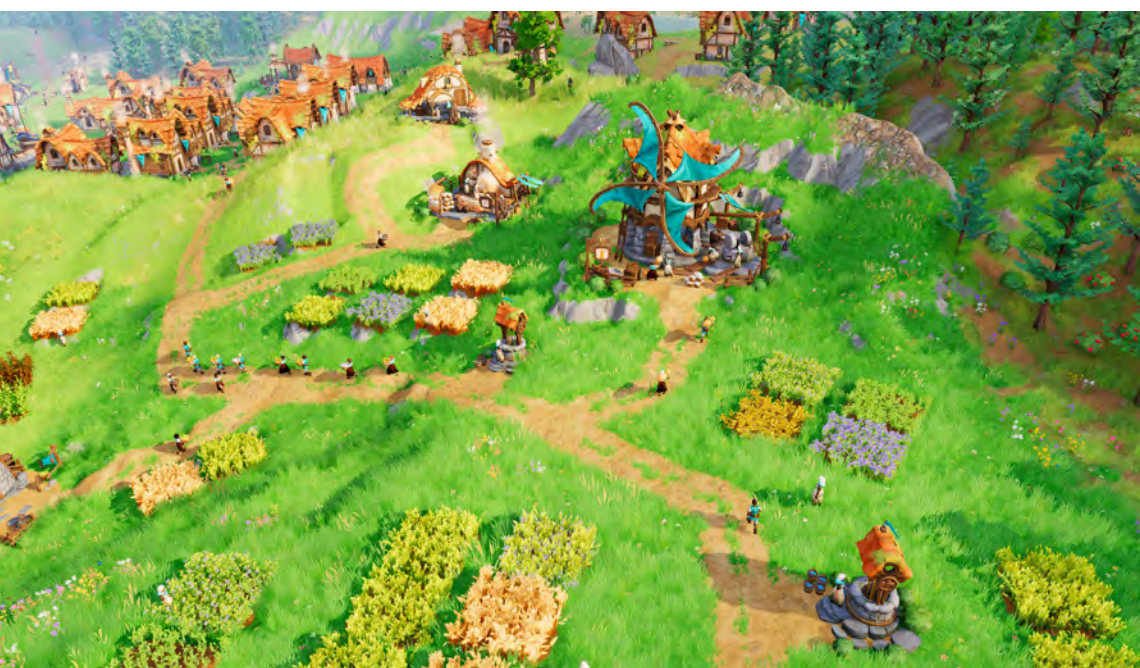
wir sie mit den entsprechenden Waren in Garnisonen aus und teilen sie dann Wachgebäuden zu. Von dort setzen wir dann einen Wegpunkt, damit sie in der Gegend nahe Wider-sacher automatisch attackieren.

Die Kämpfe selbst laufen dabei wie im ersten Siedler als Duell per Zufallsprinzip mit Siegchancen ab. Einfache Soldaten mit Kupferschwert und Holzschild ziehen gegen Elitebanditen zum Beispiel häufig den Kürzeren, während Veteranensoldaten grundsätzlich die besten Gewinnchancen haben, aber auch mal gegen lausige Standarddiebe verlieren.

Nochmals verbessern können wir unsere Aussichten im Kampf, wenn wir Münzen und andere Wert-sachen in Schatzkammern bunkern. Siedler 3 lässt grüßen und will seine mit Gold und Edelsteinen vollgestopften Lager zurück! Im Modus „Insel erobern“ steht der Kampf mit den Gegnern sogar im Fokus - pagonische Dörfer gibt es hier keine. Stattdessen müssen wir die komplette Karte von Gegnerlagern säubern, um den Sieg davonzutragen.

Am meisten Spaß hatten wir, wenn sowohl Aufgaben als auch Gegner aktiv waren, da hier alle Features von Pioneers of Pagonia





zum Tragen kommen und ineinandergreifen. Um Außenposten oder seltene Schätze für die Dörfer zu erreichen, mussten wir dann immer erst einmal gegnerische Lager plätten. Gleichzeitig müssen wir aber stets auf der Hut vor Angriffswellen aus den Lagern sein.

Spaß mit Potenzial für mehr

Je nach Kartengröße und eingestelltem Schwierigkeitsgrad kann eine Partie in Pioneers of Pagonia nach einer Stunde vorbei sein oder auch mal über zehn Stunden dauern. Gerade auf großen Karten dauert es mitunter, bis man seine Grenze zu allen relevanten Orten erweitert hat, um die Aufgaben dort zu erledigen. Immer kann man Wartezeiten aber gut überbrücken, indem man die Spielgeschwindigkeit erhöht.

Noch nicht ideal erscheint uns bisher das Balancing bei der Kartenerstellung. Manchmal hatten wir reichlich Platz zum Expandieren und stießen auf einen guten Mix aus Dörfern und Gegnerlagern. An anderer Stelle waren wir dagegen quasi direkt zum Start von Gegnern umzingelt, obwohl unsere Einstellung eigentlich moderat war. Erfahrene Spieler kommen damit klar, doch gerade Einsteiger könnten hier unnötigen Frust erfahren.

Da Pagonia komplett auf zufallsgenerierte Karten ohne Kampagne und Szenarien setzt, ist die Abwechslung aktuell außerdem noch überschaubar. Das kann sich im Verlauf der Early-Access-Phase bis zum Release aber natürlich noch ändern. Konkret laut Roadmap geplant sind etwa weitere Aufgabentypen, neue Einheiten und diverse Quality-of-Life-Features. Ob das reicht, um Pioneers of Pagonia zu einem Aufbauhit zu machen, den man immer wieder gerne hervorkramt, muss sich noch zeigen. Eines können wir zum Abschluss aber auf jeden Fall bereits attestieren: Selbst mit dem aktuellen Content-Stand macht Pioneers of Pagonia jetzt schon deutlich mehr Spaß als Die Siedler: Neue Allianzen! ☐

FAZIT: Charmantes Aufbauspiel für alle, die Old-School-Siedler vermissen und nicht unbedingt eine Kampagne oder Szenarien brauchen. Schon jetzt besser als der letzte Siedler-Teil.



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Hersteller: Ubisoft
Termin: 15. Januar 2024

Prince of Persia: The Lost Crown

Das neue Prince of Persia soll ein Reinfluss sein? Von wegen! Wir haben The Lost Crown vor dem Release stundenlang gespielt und geben Entwarnung: Ubisofts Metroidvania macht sehr viel richtig.

Von: Felix Schütz

Wie leicht man eine Ankündigung gegen die Wand fährt, hat Ubisoft im letzten Juni bewiesen. Der erste Trailer zu Prince of Persia: The Lost Crown sollte die Fans begeistern, stattdessen zogen sich Spott und Häme durch die Kommentare: Unsympathischer Held, falsches Genre, Ubisoft habe den Draht zur Zielgruppe verloren – das waren nur einige der Vorwürfe, und ich stimme keinem von ihnen zu.

Nur in einem Punkt gebe ich den Kritikern völlig recht: diese furchtbar unpassende Musik! Sie hat den Ankündigungstrailer ruiniert und einen völlig falschen Eindruck vom Spiel vermittelt. Beson-

ders bei einigen Prinzenfans, die sich ein Comeback des genialen Sands of Time gewünscht hatten, ist das Spiel seitdem unten durch. Ich sage: Das hat es nicht verdient.

Fast vier Stunden lang habe ich Prince of Persia: The Lost Crown gespielt, von Anfang an und ohne Einschränkungen. Mein Ersteindruck: Das wird was! Als Prince of Persia mag es neue Wege gehen, doch wer auf gute Metroidvania-Plattformen steht, hat seit dem 18. Januar vielleicht hochwertiges neues Futter.

Gefangen in der Zeit

Streng genommen spielt ihr in The Lost Crown gar keinen persischen

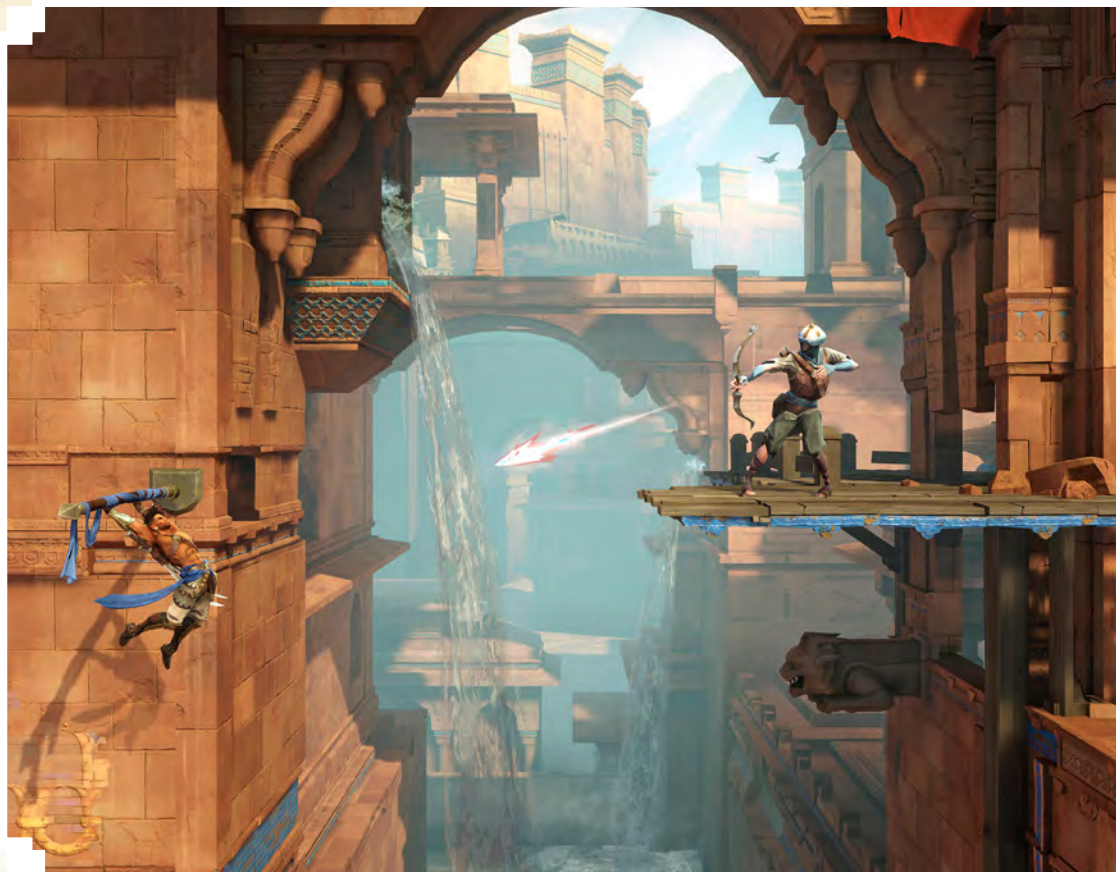
Blaublüter, stattdessen müsst ihr einen retten: Ihr steuert den Krieger Sargon, den es nach einem turbulenten Intro auf den verfluchten Berg Qaf verschlägt. Dort soll er sich eigentlich auf die Suche nach dem entführten Prinzen Ghassan machen, muss aber schnell einsehen, dass er noch ganz andere Sorgen hat: Die Zeit auf dem Berg folgt ihren eigenen Gesetzen, untote Soldaten und verfluchte Kreaturen erheben sich aus dem Sand – der Berg und seine weitläufigen Tempelanlagen entpuppen sich als eine Art riesiges Zeitgefängnis.

Ab hier erkundet man in bester Metroidvania-Tradition: Aus der Seitenansicht flitzt Sargon

durch eine zusammenhängende Spielwelt, die schon in den ersten Stunden eine ganze Menge Geheimnisse, Abkürzungen und Abwechslung zu bieten hat. Damit ihr den Überblick behaltet, gibt's eine ordentliche Kartenfunktion, auf der ihr Notizen und sogar Screenshots anheften dürft. Praktisch! Denn viele Secrets und Pfade könnt ihr genretypisch erst erreichen, wenn ihr später die nötigen Fähigkeiten erhalten habt.

Flüssiges Gameplay

Bei der Steuerung haben die Entwickler gute Arbeit geleistet: Der neue Held turnt mit geschmeidigen 60 Fps durchs Bild – ein Wert,



der übrigens auf allen Plattformen erreicht werden soll, sogar auf der betagten Switch. (Hoffen wir mal, dass die Qualität nicht zu sehr darunter leidet!) Sargons Bewegungsrepertoire ist zwar nicht neu, aber gelungen: Egal ob ihr rennt, springt, über den Boden schlittert, Wandsprünge hinlegt oder schnell durch die Luft dasht, alles geht präzise von der Hand.

Das Leveldesign erinnert nicht nur optisch an frühere Prince of

Persia-Abenteuer, auch die vielen Gruben, Stachelfallen und anderen Tötungsapparate dürften Fans des Perseprinzen vertraut vorkommen.

Einzig diese wundervoll-märchenhafte Stimmung aus Sands of Time habe noch etwas vermisst – aber vielleicht kommt das ja noch im späteren Spielverlauf. Dann soll Sargon übrigens auch wieder mehrere Zeitkräfte erhalten, doch in den ersten Spielstunden ist davon noch wenig zu sehen. Das Erkun-

den der Spielwelt macht trotzdem Laune, auch weil mich unterwegs immer wieder Seitenpfade von meinem eigentlichen Ziel weglocken. Schnell lande ich da zum Beispiel in einem malerischen Wald, später geht's noch in eine Kanalisation, in ein Gefängnis und in ein magisches Archiv – alles übrigens ohne Ladezeit, die Welt scheint hübsch aus einem Guss zu sein. (Nur bei der Schnellreise fallen kurze Ladezeiten an!)

Laut Ubisoft soll die Map sehr umfangreich sein, die Entwickler peilen 20 bis 25 Spielstunden an. Für ein Metroidvania wäre das weit über der Norm. Das schließt auch Nebenquests mit ein, von denen ich schon einige entdeckt habe. Zum Beispiel bin hinter einer brüchigen Wand auf einen verängstigten Soldaten gestoßen, der sich nach seinem (toten) Kameraden sehnt. Die Aufgabe ist blitzschnell erledigt, doch für Stimmung sorgt sie trotzdem – da macht sich auch die deutsche Sprachausgabe bezahlt.

Hin und wieder lande ich in Räumen, in denen kleine Puzzles auf Sargon warten. Einmal muss ich zum Beispiel mit einer Wurfscheibe mehrere Schalter betätigen, sodass sich ein Mühlrad im Hintergrund mit Wasser füllt und dadurch mehrere Plattformen in die richtige Position gedreht werden. Nicht schwer, aber gut gemacht – hoffentlich gibt's später noch mehr der Sorte!

Überraschend fordernd

Obwohl Sargon anfangs nur mit Säbeln bewaffnet ist, holen die Entwickler einiges aus dem Kampfsystem raus. Fast wie in einem Brawler reiht man Angriffe zu flüssigen Kombos aneinander, man kann nach oben schlagen, Gegner in die Luft befördern oder zu Boden donnern, es gibt eine Ausweichbewegung und einen Block, aus dem





sich neue Konterattacken ergeben. Anfangs merkt man davon noch nicht viel, doch nach einer Spielstunde trifft Sargon auf einen seiner Kameraden, der ihn dann in die Tiefen des Kampfsystems einweiht. Der Trainingsmodus ist freiwillig und nicht wirklich spannend, lohnt sich aber – denn es gibt überraschend viel zu lernen.

Im Gegensatz zu Metroid oder Castlevania sind die Umgebungen eher spärlich mit Gegnern bestückt. Dafür trifft man aber schon früh auf Standard-Feinde, die richtig gefährlich werden können. Sargon hält nur wenige Treffer aus und

seine Heilmöglichkeiten sind begrenzt, schon der normale Schwierigkeitsgrad ist darum angenehm fordernd. Zwar nicht auf Souls-like-Niveau, aber definitiv kniffliger, als ich erwartet hatte! Oft lohnt es sich deshalb, die Verteidigung von Gegnern mit einem beherzten Kick zu durchbrechen, hinter den Feind zu hechten oder aus der Luft anzugreifen – wer hier beim Training aufgepasst hat, ist klar im Vorteil.

Auch die Bosskämpfe sind nicht von schlechten Eltern. Die ersten Minibosse packe ich zwar alle im ersten Anlauf, doch spätestens beim Kampf gegen einen riesigen

Mantikor beiße ich doch mal kurz ins Gamepad: Wildes Draufhauen bringt gar nichts, ich muss die Angriffsmuster lernen, mich auf die nächsten Phasen einstellen, mir die Heilung gut einteilen.

So brauche ich insgesamt sechs Anläufe, bis das Vieh im Staub liegt. Frust kommt trotzdem nicht auf: Nach jedem Tod fragt mich das Spiel, ob ich beim letzten Speicherpunkt oder doch lieber direkt vor dem Bosskampf starten will. Sollte mir ein Boss noch zu schwer sein, kann ich also auch erst mal einen anderen Weg einschlagen und später zurückkehren.

Spätestens beim Mantikor lerne ich auch die Spezialangriffe zu schätzen: Wenn Sargon mehrere Treffer landet, füllt sich eine Magieleiste, wodurch er dann zum Beispiel einen besonders starken, cool animierten Angriff auslöst, der jede Verteidigung durchbricht. Später darf man diese Zauber übrigens auch auswechseln und verbessern, denn was wäre ein Metroidvania ohne Charakterentwicklung?

Von den Großen gelernt

Natürlich findet ihr unterwegs mehrere wichtige Fähigkeiten und Gegenstände, mit denen sich das Spiel nach und nach für euch öffnet. Mit einem Bogen holt ihr beispielsweise nicht nur fliegende Feinde vom Himmel, sondern aktiviert auch entfernte Schalter. Mit der Dash-Fähigkeit gelangt ihr lässig über tiefe Abgründe. Bestimmte Steine lassen sich auf magische Weise verschieben. Und den Diskus, den man kurz nach dem Bogen erhält, könnt ihr, ähnlich wie in Bloodstained, geschickt um die Ecke werfen.

Eine andere Mechanik hat sich Ubisoft vermutlich von Hollow Knight abgeschaut: Sargon findet unterwegs immer wieder kleine Amulette, die er an seiner Halskette befestigen kann und die ihm dann verschiedenste passive Boni verleihen. Diese Anhänger lassen sich an jedem Speicherpunkt auswechseln und beim Händler könnt ihr euch auch neue Exemplare kaufen.





Gleich daneben findet ihr außerdem eine Schmiede, an der euch die Göttin Kaheva eure Ausrüstung verbessert. Hier dürft ihr dann beispielsweise die Basiswerte von Sargons Waffen und Rüstung steigern, aber auch eure Amulette lassen sich hier mehrfach aufstufen – wenn ihr also eine Kombination gefunden habt, die zu eurem Spielstil passt, könnt ihr sie so noch verstärken. Bezahlt wird übrigens mit magischen Scherben, die ihr in zerdepperten Krügen, Schatzkisten oder bei besiegten Gegnern findet. Ist irgendetwas davon neu oder innovativ? Nö! Und das ist auch in Ordnung so.

Streitfrage: Die Grafik


Der Grafikstil wird keine Preise gewinnen, gerade manche der Umgebungen wirken etwas detailarm. Zwar bleiben die Umgebungen meistens gut lesbar, doch optisch ist das einfach kein Vergleich zur Edelgrafik eines Ori. Selbst das sieben Jahre alte Strider kann da gut mithalten. Aber: Hässlich ist das Spiel deshalb noch lange nicht, in Bewegung macht es deutlich mehr her als auf Screenshots – die flüssigen Animationen machen viel aus. Und falls euch die ätzende Musikuntermalung im ersten Trailer immer noch Sorgen bereitet, darf

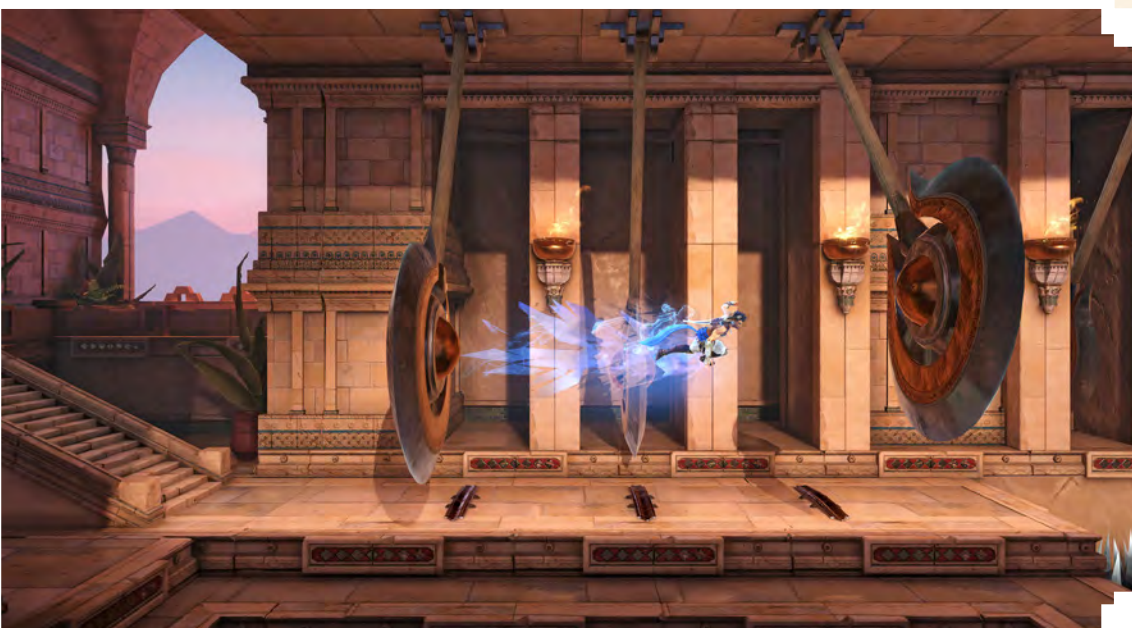
ich euch beruhigen: Davon ist im Spiel nicht das Geringste zu hören, denn es klingt genau so, wie man es von einem Prince of Persia erwartet: Beim Erkunden sorgt zurückhaltende, orientalisch angehauchte Musik für Stimmung und bei den Bosskämpfen kommen treibende, rockige Stücke zum Einsatz, die auch prima zu Sands of Time gepasst hätten. Ein Pluspunkt ist außerdem die ordentliche, komplett deutsche Sprachausgabe, die gibt's im Genre ja eher selten. Allerdings ruft Ubisoft auch 50 Euro für das Spiel auf, das ist für ein Metroidvania

schon recht hoch gegriffen. Eine gewisse Ausstattung darf man da sicher erwarten.

Demo: So spielt ihr Prince of Persia schon vor Release

Ich liebe Sands of Time seit der ersten Stunde, es ist bis heute einer meiner Favoriten. Aber ich habe mich schon oft gefragt, warum Ubisoft nie versucht hat, daraus auch mal ein schönes Metroidvania zu stricken. Es passt einfach zusammen! Natürlich kann The Lost Crown nicht ein Sands of Time oder sein Remake ersetzen, soll es aber nicht – an der problematischen Neuauflage wird schließlich immer noch gearbeitet.

Für Unentschlossene hat Ubisoft zudem eine Demo veröffentlicht: Seit dem 11. Januar, also genau eine Woche vor dem finalen Release, könnt ihr die Schnupperfassung ausprobieren. Damit will man offenbar einige Skeptiker überzeugen, denn auch Ubisoft weiß, dass der Ruf des Spiels unnötig gelitten hat. Mit einer der Demo vor Release beweisen sie also Vertrauen in ihr Spiel – und ich finde, dazu haben sie auch allen Grund. 



FAZIT: Vielversprechendes Prinzenvania, das ihr auf keinen Fall abschreiben solltet!

Grand Theft Auto 6

Es ist so weit: Die Welt kann den Atem anhalten, denn endlich zeigt Rockstar Games erste Szenen aus GTA 6. Zehn lange Jahre mussten wir uns nach dem Release von GTA 5 gedulden, um erste handfeste Infos zum nächsten Open-World-Meilenstein der britisch-amerikanischen Spieleschmiede zu erhalten.

Von: Michael Grünwald

Genre: Action
Entwickler: Rockstar Games
Hersteller: Rockstar Games
Termin: noch nicht bekannt

So richtig geplant war der Moment der Veröffentlichung nicht. Erneut gab's einen Leak und kurz danach erschien der Trailer dann auch auf dem offiziellen Rockstar-YouTube-Kanal. Nachdem sich die erste Aufregung nun gelegt hat, geht's für uns direkt an die Analyse. Denn schon in den ersten bewegten Bildern verstecken sich allerlei Details, Mysterien und Infos. Daher haben wir den Trailer für euch Frame für Frame auseinandergenommen. Habt ihr beispielsweise die Fahrzeuge Cheetah, Stallion

und das Oceanview Hotel entdeckt? Wir gehen näher auf das Gezeigte ein und spekulieren, was es damit im fertigen Spiel auf sich haben könnte. Wichtige Info noch an dieser Stelle: Bisher ist GTA 6 nur für PlayStation 5 sowie Xbox Series X/S angekündigt – wir gehen aber fest von einem Release auf dem PC aus. Vielleicht erfolgt der halt wie beim Vorgänger etwas später. Euch die ersten Infos vor-enthalten wollten wir aus diesem Grund aber auch nicht.

Ein Geheimnis war es nicht mehr, dass es uns zurück nach Vice

City verschlägt, das haben schließlich schon die ersten Leaks im letzten Jahr verraten. Doch schon in den ersten Sekunden des Trailers erkennen wir den üblichen Look und einen immens hohen Detailgrad.

Wenn die Kamera langsam über einen mit Autos, Bussen, Motorrädern und LKWs befahrenen Highway schwenkt, sehen wir in der Ferne außerdem ein Schnellboot, Vogelschwärme, ein Linienflugzeug und die Skyline des wundervollen virtuellen Quasi-Miami. Die Szenerie der untergehenden Sonne wirkt gemeinsam mit dem

nebenherlaufenden Song „Love Is A Long Road“ von Tom Petty absolut atmosphärisch.

Übrigens sehen wir auch die bereits aufgekommene Diskussion: Ist das jetzt wirklich Spielgrafik oder doch nur CGI? Doch Rockstar verwendete bisher nie CGI-Trailer, sondern immer Ingame-Sequenzen aus Cutscenes oder anderen Kamerafahrten. Schaut euch die Trailer von Red Dead Redemption 2 an. Da gab's die Diskussionen in einer ähnlichen Form auch schon.

Im Anschluss an den Shot aus der Vogelperspektive zeigt uns



Rockstar den Zaun eines Gefängnisses, in dem eine der beiden Hauptfiguren hinter Gittern sitzt. Auch hier sollten die Leaks recht behalten: Zum ersten Mal in der Geschichte der 3D-Rockstar-Spiele schlüpfen wir in die Haut einer Frau. Damals im allerersten GTA gab es auch schon vier spielbare Protagonistinnen. Daran können sich jedoch nur wenige erinnern.

Die Dame hört auf den Namen Lucia, scheint lateinamerikanische Wurzeln zu haben und befindet sich laut eigener Aussage aufgrund von ziemlich viel Pech im Gefäng-

nis. Zumindest antwortet sie das auf Nachfrage einer Mitarbeiterin des Knasts.

Alleine der kurze Ausschnitt lässt ordentlich Spekulationen zu: Sitzen wir mit Lucia anfangs hinter Gittern und müssen in der ersten Mission ausbrechen? Gegen die Theorie spricht allerdings, dass wir auf dem offiziellen Titelbild an Lucias rechtem Bein eine Fußfessel entdeckt haben. Vielleicht werden wir daher zunächst auf einige Bezirke begrenzt, ehe sich die Stadt für uns im Verlauf der Story nach und nach öffnet – ganz klassisch GTA eben.

Welcome to ... almost Miami

Direkt im Anschluss folgt ein erster Blick auf einen äußerst lebendigen Ausschnitt der Südstaaten-Metropole. Darin sehen wir eine Yacht sowie ein Schnellboot und Jetskis durchs Bild düsen, eine Delphinschule, Wale, Vögel, einen belebten Strand und am Ende einen Blick über die Dächer der Stadt.

Die nächsten Sekunden sind äußerst interessant: Neben einigen Hotels bekommen wir nämlich einen ersten Eindruck vom Umland. Ja, es geht erneut in ländliche Gebiete – zum ersten Mal auch in Vice City. Zunächst braust ein Hovercraft durch die bekannten Everglades. Wie die im finalen Spiel heißen, wissen wir allerdings noch nicht. Direkt im Anschluss bekommen wir eine schöne Übersicht über die Fauna im kommenden GTA.

Da fliegen Flamingos durchs Bild, Alligatoren lauern im Sumpfgebiet und im Hintergrund tummeln sich Rehe. Wir werden also sicherlich wie in Red Dead Redemption 2 Tiere als Feinde haben und vermutlich sogar auf die Jagd gehen dürfen.

Im Anschluss geht's zurück an einen extrem belebten Strand. Was direkt ins Auge sticht, sind erneut der hohe Detailgrad und eine gewaltige Vielfalt an unterschiedlichen Bademoden und Hautfarben. Keine Figur ähnelt der anderen. Da gibt's durchtrainierte NPCs, dicke Hintern, dünne Hintern, große Menschen, kleine Menschen ... ach, wir könnten ewig so weitermachen.

Mittendrin joggt ein Pärchen mit seinem kleinen Hund, rechts filmt ein Typ seine Freundin bei einem kleinen Tänzchen und auf der linken Seite sprüht ein Mann seine Frau mit Sonnencreme ein. Ganz allgemein merken wir im kompletten Trailer, dass die Interaktionen zwischen den NPCs deutlich mehr in Gruppen abläuft. Kaum einer läuft einzeln durch die Stadt, meistens wird untereinander gequatscht. Das ist anders und vor allem glaubwürdiger als noch in Grand Theft Auto 5.

There's a party

Nach einem Bootsrennen durch den Hafen von Vice City bekommen wir einen ersten Eindruck von Nachtleben und Tuning-Treffen. Zunächst sehen wir eine Frau, vermutlich unsere Figur Lucia, in einem Auto tanzen, während sie aus einem anderen Fahrzeug gefilmt wird. Nach der



kurzen Sequenz beim Tuning-Treff inklusive Lowrider und gepimptem Motorrad geht's in einen Stripclub. Dort herrscht Party an allen Ecken und Enden. Menschen jubeln freizügigen Frauen zu und Champagner wird mit einem kleinen Feuerwerk serviert.

Das Vanilla Unicorn aus GTA 5 stinkt hier bereits ordentlich ab, wenn es um den Party-Faktor geht. Nachdem in Vice City kaufbare Unternehmen eingeführt wurden, ist es nicht unwahrscheinlich, dass wir im Laufe der Geschichte bestimmte Einrichtungen erneut unser Eigen nennen dürfen.

Wie gewaltig die Spielwelt ausfällt, erkennen wir am nächsten,

wunderschönen Shot bei Nacht aus der Vogelperspektive. Rechts im Bild verlässt eine große Yacht das Stadtgebiet und in der Mitte erkennen wir Mautstation und Tennisplatz, was vermuten lässt, dass sportliche Aktivitäten zurückkehren werden. Im Hintergrund baut sich ein Teil der Skyline Vice Citys auf. Da die Metropole direkt an der Atlantikküste liegt und etliche Inseln zum Stadtgebiet gehören, werden Boote, Helikopter und Flugzeuge deutlich häufiger zum Einsatz kommen als noch im Vorgänger.

Im nächsten Frame gibt es direkt nostalgische Einblicke. Die Party am Ocean Drive ist in vollem Gange und wir sehen etliche be-

reits bekannte Fahrzeuge aus der GTA-Reihe. Unter anderem steigt ein Mann aus einem Cheetah, dem virtuellen Ebenbild des klassischen Ferrari Testarossa.

In Vice City war die Karre eines der schnellsten Autos und auch in den letzten Teilen immer wieder beliebt bei Spielern. Die pinken Neonlichter dahinter verraten uns außerdem, dass wir erneut das Oceanview Hotel besuchen können. Gerade am Anfang von Vice City spielte das Hotel immer wieder eine wichtige Rolle für unsere Aufträge.

Eine kurze Szene im Anschluss zeigt weitere feiernde Menschen, die einer DJane zujubeln. Vielleicht befinden wir uns in dem Moment

im bekannten Malibu Club. Das lässt sich jedoch leider noch nicht sicher sagen.

Touristenparadies

Noch interessanter wird's beim kurzen Blick über einen Highway, der einige Inseln miteinander verbindet. Wer sich die Stadtkarte von Miami genauer ansieht, der kommt schnell zum Schluss, dass es sich dabei um den U.S. Highway 1 oder auch Overseas Highway handeln muss. Der verbindet das Zentrum der Stadt mit der malerischen Insel Key West. Für Touristen ein perfekter Ort, um zu schnorcheln und Korallenriffe zu besuchen. Es liegt also nahe, dass wir auch in GTA 6 in die





Versuchung kommen, Ausflüge zum südlichsten Punkt Floridas zu machen.

Außerdem kommen wir dort in der Realität am Key West International Airport und der Naval Air Station vorbei. Die Air Station Ort ist eine Militärbasis und machen wir uns nichts vor, diese Gelegenheit lässt sich Rockstar nicht entgehen, um Kampfflugzeuge und anderes Militärgerät ins Spiel zu bringen.

Doch in dieser Szene entdecken wir noch viel mehr: Ein Wasserflugzeug, das sehr an das erste GTA-Flugzeug Dodo erinnert, fliegt durchs Bild. Ein gewaltiges Containerschiff zieht seine Bahnen entlang des Ufers und am oberen Rand

entdecken wir einen Zeppelin. GTA 6 sprüht im Trailer vor spielerischer Freiheit wie kaum ein Titel zuvor.

(A)soziale Medien

Kommen wir zu den wohl auffälligsten Parts des Trailers. Die läutet erneut (vermutlich?) Lucia ein, die auf einer Terrasse für ein Foto posiert. Handyaufnahmen und Social Media spielen eine äußerst wichti-

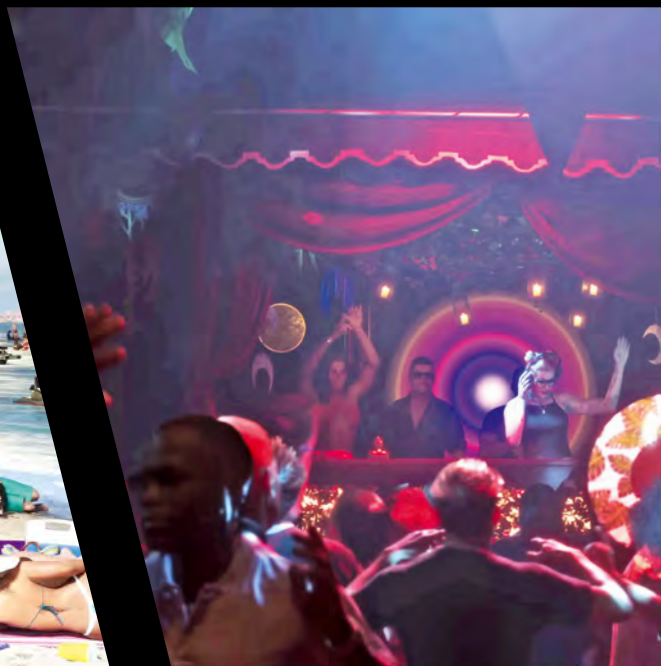
ge Rolle in den 90 Sekunden Trailer-Material.

Der zweite Abschnitt des Trailers zeigt immer wieder Szenen aus Social-Videos, von Überwachungskameras und von Body-Cams von Polizisten. Erneut sehen wir darauf eine Menge feiernder Leute auf einem Boot, Werbung für eine Ranger-Organisation, deren Mitarbeiter einen Alligator aus einem Pool ziehen und

allerlei verrückte Personen auf den Straßen von Vice City.

Bereits in GTA 5 wurde über unsere Verbrechen im Radio berichtet. Außerdem gab es ganze Fernsehsendungen wie Fame or Shame. Rockstar könnte nun noch weitergehen und NPCs verwenden, die unsere Taten aufnehmen und diese Videos auf Plattformen teilen beziehungsweise an





News-Medien weiterleiten. Alle Aufnahmen werden durch die Accounts der Leute deutlich persönlicher. Auch Anspielungen an reale Persönlichkeiten entdecken wir zwischendurch immer wieder.

Nicht nur einmal lesen wir von einem „Leonida Man“, bei dem uns direkt der „Florida Man“ in den Sinn kommt. Auch eine alte Dame, die mit zwei Hämmern bewaffnet ist und sich nicht gerade freut, die

filmende Person zu sehen, kennen wir aus der echten Welt.

Ein wenig später gibt's in einer spanischsprachigen TV-Show noch eine Meldung über einen Verbrecher, der dem soge-

nannten Miami Joker sehr ähnlichen sieht – einem stark tätowierten Mann, der schon mehrmals bei der Polizei auffällig geworden ist. Rockstar schnappt sich also Internetphänomene und verwendet diese für GTA 6. Ein kurzer Ausschnitt aus einem Video des Thrillbilly Mud Clubs zeigt uns außerdem Matsch-Wrestling, sich betrinkende Leute und einen Monstertruck. Vermutlich werden wir im finalen Spiel ziemlich viel Spaß mit Kampf- und Rallye-Einlagen haben.

Zum Ende des Trailers stehen erneut unsere Hauptfiguren im Mittelpunkt. Bisher ging es hauptsächlich um Lucia, doch nun taucht auch der andere womöglich spielbare Charakter





mehrmals auf. Sollten sich die Leaks als wahr herausstellen, handelt sich dabei um Jason. In einer Szene flüchten die beiden im Auto vor der Polizei. Ihre Fluchtkarre ist vermutlich ein roter Stallion, da wir das Muscle-Car kurze Zeit später auch von außen sehen. Während Jason lenkt, hält Lucia einen ordentlichen Haufen Geldscheine in der Hand. Der Moment spielt also nach einem gelungenen Überfall.

Am Straßenrand entdecken wir Werbung für ein Medikament namens Angstipan. Kurz danach sind wir erneut Zeuge eines Raubs in einem kleinen Laden, in dem die bekannte Biermarke Pißwasser zu sehen ist. Dieses Mal wohl die alkoholfreie Variante namens NEIN.

Rockstar bleibt seiner Linie also treu und bringt sämtlich klassische Marken zurück ins Spiel.

In den letzten 20 Sekunden des Bildmaterials spricht Lucia mit Jason darüber, dass sie es nur als Team schaffen werden und fragt ihn in einem intimen Augenblick, ob sie sich vertrauen könnten. Jason bejaht das. Im letzten Shot sehen wir die beiden bewaffnet und maskiert einen Laden stürmen, ehe das offizielle GTA-6-Logo enthüllt wird. Natürlich in klassischen Vice-City-Neonfarben und mit Palmen im Hintergrund.


Da geht die Lucie ab

Während des ganzen Trailers macht es den Eindruck, als wäre Lucia die treibende, kriminelle

Kraft hinter dem Duo, das stark an Bonnie und Clyde erinnert. Sie hat das Zepter in der Hand und schon alleine ihr Auftreten macht sie zu einem äußerst interessanten Charakter. Wie das Zusammenspiel des Pärchens funktioniert, können wir noch nicht abschätzen, aber es wird spannend zu sehen sein, wie die Entwickler die Geschichte um die beiden Figuren formen.

Als absoluten Schlusspunkt gibt's noch einen Hinweis zum Releasetermin. „Coming 2025“ heißt es ganz am Ende, was bedeutet: Wir müssen uns noch über ein Jahr gedulden. Doch schenkt man den geleakten Finanzberichten von Publisher Take Two Glauben, dürfte die Veröffentlichung schon im ersten

Quartal 2025 geplant sein. Schließlich erwartet das Unternehmen in den kommenden Monaten das beste Finanzjahr der Geschichte und das endet am 31. März 2025.

Der erste Trailer ist also da, doch nach wie vor bleiben viele Fragezeichen. So steht eben nicht fest, ob es neben Lucia eine weitere spielbare Figur geben wird. Die meisten Gerüchte und Leaks zum Spiel haben sich bisher jedoch bewahrheitet, was für zwei steuerbare Figuren spricht. Auch über die Fortsetzung von GTA Online gibt's keine Neuigkeiten. Das Thema bleibt also über die nächsten Wochen und Monate heiß. Sobald wir neue Informationen erhalten, erfahrt ihr sie natürlich bei uns. 



Avatar Frontiers

Da baut Ubisoft eine tolle Open World voller Details – und das Ergebnis ist trotzdem eine Enttäuschung. Warum, steht im Test zu Avatar: Frontiers of Pandora. Von: Christian Fußy



An James Camerons Avatar scheiden sich die Geister. Die einen lieben die simple Message des Films und den Handlungsort Pandora und würden am liebsten selbst als Na'vi durch die Dschungellandschaften des dicht bewaldeten Mondes jagen. Für andere ist der Blockbuster nichts als seichter Schmalz, mit schablonenhaften Figuren, New-Age-Blödsinn und mit einer viel zu langen Laufzeit.

Ich selbst würde mich eher im zweiten Lager verbuchen. Ich kann beim besten Willen nicht nach-

vollziehen, warum gerade diese Science-Fiction-Filme so wahnsinnig populär und erfolgreich sind und nicht etwa der neue Dune, Mad Max oder Blade Runner. Und obwohl ich kein Problem mit dem zentralen Konflikt zwischen friedliebenden Na'vi und imperialistischen Menschen habe, ist mir die Handlung für sechs Stunden Laufzeit schon etwas zu dünn.

Man sollte also meinen, dass ich aufgrund meiner Abneigung gegenüber vielen Elementen der Filme voreingenommen bin und die Idee einer Videospielumset-

zung von vornherein für doof halte. Schockierender Twist: Dem ist aber nicht so. Im Gegenteil. All die negativen Dinge, die ich über die Filme zu sagen habe, fallen bei einem Videospiel nicht so stark ins Gewicht oder können sogar Pluspunkte sein. Die Story hat den Tiefgang einer Cartoon-Serie für Vorschüler? Perfekt, dann braucht es keine Erklärung und wir können uns als Spieler direkt ins Gameplay stürzen.

Das einzig wirklich Außergewöhnliche sind die CGI-Landschaften? Nice, jetzt können wir

sie endlich selbst besuchen und solange dort verweilen, wie wir möchten. Die Laufzeit ist lang? Videospiele sind in der Regel länger und wir können uns die Hauptstory nach Lust und Laune aufteilen und zwischendurch anderen Krampel erledigen.

Wenn man darüber nachdenkt, sind Avatar 1 und 2 bereits so etwas wie Open-World-Spiele, nur halt im Kino. Held Jake Sully hat die Persönlichkeit eines Klamönnchens, sodass sich jeder leicht mit ihm identifizieren kann. Er lernt im Lauf der Handlung stetig neue

of Pandora

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Massive Entertainment
Hersteller: Ubisoft
Termin: 07. Dezember 2023
USK: ab 16 Jahren



Fähigkeiten. Es wird ordentlich geballert. Und das Umgebungsdesign ist der eigentliche Star. Die Zeichen stehen also gut für eine gelungene Umsetzung des Franchise.

Es handelt sich bei *Frontiers of Pandora* übrigens nicht um das erste Spiel im Avatar-Universum. Bereits 2009 brachte Ubisoft Montreal mehrere Umsetzungen mit dem Titel *Avatar: The Game* auf den Markt. Darunter einen Third Person Shooter für PC, Xbox und Playstation, bei dem man als Mensch zwischen den Fraktionen der Na'vi und der Erd-Organisation RDA

steht und sich am Ende für eine der beiden Parteien entscheiden muss.

Frontiers of Pandora, das deutlich farbenfroher daherkommt als das Teil von vor 14 (!) Jahren, lässt uns hingegen endlich in die Rolle eines der Aliens schlüpfen. Eine besondere Beziehung zu den menschlichen Invasoren, die es auf die natürlichen Rohstoffe von Pandora abgesehen haben, hat unsere Figur dennoch.

Wir können selbst entscheiden, wie unser Charakter aussehen soll und ob wir mit femininem oder maskulinem Körperbau unterwegs

sein wollen. Auch für die Stimme stehen mehrere Optionen zur Wahl. Die Entscheidungen können im Spiel an bestimmten Orten noch einmal geändert und die Figur mit freigeschalteten Merkmalen weiter angepasst werden.

Nach der Charaktererstellung erfahren wir unsere Hintergrundgeschichte: Als Kind aus unserer Heimat gestohlen, wachsen wir in einer Einrichtung der Menschen auf und werden erzogen, ihren Befehlen Folge zu leisten. Unsere Schwester rebelliert und bezahlt dafür mit ihrem Leben. Jahre spä-

ter brechen wir mit mehreren anderen Na'vi aus der Einrichtung aus, nach einem längeren Aufenthalt im Cryoschlaf finden wir uns dann erstmals auf der Oberfläche von Pandora wieder.

Dort dauert es auch nicht lange, bevor wir auf Eingeborene treffen, die uns darüber in Kenntnis setzen, dass wir aus dem ausgelöschten Clan der Sarentu stammen. Die Mitglieder dieses Clans sind ganz besonders gut darin, andere zu inspirieren, weshalb wir im Verlauf des Spiels als eine Art Botschafter eingesetzt werden, um die verschie-

denen Clans der Na'vi zu vereinen und die menschliche Bedrohung zurückzudrängen.

Iv'an eht nio

Bereits in meiner Vorschau zu *Frontiers of Pandora* konnte ich es mir nicht verkneifen, die Na'vi als eindimensional und langweilig zu bezeichnen. Nach dem ersten Anspielen vermutete ich, dass Figuren und Story wahrscheinlich einer der Schwachpunkte des Spiels sein würden.

Nach mittlerweile mehr als 40 Stunden und kompletierter Kampagne muss ich aber sagen, dass ich meine anfängliche Voll-Wurstigkeit überwinden und tatsächlich Sympathie für das blaue Volk entwickeln konnte. Auseinanderhalten kann ich die einzelnen Charaktere zwar immer noch nicht, im Lauf der Geschichte wird den Kreaturen aber häufig so übel mitgespielt, dass man gar nicht umhinkommt, irgendwann Mitleid für sie zu empfinden. Das Character-Writing gewinnt sicher keinen Blumentopf, die Story an sich geht aber vollkommen klar und ist auch nicht

dümmere als die der Filme. Vor allem gegen Ende hin werden dann noch ein paar wirklich grausame Taten der RDA gezeigt, was zumindest bei mir den Wunsch auslöste, die miesen Typen von der Mondoerfläche zu böllern. Mehr brauche ich von einem Shooter eigentlich auch nicht.

Bei *Avatar: Frontiers of Pandora* handelt es sich aber nicht um ein geradliniges Ballerspiel, sondern um ein Open-World-Abenteuer mit einer großen, frei erkundbaren Karte. Und wo wir gerade bei positiven Aspekten sind: Die Spielwelt mit ihren verschiedenen Biomen, Tieren und Vegetationsformen sieht wirklich gut aus.

Bergkämme, Täler, Steppen, Flüsse und Wälder sind echt malerisch und die einzelnen Pflanzen teilweise herrlich bunt und fremdartig. Wind und Wetter sowie Tag- und Nachtwechsel sorgen zusätzlich für visuelle Abwechslung und Atmosphäre. Außerdem ist der Soundtrack des Spiels wirklich gelungen. Leider verschleierte die starke Kulisse aber nur teilweise das extrem spärliche, zugrundeliegende Gamedesign.

Die Welt auf dem Einkaufszettel

Statt eine fremde Welt mit endlosen Möglichkeiten für kleine Abenteuer ist Pandora ein spielgewordenes Hausaufgabenheft. Einen großen Teil der Spielzeit verbringen wir nur damit, von A nach B zu rennen, ohne wirklich etwas zu erleben. Es gibt keine besonderen Events wie etwa in den Spielen von Rockstar Games, wo wir in der Pampa auf allerlei witzige Ereignisse und Charaktere stoßen können. Stattdessen treffen wir auf Gruppen von namenlosen Na'vi, die einige Standard-Sätze parat haben. Oder auf Patrouillen der RDA, die aus den immer gleichen zweidrei Einheitentypen bestehen.

Abseits davon gibt es verschiedene Einrichtungen wie Bohrtürme oder andere Quellen der Verschmutzung, die wir zerstören können, sowie Forschungsstationen, die mit Strom versorgt werden müssen und dann als Schnellreisepunkte herhalten. Ein großer Spielplatz oder Sandkasten wie die Welten in *Just Cause*, *Saints Row*, *GTA* oder *Yakuza* ist *Frontiers of Pandora* also nicht. Aber auch die Missionen, seien es Story-Quests

oder Nebenaufgaben, strotzen nicht wirklich vor Abenteuer. Vor allem zu Spielbeginn, wenn wir nur zu Fuß unterwegs sind, reiht sich eine Fetchquest an die nächste. Das Sammeln von irgendwelchem Krempel ist DAS zentrale Spielelement. Später erhalten wir einen Ikran, also eine Art Flugsaurier, mit dem wir schneller sind und fast alle Orte erreichen können. Es gibt viele unterschiedliche Pflanzen auf Pandora, die alle auf eine bestimmte Weise geerntet werden müssen. Das tun wir, indem wir die Maus oder den Stick des Controllers in eine bestimmte Richtung bewegen. Liegen wir falsch, vermindert das die Qualität der Ernte.

Diese wird zusätzlich von den Wetter- und Lichtverhältnissen beeinflusst und vom Gebiet, in dem die Pflanze wächst. So wachsen die meisten Pflanzenarten ohnehin nur in passenden Biomen, seltene Exemplare der gleichen Spezies finden sich hingegen dann nur in ganz bestimmten Regionen. Fragt ein Questgeber nach einer Pflanze einer gewissen Seltenheitsstufe, muss unsere Ernte auch genau die-





se erreichen. Das bedeutet, dass wir häufig an ein komplett anderes Ende der Karte latschen müssen, um Pflanzen mit exakt dieser Seltenheitsstufe zu finden.

Frustrierend wird es, wenn bestimmte Gewächse beispielsweise nur im Regen blühen, wir aber gerade strahlenden Sonnenschein haben. Die Tageszeit kann nämlich nur an Lagerfeuern geändert werden und auf das Wetter haben wir keinen Einfluss. Es kann also sein, dass wir manchmal einfach Pech haben und eine Quest vorerst nicht abschließen können.

Weitere Rohstoffe erhalten wir durch das Jagen von Wildtieren. Auch hier können wir nicht einfach den Bogen zücken, eine Kreatur erlegen und ausnehmen. Die Seltenheit der einzelnen Ressourcen, z.B. Fleisch, Zähne, Haut und Knochen hängt wie bei den Pflanzen vom jeweiligen Gebiet ab. Außerdem müssen Tiere an bestimmten Stellen getroffen werden, um einen sauberen Abschuss zu gewährleisten. Schafft man das nicht, bedeutet das bei manchen Tierarten, dass der Kadaver zerstört wird und nicht gelootet werden kann.

Dennoch ist unser Inventar relativ schnell voll mit sämtlichen Rohstoffen. Aus Früchten, Fleisch, Pilzen, Gemüse und so weiter können wir Mahlzeiten herstellen, die

uns für einige Minuten verschiedene Buffs geben. Außerdem füllen sie unsere Energieleiste wieder auf. Ohne Energie regenerieren sich unsere Lebenspunkte nicht von selbst, was im Kampf so richtig hundig ist.

Da wir nur über begrenzte Heilungsmöglichkeiten verfügen, sollten wir also immer zusehen, volle Energie zu haben. Leider verbraucht so ziemlich jede Aktion im Spiel Energie. Sei es Schwimmen, Rennen oder die Schnellreisefunktion. Wir müssen also zwischendurch Lager aufsuchen und Nahrung auf Vorrat herstellen.

Außerdem brauchen wir Ressourcen wie Häute, Moos und Baumrinde, um neue Ausrüstung zu craften oder zu modifizieren. Als Questbelohnung erhalten wir manchmal eine Vorlage für Rüstungen und Waffen, die wir dann erst selbst zusammenbauen müssen. Wir können diese auch bei Händlern kaufen, das kostet uns aber bei den Menschen kleine gelbe Währung und bei den Na'vi Clan-Gunst, die wir steigern, indem wir Nebenquests für einen bestimmten Clan erledigen.

Wie stark eine gecraftete Waffe oder Rüstung dann ist, hängt vom Typ der Rüstung, aber auch wieder von der Seltenheit der verwendeten Materialien ab. Crafting ist also

elementar, um in den Kämpfen gegen die RDA nicht vollkommen aufgeschmissen zu sein. Leider ist das Sammeln von Pflanzen und Jagen von Tieren aber schon von Beginn an nicht besonders spannend und auf Dauer sogar richtig nervig.

Wo wir welches Gewächs finden können, schlagen wir im spielinternen Jagdbuch nach. Die Informationen dort weisen uns darauf hin, welche Beschaffenheit das Gebiet haben soll und in welchem größeren Bereich die Pflanzen- oder Tierart vorkommt. Daraus können wir uns dann zusammenreimen, in welchem Teil der Karte wir wahrscheinlich auf die gewünschte Ressource stoßen können. In Red Dead Redemption 2 können wir ebenfalls Pflanzen einsammeln und Tiere jagen, das geschieht aber meistens eh nebenbei irgendwie und ist am Ende einfach eine weitere Spielmechanik, mit der wir Zeit verdödeln und ein paar Kröten verdienen können, wenn wir möchten. Auch dort müssen wir für die beste Qualität ein paar besondere Voraussetzungen erfüllen, als Belohnung gibt es aber auch besondere Klamotten, wie einen Biberhut oder Lendenwärmer aus Bisonfell. Der springende Punkt ist aber, dass wir das System über weite Strecken auch ignorieren oder wirklich nur das mindeste an Zeit investieren kön-



nen. In Avatar hingegen sind wir gezwungen, das Crafting-System zu nutzen. Es ist so ziemlich die einzige Art und Weise, wie wir mit der Flora und Fauna Pandoras interagieren. Es gibt noch besondere Pflanzen, die unsere Fähigkeiten verbessern oder uns einen kleinen Prozentsatz mehr Leben verleihen, die restlichen Gewächse und tierischen Bewohner des Mondes sind aber lediglich dazu da, unseren Kräuterbeutel zu füllen.

Und ich dachte, den Planeten für seine Rohstoffe auszubeuten sei schlecht. Nachdem wir irgendeine Kreatur gemeuchelt haben, sagt unsere Spielfigur dem Kadaver aber immerhin schön danke. Moralisch scheinen wir dadurch abgesichert zu sein. Zwischen den Missionen jagen wir also schön fleißig über die Landkarte, um irgendwelche Rohstoffe anzuhäufen. Doch auch die Quests bestehen häufig daraus, Kram zu sammeln und irgendwas daraus herzustellen.

Wäre die Sammelei irgendwie cooler, optional oder mit einer starken Storyline verknüpft, würde mir das Ganze wahrscheinlich gar nicht so sehr auf den Zeiger gehen. Ist sie aber nicht und geht sie mir. Die Ressourcenbeschaffung fühlt sich an, wie wenn man nach der Arbeit noch schnell bei einem Laden anhält, um eine ganz bestimmte Versorgung zu machen, das Geschäft aber noch nicht kennt und erst ein-

mal minutenlang hilflos von einem Regal zum nächsten rennt.

Sie nannten ihn den groben Schnitzer

Missionen, in denen wir uns aktiv gegen unsere Unterdrücker zur Wehr setzen, sind eine willkommene Abwechslung von den ganzen Laufburschen-Jobs. Neben offenen Gefechten, in denen wir z.B. Patrouillen ausschalten oder ein Gebiet für eine bestimmte Zeit verteidigen müssen, gibt es auch noch Stealth-Missionen, bei denen wir Basen infiltrieren oder aus eben-diesen entkommen müssen.

Leider kommt auch bei diesen Quests häufig Frust auf. Das liegt an mehreren Faktoren. Einerseits sind die Stealth-Mechaniken extrem rudimentär und bestehen eigentlich nur aus dem Drücken der Schleich-Taste. Wir können versuchen, Wachen lautlos auszuschalten, indem wir einen Nahkampfangriff, Pfeil und Bogen, oder eine andere leise Schusswaffe verwenden. Das war es dann auch schon.

Ziel vieler Stealth-Missionen ist das Deaktivieren oder Zerstören irgendwelcher Technik. Dazu bekommen wir relativ früh ein Hacking-Tool an die Hand. Die Interaktion mit der Elektrik ist dann erneut mit einem lästigen Minispiel verbunden, das nur Zeit kostet und uns angreifbar macht für Feinde. Wir können das Minispiel auch im



Menü deaktivieren, stattdessen läuft dann aber ein Timer ab, während wir an Ort und Stelle verweilen und vor dem Bildschirm warten, bis es weitergeht.

Werden wir von einem Gegner entdeckt, haben wir kurz Zeit, diesen auszuschalten, ansonsten wird direkt die komplette Basis von unserer Anwesenheit in Kenntnis gesetzt. Hat uns ein Fußsoldat erwischt, können wir den Fehler meist leicht durch einen schnellen Pfeilschuss aus der Welt schaffen, der zweite Gegnertyp in *Frontiers of Pandora*, schwer gepanzerte Mechs, ist allerdings nicht so einfach auszuschalten. Ist einer der monströsen Kollegen auf uns aufmerksam geworden, heißt das meist, dass die Schleicherei vorbei ist und wir innerhalb weniger Sekunden mit einem Granatentepich aus dem Leben gefegt werden.

In Missionen, in denen Stealth die einzige wirklich effektive Strategie darstellt und offener Kampf fast zwangsweise in einem Game Over resultiert, wünscht man sich

nichts mehr als die Funktion, einen Auftrag einfach neu starten oder an den letzten Checkpoint zurücksetzen zu können. Diese gibt es aber nicht. Wir sind also gezwungen, unser Heil in der Flucht zu suchen oder zu versuchen, es mit der Übermacht der Feinde aufzunehmen. Letzteres wird dadurch erschwert, dass die Kampfsteuerung ohnehin schon recht überladen ist und wir zusätzlich mit dem Problem konfrontiert sind, unsere Ressourcen ständig auffüllen zu müssen. Heilen können wir uns auf Knopfdruck maximal zweimal, mit Upgrades viermal. Wir müssen aber, wie auch im restlichen Spiel ständig noch unsere Energieleiste im Auge behalten. Ist die leer, müssen wir Nahrung zu uns nehmen, die wir auswählen können, indem wir das Waffenrad aufrufen und von dort aus das Nahrungsmenü ansteuern. Haben wir die gewünschte Mahlzeit gepickt, müssen wir noch einen anderen Button mehrere Sekunden gedrückt halten, bis unser Charakter endlich mit dem Essen beginnt.

Außerdem ist unsere Munition stark begrenzt. Verwenden wir die Waffen der RDA, sprich Maschinengewehre und Schrotflinten, erbeuten wir Patronen von besiegten Mechs, was uns aus der Deckung zwingt und nicht selten dazu führt, dass wir von mehreren Gegnern gleichzeitig ins Visier genommen und durchlöchert werden. Verwenden wir hingegen Na'vi-Waffen wie Speere oder Bögen, müssen wir uns Munition schnitzen. Die Kapazität kann mithilfe von Skill-Punkten erhöht werden, ist aber auch bei komplett ausgebautem Skill-Tree recht niedrig. Zumindest von der Basisressource „Stöcke“ können wir allerdings genügend tragen, um theoretisch nie in Not zu geraten.

In der Praxis sieht es allerdings ganz anders aus. In prekären Situationen enthüllt sich die Menüführung als der größte Feind des Spielspaßes. So müssen wir uns ständig aus Kämpfen zurückziehen, um Munition herzustellen oder Nahrung zu uns zu nehmen. Da viele der Waffen extrem schwer-

fällig sind und ohnehin schon eine halbe Ewigkeit zum Nachladen und Abfeuern brauchen, bedeutet niedrige Munition, dass wir dem Feind bald schutzlos ausgeliefert sind. Da es keinen Restart-Button gibt und wir auch nicht so einfach in den Stealth-Modus zurückkehren können, wenn bereits ein Alarm ausgelöst wurde, hat das bei vielen Missionen ein hohes Level an Frust zur Folge.

Gespielter Witz

Die Kampf- und Stealth-Missionen sind aber immer noch die besten im Spiel, weil wir hier zumindest das Gefühl haben, aktiv in das Geschehen auf dem Bildschirm involviert zu sein. Das Questdesign von *Frontiers of Pandora* hat nämlich noch ein paar ganz andere Ärgernisse für uns parat als nur rüdiges Ressourcenmanagement.

Der absolute Tiefpunkt erwartet uns in Missionen, in denen wirklich die gesamte Interaktion mit der Spielwelt darin besteht, von einem Ort zum nächsten und wieder zu-





rückzulaufen. Um zu verdeutlichen, wie fürchterlich das Design der Nebenquests tatsächlich ist, hier ein paar kurze Beispiele: Mission 1: Der Widerstand, sprich Na'vi und einige Menschen haben in einem Höhlensystem in der Pampa ein neues Hauptquartier aufgeschlagen. Wir kommen dort an und sprechen mit einer der Hauptfiguren, die uns verrät, dass innerhalb der Basis noch ein paar Arbeiten zu erledigen sind. Wir sollen uns bei zwei verschiedenen NPCs melden und nützlich machen. NPC Nummer eins ist für die Elektrik zuständig und weist uns an, mit unserem Hacking-Gerät verschiedene Stromleitungen zu scannen und den Strom so umzuleiten, dass alle wichtigen Geräte versorgt sind. Wir laufen also einmal quer durch das Höhlensystem und klicken hintereinander auf verschiedene Knotenpunkte, bis die Quest abgeschlossen ist. NPC Nummer zwei ist Gärtner und will, dass wir ihm dabei helfen, ein Beet anzulegen.

Er beauftragt uns damit, drei Säckchen mit Pflanzensamen zu

finden, die in der Basis herumliegen. Wir machen uns also auf die Suche und scannen die Peripherie nach sammelbaren Objekten. Haben wir die drei Säckchen gefunden, reden wir erneut mit dem NPC. Jetzt gilt es, die Samen einzupflanzen. Wir laufen also zu sechs in einer Reihe angeordneten Hochbeeten und klicken jedes einzeln an, um die Setzlinge dort zu platzieren.

Dann reden wir wieder mit dem Typen, der uns instruiert, die Wasserversorgung anzuschalten. Wir machen uns also auf den Weg in einen anderen Abschnitt der Höhle, wo wir wieder unser Hacking-Tool bemühen, um die Sprinkleranlage mit Strom zu versorgen. Danach kehren wir abermals ins Gewächshaus zurück und sprechen mit dem NPC. Der ist zufrieden mit unserer Arbeit und schickt uns wieder zurück zu der ursprünglichen Quest-Geberin, bei der wir die Mission mit einem Dialog abschließen.

Fertig. Was für ein Abenteuer!

Mission 2: Wir suchen nach einer vermissten Person und begeben





uns zum letzten Aufenthaltsort. Dort finden wir mehrere Hinweise auf dem Boden, die wir in der richtigen Reihenfolge anklicken müssen, um die Mission fortzusetzen. Danach erscheint eine Spur in der Luft, die wir markieren und verfolgen. An ihrem Ende treffen wir auf die vermisste Person, die uns dankt und wieder zurück in die Basis schickt.

Mission 3: Die Königin der Falter braucht ein neues Zuhause und muss von uns zu einem passenden Astloch eskortiert werden. Die Mission beginnt im Na'vi-Hauptquartier, unser Ziel liegt in einem anderen Abschnitt der Karte. Weil das Tier sehr sensibel ist, sollten wir auf dem Weg dorthin weder rennen oder springen noch Wasser berühren, kämpfen oder unseren Ikran verwenden. Wir laufen also im Schneckentempo Richtung Questmarker und versuchen dabei nicht einzuschlafen.

Am Ziel angekommen, stellt sich heraus, dass der Falter jetzt erst einmal essen muss und unser Ziel noch weiter im Dschungel liegt. Wir warten also, bis ihre Majestät ihr Mahl beendet hat und latschen dann zur nächsten Markierung. Dabei vermeiden wir erneut irgendwelche Abenteuer oder Akrobatikeinlagen. Nach mehreren Minuten kommen wir wieder am Ziel an und platzieren das Vieh an seinem neuen Zuhause. Dann gehen wir zurück zur Basis, Quest erledigt.

Diese drei Beispiele sind längst keine Ausnahmen. Viele, viele Missionen bestehen im Kern nur daraus, verschiedene Markierungen auf der Karte abzulaufen. Das führt dazu, dass selbst die schönsten Umgebungen keinen bleibenden Eindruck hinterlassen, weil wir sie nur im Rahmen langweiliger Fleißarbeit passieren.


Würden diese Aufgaben wenigstens in spektakulären Momenten enden oder irgendeine Bedeutung für unsere Spielfigur, Pandora oder die Geschichte des Spiels haben, wäre ich wahrscheinlich nicht so aufgebracht. *Frontiers of Pandora* scheint aber geradezu mit wissenschaftlicher Präzision dazu designt zu sein, möglichst viel von unserer Zeit mit belanglosem Nonsense zu verschwenden, nur um die Spielzeit zu strecken. Sämtliche Systeme greifen ineinander, um zu gewährleisten, dass wir uns nie einfach mal auf eine Sache konzentrieren können, sondern immer dazu gedrängt werden, irgendeine Leiste

aufzufüllen, ein bestimmtes Objekt zu sammeln oder eine Quest auf die möglichst unspaßigste Art und Weise zu erledigen.

Skills gegen die Ermüdung

Mit der Zeit können wir durch das Leveln unseres Charakters zumindest ein paar der nervigsten Elemente entgegenwirken. So können Jagdskills die Füllmenge unserer Taschen und den Ertrag von Loot vergrößern, Überlebensfähigkeiten unsere Gesundheit erhöhen und Kampfskills dafür sorgen, dass wir mehr Munition tragen können. Neben den normalen Skilltrees gibt es noch Ahnenfähigkeiten, die wir freischalten, indem wir uns an bestimmten Orten auf der Karte mit rosa Blumen verbinden.

Diese beschränken sich aber auch auf eher banale Upgrades wie „Schnellreise kostet weniger Energie“ oder „wenn du dich in der Luft befindest, macht dein Faustschlag mehr Schaden“. Wirklich coole Verbesserungen, die das Gameplay grundlegend verändern, gibt es nicht. Meist erhöhen sich nur ein paar Prozentpunkte im Hintergrund.

Alles in allem würde ich *Avatar: Frontiers of Pandora* als verpasste Chance bezeichnen. So einladend Pandora auch aussieht, am Ende bleibt der Mond nichts als eine hübsche Kulisse, mit der wir kaum bedeutungsvoll interagieren können. Das Gameplay besteht hingegen größtenteils aus Missionen und Mechaniken, die die Zeit des Publikums nicht respektieren und schlicht und ergreifend keinen Spaß machen. 

FAZIT: Massive Entertainment fängt den Abenteuer-Vibe der Avatar-Filme zumindest oberflächlich hervorragend ein, schafft es aber nicht, Abenteuerlustige auch mit starkem Gamedesign in die Spielwelt zu involvieren.

WERTUNG

6



Genre: Strategie/Aufbauspiel
Entwickler: The Station
Hersteller: Thunderful Publishing
Termin: 01. Dezember 2023
USK: ab 6 Jahren

Steamworld Build

Die Steamworld-Serie ist immer wieder für eine Überraschung gut: Diesmal baut ihr für eure Roboter eine gemütliche Siedlung und grabt euch sogar durch unterirdische Gewölbe. Ein richtig netter Mix aus Anno und Dungeon Keeper, ideal für Einsteiger!

Von: Felix Schütz

Wer Aufbauspiele mag, hat doch wenig Grund zum Klagen. Gerade auf dem PC wird man bestens bedient, mit Dauerbrennern wie Anno 1800 und Cities: Skylines, aber auch unzähligen tollen Indies von Farthest Frontier und Timberborn bis hin zu The Wandering Village. Es gibt mehr als genug Auswahl – mittlerweile auch auf den Konsolen! Und trotzdem finden sich da immer wieder Spiele, die aus der Masse

herausstechen und so einladend wirken, dass man am liebsten direkt drauflosklicken will.

Genau so ein Fall ist Steamworld Build: Das Spiel basiert auf der gleichen Reihe, der wir auch schon Steamworld Dig, Steamworld Heist oder Steamworld Quest zu verdanken haben. Diesmal erwarten euch allerdings kein Metroidvania, keine Rundentaktik mit Space-Piraten und erst recht keine magiegeladenen Kartenduelle. Stattdessen:

Ein waschechtes Aufbauspiel! Wie von der Reihe gewohnt, gibt es hier weit und breit keine Menschen, ihr habt es ausschließlich mit Robotern zu tun.

Diesmal ist es eure Aufgabe, für eure Blechbüchsen eine lauschige Siedlung zu errichten, das spielt sich im Grunde wie ein heiteres Anno im Kleinformate. Aber das ist noch längst nicht alles, denn Steamworld Build hat noch ein Ass im Ärmel: Ihr müsst auch unter

der Erde bauen, Minenschächte freigraben, Rohstoffe ernten und Gegner abwehren! Das erinnert in den Grundzügen an Klassiker wie Dungeon Keeper oder Evil Genius. Im Test klären wir, wie gut diese Mischung gelungen ist.

Anno für Einsteiger

Der Anfang gerät kinderleicht: Ihr startet auf einer klar abgegrenzten Karte, auf der sich bereits ein kaputter Bahnhof befindet. Mit



wenigen Rohstoffen im Gepäck errichtet ihr zuerst ein paar Arbeiterhütten und Wege. Anschließend wird in bester Siedler-Manier ein Holzfäller neben ein paar Bäumen errichtet und am besten pflanzt



man gleich noch ein Sägewerk dazu – damit ist euer erster Bedarf an Brettern gedeckt.

Alles, was ihr nun noch braucht, ist ein Lagerhaus in der Nähe. Das holt Waren aus der Nähe automatisch ab und lagert sie ein. Viel mehr gibt es da auch nicht zu beachten, denn wirklich komplexe Warenketten gibt es ohnehin nicht.

Seinen fluffigen Einstieg hat das Spiel auch der durchdachten Steuerung zu verdanken - und zwar ganz egal, ob ihr mit der Maus oder mit einem Gamepad spielt. Zwar gibt es auch ein paar übertriebene Anzeigen, die ab und zu die Sicht verdecken, doch unterm Strich verdient das aufgeräumte Interface ein Lob. Zum Beispiel erkennt ihr gleich, ob ein Betrieb von einem Lagerhaus abgedeckt ist oder ob sich ein Wohnhaus in der Reichweite von Versorgungsbauwerken befindet.

Und das ist entscheidend, denn genau wie in Anno unterteilen sich eure Robotersiedler in vier verschiedene Klassen. Einfache Häuser könnt ihr immer bauen und wenn ihr eines anklickt, seht ihr auch gleich die Bedürfnisse der Bewohner.

Fleißige Arbeiter wollen zum Beispiel in der Nähe von Gemischtwarenläden und Wartungswerkstatt wohnen. Außerdem wünschen sie sich Holzkohle und Kaktusssaft, beides Waren, die wir erst mal in eigenen Betrieben herstellen müssen. Sind alle Balken grün und die Arbeiter glücklich, zahlen sie uns besonders viele Steuern. Außerdem können wir sie dann zur nächsten Klasse, den Ingenieuren, aufwerten.

Mit Charme und Schaufel

Mit den ersten Ingenieuren seid ihr in der Lage, einen unscheinbaren Minenschacht zu reparieren.

Dadurch wird die erste von drei Spielebenen freigeschaltet, die sich unter eurer Siedlung befinden. Genau wie in Dungeons 4 könnt ihr bequem zwischen den Stockwerken hin- und herwechseln, das geschieht ohne Ladezeit.

Unter Tage ändert sich das Spielgefühl allerdings komplett! Denn hier könnt ihr nicht einfach Gebäude verteilen, wie es euch passt. Zuerst müsst ihr das Erdreich abtragen lassen, und zwar Block für Block (was übrigens wunderbar an die Steamworld-Dig-Spiele erinnert). Dazu braucht ihr Minenarbeiter, die sofort angesaugt kommen, sobald ihr für sie ein kleines Quartier festgelegt habt. Von da an graben, hacken, bohren und schaufeln sie zuverlässig alles aus dem Weg.

Viel falsch machen kann man dabei allerdings nicht. Anders als in Dungeons müsst ihr zum Beispiel nie die Raumeffizienz beachten (wer braucht schon Türen und Wände?) und auch an Bauplatz mangelt es nie. Wenn ihr größere Bereiche ausgräbt, kommt zwar etwas Geröll von der Decke gebröckelt, doch dann müsst ihr einfach nur einen Stützpfeiler errichten - und schon könnt ihr das Problem abhaken.

Beim Erkunden der Mine findet ihr Rohstoffe wie Gold, Schrott oder Eisen. Wichtiges Material, das ihr dringend braucht, um eure Siedlung an der Oberfläche auszubauen! Mit Schrott stellt ihr zum Beispiel Werkzeuge her und Eisen wird in der Blechfabrik weiterverarbeitet. Damit könnt ihr dann einen Spitzhackenschmied errichten, wodurch ihr in der Mine wieder neue Gesteinstypen abbauen und weitere Bereiche freischaufeln könnt. So ergibt sich ein fröhliches Hin und Her, das aber nie in Stress ausartet.





Irgendwann habt ihr dann den nächsten Minenschacht entdeckt und könnt euch in die zweite und später noch in eine dritte Untergrundebene vorarbeiten. Da beginnt das ganze Spielchen von Neuem, also wieder Räume freigraben, Quartiere anlegen, Stützpfeiler errichten und so weiter. Allerdings findet ihr auch neue Rohstoffe wie Öl oder Plastikpilze, die ihr dann an der Oberfläche weiterverarbeiten könnt. Mit jeder neuen Bewohner-Klasse bekommt ihr zwar mehr Gebäude an die Hand, aber auch die Ansprüche eurer Steambots steigen mit der Zeit. Ingenieure wollen zum Beispiel frisches Wasser, Schnaps,

Zugang zu einem Saloon, einen Reinigungsdienst und einen „Bürgermeister“. Klingt aufwendig, ist aber schnell erledigt: Um leckere Burger zu braten, müssen zum Beispiel nur ein paar Robo-Rinder her, für die wir einfach eigene Farmen errichten. Dann noch ein Restaurant dazu und fertig - ab da ist das Burger-Problem vom Tisch.

Euch gehen die Blechkühe aus? Baut mehr Farmen. Es fehlt an Arbeitskräften? Baut mehr Unterkünfte. So wiederholt sich das Ganze, bis ihr irgendwann auch die anspruchsvolleren Forscher und Aristobots zufriedengestellt habt.

Das wird nie richtig fordernd, bleibt aber trotzdem motivierend

und gleichzeitig schön zugänglich. Schon allein, weil man Gebäude nie abreißen muss, sondern ganz einfach verschieben kann – dadurch dürft ihr nämlich so lange an eurer Siedlung herumtüteln, bis jedes Rädchen ineinander greift.

Außerdem ist es einfach eine Freude, dem Städtchen beim Wachsen zuzusehen! Da wackeln die Steambots zum Beispiel zufrieden aus der Waschanlange heraus, der Holzfäller schmückt seine Hütte mit einer gigantischen, mechanischen Axt und beim Glasbläser sehen wir aus der Nähe, wie das Material eingeschmolzen wird – das ist längst nicht so detailverliebt wie im letzten Siedler (ja, dem

schlechten Teil!), aber trotzdem sehr hübsch anzuschauen.

Gefahren in der Tiefe

Fast hätten wir's vergessen: Das ganze Spiel wird auch von einer dünnen Story zusammengehalten, die in kleinen, vollvertonten Dialogen vorangetrieben wird. Kurz gesagt: Ihr sollt in den Tiefen der Mine mehrere Raketenteile ausgraben. Dabei verlassen sich eure Steambots auf eine mysteriöse KI, die aber ganz offensichtlich nichts Gutes im Sinn hat – und das war's im Wesentlichen, tiefgängiger wird der Plot leider nie. Das wäre auch noch okay, solange man den Charakteren zumindest ein bisschen Raum zur Entfaltung gelassen hätte. Zwar gibt es auch ein paar lustige Nebenfiguren, die sich selten mal zu Wort melden – doch für die Geschichte oder das Gameplay spielen sie eigentlich keine Rolle. Warum hat man ihnen nicht ein paar Nebenquests gewidmet? Oder sie zumindest mit bestimmten Mechaniken verknüpft? Es gibt keinen Barkeeper zum Plaudern, keinen Händler, der uns den seine Waren andrehen will. Da verschenkt das Spiel leider viel Potenzial.

Es gibt auch keinerlei Gegenspieler wie zum Beispiel in Dungeon Keeper, was aber noch lange nicht heißt, dass ihr euch deshalb zurücklehnen könnt: Ab der zweiten Minenebene tauchen nämlich gefräßige Monster auf, sobald ihr sie freigegeben habt.





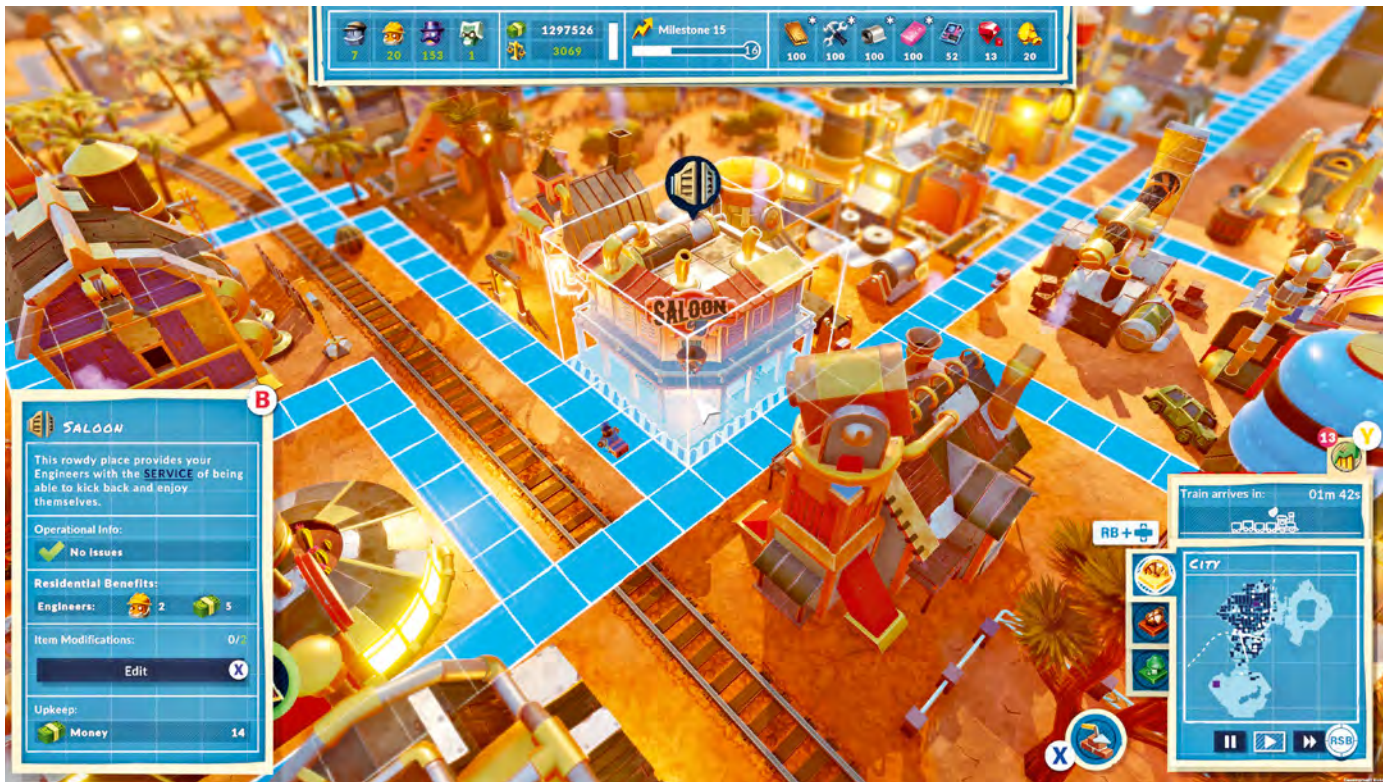
Darum bekommt ihr auf dieser Stufe auch Zugriff auf die wichtigen Wachbots: Diese Einheiten greifen alle Feinde vollautomatisch an und werden bei Bedarf ersetzt, was bedeutet: Ihr braucht euch um nichts weiter kümmern und könnt die Wachen sich selbst überlassen. Zum richtigen Echtzeit-Strategiespiel wird Steamworld Build also nie.

Stattdessen weht eher ein Hauch von Tower Defense durch die Kämpfe. Nach einer Weile stößt man nämlich auf Nester, aus denen dann immer wieder neue Gegnerwellen spawnen. Hier solltet deshalb ein paar Geschütze installieren, die möglichst viele Gegner ausknipsen, bevor sie eure Räume und Geräte kaputt machen.

Aber selbst das wäre noch kein Beinbruch: Eure Reparaturtrupps setzen sich flott in Bewegung und beheben das Problem ganz von alleine. Es gibt außerdem nur sehr wenige Abwehrgebäude und auch bei den Gegnertypen wurde gespart – ihr braucht also keine Meisterstrategen sein, um euch die Gegner vom Hals zu schaffen.

Macht euch das Leben leichter
Genau wie an der Oberfläche solltet ihr eure Mine mit der Zeit optimieren. Mit Beschleunigerpads lassen sich zum Beispiel häufige Laufwege abkürzen. Noch besser sind aber die praktischen Teleporter, die ihr an zwei beliebigen Punkten in der Mine verteilt: Damit sind nicht nur eure Sammler





und Arbeiter deutlich effektiver, auch eure Wachen können die Teleporter nutzen und so blitzschnell von einem Monsternest zum nächsten springen. Damit werden auch die härtesten Angriffe zum Kinderspiel.

Um Arbeitskräfte einzusparen, könnt ihr nach einer Weile auch praktische Förderbänder in eurer Mine bauen. Die transportieren

dann Eisen, Wasser, Öl und andere Rohstoffe vollautomatisch zum Aufzug, dadurch wandern eure Ressourcen noch schneller und zuverlässiger ins Lager. Und es sieht auch einfach ganz hübsch aus, wenn sich die Förderbänder wie ein Netzwerk aus Adern durch das gesamte Stockwerk ziehen.

Letztendlich dreht sich alles darum, für jede Ware und jeden

Rohstoff einen Überschuss zu erzielen. Das könnt ihr euch in einem simplen Menü auch jederzeit anschauen. An den Diagrammen erkennt ihr dann sofort, wo ihr im Plus seid und wo ihr vielleicht nachbessern müsst. Zum Beispiel könnt ihr die Wege in eurem Städtchen zweimal aufwerten, dadurch erhöht sich die Reichweite eurer Gebäude deutlich.

Außerdem könnt ihr für viele Gebäude auch eines von mehreren Upgrades installieren, die dann zum Beispiel die Produktionsrate erhöhen oder eine Arbeitskraft ersetzen. Das Verteilen der Upgrades gerät zwar im späteren Spielverlauf etwas unübersichtlich, aber man braucht auch nicht viel Zeit darauf verschwenden – das Feature ist ohnehin völlig optional.

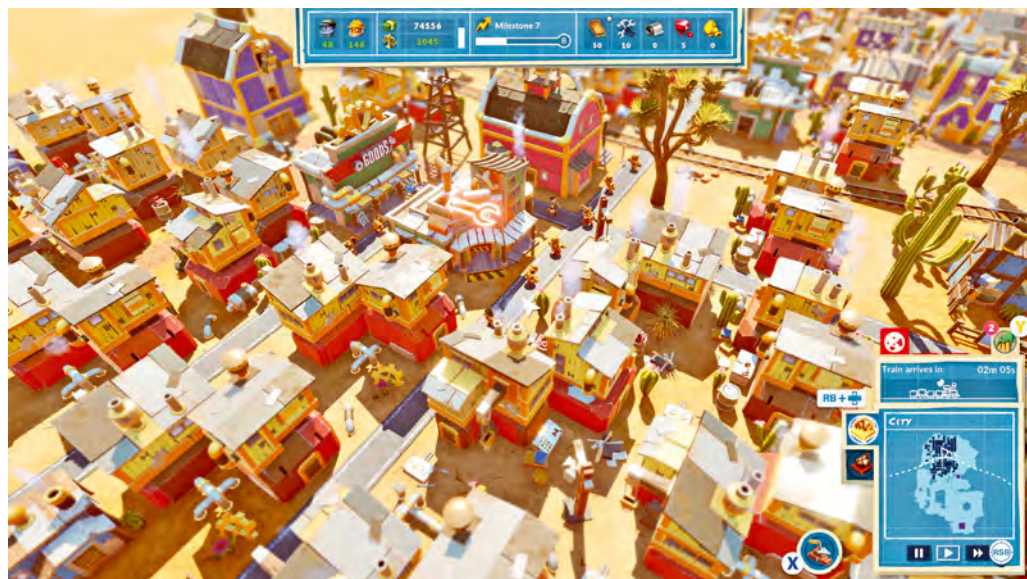


Wenn es hart auf hart kommt, könnt ihr euch auch auf Hilfe von außerhalb verlassen: Alle paar Minuten kommt ein kleiner Zug in die Stadt getuckert und hält an eurem Bahnhof. Dort kann man überschüssige Waren gegen andere eintauschen oder einfach zu Geld machen. Und natürlich dürft ihr hier auch bestimmte Güter und Rohstoffe einkaufen, sollte eure Produktion mal schwächeln. Das ist zwar sehr komfortabel, echte Aufbau-Profis werden aber spätestens dadurch die Herausforderung vermissen. Falls ihr euch damit angesprochen fühlt: Besser gleich den höchsten Schwierigkeitsgrad wählen!

Nachschub bitte!

Auch wenn es Profis unterfordert, überzeugt Steamworld Build als ideales Aufbauspiel für Einsteiger und alle, die ein entspanntes Aufbauerlebnis suchen. Eine durchdachte Steuerung, einladende Atmosphäre und ein wunderbarer Spielfluss lassen die Stunden wie im Fluge vergehen!

Allein der Umfang lässt zu wünschen übrig: Die meisten von euch dürften nach etwa 15 Stunden alle Ziele erreicht und das letzte Raketenteil gefunden haben. Das Spiel ist dann im Grunde vorbei. Ihr könnt zwar noch weiterspielen und theoretisch die ganze Karte mit Gebäuden zupflastern, bevor ihr euch den Abspann anschaut – doch wirklich was zu tun gibt's dann eben nicht mehr.



Auch der Wiederspielwert hält sich in Grenzen. Es gibt zwar fünf unterschiedliche Settings, die ihr vor jedem Start auswählen könnt, und auch die Minenkarten werden zufallsgeneriert, doch am Spielablauf ändert das nix. Sobald man die Baureihenfolge einmal kennt, gibt es einfach nichts Neues zu lernen. Sobald ihr eine Map abgeschlossen habt, erhaltet ihr als Belohnung zwar noch eines von fünf Spezialgebäuden, die euch einen mächtigen Bonus verpassen – doch neue Herausforderungen oder frische Spielinhalte gibt's leider nicht.

Den Umfang kann man sich natürlich mit dem günstigen Preis

schönreden, für Steamworld Build müsst ihr nämlich nur 30 Euro hinblättern. Wir hätten uns aber trotzdem noch mehr Ziele, Gebäude, Waren und Herausforderungen gewünscht!

Bleibt nur zu hoffen, dass sich das Spiel so gut verkauft, dass wir in Zukunft noch etwas Nachschub bekommen – sei es nun in Form von DLCs, Add-ons oder einem vollwertigen Nachfolger. Denn wenn bereits der Abspann durchläuft und man immer noch große Lust auf mehr hat, dann haben die Entwickler doch etwas richtig gemacht. Und das Aufbau-Genre? Das ist mal wieder um einen kleinen, aber feinen Titel reicher. ❑

FAZIT: Gemütlicher Siedlungsbau, der sich prima mit der Untergrundecke ergänzt: Steamworld Build ist zugänglich, durchdacht und überaus charmant! Der Umfang lässt etwas zu wünschen übrig, dafür kommen aber auch Einsteiger auf ihre Kosten.





Genre: Scam/Fail
Entwickler: Fntastic
Hersteller: Mytona
Termin: 07. Dezember 2023
USK: nicht geprüft

The Day Before

Nach ewigem Hin und Her hat Entwicklerstudio Fntastic The Day Before auf den Markt gebracht und das angebliche Survival-MMO damit gleichzeitig beerdigt. In unserem Test gehen wir näher auf die Kontroverse ein.

Von: Michael Grünwald

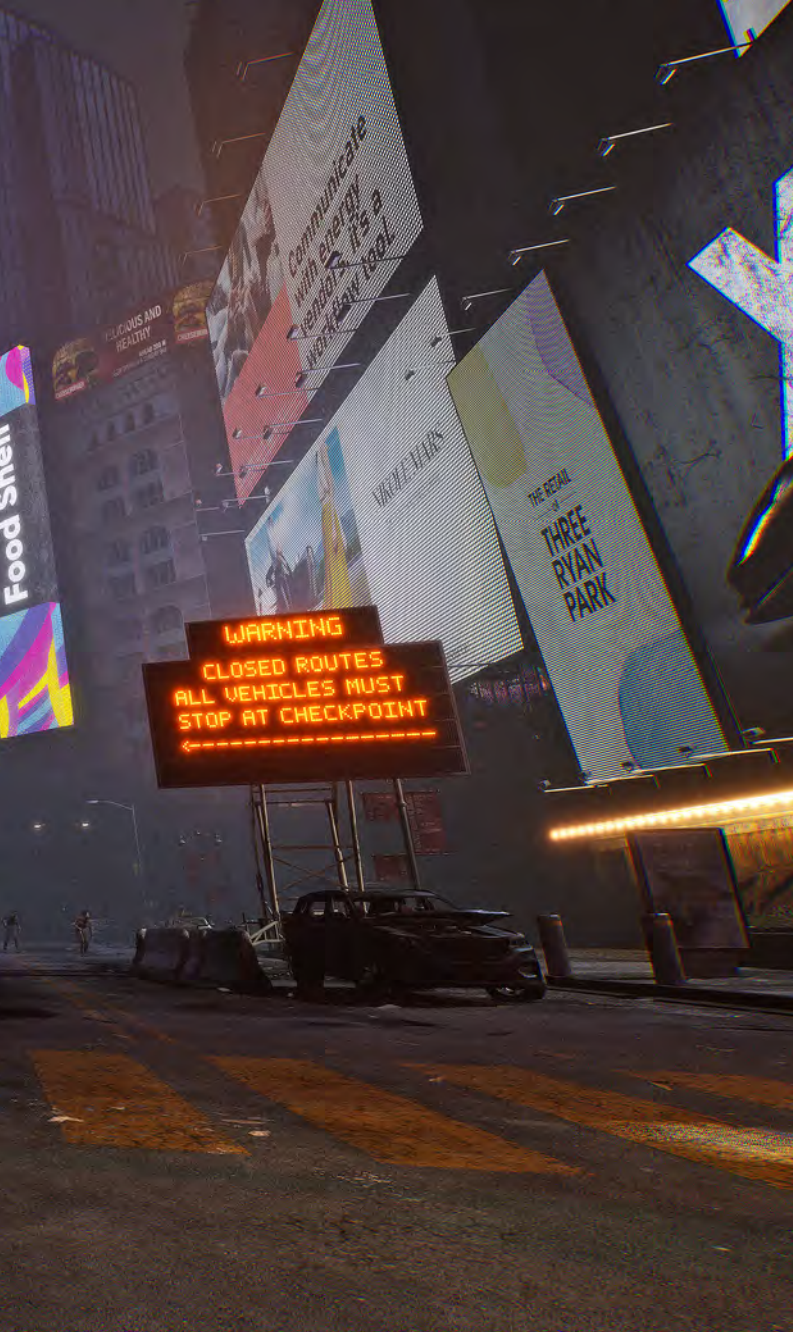
Das Spielejahr neigt sich dem Ende entgegen und hatte Anfang Dezember noch zwei heiße Eisen im Feuer. Einerseits löste der Trailer zu GTA 6 erwartungsgemäß riesigen Hype aus, andererseits stellte sich The Day Before als ... nun ja ... überraschend echtes Videospiel heraus. Damit war nach dem ganzen Heckmeck der letzten Monate rund um

Verschiebungen, angebliche Namensänderungen und Scam-Vorwürfe definitiv nicht zu rechnen.

Bevor hier nun aber jemand glaubt, das lange Warten hätte sich gelohnt, schieben wir dem Gedanken einen Riegel vor. The Day Before ist trotz solcher Gurken für die Ewigkeit wie Gollum und Skull Island: Rise of Kong das schlechteste Spiel des Jahres.

Nicht nur aufgrund der Tatsache, dass sich die meisten Versprechen der Entwickler als dreiste Lüge und etliche Features als gekauftes Asset-Paket aus dem Unreal-Shop herausstellten, sondern auch aufgrund von Bugs, Glitches, deftigen Performance-Problemen, einer katastrophalen Steuerung und einer leergefegten Spielwelt. Aus diesem Grund brechen wir bei

PC Games für The Day Before unsere eigenen heiligen Regeln und bewerten die Early-Access-Version des Spiels. Schließlich gibt's Fntastic mittlerweile nicht mehr, was bedeutet, dass es auch keine Updates und zusätzliche Inhalte ins Spiel schaffen werden und das Spiel auch gar nicht mehr kaufbar ist. Bereits vier Tage nach dem Release verkündeten die Entwickler



nämlich die Schließung des Studios. Mittlerweile wurde das Spiel entsprechend aus dem Steam Store entfernt und die Entwickler kündigten an, allen Käufern den Preis zu erstatten – The Day Before ist also definitiv hinüber. Doch fangen wir von vorn an.

Bis hierhin und nicht weiter

Seit dem Abend des 07. Dezembers sind die Server von The Day Before online. Doch für die meisten hieß es erst einmal warten, warten und noch länger warten. Denn die Server waren sowohl in Europa als auch in Asien und Nordamerika dem gewaltigen Ansturm des Hype-Titels nicht gewachsen.

Über Jahre hinweg schürten die Entwickler die Vorfreude auf ein famoses Open-World-MMO an. Nicht wenige verglichen das Spiel nach dem ersten Trailer mit The Division und über längere Zeit stand der Titel sogar auf Rang eins der Steam-Wishlist. Dementsprechend stürmten am Release-Tag beinahe 40.000 Spieler auf die Server, die für den Ansturm nicht ausgelegt waren.

Eine Warteschlange gab's nicht und daher blieb auch uns nichts anderes übrig, als alle paar Sekunden die Liste zu aktualisieren und auf ein freies Plätzchen zu hoffen. Das zog sich zwar einige Stunden, doch schlussendlich kamen wir ins Vergnügen, weiter als bis zur Charaktererstellung zu spielen. Wobei ... so ganz stimmt das erneut nicht.

Klassischer Fehlstart

Um unsere ersten Momente in The Day Before für euch immersiver zu gestalten, streuen wir einen kurzen Erlebnisbericht in unseren Test ein. Nach einer kurzen Sequenz, in der uns ein gewisser Dr. Leonard mitteilt, dass wir verletzt aufgesammelt wurden und nun in Woodberry sind, sollten wir an sich im Krankenzimmer stehen. Doch das Spiel hatte andere Pläne für uns.

Stattdessen fanden wir uns hinter einer Wand wieder, in einem Bereich, der eigentlich nicht existieren sollte. Beim Versuch uns zu befreien, fielen wir auch noch durch den Boden in die ewige Leere von The Day Before. Random fact: Erstaunlicherweise ist es dort sehr hell, wer hätt's gedacht?

Der erste Lachanfall verwandelte sich jedoch schlagartig in blankes Entsetzen, als wir realisierten, dass wir das Spiel beenden mussten. Schließlich bedeutete das: Ade, Server, und erneut ab in die nicht existente Warteschlange. Beim nächsten Anlauf kämpfte unser Charakter im ersten Raum mit dem Öffnen der Tür, doch nach gut zwei Stunden Spielzeit haben wir es endlich aus dem Krankenzimmer herausgeschafft. Was uns danach erwartete, machte unseren Eindruck allerdings nicht besser.

Pinocchio lügt weniger

Sobald wir unsere Sicherheitszone Woodberry verlassen, finden wir kein versprochenes Survival-MMO





vor, sondern schlichtweg einen Extraction-Shooter. Wir werden irgendwo auf den Straßen New Fortune Citys ausgesetzt, suchen Ausrüstung und verkäufliche Objekte und im Anschluss geht's zu einem der Ausgänge auf der Karte. Eine Open World sieht anders aus.

Alleine die Größe der Map verrät, dass Fntastic im Vorfeld komplett geschwindelt hat. Neben einem urbanen Gebiet mit einigen Hochhäusern gibt's zwar noch ein paar ländliche Abschnitte, aber

viel geboten ist nirgendwo. Bei einigen Points of Interest lassen sich Kisten, Schränke und Schubladen looten, doch tolles Zeug bekommen wir dort nicht. Hier und da erhalten wir eine Knarre und Munition, aber lohnenswerte Ausflüge sehen anders aus.

Zusätzlich zu den Shops sind noch einige wenige Gebäude wie eine Polizeistation und ein Hotel begehbar. Im Letztgenannten fahren wir mit dem Fahrstuhl jedoch lediglich in eine Etage, um dort

ein paar Räume mit den gleichen langweiligen Sachen vorzufinden. Nicht mal den Ausblick können wir genießen, da die Fenster verrammelt sind.

Ach ja, bevor wir es vergessen, es gibt übrigens auch Infizierte in der Spielwelt. Die müssen wir beinahe so intensiv suchen wie den Loot. Auf den Straßen der Stadt ist weniger los als in den Gängen eines Seniorenheims während die neue Folge Musikantenstadl im Fernsehen läuft.

In den Trailern gab's noch ordentlich Action, Zombiehorden und riesige Einkaufszentren. Davon blieb nichts mehr übrig. Wie von vielen erwartet, haben die Entwickler schlichtweg eine der größten Lügen der Videospiegelgeschichte bis zum bitteren Ende durchgezogen.

Könnt ihr euch beispielsweise noch an die Trailer-Szenen erinnern, bei denen ein Supersportwagen durch die City düste und sich ein SUV durch Geländeabschnitte arbeitete? Im Spiel gibt's nun al-





lerdings keine fahrbaren Untersätze. Halt Moment, auch das stimmt nicht zu 100 Prozent! Sie existieren nur nicht in der Spielwelt, kaufen lassen sich drei unterschiedliche Fahrzeuge aber tatsächlich. Zum Schnäppchenpreis zwischen 1,2 und 1,9 Millionen sogenannter Woodcoins können wir die Autos nämlich erwerben.

Lasst uns das mal ausrechnen: Für jeden abgeschlossenen Auftrag erhalten wir 5.000 Woodcoins. Das bedeutet, uns reichen 240 abgeschlossene Missionen aus, um das günstigste Vehikel in unsere Garage zu stellen. Oder die deutlich zeitsparendere Variante: Wir deinstallieren das Spiel, gehen arbeiten und leisten uns das Ding im echten Leben. Da können wir es im Anschluss sogar benutzen.

Auch die Errichtung unserer eigenen Bude in der Spielwelt stellt sich als Fake heraus. In einem durch eine Ladesequenz abgetrennten Bereich gibt's zwar die Möglichkeit, unser Grundstück zu bearbeiten, aber in der eigentlichen Open World ist das nicht möglich.

Mit unseren hart erarbeiteten Moneten stellen wir uns einen Unterschlupf nach eigenen Vorstellungen zusammen. Über stapelbare Objekte und Physik scheint sich Fntastic allerdings keine Gedanken gemacht zu haben, denn die Einrichtungsobjekte lassen sich beinahe überall platzieren.

Copy and Paste

Wer jetzt denkt, es kann nicht mehr schlimmer kommen, der hat

die Rechnung ohne das russische Ex-Entwicklerstudio gemacht. Mittlerweile hat sich herausgestellt, dass The Day Before ein gewaltiger Asset Flip ist. Items, Gebäude und sogar ganze Straßenzüge, entspringen aus kaufbaren Elementen aus dem Unreal Store. Fntastic hat es sich einfach gemacht und für einige hundert Dollar eine gewaltige Menge an Produkten aus dem Shop erworben und 1-zu-1 im eigenen Spiel verwendet.

Noch dazu erinnert der Titelscreen inklusive Logo des Titels stark an The Last of Us, die Spielwelt kennen wir aus The Division und sogar das Ladesymbol, eine Münze im unteren rechten Bereich des Bildschirms, ist aus Uncharted geklaut. Es verwundert, dass es die

Entwickler bis zu diesem Zeitpunkt geschafft haben, von anderen Firmen nicht verklagt zu werden. Mit Nvidia arbeitete sogar einer der größten Produzenten von Grafikprozessoren und Chipsätzen mit dem mittlerweile aufgelösten Team zusammen.

Wir sind uns relativ sicher, dass die Geschichte noch nicht zu Ende erzählt ist und das Spiel beziehungsweise das Studio in den nächsten Wochen noch weitere Negativschlagzeilen auslöst. Und wenn wir schon bei „Geschichten“ sind, wird es auch Zeit auf die von The Day Before einzugehen.

Das ist geschmacklos!

Auf eine bestimmte Art und Weise überrascht es uns sogar, dass über-

haupt eine Story erzählt wird. Umso weniger überrascht es dagegen, dass die Entwickler auch dabei ihr Fettnäpfchen nicht auslassen. Vor allem zu Beginn des Spiels müssen wir in Woodberry etliche Dialoge führen. Über optionale Fragen erfahren wir mehr über das Leben vor Ort, die Gefahren in New Fortune City und was denn die Menschen zu Infizierten gemacht hat.

Sprechen wir beispielsweise ausführlicher mit Dr. Leonard, erzählt dieser uns, dass das Virus eigentlich kein Problem dargestellt hat, doch die Impfung veränderte die Personen und machte sie zu Monstern. Was wie ein schlechter Witz überkommt, ist tatsächlich die Erklärung des Spiels für die Verbreitung des Virus.





Gerade in der aktuellen Zeit, in der Covid-19 nach wie vor grassiert und immer noch viele Menschen auf eine Impfung angewiesen sind, kann man das nur als geschmacklos betiteln. Nachdem *The Day Before* ansonsten eh kaum Lore besitzt, hätten die Entwickler darauf komplett verzichten können.

Der restliche Verlauf unserer Missionen ist ebenfalls schnell zusammengefasst: Wir erhalten immer drei Aufträge und dürfen im Anschluss in der Stadt nach bestimmten Dingen suchen. Der bereits angesprochene Doktor Schwurbel benötigt unter anderem Medikamente und Asthma-Inhalatoren.

Wir bekommen zwar einen ungefähren Anhaltspunkt, wo sich die Sachen befinden, doch das Zeug kann in sämtlichen Fahrzeugen, Kisten oder Schubladen sein. Logisches Denken wird auch nicht belohnt, da der Sammelkram komplett beliebig verstreut wurde. Wir brauchen also Glück und ziemlich viel Geduld. Haben wir die Mission abgeschlossen, bekommen wir lieblos den nächsten beinahe identischen Auftrag serviert.

Kaum Interaktionen

Sehr selten treffen wir sogar auf andere menschliche Spieler. Meistens endet das kurz und schmerzlos, denn Schritte hören wir über eine große Entfernung. Da wir aufgrund des schwachen Audiodesigns aber nicht wirklich zuordnen können, wo sich unsere Widersacher genau

aufhalten, setzen wir uns meistens in eine dunkle Ecke und warten ab.

Haben sich beide Spieler entdeckt, entsteht tatsächlich für einen kurzen Moment Spannung. Aus der Deckung heraus wird dann gefeuert, bis am Ende nur noch einer übrigbleibt. Da wir kaum Treffer-Feedback bekommen und

auch die Steuerung unserer Figur der eines schlechten Mobile-Spiels gleicht, machen diese Duelle ebenfalls keinen Spaß.

Haben wir den Kampf verloren, ist unser komplettes Inventar futsch. Zumindest ein paar Woodcoins für Waffen und Munition erhalten wir beim Respawn in der





Sicherheitszone. Im Lager können wir außerdem unsere Gadgets aus erfolgreichen Exfiltrationen horten. Ein richtiges Ziel gibt's nicht. Im Grunde schließen wir Aufträge ab und verkaufen Gesammeltes, um Geld zu verdienen und uns davon neben besserer Ausrüstung Fahrzeuge und Möbel für unser Grundstück zu kaufen. Dinge eben, die uns absolut nichts bringen.

Absolutes Luxusgut scheinen übrigens auch Lebensmittel zu sein. An der Bar in Woodberry können wir Burger für 1.000 Woodcoins kaufen. Oder wir lassen es eben einfach. Denn auf der kleinen Map ist es äußerst unwahrscheinlich, dass wir in der Kürze der Zeit verhungern oder verdursten.

Wir könnten mit diversen Balancing-Problemen noch ewig so weitermachen. Warum nimmt beispielsweise eine Flasche Wasser ganze vier Plätze im Inventar ein? Und warum trinkt unser Charakter die komplette Flasche in einem Zug weg, anstatt sich das Getränk einzuteilen? Aber wir belassen es nun dabei. Es sollte mittlerweile jeder Person klar sein, dass The Day Before beinahe unspielbar ist.

Das blanke Grauen

Falls nicht, haben wir noch einen guten Punkt dafür - und zwar die Technik. Die furchtbaren Bewegungsabläufe haben wir bereits angesprochen. Wir können weder klettern noch schwimmen noch anständig über Hindernisse springen. Vorteil: Die Infizierten sind nicht gerade sportlich und lassen sich dadurch sehr einfach abschütteln. Nachteil: Wir scheitern bereits beim Überwinden kleinster Mauern oder Absätze.

Es reicht auch aus, auf einen PKW zu hüpfen und von dort alle Gegner platt zu machen. Und idealerweise nutzen wir einen der zahlreichen Bugs aus und töten einen Infizierten, der sich in der Spielwelt festgebuggt hat. Obwohl absolut nichts in der Open World geboten wird, sieht The Day Before zusätzlich nach grauem Pixelbrei aus. Wenn wir schreiben, an allen Ecken und Enden fänden wir Kantenflimmern vor, dann ist das die Untertreibung des Jahres. An manchen Stellen verziehen sich ganze Gebäude vor lauter Grafikfehlern.

Doch wir wollen hier fair bleiben, die englische Sprachausgabe ist nicht komplette Grütze. Die Sprecher

und die deutschen Untertitel sind wohl das Beste, was das Spiel zu bieten hat. Das reicht allerdings nicht, um ein katastrophales Spiel auch nur einen Hauch besser zu machen.

Unser Fazit zu The Day Before liefert uns das Spiel selbst. Denn im Ladebildschirm bietet es immer wieder philosophische Sprüche wie „Schmerz ist unvermeidlich. Leiden ist eine Option“. Eine bessere Zusammenfassung, was wir in den letzten Tagen während des Tests erlebt haben, ist nicht möglich. Und dennoch lassen wir uns einen schlechten Witz zum Abschluss nicht entgehen: Der Tag bevor The Day Before herauskam, war ein besserer Tag für die Gaming-Industrie! □

FAZIT: The Day Before setzt neue negative Maßstäbe – die Spielekatas-trophe des Jahres!

WERTUNG

1

AUFGABE: FUNKKONTAKT



Finde die benötigten Gegenstände für Woodberry.





Genre: Simulation
Entwickler: Frozen District/Empeyan
Hersteller: Frozen District
Termin: 14. Dezember 2023
USK: nicht geprüft

House Flipper 2

Der Frühjahrsputz kommt dieses Jahr im Winter. Wir haben für euch geputzt, gestrichen und getestet.

Von: Tobias Meyer

Schnappt euch euren Werkzeugkasten, setzt den Bauhelm auf und greift zum Vorschlaghammer! Frozen District bringt mit House Flipper 2 die Fortsetzung zum Renovierung-Simulators, der dank YouTube und Twitch viel Aufmerksamkeit bekam. Wir warfen uns in unseren Blaumann und brachten die drei neuen Regionen der Küstenstadt Pinnacove auf Vordermann!

Wir wachen in einem Raum auf, der stark an ein Jugendzimmer erinnert und schon klingelt das Telefon. Tom Marino ist am Apparat. Wir wissen zwar nicht, wer er ist, aber er scheint uns schon einige Jahre zu kennen. Von ihm erfahren wir die grundlegende Situation: Wir sind in

unsere Heimat zurückgekehrt, um eine Arbeit zu finden. Tom schickt uns ein paar erste Aufträge und unsere Karriere als House Flipper kann starten.

Gut geerbt ist halb gewonnen

Während wir im ersten Teil mit einer minimalistischen Bruchbude starteten, haben wir in der Fortsetzung einen Start-Bonus. Unsere Eltern hinterließen uns ihr altes Haus, bevor sie nach Moonrise Bay gezogen sind. Wir wissen nicht viel über die beiden, weil sie uns nur ein paar Zettel mit Hinweisen hinterließen, aber sie scheinen ziemlich gut in das Nachmittagsprogramm einiger Privatsender zu passen. Überall liegen Scherben und Müll herum, tote

Pflanzen stapeln sich im Haus und die Küche schreit förmlich nach Studentebude.

Wollen wir aber mal nicht meckern. Immerhin ist die Hütte eine ideale Stütze für unsere ersten Gehversuche und eine gute Möglichkeit die ersten Erfahrungspunkte zu sammeln. Dazu aber später mehr.

Unser Ziel ist es nun, Geld zu verdienen. Dafür klappern wir Aufträge ab. Das Auftragsmenü kann wie gewohnt über den Computer oder alternativ überall per Tastendruck aufgerufen werden. Das Hauptmenü ist zunächst übersichtlicher als im Vorgänger und zeigt von Beginn an, wie groß die Landschaft in der Umgebung ist. Im Laufe des Spiels schlägt es uns

von der Vorstadt an den Strand und später in den Wald. Die Gebiete sehen nicht ganz so generisch aus wie im Erstling, der richtige Charme entfaltet sich aber erst durch die Geschichten unserer Auftraggeber.

Per E-Mail bekommen wir unsere Aufträge. Die sind mit Informationen geschmückt, die wohl keinen Dachdecker interessieren. Von Trennungen, über Dungeons&Dragons-Abende, hin zu Konzerten in der Garage ist eine Menge dabei. Die Geschichten sind ganz nett, am Ende geht es aber um das Aufräumen, Malern, Wände einreißen und Co.

Auf unseren ersten Schritten begleitet uns Bessie der Biber. Dieser versucht, uns mit Hinweisen zu unterstützen, doch besonders im ersten Auftrag überwiegt die Überforderung, weil der Nager zwar erklärt, wie die Welt aufgebaut ist, nicht aber, was wir machen müssen. Und dass, obwohl wir nur wenige Fähigkeiten besitzen.

Wir können Möbel verrücken, Müll aufsammeln, Dreck wegputzen und Objekte verkaufen. Das Spiel weist uns aber recht schnell in die Schranken. Wir dürfen also



leider nicht das komplette Interieur unserer Kunden verkaufen und die Kohle wegstecken. Immerhin können wir mit den Müllbeuteln Basketball spielen. Je mehr wir reinigen und aufräumen, desto höher ist unsere Sterne-Wertung und desto mehr Geld gibt's am Ende auch. Wer keine Lust auf die Drecksbude hat, kann auch einfach nach dem ersten Stern aufhören.

Mit der verdienten Kohle kaufen wir neue Objekte für unser Haus und nutzen das Budget, um für

Kunden einzukaufen. Einnahmen und Ausgaben werden am Ende natürlich verrechnet. In unserem Test war das Budget aber eher Nebensache, denn House Flipper 2 bietet uns zwar sehr umfangreiche Möglichkeiten unser Haus zu individualisieren, das stupide Aufräumen macht uns aber mehr Spaß.

Einzig die Montage-Aufgaben, die recht zufällig im Spiel eingeworfen werden, bilden eine willkommene Abwechslung. Fast schon in Minispiel-Manier schrauben wir da-

bei etwa einen Bilderrahmen an die Wand. Dafür suchen wir zunächst das Material in der Werkstatt und dann kommen Löcher, Dübel und Schrauben in die Mauer, bevor der Rahmen aufgehängt wird.

Etwas schade ist, dass die Montage-Möglichkeiten des Vorgängers rigoros entfernt wurden. Sanitäranlagen konnten nur dann angebracht werden, wenn auch die dafür notwendigen Anschlüsse vorhanden waren. War das der Fall, wurden Waschbecken, Dusche und Co auf-



wendig montiert. In House Flipper 2 ist das nun egal und die Elemente können überall platziert werden.

Werdet zum Putzteufel!

Sporadisch schalten wir weitere Fähigkeiten frei. Zum Putzen und Aufräumen gesellen sich dann Wände streichen, Abriss, Bau, Saugen, Spachteln und auch Kabel verlegen. Jede Fähigkeit kann im Laufe der Zeit verbessert werden. Dafür steht ein „Skill Tree“ zur Verfügung. So richtig baumig ist der zwar nicht, sondern eher linear, aber immerhin haben wir die Möglichkeit, zwischen zwei Optionen zu wählen. Zum Beispiel, ob wir schneller putzen oder Reinigungsmittel skillen

wollen, um na ja ... in beiden Fällen schneller zu putzen. Mülltüten werden stabiler, wir können schneller Laufen und so weiter. Es dreht sich viel um Effektivität und Effizienz.

Die Extras klingen zunächst sehr Banane, sind aber essenziell. Je weiter wir im Spiel kommen und je mehr Aufträge wir fertigstellen, desto chaotischer werden auch die Wohnungen und Häuser. Damit das stumpfe Abarbeiten der Aufgaben immer noch ein meditatives Gefühl der Entspannung bleibt und nicht in Stress ausartet, müssen wir neues Werkzeug beschaffen. Verglichen mit dem Erstling kam dabei nie ein Gefühl von Überforderung auf. Nur gelegentlich rutschte uns

ein „Mensch, wie sieht's denn hier aus?“ über die Lippen. Dann ging es aber direkt ran ans Werk!

Die Häuser und die hinterlassenen Müllhaufen sind meist ganz hübsch gestaltet. Stellenweise mussten wir etwas schmunzeln, wenn mit dem ein oder anderen Klischee gespielt wurde. Eine Männerhöhle im Keller sieht aus wie Sau und beim Umräumen entdecken wir eine Konsole mit einigen Spielen für die „FS7“. Darunter Kracher wie Frog Traffic, TruSimulator oder First Fiction 14. Diese Anspielungen an echte Spiele sind aber größtenteils kleine Details, die nur sporadisch auftauchen. Im Fokus steht nun mal das Grobe.

Das fällt auch bei Tätigkeiten wie dem Fensterputzen oder Streichen auf. Die Fenster werden durch wildes Wirbeln mit der Maus blitzblank und auch die Wände werden mit Maus-Gezappel gestrichen. Der Gedanke ist zwar gut, weil die Umsetzung nun etwas realistischer ist, aber es ist immer noch nicht das Gelbe vom Ei. Sich zu vermalen oder Farbe zu verschwenden, ist fast schon unmöglich, da der Mal-Bereich vorab festgelegt wird. Das fühlt sich in etwa wie das Füllen-Tool in Paint an.

Sandkasten mit wenig Spielzeug

Wer lieber kreativ arbeiten möchte, kann sich im Sandbox-Modus von House Flipper 2 austoben. Hier sucht man sich zunächst eines von vier Gebieten aus und bestimmt dann die Größe des Grundstücks. Ab dann steht eine freie Fläche zur Verfügung, die bebaut werden soll und auf Aufgaben wartet. Diese können dann mit Freunden geteilt werden, die sich den Herausforderungen stellen dürfen.

So richtig warm wurden wir mit dem Modus leider nicht. Zum einen ist die Fülle der Möglichkeiten zwar groß, auf der anderen Seite aber auch recht unübersichtlich. Das Kauf-Menü ist sehr chaotisch und erst nach einigen Tutorials auf dem YouTube-Kanal der Entwickler verstanden wir, wie überhaupt Häuser gebaut werden. Einmal herausgefunden, geht der Hausbau aber recht schnell von der Hand. Der





Sandkasten ist am Ende aber wohl nur ein nettes Beiwerk. Für Fans vom Sims-Hausbau ist der Modus jedoch ideal.

Einige Wasserflecken bleiben

Simulations-Fans kommen mit House Flipper 2 durchaus auf ihre Kosten. Das Spiel bietet einen gewohnten Umfang an Werkzeugen, mit denen selbst die schäbigsten Bruchbuden wieder zu hochwertigen Prachträumen gezaubert werden. Die Entwickler bemühten sich, eine kleine Geschichte zu integrieren, die weder tiefgründig noch nervig ist. Wer Interesse an banalen Gesprächen hat, kann den Telefonaten folgen. Genervte Spieler drücken einfach auf den roten Knopf.

Zwar lernten Frozen District aus ihren Fehlern im Erstling, doch fehlerfrei ist House Flipper 2 dennoch nicht. Unübersichtliche Menüführungen, ein zu komplizierter Sandbox-Modus und unnötig entfernte Features verschenken viel Potenzial.

Wer mit Simulationen bisher nicht viel am Hut hatte, nun aber von der Neugierde gepackt wurde, kann getrost auch zum ersten Teil greifen und für ein paar Euro weniger die ersten Gehversuche wagen. Das lohnt sich auch für Spieler mit eher schlechtem ausgestattetem PC, denn House Flipper 2 verlangt von euren Geräten auf den höchsten Einstellungen einiges ab. Auch Steam-Deck-Besitzer sollten zunächst vom Spiel absehen, denn trotz eigenem Steam-Deck-Modus spielt sich das Spiel hier mehr schlecht als recht. ❑



FAZIT: Wie handwerklich akkurat das Spiel ist, sei einmal dahingestellt. Es schafft aber eine fast schon meditative Ruhe. Wer also nach einem langen Arbeitstag mal wieder richtig entspannen und dem Kopf ein wenig Leere gönnen möchte, findet mit House Flipper 2 seine persönliche Therapie.





Flashback 2

Genre: Action
Entwickler: Microids
Hersteller: Microids
Termin: 16. November 2023
USK: ab 12 Jahren

Knapp 30 Jahre nach dem ersten Teil kehrt der legendäre Sci-Fi-Plattformer Flashback endlich mit einem vollwertigen Sequel zurück: Flashback 2. Ob ihr guten Gewissens zur KI-gesteuerten Handfeuerwaffe greifen könnt, oder euch doch lieber in eine weit, weit entfernte Galaxie katapultieren solltet, erfahrt ihr in diesem Test!

Von: Malik Brugger & Stefan Wilhelm

Im Jahr 1993 erschien ein französisches Sci-Fi-Videospiel, das den damaligen Markt im Sturm eroberte: Die Rede ist vom legendären Flashback. Der klassische 16-Bit-Plattformer hob sich insbesondere durch seine innovativen Bewegungsmechaniken von anderen Genvertretern ab. Anstelle von meterweiten Sprüngen und halsbrecherischen Kombos setzte Delphine Software ganz bewusst auf realistische Bewegungen der Spielfigur, die für ein ganz eigenes Spielgefühl sorgten. Die fesselnde, geheimnisvolle Story rund um den Protagonisten Conrad B. Hart trug ebenfalls zur besonderen Spielatmosphäre bei: Im Jahr 2142 führt der junge Agent einen Kampf ge-

gen gestaltwandelnde Aliens, in der Hoffnung, seine verlorenen Erinnerungen wiederzuerlangen.

Die Freude war groß, als bekannt wurde, dass der ursprüngliche Schöpfer, Paul Cuisset, erneut das (Raumschiff-)Steuer übernehmen wollte, um Flashback 2 zu schaffen. Trotz weniger erfolgreicher Nachfolger war die Hoffnung auf eine Fortsetzung hoch. Ja, ihr habt richtig gelesen, Flashback 2 ist nicht das erste Sequel zu Flashback. Es hätte allerdings das erste erfolgreiche Sequel sein können.

Es scheitert schon am Treppensteigen

Im Spiel schlüpfte ich erneut in die Rolle von Conrad, einem Agenten des GBI (Galactic Bureau of In-

vestigation), der gegen die außerirdischen Gestaltwandler in den Kampf zieht. Zwar verfügt Conrad dieses Mal über ein (größtenteils) vollständiges Gedächtnis, dafür ist aber sein lebenslanger Freund Ian verschollen. Gemeinsam mit A.I.S.H.A – seiner sprechenden, KI-gesteuerten-Waffe – stürzt sich der junge Agent deshalb in das nächste Weltraumabenteuer, um für Gerechtigkeit zu sorgen.

Flashback 2 wirft die Spieler genau wie im Vorgänger direkt ins Geschehen: Zunächst verletzt und orientierungslos rollt, springt, schießt und klettert Conrad sich in einer 2,5D-Perspektive durch den ersten Levelabschnitt. Dabei wurde mir eines direkt schmerzlich bewusst: Die Bewegungsmecha-

niken des ersten Teils, der gut 30 Jahre zurückliegt, waren weicher, flüssiger – besser. In Flashback 2 fühlt sich das Navigieren durch die Spielwelt oft klobig an. Selbst beim Treppensteigen kam es zu Problemen. Hätte ich lieber einen Aufzug rufen sollen?

Obendrauf lässt die Zielhilfe im Kampfmodus zu wünschen übrig. Häufig war ich nicht in der Lage, den Gegner anzuvisieren, auf den ich zu zielen versuchte. Besonders frustrierend war das in Gefechten, in denen „Healthbots“ die Gesundheit umliegender Gegner regenerierten. Anstatt den Healthbot zu erwischen gingen meine Kugeln nämlich mehrmals in einem Gewirr aus sich regenerierenden Gegnern unter.



Schöne Berge machen dumme NPCs nicht wieder wett

Rücken Feinde einem dabei zu sehr auf die Pelle, beginnt Conrad automatisch damit, wild um sich zu treten, anstatt von seiner Waffe Gebrauch zu machen. Kurze Frage: Wer hat sich das ausgedacht?! Chaos ist also vorprogrammiert. Auch hier hat das Original von 1993 (ganz ohne Zielhilfe) die Nase vorn. Manchmal ist weniger eben mehr.

Flashback 2 präsentiert Minispiele, die die Hacking-Skills der Spieler auf die Probe stellen. Werden die Minispiele erfolgreich absolviert, öffnen sich zuvor versperrte Durchgänge. Kurz nach meinen ersten Hack- und Kampferlebnissen offenbarte sich mir eine der klaren Stärken des Spiels: die schön gestalteten Schauplätze. Vom Schwarzmarkt unter dem trüben Mittagshimmel, geheimen Clubs in grellen Neonlichtern bis hin zu einem schneebedeckten Dorf im Herzen der Berge – die besuchbaren Orte werden durch ihr stimmiges Design zum Blickfang.

Zwar wurde ich auf visueller Ebene durch die Schauplätze und einem angenehmen Interface überzeugt, aber im Grunde war's das auch fast schon an positiven Aspekten. Die Vertonung der Hauptfiguren ist gut, aber viele NPCs leiden unter amateurhaft wirkenden Sprecherrollen. Trotz verschiedener Antwortmöglichkeiten wirken die Dialoge häufig unauthentisch, überladen und vorhersehbar. Flas-





hback 2 büßt dadurch immens viel Atmosphäre ein. Apropos vorhersehbar: Auch die Gegner-KI ist ausbaufähig. Trotz eines ersten Patches verhalten sich Feinde oftmals ausgesprochen dumm.

Dasselbe gilt leider auch für freundliche NPCs. In Levelabschnitten, in denen man auf die Zusammenarbeit mit NPCs angewiesen ist, kann es deshalb zu Schwierigkeiten kommen. Des Öfteren blieben meine Begleiter wortwörtlich hinter mir auf der Strecke,

sodass ich zurückrudeln musste, genaustens darauf bedacht, dass sie mir dieses Mal auch Schritt für Schritt folgen würden. Ja, ich zeige auf dich, Helena! Und auf dich, kleines, merkwürdiges NPC-Mädchen, dessen Namen ich vergessen habe! An einer späteren Spielstelle habe ich tatsächlich eine halbe Stunde damit verbracht, zwischen immergrünen Pflanzen und aggressiven Aliens einen verschollenen NPC zu suchen. Naja, bis ich schließlich mürrisch aufgegeben habe und

einen älteren Spielstand wählte. Von nun an hieß es: Lass die NPCs nicht mehr aus den Augen. War ich geheimer Agent oder doch eher NPC-Nanny?

Flashback 1993: Als fremde Planeten noch eine Erkundung wert waren!

Im Test erwarteten mich außerdem noch Performanceprobleme und verbuggte Ladebildschirme. Hinzu kommen unauthentische Figuren und Dialoge, ein unausgeglichenes

Kampfsystem, mangelhafte Gegner-KI und einen wenig überzeugenden Plot. Das alles trübt das Gesamtbild. Wer nach einer originellen Sci-Fi-Story sucht, ist hier nicht sonderlich gut aufgehoben. Zwar bietet das futuristische Setting großen Raum für spannende, komplexe Erzählungen, aber alles, was Flashback 2 tut, ist sich mit beiden Händen an überdrüssigen Klischees zu bedienen und auf das Beste zu hoffen. Was ich zu sagen versuche: Flashback 2 wirkt unpo-





liert, lieblos und kann nicht mit seinem Vorgänger mithalten.

Besonders ärgere ich mich über die blassen NPCs. Spiele wie *The Longest Journey* (1999) zeigen auf, dass glaubwürdige NPCs bereits die halbe Miete sein können, wenn es darum geht, eine authentische Spielwelt zu gestalten. *Flashback 2* ist viel, aber gewiss nicht authentisch. Hübsche Schauplätze und Zwischensequenzen sowie ein solider Soundtrack reichen eben nicht aus, um ein gutes Spiel zu sein. Kurzum: Erhofft ihr euch ein aufregendes Sci-Fi-Spiel mit spannender Story, flüssigen Animationen und dichter Atmosphäre, dann tut euch selbst einen Gefallen und greift zu *Flashback* aus dem Jahre 1993. Von dem ist seit 2018 sogar eine aufpolierte Version erhältlich. Aber Achtung, bitte nicht mit dem Remake von 2013 verwechseln! ☐

FAZIT: *Flashback* (1993) bleibt unberührt: Auch dieses Sequel ist leider zum Scheitern verurteilt, obwohl es versucht, seinem Vorgänger treu zu bleiben.

WERTUNG
5

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 episches 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.

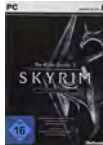
Getestet in Ausgabe: 07/23
Publisher: Blizzard Entertainment



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 zum 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 Mehrspielererfolg 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 Mehrspielererfolg. 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 Karriere-Modus 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 Aufbau-Profis.

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!

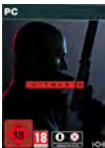
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Xbox Games



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.

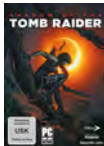
Getestet in Ausgabe: 05/23
Publisher: Capcom



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 gerauer 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.

**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

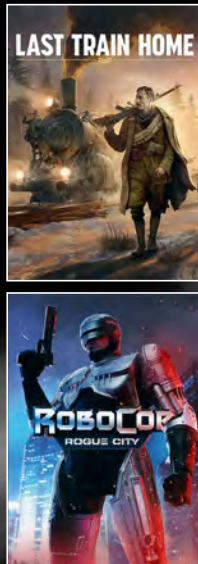
3

KEY EINLÖSEN

➤ bei Gamesplanet

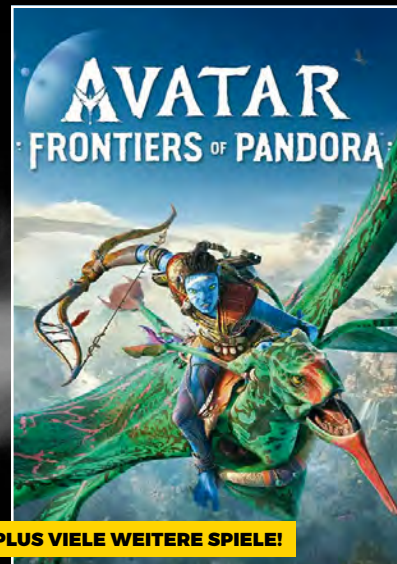


PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

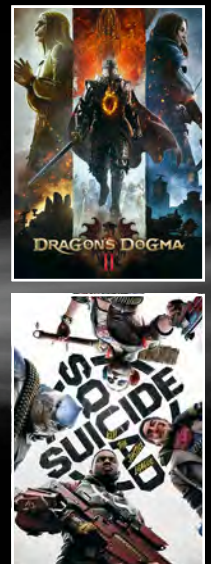


➤ **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

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!

Best of PC 2023

Es gab sicherlich schon schwächere Jahrgänge für Spieler als 2023 – um es mal vorsichtig auszudrücken. Gerade wenn man auf mehreren Plattformen unterwegs war, konnte man sich in den vergangenen 12 Monaten kaum vor Highlights retten, doch auch reine PC-Spieler kamen 2023 wohl bestens auf ihre Kosten. Dabei ist es auch völlig egal, ob man auf hochglanzpolierte Triple-A-Produktionen steht oder lieber in Indie-Gewässern fischt. Für diesen Artikel hat die PC-Games-Redaktion intern abgestimmt und die 10 besten Spiele für den PC im Jahre 2023 gekürt – und dabei fehlt mit dem langersehnten Diablo 4 nicht nur ein Hochkaräter!

Von: Autorennamen

PLATZ
10

Under the Waves

Parallel Studio, Quantic Dream | 29. August 2023

Unter dem Meer, unter dem Meer, wo wär das Wasser besser und nasser, als es hier wär? Das sang schon einst die wahrscheinlich musikalischste Krabbe der Filmgeschichte und so ganz unrecht hatte Horatio Thelonius Ignatius Crustatious Sebastian damals nicht damit. Denn bei unserem Spiel auf Platz 10, Under the Waves, ist die kalte Nässe des Meeres unser ständiger Begleiter. Ebenfalls permanent mit an Bord: ein Gefühl der Einsamkeit. Schließlich verkörpern wir im narrativen Kleinod von Parallel Studio den Ingenieur und Taucher Stan, der in einem alternativen Universum der 1970er-Jahre auf dem Meeresgrund arbeitet. An Bord einer kleinen beengten Station und eines noch kleineren U-Boots repariert er nicht nur im Auftrag der Ölbohr-Firma UniTrench allerlei Gerätschaften, er verarbeitet zudem auch noch ein persönliches Trauma. Als dann noch mysteriöse Vorkommnisse in den UniTrench-Anlagen auftreten, verschwimmen für Stan Realität und Fiktion immer mehr. Das Adventure bietet nicht nur eine wunderbare Atmosphäre und eine melancholische Story, sondern nimmt sich auch Themen wie Umweltverschmutzung und Artensterben an – ein verdienter Platz in unserer Top 10.

PLATZ
9

Hi-Fi Rush

Bethesda Softworks | 25. Januar 2023

Rhythmus-Spiele sind ein wenig aus der Mode gekommen seit der PS360-Ära und der Schwemme an Plastikgitarren und -Drums. Dann und wann erscheint aber noch ein richtig toller Genrevertreter wie etwa Crypt of the Necrodancer. Im Jahre 2023 war dieser Genrevertreter unser Platz 9: Hi-Fi Rush. Bereits im Januar überraschte das mit Traumwertungen überhäufte Kleinod von Tango Gameworks. Auf den ersten Blick präsentiert sich der Titel als schicker 3D-Brawler mit gelungenem Cel-Shading-Look. Der Clou an der Sache: Nicht nur Hauptcharakter Chai, sondern auch die Gegner und Teile der Spielwelt bewegen sich im Takt der Musik. Nur wer sich dies zu eigen macht und seine Tastendrucke ebenfalls an den Rhythmus anpasst, nutzt das Kampfsystem perfekt aus. Neben der gelungenen Rhythmus-Mechanik und der Grafik besticht der Titel logischerweise auch an der Soundfront. So sind unter anderem lizenzierte Titel von Nine Inch Nails, The Prodigy und The Black Keys mit an Bord.



PLATZ

8

Atomic Heart

Mundfish | 21. Februar 2023

Im Vorfeld machte Atomic Heart hauptsächlich wegen diverser Unabwägbarkeiten auf sich aufmerksam. Für die einen sahen die Trailer zu gut aus, weswegen sie einen Scam vermuteten, für die anderen waren eventuelle Verstrickungen des Studios Mundfish mit der russischen Politik zu heikel. Auch wir berichteten rund um den Release des Shooters über all die Kontroversen – wer mag, der findet dazu ein Video auf diesem Channel. Beschränkt man sich rein auf das Spielerische bleibt indes festzuhalten: Atomic Heart ist ein echt guter Ego-Shooter geworden. Die Ästhetik mit ihrem Sowjet-Atompunk-Look erinnert an Bioshock und auch die Action, die Story und der Sound wissen zu überzeugen. Ist der Titel nun so gut wie das große Vorbild Bioshock? Natürlich nicht. Ist es aber einer der besten Shooter des Jahres? Definitiv – und damit verdient auf Platz 8 in unserer Top 10.



PLATZ

7

Dave the Diver

Mintrocket | 28. Juni 2023

Und erneut geht es in unseren Jahres-Charts unter den Meeresspiegel – diesmal jedoch in weitaus lockerer Atmosphäre. Dave the Diver war im Sommer ein echter Überraschungs-Hit, was sicherlich nicht zuletzt daran lag, dass es mal etwas ganz anderes war. Im Grunde handelt es sich beim charmanten Abenteuer von Mintrocket – eine Tochterfirma des japanischen Publishers Nexon – um zwei gänzlich unterschiedliche Spiele. Tagsüber erforscht ihr das sogenannte Blaue Loch, eine Sinkhöhle, die sich ständig verändert. Dabei sammelt ihr Ressourcen, achtet auf relativ simple Survival-Mechaniken und tretet gegen Unterwasser-Kreaturen an. Des Nachts wiederum müsst ihr euer eigenes Sushi-Restaurant managen, indem ihr Gerichte zubereitet und die Kunden zufriedenstellt. Dieser skurrile Mix, gepaart mit einer hübschen Pixelgrafik und witzigen Charakteren übt seine ganz eigene Faszination aus und spült Taucher Dave auf unseren Rang 7.



PLATZ

6

Starfield

Bethesda Softworks | 06. September 2023

Seit seiner Ankündigung vor mehr als fünf Jahren auf der E3 2018 gehörte Starfield mit Sicherheit zu den am meisten erwarteten Spielen überhaupt. Im September war es dann endlich soweit und Bethedas erstes Singleplayer-Rollenspiel seit Fallout 4 2015 erschien. Zwar gab es durchaus kritische Stimmen von Spielern, die sich etwa No-Mans-Sky-artige Planetenerkundung, oder Handel und Weltraumkämpfe im Privateer-Stil erhofften. Wer jedoch damit rechnete, was Todd Howard einst versprach, nämlich ein Skyrim im Weltraum, der kam wohl voll auf seine Kosten. In einem realistischen Zukunfts-Setting im Jahr 2330 verkörpern wir das neueste Mitglied der Entdecker-Vereinigung Constellation, und machen uns auf die Suche nach mysteriösen Artefakten. Bethesda-typisch steht es uns dabei recht frei, was wir machen. Wir können der Hauptstory folgen, uns gänzlich der Planetenerkundung widmen, Nebenquests für diverse Fraktionen erledigen, eigene Basen und Raumschiffe bauen oder einfach Space-Piraten nester ausräuchern. Der Lohn für diese Freiheit: eine enorme Langzeitmotivation – und Platz 6 auf unserer Liste.



PLATZ
5

Hogwarts Legacy

Avalanche Software | 10. Februar 2023

Für Potter-Heads ging 2023 wahrscheinlich ein Traum in Erfüllung, denn dank Hogwarts Legacy konnten sie ab Februar endlich selbst die virtuelle Schulbank der namensgebenden Zauberer-Akademie drücken. Als Setting dient aber nicht das Hogwarts, das Fans aus den Romanen und Filmen kennen, sondern ein vergangenes. Das Open-World-Rollenspiel von Avalanche Software versetzt euch nämlich ins 19. Jahrhundert. Ihr schlüpft in die Rolle eines angehenden Zauberers bzw. einer Hexe und startet überraschenderweise direkt im fünften Jahr eurer Ausbildung. Warum das so ist, was es mit einer mysteriösen Zauberkraft auf sich hat und wie eine Goblin-Rebellion damit zusammenhängt, erfahrt ihr dann im Laufe der Story. Spielerisch erwartet euch ein typisches Rollenspiel in einer offenen Welt, in der ihr kämpft, Rätsel löst, magische Tierwesen erforscht aber auch am Hogwarts-Unterricht teilnehmt. Ganz und gar kein Hokus Pokus ist es daher, dass sich der Titel auf unseren Platz 5 zauberte.

PLATZ
4

Resident Evil 4

Capcom | 24. März 2023

Mit Remakes ist es ja so eine Sache. Viele Fans würden lieber neue Ableger ihrer geliebten Spieleserien sehen statt Neuaufgüsse von irgendwelchen Klassikern. Zumal diese ja oft auch noch etwas lieblos dahingeklatscht werden. Wie es richtig geht, zeigt allerdings Capcom seit einiger Zeit. Die Neuinterpretationen der ersten Resident Evils haben den wunderbaren Spagat zwischen modernisiertem Gameplay und der Beibehaltung alter Tugenden geschafft. Und den bislang elegantesten Spagat legte im Frühjahr das neu aufgelegte Resident Evil 4 hin. Das Horror-Abenteuer um Leon S. Kennedy, den es in ein spanisches Dorf verschlägt, wo er die Präsidententochter Ashley vor einer Bande von zombieartigen Einwohnern retten soll, sah nie besser aus. Und es spielte sich auch nie besser, denn die Steuerung und die Technik wurden perfekt an moderne Standards angepasst. Und dank einiger Story-Verfeinerungen und Detail-Änderungen kommen auch all jene auf ihre Kosten, die den Klassiker auf anderen Plattformen auswendig gelernt haben. So und nicht anders muss ein Remake aussehen, dann klappt es auch mit Platz 4 in unserer Jahres-Hitliste.

PLATZ
3

Cyberpunk 2077: Phantom Liberty

CD Projekt Red | 26. September 2023

So ein wenig hat der Ruf der Witcher-Macher von CD Projekt Red ja gelitten nach der Veröffentlichung von Cyberpunk 2077 – vor allem wegen der verhunzten Konsolen-Version. PC-Spieler indes bekamen direkt zum Release bzw. mit den ersten Patches ein rundum gelungenes Cyberpunk-Abenteuer serviert. Im September, knapp drei Jahre dem Hauptspiel, folgte dann auch endlich das heiß ersehnte Add-on Phantom Liberty, das qualitativ sogar noch mal einen draufsetzte. Euch versetzt es nach Dogtown, einen im Grunde autarken, permanent im Kriegszustand befindlichen Stadtteil von Night City. Dort erwartet euch ein komplett neuer Handlungsstrang, der sich perfekt in die restliche Story von Cyberpunk 2077 einfügt. Dank des gleichzeitig für alle Spieler veröffentlichten Patches 2.0 wurden zudem viele Spielsysteme einer Generalüberholung unterzogen, was für ein nochmals runderes Erlebnis sorgt. Wer also bisher noch keinen Fuß in Night City gesetzt hat – dieses Add-on ist die perfekte Gelegenheit.



PLATZ
2

Alan Wake 2

Remedy Entertainment | 27. Oktober 2023

Erst im Oktober erschienen, konnte sich Alan Wake 2 noch als später Release auf viele Bestenlisten des Jahres 2023 katapultieren. Auch bei uns qualifizierte sich der zweite Teil des Horror-Abenteuers relativ souverän für die Silbermedaille. Wo der 13 Jahre alte Vorgänger noch auf durchaus geteilte Meinungen stieß – die einen mochten das ruhige, mysteriöse Grusel-Epos, die anderen langweilten sich eher zu Tode –, überzeugt der Nachfolger auf ganzer Linie. Erneut schlüpft ihr in die Rolle des namensgebenden Schriftstellers, der sich ebenfalls 13 Jahre nach den Ereignissen von Teil 1 weiterhin mit der Dunkelheit herumschlägt. Gleichzeitig kontrolliert ihr aber auch die FBI-Agentin Saga Anderson, die mit ihrem Partner Alex Casey einen Mordfall untersucht und dazu klassische Ermittlungsarbeit tätigt. Diese beiden Handlungs- und Spielstränge spielen sich nicht nur wunderbar unterschiedlich, sie werden auch miteinander auf innovative Art und Weise verwoben. Dadurch präsentiert sich Alan Wake 2 nicht nur viel abwechslungsreicher, es bietet auch eine bessere Story und mehr Horror-Elemente. Und zu allem Überfluss sieht der Titel auch noch absolut fantastisch aus – ein wahrhaft spätes Jahres-Highlight.



PLATZ
1

Baldur's Gate 3

Larian Studios | 03. August 2023



Wie hätte es anders sein sollen: Larian Studios' Rollenspiel-Meilenstein macht es sich natürlich auch mit meilenweisem Vorsprung bei uns auf dem Jahres-Thron der PC-Spiele gemütlich. Kein Wunder, denn selten wurde ein Spiel in den letzten Jahren mit derart viel Lob, Preisen und Awards überhäuft wie dieses fantastische Dungeons&Dragons-Epos, für viele ist es gar das womöglich beste Spiel aller Zeiten. Doch egal, ob man diese Meinung nun teilt oder nicht, so kommt man nicht umhin, die Brillanz dieses RPG-Meisterwerks anzuerkennen. Nicht nur schaffte es Entwickler Larian, die zugrundeliegenden Tabletop-Regeln perfekt an Videospieldürfnisse anzupassen, sondern sie übertrafen in Sachen Regeltreue und Tiefgang auch noch die beiden absoluten Klassiker-Vorgänger. Hinzu kommt, dass wohl noch nie in einem RPG derart viel spielerische Freiheit geboten wurde wie in Baldur's Gate 3 – hier gilt wortwörtlich der Grundsatz: Kein Spieldurchgang gleicht dem anderen. Gepaart mit denkwürdigen Charakteren, einer spannenden Story, einem wunderbar umgesetzten Rundenkampfsystem und einem tollen technischen Korsett ergibt sich also logischerweise nur ein Fazit: Dieses RPG ist ein Meisterwerk. Und steht zurecht auf unserem Platz 1.



Chris Taylor

(Quelle: Gas Powered Games)

Der Mann, der zur RTS-Legende wurde IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE

Chris Taylor schrieb Gaming-Geschichte – mit Total Annihilation, Dungeon Siege und Supreme Commander. Wir blicken auf seine bewegte Laufbahn, analysieren nie veröffentlichte Spiele wie Kings and Castles und verraten euch, was Taylor heute macht.

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

Chris Taylor kommt am 4. September 1966 in Surrey, im Südwesten der kanadischen Provinz British Columbia zur Welt. Bereits in jungen Jahren hegt er großes Interesse am Medium Videospiel, das sich Ende der 1970er-Jahre erstmals in Form von Arcade-Automaten zu manifestieren beginnt. Taylor verbringt viel Zeit mit Münzfressern wie Space Invaders (1978) und Asteroids (1979) und ist völlig aus dem Häuschen, als seine Mutter ihm und seinen Geschwistern zu Weihnachten des Jahres 1979 ein Intellivision von Mattel schenkt.

Ein echter Quantensprung im Vergleich zur bisherigen Konsole im Hause Taylor: Ataris Heimva-

riante von Pong, die damals über die Kaufhauskette Sears vertrieben wird. Zu seinen späteren Lieblingsspielen auf dem System zählt das von Don Daglow designte Utopia (1981) – eines der ersten Echtzeitstrategiespiele überhaupt.

Dass er Videospiele nicht nur erleben, sondern irgendwann auch selbst entwickeln möchte, wird Taylor schon im Alter von elf Jahren klar. „Ich war gerade in einer Spielhalle und ein Typ reparierte eines der vielen Geräte dort. Er öffnet die Rückseite des Automaten und heraus kamen Kabel, Leiterplatten und der Geruch von brennender Elektronik. Damals wusste ich: Ich will auch mal so etwas machen“, so Taylor in einem Interview mit dem

Youtube-Kanal von Matt Barton. In einem anderem Interview mit dem Stern ergänzt er: „Es war erstaunlich, wie Magie. Ich habe gesagt, ich würde alles geben, um Spieldesigner zu werden. Hätte ich damals nur gewusst, wie simpel diese Maschinen waren im Vergleich zu Computern heute.“

Schon als Teenager begeisterter Programmierer

Im Alter von 14 Jahren kann Taylor seinen Vater überzeugen, ihm einen TRS-80 mit Zilog-Z80-Prozessor und 4 Kilobyte Speicher zu schenken – ein beliebter Heimcomputer der Firma Tandy, der damals im großen Stil über deren eigene Ladenkette Radio Shack vertrieben wird.

Taylor nutzt ihn zum Spielen, aber auch, um selbst damit zu programmieren. Die nötigen Kenntnisse eignet er sich unter anderem mithilfe von Büchern wie dem 630 Seiten starken Wälzer How to program the Z80 aus der Feder von Rodney Zaks an. Anfangs versteht Taylor laut eigener Aussage nur Bahnhof, doch der PC-affine Jungspund ist unglaublich lernwillig und experimentierfreudig und arbeitet sich schnell in die Materie ein.

Mit seinem ständig wachsenden Wissen gelingt es ihm dann, als Teenager einige selbst geschriebene Spiele auf die Beine zu stellen. Aber auch eine von ihm entwickelte Datenbank für ein Taxiunternehmen zählt zu seinen ers-

ten großen Programmiererfolgen. Als Heranwachsender ist Taylor fest überzeugt, eines Tages selbst in der Games-Branche Fuß fassen zu können. Die richtige Gelegenheit ergibt sich allerdings erst im Jahr 1987, als der damals 21-Jährige zufällig durch die neueste Ausgabe der Vancouver Sun blättert und dabei eine verlockende Stellenausschreibung entdeckt.

Rückblickend fragt sich Taylor allerdings noch immer, wie er damals nur so viel Glück haben konnte. „Was hat nur damals Besitz von mir ergriffen, dass ich diese Zeitung öffnete und dann ausgerechnet auf diese wirklich winzige Anzeige stieß? Es war wie die Nadel im Heuhaufen“, resümiert der Kanadier in besagtem Youtube-Interview.

Taylor meldet sich kurz darauf beim Inserenten der Anzeige – einem in Burnaby nahe Vancouver angesiedeltes Studio namens Distinctive Software. Das 1982 von Don Matrick und Jeff Sember gegründete Unternehmen ist zu diesem Zeitpunkt bereits einer der größten Spieleentwickler an der kanadischen Westküste und hat sich zuvor insbesondere mit dem Rennspiel Test Drive und Heimcomputer-Umsetzungen verschiedener Accolade-Titel einen Namen gemacht.

Taylors Programmier-Enthusiasmus kommt gut an bei der Personalabteilung, und kurz darauf

hat er einen Vertrag mit einem Jahresgehalt von 24.000 Dollar in der Tasche. Bizarre Anekdote in diesem Zusammenhang und etwas, das Taylor erst Jahre später publik macht: Im Bewerbungsgespräch gibt Taylor an, die Programmiersprache C zu beherrschen.

In Wirklichkeit hat er damals jedoch keinen blassen Schimmer davon, sondern beherrscht lediglich Assembly und Basic. Als man ihm dann mitteilt, dass sein erstes Projekt – das Baseball-Spiel Hardball 2 – gänzlich in C programmiert werden soll, bleibt Taylor cool, lässt sich nichts anmerken und bringt sich alle wichtigen Grundlagen mithilfe eines Buchs in nur einer Woche selbst bei. „Ich glaube, meine Superkraft war, dass ich sehr fokussiert und sehr dickköpfig war“, so Taylor gegenüber Matt Barton.

Hardball 2, das er zusammen mit Don Matrick und Rick Friesen designt, kommt 1989 auf zwei Disketten für PC auf den Markt, erntet vor allem aufgrund seiner Optionsvielfalt solide bis gute Kritiken, wird später noch für Amiga sowie Mac umgesetzt, verkauft sich knapp 100.000 Mal und gewinnt sogar den Award der Software Publishers Association für das beste Sportspiel des Jahres 1989.

Distinctive Software schätzt Taylors Arbeit und spannt ihn schon bald in weitere Projekte ein, zunächst das Rennspiel The Duel:



Test Drive 2, wo er sowohl in die Programmierung als auch ins Design involviert wird. Test Drive 2 erscheint ebenfalls noch 1989, lässt Spieler hinter dem Steuer eines Porsche 959 oder eines Ferrari F40 Platz nehmen, bietet deutlich mehr Abwechslung als der Vorgänger, führt einen KI-gesteuerten Gegner ein und geht circa 250.000 Mal über die Ladentische.

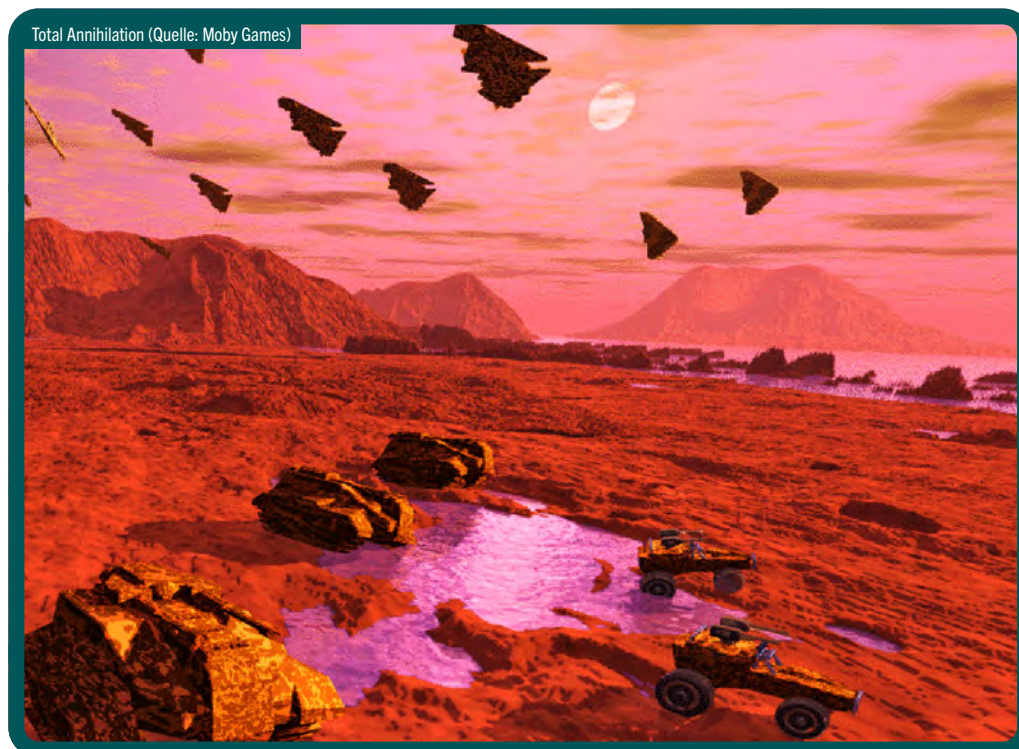
Taylor hat mittlerweile ein recht gutes Standing bei Distinctive Software und kümmert sich als Nächstes zusammen mit Jay MacDonald und Rick Friesen um die Entwicklung von 4D Sports Boxing, das am 15. Juni 1991 für DOS-PCs, Amiga und Macintosh-Rechner erscheint. Highlight hier sind vor allem eine sehr akkurate Boxmechanik, die in Polygon-Form umgesetzten Kämpfer, der Zwei-Spieler Modus und ein gut umgesetztes Replay-System. Wie gut sich die Polygon-Keilerei am Ende verkauft, ist nicht bekannt. Fest steht aber, dass das US-Magazin PC Gamer es in die Liste der besten Sportspiele des Jahres 1991 aufnimmt und Chris Taylor im Rahmen des Projekts viele wertvolle Erfahrungen hinsichtlich effektiver 3D-Programmierung sammelt.

Adieu Sportspiele, hallo Echtzeitstrategie

Einige Zeit nach der Fertigstellung von 4D Sports Boeing wird Distinctive Software dann aufgrund seiner Sportspiel-Expertise im Rahmen eines elf Millionen Dollar schweren Deals vom kalifornischen Software-Riesen Electronic Arts übernommen und in EA Canada umfirmiert.

Für Taylor bedeutet das vor allem eines: Er muss noch mehr Sportspiele machen – ein Genre, das ihn zum gewissen Grad schon interessiert, für das es jedoch längst nicht solche Sympathien hegt wie beispielsweise für Strategie- und Actionspiele. „Seit ich 14 Jahre alt war, wollte ich in Spielen vor allem Explosionen, Panzer, Spannung, Energie und epische Schlachten. Ein Spiel wie Command & Conquer versinnbildlichte all das“, so Taylor 1997 in einem Interview mit GameStop.

Ebendieser Faktor führt schließlich auch dazu, dass Taylor etwa sieben Monate nach dem erfolgreichen Launch der von ihm mitentwickelten Baseball-Simulation Triple Play fürs Sega Genesis seinen Job bei EA Canada an den Nagel hängt und zunächst mit dem Gedanken spielt, sein eigenes Studio zu gründen. Da sich die Finanzierung je-



doch als schwierig erweist, schaut er sich auch nach möglichen Arbeitgebern um und hat dabei – dank guter Verbindungen in die Branche – schnell Erfolg.

Bereits im Januar 1996 heuert der Design- und Programmier-Veteran bei Cavedog Entertainment an – einer ein Jahr zuvor von LucasArts-Adventure-Legende Ron Gilbert und seiner Producer-Kollegin Shelley Day gegründeten Unterabteilung von Humongous Entertainment. Anders als beim Mutterhaus, das mit Marken wie Putt-Putt, Freddi Fish oder Fatty Bear Popularität erlangte, sollen hier aber keine

Kinderspiele, sondern Games für den typischen Mainstream-Konsumenten entstehen. Taylor fühlt sich schnell wohl bei Cavedog Entertainment und wird schon bald zum Projektleiter eines neuen Echtzeitstrategiespiels namens Total Annihilation ernannt.

Taylors totale Vernichtung

Das Grundkonzept des Spiels stammt von Taylor und stellt gewaltige Echtzeitschlachten in den Mittelpunkt, die allein im Hinblick auf die Zahl der kämpfenden Einheiten weit über das hinausgehen, was Genre-Fans bisher von Titeln

wie Dune 2 (1992) oder Command & Conquer (1995) kennen.

Um den beiden Publikumslieb-lingen des Westwood Studios Paroli zu bieten, trumpft Total Annihilation außerdem mit einer ganzen Reihe an innovativen Features auf, die virtuellen Generälen das Leben erleichtern. Hierzu zählt unter anderem die Möglichkeit, unterschiedliche Einheitenverbände anzulegen und diesen eine Abfolge von Befehlen zu erteilen – Elemente, die später allesamt zum Standard im Genre werden.

Weitere Innovationen umfassen Höhenunterschiede im Terrain, die

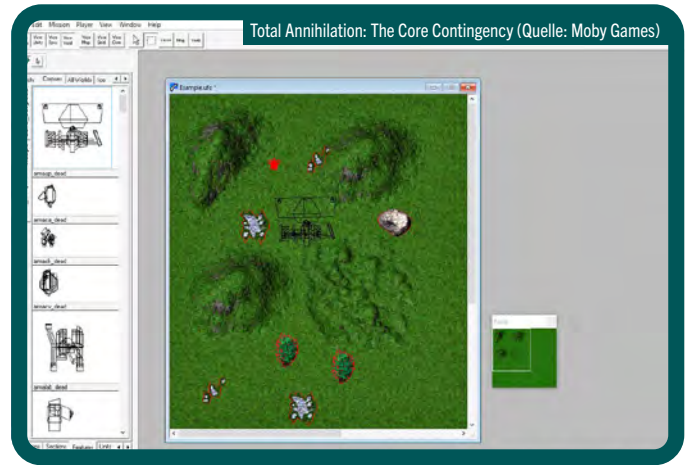


Total Annihilation (Quelle: Moby Games)

sich vielfältig aufs Gameplay auswirken. So können die komplett dreidimensional modellierten und texturierten Einheiten steile Hänge beispielsweise nur langsam emporfahren, sich aber über einen Tempo-Boost freuen, wenn es in die entgegengesetzte Richtung geht. Projektile wiederum verhalten sich je nach Geschwindigkeit und Flugbahn unterschiedlich und

zerschellen zum Beispiel an hohen Bergwipfeln, während Fahrzeuge auf höher gelegenen Kartenpositionen eine bessere Weitsicht genießen.

Nicht minder spannend ist der Soundtrack aus der Feder von Jeremy Soule, der sich dynamisch der jeweiligen Spielsituation anpasst und zum Beispiel schneller wird, wenn eine Schlacht entbrennt und



zu ruhigeren Klängen wechselt, wenn gerade nicht gekämpft wird und man seine Basis aufbaut oder Einheiten repariert.

Die Entwicklung von Total Annihilation dauert knapp 20 Monate, verschlingt Kosten von 1,1 Millionen Dollar und resultiert in einem wahrlich beeindruckenden Echtzeitstrategiespiel, das zum Release am 27. September 1997 Kritiker und Genreliebhaber rund um Globus begeistert. Das US-Portal Gamespot zückt später

sogar die begehrte „Spiel des Jahres“-Auszeichnung, und auch an der Ladentheke kommt Taylors Director-Debüt gut an.

Zwar kann es dem nur knapp eineinhalb Wochen später veröffentlichten Age of Empires der Ensemble Studios nicht ganz das Wasser reichen, mit knapp einer Viertelmillion weltweit ausgelieferten Einheiten binnen der ersten Wochen steht Publisher GT Interactive Ende 1997 dennoch sehr gut da.

Dungeon Siege (Quelle: Gas Powered Games)



Dass dieser Erfolg auch in den Monaten danach anhält, liegt in erster Linie daran, dass Chris und sein Team sich hingebungsvoll um die wachsende Fan-Gemeinde kümmern. Online-Foren werden eröffnet, ein Newsletter mit Tipps und Tricks wird eingerichtet und in regelmäßigen Abständen erscheinen coole neue Einheiten, beispielsweise ein sich tarnendes Fusionskraftwerk.

Ergänzend dazu passt man das Balancing auf Basis des Nutzer-Feedbacks kontinuierlich an, optimiert das Gesamterlebnis mithilfe von Patches immer weiter und kredenzt einen Missions- und Karten-Editor in Beta-Form, der riesigen Anklang findet. Die Folge sind eine stetig wachsende Liste an Fan-Seiten und eine Community, die nach immer mehr Inhalten lechzt. Und genau die liefert Cavedog auch. Los geht's am 29. April 1998 mit Total Annihilation: The Core Contingency, dicht gefolgt von der Erweiterung Battle Tactics, die am 30. Juni 1998 erscheint.

Die Gründung von Gas Powered Games

Doch zurück zu Chris Taylor: Der hat zunächst einmal genug vom RTS-Genre, verlässt Cavedog nach nur zwei Jahren und drei Monaten im März 1998 wieder und gründet im Mai 1998 mit vier anderen Ex-Cavedog-Entwicklern Gas Powered Games. „Eines Nachts lag ich einfach im Bett und schrieb jeden Namen auf, der mir in den Sinn kam. Irgendwann gefiel mir der Name Apocalyptic Entertainment wirklich gut, aber es stellte sich heraus, dass zu viele Unternehmen etwas Ähnliches registriert hatten. Also suchte ich weiter und fand Gas Powered Games wirklich toll“, fasst Taylor die Namensfindung später gegenüber Gamespy.com zusammen.

Das Team experimentiert zunächst ein bisschen mit verschiedenen Gamedesign-Ideen, kommt dann aber schnell zu dem Schluss, dass das Debütprojekt im Bereich der Action-Rollenspiele verortet sein soll. Hauptinspirationsquelle ist dabei der im Januar 1997 erschienene Dauerbrenner Diablo – ergänzt um Einflüsse aus Baldur's Gate und Ultima.

Im Gegensatz zur Blizzard-Produktion soll Dungeon Siege jedoch in einer nahtlos erkundbaren Welt ganz ohne Ladezeiten spielen und wesentlich zugänglicher sein. Um Letzteres zu erreichen, verabschieden sich die Macher primär von der für Diablo typischen Charakterauswahl zu Beginn der Kampagne und ersetzen sie durch ein System, das Heldenfähigkeiten basierend auf der Häufigkeit ihrer Nutzung verbessert.

Des Weiteren konzipiert man eine ganze Reihe nützlicher Komfortfunktionen. Hierzu zählt unter anderem ein Packesel, der den Heldentrupp kontinuierlich begleitet und dessen Taschen über jede Menge Stauraum verfügen. Clever, denn so wird vermieden, dass Spieler regelmäßig Backtracing-Ausflüge zu Händlern unternehmen müssen, um Platz im eigenen Inventar zu schaffen.

Ursprünglich ist der Plan, Dungeon Siege in nur zwei Jahren fertigzustellen. Aufgrund der hohen Ambitionen des Teams und immer neuer Feature-Experimente schießt man allerdings weit über dieses Ziel hinaus. All das mündet schließlich einer nicht enden wollenden Crunchtime-Periode, die sich über zwei Jahre hinzieht, teils sieben Tage die Woche, mit Arbeitszeiten von zwölf bis 14 Stunden pro Tag.

„Unser Ehrgeiz war so groß, dass wir unsere Körper, unsere Be-

ziehungen und unser spirituelles Wohlbefinden vernachlässigten. Ich weiß, dass viele von uns dies über einen Punkt hinaus getan haben, den die meisten Fachleute für gesund, vernünftig oder möglicherweise ethisch halten würden. Der Grad der Konzentration auf unsere Arbeit war einfach erstaunlich, aber die schiere Selbstvernachlässigung, die dadurch gefördert wurde, war einfach unverantwortlich“, erinnert sich Bartosz Kijanka, damals technischer

Leiter des Spiels, in einem überaus lesenswerten Postmortem-Artikel von Gamedeveloper.com.

Die gute Nachricht: All diese Strapazen und Entbehrungen machen sich am Ende doch noch bezahlt. Dungeon Siege, für das Taylor Microsoft als Publishing-Partner gewinnen kann, kommt am 05. April 2002 für Windows-PCs auf den Markt und erzielt aus dem Stand heraus einen Metacritic-Schnitt von 86 von 100 Punkten.

Dungeon Siege (Quelle: Moby Games)



Dungeon Siege 2 (Quelle: Gas Powered Games)



Dungeon Siege 2: Broken World (Quelle: Moby Games)



Dungeon Siege 2: Broken World (Quelle: Moby Games)



Dungeon Siege: Throne of Agony (Quelle: Gas Powered Games / 2K Games / Sony)



Supreme Commander (Quelle: Gas Powered Games)



Supreme Commander (Quelle: Moby Games)



Besonders angetan sind die meisten Kritiker damals von der sehenswerten 3D-Optik, der komplett zusammenhängenden Spielwelt, dem flexibel anpassbaren Interface und dem fantastischen Soundtrack, für den Taylor abermals Jeremy Soule verpflichten kann. Hinzu kommt viel Lob für den sogenannten Siege Editor, einen mitgelieferten Modding-Werkzeugkasten, der es Spielern erlaubt, eigene Szenarien zu entwerfen.

Frei von Kritik bleibt Taylor nächster Sensationserfolg allerdings nicht: Vielfach bemängelt werden insbesondere die belanglose, schwach inszenierte Geschichte sowie die Tatsache, dass die engagierten KI-Begleiter dem Spieler in Kämpfen fast schon zu viel Arbeit abnehmen, dadurch eine gewisse Monotonie entsteht und letztendlich auch der Wiederspielwert leidet.

Zweiter Abstecher in düstere Dungeons

Während bei Mad Dog Software bereits die Erweiterung Legends of Arana heranreift, konzentriert sich Taylor in der Rolle des Kreativdirektors bereits auf ein Sequel und geht dabei insbesondere die zuletzt genannten Baustellen gezielt an. Will heißen: Das Kampfsystem wird um einige leidige Automatismen bereinigt, gleichzeitig aber so gestaltet, dass es sich auf Wunsch immer noch ähnlich wie das Vorgängerspiel anfühlt.

Des Weiteren überarbeitet man das Fähigkeitensystem, fügt characterspezifische Kampfstile hinzu, gestaltet die Schauplätze

weniger schlauchartig und verleiht den Charakteren deutlich mehr Persönlichkeit – inklusive Meinungsverschiedenheiten zwischen einzelnen Party-Mitgliedern. Dazu gesellen sich diverse Packeselalternativen und die Option, die tierischen Begleiter mit Loot füttern zu können, woraufhin sich diese weiterentwickeln und sowohl aktiv als auch mit passiven Boni in Kämpfe eingreifen. Witzige Idee!

Dungeon Siege 2, das erneut unter der Flagge von Publisher Microsoft veröffentlicht wird, entpuppt sich zum Release am 16. August 2005 als ambitionierte Fortsetzung mit spürbar verbesserter Story und vielen sinnvollen Verbesserungen und wird von den meisten Fachmedien wohlwollend besprochen (Metacritic 80/10). Bedingt durch eine langsam einsetzende Übersättigung des Genres und eine bereits leicht veraltete Engine, erzeugt es jedoch nicht mehr den Hype, der damals dem Erstlingswerk zuteilwurde.

Wohl auch deshalb geht Taylor im März 2006 einen Deal mit 2K Games ein, die zum Inhaber der Dungeon-Siege-Lizenz werden und im Zuge der Markenübernahme gleich zwei neue Titel ankündigen. Zum einen die Erweiterung Dungeon Siege 2: Broken World, die Gas Powered Games intern entwickelt – mit Taylor in der Rolle des Kreativdirektors. Zum anderen einen Handheld-Ableger für die damals populäre Playstation Portable, genannt Dungeon Siege: Throne of Agony. Hier überlässt man die Entwicklung federführend den in Irvine

ansässigen Supervillain Studios. Beide Titel erscheinen in der zweiten Jahreshälfte 2006 und finden ihre Fans. Nennenswerte Akzente kann jedoch keines von beiden setzen. Bei Broken World (August 2006) ist vor allem die Spielzeit mit zehn Stunden eher knapp bemessen und die Liste überzeugender Neuerungen ist recht bescheiden. Zudem hinkt es damaligen Konkur-

renzprodukten wie Titan Quest (Juni 2006) optisch hinterher. Kurzum: Man merkt, dass Gas Powered Games nur wenig Zeit hatte.

Throne of Agony hingegen entpuppt sich in der Retrospektive als Neuauflage des einst für Xbox geplanten Dungeon Siege X, spielt sich im Kern grundsolide und kann auch visuell punkten. Die zähen Ladezeiten, eine belanglose Story

und zu wenig Tiefe im Gameplay sind jedoch valide Kritikpunkte, die für viele eher mittelmäßige Wertungen sorgen.

Supreme Commander nimmt Form an

Chris Taylor nimmt diese Entwicklungen zum Anlass, weitere Action-Abenteuer erst einmal ruhen zu lassen und sich vollends auf den spirituellen Nachfolger von Total Annihilation zu konzentrieren, an dessen Konzept er bereits seit der Fertigstellung des ersten Dungeon Siege tüftelt. Die Rede ist von Supreme Commander. Angesiedelt in einer weit entfernten Zukunft, kämpfen hier drei Fraktionen - die United Earth Federation, die Aeon-Erleuchteten und die Nation der Cybrans – im sogenannten „Unendlichen Krieg“ um den Sieg.

Damaliges Alleinstellungsmerkmal von Supreme Commander ist eine wahrlich spektakuläre Kamera, die nahtloses Zoomen von der Szenario-Übersichtskarte (auf der Einheiten nur vereinfacht als kleine Symbole erscheinen) bis ganz runter zu einzelnen Einheiten erlaubt. Um jederzeit „maximale Übersicht“ auf den riesigen, mit einer Seitenlänge von bis zu 40 Kilometer ausgestatteten Schlachtfeldern zu gewährleisten, implementiert Gas Powered Games außerdem Unterstützung für bis zu zwei Bildschirme und optimiert den Gamecode für Besitzer der gerade aufkeimenden Zwei- und Vierkern-Prozessoren. Aber auch sonst bietet Supreme Commander viele

Space Siege (Quelle: Moby Games / Sega)



gute Ideen: So können Spieler unter anderem sogenannte „Fährrou-ten“ konfigurieren, um Truppen zügig von einem Punkt auf der Karte zum anderen zu verlagern. Bereits festgelegte Routen lassen sich mit wenig Aufwand kinderleicht anpassen und wer möchte, kann Angriffe auf Zielorte so koordinieren, dass Einheiten zeitgleich zuschlagen.

Abgerundet wird das Ganze von einer durchdachten Schere-Stein-Papier-Mechanik, einem gut ausbalancierten Ressourcen-System, einer je nach Schwierigkeitsgrad gut skalierenden KI und ziemlich verrückten Einheiten-Typen, darunter Kriegsschiffe, die mithilfe mechanischer Beine an Land laufen.

Nicht zuletzt dank einer offenen Beta, die knapp zwei Monate

vor Release durchgeführt wird, erscheint Supreme Commander am 18. Januar 2007 in einem sehr guten Zustand und schafft es, die hochgesteckten Erwartungen zu erfüllen. Zwar bemängeln zahlreiche Outlets die hohe Lernkurve und die schlechte Performance auf weniger potenten Systemen.

Es gibt jedoch auch mehr als zwei Dutzend renommierte Seiten, die Wertungen mit einer neun vor dem Komma zücken. Laut Taylor hat sich das Spiel in der Anfangsphase knapp eine Million Mal verkauft und noch einmal so viel nach dem offiziellen Release auf Steam. Besser noch: Das Team musste während der Entwicklung deutlich weniger Überstunden stemmen als noch bei Dungeon Siege. Bedingt durch den Anfangserfolg

erscheint Supreme Commander bereits im Juni 2008 für Xbox 360 und erhält im November 2007 eine offizielle Erweiterung namens Forged Alliance, deren Design primär Bradley Rebh und Mike Marr verantworten.

Dungeon Siege im Weltraum? Gute Idee, fade umgesetzt

Taylor selbst hin ist zu diesem Zeitpunkt bereits voll in die Arbeiten an Space Siege eingebunden – einem weiteren Action-Rollenspiel, das die Grundpfeiler von Dungeon Siege in ein Science-Fiction-Setting übertragen soll und in Zusammenarbeit mit Publisher Sega entsteht.

Das Problem: Zwar fußt Space Siege auf einer durchaus interessanten Grundidee, die vorsieht, dass der Spieler durch jedes Kybernetik-Upgrade Teile seiner Menschlichkeit verliert – was sich wiederum auf den Spielverlauf und das Ende der Handlung auswirkt. Die Umsetzung dieser Idee wirkt zur Veröffentlichung des Spiels jedoch nur halbgar.

Hinzu kommen ein vergleichsweise abwechslungsarmes Szenario (eine düstere Raumstation), eine über weitere Strecke langatmige erste Spielhälfte, eine kaum sehenswerte Grafik und eine Kampagne, die man nicht mit Freunden erleben kann. Wer im Koop durchstarten will, muss eigens dafür designte Missionen spielen. Kurzum: Mit Space Siege verstopft sich Gas Powered Games gewaltig.

Etwas besser – zumindest, was internationale Durchschnittswertungen angeht – läuft Demigod, Taylors am 14. April 2009 veröffentlichter Exkurs in die dank Dota florierende Welt der MOBAs. Die Idee hier: Riesige Halbgötter

Supreme Commander: Forged Alliance (Quelle: Gas Powered Games)



Demigod (Quelle: Gas Powered Games)



Demigod (Quelle: Gas Powered Games)



Demigod (Quelle: Gas Powered Games)

duellieren sich in meist symmetrisch angelegten Arenen. Das Ergebnis macht vor allem im Multiplayer-Modus richtig Laune und spielt sich taktisch anspruchsvoll. Allerdings erst, nachdem Gas Powered Games die größten Macken des Release-Kandidaten mittels Patches ausgebügelt hat und anfängliche Verbindungsprobleme der Vergangenheit angehören.

Bis dahin haben die meisten Spieler Demigod jedoch schon den Rücken zugekehrt – auch deswegen, weil eine klassische, Story-getriebene Solo-Kampagne und umfangreiche Tutorial-Aspekte fehlen. Die Folge: Noch bevor dieser an sich interessante Titel überhaupt richtig durchstarten kann, bricht Demigod die Spielerbasis weg.

Doch Taylor und seine Truppe lassen sich davon nicht unterkriegen und suchen ihr Glück in einem umfangreichen Sequel zu Supreme Commander – diesmal mit Square Enix als Publisher. Haupt-

augenmerk der Entwicklung liegt diesmal darauf, die Zugänglichkeit spürbar zu verbessern, die Diversität der Fraktionen zu erhöhen und die Schlachtfelder interessanter zu gestalten. All diese Vorhaben kann Gas Powered Games erfüllen, als das Spiel Anfang März 2010 zunächst auf PC und dann Mitte März auf Xbox 360 durchstartet. Nichtsdestotrotz büßt Supreme Commander 2 viel Reputation bei der Fan-Gemeinde ein.

Die nämlich will sich nicht so recht mit den zahlreichen Vereinfachungen, dem zusammengefügten Ressourcen-System, der reduzierten Gebäude- und Einheitenvielfalt sowie den weniger mächtigen Prototypeneinheiten anfreunden und empfindet das Gameplay häufig als eine Light-Fassung des Ursprungsspiels. Dennoch: Geht's nach der Datenbank VGChartz, dann hat sich Supreme Commander 2 auf dem PC knapp 1,05 Millionen Mal verkauft.

Ein Ex-Comedian entdeckt Social Media für sich

Noch bevor Supreme Commander 2 erscheint, kündigt der Star unseres Artikels außerdem schon sein nächstes Unterfangen an. Die Rede ist von Chris Taylor's Kings and Castles, einem weiteren Echtzeitstrategietitel für PC und Kon-

sole. „Bei diesem einzigartigen Erlebnis schlüpfen die Spieler in die Rolle eines von drei mächtigen Königen, die um die Kontrolle über eine völlig neue, originelle Fantasiewelt wetteifern“, heißt es damals vollmundig in der offiziellen Pressemitteilung. Gleichzeitig kündigt das Studio an, die Entwicklung intensiv auf seinen Social-Media-Kanälen zu begleiten.

Chris Taylor – der 1989 übrigens mal als Stand-up-Comedian in Vancouver auftrat – wird dabei zum Sprachrohr des Studios und begleitet die Entwicklung unter anderem auf dem Youtube-Kanal von Gas Powered Games. Zwischen dem 13. Februar und dem 09. Oktober 2010 entstehen so insgesamt 35 verschiedene Vlogs. Das eigent-

Supreme Commander 2 (Quelle: Gas Powered Games / Square Enix)



Age of Empires Online (Quelle: Gas Powered Games / Microsoft)



liche Spiel – das laut Folge 35 bereits die Vorproduktionsphase hinter sich hatte – erblickt jedoch nie das Licht der Gaming-Welt.

Ein wichtiger Grund hierfür ist Age of Empires Online, das sich ursprünglich bei Robot Entertainment in der Mache befindet. Weil das texanische Studio Schwierigkeiten hat, den Titel termingerecht abzuliefern, überträgt Publisher Microsoft die Entwicklung am 24. Februar 2011 offiziell an Chris Taylor und seine RTS-erfahrene Truppe. Hier kniet man sich voll rein

und schafft es tatsächlich, das Free-2Play-Spiel am 16. August 2011 auf den Markt zu bringen und auch in den Monaten danach mit weiteren DLC-Inhalten zu versorgen. Zum Kassenschlager reicht's aufgrund der turbulenten Entwicklungsgeschichte und einer überbeachteten Premium-Inhalte-Strategie allerdings nicht.

Das traurige Ende von GPG

Gas Powered Games hat in dieser holprigen Phase zunehmend mit finanziellen Schwierigkeiten zu kämp-

Kings and Castles (Quelle: Gas Powered Games)



(Quelle: Kickstarter)

Entdecken Starte ein Projekt

KICKSTARTER

Suche Q Anmelden

Wildman: An "Evolutionary" Action RPG (Canceled)

Crush your enemies in this original action role-playing game from Gas Powered Games



459.997€

von 1.003.723 € erreicht

9.235

Unterstützer

Finanzierung abgebrochen

Der Projektgründer hat die Finanzierung für dieses Projekt am 11. Feb 2013 abgebrochen

📅 Letzte Aktualisierung 11. Februar 2013

Team-Favorit Videospiele Redmond, WA

Wildman (Quelle: Kickstarter)



fen, woraufhin Kings and Castles zu- nächst auf unbestimmte Zeit auf Eis gelegt wird und sich Taylor für das zweite Projekt des Studios nach an- deren Geldquellen umschaute. Eine davon ist die Crowdfunding-Platt- form Kickstarter, auf der zu dieser Zeit immer mehr Spieleentwickler um Aufmerksamkeit buhlen.

Was folgt, ist eine Kampagne, die ab dem Januar 2013 ein gänz- lich neues Spiel des Studios aus- führlich vorstellt. Wildman, so der Projektname, soll die Kernkompe- tenzen des Studios – Action-Rol- lenspiele und Echtzeitstrategie – zusammenführen und Spieler in das von der Branche noch weitest- gehend unbeackerte Steinzeitsze- nario entführen. Die Beschreibun- gen klingen blumig, erste Artworks sehen vielversprechend aus und auch ein knapp fünfminütiges Vi- deo macht durchaus neugierig.

So richtig fesseln kann das Ge- botene Crowdfunding-affine Gam- erinnen und Gamer jedoch nicht, weshalb das Finanzierungsziel von einer Million Dollar im Verlauf der Kampagne in immer größere Fer- ne rückt. Taylor wird zunehmend nervös und greift zu drastischen Schritten, um die Firma finanziell weiter über Wasser zu halten.

Der Erste besteht darin, schwe- ren Herzens einen Großteil der Be- legenschaft – knapp 40 Personen – zu entlassen. Zwar gibt diese Nachricht

der Kickstarter-Kampagne noch mal einen spürbaren Push. Letztendlich zieht Taylor aber auch hier – vier Tage von Ende der Frist – die Reiß- leine und stoppt die Kampagne. Der Zähler zeigt damals 504.120 Dollar von 9235 Unterstützern.

Wenige Tage später meldet sich dann Wargaming zu Wort und gibt bekannt, mit Gas Powered Games in Übernahmeverhandlungen ge- treten zu sein. Nur einen Monat später sind diese abgeschlossen und Chris Taylor übernimmt offiziell die Leitung von Wargaming Seattle.

Der damals 47-Jährige wird im Juni General Manager des Studios und bleibt es drei Jahre und fünf Monate lang. An welchen neuen Projekten er in dieser Zeit arbeitet, ist bis heute unklar. Branchen-In- sider sprechen von einem neuen MMO, Fans von einem neuen RTS- Spiel im World-of-Tanks-Universum.

Taylor eröffnet Ein-Mann-Studio

Im Oktober 2016 sagt Taylor dann auch Wargaming Lebewohl und kündigt an, unter die Indie-Entwick- ler zu gehen, um – weitestgehend im Alleingang – ein neues Echtzeitstra- tegiespiel namens Intergalactic Space Empire zu entwickeln. Der Clou hier: Das Spiel soll komplett im Browser laufen, keine Installati- on benötigen, viele Elemente in der Cloud berechnen und dadurch auf möglichst vielen Geräten laufen.

Beyond All Reason (Quelle: www.beyondallreason.info)



Sanctuary: Shattered Sun (Quelle: Enhearten Media)



Wer sich heute – mehr als sieben Jahre später – fragt, warum Taylors nächstes Echtzeitstrategiespiel noch immer nicht fertig ist, sollte einen Blick auf seine LinkedIn-Seite werfen. Dort nämlich ist angegeben, dass er seit April 2020 eine Festan- stellung als Senior Technical Direc- tor bei der Sinclair Broadcast Group in Seattle innehat – einem der größten Rundfunkunternehmen in Amerika. Wohl auch deshalb liegen Taylors zeitliche Prioritäten derzeit

nur noch bedingt auf der Spieleent- wicklung. In jedem Fall würden wir uns natürlich sehr freuen, wenn der langjährige RTS-Virtuose seine Pro- grammier- und Designleidenschaft nicht ganz an den Nagel gehängt hat und Intergalactic Space Empire eines Tages doch noch fertigstellt. Bis das so weit ist, müssen sich Fans mit geistigen Supreme-Com- mander-Nachfolgern wie Beyond All Reason oder Sanctuary: Shattered Sun behelfen. □

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

Seit langer Zeit geht für Budget-Gaming-PCs nichts an den Core i3-Modellen von Intel vorbei, seit einigen Monaten ist es der Core i3-12100F. Wer gerne mehr Kerne haben möchte, kann für jeweils 140 Euro auch auf den Core i5-12400F oder auf Seiten von AMD einen Ryzen 5 5600X nehmen (beide haben 6 Kerne, 12 Threads), oder den AMD Ryzen 7 5700X mit acht Kernen (16 Threads) für 160 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ASRock Radeon
 RX 6600 Challenger D (26,9 cm)
 Chiptakt/Speicherart: 2044 bis 2491 MHz /
 8GB GDDR6 (224 GB/s)
 Preis: 210 Euro

ALTERNATIVE

Noch weniger auszugeben, würde den PC für Spiele extrem ausbremsen. Könnt ihr mehr ausgeben, dann nehmt die schnellere AMD Radeon RX 7600 (ab 260 Euro) oder die noch flottere Nvidia GeForce RTX 4060 (ab 300 Euro). Restposten der abermals schnelleren AMD RX 6700 können für bis zu 350 Euro auch interessant sein.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Asus Prime H610M-K D4
 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 / 85 Euro

ALTERNATIVE

Bei Alternativen achtet auf PCIe 4.0 beim x16-Slot sowie mindestens einen M.2-Steckplatz, wie es zum Beispiel das Biostar H610MH für 80 Euro bietet. Für unsere AMD-CPU-Tipps ist beispielsweise ein ASRock B550M-HDV für 80 Euro zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis
 Kapazität/Standard: 16 GB (2x8 GB) / DDR4-3200
 Timings/Preis: CL16-18-18 / 40 Euro

SSD

Modell SSD: Verbatim V550 S3 (SATA), 520 MB/s Lesen
 Kapazität/Preis: 1000 GB / 55 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Inter-Tech IT-3303 Hornet, 1x 120mm-RGB-Lüfter
 vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 30,0 cm,
 CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 40 Euro
 CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der CPU (Boxed-Version)
 Netzteil: Thermaltake Smart RGB, 500 Watt, 50 Euro

EINSTEIGER-PC

€ 580,-

Bei der SSD könnt ihr auch ein M.2-Modell wählen, sofern ihr ein gutes Angebot entdeckt – weniger als 1000 GB sollte die SSD aber nicht haben. Zu Grafikkarte, CPU und Mainboard haben wir bereits bei den Ausführungen zu möglichen Alternativen einiges gesagt. Nennenswert sparen kann man bei unserem PC nicht, außer man akzeptiert deutlich weniger Gaming-Leistung.

ANZEIGE

EINSTEIGER- GAMING-PC

Captiva R77-127



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
16 GB



Grafikkarte:
AMD Radeon™
RX 6700 XT



Prozessor:
AMD Ryzen 5 5500



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:**

€ 889,-

inkl. MwSt.



„Erstklassiger
Einsteiger-PC
in eleganter Optik“

CAPTIVA

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

€ 1.485,-

MITTELKLASSE-PC



CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-14600KF (Socket Intel 1700)
Kerne/Taktung: 14 Kerne (6 Performance-Kerne bis 5,3 GHz,
..... 8 Effizienz-Kerne bis 4,0 GHz), 20 Threads
Preis: 305 Euro

ALTERNATIVE

Ein wenig schwächer ist der Core i3-13600KF, der dafür aber auch entsprechend 10 bis 30 Euro günstiger sein kann. Für 280 Euro bekommt ihr zudem den AMD Ryzen 7 5800X3D, der zwar bei der Leistung ein wenig unter dem Core i5-13600KF liegt, aber bei Gaming 20 bis 40 Watt weniger Strom als die Intel-Modell benötigt.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): MSI GeForce RTX 4070
..... Ventus 2X E 12G OC (24,2 cm)
Chiptakt/Speicherbandbreite: 1920 bis 2520 MHz /
..... 504 GB/s
Speicher/Preis: 12GB GDDR6X-RAM / 600 Euro

ALTERNATIVE

AMDs etwa 30 bis 40 Euro günstigere Radeon RX 7800 XT ist abseits von Raytracing sogar schneller als die RTX 4070 von Nvidia. Wer noch mehr einsparen will, nimmt eine AMD Radeon RX 7700 XT, die etwa 15 Prozent langsamer ist, aber auch nur 480 Euro kostet.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte B760M DS3H DDR4
Format/Socket (Chipsatz): µATX / Intel 1700 (B760)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /
..... 2x PCIe 3.0 x1 / 2x M.2 PCIe 4.0 / 110 Euro

ALTERNATIVE

Falls ihr übertakten wollt, muss das Mainboard einen Z-Chipsatz haben. Den Einstieg bietet das ASRock Phantom Gaming 4 für 150 Euro. Für unsere AMD-Alternative, die man nicht übertakten kann, schlagen wir als Beispiel das Asus Prime B550-Plus für 110 Euro vor.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Ripjaws V
Kapazität/Standard: 32 GB (2x16 GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: CL18-22-22 / 70 Euro

SSD1 UND SSD2:

Modell SSD1: Lexar NM790 (M.2 PCIe 4.0), 7400 MB/s Lesen
Kapazität / Preis SSD1: 2000 GB / 120 Euro
Modell SSD2: Verbatim V3000 (M.2 PCIe 3.0),
..... 3300 MB/s Lesen
Kapazität / Preis SSD2: 2000 GB / 95 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Sharkoon RGB Wave (Glasfenster),
..... 4x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge
..... bis 31cm, CPU-Kühlerhöhe bis 15,7 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler: Xilence M705
..... (15,0cm hoch, 2x 120mm-Lüfter), 40 Euro
Netzteil/Preis: Sharkoon WPM Gold Zero,
..... 550 Watt (teilmodular), 75 Euro

Mit einer etwas schwächeren Grafikkarte kommt man schnell unter 1400 Euro und verliert nicht viel Leistung. Nach oben hin steht der PC auch deutlich stärkeren Grafikkarten als der RTX 4070 offen. In Sachen Gehäuse, Kühler und Netzteil kann man jeweils 10 bis 20 Euro sparen, ohne an Leistung zu verlieren, ebenso kann man die zweite SSD natürlich zuerst weglassen.

ANZEIGE

MITTELKLASSE- GAMING-PC

Captiva I78-862



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce RTX
4060 Ti



Prozessor:
Intel® Core™ i7 12700KF



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:**
€ 1.379,-
inkl. MwSt.

„Leistungsstarkes
Rundum-sorglos-Paket!“

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

€ 2.080,-

HIGH-END-PC

Ein 100-Euro-Mainboard, beim RAM ein Modell ohne RGB-LEDs, Gehäuse und Netzteil eher aus dem 60-Euro-Bereich sowie das Weglassen der zweiten SSD und ein CPU-Kühler für 30 Euro kosten euch keine Leistung, verbilligen den PC aber um etwa 400 Euro. Für mehr Leistung macht es nur Sinn, eine stärkere Grafikkarte einzubauen.



MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI MAG B650 Tomahawk WiFi
 Format/Sockel (Chipsatz): ATX/ AMD AM5 (B650)
 Steckplätze/Preis: 4x DDR5-RAM / 2x PCIe 4.0 x16 / 1x PCIe 3.0 x16 / 3x M.2 PCIe 4.0 / 205 Euro

ALTERNATIVE

Ohne besondere Ansprüche an die Ausstattung sowie bei Verzicht auf detaillierte Über-taktungsoptionen ist auch beispielsweise das ASRock B650M-H/M.2+ für 110 Euro in Ordnung. Für Intels 13000er- und 14000er-KF-CPU's gibt es unter anderem das Gigabyte Aorus Elite DDR4 im Preisbereich um 200 Euro.

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 7 7800X3D (Sockel AM5)
 Kerne/Taktung: 8 Kerne, 16 Threads / 4,2-5,0 GHz
 Preis: 370 Euro

ALTERNATIVE

Nur der deutlich teurere Ryzen 9 7950X3D ist bei Spielen ein klein wenig schneller, kostet aber über 150 Euro Aufpreis. Lediglich für Anwender, die viel Multicore-Leistung benötigen, könnte trotz der geringeren Spieleleistung ein Core i7- oder Core i9 der 13000er- oder 14000er-Serie (zwischen 370 und 590 Euro) die bessere Wahl sein.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Sapphire Pulse Radeon
 RX 7900 XT (31,3 cm)
 Chiptakt/Speicherbandbreite: 2075 bis 2450 MHz
 Boosttakt / 800 GB/s
 Speicher/Preis: 20 GB GDDR6-RAM / 850 Euro

ALTERNATIVE

Die RX 7900 XT ist etwa 30 Prozent schneller als die RTX 4070 (ab 590 Euro) und 10 Prozent schneller als die RTX 4070 Ti (ab 820 Euro). Wer wiederum mehr Leistung braucht, wählt eine RX 7900 XTX (ab 950 Euro), die auf die XT-Version 15 Prozent drauflegt. Nvidias fast gleichschnelle RTX 4080 kostet über 1150 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: Corsair Vengeance RGB
 (mit ansteuerbaren LEDs)
 Kapazität/Standard: 32 GB (2x16 GB) / DDR5-6000
 Timings/Preis: CL36-44-44 / 120 Euro

SSD1 UND SSD2:

Modell SSD1: Kingston KC3000 (M.2 PCIe 4.0),
 7000 MB/s Lesen
 Kapazität / Preis SSD1: 2000 GB / 130 Euro
 Modell SSD2: ADATA Legend 800 (M.2 PCIe 4.0),
 3500 MB/s Lesen
 Kapazität / Preis SSD2: 2000 GB / 105 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Fractal Design Define 7 Compact TG,
 je 1x 120mm- und 140mm-Lüfter vorverbaut,
 Grafikkartenlänge bis 34,1cm,
 CPU-Kühlerhöhe bis 16,9cm; Preis: 120 Euro
 CPU-Kühler: DeepCool LE520
 (All-In-One-Wasserkühlung, 240mm-Radiator); 80 Euro
 Netzteil: be quiet! Pure Power 12 M,
 650 Watt (vollmodular); Preis: 100 Euro

Hinweis zu den neuen RTX-Super Grafikkarten der 4000er-Serien

Im Laufe des Januars wird Nvidia „Super“-Versionen der RTX 4070, 4070 Ti und 4080 veröffentlichen, die wir daher natürlich an dieser Stelle noch nicht berücksichtigen konnten. Auf unserer Website findet ihr aber nach Release der jeweiligen neuen Super-Grafikkarte Specials, in denen wir ihre Leistung und das Preis-Leistungs-Verhältnis einschätzen werden.

HIGH-END-GAMING-PC

I79-671



„Genieße jeden Spielzug!“



SSD: 2 TB



Arbeitsspeicher:
64 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce
RTX 4090



Prozessor:
Intel® Core™ i9 14900KF



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 4.069,-
inkl. MwSt.**



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

Test

Suicide Squad: KTJL



Test

PoP: The Lost Crown



Test

Tekken 8



PC Games 03/24 erscheint am 16. Februar!

Vorab-Infos ab 10. Februar 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 Naem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm
Videoredaktion Dominik Pache (Ltg.), Tobias Meyer, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Malik Brugger, Herbert Funes, Benedikt Plass-Flößenkämper, Sonke Siemens, Maren Wicher

Layout Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Sony, Ubisoft, Focus Entertainment
Bildnachweis 123RF.com

Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Clossmann (Ltg.), Uwe Hönig
DVD Thomas Dzewiszek

Redaktionsleitung Online www.pcgames.de
Head of Audience Johannes Gehrling
& Content Development

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 Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Alto Mair
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH,
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg,
Tel.: +49 40 468 567-100,
www.stroer.de, kontakt@stroer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 37 vom 01.01.2024.



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 Zrinyi Zrt. Nadas 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, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, EVA, GYERKELEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

WIEDER AM FALSCHEN ENDE GESPART?



INKLUSIVE
Gutschein-Code
PCGH
SONDERHEFT

... nicht mit
 **carbonite**
 **ultra**

**DIE PREMIUM-
WÄRMELEITPASTE
FÜR GAMER!**



www.pcgh-gear.de



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



Compute Media. Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

Folgt uns:

