

PRINCE OF PERSIA

Von wegen Flop: The Lost Crown ist ein Hit!

APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY

Kein Einspruch: Die zweite Trilogie der tollen Adventure-Reihe im Test

PC Games MAGAZIN

Wissen, was gespielt wird

ENSHROUDED

Genremix mit viel Potenzial:
Early-Access-Check zum
Survival-Hit aus Deutschland

LIKE A DRAGON: INFINITE WEALTH

Ausführlicher Test zum Action-RPG: So gut
ist der neueste Teil der Yakuza-Reihe.

PALWORLD

Das Phänomen Palworld: Was ist das eigentlich für ein Spiel, das gerade einen
Steam-Rekord nach dem anderen bricht? Und warum? Wir haben die Antworten!

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

AUSGABE 379
03/24 | € 6,50
www.pcgames.de

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

4 196213 406503 03

JEDE WOCHEN MEHRERE FOLGEN!

PCG PODCAST

MACI, MICHl UND IHRE GÄSTE

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



MACI NAEEM CHEEMA



MICHl GRÜNwALD

www.pcgames.de/podcast



Überall, wo es Podcasts gibt. Natürlich kostenlos!



Monstererfolg mit Monsterjagd – eine faustdicke Überraschung!



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Dann und wann wird man auch noch überrascht, wenn man bereits seit vielen Jahren in der Games-Branche tätig ist – und wie letztes Jahr mit Hi-Fi Rush kommt die Überraschung in diesem Jahr früh. Natürlich hatten wir Palworld bereits auf dem Radar und auch in unserer Themenplanung berücksichtigt – schließlich ist das Thema Pokémon groß genug, dass auch Klone der Reihe oft genug ein gewisses Maß an Beachtung finden. Dass Palworld aber so dermaßen durch die Decke geht, damit hätte bei uns wahrlich niemand gerechnet – und ganz offensichtlich ja nicht mal die Entwickler selbst. Zum Redaktionsschluss konnte sich das Spiel auf Steam 12 Millionen Mal (!) verkaufen, hinzu kommen rund 7 Millionen Spieler, die den Titel per Game Pass zocken. In der Spitze waren auf der Xbox knapp 3 Millionen Spieler täglich online, auf Steam lag das bisherige Allzeithoch bei 2,1 Millionen gleichzeitig aktiven Spielern – das kann nur noch PUBG überbieten, Spiele wie Dota 2, Counter-Strike 2 oder Cyberpunk 2077 gucken in die Röhre. Grund genug natürlich für uns, auch einmal im Early Access

des Survival-Titels vorbeizuschauen und für euch zu ergründen, warum das Spiel ein derart riesiger Erfolg ist und worum es eigentlich geht.

Fast untergegangen wäre im Trubel um den Palworld-Release ein anderer vielversprechender Titel: Enshrouded. Glücklicherweise erreichte der Titel des deutschen Studios Keen Games aber ebenfalls

stolze 1 Million Spieler nach knapp vier Tagen Early Access – warum der Titel bereits in dieser frühen Phase erstaunlich rund wirkt und einen Blick wert ist, verraten wir euch in unserem großen Check.

Tests haben wir für euch natürlich auch in dieser Ausgabe, darunter den ersten echten Hit 2024. Dabei wurde Prince of Persia: The Lost Crown im Vorfeld von vielen Fans der Reihe kritisch beäugt. Völlig zu unrecht, wie unser Test nun zeigt, denn das neue Prinzenabenteuer ist ein erstklassiges Metroidvania geworden. Äußerst gelungen sind auch der nächste Teil der Yakuza-Reihe Like A Dragon: Infinite Wealth und Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy, die zweite Sammlung der Gerichts-Adventure-Klassiker.

Im Magazin- und Extended-Teil rollen wir unter anderem noch einmal den Fall The Day Before auf und gehen das Desaster chronologisch durch. Ebenfalls ein Thema: der Einsatz von KI in Videospielen – spannend!

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

Verpasst 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.

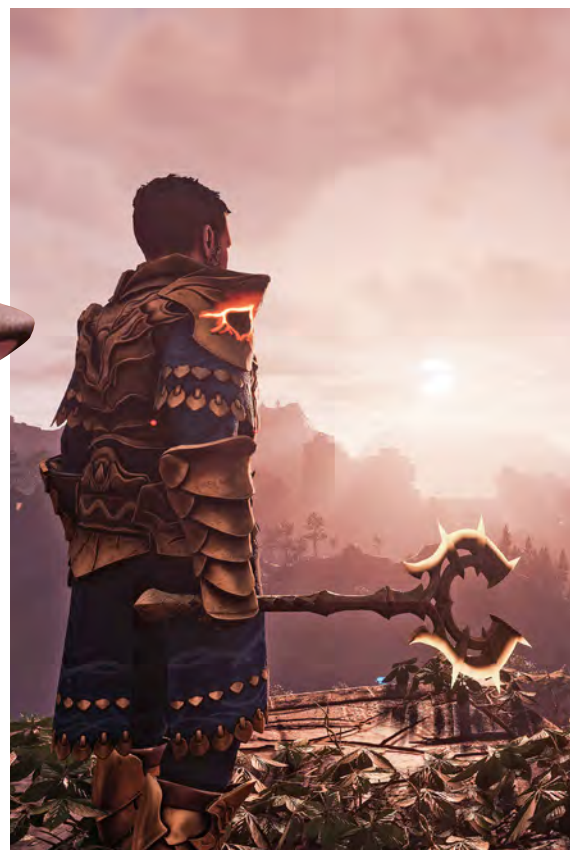


INHALT 03/2024



PALWORLD

10



ENSHROUDED

16

AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Palworld	10
Enshrouded	16
Suicide Squad: Kill the Justice League	22
Banishers: Ghosts of New Eden	28
Welcome to Paradise	32
Final Fantasy Fan Fest 2024	36

TEST

Prince of Persia: The Lost Crown	40
Like A Dragon: Infinite Wealth	46
Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy	52
Against the Storm	58
The Finals	64
War Hospital	72
The Cub	76
Einkaufsführer	80



PRINCE OF PERSIA

40

MAGAZIN

The Day Before: Chronologie eines Scams	84
--	----

HARDWARE

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



SUICIDE SQUAD

22

EXTENDED

Startseite	99
KI in Videospielen	100
Portal: Revolution (Mod-Test)	112

SERVICE

Editorial	03
DVD-Inhalt + digitale Vollversion: Agatha Christie: The ABC Murders	06
Vorschau und Impressum	98

NEU Samsung Galaxy S24

Die erste Smartphone-Serie mit Galaxy AI. Und mit 950,- € Tauschprämie für Ihr altes Handy, mindestens 200,- €*.

1&1 – Immer wieder besser.

ab 19,99
€/Monat*
6 Mon., danach
49,99 €/Mon.

INKLUSIVE GALAXY S24



Bis zu **950,- €**
TAUSCH PRÄMIE*

*je Modell/Alter



Galaxy AI ✨ is here

Alle Handys
einmalig

0,1 €*

1&1



1und1.de
0721 / 960 606 0

*Geräte der Samsung Galaxy S24-Serie für je 0,- € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat S mit 250 GB Cloud-Speicher und 5 GB Highspeed-Volumen/Mon. (danach max. 64 kBit/s) die ersten 6 Mon. für 19,99 €/Mon. (S24), 29,99 €/Mon. (S24+) bzw. 39,99 €/Mon. (S24 Ultra), danach 49,99 €/Mon. (S24), 59,99 €/Mon. (S24+) bzw. 69,99 €/Mon. (S24 Ultra). Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. Gratis Telefonieren und Surfen gilt nicht für Sonder- und Premiumdienste, Verbindungen aus Deutschland ins Ausland sowie Roaming außerhalb EU gemäß Preisliste. Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Mon. Vertragslaufzeit. Bestimmte AI-Funktionen setzen einen Samsung oder Google Account Login voraus. Höhe d. Tauschprämie abhängig vom eingesendeten Gerät (Modell & Alter), mind. 200,- €. Höchstprämie v. 950,- € z.B. für das Xiaomi Mi 11 Ultra 5G. Es gelten die Tradeln-Bedingungen und Servicebedingungen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330

MEMBER OF
united internet

... digitale Vollversion + Videos auf DVD



AGATHA CHRISTIE: THE ABC MURDERS*

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Agatha Christie: The ABC Murders 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: Adventure
Publisher: Microids
Veröffentlichung: 04. Februar 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Win XP/Vista/7/8/10, AMD/Intel DualCore 2,2 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB VRAM & Shader Model 4.0 (Herstellerangaben)
Empfohlen: Win XP/Vista/7/8/10, AMD/Intel DualCore 3,0 GHz, 3 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB VRAM & Shader Model 4.0 (Herstellerangaben)

*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 31. August 2024. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

VORSCHAU

- Like A Dragon: Infinite Wealth
- Suicide Squad: Kill the Justice League

MEINUNG

- Die Gothic-Macher sind am Ende – Goodbye, Piranha Bytes
- The Day Before – Die Folgen eines vermeintlichen Mega-Scams

SPECIAL

- Die größten Spiele-Highlights 2024 auf dem PC



DVD 2

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST

- Against the Storm
- House Flipper 2
- Portal: Revolution
- Prince of Persia: The Lost Crown
- The Finals
- War Hospital

SPECIAL

- Die besten PC-Spiele 2023
- Die 10 besten Videospielmomente 2023



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, Destiny 2, Fussball Manager 24, Football Manager 2024, BG3

Spielt außerdem mal wieder:
Nach langer Pause Minecraft. Das Wikingerdorf ist weitestgehend fertiggestellt – Zeit also für ein neues Projekt. Zumindest die passende Location ist schon mal gefunden auf unserem Server, also Schritt 1 von ~462.623 ... was war noch mal Freizeit?

Hört gerade:
Passend zum Wetter frostigen Black Metal. Und als Kontrastprogramm Flogging Molly und Social Distortion beim Autofahren.

Und sonst:
Hab zu Weihnachten Carolina-Reaper-Sauce von meiner Schwester geschenkt bekommen, probiere jetzt die Anwendungen durch. Bisher passt's schon mal perfekt zu Mini-Pizzen und Hot-Dogs.



LUKAS SCHMID | Chefredakteur

Spielt gerade:
Ghostwire: Tokyo

Guckte gerade:
The Boy and the Heron. Nicht Miyazakis bester Film, aber trotzdem ein richtig tolles Ding – eine klare Kinoempfehlung.

Probiert gerade:
Mit verschiedenen Variablen beim Pizzateig herum. Mehr Wasser, längere Gehzeit, andere Mehlsorte – das hat alles großen Einfluss. Meine Erkenntnis bisher: 350ml Wasser auf 500g 00er-Mehl, 5g frische Hefe, heftiges, langes Kneten (ich mach ca. 25 Minuten mit der Küchenmaschine) und mindestens zwei Tage Gehzeit.

Und sonst:
Meine zwei in direkter Abfolge eingetretenen Hexenschüsse sind soweit abgeklungen, ich kann auch wieder Sport machen. Fühle mich aber ein wenig wie ein geknickter Papierstrohalm. Nun.



DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video

Spielt gerade:
Enshrouded, Anno 1800, Farthest Frontier, WoW: SoD

Schaut gerade:
Breaking Bad (schon wieder), The Sopranos (schon wieder), The Last of Us, The Wire, True Detective

Hört gerade:
CDs im Auto – ich hab mir da so ein Wahnsinnsgerät gekauft. Damit kann ich meinen Discman an mein Kassettendeck anschließen. Wahnsinn! Nein, ich bin nicht 25 Jahre in der Zeit zurückgereist. Meine Klinkenbuchse am Handy ist kaputtgegangen, wodurch ich im Auto nicht mehr Spotify hören kann. Ein neues Handy zu kaufen, löst das Problem nicht, weil die Kopfhörerbuchse laut Apple ein Dinosaurier ist und mir nur der Mut fehlt, mich von ihr zu trennen. (Echt wahr)



JOHANNES GEHRLING | Redaktionsleiter Online

Spielt gerade:
Mario Kart 8 Deluxe, Fall Guys, Fruit Ninja

Schaut gerade:
The Crown, Black Mirror, Leben auf unserem Planeten

Liest gerade:
Über Menschen, Die SS – Geschichte und Verbrechen

Und sonst so:
Ich habe in letzter Zeit meine selbstgemachte Kartoffelsuppe perfektioniert. Rote Zwiebeln und reichlich Knoblauch scharf anbraten, klein geschnittene Kartoffeln und Gemüsebrühe dazu, 20 Minuten köcheln lassen. Sodann pürieren und nach Belieben mit Salz und Pfeffer würzen. Ich gebe noch herrlich würzige Hefeflocken und Tabasco für ein bisschen Schärfe dazu, aber das ist optional. Dazu esse ich ein oder zwei Vollkornbrötchen.



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

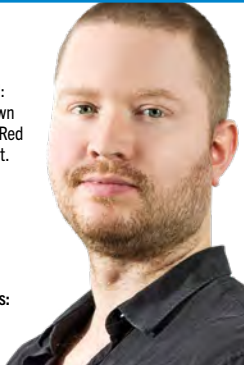
Spielt gerade:
Suicide Squad: Kill the Justice League, New Cycle

Zuletzt durchgespielt:
Prince of Persia: The Lost Crown, RoboCop: Rogue City, Portal: Revolution und nach langem Zögern endlich Horizon: Zero Dawn auf PS5. War klasse! Dazu habe ich nach 15 Jahren doch mal Red Faction: Guerrilla nachgeholt und auf der Switch durchgespielt.

Sieht gerade:
Friends und – dank meinen Kindern – nun schon zum vierten Mal Die Eiskönigin: Olaf taut auf.

Liest immer noch:
Die Kinder des Wüstenplaneten (Frank Herbert)

Hat derzeit überraschend große Lust auf Open World Games:
Keine Ahnung, warum! Nur schade, dass ich noch so gar keinen Bock auf Sport habe ... dabei wäre es dringend nötig.



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt gerade:
Banishers: Ghosts of New Eden, The Last of Us: Part 2 Remastered, Prince of Persia: The Lost Crown, Baldur's Gate 3

Hat kürzlich nach vielen Jahren:
Endlich mal Amazon Prime gekündigt. Ich bestelle einfach nicht mehr so viel wie früher, dass es nur dafür nicht mehr lohnt. Und Prime Video nutze ich kaum bis gar nicht. Von Disney+ kann ich mich wohl aber nicht trennen. Meine regelmäßige Dosis Star Wars und Marvel muss dann schon sein. Vor allem bei Star Wars steht mit Bad Batch – Season 3, Skeleton Crew und The Acolyte sehr interessantes Futter dieses Jahr auf dem Programm.

Hat sich dieses Jahr vorgenommen:
Nicht mehr so viele Spiele anzufangen, die dann unbeeendet liegen bleiben. Bisher gelingt mir das nur so denn und eigentlich will ich auch noch viel mehr Baldur's Gate 3 spielen.



MICHAEL GRÜNWARD | Redakteur

Spielt gerade:
Gran Turismo 7, Disco Elysium, Lego Fortnite, Sackboy: A Big Adventure und Dead by Daylight

Schaut gerade:
Stranger Things: Season 4

Liest gerade:
The Walking Dead

Und sonst:
Habe ich mich seit Ewigkeiten mal wieder ins Kart gesetzt. Mit ein paar Kollegen und Ex-Kollegen ging's ordentlich rund. Früher war ich beinahe jede Woche einmal auf der Kartbahn und anscheinend verlernt man sowas nicht. Maci und ich haben gleich mal die Bestenlisten erobert. Da soll nochmal einer sagen, wir hätten keine Ahnung von Rennspielen.



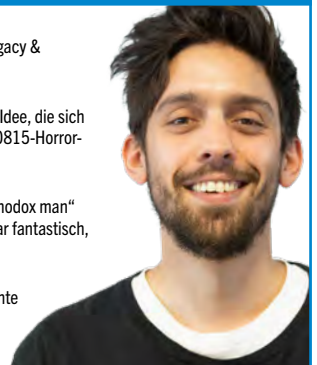
MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:
Marvel's Midnight Suns, Marvel Snap, Hogwarts Legacy & Cocoon (immer noch)

Zuletzt gesehen:
Home Sweet Home. Eine sehr gute und spannende Idee, die sich leider als typisch schlecht umgesetzter deutscher 0815-Horrorfilm entpuppt.

Band des Monats:
Blaenavon! Ganz ehrlich, bitte hört mal rein in „Orthodox man“ oder „My Bark is Your Bite“ – das ist doch unfassbar fantastisch, oder nicht?

Und sonst:
Bin ich unglaublich aufgedreht aufgrund der Gerüchte um eine Ferrari-Zukunft von Lewis Hamilton. Die 2025-Saison wäre dadurch EIN TRAUM!



CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:

Impossible Creatures, Marvel's Midnight Suns

Zuletzt im Kino gesehen:

Godzilla Minus One. Ziemlich fett. So muss Blockbuster-Kino aussehen. Super einfache High-Concept-Story, aber dafür sympathische Charaktere, bisschen Herz und ein richtig fieses Monster.

Hat Bock:

Auf das Kino- und Spielejahr 2024. Demnächst werde ich erst mal die für den Oscar nominierten Filme nachholen, die es bei uns schon zu sehen gibt. Vor allem auf den Sandra-Hüller-Doppelschlag aus Zone of Interest und Anatomie eines Falls hab' ich Bock. Einzige Länge und Thematik sind ein bisschen einschüchternd. Danach brauch ich definitiv erst mal 'ne Komödie.



STEFAN WILHELM | Redakteur

Spielt gerade:

Atomic Heart

Schaut gerade:

Babylon Berlin, hat mich nach ein paar Folgen dann doch überraschend gecatcht. Sehr spannend, komplex und atmosphärisch.

Hört gerade:

The Fratellis, Warren Zevon

Und sonst:

Hab' ich das neue Jahr diesmal im Park neben einem brennenden Mülleimer begonnen. Ich hab ihn aber natürlich nicht angezündet, was mich zu einer schicksalhaften Frage bringt: Ist das jetzt ein Zeichen? Und wenn ja, steht (oder brennt) der Mülleimer dann eher für das vergangene oder das kommende Jahr? 2023 war bei mir eigentlich echt gut ... ich hoffe mal aufs Beste.



ANTONIA DRESSLER | Redakteurin

Spielt gerade:

A short Hike

Sieht gerade:

Au Service de la France

Liest gerade:

Bonjour Tristesse

Und sonst:

Bin ich gerade mega motiviert, neue (alte) Dinge zu lernen! So hat es mein E-Piano aus seinem 15 Jahre währendem Winterschlaf geschafft und einen Platz in meiner Wohnung gefunden. Notenlesen geht noch einigemaßen und dadurch, dass ich Kopfhörer nutzen kann, belästige ich nicht mal meine Nachbarn: perfekt!



CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Alan Wake 2, Control, Baldur's Gate 3, Yakuza: Like a Dragon

Schaut gerade:

Parks & Recreation, Dashcam-Videos auf Youtube (Es gibt echt eine gruselig große Menge an Deppen auf den Straßen)

Hört gerade:

Immernoch den fantastischen Soundtrack von Alan Wake 2.

Und sonst:

Plane ich gerade meinen Trip an die Ostküste der USA. New York ist gesetzt und ein Ausflug nach Washington D.C. ist ebenfalls geplant. Außerdem überwache ich den Wechselkurs. Der Euro ist mal wieder stärker und vielleicht verirrt sich ein bisschen günstigere Technik im Koffer. Falls jemand vom Zoll mitliest: Das war NATÜRLICH nur ein Scherz. ;)



TOBIAS MEYER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Persona 3 Reload, Palworld

Schaut gerade:

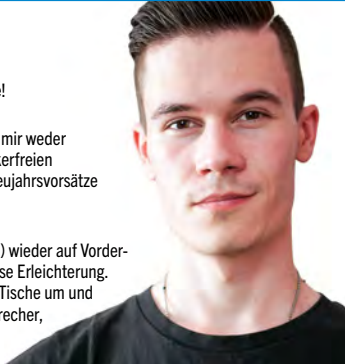
Hunter x Hunter – bin zurück im Anime Game!

Isst gerade:

Erstaunlich gesundes Zeug! Aktuell gibt's bei mir weder Chips noch Schokolade. Dafür Äpfel und zuckerfreien Joghurt und es wird täglich frisch gekocht. Neujahrsvorsätze laufen noch gut – WUUUUU!

Und sonst:

Ich habe Rüssi (meinen Staubsauger-Roboter) wieder auf Vordermann gebracht. Das Teil ist solch eine immense Erleichterung. Er saugt Dreck weg, räumt meine Stühle und Tische um und ich wette, der vertreibt auch potenzielle Einbrecher, wenn ich nicht zu Hause bin! Danke, Rüssi!



JUDITH VON BIEDENFELD | Layouterin

Spielt zurzeit:

Super Mario im Freien: Der fünfjährige Sohnmännchen, der bisher noch kein PC- oder Konsolenspiel geockt hat, springt mit mir auf dem Gehweg über Gullis, schiefe Steine und Abdeckgitter und sammelt dabei (imaginäre) Sterne oder Münzen ein und freut sich diebisch ... Am Ende gewinnt er natürlich immer, gibt mir aber einen (imaginären) Pokal für den zweiten Platz ...

Schaut heimlich abends:

Gilmore Girls – früher konnte ich das unendliche Gelaber der beiden Frauen nicht ertragen, neuerdings finde ich die Serie witzig und leider sehr spannend – allerdings nur im Originalton!

Hört gerade zu Hause im Home Office:

Die rollenden Würfel der Nachbarn, die mit Freunden irgendein Brettspiel spielen – hoch, die Häuser der 60er haben einfach so schön dünne Wände ...



DANIEL LINK | Groß und blau

Spielt gerade:

Granblue Fantasy: Relink, Palworld, Tekken 8, Under Night In-Birth II Sys: Celes

Liest gerade:

The History of Sexuality

Ist absolut süchtig nach:

Aus irgendwelchen Gründen: Granblue Fantasy: Relink. Ich bin ohnehin schon sehr anfällig für sehr grindy Games nach Vorbild von Monster Hunter und wenn man dann noch einen Anime-Samurai dazupackt, hat man quasi die perfekte Falle für mich gelegt. Allzu schlimm ist das aber nicht, denn ich hab ja (noch) eine Menge Spaß mit dem Spiel.

Indie-Tipp:

Celeste-Enthusiasten sollten sich Death Unphased anschauen.



ANNIKA MENZEL | Volontärin

Spielt gerade:

Persona 3 Reload

Vermisst:

Die bunten Haare wie auf dem Foto hier. Aber ständig nachzufärben und vor allem den Ansatz wieder zu blondieren (oder eher das machen zu lassen) kostet Zeit, Nerven und Geld. Aktuelle Farbe: Malwasser :((danke für die treffende Beschreibung, Stefan)

Hat anscheinend:

Gerade keine größeren Probleme als die Haarfarbe, das ist doch was Gutes, oder? Ansonsten möchte ich gerade einfach nur Persona 3 Reload spielen. Auf ein ganz bestimmtes Partymitglied freue ich mich riesig und hoffe, den kuschligen Gefährten bald endlich zu treffen!



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 X:
www.twitter.com/pcg_de

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

Unser Kanal auf TikTok:
www.tiktok.com/@pcgames.de



Palworld

Palworld kam mehr oder weniger aus dem Nichts und brach innerhalb einer Woche fast alle Rekorde auf Steam – wir haben uns in die JRPG-Survival-Welt geworfen und ergründen, was eigentlich hinter dem Phänomen steckt.

Von: Tobias Meyer

Man nehme eine kleine Prise Zelda, dazu eine dicke Scheibe Ark und mischt das Ganze mit Pokémon und fetten Knarren. Heraus kommt der Steam-Chart-Stürmer Palworld! Binnen kürzester Zeit brach das Survival-Spiel einen Rekord nach dem anderen – bereits nach sechs Tagen lagen die Verkäufe auf Steam bei 8 Millionen Einheiten! Trotz einiger Probleme zum Start, wie Verbindungsabbrüchen, Log-in-Problemen und Lags, ist aktuell kein Vorbeikommen an dem Early Access-Titel. Das Abenteuer wollten wir uns nicht entgehen las-

sen und verbrachten mittlerweile so einige Stunden in der Welt der Pals. Wir berichten euch von Überfällen, schwebenden Schafen und monströsen Gestalten.

Was macht Palworld eigentlich aus? Auf den ersten Blick fühlt sich das Spiel direkt sehr vertraut an. Das liegt womöglich daran, dass die Animationen sehr an Fortnite erinnern, einige Sound-Effekte kommen uns arg aus den Switch-Ablegern von The Legend of Zelda bekannt vor und die Pals ... nun, über die reden wir erst gar nicht. Die Geschichte des Spiels ist zunächst recht flott erzählt, denn

wir haben kein großes Ziel vor den Augen. Es gilt keine Prinzessin zu retten oder Gebiete zurückzuerobern. Im Fokus stehen das Überleben und das Spiel für sich.

Robinson Palsoe

Unser selbsterstellter Charakter wurde an einen Strand gespült und wird von drei putzigen, kleinen Tierchen geweckt. Vor uns erscheint ein Tablet, das scheinbar vom Shiekah-Stein aus Breath of the Wild inspiriert wurde. Darauf steht „Die Türme sind der Schlüssel, im Baum steckt die Wahrheit.“ Das gibt zumindest einen kleinen

Genre: Survival/JRPG
Entwickler: Pocketpair
Hersteller: Pocketpair
Termin: 19. Januar 2024 (early access)





Füßen, ein wenig Stoff um die Hüften und ein rudimentärer Rucksack auf dem Rücken – das muss erst mal reichen.

Das Abenteuer startet für alle Spieler gleich. Auf dem Windstieghügel geht es durch die steinernen Überbleibsel einer alten Ruine. Dort steht direkt eine rot leuchtende Statue, die nur darauf wartet, von uns aktiviert zu werden, damit wir unseren ersten Schnellreisepunkt haben. Wie auf dem Präsentierteller liegen auch schon die ersten Stöcke und Steine für uns bereit und kurz darauf begegnen wir einem einsamen, freundlich dreinblickenden Hühnchen. Das wird schnurstracks mit bloßen Händen niedergedrungen und es gibt das erste Level-Up. Damit sind die Grundlagen erklärt und der wahre Grind beginnt. Survivaltypisch müssen auch in Pal-

world möglichst zeitnah eine Basis gebaut, Rohstoffe gesammelt, Pals geschlachtet und Bäume und Steine zerkleinert werden. Rasch baut man mit den Materialien eine eigene Werkbank und kann die Prozesse optimieren. Das Prinzip kennen wir bereits aus zig anderen Spielen. Mit einer Spitzhacke aus Stein kann man Erz und Stein schneller abbauen, mit einer Spitzhacke aus Eisen noch schneller und so weiter.

Command & Conquer

Zunächst essenziell ist aber die Herstellung von Pal-Sphären. Mit den Bällen aus Holz, Stein und Paldium, einem einzigartigen Rohstoff der Welt, können dann Pals gefangen und eingesetzt werden. Je stärker ein Pal ist, desto schwieriger ist er zu fangen. Entsprechend müssen die Viecher erst einmal geschwächt werden. Auch das Prinzip



Anhaltspunkt, wo es im Spiel hingeht. Dazu aber später mehr. Wie es sich für ein Survival-Spiel gehört, starten wir relativ mittellos. Lediglich ein paar Jesuslatschen an den



kennen wir. Einmal gefangen, unterstützen sie uns bei der Jagd nach weiteren Rohstoffen und im Kampf gegen andere Pals und Bösewichte. Schon bald werden aber aus unseren Freunden Lagerarbeiter. Jedes Pal hat eigene Eigenschaften und Fähigkeiten. Ihr werdet wohl kaum überrascht sein, wenn wir euch verraten, dass darunter Typen wie Feuer, Wasser, Elektro, Eis und Pflanze sind. Je nach Biom tauchen die mal feigen, mal feindseligen Gestalten unterschiedlich häufig auf. Palworld tut gut daran, dem Spieler zu zeigen, wo die eigenen Grenzen sind. Je weiter wir in unbekannte Gebiete eindringen, desto stärker werden auch die Pals.

Unterwegs gibt es, neben den Bestien der offenen Welt, auch noch eine Menge mehr zu entdecken. Gelegentlich haben sich andere Menschen niedergelassen und warten am Lagerfeuer mit Dialogen auf uns, die klar zeigen, warum die Leuten allein sind. Immerhin drücken sie uns bei der ersten Begegnung ein paar Items in die Hand.

Viel wichtiger sind aber die Statuen der Kraft, Notizen von Reisenden oder auch sogenannte Lifmunk-Bildnisse. Mit den Bildnis-

sen verstärken wir unsere eigenen Fangfähigkeiten oder an den Statuen auch die Power unserer Pals. Und wenn es mal an Items mangeln sollte, findet man unterwegs Kisten.

Grundsätzlich kümmern sich die Entwickler darum, dass Spieler ihre Erlebnisse untereinander teilen können. Die große Karte, die einzelnen Gebiete mit den jeweiligen Pals und auch die Fundorte einzelner Objekte sind bei jeder neu erstellten Welt gleich. Das erleichtert es Spielern, sich Tipps und Tricks abzukupfern und bei einem Einstieg in eine neue Welt, beispielsweise für eine Koop- oder Multiplayer-Sitzung, von der Erfahrung zu profitieren. Allerdings birgt die Gleichheit eine Gefahr, dass Palworld langfristig eintönig werden könnte. Bisher bietet die Karte

aber genug Platz und Freiheiten zum Erkunden.

Camp-Management

Aber kommen wir von unserer kleinen Entdeckungstour zurück in das Camp. Eine Werkbank allein macht noch kein Lager aus. Gesammeltes Holz wird zum Bau von Wänden und Dächern genutzt und schon steht die erste Hütte. Sowohl beim Abbau der einzelnen Rohstoffe als auch beim Bau fällt jedoch auf, dass die Animation ziemlich an die Bewegungen aus Fortnite erinnern. Aber das sei hier einmal am Rand erwähnt.

Ist erst einmal eine Pal-Box gebaut, ist das Lager offiziell. Ein blauer Bereich steckt unser Land ab und wir können unseren Gefangenen ... äh ... Freunden erste Aufgaben zuweisen. Jedes Pal





kann dabei eine oder mehrere von zwölf Fähigkeiten für das Lager besitzen. Feuer-Pals kümmern sich beispielsweise um den Hochofen, Wasser-Pals um die Bewässerung und Schafe produzieren Wolle. Ebenso haben die Pals individuelle Eigenschaften, die die Arbeit beeinflussen. Manche sind etwa fauler als andere und auch die Verletzungsanfälligkeit ist ein wichtiges Thema.

Wer viel arbeitet, hat natürlich auch viele Bedürfnisse und die dürfen nicht unterschätzt werden. Unser Charakter hat Bedarf an Nahrung und witterungsbedingter Kleidung. Unsere Arbeiter sind da aber etwas anders gestrickt. Auch in der Welt von Palworld spielt die Work-Life-Balance eine wichtige Rolle. Sie möchten Nahrung und Ausgleich! Ist ein Pal gestresst, legt es sich auf die faule Haut und

entspannt. Genauso können die Viecher auch krank werden, sich die Knochen brechen oder sogar kampfunfähig werden. Ebendarum werden wir auch jederzeit auf unseren Ausflügen informiert, was gerade im Lager passiert.

Um solchen Problemen vorzubeugen, muss das Camp immer weiterentwickelt werden. Die Pal-Box gibt uns dafür drei Aufgaben vor, die es zu meistern gilt, bevor die nächste Stufe erreicht wird und neue Aufgaben kommen. Die beziehen sich dabei immer auf das Lager, wodurch wir gezwungen sind, auch uns an unsere Grenzen zu bringen. Aufgaben wie „Baue einen Hochofen“ verlangen, dass wir genügend Rohstoffe und auch ein entsprechendes Level erreicht haben. Nur auf entsprechenden Stufen schaltet man auch neue Technologien frei. 50 Levels gibt

es zum Stand dieser Vorschau insgesamt, die bis zu sieben Technologien freischalten. Darunter auch ganze Industrien, die geschaffen werden können.

Entdecke die Möglichkeiten

Und hier ist dann wohl auch der Knackpunkt. Palworld überzeugt nicht, weil der Überlebenskampf so hart ist und auch nicht unbedingt wegen des Sammeltriebs. Es ist die Optimierung der Prozesse im Camp, die Palworld besonders macht. Fast schon strategisch sucht man einen Weg zur Automatisierung. Abbau von Stein und Holz kann dann von den Pals übernommen werden. Andere transportieren die Rohstoffe in Kisten und die können von dort aus wieder an weitere Geräte verteilt werden. Auch die Nahrungsversorgung wird rasch automatisiert, sodass sich die Arbeiter selbst verpflegen. Ist ein Prozess vorerst perfektioniert, kümmern wir uns dann um die nächsten Aspekte.

Um selbst zu leveln, geht es wieder raus in die Wildnis. Erfahrungspunkte werden durch das Verprügeln und Fangen von Pals gewonnen. Auch unser Team, das aus bis zu fünf Pals besteht, pro-

fitiert davon. Alle gewonnenen Erfahrungspunkte werden auf die tierischen Partner aufgeteilt. Mit steigendem Level können diese dann auch neue Attacken und Fähigkeiten erlernen. Entwickeln können sich die Pals nicht, sie können aber später fusioniert werden.

Doch unsere Begleiter können noch viel mehr. Nicht nur dienen sie als moralischer und begleitender Support, wir können mit ihnen auch direkt interagieren. Verschiedene Pals können als Reittiere genutzt werden, um etwas bis deutlich schneller voranzukommen. Wem das immer noch zu langsam ist, kann auch Flug-Pals satteln, mit denen es dann in die Lüfte geht. Und in Kämpfen können manche Pals als Schilde genutzt werden. Einer unserer Favoriten ist aber der Flammenwerfer. Manche Tierchen können nämlich zu einer Waffe umgerüstet werden. So wird ein Pengulett zur explosiven Munition einer Bazooka oder Foxparks eben zum Flammenwerfer. Voraussetzung, um viele der Fähigkeiten nutzen zu können, ist ein entsprechendes Item, das vorher freigeschaltet und dann an der Werkbank gebastelt werden muss. Einmal hergestellt haben wir es passiv immer bei uns.



Durch die vielen verschiedenen Möglichkeiten, Pals und Items zu kombinieren, weckte Palworld einen gewissen Entdeckergeist in uns. Der erinnert durchaus an die Gefühle, die einst in Pokémon-Spielen aufkamen. Auf unbekannte Lebewesen treffen, nicht zu wissen, was einen nach dem Fang erwartet und Stärken und Schwächen ausprobieren. Dazu die große Welt, der kleine Endorphin-Schub, wenn man ein Tierchen fängt und eine Optik, die dank Unreal Engine 5 gelungen aussieht. Genau so würden wir uns ein Pokémon-Spiel im Jahr 2024 wünschen. Das ist wohl auch der Grund, weshalb Palworld so durch die Decke ging.

Jede Menge Kämpfe

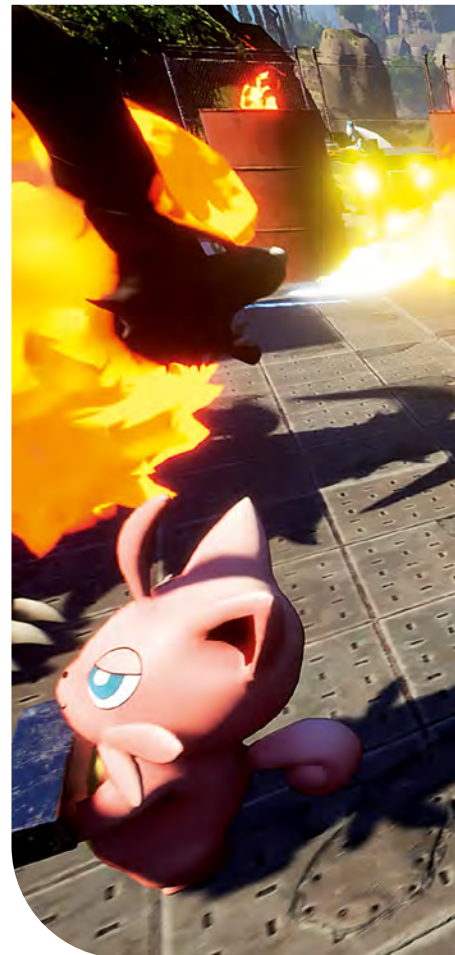
Was hier bisher noch keine Erwähnung fand, sind die Kämpfe. Denn

was wäre ein Spiel, in dem man Viehzeug einfangen kann, ohne Gefechte, in denen sie sich gegenseitig massakrieren? In Palworld gibt es, Stand Ende Januar, fünf verschiedene Kampfkarten, die auf uns warten. Zum einen sind es die klassischen Duelle gegen umherstreifende Pals. Das klingt recht unterwältigend, aber die haben es stellenweise ganz schön in sich! Besonders wenn man auf so dicke Brocken wie ein Mammorest trifft, das mit einem Schlag alles erledigt, was im Weg steht.

Unser Lager sollte sich auch gefasst machen, denn regelmäßig erwarten uns dort Überfälle. Wer da auf uns zukommt, ist zufällig. Von schwachen Pals über Menschen mit Waffen bis zu stärkeren Bestien ist einiges dabei. In der Regel sind die Gegner aber flott abgewehrt,

denn jedes Pal im Lager hilft bei der Verteidigung. Einmal überstanden, wird es Zeit für Rache. Auf der Karte sind verschiedene Wilderer-Lager verteilt. Das sind rudimentäre Camps mit bewaffneten Räubern. Sind alle erledigt, wartet in der Mitte ein seltenes Pal auf uns, das auf Befreiung wartet. Es ist aber Vorsicht geboten. Die Wilderer schießen mit Knarren und werfen mit Granaten um sich.

Etwas weniger actionreich, wenn auch ähnlich anstrengend, sind die Dungeons. Wie der Name es schon verrät, sind das kleine, versteckte Höhlen, in denen ein Boss-Kampf auf uns wartet. Damit wir nicht komplett überrascht werden, steht direkt am Eingang das ungefähre Level des Gegners. Einmal eingetreten, treffen wir auf zahlreiche Ressourcen-Quellen





und Pals, die wir nur dort finden. Oder die zumindest in der Außenwelt eher schwer zu finden sind. Nach etwas Sucherei erwartet uns dann ein starkes Pal, das wir auch direkt fangen können.

Und zu guter Letzt haben wir da noch die Türme. Hier warten die wahren Boss-Fights auf uns. Die Gegner, die uns dort erwarten, haben diesen Titel auch verdient. Treten wir in den Turm ein, startet eine kurze Zwischensequenz, in der wir unseren Gegner sehen. Dieser ist zwar menschlich, aber auch in Begleitung eines Pals, das uns das Leben gehörig schwer machen möchte. Vor dem Kampf wird uns nicht gezeigt, wie stark unser Gegner ist. Entsprechend sind genügend Vorbereitung und ein starkes Team essenziell. Bisher nicht im Spiel, aber bereits in einer Roadmap angekündigt, ist ein PvP-Modus. Wer mit anderen Spielern spielen möchte, kann das bisher ausschließlich im Team tun. Zudem sollen auch Raid-Bosse folgen. Genauer ist zu beidem aber bislang nicht bekannt.

Acht Millionen Freunde

Und das bringt uns direkt zum Multiplayer. In der Welt von Palworld kann man komplett allein ums

Überleben kämpfen. Wem das zu öde ist, greift entweder zum Koop- oder dem Online-Multiplayer. Bei Ersterem können bis zu vier Spieler gemeinsam spielen. Hierfür wird eine Welt angelegt und in der Multiplayer-Option ein Code generiert, der an die Mitspieler verteilt wird.


Wem das noch zu wenig ist, kann sich auf die Online-Server stürzen. Hier können dann bis zu 32 Spieler zusammen bauen, Pals tauschen und auch Items voneinander klauen. Aber keine Angst: Truhen können mit Passwörtern versehen werden. Die Server machten in unserem Spiel-Zeitraum häufiger Probleme, das mag aber an der schieren Überforderung liegen, da zu viele Spieler online zocken möchten. An der Stelle sei auch das Crossplay erwähnt, das durchaus möglich ist, vorausgesetzt Xbox- und PC-Spieler spielen über den Gamepass. Mit der Steam-Version ist Crossplay nicht möglich.

Gelungener Early-Access-Start

Zusammenfassend gesagt: Palworld macht Spaß. Ja, man hat sich scheinbar an vielen Vorbildern wie Zelda, Fortnite, Pokémon und Ark orientiert und ja, ein richtiges Ziel hat man nicht vor den Augen. Der Survival-Aspekt des Spiels ist eher

durchschnittlich und sticht nicht wirklich heraus. Zumal die einzigen Bedürfnisse, mit denen wir konfrontiert werden, Hunger und Witterungsempfinden sind.

Aber was macht Palworld dann so besonders? Nun ja, das Spiel gibt uns genau das, worauf viele Spieler immer hofften: ein comichaftes Open-World-Spiel mit putzigen bis gruseligen Tierchen, die wir fangen und züchten können, dazu ein Tag-Nacht-Rhythmus und viele Elemente, die uns in den vergangenen Jahren in anderen Titeln viel Freude bereiteten. Die Entwickler aus dem Hause Pocket Pair bedienten sich wohl nicht zu Unrecht an einigen beliebten Marken.

Ob Palworld für Langzeitmotivation sorgen kann, müssen Erweiterungen zeigen. Stand jetzt wäre das Spiel bald auserzählt. Die Welt ist immer gleich und das Levelsystem ist zwar umfangreich, aber endlich. Laut Entwickler-Angaben sei das Early-Access-Spiel bisher zu etwa 60 % fertig. Es ist also noch Luft nach oben. Auch bereits angekündigte neue Inseln, Bosse, Technologien und Pals sorgen für Hoffnung. 

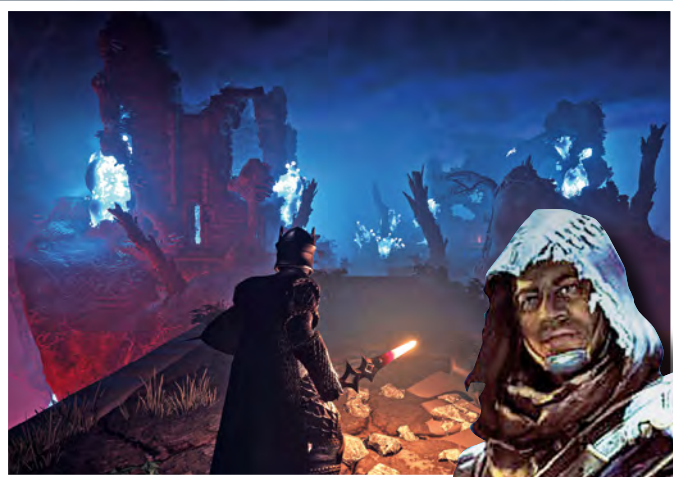


FAZIT: Palworld weckt den Optimierungs- und Entdeckergeist, echte Survival-Gefühle kommen dabei jedoch nicht auf. Stattdessen kombiniert das Spiel bestehende Elemente zu einem guten Gesamtpaket. Ob Palworld auch langfristig überzeugen kann, müssen kommende Updates zeigen.



Enshrouded

Mehr als die Summe seiner Einzelteile: Das Survival-RPG Enshrouded startet in den Early Access und ist schon jetzt ein gigantisches Spiel – und auch ein überraschend gutes! Von: Stefan Wilhelm



Genre: Action-RPG/Survival
Entwickler: Keen Games
Hersteller: Keen Games
Termin: 24. Januar 2024 (early access)





Schutz erlaubt es euch, sichere Basen in Embervale zu errichten, aus denen ihr in die Todeszonen aufbrecht, um die Wurzeln des Miasma auszurotten.

An diese vermutlich hunderte Stunden lange Aufgabe führt euch Enshrouded aber sehr behutsam und ohne viel Story-Brimborium heran. Die Steuerung ist schnell verstandener Action-Adventure-Standard, Menüs sind klar strukturiert und übersichtlich. Jede neue Mechanik wird euch langsam beigebracht und im Gegensatz zu vielen anderen Survival-Spielen gibt es auch richtige Quests, die in den ersten Stunden vor allem als Tutorials dienen.

Embervale dürfte ihr euch dabei aber nicht als reich bevölkerten Ort vorstellen, in dem viele NPCs einem Tagesablauf nachgehen. Schließlich ging hier kürzlich die Welt unter. Wie etwa bei Elden Ring sind die Landstriche und ehemaligen Siedlungen gefährliches Niemandsland. Was mit all den Leuten passiert ist, erfahrt ihr nicht von ihnen selbst, sondern aus den Schriftstücken, die sie hinterlassen haben.

Freundliches Survival

Ganz allein seid ihr trotzdem nicht: Zum einen könnt ihr bis zu 15 echte Mitspieler auf eure Abenteuer mitnehmen, zum anderen sammelt ihr nach und nach die spektralen Überreste wichtiger Verbündeter ein, die ihr in eurer Basis beschwören dürft. Baut ihr euren neuen Freunden eine Behausung und beschafft die richtigen Werkzeuge, werten sie euer Crafting-Repertoire auf. Zu Beginn hilft etwa der Schmied, wer hätte es gedacht, beim Schmieden neuer Waffen, der Alchemist unterstützt angehende Zauberer und die Bäuerin ist für die Pflanzen-

Ein bisschen Valheim, ein bisschen modernes Assassin's Creed, ein Hauch von Elden Ring und ganz viel Zelda: Wenn ihr unsere Beschreibung des neuen Survival-RPGs Enshrouded hört, dann denkt ihr vermutlich, wir würden uns jetzt ein paar Seiten lang darüber beschweren, wie wenig eigene Ideen die Entwickler mitgebracht haben. Aber weit gefehlt: Enshrouded vereint seine Inspirationsquel-

len so gekonnt, dass wir hier von nichts weniger als einem Hit-Kandidaten sprechen!

In den fast acht Jahren seit seinem letzten Projekt hat das Frankfurter Studio Keen Games ein gigantisches Spiel auf die Beine gestellt, das euch schon in der heute veröffentlichten Early-Access-Version mit Inhalten geradezu erschlägt. Dementsprechend ist auch eure Aufgabe im Spiel ein ganz schönes Mammutprojekt.

Held macht Heldendinge

Ihr seid ein Flammengeborener, der seine Heimat, einen riesigen Kontinent namens Embervale, zurückerobern soll. Hier hat ein tödlicher Nebel namens Miasma ganze Landstriche verschlungen und Menschen und Tiere in willenlose Monster verwandelt. Euer Schicksal verbindet euch eng mit einer magischen Flamme, die imstande ist, den Nebel eine Weile lang zurückzuhalten. Dieser



zucht zuständig. Die Verbündeten sind aber noch ein bisschen mehr als nur Crafting-Menüs auf zwei Beinen, denn sie überhäufen euch geradezu mit Infos über die Spielwelt und mit Quests.

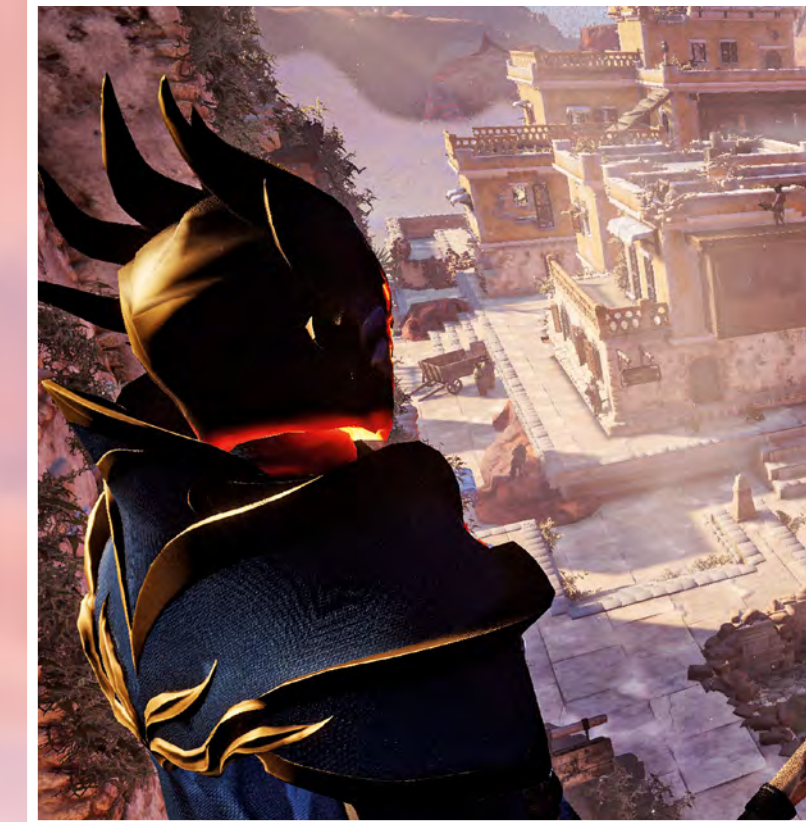
Viel Crafting und eine gefährliche Spielwelt, das klingt doch mal nach einem waschechten Hardcore-Survivalspiel! Nun, wenn ihr vor allem das von Enshrouded erwartet, dann dürftet ihr enttäuscht werden. Das erklärte Ziel der Entwickler ist es nämlich, die Survival-Mechaniken „freundlich“ zu gestalten, wie etwa bei Valheim. Ihr sammelt jede Menge Nahrungsmittel und Ressourcen in Embervale ein, zum bloßen Überleben braucht ihr die allerdings nicht. Euer Flammengeborener verspürt weder Hunger noch Durst und eure Gebäude baut ihr im Regelfall um einen Flammenaltar herum, der die nachts spawnenden Monster automatisch auf Abstand hält. Nahrungsmittel sind also nur für wertvolle Buffs gut und um die Sicherheit eures Zuhauses müsst ihr euch keine Sorgen machen. Und apropos Sicherheit: Im Gegensatz zu Valheim spielt die Statik beim Bauen keine Rolle. Eure architektonische Glanzleistung wird also nicht in sich zusammenkrachen, wenn ihr die Stützpfeiler im Fundament vergessen habt. Wie gut das Bauen in der Praxis funktioniert, klären wir später – wichtiger ist nämlich, was Enshrouded besonders auszeichnet: Die Erkundung seiner offenen Spielwelt!

Ist die erste Basis etabliert und mit den nötigsten Helfern bestückt, gilt es noch, sich mit Buffs und Items auszustatten. Weil Klettern, Hüpfen und Sprinten ordentlich Ausdauer kostet, packt ihr Essen und Wasser ein, um die Regeneration zu erhöhen. Die maximale Ausdauer steigert ihr am effektivsten, wenn ihr es euch an einem warmen, sicheren Ort, etwa vor eurem Ofen, gemütlich macht. Dann wird noch komfortabel die Ausrüstung repariert, indem ihr kurz eure Werkbank anklickt.

Das Zwischenland, Hyrule, Embervale

Eure Trips nach Embervale haben eigentlich immer eine Quest oder einen Ort zum Ziel. Die Spielwelt ist hier nämlich fix und nicht zufallsgeneriert, was den Entwicklern erlaubt, sie mit jeder Menge Locations vollzustopfen. Zu Beginn ist die gigantische Karte von einem Fog of War bedeckt, Orte findet ihr also durchs Erkunden oder indem ihr Hinweisen von NPCs oder Notizen nachgeht. Zudem stehen, wie in einem klassischen Open-World-Spiel, riesige Türme herum, die ihr zum Aufdecken der Map und zum Schnellreisen nutzt.

Im Startgebiet durchquert ihr eine lauschige Hügellandschaft voller grüner Wiesen und zerfallener Siedlungen. Die Nebelschwaden, die sich über die Landschaft legen, dichte Vegetation und malerische Beleuchtung schaffen eine gelungene Atmosphäre, während das

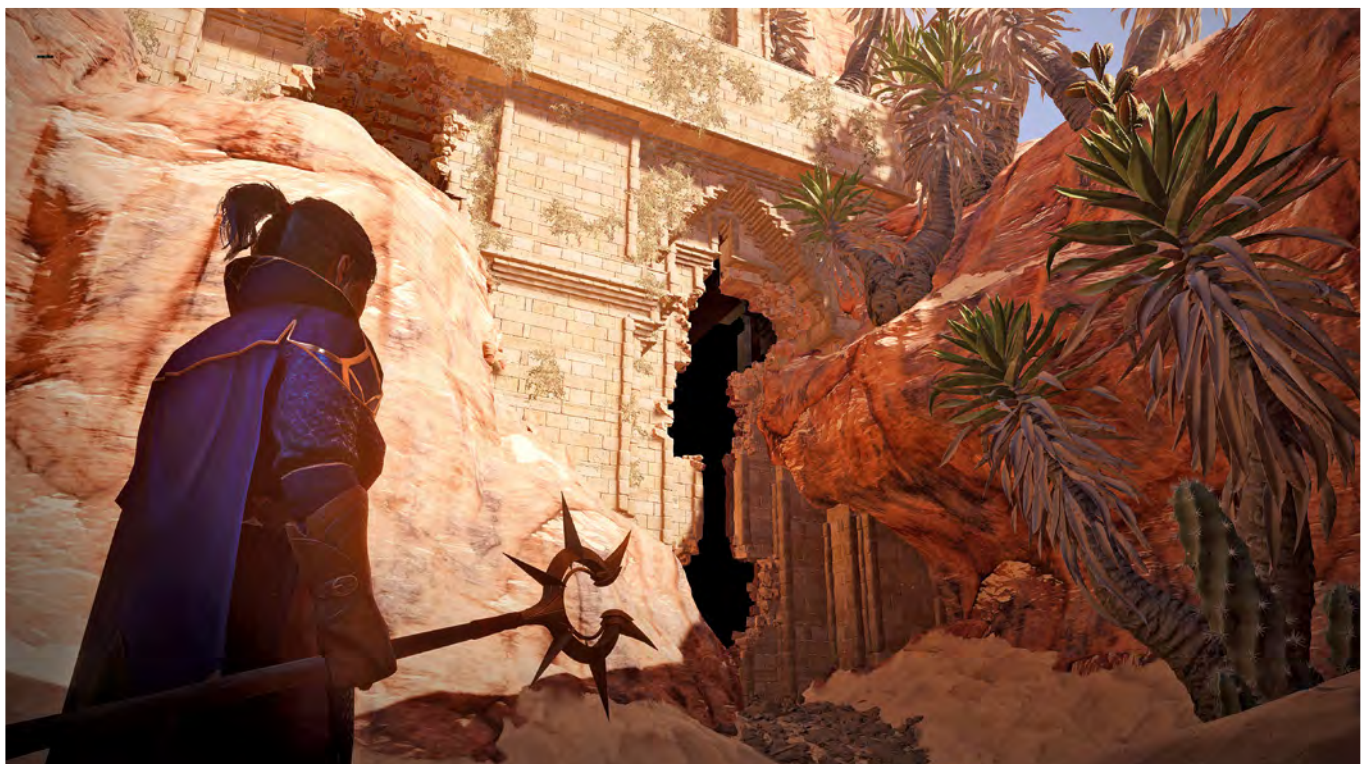


zerklüftete Design der Welt immer wieder den Drang zum Erkunden fördert. Per Luftlinie navigiert ihr hier nämlich nur selten zum Ziel, meist macht euch die Geographie einen Strich durch die Rechnung.

Schuften in den Voxel-Minen

Da kommen euch die wenig innovativen, aber spaßigen Movement-Tools zugute: Schon früh

bastelt ihr euch einen Greifhaken, um euch an vorgegebenen Punkten hochzuziehen, und einen Wingsuit, mit dem ihr euch von hohen Punkten stürzt und über Hindernisse segelt. Da die Spielwelt komplett aus Voxeln, also dreidimensionalen Pixeln besteht, lässt sie sich außerdem extrem detailliert verformen. Ihr könnt jederzeit eure Spitzhacke rausholen und





euch nahezu überall hinein- oder durchgraben. Das dient nicht nur zum Abbau von Gestein oder zum Ausgraben versteckter Gruften, sondern auch zum Öffnen neuer Pfade. Hat euer Mitspieler zum Beispiel noch keinen Greifhaken freigeschaltet, buddelt ihr ihm einfach eine Treppe, auf der er zu euch nach oben kommt. Und wenn euch mal für eine Tür der Dietrich fehlt,

holt ihr einfach eine Bombe raus und sprengt ein Loch in die Wand!

In der offenen Spielwelt ist also häufig eure Kreativität gefragt, wodurch es auch beim Abklappern der Fragezeichen auf der Map kaum Leerlauf gibt. Überall sind Schatztruhen, Erfahrungspunkte und Crafting-Ressourcen versteckt, in den markierten Locations löst ihr oft kleine Rätsel oder Geschicklichkeitsparcours, ab und zu lauft ihr Bossgegnern in die Hände.

Zusätzlich müsst ihr noch den überall wabernden Todesnebel einkalkulieren: Betretet ihr eine Miasma-Zone, steht ihr permanent unter Zeitdruck, da die Flamme den Nebel nur ein paar Minuten lang zurückhalten kann. Ihr müsst also immer wieder aus der Suppe auftauchen oder den Landstrich gleich ganz davon befreien, indem ihr die Miasma-Wurzeln findet und zerstört.

Get on my lvl

Da kommt es auch häufig zum Kampf, denn anders als im Rest der Welt sind die Monster im Miasma unabhängig von der Tageszeit auf den Beinen. Enshrouded's Kampfsystem ist funktional, aber auch nicht viel mehr. Ihr habt re-

gulär nur einen einzigen Angriff zur Verfügung, daneben weicht ihr aus, blockt oder pariert im richtigen Zeitpunkt. Zusätzlichen Standardkram wie einen Sturzangriff oder einen Finisher schaltet ihr frei, indem ihr knapp bemessene Erfahrungspunkte im Skilltree investiert. Besonders wichtig fühlt sich das alles nicht an, deswegen müsst ihr selbst für mehr Spaß in den Kämpfen sorgen, indem ihr öfters mal andere Waffen ausprobiert. Weil Zauberstäbe, Bomben und Bögen auch ohne entsprechende Skillung ordentlich reinhauen, macht Enshrouded den Wechsel immerhin leicht.

Zumindest hauen sie rein, wenn ihr nicht gerade unbewusst in hochstufige Zonen stolpert, was uns auf unseren Abenteuern regelmäßig passiert ist. Daraus resultiert auch einer unserer größten Kritikpunkte an Enshrouded: Bei dem Fokus aufs Erkunden ist das extreme Levelgating eine ungünstige Designentscheidung. Weder im Questlog noch auf der Karte seht ihr die Stufe der Inhalte, die euch erwarten. Schon ein Unterschied von ein paar Levels zwischen euch und den Gegnern lässt die Kämpfe kinderleicht oder extrem zäh werden,



zudem ist auch der Loot an diese unsichtbaren Gebietsgrenzen angepasst. Das führt dazu, dass ihr schon im ersten Biom häufig in Gegenden stolpert, in denen ihr entweder keine Chance habt oder nur Schrottausrüstung als Belohnung findet. Falls den Entwicklern kein Weg einfällt, ganz auf striktes Levelgating zu verzichten, wäre eine Anzeige auf der Karte wünschenswert, die verrät, welche Zonen aktuell für euch geeignet sind. Das würde den Fortschritt zumindest planbarer und damit auch motivierender machen.

Viel Spiel fürs Geld

Es ist aber gut möglich, dass die Grenzen später aufweichen und die Unterschiede weniger spürbar werden, sobald eure Figur ein gewisses Stärkelevel überschritten hat. An diesem Punkt sind wir nach knapp 20 Stunden aber nicht ansatzweise angekommen. Wir haben vermutlich nicht einmal zehn Prozent der Karte aufgedeckt und es kaum über das erste Biom hinausgeschafft. Mit bergeweise Quests und einem stetigen Zuwachs an neuen



Features und Crafting-Rezepten gingen uns dabei nie die Beschäftigungsmöglichkeiten aus. Auf dem Weg zu einer Ressource oder einem Questziel von einem interessanten Ort angelockt zu werden und dann stundenlang sein eigentliches Ziel zu vergessen, kommt bei Enshrouded regelmäßig vor. Open-World-Spieler wissen: Das ist ein Qualitätsmerkmal und ein gutes Indiz für einen echten Dauerbrenner!

Das Upgraden des Charakters ist außerdem nur ein Teil der fesselnden Formel. Der andere sind die Heimatbasen, die ihr überall in der Spielwelt platzieren dürft, wo sich das Miasma nicht ausgebreitet hat. Wie eingangs erwähnt werden hier eher Hobbyarchitekten als Überlebenskünstler angesprochen. Theoretisch könnt ihr eine löchrige Holzhütte in die Pampa stellen, all eure Verbündeten und Crafting-Stationen hineinstopfen und euch nie wieder Gedanken darüber machen.

Damit würdet ihr dem Bausystem aber Unrecht tun: Die Voxel-Technik ermöglicht das freie Zusammenstecken der vielen Bauelemente und erkennt im Regelfall auch, wenn sie Übergänge ausfüllen muss. Auf Wunsch dürft ihr auch komplett auf vorgefertigte Teile verzichten und eure Meisterwerke Block für Block zusammenzimmern. Bis auf wenige Aussetzer harmonisieren die Kreationen mit der globalen Beleuchtung, wodurch sie wie Teil der Spielwelt aussehen können – zumindest, wenn ihr sie halbwegs thematisch gestaltet und euch keinen Todesstern in den Vorgarten stellt.

Neben verschiedenen Baumaterialien und Crafting-Stationen gibt es viele dekorative Elemente freizuschalten, damit sich euer Zuhause belebt anfühlt. Sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Controller lässt sich das Baumenu akzeptabel bedienen, sobald ihr die Tastenkombinationen verinnerlicht habt. Teils werdet ihr dennoch einige Versuche brauchen, um Dinge an die richtige Stelle zu setzen. Ein Störfaktor ist hier vor allem die Kamera, da ihr alles aus der Third-Person-Perspektive platziert und es keine freie Kamera zum Bauen gibt. Wollt ihr hoch hinaus, müsst ihr euch ein Gerüst danebenstellen – ganz wie in echt also.

Neue Baupläne schaltet ihr meist automatisch frei, indem ihr die dafür verwendete Ressource zum ersten Mal abbaut. Bestimmte Materialien gibt es natürlich nur in den späteren Biomen. Außerdem haben eure Verbündeten oft neue Items auf Lager, sobald ihr deren Quests abschließt. Enshrouded dürfte euch also auch dann viele dutzend Stunden lang bei der Stange halten, wenn ihr nur zum Bauen hier seid.


In einem Punkt haben die Entwickler ihren komfortablen Survival-Ansatz aber noch nicht zu Ende gedacht: Neben unserem winzigen Rucksack quellen auch die Inventartruhen in unserem Haus permanent über. Das wäre erstmal verschmerzbar, immerhin könnten wir einfach beliebig viele Truhen auf unser Grundstück stellen. Das Problem an der Sache:

Beim Bauen und Craften greift das Spiel immer nur auf unser Charakterinventar zu, Ressourcen werden also nicht automatisch aus unseren Lagern gezogen. Das sorgt für jede Menge überflüssiges Inventarmanagement. Auch die Ausdauer unseres Charakters wirkt zu Beginn etwas zu knapp bemessen, wodurch wir etwa beim Graben mit der Spitzhacke immer wieder unnötige Pausen einlegen müssen.

Rosige Aussichten

Abseits dieser kleinen Nervigkeiten und des starken Levelgatings haben wir aber kaum was zu meckern. Für einen Early-Access-Titel ist Enshrouded nicht nur gigantisch groß, sondern auch schon erstaunlich poliert. Uns sind zwar hier und da kleinere Beleuchtungsfehler und Pop-Ins beim Gleiten aufgefallen, dafür aber keine groben Bugs oder Abstürze.

Hängengeblieben ist dafür vor allem eins: Obwohl die einzelnen Elemente von Enshrouded weder neu noch besonders komplex sind, ist die Mischung ein fesselndes Erlebnis, das großen Spaß macht. Entdecker und Sammler finden hier ihr nächstes Mammutprojekt, der Einstieg fällt leicht und durch den RPG- und Survival-Einschlag kommt auch die Langzeitmotiva-

tion nicht zu kurz. Schon im Early Access lohnt sich Enshrouded, und wir sind guter Dinge, dass die Vollversion noch besser wird! Laut der Steam-Shopseite plant Keen Games, Enshrouded etwa ein Jahr lang im Early Access zu behalten. Die Vollversion soll danach nicht nur für PC, sondern auch für PS5 und Xbox Series erscheinen. 

FAZIT: Survival, Rollenspiel, Erkundung: Enshrouded kombiniert viele bewährte Elemente zu einem zugänglichen und motivierenden Erlebnis.



Genre: Action
Entwickler: Rocksteady Studios
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Termin: 30. Januar 2024

Suicide Squad

Kill the Justice League

Wir hatten die Gelegenheit, die Entwickler von Rocksteady Studios zu besuchen und mehrere Stunden Suicide Squad: Kill the Justice League anzuspielen.

Von: Matthias Dammes



Es hat einige Zeit gedauert, bis Fans wieder Superhelden-Action von Rocksteady erleben können. Die Macher der beliebten Arkham-Reihe haben nun aber mit *Suicide Squad: Kill the Justice League* ihr nächstes Werk in den Startlöchern, das schon in wenigen Wochen erscheinen soll. Endlich könnte man sagen, denn ursprünglich war mal ein Release im Jahre 2022 angepeilt. Auch das später gesetzte Release-Datum vom 26. Mai 2023 konnte nicht gehalten werden.

Die eher durchwachsenen Reaktionen der Spieler auf erstmals präsentiertes Gameplay-Material im Februar vergangenen Jahres spielten bei der erneuten Verschiebung vermutlich auch eine gewisse Rolle. Doch hat die zusätzliche Zeit gereicht? Kurz vor den Feiertagen hatten wir die Gelegenheit, das Studio in London zu besuchen und uns selbst ein Bild davon zu machen. Mehrere Stunden durften wir mit dem mittlerweile fast fertigen Spiel verbringen. Wir erlebten dabei die Einführung der vier

spielbaren Charaktere sowie einen kleinen Teil der Kampagne im Einzelspielermodus und absolvierten eine Reihe von Missionen im fortgeschrittenen Spiel mit Kollegen und Entwicklern im 4-Spieler-Koop.

Vier Schurken retten die Welt

Kurz zur Einordnung des Szenarios: *Suicide Squad* ist Teil des von Rocksteady geschaffenen sogenannten Arkhamverse. Die Ereignisse der Arkham-Spiele finden daher auch hier Beachtung. So wird es keinen Joker

geben und die Identität von Batman als Bruce Wayne ist öffentlich bekannt. Statt in Gotham City spielt sich das Geschehen diesmal jedoch in Metropolis ab, das Superhelden-Fans vermutlich am ehesten im Zusammenhang mit Superman kennen.

Fünf Jahre nach den Ereignissen von *Arkham Knight* hat der hyperintelligente Superschurke Brainiac die Kontrolle über die Stadt übernommen. Mit seinen mentalen Kräften kann er andere korrumpieren und kontrollieren. Das nutzt er,



um sich auch die Superhelden der Welt untertan zu machen. Um dieser Bedrohung entgegenzutreten, gründet die hochrangige Regierungsbeamtin Amanda Waller die sogenannte Task Force X. Da keine Helden mehr zur Verfügung stehen, rekrutiert sie für dieses Team einige Bösewichte direkt aus den Zellen der Anstalt von Arkham.

Von der Story, die sich daraus entwickelt, haben wir zwar bisher nur Ansätze gesehen, diese waren aber überraschend vielversprechend. Vor allem, weil sich das Spiel deutlich von der Ernsthaftigkeit der bisherigen Arkham-Spiele abgrenzt.

Stattdessen wird das Abenteuer dieser chaotischen Gruppe um Fi-

guren wie die durchgeknallte Harley Quinn mit einer guten Portion Humor gewürzt, der uns an vielen Stellen sehr positiv überrascht hat. Im fertigen Spiel wird sich natürlich zeigen müssen, ob sich das nicht im Verlauf der Handlung abnutzt und ob es den Entwicklern trotz aller Gags gelingt, eine packende Geschichte zu erzählen.

Unterschiedliche Charaktere

Neben Harley besteht das Suicide Squad in diesem Spiel auch noch aus Deadshot, Captain Boomerang und King Shark. Alle vier Antihelden verfügen über einzigartiges Gameplay und sollen jeweils auf ihre Weise im Grunde eine „Super Villain Power Fantasy“ verkörpern.

Direkt zu Beginn unserer Anspielsession konnten wir uns im Tutorial, das uns jeden Charakter für eine gewisse Zeit spielen lässt, mit den Eigenheiten der Helden vertraut machen. Deadshot ist noch der bodenständigste des Quartetts - sowohl von seinem Charakter als auch seinem Gameplay. Der Auftragsmörder setzt vor allem auf sein treues Scharfschützengewehr und alternativ ein Sturmgewehr. Zusätzlich kann er Granaten werfen und ist durch sein Jetpack in alle Richtungen sehr mobil. Er gilt laut den Entwicklern von der Handhabung seiner Fähigkeiten als der am einfachsten zu spielende Charakter und ist daher gut für Einsteiger geeignet.

Das genaue Gegenteil ist Harley Quinn. Die ehemalige Geliebte des Jokers ist nach Aussage des Teams der anspruchsvollste Charakter, aus dem mit entsprechenden spielerischen Fähigkeiten aber auch sehr viel herausgeholt werden kann. Neben Handfeuerwaffen setzt Dr. Quinzel vor allem auf den Nahkampf, wo verschiedenste Prügel zum Einsatz kommen. Zur dynamischen Fortbewegung setzt sie einen Greifhaken ein, mit dem sie sich an Gebäuden hochzieht oder wie Spider-Man durch die Gegend schwingt.

King Shark und Captain Boomerang liegen von der spielerischen Herausforderung schließlich irgendwo zwischen den beiden anderen Charakteren. Der humanoide Hai lebt vor allem von seiner körperlichen Stärke. Diese setzt er zum einen ein, um mit weiten Sprüngen die Spielwelt zu durchqueren und zum anderen, um massive Waffen wie Miniguns mit sich zu führen. Auch im Nahkampf ist er nicht zu unterschätzen. Captain Boomerangs Markenzeichen ist wenig verwunderlich sein Bumerang. Diesen setzt er vor allem zur Fortbewegung ein, indem er ihn wirft und sich anschließend an dessen Position teleportiert. Im Kampf setzt er aber auch normale Schusswaffen wie Gewehre und Schrotflinten ein.

Leider hatten wir bei weitem nicht genug Zeit, um uns ausführ-



lich mit allen vier Charakteren beschäftigen zu können. Dem ersten Eindruck nach scheinen sie sich aber erfreulich unterschiedlich zu spielen, sodass jeder Spielertyp auf seine Kosten kommen kann. Wie sehr sich das auch im fortgeschrittenen Spiel auswirkt und ob die Eigenheiten der vier Charaktere wirklich gut zur Geltung kommen, muss sich im Test noch zeigen.

Solo und doch nie allein

Mit Deadshot starten wir unser Abenteuer zu Beginn der Kampagne, kurz nachdem die vier Schurken in der Stadt Metropolis ausgesetzt wurden. Diesen Teil spielen wir zunächst im Einzelspieler-Modus. Anders als zum Beispiel in Gotham Knights ist man als Solo-Spieler aber mit seinem Charakter nicht allein unterwegs. Die vier Antihelden sind stets als Gruppe zusammen unterwegs, da jeder von ihnen ein integraler Bestandteil der Handlung ist. Die anderen Figuren werden dann schlicht von der KI gesteuert. Wir können zudem jederzeit frei unseren gesteuerten Charakter wechseln.

In den ersten Spielminuten bekommen wir auch einen ersten Eindruck davon, wie zahlreiche bekannte DC-Figuren in der Handlung eine Rolle spielen. So treffen wir schon früh im Spiel auf Green Lantern und Flash. Im weiteren Verlauf unserer Anspielzeit begegnen uns noch einige mehr, die mit



ihren Auftritten teils überraschen und teils verwirren. So ist nicht immer ganz klar, wer auf welcher Seite steht. Für Fans der vielfältigen DC-Comics wird aber in jedem Fall jede Menge geboten.

Der Beste gibt die Richtung vor

Viel Zeit können wir auf eigene Faust aber nicht in Metropolis verbringen. Nachdem wir uns ein wenig warmgespielt haben, versetzen uns die Entwickler in einen Spielstand, der schon etwas weiter in der Kampagne fortgeschritten ist. Ab diesem Zeitpunkt spielen wir im Koop mit einer vollen Gruppe aus vier Spielern. Das gibt uns die

Gelegenheit, eine ganze Reihe der Spielmechaniken kennenzulernen. So absolvieren wir als Erstes eine der zahlreichen Nebenmissionen, die häufig mit bestimmten Gameplay-Modifizierungen für Abwechslung sorgen sollen.

Nach jeder Mission zeigt uns das Spiel eine Auswertung, inklusive Belohnungen und Scoreboard, in dem die Leistung jedes Spielers bewertet wird. Das dient nicht nur dazu, sich mit seinen Mitspielern zu vergleichen, sondern bestimmt auch, wer in der Gruppe das Sagen hat. Wer eine Mission mit der höchsten Punktzahl abschließt, übernimmt die Rolle des Squad-

leaders. In dieser Position kann der Spieler entscheiden, was die Gruppe als Nächstes angeht. Ein interessantes Konzept, das möglicherweise alle Spieler dazu animiert, sich anzustrengen, um nach der nächsten Mission selbst die Führung übernehmen zu können.

Während wir uns durch Haupt- und Nebenaufgaben kämpfen, verdienen unsere Helden Erfahrungspunkte und steigen im Level auf. Dadurch schalten wir wiederum Skillpunkte frei, die wir in drei Talentbäumen verteilen können, die für jeden Charakter einzigartig sind und verschiedene Spielstile aufwerten. So können wir mit





Harley Quinn zum Beispiel einen Skill freischalten, mit dem wir durch Kills mit Harleys SMG einen Damage-Boost für den nächsten Nahkampf-Angriff bekommen. Das fördert den sogenannten „Run-n-Gunner“-Spielstil.

Neben den Talenten findet Charakterentwicklung auch über die Ausrüstung statt. Verschiedene Waffen, Granaten und Mods können ausgerüstet werden, um die Werte der Helden zu steigern. Die erbeuteten Gegenstände gibt es dabei in den üblichen Seltenheitsstufen von Gewöhnlich bis Legendar. Neben Loot gibt es auch die Möglichkeit, neue Items im Hauptquartier selbst herzustellen. Dort besteht auch die Möglichkeit, die Werte von Gegenständen

neu auswürfeln zu lassen oder sie mit mächtigen sogenannten Afflictions zu verbessern. Diese sorgen für zusätzliche Effekte, meist basierend auf einem bestimmten Elementarschaden.

Tempo und Chaos

Um die dafür nötigen Ressourcen zu sammeln, gibt es in der Spielwelt jede Menge zu tun. Neben Storymissionen warten Nebenmissionen und Herausforderungen von Unterstützungscharakteren wie dem Pinguin auf uns. Natürlich dürfen auch die überall versteckten Rätsel vom Riddler nicht fehlen. Bei diesen schalten wir unter anderem auch neue Outfits und andere Anpassungsmöglichkeiten für die vier Charaktere frei. All diese Aktivitä-

ten führen uns quer durch Metropolis. Die Stadt ist in verschiedene Distrikte unterteilt, die sich auf den ersten Blick aber nicht groß voneinander unterscheiden.

Allerdings reichte unsere Spielzeit nicht wirklich aus, um uns in Ruhe in der Stadt umzuschauen. Daraus resultiert möglicherweise auch unser erster Eindruck, dass die Stadt sehr künstlich wirkt. Sie machte auf uns in erster Linie den Eindruck, ein Vehikel für die Action des Spiels mit seinen rasanten Bewegungen zu sein und weniger ein Ort, an dem Menschen leben würden.

Die erwähnte temporeiche Action ist auf jeden Fall eines der Kernelemente von Suicide Squad und bildet damit einen starken Kontrast

zu den Arkham-Spielen. Batman konnte seine Widersacher zwar auch im offenen Kampf vermöbeln, bevorzugte aber meist doch das Agieren aus den Schatten heraus.

Das Schurken-Quartett steht aber eher auf direkte Konfrontation, gepaart mit schnellen Bewegungen. Das führt dazu, dass es im Kampf schon mal ziemlich chaotisch und hektisch zugehen kann. Bei Massen an Gegnern und vier Protagonisten kann da schnell mal die Übersicht flöten gehen - vor allem im Vier-Spieler-Koop. Richtig schlimm wurde das am Ende unserer Anspieldemo, als wir uns im Bosskampf gegen Flash behaupten mussten. Zusätzlich zum ohnehin schon rasanten Kampfgameplay kommt hier also noch der schnells-





te Mann der Welt, der mit einem Affenzahn über das Schlachtfeld wetzt. Entsprechend schwer fiel es uns, das Ziel im Auge zu behalten, geschweige denn, Schaden zu verursachen. Aber für Adrenalinjunkies und Fans packender Action ist das vermutlich genau das Richtige. Und schließlich ist es am Ende ja auch sehr befriedigend, wenn es gelingt, einen mächtigen Superhelden niederzuringen.

Wenig sagen können wir bisher übrigens zum Live-Service-Aspekt, der im Vorfeld bereits für einige Kritik am Spiel gesorgt hat. Die entsprechenden Inhalte und Elemente waren schlicht kein Gegenstand unserer Anspieldemo. Immerhin haben die Entwickler ja bereits angekündigt, nach Release auch einen Offline-Modus nachzureichen. Wenn die Geschichte am Ende überzeugen kann, erwartet DC-Fans mit *Suicide Squad: Kill the Justice League* dann unter Umständen ein durchaus spaßiges Actionspiel. ■



FAZIT: Ein Actionspiel mit rasantem, teils aber auch chaotischem Gameplay, vier recht verschiedenen Charakteren und einem überraschend großen Potenzial in Sachen Story.

Genre: Action-RPG
Entwickler: Don't Nod
Hersteller: Focus Entertainment
Termin: 13. Februar 2024

Banishers: Ghosts of New Eden

Action-Combat, eine herzerreißende Geschichte und schottische Dialoge. Ob das schon für ein spannendes Spiel reicht?

Von: Daniel Link

Mein Leben, mein Beruf, meine gesamte Existenz dreht sich nur darum, Geister zu verbannen. Ich legte einen Eid ab, der mich dazu beruft, jeden Schemen zu exilieren. Diesen eigentlich einsamen Pfad wandere ich jedoch nicht allein, sondern mit der Liebe meines Lebens an meiner Seite.

Doch eines Tages geht unsere Mission schief. Vielleicht waren wir nicht gut genug vorbereitet. Möglicherweise haben wir unseren Widersacher unterschätzt. Oder es

war irgendeine göttliche Fügung, die meine Liebste aus meinem Leben riss. Ihr Körper wird weiterhin vom Gespenst gefangen gehalten, sie selbst ist nun mein geisterhafter Begleiter. Werde ich meinen Eid ehren und sie verbannen? Oder lasse ich alles, woran ich bisher geglaubt hatte, hinter mir, um sie wieder ins Reich der Lebenden zu holen?

Zusammen ist man auch allein

Das ist mir tatsächlich nicht selbst passiert, sondern ist mehr oder weniger die Prämisse des neuen Acti-

on-Rollenspiels Banishers: Ghosts of New Eden von Entwicklerstudio Don't Nod. Vor einigen Monaten durften wir uns den anstehenden Titel bereits erstmals vorab ansehen und ich hatte vor Kurzem die Ehre, Banishers: Ghosts of New Eden zum ersten Mal selbst anzuspüren. Die Eindrücke aus unserer letzten Vorschau stimmen größtenteils damit überein, was ich so erlebt habe: Die Geschichte dreht sich um das Liebespaar Red und Antea, beim recht spaßigen Action-Kampfsystem wechsle ich

zwischen den beiden Figuren hin und her und die Dialoge sind immer noch schön schottisch.

Mein Ziel im Spiel ist es, Antea auf irgendeine Weise zu befreien. Entweder verbanne ich ihren Geist oder erwecke sie irgendwie wieder zum Leben. Letzteres verlangt jedoch ein Opfer lebendiger Menschen, die mir meist in Nebenaufgaben begegnen. Ich kann mir zwar einreden, dass diese es verdient hätten, doch stehe ich trotzdem einer Art moralischem Dilemma gegenüber.

Je nach getroffener Entscheidung werden neue Missionen freigeschaltet, andere fallen hingegen weg. Was passiert wohl mit dem in den Bergen wohnenden Jäger, der seinen besten Freund gegessen hat, wenn ich ihn am Leben lasse? Fans von Folklore werden mit Banishers sicherlich auf ihre Kosten kommen.

Actionreiche Geisterjagd

Dazu gehöre auch ich, doch am meisten Spaß hatte ich in meiner Zeit mit dem Spiel eher mit der Action. Hauptsächlich kämpfe ich in Banishers gegen Geister, die aber Besitz von herumliegenden Leichen ergreifen können.

Im Kampf wechsele ich zwischen Antea und Red, da Antea zusätzlichen Schaden gegen besessene Gegner verursacht, Red hingegen glänzt beim direkten Kampf gegen Geister. Der Wechsel ist flüssig und funktioniert auch inmitten etwaiger Komboangriffe. Das allgemeine Spielgefühl war ziemlich gut, aber da ich so bin, wie ich eben bin, sind mir beim Action-RPG-Aspekt auch ein paar Störfaktoren aufgefallen.

Etwas nervig ist etwa, dass der kleine Kreis auf den Gegnern, der symbolisiert, dass ich sie gerade anvisiere, weiß ist. Viele der Geister haben nämlich die gleiche Farbe und besessene Kreaturen erhalten überall auf ihrem Körper



weiße Flecken. Dann kommt noch hinzu, dass ich meinen Lock-On jedes Mal verlor, wenn ich einen besessenen Gegner besiegte und der Geist aus ihm hervorbrach. Das machte es recht schwer, zu sehen, wann die Funktion zum Anvisieren nun überhaupt aktiviert ist und wann nicht.

Völlig entgegengesetzt dieser seltsamen Designentscheidung operiert das HUD des Spiels, welches mir persönlich sehr gefiel. Die Position von Feinden wird durch kleine Pfeile um den Charakter herum angezeigt. Ändert sich deren Farbe in Rot, wird gleich ein Nah-

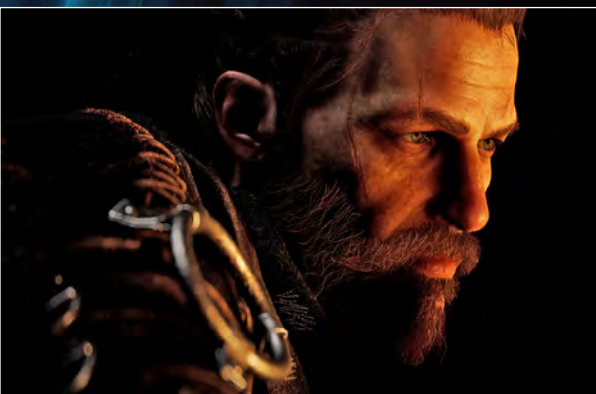
kampfangriff auf mich ausgeführt. Eine orange Farbe hingegen zeigt gefeuerte Projektile an. Ähnliche Features werden zwar bereits von anderen Spielen dieser Art verwendet, doch zumindest ich freue mich immer wieder, wenn solche Zugänglichkeitsoptionen ihren Weg in Spiele finden.

Respect the grind

Insgesamt erinnert Banishers: Ghosts of New Eden ein wenig an die neuen God-of-War-Titel. Nur ohne das obszön hohe Budget und die ganzen Puzzle-Aspekte. Stattdessen fokussiert sich das Spiel eher auf die Kämpfe und das Erkunden. Das erkennt man unter an-

derem daran, dass es in Banishers ein richtiges Endgame geben wird. Zum einen sind überall auf der Karte bestimmte Portale versteckt, die mich in eine Art Dungeon transportieren. Hier muss ich mich durch verschiedene Gegner metzeln, etwaige Puzzles lösen und am Ende einen Miniboss überwinden. Ist das geschafft, erhalte ich drei Punkte für all meine Attribute.

Jedes Mal, wenn ich einen Dungeon abschließe, wird er beim nächsten Mal ein wenig schwieriger. Irgendwann muss ich also nicht nur das Spiel perfekt beherrschen, sondern auch einen mächtigen Build zusammenstellen, um mit den Herausforderungen fertig zu werden.



Auch eine Art Wellen-Modus, in dem ich mich gegen Horden von Widersachern zur Wehr setzen muss, gehört zum skalierenden Endgame. Hier gibt es zusätzlich noch Modifikatoren, wodurch ein bestimmter Angriff etwa wesentlich mehr Schaden anrichtet, das restliche Moveset jedoch fast schon unbrauchbar ist. Das bedeutet, dass einige Anläufe verdammt einfach sein können, andere wiederum echt herausfordernd, völlig abhängig vom jeweils aktiven Modifikator. Während meiner Zeit mit dem Spiel präferierte ich definitiv die Dungeons, doch das kann sich bis zum Release natürlich noch ändern.

50 Hunde, 70 Bergarbeiter

Da die Action durchaus Spaß ist, kann ich mir sehr wohl vorstellen, ein bisschen Zeit in diese Modi zu investieren. Ob ich jedoch – wie ihre skalierende Natur suggeriert – unendlich lang mit ihnen Spaß haben werde, ist fraglich. Das größte Gegenargument dürfte hier wohl die Gegnervielfalt des Titels sein. Meine zwei Patschelhändchen reichen nämlich bereits aus, um alle normalen Gegner des Spiels aufzuzählen.

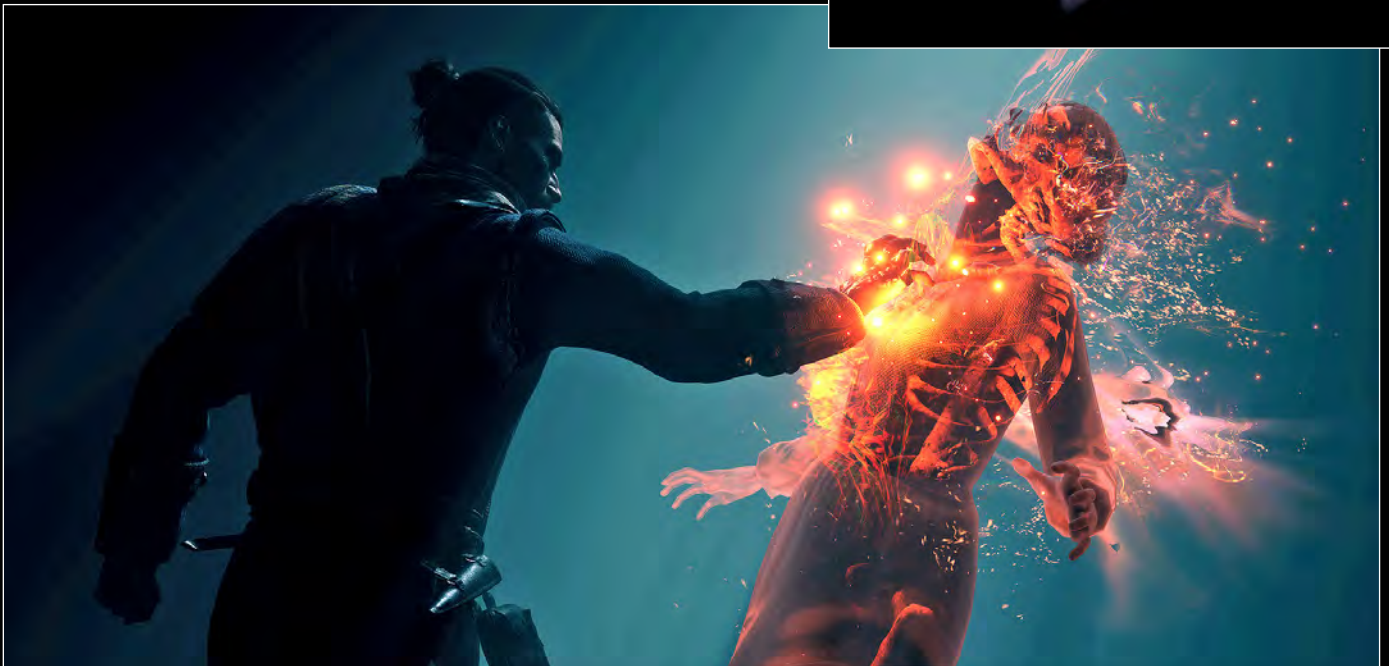
Zwar gibt es unter ihnen noch kleinere Variationen, doch einzigartige Designs finden sich im Spiel nicht viele. Diese sind auch noch über die recht große offene Welt des Spiels verstreut, weswegen ich ziemlich viel Zeit damit verbringe, die immer gleichen Widersacher zu bekämpfen.



Die Geister besitzen zwar auch unterschiedliche Fähigkeiten, die sie auf ihren Host übertragen, doch von Vielfalt kann hier definitiv nicht die Rede sein. Zusätzlich wirkten die Kämpfe zumindest auf mich nicht sonderlich herausfordernd, doch möglicherweise war meine Ausrüstung wesentlich zu stark oder meine Stufe eben zu hoch.

Sammelkram noch und nöcher

Neben der Action wird auch das Erkunden in Banishers großgeschrieben. So gibt es im Spiel tonnenweise Collectibles einzusammeln. Altäre, die meine Lebenspunkte erhöhen, Kisten voller Beute, Schatzkarten, die auf besonders mächtige Gegenstände hinweisen, und anderer Schnickschnack warten darauf, von mir gefunden zu werden. Nimmt man dann noch die ganzen optionalen Nebenaufgaben hinzu, wie die Untersuchungen, bei denen ich selbst herausfinden muss, was hier genau vorgefallen ist und die sogar das Ende des Spiels beein-



flussen, hat man eine ganze Menge Inhalte zu erledigen. Eigentlich dauert es etwa 20 Stunden, das Spiel zu beenden, will man jedoch alles mitnehmen, wächst diese Zahl schnell auf 50 Stunden an.

Doch mit einem Mal durchspielen ist es noch nicht getan. Möchte man sich etwa die Platintrophäe sichern, muss man es mindestens zweimal zum Abspann schaffen. Damit hat man dann aber auch lediglich zwei der insgesamt fünf verschiedenen Enden gesehen.

Ich hatte auf jeden Fall eine Menge Spaß daran, durch die von Salem und der britischen Ostküste inspirierten Welt zu navigieren und dabei dem lieblichen Soundtrack zu lauschen, welcher vom Komponisten von Dragon Age: Inquisition kreiert wurde. Einem zweiten Spiel-durchlauf, in dem ich andere Entscheidungen treffen kann, wäre ich

daher nicht abgeneigt. Ein wenig Sorge bereitet mir eigentlich nur die geringe Gegnervielfalt, durch die sich das Spiel recht schnell repetitiv anfühlen könnte.

Ob das jedoch tatsächlich stimmt, oder die Entwickler bis zum Release doch noch genug Vielfalt eingebaut haben, werdet ihr spätestens in unserem Test zu Banishers: Ghost of New Eden erfahren. Oder eben, wenn das Spiel dann am 13. Februar 2024 veröffentlicht wird. □

FAZIT: Launige Kämpfe, vielversprechende Story, dafür nur wenig Gegnervielfalt – Banishers macht einen guten Ersteindruck, muss sich im Test aber beweisen.

WELCOME TO PARADIZE



Genre: Survival-Action
Entwickler: Eko Software
Hersteller: Nacon
Termin: 29. Februar 2024

Mit Welcome to Paradise erwartet uns ein Survival-Spiel der etwas anderen Art. Wir durften uns bereits einen Eindruck verschaffen und verraten euch, warum der Titel etwas Besonderes ist.

Von: Michael Grünwald

Fans des Survival-Genres kommen 2024 voll auf ihre Kosten. Unter anderem in Nightingale, Sons of the Forest und Dune: Awakening darf im Laufe des Jahres ordentlich gecraftert, gebaut, gekämpft und geforscht werden. Dazu gesellen sich etliche kleine Indie-Projekte mit viel Potenzial. Wir haben die Gelegenheit erhalten, einen dieser Titel anzuspüren. Welcome to Paradise nennt

sich das Zombie-Survival-Spiel von Entwicklerstudio Eko Software und lässt die Post-Apokalypse ein wenig anders aussehen.

Wir müssen auch gar nicht mehr lange warten, denn bereits am 29. Februar soll der Titel für PC, PS5 und die Xbox Series X/S erscheinen. Es lässt sich nicht nur alleine ums Überleben kämpfen, sondern optional auch mit einem weiteren Spieler im Offline-Multip-

layer sowie online mit drei zusätzlichen Kumpanen. Chaos ist also vorprogrammiert.

Billige Arbeitskräfte

Zu einer anständigen Post-Apokalypse gehören natürlich Zombies – eine ganze Menge Zombies. Wir müssen die Hirnfresser in Welcome to Paradise nicht nur auf Abstand halten, sondern können sie auch für uns arbeiten lassen. Was wir dafür

brauchen, ist ein modifizierter Helm und schon sind die Matschbirnen unsere treuen Verbündeten. Die Gehirne der wandelnden Toten werden durch das Gerät auf der Rübe gehackt – also umprogrammiert, nicht abgetrennt. Selbst Zombies sind ohne Kopf schließlich orientierungslos, das weiß doch jedes Kind. Der Helm sorgt im Anschluss dafür, dass uns die Untoten im täglichen Leben unterstützen. Aus Zombies



werden sogenannte Zombots. Die kümmern sich um die Verteidigung unseres Lagers, ums Sammeln von Rohstoffen, ums Kochen und um viele weitere Dinge. Wir können in dieser Zeit Aufträge erledigen und die Spielwelt erkunden. Jeder sollte einen Zombot besitzen und mit einem ähnlichen Slogan wirbt sogar das namensgebende Gebiet Paradize.

Army of the Dead

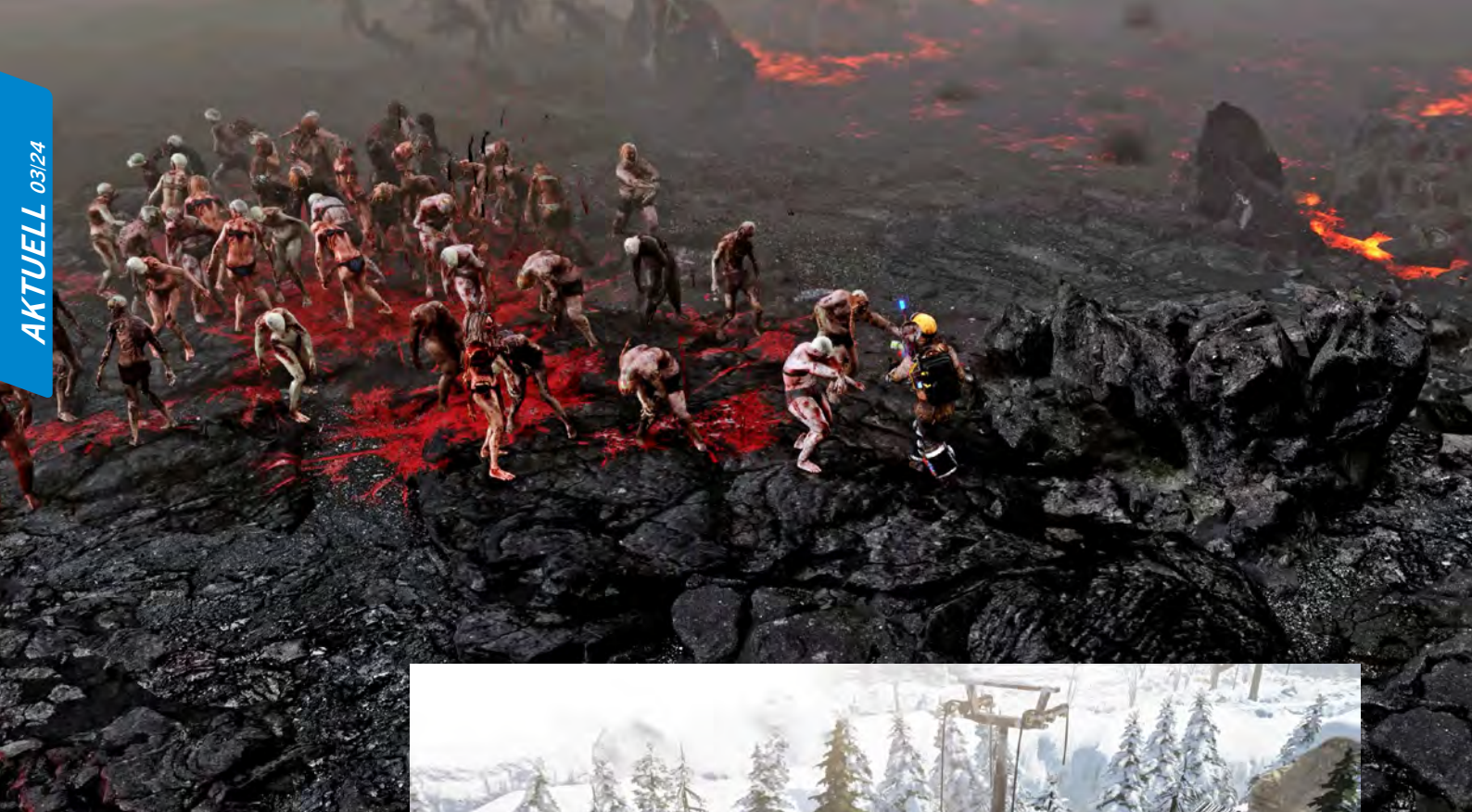
Wie viel Story in dem Survival-Spiel steckt, können wir auch nach unserer Session noch nicht einschätzen. Durch die Technologie, die Matschbirnen auf unsere Seite zu bringen, ist es unser Ziel, eine Armee der

Untoten aufzubauen. Mit deren Hilfe verteidigen wir eben unsere Basis und Mitmenschen vor den restlichen Gefahren. Die lauern in Form von riesigen Zombiehorden, aber auch wilden Tieren auf uns.

Zwar ist Welcome to Paradize ein gefährliches Abenteuer und schlecht ausgerüstet überrennen uns die Hirnfresser im Handumdrehen, doch der Humor steht eindeutig im Mittelpunkt der Erzählung.

Auf unseren Reisen treffen wir immer wieder auf skurrile Charaktere wie beispielsweise Bob, den Erfinder des Hacking-Helms.

Für die Figuren erledigen wir einige Aufträge und ziehen in den



meisten Fällen weiter in andere Bereiche der offenen Spielwelt. Wir sind bereits gespannt, wie sich die Geschichte im restlichen Durchlauf entwickelt. Nach gut zwei Stunden Spielzeit fehlt uns nämlich das gewisse Etwas. Trotz unserer Zombiefreunde fallen die Unterschiede zu anderen Survival-Titeln noch nicht wirklich ins Gewicht.

Waldspaziergang im Regen

Allerdings bringen die Entwickler noch mehr Abwechslung in Form von weiteren Biomen ins fertige Spiel. Bisher dürfen wir lediglich im Wald herumschlendern und das nutzt sich mit der Zeit doch recht schnell ab. In der Beta-Version fehlen außerdem noch weitere Zombietypen. Auch das soll sich in ein paar Wochen zum Release ändern.

Die Spielwelt sieht dagegen bereits schick aus. Vor allem das Wasser sticht dabei besonders positiv hervor. Wir blicken auf unsere Spielfigur aus einer isometrischen Perspektive und haben daher einen guten Überblick über die Umgebung. Das ist auch wichtig, denn die Kamera lässt sich nicht wie in vielen anderen Spielen mit dieser Ansicht drehen und bleibt stets starr auf dem Geschehen. Die Steuerung ist daher ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber nachvollziehbar. Nach kurzer Eingewöhnungsphase gehen auch wilde Schießeinlagen gegen anstürmende Horden einfach von der Hand.

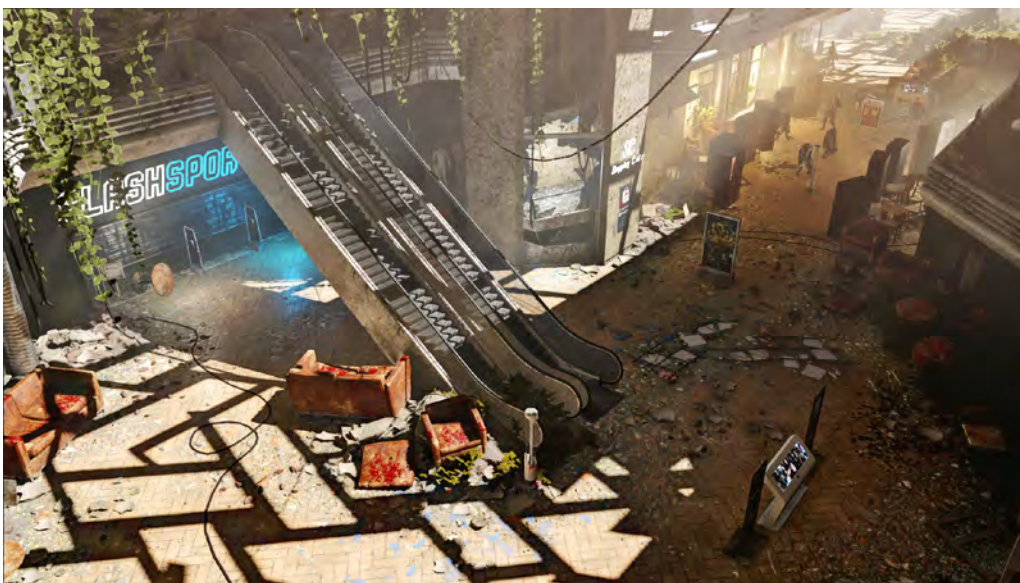


Wir zielen mit der Maus auf die Gegner oder zumindest in die ungefähre Richtung und laden unsere Schüsse für einen genaueren Treffer auf. Haben unsere Widersacher

nämlich eine Körperpanzerung an, hilft uns nur ein Schuss in die Rübe. Genauso funktionieren auch Nahkampfwaffen, mit dem Unterschied, dass wir die Zombies dabei

deutlich näher an uns herankommen lassen müssen.

Die offene Welt besitzt außerdem ein dynamisches Wettersystem und einen Tag-Nacht-Zyklus.



Bislang stellt uns das noch vor keine Probleme, in der Dunkelheit knipsen wir unsere Taschenlampe an und auch Kälte wirkt sich nicht aus. Nachdem Temperaturbalken und Tageszeitwechsel aber vorhanden sind, gehen wir davon aus, dass es im fertigen Spiel Schneegebiete und gefährlichere Angreifer im Dunkeln gibt. Wie viele Biome insgesamt erkundet werden können, wollten uns die Entwickler jedoch noch nicht verraten.

Arbeit, Arbeit

Auf unseren Reisen finden wir allerhand Nützliches wie Blätter, Schrott und Holz. Aus den Materialien lassen sich Verbände, Bretter sowie etliche Waffen craften. Zunächst laufen wir noch mit einem Stück Holz oder einem Baseballschläger durch die Gegend, doch sobald wir die ersten mit Luftpistolen bewaffneten Zombies erlegen, können wir auch auf die fallengelassenen Knarren zurückgreifen.

In Welcome to Paradise müssen wir beinahe alles selbst zusammenbasteln. Funktionierende Schrotflinten, Flammenwerfer oder Ketensägen werden wir nicht finden, aber Komponenten sowie Blaupausen zur Herstellung. Und auch Fallen zur Absicherung unseres Lagers können wir mit bestimmten Ressourcen craften und aufstellen. Unsere freundlich gesinnten, untoten Begleiter lassen sich ebenfalls anpassen. Damit wir sie im Eifer des Gefechts nicht aus Versehen verwechseln, tragen sie Overalls in einer von uns ausgewählten Farbe. Zur Verteidigung bestücken wir sie außerdem optional mit Speeren und Zielscheiben.

Haben wir im Inventar Waffen übrig, können wir den Zombies auch Knarren in die Hand drücken, damit sie uns im Kampf noch besser unterstützen. Sollte ein Mitglied unserer Armee draufgehen, beleben wir es nach dem Gemetzel ganz einfach wieder. Die Mechanik

sind dabei recht einfach gehalten, mit einem simplen Knopfdruck befehlen wir unseren Begleitern bestimmte Dinge, wie Feinde und Antennenmasten anzugreifen. Worauf die Zombies bei ihren täglichen Arbeiten mehr Wert legen sollten, lässt sich über ein Menü einstellen.

Schneller, stärker, besser

Neben den Survival-Aspekten spielen auch einige RPG-Elemente eine Rolle. In drei unterschiedlichen Skilltrees können wir die Fähigkeiten unseres Charakters verbessern. Da hätten wir die Überleben-Fertigkeiten, bei denen wir durch investierte Punkte ganz klassisch mehr Gesundheit, Ausdauer und bessere Heilungsmöglichkeiten erhalten.

Werden wir dagegen unsere Kämpfer-Skills auf, teilen wir mehr Schaden aus und erhalten weitere Boni, sobald wir Gegner angreifen. Und zu guter Letzt helfen die Hacking-Fähigkeiten dabei, unsere

Zombot-Armee stärker und intelligenter zu machen. Welcome to Paradise setzt mit den Skilltrees bislang nicht auf abgedrehten Kram, sondern auf altbekannte Verbesserungen. Das ist ein wenig schade, kann sich bis zum Release im Februar aber noch ändern.


Zombots gegen Zombugs

Ein wenig Feinjustierung sollten die Entwickler auch noch bei der Technik vornehmen. Denn in unserer Anspiel-Session hat uns der ein oder andere Bug das Leben in der Post-Apokalypse erschwert. Neben kleineren Grafikaussetzern bekommen wir es häufig auch mit Spielabstürzen zu tun.

An einer Stelle können wir sogar nicht mehr weiterspielen, da uns das Spiel jedes Mal beim Anschauen einer Story-relevanten Zwischensequenz abschmiert. Das Team von Eko Software weiß allerdings über die Schwierigkeiten Bescheid und setzt alles daran, die Fehler in den verbleibenden Wochen zu beheben.

Ein Herz für Koop-Fans

Wie eingangs bereits erwähnt, lässt sich das Spiel ebenfalls komplett mit anderen Spielern durchzocken. Zu viert die zombiefizierte Welt auseinanderzunehmen, schreit förmlich nach einer Menge Spiel Spaß. Leider hatten wir noch nicht die Möglichkeit, den Onlinebereich auszuprobieren, doch zu zweit an einem Bildschirm im Couch-Koop-Modus macht der Survival-Titel bereits viel Laune. Und machen wir uns nichts vor, Spiele mit Couch-Koop bereichern die Gaming-Szene.

Im Gegensatz zum alleinigen Durchlauf besitzt jeder Spieler eine Leiste am unteren Bildschirmrand, die uns einen Überblick über Gesundheit, Ausdauer, Munition und die restlichen wichtigen Informationen liefert. Welcome to Paradise erscheint in englischer Sprachausgabe, aber mit deutschen Texten sowie Untertiteln am 29. Februar 2024. 

FAZIT: Macht einen launigen Ersteindruck, es fehlt aber noch die Abwechslung beim Gameplay – vielleicht legt sich das mit mehreren Biomen und mehr Story zum Release.

Final Fantasy 14 Fanfest in Tokyo: Cosplay, Kuchen & Konzert

Zwei Tage lang wurde Tokyo zum Mekka für Fans von Final Fantasy 14: Wir berichten in unserer Reportage, wie es war, live beim Final Fantasy 14 Fan Festival dabei gewesen zu sein!

Von: Anna Schmitt & Lukas Schmid

Der 07. und 08. Januar 2024 standen ganz im Zeichen des japanischen Massive-Multiplayer-Online-Rollenspiels Final Fantasy 14. Fans des Spiels versammelten sich zum großen Fan-Treffen im Tokyo Dome, einer riesigen Baseball-Arena in der japanischen Hauptstadt, um ihre Liebe zum Spiel miteinander zu feiern.

Das Fanfest in Tokyo war dabei das letzte und größte der drei Final Fantasy 14-Fanfests: Zuvor hatten im Juli 2023 bereits das Fanfest in Las Vegas die amerikanischen Fans und im Oktober 2023 das Fanfest in London die europäischen Fans begeistert.

Die enthusiastischen japanischen Fans freuten sich, nach der Pandemie endlich wieder live zusammen kommen zu können.

Vor den drei Fanfests 2023/24 hatte das letzte Fanfest während der Pandemie nämlich nur online stattfinden können – das heißt, die japanischen Fans hatten erstmals seit 2019 endlich wieder die Gelegenheit, vor Ort miteinander zu feiern.

Und es gab einiges zu feiern! So erreichte Final Fantasy 14 mit über 30 Millionen Spielern weltweit einen neuen Meilenstein in seiner mittlerweile zehnjährigen Erfolgsgeschichte. Die Tickets waren im Vorfeld also heiß umkämpft und so hatte nicht jeder, der teilnehmen wollte, auch die Chance, ein Ticket zu ergattern.

So geht es auf dem Fan Festival zu Dementsprechend begeistert waren die Fans, die live beim Event dabei sein konnten. Doch für die

Daheimgebliebenen gab es ein Trostpflaster: Der ganze Event wurde auch zeitgleich gestreamt, so konnten Fans weltweit dem Spektakel beiwohnen und alle neuen Informationen zum Spiel erfahren.

Heiße Information zu Final Fantasy 14 erhielten Fans dabei gleich zum Auftakt des Fanfests am Morgen des 07. Januar. Um 10 Uhr japanischer Ortszeit eröffnete das Event mit der Keynote Speech des japanischen Produzenten Naoki Yoshida (von den Fans auch Yoshi-P genannt).

Der größte Knaller war der vollständige Trailer zur neuen Erweiterung Dawntrail. Bereits auf den vorherigen Fanfests gab es erste Ausschnitte zu sehen, nun konnte man den Trailer zum ersten Mal in seiner Gänze genießen. Fans hatten im Vorfeld bereits heiß

spekuliert, welche neuen Informationen es geben würde. Der Trailer und die Keynote zeigten nun endlich die neue Klasse und das neue Volk, welche mit Dawntrail eingeführt werden.

Neue Inhalte in Final Fantasy 14

Bei der neuen Klasse handelt es sich um einen magischen Angreifer, den sogenannten Piktomant. Diese Klasse, die bereits aus Final Fantasy 6 bekannt ist (da allerdings noch Duplikant hieß), kämpft mit der Macht der Kunst. So kann der Piktomant Gegner, Landschaften und Waffen malen und dadurch Schaden verteilen und Verbündete buffen.

Die speziellen Kampftechniken lassen den Piktomant farbenfroh und quirlig wirken – im Gegensatz zu der auf dem Fanfest in Euro-

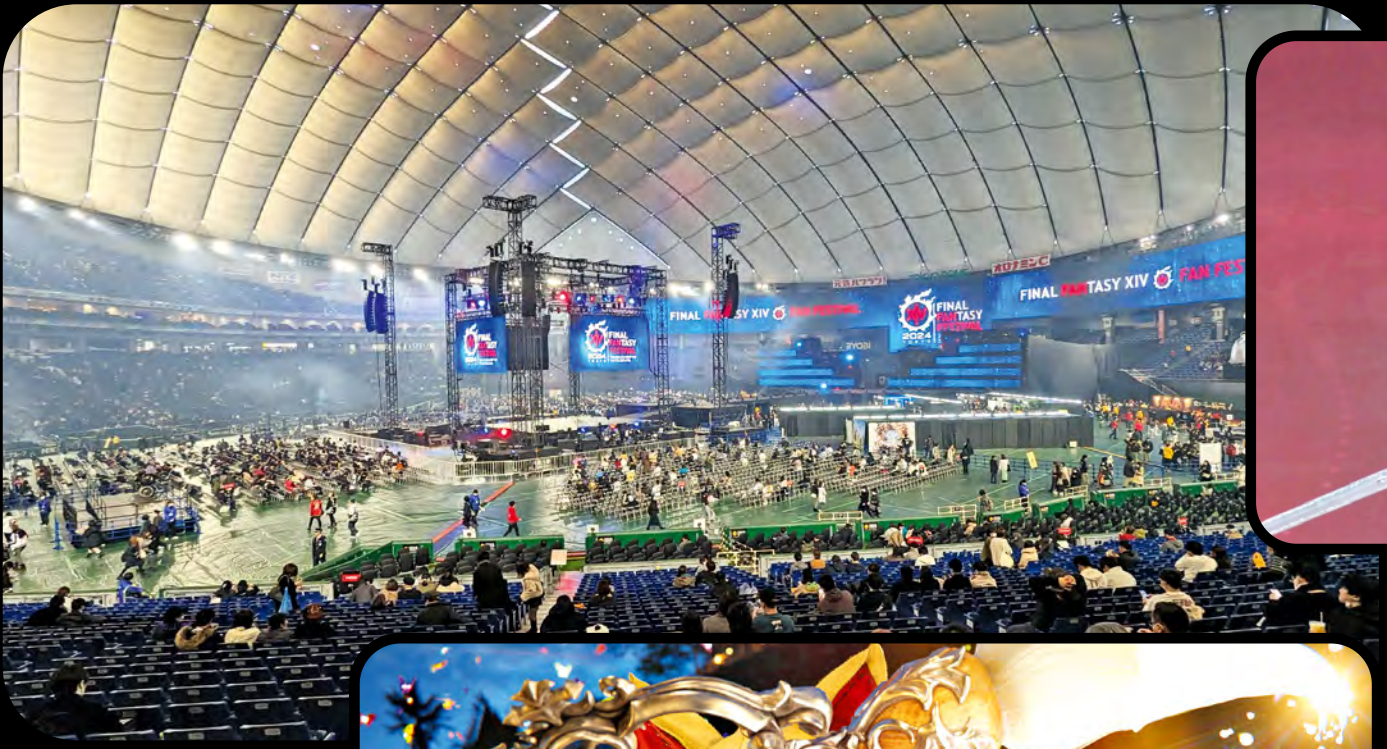




pa enthüllten Klasse Viper, einem Nahkämpfer, der vom Design eher rau und cool daherkommt. Fans können sich damit in Dawntrail auf zwei von der Ästhetik her komplett unterschiedlich angelegte, aber gleichermaßen interessant wirkende Klassen freuen.

Die zweite große Enthüllung, mit der viele Fans allerdings bereits gerechnet hatten, war ein neues, spielbares Volk, die weiblichen Hrothgar. Bereits seit der Erweiterung Shadowbringers gibt es im Spiel die männlichen Hrothgar, ein löwenartiges Volk großer und bulliger Statur. Ab Dawntrail wird es nun endlich möglich sein, auch in die Haut der weiblichen Hrothgar zu schlüpfen, die laut der Hintergrundgeschichte des Spiels seltener als ihre männlichen Gegenparts sind. Damit werden zu Dawntrail endlich





alle Völker sowohl in männlicher als auch weiblicher Form spielbar sein.

Daneben gab es zahlreiche Informationen, Screenshots und Concept Art zu neuen Gebieten, Gegnern und Dungeons, welche Fans in Dawntrail erleben werden können. Die Erweiterung soll laut Yoshi P im Stil eines sommerlichen Ferienabenteuers gehalten sein – und so präsentieren sich viele der Gegenden in einer exotischen Optik mit wilden Dschungeln, wüstenartigen Gebieten und fremden Völkern. Allerdings wird es laut der neuen Einblicke auch einige Gebiete in einer modern inspirierten Cyberoptik geben, die von neonfarbenen Elementen durchzogen ist.

Damit wird Dawntrail wohl fortsetzen, was schon in den vorangegangenen Erweiterungen gut funktioniert hat – eine Mischung aus Gebieten in dezidiert unterschiedlichen Ästhetikstilen. Wie



das alles genau zusammenspielt, ist allerdings noch unbekannt. Fans werden sich wohl bis zu Dawntrail gedulden müssen, um alle Details zu erfahren.

Die Grafik wird besser!

Ein längerer Abschnitt der Keynote präsentierte zudem das Grafik-Update, das Final Fantasy 14 mit Dawntrail erhalten wird.

In Zukunft werden die Texturen deutlich hochwertiger erscheinen, Schatten werden definierter aussehen, Haare detaillierter dargestellt. Besonderer Fokus wurde auf die Vorstellung der Änderungen im Design der Figuren gelegt. Spieler müssen aber keine Angst haben, dass ihre lieb gewonnenen Spielfiguren nach dem Update nicht mehr ihren Wünschen entsprechen

– zwar soll die Grafik aufgeböhrt werden, der grundlegende Ästhetikstil sich aber nicht verändern. Und wer die Änderungen trotzdem nicht mag, muss nicht unzufrieden sein – denn die Entwickler wollen jedem die Möglichkeit geben, bei Bedarf die Spielfigur einmal komplett umzugestalten. Zudem wurde die neue Option gezeigt, Gearsets nun noch farbenfroher und indivi-





dueller zu gestalten. Statt wie bisher nur in einem Bereich und mit einem Farbton, können Klamotten nun in jeweils zwei verschiedenen Bereichen unterschiedlich gefärbt werden.

Wann erscheint

Final Fantasy 14: Dawntrail?

Bei all den neuen Informationen blieb leider eine Sache unklar – nämlich das Release-Datum der Erweiterung. Fans hatten eigentlich mit der Ankündigung des genauen Termins gerechnet, doch Yoshi P verriet nur, dass Dawntrail im Sommer und damit vor dem 01. Oktober 2024 erscheinen soll. Damit wollten die Entwickler des Spiels den Fans wohl eine Enttäuschung ersparen – denn bei der letzten Erweiterung Endwalker musste der ursprünglich angekündigte Erscheinungstermin zum Verdruss einiger Fans kurzfristig nach hinten verschoben werden. Das Datum von Dawntrail noch nicht final festzulegen, ist also eine Entscheidung, die durchaus nachvollziehbar ist – auch, wenn sich viele Fans auf die Bekanntgabe eines genauen Datums gefreut hatten.

Immer was los am Fan Festival

Neben den Ankündigungen zu Dawntrail bot das Fanfest zwei vollgepackte Tage mit Bühnenshows und Mitmach-Aktionen. Auf der Hauptbühne des Tokyo Domes präsentierte sich den Fans ein abwechslungsreiches Programm. In einigen der Panels erläuterten die Entwickler Hintergründe zum Spiel oder plauderten mit Gaststars. Beim Finale der japanischen Meisterschaft des Player-versus-Player-Modus namens Crystalline Conflict feierten Fans mit ihren Lieblings-E-Sports-Teams um den Gewinn der Trophäe. Beim Cosplay-Walk wurde die Bühne schließlich zum Laufsteg: Fans begeisterten in ihren teils sehr beeindruckenden selbstgeschneiderten Kostümen die Zuschauer in der Gestalt verschiedener Final-Fantasy-14-Figuren: Von Fan-Lieblingen wie G'raha Tia über Nebenfiguren wie Gosetsu bis hin zu Cosplays von eigenen Spielfiguren war alles vertreten.

Wer lieber selbst aktiv werden wollte, konnte an verschiedenen

Mitmach-Aktionen teilnehmen. Bei einer davon würfelte man etwa mit riesigen 20-seitigen Würfeln, um gegen einen aus Final Fantasy 14 bekannten Gegner zu gewinnen. Landete der Würfel richtig, galt der Kampf als gewonnen und die siegreichen Fans erhielten als Belohnung eine kleine Version des Würfels als Preis.

In der Battle Challenge konnten Spieler eine Sneak Peek auf einen neuen Kampf ergattern, der bis jetzt noch nicht so im Spiel vorhanden ist. In Gruppen von jeweils acht galt es, die Angriffe des Gegners richtig zu lesen und ihn innerhalb von zehn Minuten zu besiegen – gar nicht so einfach! Der Kampf machte auf jeden Fall super Laune und daheimgebliebene Fans dürfen sich schon darauf freuen, den Gegner bald vom heimischen Sofa aus zu vermöbeln. Zudem gab es über den Tokyo Dome verteilt viele Fotostationen, an denen Fans Bilder mit ihren Lieblingsfiguren aus dem Spiel machen konnten – entweder in der Form von Pappaufstellern oder in einer AR-Variante.

Kaffee nach Final-Fantasy-Art

Um uns von den actionreichen Tagen des Fanfests zu erholen, unternahmen wir zwischendurch einen Ausflug ins sogenannte Eorzea Café in Tokyos Nerd-Stadtteil Akihabara. Dieses Café ist ganz im Stil der Spieloptik von Final Fantasy 14 gehalten. Inspiriert von der Ingame-Stadt Gridania, ist das Café mit Holzelementen, dem gelben Gridania-Wappen und grünen Farbtupfern verziert.

Die Deko ist liebevoll und detailreich gestaltet: Neben Moggy-Figuren und Final-Fantasy-14-Plüschtieren erblicken wir unter anderem

auch eine gerahmte Weltkarte der Spielwelt, nachgebildete Waffen aus FF14 und verschiedene signierte Poster. Und auch Essen und Getränke bleiben ganz dem Thema des Spiels treu.

So sind einige der farbenfrohen Drinks zum Beispiel an verschiedenen Klassen des Spiels angelehnt, ihr könnt also einen „Dragoon“ oder „Barden“ als Getränk bestellen. Das Essen ist ebenso aufwendig und teils witzig gestaltet – ein besonderer Favorit war für uns ein rundes Gebäckstück in der Form des Kopfes eines Chocomoppel, gefüllt mit Vanillesoße. Die schönen Erinnerungen an den Ausflug durften wir in Form von Drucken und Untersetzern mit Final-Fantasy-Artworks mit nach Hause nehmen.

Musik zum Abschluss

Die beiden Abende des Fanfests standen ganz im Zeichen der Musik von Final Fantasy 14. Am ersten Tag wurde es bei einem Piano-Konzert besinnlich. Pianistin Keiko und Sängerin Amanda Achen verzauberten Fans mit traumhaften Interpretationen der Melodien des Spiels.

Auch der Humor kam nicht zu kurz: Der Urheber der FF14-Musik, Masayoshi Soken, unterstützte die Pianistin bei einem Stück mit dem quietschigen Geräusch eines Otomatone. Am zweiten Tag endete das Fanfest schließlich rockig. Die FF14-Band The Primals, eine Gruppe rund um Soken, brachte mit rockigen Versionen der FF14-Songs das Publikum zum Toben. Und selbst Produzent Naoki Yoshida ließ es sich nicht nehmen, gemeinsam mit den Primals auf der Bühne ein Ständchen zu geben, bevor es schließlich Abschied vom Fanfest nehmen hieß. □





Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Hersteller: Ubisoft
Termin: 18. Januar 2024
USK: ab 12 Jahren

Prince of Persia: The Lost Crown

Die Zweifler lagen falsch: Das neue Prince of Persia ist nicht nur ein richtig gutes Metroidvania, es ist auch der beste Serienteil seit Sands of Time – und zeigt, dass Ubisoft es immer noch draufhat.

Von: Felix Schütz



So kann man sich irren! Nicht wir, wohlgermerkt – wir wussten schon eine ganze Weile, dass Prince of Persia: The Lost Crown richtig gut wird. Nein, wir meinen die vielen Skeptiker, die das Spiel in den letzten Monaten mit Spott überzogen haben. Allein auf YouTube bekam ein Trailer zum Spiel satte 60.000 Downvotes (!) verpasst – das muss man als Entwickler erst mal verkraften.

Doch Ubisoft ließ sich nicht aus der Ruhe bringen, das neue Prince of Persia ging pünktlich über die Ziellinie. Ein Glück! Denn The Lost Crown ist nicht nur das erste Metroidvania der gesamten Reihe, es ist auch schlicht und ergreifend das beste Prince of Persia seit vielen, vielen Jahren. Die Entwickler von Ubisoft Montpellier (Rayman Legends) bringen die angeschlagene Serie damit endlich wieder auf Erfolgskurs, die vielen positiven Wertungen sprechen Bände: Wer mal wieder Lust auf ein gutes 2D-Action-Adventure hat, sollte The Lost Crown auf keinen Fall verpassen!

Gefangen in der Zeit

Nicht nur beim Genre geht Ubisoft neue Wege, auch die Geschichte beginnt mit einem ungewöhnlichen Twist. Denn diesmal spielt ihr gar keinen noblen Thronfolger, sondern müsst zur Abwechslung mal einen retten: Ihr schlüpft in die Haut des Kriegers Sargon, dem die Aufgabe zufällt, einen entführten Prinzen

zurück ins persische Königreich zu bringen. Dabei verschlägt es ihn und seine Kameraden auf den verfluchten Berg Qaf, der sich schnell als riesiges Zeitgefängnis entpuppt: Untote Soldaten und wilde Kreaturen erheben sich aus dem Sand, während Sargon und sein Team immer tiefer in die riesige, verzweigte Spielwelt vordringen – und dabei verzweifelt versuchen, nicht den Verstand zu verlieren.

Im Verlauf der nächsten 20 bis 30 Spielstunden entfaltet sich so ein simpler, aber effektiver Plot, der das Abenteuer gut zusammenhält: Abgedroschene Romantik und hilflose Prinzessinnen haben

sich die Autoren dankenswerterweise verkneifen, es geht vielmehr um gefallene Götter und Flüche, um Prophezeiungen und Zeitreisen. Das ist zwar alles andere als tiefgründig, aber zumindest leicht verdaulicher Popcorn-Spaß, der bis zum Ende unterhält. Ubisoft garniert den Plot außerdem mit jeder Menge Charaktere und Dialoge und treibt die Handlung über rasant inszenierte Zwischensequenzen mit erstklassiger Musikuntermalung voran. Die Präsentation fühlt sich dadurch von Anfang bis Ende wenig, daran ändert auch der etwas unspektakuläre Grafikstil nicht viel. Es gibt zwar eindeutig schickere

Action-Abenteuer, doch das tut der Atmosphäre glücklicherweise keinen Abbruch.

Ein Prinz als Nebensache

Die Entwickler haben ihre Hausaufgaben gemacht: Prince of Persia wandelt nicht nur auf den Spuren von Hollow Knight oder Castlevania: Symphony of the Night, es spielt auch qualitativ in der Oberliga mit und überzeugt mit sattem Umfang. Die Spielwelt besteht genretypisch aus einem Guss und lädt zum freien Erkunden ein. Allerdings dürft ihr bestimmte Bereiche erst betreten, wenn ihr die nötigen Fähigkeiten erlangt habt. Wer da wirk-





lich jeden Winkel erforschen, jeden Schatz bergen und jedes Secret finden will, sollte mindestens 20, besser aber gleich 30 Stunden einplanen. Das ist weit länger als die meisten Spiele in dem Genre!

So erkundet ihr – ganz klassisch aus der Seitenansicht – stimmungsvolle Tempel und Ruinen, es geht durch Wälder und Archive, in Gefängnisse, finstere Kanalisationen und mit Fallen ge-

spickte Piratennester bis hinauf zu den verschneiten Gipfeln des Berges. Auch hier gilt: Die meisten Locations sind optisch nur okay, das haben andere Plattformer schon hübscher hinbekommen. Im letzten Spieldrittel wartet aber zumindest ein überraschender Abschnitt, der visuell richtig stark umgesetzt ist. Von solchen Kalibern hätten wir uns noch ein paar mehr gewünscht!

Super Prince Boy

Dafür punkten die verschiedenen Zonen aber mit Abwechslung und kniffligen Geschicklichkeitspassagen. Egal ob ihr an Stangen entlangschwingt, Fallen ausweicht, von Wand zu Wand hüpfet oder durch stachelige Korridore dasht, hier dürft ihr euer ganzes Jump-&Run-Können zum Einsatz bringen. Ein paar besonders knifflige Stellen sind zwar optional, doch wer

wirklich alles erledigen will, muss gute Reflexe und ruhige Hände mitbringen. Natürlich könnten wir nun behaupten, dass wir da ganz lässig und ohne zu fluchen durchmarschiert sind – doch das wäre glatt gelogen.

Echter Frust kommt aber trotzdem kaum auf, denn die Rayman-Entwickler wissen, wie man eine gute, präzise Steuerung und flüssiges 2D-Gameplay umsetzt.



Außerdem sorgen faire Rücksetzpunkte dafür, dass ihr die Sequenz einfach nochmal von vorne beginnen könnt, wenn ihr mal wieder in der nächstbesten Stachelgrube landet. Ein Absturz wirft euch also nicht gleich stundenlang zurück.

Typisch für Metroidvanias fallen trotzdem oft längere Laufwege an, ausgiebiges Backtracking gehört einfach dazu. Zumindest gibt es aber eine Menge klug gesetzter Abkürzungen, die das Erkunden mit der Zeit angenehmer machen. Außerdem stehen euch ein flinkes Schnellreisensystem und vor allem eine praktische Kartenfunktion zur Verfügung. Cool: Auf der Map dürft ihr nicht nur verschiedene Symbole verteilen, um euch so bestimmte Schätze oder Hindernisse für später zu markieren. Ihr könnt sogar Screenshots anfertigen und einfach auf der Karte anpinnen – ein klasse Feature, das hoffentlich Schule macht!

Mit Magie und Köpfchen

Im Gegensatz zu Sands of Time oder Forgotten Sands könnt ihr allerdings nie die Zeit zurückspulen. Stattdessen lernt Sargon eine Handvoll anderer Fähigkeiten, die ihm das Leben leichter machen und neue Wege in der Spielwelt eröffnen. Doppelsprung und Dash gehören im Genre zum Standardrepertoire und dürfen auch hier nicht fehlen. Beide Skills wurde tadellos umgesetzt und sorgen dafür, dass Sargon im späteren Spielverlauf wunderbar flott durch die Umgebung flitzt. Es sind solche Features, die dafür sorgen, dass viele Metroidvanias mehr Spaß machen, je länger man sie spielt – und The Lost Crown bildet da keine Ausnah-



me. Andere Fähigkeiten erlauben es Sargon, Feinde oder bestimmte Objekte einzusaugen und wieder freizusetzen. Dadurch kämpfen die Gegner kurz auf eurer Seite, außerdem könnt ihr so Bomben mitschleppen und brüchige Wände sprengen, hinter denen sich dann meistens ein Secret verbirgt.

Am coolsten ist aber die Möglichkeit, eine Art magischen Abdruck zu erzeugen, der unbeweglich zurückbleibt. Auf Knopfdruck teleportiert sich Sargon dann einfach an diesen Standort zurück, das klappt sogar durch Hindernisse hindurch. Nicht nur in Kämpfen ungemein praktisch, da man Feinden so kinderleicht in den Rücken fallen kann, es kommt auch in vielen Geschicklichkeitsaufgaben zum Einsatz.

Fast noch besser haben uns aber die vielen Rätsel gefallen, die Ubisoft in der Spielwelt verteilt hat. Das können etwa verschlossene

Türen oder kleine Schalterpuzzles sein, in denen ihr eure Zeitkräfte clever zum Einsatz bringen müsst. Nicht schwer, aber spannend! Es gibt aber auch ein paar kniffligere Rätsel, in denen ihr gleich drei Versionen von Sargon zeitversetzt kontrollieren müsst, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen – da mussten wir schon ein Minütchen überlegen.

Obendrein haben die Entwickler neun versteckte Schatztruhen in der Spielwelt verteilt, die sich nur öffnen, wenn man eine bestimmte Aktion in der Nähe ausführt. Was genau von euch verlangt wird, müsst ihr allerdings selbst herausfinden, meistens, indem ihr die Umgebung genau beobachtet. Das Erfolgserlebnis ist dafür umso größer – und so, liebe Freunde, sieht gutes Game Design aus.

Die Suche nach den Truhen (und das anschließende Bonusrätsel) ist nur eine von mehreren un-

terhaltsamen Nebenquests, die ihr unterwegs entdeckt – da müsst ihr dann beispielsweise untote Krieger aufspüren und besiegen, einem vom Pech verfolgten Mondsucher unter die Arme greifen oder einen Papagei zu seinem Piratenkapitän begleiten. Auch diese Nebenquests motivieren und sorgen dafür, dass wir die Spielwelt bis in den letzten Winkel absuchen.

Anspruchsvolle Kämpfe

Jede Zone ist von eigenen Gegnertypen bevölkert, darunter fliegende Greifen, blitzschnelle Rattenmenschen, schwer gepanzerte Krieger und vieles mehr – eine bunte gemischte Truppe, die euch von Anfang an hübsch unter Druck setzt. Selbst einfache Zombie-Soldaten haben mehrere Angriffe auf Lager, andere Gegner können auch flink durch die Gegend springen, die Plattform wechseln, Giftpfeile schießen oder unauffällige Spezialattacken einsetzen.

Zum Glück hat Sargon in der Fechtschule gut aufgepasst, denn ihm steht ein durchdachtes Nahkampfsystem zur Verfügung, das deutlich über simples Tastenhämmern hinausgeht. Fast wie in einem Brawler könnt ihr verschiedene Tastenkombos und Manöver einsetzen, mit denen ihr Gegner in die Luft befördert, von den Beinen kickt oder ihre Panzerung zerdeppert. Mindestens so wichtig ist blitzschnelles Ausweichen, Blocken und Kontern, auch hier sind sehr gute Reflexe gefragt. Die Kämpfe spielen sich darum schon auf normaler Stufe angenehm fordernd, allerdings ohne gleich an Soulslikes zu erinnern. Mit jedem Treffer baut Sargon außerdem magische Energie auf, die er dann



für Spezialangriffe oder einen kurzen Heileffekt nutzen kann – wer sich diese Energie für den richtigen Moment aufspart, kann auch noch knifflige Gefechte für sich entscheiden.

Unser Tipp: Bloß nicht aufgeben, selbst wenn euch die Kämpfe anfangs zu schwer erscheinen! Die Feinheiten des Kampfsystems lassen sich im Laufe der Zeit nämlich prima erlernen, auch dank einer eingebauten Trainingsfunktion, in der ihr ein paar fortgeschrittene Tricks in Ruhe üben könnt. Außerdem wird Sargon im Laufe des Abenteuers immer stärker: Mit mehr Lebenskraft und Heiltränken, einem magischen Bogen im Gepäck und mit mächtigen Zeitfähigkeiten und Spezialangriffen ausgestattet, bekommt ihr irgendwann auch die kniffligsten Gegner klein. Das gilt auch für die stark inszenierten Bosskämpfe: Für manche von ihnen haben wir zwar noch mehrere Anläufe gebraucht (ja, wir schauen dich an, dämliches Wolfsvieh!), doch die letzten Bosse waren dafür fast schon ein Kinderspiel – und das haben wir vor allem unseren Upgrades zu verdanken.

So werdet ihr stärker

Moment, Upgrades? Na klar! Wie in jedem guten Metroidvania erhältet ihr unterwegs bessere Ausrüstung, Beute und Fähigkeiten, die aus Sargon mit der Zeit eine echte Kampfmaschine machen. In Schatztruhen findet ihr zum Beispiel Amulette, die spezielle Boni, Resistenzen oder andere Vorteile verleihen und die sich auch sinnvoll kombinieren lassen. Allerdings ist der Platz für Amulette stark begrenzt, die Möglichkeiten erweitern sich hier erst im Laufe der Spielzeit. Im Grunde



hat sich Ubisoft dieses System direkt aus Hollow Knight abgeschaut. Es gibt schlechtere Vorbilder.

Natürlich bekommt ihr nicht alles davon umsonst: Besiegte

Gegner hinterlassen Zeitkristalle, außerdem sammelt ihr unterwegs spezielle Xerxes-Münzen und seltene Metalle. Mit dem ganzen Zeug marschirt ihr dann zu zwei Händ-

lern oder einer göttlichen Schmiedin, die euch dafür neue Amulette, Trankverbesserungen oder Schadensbooster für Sargons Schwerter verkaufen. Schön: Auch Amulette lassen sich in mehreren Stufen verbessern! Wenn euch also eine bestimmte Spielweise besonders zusagt, könnt ihr sie auf diesem Wege noch stärker machen.

Was wir aber doch wenig vermissen, sind Rüstungsupgrades wie in Metroid Prime oder Shadow Complex: Im Grunde trägt Sargon von Anfang bis Ende das gleiche Outfit, abgesehen von ein paar unbedeutenden Skins, die ihr unterwegs freischaltet und die keinerlei spielerische Vorteile haben. Wer also Sargons Abwehrkraft steigern will, muss die entsprechenden Amulette finden.

Ähnlich wie in Hollow Knight seid ihr außerdem von Anfang bis Ende auf die gleiche Hauptwaffe angewiesen: Sargons Schwerter lassen sich zwar mehrfach verbes-



sern, doch am Gameplay ändert sich dadurch nichts. Wechselbare Waffen wie in *Symphony of the Night* hätten zwar sicher den Rahmen gesprengt, schließlich hat Ubisoft viel Mühe ins Schwertkampfsystem gesteckt. Eine optionale Stangenwaffe oder sogar eine Peitsche hätten wir aber trotzdem sehr begrüßt. Immerhin: Es gibt einen magischen Bogen und ein Chakram, die zwar nicht viel Schaden anrichten, aber im richtigen Moment sehr wirkungsvoll sein können.

Für Anfänger und Profis

Bei Ubisoft Montpellier hat man sich Gedanken gemacht, um das Spiel möglichst massentauglich zu gestalten, ohne dabei gleich den spielerischen Anspruch zu opfern. Der normale Schwierigkeitsgrad bietet erfahrenen Spielern und Spielerinnen bereits einen ordentlichen Anspruch, Profis können sich außerdem noch an zwei härteren Stufen versuchen. Im Gegenzug haben Einsteiger aber auch die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad in mehreren Details dem eigenen Geschmack anzupassen. Wer mag, kann sogar eine Hilfe aktivieren, mit der ihr besonders knifflige Sprungsequenzen einfach überspringt. Puristen dürfen außerdem



einige Karteninformationen abschalten, dann fehlen zum Beispiel die Markierungen für Questziele.

Das Optionsmenü hat noch mehr zu bieten. Bei den Audiosprachen habt ihr etwa die Wahl aus Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Farsi, außerdem gibt's Untertitel in insgesamt 12 Sprachen. Und wenn ihr das Spiel mit eurem Ubisoft Connect-Account verbindet, könnt ihr eine Cloud-Save-Funktion nutzen und euren Spielstand so auf jeder belie-

bigen Plattform fortsetzen. Dieses Feature haben wir im Test übrigens ausgiebig genutzt, es funktioniert einwandfrei.

Technisch sauber auf allen Plattformen

Technisch präsentiert sich das Spiel in Bestform: Wir haben *The Lost Crown* auf PC, Switch und PS5 getestet, das Spielerlebnis war dabei nahezu identisch. Auf der PS5 und Xbox Series X werden 4K-Auflösungen bei 120 Fps erreicht, aber

auch auf dem PC läuft das Spiel butterweich. Die Switch-Umsetzung verdient ein Extra-Lob: Hier werden meistens flüssige 60 Bilder pro Sekunde erreicht, sowohl am TV (in 1080p) als auch im Docked-Modus (in 720p). Grafisch waren dazu nur geringe Abstriche nötig, zum Beispiel wurde ein wenig an der Texturauflösung geschraubt und die hübschen Spiegelungen auf Wasser- und Marmoroberflächen mussten weichen. Doch das fällt in der Spielpraxis ohnehin kaum auf. Der aus unserer Sicht größte Unterschied auf der Switch sind die Ladezeiten, die hin und wieder bei Gebietswechseln auftreten – die Wartepausen sind zwar nur wenige Sekunden lang, fehlen aber auf dem PC oder auf den Next-Gen-Konsolen komplett.

An der Wertung ändert das allerdings nichts, denn auch auf der Switch ist das Spiel eine klare Empfehlung: Wer auf fordernde, umfangreiche Metroidvanias steht, bekommt hier das beste *Prince of Persia* seit vielen Jahren! Es erreicht vielleicht nicht ganz das Niveau eines *Hollow Knight*, doch die Wertungsnadel schlägt eindeutig nach oben aus. ■

FAZIT: Tolles Comeback für den Perserprinzen: Mit *Prince of Persia* gelingt Ubisoft der erste Hit des Jahres.





Like A Dragon: Infinite Wealth

Gigantisches Action-Rollenspiel zwischen großen Emotionen, knallharter Gangster-Action und japanischen Absurditäten: Wie Like A Dragon: Infinite Wealth Fans der Serie glücklich macht!

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

Yakuza-Fans frohlocken: Innerhalb nur weniger Monate erscheinen gleich zwei Titel der Like-A-Dragon-Reihe. Noch im November 2023 erlebten wir mit Like A Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name ein Spin-off, das die japanische Unterwelt, wie wir sie bisher aus der Gangster-Serie kannten, gegen Ende auf den Kopf stellte.

Like A Dragon: Infinite Wealth, die Fortsetzung von Yakuza 7: Like A Dragon knüpft einige Jahre später an diese Entwicklungen an und stellt die Yakuza-Veteranen Ichiban Kasuga und Kiryu Kazuma in den Mittelpunkt. Im Gegensatz zu Like A Dragon Gaiden ist Infinite Wealth jedoch kein knackig-kurzes Action-Adventure, sondern wie der nummerierte siebente Teil ein schwergewichtiges Rollenspiel, das in Sachen Umfang und Spieltiefe alle bisherigen Teile in den Schatten zu stellen versucht. Dass dabei einige bekannte Schwächen omnipräsent bleiben, trübt den Gesamteindruck dabei nur unwesentlich.

Quatsch, Spannung und Emotionen im XXL-Format

Doch zunächst zur Hintergrundgeschichte. Eigentlich hatte Ichiban Kasuga nur einen Plan: Nach der großen Auflösung der Yakuza-Clans wollte er ehemaligen Mitgliedern ein normales Leben ermöglichen. Seinen Brotberuf als Arbeitsvermittler und „Held von Yokohama“ verliert er jedoch schnell. Nach einigen Verwicklungen schlägt es ihn auf die Südseeinsel Hawaii, wo er seine verschollene Mutter ausfindig machen will. Kaum im Paradies unter Palmen gelandet, wird Kasuga tief



in die Welt des organisierten Verbrechens hineingezogen. Denn wie sich herausstellt, wird seine Mutter von mehr als nur einer Gangsterorganisation gesucht.

Die Geschichte von Like A Dragon: Infinite Wealth erstreckt sich über insgesamt 14 Kapitel. Die Spielzeit hängt stark davon ab, wie lange wir uns im virtuellen Honolulu aufhalten. Like A Dragon: Infinite Wealth verfügt über einige Features, mit denen wir abseits der Kampagne sehr viel Zeit verbringen können. Die von den Entwicklern prognostizierte Spielzeit von über 100 Stunden ist daher durchaus

realistisch. Deutliche Abzüge gibt es allerdings dafür, dass das New Game+ und einige Achievements den Käufern der günstigeren Standard-Edition vorenthalten werden.

Wie für die Reihe üblich verbindet auch Like A Dragon: Infinite Wealth in seiner Story knallharte und zum Teil sehr brutale Ganoven-Action mit herrlich schrägen Absurditäten und viel Gefühl. Dabei gelingt es dem Spiel hervorragend, seine Hauptfiguren und deren Hintergründe ins rechte Licht zu rücken. So trifft Kasuga bei seiner Ankunft auf Hawaii auf den Taxifahrer Eric Tomizawa. Dieser wirkt anfangs noch

wie ein kleiner Gauner, wächst uns allerdings mit seiner traurigen, aber persönlichen Familiengeschichte und dem damit verbundenen Rachedurst immer mehr ans Herz.

Richtig unter die Haut ging uns dagegen die Geschichte um Kiryu Kazuma, dem einstigen Drachen von Dojima. Noch in Like A Dragon Gaiden erlebten wir ihn als alternierenden, aber mächtigen Ex-Yakuza. In Infinite Wealth kämpft Kiryu gegen den Krebs und ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Das Spiel thematisiert seinen langsamen Verfall mit viel Gefühl. Der Kontrast zwischen dem Lebemann Kasuga und dem dahinsiechenden Kiryu ist eines der stärksten erzählerischen Motive des Spiels.

Like A Dragon: Infinite Wealth bedient wirklich die gesamte Klaviatur der Emotionen: Mal lachen wir uns über die völlig überdrehten Momente oder über Kasugas lässig-idealistische Art kaputt, nur um wenige Minuten später einen Kloß im Hals zu haben und mit den Tränen zu kämpfen.

Die Inszenierung der umfangreichen Dialoge ist dabei ausgesprochen stimmungsvoll und wechselt sich mit teilweise spektakulär inszenierten Kampfsequenzen ab. Das Spiel bietet bereits zum Launch japanische und englische Sprachausgabe.

Wenn man dem Action-Rollenspiel einen Vorwurf machen möchte, dann den, dass es sich manchmal etwas zu viel Zeit lässt



und mit seinen ausführlichen Erklärungen allzu gerne in sich selbst versinkt. Aber auch das gehört zur Like-A-Dragon-Saga.

Kämpfe in Runden

Das nächste wichtige Element des Spiels sind die rundenbasierten Kämpfe. Unsere Crew besteht aus bis zu vier Charakteren, die pro Runde entweder einen normalen Angriff, einen Spezialangriff oder einen Gegenstand einsetzen können. Wichtig ist dabei die Positionierung unserer Figuren innerhalb der vorgegebenen Bereiche. Angriffe in den Rücken richten beispielsweise mehr Schaden an. Außerdem können wir die Gegner mit wuchtigen Schlägen ineinander kegeln und so mehrere Widersacher mit einem Angriff erwischen.

Herumliegende Gegenstände wie Pylonen, Tische oder Fahrräder werden wie gewohnt benutzt. Im späteren Spielverlauf schalten wir Tag-Team-Manöver frei, bei denen zwei unserer Helden für kurze Zeit zusammenarbeiten. An der Special-Front besticht Like A Dragon durch viel Humor und subtile Anspielungen.

Für seinen Elektroschocker-Angriff packt Tomizawa kurzerhand eine Autobatterie aus und schließt sie kurz. Kiryu und Kasuga donnern bei der Team-Aktion „Duo-



ble Dragon“ ihrem Gegenüber gemeinsam eine rein. Wichtig: Kiryu hat weiterhin drei Kampfstile, zwischen denen wir dynamisch wechseln. So entscheiden wir zum Beispiel, ob wir gegnerische Deckungen mit viel Kraft aufbrechen oder lieber mehrere Ziele mit einem Angriff treffen wollen.

Status- und Elementareffekte bringen eine weitere taktische Komponente mit ins Spiel. Geblenete Kontrahenten verfehlen etwa ihr Ziel, während betäubte Gegner für einen oder mehrere Züge gar nichts mehr ausrichten können. Um den erlittenen Schaden so gering wie möglich zu halten, nutzen wir Aktionen, um die gegnerische Verteidigung zu schwächen oder versuchen, Angriffe durch das Drücken der Kontertaste im richtigen Moment zu blocken.

Das Kampfsystem erweist sich einerseits als intuitiv und schnell erlernbar, andererseits sind die Bosskämpfe dennoch knackig schwer.



Eine Frage des Charakters

Wie sehr bei Like A Dragon: Infinite Wealth die Persönlichkeit im Mittelpunkt steht, zeigt sich auch im Charaktersystem. Dieses koppelt das Spiel nämlich an zwei übergeordnete Kategorien, die unabhängig voneinander aufleveln. Die Charakterstufe zeigt dabei die grundsätzliche Progression an. Bei Aufstiegen gehen Werte wie Trefferpunkte und Verteidigung deutlich nach oben.

Das Job-Level hingegen kennzeichnet den Fortschritt innerhalb einer Klasse. Aufstiege verändern die Grundwerte kaum, aktivieren aber neue Fertigkeiten. Der Job bestimmt auch unsere Ausrüstung: Als Held schwingt Kasuga beispielsweise seinen geliebten Baseballschläger, als Aquanaut ein aufgemotztes Surfbrett. Wir können den Job immer wieder wechseln, müssen uns dann aber erst einmal hocharbeiten. Das geht jedoch relativ schnell und bringt aufgrund des höheren Charakterlevels wenig Nachteile mit sich.

Sehr schön: Auch die Persönlichkeiten selbst spielen hier eine gewisse Rolle. Durch bestimmte Entscheidungen und Dialogsequenzen stärken wir zum Beispiel die Bindung zwischen unseren Mitstreitern. Außerdem prägen wir unseren aktuellen Charakter – also Kasuga oder Kiryu – durch unsere Spielweise, verändern so seine Charakterzüge und schalten weitere Boni frei.

Mehr als einmal mussten wir die Gesundheit unserer Teammitglieder mit Essen und Trinken wiederherstellen oder die Support-Funktionen einzelner Charaktere nutzen. Geht unser Hauptcharakter dennoch zu Boden, dann können wir an Ort und Stelle weiterspielen, müssen aber dafür bezahlen.

An dieser Stelle muss auch erwähnt werden, dass wir in Like A Dragon: Infinite Wealth einige Male

zum Grinden gezwungen waren, um Stufen aufzusteigen, weil ein deutlich stärkerer Zwischen- oder Bossgegner bevorstand. Solche Zwischenstopps störten im Test mehrfach massiv und unterbrachen den Fluss der Story.

Auch das souverän umgesetzte Kampfsystem ist nicht perfekt. Mit der Zeit entwickelten wir für unsere Crew feste Angriffsmuster, die fast immer zum Erfolg führten.

Das hat spürbar auf die Motivation gedrückt. Hinzu kommt, dass die Kamera dem schnellen Geschehen nicht immer folgen kann. Manchmal griffen uns Gegner so schnell an, dass das Spiel ihre Attacken kaum einfangen konnte. Dadurch war es manchmal unmöglich, im richtigen Moment die Konterttaste zu drücken. So kassierten wir immer wieder Treffer, gegen die wir nichts ausrichten konnten.





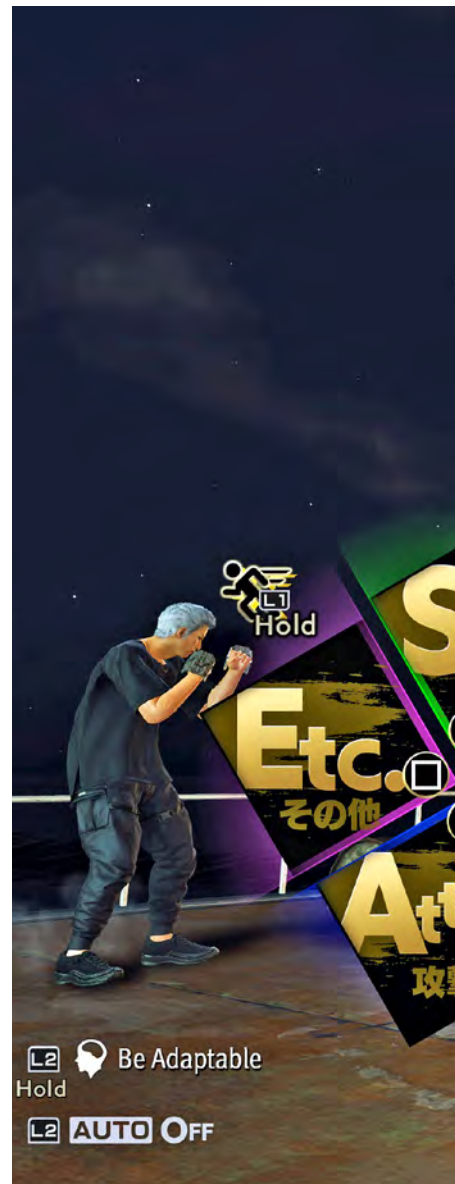
Insel-Hopping

Die Hauptschauplätze von Like A Dragon: Infinite Wealth sind Honolulu und Yokohama. Während Yokohama die klassische japanische Großstadt darstellt, wirkt Honolulu wesentlich bunter und lebensfroher. Und doch gibt es abseits des Sandstrandes einige dunkle Ecken, in die man sich besser erst mit einem höheren Erfahrungslevel wagt. Das Spiel macht übrigens den Schwierigkeitsgrad der Bezirke und der darin befindlichen, umherma-

rodierenden Banden überdeutlich. Als Transportmittel durch die Städte dient neben dem kostenpflichtigen Taxi auch ein Segway-Roller, den wir per Tastendruck herbeirufen, aber auch an Stationen wieder aufladen und auch individualisieren können. Wie in den vorherigen Teilen der Serie finden wir in den Metropolen eine Vielzahl von Geschäften, Restaurants und kleinen Läden, in denen wir unsere Charaktere individualisieren und aufwerten können.

Und wie immer gibt es auch eine ganze Reihe mehr oder minder seriöser Nebenbeschäftigungen, mit denen wir uns die Zeit vertreiben können. Beispielsweise fahren wir im Crazy-Taxi-Stil Essen aus und sollen dabei auf dem Fahrrad auch noch spezielle Tricks zeigen. Oder wir versuchen uns als Stuntman und müssen heranrasenden Autos ausweichen.

Und natürlich dürfen Klassiker wie Karaoke oder der Besuch in der Spielhalle nicht fehlen. Deut-



lich ernster geht es dagegen im Dungeon zu: In der ehemaligen Industrieanlage kämpfen wir uns durch mehrere Stockwerke, besiegen Gegnergruppen, sammeln versteckte Gegenstände und retten dabei vermisste Zivilisten. Außerdem spielt das virtuelle Smartphone eine größere Rolle. Zum Beispiel können wir damit Freunde sammeln oder eine etwas obskure Dating-App freischalten.

Die beiden größten Nebenbeschäftigungen sind jedoch das Pokémon-inspirierte Sujimon-System und Dondoko Island, wo wir eine ganze Ferienanlage bauen müssen. Die Renovierung des Resorts erinnert teilweise an Minecraft, da wir mit Kasugas Baseballschläger Holz und Steine abbauen oder Müllberge beseitigen.


Mit den gesammelten Ressourcen fertigen wir im DIY-Modus Möbel und sogar ganze Gebäude wie Bars, Restaurants oder Bürokomplexe. Das nötige Kleingeld

verdienen wir uns zunächst durch das Fischen und Insektenfangen. Mit genügend Kohle auf dem Konto können wir schließlich Gebiete endgültig erschließen und bebauen. Auf diese Weise heben wir das Niveau der Anlage. Sobald diese einen Stern erreicht hat, dürfen auch Gäste die Insel betreten. Diese halten wir mit gebauten Attraktionen bei Laune, können sie aber auch mit Souvenirs aufmuntern. Je glücklicher sie sind, desto mehr Trinkgeld geben sie.

Dazu gibt es eher stumpfe Actioneinlagen, in denen wir die Männer einer Müllentsorgungsfirma verprügeln müssen. Überhaupt ist Dondoko Island ein riesiger Grind, in dem wir eigentlich immer das Gleiche machen. Der Ausbau des Resorts ist monoton und die Steuerung manchmal unpräzise. Zudem ruckelte das Spiel im Test der PS5-Version, sobald im Baumodus zu viele Gebäude auf einmal dargestellt werden mussten.

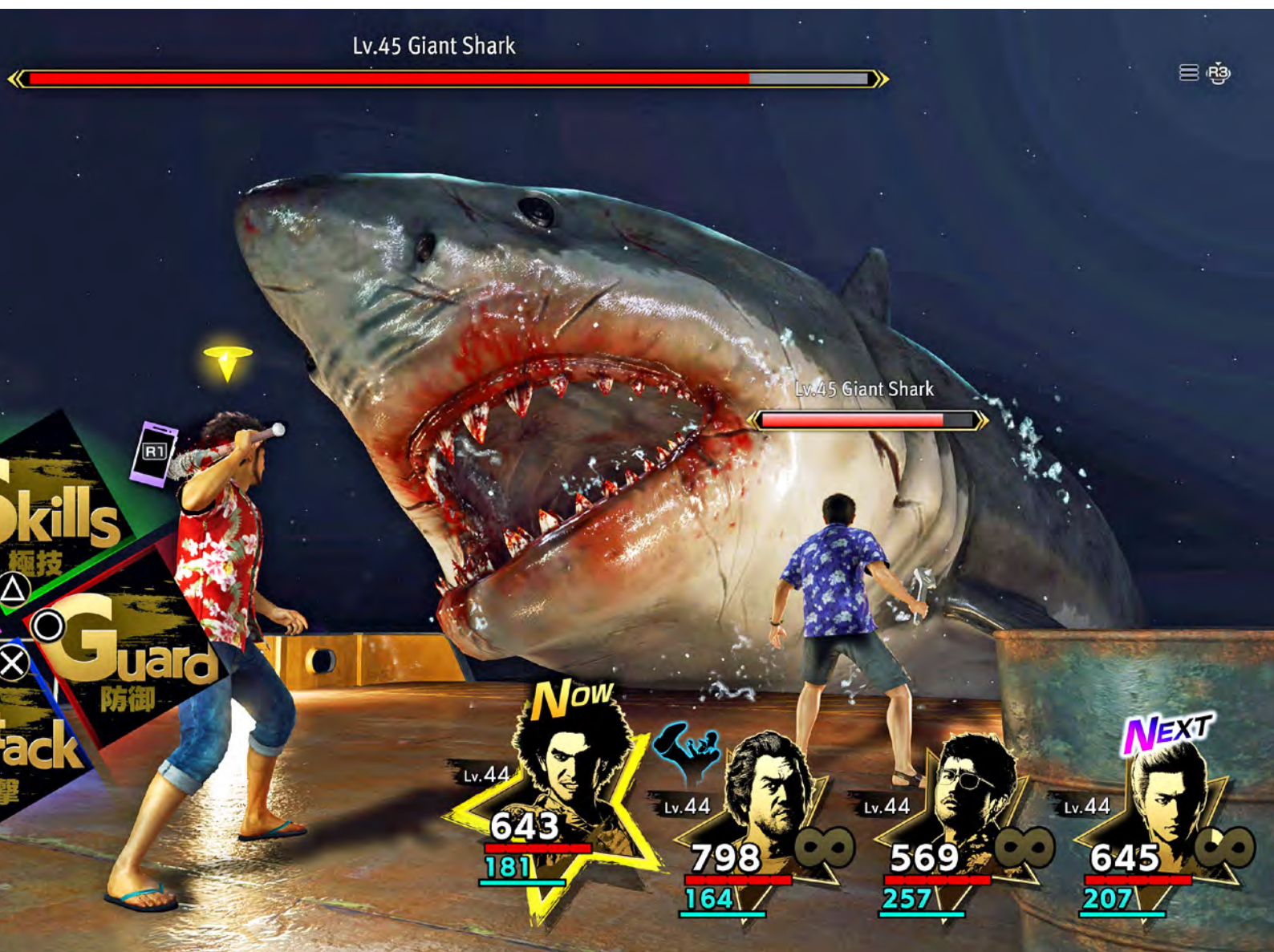
Kurioserweise erfreuten wir uns dennoch am steten Wachstum unserer Insel und bastelten mit Feuereifer am Interieur unserer Wohnung. Trotz offensichtlicher Schwächen investierten wir viel zu viele Stunden in diesen Aufbauart, in dem sogar die Sujimons integriert wurden. Diese können wir nämlich auf einer abgelegenen Farm trainieren oder sie gar zur Feldarbeit verdonnern. Like A Dragon: Infinite Wealth verknüpft hier also geschickt zwei übergeordnete Systeme miteinander. Sujimons finden wir zufällig in Straßenkämpfen, wir können diese aber auch in sogenannten Raids angehen.

Gewinnen wir diesen markierten Kampf, fangen wir anschließend die Haudegen ein. Allerdings kommt dabei kein Suji-Ball zum Einsatz, sondern ein Mix aus einem Geschenk und jeder Menge per Button-Mashing ausgelöster Komplimente. Später können wir die Sujimons aufleveln, zu Teams

formieren und an Wettbewerben teilnehmen. Allein die Sujimons und Dondoko Island sind zwei kleine Spielwelten für sich, in die wir uns problemlos stundenlang hineinfallen lassen können. 

FAZIT: Emotional, abwechslungsreich und bisweilen herrlich verrückt: ein echtes Action-Rollenspiel-Monster, das genau die Tugenden bietet, die Serienfans erwarten.

WERTUNG **8**



Genre: Adventure
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 25. Januar 2024
USK: ab 12 Jahren



Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy

Die Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy bringt drei Klassiker auf die aktuellen Plattformen. Wir verraten euch, ob sich die Sammlung lohnt und wie es für einen Neuling ist, zum ersten Mal einen Gerichtssaal zu betreten.

Von: Annika Menzel

Einer der großen Dauerbrenner auf Familienfeiern ist die Frage: Was willst du später mal beruflich machen? Wenn ein Medizinstudium keine Option ist, gibt es immerhin noch Jura. Und wenn das auch nicht klappt, ist Spielejournalismus die einzige logische Alternative. Schließlich gibt es genügend Kriminalfälle, die sich virtuell lösen lassen, ganz ohne Staatsexamen und Referendariat als Voraussetzung!

Außerdem passiert es bei echten Gerichtsverhandlungen eher selten, dass Richter nicht wissen, wie diese überhaupt ablaufen, oder dass futuristische Gadgets als Kontrollinstrument für den Wahrheitsgehalt von Zeugenaussagen dienen. In *Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy* begleitet ihr nicht nur den titelgebenden Grünschnabel bei seinen ersten Auftritten als Strafverteidiger, sondern auch den ikonischen Anwalt Phoenix Wright, der in den vorherigen Spielen im Fokus stand.

Wenn ihr die letzte Collection bereits gespielt habt und noch weiter in Nostalgie schwelgen möchtet, kommt die neue Sammlung sehr gelegen – schließlich beinhaltet sie den vierten, fünften und sechsten Teil der Hauptreihe. Vielleicht geht es euch aber auch so wie mir und euer einziges Wissen über die Spiele ist, dass ständig jemand **OBJECTION** ruft.

Während ich darüber berichte, ob sich das erneute Aufrollen der



alten Fälle lohnt, konzentriere ich mich auf die Frage, wie sich die Trilogie für eine blutjunge Nachwuchsanwältin anfühlt und welche Herausforderungen auf sie warten. Die Dialoge selbst sind nicht vertont, allerdings legen die Charaktere häufig Einspruch ein.

Um euch so kurz vor den Verhandlungen, die am 25. Januar 2024 beginnen, nicht so viele Indizien vorwegzunehmen, beziehe ich mich inhaltlich nur auf den Anfang der jeweiligen Spiele. Glaubt mir: Da geht es schon abgefahren zu,

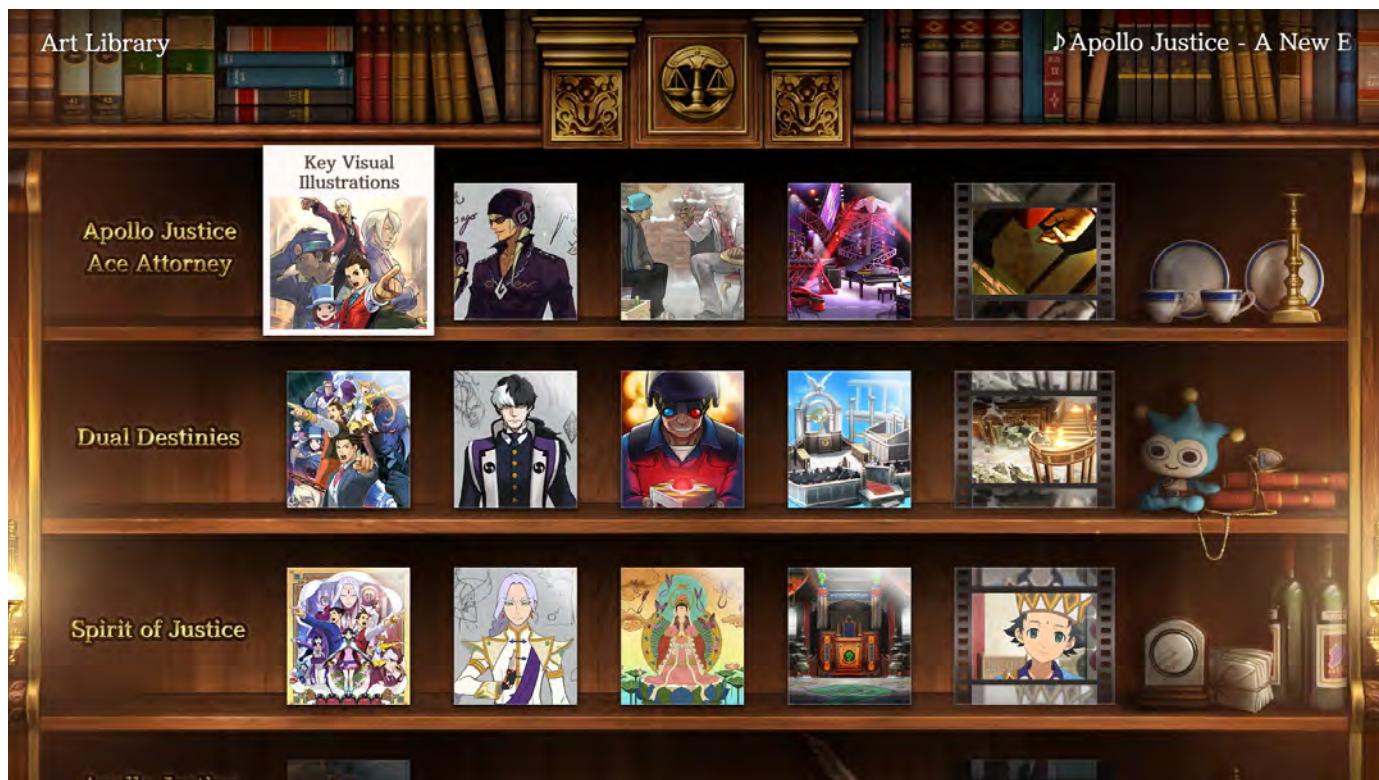
aber das ist nichts im Vergleich zu dem, was in den späteren Fällen noch abgeht! Behaltet als Neueinsteiger zudem im Kopf, dass euch ohne die *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* wichtige Infos zu Charakteren und Handlungssträngen fehlen. Ab jetzt herrscht also Spoilergefahr für die älteren Titel!

Stimmbänder aus Stahl

Im ersten Teil der Sammlung, *Apollo Justice: Ace Attorney*, begleite ich den frischgebackenen Anwalt mit dem äußerst realistischen Namen

bei seinem ersten eigenen Fall. So häufig, wie er betont, „okay zu sein“, weiß ich auch vor dem Einblick in seine Gedanken schon, dass er nervlich das reinste Wrack ist.

Als Strafverteidiger vertritt Apollo nicht nur irgendeinen Tatverdächtigen, sondern Phoenix Wright höchstpersönlich, der wegen Mordes angeklagt wird. Aber ... war das nicht der Anwalt aus den ersten drei Spielen? Wieso verhält er sich so unkooperativ und weshalb hat er überhaupt seine Anwaltsmarke verloren?



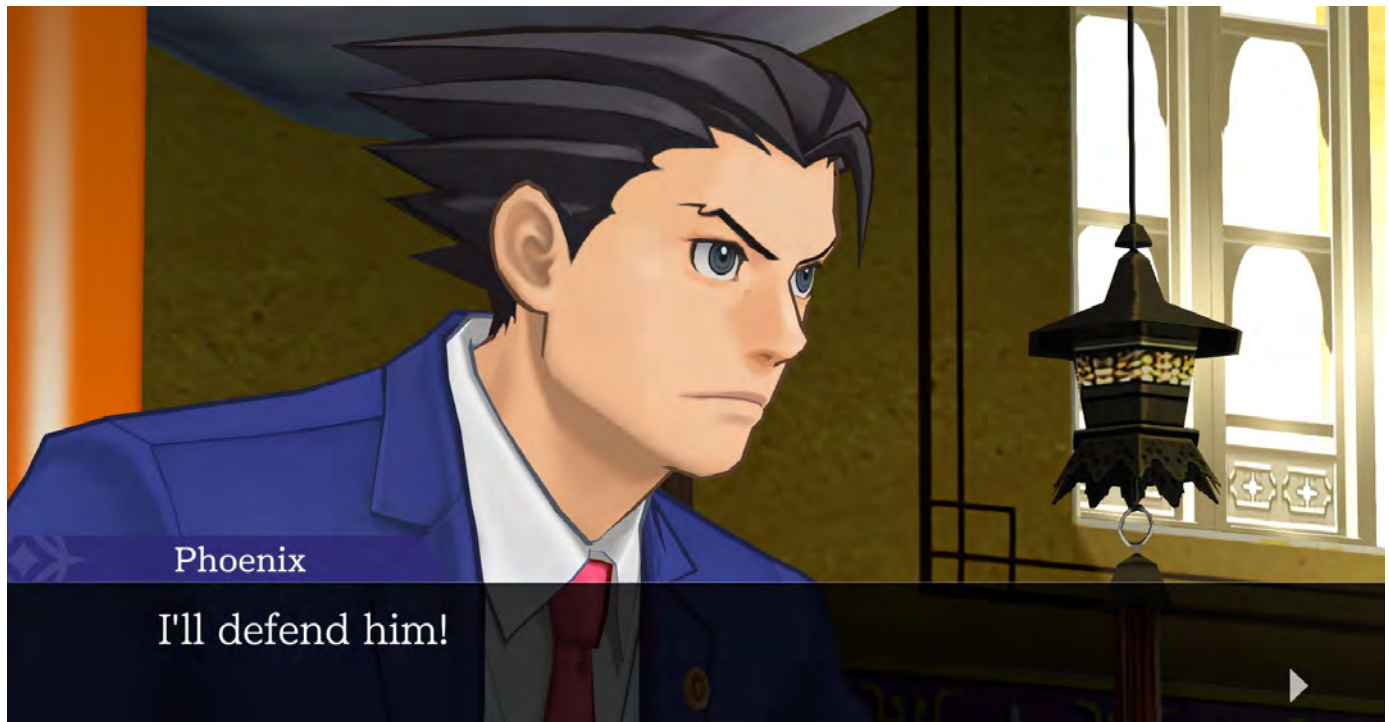


Während ich mich noch wundere, wieso ich eigentlich die Sprachausgabe einstellen konnte, wenn doch die Texte nicht vertont sind, schallen mir schon die ersten Zwischenrufe entgegen: „Einspruch! Moment mal! Nimm das!“ Apollo ist übrigens okay! Wird immer glaubwürdiger, je öfter er das (im Stillen) sagt!

Fast hätte ich vergessen, dass es ein japanisches und dementsprechend abgedrehtes Spiel ist, so ernst, wie der Mordfall behandelt wird. Doch die schrägen Charaktere, der besorgniserregend ahnungslose Richter und der allgemeine Umgangston holen mich schnell auf den Boden der Anime-Tatsachen zurück.

Langsam verstehe ich, wie der Hase läuft: nach Unstimmigkeiten suchen, sich wegen des payne-lichen Getues des Staatsanwaltes im ersten Fall, Winston Payne, fremdschämen, Beweise aus der Gerichtsakte studieren und sie genau zum richtigen Zeitpunkt hervorholen. Beim ersten Versuch kostet es mich

fast die Verhandlung, bis ich verstehe, dass das Spiel und ich auf verschiedene Weisen denken: Der Beweis würde mich auch bei der von mir gewählten Aussage weiterbringen, er gehört aber zu einer anderen. Strafe muss sein, also hake ich von jetzt an lieber doppelt und dreifach nach.



Ich hatte nicht damit gerechnet, mich mental so sehr auf die Fälle einzulassen. Am Ende des Tages holte ich die Nintendo Switch sogar nach Feierabend nochmal hervor, weil mir die letzte Erkenntnis keine Ruhe ließ und ich nicht bis zum nächsten Tag warten wollte. Mittlerweile sind Apollo und ich ein eingespieltes Team! Doch das war gerade erst der Anfang.

Gedankenlesen leicht gemacht

Spätestens beim Wechsel zu Phoenix Wright: Ace Attorney

– Dual Destinies besteht keine Gefahr mehr, zu vergessen, dass es ein typisch japanisches Spiel ist. Dieses Mal starte ich mit der jungen Anwältin Athena Cykes, die seit einigen Monaten in der Kanzlei von Phoenix arbeitet. Optisch erinnert sie mehr an eine Oberschülerin aus einem quietschbunten JRPG als eine Juristin, aber genau das macht sie – und die Reihe im allgemeinen – so sympathisch. Als ihre Halskette dann ihre Gedanken rausplärt und den nervigen Staatsanwalt zu Recht beleidigt,

bin ich allerdings ziemlich irritiert. Wieso sollte man so etwas bei einer Gerichtsverhandlung tragen, bei der man beweisen will, dass eine sanftmütige Schülerin keinen Gerichtssaal in die Luft gesprengt hat?

Doch das kleine, abgedrehte Gadget erweist sich als großer Vorteil. Mit seiner Hilfe kann Athena die Gefühle der Zeugen herausfiltern, während sie ihre Aussagen tätigen. Da bei fast jeder Äußerung nochmal nachgebohrt wird, um Widersprüche aufzuklären, kommt das mehr als gelegen.

Bei einer echten Verhandlung würden wahrscheinlich die Kollegen aus der Psychiatrie gerufen werden, sollte eine Anwältin anstelle von Beweisen mit der Gefühlslage der Mandanten argumentieren wollen, die sie mithilfe ihrer Halskette erfassen kann – aber beschweren will ich mich darüber nicht. Immerhin ist das hier kein Gerichtssimulator, sondern eine Visual-Novel-Reihe mit Adventure-Aspekten. Außerdem ist das Gadget längst nicht das kurioseste Element im Spiel. Ein Experte für Bombenentschärfung, der



in den Zeugenstand gerufen wird, benimmt sich so seltsam, dass ich völlig sprachlos zurückbleibe.

Ob das jetzt skurril, witzig oder ein gescheiterter Versuch ist, einen unterhaltsamen Charakter zu erschaffen, darüber kann ich nur spekulieren. Aber wie ich gelernt habe, sind haltlose Anschuldigungen ohne Beweise nicht gern gesehen, also greife ich lieber einen anderen Aspekt auf: das dritte und letzte Spiel im Bunde.

Hochverrat hoch zwei

Mittlerweile habe ich das Gefühl, mich einigermaßen in den verrückten Verhandlungen zurechtzufinden. Besonders realistisch sind die Fälle zwar nicht, dafür aber sehr unterhaltsam! Allerdings hatte ich zu diesem Zeitpunkt noch keine Ahnung, was mich in Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice erwarten wird.

Während Apollo in Amerika die Stellung hält, startet die Handlung mit Phoenix' Ausflug in das Königreich Khura'in. Es wirkt wie eine von Japan inspirierte Fantasywelt, die jeglichen Bezug zu den sonstigen Gerichtssälen zu ignorieren scheint. Eigentlich möchte Phoenix bloß seine frühere Assistentin Maya besuchen, die in dem mysteriösen Land eine Ausbildung zum Geistermedium absolviert. Eine ganz normale Karriereaufbahn.

Das gesamte Königreich dreht sich um die dort vorherrschende Religion und damit einhergehende Traditionen. Zu Beginn habe ich mich dann doch gefragt, ob ich es immer noch mit dem gleichen Genre zu tun habe oder fälschlicherweise ein Spin-off in die Sammlung gerutscht ist.

Doch schon bald lande ich in einem Gerichtssaal, da ich nicht zulassen kann, dass ein (hoffentlich?) unschuldiger Junge ohne faire Verhandlung verurteilt wird. Das Rechtssystem von Khura'in ist ähnlich fortschrittlich wie der geistige Horizont eines Menschen im Mittelalter, der glaubt, vom Rand der Erde fallen zu können.

Urteile werden mithilfe von sogenannten Seelenséancen gefällt, die die königliche Priesterin abhält. Dadurch können alle Anwesenden die letzten Momente einer verstorbenen Person ansehen und bekommen einen Überblick über die Sinesindrücke in diesem Augenblick. Was die Priesterin aus diesen Informationen schlussfolgert, ist Gesetz.

Strafverteidiger gibt es nicht und Anwälte werden zutiefst verabscheut. Die allgemeine Meinung der



Bevölkerung ist, dass sie Verbrecher vor ihren verdienten Strafen schützen wollen und deshalb genauso schuldig sind. Die Konsequenz: Wer einen Verdächtigen verteidigt, der für schuldig befunden wird, erleidet die gleiche Strafe. Ratet mal, wie viele Anwälte es in dem Königreich noch gibt: richtig, einen! Zumindest zu diesem Zeitpunkt, denn natürlich kann Phoenix dieses Unrecht nicht zulassen und setzt sein Leben aufs Spiel, um die Wahrheit ans Licht zu bringen und den beschuldigten Jungen vor einem schlimmen Schicksal zu bewahren.

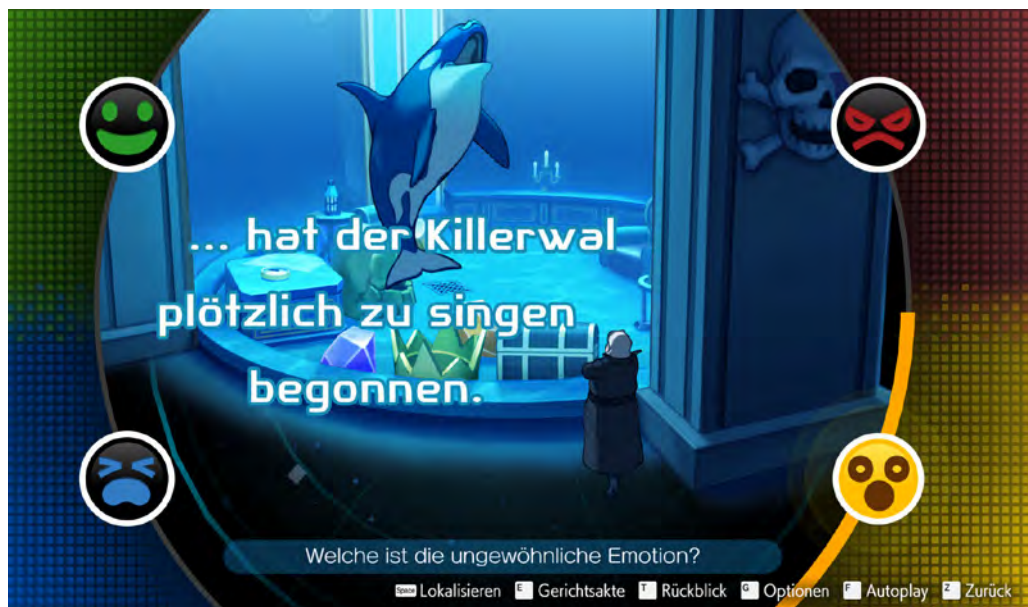
Dabei schlägt er sich nicht nur mit dem Generalankläger herum, der eine überaus verdächtige Ähnlichkeit mit Staatsanwalt Payne aufweist, sondern auch mit einem ungeduldigen und ahnungslosen Richter, einer sturen Priesterin und feindseligen Zuschauern. Oh, übrigens wird sehr viel gesungen – allerdings ohne Vertonung. Ich stelle mir dieselbe Frage, die Phoenix mit jeder Faser auszustrahlen scheint: Wo bin ich denn hier hineingeraten?

Bis zur Gerechtigkeit und noch viel weiter!

Mein Fazit als Nachwuchsanwältin nach diesem vielfältigen Ausflug: Ich bin ziemlich verwirrt, ein bisschen genervt, aber vor allem beeindruckt. Die kuriose Mischung aus interessanten Fällen, die ernste Themen wie Mord behandeln, und den Anime-Einschlägen, die sich sowohl im Charakterdesign als auch in der albernen Art der Spiele widerspiegeln, sorgt gleichzeitig für Spannung und angenehme Unterhaltung.

Einsteiger sollten sich zunächst der Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy widmen, um möglichst viel aus den Verhandlungen mitzunehmen. Spielbar ist die neue Sammlung zwar auch ohne Vorkenntnisse, es werden euch aber einige Infos fehlen, die das Erlebnis bereichern.

Der Sammlung ist anzumerken, dass einige Jahre zwischen der Veröffentlichung der einzelnen Spiele lagen. Während wir im ersten Teil mit größtenteils statischen Bildern, die sich zwischendurch verändern, vorliebnehmen müssen, bieten die anderen beiden Spiele lebhaftere Modelle und später sogar vertonte Zwischensequenzen. Stellenweise sind die Verhandlungen frustrierend. Etwa wenn ich schon erkannt habe, welchen Beweis ich als nächstes vorlegen muss, mich vorher aber noch durch Unmengen an Text klicken muss. Oder wenn nicht klar ersichtlich ist, zu welcher Aussage



der Beweis gehört und ich beinahe des Gerichts verwiesen werde.


Außerdem sind die Charaktere irgendwo zwischen angenehm schräg und völlig überdreht angesiedelt, weshalb manche Verhöre ziemlich anstrengend werden können. Dennoch funktioniert das Konzept von Ace Attorney auch heute noch und bietet die Möglichkeit, die Spiele auf einer aktuellen Plattform nachzuholen.

Ein paar kleine Änderungen und Verbesserungen hat die Sammlung ebenfalls im Aktenkoffer: Neben der neuen HD-Grafik sind alle Zusatzepisoden und Kostüme enthalten, die damals nur als kostenpflichtige DLCs verfügbar waren. Außerdem gibt es nun die Möglichkeit, über das Menü direkt die einzelnen Episoden zu starten,

ohne die vorherigen Episoden spielen zu müssen.

Falls ihr mehr an der Geschichte als den Ermittlungen interessiert seid, könnt ihr den Story-Modus anschalten und euch entspannt zurücklehnen. Die Entscheidungen werden automatisch getroffen und ihr braucht nur der Handlung zu folgen, ohne einen einzigen Knopf zu drücken. Unabhängig vom Modus könnt ihr zudem in einem Dialog-Log jederzeit schauen, was zuvor gesagt wurde, falls ihr vor lauter Schlussfolgerungen mal nicht aufgepasst habt.

Das sind alles keine weltbewegenden Veränderungen, dafür runden sie das Gesamtpaket ab. Profi-Anwälte, die schon bei den ursprünglichen Veröffentlichungen im Gerichtssaal standen, werden

sicher ihre Freude mit der Trilogie haben. Wenn ihr genau wie ich Neulinge seid, macht euch bereit für einen Mix aus Spannung und Albernheit, der trotz möglichen Wissenslücken einen würdigen Einstieg in die Reihe bietet. 

FAZIT: Spannend und ulkig zugleich: Eine gelungene Sammlung, deren Spiele auch heute noch gut unterhalten.



Genre: Städtebausimulation/Strategie
Entwickler: Eremit Games
Hersteller: Hooded Horse
Termin: 08. Dezember 2023
USK: nicht geprüft (Steam-Rating: Ab 6 Jahren)

Against The Storm

Citybuilder, Roguelite und Warcraft-Look: Against the Storm ist raus aus dem Steam Early Access und erobert die Herzen der Strategiefans im Sturm. Wie gut ist der Indie-Hit wirklich?

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

Ganz egal, wie schön Titel wie Anno 1800 oder jüngst Pioneers of Pagonia auch sein mögen: Aufbau-spiele müssen nicht immer lieb und brav sein. Das zeigten bereits Titel wie Banished oder Frostpunk. In diesen Echtzeit-Ablegern ging es vor allem darum, in einer feindseligen Welt zu überleben. In eine ganz ähnliche Kerbe schlägt Against the Storm.

Das von Eremit Games entwickelte Strategiespiel erschien am 01. November 2022 im Steam Early Access und mauserte sich seitdem zum Publikumsfavoriten. Am 08. Dezember 2023 ging Version 1.0 live – und seitdem hagelt es positive User-Bewertungen. Against the Storm ist der Indie-Aufbau-Hit dieses Winters. Das Spiel verbindet einen klassischen City-Builder mit Rogue-



lite-Elementen und bietet eine schier unendliche Vielfalt an Missionen und Karten. Und das für gerade einmal 30 Euro. Moment mal, das klingt doch zu schön, um wahr zu sein! Kann Against the Storm wirklich den großen Strategieproduktionen trotzen?

Siedeln in der Apokalypse

Ihr seid der Vizekönig. Im Auftrag der Verbrannten Königin sollt ihr die Zivilisation wiederherstellen und Ruhm zurück ins Königreich bringen. Nur die „Schwelende Stadt“ im Zentrum des Landes

konnte den Feuerstürmen trotzen. Sie dient als Startpunkt für das Abenteuer. Von hier aus entsenden wir Karawanen und bauen mit ihnen Siedlungen auf. Zumindest bis der Zyklus endet und ein neuer Sturm alles hinwegfegt. Nur durch das Erforschen von Siegeln können wir die Zyklen verlängern und so tiefer in die Spielwelt vordringen. Gelingt das nicht, starten wir nach einem Zyklus wieder bei null und müssen uns Stück für Stück vorarbeiten.

Über die Weltkarte wählen wir zu diesem Zweck den Zielort der



nächsten Siedlung aus. Jeder Ort besitzt bestimmte Vor- und Nachteile. Im Anschluss wählen wir unsere ersten Siedler sowie deren Startvorräte aus. Danach überlässt uns Against the Storm unserem Schicksal. Denn obwohl das Spiel ausführliche, teils sogar arg langatmige Tutorial-Missionen bietet, kratzen diese doch nur an der Oberfläche.

Gerade in den ersten Spielstunden überfordert das Strategiespiel mit seinen vielen Bildschirmtexten, unzähligen Effekten und einem überladenen Lagerhaus. Im Test sind wir gar im Tutorial gescheitert, weil wir uns zu sehr auf unser Basiswissen aus anderen City-Buildern und Strategiespielen verlassen haben.

In den ersten Minuten wiegt uns Against the Storm nämlich in trügerischer Sicherheit: Im Zentrum jeder Karte stehen zunächst ein Lagerhaus und die Feuerstätte. Letztere spendet unseren Siedlern ein wenig Entschlossenheit inmitten des finsternen Waldes. Um uns herum sehen wir nämlich nichts als Bäume. Wir bauen Holzfällerhütten, Steinmetze und erste Gebäude zum Sammeln von Nahrung wie etwa dem Trapperlager.

Eine bereits frühe auffällige Eigenheit: Nach dem Bau der Gebäude bestimmen wir, welche Siedler in diesen schuften sollen. Dazu gibt es fünf Völker mit unterschiedlichen Eigenschaften – Biber, Menschen und Echsen sowie später Harpyen und Füchse.



Biber arbeiten besonders gerne mit Holz, Menschen bauen Getreide an und brauen Bier und Harpyen hantieren bevorzugt mit Stoff. Wir müssen die Fantasy-Figuren also entsprechend ihrer Fähigkeiten einsetzen, um ein möglichst optimales Ergebnis zu erzielen.

Das ist zu Beginn jedoch gar nicht leicht. Die Arbeitskräfte sind knapp und wir benötigen ja auch noch Helfer zum Aufbau von Gebäuden. Zudem haben unsere Untergebenen Wünsche und Anforderungen. Grundlegend hätten sie gerne etwas Nahrung, die sie bei Pausen am Feuer verzehren.

Außerdem wäre ein Dach über dem Kopf und schützende

Kleidung fein. Dazu kommen erweiterte Bedürfnisse: Der Biber mag besonders gerne eingelegte Nahrung, die Echsen dagegen Fleischspieße. Menschen sehnen sich auch nach Geselligkeit in der örtlichen Schenke, Biber dagegen nach Wissen und Schriftrollen. Je besser wir die Bedürfnisse treffen, desto höher die Entschlossenheit. Geht diese allerdings in den Keller, rennen unsere Siedler einfach davon oder gehen gar drauf. Wir müssen also stets ein waches Auge auf unsere Untertanen haben.

Finstere Aussichten

In der Spielwelt von Against the Storm regnet es grundsätzlich im-

mer – ganz egal, in welcher Jahreszeit wir uns gerade befinden. Allerdings beeinflusst die Saison die Stimmung und auch die Fruchtbarkeit der Ländereien. Beim Nieselregen im Frühling oder gar im Sonnenschein des Sommers gedeihen Feldfrüchte ausgezeichnet und die Stimmung unter den Siedlern ist gut. Bei Sturm und Winter bekommen sie jedoch Angst und verlieren Entschlossenheit.

In regelmäßigen Zeitabständen entsendet die Zitadelle neue Siedler mitsamt kleinerer Nachschublieferungen. Außerdem erhalten wir Aufträge von der Königin: So müssen wir etwa Waren liefern und erhalten im Gegenzug eine Be-



lohnung. Dies können neben wertvollen Ressourcen auch Gruppen von Neuankömmlingen sein.

Wer angesichts der wachsenden Bevölkerung einen Wuselfaktor wie in *Die Siedler* erwartet, wird aber enttäuscht. Zwar rennen Biber, Echsen und Co. munter durch die Siedlung, die Arbeiten unserer Bürger werden aber längst nicht so detailliert dargestellt wie in anderen Aufbauspielen. Überhaupt erinnert das Spiel optisch eher an *Warcraft 3* und weniger an *Die Siedler* oder *Pioneers of Pagonia*. Früh nehmen Holzfäller eine wichtige Position im Spiel ein: Sie hacken nämlich den Weg frei, schaffen so neuen Baugrund und öffnen Lichtungen. Diese Löcher in der dichten Bewaldung beherbergen Rohstoffquellen wie etwa Lehmadern, fleischige Riesenschnecken oder Ackergrund für Farmen.

Gelegentlich finden wir auch Kisten oder verlorene Siedler. An diesen Stellen haben wir stets Wahlmöglichkeiten, wie wir die Aufgabe lösen möchten und welche Belohnung wir für unsere

Mühen lieber hätten. *Against the Storm* gönnt den Spielern so viele Freiheiten und vermeidet mühsames Grinding.

Neben friedlichen Freiflächen finden wir aber auch gefährliche Lichtungen. Hier kann alles sein: Von Ruinen früherer Siedlungen, die wir wieder instand setzen können, bis hin zu Friedhöfen oder

verwunschenen Tempeln. Diese Orte bringen oft negative Effekte mit. Wenn wir die Relikte nicht untersuchen und die Aufgaben nicht innerhalb des Zeitlimits lösen, bricht die Hölle los. Im Test etwa wuselte etwa eine Armee Geister durch unser Camp und nahm weite Teile der Arbeiterschaft mit in die Unterwelt. Das Erforschen gefähr-

licher Lichtungen ist riskant, aber auch absolut notwendig. Nur mit den dort versteckten Bonus-Rohstoffen kommen wir wirklich über die Runden.

Zwischen Stress und Spielspaß

Der hier eingebrachte Zeitdruck hat in *Against the Storm* übrigens Methode. Ihr erinnert euch noch an die





Verbrannte Königin? Die gute Frau ist verdammt ungeduldig und will Erfolge sehen! Erzielt ihr diese nicht, füllt sich langsam eine rote Leiste am unteren Bildschirmrand. Ist das Maß voll, bricht die Königin kurzerhand die Expedition ab und ruft die Karawane zurück in die Hauptstadt.

Wir können dies allerdings durch das Bewältigen von Aufgaben und das Erschließen der Karte samt ihrer Herausforderungen verhindern. Auf diese Weise sammeln wir nämlich Reputationspunkte. Mit diesen wiederum schalten wir neue Gebäude sowie erweiterte

Produktionsketten frei. Dadurch erweitern unsere Möglichkeiten.

Im Gegensatz zu beispielsweise Anno 1800 erhalten wir in Against the Storm aber nie Zugriff auf alle Produktionsstätten. Mit jedem Aufstieg im Reputations-Level erhalten wir drei Gebäude zur Auswahl, dürfen aber nur eins davon wählen. Wollen wir einen Tempel oder doch lieber eine Schänke? Lieber Tischler oder Weber? Immer wieder müssen wir uns entscheiden und dabei unsere aktuelle Taktik im Hinterkopf behalten. Das Strategiespiel schränkt also

unsere Möglichkeiten extrem ein, sorgt aber durch den Faktor Zufall für enorm viel Abwechslung.

Es gibt keinen Standardweg durch die Missionen, stattdessen müssen wir immer umplanen und uns auf die Gegebenheiten einstellen. Allerdings bietet Against the Storm auch auf fast jedes Problem eine Antwort oder eine Auswahlmöglichkeit. Man muss sie nur finden! Außerdem umfasst das Spiel auch viele Optionen zum Mikromanagement: Beispielsweise können wir selbst das Verhalten bestimmter Einheiten festlegen. So bestimmen





wir, welche Bäume unsere Holzfäller als Erstes umhauen sollen. Unsere Feuerstätte können wir ebenfalls upgraden, und auf fortgeschrittenen Karten müssen wir obendrein die Pestfäule bekämpfen.

Risiko und Belohnung

Dass uns zwischendurch immer wieder Zutaten fehlen, gehört in

Against the Storm ebenfalls zum Konzept. So kann es durchaus vorkommen, dass wir etwa ohne Farm auskommen müssen und wir dadurch kein Getreide anbauen können. Das ist aber gar nicht schlimm. Das Spiel bietet viele Alternativen. Zum Brauen von Bier können wir auch Wurzeln nutzen. Alternativ greifen wir auf Handel-

soptionen zurück. Diese fallen jedoch ebenfalls anders aus als bei der Konkurrenz. An Handelsposten machen fahrende Händler Halt und bieten ihre Ware an. Es gibt allerdings keine feste Währung; Bernstein dient hier lediglich als Richtwert. Stattdessen tauschen wir Waren und müssen stets einen direkten Gegenwert für die von uns

gewünschten Güter liefern. Wir können den Händler auch überfallen und ihm Waren stehlen. Das allerdings macht uns nicht nur sehr unbeliebt bei dessen Kollegen, sondern kostet womöglich einigen unserer Siedler auch das Leben. Auf diese Taktik solltet ihr also nur in sehr verzweifelten Situationen zurückgreifen.





In längeren Zyklen haben wir die Möglichkeit, mit der Hauptstadt und anderen Siedlungen Handel zu betreiben. Auf diese Weise können wir Löcher in unseren Produktionsketten immer wieder stopfen, müssen aber häufiger um die Ecke denken als in anderen Strategiespielen. Genau das macht letztlich die Spielerfahrung von *Against the Storm* besonders: Keine Partie spielt sich wie die vorherige. Das fehlende Patentrezept unterstützt die Langzeitmotivation enorm.

Ein neues Königreich?


Das darunter liegende Fortschrittssystem greift dabei den Roguelite-Charakter auf. Scheitern wir in den Missionen, geht's innerhalb eines Zyklus zurück in die Hauptstadt. Das kann natürlich einen Durchmarsch zerstören. Deshalb dürfen wir einen Zyklus auch manuell abbrechen und wieder von vorn beginnen. Auf der Weltkarte entdecken wir versteckte Tempelanlagen und andere Gebäude sowie sogenannte Siegel. Schaffen wir es zu diesen, verlängern wir den laufenden Zyklus und können so unser Spiel fortsetzen und unser Siedlungsnetzwerk weiterverwenden.

Ähnlich wie beispielsweise in *Hades* ist aber selbst ein gescheiterter Run nicht umsonst. Mit dem Ende jeder Partie erhalten wir Erfahrungspunkte und steigen so im Rang auf. Infolgedessen schalten



wir neue Möglichkeiten und Hilfsmittel frei. Das Spiel zählt außerdem unsere Aktionen und Erfolge mit. Erfüllen wir kleine Aufgaben – die sogenannten Taten – gibt es dafür weitere Belohnungen, die einem das Leben merklich erleichtern.

In der Zitadelle schalten wir zudem Upgrades frei und können so etwa die Ungeduld der Frau Königin dauerhaft drosseln oder uns andere passive Vorteile verschaffen. Und für ein wenig Stimmung sorgt unser Zuhause, das wir weiter ausrüsten können und worin wir unsere Tante als Beraterin vorfinden.

Eins sollte an dieser Stelle klar sein: *Against the Storm* lebt von seinem Gameplay. Die Präsentation geht trotz des atmosphärischen Warcraft-Looks und des stimmungsvollen Soundtracks in Ordnung, wird aber niemanden vom Hocker hauen. Genauso mangelt es dem Spiel an einer wirklich interessanten Geschichte, und die wenigen Story-Elemente sind obendrein nicht vertont. Entwickler *Eremit Games* konzentriert sich hier auf das Wesentliche – und macht das unserer Ansicht nach auch genau richtig. 

FAZIT: Fordernd, riesig gut und ungemein spannend: *Against the Storm* bietet für 30 Euro mehr als die meisten Vollpreis-Strategiespiele und ist damit ein echter Indie-Hit!

WERTUNG

8



Genre: Online-Shooter
Entwickler: Embark Studios
Hersteller: Embark Studios
Termin: 08. Dezember 2023
USK: ab 16 Jahren

The Finals

Nach dem Shadow-Drop während der Game Awards ist The Finals für PC, PlayStation 5 und Xbox Series erhältlich. Der Free2Play-Online-Shooter hat in den letzten Monaten viel Aufmerksamkeit erregt. War das verdient? Absolut!

Von: Malik Brugger & Michael Grünwald

The Finals entführt uns rund 75 Jahre in die Zukunft, etwa ins Jahr 2100, wo eine dystopische Spielshow im Rampenlicht steht. Diese weltweite Show hat eine riesige Fangemeinde und öffnet das Tor zu einer virtuellen Realität. Mithilfe von VR-Technologie treten wir in hyperrealistischen Arenen an, um für Ruhm, Reichtum und die Gunst von Sponsoren zu kämpfen.

Der Free2Play-Shooter bietet unterschiedliche Spielmodi, die im Grunde das gleiche Ziel verfolgen: Wir müssen mehr Geld als unsere Konkurrenten einsammeln, bevor die Zeit abläuft. Einer der beliebtesten Spielmodi nennt sich Quick Cash. Im 3v3v3-Spielformat bergen wir aus einem Tresor, der zufällig auf der Map spawnet, eine Geldbox. Durch das Ausschalten von Gegnern sammeln wir im

Team Münzen, die wir anschließend zu einer Auszahlungsstation bringen. Erreichen wir als erstes Team 20.000 Münzen, ist der Sieg unser. Des Weiteren sind ein 12-Spieler-Rumble und ein Ranglistenturnier mit insgesamt 16 Teams möglich. Obwohl dieses Spielkonzept auf den ersten Blick vielleicht wenig aufregend wirkt, entfaltet es sich beim Spielen als explosiver Spaß!

The Finals ist ein Shooter, der sich nicht in enge Schubladen zwingen lässt. Auch, wenn wir unsere anfänglichen Bedenken hatten. Denn beim Anblick des helleuchtenden Heilungsstrahls unseres Teammitglieds kam uns eine gewisse Walküre in den Sinn: Dr. Ziegler – besser bekannt als Mercy – die im Multiplayer-Shooter Overwatch 2 spielbar ist. Sie setzt einen zum Verwechseln ähn-



lichen Heilungsstrahl ein. War das der erste von vielen Hinweisen auf die Einfallslosigkeit der Entwickler? Keineswegs!

Actionreiche Kämpfe

Denn das Rad muss nicht zwingend neu erfunden werden. Es kommt darauf an, welche Spielmechaniken wie implementiert werden. In diesem Punkt hat The Finals eine beeindruckende Arbeit geleistet, die uns blitzschnelle, atmosphärische Kämpfe ermöglicht.

In Dreier-Teams durchlaufen wir verschiedene Turniere in Arenen, die realen Städten nachempfunden sind. Neben den sonnigen Dächern Monacos erkunden wir beispielsweise das nebelverhüllte Seoul. Die zentrale Besonderheit liegt in der zerstörbaren Spielumgebung. The Finals ermuntert uns dazu, nicht nur den Abzug im hitzigen Gefecht zu betätigen, sondern aktiv ganze Gebäude über den Köpfen unserer Gegner niederzureißen.

Und gerade diese Gameplay-Möglichkeit sorgt dafür, dass sich The Finals von anderen Genvertretern abhebt: Die Spielwelt besticht nicht nur durch beeindruckende Maps und wechselnde Wetterbedingungen, sondern auch durch ihre Zerstörbarkeit. Hier können wir unserer Zerstörungslust freien Lauf lassen, was man

wohl auch von ehemaligen Battlefield-Entwicklern erwarten würde. Ein Großteil der Spielumgebung kann durch explosive Gadgets, Geschosse oder Fähigkeiten demoliert werden. Diese Spielmechanik verleiht der Welt eine besondere Dynamik: Je nach Spielsituation können Fluchtrouten, geheime Passagen oder alternative Durchgänge geschaffen werden. Außerdem können alle Öffnungen durch Gadgets oder Fähigkeiten temporär wieder verschlossen werden, was zu taktisch-kreativen Spielrunden führen kann.

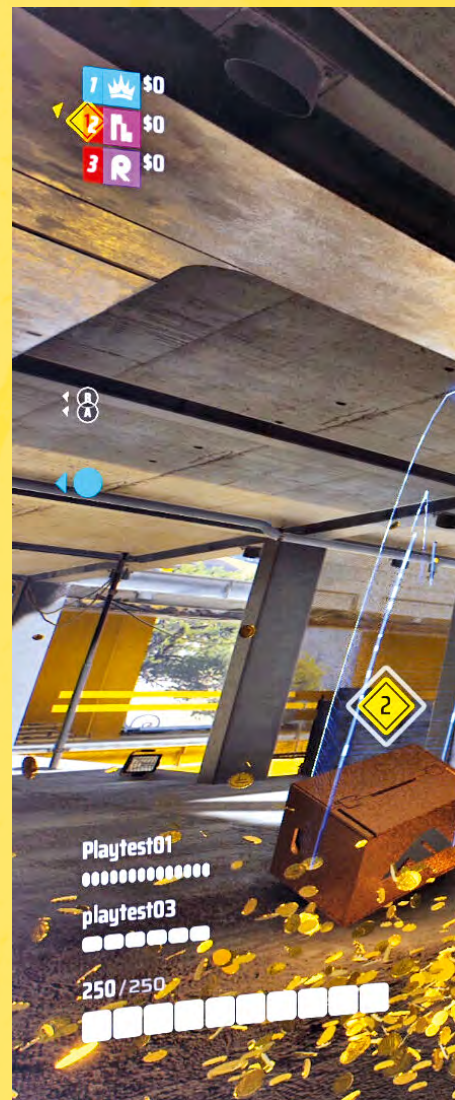
Nach dem Ableben gibt es übrigens die Möglichkeit, von einem Teammitglied wiederbelebt zu werden oder selbst zu respawnen. Eine besonders praktische Option ist das direkte Spawnen bei einem Teammitglied, was lästige Umwege erspart. Bemerkenswert ist auch, dass das Spiel auf Fallschaden verzichtet – selbst von hohen Gebäuden kann man ohne Bedenken in die Tiefe springen. Das spielt dem rasanten Gameplay und den vertikal designten Maps natürlich wunderbar in die Karten.

Wichtige Taktiken

Bevor das Match beginnt, steht die Auswahl einer Klasse an. Dabei legen die Entwickler großen Wert darauf, keine vordefinierten

Helden anzubieten. Im Gegensatz zu den Spezialisten in Spielen wie Battlefield 2042 bietet Embark Studios uns die Möglichkeit, unseren eigenen Helden zu gestalten. Das spiegelt sich in der Komplexität des Klassensystems wider. Die Verwendung mehrerer Waffen über verschiedene Klassen hinweg verleiht jedem Build eine persönliche Note. Dennoch besitzt jede Klasse – leicht, mittel und schwer – einzigartige Fähigkeiten, die nicht universell funktionieren. Das sorgt für die erforderliche Struktur im Klassensystem. Im Laufe des Spiels werden zusätzliche Waffen und einige wenige neue Fähigkeiten freigeschaltet, sodass jede Klasse individuell angepasst werden kann, um unserem persönlichen Geschmack zu entsprechen.

Da sich die Klassen unterm Strich trotzdem stark voneinander unterscheiden, ist es ratsam, die Klassenwahl strategisch abzustimmen. Ein Team aus drei schweren Tanks mag vielleicht eine beeindruckende Feuerkraft haben, die gemeinsam mal eben die gesamte Stadt dem Erdboden gleichmacht. Das macht sie aber auch wortwörtlich zur gigantischen Zielscheibe für andere Spieler. Denn je nach Klasse variiert nicht bloß die Lebensleistung, sondern ebenso Körpergröße und Gewicht der Spiel-



figur. Die schwere Klasse verfügt über die größte Lebensanzeige, büßt dafür jedoch Geschwindigkeit ein. Beim Flüchten kriegen wir also meistens noch einige Kugeln in den Rücken. Schwere Tanks können sich nämlich nicht wie die leichte Klasse durch enge Öffnungen zwingen. Stattdessen reißen sie lieber die gesamte Wand ein, um sich einen Durchgang zu schaffen. Damit machen sie sich für weitere Angriffe verwundbar. Um das wiederum auszugleichen, können Tanks Barrieren erzeugen, die sie vor feindlichem Kugelhagel schützen.

Die mittlere Klasse ist für diejenigen geeignet, die es ausgeglichen mögen. Sie bildet das Mittelfeld bei Körpergröße, Geschwindigkeit und Lebensenergie. Das macht sie äußerst anpassungsfähig für verschiedene Situationen. Die Fähigkeiten der mittleren Klasse ermöglichen verschiedene Strategien: Von der Wiederherstellung verlorener Lebenspunkte über das schnelle Wiederbeleben von Teammitglie-



dern bis hin zum Einsatz eines Geschützturms für eine aggressive Spielweise. Es ist aber wichtig zu beachten, dass pro Match nur eine Fähigkeit ausgerüstet werden kann.

Die leichte Klasse ist klein, flink und stirbt, bevor wir mit der Wimper zucken können. Spaß beiseite – sie hat tatsächlich verdammt wenig Leben, dafür kann sie aber auch verdammt gefährlich werden, wenn man weiß, wie man die Klasse zu spielen hat. Die Fähigkeiten der leichten Klasse ermöglichen Unsichtbarkeit, rasche Ausweichmanöver und das Erklimmen von Gebäudewänden mit einem Greifhaken.

Daher ist die leichte Klasse ideal für Spieler, die Games wie Assassin's Creed mögen. Mit Wurfmessern, Katanas oder Elektroschockern bewaffnet, können wir Feinde ausschalten, bevor sie uns überhaupt bemerken. Nachdem wir uns für eine Klasse entschieden haben, beginnt der Überlebenskampf – und der hat uns ganz schön mitgerissen!





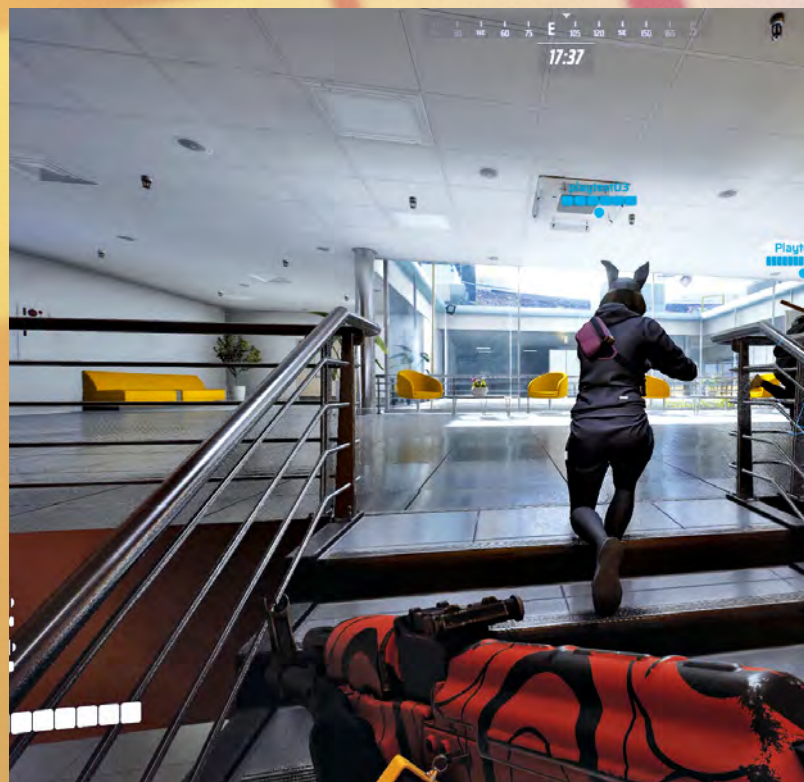
Spannung pur

Direkt an der Seite unserer Teamkameraden spawnen wir mitten auf den Dächern Seouls. Strömender Regen prasselt auf unsere Schultern. Nebelverhangene Wolkenkratzer, soweit das Auge reicht. In schwindelerregender Höhe stürmen wir von Dach zu Dach, bis an die Zähne bewaffnet. Aus weiter Ferne jubelt uns das Hologramm-Publikum zu, deren Tribünen die gesamte Arena umkreisen. Die Sicht ist trüb. Tausende Hologramm-Gesichter verschwimmen zwischen all den Nebelschwaden zu winzigen, farbigen Punkten. Das euphorische Jubeln folgt uns allerdings bis in den abgelegensten Winkel der Map. Es gibt kein Entrinnen vor den Stimmen.

Plötzlich verstummen die Jubellaute, als Schüsse in der Ferne erklingen. Donnernde Explosionen folgen. Rauchwolken ziehen über die nassen Straßen. Ein Streif-

schuss verfehlt knapp unser Ohr. Ein zweiter Schuss trifft uns am Rücken. Dann ein dritter. Noch im Sprint schlittern wir hinter ein Belüftungssystem, um Deckung zu suchen. Die Schmerzenslaute unserer Spielfigur übertönen all die anderen Geräusche. Wir nehmen eine Granate zwischen die Finger und versuchen die Anzahl der Feinde abzuschätzen. Sind es drei? Vier? Bevor wir den Sicherungsstift ziehen können, bricht durch eine tosende Explosion der Boden unter unseren Füßen zusammen.

Wir stürzen ein Stockwerk hinab und landen direkt in den Armen der Feinde. Im verzweifelten Versuch, den Sicherungsstift zu ziehen, werden wir im Kugelhagel zu Boden gerissen. Die schrillen Jubelrufe des Publikums dringen erneut an unsere Ohren. Ein neuer Gewinner wurde gefunden, ein neues Tribut. Die Euphorie in ihren Stimmen ist das letzte, was wir hören.





Die schnelle Fortbewegung durch die Spielwelt, das rasante Rennen von Vorsprung zu Vorsprung und die farbigen Akzente der Seoul-Map erinnern auf der einen Seite an die Dynamik und das Gamedesign von Mirror's Edge. Vielleicht ist das nicht überraschend, da sowohl Battlefield als auch Mirror's Edge seinerzeit vom gleichen Studio entwickelt wurden.

Das ekstatische Hologramm-Publikum und das vielfältige Waffenarsenal erinnern auf der anderen Seite an die Hungerspiele aus Die Tribute von Panem. Falls euch der neueste Kinofilm der

Reihe nicht abholen konnte, dann schafft es vielleicht The Finals.

Es ist nicht alles Gold

Allerdings gibt es auch ein paar Dinge, die uns negativ aufgefallen sind: Die Charaktererstellung hätte etwas mehr bieten können als bloß eine Handvoll vorgefertigter Gesichter. Wir dachten, Individualität wird bei Embark-Studios großgeschrieben?

Es ist auch schade, dass während des Kampfes kein Zugriff auf sekundäre Waffen ermöglicht wird. Warum dürfen wir nicht unser Katana schwingen und als Backup-Plan

eine Pumpgun auf dem Rücken tragen? Wir können uns zwar vor Matchbeginn eine zweite Waffe aussuchen, zu der darf aber nur nach dem Tod gewechselt werden.

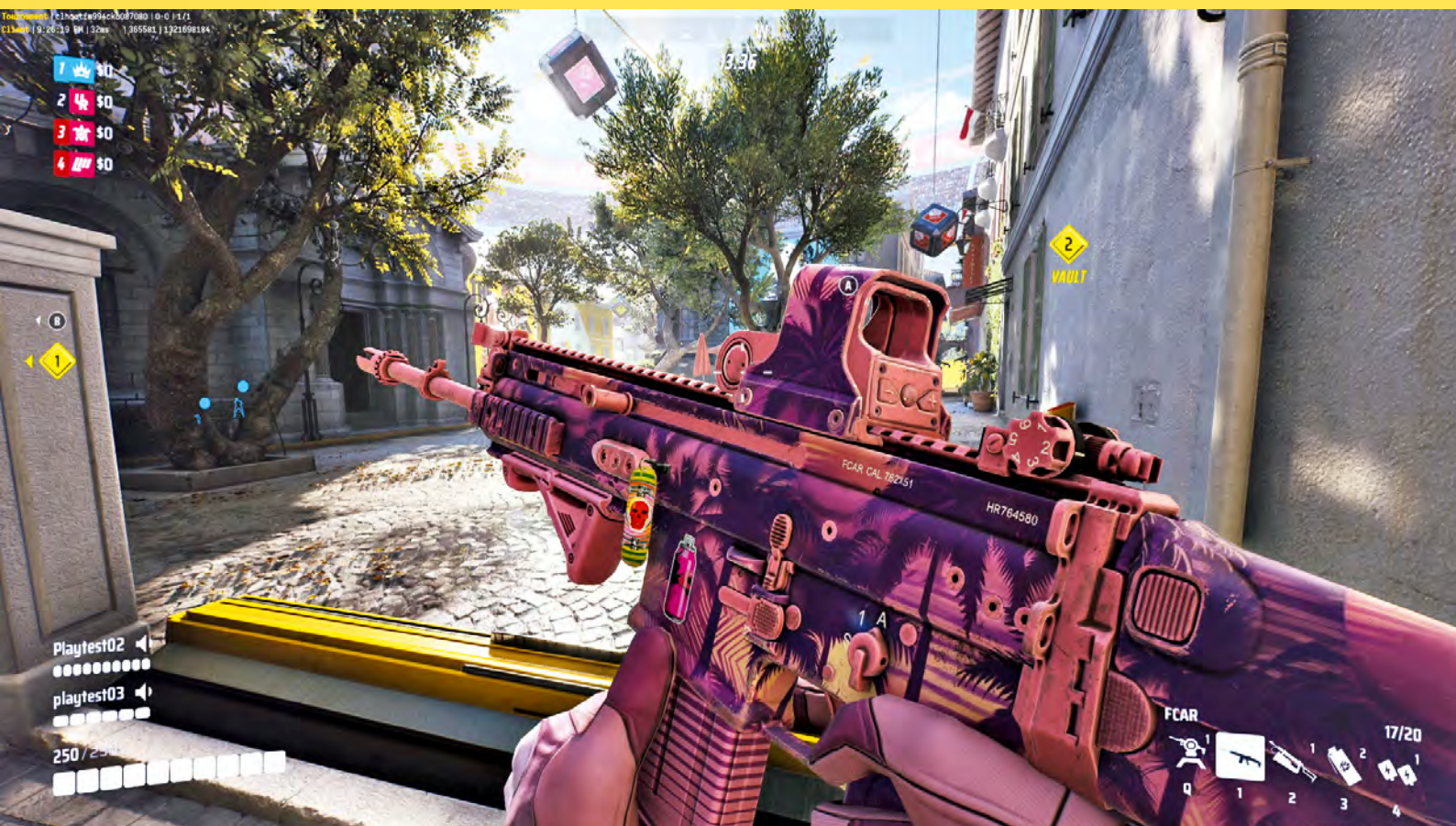
Wir verstehen, dass jeder Waffentyp unterschiedliche Spielmöglichkeiten und Einschränkungen bietet. Aber eine Kombination aus Primär- und Sekundärwaffen würde nochmal eine große Schippe Spaß und Komplexität drauflegen.

In der PS5-Version, auf der wir neben der PC-Version spielten, begegneten uns ab und an kleinere Bugs. In einem Fall funktionierte unsere Zielmarkierung nicht mehr.

Ein weiteres Problem ist, dass unsere Spielfigur gerne mal einfriert, und sich nicht mehr richtig steuern lässt. Das kann jedoch sofort behoben werden, indem wir kurzzeitig ein anderes Gadget aus dem Waffenrad auswählen. Da diese Bugs bisher nur selten vorgekommen sind, sind sie nicht weiter schlimm.

Weil The Finals ein Free2Play-Spiel ist, kann selbstverständlich auch echtes Geld ausgegeben werden. Gegen Bezahlung erhalten wir Outfits und diverse kosmetische Extras. Spielerische Vorteile können wir uns glücklicherweise nicht erkaufen. Jegli-





che Waffen und Gadgets können durchs Spielen freigeschaltet werden. Außerdem kann für ca. zehn Euro ein Battle Pass erworben werden, der Zugang zu zahlreicher kosmetischer Sonderausstattung ermöglicht. Ob man das wirklich braucht? Das ist jedem selbst überlassen.

Zusammengefasst lässt sich sagen: The Finals hat uns trotz dieser kleinen Kritikpunkte überzeugt. Der Multiplayer-Shooter beeindruckt durch seine visuelle Gestaltung, das durchdachte Sounddesign, die immersive, zerstör-

bare Spielwelt sowie die Freiheit, den Spielstil individuell zu gestalten. Zudem sind alle Klassen gut ausgebalanciert. Durch den Zugriff auf verschiedenen Waffentypen und Fähigkeiten wird jeder Spielstil unterstützt, ohne, dass gravierende Vorteile für eine Klasse entstehen.

In einem Jahr, in dem Shooter wie Payday 3, Redfall und Modern Warfare 3 enttäuschten, war The Finals also die beste Weihnachtsüberraschung, die wir uns vorstellen konnten – und das auch noch geschenkt!

FAZIT: Bombastischer Spaß: The Finals lässt sich in keine Online-Shooter-Schublade packen. Und das ist richtig erfrischend!

WERTUNG 8



Genre: Management/Strategie
Entwickler: Brave Lamb Studio
Hersteller: Nacon
Termin: 11. Januar 2024
USK: ab 12 Jahren

War Hospital

Zu wenig Personal, zu wenig Zeit, zu viele Patienten: Bei War Hospital verwalten wir ein Krankenhaus direkt neben der Westfront im Ersten Weltkrieg. Gut gelaunt sitzt man hier garantiert nicht vor dem Bildschirm – im Test klären wir, ob sich der Einsatz trotzdem lohnt.

Von: Stefan Wilhelm

Ein halb zerfallener Dorfplatz, irgendwo in Frankreich. Die Kirchenruine wurde hastig zum Operationssaal umgebaut, daneben stehen ein paar Zelte, in denen Medikamente hergestellt werden und in denen die nicht enden wollende Flut an

Verwundeten auf ihre Behandlung wartet. Direkt vor der Haustür liegen die gerade verarzten Soldaten in den Schützengraben, um den nächsten deutschen Angriff abzufangen. Es herrscht nämlich Krieg – der Erste Weltkrieg, um genau zu sein. Wir sind ein britischer Offizier,

dem die Verwaltung dieses Ortes anvertraut wurde. Und wir sind oft ganz schön überfordert damit.

Fast unsere ganze Spielzeit in War Hospital haben wir damit verbracht, unser Dorf anzustarren, eine graue, völlig trostlose Kulisse, die wie eine schlecht geschmierte

Maschine verschlissene Soldaten in neues Kanonenfutter verwandelt. Fürs Auge wird hier kaum etwas geboten. Ab und zu läuft unser Personal über die Straßen, um neue Patienten in den OP zu tragen oder um die Leichen all derer, die es nicht geschafft haben, zum Friedhof zu transportieren. Selten darf sich mal jemand in die Schlafräume schleppen, denn wir haben kaum eine andere Wahl, als unsere Leute arbeiten zu lassen, bis sie kurz vor dem Kollaps stehen.

Menüs über Menschen

Selbst diese kleinen Momente, in denen wir unser Personal mal als Menschen aus Fleisch und Blut und nicht nur als Icons in Menüs sehen, gehen meistens an uns vorbei. Wir spielen nämlich in der kleinstmöglichen Zoomstufe, um es nicht zu verpassen, wenn in einer unserer Stationen gerade der erste Domi-



nostein umfällt, der später eine Katastrophe auslösen könnte. Deswegen checken wir auch ständig die Menüs unserer verschiedenen Gebäude, um den Erschöpfungszustand der Belegschaft und die Produktion von medizinischen Ressourcen und Nahrung im Auge zu behalten.

Die Direktive unserer Befehlshaber ist immer ähnlich: Das Krankenhaus muss es bis zur nächsten Kriegsphase schaffen, ohne, dass die Moral der Belegschaft auf null fällt oder unsere Position von den Deutschen überrannt wird. Das schaffen wir, indem wir verletzte Soldaten vom Feldlazarett in eine von drei OP-Stationen schicken, je nachdem, ob sie physische, chemi-

sche oder psychische Wunden tragen. Weil das britische Hauptquartier zwar gerne Ergebnisse fordert, aber bei den dafür nötigen Mitteln geizt, haben wir in den ersten Stunden nie genügend Personal zur Verfügung. Das bewusste Aussortieren und Sterbenlassen von Patienten, die das Spiel als weniger wertvoll markiert, ist an der Tagesordnung.

Der Wert eines Lebens

Jeder Patient besitzt zwar einen Namen, ein Foto und eine zusammengewürfelte Biographie, interagieren müssen wir damit allerdings nicht. Uns hat nur zu interessieren, wie hoch die Chance auf eine erfolgreiche OP ist, wie lange wir die Behandlung noch aufschieben

können, und vor allem eine Anzeige namens „Kampfkraft“. Die bestimmt, wie viele Ressourcen wir aus dem Verletzten ziehen können, wenn er askuriiert ist.

Schicken wir gesunde Soldaten in die nahegelegenen Schützengräben, erhöhen wir unseren Verteidigungswert für den nächsten deutschen Angriff, dessen Stärke und Zeitpunkt uns permanent auf einem Zeitstrahl angezeigt werden. Senden wir jemanden ins Hauptquartier, bekommen wir Scheine ausgestellt, die wir für Upgrades unserer Handvoll Gebäude und für Ressourcen ausgeben. Entlassen wir jemanden aus dem Dienst, bekommen wir Moralpunkte gutgeschrieben. Jeder Punkt in Kampf-





kraft steht für einen Punkt in jeder dieser drei „Währungen“.

Das Resultat aus diesem System ist ein kaltherziger Spielverlauf, bei dem wir die starken Patienten bevorzugen und die schwachen nur behandeln, wenn sie noch in den Zeitplan passen. Geht uns eine der Währungen aus, bekommen wir nämlich schnell Probleme, weil sich die paar Systeme alle gegenseitig beeinflussen und verstärken. War Hospital ist ein Spiel der Kettenreaktionen. Richtige Management-Entscheidungen lassen es zunehmend einfacher werden, bis es sich fast von selbst spielt, falsche Entscheidungen münden teils in unlösbare Situationen.

Weil es nur eine Handvoll Prozesse gibt, die wir kontrollieren können, bleibt die Lage aber auch für Management-Neulinge übersichtlich. Neben Ärzten, Krankenschwestern, Sanis und Ingenieuren überwachen wir im Hintergrund noch die Missionen eines Kundschafter-Teams. Die interessanten Geschichten in diesen Missionen werden in schmackhaften Textfenstern präsentiert, in denen wir immer wieder Entscheidungen treffen müssen. Die resultieren in Belohnungen oder Strafen und sind meist unmissverständlich formuliert. Schwer fällt uns die Auswahl also nicht.

Kaum Qual bei der Wahl

Gleiches gilt für Sonderaufträge unseres Hauptquartiers. Uns werden regelmäßig VIP-Patienten angeliefert, die unsere Vorgesetzten

vor allen anderen behandelt haben wollen. Scheitern wir bei diesen Aufträgen, bekommen wir saftige Strafen aufgedrückt, die die Lage noch weiter verschlimmern. Ohne einen stetigen Zuwachs an neuem Personal ist das Spiel kaum zu schaffen, und die Bewilligungen fürs Einstellen dieses Personals streicht uns das Hauptquartier gerne mal, wenn wir dessen Wünsche nicht erfüllen.

Ob unser unterbesetztes Ärzteteam gerade schon voll ausgelastet ist, kümmert sie dabei auch nicht. In der Operationsliste reihen wir die Patienten nacheinander zur Behandlung ein, und eine zwölf Stunden lange Sonder-OP nach vorne zu verlegen, führt zum Tod vieler anderer Patienten, die deswegen zu lange warten müssen.

Das Spieltempo ist zwar insgesamt langsam, trotzdem stehen wir bei War Hospital oft unter Strom – obwohl, oder gerade weil es uns transparent vermittelt, welche Auswirkungen unsere Planung haben wird. Das ist zeitweise fesselnd, auch wenn der Verwaltungsaspekt nicht allzu viel Tiefe besitzt. Seine größten Katastrophen kündigt War Hospital aber nicht an. Schon im ersten Kapitel, in dem wir unsere Aufgaben ohnehin kaum erfüllt bekommen, lässt es unser Management buchstäblich entgleisen. Der Zug, der uns alle paar Ingame-Stunden mit Baumaterial, bestelltem Personal und Essen versorgt, wird direkt vor dem Bahnhof von deutscher Artillerie zerstört.

In einem Akt der Verzweiflung ziehen wir Ingenieure von der Medizinproduktion ab, um die Gleise schneller freizubekommen, aber trotzdem sitzen wir eine gefühlte Ewigkeit lang auf dem Trockenen. Den Ärzten geht die Medizin aus, die Operationen kommen zum Erliegen, unsere Leute überarbeiten sich und fallen tagelang aus.

Können wir solche Ereignisse nicht abfedern, landen wir schnell im Game-Over-Bildschirm. Dann haben wir hoffentlich viele manuelle Spielstände angelegt, sonst dürfen wir das stundenlange Kapitel komplett von vorne beginnen. War Hospital hat auch noch andere Gemeinheiten in petto: In dem Moment, in dem wir zwei unserer drei Ärzteteams gut ausgebaut haben,





fängt das Spiel ohne ersichtlichen Grund damit an, nur noch Patienten zu schicken, die genau diese Teams nicht behandeln können.

Während des Tests am PC hat uns außerdem mehrmals ein spielzerstörender Bug erwischt, der dafür sorgt, dass unsere Ärzte einfach mittendrin aufhören, neue Patienten zu operieren. Zwar konnten wir das Problem durch viel Speichern und Neuladen bisher immer umschiffen, aber wer das vergisst, kann viele Stunden Spielzeit verlieren. Wegen dieses Bugs ziehen wir dem Spiel einen Wertungspunkt ab.

Gefühlskalt

War Hospital ist über weite Teile ein spaßbefreites und kaltes Spiel, bei

dem das monotone Gameplay nur aufgelockert wird, wenn es uns mal wieder Sand ins Getriebe schüttet. Nichts anderes ist dieses Krankenhaus nämlich: Eine Maschine, die Soldaten produziert und in der der menschliche Aspekt keine Rolle spielt. Wir können uns an keinen einzigen Patienten erinnern, unser Personal hat weder markante Persönlichkeiten noch eine Geschichte und auf die Schicksale der Beteiligten wird nicht weiter eingegangen.

Letztendlich sind die Patienten nur eine Währung, und wer die Zahl am höchsten treibt, wird zwangsweise bevorzugt, wenn wir nicht untergehen wollen. Zwar können wir auf Wunsch in die einzelnen Gebäude zoomen oder die Lage in den

Schützengräben checken, mehr als mies animierte, gesichtslose Figuren bekommen wir da aber auch nicht zu sehen.

Uns war schon vorher bewusst, dass wir hier vor allem Katastrophenmanagement betreiben würden und dass es kein Spiel voller Heldentaten sein sollte. Nach dem Test sind wir uns allerdings nicht sicher, was uns War Hospital damit eigentlich sagen will. Wenn die Botschaft ist, dass die Leitung eines solchen Krankenhauses eine emotionslose, unerfüllende Aufgabe ist, dann erreicht War Hospital sein Ziel. Wir sitzen ausdruckslos vor einer grauen Dorfruine und öden Menüs, in denen wir Menschen nach ihrem statistischen Wert sortieren

und unsere Leute einfach noch eine Schicht schieben lassen, wenn sie noch nicht umgekippt sind.

Die einzige Erfüllung, die wir aus dem Spiel ziehen, ist das kurze Gefühl der Erleichterung, wenn wir eine seiner Herausforderungen überstanden haben. Die Systeme funktionieren ordentlich, phasenweise ist es sehr stressig und dann auch motivierend. Auf der emotionalen und moralischen Ebene hat uns War Hospital aber überhaupt nicht erreicht, weil das die spartanische Inszenierung und das distanzierte Gameplay gar nicht zulassen. Wenn es wirklich Gewissensbisse bei uns auslösen wollte, dann hätte uns War Hospital die Moral nicht schon an der Eingangstür abnehmen sollen. ❑



FAZIT: Ein spannendes Konzept, mittelpträchtig verwandelt: War Hospital lässt euch den Stresspegel seiner Figuren angemessen nachempfinden, spielerische Abwechslung oder eine menschliche Ebene sucht ihr allerdings vergeblich.

WERTUNG
5



The Cub

Genre: Puzzle-Plattform
Entwickler: Demagog Studio
Hersteller: Untold Tales
Termin: 19. Januar 2024
USK: ab xx Jahren

Die Superreichen haben die Erde zerstört und sich dann mit einer Rakete Richtung Mars aus dem Staub gemacht. Inspiriert von Disney-Plattformern der 90er-Jahre springen, hangeln und rutschen wir als Mutantenkind durch die Ruinen der Welt. **Von:** Christian Fußy

In nicht allzu ferner Zukunft tötet der weltweite Klimakollaps die gesamte Bevölkerung der Erde. Lediglich eine Handvoll Superreiche schafft es, eine Evakuierung zum Mars für ihresgleichen zu organisieren. In der Kolonie Tesla City errichten sie eine neue Zivilisation, während auf der Erde nur noch Ruinen davon zeugen, dass hier einst Menschen ihr Zuhause

hatten. In diesem Szenario spielen die Videospiele von Demagog Studio. Ihr Erstling Golfclub Wasteland, der später zu Golfclub Nostalgia umbenannt werden musste, versetzte uns in die Rolle eines der Mars-Aussiedler, der mit dem Leben auf dem Roten Planeten nicht zurechtkam und zurück zur Erde flog, um in den Trümmern der alten Welt eine Runde Golf zu spielen.

The Cub und das später im Jahr erscheinende Highwater sind im gleichen Universum angesiedelt, haben jedoch jeweils andere Hauptfiguren und Spielmechaniken. So ist The Cub etwa ein Jump&Run, welches sich laut Demagog an Disney-Spielen aus der Sega-Mega-Drive-Ära orientieren soll. Hier steuern wir ein auf der zerstörten Erde zurückgelassenes Kind, das durch

eine Mutation in der Lage ist, in der zerstörten Atmosphäre zu überleben. Unter Wölfen aufgewachsen, hat der Kleine nur noch wenig von einem zivilisierten Menschen und erinnert mit seinem Verhalten eher an ein Tier oder einen primitiven Urahnen unserer Spezies.

Als eines Tages ein Trupp Marsianer auf die Erde zurückkehrt, um sich ein Bild von der Lage zu



machen, stoßen sie auf ebendieses Kind – und beginnen es zu jagen. Alleine und ohne Waffen schlagen wir uns durch die überwucherten Ruinen und versuchen dabei, nicht der Safari zum Opfer zu fallen oder im Bauch eines der wilden Tiere zu landen, die nach dem Tod der Menschen die Erde beherrschen.

Gameplay aus der alten Welt

The Cub ist in mehrere Kapitel aufgeteilt, deren Ziel es ist, einfach ans Ende des Levels zu gelangen. Wir können unterwegs zwar einige Collectibles finden, fürs Weiterkommen spielen diese jedoch keine Rolle. Das Gameplay ist das eines klassischen Plattformers, bei dem es darum geht, im richti-

gen Moment zu springen, Gegnern auszuweichen und kleine Rätsel zu lösen, um den nächsten Abschnitt zu erreichen. Neben Old-school-Jump&Runs erinnert The Cub auch an moderne Indie-Spiele wie Limbo oder Inside, die in erster Linie mit Atmosphäre statt mit mechanischer Finesse auf sich aufmerksam machen wollen.

In The Cub steht nämlich wie schon in Golfclub Nostalgia die Spielwelt im Vordergrund. Durch gefundene Datensätze, Audio-Aufnahmen und einen Mars-Radiosender erfahren wir nach und nach mehr über die Zeit vor dem Kollaps und die aktuellen Zustände in der Weltraumsiedlung. Bereits im Vorgänger entfaltete sich die Ge-





schichte durch die verschiedenen Radiosegmente, das eigentliche Spiel bestand hingegen nur aus stummem Golfen, das aufgrund der minimalistischen Präsentation ohne Interface, Karte oder Spielhilfen aus viel Trial&Error bestand.

In The Cub ist das Gameplay zwar ebenfalls sehr simpel, aber deutlich eingängiger und abwechslungsreicher, wenn auch nicht gerade innovativ. Ein bisschen

klettern, hier ein bisschen Kisten schieben, da mal ein Lianensprung: Die Mechaniken sind bekannt.

Und auch bei der Story weiß man schnell, was man bekommt. Subtil ist in The Cub nämlich höchstens der hübsche, handgezeichnete Artstyle. Die antikapitalistische Message wird mit dem Holzhammer vermittelt und schlägt in vorhersehbare Kerben. Manch einer wird die Direktheit





der Seitenhiebe begrüßen, andere mit den Augen rollen, wenn über einen gewissen Muskovich und seine Marsraketen geredet wird, oder wir an verwaisten Firmengebäuden vorbeikommen, deren Logos starke Ähnlichkeiten zu realen Tech-Konzernen aufweisen.

Ach, das war es schon?

Persönlich finde ich, dass man aus der Prämisse noch mehr hätte rausholen können, das Worldbuilding sich aber zu stark darauf ein-

schießt, unsere perverse Huldigung von Milliardären und deren psychopathisches Verhalten aufzuzeigen, statt diese Ideen wirklich zu erforschen. Die Radiosendungen vom Mars zeichnen ein dystopisches Bild der neuen Weltordnung und einige der vermittelten Geschichten treffen genau den richtigen Ton aus Wehmut und Gesellschaftskritik. Sie sind jedoch losgelöst vom tatsächlichen Geschehen auf dem Bildschirm und dienen eher als Anekdoten statt als wichtige Infor-

mationen. Immerhin präsentiert The Cub die postkapitalistische Postapokalypse mit einer Prise schwarzem Humor. Für eine wirklich gallige Satire fehlt es der Untergangsfantasie aber an Tiefgang und Präzision.

Außerdem ist das Spiel mit rund 3-4 Stunden Spielzeit extrem kurz. Wären diese Stunden mit einer Geschichte gefüllt, die man so noch nie in einem Videospiel erlebt hat, oder das Gameplay einfach so perfekt umgesetzt, dass man es

selbst gespielt haben muss, wäre die Länge egal. The Cub hätte aber deutlich mehr Fleisch auf den Knochen gebraucht, um wirklich einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen. So ist kaum Zeit, sich auf die Spielwelt und Figuren einzulassen und das Gameplay bleibt eine Nebensache. Wirkliche Herausforderungen, Rätsel oder Möglichkeiten, unterschiedliche Strategien auszuprobieren, gibt es nicht. Damit hält sich auch der Wiederspielwert in Grenzen.

Golfclub Nostalgia war mehr oder weniger auch nur ein Podcast mit etwas Beschäftigung dabei, das Konzept war damals allerdings frisch und das entschleunigte Golfen harmonisierte deutlich besser mit der Erzählweise. Es bleibt zu hoffen, dass beim nächsten Streich des Unternehmens Highwater einmal mehr Wert darauf gelegt wurde, die Stärken des Mediums zu nutzen. ■



FAZIT: The Cub bietet 3-4 Stunden solides, aber eintöniges Gameplay vor einer hübschen Kulisse.

WERTUNG

6

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.

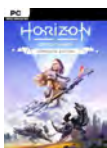
Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



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.

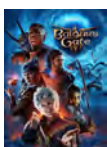
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



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.

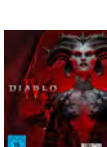
Getestet in Ausgabe: 10/23
Publisher: Bethesda



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.

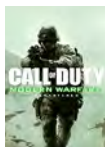
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



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 Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Online-Rollenspiele

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



Final Fantasy 14: Complete Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

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

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncssoft



World of Warcraft

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

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

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

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Aufbauspiele/Simulationen

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



Anno 1800

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

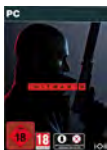
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Xbox Games



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 geraumer Zeit versorgt uns nun 2K Games mit einer jährlichen, wirklich wunderbar umgesetzten Simulation des Rasen-Sports.

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

Special Interest

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



Inside

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

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



It Takes Two

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

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Hades

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

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

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

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Streets of Rage 4

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

Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Street Fighter 6

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

Getestet in Ausgabe: 07/23
Publisher: Capcom

SO TESTEN WIR



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

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

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

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

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

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

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

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

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

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

**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

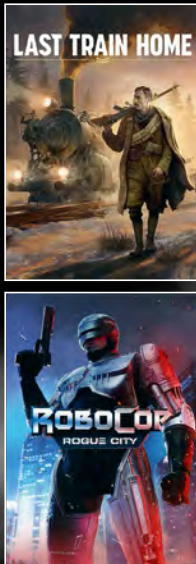
3

KEY EINLÖSEN

➤ bei Gamesplanet

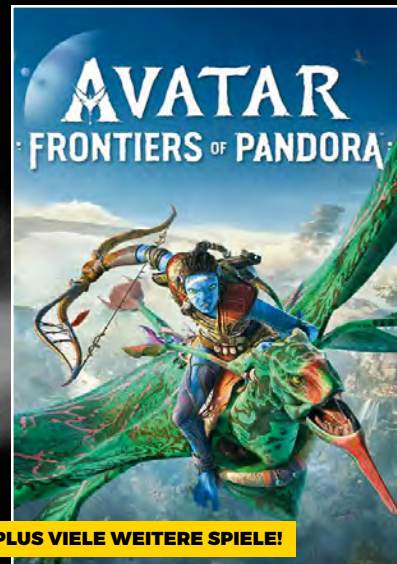


PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

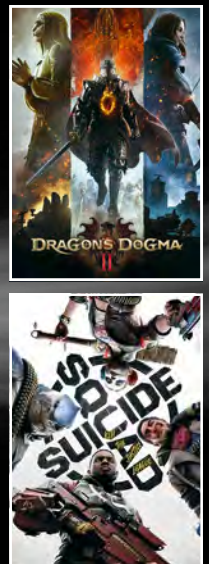


➤ **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

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!



The Day Before:

CHRONOLOGIE eines Scams – wie konnte es so weit kommen?

Vom Shootingstar zur Supernova: Wir gehen dem Untergang von The Day Before auf den Grund und zeichnen nach, wie es überhaupt so weit kommen konnte.

Fast drei Jahre mussten wir auf The Day Before warten, am Ende hielt sich die selbst ernannte „Revolution des Survival-MMO-Genres“ nicht einmal vier Tage. In Tests wurde das Spiel zerrissen – auch bei uns –, auf Steam massenweise refunded, auf der Entwickler-Website für tot erklärt. Die Macher sind pleite und komplett untergetaucht. Wie konnte die einstige Nummer Eins der Steam-Wishlist so tief sinken? Wir begeben uns auf Spurensuche. Das Spielejahr 2023 hatte wirklich einige Lowlights zu bieten: Der Herr der Ringe: Gollum floppte so hart, dass die Verantwortlichen von Daedelic Entertainment gleich ihre gesamte Entwicklungsabteilung schlossen. Overwatch 2 katapul-

tierte sich mit einer Mischung aus fiesen Bugs, mangelnden Inhalten und raffgieriger Monetarisierung in die Top 10 der meistgehassten Spiele auf Steam. Technisch mauerrespektive miserable Switch-Portierungen von Hogwarts Legacy und Mortal Kombat 1 ließen Fans endgültig für einen dringend notwendigen Konsolennachfolger auf die Barrikaden gehen.

Und dennoch sorgte kein Spiel für so viele negative Schlagzeilen wie The Day Before. Fast vier Jahre lang als „Revolution des Survival-MMO-Genres“ gehypt, zerlegte sich der Early-Access-Titel in vier Tagen selbst: Katastrophen-Launch, Review Bombing, Steam-Löschung und Studio-Schließung an einem Wo-

chenende – das gleicht einem Speedrun in den Ruin!

Zurückgeblieben sind frustrierte Spieler, rekordverdächtig schlechte Testwertungen und ganz viele Fragen. Allen voran natürlich: Wie konnte die einstige Nummer eins der Steam-Wishlist so tief sinken? Wir versuchen uns in diesem Special an einer Aufarbeitung der Causa The Day Before.

29. JANUAR 2021

The Day Before wird angekündigt

Die Geschichte von The Day Before im Nachhinein noch einmal nachzuvollziehen, erweist sich als eine ziemliche Herausforderung. Die Entwickler haben sich über die vergangenen Tage viel Mühe

gegeben, all ihre Spuren aus dem Netz zu tilgen. YouTube-Videos sind offline, Twitter-Profil privat, Webseiten-Postings gelöscht. Die Rekonstruktion der Ereignisse gleicht einem Flickenteppich.

Eines lässt sich aber relativ klar sagen: Die ganze Saga beginnt vor etwas über drei Jahren, mit einem ordentlichen Knall. Am 29. Januar 2021 erscheint auf dem YouTube-Kanal von IGN der erste Trailer des Spiels – und schlägt direkt ein wie eine Bombe. Eine Million Aufrufe sammelt das Video innerhalb nur weniger Wochen, dazu mehrere Zehntausend Likes.

Die Kommentare überschlagen sich vor Euphorie: „Ich kann es nicht abwarten, zu sehen, was das Spiel zu bieten hat“, liest man da, oder: „Das sieht wirklich vielversprechend aus!“ Das Feedback ist atemberaubend, dafür, dass der Titel aus dem absoluten Nichts auf der Bildfläche erscheint. Das liegt vor allem am Gezeigten selbst: Über knapp fünf Minuten

präsentieren die Entwickler von FNTASTIC einen packenden Überlebenskampf in einer postapokalyptischen US-Metropole.

Es gibt intensive Feuergefechte gegen andere Spieler, Verfolgungsjagden mit riesigen Zombie-Horden, Looting, Crafting und sogar Fahrzeuge – und das alles in einem richtig stimmungsvollen Look! Besonders das atmosphärische Schneetreiben und die tollen Lichteffekte schinden ordentlich Eindruck. Schnell kommen Vergleiche mit The Division und The Last of Us auf.

27. FEBRUAR 2021

Der Gameplay-Trailer erscheint

Im Rahmen des IGN-Fanests im Februar 2021 legen die Entwickler dann noch einmal nach. Ein neuer, knapp drei Minuten langer Gameplay-Clip beleuchtet das Gameplay: Wir sehen Schießereien an hart umkämpften Straßenecken, brutale Takedowns und ... einen Panzer?

Die Gründer von FNTASTIC halten außerdem zum ersten Mal selbst ihr Gesicht in die Kamera und überbieten sich dabei geradezu mit vollmundigen Versprechungen: The Day Before sei das größte Spiel der Studiogeschichte und „eine echte Revolution im MMO-Survival-Genre“, erklären Eduard und Aysen Gotovtsev. In einem separaten Gespräch mit IGN schieben sie später noch nach: „The Day Before macht von Grund auf alles neu, von den Spielzielen bis hin zu [...] den Spielmechaniken.“

11. - 17. MÄRZ 2021

Die ersten Previews

Im März erscheinen weitere Vorschau- und Interview-Artikel, einer vielversprechender als der andere. Mit wccftech sprechen die Macher über verschiedene Zombietypen, die sich durch ihre Physis voneinander unterscheiden sollen. Außerdem habe man die Viecher extrem intelligent gemacht, sodass sie auf Licht oder Lärm reagieren. Deshalb gebe es eine Stealth-Mechanik im Spiel.

Gegenüber GamingBolt ist die Rede von einem fairen Charakter- und Ausrüstungssystem. Es werde keine Levels geben, keine Items mit verschiedenen farbcodierten Seltenheitsstufen. „Alles ist echt, wie in der Realität“, heißt es. „Eine leichte Panzerweste schützt also nur gegen Pistolenbeschuss.“

Und bei Everyeye.it ist schließlich die Rede von einer riesigen,

sorgfältig gestalteten Karte ohne prozedural generierte Elemente. Neben Städten soll es auch ländliche Regionen, Wälder und schneebedeckte Berge geben, die ihr zu Fuß oder per Fahrzeug erkunden könnt. Dynamische Wetter- und Tageszeitenwechsel sind natürlich auch geplant.

Was dabei erstmals etwas stützig macht: Die Artikel lesen sich alle überraschend gleich. Die Reihenfolge der Fragen variiert zwar, am Ende werden aber immer die gleichen Antworten zitiert. Der Satz „Wir werden eine Pre-Launch-Beta haben, aber nur für ein paar Tausend Glückliche. Es ist toll, dass unser Publisher so viele Mitarbeiter hat!“ steht etwa gleich auf mehreren Websites. Das russische Gaming-Portal VGTimes fügt seinem Text sogar noch eine nachträgliche Anmerkung bei: „Nach der Veröf-

fentlichung haben wir herausgefunden, dass die Antworten auf unsere Fragen [...] nicht einzigartig sind und auch an andere Publikationen geschickt wurden.“

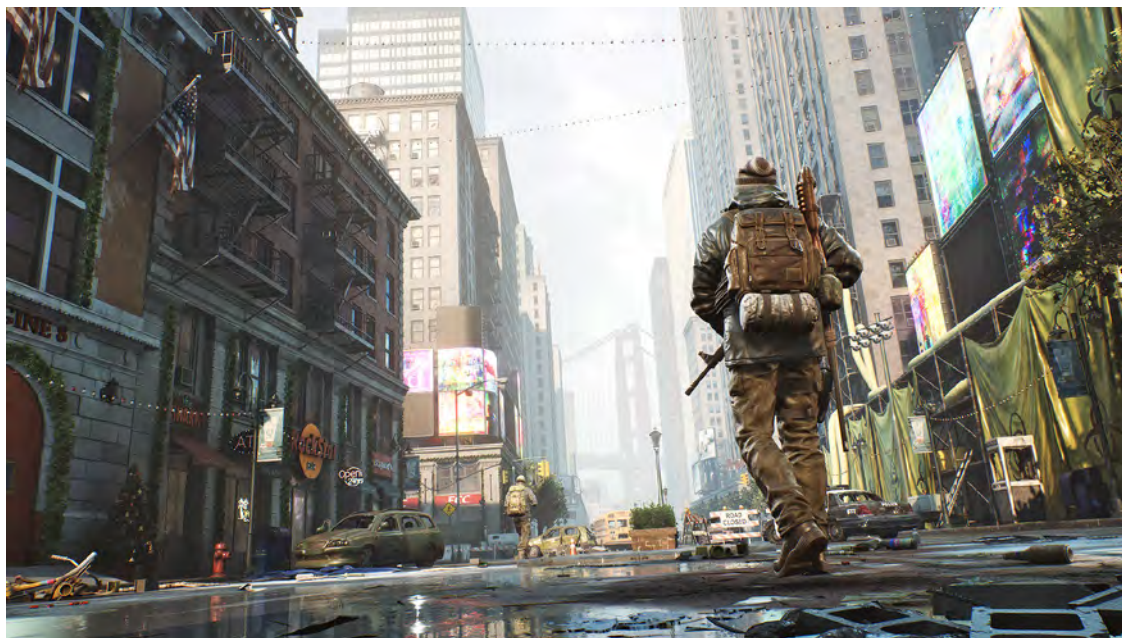
- RÜCKBLICK -

Die Vorgeschichte von FNTASTIC

Zudem kommen erste Zweifel auf, ob FNTASTIC überhaupt in der Lage ist, all die ambitionierten Versprechen tatsächlich einzuhalten. Die bisherige Firmengeschichte liest sich nämlich alles andere als überzeugend. Vielmehr steht das 2015 in Russland gegründete Studio immer wieder für fragwürdige Geschäftspraktiken in der Kritik: Das 2016 über Kickstarter finanzierte und 2017 auf Steam veröffentlichte The Wild Eight hielt man beispielsweise nur für ein knappes halbes Jahr am Leben. Danach zog

man dem Koop-Survival-Spiel, in dem es euch in die eisigen Weiten von Alaska verschlägt, den Stecker. Die Rechte am Spiel gingen an Publisher HypeTrain Digital. Mit dem Verkauf finanzierte FNTASTIC dann sein nächstes Projekt.

Auftritt: Dead Dozen. Unter dem Namen veröffentlichte das Studio 2019 ein First-Person-Survival-Horror-Spiel, in dem ihr zu viert aus einer mysteriösen Pyramide entkommen müsst. Dummerweise spielte sich das Ding aber so unterirdisch, dass sich das niemand freiwillig antun wollte. Zum Launch waren gerade mal 81 Spieler gleichzeitig online – der Höchstwert in der sehr kurzen Lebensgeschichte. Drei Monate später wurden Support und Verkauf des Spiels eingestellt. Es zeichnete sich also schon damals ein recht klarer Trend ab, der sich – wie wir heute





wissen – auch bis zu The Day Before fortsetzen würde ...

13. MÄRZ 2021

Die ominösen technischen Probleme

Gegen Ende März 2021 hat das Spiel jedoch zunächst mit anderen Problemen zu kämpfen. Auch die vielen vorfreudigen Fans werden langsam etwas unruhig. Der Grund: Auf Twitter kündigen die Macher großspurig an, bei 10.000 Likes einen umfangreichen Gameplay-Clip zu veröffentlichen.

Als die Zahl überraschend schnell erreicht wird, kann FNTA-STIC aber nicht liefern. Stattdessen gibt es lediglich einen Termin für den Trailer, den 07. April 2021. Der kann dann aber aufgrund ominöser

„technischer Probleme“ auch nicht eingehalten werden und muss kurzfristig verschoben werden.

09. APRIL 2021

Der Hype-Train nimmt Fahrt auf

Das Warten scheint sich am Ende aber zu lohnen, denn am 09. April kommt der Trailer schließlich wirklich. Satte 13 Minuten gönnen uns die Entwickler, und in denen ist wirklich alles dabei: Jeeps, die sich in bester Mudrunner-Manier durch den Dreck wühlen, eine Tankstelle voller Loot, ein erster Blick auf die ländlichen Gegenden der Spielwelt, eine Horde Zombies, die durch eine Alarmanlage angelockt werden, und schließlich eine Gruppe schießwütiger Gegenspieler, die

die Hauptfiguren in einen düsteren Bunker scheuchen.

Es ist die Initialzündung, die The Day Before endgültig ins mediale Rampenlicht katapultiert. Der Trailer erreicht innerhalb eines Tages eine Million Views. Auf Steam wächst die Follower-Zahl von April bis September 2021 auf beeindruckende 100.000 Menschen. In der Liste der am heißesten erwarteten Spiele zementiert das Survival-MMO schnell seinen Platz in den Top 10, zwischen namhaften Konkurrenten wie Starfield und Hogwarts Legacy.

Zwar tauchen zwischendurch immer wieder kritische Stimmen auf, die die Echtheit der Trailer infrage stellen. Vieles des Gezeigten scheint auf den zweiten Blick wie

aus einem Asset-Katalog zusammengeklaut. Auf dem Kanal Gameology Forecast analysieren zwei Spieleentwickler das vorhandene Material und urteilen: Für Szenen direkt aus dem Spiel wirkt das Gameplay oft viel zu linear und zu gescriptet.

Die versprochene Open World lässt sich nur erahnen. Angeblich menschliche Gegenspieler verhalten sich ziemlich roboterhaft. Und das Trefferfeedback der Waffen passt nicht: Manche Schüsse scheinen keine Auswirkungen auf die Zombies zu haben. Andere Infizierte zerplatzen spektakulär in ihre Einzelteile, obwohl niemand auf sie gezielt hat. Das hat alles mehr von einem Vertical Slice - also einem vorgerenderten, unspielbaren Ausschnitt zu reinen Präsentationszwecken. Die Mahnungen bleiben aber nur eine Randnotiz. Dem Rummel um The Day Before tun sie keinen Abbruch. Der Hype-train hat keine Bremse!

15. OKTOBER 2021

Endlich ein Release-Termin!

Der Rest des Jahres verläuft dann überraschend ruhig. Erst im Oktober meldet sich FNTA-STIC mit Neuigkeiten zurück: Ein neuer Trailer gewährt Einblicke in den Social Hub des Spiels. In dem könnt ihr euch mit anderen Überlebenden zusammentun, in die Muckibude gehen oder ... im Whirlpool sitzen?! Was es in der Postapokalypse nicht alles zu tun

gibt! Darüber hinaus zeigen die Entwickler erstmals Features wie Waffenmodifizierung und ein rudimentäres Housing-System. Und es wird sogar ein Termin genannt, wann der Spaß endlich spielbar sein soll: am 21. Juni 2022, also bereits in knapp acht Monaten!

Die zweite Überraschung: Zusammen mit dem Releasedatum von The Day Before droppt auch FNTASTICs zweites Projekt Propnight. Die Mischung aus Dead by Daylight und Prop Hunt ist bereits ab dem 01. Dezember 2021 verfügbar und liefert den handfesten Beweis: Die Russen sind tatsächlich in der Lage, ein echtes Spiel zu entwickeln! Auch wenn die Kritiken zum Launch eher durchwachsen ausfallen...

05. JANUAR 2022

Ein namhafter Partner

Im Januar 2022 untermauert The Day Before seinen Anspruch an sich selbst noch einmal mit einem neuen Trailer. Für den hat man sich sogar einen namhaften Partner mit ins Boot geholt, niemand anderen als Hardwaregigant Nvidia.

Eine Kooperation mit dem Grafikkartenhersteller beschert dem Zombie-Abenteuer 4K- und Raytracing-Support, der direkt in einem schicken Vergleichsvideo zur Schau gestellt wird. Für viele Spieler ist das ein klares Zeichen: Wenn so etwas auf dem offiziellen GeForce-YouTube-Kanal hochgeladen wird, dann muss an dem Spiel wirklich was dran sein.

05. MAI 2022

Die erste Verschiebung

Oder auch nicht? Keine vier Monate später, im Mai 2022, trifft eine Hiobsbotschaft die Fan-Community: The Day Before wird doch nicht wie geplant am 21. Juni erscheinen. Keine sechs Wochen vor dem angekündigten Release wird der Termin um ein knappes Dreivierteljahr nach hinten verschoben, auf den 01. März 2023.

Das wirkt ein wenig verdächtig, aber FNTASTIC hat einen wirklich guten Grund parat: Bei der Entwicklung wird von der Unreal Engine 4 auf die Unreal Engine 5 umgesattelt. „Der Wechsel [...] wird

das Gameplay von The Day Before noch fantastischer machen“, verspricht das Studio, um die Wogen zu glätten.

27./28. JUNI 2022

Unbezahlte Arbeit bei FNTASTIC

Stattdessen folgt im Juni 2022 direkt der nächste Shitstorm: Auf Twitter tauchen Screenshots von der offiziellen Webseite von FNTASTIC auf. Darauf zu sehen ist ein öffentlicher Aufruf, in dem das Studio nach freiwilligen Helfern für sein Projekt sucht. Sogenannte „Volunteers“ dürften bei der Weiterentwicklung von The Day Before mithelfen. Im Austausch winken

„coole Rewards“ wie kostenlose Codes oder Teilnahmezertifikate. Bezahlung? Fehlanzeige! Und das bei einem selbst ernannten Triple-A-Projekt!

Zwar versuchen sich die Macher noch zu rechtfertigen, auf teils kuriose Weise. In einem Blogpost argumentieren sie etwa, „Volunteer“ käme ja vom lateinischen Wort „voluntarius“, was grob übersetzt „aus freien Stücken“ bedeutet. Damit sei ja jeder Mitarbeiter ein „Volunteer“, weil er sich freiwillig für seinen Job entschieden habe. Außerdem wären die Helfer ja nicht direkt in die Entwicklung involviert. Es ginge mehr um Aufgaben wie Übersetzung, Playtesting und



Community-Management. Aber der Schaden ist da schon angerichtet. Der Rest des Jahres verläuft ruhig. FNTASTIC hält sich bedeckt, um weitere Negativschlagzeilen zu vermeiden. 2022 folgen nur noch vereinzelte Infos zu Pro-night, das dank regelmäßiger Updates tatsächlich sein erstes Lebensjahr vollendet. Ein Rekord für das Studio! Zu The Day Before gibt es dagegen bloß zwei kleine Screenshots: einen mit Blick auf einen Vorort und einen mit einem Händler inklusive Dialogoptionen.

03. JANUAR 2023

Comeback und Chaos

Erst im Januar 2023 gibt das Zombie-Survival-MMO wieder ein Lebenszeichen von sich. Für den Nvidia-Stream auf der Consumer Electronics Show haben die Macher einen kleinen Teaser vorbereitet.

Dazu gewährt FNTASTIC erstmals einen ausführlichen Blick hinter die Kulissen des Studios. Hauptsitz ist nun nicht mehr Russland, sondern Singapur. Außerdem arbeiten Dutzende andere Entwickler remote über den gesamten Erdball hinweg. Sie editieren Audio-Files,

nehmen Motion-Capture auf oder modellieren 3D-Assets. Irgendwas entsteht da also! Richtiges Gameplay bleibt man den Fans weiter schuldig. Da soll ein ausführliches Deepdive-Video im Laufe des Monats aber noch Abhilfe schaffen.

25./26. JANUAR 2023

Löschung auf Steam

Stattdessen verschwindet am 25. Januar 2023 plötzlich die Steam-Seite von The Day Before. Die Nummer 2 der „Most Wishlisted Games“ ist über Nacht einfach weg – wie vom Erdboden verschluckt. Schuld sollen wohl die Markenrechte sein, wie sich später herausstellt.

„Kurz vor dem Release hat Steam auf Anfrage eines privaten Individuums unsere Spieleseite blockiert“, schreibt FNTASTIC in einer offiziellen Stellungnahme. „Als Grund hierfür wurde der Name The Day Before genannt.“ Da man auf den Trademark-Konflikt erst so kurz vor Release aufmerksam gemacht wurde, müsse man den Termin jetzt leider noch einmal verschieben, auf den 10. November 2023.

Vielen Fans reißt hier endgültig der Geduldsfaden. Nach zwei Jah-

ren Wartezeit gibt es noch immer kein ungeschöntes Spielmaterial. Weder Presse noch Beta-Tester konnten The Day Before bisher anspielen. Sogar die Moderatoren des offiziellen Discord-Channels zweifeln langsam an der Echtheit des Survival-MMOs.

Die Situation wird auch kein Stück besser, als das Studio nur einen Tag später ein zweites Statement veröffentlicht, laut dem das Spiel ohnehin nie am 1. März erschienen wäre. „Wir wollten die Veröffentlichung ohnehin verlegen und das zusammen mit [Publisher] Mytona in einem 10-minütigen Gameplay-Video ankündigen“, beharren die beiden Gründer. „Aber wir wissen ja alle, was dann passiert ist.“

Wer nicht mehr an das Projekt glaubt und das Spiel als Scam bezeichnet, wird als kleingeistiger Hater abgetan. „Wir haben keinen Cent von den Leuten genommen: kein Crowdfunding, keine Vorbestellungen, keine Spenden“, stellt FNTASTIC klar. „Wir verstehen, dass einige Spieler, die nicht das ganze Bild sehen, Zweifel an dem Spiel haben könnten. Wir glauben aber an unser Endprodukt. Egal, was irgendjemand sagt.“

03. FEBRUAR 2023

Alles nur geklaut?

Auf Worte folgen Taten. Am 03. Februar 2023 erscheint der erste umfangreiche Gameplay-Trailer seit über einem Jahr. Er entpuppt sich allerdings als insgesamt eher unspektakulär. Größtenteils gibt es nicht mehr zu sehen als eine Frau, die durch einen menschenleeren Vorort läuft. An einer Werkbank bastelt sie kurz vor sich hin, hier und da hebt sie ein bisschen Kram auf oder ballert ein paar Zombies um.

Vor lauter Ereignislosigkeit springen einem viel mehr die Probleme ins Auge, die das Spiel auch zwei Jahre nach seinem Reveal nicht unter Kontrolle gebracht hat: Die Welt scheint ausgestorben. Das Waffenhandling ist schwammig. Dem Audiodesign fehlt der letzte Bums. Die Animationen wirken ebenfalls unrund, besonders wenn die Spielfigur sich in der Hocke fortbewegt oder beim Sprinten plötzlich stehenbleibt.

Spannend ist auch die frappierende Ähnlichkeit zu anderen Spielen. Bereits zum Reveal von The Day Before fiel auf, dass sich der Titel großzügig von Ubisoft,





Naughty Dog und Co. „inspirieren“ ließ: Die Schriftart wurde von The Last of Us übernommen. Die Spielwelt sieht eins zu eins wie die von The Division aus. Dazu kommen Szenen und Screenshots, deren Aufmachung an Snowrunner und das Remake von Resident Evil 2 erinnert. Einige Einstellungen des neuen Trailers sehen jetzt aus, als seien sie von Call of Duty: Black Ops Cold War kopiert. Klaut FNTASTIC etwa dreist bei der Konkurrenz?

08. FEBRUAR 2023

Alles nur Fake-News!

Die Unterstellung kommt bei den Machern natürlich alles andere als gut an: „Wir leben in einer Zeit der Desinformation und der mangelnden Überprüfung von Fakten“, wettet das Studio am 8. Februar auf Twitter.

„Jeder kann alles sagen, was er will, und jeder wird es glauben. Gegen Desinformation muss vorgegangen werden, da sie nicht nur uns, sondern auch anderen Studios schaden kann.“ Ein klares Dementi liest sich anders. Vielleicht liegt die mangelhafte Öffentlichkeitsarbeit

aber auch einfach daran, dass FNTASTIC laut eigener Aussage keine richtige Marketing-Abteilung besitzt.

12. FEBRUAR 2023

Eine koreanische Kalender-App

Am 12. Februar tut sich eine überraschende Wendung im Streit um

das Trademark „The Day Before“ auf. Beim Rechteinhaber handelt es sich offenbar um den Entwickler einer koreanischen Kalender-App des gleichen Namens. Die befindet sich bereits seit über zehn Jahren auf dem Markt und wurde in diesem Zeitraum 40 Millionen Mal heruntergeladen.

2015 sicherte man sich die Markenrechte in Korea, den USA, China, Russland, Japan und der EU. Die Rechte seien allerdings nicht im Gaming-Sektor gültig, argumentiert FNTASTIC auf Twitter und gibt sich angriffslustig: „Wir werden kämpfen. In der Wahrheit liegt die Kraft.“





16. FEBRUAR 2023

Behind the Scenes

Als Teil der neuentdeckten PR-Offensive veröffentlicht FNTASTIC am 16. Februar einen zweiten DevBlog mit Fokus auf die Entstehungsgeschichte von The Day Before. Über die Jahre entwickelte sich das Survival-MMO von einem stark stilisierten, fast schon Fortnite-ähnlichen Cartoon-Look in eine weitaus düstere, realistischere Version. Handgezeichnete Animationen wichen Motion-Capture-Aufnahmen.

Aus einem reinen Schnee-Setting wurde eine komplette Open World. Neue Spielmechaniken wie

Quests, Handel, Charakteranpassung, Spielerinteraktion und Zombie-Verstümmelung fanden ihren Weg ins Spiel. Da sollte aber noch lange nicht Schluss sein. Bis zum Release wollten die Macher noch weiter an ihrem Herzensprojekt schrauben und die Community dabei mit steten Updates auf dem Laufenden halten.

18. APRIL 2023

Zwei nicht eingelöste Versprechen

Im April 2023 ist dann erstmals die Rede von einer spielbaren Demo. Auf dem offiziellen Discord-Server wird eine Beta angekündigt. Es soll

außerdem keine weiteren Verschiebungen mehr geben. Beide Zielen werden nie Realität, wie sich später herausstellen wird.

07. JUNI 2023

I'll be back!

Im Juni 2023 melden sich die Macher mit einer weiteren Zwischenstandmeldung zurück. In einem Interview mit WellPlayed stellen die Gotovtsev-Brüder ein brandneues Spielfeature vor: Jobs. Durch die soll es im Spiel möglich sein, einer Reihe verschiedener Berufe und Aufgaben nachzugehen – vom Möbelpacker bis zum Musiker.

Für die Extrapolation Realismus und Immersion! Dumm nur: Material gibt es zu den Jobs keines. Stattdessen bekommen wir einen Teaser, in dem ein Lamborghini durch eine endzeitliche Stadt rast. Das passt so gar nicht zum ernsten Ton, den die bisherigen Trailer angeschlagen haben, und lässt die Spieler eher verwirrt zurück.

Immerhin zum laufenden Rechtsstreit findet man klare Worte: „Da wir an Gerechtigkeit glauben, sind wir optimistisch, unseren Namen so schnell wie möglich wiederzubekommen. Wir möchten unserer Community versichern, dass unsere Steam-Seite bald wiederhergestellt sein wird und wir wieder an der Spitze der Wunschliten stehen werden!“

03. AUGUST 2023

Hab immer einen Plan B

Hinter den Kulissen sorgt man offenbar aber bereits für den Ernstfall vor: Am 03. August 2023 tauchen Dokumente des US-amerikanischen Patent- und Markenamts auf. In denen stellt die neu geformte Firma MyTona Fntastic einen Antrag für das Warenzeichen „Dayworld“.

Die Verwendungskategorien umfassen unter anderem „Spielesoftware“, „Computerspielsoftware“, die von einem globalen Computernetz heruntergeladen werden kann“ und „herunterladbare Computerspielsoftware zur Verwendung auf mobilen Geräten“.

Das lässt kaum einen Zweifel daran, dass hier ein Back-up-Plan für The Day Before entsteht. Pikant an der ganzen Sache: Auch „Dayworld“ ist keine komplett neue Marke. In den 80er-Jahren veröffentlichte die Penguin Group unter diesem Namen bereits eine Buch-Trilogie von US-Autor Philip José Farmer.

01. NOVEMBER 2023

Die umjubelte Rückkehr

Wie sich herausstellt, muss sich FNTASTIC darüber aber keine Sorgen machen: Am 01. November 2023 feiert The Day Before den Sieg im Markenrechtsstreit und damit seine Rückkehr auf Steam. Aus einem pünktlichen Release wird allerdings nichts mehr.

Es folgt also Verschiebung Nummer drei: Am 07. Dezember soll es jetzt aber wirklich so weit sein, zunächst zwar nur im Early Access, dafür aber auch nur für einen Preis von 39,99 Euro. Zur Feier des Tages legen die Macher noch einen neuen Trailer obendrauf. Der beinhaltet zwar wieder keine echten Spielszenen, aber da ist mittlerweile ohnehin jede Hoffnung verloren.

04. DEZEMBER 2023

Ein paar letzte Worte

Am 04. Dezember, drei Tage vor Release, wendet sich FNTASTIC ein letztes Mal mit einem Brief an die Öffentlichkeit: „An unsere Unterstützer: Vielen Dank, dass ihr uns gegen alle Ungerechtigkeiten verteidigt habt. Und an unsere Zweifler: Bitte bezichtigt uns nicht



des Betrugs; das ist nicht wahr. Wir haben von niemandem auch nur einen Cent genommen. Bitte bezichtigt uns nicht des Assetflips; das ist auch nicht wahr. Unser Team hat fünf Jahre lang Tag und Nacht gearbeitet, um unser Traumspiel Realität werden zu lassen.“ Es liest sich wie ein Abschiedsbrief.

08. DEZEMBER 2023

Der Anfang vom Ende

Am 08. Dezember 2023 deutscher Zeit kommt dann der Moment, auf den Fans fast vier Jahre warten mussten: The Day Before erscheint offiziell auf Steam. Nach etlichen Verschiebungen ist das Zombie-Survival-MMO endlich spielbar – und kann keines seiner zahlreichen Versprechen einlösen. Vielmehr bestätigt sich die üble Vorah-

nung, dass es sich bei der Nummer eins der meistgewünschten Spiele nur um einen Blender handelt. Vom angepriesenen MMO fehlt jede Spur. Stattdessen entpuppt sich The Day Before als ein lieblos zusammengeschusterter Extraction-Shooter mit miesem Gameplay und noch mieserer Technik.

Die Rezensionen lesen sich entsprechend verheerend: Auf Steam fallen teilweise 86 Prozent der Nutzerreviews negativ aus. Es ist ein absolutes Fiasko. Immerhin die ersten Testwertungen zeigen sich etwas gnädiger. Es gibt nämlich keine. In weiser Voraussicht hat FNTASTIC Review-Codes erst zum Launch-Tag herausgegeben.

Um den Schaden noch irgendwie zu begrenzen, versuchen die Entwickler, alle Hinweise zu löschen, dass The Day Before jemals

ein Open-World-Survival-MMO sein sollte. In der Steam-Datenbank verschwinden beispielsweise die Tags „open world survival craft“ und „massively multiplayer“. Auf YouTube wird noch radikaler durchgegriffen. Da gehen komplette Trailer vom Netz. Alle verzweifelten Rettungsmaßnahmen nutzen aber nichts mehr. Über das erste Wochenende verliert The Day Before bereits über 80 Prozent seiner Community. Vom Allzeithoch mit 36.000 Spielern am Launchtag sind drei Tage später nur noch knappe 5.000 übrig.

11. DEZEMBER 2023

Adieu, Goodbye, Auf Wiedersehen

Die Horror-Story erreicht am 11. Dezember schließlich ihren dramatischen Höhepunkt: Aus heiterem Himmel und ohne jegliche Vorwar-



nung macht FNTASTIC einfach dicht. „Heute müssen wir schweren Herzens die Schließung unseres Studios bekanntgeben“, heißt es auf der hauseigenen Website. The Day Before sei ein finanzieller Misserfolg gewesen, das Geld reiche nicht aus, um die Entwicklung fortzusetzen.

Mit dem verbliebenen Budget sollen jetzt die Schulden bei verschiedenen Partnern beglichen werden. „Wir haben all unsere Bemühungen in die Entwicklung investiert“, heißt es im emotionalen Abschiedsschreiben. „Wir wollten wirklich das volle Potenzial des Spiels ausschöpfen. Es tut uns leid, dass wir eure Erwartungen nicht erfüllen konnten. Wir haben alles getan, was in unserer Macht stand, aber unglücklicherweise haben wir unsere Möglichkeiten überschätzt.“

Kurz darauf lässt sich The Day Before schon nicht mehr bei Steam kaufen. Dafür läuft allerdings der Refund-Button heiß. Publisher Mytona wendet sich erstmals an die Öffentlichkeit: Eine Rückerstattung soll für alle Käufer möglich sein, nicht nur für die, deren Spielzeit unter dem Regelwert von zwei Stunden liegt. Das Team sei in entsprechenden Gesprächen mit Valve.

12. DEZEMBER 2023

Dreckige Details

Auch andere Figuren aus dem Umfeld von The Day Before melden sich jetzt zu Wort. Es kommen immer mehr Interna ans Tageslicht. Im Onlineforum Reddit schildern gleich mehrere Ex-Mitarbeiter anonym ihre Erlebnisse, die allesamt ein ziemlich düsteres Bild des Entwicklungsprozesses zeichnen. Es ist die Rede von horrenden Arbeitsbedingungen, mangelnder Transparenz und beinahe tragischer Inkompetenz.

„Viele Volunteers hatten Fragen. Teils extrem simple Fragen, [...] etwa ob es möglich sei, als weiblicher oder männlicher Charakter zu spielen“, erklärt ein ehemaliger Community-Manager. „Keiner wusste Bescheid. [...] Die Leute wurden wie Dreck behandelt. Sie waren müde und mussten Überstunden machen. Sie wurden von der Führungsetage extrem unter Druck gesetzt und quasi in den Burn-out getrieben.“ Er selbst habe dem Projekt ungefähr zwei Jahre seiner Lebenszeit gewidmet, für die er am Ende nicht einen Cent zu sehen bekam. „Es stellt sich heraus, dass alles eine Lüge war und alles, was ich getan habe, umsonst.“

Die Entwicklung sei absolut chaotisch gewesen, erzählt ein an-

derer Mitarbeiter gegenüber Dualshockers. Vor allem die Studiogründer müssen sich einiges an Kritik anhören: Sie hätten das Feedback des Teams größtenteils ignoriert und weitreichende Entwicklungsentscheidungen aus puren Launen heraus getroffen.

„Es wurden viele dumme Ideen implementiert, gestrichen und dann erneut eingebaut, weil [die Gotovtsevs] dachten, sie wüssten am besten Bescheid“, rechnet der Ex-Entwickler mit der Chefetage ab. „Eine Menge Zeit und Ressourcen wurden einfach verschwendet, weil wir manche Aufgaben immer und immer wieder machen mussten.“ Wer sich offen gegen das Duo an der Spitze aussprach, riskierte, fristlos entlassen zu werden.

Noch mehr Enthüllungen liefert ein Post des Nutzers EpicStory1989: Das Team hinter The Day Before habe seine Community im großen Stil angelogen. Auf dem offiziellen Discord-Server wurden angeblich bewusst Falschinformationen verbreitet. So sei etwa von

Anfang an klar gewesen, dass das versprochene Survival-MMO nicht umsetzbar wäre. Das habe FNTASTIC aber nicht nach außen kommuniziert. Gekaufte Bot-Reviews beschönigten die miesen Nutzerbewertungen auf Steam. Das Spiel selbst wurde größtenteils aus dem Unreal Store zusammengekauft.

Über 100 Assets und Plug-ins lassen sich laut einer Auflistung von EpicStory im Spiel wiederfinden, darunter die Third-Person-Kamera, das Dialog-System, die Skybox und teils komplette Straßenabschnitte. Kostenpunkt: knapp 5.000 Euro. Wie viel Geld auf der Gegenseite eingespielt wurde, verrät indes eine angeblich geleakte Verkaufsstatistik aus internen FNTASTIC-Chatverläufen: Am Launch-Wochenende verkaufte das Studio knapp 200.000 Kopien, 90.000 davon wurden wieder zurückgegeben.

Bei einem Preis von etwa 40 Euro pro Spiel kommt man so auf rund 4,4 Millionen Euro Umsatz. Abzüglich der 30 Prozent Beteiligung, die Steam für sich einbehält,

und einer knappen Million Serverkosten bleibt ein möglicher Gewinn von knapp zwei Millionen Euro. Bei FNTASTIC ist das Geld aber wohl nie angekommen. Auf Twitter betont das Studio standhaft, man habe mit The Day Before nicht einen Cent verdient. Das könnte nicht nur an der Masse an Rückerstattungen liegen, sondern auch an den Nutzungsbedingungen von Steam: Valve bezahlt Entwickler nämlich nicht direkt für jedes auf der Plattform verkaufte Spiel.

Stattdessen werden alle Umsätze gesammelt am Ende des Kalendermonats abgerechnet. Heißt: Alle generierten Einnahmen liegen bis Ende Dezember noch bei Steam. FNTASTIC hat sich mit dem Geld also nicht aus dem Staub machen können.

13. DEZEMBER 2023 BIS HEUTE:

Cui bono?

Dass die Beteiligten komplett leer ausgegangen sind, ist dagegen aber auch eher unwahrscheinlich.





Das einstige Büro in Singapur steht mittlerweile leer. Die Internetauftritte von CEO Eduard Gotovtsev sind gelöscht oder auf privat gestellt. Es scheint, als seien die Firmengründer untergetaucht.

Warum, verrät ein Artikel von Yahoo News. Dort hat man einen Finanzbericht des Unternehmens ausgegraben: Demnach konnte sich The Day Before zwar keine Förderung vom Staat Singapur sichern, dennoch verzeichnete das Entwicklerstudio im letzten Jahr Einnahmen in Höhe von ungefähr 3,4 Millionen Singapur-Dollar – also knapp 2,3 Millionen Euro. Diese stammen aller Wahrscheinlichkeit nach von Publisher MyTona, der den Entwicklungsprozess laut offizieller Aussagen „voll finanziert“ hatte.

Doch nicht nur den. Die zur Verfügung gestellten Mittel finanzierten auch das Luxusleben der Gotovtsev-Brüder. Beide Chefs zahlten sich laut offizieller Dokumente ein Gehalt von umgerechnet 140.000 Euro aus. Dazu kommen rund 200.000 Euro an Reisekosten. Es scheint also fast so, als wären die wahren Geschädigten des Scams nicht die Spieler, sondern die Herausgeber.

Was natürlich nicht bedeutet, dass eine Sammelklage getäuschter Käufer außerhalb der Möglichkeiten liegt. Zwar lässt sich The Day Before nicht einwandfrei als Betrug bezeichnen. Ob sich tatsächlich jemand strafbar gemacht hat, muss „erst noch geprüft“ und entsprechend eindeutig „nachgewiesen“ werden. Das erklärt Rechtsanwalt

Kai Bodensiek von der Kanzlei Brehm & v. Moers im Gespräch mit Gamestar. Angesichts der Tatsache, dass keiner der im Vorfeld gezeigten Trailer auch nur ansatzweise das finale Gameplay widerspiegelt, könnte es sich in dem Fall aber zumindest um irreführende Werbung handeln. „Die kann eben auch abgemahnt werden, zum Beispiel von Verbraucherschutzverbänden“, so Bodensiek. „Und der Verbraucher kann dann Mängel geltend machen und Gewährleistungsansprüche ableiten.“

Und das i-Tüpfelchen zum Schluss: Kurz bevor wir die redaktionelle Arbeit an diesem Artikel beendeten, wandte sich der nach wie vor vorhandene Twitter-Account von The Day Before am 22.

Dezember 2023 an die Öffentlichkeit: „Liebe Community, es tut uns leid, euch mitteilen zu müssen, dass das Entwicklungsunternehmen FNTASTIC offiziell den Betrieb eingestellt hat. Infolgedessen wird The Day Before eingestellt und die Server werden am 22. Januar 2024 abgeschaltet. Wie zuvor mitgeteilt, arbeitet MyTona als Investor in Zusammenarbeit mit Steam daran, Rückerstattungen für alle Spielerkäufer zu ermöglichen. Für Spieler, die bisher keine Rückerstattung erhalten haben, wird Steam nun aktiv allen verbleibenden Spielern eine Rückerstattung gewähren. Wir möchten uns bei der Community für die Unterstützung während der gesamten Lebensdauer des Projekts bedanken. Leider hatten wir

ohne ein Entwicklungsteam keine andere Wahl, als das Projekt offiziell zu schließen. Wir danken allen Unterstützern herzlich für diese Reise und wünschen euch allen eine frohe Feiertagssaison.“

Die Server des Spiels gehen also schon in sehr kurzer Zeit doch unwiederbringlich vom Netz, allerdings bekommen alle Käufer, auch jene, die es nicht aktiv zurückfordern, angeblich den ausgegebenen Kaufpreis zurückerstattet – ein nicht unbedingt erwartbarer Schritt. Wie viel da freiwillig geschah und wie viel Druck vonseiten Steams kam, kann nur spekuliert werden. Von einer Sache kann aber ausgegangen werden: Das letzte Kapitel des Dramas rund um The Day Before ist noch nicht geschrieben. □



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

Für knappe 100 Euro ist der Core i3-1200F eine Top-Budget-CPU. Alternativen mit 6 Kernen sind für jeweils 145 Euro der Core i5-12400F oder für AMDs Socket AM4, wobei dann ein anderes Mainboard nötig ist, der Ryzen 5 5600X.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): PowerColor Fighter
 Radeon RX 6600 (20,0 cm)
 Chiptakt/Speicherart: 2044 bis 2491 MHz /
 8 GB GDDR6 (224 GB/s)
 Preis: 210 Euro

ALTERNATIVE

Die RX 6600 liegt am untersten Ende dessen, was für moderne Spiele noch ausreicht. Da die Preise derzeit steigen, könnt ihr auch einen Sprung zur gut 15 Prozent schnelleren RX 7600 ab 275 Euro machen oder die stromsparendere, aber auch 300 Euro Nvidia GeForce RTX 4060 nehmen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte H610M H V2 DDR4
 Format/Socket (Chipsatz): µATX/Intel 1700 (H610)

Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /
 1x PCIe 3.0 x1 / 1x M.2 PCIe 3.0 / 80 Euro

ALTERNATIVE

Es gibt einige Optionen für den Socket 1700 für 75 bis 90 Euro. Achtet auf PCIe 4.0 sowie mindestens 1x M.2 (PCIe) wie beim MSI Pro H610M-E DDR4 für 80 Euro. Beim Socket AMD AM4 – falls ihr eine Ryzen-CPU bevorzugt – geht dies sogar für gut 70 Euro wie beim ASRock B550M-HDV.

RAM

Hersteller/Modell: Patriot Viper Elite II
 Kapazität/Standard: 16 GB (2x8 GB) / DDR4-3200
 Timings/Preis: CL18-22-22 / 35 Euro

SSD

Modell SSD: Kioxia Exceria G2 (M.2-SSD), 2100 MB/s Lesen
 Kapazität/Preis: 1000 GB / 55 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: AeroCool Bolt, 1x 120mm-vorverbaut,
 Grafikkartenlänge bis 35,5 cm,
 CPU-Kühlerhöhe bis 15,5 cm; Preis: 40 Euro
 CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der CPU (Boxed-Version)
 Netzteil: SilverStone Strider ST Series ST500P,
 500 Watt - 50 Euro

EINSTEIGER-PC

€ 570,-

Es darf auch eine SATA-SSD sein, falls ihr diese ein wenig günstiger bekommt. Sparen kann man bei unserem PC aber ansonsten keiner Stelle mehr wirklich sinnvoll, außer vielleicht 10 bis 20 Euro bei Gehäuse und Netzteil. Für Spiele sinnvoll ist aber auf jeden Fall der Griff zu einer der stärkeren genannten Grafikkarten. Die CPUs wäre aber selbst für eine RX 7700 XT oder Nvidia RTX 4060 Ti noch nicht zu schwach.

ANZEIGE

EINSTEIGER- GAMING-PC

Captiva I80-726



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce
RTX 4060 Ti



Prozessor:
Intel® Core™ i7 14700



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 1.509,-**
inkl. MwSt.

„Erstklassiger
Einsteiger-PC
in eleganter Optik“

CAPTIVA

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

MITTELKLASSE-PC

€ 1.545,-

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: 300 Euro

ALTERNATIVE

Sollte der Core i3-13600KF mindestens 20 bis 30 Euro günstiger sein, gleicht er seinen kleinen Leistungsrückstand preislich aus. AMDs Ryzen 7 5800X3D ist ein wenig langsamer als die beiden Core i5-Modelle, verbraucht aber weniger Strom. Stand Redaktionsschluss war er aber mit 315 Euro etwas zu teuer für eine Empfehlung.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Gigabyte GeForce RTX 4070
..... Windforce OC 12G (26,1 cm)
Chiptakt/Speicherbandbreite: 1920 bis 2490 MHz /
..... 504 GB/s
Speicher/Preis: 12GB GDDR6X-RAM / 590 Euro

ALTERNATIVE

Gut 15 Prozent schneller ist die neue GeForce RTX 4070 Super für Preise ab etwa 650 Euro. Ebenfalls schneller, wenn auch nur um 5 Prozent ist die AMD Radeon RX 7800 XT, die allerdings schon ab 540 Euro zu haben ist. Dafür ist die Raytracing-Leistung bei der RTX 4070 stärker und der Strombedarf geringer.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI Pro Z690-P DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): ATX / Intel 1700 (Z690)

Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 5.0 x16 /
..... 3x PCIe 3.0 x1 / 2x M.2 PCIe 4.0 / 160 Euro

ALTERNATIVE

Mit dem Z690 oder auch Z790-Chipsatz kann man die K- und KF-Modelle der Intel Core i-Serien für den Socket 1700 übertakten – falls euch dies nicht wichtig ist, reicht auch beispielsweise das ASRock B760M PG Lightning für 120 Euro mehr als aus. Für den nicht-übertaktbaren Ryzen 7 5800X3D kommt ein solides B550-Modell wie das MSI B550-A Pro in Frage.

RAM

Hersteller/Modell: Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: 32 GB (2x16 GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: CL18-22-22 / 75 Euro

SSD1 UND SSD2:

Modell SSD1: Patriot Viper VP4300 Lite
..... (M.2 PCIe 4.0), 7400 MB/s Lesen
Kapazität / Preis SSD1: 2000 GB / 125 Euro
Modell SSD2: Lexar NM620 (M.2 PCIe 3.0),
..... 3500 MB/s Lesen
Kapazität / Preis SSD2: 2000 GB / 105 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: MSI MAG Forge 100R (Glasfenster),
..... 2x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge
..... bis 33,0 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler: Cooler Master Hyper 212 EVO V2,
..... (15,5cm hoch, 1x 120mm-Lüfter), 45 Euro
Netzteil/Preis: Thermaltake Smart BM3 Bronze,
..... 550 Watt (teilmodular), 80 Euro

Dank der CPU habt ihr einen großen Spielraum bei der Wahl der Grafikkarte und könnt auch deutlich stärkere Serien als die Nvidia GeForce RTX 4070 verwenden. Solltet ihr weniger als 1500 Euro zur Verfügung haben, dann lasst am besten die zweite SSD weg. Ohne Übertaktungsambitionen spart ihr zudem beim Mainboard und CPU-Kühler problemlos weitere 50 bis 70 Euro.

ANZEIGE

MITTELKLASSE- GAMING-NOTEBOOK

Captiva I74-155

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:**
€ 1.669,-
inkl. MwSt.

„Leistungsstarkes
Rundum-sorglos-Paket!“



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce
RTX 4070



Prozessor:
Intel® Core™ i5 13500H



Windows 11

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA



Für nennenswert mehr Spiele-Power kommt eine RX 7900 XTX oder eine Nvidia-Grafikkarte ab der RTX 4080 in Frage. Wer hingegen ein wenig sparen will, ohne bei Spielen Leistung zu verlieren, kann beim Gehäuse, dem Kühler, dem Mainboard sowie durch den Griff zu nur einer statt zwei SSDs 200 bis 300 Euro sparen.



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ASRock Radeon RX 7900 XT Phantom Gaming (33,0 cm)
 Chiptakt/Speicherbandbreite: 2075 bis 2450 MHz Boosttakt / 800 GB/s
 Speicher/Preis: 20 GB GDDR6-RAM / 770 Euro

ALTERNATIVE

Die RX 7900 XT ist 10 Prozent schneller als die RTX 4070 Ti und 20 Prozent schneller als die RTX 4070 Super. Gleichschnell ist allerdings die neue GeForce RTX 4070 Ti Super, die jedoch 870 Euro kostet. Dafür ist ihre Raytracing-Leistung besser als bei der RX 7900 XT. Wer höher hinaus will, nimmt eine RX 7900 XTX ab 970 Euro.

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 7 7800X3D (Socket AM5)
 Kerne/Taktung: 8 Kerne, 16 Threads / 4,2-5,0 GHz
 Preis: 375 Euro

ALTERNATIVE

In Spielen ist nur der Ryzen 9 7950X3D (640 Euro) schneller, aber nur um weniger als 5 Prozent trotz über 250 Euro Preisaufschlag. Nur wer abseits von Spielen mehr als 8 Kerne braucht, nimmt den Ryzen 9 oder auch einen Intel Core i7-14700KF (430 Euro) oder Core i9-14900KF (585 Euro).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte B650 AORUS Elite AX
 Format/Sockel (Chipsatz): ATX/ AMD AM5 (B650)
 Steckplätze/Preis: 4x DDR5-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /
 ... 2x PCIe 3.0 x16 / 3x M.2 PCIe (1x 5.0, 2x 4.0) / 225 Euro

ALTERNATIVE

Schlechter ausgestattet und nicht so gut beim Übertakten, aber ansonsten ohne Leistungsnachteile ist ein Modell wie das ASRock B650M Pro RS für 145 Euro. Ein Übertakter-Mainboard für die stärkeren Intel Core-CPU's im Preisbereich um etwa 220 Euro ist beispielsweise das Asus Prime Z790-P.

RAM

Hersteller/Modell: TeamGroup T-Force Delta RGB
 (mit ansteuerbaren LEDs)
 Kapazität/Standard: 32 GB (2x16 GB) / DDR5-6200
 Timings/Preis: CL38-38-38 / 125 Euro

SSD1 UND SSD2:

Modell SSD1: ADATA XPG Gammix S70 Blade
 (M.2 PCIe 4.0), 6700 MB/s Lesen
 Kapazität / Preis SSD1: 2000 GB / 145 Euro
 Modell SSD2: Lexar Professional NM710 (M.2 PCIe 4.0),
 4850 MB/s Lesen
 Kapazität / Preis SSD2: 2000 GB / 110 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: be quiet! Pure Base 5000X
 mit Glasfenster, 2x 140mm-Lüfter vorverbaut,
 Grafikkartenlänge bis 36,9cm,
 CPU-Kühlerhöhe bis 19,0cm; Preis: 90 Euro
 CPU-Kühler: Xilence Performance A+ LiQuiRizer
 (All-In-One-Wasserkühlung, 240mm-Radiator); 60 Euro
 Netzteil: Azza PSAZ Gold 750W
 (750 Watt, vollmodular); Preis: 85 Euro

Hinweis zur neuen RTX 4000er-Super-Serie

Kurz nach unserem Redaktionsschluss kam noch die neue GeForce RTX 4080 Super in den Handel, die wir im Gegensatz zu den schon vorher im Januar veröffentlichten Modellreihen RTX 4070 Super und RTX 4070 Ti Super nicht für unsere PC-Zusammenstellungen beachten konnten. Zur RTX 4080 Super findet ihr auf unserer Website inzwischen ein Feature zu Leistung und Preis-Leistung.

HIGH-END-GAMING-PC

R80-910

„Genieße jeden Spielzug!“



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce
RTX 4070 Super



Prozessor:
AMD Ryzen 7 5700X



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 1.629,-**
inkl. MwSt.



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

■ Vorschau

Homeworld 3



■ Test

Skull and Bones



■ Test

Tomb Raider 1-3 Rem.



PC Games 04/24 erscheint am 15. März!

Vorab-Infos ab 09. März 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 Drexler, Christian Fußy, Michael Grünwald, Maik Koch, Daniel Link, David Martin, Annika Menzel, Macl Naem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm
Videoredaktion Dominik Pache (Ltg.), Viktor Eippert, Tobias Meyer, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe David Benke, Olaf Bleich, Malik Brugger, Herbert Funes, Benedikt Plass-Fleckenkämper, Anna Schmitt, Sönke Siemens, Maren Wicher

Layout Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten
Titelgestaltung Alexandra Böhm © Pocketpair; Keen Games
Bildnachweis 123RF.com

Marketing Simon Schmid
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
DVD Thomas Dzielwieszek

Redaktionsleitung Online www.pcgames.de
Head of Audience Johannes Gehrling
& Content Development Andreas Herzog
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk
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), Tobias Billmeier, Martin Deiß, Benjamin Gründken, Vitalij Lowski, Claus Ludewig, Thomas Szedlak, Stephan Wilke
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

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

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH,
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg,
Tel.: +49 40 468 557-100,
www.stroer.de, kontakt@stroer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme (Ltg.), Sandra Boldt, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 37 vom 01.01.2024.
AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – <http://abo.pcgames.de>

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch
DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer

Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Deutschland: PC Games Extended 87,- EUR, PC Games Magazin 66,- EUR
Österreich: PC Games Extended 95,- EUR, PC Games Magazin 74,- EUR
Schweiz: PC Games Extended 102,- EUR, PC Games Magazin 81,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen

PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas 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, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY,
LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, PC GAMES,
PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Group Hungary:
ÉVA, INSTYLE, INSTYLE MEN, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

WIEDER AM FALSCHEN ENDE GESPART?



... nicht mit
carbonite
ultra



**DIE PREMIUM-
WÄRMELEITPASTE
FÜR GAMER!**

www.pcgh-gear.de

Howl

Jetzt erhältlich



PC

PS5



XBOX SERIES X|S



Nintendo
eShop

© 2024 astragon Entertainment GmbH. © 2024 Mi'pu'mi Games. Published and distributed by astragon Entertainment GmbH. Developed by Mi'pu'mi Games. astragon, astragon Entertainment and its logos are trademarks or registered trademarks of astragon Entertainment GmbH. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. "PlayStation Family Mark Icon", "PlayStation", "PS5 Logo" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X|S logo, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademark of the Microsoft group of companies. All rights reserved.

