

SYSTEM SHOCK

Ein echter Meilenstein kehrt zurück!

DER HERR DER RINGE: GOLLUM

Flieht, ihr Narren! Dieses Stealth-Abenteuer ist eine echte Enttäuschung!

Wissen, was gespielt wird
PC Games
MAGAZIN



ALONE IN THE DARK

Frische Infos zum Remake
des Horror-Klassikers und
zum bereits erhältlichen
Gratis-Prolog

DIABLO 4

Gameplay, Story, Klassen, Loot! Wir haben das wohl wichtigste Spiel des Jahres wochenlang
gespielt und verraten euch in unserem XXL-Test alles, was ihr für die Monsterhatz benötigt!

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

AUSGABE 371
07/23 | € 6,50
www.pcgames.de

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



WIEDER AM FALSCHEN ENDE GESPART?



INKLUSIVE
Gutschein-Code
PCGH
SONDERHEFT

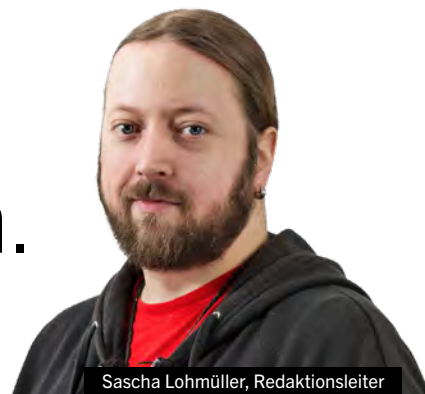
... nicht mit
 **carbonite**
 **ultra**

**DIE PREMIUM-
WÄRMELEITPASTE
FÜR GAMER!**



www.pcgh-gear.de

E3? Ins Wasser gefallen. D4? Volttreffer!



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Eine proppevolle Vorschau-Strecke, brandheiße Neuankündigungen allenthalben, Nachtschichten und ein ganzes Redaktionsteam in den USA, das Texte am Fließband per Hotel-WiFi über den großen Teich faxt: Das wäre bis vor ein paar Jahren noch der Zustand in der Redaktion Anfang Juni gewesen – bis Corona kam und die E3 auffraß. Oder besser: Bis die Publisher in der Pandemie bemerkten, dass die altherwürdige Messe in Los Angeles eigentlich so ziemlich überflüssig ist. Dementsprechend hagelte es in diesem Jahr auch Absagen von Herstellern, so dass die Show kurzerhand vor einigen Wochen abgesagt wurde – ich hatte hier ja schon darüber geredet. Den Effekt sieht man aber in dieser Ausgabe: eine gähnend leere Vorschau-Strecke. Die meisten Hersteller halten sich mit ihren Infos über neue Spiele bis zum Summer Games Fest (das einen Tag nach Redaktionsschluss stattfand) oder gleich ganz bis zur Gamescom zurück. Einzige Ausnahme: Wir konnten ein paar Neuigkeiten zum Remake von *Alone in the Dark* ergattern, mittlerweile ist sogar ein kostenloser, spielbarer Prolog live

gegangen – damit können sich Interessierte schon mal einen Eindruck von der gelungenen Gruselstimmung holen.

Doch zum Glück gibt es da ja noch eine kleine Indie-Spieleschmiede namens Blizzard, die pünktlich zur Nicht-E3-Woche mit *Diablo 4* eines der, wenn nicht gar das wichtigste Spiel des Jahres veröffentlichte – so kamen wenigstens einige Redakteu-

re noch in den Genuss von (teils freiwilligen) Nachtschichten. Was euch im endlich fertigen vierten *Diablo* erwartet, was die Klassen können, wie sich die Monsterhatz spielt, wie gut die Story ist und was im Endgame vonstatten geht – das alles und mehr lest ihr in unserem riesengroßen XXL-Test, zugleich unsere Coverstory in diesem Monat.

Abseits davon testen wir auch noch das endlich erschienene Remake des Sci-Fi-Klassikers *System Shock*, das frisch aus dem Early Access geschlüpfte *Darkest Dungeon 2* und das extrem runde *Street Fighter 6*. Apropos extrem rund: Das ist *Der Herr der Ringe: Gollum* nicht. Denn unter den vielen technischen Problemen des Schleichtitels verbirgt sich ein richtig langweiliger Gameplay-Kern – enttäuschend.

Zu guter Letzt: Nachdem wir unseren Extended-Käufern vor zwei Ausgaben die Enhanced Edition des ersten *Baldur's Gate* spendieren konnten, folgt diesmal Teil 2 – nach wie vor ein Meisterwerk!

**Sascha und das
PC-Games-Team**



DIE NEUEN PC-GAMES-NEWSLETTER!

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

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



Unsere Newsletter

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

PC Games

PC Games Weekly

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

Gewinnspiele

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

Deals & Specials

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

INHALT 07/2023


DIABLO 4
14

ALONE IN THE DARK
10

SYSTEM SHOCK
36

DARKEST DUNGEON 2
54

AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Alone in the Dark	10

TEST

Diablo 4	14
Street Fighter 6	28
System Shock	36
Railway Empire 2	42
Der Herr der Ringe: Gollum	48

Darkest Dungeon 2	54
Stranded: Alien Dawn	60
Einkaufsführer	66

MAGAZIN

Spielegeschichte von 1990 bis 2000: Zocken wird Mainstream!	70
USK und Jugendschutz: Ist das schon Zensur?	82

HARDWARE

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

EXTENDED

Startseite	99
Utopie, Zoff & Teerpfützen: Die erste Staffel von Star Trek: TNG	100

SERVICE

Editorial	03
DVD-Inhalt und Vollversions-Info: Baldur's Gate 2: Enhanced Edition	06
Vorschau und Impressum	98



△○×□
EXKLUSIV FÜR
PLAYSTATION®5

*Nicht verfügbar auf anderen Formaten
bis mindestens 31.12.2023

FINAL FANTASY XVI



AB 22.06.2023 EXKLUSIV AUF PS5™



SQUARE ENIX. FINALFANTASYXVI.COM

© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX
and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
© 2023 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5 logo",
"PS5", and "Play Has No Limits" are registered trademarks of Sony Interactive
Entertainment Inc. *Not available on other platforms until at least
December 31, 2023.

PLAY
HAS NO LIMITS.

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



BALDUR'S GATE 2: ENHANCED EDITION*

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Baldur's Gate 2: Enhanced Edition 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: Rollenspiel
Publisher: Beamdog
Veröffentlichung: 16. November 2013

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7 / 8.1 / 10 64-bit, Dual Core Prozessor, 1 GB RAM, Grafikkarte mit OpenGL 2.0 Support, 4 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)
Empfohlen: siehe oben (Herstellerang.)

*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 31. Dezember 2023. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST

- Redfall
- Showgunners

VORSCHAU

- Atlas Fallen
- Final Fantasy 16

SPECIAL

- Devolver Digital: Pixelblut und ganz viel Herz
- Spiele-Releases im Juni 2023: Für PC und Konsolen

RETRO

- Rise of Nations: Die Blütezeit der Echtzeitstrategie



DVD 2

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST

- Stranded: Alien Dawn

SPECIAL

- Einkaufsführer Familienspiele
- Mythen & Legenden in Videospielen

MEINUNG

- F1 23: Es braucht mehr als nur eine Kopie von Drive to Survive

RETRO

- Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2



PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.

HARDCORE FÜR SCHRAUBER



DIE REDAKTION

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

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:

WoW, Fussball Manager 22, Diablo 4, Star Wars Jedi: Survivor

Hört gerade:

Thulcandra – Hail The Abyss; Cloak – Black Flame Eternal; The Acacia Strain – Failure Will Follow / Step Into The Light

Verabschiedet sich:

Schweren Herzens von seinem play⁵-Brother-in-Arms Chris. Wen soll ich denn jetzt mit Wrestling- und Gladbach-Witzen trollen?

Und sonst:

Gönnte sich pünktlich zu den ersten warmen Tagen des Jahres zwei Wochen Urlaub, die Planung für dieses Heft übernehmen die lieben Kollegen, zur Abgabewoche war ich immerhin wieder da. Fazit des Urlaubs: Nicht alles geschafft. Terasse ist renoviert, Schlaf ist nachgeholt, Survivor ist aber noch nicht durchgespielt. Prioritäten.



LUKAS SCHMID | Chefredakteur

Spielt gerade:

Zelda: Tears of the Kingdom, Star Wars Jedi: Survivor

Begrüßt:

Den neuen Kollegen Tobi, der beginnend mit dieser Ausgabe Teil unserer Redaktion ist und primär das Video-Team unterstützen, aber freilich auch fleißig Texte schreiben wird. Schön, dass du zu uns gefunden hast! Und ich spoilere an dieser Stelle gleich noch, schon in der kommenden Ausgabe werdet ihr hier einen weiteren neuen Kollegen als Teil der PC-Games-Redaktion begrüßen dürfen...

Verabschiedet sich:

Tja, und das ist der andere, weniger schöne Teil an der Sache: Ich wünsche dem lieben Kollegen Chris Dörre, der uns leider verlässt, alles, alles Gute auf seinem weiteren Weg. Wir beide haben einst fast zeitgleich als Volontäre angefangen und uns hier quasi einen Weg geteilt. Es war mir ein Fest, thank you for the fish!



KATHARINA PACHE | Redaktionsleiterin Online

Spielt derzeit:

Tja, immer noch Zelda

Hört gerade:

Loose Sutures, Blood Ceremony

Vermisst:

Chris, Hagbard, den Büro-Trinkvogel, mein Teesieb (wer klagt sowas?), die kleine Schaufel vom Waschmittel im Keller (again: wer klagt sowas?).

Vermisst nicht:

Brütende Tauben auf meinem Balkon, kaltes Wetter, Rothenburger „Schneeballen“ – die wohl enttäuschendste lokale Spezialität der Welt(?).

Typische Begriffe/Sätze aus der Redaktion, Teil 1:

„Es ist halt Abgabe“, „Bis späti“, „Das ist ein Problem für morgen“, „Bäcker?“, „schlimmi“, „Alter“.



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Schreibt diese Zeilen ein ganz klein wenig erschöpft:

Diablo 4 zehn Tage am Stück testen ... sehr viel Kaffee und Energy Drinks. Es weckte Erinnerungen an den Test zu Diablo 3 ... der war auch stressig, aber da war ich auch noch 11 Jahre jünger.

Zuletzt geschaut:

Ms. Marvel, She-Hulk, Die Discounter, alle drei deutlich besser als erwartet. Wunderbar: die letzte Staffel von Brooklyn Nine-Nine. Mein Highlight diesen Monat war aber The Orville: New Horizons. History of the World: Part 2 war dafür ziemlich furchtbar und Black Panther: Wakanda Forever zum Einschlafen.

Hat sich nach Diablo 4 einen Tag zum Backen gegönnt:

Erdbeer-Cremetorte und Apfel-Streuselkuchen. Den Großteil haben (zum Glück) wieder die Nachbarkinder gefuttert.

Wünscht dem hochgeschätzten Herrn Dörre:

Alles Gute für die Zukunft. Bin gespannt!



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt derzeit:

Diablo 4 (für mehr ist da jetzt erstmal keine Zeit)

Liest derzeit:

The Division: Recruited

Wünscht:

Dem Chris alles Gute auf seinem neuen Lebensweg. Mit dir zu podcasten und gemeinsam von Sony-Spielen begeistert zu sein, war immer eine Freude. Ich hoffe, man begegnet sich in deiner neuen Funktion bald wieder.

Macht sich:

Kurz nach dem Schreiben dieses Kastens mal wieder auf den Weg nach Los Angeles. Die E3 wurde zwar abgesagt, aber irgendwie finden in dem Zeitraum trotzdem noch verdammt viele Videospiel-Events in der Stadt der Engel statt.

Und sonst:

Ich muss diese Zeile noch füllen. Fertig.



CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt derzeit:

Red Dead Redemption 2 (mal wieder)

Hört gerade:

Rancid – Tomorrow Never Comes

Liest gerade:

Benjamin von Stuckrad-Barre – Noch wach?

Verabschiedet sich:

Von den Kollegen und euch, liebe Leser, denn dies ist die letzte Ausgabe der PC Games, an der ich mitgewirkt habe. Nach neun-einhalb Jahren verlasse ich auf eigenen Wunsch Computec, um zukünftig in anderer Funktion in der Gamesbranche unterwegs zu sein. Ich bedanke mich bei allen Lesern, Podcast-Hörern, Abonnenten, Foren-Usern (selbst bei den Stinkstiefeln darunter) und natürlich bei den aktuellen Kollegen sowie vergangenen Weggefährten für die zumeist geile Zeit. Tschüss!



DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video

Spielt derzeit:

World of Warcraft Classic (HC), Diablo 4, Oxygen not Included, Rise of Nations, Tears of the Kingdom (Switch)

Hört gerade:

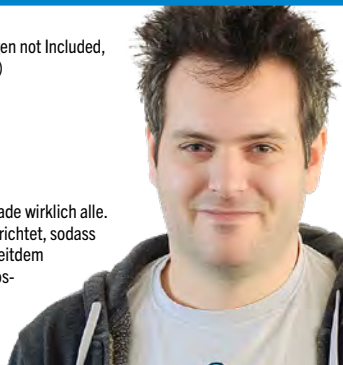
Daily Thompson, Amyl and the Sniffers

Liest gerade:

Der Astronaut von Andy Weir

Stellt klar:

Ja, ich spiele die oben genannten Games gerade wirklich alle. Ich habe meinen Balkon letzten Monat hergerichtet, sodass er mittlerweile wirklich einladend aussieht, seitdem aber keine Sekunde dort verbracht. Als Videospielredakteur muss man eben Opfer bringen. Meine Kollegen werden dagegen schon alle langsam braun. Verräter!



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt aktuell:

Tears of the Kingdom, F1 23, Planet of Lana, Street Fighter 6

Zuletzt gesehen:

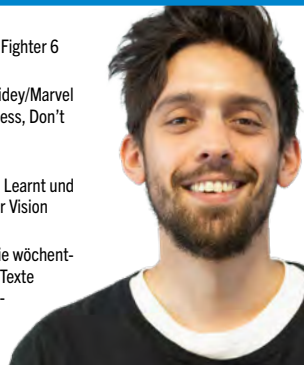
Across the Spider-Verse (unbedingt gucken, wer Spidey/Marvel mag), Sisu, You People, Ant-Man 3, Triangle of Sadness, Don't Worry Darling, Beau is Afraid, Triangle of Sadness

Hört gerade:

BÖRNS – Tension (Interlude), Aaron Taylor – Lesson Learnt und Myle McEvoy, Richard Houghten, Wowflower – Clear Vision

An Chris:

Mir wird der gemeinsame Podcast fehlen, ebenso die wöchentlichen Themenplanung, deine SEHR unterhaltsamen Texte und vieles mehr, doch am meisten werde ich die vielen spontanen Gespräche rund um Comics, Punk und Menschenhass missen. Alles Gute dir! <3



CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:

Diablo 4, Red Dead Redemption 2, Gunfire Reborn. Hab mich im Vorfeld des Diablo-4-Releases außerdem nochmal auf die Vorgänger gestürzt und kann echt jedem einzelnen Teil was abgewinnen. 4 wirkt mir bisher noch etwas zu konservativ, vor allem bei den Klassen, aber Spaß macht's trotzdem.

Zuletzt geschaut:

Succession. Top Schauspieler, hochwertige Dialoge, aber auch ganz schön langatmig.

Schaut gerade:

Im Internet nach einem großen Grill, mit dem ich den Sommer gemeinsam verbringen kann.

Und sonst:

Wünsche Chris von ganzem Herzen alles Gute für die Zukunft. Du wirst fehlen.



MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:

Gran Turismo 7, Fall Guys, Among Us, The Hunter: Call of the Wild, The Outlast Trials, Die Sims 4

Schaut gerade:

Öhm, tatsächlich nichts. Jemand Vorschläge?

Feiert gerade:

Die zehnte Platin-Trophäe auf der PlayStation! Ja, ich bin absolut kein Trophyhunter, aber nach einem Jahr habe ich es endlich geschafft, die letzte Trophäe in Gran Turismo 7 zu holen. Immerhin gehört jetzt noch ein schicker Jaguar zu meiner Sammlung.

Und sonst:

Wünsche ich Chris D. viel Erfolg im neuen Job! Vielleicht kommt er dort endlich zur Einsicht und versteht, dass es in der Bundesliga nur eine echte Borussia geben kann. Heja BVB!



VIKTOR EIPPERT | Redakteur

Spielt gerade:

Darkest Dungeon 2, Ozymandias, Civilization 6 (probiere mich gerade an Challenges, z. B. One City auf Gottheit), Wall World, Zelda: Tears of the Kingdom

Sah zuletzt:

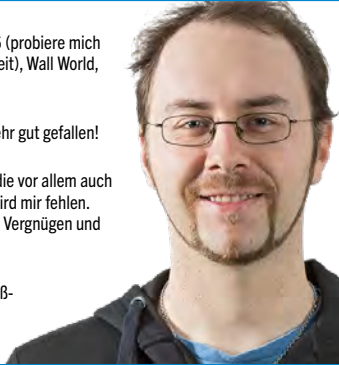
The Mandalorian – Staffel 3. Hat mir wieder sehr gut gefallen!

Wünscht:

Chris alles Gute weiterhin! Deine lockere Art, die vor allem auch den wiederbelebten Podcast bereichert hat, wird mir fehlen. Aber auch deine witzigen Texte. Es war mir ein Vergnügen und man sieht sich immer zwei Mal! =)

Und sonst:

Fühle ich mich in letzter Zeit wie ein Gartengieß-automat. Es ist wie inzwischen jedes Jahr mal wieder sehr trocken und warm. *seufz*



STEFAN WILHELM | Redakteur

Spielt gerade:

Enderal: Forgotten Stories. Ich weiß, ich bin spät dran, aber ich kann echt nur meinen Hut davor ziehen, was die Münchner Entwickler da geleistet haben. Eins der besten Rollenspiele, die ich je gespielt habe, und auch noch komplett kostenlos (sofern man Skyrim besitzt, aber wer tut das nicht).

Sieht gerade:

Der Tatortreiniger, Der Herr der Ringe

Hört gerade:

Olli Schulz – Feelings aus der Asche

Und sonst:

Bin ich seit Anfang Juni endlich Redakteur, der Gollum-Test war quasi das letzte Aufnahmeitual. In Zukunft kann ich solche Spiele dann aber schon einfach an den nächsten besten Volontär abdrücken, oder? Oder ...?



JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur

Spielt zurzeit:

Fall Guys, Banjo-Kazooie, Need for Speed: Unbound

Sah zuletzt auf 4K-Blu-ray:

The Batman, Keine Zeit zu sterben, Godzilla vs. Kong

Hört gerade rauf und runter:

Alles von Apache 207. Bei Rock im Park endlich live gesehen!

Und sonst so:

Ich habe die Freude am Fahrradfahren wieder für mich entdeckt und gehe jetzt regelmäßig nach Feierabend zwei Stunden radeln und neue Ecken entdecken. Macht Spaß, ist toll für die Fitness und es tut mental wahnsinnig gut, mal nicht auf irgendwelche Bildschirme zu glotzen und frische Luft und Sonnenschein sind eh toll. Davon hatte ich auch viel bei meinem ersten Besuch von Rock im Park dieses Jahr. Hat viel Spaß gemacht!



TOBIAS MEYER | Video-Redakteur

Spielt derzeit:

Diablo 4, Super Mario World, Minecraft

Schaut derzeit:

Ted Lasso, Platonik

Liest derzeit:

George Orwell – 1984

Stellt sich vor:

Moin, Servus und Hallo! Ich bin seit Anfang Juni neu im Team und treibe mein Unwesen als Video-Redakteur auf YouTube. Meine Stimme werdet ihr in Zukunft also öfter hören dürfen. Nach der Arbeit bin ich aktuell viel in der Natur unterwegs und habe meine Leidenschaft für das Kochen wiederentdeckt. Ach ja und die restliche Zeit wird Diablo 4 gespielt!



JUDITH VON BIEDENFELD | Layouterin

Spielt derzeit:

Lego – eigentlich sollte mein vierjähriger Sohn die kleine Auto-waschanlage zusammenbauen (die er unbedingt haben wollte), aber dann war es ihm doch zu kompliziert und ich hab'sie aufbauen müssen. Ich glaube, ich kaufe noch eine Raumstation!

Schaut gerade:

The Last of Us (sehr gut), Picard – Staffel 3 (lässt etwas nach), The Mandalorian – Staffel 3 (super) und ich gebe es ungern zu: Manifest (ich will einfach wissen, wie das ausgeht.) Alles nur, wenn ich nicht vorher schon auf der Couch eingeschlafen bin ...

Und sonst:

Hab gerade gelernt, dass sich Ameisen Blattläuse als Haustiere halten, um ihre süßen Ausscheidungen zu fressen. Also müssen meine Ameisen auch weg vom Balkon :-)



MARTIN GLIENKE | Praktikant

Spielt derzeit:

Warhammer 40.000: Boltgun, Deep Rock Galactic

Sieht gerade:

Dark (Netflix), 65 (Million Years Ago)

Liest gerade:

Viel Uni-Zeug für meine Master-Arbeit, verschiedenste Comics (Transformers, Marvel)

Und sonst:

Hello there. Ich freue mich sehr auf mein dreimonatiges Praktikum hier in der PCG-Redaktion. Ich hoffe, ich lerne hier viel für meinen weiteren Lebensweg und kann einen (halbwegs) guten Eindruck hinterlassen. Außerdem: Jeden Tag Videospiele! Wie cool ist das denn?! Privat werde ich am liebsten ein bisschen rum und spiele leidenschaftlich gerne Tabletop-Spiele.



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die
PC-Games-Redaktion:

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

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

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

Heftnachbestellungen und
Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

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

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

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



AKTUELL 07/23

ALONE IN THE DARK

Genre: Survival Horror
Entwickler: Pieces Interactive
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 25. Oktober 2023

Alone in the Dark kehrt zurück! Das wissen wir jetzt schon eine ganze Weile, aber wann es zurückkehrt war noch nicht klar. Jetzt gibt es aber endlich einen Release-Termin sowie viele weitere Informationen zum Comeback des Survival-Horror-Klassikers, die wir in dieser Vorschau zusammenfassen.

Von: Christian Dörre

Horror-Fans dürften mit dem Spielejahr 2023 ziemlich zufrieden sein. Im Januar erschien das Remake von Dead Space, im März folgte das von Resident Evil 4 und vom Survival-Horror-Urvater Alone in the Dark steht ja auch noch eine Neuauflage an. Zum letztgenannten Spiel gab es jetzt auch einige neue Infos, die Publisher THQ Nordic im Rahmen einer Präsentation veröffentlichte. Wir durften die Präsentation vorab schauen und können euch demzufolge in dieser Vorschau von Gameplay, Hauptdarstellern, Release-Termin und einer Demo, die ab jetzt gratis verfügbar ist, berichten.

Pünktlicher Grusel zu Halloween

Das Remake von Alone in the Dark soll am 25. Oktober 2023 für PC, PS5 und Xbox Series erscheinen. Die Entwickler von Pieces Interactive geben zwar selbst zu, dass sie bis zum Release noch einiges zu tun haben, sind sich aber sicher, kurz vor Halloween die Neuauflage des Survival-Horror-Klassikers fertig auf den Markt bringen zu können. Die Prämisse des Spiels ist fast die gleiche wie beim Original von 1992. Alone in the Dark spielt zu Beginn der 1920er-Jahre und Jeremy Hartwood scheint wahnsinnig zu werden, seit er das Anwesen Derceto Manor bezogen hat.

Seine Nichte Emily Hartwood möchte dem auf den Grund gehen und reist dorthin. Sie ist allerdings nicht alleine, denn sie heuert den auf paranormale Ereignisse spezialisierten Privatdetektiv Edward Carnby an. Gemeinsam wollen sie dem unheimlichen Geheimnis von Derceto Manor auf den Grund gehen.

Die Entwickler versprechen, sich sehr an Story und Atmosphäre des Originals zu halten, sagen aber auch, dass sie nötige Modernisierungen bezüglich der Geschichte und der Charaktere vorgenommen hätten.

Um den Protagonisten einen neuen Anstrich zu verleihen, wurden dann auch direkt zwei be-



kannte Schauspieler verpflichtet. Die Rolle von Emily übernimmt Jodie Comer (u.a. *Free Guy*, *The Last Duel*, *Killing Eve*), während Edward Carnby von David Harbour verkörpert wird, der demnächst in der Verfilmung von *Gran Turismo* mitspielt, und den die meisten wohl als Polizeichef Jim Hopper aus der Netflix-Serie *Stranger Things* kennen.

Sowohl Edward Carnby als auch Emily Hartwood sind spielbare Charaktere. Die Entwickler sagen dazu, dass die Spieler je nach ausgewähltem Charakter unterschiedliche Einblicke in die Story bekommen. Daher empfehlen sie auch, *Alone in the Dark* jeweils einmal mit Edward und einmal mit Emily durchzuspielen.

Wuchtiger Kampf ums Überleben

Wenig überraschend ist das Gameplay des *Alone-in-the-Dark*-Remakes auf Survival-Action ausgelegt. Die Kämpfe sollen schön intensiv



und wuchtig sein. Die Spieler sollen dabei mit fiesen Gegnern und wenig Munition unter Druck gesetzt werden. Ist das Schießen von Edward oder Emily dann mal leergeballert, können sie sich auch im Nahkampf wehren.

Hier wird es wohl ein paar Unterschiede zwischen den Figuren geben. Edward ist stärker, während Emily agiler unterwegs ist. Beide dürfen jedoch auch verschiedene Hilfsmittel einsetzen, um sich die Monster vom Hals zu halten. Im präsentierten Gameplay sahen wir zum Beispiel, wie Edward einem Fiesling einen Molotow-Cocktail in die hässliche Visage schleudert.

Neben den Kämpfen sollen aber auch verschiedene Rätsel, Erkundung und Atmosphäre im Fokus stehen. Laut der Entwickler soll es sich so anfühlen, als würde man nach und nach verschiedene Puzzleteile zusammenfügen und so immer weiter die Hintergründe enthüllen.



Das gezeigte Gameplay erinnerte uns jedenfalls sehr an die Remakes der Resident-Evil-Teile 2 bis 4. Das ist auch überhaupt nicht negativ gemeint, schließlich zeigte Capcom damit, wie angestaubter Survival-Horror in die Moderne geholt werden kann.


Da die Kämpfe auch wirklich wuchtig aussehen, die Grafik einen schicken Eindruck macht und der Grusel im Noir-Look äußerst atmosphärisch wirkt, hatten wir auch sofort Lust, nach Derceto Manor aufzubrechen.

Kostenloser Prolog

Wenn es euch so wie uns geht, und ihr nicht bis zum 25. Oktober warten möchtet, um einen spielbaren Eindruck vom neuen Alone in the Dark zu bekommen, dann dürft ihr euch freuen. Ab sofort dürft ihr euch den Prolog Grace in the Dark gratis herunterladen. Protagonistin des Prologs ist die kleine Grace Saunders. Action solltet ihr jedoch nicht er-

warten. Laut der Entwickler dient der Prolog vor allem dazu, den Spielern die Atmosphäre des Remakes näherzubringen. Zudem sollen die Erlebnisse in Grace in the Dark die Story des Hauptspiels einleiten.

Wir werden jetzt auf jeden Fall mal den Download des Prologs anwerfen, denn die Aussagen der Entwickler und die gezeigten Spielszenen haben uns definitiv neugierig gemacht auf die Rückkehr von Alone in the Dark.

Das Remake des Survival-Horror-Klassikers Alone in the Dark erscheint am 25. Oktober 2023 für den PC, Playstation 5 und Xbox Series X und S. Publisher des Titels ist THQ Nordic und Pieces Interactive aus Schweden entwickelt das Spiel. 

FAZIT: Zeigt jetzt schon gute Ansätze, die an die Resi-Remakes erinnern.

CHRISTIAN MEINT

Ein vielversprechendes Comeback



Ich muss gestehen, dass ich mit der Alone-in-the-Dark-Reihe bislang nie viel am Hut hatte. Resident Evil oder Silent Hill waren da immer eher meine Serien. Auf das Remake habe ich jetzt nach der Präsentation aber tatsächlich große Lust. Dass man sich beim Gameplay offenbar an den Resi-Remakes orien-

tiert, gefällt mir sehr. Außerdem wirkt der Noir-Look ziemlich atmosphärisch und auch die Action sah in den Gameplay-Szenen toll aus. Auch wenn ich keinerlei nostalgische Gefühle für Alone in the Dark hege, werde ich im Oktober Derceto Manor auf jeden Fall einen Besuch abstatten.



Genre: Action-RPG
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 06. Juni 2023
USK: ab 16 Jahren

Diablo 4

Die Zukunft von Diablo ist da, online, weitläufig und herrlich düster! Aber steckt unter der Haube immer noch das gleiche, unverwüstliche Spielprinzip? Motiviert das Endgame, kann die Story überzeugen – und was machen eigentlich Solo-Spieler? Das alles und mehr klären wir im großen Test zu Diablo 4.

Von: Felix Schütz

Diablo, das war viele jahrelang mehr Zauberwort als Spiel. Seit 1996 dient es als ewige Blaupause für Beutesucht und flottes Monstergeschnetz, leicht zu kapieren, aber motivierend ohne Ende. Und so kultig die Marke auch ist, ihr Ruf hat ordentlich gelitten. Zuerst mit Diablo 3, das sich irgendwann nur noch von Season zu Season schleppte. Vor allem aber mit Diablo Immortal, einem ambitionierten Mobile-Game, das von vielen Fans in der Luft zerrissen (und trotzdem massenhaft gespielt) wurde.

Alle Hoffnungen ruhen nun auf Diablo 4: Ist es das lang ersehnte Comeback für Blizzard? Oder scheitert es am Ende an seinen eigenen Ambitionen? Finden wir's raus! Blizzard hat uns schon mehrere Wochen vor Release einen Zugang zur Vollversion geschickt (was für das Studio übrigens sehr ungewöhnlich ist). Damit konnten wir Diablo 4 bereits durchspielen und auch schon ordentlich Zeit ins Endgame stecken, insgesamt haben wir so mehr als 80 Stunden Spielzeit angesammelt. Bis auf den

Ingame-Shop waren alle Features in dieser Version enthalten, doch es gab noch eine Einschränkung: Die Mitspieler fehlten, denn auf den Servern waren nur eine Handvoll Tester und Streamer unterwegs. Also nicht gerade ideal für ein Spiel, das auf ein MMO-Grundgerüst mit einer geteilten Online-Welt setzt. Aber: Dank der drei Open-Betas wusste man natürlich schon, wie sich Diablo 4 unter Realbedingungen mit rappenden Servern spielt. Und pünktlich zum Frühstart am 02. Juni haben wir ohnehin noch-

mal von vorne angefangen und weitere Helden bis ins Endgame hochgelevelt. Mit diesen geballten Infos aus Beta, Vorab- und Release-Version steht einem XXL-Test zu Diablo 4 nichts mehr im Wege.

Die Tochter der Hasses

Die Open-Beta hat zwar schon massig Einblicke geboten, endete aber nach dem ersten Akt. Und wie geht's jetzt weiter? Keine Sorge, verraten wir nicht! Nur so viel: Die unglaublich düstere, trostlose Stimmung, die das Spiel



schon in den ersten Minuten verbreitet, zieht sich konsequent bis zum Ende durch und die Story bleibt in etwa auf dem guten Niveau der Beta. Zwischendurch werden immer wieder mal hübsche Zwischensequenzen in Spielgrafik eingesetzt und sorgen für Aha-Momente, das unterstreicht wichtige Momente und wertet die Story-Kampagne auf. Zusätzlich gibt's auch wieder zwei beeindruckende, vorgerenderte Videos, die zwar sehr lang ausfallen, aber von denen ihr den Großteil schon aus

Trailern kennt. Viel Neues gibt es da also nicht zu sehen, aber das ändert natürlich nichts an der Qualität: Was Blizzards Filmkünstler hier abgeliefert haben, ist ganz großes Spiele-Kino, da macht ihnen so schnell niemand was vor.

Die Story konzentriert sich auf die neue Oberschurkin Lilith, Tochter von Mephisto, die natürlich einen finsternen Plan verfolgt. Der hängt auch mit dem verbitterten Erzengel Inarius zusammen, den wir schon in der Beta kennenlernen durften und der gemeinsam

mit Lilith einst die Welt Sanktuario erschaffen hat. Nun sind beide zurückgekehrt und haben religiöse Kulte mit fanatischen Anhängern um sich geschart, ein neuer (beziehungsweise sehr, sehr alter) Konflikt bahnt sich an – und so entfaltet sich ein Plot, der selbst für Diablo-Verhältnisse ganz schön finster und brutal ausfällt. Keine drei Schritte kann man da gehen, ohne dass man verzweifelte Dorfbewohner, trauernde Eltern, grausame Rituale und entstellte Leichen am Wegesrand entdeckt.

Sanktuario ist kein Ort der Hoffnung, daran ändern auch unsere Taten nicht viel.

Wer sich mit der Lore nicht auskennt, darf übrigens aufatmen: Diablo 4 ist zwar eine Fortsetzung und Fans werden viele nette Bezüge zu den Vorgängern entdecken, doch wirklich wichtig ist eigentlich nichts davon. Das bittere Ende von Reaper of Souls, das schon 50 Jahre zurückliegt, wird zum Beispiel gar nicht mehr aufgegriffen. Das macht Diablo 4 zur idealen Gelegenheit für Neulinge, um in die Serie einzusteigen.

Mehr Herz, weniger Show

Im Vergleich zu Diablo 3 zeigt sich der Plot auch deutlich geerdeter. Der Bombast wird zurückgefahren und stattdessen rücken nun die Charaktere mehr in den Vordergrund. Das betrifft nicht nur die Hauptgeschichte, sondern auch die Unmengen an gut geschriebenen NPCs, denen ihr in Dörfern und Städten begegnet. Viele davon bleiben zwar kaum im Gedächtnis, aber sie haben jede Menge optionale Dialoge und eine Riesenladung Nebenquests auf Lager, die das trostlose Setting mit Leben füllen. Natürlich laufen die meisten Aufträge auf Monsterkloppen raus (es ist und bleibt Diablo!), aber hier und da sind auch ein paar richtig nette Aufträge dabei, die man der Serie kaum zugetraut hätte. Manche Aufgaben haben sogar Folgequests und spinnen die kleine Nebenhandlung so noch ein wenig weiter, prima! Das alles macht Diablo 4 zwar nicht gleich zu einem ausgewachsenen Rollenspiel, erwartet also keine folgenschweren Entscheidungen oder ein Fraktionsystem. Aber zumindest bekommt man hier doch viel mehr geboten als in allen Vorgängern zusammen – und das ist wirklich was wert.

Zum Ende der Geschichte verraten wir nur so viel: Diablo 4 ist eindeutig darauf ausgelegt, in künftigen Erweiterungen (zwei sind bereits in Arbeit!) fortgesetzt zu werden. Das heißt aber nicht, dass die Story deshalb völlig ins Leere läuft,



im Gegenteil: Ihr bekommt ein absolut ordentliches Finale geboten und mehrere wichtige Handlungsstränge werden abgeschlossen. Hier und da hätten wir uns aber doch etwas mehr Finesse gewünscht, manche Ereignisse wirken einfach etwas plump und ausgerechnet eine der interessantesten Figuren kommt leider viel zu kurz. Auch das dramatische Schlusskapitel setzt für unseren Geschmack etwas plötzlich ein. Und trotzdem ist die Hauptquest eine deutliche Steigerung gegenüber den Vorgängern. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler diesen neuen Weg, den sie mit Diablo 4 eingeschlagen haben, auch in Zukunft weitergehen.

Schön trostlos hier

Wie sich Diablo 4 spielt, wissen wir schon seit der Open Beta: Mit einer von fünf Klassen werdet ihr nach knapp einer Stunde in eine riesige Open World entlassen – und von da an könnt ihr selbst entscheiden, wohin ihr wollt. Da manche Gebiete aber einfach zu hochstufig ausfallen, würden wir eher dazu raten, stur der Hauptquest zu folgen. Die schaltet nach und nach wichtige Features frei, führt euch schlüssig durch die Welt – und sorgt so dafür, dass man nicht zu lange auf der Stelle tritt (was angesichts der vielen Nebenquests leicht passieren kann). Um die Handlung mit einigen Ne-

benaufgaben und etwas Erkundung abzuschließen, solltet ihr 30 bis 40 Stunden einplanen. Prima: Habt ihr die Story einmal abgehakt, könnt ihr sie danach einfach überspringen, wann immer ihr einen neuen Charakter anfangen wollt. Das macht das Aufleveln eines Zweit- oder Drittcharakters deutlich flotter und angenehmer.

Die mittelalterliche Open World ist weitläufig und wirkt schön organisch. Aber ist sie auch originell oder abwechslungsreich? Leider nicht. Es gibt mehrere Settings wie verschneite Gebirge, Sümpfe, Wüsten oder Küstengebiete, allesamt stimmungsvoll, aber letztendlich auch wahnsinnig trist gestaltet. Klar, die Fans wollten es mal wieder richtig düster haben – aber es stellt sich schon die Frage, ob Blizzard bei dem Versuch, den bunten Comic-Look von Diablo 3 abzustreifen, nicht ein bisschen über das Ziel hinausgeschossen ist. Die Dörfer und Städte sind zwar wunderbar detailreich, doch die meisten Landschaften wirken dagegen so trostlos, dass sie einfach nicht im Gedächtnis bleibt.

Trotzdem ist die Atmosphäre hervorragend gelungen, was auch der orchestralen, melancholischen Musikantermalung zu verdanken ist. Die hält sich zwar mit großen, eindringlichen Melodien zurück, passt aber gerade deshalb so gut zum Spiel. Auch die deutschen Sprecher sind überwiegend gut gewählt und machen einen sauberen Job – auch wenn die englischen Stimmen im direkten Vergleich wieder mal die bessere Wahl sind. Umso besser, dass ihr euch im Optionsmenü die Text- und Audiosprache beliebig zusammenstellen könnt.



Nicht ohne mein Pferd!

Das Erkunden der Open World kann sich anfangs noch ein bisschen zäh anfühlen, weil ihr lange Zeit nur zu Fuß unterwegs seid. Das Pferd wird erst spät in der Hauptquest freigeschaltet, ist danach aber im Dauereinsatz. Vom Sattel aus erkundet man nicht nur viel schneller, sondern reitet auch problemlos an Gegnern vorbei und die Kamera zoomt noch ein gutes Stück weiter heraus. Das ist ideal, um Nebenquests zu erledigen, Dungeons zu besuchen oder die Altäre von Lilith zu entdecken – das sind massenhaft Statuen, die euch einen dauerhaften passiven Bonus verpassen und gut in der Spielwelt

versteckt sind. Die Suche lohnt sich, kostet zu Fuß aber einfach zu viel Zeit. Darum unser Tipp: Einfach die Hauptquest weiterspielen und auf das Pferd warten, damit macht auch das Erkunden mehr Spaß.

Gemeinsam alleine

Egal wie man die Welt durchstreift, unterwegs stößt man immer wieder auf kleine Events. Die lassen sich zwar locker auch alleine schaffen, allerdings können sich hier auch andere Spieler einklinken, wenn sie gerade in der Nähe sind und Lust darauf haben. Das kann man sich nicht aussuchen, allerdings braucht man dafür auch nicht extra Gruppen zu bilden. Level-

unterschiede spielen keine Rolle, ihr könnt also einfach gemeinsam draufloskloppen, am Schluss bekommen ohnehin alle ihre passende Beute vor die Füße geworfen. Egal ob alleine oder im Team, die Events sind spannend und manchmal auch ganz schön knackig, wenn man das Bonusziel erreichen will. Da muss man zum Beispiel unter Zeitdruck dämonische Beschwörungen verhindern, Monsterseelen sammeln, Händler beschützen und so weiter. Das sorgt für einen schönen Beutekick, allerdings wiederholen sich die Ereignisse nach einer Weile einfach zu oft. Für so ein umfangreiches Spiel hätte Blizzard hier ruhig etwas mehr liefern kön-

nen. Also Daumen drücken, dass künftige Patches hier noch etwas nachschieben.

Und da wir gerade die Mitspieler erwähnt haben: Denen könnt ihr zwar an vielen Orten, aber natürlich nicht überall begegnen. In Story-Arealen seid ihr zum Beispiel allein unterwegs und auch in Dungeons werdet ihr nur die Spieler antreffen, die gerade in eurer Gruppe sind, ansonsten habt ihr das Gewölbe immer für euch. Die meisten Spieler werdet ihr in Dörfern und Städten treffen, wo sich dann auch mal kleine Trauben vor wichtigen Händlern bilden können. In der Open World sorgt das Spiel aber automatisch dafür, dass ihr in einem Gebiet nur wenige Helden antreffen werdet, der Rest wird einfach in einen anderen „Layer“ verfrachtet. Das erzeugt hin und wieder merkwürdige Momente, beispielsweise wenn ein anderer Spieler plötzlich beim Gebietsübergang verschwindet. Oder wenn sich der Weltzustand nach einer Story-Quest ändert und plötzlich Mitspieler durch eine Zone flitzen, in der Sekunden zuvor noch niemand war. Andererseits bleibt so sichergestellt, dass ihr die Spielwelt weitestgehend für euch habt und sich niemand in die Quere kommt. Eine Option, alle anderen Spieler einfach auszublenden, gibt's aber genauso wenig wie klassischen Singleplayer. Diese Offline-Zeiten sind für Diablo wohl einfach vorbei.



Guter Ruf ist alles

Bei euren Streifzügen solltet ihr auch unbedingt die Stützpunkte ausprobieren, die haben uns im Test nämlich allesamt gut gefallen. Das sind besondere, kleine Herausforderungsgebiete, die ein paar Level über eurer Stufe liegen. Da muss man dann zum Beispiel ein Ritual stoppen, eine Festung stürmen oder Gefangene befreien, und am Ende gibt's dann meistens noch einen netten Bosskampf. Danach wird das Areal erobert und der Stützpunkt verschwindet von der Karte – diese Inhalte könnt ihr pro Charakter also wirklich nur einmal machen.

Wer Nebenaufgaben macht, Lilit-Statuen findet und dazu noch fleißig erkundet, erhält dafür Regionsfortschritt. Der ist ein bisschen ungeschickt im Kartenmenü versteckt, aber sehr wichtig, schon allein weil ihr damit eure Trankkapazität dauerhaft erhöht. Und es macht eben doch einen gewaltigen Unterschied, ob man mit vier oder neun Flaschen Heilsaft in den Endkampf stolpert. Darum unser Tipp: Erledigt in jeder Region ein paar Nebenaktivitäten und sammelt genügend Rufpunkte, um das Tränke-Upgrade freizuschalten, bevor ihr euch gleich in die nächste Zone stürzt. Es ist aber definitiv nicht nötig oder ratsam, gleich alles auf einen Schlag zu machen – dafür habt ihr im Endgame nämlich noch alle Zeit der Welt.





Die Sache mit den Dungeons

Anders als in Diablo 2 ist die Oberwelt diesmal komplett von Hand gemacht und damit fest vorgegeben. Aber: Das gilt nicht für die rund 150 zufallsgenerierten Dungeons. Eine kolossale Menge, aber wie so oft geht die Masse leider etwas auf Kosten der Klasse. Das Dungeon-Layout mag zwar zufällig sein, doch letztendlich läuft es meistens doch nur darauf hinaus, dass man sich durch einen langen Gang kämpft, irgendwann vor einer verschlossenen Tür steht und dann zwei Schlüssel finden oder etwas zerstören muss, um den Weg zum Boss öffnen. Es gibt zwar auch mal kleine Events und Lore-Schnipsel, aber so richtig einprägsam war leider nix davon. Immerhin, die

Dungeons sehen gut aus und sind schön düster geraten. Doch unterm Strich fehlt es hier einfach an Überraschungen und kreativen Einfällen. Das Einzige, was uns da wirklich mal aus dem Konzept gebracht hat, war noch der Butcher, der hier als zufälliger Miniboss spawnen kann und wirklich brutal austeilte – von solchen Ideen hätte es aber ruhig noch mehr sein dürfen.

Die üblichen Verdächtigen

Zum Launch bietet Diablo 4 fünf bewährte Klassen: Barbar, Totenbeschwörer, Zauberer, Druide und Jäger. Für den Anfang ist das Angebot zwar voll in Ordnung, auch wenn wir eine Heldenfigur mit brandneuem Design vermischen – man denke nur mal an den

ungewöhnlichen Hexendoktor aus Diablo 3. Auch auf Paladine oder Kreuzritter müssen wir vorerst verzichten. Wir gehen aber jede Wette ein, dass eine Ritterklasse mit einem Add-on nachgeliefert wird.

Das Wichtigste stimmt aber schon jetzt: Alle fünf Helden machen richtig Spaß und fühlen sich mächtig an. Ganz egal ob man Wirbelattacken, Eisblitze, Pfeilhagel oder Gifflüche raushaut, es kracht, blitzt und rumst so wuchtig, wie man es von einem modernen Diablo erwarten kann. Die hübschen Effekte, weichen Animationen und vielen zerstörbaren Objekte und Physikspielereien sorgen für ein sattes Trefferfeedback. Und die Action fühlt sich auch deutlich dynamischer an als früher, was vor allem

an der neuen Fluchtbewegung liegt, die nun jede Klasse nutzen kann. Mit einem Tastendruck weicht ihr da feindlichen Attacken aus oder bringt euch flott in eine bessere Angriffsposition – eine simple Neuerung, die sich aber stark aufs Spielgefühl auswirkt, ganz besonders in Bosskämpfen, in denen man immer in Bewegung bleiben sollte. Dass das Balancing zwischen den Klassen noch nicht ganz rund ist und manche Fähigkeiten stärker wirken als andere – geschenkt. Dafür gibt es Patches, die ersten sind bereits erschienen.

Stärke und Macht

Diablo-Kenner werden schnell merken, dass es nicht mehr nur darum geht, möglichst viel Schaden pro Klick auszuteilen. Viele Fähigkeiten können beim Gegner nun verschiedene Zustände auslösen, wie betäubt, verwundet, verlangsamt, brennend und so weiter. Und für diese Zustände gibt es dann wieder weitere Schadensboni. Zum Beispiel könnt ihr den Zauberer so skills, dass er Gegner zuerst unterkühlt und ihnen erst dann mit dem zweiten Treffer, der einen Gefroren-Effekt auslöst, so richtig den Rest gibt. Selbst bei Bossen geht es nicht mehr darum, ihm einfach nur die Lebenspunkte wegzudreschen. Stattdessen befindet sich unter der Lebensanzeige nun einen weiteren Balken, der sich füllt, wenn ihr genügend Treffer landet. Ist der Balken voll, wird der Boss kurzzeitig betäubt und kassiert dann in einem sehr kurzen Zeitfenster massig





Schaden, bevor es in die nächste Kampfphase geht. Wer hier also gutes Timing beweist, kann viele Bosse schnell auf die Matte schicken – oder den Sieg unnötig rauszögern.

Beute satt

Natürlich wäre es aber kein Diablo ohne Berge an Loot. Schnell hat man da Unmengen an blauen, gelben und legendären Items eingesackt, die euch wie gewohnt jede Menge Statusboni verpassen. Manche Items liefern auch besondere Eigenschaften, indem sie eure

Talente verändern oder verbessern – unverzichtbar für einen starken Build! Grüne Set-Gegenstände gibt es allerdings noch nicht, die will Blizzard erst zu einem späteren Zeitpunkt nachliefern. Für den Anfang werdet ihr aber auch so schon genug zu tun haben, denn in Diablo 4 wimmelt es nur so vor Affixen und Werten. Da muss man nur mal einen Blick in den Charakterbogen werfen – allein was sich hier alles an unterschiedlichen Schadensarten tummelt, geht weit über die Vorgänger hinaus. Vieles

wird zwar gut in Tooltips erklärt, doch ein paar Features und Werte (wir gucken dich an, Glückstreffer!) und die Berechnung dahinter muss man sich schlichtweg selbst zusammensetzen. Das betrifft allerdings nur Profis; wer Diablo einfach nur spielen will, ohne daraus eine Wissenschaft zu machen, kann sich die ganzen Details schenken und einfach so lange klicken, bis der Gegner umfällt.

Wer die Vorgänger gespielt hat, erkennt schnell: Die gelben und legendären Items haben einen etwas

anderen Stellenwert als in anderen Diablo-Teilen. Aus legendärer Beute könnt ihr nämlich ihre besondere Eigenschaft extrahieren, wenn ihr wollt. Dabei wird das Item zerstört und der legendäre Effekt wird zu einem Aspekt umgewandelt, der dann in einen eigenen Reiter im Inventar wandert. Und diese Aspekte könnt ihr dann auf einen x-beliebigen gelben oder anderen legendären Gegenstand übertragen. Hier kommen dann auch wieder die Dungeons ins Spiel, denn wenn ihr einen das erste Mal abschließt,



schaltet ihr auch dafür eine legendäre Eigenschaft frei. Und die könnt ihr dann genauso wie Aspekte auf eure Ausrüstung anwenden und euch so neue, eigene Legendaries bauen. Und natürlich könnt ihr eure Items auch wieder sockeln und unliebsame Affixe lassen sich unkompliziert neu auswürfeln. Das kennt man alles schon aus Diablo 3, ist aber immer noch sehr praktisch.

Crafting und Itemverwaltung gehen gut von der Hand, denn das Interface ist überwiegend bequem. Zum Beispiel könnt ihr Gegenstände im Inventar einfach als Schrott markieren und so blitzschnell zerlegen oder verkaufen. Auch eine Sortierfunktion ist diesmal an Bord. Und weil das Inventar angenehm groß ausfällt, ist Diablo 4 aus unserer Sicht sogar der Teil, in dem man am wenigsten Zeit im Rucksack verplempert, obwohl man hier effektiv mehr zu tun hat als früher – also ein klarer Pluspunkt.

Die Unmengen an Edelsteinen, die man unterwegs erbeutet, haben uns dafür weniger überzeugt. Am Grundprinzip ändert sich nichts: Die Steinchen kann man wie gewohnt in Sockelfassungen einsetzen und so ein paar Boni einstreichen. Sie haben also definitiv ihren Nutzen, sind aktuell aber einfach noch ziemlich unspannend – auch weil nur wenige Steine pro Klasse wirklich nützlich sind. Da merkt man leider, dass Blizzard eigentlich ein viel cooleres Runensystem für die Sockelfassungen geplant hatte, das aber nicht rechtzeitig zum Launch fertig wurde. Es soll zwar zu einem späteren Zeitpunkt nachgeliefert werden, doch bis dahin hinterlässt es eine Lücke, die man dem Spiel anmerkt.

Held müsste man sein

Zum Glück hat die Charakterentwicklung aber noch mehr zu bieten, die verteilt sich diesmal nämlich auf drei Säulen. Die erste ist natürlich die Beute mit den legendären Eigenschaften, die eure Basisattribute verändern – also ähnlich wie in Diablo 3. Die zweite Säule ist das Talentbaumsystem, das im Vorgängerspiel noch gefehlt hat. Hier legt ihr die Grundrichtung für eure Klasse fest. Der Skilltree wirkt simpel, ist aber ziemlich clever aufgebaut, weil alles in Gruppen unterteilt ist. Ganz oben stehen die Basisfertigkeiten zur Ressourcengewinnung, danach schaltet man Kerntalente, defensive Skills, Beschwörungen, ultimative Fähigkeiten und so weiter frei. Das lädt zum Experimentieren ein. Als Zauberer kann man



zum Beispiel Feuer- und Blitzmagie kombinieren, bis man vielleicht irgendwann merkt, dass Eistalente doch etwas cooler sind. Dann könnt ihr das Ganze einfach mit einem Klick zurücksetzen und eure Skillpunkte umverteilen. Dafür müsst ihr zwar einiges bezahlen, aber wer ganz normal spielt und ab und zu seine überschüssige Beute verkauft, sollte spätestens zum Endgame dermaßen in Gold schwimmen, dass diese Kosten überhaupt keine Rolle mehr spielen. Darum unser Tipp: Nutzt die Respec-Funktion großzügig, verteilt die Punkte nach Herzenslust um und probiert die ganzen Skills aus – es gibt nämlich überhaupt keinen Grund, sich früh auf irgendeinen Build festzulegen.

Das neue Paragonssystem

Erst wenn ihr Level 50 erreicht, solltet ihr so langsam wissen, wohin die Reise geht. Ab hier wird nämlich die dritte Säule für eure Klasse freigeschaltet, und zwar das runderneu-

erte Paragon-System. Ab hier kommen die Aufstiege langsamer, dafür erhaltet ihr pro Level aber auch vier Paragonpunkte. Und das geht dann so bis zur Maximalstufe 100. Die Paragonmacht hat also eine Obergrenze und ihr könnt nicht mehr endlos vor euch hinleveln wie in Diablo 3. Dafür gibt's nun aber deutlich mehr zu tun als früher, laut Blizzard soll man gute 170 Stunden bis zur Maximalstufe einplanen. Im Paragonssystem beginnt ihr auf einem überschaubaren Startbrett, wo ihr aber schon jede Menge Glyphen vorfindet, die ihr mit Punkten freischalten könnt. Manche dieser Glyphen geben eben euch nur lahme Statusboni wie +5 Intelligenz oder sowas, andere liefern dafür deutlich wertvollere Effekte, die einen Build spürbar stärken können. So weit, so simpel. Es gibt aber noch Sockelfassungen, in die ihr eure eigenen Glyphen einpflanzen könnt, wenn ihr sie als Beute gefunden habt. Jede davon hat auch

noch einen Wirkungsradius und erhält einen Bonus, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind.

Nach einer Weile habt ihr das Ende der Paragonbretts erreicht und dürft euch dann eine weitere Tafel aussuchen, die ihr einfach an die alte anlegt. Jedes Brett enthält auch eine legendäre Eigenschaft, mit der ihr euren Build weiter spezialisieren könnt. Die Boards lassen sich drehen und vorab einsehen, damit könnt ihr also ziemlich gut vorausplanen. Überhaupt erscheint uns das Paragonssystem längst nicht so komplex, wie es auf den ersten Blick aussieht. Diablo 4 hat in der Hinsicht zwar wesentlich mehr zu bieten als seine Vorgänger, aber es wird auch nie so tiefgängig wie in einem Path of Exile. Das muss aber auch nichts Schlechtes sein: Das Paragon-System ist grundsolide, zugänglich und es bietet für den Anfang genügend Freiheiten. Vor allem lässt es sich in Zukunft leicht erweitern, was für ein Live-Service-Spiel,

das (hoffentlich) über Jahre laufen und gedeihen soll, natürlich ein großer Vorteil ist.

Auf dem Weg an die Spitze

Bei Spielstart habt ihr erst mal nur die Wahl zwischen zwei Schwierigkeitsgraden. Weil die Gegnerstärke auf der zweiten (normalen) Stufe mit eurem Level skaliert, bleibt der Anspruch hier bis zum Ende fair. Nach der Hauptstory wird es kniffliger, denn dann öffnet sich für euch das Endgame. Als Eintrittskarte dient ein sogenannter Finaldungeon, den ihr zuerst meistern müsst. Sobald das geschafft ist, wird die dritte Schwierigkeitsstufe freigeschaltet, die für Level 50 bis 70 gedacht ist. Danach gibt's nochmal einen zweiten Finaldungeon, der euch dann in die vierte und höchste Schwierigkeitsstufe bis Level 100 entlässt. Dort wartet dann sogar nochmal ein geheimer Endboss, der laut Blizzard aber wirklich nur für außerordentlich starke Helden gedacht ist, also die ultimative Herausforderung in Diablo 4.

Bis ihr fit genug dafür seid, müsst ihr euch erst mal viele Stunden im Endgame behaupten. Ab Weltstufe 3 erwarten euch da nicht nur stärkere Gegner, die zum Teil neue Eigenschaften und Auren haben können. Es dropfen auch erstmals heilige Gegenstände, die bessere Werte mitbringen, sowie einzigartige Beute mit besonderen Eigenschaften. Die Lootspirale dreht sich also munter weiter und das sorgt für Motivation.



Der Flüsternde Baum

Natürlich könnt ihr die Welt im Endgame noch weiter erkunden und Nebenquests erledigen, aber es gibt auch ein paar neue Aktivitäten. Zum Beispiel werden nun ständig wechselnde, zufällige Aufträge in der Open World verteilt, da muss man dann vielleicht Gegnerseelen sammeln, einen Miniboss besiegen oder einen bestimmten Event machen. Das ist zwar alles andere als kreativ und hat auch keinerlei Story zu bieten, aber immerhin lassen sich diese Aufgaben schön im Vorbeigehen erledigen. Wenn ihr genügend davon erledigt habt, kehrt ihr zu einem mysteriösen Baum zurück, den ihr zuvor schon in der Hauptge-

schichte kennenlernt (mehr wird nicht verraten!). Dort könnt ihr euch als Belohnung eine von drei gut gefüllten Beutekisten aussuchen. Und weil die Aufträge für den unheimlichen Baum ständig durchwechseln, könnt ihr das alles so oft wiederholen, wie ihr nur wollt.

Hölle, Hölle, Hölle

Zusätzlich können in manchen Gebieten auch sogenannte Höllenfluten auftreten. Dadurch werden die Gegner stärker, der Himmel färbt sich rot und lässt Feuer herabregnen, das Design wird düsterer – und die Feinde lassen jetzt Glutsplitter fallen. Nur damit kann man dann spezielle Beutekisten

öffnen, die zufällig in der Zone spawnen. So richtig tolles Zeug haben wir darin aber leider nie gefunden, das hängt wohl allein vom Beuteglück ab. Überhaupt waren die Höllenfluten einfach nicht so reizvoll wie die anderen Inhalte, obwohl es da sogar eigene Bosskämpfe zu entdecken gibt. Für unseren Geschmack fehlen hier noch eigene Quests und Charaktere, die das ganze Konzept ein bisschen aufwerten – hoffen wir also, dass Blizzard noch ein paar passende Ideen in der Hinterhand hat.

Das geht noch härter

Die wichtigste Aktivität im Endgame ist aber ohnehin das Abklappern von





Albtraumdungeons. Ab dem dritten Schwierigkeitsgrad können sogenannte Siegel dropen, später dürft ihr die Dinger auch selbst herstellen. Siegel haben nur eine Funktion, nämlich einen bestimmten Dungeon in eine härtere Albtraum-Variante zu verwandeln, in der ihr dann deutlich kniffligere Gegner antrefft. Hochstufige Siegel verpassen dem Dungeon außerdem noch eine positive und mehrere negative Eigenschaften. Zum Beispiel bekommt ihr dann einen Bonus auf Goldfund oder Schadensreduktion, aber dafür teilen Feinde zusätzlichen Giftschaden aus und sind schneller unterwegs. Blitze können spontan von der Decke herabschießen. Oder ihr werdet von einem fliegenden Gesteinsbrocken verfolgt, der euch regelmäßig mit Blitzangriffen malträtiert. Kurz gesagt: Die Siegel bringen etwas Würze ins Gameplay und werten die Dungeons spürbar auf.

Am Ende eines Albtraumdungeons erhaltet ihr nicht nur Beute, sondern dürft auch eine eurer Paragon-Glyphen mit Erfahrungspunkten aufwerten und verbessern. Mit der Zeit erhöht sich dadurch auch die Reichweite der Glyphe und ihr könnt mehr positive Effekte auf euren Paragonbrettern nutzen. Das wirkt anfangs zwar noch wie unnötiger Grind, ist aber nötig, wenn man irgendwann das absolute Maximum aus seiner Klasse rausholen will. Und ein paar längerfristige Ziele, auf die es sich hinarbeiten lässt, sind ja auch nicht verkehrt.

Fairness? Pah!

Vollkommen freiwillig und fast schon ein bisschen versteckt ist das PvP-System. Es gibt zwei sogenannte Felder des Hasses, das



sind spezielle Gebiete auf der Map, die man besuchen kann, aber nicht muss. Nur hier könnt ihr euch für PvP-Kämpfe freigeben – und erst

dann dürfen euch andere Spieler unbescholten verdreschen, vorher seid ihr sicher. Fair ausbalanciert ist das alles nicht und soll es auch

nicht sein – Blizzard weiß, dass man bei der ganzen Fülle an Items und Talenten nie echte Chancengleichheit garantieren kann. Also versucht

man es gar nicht erst und akzeptiert, dass man hier auch mal schmutzig und unfair kämpfen kann. Wir finden: Eine richtige Entscheidung, die auch ihren ganz eigenen Reiz hat.

Nur in den PvP-Zonen erhaltet ihr sogenannte Samen des Hasses, das ist eine Sonderwährung, die ihr aber erst mal in einem Ritual säubern müsst. In dieser Zeit seid ihr Freiwild für andere Spieler in der Gegend. Ist es vollbracht, könnt ihr euch mit der verdienten Währung bei speziellen PvP-Händlern mit neuer Ausrüstung eindecken. Alles, was ihr hier kaufen könnt, ist jedoch rein kosmetisch. In Feldern des Hasses dürft ihr also ausschließlich neue Skins für eure Waffen, Rüstungen und euer Reittier freischalten, spielerische Vorteile lassen sich nicht verdienen. Und

überhaupt wirkt es fast so, als habe Blizzard das ganze PvP nur pro forma eingebaut, denn letztendlich ist es vollkommen freiwillig und man wird auch nie dazu gedrängt. Wer also keinen Bock auf PvP hat, kann es komplett ignorieren und verpasst auch nix Wichtiges. Dass das Feature allerdings so groß auf der offiziellen Website beworben wird, wundert uns doch ein wenig – in seiner jetzigen Form ist es dafür eigentlich zu unwichtig.

Gruppenzwang ... aber nur ein bisschen

Schon in der Beta haben wir die riesigen Weltbosse kennengelernt, die man nur mit größeren Gruppen bezwingen kann. Es gab in der Beta zwar ein paar Spieler, die so ein Rie-

senvieh im Alleingang gelegt haben, aber so ist es definitiv nicht gedacht (und nebenbei ist es auch stinklangweilig). In größeren Gruppen kommt aber Freude auf: Die Giganten sind richtig cool inszeniert und hauen ganz mächtig rein, die Kämpfe machen Laune! Letztendlich sind die Weltbosse aber auch nichts, womit man sich wirklich langfristig beschäftigen kann. Das liegt auch daran, dass die Weltbosse nur zu bestimmten Zeiten spawnen, die sich auch nicht beeinflussen lassen. Ihr könnt also nicht einfach eine Truppe zusammentrommeln und einen Raid starten, wenn ihr gerade Lust darauf habt.

Das Gleiche gilt auch für die Legion-Events, die ebenfalls rein zufällig auf der Weltkarte auftauchen.

Das sind im Grunde einfach nur größere Zufallsereignisse, ähnlich wie die normalen Events, für die ihr aber zwingend ein paar Mitspieler braucht. (Völliges Chaos übrigens, aber witzig!) Zusammen mit den Weltbossen sind das allerdings schon die einzigen Spielinhalte, die ein Zusammenspiel erfordern. Alles andere in Diablo 4 lässt sich problemlos im Alleingang erledigen.

Das MMO, das keines sein will

Überhaupt ist der MMO-Faktor in Diablo 4 überraschend gering. Man begegnet zwar immer wieder anderen Spielern, wird aber nie dazu ermutigt, mit ihnen zu interagieren oder Gruppen zu bilden – obwohl man dafür sogar einen kleinen Bonus auf Erfahrungspunkte bekommt. Es gibt keine Spielersuche für Albtraumdungeons, keine Anreize für Clans, keinen Handelsplatz abseits vom Chat und auch sonst nur wenige Sozialfunktionen. Im Grunde also das genaue Gegenteil zu Diablo Immortal, das komplett um seine Gilden herumgestrickt ist. Natürlich ist es denkbar, dass Blizzard erst mal das Feedback der Käufer abwartet und dann entscheidet, ob der MMO-Aspekt in Diablo 4 noch weiter ausgebaut wird. Wir können aber natürlich nur den Zustand bei Launch bewerten – und der spricht eine deutliche Sprache: Diablo 4 hätte auch problemlos als Singleplayer-Spiel funktioniert.

Langzeitspaß oder nicht?

In unserem Test konnten wir nur eines noch nicht ausprobieren, und



zwar die vierte Schwierigkeitsstufe. Auf der dropen noch bessere Items und auch die Gegner sollen nochmal wesentlich härter zuhauen. Soweit wir wissen, ist das aber auch schon alles, was die höchste

Weltenstufe zu bieten hat, neue Features gibt es da scheinbar nicht. Auch wenn wir natürlich noch keine Langzeiteinschätzung zum Endgame abgeben können, ist das Angebot zum Launch recht

überschaubar: Egal ob Albtraumdungeons oder Flüsterbaum-Aufträge, das alles sind im Grunde nur Umwege, um an Erfahrungspunkte und Beute zu kommen, ähnlich wie im Abenteuermodus in Diablo 3.

Das Endgame steht damit zwar auf einer grundsoliden Basis, lässt aber noch viel Luft nach oben, denn frische Ideen sind hier Mangelware. Die Entwickler sagen übrigens selbst, dass Diablo 4 eigentlich nicht dazu gedacht ist, um endlos gespielt zu werden. Irgendwann ist man einfach mit allem durch und der Machtgipfel für euren Helden ist erreicht. Der Langzeitspaß dürfte also eher von den Seasons ausgehen und dem Reiz, eine Klasse neu anzufangen und hochzuleveln.

Genau darum könnten die geplanten Seasons auch richtig interessant werden, denn die sollen nochmal viele Stunden neue Ziele und kostenlose Belohnungen bieten, auf die man hinarbeiten kann. Das könnte tatsächlich die ideale Ergänzung zum Endgame sein. Wie motivierend das aber wirklich wird, bleibt abzuwarten, die erste Season soll schließlich erst im Juli starten. Sicher ist aber schon jetzt, dass die Seasons nicht die Hauptgeschichte weiter erzählen sollen. Solche Inhalte wird sich Blizzard wohl lieber für größere Add-ons aufheben, laut Blizzard wird bereits an zwei kostenpflichtigen Erweiterungen gearbeitet.

Kontroverse

Monetarisierung: Der Shop

Spätestens jetzt müssen wir auf die Monetarisierung zu sprechen kommen, die bei der Community für reichlich Diskussionsstoff gesorgt hat. Das Wichtigste: Ihr könnt euch für Echtgeld keine Macht oder spielerischen Vorteile kaufen. Blizzard will im Shop einzig und allein kosmetische Items anbieten, und das ist zum Launch auch der Fall. Eigentlich eine gute Lösung, wenn es wirklich dabei bleibt: Die Kostüme bieten bislang nichts, was der Atmosphäre im Spiel schadet und natürlich findet man auch im Spiel selbst massenhaft Beute, um sein Aussehen anzupassen. Die gesalzenen Preise im Shop werfen trotzdem einen hässlichen Schatten auf Blizzards Geschäftsmodell: Für ein komplettes Rüstungsset werden bis zu 25 Euro verlangt! Von Mikrottransaktionen kann also keine Rede mehr sein, wenn Preise herrschen, die einem Drittel der Vollversion entsprechen. Die meisten Spieler dürften da lachend abwinken, doch es gibt natürlich immer eine empfindliche Zielgruppe (die sogenannten „Wale“), die man mit solchen Käufen melken kann. Und natürlich werden diese Skins auch nicht zum Direktkauf angeboten, was zumindest noch eine gewisse





Transparenz gewährleisten würde. Stattdessen greift Blizzard zu einer Masche, die man schon aus unzähligen Free2Play-Spielen kennt: Man muss sich zuerst mit echtem Geld eine Ingame-Währung namens Platinum kaufen, die in verschiedenen Paketen angeboten wird – erst damit lassen sich dann die kosmetischen Inhalte freischalten.

Kennt die Gier also keine Grenzen? Diablo 4 ist schließlich ein Vollpreisspiel, 70 Euro werden auf dem PC fällig, 80 Euro auf Konsolen – und zwar nur für die Standardversion. Doch es geht hier nicht nur darum, die Taschen von Bobby Kotick zu füllen. Letztendlich soll Diablo 4 auch über viele Jahre

laufen und dabei alle drei Monate mit neuen Seasons versorgt werden, die frische Inhalte nachliefern – und zwar kostenlos für alle, davon profitiert also die gesamte Community. Genau das hatte Diablo 3 all die Jahre gefehlt, vermutlich auch, weil Blizzard nach der Schließung des Auktionshauses keine laufenden Einnahmen mehr mit dem Spiel erzeugen konnte. Das soll Diablo 4 nun ändern – und die Zeit wird zeigen, ob Blizzard damit Erfolg hat, ohne irgendwann doch noch in die Pay2Win-Falle zu tappen. Denn so viel ist klar: Sollte Blizzard jemals spielerische Vorteile für echtes Geld verkaufen, wird es die Community mit einem

Sturm der Entrüstung danken – die schaut seit Diablo Immortal nämlich sehr genau hin.

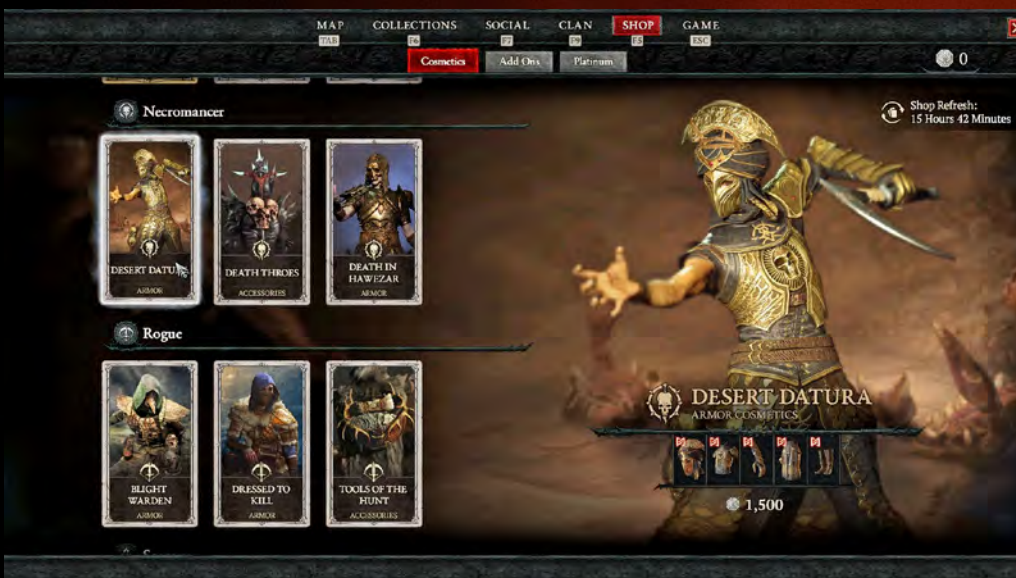
Seasons und Battle Pass

Die Debatte um die Monetarisierung wird in Zukunft aber nicht nur den Shop, sondern auch die Seasons selbst betreffen. Die enthalten nämlich auch einen Battle Pass, der sich in drei Varianten unterteilt: Es gibt einen kostenlosen Battle Pass für alle, einen Premium-Battle Pass, der 1.000 Platinum kostet (das entspricht 10 Euro) und einen beschleunigten Premium-Battle Pass, der 20 Stufensprünge und einen besonderen kosmetischen Gegenstand bieten

soll – zum Preis von 2.800 Platinum, was euch etwa 25 Euro kosten wird. Das Wichtigste dabei: Alles, was euch spielerische Vorteile verschafft, also Booster, Ressourcen und so weiter, sollt ihr kostenlos erhalten. Der Premium-Pass wird dagegen nur Kosmetik beinhalten – sagt zumindest Blizzard. Allerdings gab es bei den Fans schon einige Debatten zu dem Thema, denn der Premium-Pass wird es euch wohl erlauben, Battle-Pass-Ränge zu überspringen – und das könnte bedeuten, dass man auch die nützlichen Booster womöglich schneller erhält, was ein spielerischer Vorteil wäre. Blizzard hält dagegen, dass man zum Freischalten der Booster einen bestimmten Charakterlevel erreicht haben muss, unabhängig von den Battle-Pass-Stufen. Damit will man sicherstellen, dass zahlende Spieler keinen Vorteil haben. Ob sich das aber wirklich so bewahrheitet, weiß derzeit niemand: Gewissheit haben wir erst, wenn die erste Season von Diablo 4 startet – voraussichtlich im Juli geht's los.

Genügsame Monsterhatz

Dass die Technik völlig in Ordnung geht, haben wir ja schon mit der Beta abklopfen können. Das Spiel läuft selbst auf älteren Konsolen wie der PS4 noch überraschend ordentlich. Und auf aktuellen Modellen wie der Xbox Series S bekommt ihr ein scharfes Bild, sehr kurze La-



dezeiten und flüssige 60 Bilder pro Sekunde geboten. Da macht das Spielen Spaß!

Auf dem PC hatten wir durchgängig hohe Frameraten, nervige Ruckler traten auf einer SSD so gut wie nie auf – auch dank DLSS-Support und jeder Menge Grafikoptionen. Wer mag, kann übrigens auch am PC mit einem Gamepad spielen und dann das Interface der Konsolefassung nutzen. Dank Crossplay und Cross Progression können PC- und Konsolenbesitzer sogar gemeinsam zocken oder auch mal die Plattform wechseln (sofern sie das Spiel mehrmals gekauft haben). Da es sich um ein reines Online-Spiel

handelt, werden eure Spielstände bequem über das Battlenet verwaltet – ganz egal, auf welcher Plattform ihr spielt. Einziger Wermutstropfen für PC-Besitzer: Der lokale Couch-Koop, bei dem zwei Spieler an einem Gerät spielen können, ist allein den Konsolenspielern vorbehalten. Am PC müsst ihr leider darauf verzichten.

Die Zukunft von Diablo

Nach unserem Test haben wir keine Zweifel mehr: Diablo 4 ist gekommen, um zu bleiben. Alles, was es macht, macht es gut, teilweise sogar großartig. Wer Diablo liebt, wird hier sicher ein neues Zuhause fin-

den. Es ist aber auch ein Spiel, das sehr vieles auf einmal versucht und dabei ständig darauf bedacht ist, bloß keine Fans zu verschrecken. Egal ob Open-World, MMO-Elemente, Charakterbau oder Beute – im Grunde geht Blizzard bei allem auf Nummer sicher und traut sich nicht, aus der alten Formel auszubrechen. Das ist für den Großteil der Fans wahrscheinlich genau das richtige, Diablo richtet sich an die Massen. Aber natürlich wird es auch solche Fans geben, denen es vielleicht zu finster, zu online, zu eintönig, zu altbacken oder einfach zu wenig Path of Exile ist. Wir finden: Diablo 4 ist in sei-

nem aktuellen Zustand ein richtig starkes Spiel geworden, das genau das liefert, was Blizzard versprochen hat. Die düstere Atmosphäre passt prima, der Spielfluss stimmt und die Monsterhatz macht so viel Spaß wie eh und je. Dass manche Features wie das Paragon-System oder das Endgame noch keine Begeisterungstürme auslösen, klingt zwar wie ein Dämpfer, macht uns aber keine Sorgen: Diablo 4 ist ein Live-Service-Game, das gerade erst begonnen hat – und wir rechnen fest damit, dass sich das Spiel in den kommenden Monaten und Jahren noch kräftig weiterentwickeln wird. Ob zum Guten oder Schlechten, das muss die Zeit zeigen – aber wir werden auf jeden Fall wieder mit dabei sein und euch darüber berichten.

FAZIT: Ein starkes Diablo im XXL-Format mit riesiger Welt, toller Atmosphäre und vielen alten Stärken. Das Online-Grundgerüst nervt zum Glück nicht, beim Endgame gibt's aber noch Luft nach oben. Der Erfolg auf lange Sicht dürfte auch von den Seasons und frischen Inhalten abhängen – da hat sich Blizzard ganz schön was vorgenommen.

WERTUNG **9**







Genre: Fighting Games
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 02. Juni 2023
USK: ab 12 Jahren



Street Fighter 6

Nachdem Street Fighter 5 zum Launch eine reine Enttäuschung war, fährt Capcom mit Street Fighter 6 die schweren Geschütze auf. Ob das auch geklappt hat, erfahrt ihr bei uns im Test.

Von: Daniel Link

Fighting Games gehen in die nächste Generation über. Nachdem Spiele wie Street Fighter 5, Tekken 7, und Mortal Kombat 11 mittlerweile ein wenig in die Jahre gekommen sind, dürfen sich Prügelfans endlich wieder über neue Leckerbissen freuen. Den Anfang macht hier Capcoms Street Fighter 6, welches kürzlich, am 02. Juni, veröffentlicht wurde.

Street Fighter 6 - Eine richtige Breitseite von Capcom

Gegen Ende seiner Lebenszeit konnte sich Street Fighter 5 viele Freunde unter den Genrefans machen, doch zu Beginn sah das

leider ganz anders aus. Der Release von SF5 war für viele Fighting-Game-Spieler absolut katastrophal aufgrund eines schlechten Online-Modus, weniger Inhalte für Einzelspieler und sonstiger fehlender Quality-of-Life-Features. Verständlicherweise können es Spieler daher kaum abwarten, herauszufinden, ob Capcom aus dem Launch von Street Fighter 5 gelernt hat und mit Street Fighter 6 direkt zu Beginn ein spaßiges Produkt abliefern kann. Glücklicherweise kann ich sämtliche Skeptiker beruhigen: Street Fighter 6 ist ein fantastischer Neuzugang zur populären Fighting-Game-Reihe.

Vom allseits beliebten Gameplay bis hin zu den Offline-Modi und der Liebe zum Detail, hat sich Capcom über die letzten Jahre deutlich verbessert. Bei diesem Qualitätsunterschied ist es kaum zu glauben, dass Street Fighter 5 und 6 von der gleichen Firma produziert wurden.

Vertrautes Gameplay mit zahlreichen Neuerungen

In Sachen Gameplay werden sich Street-Fighter-Veteranen direkt zu Hause fühlen. Ryu feuert noch immer seinen Hadouken, Angriffe aus dem Sprung sorgen noch immer für imposante Kombos, und Cammy ist noch immer ... na ja,

Cammy eben. Neben dem Altbekannten bietet Street Fighter 6 jedoch auch zahlreiche Neuerungen bei Kombo-Routen, Spezialangriffen und mehr.

Beispielsweise erhielten viele Charaktere brandneue Angriffe spendiert, wodurch sich auch Figuren wie Ryu völlig frisch anfühlen. Alleine schon hierdurch werden Kombos möglich, die in Street Fighter 5 undenkbar gewesen wären, doch Street Fighter 6 setzt hier sogar noch eins drauf.

Das neue Drive-System ermöglicht zum einen neue Kombos, zum anderen können bekannte Kombos erweitert werden. Jeder Angriff, der normalerweise von einem Spezial-





angriff gefolgt werden kann, lässt sich nun zusätzlich mit einem Dash unterbrechen. Ist eure Drive-Leiste voll genug, vollführt der Charakter einen Dash, aus dem man nach Wunsch direkt einen weiteren Angriff ausführen kann.

Hierdurch werden äußerst lange und ziemlich cool aussehende Kombos möglich. Nicht nur bietet Street Fighter 6 also eine Menge Freiheiten, was Kombos angeht, es macht auch schlichtweg Spaß, mit dem neuen Drive-System herumzuspielen.

Das ist natürlich nicht alles, was man mit der Drive-Leiste anstellen kann. Auch der Drive-Impact, der ebenfalls für beeindruckende Kombo-Möglichkeiten sorgt, kostet ein Stück der Drive-Leiste. Zusätzlich hängen auch defensive Manöver von der Drive-Leiste ab. Ist diese leer, landet man im sogenannten Burnout.

Steht man dann neben einer Wand und wird von einem Drive-Rush getroffen, wird der eigene Charakter betäubt, was dem Gegner alle Zeit der Welt gibt, eine Kombo vorzubereiten. Damit das nicht passiert, muss man im Burnout natürlich äußerst vorsichtig spielen. Die Drive-Leiste füllt sich jedoch durchs Angreifen, Blocken, und schlicht Nach-vorn-laufen wieder auf.

Ein Mischmasch aus Mechaniken für das ultimative Street Fighter

Dieses Burnout-System ist ziemlich interessant. In älteren Street-Fighter-Ablegern konnte man zwar auch betäubt werden, dies geschah jedoch in den meisten Fällen, wenn man selbst zu defensiv spielte. Steckte man einen Treffer nach dem anderen ein, füllte sich eine separate Leiste und man wurde betäubt.

In Street Fighter 6 verliert man zwar auch einen Teil der Drive-Leiste, wenn man getroffen wird, doch mir ist es zumindest noch nicht passiert, dass diese nur durchs Einstecken von Treffern geleert wurde. Wird man also betäubt, ist es sozusagen die eigene Schuld. Hierdurch hat man wesentlich mehr Kontrolle über den Verlauf eines Matches.

Beim Burnout-System handelt es sich also um eine clevere Weiterentwicklung einer alten Mechanik, womit man an sich auch Street Fighter 6 als Ganzes beschreiben kann.

Auch ein Parry-System mit dazugehörigen Perfect-Parrys, wenn man im letzten Moment pariert, durch die sich normale Angriffe oder sogar Drive-Rushes parieren lassen, ist mit im Spiel. Diese Mechanik kennen Street-Fighter-Veteranen unter anderem aus Street

Fighter 3. Im neuesten Spiel ist diese zurückgekehrt und komplettiert das neue Drive-System. Dass sich Street Fighter 6 also wie das „ultimate“ Street Fighter anfühlt, ist keine Übertreibung.

Das Drive-System ist eine zentrale Mechanik von Street Fighter 6, durch die sich der Titel völlig anders spielt als seine Vorgänger. Gleichzeitig fühlt sich das Gameplay durch einige bekannte Mechaniken jedoch so vertraut an, dass alte Hasen nicht lange brauchen werden, um sich in Street Fighter 6 zurechtzufinden. Im Endeffekt bedeutet das: Egal, ob ihr Street Fighter 5 nicht mochtet oder absolut verliebt in den Titel seid, Street Fighter 6 kann jeder Gruppe Spieler eine Menge Spaß bereiten. Wenn ihr vorher also nie wirklich mit der Reihe warm wurdet, solltet ihr dem Spiel definitiv eine Chance geben. Wenn ihr

euch ohnehin jedes neue Street Fighter holt, kann ich euch zumindest vergewissern, dass ihr hiermit keinen Fehlkauf begeht.

Allein Neulinge könnten mit dem Drive-System ein wenig Probleme haben, da viele Aspekte nicht sonderlich leicht auszuführen sind und erst einmal einiges an Übung erfordern. Auch die bekannten Links sind immer noch wesentlich schwerer auszuführen als etwa das Gatling-System aus Guilty Gear Strive. Doch zumindest gibt es in Street Fighter 6 ein ziemlich ausführliches Tutorial, welches einem sowohl die Grundlagen als auch fortgeschrittene Techniken beibringt.

Der Titel ist zwar nicht das einsteigerfreundlichste Spiel der Welt, gibt neuen Spielern jedoch genügend Hilfestellungen, damit diese gut ins Spiel hineinfinden können.



Auch für Singleplayer eine Überlegung wert

Weiterhin kann ich mit Freude berichten, dass sich Street Fighter 6 auch für alle lohnt, die kein Interesse am Online-Modus haben. Mit World Tour bringt Capcom nämlich einen richtigen Singleplayer-Modus ins Spiel, der einige Stunden Spielspaß bietet. In meiner Vorschau zu Street Fighter 6 berichtete ich bereits ausführlich über den World-Tour-Modus. Insgesamt erinnert dieser ein wenig an die Yakuza-Spiele. So verdient man Geld über diverse Minispiele, und den Lohn steckt man unter anderem in Kleidungsstücke, welche die eigenen Attribute im World-Tour-Modus verändern. Beispielsweise verursacht man hierdurch mehr Schaden oder steckt mehr Schläge ein. Zusätzlich lässt sich das Moveset



der Spielfigur nach den eigenen Wünschen anpassen. Findet man einen sogenannten Meister, also eine der spielbaren Figuren aus Street Fighter 6 wie Chun Li, schaltet man dessen Angriffe frei. Beispielsweise darf man so das Moveset von Chun Li nutzen, jedoch die Spezialangriffe von Luke verwenden. Auch das Kombinieren der Spezialangriffe verschiedener Kämpfer ist kein Problem.

Wer nicht an der Story von Street Fighter interessiert ist, der kann sich zumindest noch offline über ein paar besondere Modi freuen. Neben den normalen Matches lassen sich hier auch ein paar Minispiele spielen. Beispielsweise müssen Spieler bestimmte Aktionen ausführen, um Punkte zu generieren, den Gegner fünfmal auf den Boden werfen und mehr.

Auch ein Modus, in dem verschiedene Buffs und Debuffs zufällig verteilt werden, ist mit dabei. Zusätzlich lassen sich diese Modi noch mit weiteren Gimmicks versehen. Darunter finden sich ein Stier, der durch die Arena läuft, eine Drohne, die beim Zerstören hilfreiche Boni verteilt, und einige andere recht spaßige Dinge.

Klasse Singleplayer, toller Multiplayer

Bei Street Fighter 6 legt Capcom einen deutlichen Fokus auf Singleplayer-Inhalte, was für viele Spieler sicherlich eine freudige Nachricht sein wird. Der Online-Modus sowie das fundamentale Gameplay leiden hierunter jedoch nicht.

In Online-Kämpfen kommt der heiß geliebte Rollback-Netcode zum Einsatz und zumindest in meiner Test-Phase und während

der Open-Beta gab es hier keinerlei Beschwerden von Spielern. Wer sich Street Fighter 6 also nur holen will, um im Online-Modus ordentlich aufzuräumen, der muss keine Bedenken haben. Nicht nur läuft der Online-Modus ziemlich gut, der Hub strotzt auch nur so vor Persönlichkeit. Von Arcade-Maschinen, auf denen ältere Street-Fighter-Ableger laufen, bis hin zum charmannten Kommentator und den verschiedenen Nebenaktivitäten, ist der Online-Modus von Street Fighter 6 wohl der momentan beste im ganzen Genre.

Alle Features von Street Fighter 6 aufzuzählen, wie die Customization des eigenen Online-Avatars und die dafür freischaltbaren Outfits, den umfangreichen Trainingsmodus, bei dem sogar von Anfang an die Frame-Data angezeigt wird, und all die anderen

Dinge, würden hier definitiv den Rahmen sprengen.

Man merkt wirklich an allen Ecken und Enden, dass es sich bei Street Fighter 6 um eine richtige Weiterentwicklung der Reihe handelt. Es ist schwer vorstellbar, wie Capcom Street Fighter 6 mit dem nächsten Spiel der Reihe noch überbieten wird können.

Hübsche Grafik ohne technische Mängel

Auch bezüglich der Grafik macht Street Fighter 6 seinem Status als Next-Gen-Titel alle Ehre. Sowohl Charaktere als auch Stages sehen wirklich schick aus und gepaart mit den „fetzigsten“ Menüs, die teilweise mit Street-Art versehen sind, macht es einfach Spaß, sich Street Fighter 6 anzuschauen. Das gesamte Spiel hat einen kohärenten Stil, der nach





der Aufmerksamkeit des Spielers schreit. Andere Titel, so auch Street Fighter 5, verwenden oft recht generische Menüs, da diese ja schließlich nur dafür da sind, den Nutzer ins tatsächliche Spiel zu bringen. Für den neuen Prügler steckte Capcom jedoch extra Arbeit hinein, damit sich selbst die Navigation im Menü einfach gut anfühlt.

Weiterhin erklärte Capcom bereits, dass einige Quality-of-Life-Features noch mit einem Day-One-Patch ins Spiel gebracht werden. Ich selbst habe eigentlich keinerlei Features vermisst, dass Capcom also sogar noch mehr Nutzerfreundlichkeit ins Spiel bringen möchte, sagt wohl bereits genug über die Qualität des Titels aus.

Glücklicherweise gibt es trotz der hübschen Grafik keinerlei Mängel auf technischer Seite. In

meinem Test lief das Spiel konstant mit den gewünschten 60 Fps, und Ruckler oder Ähnliches konnte ich keine feststellen. Wie das Ganze auf der PS5 respektive Xbox Series X|S aussieht, kann ich leider nicht beurteilen, doch in den meisten Fällen ist es ein gutes Zeichen, wenn die PC-Version ohne Probleme läuft.

Trotz der Lobeshymne, die ich bisher für Street Fighter 6 sang, gibt es jedoch auch eine Sache zu bemängeln. Die normale Edition von Street Fighter 6 schlägt mit knappen 60 Euro zu Buche. Dann gibt es noch eine Deluxe Edition für 84,99 Euro, sowie eine Ultimate Edition für knapp 105 Euro. Letztere bietet neben dem Spiel noch den „Year 1 Ultimate Pass“. Dieser gewährt Zugriff auf vier zusätzliche Charaktere, die bereits angekündigt wurden, Farben und Outfits für die vier neuen Kämp-

fer, zwei zusätzliche Stages und 7.700 Drive Tickets als direkte „Kaufprämie“.

Die ewige Monetarisierung

Das ist an und für sich nichts Neues. Zahlreiche Spiele bieten vorab solche Editionen an. Während meiner Test-Phase entdeckte ich jedoch, dass Street Fighter 6 zusätzlich einen richtigen Battle-Pass haben wird, wie man ihn aus Spielen wie Apex Legends und Destiny 2 kennt. Auf Nachfrage bestätigte Capcom, dass der Battle Pass eine kostenlose Seite sowie eine Premium-Seite umfassen wird. Interessanterweise verschwieg Capcom diesen Battle Pass im bisherigen Marketing, und wenn die Inhalte der Ultimate Edition nicht zum Release noch verändert werden, dann ist die Premium-Seite des Battle Pass nicht in dieser enthalten.

Zum Release müssen also auch Spieler, welche sich die Ultimate Edition für knappe 105 Euro kaufen, den Battle Pass separat erwerben. Die Ultimate Edition von Diablo 4, welches durch Early Access am selben Tag wie Street Fighter 6 veröffentlicht wurde, enthält hingegen den Premium-Battle Pass und bietet obendrauf auch noch eine „beschleunigte Freischaltung des saisonalen Battle Pass“.

Macht der Battle Pass mein Hadouken grün?

Somit ist Street Fighter 6 eines der ersten Spiele im Genre, das einen Battle Pass anbietet. Obwohl solche Systeme in der Industrie mittlerweile fast zum Standard gehören, sind sie noch recht neu bei Fighting Games. Da ergibt es durchaus Sinn, dass Capcom nicht allzu viel Aufmerksamkeit auf den Battle Pass lenken möchte, doch vielen Spielern dürfte dieser Umstand definitiv sauer aufstoßen.

Weiterhin können Fighter Coins über Echtgeld erworben und mit diesen dann neue Charaktere sowie „verschiedene Gegenstände für die Charaktere und den eigens kreierten Avatar“ gekauft werden. Drive Tickets hingegen werden im Spiel durch bestimmte Herausforderungen verdient und können ebenfalls für Gegenstände im Spiel ausgegeben werden.

Laut Capcom werden sämtliche Belohnungen des Battle Pass und über Fighter Coins gekaufte Gegenstände lediglich kosmetischer Natur sein, sich also nur auf das Aussehen des eigenen Charakters auswirken. Das System hat also

keinen direkten Einfluss auf das Spiel, sondern lässt Spieler den Online-Avatar beziehungsweise die Charaktere lediglich „besser“ gestalten. Das macht es zusätzlich seltsam, dass Capcom den Battle Pass zum jetzigen Zeitpunkt nicht näher beleuchten möchte.

Auch zum Redaktionsschluss wenige Tage nach Release gibt es noch keine handfesten Informationen, wann der Pass startet und was enthalten sein soll – hier bleibt also nur das Motto: Abwarten.

Auch mit Battle Pass ist Street Fighter 6 ein spaßiges Erlebnis

Der Battle Pass ändert natürlich nichts an der Qualität des Spiels und da es sich nur um kosmetische Gegenstände handelt, kann dieser per se auch getrost ignoriert werden.

Trotzdem war es mir ein Anliegen, euch darüber zu informieren, dass es einen solchen Battle Pass im Spiel geben wird und dass sich Capcom zu diesem bisher noch nicht wirklich geäußert hat. Bei einem weiteren anstehenden Capcom-Produkt, Exoprimal, wurde der Battle Pass bereits in frühen Trailern beworben. Wenn es um Street Fighter geht, ist der Publisher wohl schlichtweg ein wenig vorsichtiger, was sie im Marketing zeigen wollen.

Das alles sollte jedoch nicht davon ablenken, dass Street Fighter 6 ein fantastisches Spiel ist, welches kein Freund des Genres verpassen sollte.

Die hübsche Optik, das spaßige Gameplay, und die zahlreichen Modi und kleinen Details machen Street Fighter 6 bereits jetzt zu einem starken Kandidaten für die Auszeichnung als bestes Fighting Game der Generation. Es wird sehr interessant zu sehen sein, wie Spiele wie Tekken 8 und Mortal Kombat 1 auf diese Breitseite von Capcom reagieren werden, auch, wenn die Firma sicherlich ein wenig transparenter bezüglich der Monetarisierung des Spiels hätte sein können. □

FAZIT: Ein tolles Fighting Game, das Ansprüche auf den Genre-Thron stellt.

WERTUNG

9

System Shock

Wenn genug geändert und die Essenz des Originals beibehalten wird, ergibt das einen richtig guten Remaster mit Remake-Qualität.

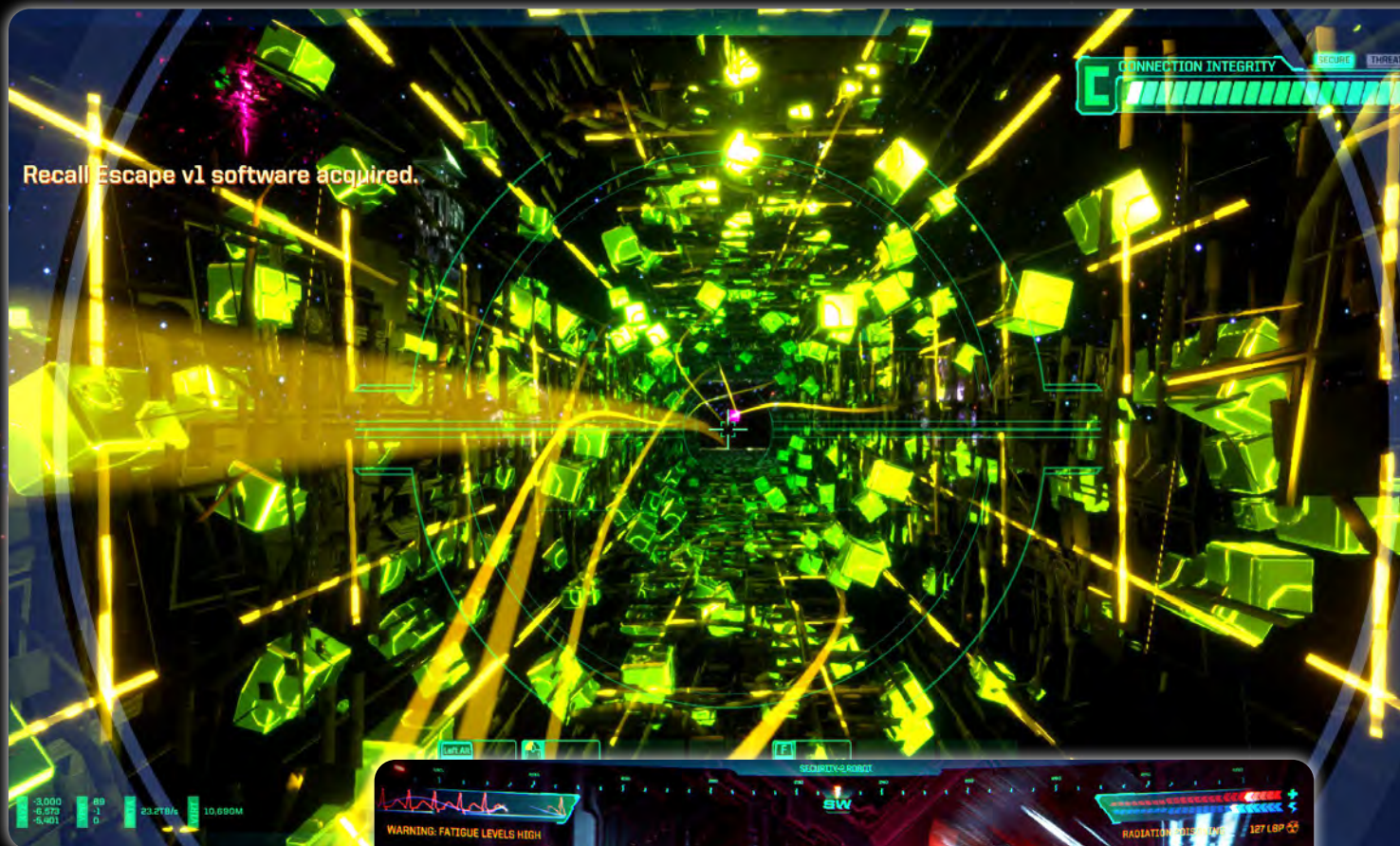
Unser Test zu System Shock!

Von: Christian Zamora

Künstliche Intelligenz ist zurzeit in aller Munde und wird mittlerweile in vielen Bereichen des Alltags eingesetzt. Mögliche Gefahren, die daraus hervorgehen können, waren schon in den 1980ern und zu Beginn der 1990er-Jahre gern im Fokus von Filmemachern und Spielentwicklern – mit eher futuristischem Blickwinkel. Neben Kino-Blockbustern wie James Camerons Terminator, in dem die KI Skynet die Menschheit vernichten will, lehrte uns spielerisch die perfide Intelligenz S.H.O.D.A.N. im Klassiker

System Shock von Looking Glass Studios das Fürchten. Das Original feiert im kommenden Jahr übrigens 30-jähriges Jubiläum, was die am 30. Mai erschienene Neuauflage umso spannender macht. Zwar wurde bereits im damaligen Erscheinungsjahr eine Enhanced Edition veröffentlicht, die mit SVGA-Grafik sowie Sprachausgabe und damit auf CD-Rom statt Diskette erschien. Aus heutiger Sicht ist der Titel jedoch trotzdem besser nur in Erinnerung zu halten und sollte nicht mehr unbedingt gespielt werden, denn vor allem Interface, Steuerungsmechaniken und Optik haben leider unverkennbar drei Jahrzehnte auf dem Buckel.

Genre: Ego-Shooter/Rollenspiel
Entwickler: Nightdive Studios
Hersteller: Prime Matter
Termin: 30. Mai 2023
USK: noch nicht geprüft



Alles neu macht der Mai

Für die Neuauflage ist Nightdive Studios verantwortlich, die schon für moderne Systeme angepasste Klassiker wie Turok, Forsaken und Shadow Man entwickelten. Initiiert wurde dieses Upgrade bereits 2016 als Kickstarter-Projekt und brachte dabei rund 1,4 Millionen Dollar ein.

Der Begriff Remaster ist hier eigentlich unpassend, denn es wirkt wie ein Remake, nicht zuletzt dank der Unreal Engine 4. Zudem wurden alle Levels im Aufbau verändert, eine modernere UI und Steuerung, übrigens auch hervorragend mit Controllern spielbar, spendiert, sowie ein verbessertes Gegnerverhalten imple-





RADIO

"This is a landmark moment in human history; we have achieved an entire decade"

mentiert, inklusive Ragdoll- und Zerstückelungssystem bei Kontrahenten.

Die Story sowie viele der Rätsel wurden deutlich erweitert und teils optimiert. Von der kompletten Neusynchronisation haben wir da noch gar nicht gesprochen!

Alles beim Alten?

An der Grundgeschichte haben die Macher bei Nightdive erfreulicherweise nichts verändert, denn die war vor 30 Jahren bereits gutes Material für einen düsteren Sci-Fi-Horrorfilm – wie ein leckerer Cocktail aus Alien, Event Horizon und dem bereits erwähnten Terminator. Neu ist, dass ihr diesmal einen kleinen Teil des Intros selbst spielen dürft.

Im Jahr 2072 erwacht ihr mit einem Hackerauftrag nach sechs Monaten Tiefkühlschlaf auf der Raumstation Citadel. Eure Aufwachphase wird unter anderem von der mittlerweile mutierten und in aggressive Cyborgs ver-



wandelten Besatzung sowie unzähligen bössartigen Maschinen verkürzt – und das alles unter Herrschaft der durchgeknallten KI S.H.O.D.A.N. (was übrigens Sentient Hyper-Optimised Data Access Network bedeutet).

Die klassifiziert euch rasch als „störendes Insekt“, das sie natürlich loswerden will. Obwohl ihr eigentlich nur an ihrem Programm herumpfuschen sollt, wollt ihr jetzt ihre Festplatte lieber gleich komplett nulen. Euer Abenteuer erlebt ihr dabei in einem Mix aus Action-Adventure mit kleinem Rollenspielanteil, in dem ihr viel Zeit mit Erkundung und Rätseln verbringt. Schwierig? Schwierig!

Schon damals innovativ war und ist die beibehaltene Einstellung des Schwierigkeitsgrades, dank der ihr einzelne Aspekte des Spiels wie Kampf, Cyberspace, Rätsel und Missionen individuell

festlegen könnt. Wer es aus dem Effeff kann, darf beispielsweise mit dem höchsten Missionsgrad die Station in maximal fünf Stunden erkunden, weil S.H.O.D.A.N. sonst in den bereits besuchten Ebenen einfache Elemente zurücksetzt.

Gut 12-15 Stunden, aber durchaus auch mehr, benötigt ihr auf dem normalen Schwierigkeitsgrad, dank der im Vergleich zum Original neu strukturierten Levels, diverser Rätsel und des verbesserten Gegnerverhaltens. Für den Test hat uns der Publisher sogar einen kleinen Walkthrough zur Verfügung gestellt!

Ohne Hilfestellung muss man sich definitiv oft neu orientieren und eingesammelte Audio-Logs studieren, um zu wissen, was zu tun ist und wo es hingehet.

Das machte bereits den Charme des Originals aus, also dass ihr immer wieder in einzelne

Abschnitte der Citadel Station zurückkehren müsst, um Rätsel zu lösen, Türen zu öffnen, oder nicht versehentlich zu früh den roten Knopf zu drücken.

Totale Überwachung

Auf eurem Weg zerstört ihr möglichst viele Kameras und separierte Energieknoten, um S.H.O.D.A.N.s Überwachungslevel zu verringern. Das öffnet nicht nur neue Regionen und ist in manchen Gebieten für den Fortschritt notwendig, einige Räume kann man beispielsweise trotz bekanntem Zugangscode erst unter einem bestimmten Sicherheitslevel betreten.

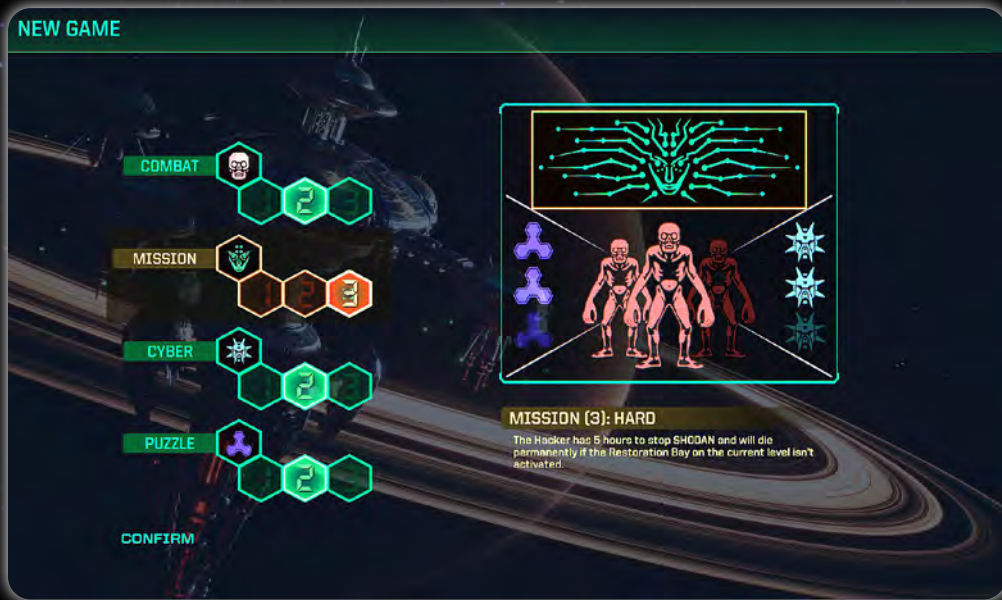
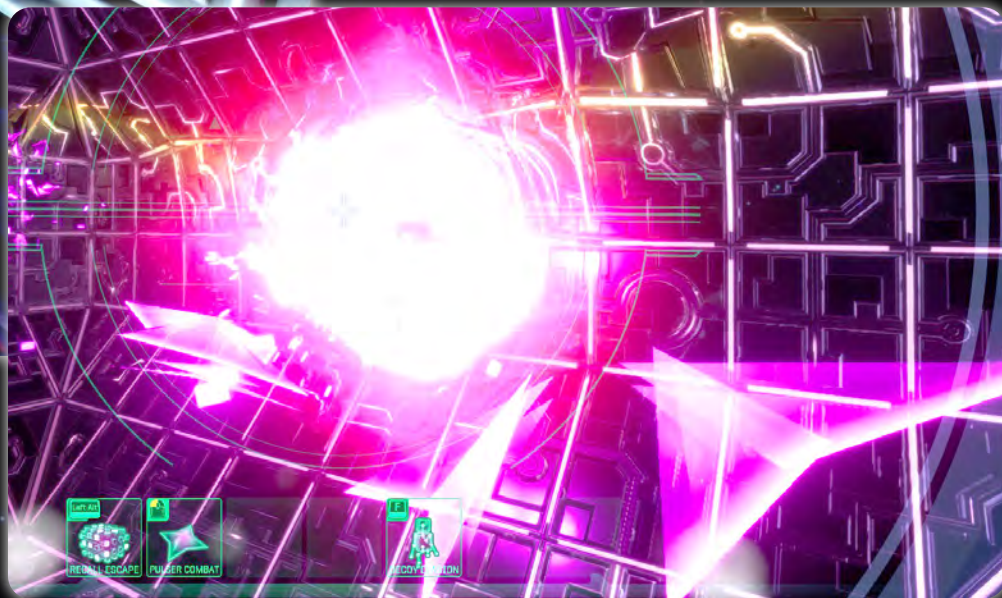
Die Ebenen sind verzweigt und einige Bereiche kann man über mehrere Wege erreichen. Man muss dabei nicht immer die Vordertür nehmen, manchmal kann man sich auch durch das Ventilationssystem bewegen.

Für diverse Türen benötigt ihr auch erst mal die korrekten Zugangskarten. Haltet euch nur mit entsprechenden Buffs oder aktiviertem Schild lange in Räumen mit radioaktivem Material auf, je nach Strahlungsstärke landet ihr sonst schnell in der nächsten Clone-Anlage. Zur weiteren Reduktion der Sicherheitsstufen und zum Öffnen diverser Bereiche verschlägt es euch zudem in den „Cyberspace“.

Die Zugänge findet ihr in dafür vorgesehenen Räumen. Der Cyberspace spielt sich ein wenig wie eine psychedelische Variante anderer Klassiker wie Forsaken und Descent. Hier ballert ihr verschiedene Gegner weg, öffnet Tore und zerstört Energiekerne. Nicht ultraspannend, aber eine nette Abwechslung zwischendurch – vor allem dank eines ansteigenden Schwierigkeitsgrades und immer neuer Gegnertypen. Hier dürft ihr auf verschiedene Fähigkeiten und Schussarten zurückgreifen, sofern ihr sie im jeweiligen Bereich einsammelt.

We need a bigger ... Inventory

Zur Verteidigung zu Fuß liegen neben ein paar Prügelwerkzeugen auch Projekttil- und Energiewaffen wie die SpareQ Beam herum – einige davon, wie die Pumpgun, sind sehr, andere weniger effektiv. Fast alle haben wenigstens zwei Schussmodi oder setzen alternativ auf Munition. Sie belegen aber teils mehrere Plätze im Inventar, was bald zu Platzmangel führen wird. Überlegt also gut, welche Waffen und Munition ihr mit-



nehmt. Ihr braucht zudem noch reichlich Platz für Heilungs- und Verstärkungsgegenstände, vor allem im späteren Spielverlauf. Resident-Evil-Fans der alten Schule kennen das Problem sicherlich noch. Alternativ dürft ihr zwischen den Levelebenen Gegenstände über einen Lift hin- und herschicken.

Aber auch dieser Platz ist begrenzt und ihr müsst die jeweiligen Räume mit den Transportmöglichkeiten in den Ebenen erst finden. Zahlreiche andere Gegenstände dürft ihr vaporisieren, das Resultat könnt ihr an vorgesehenen Stationen in Münzen verwandeln. Mit den Münzen kauft ihr dann Munition, Heilung und andere hilfreiche Gegenstän-

de an seltenen und manchmal gut versteckten Kiosken.

Angriff der Clone-Hacker

In Krankenstationen hinterlasst ihr Kopien von euch, was als Respawn-Punkt dient. An dem jeweils zuletzt aktivierten Punkt taucht ihr nach dem Ableben wieder auf – speichert trotzdem lieber, so oft es geht, das ist dankenswerterweise frei möglich. An rar gesäten Energiestationen und in noch selteneren Heilkammern könnt ihr euch ebenfalls wieder aufpäppeln und dadurch eure Verbrauchsgegenstände sparen – taktisches Denken ist also angebracht.

Habt ihr so eine Station entdeckt, wird sie – wie auch andere wichtige Räume – auf eurer

Karte markiert. Während eurer Erkundungstour findet ihr zudem Tech-Upgrades, die euch erst bestimmte Fähigkeiten ermöglichen, wie schnelles Laufen oder Resistenzen gegen bestimmte Umgebungsschäden. Einige verbrauchen bei Aktivierung Energie, die wieder auf- bzw. nachgeladen werden muss.

Neu trifft Retro

Die Umgebungen, Charaktere und Spezialeffekte wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet und sorgen für ein immersives Spielerlebnis. Vergleicht einfach mal das Original (gibt es bspw. bei gog.com und Steam) mit dem Remake und ihr werden schnell merken, wie viel Arbeit in die visuelle Aufwertung gesteckt wurde.

Dabei haben Nightdive trotzdem eine Art Pixel-Stil in die Texturen eingearbeitet, wodurch Retro-Charme entsteht, ohne dass das Spiel dadurch ungewollt altbacken wirkt. Es behält dabei zudem stets die beklemmende und bedrohliche Atmosphäre des Klassikers bei. Lichtquellen, Laser, flackernde Monitore, Explosionen, NPCs und deren Zerstückelungen fügen sich atmosphärisch ein.

Klangwelten

Die Klangkulisse ist jetzt viel bedrohlicher und fängt das schon damals intensive Gefühl der bedrückenden Stimmung noch besser ein – der stimmungsvolle Soundtrack tut sein Übriges. System Shock erzählt die Geschichte über voll ver-





tonte, zahlreiche Audio-Logs, die zudem Informationen zu eurem Fortschritt und gern auch Tür-Codes enthalten. Ihr habt immer wieder Funksprüche im Ohr, vor allem von S.H.O.D.A.N., die euch drohend und beleidigend vom Weiterkommen abhalten will. Das alles wurde neu synchronisiert, mit einer oft gruseligen und herrlich stimmungsvoll verzerrten Sprachausgabe – jedoch leider nur auf Englisch.

Stabil und geschmeidig

Dankenswerterweise wurde das alte Interface nicht übernommen, denn das war nett ausge-drückt ein Krampf. Die Benutzeroberfläche wurde überarbeitet, um euch eine bessere Übersicht und einfacheren Zugriff auf Ausrüstung und Fähigkeiten zu ermöglichen. In der neuen Fassung sind sowohl Tastatur und Maus als auch Controller intuitiv belegt, alles kann aber auch wahlweise neu konfiguriert werden.

Die Steuerung per Controller geht gut von der Hand. Gespielt haben wir in 1080p mit sämtlichen Details auf Ultra bei stabilen 60 FPS (getestet auf 2080 Ti, 32 GB DDR4 3200, AMD 3900K @ 4000 Mhz, SSD). Beim Test kam es nur einmal zu einem Speicherfehler, als wir das Spiel nach einer Pause erneut starten wollten, ohne den PC selbst neu zu starten – ansonsten lief der Titel durchgehend stabil. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Zamora

Fängt den Charme des Originals sehr gut ein – tolles Remake!



Als begeisterter Spieler des Originals musste ich damals natürlich das Remake als Kickstarter unterstützen. Durch die Entwicklungszeit habe ich es aber lange nicht verfolgt. Als „privater Investor“ durfte ich vor einiger Zeit schon die Demo spielen und war bei der Release-Version noch mal überrascht, wie viele Neuerungen letztendlich ins Spiel fanden. Vor allem die Neu-Strukturierung der Level und wie gut die Entwickler die alte Atmosphäre eingefangen haben hat mich begeistert. Mechanismen sind zwar am alten Spiel angelehnt, wurden aber alle deutlich verbessert. Kurz gesagt: Tolles Remaster eines genialen Klassikers

FAZIT: Für schlanke 40 Euro bekommt ihr ein großartiges Remake eines (technisch nicht mehr ganz so) zeitlosen Klassikers, das Veteranen und Neueinsteiger gleichermaßen gut unterhalten wird.

WERTUNG

8

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Gaming Minds Studios
Hersteller: Kalypso Media
Termin: 25. Mai 2023
USK: ab 0 Jahren

TEST 07/23



Railway Empire 2

Bitte steigen Sie ein und Vorsicht bei der Abfahrt des Zuges! Railway Empire 2 der Entwickler von Gaming Minds Studio und Publisher Kalypso Media ist da und wir haben uns die Wirtschaftssimulation im Test angeschaut.

Von: Matthias Dammes

Die Eisenbahn. Seit nunmehr fast 200 Jahren fasziniert die schienengebundene Fortbewegung die Menschen. Nicht nur nerdige Physiker wie Sheldon Cooper, auch viele andere sind Fans von Zügen. Da ist es nicht verwunderlich, dass auch bei Videospielen die Eisenbahn immer wieder als gern gesehenes Szenario dient, vorrangig in Wirtschaftssimulationen. Schon der legendäre Sid Meier hatte das Potenzial erkannt und mit Railroad Tycoon vor über 30 Jahren das Genre geprägt. Mit Railway Empire versuchten 2018 die Entwickler

von Gaming Minds und Publisher Kalypso, in diese Fußstapfen zu treten. Das ist ihnen ordentlich gelungen, auch wenn das Spiel noch einige ungeschliffene Ecken und Kanten hatte. Mit dem Nachfolger Railway Empire 2 sollen die nun der Vergangenheit angehören. Ob dem Entwicklerteam eine sinnvolle Weiterentwicklung geglückt ist, klären wir im Test.

Eisenbahngeschichte

Erneut geht es im Kern darum, eine Eisenbahngesellschaft zu führen und dieser zwischen 1830 und 1930 zu wirtschaftlichen Erfolg zu

verhelfen. Genau wie im Vorgänger konzentrieren sich die Macher also erneut ausschließlich auf die Ära der Dampflokomotiven. Wer gehofft hatte, endlich auch Diesel- und Elektrozüge in späteren Jahrzehnten auf die Schiene zu schicken, schaut in die Röhre. Zu tun gibt es aber natürlich trotzdem genug. Als Firmenchef planen wir nicht nur die Strecken, sondern kümmern uns auch um Personal, Material und Finanzen. Austoben können wir uns dabei auf gewaltigen Karten. Neben Nordamerika, das als einziges in der Grundversion des ersten Teils enthalten war,

können wir diesmal auch Europa von Beginn an mit unserem Schienennetz erobern. Ebenfalls bereits vom Start weg verfügbar sind diesmal große Karten, die den gesamten europäischen Kontinent oder eben die kompletten USA umfassen. Kleinere regionale Karten sind aber auch wieder mit dabei.

Die Kampagne beschränkt sich entsprechend nicht mehr nur auf die Eroberung der Weiten Nordamerikas, sondern bietet auch Einblicke in die Entwicklung der Eisenbahn in Europa. Neben den Anfängen während der industriellen Revolution in England



erleben wir auch Versuche, wie Ende des 19. Jahrhunderts die Völker Europas mit einer Verbindung von Paris nach Sankt-Petersburg zusammengebracht werden sollen. Die insgesamt fünf Missionen der Kampagne sind jeweils äußerst umfangreich, mit diversen zu bewältigenden Aufgaben. Da gilt es, bestimmte Städte miteinander zu verbinden, Waren zu liefern und den Ortschaften zu Wachstum zu verhelfen. Die Aufgaben müssen dazu stets bis

zu einem bestimmten Zeitpunkt erledigt werden, denn die Geldgeber warten nicht ewig auf gewinnbringende Ergebnisse.

Die Missionen fallen etwas knackiger aus als im Vorgänger und entwickeln in ihrem Verlauf eine angenehme Komplexitätskurve. Eine Handlung, die den Namen verdient, solltet ihr bei der Kampagne allerdings nicht erwarten. Aber auch ohne Erzählung fesseln die fünf Missionen für jeweils mehrere Stunden. Damit sich Neuein-

steiger in die Spielmechaniken einarbeiten können, gibt es diesmal ein gut gemachtes Tutorial. In sieben Lektionen werden darin Grundlagen wie Gleisbau, Streckenoptimierung und Produktion erläutert. Wer nach der Kampagne Lust auf mehr hat, kann zusätzlich zudem aus 14 Szenarien mit unterschiedlicher Schwierigkeit wählen. Auch der Sandkastenmodus ist wieder dabei. Zusätzlich bietet das Spiel diesmal einen Modellbaumodus: Darin gibt es we-





der Konkurrenten noch Aufträge und auch kein Finanzsystem. Hier könnt ihr einfach drauflosbauen.

Effizienz und Präzision

Beim Gameplay haben die Entwickler das Rad nicht neu erfunden. Vieles funktionierte im Vorgänger bereits ausgezeichnet. An sinnvollen Stellen wurden Verbesserungen und Anpassungen durchgeführt. Der wichtigste Unterschied beim Gleisbau ist der Wegfall des einfachen Schienensystems, bei dem sich Züge unabhängig voneinander auf einem Gleis hin- und herbewegen. Stattdessen müssen die Schienen jetzt immer realistisch

verlegt werden. Wenn wir also mehrere Züge auf einer Strecke einsetzen wollen, müssen wir Doppelgleise oder Ausweichstellen errichten sowie mit Weichen und Signalen für den richtigen Verkehrsfluss sorgen. Zum Glück haben sich die Entwickler dafür ausgezeichnete Komfortfeatures überlegt, die den Gleisbau sehr einfach von der Hand gehen lassen. So müssen wir vor Bahnhöfen nicht mehr händisch in friemeliger Kleinarbeit Weichenverbindungen zwischen verschiedenen Gleisen erstellen. Dazu gibt es jetzt den sogenannten Weichenkopf. Diesen ziehen wir über eine beliebige Zahl parallel verlaufender





Gleise, wodurch automatisch die passenden Weichen und Signale entstehen. Alle über diesen Weichenkopf ankommenden Zugstrecken suchen sich dann im Bahnhof automatisch ein freies Gleis aus. Sehr praktisch!

Auf der eigentlichen Strecke müssen wir nun nicht mehr händisch Signale setzen. Stattdessen bestimmen wir per Klick die Fahrtrichtung eines Gleises und das Spiel erstellt automatisch alle dazu benötigten Signale. Hervorragend gefallen hat uns auch, dass wir beim Gestalten unserer Strecken nicht mehr so künstlich eingeschränkt werden. Das beginnt schon damit, dass Bahnhöfe mit acht Gleisen jetzt doppelt so groß sein können wie im Vorgänger. Außerdem lassen sich jetzt beliebig viele Gleise parallel nebeneinander bauen und nicht mehr nur zwei Stränge. An-

sonsten funktioniert das Verlegen der Schienen sehr einfach. So verbinden wir schlicht zwei Bahnhöfe miteinander, wodurch zwar die direkteste, aber mitunter nicht die billigste Strecke entsteht. Wahlweise passen wir die vorgeschlagene Gleisführung noch an, oder verlegen die Schienen gleich manuell in mehreren Schritten.

Gut gefallen hat uns obendrein, dass die Schienennetze, auch bei fortgeschrittenen Spielen, nicht mehr so arg in Chaos ausarten, wie das beim Vorgänger gelegentlich passierte. Das liegt an einigen durchdachten Designentscheidungen. Unser Ziel ist ja nach wie vor, Städte miteinander und diese Städte mit Rohstoffbetrieben zu verbinden. Wenn aber in der Nähe einer Stadt weit und keine Maisfarm liegt, muss die Ware von woanders hergekarrt werden. Im Vorgänger

wurde das teilweise mit zentralen Lagerhäusern gelöst. Diese gibt es in *Railway Empire 2* nicht mehr.

Stattdessen können wir Bahnhöfe nun mit zwei Erweiterungsbauten ausstatten. Neben Wartungsdepot, Abfertigungshalle, Postamt oder Restaurant steht eine Lagerhalle zur Verfügung. Bei diesem Gebäude können wir bis zu sechs verschiedene Waren festlegen, die an diesem Bahnhof gewissermaßen umsteigen können. So ist es möglich, dass eine entfernte Maisfarm sein Produkt zu einer Stadt entsendet, auch wenn es zwischen beiden gar keine direkte Verbindung gibt. Die Ware wird dann in der dazwischenliegenden Stadt mit dem Lagerhaus einfach umgeladen. Eine ähnliche Funktion gibt es für Passagiere und Post. Auf Landbahnhöfen errichten wir einen Gasthof, damit Fahrgäste umstei-

gen können. Sowohl Lagerhäuser als auch Gasthöfe sorgen dafür, dass die gebaute Infrastruktur effizienter genutzt werden kann.

Virtueller Lokschuppen

So macht natürlich auch die Vertiefung des Wirtschaftssystems noch mehr Spaß. Mit ausgeklügelten Transportketten versorgen wir Städte mit Waren, die sie für ihr Wachstum benötigen, wodurch wiederum neue Bedürfnisse entstehen. Zusätzlich kommen mit den Jahrzehnten neue Waren in den Umlauf, die dann die Versorgungsstruktur unsere Städte ändern und neue Herausforderungen schaffen können. Haupteinnahmequelle ist dabei natürlich der Waren- und Passagiertransport auf der Schiene. Wir können aber auch direkt in die Wirtschaft eingreifen, indem wir in Städten Produktionsbetriebe

errichten und auf dem Land die Rohstoffproduzenten aufkaufen. Diese Betriebe können wir dann in mehreren Stufen ausbauen, was deren Output deutlich erhöht. So haben wir direkten Einfluss auf den Warenkreislauf.

Ein gelungener Motivationsfaktor auf dem Weg durch die Eisenbahngeschichte ist zudem die Forschung. Unser Unternehmen produziert kontinuierlich Forschungspunkte, womit wir passive Verbesserungen, neue Gebäude, aber vor allem bessere Lokomotiven freischalten. Über 40 detailgetreu nachgebaute Zugmaschinen lassen sich zwischen 1830 und 1930 erforschen. Dabei wird zwischen drei Varianten unterschieden. Express-Loks sind hauptsächlich für den Passagiertransport vorgesehen. Sie verfügen über eine hohe Endgeschwindigkeit, aber nicht so viel Zugkraft. Für den Warentransport kommen spezielle Frachtloks zum Einsatz. Die sind zwar nicht so schnell, ha-

ben aber die Kraft, um die schwer beladenen Waggons auch über schwieriges Gelände zu ziehen. Dann gibt es noch gemischte Lokomotiven, die einen Kompromiss aus beiden Extremen darstellen.

Fast keine Macken

Durch den Wegfall des einfachen Gleissystems haben die Entwickler ein großes Problem des Vorgängers behoben. Die KI-Gegner haben jetzt keine Möglichkeit mehr zu schummeln und den Spieler durch die Nutzung des vereinfachten Systems zu übertrumpfen. Das gestaltet den Konkurrenzkampf deutlich fairer. Das ist wichtig, da es weiterhin möglich ist, Aktien aller Eisenbahnunternehmen an der Börse zu kaufen. So können wir sukzessiv feindliche Firmen übernehmen. Die KI-Spieler können allerdings genauso Aktien von uns erwerben. Ein wirkliches Gegenmittel, außer wirtschaftlich deutlich stärker zu sein als die Konkurrenz, gibt es aber auch


diesmal nicht. Wer sich nicht allein Gegenspielern stellen will, kann nun Projekte im Koop für bis zu vier Spieler gemeinsam angehen. Dabei kontrollieren alle Spieler die gleiche Eisenbahngesellschaft.

Technisch liefern die Entwickler von Gaming Minds ein relativ sauberes Produkt ab. Uns sind weder nennenswerte Performance-Probleme noch gravierende Bugs aufgefallen. Schade war lediglich, dass bei einigen Lokomotiven schlicht die Soundeffekte fehlen. Ein Bug, der hoffentlich noch behoben wird. Grafisch kann sich das Spiel auf jeden Fall sehen lassen. Die Karten überzeugen mit detail- und abwechslungsreichen Landschaften. In den Städten können wir bis auf Straßenniveau hineinzoomen und das bunte Treiben der Einwohner beobachten. Toll ist auch, dass wir wieder in unseren Zügen mitfahren können, um die Strecken so richtig auf uns wirken zu lassen. Wie schon der Vorgänger ist Railway Empire 2 eine klare





Empfehlung für Eisenbahn- und Wirtschaftssimulations-Fans. Aufgrund der Einsteigerfreundlichkeit finden sich auch Neulinge zurecht und Veteranen können dank der neuen Möglichkeiten noch mehr herausholen. In jedem Fall solltet ihr viel Zeit einplanen.

Railway Empire 2 wurde von Gaming Minds Studios entwickelt und von Kalypso Media vertrieben. Das Spiel ist seit dem 25. Mai 2023 auf PC, Playstation 4, Playstation 5, Xbox One, Xbox Series S/X und Nintendo Switch erhältlich. Der Preis liegt bei 50 Euro für die Standard-Version sowie 60 Euro für die Deluxe Edition mit digitalem Soundtrack und Guides. 

FAZIT: Eine Wirtschaftssimulation für Eisenbahnfreunde, die wenig falsch macht und sich im Vergleich zum Vorgänger sinnvoll weiterentwickelt hat.





Genre: Action-Adventure
Entwickler: Deadalic Entertainment
Hersteller: Deadalic Entertainment/Nacon
Termin: 25. Mai 2023
USK: ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe: Gollum

Eine passable Idee, fürchterlich umgesetzt: Wir haben Gollum gespielt, damit ihr es nicht müsst.

Von: Stefan Wilhelm



Wenn es um Videospiele geht, die auf Basis einer bekannten Lizenz entstehen, dann haben wir es heutzutage eigentlich ziemlich gut. Der Herr der Ringe, Batman, Spider-Man, Star Wars – auf Basis all dieser Franchises sind in den letzten Jahren einige großartige Titel erschienen. Zwar gibt es immer noch mittelmäßige Stangenware wie Gotham Knights oder Marvel's Avengers, aber die düsteren Zeiten des Vollpreis-Lizenzschrotts haben wir doch schon eine Weile hinter uns gelassen.

Nun, zumindest dachten wir das! Denn was das Hamburger Studio Daedalic Entertainment mit Der Herr der Ringe: Gollum abliefern, ist eine Lizenzgurke, wie sie im Buche steht: Schlampig programmiert, spielerisch banal und anspruchslos, überteuert und mit einer Geschichte, die niemand vermisst hätte, wenn sie nicht erzählt worden wäre. Aber hat das Spiel wenigstens Hardcore-Mittelerde-Fans


irgendetwas anzubieten? Und welche Features zünden dann doch ab und zu mal?

Der olle Gollum und sein olles Abenteuer

Der Herr der Ringe: Gollum dreht sich, wer hätte es gedacht, um den Antihelden mit der gespaltenen Persönlichkeit. Die Geschichte deckt ungefähr die Zeit zwischen der Der Hobbit und Der Herr der Ringe ab. Bilbo Beutlin hat ihm seinen Schatz also bereits abgeluchst, und der ausgemergelte Gollum streift ziellos in der Nähe von Mordor umher. Weil ihn der dunkle Herrscher Sauron aber bereits auf dem Kieker hat, wird er schon nach kurzer Zeit von den Ringgeistern abgefangen und in die Höhlen unter dem Schwarzen Turm Barad-dûr gesperrt.

Die erste Spielhälfte dreht sich ganz um Gollums Fluchtversuch, in der zweiten Hälfte läuft ihr dann ein paar Elben in die Hände, die Gollum aber auch wieder für ihre



 **Fallenlassen**



Zwecke missbrauchen. Während sich das Spiel immerhin eine bisher kaum beleuchtete Episode in Gollums Leben aussucht, gewinnt die holprig erzählte, fade Story keinen Blumentopf.

Den Großteil der Spielzeit erledigt ihr uninteressante Aufgaben für uninteressante Figuren. In seinen abrupten Schwarzblenden lässt Gollum auch mal einfach so mehrere Jahre vergehen, wodurch schnell der Eindruck entsteht, dass das Spiel selbst kein großes Interesse daran hat, euch eine kohärente Story zu erzählen. Trifft sich gut, denn ihr werdet schnell kein Interesse mehr daran haben, sie euch anzuhören.

Garstiges Gekraxel

Es dauert nicht lange, bis klar wird, dass Gollums Fluchtaktion auch spielerisch kaum unterhaltsam sein wird. Statt des im Marketing versprochenen Action-Adventures mit starkem Stealth-Fokus erwartet

euch effektiv eine Aneinanderreihung von Klettersequenzen, die so ziemlich jeder größere Titel dieses Genres mal zur Auflockerung einstreut. Nur, dass hier fast das gesamte Spiel daraus besteht.

Euch erwarten Kletterpfade mit klar erkennbaren Markierungen, eine Figur, die sich magnetisch an Kanten festhält und kaum eine Möglichkeit, abzustürzen, wenn denn die Steuerung mitspielt. Habt ihr beispielsweise schon mal einen beliebigen First-Party-Titel von Sony gestartet, kennt ihr das Prozedere.

Gollum steuert sich allerdings ein gutes Stück hakeliger als etwa Nathan Drake und auch die Klettermechaniken sind unzuverlässiger. Der Steuerung gelingt das Kunststück, sich gleichzeitig übersensibel und träge anzufühlen, weswegen ihr gerne mal von Kanten schlittert oder Sprünge schlecht einschätzen könnt. Gelegentlich werden Aktionen schlicht über-





haupt nicht ausgelöst oder Gollum verhakht sich zwischen zwei Animationsphasen beziehungsweise in der Levelumgebung.

Und apropos Animationen: Die charakteristischen Bewegungen der Hauptfigur wurden per se glaubwürdig eingefangen, die abgehackten und teilweise überhaupt nicht vorhandenen Übergänge zerstören die Illusion aber in den meisten Szenen. Anspruchsvoller werden die Parcours übrigens auch im späteren Spielverlauf nicht, außer, wenn die Entwickler selten mal Setpieces einstreuen. Die sorgen zwar hier und da mal für dringend benötigte Abwechslung, die fummelige Steuerung bringt euch dann aber noch öfter zum Game-Over-Bildschirm, als sie es ohnehin schon tut.

Kurz gesagt: Das grundlegendste Gameplay-Element von Gollum ist in seinen besten Momenten langweilige Standardkost und in seinen schlimmsten eine gerade so spielbare Geduldsprobe. Spaß? Fehlanzeige.

Mordor-Mood

Zumindest gibt sich das Spiel Mühe, seine Sprungparcours einigermaßen organisch in die Spiel-

welt einzuflechten. Es gibt die bereits erwähnten genretypischen Markierungen, Stangen zum Herumschwingen und sich bewegende Plattformen. Die fühlen sich aber nicht immer nur wie bloße Videospiel-Hindernisparcours an. Stattdessen wird euch oft ein gelungenes Gefühl vermittelt, als kleiner Wicht in einer riesigen, brutalen Maschine herumzuklettern, solange ihr in Barad-dûr unterwegs seid. Später dominieren dann Naturumgebungen und Elfenarchitektur.

Dazu trägt auch ein ordentliches Gespür für die charakteristische Mordor-Atmosphäre bei. Barad-dûr ist vermutlich der letzte Ort in Mittelerde, an dem man sich aufhalten möchte, und diese Stimmung bringt das Spiel durchaus rüber. Der Schauplatz ist laut, heiß, einschüchternd und eklig. Zudem sind die Umgebungen mit genügend Deko und Gegenständen vollgebaut und atmosphärisch ausgeleuchtet, sodass sie sich nicht allzu leer anfühlen. Hier und da gibt's auch mal durchaus hübsche Panoramen zu sehen. Wie Gollums Animationen fällt das Umgebungsdesign aber bei genauerer Betrachtung wegen technischer Unzulänglichkeiten völlig auseinander.

Die Technik:

Kaugummi und Spucke

Beim Test hat uns Gollums Spielwelt einige der schäbigsten Texturen präsentiert, die wir je in einem modernen Vollpreisspiel gesehen haben. Man meint immer wieder, die Unreal Engine 4 würde einfach noch ein paar Sekunden brauchen, um die teils fast schon einfarbigen Platzhalter durch „richtige“ Texturen zu ersetzen; aber nein, da kommt offenbar nix mehr. Grob geschätzt befindet sich ein Drittel aller Pixeltapeten im Spiel bestenfalls auf PS2-Niveau. Dass es sich da nicht lohnt, den Raytracing-Modus anzuschalten, um den ganzen Matsch realistisch beleuchten zu lassen, versteht sich wohl von selbst.

Die Mimik der Figuren bewegt sich auf einem ähnlich niedrigen Level. Gollum und andere Charaktere haben zwar verschiedene Gesichtsausdrücke, aber nach jedem gesprochenen Satz wechseln ihre Visagen abrupt in die Default-Position zurück, was im besten Fall mal für einen unfreiwilligen Lacher gut ist. Dass die deutschen Sprecher einen respektablen Job machen und vor allem Gollum sein Filmvorbild gut einfängt, täuscht sel-

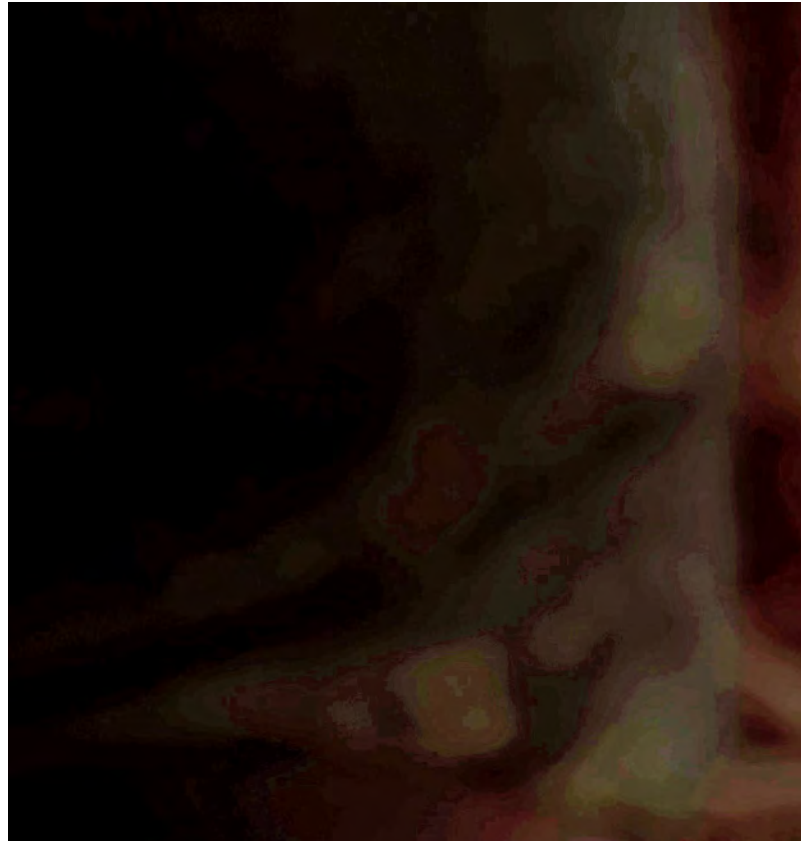
ten über das optische Trauerspiel hinweg, das euch in den Dialogen geboten wird.

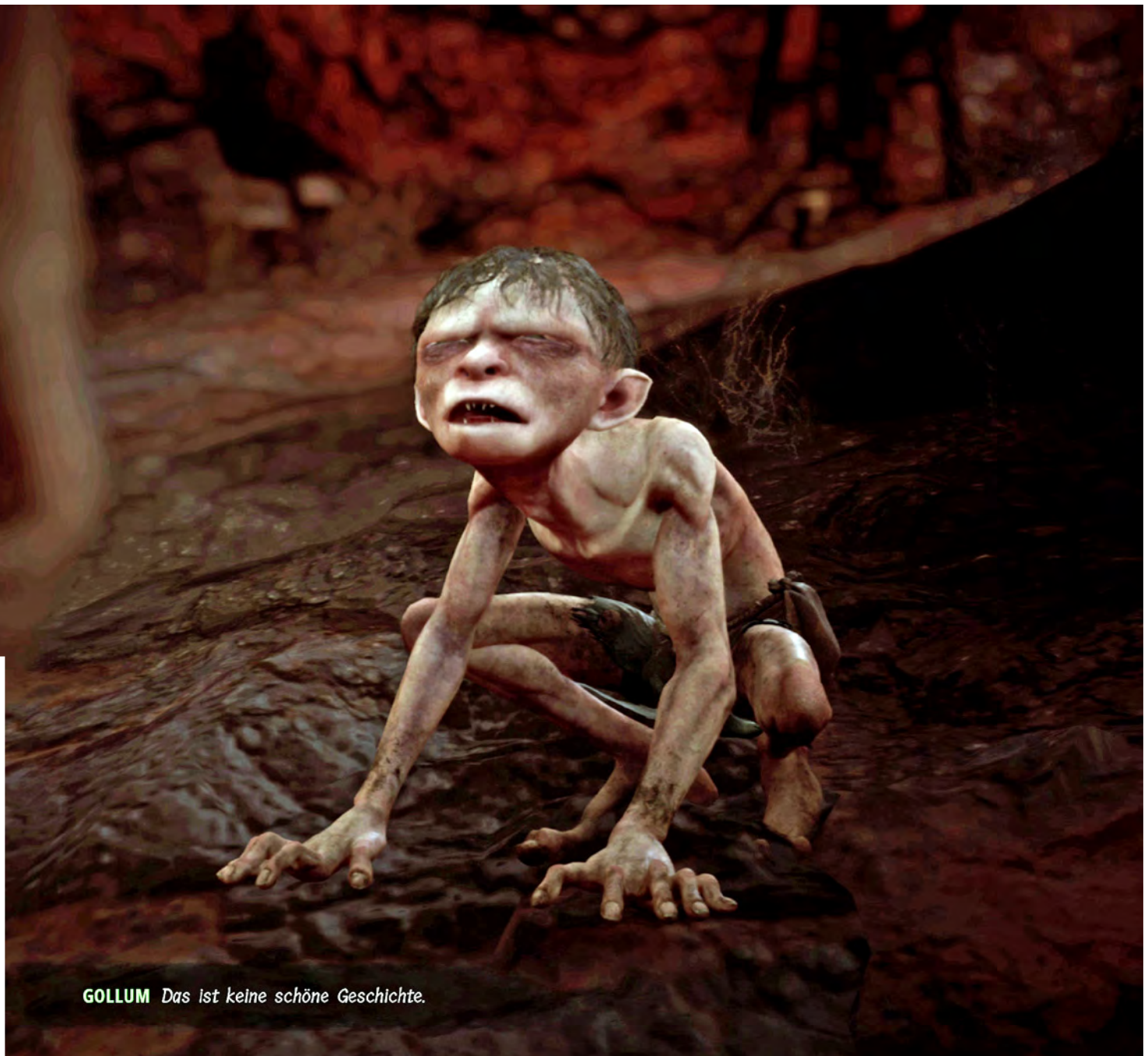
Selbstgespräche und Geschleiche

Eine coole, eigene Idee hat Gollum aber in petto: In bestimmten Schlüsselmomenten könnt ihr euch für eine seiner beiden Persönlichkeiten entscheiden, ob ihr also dem gutmütigen Sméagol oder dem hinterlistigen Gollum die Bühne überlassen wollt. Nach der Entscheidung gilt es dann, die jeweils andere Seite zu überzeugen, indem ihr aus einer kleinen Liste an Argumenten die passenden auswählt. Gewinnt eure Seite mehr Diskussionen als der gedankliche Gegner, wird eure Entscheidung umgesetzt, wodurch sich die folgende Cutszene und teils spätere Dialogzeilen ändern. Das System an sich ist nicht unspannend, es kommt aber nur selten zum Einsatz und beeinflusst die Gesamtgeschichte zu wenig, um einen erneuten Durchgang lohnenswert zu machen.

Ebenso selten sind die versprochenen Schleichsequenzen, die einer Figur wie Gollum, die es gewohnt ist, im Schatten zu agieren und andere zu überlisten, natürlich wie auf den Leib geschneidert sind. Nun, das wären sie, wenn sich Daedalic nicht dazu entschieden hätte, die Schleichmechaniken auf dem Niveau einer Gimmick-Mission in einem x-beliebigen anderen Spiel zu belassen. Ihr könnt euch im Schatten verstecken, hier und da mal einen Gegner erwürgen und zur Ablenkung Steine werfen, das war's. Die Gegner laufen ihre geskripteten Bahnen ab, sind in der Regel außerordentlich beschränkt und meistens heillos überfordert, wenn ihr unter einen Tisch kriecht oder euch an eine Kante hängt. Fürs Gesamterlebnis spielt das fade Geschleiche aber ohnehin kaum eine Rolle.

Auch beim Rätseldesign überzeugt Gollum nicht, obwohl die Adventure-Experten von Daedalic diesbezüglich eigentlich einiges auf dem Kasten haben. Gefordert





GOLLUM *Das ist keine schöne Geschichte.*

werdet ihr ohnehin kaum, außer, wenn ein eigentlich simples Rätsel durch einen Bug unlösbar gemacht wird und ihr den ganzen Abschnitt neu starten müsst. Im Test ist uns das mehrmals passiert, genau wie falsch eingestreute Checkpoints, die uns teilweise direkt über einem Abgrund gespawnt haben und ebenfalls einen Levelneustart erforderten. Charakterprogression gibt's übrigens auch nicht, ihr macht das gesamte Spiel über die gleichen Dinge mit den gleichen Fähigkeiten.

Das Fazit: Nein.

Wir könnten nun noch jede Menge andere Probleme, Bugs und technische Macken aufzählen, die den Test für uns zu einer frustrierenden Geduldsprobe gemacht haben.

Wir könnten uns auch darüber beschweren, dass Daedalic Features wie die Vertonung in der Elbensprache Sindarin, den Lore-Kodex im Spiel oder ein Gesten-Paket als Mikrotransaktionen verkauft. In einem Singleplayer-Titel, der zum Start knapp 60 Euro kostet, wohlgemerkt.

Aber bei der allgemeinen Qualität, die hier geboten wird, ist das alles auch nicht mehr wichtig. Einen besonders schwerwiegenden Fehler möchten wir trotzdem noch anbringen: Kurz vor dem Release hat Daedalic einen Patch veröffentlicht, von dem wir annehmen, dass er unseren Spielstand unbrauchbar gemacht hat.

Mitten im fünften von zehn Kapiteln passieren wir einen Ladescreen, der uns unter dem Level wieder ausspuckt. Weder ein Neu-

start des Kapitels, noch des Spiels bringen uns an der Stelle vorbei. Unsere Bewertung bezieht sich auf die Qualität des Spiels abseits dieses Bugs und Daedalic arbeitet zum Zeitpunkt des Tests bereits am nächsten Patch. Viel zu retten gibt es aber ohnehin nicht mehr.

Selbst wenn Daedalic es schafft, das Spiel technisch auf ein akzeptables Niveau zu bringen, bleibt es ein erschreckend substanzloses Action-Adventure mit einer langweiligen Geschichte, die einfach keinen Spaß macht. Auch zu einem dramatisch reduzierten Preis, fertig gepatcht und mit zwei zugeführten Augen sollten sich Mittelerde-Fans gut überlegen, ob die paar netten Ideen den ganzen Frust und die Langeweile wert sind

FAZIT: Ein, zwei nette Ideen und die unkonventionelle Hauptfigur retten Gollum nicht vor langweiligem Gameplay, hakeliger Steuerung und einer Technik, die selbst Sauron zu grausam wäre.

WERTUNG

4



Genre: Strategie/Rollenspiel
Entwickler: Red Hook Studios
Hersteller: Red Hook Studios
Termin: 08. Mai 2023
USK: nicht geprüft

Darkest Dungeon 2 feierte am 08. Mai 2023 seinen Release aus dem Early Access. Ob sich der Titel seit der ersten Veröffentlichung vor einem Jahr merklich verbessern konnte, erfahrt ihr bei uns im Test.

Von: Daniel Link

Ich verstehe dich so gut – das flüstere ich mir selber zu, als einer meiner wichtigsten Charaktere einen Zusammenbruch erleidet, er all seine Freunde beleidigt, seine Beziehung mit diesen ruiniert, wodurch die folgenden Kämpfe um einiges schwerer werden, und dann mit knappen fünf Lebenspunkten und zahlreichen Debuffs dasteht. Wenn ich die letzte Hoffnung der Menschheit mit mir rumtragen und gegen kosmische Entitäten kämpfen müsste, die meinen Verstand übersteigen, würde es mir wohl ähnlich gehen. Darkest Dungeon 2 erschien vor etwa einem Jahr im Epic Games Store im Early Access. Leider konnte mich der Titel damals nicht sonderlich begeistern. Die eigenen Charaktere hassten sich binnen weniger Se-

kunden, es fühlte sich nicht so an, als würden meine Entscheidungen irgendeinen Unterschied machen, und obendrauf war das Spiel auch nicht sonderlich schwer. Irgendwie fühlte es sich einfach nicht mehr nach Darkest Dungeon an, aus verschiedenen Gründen.

Per Kutsche durch die Hölle

Das Spiel unterscheidet sich nämlich stark von seinem Vorgänger. Statt einer Art Basis, die ihr im Verlauf einer Kampagne erweitert und dort Missionen startet, seid ihr nun in einer Kutsche unterwegs und versucht verzweifelt, zum nächsten Gasthaus zu gelangen.

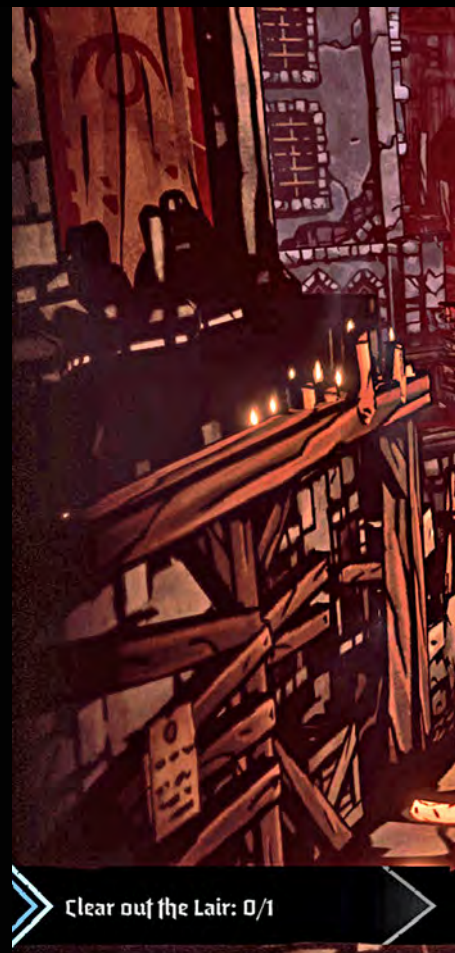
Hierfür bewegt ihr euch auf einer Karte, die wir mittlerweile bereits von Spielen wie Slay the Spire kennen, wählt dort eure ver-

schiedenen Stopps aus, sammelt Gegenstände ein, sorgt dafür, dass eure Fackel nicht erlischt, und beweist euch im Kampf.

Im Gasthaus am Ende eines Gebietes angelangt, könnt ihr eure Charaktere und eure Kutsche verbessern und mit Gegenständen ausrüsten, die Beziehungen eurer Teammitglieder verstärken, eine neue Figur rekrutieren, sollte im letzten Gebiet einer eurer Charaktere das Zeitliche gesegnet haben, und mehr.

Am Ende sucht ihr euch das nächste Gebiet aus und der Spaß beginnt von vorn. Ganz zum Schluss eurer Reise müsst ihr euch dann noch einem Bosskampf mit einzigartigen Mechaniken stellen.

Zur ersten Veröffentlichung reichte das zumindest für mich





nicht aus, um in das Spiel so viel Zeit zu stecken wie in den Vorgänger. Doch die Entwickler waren im letzten Jahr nicht untätig, und all die Negativpunkte, die mir vor einem Jahr ein wenig den Spielspaß raubten, wurden ausgebügelt, das Spiel um einiges erweitert und verbessert, und vieles mehr.

Ich bin also sehr froh, berichten zu können, dass es Red Hook mit Darkest Dungeon 2 mal wieder geschafft hat, ein ziemlich gutes und bockschweres Strategiespiel auf die Beine zu stellen. Der Spielspaß von Darkest Dungeon ist immer noch gegeben und all die Dinge, die ihr am ersten Teil lieben gelernt habt, findet ihr auch in Darkest Dungeon 2 wieder.

Das bedeutet jedoch nicht, dass ihr mit Darkest Dungeon 2 einfach „Darkest Dungeon: Noch eins“ bekommt. Der Nachfolger ist ein waschechtes Roguelite mit Mega-Progression, einem einzelnen Run, den ihr neu starten müsst, sobald eure derzeitigen Charaktere gestorben sind, und all den anderen Roguelite-Späten, für die das Genre so beliebt ist.

Darkest Dungeon 2 ist nicht unbedingt besser oder schlechter als der Vorgänger, da es sich um zwei völlig verschiedene Spiele handelt, die lediglich auf dem gleichen Fundament stehen.

Ein neuer Look mit gleichem Kern

Unter anderem haben die Entwickler seit der ersten Veröffentlichung stark am Balancing geschraubt. Darkest Dungeon war im ersten Teil dafür bekannt, fast schon unfair zu sein, doch zu Beginn fühlte sich das beim Nachfolger schlichtweg nicht sonderlich gut an.

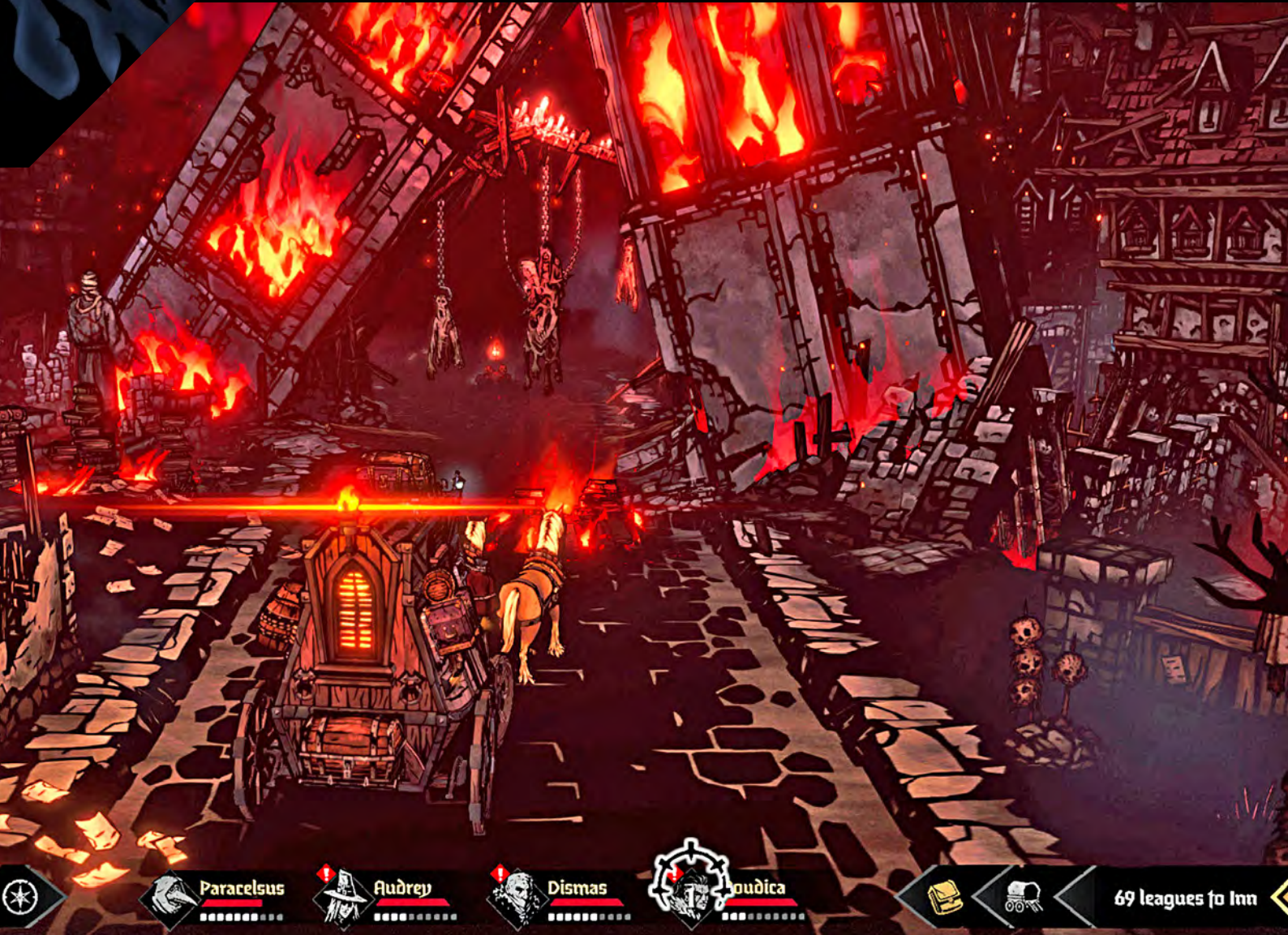
Das eigene Team wollte sich wegen jeder Kleinigkeit an den Kragen, was sowohl Stress aufbaute als auch ihre Beziehungen zueinander ruinierte. Mittlerweile führen schlechte Entscheidungen zwar immer noch zu Stress und dem gegenseitigen Hass, aber zumindest hat man mittlerweile mehr Kontrolle über den Verlauf eines Spieldurchlaufs.

Die Kämpfe selbst sind wieder extrem brutal und schon kleinere Fehler können euren gesamten Run

zerstören. Habt ihr nicht die richtigen Gegenstände ausgerüstet, hassen sich eure Charaktere, oder ist eure Teamkomposition schlichtweg nicht sonderlich gut, nimmt eure Reise vermutlich ein verfrühtes Ende.

Anfänglich ist noch alles gut, doch achtet man kurz nicht auf den Stress einer bestimmten Figur, wächst dieser schnell auf zehn an, der Charakter erleidet einen Zusammenbruch, die Beziehung mit eurer Truppe leidet, und plötzlich erhält jeder Charakter einen Debuff, wenn die Figur eine ihrer besten Fähigkeiten einsetzt.

Darkest Dungeon 2 ist zwar wesentlich anders als der Vorgänger, das grundlegende Konzept bleibt jedoch erhalten: das Beste aus einer wirklich schlechten Situation zu machen. Spätestens, wenn der eigene Heiler plötzlich einen Tick erhält, wodurch er die Aufmerksamkeit aller Feinde auf sich zieht und an die vorderste Position rutscht, wo er leider keinerlei Fähigkeiten benutzen kann, kommt das altbekannte Darkest-Dungeon-Feeling auf.





Als ich das Spiel vor einem Jahr zum ersten Mal ausprobierte, absolvierte ich das erste Kapitel in meinem zweiten Spieldurchlauf. Entweder bin ich in der Zwischenzeit um einiges schlechter geworden, oder Darkest Dungeon 2 um einiges härter, denn erst nach einigen Stunden konnte ich mir meinen ersten Sieg erkämpfen. Der Schwierigkeitsgrad, für den so viele Nutzer Darkest Dungeon lieben gelernt haben, scheint also auch im zweiten Teil wieder vorhanden zu sein.

Zahlreiche Dinge zum Freischalten und massig Wiederspielwert

Außerdem wurde am Fortschrittsystem geschraubt. Zum Early-Access-Release erhielt man nach

jedem abgeschlossenen Durchlauf Erfahrungspunkte, egal, ob erfolgreich oder nicht. Hiermit stieg der eigene Account dann Stufen auf, wodurch nach und nach neue Sachen wie Gegenstände und Charaktere freigeschaltet wurden. Sowohl Spieler als auch die Entwickler wussten, dass dieses System recht langweilig ist und den Nutzern keinerlei Entscheidungsmöglichkeiten darüber lässt, wie sie neue Dinge freischalten wollen. Vor einiger Zeit wurde das System daher völlig umgekrempelt. Statt Erfahrungspunkten sammelt ihr nun in jedem Run Kerzen. Diese erhältet ihr beispielsweise, indem ihr die verschiedenen Gasthäuser erreicht, oder wenn ihr die Quests der Teammitglieder erfüllt.





Eure Charaktere wollen entweder Dinge wie das zweite Gasthaus erreichen, oder zum Beispiel unbedingt zehn Kadavern den Todesstoß verpassen. Einige der Quests sind also recht einfach zu absolvieren, andere hingegen benötigen fast schon eure volle Aufmerksamkeit.

Zu Beginn eines neuen Durchlaufs könnt ihr eure verdienten Kerzen dann ausgeben. Hiermit schaltet ihr neue Gegenstände für den Kampf, das Gasthaus und eure Kutsche frei, sowie neue Trinkets. Weiterhin könnt ihr eure Kutsche und andere Dinge permanent verbessern.

Beispielsweise erhaltet ihr mehr Slots in eurem Inventar, kleinere Boni wie ein wenig Währung, wenn ihr ein Gasthaus betretet, oder

sogar Skins für eure Kutsche und Charaktere. Auch ein Upgrade, welches das gesamte Spiel schwerer macht, ist mit dabei.

Am interessantesten sind jedoch definitiv die Upgrades für eure verschiedenen Helden. Diese reichen von kleineren Boni wie einer erhöhten Chance, dem Tod zu entkommen und neuen Trinkets, bis hin zu den sogenannten Pfaden. Habt ihr diese für einen Charakter freigeschaltet, könnt ihr sie bei der Charakterauswahl im dazugehörigen Menü aktivieren.

Die Pfade verleihen eurem Charakter passive Effekte, sowohl positive als auch negative, die einen bestimmten Spielstil hervorheben. Wolltet ihr euren Wegelagerer schon immer auf hoher Reichweite spielen,

gibt es den passenden Pfad dafür. Durch den Pfad des Scharfschützen verursachen alle Fernangriffe 25 Prozent mehr Schaden, Angriffe aus dem Nahkampf hingegen verursachen 25 Prozent weniger Schaden. Zusätzlich wird die Geschwindigkeit um drei erhöht, und der Einsatz von Streuschuss gibt dem Wegelagerer einen Buff, wodurch sein nächster Angriff noch einmal 50 Prozent mehr Schaden verursacht.

Die Pfade verleihen dem Spiel definitiv ein wenig mehr Tiefe. Vor allem zu Beginn nimmt der Wegelagerer eigentlich eine Position weit vorn ein, durch die Pfade lassen sich Teamkonstellationen jedoch nach Belieben anpassen und man wird sogar mit einigen äußerst gu-

ten Buffs belohnt. Der Wiederspielwert wird durch die Pfade daher ebenfalls um einiges erhöht.

Zusätzlich sieht Darkest Dungeon 2 absolut fantastisch aus. Die Animationen unserer treuen Recken sind Red Hook wirklich gut gelungen und viele Aspekte des Spiels strotzen nur so vor Liebe zum Detail. Ich war tatsächlich ein wenig überrascht, wie gut der Titel im Vergleich zum ersten Teil aussieht, doch man merkt wirklich an allen Ecken und Enden, wie sehr sich das Entwicklerstudio seit ihrem Debüttitel gesteigert hat.

Etwas Luft nach oben bleibt noch immer

Natürlich gibt es auch ein paar Sachen zu bemängeln. Beispiels-

weise wäre es schön, wenn man auf der Karte ein wenig mehr Bewegungsfreiheit hätte. So muss man sich derzeit direkt zu Beginn fast schon seine komplette Route überlegen, da man an vielen Knotenpunkten nur in eine Richtung weiterziehen kann.

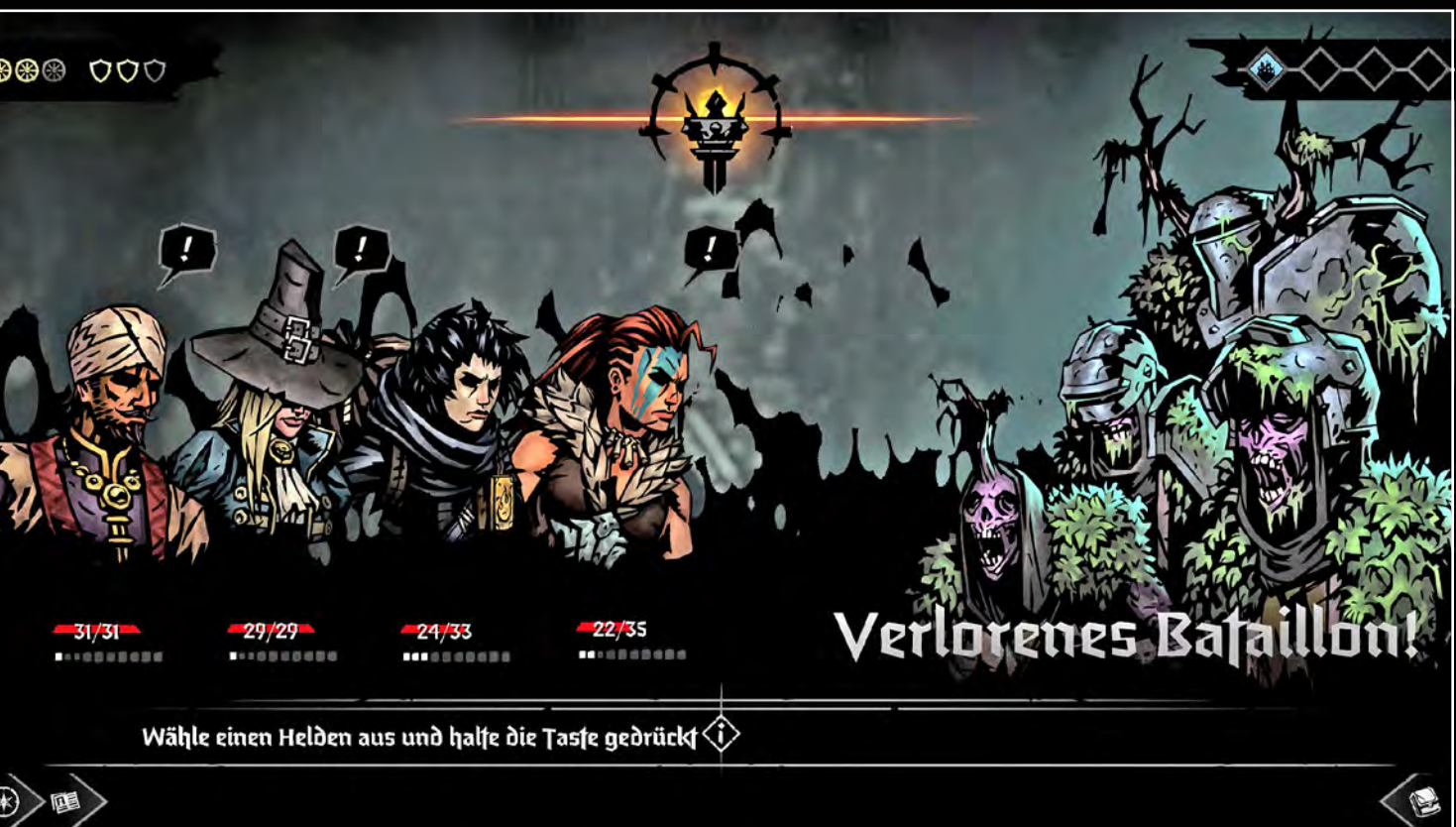
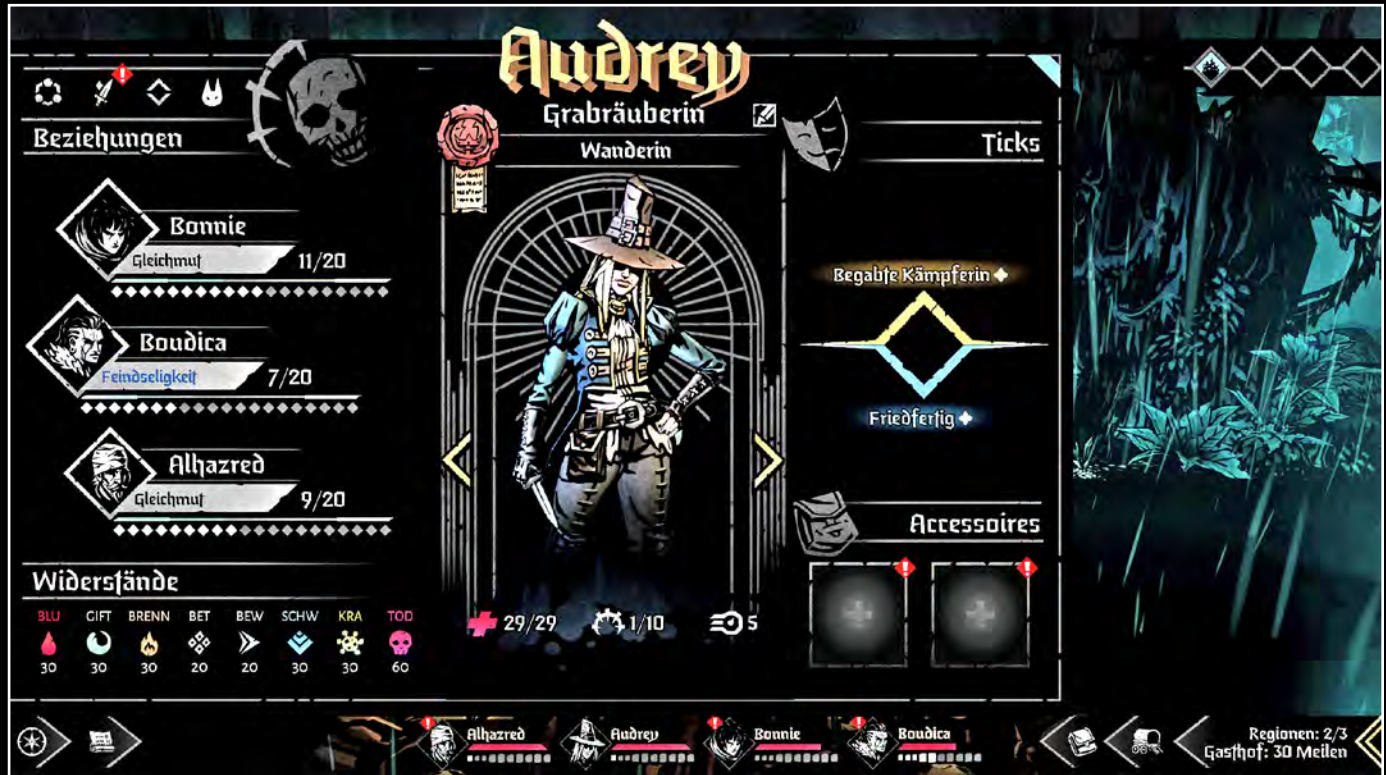
Das passt zwar zum allgemeinen Schwierigkeitsgrad des Spiels, da die Orte, die man besucht,

ziemlich wichtig sind. Aber irgendwann fragt man sich doch, wieso man diese Auswahlmöglichkeit überhaupt hat. Auch die Art und Weise, wie man neue Fähigkeiten für die eigenen Charaktere freischaltet, ist oft etwas frustrierend. Hierfür müsst ihr in einem Run mit einem der Schreine der Besinnung interagieren, wonach ihr entweder einer kurzen Geschichte lauschen

oder ein Puzzle lösen müsst und dafür dann mit einer neuen Fähigkeit belohnt werdet.

Die Puzzles haben oftmals jedoch nicht die naheliegendste Lösung und man muss erst einmal herumprobieren, was die Entwickler hier genau von einem wollen. Scheitert man an dem Puzzle, erhält man zumindest bei diesem Schrein der Besinnung keine zwei-

te Chance. Stattdessen muss man hoffen, einen weiteren im gleichen Run oder im nächsten Durchlauf zu finden. Hierdurch lohnt es sich fast schon, nebenbei nach einem Guide für die verschiedenen Stages der Schreine der Besinnung zu suchen, sodass man seinen Versuch nicht verschwendet. Das ist besonders nervig, wenn man eigentlich eine andere Route gewählt hätte, um



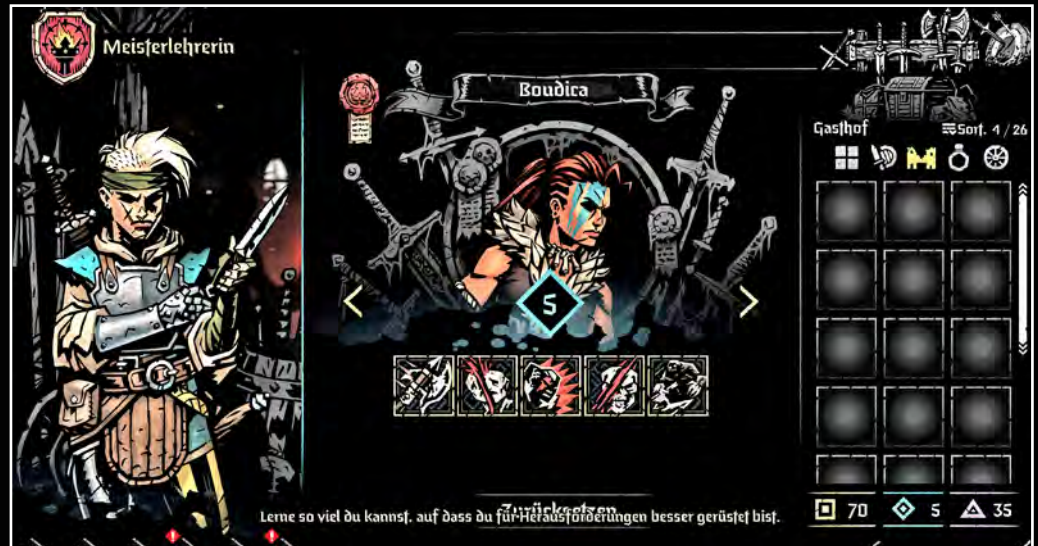
dort wichtige Ressourcen zu ergattern, jedoch erst einmal alle Fähigkeiten der liebsten Charaktere freischalten möchte, um zukünftige Runs spaßiger zu gestalten.

Verliert man im Schrein der Besinnung, muss man nicht nur den restlichen Durchlauf mit weniger Ressourcen meistern, sondern zusätzlich noch einen Schrein aufspüren, um das Puzzle noch einmal zu versuchen.

Wenn man in einem Run nicht den Endboss besiegt, erhält man zumindest die begehrten Kerzen, womit man allerlei neue Dinge freischalten kann. Das bedeutet jedoch auch, dass man vor allem zu Beginn eher Ortschaften mit Kerzen oder Dinge wie Schreine der Besinnung ansteuert, um alles freizuschalten.

Schließlich macht das Spiel um einiges mehr Spaß, wenn man nicht nur eine Handvoll Trinkets und vier Charaktere zur Verfügung hat. Hierdurch trifft man jedoch oftmals suboptimale Entscheidungen, die einen erfolgreichen Abschluss um einiges erschweren.

Hier muss man also selbst entscheiden, ob man sich zuerst auf das Freischalten neuer Dinge fokussiert, oder lediglich so schnell wie möglich die verschiedenen Bosse besiegen möchte. Beiden Arten an Spielern geht hierdurch jedoch ein Teil vom Spiel verloren, bis sie irgendwann alles freige-



schaltet haben. Das ist zwar nicht allzu schlimm, doch gelegentlich wünscht man sich doch ein besseres System.

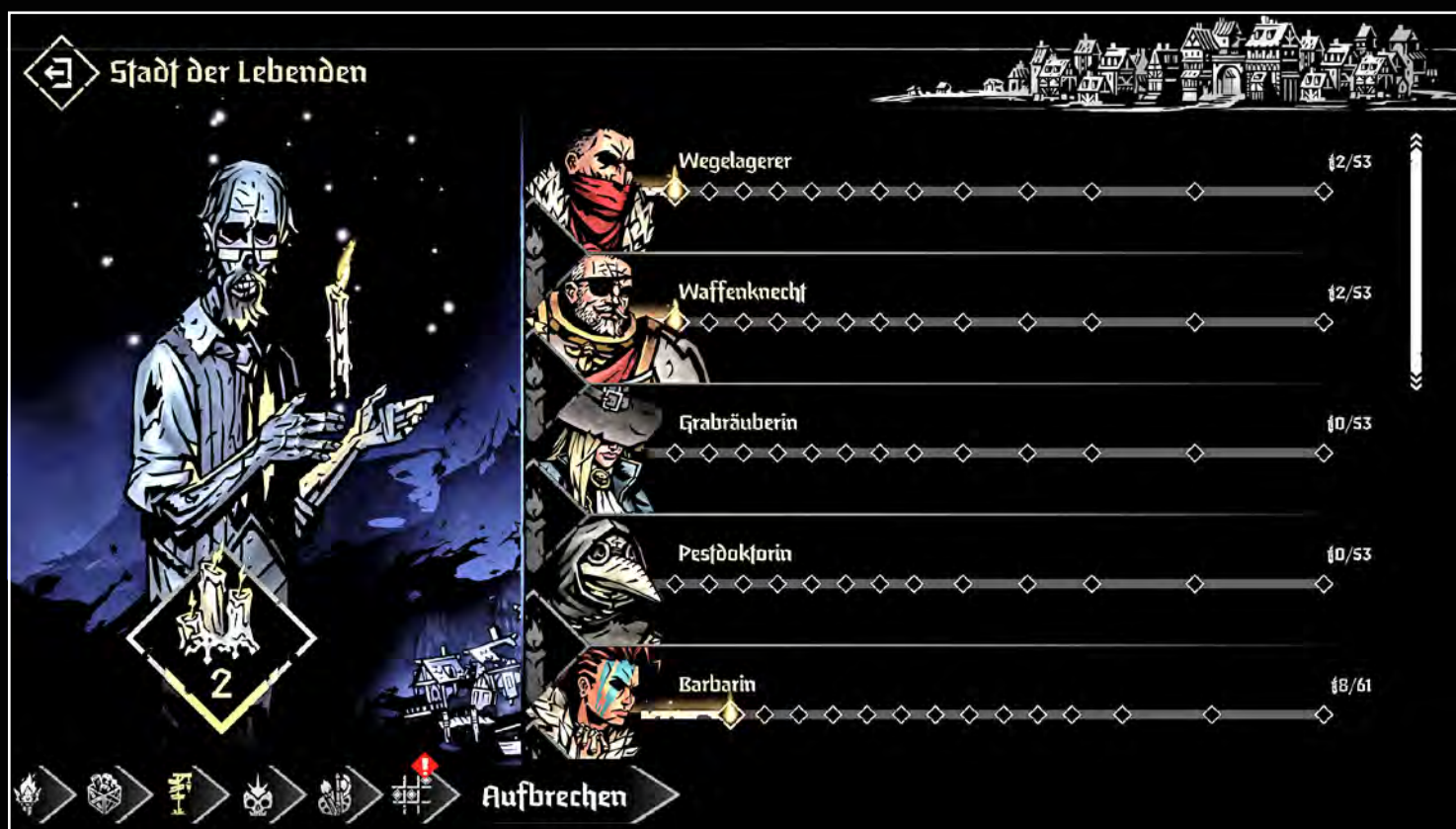
Ein würdiger Nachfolger für das grandiose Spiel

Alle Negativpunkte sind im Großen und Ganzen jedoch nur Kleinigkeiten, die den tatsächlichen Spielspaß kaum beeinflussen. Darkest Dungeon 2 ist zum jetzigen Zeitpunkt nämlich ziemlich gut. Obwohl sich viele Mechaniken vom Vorgänger unterscheiden, bleibt das gleiche bockschwere und ziemlich spaßige Fundament erhalten. Wer also an Darkest Dungeon Spaß

hatte, wird auch mit dem Nachfolger trotz aller Unterschiede eine gute Zeit haben. Eine voreilige Kaufentscheidung sollte man jedoch nicht treffen. Wo Darkest Dungeon nämlich derzeit mit 24,50 Euro zu Buche schlägt, kostet Darkest Dungeon 2 knappe 40 Euro.

Die Entwickler kündigten übrigens bereits an, dass auch nach Veröffentlichung aus dem Early Access noch einige Updates folgen werden. Wenn man dann noch bedenkt, dass auch Mod-Support auf dem Plan steht, dann wird man in Darkest Dungeon 2 wieder genauso viele Stunden stecken können wie in den Vorgänger. ■

FAZIT: Darkest Dungeon 2 ist ein gelungenes Roguelite-Rollenspiel, das einen Großteil des Charmes des Vorgängers einfangen kann.





Genre: Simulation/Strategie
Entwickler: Haemimont Games
Hersteller: Frontier Foundry
Termin: 25. April 2023
USK: ab 16 Jahren

Stranded: Alien Dawn

Stranded: Alien Dawn ist seit dem 24. April erhältlich. Wir haben uns die Survival-Sim von Tropico-Entwickler Haemimont Games in unserem Test genauer angesehen und verraten euch Stärken und Schwächen der farbenprächtigen sowie gnadenlosen Spielwelt.

Von: Michael Grünwald

Erst auf der letztjährigen Gamescom angekündigt, veröffentlichten Entwickler Haemimont Games und Publisher Frontier Foundry am 25. April das tiefgreifende Survival-Aufbauspiel Stranded: Alien Dawn. Nach circa sieben Monaten Early-Access-Phase bekam der Titel zum finalen Release neben einigen Verbesserungen ein komplett neues Szenario spendiert. Haemimont ist kein unbeschriebenes Blatt, schließlich waren die Damen und Herren des Studios maßgeblich an den Teilen drei, vier und fünf der beliebten Tropico-Reihe beteiligt.

Das letzte Projekt, die Städtebausimulation Surviving Mars, spielte bereits im Weltraum und dort treiben wir nun auch in Stranded: Alien Dawn unser Unwesen. Wieder geht es ums Überleben auf einem fremden Planeten. Wir managen in der Survival-Sim eine Gruppe von Menschen, die sich in einer unbekannten Welt etlichen Gefahren der Natur stellen muss. Krankheiten, widrige Wetterverhältnisse, Katastrophen und Angriffe fremder Spezies machen uns das Leben tagtäglich zur Hölle. Doch



auch die Psyche und das Verhältnis der Figuren untereinander stellen uns vor etliche Herausforderungen.

Ein Vorgeschmack auf Die Sims 5?

Die Parallelen zu Die Sims, der berühmten Marke von EA, fallen sehr schnell auf. Zwar können wir unsere Figuren nur in wenigen Fällen per Point&Click-Funktion steuern, doch die Interaktionsmöglich-

keiten und das Befriedigen ihrer Bedürfnisse spielen in Stranded: Alien Dawn ebenfalls eine wichtige Rolle. Meistens befehlen wir den Charakteren, was als Nächstes zu tun ist, doch zwischendurch übernehmen sie auch eigenverantwortlich die Initiative und erledigen wichtige Aufgaben. Um das perfekt abzustimmen, lassen sich die Tagesabläufe individuell haar-

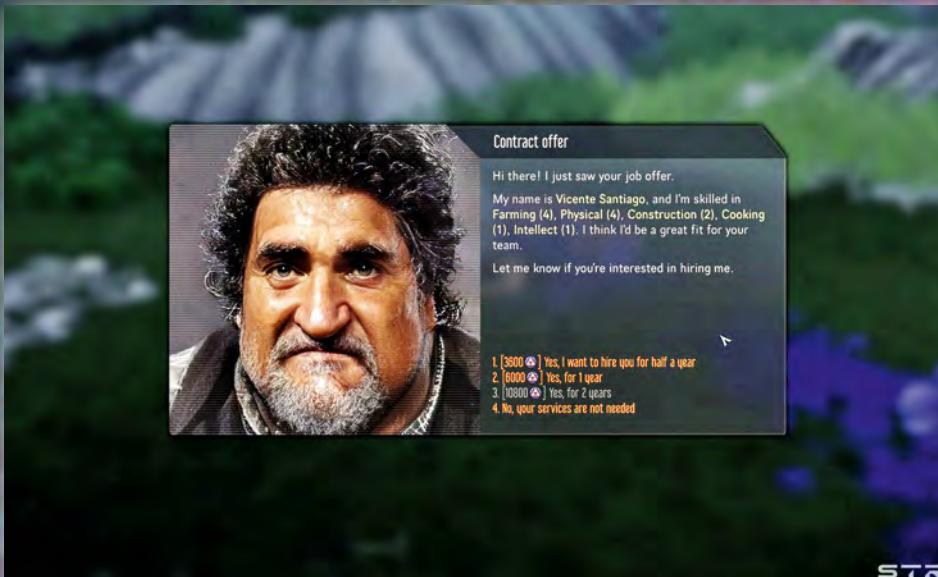
genau ausrichten. Wenn wir also möchten, dass sich ein Überlebender vermehrt ums Kochen oder die Forschung kümmern soll, dann priorisieren wir eben diese Tasks. Auch wann unsere Figuren am Tag eine Pause einlegen, können wir festlegen.

Das ist auch wichtig, denn wenn sich unsere Leute überarbeiten oder zu wenig Spaß haben, kann

es passieren, dass sie einen Nervenzusammenbruch erleiden oder in einen körperlich sehr schlechten Zustand geraten.

Der Planet wehrt sich

Unser Hauptaugenmerk liegt auf der Erkundung, der Forschung und dem Aufbau einer kleinen Zivilisation. In einer fremden Welt lauern jedoch ebenfalls unbekannte Ge-



fahren auf uns. Nicht alle Tiere sind uns freundlich gesinnt.

Einige Stunden vor einem Angriff bekommen wir eine Warnung, sodass wir unsere Überlebenden und unsere Basis auf den Kampf vorbereiten können. Mit Speeren, Bögen und sogar Feuerwaffen lassen sich die aggressiven Viecher abwehren. Sobald wir die Figuren auf Tastendruck einberufen, können wir sie direkt an strategisch wichtigen Punkten platzieren.

Im späteren Verlauf erforschen wir unter anderem Bewegungsmelder, Flammenwerfer und automatische Geschütze, um die direkten Gefahren für unsere kleine

Gruppe zu minimieren. Selbst die Natur kann den Überlebenden allerdings zwischendurch schaden. Klirrend kalte Wintertage, Stürme und andere Katastrophen wirken sich negativ auf Stimmung oder sogar Gesundheit aus. Um Verletzungen und Krankheiten sollte sich schnellstmöglich gekümmert werden, denn die Charaktere sind nicht unsterblich. Wir müssen uns dementsprechend auch um Verbände, Medikamente und Antibiotika bemühen. Hin und wieder lassen sich solche Hilfsmittel in abgestürzten Raumschiffteilen finden, doch auch Forschung macht die Herstellung möglich.

Wenn doch einmal eine Figur stirbt, können wir sie begraben. Manchmal melden sich die restlichen Überlebenden bei uns und möchten eine Gedenkveranstaltung für den Verstorbenen abhalten. Auch Neujahrsfeste mit Feuerwerk und andere Partys organisieren unsere Bewohner eigenständig. Auf regelmäßigen Expeditionen indes entdecken wir nicht nur nützliche Gadgets, sondern hin und wieder auch neue Überlebende. Wir können uns dann entscheiden, ob wir die bei uns aufnehmen, oder derzeit nicht genug Platz und Nahrung vorhanden ist.

Viel Auswahl, viel Wiederspielwert

Mit dem finalen Release gibt's noch ein weiteres Szenario zu den zwei bereits vorhandenen oben drauf. In „Militäraußenposten“ besteht unsere Aufgabe darin, ein zentrales Kommunikationsrelais zu bauen. Schon zu Beginn stehen uns ziemlich viele Verteidigungshilfsmittel wie Geschütze und Laserpistolen zur Verfügung. Die brauchen wir jedoch auch, denn die Tiere sind deutlich angriffs-lustiger und der Planet zudem ordentlich verseucht. Mit sechs Teammitgliedern starten wir eine ziemlich erbarmungslose Mission. In unserem Test hatten wir bereits





nach wenigen Minuten ein Lazarett gefüllt und mussten erstmal etliche Verletzungen versorgen.

Wie es der Name schon verrät, stranden in dem Szenario „Bruchlandung“ vier Überlebende mit ihrem Raumschiff. Recht klassisch müssen wir in dieser Herausforderung einen Weg zurück zur Zivilisation finden. Zu guter Letzt gibt's noch die Mission „Handelsposten“. In der ist unser Ziel, Galaxiemünzen zu verdienen, um schlussendlich den Planeten zu kaufen. Wir können Geschäfte mit anderen Schiffen, Schmugglern und Händlern eingehen, um unser Ziel zu erreichen.

Noch abwechslungsreicher gestalten können wir die Szenarien vor dem Start. Es gibt nicht nur fünf Schwierigkeitsstufen, sondern auch verschiedene Monde und Gegenden, die immer wieder andere Unwägbarkeiten für uns parat halten.

Wer möchte, kann außerdem verschiedene Spielregeln einstellen, wie das Deaktivieren von Tierangriffen (bzw. anderen Alien-Viechern) oder einen Start mit zufälligen Überlebenden. Schon alleine die Tatsache, dass die Spielwelt zu Beginn zufällig generiert wird, sorgt für einen enorm hohen Wiederspielwert.

Die Qual der Wahl

Jetzt haben wir schon so viel über die Charaktere gesprochen, da müssen wir natürlich auch noch anmerken, dass es derzeit 34 auswählbare Figuren gibt. Jede hat bestimmte Stärken, Schwächen und besondere Eigenschaften. Picken wir uns beispielsweise einmal den Überlebenden Rakha heraus: Der Städtebauer verfügt verständlicherweise über ziemlich hohe Werte bei Bau und Anfertigung. Kampf und Landwirtschaft zählen hingegen nicht zu seinen Steckpferden.

Manche Charaktere zeigen außerdem an bestimmten Fähig-

keiten Interesse und steigen dort schneller im Rang auf, sobald sie diese ausführen. Andere sehen bestimmte Bereiche eher gleichgültig oder sind sogar untauglich. Vor dem Spielstart müssen wir dementsprechend unser Team strategisch zusammenstellen.

Nichts für absolute Anfänger

Ganz allgemein lässt sich festhalten, dass Stranded: Alien Dawn ein sehr komplexes Survival-Aufbauspiel ist. Nicht nur im Hinblick auf die Figuren, sondern auch in anderen Aspekten. Wir können uns beispielsweise entscheiden, ob wir den Strom aus Solarpanelen, Win-





drädern oder Dieselgeneratoren gewinnen. Das hat alles seine Vor- und Nachteile.

Im Winter scheint schließlich weniger die Sonne und die Energie geht irgendwann zur Neige. Um einen plötzlichen Stromausfall zu vermeiden, lassen sich Generatoren und Panele so verbinden, dass der Treibstoffmotor anspringt, sobald die Energie der Solarzellen aufgebraucht ist.

Schon das Tutorial zeigt einen Vorgeschmack darauf, wie tiefgreifend die Spielmechaniken im Verlauf werden. Etwas mehr als eine

Stunde haben wir gebraucht, bis wir die Einführung abgeschlossen hatten. Es geht auch eine klare Empfehlung raus, die Tipps vor dem Start der Szenarien durchzuspielen.

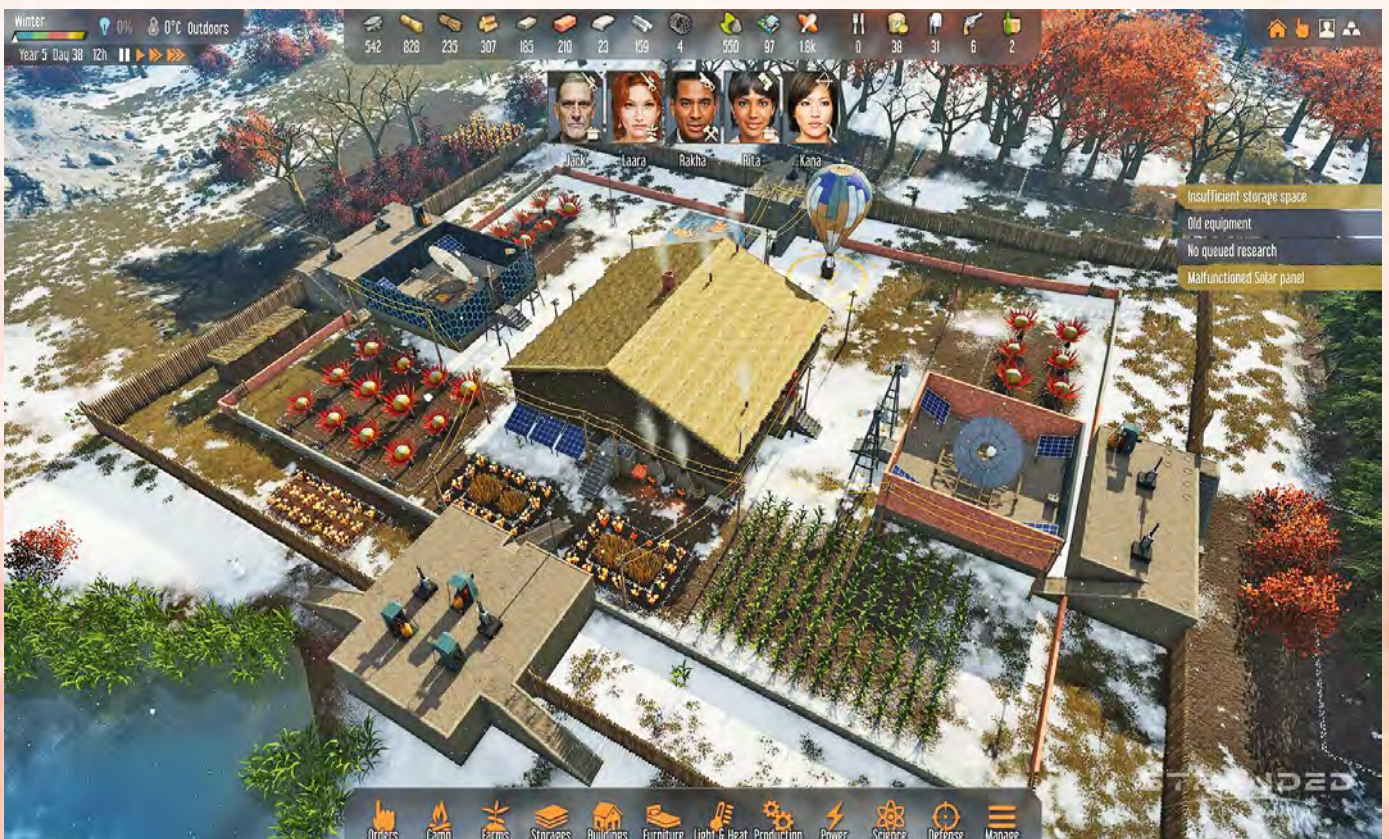
Das eigentliche Gameplay ist eher langsam ausgelegt. In Echtzeit laufen unsere Figuren von A nach B und brauchen für einen Ausflug zu bestimmten Orten und wieder zurück schon einmal einen kompletten Tag. Auf Tastendruck können wir die Geschwindigkeit wie in vielen Strategie- und Aufbauspielen erhöhen oder das Geschehen jederzeit pau-

sieren. Unsere Charaktere auf Erkundungstour zu schicken, ist dringend notwendig, denn viele benötigte Ressourcen befinden sich nicht in der Nähe unseres Lagers. Vor allem im Winter lohnen sich auch Expeditionen mit einem Heißluftballon, sobald wir diese Möglichkeit erforscht haben. Doch dabei müssen wir aufpassen, denn unsere Überlebenden begeben sich dabei ebenfalls in Gefahr und kommen unter Umständen verletzt oder stark geschwächt zurück. Die Entscheidung, ob wir die auserwählte Figur

weiter erkunden lassen oder die Situation zu heikel wird, treffen wir in Texteinblendungen.

Rimworld in 3D

Gerade die interaktive Spielwelt in Stranded: Alien Dawn ähnelt neben Die Sims auch dem nach wie vor sehr populären Rimworld. Grafisch unterscheiden sich die beiden Titel aber komplett. Das Survival-Spiel von Haemimont setzt auf eine sehr hübsche 3D-Grafik aus einer frei bewegbaren, isometrischen Kameraperspektive. Für einen besseren Überblick lässt sich





die Ansicht auch ganz einfach per Zoom verändern.

Als Levelgrenze fungieren unerklimmbare Berge und Küstengebiete, denn im Wasser können wir weder bauen, noch fischen oder gar ein Boot steuern. Die vorhandenen Funktionen reichen aber in jedem Fall aus, um lange für Unterhaltung zu sorgen.

Außerdem kann das Spielerlebnis in der Zukunft relativ einfach mit weiteren Szenarien ausgebaut werden. Neben Gewässern würden sich auch Minen inklusive seltener Erze für weitere Missionen anbieten.

Keine Bugs und gutes Balancing

Bugs oder grobe Balancing-Schwierigkeiten haben wir nicht feststellen können. Einzig das Anfertigen von Kleidungsstücken dauert uns im Vergleich zu anderen Tätigkeiten ein wenig zu lange. Wir sollten uns daher rechtzeitig auf den Winter vorbereiten und nicht erst kurz vor Beginn der dunklen Jahreszeit ein paar neue Schuhe und Jacken schneiden.

Das Spiel ist komplett auf Deutsch übersetzt, eine Sprachausgabe gibt's auch in der Originalversion nicht. Untermalt wird das Treiben auf dem Bildschirm stattdessen von

ruhigen Musikklangen. Die sind zwar nichts Besonderes, haben sich allerdings dennoch in der Zeit zwischen unseren Sessions als Ohrwurm eingebrannt. Survival-Fans, die sich stundenlang um die Bedürfnisse ihrer Figuren kümmern möchten und Spaß am Bau einer Basis haben, werden mit dem Titel definitiv ihre Freude haben. Für ungeduldige Leute, die zudem noch ständig Action brauchen, ist's eher nichts. Stranded: Alien Dawn kann sauf dem PC via Steam sowie Epic Games Store heruntergeladen werden. Der Preis liegt bei circa 35 Euro. □

FAZIT: Die Sims gemixt mit Rimworld – klingt nicht nur nach einer guten Mischung, ist es auch!

WERTUNG

8



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.

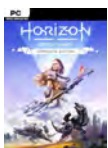
Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



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



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinsten Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
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



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skill-system, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games



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)

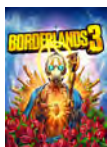
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



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.

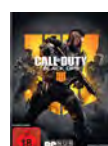
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielerrmatches 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 Mehrspieleranteil 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 Mehrspieleranteil. 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 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
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 Wirtschaftsmanagement 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!

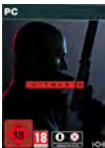
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Xbox Games



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.

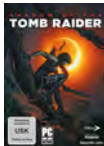
Getestet in Ausgabe: 05/23
Publisher: Capcom



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



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft

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

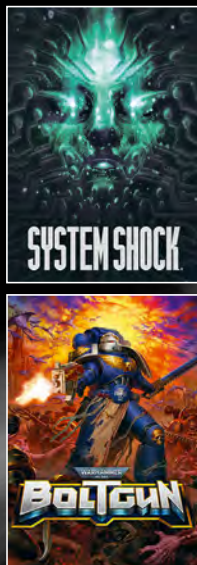
3

KEY EINLÖSEN

➤ bei Gamesplanet

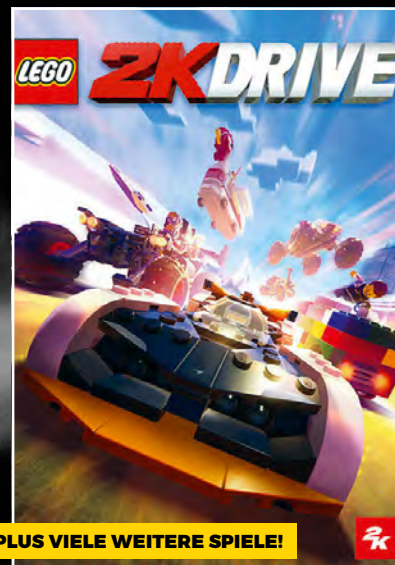


PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

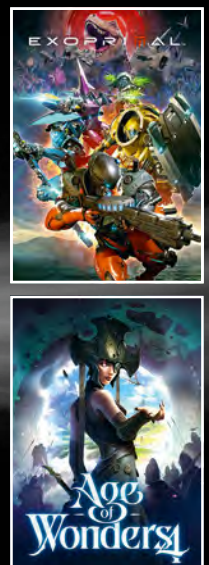


➤ **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

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!



Spiele Geschichte 1990 - 2000 Zocken wird Mainstream!

Die 1990er sind für viele ältere Zocker das beliebteste Jahrzehnt der Gaming-Geschichte. Kein Wunder, waren sie doch geprägt von vielen Umbrüchen, rasanten Entwicklungen und einschneidenden Trends, die bis heute Spuren hinterlassen haben. Wir blicken zurück!

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid



Wir erinnern uns: Die 1980er-Jahre waren geprägt von 8-Bit-Geräten wie dem Commodore 64 und dem Nintendo Entertainment System, bis sie am Ende der Dekade immer mehr von moderner 16-Bit-Hardware abgelöst wurden. Schaut euch allein die verschiedenen Versionen von Turrican (1990) und Turrican 2 (1991) an: Auch, wenn Kritiker und Fans die Run & Guns bereits auf dem C64 für ihre technischen Meisterleistungen feierten, erlangten sie erst am Amiga dank der legendären Musik von Chris Hülsbeck ihren wahren Kultstatus.

Überhaupt sollte der gebürtiger Kasseler die besten Jahre seiner Karriere in den 90ern feiern, weil er reihenweise ohrwurmverdächtige Melodien kreierte und gleichzeitig den Paula-Soundchip des Amiga bis zum Anschlag ausreizte. Und

auch andere Entwickler sahen sich darin berufen, die Grenzen der vorgegebenen Hardware zu strapazieren – siehe die hochwertige Technik im Shoot 'em Up Thunder Force 3 (1990), die akkurate Ballphysik von Pinball Fantasies (1992) oder die knallbunte Grafik eines Lionheart (1993). Mit ein Grund für die Qualitätssteigerung war das Super Nintendo, das Ende 1990 in Japan debütierte und in den folgenden beiden Jahren auch den amerikanischen sowie europäischen Markt eroberte. Es stellte die Wettbewerbsfähigkeit der Konkurrenz auf die Probe, indem es ein kleines Meisterwerk nach dem anderen präsentierte: Super Mario World (1990) pulverisierte in puncto Umfang und Spielwitz jedes andere Jump 'n' Run, Pilotwings (1990) überzeugte mit einer ruckelfreien 3D-Kulisse und sogar

eine „schlichte“ Städtebausimulation wie SimCity (1991) war den zwei Jahre alten Computerversionen aufgrund ihrer schicken Präsentation klar überlegen.

Hinzu kam mit F-Zero (1990) eine wahre Genre-Revolution: So ein schnelles Rennspiel hatte man noch nie zuvor gesehen! Die Nintendo-Eigenproduktion markierte den Beginn einer ganzen Welle an spektakulären 3D-Racern, die in den folgenden Jahren mit Virtua Racing (1992), Ridge Racer (1993) und wipEout (1995) einen Meilenstein nach dem anderen hervorbrachte. Weiterhin kam mit dem Super Nintendo mehr Farbe und Musik ins Spiel: Während Yuzo Koshisros klassisch angehauchter Soundtrack in Actraiser (1990) locker mit einem realen Orchester mithalten konnte, klotzte Konamis Super Probotector (1992) mit

spektakulären Grafikeffekten und Donkey Kong Country (1994) mit atemberaubenden Animationen.

Der Sprung von 8-Bit auf 16-Bit wirkte sich freilich nicht nur auf die Technik aus: Die Spieleentwickler konnten ihre Werke nun immer umfangreicher und komplexer gestalten, was besonders gut an diversen Fortsetzungen ein wunderbares Beispiel ist The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991), das gegenüber seinen beiden Vorgängern sowohl bei der ausgefeilten Story als auch dank vieler neuer Features einen gewaltigen Sprung nach vorn machte. Deshalb festigte sich in den 1990er-Jahren der Glaube, dass Fortsetzungen von Videospielen grundsätzlich besser seien als ihre Originale.

Es mutet jedoch ein wenig irre an, dass all diese Errungenschaften aufgrund der rasanten



The Legend of Zelda: A Link to the Past (Quelle: Nintendo / Medienagentur plassma)

Entwicklungen noch im selben Jahrzehnt schon wieder als „veraltet“ bezeichnet wurden. Bei den Computerspielen stand gar eine Zeitenwende bevor: Der Amiga sollte nämlich der letzte erfolgreiche Heimcomputer sein, während der PC immer mehr an Reputation

gewann und spätestens 1993 als klarer Sieger auserkoren wurde.

Der Siegesfeldzug des Rechenknechts

Die Gründe hierfür waren so simpel wie erdrückend: PC-Prozessoren waren schon längst jenen

für Heimcomputer und Konsolen überlegen, und dank VGA-Grafikkarten konnten die Grafikdesigner deutlich mehr Farben auf den Monitor zaubern. Bezüglich der Soundkarten stand den Entwicklern eine immer größer werdende Bandbreite zur Verfügung: Wer

den synthetisch-dumpfen Klang eines FM-Synthesizers bevorzugte (so wie beispielsweise beim Sega Mega Drive), der legte sich eine relativ günstige Soundblaster-Karte zu. Wer glasklar gesampelte Instrumente hören wollte, der besorgte sich indes ein teures Roland-MT-32 Soundboard oder die ähnlich hochwertige LAPC-I-Soundkarte.

Ende 1990 sollte der US-Spiel designer Chris Roberts mit Wing Commander sämtliche eben genannte Vorzüge auskosten und somit eine waschechte Killer-Applikation erfinden – ergo ein Spiel, für das allein sich der Kauf eines PCs lohnte. Die energiegeladene Weltraum-Action begeisterte mit orchesterwürdiger Musik und farbenfroher 3D-Grafik, die jedes fein gezeichnete Kilrathi-Raumschiff stufenlos drehen sowie zoomen konnte. Hinzu kamen fantastisch animierte Zwischensequenzen, in denen man mit seinen groß dargestellten Comic-Kollegen plaudern durfte und dank derer jede Mission mit einer filmreif geschnittenen Startszene eingeläutet wurde.

Roberts war schlicht und ergreifend der nächste wichti-



Turrican 2 (Quelle: Factor 5 / Medienagentur plassma)

ge Schritt gelungen, damit sich Spiele immer mehr wie ein cineastisches Erlebnis anfühlten. Obendrauf gab es eine großartige Spielbarkeit, kompetent designte Missionen und eine spannende Story. Gleichzeitig blickten Gaming-Enthusiasten ohne PC in die Röhre, denn die Umsetzungen für Super Nintendo und Amiga waren mit der Darstellung der 3D-Grafik hoffnungslos überfordert. Nur der Amiga 1200 konnte dank seines leistungsfähigen AGA-Chipsatzes ein halbwegs anständiges Spielgefühl vermitteln – wohlgernekt erst 1992 und somit zwei Jahre nach dem Original. Der größte Vorteil von Heimcomputern und Konsolen war lange Zeit das sogenannte Hardware-Scrolling, mit dem von Haus aus flüssige Bildbewegungen möglich waren. Doch auch diese Hürde wurde spätestens mit den Shareware-Hits Duke Nukem (1991) von Apogee und Commander Keen: Invasion of the Vorticons (1991) von id Software gemeistert. Apropos id Software: Das US-Studio hatte

mit den Ego-Shootern Wolfenstein 3D (1992) und Doom (1993) einen weiteren, essenziellen Beitrag zur Erfolgsgeschichte des PC beigetragen. Beide Titel stellten rasante und zugleich plastisch wirkende 3D-Levels dar, von deren Qualität man zuvor nur träumen konnte. Parallel dazu entwickelte Blue Sky Productions (später bekannt als Looking Glass Studios) in Kooperation mit Origin eines der besten Spiele aller Zeiten, nämlich Ultima Underworld (1992). Das Action-Rollenspiel mag seinerzeit nicht ganz so opulent ausgesehen haben wie etwa ein Lands of Lore (1993), klotzte aber dafür mit einer simplen Physik-Engine und einem revolutionären Genre-Mix aus Action (Kampfsystem), Geschicklichkeit (man kann/muss springen), Adventure (Dialoge mit anderen Charakteren), Puzzle (Rätseln) sowie Rollenspiel (es ist ein Ultima!). Solche Grenzüberschreitungen mögen heute selbstverständlich sein, doch anno 1992 glichen sie einer Revolution.

Am Rande sei noch erwähnt, dass auch in der Spielhalle ein ähnlicher 3D-Boom stattfand: Mit den Rail-Shootern Galaxian 3 (1990) sowie Starblade (1991) auf der einen und den Polygon-Boliden Virtua Racing (1992) und Virtua Fighter (1993) auf der anderen Seite stachelten sich die Entwicklerriesen Namco und Sega gegenseitig zu neuen Höchstleistungen an.

Der Gamechanger: Die CD-ROM

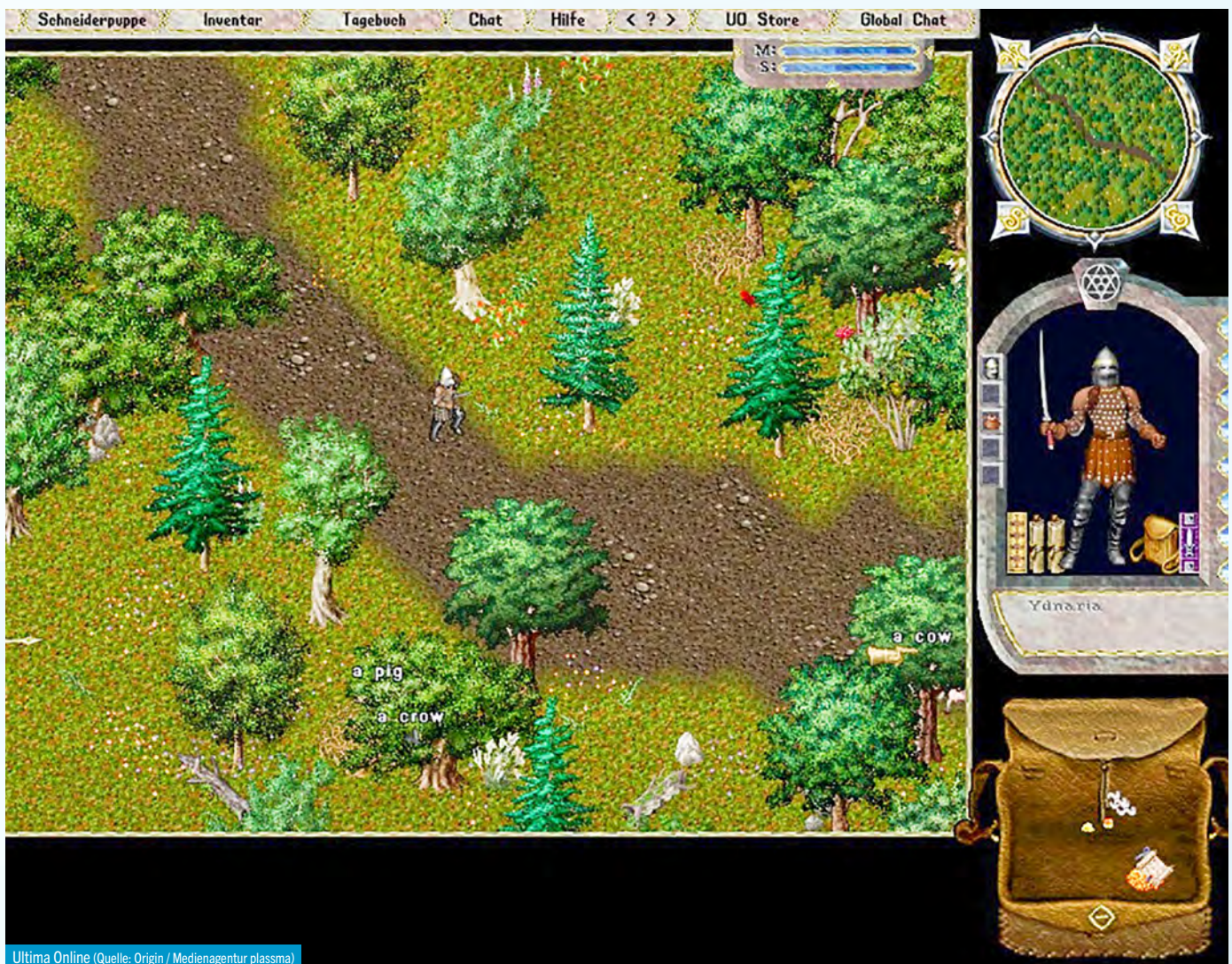
Der nächste Quantensprung beruhte auf den Speichermedien, auf denen die Hersteller ihre Spiele auslieferten. Bis Anfang der 1990er-Jahre war man primär Disketten (Computer), Module (vornehmlich Konsolen wie Mega Drive oder Super Nintendo) oder Steckkarten (Master System oder PC Engine) gewohnt.

Dies änderte sich schlagartig mit der Einführung der CD-ROM, beginnend 1989 in Japan dank eines optional erhältlichen Laufwerks für die PC Engine und weltweit 1993 mit dem Me-

ga-CD-Zusatz für das Mega Drive. Den wahren Durchbruch der Technologie hatten wir jedoch erneut dem PC zu verdanken, weil es dort recht leicht und günstig war, ein bestehendes System mit einem CD-Laufwerk auszustatten – am besten mit einem der schnellen Double-Speed-Modelle.

Schnell war jedem klar, dass in der neuen Technologie ein riesiges Potenzial steckte: Mindestens 650 MByte konnte eine CD umfassen, wohlgernekt ohne irgendwelche zusätzlichen Techniktricks! Ältere Spiele auf Modul oder Disketten mussten mit deutlich weniger Platz auskommen, weshalb der Klassiker Strike Commander (1993) mit seinen „kümmerlichen“ 45 Megabyte Speicherplatz für die Festplatten-Installation bereits zu den „Riesen“ zählte.

Der Sprung war derart gewaltig, dass viele Entwickler mit der Speichermenge überfordert waren. Bereits etablierte Hits wurden allenfalls mit zusätzlicher Sprachausgabe (Day of the Tentacle, 1993) oder gefilmten Video-



Wing Commander (Quelle: Origin / Medienagentur plassma)



sequenzen (SimCity: Enhanced, 1993) verfeinert. Es entstanden sogenannte Multimedia-Produkte wie The Journeyman Project (1993) und Quantum Gate (1993), die irgendwo zwischen klassischem Adventure, Visual Novel

und experimentellem Kunstprojekt inklusive Laiendarstellern wandelten. Oft steckten dahinter kreative Köpfe, die sich noch nie zuvor mit digitalen Spielen beschäftigt hatten – ein Grund, warum viele dieser Machwerke höchst

umstritten waren. Letztlich waren es drei Titel, die das CD-Medium zu seiner wahren Größe verhalfen: The 7th Guest (1993) verpackte eine Sammlung von schlichten Denkspiel-Rätseln in eine sagenhaft vorgerenderte Kulisse, der

Rail-Shooter Star Wars: Rebel Assault (1993) riss mit seiner filmreifen Grafik jeden versierten Zocker vom Hocker und Chris Roberts verpflichtete für Wing Commander 3: Heart of the Tiger (1994) namhafte Schauspieler wie Mark „Luke Skywalker“ Hamill oder John Rhys-Davis (Indiana Jones). Roberts führte schlussendlich für derart viele Zwischensequenzen Regie, dass das Gesamtwerk auf vier (!) CDs ausgeliefert werden musste.

Sony in da house!

Mit dem Erfolg der CD-ROM war es nur naheliegend, dass auch die nächste Konsolengeneration auf das neue Medium setzen musste. Die ersten Versuche wie beispielsweise Commodores CDTV und Phillips CD-i scheiterten aufgrund schlechter Spiele und schwammig zu bedienender Controller.

Mehr Hoffnung schürte die Firma 3DO, deren gleichnamige Konsole vom ehemaligen Electronic-Arts-Gründer Trip Hawkins erdacht wurde und 1993 in ver-



schiedenen Ausführungen auf den Markt kam. Leider war das Gerät viel zu teuer. Und auch, wenn die Spiele besser waren als jene für CDTV oder CD-I, so konnten sie ebenso wenig mit den Klassikern für Super Nintendo oder Mega Drive mithalten.

Der wahre Durchbruch der CD erfolgte erst dank Sony: Der japanische Konzern wollte ursprünglich gemeinsam mit Nintendo ein neues Gerät auf den Markt bringen, bis die Kooperation in einem Streit endete. Daraufhin konzipierte man in Eigenregie die erste PlayStation und setzte bereits zum Release mit der Arcade-Umsetzung von Ridge Racer (1994) ein monströses Ausrufezeichen. Ähnlich wie vier Jahre zuvor mit F-Zero hatte man ein derart grafisch hochwertiges 3D-Autorennen noch nie zuvor gesehen, jedenfalls nicht im heimischen Wohnzimmer.

Der Witz dabei: Das blanke Spiel hätte vermutlich auch auf ein 24-MBit-Modul gepasst, weil die Programm- sowie Grafikdaten etwas über drei Megabyte beanspruchen. Namco füllte die CD stattdessen mit kernigen Techno/Synthi-Tracks, womit eine weitere Technikbarriere durchbrochen wurde: Musik war nicht mehr zwingend von der Leistung eines Soundchips abhängig. Dank

Doom (Quelle: id-Software / Medienagentur plassma)



CD-ROM konnte sie extern mit hochwertigen Synthesizern oder realen Instrumenten aufgezeichnet und verlustfrei ins Spiel implementiert werden.

Nur in einer Hinsicht hatte die Playstation gegenüber den alten Konsolen das Nachsehen: Mangels Modultechologie konnte man keine Batterie zum Speichern eines Spielstands beifügen. Stattdessen waren die Spieler auf eine externe Memory Card angewiesen, die sich dafür aber bequem überallhin mitnehmen oder einem Freund ausleihen ließ.

Allgemein machte Sony aus dem Stand heraus vieles richtig, weshalb der Hersteller rasch zum neuen Marktführer reifte. Er stach Segas 32-Bit-Konsole Saturn mithilfe einer aggressiven Preispolitik aus, indem er seine eigene Konsole in den USA einfach für 100 US-Dollar weniger anbot. Sony gewann auch den Kampf gegen Nintendo, weil der Konkurrent zu konservativ agierte und mit dem Nintendo 64 auf die veraltete Modultechologie beharrte. Doch der letzte sowie entscheidende Siegeszug erfolg-

te 1997, als das Rollenspiel-Epos Final Fantasy 7 von Square exklusiv für die Playstation erschien – und ganz nebenbei ein ganzes Genre umkrempelte.

Big in Japan

In den 1980er-Jahren entwickelten sich zwei grundlegend verschiedene Rollenspielgattungen. Die eine entstand primär am Computer und stammte größtenteils von amerikanischen oder europäischen Entwicklerstudios – siehe Klassiker wie Ultima, Wizardry, The Bard's Tale, Dungeon Master oder Pool



Ultima Underworld (Quelle: Origin / Medienagentur plassma)



The 7th Guest (Quelle: Trilobyte Games / Medienagentur plasmma)

of Radiance. Die andere hingegen blieb größtenteils Konsolen oder japanischen Rechnern vorbehalten und entstand entsprechend in Fernost – beispielsweise Dragon Quest, Final Fantasy, Ys oder Phantasy Star. Obwohl die japanischen Rollenspiele allesamt auf den amerikanischen aufbauten, vermittelten sie ein eigenes Flair. Sie spielten sich einsteigerfreundlicher, die Charaktere waren putziger anzusehen und die Steuerung fiel deutlich weniger komplex aus.

Ein weiterer wesentlicher Punkt, der japanische RPGs von westlichen unterschied: Die Geschichten waren vielschichtiger und tiefgründiger, was man gut an Meisterwerken wie Phantasy Star 2 (1989), Final Fantasy 6 (1994) und Xenogears (1998) sehen konnte. Das wiederum erschwerte die Lokalisation für den amerikanischen-europäischen Markt: Die japanische Sprache besteht aus Schriftzeichen, die um einiges kompakter sind als unsere ausformulierten Wörter. Deshalb benötigt eine akkurate Übersetzung mehr Speicherplatz – und der war im Zeitalter der Modultechnologie eben rar. Viele japanische

Firmen zierten sich deshalb, ihre JRPG-Highlights für den hiesigen Markt zu lokalisieren. Dies änderte sich erst mit dem Einzug der PlayStation; unter anderem, weil das Problem mit der Speicherknappheit nicht mehr gegeben war. Besonders deutlich wird dies beim Durchblättern des Spielekatalogs von Squaresoft: Während die Japaner zuvor nur knapp ein Drittel ihrer Super-Nintendo-Rollenspiele ins Englische übersetzt hatten, waren es auf der PlayStation plötzlich über zwei Drittel.

Leider gab es noch einen weiteren Grund, warum uns bis in die 1990er-Jahre viele Japan-Rollenspiele verwehrt geblieben sind: Es hielt sich hartnäckig der Mythos, dass „wir“ an Titeln dieser Art schlicht nicht interessiert seien. Deshalb ist nur ein Bruchteil aller US-Versionen auch in Europa erschienen – ein Umstand, der sich mit der PlayStation leider nur geringfügig verbesserte.

Dieses Denken änderte sich erst gegen Ende der Dekade, als zwei der mächtigsten JRPGs überhaupt die Bühne betraten: Pocket Monster (1996) sowie das bereits von uns angeteaserte Final Fantasy 7 (1997).

Pocket Monster erschien hierzulande erst 1999 unter dem legendären Namen Pokémon für den Game Boy und somit auf einer zehn Jahre alten Hardware. Das kümmerte jedoch so gut wie niemanden, weil das zuvor kaum bekannte Spiel so geschickt die eigenen Sucht-, Tausch- und Sammeltriebe anregte. Final Fantasy 7 hingegen kickte das Genre auf eine opulente Weise aus der Nischenschublade hin zur Mainstream-Tauglichkeit. Squaresoft gelang dies mittels einer revolutionären Präsentation, einer herrlich philosophischen Geschichte und einem ganzen Sack voller legendärer Charaktere wie Cloud, Aerith und Sephiroth. Obwohl sich im Kern rein spielerisch „nur“ ein weiteres JRPG im Stil der Vorgänger verbarg, sprach die aufwendige Umsetzung mit ihren vorgeordneten Hintergründen eine komplett neue Zielgruppe an.

Somit kam ein Stein ins Rollen, der bis heute Spuren hinterlassen hat: Die Verkaufszahlen von Final Fantasy 7 schossen weltweit in die Höhe und öffneten den JRPG-Markt für die USA und Europa. Heute werden nahezu alle nam-

haften Titel lokalisiert und immer mal wieder der eine oder andere „vergessene“ Titel ausgebuddelt, um ihn nachträglich ins Englische zu übersetzen – darunter beispielsweise Live a Live (1994), Seiken Densetsu 3 (1995, hierzulande bekannt als Trials of Mana) und Moon: Remix RPG Adventure (1997).

Die Evolution der Adventures

Während das Rollenspiel-Genre zu den Gewinnern der 1990er-Jahre zählte, gab es auch einen richtig großen Verlierer: die Adventures. Deren Beliebtheit stieg zunächst in der ersten Hälfte des Jahrzehnts steil an – egal, ob dank des schrägen Humors von The Secret of Monkey Island (1990), des riesigen Umfangs von Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992) oder der stimmigen Atmosphäre eines Gabriel Knight (1993).

Doch ab 1995 entpuppten sich immer mehr Point&Click-Adventures als kommerzielle Rohrkrepiere, während sich die bereits erwähnten Multimedia-Produktionen trotz desaströser Kritiken deutlich häufiger verkauften. Die meisten Entwickler



Tomb Raider (Quelle: Core Design / Medienagentur plassma)

gerieten daraufhin in Panik und versuchten, sich dem Trend anzupassen. Sierra etwa filmte für Phantasmagoria (1995) und The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1995) reale Schauspieler, womit sich der US-Entwickler heftig verhub und an seinen eigenen Ansprüchen scheiterte. LucasArts hingegen kopierte für

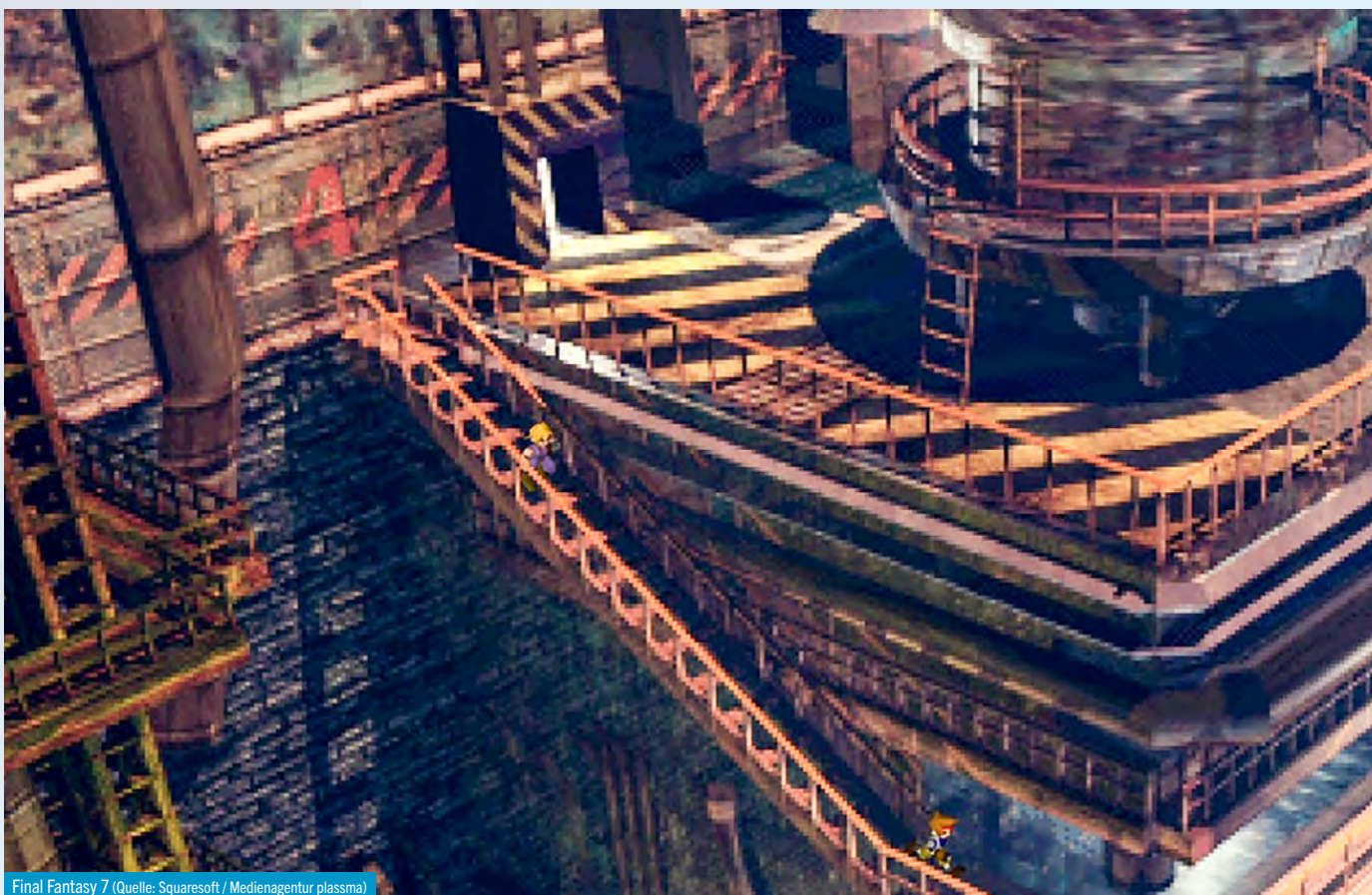
Grim Fandango (1998) die klobige Tank-Steuerung von Tomb Raider, um neue Fans für das klassische Genre zu gewinnen. Der Plan scheiterte jedoch, und am Ende war es einfach nur bedauerlich, dass ein eigentlich großartiges Spiel von einer derart unglücklich gewählten Benutzerführung überschattet wurde.

Die Konsequenzen ließen nicht lange auf sich warten: Sierra zog sich Ende des Jahrzehnts mit dem dritten Teil von Gabriel Knight aus dem Geschäft zurück, während LucasArts mit Escape from Monkey Island (2000) die Waffen streckte und Blizzard sein vielversprechendes Warcraft Adventures: Lord of the Clans einstampfte.

Ein weiterer entscheidender Grund für das Sterben der Adventures: Es etablierten sich immer mehr Unter-Genres wie Horror-Action-Adventures mit den Meilensteinen Alone in the Dark (1992), Resident Evil (1996) und Silent Hill (1999). Oder Stealth-Actionspiele, allen voran Metal Gear Solid (1998) und The



Gran Turismo (Quelle: Sony)



Final Fantasy 7 (Quelle: Squaresoft / Medienagentur plassma)

Dark Project (1998), die neben einem spannenden Spielprinzip eine richtig gute Geschichte erzählten. Demzufolge verloren die Adventures ihre Monopolstellung als meisterhafte Storyteller.

Der Weg zu offenen Welten

Ein weiterer Trend, der in den 90ern eine wichtige Entwicklung durchmachte, war der Wunsch nach mehr Entscheidungsfreiheit. Genau genommen sollte sich das Jahrzehnt zu einem wertvollen Bindeglied zwischen den oft sehr chaotisch strukturierten Titeln der 1980er und dem Open-World-Trend der 2000er-Jahre mausern.

Zu Beginn des Jahrzehnts fielen 2D-Action-Adventures wie Prince of Persia (1990) oder auch Flashback (1992) auf, die eine recht große Spielwelt zu bieten hatten und die man trotzdem nur auf eine bestimmte Art und Weise erkunden konnte.

Deutlich cleverer war der Mega-Hit Super Metroid (1994): In den ersten Spielstunden musste man einem sehr linearen Spielverlauf folgen, der erst durch das Erlernen von Fähigkeiten immer verzweigter und verwinkelter wurde. Konami übernahm die Idee und erweiterte sie für Castlevania: Symphony of the Night (1997) mit klassischen Rollen-

spielelementen – woraufhin die liebevolle Genre-Bezeichnung „Metroidvania“ entstand.

Bei 3D-Spielen war die Evolution des Leveldesigns noch deutlicher: Dort begeisterten zahlreiche Ego-Shooter wie das bereits erwähnte Doom (1993), das Star Wars-Spin-off Dark Forces (1995) und der Kult-Hit Half-Life (1998).

All diese Titel gaukelten dem Spieler frei begehbare Levels vor, gleichwohl er sie in einer fest vorgegebenen Reihenfolge abklappern musste. Wer wahre Freiheit wollte, der musste sich mit den Action-RPG-Hybriden System Shock (1994), System Shock 2 (1999) und Deus Ex (2000) auseinandersetzen. Ab 1996 boomte der Markt der Games mit Third-Person-Perspektive, vor allem dank Super Mario 64 und Tomb Raider. Beide Spiele lebten von großen, liebevoll ausgearbeiteten 3D-Levels, die zum Klettern, Hüpfen und Forschen anregten und nur so vor Details strotzten. Weil jedes Gebot frei zugänglich war, stellten sie ebenfalls einen wichtigen Schritt für die noch kommende Open-World-Welle dar.

Super Mario 64 profitierte zudem vom neuartigen Analog-Stick des Nintendo-64-Controllers, der die Vorzüge eines Flightsticks auf die handliche Größe eines

Digi-Kreuzes komprimierte. Das Resultat: Erstmals konnte man mit seinem Daumen feinstufige Bewegungen durchführen, was Super Mario 64 zu einem der spielbarsten Titel seiner Zeit machte. Ein weiteres Gimmick, das Nintendo salonfähig machte, war das Rumble Pak. Es wurde im Zuge des Rail-Shooters Star Fox 64 (1997; in Europa auch bekannt als Lylat Wars) eingeführt und sorgte während des Spielens für leichte Vibrationen des Controllers, um der Atmosphäre auf die Sprünge zu helfen. Das Konzept blieb auch Konkurrent Sony nicht verborgen, der wiederum seinen zeitgleich mit dem Rennspiel-Überflieger Gran Turismo eingeführten Dualshock-Controller mit einer ähnlichen Funktion ausstattete.

Die Tücken der 3D-Technik

Nun hatten all diese rasanten und wegweisenden Entwicklungen auch einen gravierenden Nachteil: Viele frühen Multimedia- und 3D-Werke werden heute häufig als „schlecht gealtert“ bezeichnet. „Das kann man nicht mehr spielen!“ ist ein beliebter Satz, wenn man Titel wie das just erwähnte Tomb Raider (1996), den Dark-Forces-Nachfolger Jedi Knight (1997) oder Acclaims

ambitioniertes Horror-Action-Adventure Shadow Man (1999) erwähnt. Die Ironie: Viele Pixelart-Klassiker für Mega Drive oder Super Nintendo, die ihrerseits nur wenige Jahre nach Release verpönt waren, sind heutzutage deutlich beliebter. Meiner Meinung nach ein etwas unfaires Urteil: Es gab gute Gründe, warum alte PlayStation-Spiele einen Riesenspaß gemacht haben – und mit dem richtigen Mindset tun sie das auch heute noch. Mein Tipp: Spielt den Kram nicht im Vollbild auf einem voluminösen Flachbildfernseher!

Macht das Bild kleiner, aktiviert in einem Emulator die Scanlines oder stöpselt am besten eine alte Konsole an einen anarchischen Röhrenfernseher an. Ihr werdet feststellen, dass viele alte Klassiker immer noch toll aussehen, wenn man sie auf dem richtigen – beziehungsweise dem damals gängigen – Equipment zockt. Durchaus kritischer darf man diverse Serienklassiker betrachten, die den Sprung von 2D zu 3D nicht ohne Blessuren geschafft haben. So begann Segas Jahrzehnt unter anderem mit dem rasanten Sonic the Hedgehog (1991), dessen spätere Dreamcast-Fortsetzung Sonic Adventure (1998) aufgrund einer



Moon (Quelle: Love-de-lic / Medienagentur plassma)

anstrengenden Kameraführung nicht mehr die gleiche unbeschwerte Leichtfüßigkeit besaß. Noch umstrittener war Konamis Castlevania für das Nintendo 64 (1998), das in Bezug auf Atmosphäre, Spielprinzip und Grafik kaum noch etwas mit seinen Vorgängern gemein hatte.

Stichwort Dreamcast: Segas letzte Konsole mag zwar nicht den Erfolg eingefahren haben, den sich die Fans des Unternehmens sehnlichst wünschten. Trotzdem läutete die Konsole mit fantastischen Arcade-Adaptionen wie Soul Calibur (1999) ein neues Zeitalter ein: Konsolen-Versionen

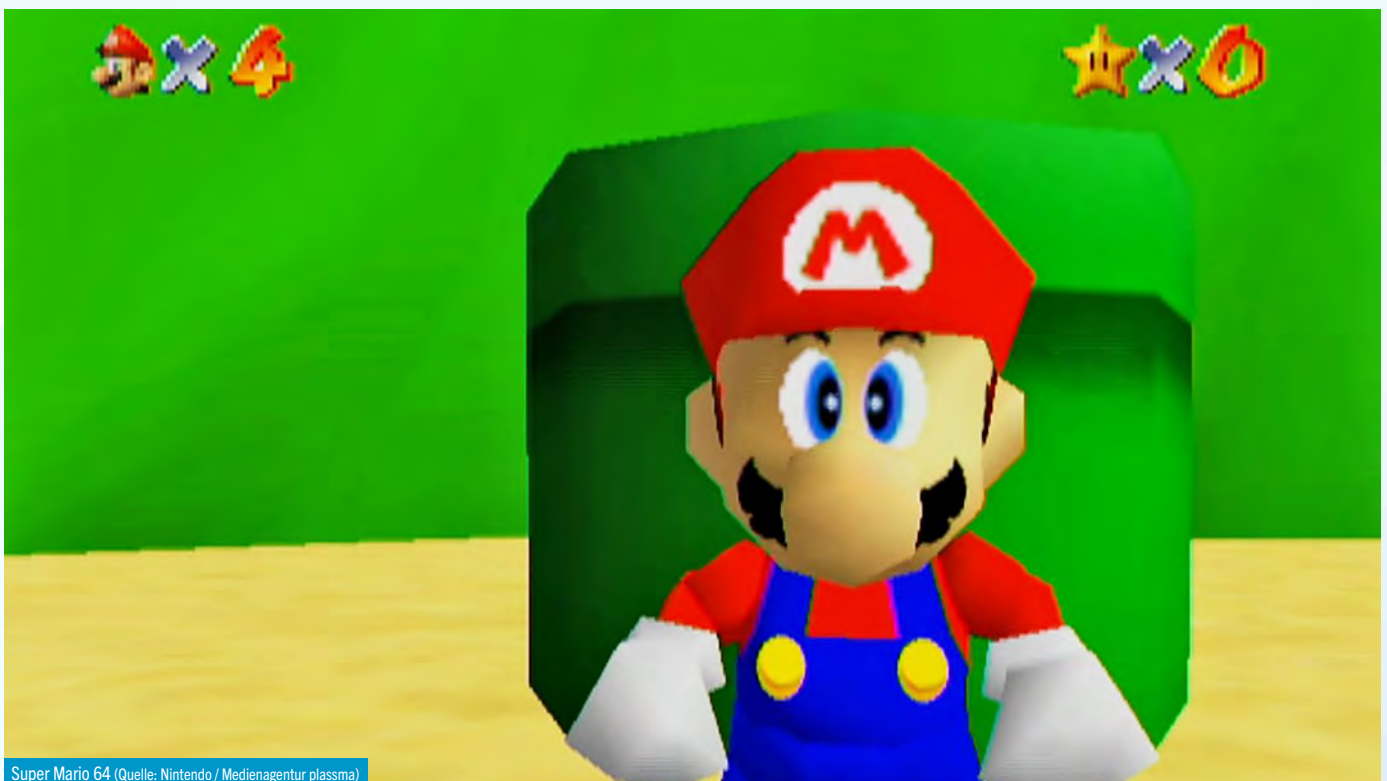
konnten plötzlich besser sein als gerade mal ein Jahr alte Spielhallenautomaten!

Plötzlich Millionen Mitspieler

Ein weiterer Punkt, bei dem die Dreamcast eine wichtige Vorreiterrolle übernahm, war die Online-Tauglichkeit der Konsole

– auch, wenn diese von viel zu wenigen Spielen genutzt wurde. Aber sie war für einige Spieler der erste Kontakt mit dem Internet, das bekanntermaßen unser aller Leben in vielen Bereichen verändert hat.

Bezüglich des Zockens wandelte sich vor allem die Art, wie wir Multiplayer-Titel konsumieren:



Super Mario 64 (Quelle: Nintendo / Medienagentur plassma)



Sonic Adventure (Quelle: Sega / Medienagentur plassma)

nicht mehr zusammen mit Freunden auf der Couch, sondern via Internet online mit Menschen aus der ganzen Welt. Zudem sorgten viele Online-Spiele dafür, dass der stereotypische Zocker kein starrköpfiger Einsiedler mehr und stattdessen ein Mitbegründer einer neuen

sozialen Kultur. Bevor nun Einsprüche erhoben werden: Ja, es gab auch schon in den 1980er-Jahren die Möglichkeit, sich via Modem ins Netz einzuwählen und beispielsweise im LucasArts-MMORPG Habitat (1986) Zeit miteinander zu verbringen. Doch das ganze Sys-

tem war noch sehr langsam, sehr simpel und umständlich handhabbar, zumal das Spiel nie den europäischen Kontinent erreichte und in Japan erst 1990 erschien.

Der wahre Durchbruch erfolgte schließlich mit Ultima Online (1997), wobei das mutmaßlich

erste kommerziell erfolgreiche MMORPG mit wirklich enormen Anlaufschwierigkeiten zu kämpfen hatte und aus heutiger Sicht sehr sperrig wirkt. Das zwei Jahre später veröffentlichte Everquest gefiel aufgrund seiner bunten 3D-Grafik schon besser, sollte Ultima langfristig den Rang ablaufen und den Weg für World of Warcraft (2004) ebnen.

Fazit: Kein Limit in Sicht

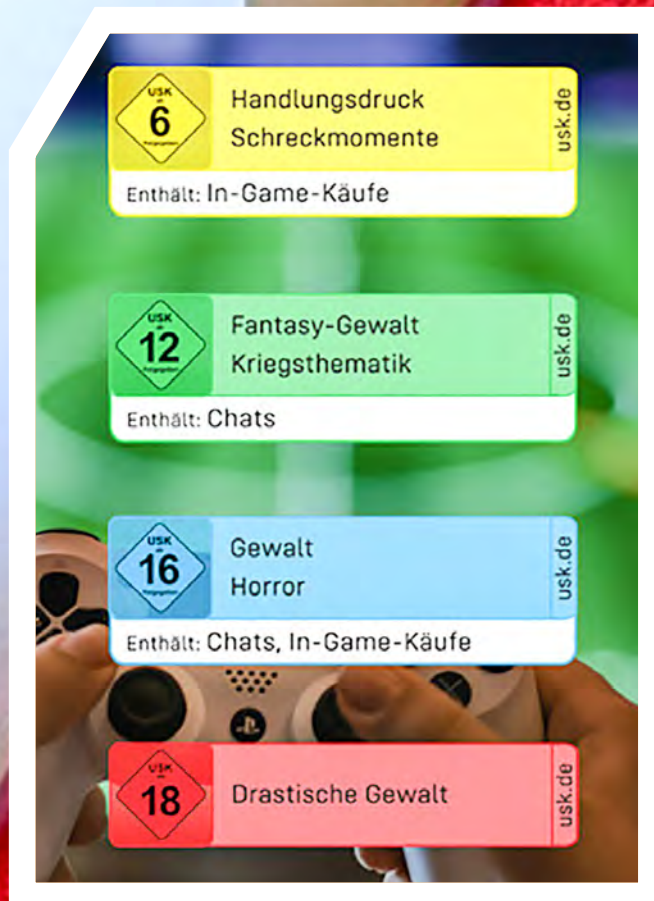
Obwohl in den 1990er-Jahren enorm viel passierte, lassen sich die Ereignisse zugespitzt wie folgt zusammenfassen: 2D war out, 3D war in. Während die Adventures (kurzfristig) ausstarben, wuchs das Rollenspiel-Genre zum neuen Heiland an. Der Heimcomputer wurde obsolet, Nintendo verlor die Marktführerschaft an Sony und das Internet streckte seine ersten Fühler aus. Das Digitalkreuz wurde klammheimlich vom Analog-Stick abgelöst und Arcade-Automaten – bedingt durch den rasanten technologischen Fortschritt – standen vor dem Aussterben. So oder so sollten die 90er das letzte Jahrzehnt mit einem derart radikalen Umbruch in der Computer- und Videospielindustrie sein. Und genau aus diesem Grund werden sie wohl für immer etwas ganz Besonderes sein. Oder um es mit den Worten einer großen Britpop-Band der 1990er zu sagen: You and I are gonna live forever. □



Super Metroid (Quelle: Nintendo / Medienagentur plassma)



USK & Ist das



Jugendschutz schon Zensur?

Wie der deutsche Jugendschutz bei Videospielen funktioniert, warum die USK nicht zensiert und man auch im Allgemeinen nicht wirklich von Zensur sprechen kann, klären wir in unserem Report zum Thema Jugendschutz im deutschen Spielmarkt.

Von: Antonia Dreßler



Bayonetta 2 (Quelle: Nintendo)



Immer, wenn ein besonders brutales Spiel auf dem Markt kommt, rechnen Gamer hierzulande mit einer Indizierung, also einer Art offenem Verkaufsverbot. Entwickler entsprechender Spiele umgehen das damit, indem sie in Deutschland eine geschnittene Fassung ihres Werks anbieten, in der manche Features nicht vorkommen. Das sorgt nicht selten für Empörung, und wer den Kritikern ein Ohr leiht, hört stets den Begriff „Zensur“. Aktuell ist das der Fall bei Dead Island 2 von Deep Silver. Die deutsche Version unterscheidet sich von den restlichen europäischen Fassungen insofern, als dass man besiegten Gegnern hierzulande nicht weiteren Scha-

den zufügen kann. Genauso war es bei Dying Light 2 von Techland. Auch im Hinblick auf die Alters Einschränkung machten beide Entwickler eine ähnliche Reise durch. Der erste Teil wurde indiziert, der zweite Teil entging diesem Schicksal knapp – und zwar in beiden Fällen aus dem gleichen Grund: selbstzweckhafte Gewalt.

Der markante Unterschied zwischen Techlands und Deep Silvers Erfahrung mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle und deutschen Behörden ist, dass das erste Dead Island inzwischen nicht mehr indiziert ist, der geistige Zwilling aber schon.

Das wirkt auf den ersten Blick willkürlich. Kein Wunder, denn der Vorgang einer Spieleindizierung ist

dem deutschen Beamtentum angemessen verklausuliert und bürokratisiert.

Dazu kommt, dass man den Begriff Indizierung zwar schon oft gehört hat, was aber die genauen Folgen sind, das bleibt meist unklar. Aus diesem Grund haben wir uns sowohl bei der USK, der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz und den ständigen Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden schlaugemacht.

So arbeitet die USK

Fangen wir einfach ganz von vorn an: Bevor ein Spiel in Deutschland verkauft werden darf, braucht es eine Alterskennzeichnung, das ist vom Gesetz so vorgeschrieben.

Will ein Entwickler seine Titel hierzulande also vertreiben, muss er sich vorher an die USK wenden, die in Übereinstimmung und Zusammenarbeit mit Behörden und der Industrie selbst das passende Siegel vergibt. Laut Elisabeth Secker, Geschäftsführerin der USK, kommen Testmuster im Regelfall drei bis vier Monate vor dem offiziellen Release im Berliner Büro der USK an, wo sie im Anschluss gesichtet werden.

„Sichten“ beschreibt das Verfahren, mit dem die entsprechende Alterskennzeichnung für ein Spiel ermittelt wird. Zuerst spielt ein sogenannter Sichter den Titel mindestens einmal komplett durch. Das sind zumeist Studenten, die sich



nebenbei etwas dazuverdienen und sich mit Videospielen auskennen. Entsprechend der Genrepräferenzen spielen Sichter die Titel, mit denen sie auch im Privatleben etwas anfangen können. Dabei herrscht natürlich absolute Schweigepflicht – stolz berichtet man uns, dass in 29 Jahren USK noch nie ein Leak durch die Unterhaltung Selbstkontrolle verursacht wurde. Die Sichter klopfen die eingereichten Titel ab und versuchen unter anderem herauszufinden, wie „schlimm“ sie sich verhalten können. Der düsterste Pfad ist im Regelfall auch der, der für die Bemessung des Mindestalters herangezogen wird. Im Falle von Red Dead Redemption 2 richtet sich der Blick also darauf, ob und wie viele Zivilisten man auf die Eisenbahngleise schnallen kann, statt auf die Moral des Protagonisten.

Ist der Sichter mit seiner Einschätzung fertig, präsentiert er einem Prüfungsgremium die Inhalte des Spiels. Eine eigene Bewertung oder Empfehlung darf der Tester aber nicht abgeben, sondern muss sich nüchtern an die Fakten im Spiel halten. Das Entscheidergremium besteht aus einem Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden, die innerhalb der Länder für den Jugendschutz verantwortlich sind und vier weiteren Personen. Bei diesen handelt es sich um Ju-

gendsachverständige, also Personen, die Erfahrung in der Mediennutzung und Medienerfahrung von Jugendlichen haben.

Stellt das vorliegende Gremium fest, dass es unter der aktuellen Voraussetzung keine Kennzeichnung vergeben kann, so wird dies an die Entwickler zurückgemeldet. Dann wird oft eine neue Version des Spiels eingereicht. Dass die USK damit für Zensur sorgt, ist aber Quatsch. Es ist zwar tatsächlich so, dass die Weigerung der USK, eine Altersfreigabe zu vergeben, überhaupt erst die Möglichkeit eröffnet, dass ein Spiel in Deutschland indiziert wird. Eine Indizierung vorzunehmen, liegt aber gar nicht im Ermessen der USK. Ihr ist es nämlich gar nicht erlaubt, eine Kennzeichnung zu vergeben, wenn der Verdacht besteht, dass ein Titel möglicherweise Indizierungskriterien enthält. Was diese Kriterien sind, bestimmt die USK nicht selbst, sondern die nächste, zuständige Behörde: die Bundeszentrale für Kinder und Jugendmedienschutz – kurz BZKJ. Vielen ist sie noch unter ihrem alten Kürzel bekannt, nämlich „BPjM“.

Das A und B der Indizierung

Um zu verstehen, warum es welche Indizierungskriterien gibt, ist es wichtig zu wissen, was Indizierung eigentlich bedeutet. Ein Spiel wird dann indiziert, wenn es als

gefährdend für die Entwicklung von Jugendlichen und Kindern eingeschätzt wird.

Ist das der Fall, landet der Titel entweder auf Liste A oder B. Auf Liste A geführte Trägermedien dürfen laut Paragraph 15 des Jugendschutzgesetzes nicht für Minderjährige zugänglich gemacht oder an Orten beworben werden, zu denen unter 18-jährige Zugang haben.

Als volljährige Person darf man indizierte Titel jederzeit kaufen, da sie im Laden aber nicht ausliegen dürfen, muss man dafür bei Ladenbesitzern oder der Kasse gezielt fragen. Um das zu umgehen, kaufen viele Gamer solche Titel im Ausland, zum Beispiel in Österreich. Dort können entsprechende Spiele in deutscher Fassung einfach online per Versandhandel bestellt werden. Ganz so legal, wie das einige Websites anpreisen, ist das aber nicht. Absatz 5 im genannten Paragraphen 15 des Jugendschutzgesetzes sagt deutlich, dass indizierte Titel nicht über den Versandhandel eingeführt werden dürfen. Dagegen spricht derzeit einzig eine Aussage von Frau Ursula von der Leyen aus dem Jahre 2009, in der sie davon sprach, dass die Einfuhr solcher Titel legal sei.

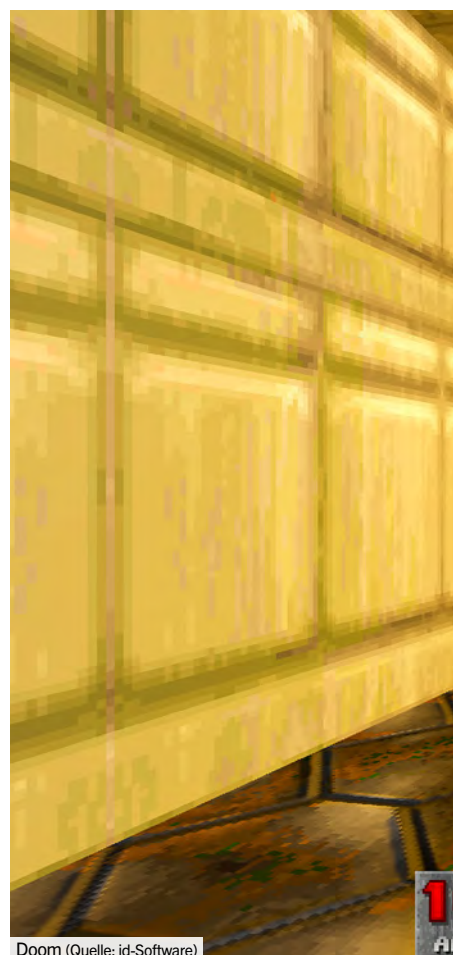
Die Wahrheit liegt wie immer irgendwo dazwischen. Auf unsere Nachfrage bei der Kanzlei Hoesmann, spezialisiert auf Medien-,



Dead Island 2 (Quelle: Deep Silver)



Diablo 4 (Quelle: Activision Blizzard)



Doom (Quelle: id-Software)

Urheber- und Wirtschaftsrecht, teilte man uns mit, dass es sich um eine rechtliche Grauzone handelt, wenn man indizierte Spiele aus dem Ausland erwirbt.

Das ist zwar nicht wirklich illegal, aber eindeutig legal ist eine solche Einfuhr auch nicht. Das bedeutet für einen volljährigen Käufer, dass er sich rechtlich nicht strafbar macht, wenn er Spiele aus Österreich bezieht.

Allerdings darf und wird der Zoll entsprechende Pakete einbehalten, wenn sie ihm bei Stichproben unterkommen. Dagegen kann man sich als Käufer nicht schützen, man trägt daher ein finanzielles Risiko bei einem solchen Kauf. Der Trost: Solche Kontrollen kommen selten vor.

Wichtig ist, dass man solche Spiele im Nachhinein nicht über Plattformen wie Ebay verkaufen darf, wenn man sie wieder loswerden wollte. Der rechtliche Graubereich beschränkt sich ausschließlich auf den privaten Gebrauch der entsprechenden Medien, wie Rechtsanwalt Hoesmann uns noch auf den Weg mitgab.



Mortal Kombat X (Quelle: Warner Bros.)

Während es bei der Indizierung mit Aufnahme in Liste A nur darum geht, ob ein Spiel jugendgefährdend ist, bedeutet eine Aufnahme in Liste B, dass die Behörden von einem strafrechtlich relevanten Inhalt ausgehen. Aber auch hier gilt: Der Verkauf an Volljährige ist immer noch zulässig, denn die Beschlagnahme eines Trägermediums darf die indizierende Behörde gar nicht aussprechen. Erst wenn das zuständige Amtsgericht beschließt, dass ein Medium tatsächlich gegen einen relevanten Paragraphen des Strafgesetzbuchs verstößt, darf ein Spiel in Deutschland überhaupt nicht mehr verkauft werden. Strafrechtliche Inhalte sind unter anderem Gewalt- und Kriegsverherrlichung, Aufruf zu Straftaten oder bestimmte pornografische Inhalte. Der Besitz von beschlagnahmten Spielen ist aber nicht illegal: Wenn man sich ein Spiel vor dem Richterspruch kauft, muss man nicht mit Strafen rechnen. Die einzige Ausnahme gilt für kinderpornografische Inhalte nach §184b des Jugendschutzgesetzes, die unter allen Umständen verboten sind.

Spruchpraxen und Indizierungsverfahren

Um zu entscheiden, ob ein Medium tatsächlich jugendgefährdend ist und somit die Entwicklung zu einer gemeinschaftsfähigen und eigenverantwortlichen Persönlichkeit verhindern kann, gibt es festgelegte Kriterien. Die sind aber nicht in Stein gemeißelt, sondern hängen stets mit der aktuellen Medienlage zusammen und dem Stand der Medienwirkungsforschung.

Die Indizierungskriterien werden im Kreise der Verantwortlichen „Spruchpraxen“ genannt, was unterstreicht, dass es sich dabei um die Art und Weise handelt, wie mit bestimmten Inhalten umgegangen wird, ohne, dass es eine klare Grenze gibt, wann indiziert wird und wann nicht.

Online kann man auf der Seite der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz offen einsehen, welche Kriterien zu einer Indizierung führen. Neben gesetzlich geregelten Fallgruppen, wie Aufruf zu Verbrechen oder Nahelegung von Selbstjustiz, gibt es auch Spruchpraxen, die von der Recht-

sprechung festgelegt sind, ohne tatsächlich in einem Gesetzestext vorzukommen. Dazu gehören unter anderem die Verherrlichung von Drogen- und Alkoholkonsum, Nahelegung von selbstverletzendem Verhalten und die Verletzung der Menschenwürde.

Konkreter Fall Mortal Kombat X

Die größte Diskussionsgrundlage bietet der Tatbestand der Gewaltverherrlichung, Verrohung und Anreiz zu Gewalttätigkeit. Von Spielern wird häufig hinterfragt, warum die Gewaltdarstellung in einem Titel nun schlimmer sein soll als in einem anderen Spiel.

So erlaubt es Hogwarts Legacy mit einer Kennzeichnung ab 12 Jahren, menschliche Gegner einzufrieren und anschließend in Crushed Ice zu verwandeln. Man darf sie auch mit dem Genick voran in den Boden zu rammen. Mortal Kombat X hingegen entging nur knapp einer Indizierung und war der erste Teil der Serie, der in deutschen Läden öffentlich verkauft werden durfte.

Das hat natürlich Gründe und hängt zum einen damit zusammen,

dass man Jugendlichen immer mehr Medienkompetenz zuspricht. Es liegt aber auch daran, dass sich die Spruchpraxen und die Arbeit der BZKJ an Präzedenzfällen orientiert. Im Fall von Mortal Kombat X existierte bereits vor dem Hauptspiel eine Demo für die Gamescom, die ohne Fatalities beziehungsweise Finisher auskam. Für diese Version des Spiels vergab die USK eine 18er-Wertung und stufte das Spiel somit als nicht jugendgefährdend ein. Die Indizierungsprüfstelle war der Ansicht, dass das Einfügen der Finisher-Moves das restliche Gameplay nicht gravierend genug änderte, um eine Jugendgefährdung feststellen zu können. In die Überlegungen floss natürlich ein, dass die brutalen Finisher der Grund für die Beliebtheit von Mortal Kombat sind.

Gegen eine Indizierung sprach, dass Spieler sich aber vor allem über die erfolgreiche Eingabe einer komplizierten Tastenfolge freuten und nicht über den Gewaltexzess auf dem Bildschirm. Die X-Ray-Moves fielen als Indizierungskriterium weg, weil vorher in

Sniper Elite V2 die Röntgenansicht als nicht indizierungsrelevant eingestuft wurde.

Der naheliegende Gedanke, dass es nur genug Fälle geben muss, in denen eine bestimmte Art von Gewalt erlaubt ist, damit sie in anderen Spielen nicht mehr als Indizierungskriterium gilt, ist richtig. Wie man uns bei der USK schilderte, war die Nicht-Indizierung von Mortal Kombat X tatsächlich eine Überraschung für die Prüfstelle und man nahm die Entscheidung als Änderung der vorliegenden Spruchpraxis hin. Nach Einsicht des Entscheids zu Mortal Kombat X kam eine weitere interessante Begründung für den Verzicht auf eine Indizierung ans Licht: Aufgrund des inzwischen höheren Realismusgrads der Optik in Videospielen ist es Kindern und Jugendlichen leichter möglich, zwischen Fantasy-Settings und realen Rahmenhandlungen zu unterscheiden.

Dass Hogwarts Legacy ab 12 Jahren freigegeben ist, liegt daran, dass die Welt um Harry Potter vielen Kindern im mittleren Schulalter als fantastisch bekannt ist und sich die Kämpfe mit dem Zauberstab nicht mit ihrer Lebensrealität überschneiden. Da die Kämpfe neben Erkundung, Dialogen, Ressourcen-Management und Rätseln nicht das Hauptelement des Spiels darstellen, unterscheidet sich Hogwarts Legacy als Action-Adventure zudem grundlegend von reinen Kampfspielen oder Shootern.

Für die Indizierung ist bei Weitem nicht nur relevant, wie hoch der Gewaltgrad ist, sondern auch, wie häufig Spieler damit konfrontiert werden.

Weiterentwicklung der Kriterien

Dass sich Spruchpraxen weiterentwickeln und Indizierungskriterien ändern, hängt nicht davon ab, ob nachrückende Mitglieder der

Gremien liberaler sind oder einen anderen Blick auf Spiele werfen.

Stattdessen entwickelt sich schlicht der Medienumgang von Jugendlichen. So sind Zombies in Medien heutzutage keine Besonderheit mehr. Jugendliche sind mit dem Konzept eines Untoten vertraut und können eine klare Abgrenzung zu lebenden Menschen ziehen.

In der Jugend-Medienwirkungsforschung versucht man indes herauszufinden, welche Faktoren für eine Jugendgefährdung sorgen. Dass gewalthaltige Spiele einen kurzfristigen Effekt auf die Nutzer haben, wurde schon nachgewiesen, wie eine Metastudie von Craig Anderson aus dem Jahr 2004 zeigt.

Festgestellt wurde nicht nur, dass gewalthaltige Titel kurzzeitig aggressive Gedanken fördern und sogar dementsprechende Gehirnareale aktiver sind, sondern auch, dass man vermehrt von



Grand Theft Auto (Quelle: Rockstar Games)



feindlichen Absichten und eher von gewalttätigen Handlungen eines Gegenübers ausgeht.

Es existieren jedoch nicht genug Langzeitstudien, mit denen man nachweisen könnte, dass der anhaltende Konsum brutaler Spiele langfristig die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen und Kindern negativ beeinflusst. Auf der anderen Seite konnte dieser Effekt aber auch noch nicht ausgeschlossen werden. Daher geht man zum Schutz Minderjähriger in der Entscheidungsfindung von Indizierungskriterien eher übervorsichtig vor.

Die BZKJ sagt dazu auch: „Auch, wenn die Nutzung gewalthaltiger Medien keinesfalls zwangsläufig einen schädlichen Einfluss auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen hat, so haben die Entscheidungen der Bundesprüfstelle auch gefährdungsgeneigte Jugendliche mit zu berücksichtigen.“

Damit schließt die Bundeszentrale nicht aus, dass Minderjährige mit entsprechendem Medienver-

ständnis und gefestigter Persönlichkeit derartige Titel spielen können. Denn wie bei der Alterseinstufung der USK oder FSK bei Filmen dürfen die Erziehungsberechtigten ihren Kindern indizierte Spiele zugänglich machen – vorausgesetzt, sie verletzen damit nicht grob ihre Erziehungspflicht. Das bedeutet: Sich gemeinsam mit dem Spiel auseinanderzusetzen ist okay, indizierte Titel einfach offen herumliegen zu lassen wiederum nicht.

Selbstzweckhafte Gewalt

Ob die Gewalt in einem Spiel nun verrohend wirkt, also den Nutzer angesichts brutaler Darstellungen abstumpft oder ihn gar zur Gewalt aufruft, wird innerhalb der Gremien und Behörden oft an der Selbstzweckhaftigkeit festgemacht. Ob Gewalt aber selbstzweckhaft ist oder nicht, lässt großen Interpretationsspielraum, der Fragezeichen aufwirft.

Laut USK und Bundeszentrale liegt selbstzweckhafte Gewalt dann vor, wenn sie außerhalb jedes Kon-

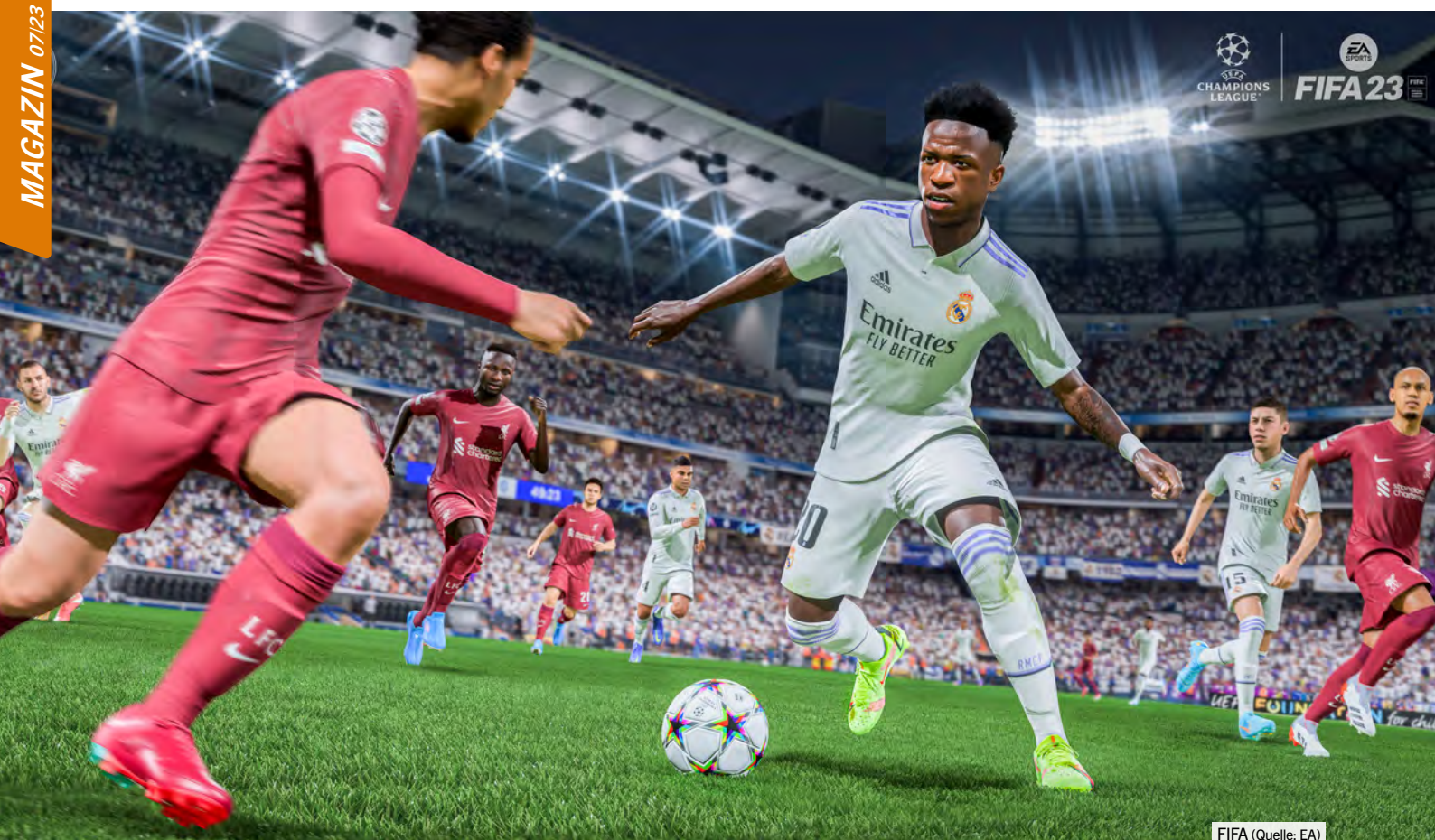
textes stattfindet und keine Zweckmäßigkeit erfüllt. Einen Zombie zu eliminieren, damit der die eigene Spielfigur nicht tötet, erfüllt einen Zweck. Auf dem Boden liegende, nur vermeintlich besiegte Zombies anzugreifen, damit sie einem nicht in den Rücken fallen, ebenfalls. Eine Spielfigur, die definitiv nicht mehr aufsteht, weiter zu bearbeiten, erfüllt allerdings keinen Zweck. Und genau das ist der springende Punkt bei Dead Island, Dead Island 2, Dying Light 2 und seinem indizierten Vorgänger. In allen schlägt man auf etwas Regungsloses am Boden ein, aber manchmal findet diese Gewalt nur aus voyeuristischen Gründen statt. Und das, befürchtet man, könnte die Mitleidsfähigkeit Minderjähriger herabsetzen.

Die jeweils zweiten Teile der Zombie-Schnetzler verzichten deshalb auf dieses Feature, aber nur in der deutschen Version, nachdem die USK eine Alterskennzeichnung für die Originalversionen ablehnen musste.

Dass Dead Island von der Indizierungsliste gestrichen wurde, kann nicht als Präzedenzfall angesehen werden, um in Zukunft solche Mechaniken in Spielen durchgehen zu lassen. Tatsächlich hat es Dead Island nämlich nur ganz knapp von der Liste runtergeschafft, die deutschen Behörden sehen diese Art von Gewalt immer noch als extrem problematisch an.

Über die Hälfte des zuständigen Gremiums hat sich für einen Verbleib von Dead Island auf Liste A ausgesprochen. Für die erforderliche Zwei-Drittel-Mehrheit, damit ein Titel indiziert bleibt, fehlte letztlich nur eine Stimme.

Zur Listenstreichung hat am Ende geführt, dass Dead Island auf einer exotischen Insel spielt, die nur wenig zu tun hat mit der Lebensrealität eines deutschen Jugendlichen. Weiterhin sind der Comiclook der Figuren und die veraltete Grafik Faktoren, dank derer Minderjährige gut differenzieren können.



FIFA (Quelle: EA)

Zuletzt ist es in Dead Island unmöglich, menschliche Charaktere auszuschalten und es gibt gewaltfreie Nebenhandlungen, die das Geschehen auflockern. Amüsant mutet die ebenfalls genannte Begründung an, dass es sich bei Gewalt im Falle von Dead Island um Notwehr handele, da man von den Zombies stets angegriffen wird.

Dass der indizierte Zombie-Parcour-Shooter weiterhin auf der Liste A verbleibt, liegt also nicht nur an der selbstzweckhaften Gewalt, sondern auch daran, wie sich das Spiel im Gesamteindruck präsentiert.

Eine nicht allzu exotische Umgebung, die Brutalität und Nachdrücklichkeit der Nahkampfangriffe, die Menschenähnlichkeit und vergleichsweise realistische Darstellung der Zombies sowie die detailreiche Darstellung der Angriffe haben die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz dazu bewogen, den Antrag auf Listenstreichung im Februar 2022 abzulehnen.

Das Ding mit der Entscheidung

Etwas verwunderlich kommt da die USK-Entscheidung zu Atomic He-

art daher. Wir sind glücklich, dass der Titel nicht indiziert wurde, aber auch hier ist das Angreifen ausgeschalteter Feinde möglich, und zwar bei menschlichen Figuren und nicht bei Zombies. Laut dem Bericht der USK gibt es herumliegende NPCs nur an wenigen Stellen, und wenn man sie unter Beschuss nimmt, könnte sich das nachteilig auf den Spielerfolg auswirken, da so wertvolle Munition verbraucht wird. Das sah in unserem Test allerdings anders aus: Es gibt überall Körper, mit denen man sogar im Nahkampf interagieren kann, Munition ist für den gewünschten Effekte also gar nicht nötig.

Ein wenig klingt es in der Begründung der Behörde, als habe es an Zeit für die Sichtung gemangelt, das entsprechende Feature wurde also mehr oder weniger übersehen. Allerdings muss erwähnen, dass es eine begrenzte Anzahl dieser NPC-Körper in Atomic Heart gibt, während solche Aktionen in Dead Island oder Dying Light 2 bei jedem Gegner möglich sind, wenn er zu Boden geht. Dass es sich laut USK bei den humanoiden Robotern nicht um menschlich gestaltete

Gegnerfiguren handelt, mag zwar Haarspalterei sein, aber die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle schrammt mit ihrem bürokratischen Vorgehen ja auch knapp am Status einer Behörde vorbei.

Internationale Unklarheit

Zuletzt kam es wegen dieser bürokratischen Vorgänge zur Verwirrung, als zunächst die Beta von Diablo 4 ab 18 Jahren und dann die Vollversion des Action-RPGs mit einer USK-16-Einstufung bedacht wurde. Man könnte meinen, dass eine Beta, wenn überhaupt, eine niedrigere Altersgrenze als das Hauptspiel verpasst bekommt, da sie weniger Inhalt zu bieten hat als das gesamte Spiel. Tatsächlich aber wurde die abgespeckte Vorabversion nie von der USK getestet. Beim Sichten wird nämlich zwischen Trägermedien und reinen Online-Inhalten unterschieden. Für rein digitale Angebote, wozu neben Betas auch Apps zählen, existiert ein internationales Angebot, das hilft, die schiere Menge an Inhalten abzudecken.

Die Internationale Age Rating Coalition, kurz IARC, stellt einen Fragebogen, den Entwickler von

digitalen Medien ausfüllen und als Resultat automatisierte Alterseinstufungen bekommen, die je nach Land oder Verbund unterschiedlich ausfallen können. So stuft die deutsche USK Gewalt etwa schlimmer ein als die europäische PEGI und im amerikanischen ESRB-System wird Nacktheit sehr viel strenger bewertet. Gegenüber diesem System stellt die USK ihre Arbeit als besonders positiv heraus, denn durch das Testen der Spiele von einem Menschen können Nuancen viel besser eingeordnet werden und der Jugendschutz entwickelt sich dementsprechend weiter.

Stets ein Schritt nach vorn

Mit neuen Technologien entstehen auch neue Gefahren für Jugendliche – die Entwicklung von Heranwachsenden stören kann nicht nur die Verherrlichung von Gewalt oder Drogenkonsum. Seit Anfang 2023 hat die USK auch ein Augenmerk auf Mikrotransaktionen, Lootboxen und Ingame-Chats.

Laut Elisabeth Secker häuften sich im Zuge dieser Umstellung die Presseanfragen um FIFA und Bitten um Auskunft, mit welcher

Alterskennzeichnung man für die Sport-Simulation rechnen kann. Die Existenz von Glücksspielmechaniken in Form von Ultimate Team macht es wahrscheinlich, dass es eine Altersbegrenzung erhalten wird.

Ein Schlupfloch gibt es aber für Hersteller entsprechender Spiele doch: Wenn die Entwickler Tools für die Eltern bereitstellen, mit denen es möglich ist, die Nutzung von Lootboxen, Mikrotransaktionen und Ingame-Chat zu beschränken, kann die Alterskennzeichnung gegebenenfalls beibehalten werden.

So sollen Eltern ihre Kinder vor Glücksspielsucht, verschleudertem Taschengeld und in Bezug auf Chats vor allem vor Grooming schützen. Die Umstellung der USK beinhaltet zusätzliche Hinweise, die besonders nichtspielenden Eltern ein Hilfsmittel sein sollen. So wird künftig gekennzeichnet, ob das Spiel Chats und Ingame-Käufe unterstützt. Das dürfte neben Eltern auch die Gamer freuen, denn

in Zeiten von etlichen Monetarisierungs-Modellen ist es nicht immer klar, ob ein Spiel nun einen Ingame-Shop besitzt oder nicht. Auch als Erwachsener möchte man wissen, worauf man sich beim Spielkauf einlässt.

Das bedeutet: EA müsste in FIFA Optionen einbauen, mit denen man die Monetarisierung ausblenden kann, um keine höhere USK-Einstufung als zuvor zu riskieren. Ein Umstand, von dem auch erwachsene Spieler profitieren, die sich rein auf Singleplayer-Mechaniken konzentrieren wollen oder die sich an der Aggressivität der Monetarisierung stören. Titel wie Call of Duty wird das allerdings nicht treffen, denn wenn die Altersbeschränkung schon hoch ist, dann macht ein Ingame-Shop keinen Unterschied mehr, wie uns Frau Secker verriet.

Es ist nicht alles böse, was zensiert

Die USK hat also auch positive Seiten für erwachsene Spieler.

Anstelle von Politikern, die keine Ahnung von der Materie haben, sitzen im Berliner Büro echte Gamer, die sich mit Spielen nicht nur auskennen, sondern die sie auch lieben.

In diesem Sinne vermittelte die USK laut eigener Aussage nicht nur in der leidigen Killerspieldebatte schlichtend zwischen Spielern und Politikern, sondern setzt sich aktuell für die Etablierung einer internationalen Computerspielesammlung ein. In der Vergangenheit hat die USK es ebenfalls durchgesetzt, dass Spiele mit verfassungswidrigen Kennzeichen wie Hakenkreuzen auch geprüft werden und man pro Einzelfall entscheiden kann. Trotzdem dürfen Urteile hinterfragt werden, auf den ersten Blick wirken nicht alle Einstufungen sinnvoll. Daher ist es gut und wichtig, dass die Prozesse protokolliert und zur Einsicht bereitgestellt werden, sowohl zur USK-Kennzeichnung als auch zu Indizierungsverfahren der Bun-

deszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz.

Die Einblicke legen offen, dass man sich dort mit der Materie und dem Jugendschutz intensiv auseinandersetzt, anstatt einfach zu verbieten, was nach Gewalt aussieht. Verkennen darf man dabei aber auch nicht, dass eine Indizierung den Erwerb eines Spiels für mündige Erwachsene definitiv erschwert. Zwar gilt kein generelles Verkaufsverbot und indizierte Spiele können unter dem Ladentisch nach wie vor erworben werden, aber die Realität zeigt, dass solche Titel in Deutschland kaum ankommen.

Dass sich Einkäufe im Ausland in einer rechtlichen Grauzone bewegen, bedeutet, dass bei einer Einmischung des Zolls der Frust programmiert ist. Die Abwägung zwischen dem Schutz von Kindern und Jugendlichen sowie der Wahrung der Freiheit von Erwachsenen ist trotzdem alles andere als eine einfache Aufgabe. □



Wolfenstein (Quelle: Bethesda)

SANTI | PCGH
Video-Nerd



LUKAS | Games Group
SciFi-Nerd



VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd



TANJA | PC Games MMORPG-Nerd



JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd



MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd




SASCHA
play5 | PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:



Wir lieben es.

Wir leben es.

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

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

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



Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell (Socket): Intel Core i3-12100F Boxed
 (Socket 1700)
 Kerne/Taktung: 4 Kerne (3,3-4,3 GHz), 8 Threads
 Preis: 100 Euro

ALTERNATIVE

Indirekt sparen kann man mit dem ähnlich starken Core i5-10400F (6 Kerne, 12 Threads), da die passenden Socket 1200-Mainboards etwas günstiger sind. Der Socket 1700 hat dafür den Vorteil, dass die Plattform moderner ist und man auch in drei bis vier Jahren vermutlich noch sinnvoll eine neue CPU nachrüsten kann. AMD wird erst ab dem Ryzen 5 5600X (ab 170 Euro) interessant.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Asus Radeon RX 6650
 Dual OC (24,3 cm)
 Chiptakt/Speicherart: Boosttakt 2669 MHz
 (2689 MHz OC-Modus) / 8 GB GDDR6 (280 GB/s)
 Preis: derzeit ab 250 Euro

ALTERNATIVE

Etwa 40 Euro günstiger und etwas langsamer ist die RX 6600 (ohne XT-Endung). Weitere Sparoptionen gibt es nicht: Die nächstgünstigere Gaming-Grafikkarte ist die RX 6500 XT für 160 Euro, die aber fast 50 Prozent langsamer ist. Oberhalb der RX 6650 XT ist die neue RX 7600 (ab 290 Euro) interessant, es folgt die Nvidia GeForce RTX 3060 Ti für 330 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ASRock H610M-HDV/M.2
 Format/Socket (Chipsatz): µATX/Intel 1700 (H610)
 Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /
 2x PCIe 3.0 x1 / 1x M.2 PCIe 3.0 / 85 Euro

ALTERNATIVE

Wer sparen muss, sollte den oben schon genannten Core i5-10400F nehmen, denn für den passenden Socket 1200 gib es günstigere Einstiegs-Mainboards wie das Gigabyte H510M H für 70 Euro. Bleibt man beim Socket 1700, kann man mit einem Mainboard über 80 bis 90 Euro einige Features dazubekommen, die aber nichts an der Spieleleistung ändern.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis
 Kapazität/Standard: 16 GB (2x8 GB) / DDR4-3200
 Timings/Preis: CL16-18-18 / 35 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Lexar NM610 (M.2 PCIe 3.0) / keine
 Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / entfällt
 Preis SSD/HDD: 40 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: AeroCool Split, 1x 120mm-Lüfter
 vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 32,6 cm,
 CPU-Kühlerhöhe bis 15,5 cm; Preis: 35 Euro
 CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU
 Netzteil: EVGA W1 500 Watt, 40 Euro

EINSTEIGER-PC

€ 585,-

Der PC ist eine gute Basis für Full-HD-Gaming. Die CPU taugt auch als Grundlage für eine spätere Grafikkarten-Aufrüstung, auch die CPU kann man noch eine Weile durch eine stärkere ersetzen. Wer beim RAM frühzeitig auf 32 GB gehen will, sollte sich zum Start eventuell statt zwei 8-GB-Riegeln nur einen mit 16 GB kaufen. Als SSD ist alternativ auch ein SATA-Modell möglich.

ANZEIGE

EINSTEIGER- GAMING-LAPTOP

Captiva I74-125



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte: Nvidia
GeForce RTX 4060 8 GB



Prozessor:
Intel® Core™ i5 13500H



Windows 11

„Erstklassiger
Einsteiger-PC
in eleganter Optik“

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 1.499,-**
inkl. MwSt.

CAPTIVA

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

MITTELKLASSE-PC



€ 1.360,-

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 7 5800X (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: 8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
Preis: 200 Euro

ALTERNATIVE

Manch einem wird ein Ryzen 5 5600X (6 Kerne, 12 Threads) für 170 Euro ausreichen. Bei Intel ist der nicht-übertaktbare Core i5-13400F (Sockel 1700, 210 Euro) eine Alternative. Wer eine merkbar stärkere CPU will, gibt am besten direkt 290 Euro für einen Ryzen 7 5800X3D oder 320 Euro für den noch schnelleren Core i5-13600KF aus.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Palit GeForce RTX 4070 Dual OC (26,9 cm)
Chiptakt/Speicherbandbreite: 1920 MHz (Boost 2550 MHz) / 504 GB/s
Speicher/Preis: 12 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 610 Euro

ALTERNATIVE

In Sachen Preis-Leistung der RTX 4070 überlegen sind die gleichschnelle AMD Radeon RX 6800 XT für 580 Euro sowie die etwas langsamere RTX 3070 Ti für 520 Euro, dafür verbrauchen sie aber deutlich mehr Strom. Nennenswert schneller als die RTX 4070 wird es erst für Preise über 700 Euro, zum Beispiel mit einer AMD RX 6950 XT (plus 13 Prozent Leistung).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte B550 AORUS Elite V2
Format/Sockel (Chipsatz): ATX / AMD AM4 (B550)

Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 / 2x PCIe 3.0 x16 / 1x PCIe 3.0 x1 / je 1x M.2 PCIe 3.0 und 4.0 / 130 Euro

ALTERNATIVE

Es gibt zahlreiche Mainboards mit B550-Chipsatz unter 100 Euro. Nachteilig für die Leistung ist dies nicht – ihr verliert lediglich das ein oder andere Feature. Wer einen Ryzen-Prozessor übertakten will, was bis auf den 5800X3D mit allen Ryzen 5000er-Modellen funktioniert, sollte aber nicht sparen, sondern bei mindestens 130 Euro bleiben.

RAM

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

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: Corsair P3 Plus (M.2 PCIe 4.0) / Toshiba P300 Desktop (Festplatte)
Kapazität SSD/HDD: 2000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: 110 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Corsair Carbide Series 175R RGB, 2x 120mm-Lüfter
..... vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 33,0 cm,
..... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 75 Euro
CPU-Kühler: Thermalright Macho Direct
..... (15,8 cm hoch, 1x 140mm-Lüfter), 45 Euro
Netzteil/Preis: Sharkoon WPM Gold Zero 550 Watt
..... (teilmodular), 70 Euro

Wir haben die gut 1.350 Euro in eine recht günstige, aber trotzdem in Spielen sehr gute CPU und eine starke Grafikkarte investiert sowie 32 GB schnelles RAM gewählt. Wer auf die Festplatte verzichtet und bei Gehäuse, Mainboard und CPU-Kühler ein wenig spart, kann aber auch den schnelleren Ryzen 7 5800X3D nehmen. Beim Griff zu Intel muss man einen anderen Kühler nehmen, der kompatibel zum Sockel 1700 ist.

MITTELKLASSE-GAMING-PC

Captiva R73-943

Windows 11

SSD: 2 TB

Arbeitsspeicher: 32 GB

Grafikkarte: Nvidia GeForce RTX 4070 12 GB

Prozessor: AMD Ryzen 7 5800X3D

CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 1.859,-
inkl. MwSt.

„Leistungsstarkes Rundum-sorglos-Paket!“

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

€ 2.140,-

HIGH-END-PC



Der Kühler, das Gehäuse und die zweite SSD sind für den ein oder anderen vielleicht eher etwas Luxus. Bei allen drei Dingen kann man aber auch sparen, ebenso beim Mainboard und beim Griff zu etwas langsamerem RAM. Die pure Spieleleistung unseres PCs, die durch die Kombination aus CPU, Grafikkarte und der RAM-Menge entsteht, wäre somit auch für etwa 1.850 Euro drin.



MAINBOARD

Hersteller/Modell: Asus TUF Gaming B650-Plus WiFi
 Format/Sockel (Chipsatz): ATX/ AMD AM5 (B650)
 Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM / 2x PCIe 4.0 x16 /
 2x PCIe 4.0 x1 / 3x M.2 (1x PCIe 5.0, 2x PCIe 4.0) / 220 Euro

ALTERNATIVE

Obwohl es mittlerweile auch ein paar AM5-Modelle unter 160 Euro gibt, empfehlen wir für AMDs Top-Spiele-CPU Mainboards ab 180 Euro aufwärts wie das vorgeschlagene Asus-Mainboard oder auch das MSI Pro B650M-A WIFI für 185 Euro. Für einen Core i5-13600KF muss man, falls Übertakten ein Thema ist, einen Z-Chipsatz wie beim Gigabyte Z690 AORUS Elite DDR4 (225 Euro) nehmen.

Hinweis zum Sockel AMD AM5

Für die Sockel AMD AM4 sowie Intel 1200 und 1700 könnt ihr DDR4-RAM verwenden, wobei es beim Sockel AMD AM5 hingegen braucht zwingend das teurere DDR5-RAM, zudem sind die Mainboards ebenfalls teurer. Falls man aber ohnehin eher ab 140 Euro aufwärts für ein Mainboard ausgehen wollte, kann der Sockel AM5 trotzdem attraktiv sein.

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 7 7800X3D (Sockel AM5)
 Kerne/Taktung: 8 Kerne, 16 Threads / 4,2-5,0 GHz
 Preis: 470 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 7 7800X3D steht auf Platz 2 der besten Spiele-CPUs und führt bei den Top-CPUs das Preis-Leistungs-Verhältnis klar an. Der 700 Euro teure Ryzen 9 7950X3D ist minimal besser, bei Intel kommen die teureren Core i9-13900K-CPU nicht an den 7800X3D heran. Falls man sparen möchte, sind wie schon beim Mittelklasse-PC der Ryzen 7 5800X3D oder Intel Core i5-13600KF zu nennen.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Sapphire Pulse Radeon
 RX 7900 XT (31,3cm)
 Chiptakt/Speicherbandbreite: unbekannt
 (Boost 2450 MHz) / 800 GB/s
 Speicher/Preis: 20 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 840 Euro

ALTERNATIVE

Die ähnlich teure Nvidia RTX 4070 Ti ist schwächer, außer wenn es um Raytracing-Spiele geht. Sinnvolle günstigere Grafikkarten gibt es nur bei guten Angeboten der RX 6950 XT. 14 Prozent schneller als die RX 7900 XT ist die RX 7900 XTX für 1.050 Euro. Die 1.200 Euro teure RTX 4080 ist wiederum langsamer als die RX 7900 XTX.

RAM

Hersteller/Modell: ADATA XPG Lancer RGB Black Edition
 Kapazität/Standard: 32 GB (2x16 GB) / DDR5-6000
 Timings/Preis: CL40-40-40 / 100 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD: Kingston KC3000 NVMe
 (M.2 PCIe 4.0) / Kingston NV2 NVMe (M.2 PCIe 4.0)
 Kapazität SSD/HDD: 2000 GB / 2000 GB
 Preis SSD/HDD: 130 Euro / 90 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Thermaltake H590 TG ARGB, 2x120mm-Lüfter
 vorverbaut; Grafikkarten bis 37,5 cm,
 CPU-Kühler bis 16,0 cm Höhe, Preis: 110 Euro
 CPU-Kühler: Arctic Liquid Freezer II 240
 (AIO-Wasserkühlung); 80 Euro
 Netzteil: be quiet! Pure Power 12 M 650 Watt
 (vollmodular), Preis: 100 Euro

HIGH-END-GAMING-LAPTOP 174-398



„Genieße jeden Spielzug!“



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:

32 GB



Grafikkarte: Nvidia

GeForce RTX 4070 8 GB



Prozessor:

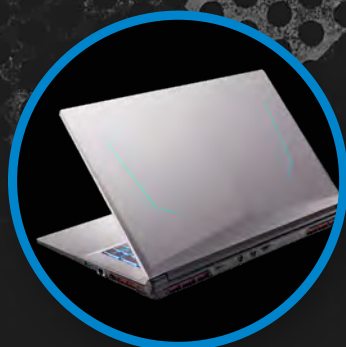
Intel Core i9 13900H



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 1.959,-**

inkl. MwSt.



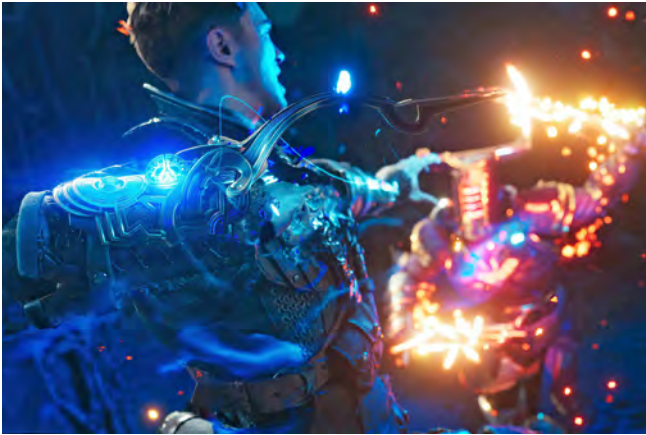
Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

■ Vorschau

Immortals of Aveum



■ Test

F1 23



■ Vorschau

Jagged Alliance 3



PC Games 08/23 erscheint am 19. Juli!

Vorab-Infos ab 15. Juli 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, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Viktor Eippert, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, David Martin, Maci Naeem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm Dominik Pache (Ltg.), Tobias Meyer, Carlo Siebenhüner

Videoredaktion Andreas Altenheimer, Herbert Funes, Sebastian Götting, Daniel Link, Benedikt Plass-Flößenkämper, Martin Glienke

Layout Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Activision Blizzard; THQ Nordic
Bildnachweis 123RF.com

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

Redaktionsleitung Online www.pcgames.de
Head of Audience Katharina Pache

& Content Development Andreas Herzog
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora
Webdesign Daniel Popa, Herbert Haida

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arık
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Benjamin Gründken, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Stephan Wilke
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

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

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

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

Es gelten die Mediadaten Nr. 36 vom 01.01.2023.

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 Zrinyi 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, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

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

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

1&1 DSL und Glasfaser mit Laptop, Tablet oder Tarifrabatt*

Laptop
oder Tablet
ab **0,- €**
oder
Tarifrabatt*



UVP ~~799,- €~~



UVP ~~849,- €~~

**INTERNET
& TELEFON**

9,99 €/Monat*

250 MBit/s-Tarif für 12 Monate, danach ab 49,99 €/Monat.
(Ohne Laptop oder Tablet)



getestet:
Anbieter, nicht einzelne Angebote



Mit Highspeed surfen im ausgezeichneten 1&1 Netz

1&1 Kunden profitieren immer von leistungsstarken Internet-Anschlüssen zum Surfen und Telefonieren, Top WLAN-Routern und hervorragender Performance. Entscheiden Sie sich daher noch heute für einen 1&1 DSL- oder Glasfaser-Anschluss und sichern Sie sich ein **Samsung Galaxy Book3** oder **Tab S8** für einmalig **0,- €***. Oder wählen Sie bis zu **540,- € Willkommens-Prämie** und sparen Sie ein Jahr lang jeden Monat bis zu **45,- €*.**



*z. B. 250 MBit/s-Tarif für 12 Monate für 9,99 €/Mon., danach 49,99 €/Mon. (DSL) bzw. 54,99 €/Monat (Glasfaser). Auf Wunsch mit Premium-Gerät für einm. 0,- €, z.B. Samsung Galaxy Book3 oder Samsung Tab S8 einm. 0,- € auf Wunsch zu DSL- oder Glasfaser-Tarif ab 250 MBit/s ab 49,99 €/Mon. (DSL) bzw. 54,99 €/Mon. (Glasfaser). Internet-Flat: Unbegrenzt surfen bis zu 250 MBit/s. Für Glasfaser-Tarife: In vielen Regionen möglich. Sofern keine Glasfaserleitung vorhanden: Ausbau und Eigentümergehenigung erforderlich. Aktion: Baumaßnahmen kostenfrei. Für alle Tarife gilt: Telefon-Flat: Kostenlos ins dt. Festnetz telefonieren. Anrufe in dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Mögliche Hardware: z. B. 1&1 HomeServer+ für 6,99 €/Monat. Der Preis fällt zu den zusätzlichen monatlichen Tarifleistungen an, die zusammen mit der Hardware angeboten werden. Versand: einmalig 9,90 €. Bereitstellungspreis: einmalig 49,95 € (DSL) bzw. 69,95 € (Glasfaser). Mindestlaufzeit: 24 Monate. Abbildung ähnlich, Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330



1und1.de
0721/960 6060