

## ASSASSIN'S CREED

Back to the roots: Was kann Mirage?

## AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

Vom Kino-Erfolg zum Gaming-Hit – spannende neue Infos!

# PC Games MAGAZIN

Wissen, was gespielt wird



## STAR WARS OUTLAWS

Verbrechen lohnt sich  
– alle Neuigkeiten  
zum Sci-Fi-Unterwelt-  
Abenteuer!

# CYBERPUNK 2077: PHANTOM LIBERTY

Auf dem Niveau der Witcher-Add-ons? Wir haben die ambitionierte Erweiterung gespielt!

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

AUSGABE 372  
08/23 | € 6,50  
[www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

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



4 196213 406503



# WIEDER AM FALSCHEN ENDE GESPART?



INKLUSIVE  
Gutschein-Code  
**PCGH**  
SONDERHEFT

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

**DIE PREMIUM-  
WÄRMELEITPASTE  
FÜR GAMER!**



[www.pcgh-gear.de](http://www.pcgh-gear.de)

# Neues vom Summer Games Fest – und Vielversprechendes von CD Projekt



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

**E**in Hauch von E3 wehte in den vergangenen Wochen dann doch durch die Redaktion, obwohl die Messe ja – wie im letzten Monat hier thematisiert – leider ins Wasser gefallen ist. Trotzdem war unser rasender Reporter Matthias in Los Angeles unterwegs und etwa bei der Ubisoft-Forward-Show zu Gast. Dort konnte er unter anderem The Crew: Motorfest und das frisch vorgestellte Prince of Persia: The Lost Crown anspielen. Präsentationen samt Interview gab es zudem zu Avatar: Frontiers of Pandora und Assassin's Creed: Mirage, das die Meuchelserie ja zurück zu ihren Anfängen führen will. Sprich: Stealth-Gameplay, Attentate und Nahost-Setting – spannend! Noch mal spannender war indes die erste Präsentation zu Star Wars Outlaws. Dass Massive Entertainment, die Macher von The Division 1+2, neben Avatar gerade auch noch an einem Star-Wars-Singleplayer-Spiel arbeiten, war bereits bekannt. Nun kennen wir auch den Namen und wissen, worum es geht! Zeitlich angesiedelt zwischen Episode 5 und 6, also zwischen Das Imperium schlägt zurück und Die Rückkehr der Jedi-Ritter, verkörpern wir die

Gesetzlose Kay Vess und erleben ein (hoffentlich) packendes Abenteuer in der Unterwelt des Star-Wars-Universums – alle Infos zu den Ubisoft-Forward-Titeln fassen wir für euch ab Seite 18 zusammen.

Bevor es für ihn nach L. A. ging, konnte Matthias aber noch einen weiteren, äußerst vielversprechenden Titel anspielen – Cyberpunk 2077: Phantom Liberty. Das



erste Add-on zu CD Projekts düsterem Sci-Fi-Rollenspiel ließ ja lange genug auf sich warten, im September soll es dann schließlich soweit sein. Was sich alles (auch für das Hauptspiel) ändert, worum sich die Story der Erweiterung dreht und was dafür spricht, dass Phantom Liberty die Qualität der Witcher-Add-ons erreichen könnte, all das lest ihr in unserer Coverstory.

Tests haben wir in diesem Monat natürlich einige für euch – und auch in dieser Ausgabe schafft es, nach Diablo 4 und Street Fighter 6 im vergangenen Heft, ein Spiel in unseren Einkaufsführer. Denn mit F1 23 liefern Codemasters und EA das wohl beste Formel-1-Spiel der letzten Jahre ab – warum das so ist, verraten wir euch ab Seite 42. Ansonsten kommen Grusel-Fans dank Amnesia: The Bunker und Layers of Fear auch voll auf ihre Kosten. Für Extended-Käufer wird es zudem in diesem Monat knackig: Shadow Tactics – Aiko's Choice bietet wunderbare, anspruchsvolle Rundentaktik!

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

## DIE NEUEN PC-GAMES-NEWSLETTER!

Ihr wollt nichts mehr verpassen, was auf [www.pcgames.de](http://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 „Abmelden“. 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 einer Bestätigungslinke, die Du bitte aufrufen musst.

#### PC Games

##### PC Games Weekly

Das ist unser wöchentliches Newsletter. Die Redaktion von PC Games wählt 1x pro Woche die spannendsten und meistdiskutierten Themen per E-Mail aus. Du entscheidest, was gesendet wird!

##### Gewinnspiele

Du willst zukünftig keine großen Gewinnspiele mehr verpassen? Wir informieren Dich rechtzeitig vor Start eines neuen Gewinnspiels auf Twitter, Facebook oder Instagram.

##### Deals & Specials

Verpasse keine Aktion und sein toller Angebot mehr! Ob reduzierte Ausgaben für Spätkäufe, Special Limits unserer Partner oder Neuerscheinungen und Angebote rund um unsere Webstoren und Magazine – mit einem Klick stellst Du immer auf dem Laufenden. Der Newsletter kommt in unregelmäßigen Abständen in dein Postfach.



# INHALT 08/2023



CYBERPUNK 2077: PHANTOM LIBERTY

12



STAR WARS OUTLAWS

18



ASSASSIN'S CREED: MIRAGE

22



F1 23

42

## AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Cyberpunk 2077: Phantom Liberty	12
Star Wars Outlaws	18
Assassin's Creed: Mirage	22
Avatar: Frontiers of Pandora	26
The Crew: Motorfest	30
Prince of Persia: The Lost Crown	34
Lies of P	38

## TEST

F1 23	42
Park Beyond	50

Layers of Fear	56
Amnesia: The Bunker	62
Trepang 2	68
Einkaufsführer	72

## MAGAZIN

Spielegeschichte von 2000 bis 2010: Größer, schneller, weiter, teurer	76
25 Jahre Rainbow Six	86

## HARDWARE

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

## EXTENDED

Startseite	99
20 Jahre Silent Hill 3	100
Mein erstes Mal: RollerCoaster Tycoon	108

## SERVICE

Editorial	03
DVD-Inhalt + Vollversion: Shadow Tactics: Aiko's Choice	06
Vorschau und Impressum	98



**1&1 Sommer-Special**

# Google Handys inklusive Buds

**0,- €**  
einmalig

**GRATIS\***  
**Google Kopfhörer**  
UVP 99,- €

**Für jeden Anspruch das richtige Google Pixel Smartphone – bei 1&1 für einmalig 0,- €\* inklusive Google Pixel Buds A-Series!**

**1&1 Sommer-Special:** Steigen Sie ein mit dem **Google Pixel 7a** oder dem **Google Pixel 7**. Oder entscheiden Sie sich für das leistungsstarke Premium-Smartphone **Google Pixel 7 Pro**. Alle Handys erhalten Sie zusammen mit der millionenfach bewährten **1&1 All-Net-Flat schon ab 9,99 €/Monat.\*** Außerdem: **Google Pixel Buds A-Series** Bluetooth-Kopfhörer **für 0,- € dazu!\***



## **Handy kaputt? Kein Problem!**

Egal ob Bruch, Defekt oder Wasserschaden – im Schadensfall erhalten Sie innerhalb von 24 h ein neues Gerät.\* Ohne zusätzliche Handy-Versicherung!

\*Google Pixel 7a, Pixel 7 oder Pixel 7 Pro je inkl. Buds A für je 0,- € einmalig in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat XS (1 GB Highspeed-Volumen/Monat, danach max. 64 kBit/s) die ersten 6 Monate für je 9,99 €/Monat, danach 34,99 €/Monat (7a), 39,99 €/Monat (7) oder 49,99 €/Monat (7 Pro). Gratis Telefonieren und Surfen gilt nicht für Sonder- und Premiumdienste, Verbindungen aus Deutschland ins Ausland sowie Roaming außerhalb EU gemäß Preisliste. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. 24 h Austausch-Service nur bei gleichzeitiger Vertragsverlängerung (24 Monate) sowie Rückgabe des defekten Geräts. Es gelten die Service-Bedingungen. Buds sind nach Vertragsabschluss bis zum 07.09.2023 kostenlos im 1&1 Control-Center anforderbar. Weitere Infos unter [1und1.de/teilnahmebedingungen](https://1und1.de/teilnahmebedingungen). Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330

**1&1**

**1und1.de**  
**0721/960 1000**



# ... digitale Vollversion + Videos auf DVD



## SHADOWTACTICS: BLADES OF THE SHOGUN – AIKO'S CHOICE\*

### INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Shadow Tactics: Aiko's Choice handelt es sich um einen Gratis-Code für GOG. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter [www.pcgames.de/codes](http://www.pcgames.de/codes) ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann einfach in eurem GOG-Launcher ein und ladet das Spiel herunter. Alternativ könnt ihr den Code natürlich auch im Browser auf [gog.com](http://gog.com) für euren Account einlösen.

### FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Rundenstrategie  
Publisher: Daedalic Entertainment  
Veröffentlichung: 06. Dezember 2021

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista 64-bit,  
Intel Core i3 2nd gen 2,5 GHz / AMD  
Quad-Core 2,5 GHz, 4 GB RAM, Ge-  
Force GT 640 / Radeon HD 7750, 4,5  
GB freier Festplattenspeicher, DirectX  
10 (Herstellerangaben)

Empfohlen: Windows 10, Intel i3 4th

gen 3,5 GHz / AMD Quad-Core 3,9 GHz,

6 GB RAM, GeForce GTX 570 / Radeon

HD 6950 mit 2 GB VRAM, 4,5 GB

freier Festplattenspeicher, DirectX 11

(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 GOG-Code daher spätestens bis zum 31. Juli 2024. Die Vollversion ist nur in der Extended-Ausgabe der PC Games enthalten. Bei Fragen wendet euch bitte an [redaktion@pcgames.de](mailto:redaktion@pcgames.de).

## DVD 1

### TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

### TEST

- Amnesia: The Bunker
- Der Herr der Ringe: Gollum
- Diablo 4
- F1 23
- Park Beyond
- Street Fighter 6

### SPECIAL

- Summer Games Fest 2023: Ziemlich langweilig, dennoch ein wichtiges Gaming-Event!



7 Videos, über  
100 Minuten  
Spielzeit

• Diablo 4

• Park Beyond

u. v. m.



08/23  
AUSGABE 372

## DVD 2

### TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

### TEST

- Layers of Fear
- Railway Empire 2

### VORSCHAU

- Cyberpunk 2077: Phantom Liberty
- Lies of P
- Prince of Persia: The Lost Crown
- Star Wars Outlaws
- The Crew: Motorfest
- Throne and Liberty
- Total War: Pharaoh

### MEINUNG

- FIFA 23 und EA Sports FC – Ultimate Team belastet den eSport
- Lego 2K Drive – Spiel gewordene Quengelware



11 Videos, über  
100 Minuten  
Spielzeit

• Star Wars Outlaws

• Cyberpunk 2077:

Phantom Liberty

u. v. m.



08/23  
AUSGABE 372



**1&1 Sommer-Special**

# Samsung Handys inklusive Buds



**Ausgewählte Samsung Smartphones für jeden Anspruch – bei 1&1 für einmalig 0,- €\* inklusive Buds2.**

**1&1 Sommer-Special:** Steigen Sie ein mit dem **Samsung Galaxy A14 5G** oder wählen Sie das **A54 5G** für bestes Preis-/Leistungsverhältnis. Oder entscheiden Sie sich für das Premium-Smartphone **Galaxy S23**. Alle Handys erhalten Sie zusammen mit der millionenfach bewährten **1&1 All-Net-Flat schon ab 9,99 €/Monat.\*** Außerdem: **Galaxy Buds2** Bluetooth-Kopfhörer **für 0,- € dazu!\***



## Handy kaputt? Kein Problem!

Egal ob Bruch, Defekt oder Wasserschaden – im Schadensfall erhalten Sie innerhalb von 24 h ein neues Gerät.\* Ohne zusätzliche Handy-Versicherung!

\*Samsung Galaxy A14 5G, Galaxy A54 5G oder Galaxy S23 inkl. Buds2 für je 0,- € einmalig in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat XS (1 GB Highspeed-Volumen/Monat, danach max. 64 kBit/s) die ersten 6 Monate für je 9,99 €/Monat, danach 19,99 €/Monat (A14), 34,99 €/Monat (A54) oder 59,99 €/Monat (S23). Gratis Telefonieren und Surfen gilt nicht für Sonder- und Premiumdienste, Verbindungen aus Deutschland ins Ausland sowie Roaming außerhalb EU gemäß Preisliste. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Lichtenstein und Norwegen. Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. 24 h Austausch-Service nur bei gleichzeitiger Vertragsverlängerung (24 Monate) sowie Rückgabe des defekten Geräts. Es gelten die Service-Bedingungen. Buds sind nach Vertragsabschluss bis zum 07.09.2023 kostenlos im 1&1 Control-Center anforderbar. Weitere Infos unter [1und1.de/teilnahmebedingungen](https://1und1.de/teilnahmebedingungen). Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330



**1und1.de**  
**0721/960 1000**

# DIE REDAKTION

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

## SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

### Spielt gerade:

Diablo 4, WoW, Star Wars Jedi: Survivor, Cyberpunk 2077

### Hört gerade:

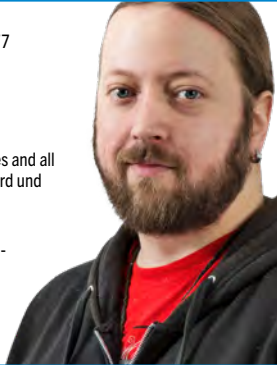
Queens of the Stone Age – Times New Roman ...;  
Kalmah – Kalmah; Wytch Hazel – IV: Sacrament

### Schaut gerade:

Mal wieder Zeug von seiner watchlist weg. Zuletzt: Bones and all (weird aber richtig gut), In the Shadow of the Moon (weird und überhaupt nicht gut), The Days (etwas langatmig).

### Und sonst:

Frage ich mich, wie nah wir mittlerweile an Idiocracy heran-gerückt sind, wenn man sich die Nachrichten der letzten Wochen so durchliest. Zum Glück kriege ich das wenigstens bei Twitter bald nicht mehr mit, weil das tägliche Tweet-Limit nach fünf Katzen-Videos aufgebraucht ist.



## LUKAS SCHMID | Chefredakteur

### Spielt gerade:

Und wahrscheinlich noch bis ans Ende aller Tage Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Die Koroks finden sich nicht von alleine ...

### Und sonst:

Star Wars Jedi: Survivor wartet auch noch darauf, endlich durchgespielt zu werden. Fand es gut, aber finde Teil 1 ein Stück besser.

### Freut sich:

Wie jedes Jahr sehr über die Existenz einer Klimaanlage bei uns im Büro – mit ein Grund, warum ich Homeoffice nicht sonderlich mag. Natürlich versuche ich trotzdem, sie so wenig wie möglich laufen zu lassen, bei 32 Grad Celcius Außentemperatur werde ich dann aber doch schwach. Man möge es mir verzeihen.

### Lebensweisheit des Monats:

Die größten Probleme im Leben macht man sich selbst und zieht dabei gerne auch noch andere mit in die Bredouille.



## KATHARINA PACHE | Redaktionsleiterin Online

### Spielt gerade:

Super Meat Boy, Master Detective Archives: Rain Code, Ghost Trick, Pikmin 1+2, Dream Town Island

### Wahnsinn:

Nichtsahnend nachts auf dem Balkon gesessen und geredet, auf einmal wird's taghell und es ergießen sich grüne und rote Lichter über den Himmel. Kam einfach mal ein Meteor vorbei! Schön.

### Zuletzt besuchte Rabbitheole:

Orcas und Sea World, „Lostwave“, Boliden (siehe Eintrag darüber), seltsame Comics

### Es ist Dienstagnachmittag:

Die Hälfte der Woche ist noch nicht erreicht. Ich grüße alle, die diese Zeilen am Freitagabend lesen – da wäre ich gerade auch gern! Aber könnte natürlich schlimmer sein. Ich habe Kaffee und Gebäck!



## FELIX SCHÜTZ | Redakteur

### Spielt gerade:

Aliens: Dark Descent, Picross S, Luigi's Mansion 3

### Hat in Marvel Snap zum ersten Mal Rang 100 geknackt:

Dazu Sammlungslevel 5.138 ... wird *vielleicht* langsam Zeit, dass ich mir ein anderes Spiel suche...

### Wieder was gelernt:

Habe endlich rausbekommen, was für eine komische Pflanze da seit Wochen meine Hochbeete zuwuchert: Neuseeländer Spinat. Habe ich nicht erwartet, aber immerhin: Gar nicht mal schlecht!

### Schaut derzeit:

Black Mirror (muss da noch einiges nachholen), Crimes of the Future, Secret Invasion, Extraction 2

### Hat etwas widerwillig:

Die Grenze zur 40 überschritten. Feiern musste er auch noch. Das gefällt Grumpy-Felix ganz und gar nicht.



## MATTHIAS DAMMES | Redakteur

### Spielt gerade:

Jagged Alliance 3, Stranded: Alien Dawn, Diablo 3, Baldur's Gate 3

### Schaut gerade:

Marvel's Secret Invasion

### Wundert sich:

Über seine ungewöhnliche Position auf dieser Seite. Aber das kommt wohl davon, wenn man eigentlich Urlaub hat, dann aber doch dazu kommt hier auszufüllen.

### War ein paar Tage:

Mit der Familie in Hamburg unterwegs. Sogar richtig passend mit Schietwetter, aber zu viel Sonne am nächsten Tag. Aber ich will ja nicht meckern. Hafenrundfahrt, früh auf den Fischmarkt, gemühtliches Spazieren durch Planten un Blumen, Franzbrötchen essen und natürlich viele Stunden im Miniaturwunderland ergaben einen richtig schönen Ausflug.



## DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video

### Spielt gerade:

World of Warcraft Classic Hardcore. Ich stehe wohl auf Schmerz.

### Schaut gerade:

For all Mankind. Das Thema finde ich super interessant, allerdings wundert es mich, dass bei der NASA offensichtlich nur Psychopathen arbeiten.

### Einmal im Leben:

Wenn man gerade nachts auf dem Balkon sitzt und jemand für eine Sekunde das Licht anknippt, dann weiß man im ersten Moment nicht, was passiert ist. Ein Blick nach oben verrät aber, dass gerade direkt über einem ein Meteor auseinandergebrochen ist. Keine Sternschnuppe. So ein dickes Teil mit grünem Schweif.

### Und sonst:

Sommerloch ... ich fall rein.



## VIKTOR EIPPERT | Redakteur

### Spielt gerade:

Dave the Diver (sehr nice!), Age of Wonders 4, Darkest Dungeon 2, Final Fantasy 16, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

### Sieht gerade/sah zuletzt:

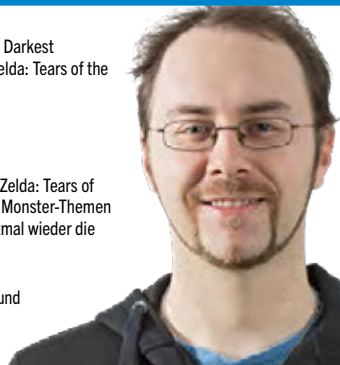
Star Wars: The Bad Batch, She-Hulk

### Braucht Urlaub:

Vielleicht war es nicht die allerbeste Idee, mit Zelda: Tears of the Kingdom und Final Fantasy 16 gleich zwei Monster-Themen nacheinander zu beackern. Jetzt wird ich erstmal wieder die Batterien aufladen!

### Ist nicht so ganz happy:

Mit der neuen Version von Steam. Aufmachung und Funktionen sind ja okay. Aber seit dem Update kommen mir immer mal kleine Bugs unter ...



## MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

### Spielt gerade:

F1 23, Star Wars Jedi: Survivor, Planet of Lana & Dordogne

### Schaut gerade:

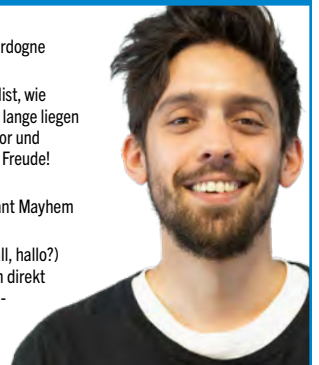
Wenig Filme, dafür voll im Ted-Lasso-Fieber! Ohne Mist, wie konnte ich die Show vom Scrubs-Showrunner nur so lange liegen lassen? Bill Lawrence trifft bei mir in Bezug auf Humor und Charaktere einfach immer voll ins Netz, was für eine Freude!

### Freut sich auf bald anstehende Kinobesuche für:

Barbie, Oppenheimer, Beau Is Afraid & TMNT: Mutant Mayhem

### Reminder des Monats:

Wer die AfD (ein rechtsextremistischer Verdachtsfall, halo?) wählt, der schadet nicht nur sich, er attackiert auch direkt seine Mitmenschen, die Gesellschaft und die Demokratie. Der „Denkzettel“ geht dabei nicht an die Ampel, sondern an Minderheiten. Danke dafür!





**1&1 Sommer-Special**

# Xiaomi Handys inklusive Buds



**Vom Einsteiger- bis zum Premium-Handy – Top Xiaomi Smartphones für jeden Anspruch. Bei 1&1 für einmalig 0,- €\* inklusive Redmi Buds 4 Pro!**

**1&1 Sommer-Special:** Steigen Sie ein mit dem **Xiaomi Redmi Note 12 5G** oder wählen Sie das **Redmi Note 12 Pro 5G**. Oder entscheiden Sie sich für das Premium-Smartphone **Xiaomi 13** mit Kamera auf Profi-Niveau. Alle Handys erhalten Sie zusammen mit der millionenfach bewährten **1&1 All-Net-Flat schon ab 9,99 €/Monat.\*** Außerdem: **Xiaomi Redmi Buds 4 Pro** Bluetooth-Kopfhörer **für 0,- € dazu!\***



## Handy kaputt? Kein Problem!

Egal ob Bruch, Defekt oder Wasserschaden – im Schadensfall erhalten Sie innerhalb von 24 h ein neues Gerät.\* Ohne zusätzliche Handy-Versicherung!

\*Xiaomi Redmi Note 12 5G, Note 12 Pro 5G oder 13 je inkl. Redmi Buds 4 Pro für je 0,- € einmalig in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat XS (1 GB Highspeed-Volumen/Monat, danach max. 64 kBit/s) die ersten 6 Monate für je 9,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat (Note 12 5G), 29,99 €/Monat (Note 12 Pro 5G) oder 49,99 €/Monat (13). Gratis Telefonieren und Surfen gilt nicht für Sonder- und Premiumdienste, Verbindungen aus Deutschland ins Ausland sowie Roaming außerhalb EU gemäß Preisliste. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. 24 h Austausch-Service nur bei gleichzeitiger Vertragsverlängerung (24 Monate) sowie Rückgabe des defekten Geräts. Es gelten die Service-Bedingungen. Buds sind nach Vertragsabschluss bis zum 07.09.2023 kostenlos im 1&1 Control-Center anforderbar. Weitere Infos unter 1und1.de/teilnahmebedingungen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330



**1und1.de**  
**0721/960 1000**

## CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

**Spielt gerade:**

WrestleQuest, Spec Ops: The Line (erneut), AEW Fight Forever

**Schaut gerade:**

It's Always Sunny in Philadelphia und die zweite Staffel The Bear, sobald hierzulande verfügbar.

**Freut sich auf:**

Im Kino Dune 2, Oppenheimer und die nächsten A24-Filme The Iron Claw und Showing Up. Gaming-technisch geht dieses Jahr wahrscheinlich nix über Baldur's Gate 3, aber es kommen (voraussichtlich) auch noch ein paar vielversprechende kleinere Spiele raus. U. a. Stray Gods, Tale of Ronin, Hellsate, die Vollversion von Death Trash und das fantastisch aussehende Spirit of the Samurai.

**Und sonst:**

Grillsaison läuft bisher recht stabil.



## STEFAN WILHELM | Redakteur

**Spielt gerade:**

Kindom Come: Deliverance, Diablo 4, Final Fantasy 16, Armored Core: For Answer

**Schaut gerade:**

Herr-der-Ringe-Trilogie, vielleicht mal wieder Game of Thrones

**Zuletzt gelesen:**

Art Spiegelman – Maus, Lovecraft – Der Schatten über Innsmouth

**Und sonst:**

Will ich mich, nachdem ich mich für einen Artikel wieder ein bisschen damit beschäftigt habe, endlich mal an die GoT-Bücher wagen. Die englische Komplettbox mit winzigen Taschenbüchern und noch winziger Schriftgröße zuhause macht leider nicht so wirklich Spaß. Also nochmal auf Deutsch kaufen und am Ende doch nur hoffen, dass der Autor lange genug lebt, um die Geschichte fertig zu erzählen?



## MICHAEL GRÜNWARD | Redakteur

**Spielt gerade:**

BattleBit Remastered, F1 23, Gran Turismo Sport, The Hunter: Call of the Wild, Sons of the Forest und Trek To Yomi

**Schaut gerade:**

The Witcher – Staffel 3

**Freut sich auf:**

Star Wars: Outlaws. Ich bin nicht der größte Fan der Filme und Spiele. Die neun Hauptfilme habe ich aber natürlich gesehen und fand Episode 4 - 6 auch fantastisch, der Rest und die Games sind jedoch so lala. Outlaws hatte mich dagegen im ersten Moment. Ich hoffe, ich lasse mich da nicht zu sehr hängen.

**Und sonst:**

Freue ich mich auf die Co-Host-Aufgabe des PCG-Podcasts. Zusammen mit meinem Lieblings-Maci kann das nur gut werden!



## ANTONIA DRESSLER | Redakteurin

**Spielt gerade:**

God of War, Cult of the Lamb, TESO

**Schaut gerade:**

Die Nanny als seichte Kost und ich habe ein paar Filme nachgeholt wie Everything, Everywhere all at Once und The Whale

**Liest gerade:**

Viel über den Künstler Kandinsky, weil meine Oma einige Bücher über ihn und die Gruppe „die blauen Reiter“ angesammelt hat. Ansonsten habe ich The Midnight Library gehört und freue mich auf The Bell Jar von Sylvia Plath!

**Und Sonst:**

Geht das Leben gerade relativ geregelte Bahnen und es ist einfach alles gut!



## JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur

**Spielt aktuell:**

Age of Empires, Mario Kart 8 Deluxe, Fruit Ninja

**Hat sich zuletzt auf 4K-Blu-ray gegönnt:**

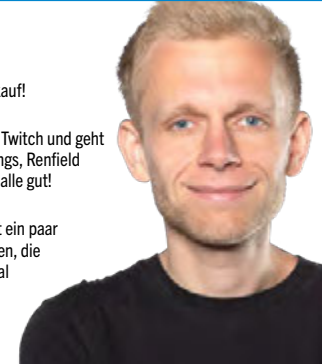
Der Super Mario Bros. Film – das war ein Pflichtkauf!

**Schaut momentan:**

Hauptsächlich YouTube, hier und da ein bisschen Twitch und geht einmal pro Woche ins Kino. Zuletzt No Hard Feelings, Renfield und Spider-Man: Across the Spider-Verse. Waren alle gut!

**Und sonst so:**

Zum neuerlichen Fahrradfahren gesellen sich seit ein paar Wochen weitere regelmäßige sportliche Aktivitäten, die mir gerade sehr viel Freude bereiten. Ein-, zweimal pro Woche gehe ich einen Kilometer im Freibad schwimmen und dreimal die Woche arbeite ich mich durch ein Liegestützen-Programm.



## DANIEL LINK | Volontär

**Spielt gerade:**

Diablo 4, Dave The Diver, Ghost Trick, Final Fantasy 16, Street Fighter 6 und ganz viel Kram aus dem Steam-Sale

**Freut sich auf:**

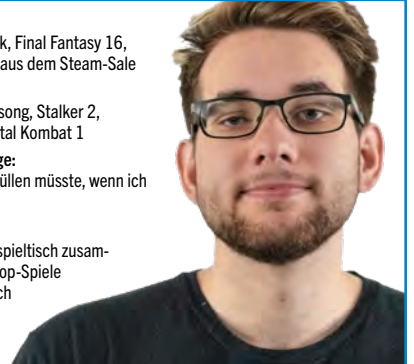
Baldur's Gate 3, Hollow Knight: Silksong, Stalker 2, Remnant 2, Lords of the Fallen, Mortal Kombat 1

**Stellt sich so langsam doch die Frage:**

ob ich diesen Kasten wohl auch ausfüllen müsste, wenn ich ein Wurm wäre?

**Und sonst so:**

Ich habe mir vor kurzem einen Brettspieltisch zusammengebastelt. Die passenden Tabletop-Spiele sind natürlich schon da, jetzt muss ich nur noch ein paar Freiwillige zum Mitzocken finden.



## JUDITH VON BIEDENFELD | Layouterin

**Spielt gerade:**

Schwarzer Peter, Halli Galli und Lotti Karotti – irgendwie freue ich mich auf die Zeit, wenn das Kind endlich zocken darf...

**Hat geschaut:**

Die letzte Staffel von Picard – die war dann doch noch richtig gut. Für mich als Trekkie sehr wohltuend.

**Hat einen Film-Geheimtipp angenommen:**

Und zwar den australischen Zombie-Aktioner Wyrmswood: Road Of The Dead und seine Fortsetzung Wyrmswood: Apocalypse. Die haben richtig Spaß gemacht!

**Freut sich auf:**

Star Trek: Strange New Worlds – Staffel 2; Barbie (weil er von der tollen Regisseurin Greta Gerwig ist, der Film kann nur gut werden, hoffentlich...) und äh, den Sommerurlaub an der Ostsee :-)



## MARTIN GLIENKE | Praktikant

**Spielt gerade:**

Pikmin 1+2, Boltgun, Brotato, Dawn of War (mal wieder)

**Hat geschaut:**

Spider-Man: Across the Spiderverse war unglaublich gut! Ich bin wirklich gespannt, wie sie die Trilogie im März 2024 sa-beenden. Und dann auch noch Dune 2 später dieses Jahr...

**Freut sich auf:**

Hollow Knight: Silksong, Crowsworn, Armored Core 6: Fires of Rubicon, Elden Ring DLC

**Und sonst so:**

Ich bin aktuell wieder ziemlich im Warhammer-40K-Fieber. Der Start der neuen Edition hat mich wieder dazu gebracht, den Plastikkleber und den Pinsel heraus-zuholen. Aktuell bemale ich fleißig meine fies-nen Necrons. Es ist schön, wieder zurück zu sein.



## 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@compute.c.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





# JETZT PC GAMES TESTEN!

NUR  
**16,-**  
EUR!

**3x**  
PC GAMES  
FREI HAUS

**PLUS**  
**1 SONDERHEFT**  
**GRATIS ON TOP**



**WWW.PCGAMES.DE/  
SCHNUPPERN**

FÜR NUR 3 EUR MEHR KÖNNT IHR PC GAMES AUCH ZUSÄTZLICH DIGITAL LESEN ► [WWW.PCGAMES.DE/PROBEABO](http://WWW.PCGAMES.DE/PROBEABO)

Genre: Action-RPG  
Entwickler: CD Projekt RED  
Hersteller: CD Projekt  
Termin: 26. September 2023

# Cyberpunk 2077: Phantom Liberty

Wir konnten Phantom Liberty, die Erweiterung zu Cyberpunk 2077, erstmals selbst anspielen und berichten in der Vorschau von unseren Eindrücken. Mit dem Add-on erwarten euch nicht nur jede Menge neue Inhalte, sondern auch frische Features und Verbesserungen.

Von: Matthias Dammes

**N**eben The Witcher 3, das erst kürzlich die Marke von 50 Millionen verkauften Exemplaren erreichte, gehört auch Cyberpunk 2077 zu den Erfolgsgeschichten von CD Projekt. Das futuristische Rollenspiel sorgte im vergangenen Quartal wieder für einen Großteil des Umsatzes des polnischen Entwicklers. Dabei standen die Zeichen zunächst nicht gut für den Titel. Zwar war die Umsetzung des beliebten Pen&Paper-Universums auch zu Release schon ein herausragendes Rollenspiel-Erlebnis. Die eigentlichen Qualitäten gingen aber zunächst völlig ob der technischen

Probleme unter, die das Spiel vorwiegend auf den Konsolen der vorherigen Generation hatte. Durch beharrlichen Support der Entwickler hat sich der Titel, von dem inzwischen auch bereits mehr als 20 Millionen Kopien verkauft wurden, aber dennoch zum Erfolg gemausert. Auch die gelungene Netflix-Serie Edgerunners hat da sicherlich ihren Teil beigetragen.

Mit der Erweiterung Phantom Liberty soll nun noch in diesem Jahr ein neues Kapitel für Cyberpunk 2077 aufgeschlagen werden. Wenn der DLC wie geplant am 26. September 2023 erscheint, sind bereits fast drei Jahre seit der Ver-

öffentlichung des Hauptspiels vergangen. Bei The Witcher 3 wurden die beiden großen Erweiterungen noch innerhalb eines runden Jahres nachgeschoben. Dass sich die Entwickler diesmal so viel Zeit genommen haben, ist aber auch Ausdruck der Veränderungen, die das Release-Drama von Cyberpunk im polnischen Studio ausgelöst hat.

Damit Vergleichbares nicht wieder passiert, wurden die internen Abläufe verändert, dem Team mehr Mitspracherecht eingeräumt und der gesamte Entwicklungsprozess transparenter gestaltet. Entsprechend entstand die Erweiterung Phantom Liberty auch ohne

Crunch, für den CD Projekt RED in der Vergangenheit auch schon negativ in die Schlagzeilen geraten war. Von diesen Umdenkprozessen berichtet uns Level-Designer Miles Tost, den wir anlässlich eines Anspieltermins treffen. Wir durften nämlich bereits ein wenig in die Erweiterung reinspielen und uns einige der neuen Features anschauen, die im Zuge von Phantom Liberty in das Rollenspiel integriert werden.

## Präsidentin in Not

Das Add-on wird kein eigenständiges, vom Hauptspiel losgelöstes Erlebnis sein. Vielmehr werden die neuen Inhalte direkt in das Haupt-





spiel integriert, sodass ihr sie während eines normalen Durchlaufes von Vs Abenteuer erlebt. Miles Tost hat das mit dem Nomad-Handlungsstrang rund um Panam und ihren Clan im Hauptspiel verglichen. Dieser nimmt eigentlich eine prominente Rolle im Ablauf des Spiels ein, kann aber im Grunde auch völlig ausgelassen werden. So ähnlich wird sich auch Phantom Liberty in das Gesamtkonstrukt einfügen.

Schauplatz der Ereignisse der Erweiterung ist Dogtown, ein größtenteils von der Außenwelt abgekapselter Distrikt von Night Citys Stadtteil Pacifica. Hier regiert eine Miliz unter der Führung von Colonel Hansen mit harter Hand und völlig losgelöst von den Gesetzen der Stadt oder der New United States of America. Normalerweise bleibt die anarchistische Gesellschaft von Dogtown unter sich und kontrolliert streng, wer sich in ihr Viertel verirrt. V schlägt es jedoch in das Gebiet, als ein Netrunner der NUSA Kontakt aufnimmt und unserem Protagonisten lebenswichtige Hilfe im Gegenzug für unsere Unterstützung anbietet.

Die im Anflug auf Night City befindliche Space Force One mit NUSA-Präsidentin Rosalind Myers an Bord wird nämlich über Dogtown abgeschossen. Es ist nun Vs Aufgabe, die Präsidentin zu finden und in Sicherheit zu bringen. Aber natürlich ist auch diese Geschichte wesentlich komplizierter, als es zunächst den Anschein hat. Es







entspinnt sich ein Abenteuer aus Intrigen und Geheimnissen, inklusive geheimer Agenten und mysteriöser Figuren. Hier bedienen sich die Entwickler deutlich am Genre der Spionagethriller. Eine zentrale Rolle spielt dabei unter anderem der Schläferagent Solomon Reed, der von Hollywood-Schauspieler Idris Elba verkörpert wird und den eine gewisse Vergangenheit mit Präsidentin Myers verbindet. Selbstverständlich ist auch Johnny Silverhand wieder mit von der Partie. Der von Keanu Reeves gespielte Ex-Rockstar ist alles andere als glücklich über seine Verwicklung in politische Machenschaften. Denn kaum etwas interessiert er mehr als Politik.



### Tiefgreifende Veränderungen

Neben der erneut fantastisch inszenierten und abwechslungsreich gestalteten Hauptgeschichte erwartet uns in der Erweiterung aber noch so viel mehr. Wie uns Level-Designer Miles Tost erklärt, haben die Entwickler die Arbeit an *Phantom Liberty* genutzt, um gleich eine ganze Reihe von Spielsystemen einer gründlichen Überarbeitung zu unterziehen. Direkt als Erstes fiel uns da ein neues Skillssystem auf, als wir einen Blick auf unseren Charakter werfen wollten. Die den verschiedenen Attributen zugeordneten Talente sind jetzt in Stufen eingeteilt. Je nachdem, wie hoch das dazugehörige Attribut aufgelevelt ist, desto höher können wir in den Talentbaum einsteigen.







Es fiel auch auf, dass die Zahl der verschiedenen Talente etwas zurückgefahren wurde. Die verbliebenen Fähigkeiten wurden dafür ausgebaut und mit zusätzlich freischaltbaren Modifikatoren versehen. Das Ziel der Entwickler war es dabei, die wirklich nützlichen Skills noch cooler und bedeutsamer zu machen. Dazu trägt auch der gänzlich neue Relikt-Skillbaum bei. Darin können gezielt ganz spezielle, auf bestimmte Spielstile ausgerichtete Fähigkeiten freigeschaltet werden. Das funktioniert jedoch nicht über

die üblichen Skillpunkte, sondern mit einer nur in der Erweiterung erhältlichen Währung.

Neue Wege für die Charakterentwicklung werden auch im Bereich der Cyberware bestritten. So hängt jetzt unter anderem der Rüstungswert von den verbauten Implantaten ab. Dadurch wird die Kleidung von V etwas unwichtiger, auch wenn es weiterhin spezielle Klamotten mit bestimmten Werten geben wird. Weiterhin gibt es nun eine Kapazitätsgrenze, die bestimmt, wie viel technische Gim-

micks im Körper verbaut werden können. Wie hoch diese Grenze ausfällt, hängt auch stark von der Skillung des Charakters ab. Mit der Kapazität soll besser abgebildet werden, dass es physiologische, biologische und psychische Grenzen dessen gibt, wie stark man seinen Körper mit künstlichen Bauteilen verändern kann.

Die Entwickler haben aber nicht nur die Art und Weise, wie Cyberware und Fähigkeiten funktionieren, überarbeitet, sondern auch gleich ein paar coole neue Tricks

in Vs Arsenal eingebaut. Wer gerne mit dem Monowire kämpft, kann zum Beispiel mit einem entsprechenden Upgrade jetzt auch Hacks direkt über Monowire-Angriffe auf den Gegner übertragen. Wer Feinde und Objekte traditionell hackt, kann dabei jetzt Prozesse wie Überhitzen oder Kurzschluss auch stapeln, solange es der zur Verfügung stehende RAM zulässt. Im normalen Kampf mit Waffen ist jetzt neu, dass die Ausdauer eine wichtigere Rolle einnimmt. Sie kommt bei Ausweichbewegungen







zum Einsatz und hat unter anderem auch Einfluss auf die Treffergenauigkeit von Schusswaffen, besonders über größere Distanzen. Mit all diesen Veränderungen wollten die Entwickler ihren Rollenspiel-Systemen in Cyberpunk 2077 mehr Tiefe verleihen, damit die Spieler noch besser in die von ihnen gewählte Rolle eintauchen können.

#### Shoot and Drive

Im Verlauf unserer Anspieldemo, die sich zwar hauptsächlich auf die Hauptgeschichte der Erweiterung

konzentrierte, bekamen wir dennoch auch einen kleinen Einblick in das Open-World-Gameplay. Auch in diesem Bereich wollen die Entwickler mit neuen Akzenten und Verbesserungen für noch mehr Spieltiefe sorgen. So fiel sofort auf, dass die Straßen von Dogtown noch mal eine Spur belebter wirken. Nicht in erster Linie, weil noch mehr los ist, sondern weil das Verhalten der Bewohner in Details eine lebendigere Spielwelt vermittelt. Immer wieder schnappten wir Hintergrundgespräche auf oder

beobachteten unabhängig von uns stattfindende Gang-Aktivitäten. Dass die Entwickler an vielen Stellen mehr Aufwand betrieben haben, fiel auch bei den Nebenquests durch hochwertigere Inszenierung und Präsentation auf.

Wer gerne die Stadt unsicher macht, kann das jetzt auch vom Steuer seines Autos aus machen. Die Entwickler haben nämlich Fahrzeugkämpfe implementiert, die es uns erlauben, während der Fahrt unsere Knarre zu zücken und das Feuer zu eröffnen. Richtig wild

wird es mit einigen der neuen Fahrzeuge, die teilweise über fest installierte Bewaffnung verfügen. So hatten wir einen Heidenspaß mit einem Nomad-Vehikel, das zielsuchende Raketen verschießen kann. Passend dazu wurde auch das Schadensmodell von Fahrzeugen überarbeitet, das nun unter anderem erlaubt, Reifen zu zerschießen. Außerdem müssen wir nicht zwingend in einem Auto sitzen, um mit den Fahrzeugen Schaden zu verursachen. Es ist jetzt nämlich auch möglich, die Wagen zu hacken.





Dadurch befehlen wir den Kisten stehenzubleiben, Vollgas zu geben oder übernehmen gleich direkt die ferngesteuerte Kontrolle.

#### Der Zukunft zugewandt

Wirklich viel Zeit, all diese neuen Spielereien auszuprobieren, hatten wir aber leider nicht. In der eng bemessenen Spielzeit wollten wir schließlich die in der Demo zur Verfügung stehenden Story-Inhalte erleben. So bekamen wir nur an der Oberfläche mit, was Phantom Liberty mit einem neuen Polizeisystem, vielfältigen Open-World-Aktivitäten und dynamischen Events noch zu bieten haben scheint. Einige der bereits erwähnten Neuerungen werden auch ohne den Erwerb der Erweiterung durch einen Patch ihren Einzug in Cyberpunk 2077 halten. Dazu gehören unter anderem die überarbeiteten Systeme für Skills und Cyberware, die grundlegend für den gesamten Gameplay-Loop des Spiels sind. In diesem Atemzug setzen die Entwickler auch ihre Anstrengungen im Bereich der Grafikfeatures weiter fort. Schon in einigen der zuvor veröffentlichten Patches wurde gerade die PC-Version mit Funktionen wie Path Tracing und dem Anti-Aliasing-Modus DLAA erweitert.


Mit diesen Investitionen in die grafischen Fähigkeiten soll das Spiel auf längere Sicht zukunfts-fest gemacht werden. Wie schon bei The Witcher 3 setzt CD Projekt auch hier darauf, dass sich das Spiel über Jahre hinweg kontinu-

ierlich verkauft. Die modernen Grafikfunktionen sollen dabei helfen, dass Cyberpunk 2077 auch in einigen Jahren noch topmodern aussieht. So wurde auch das neue Spielgebiet Dogtown direkt mit Nvidias Lichttechnologie Path Tracing im Hinterkopf entworfen. Das Ergebnis kann sich definitiv sehen lassen. Gerade im Bereich der Open-World-Spiele sticht Cyberpunk 2077 grafisch auf jeden Fall sehr deutlich aus der Masse heraus.

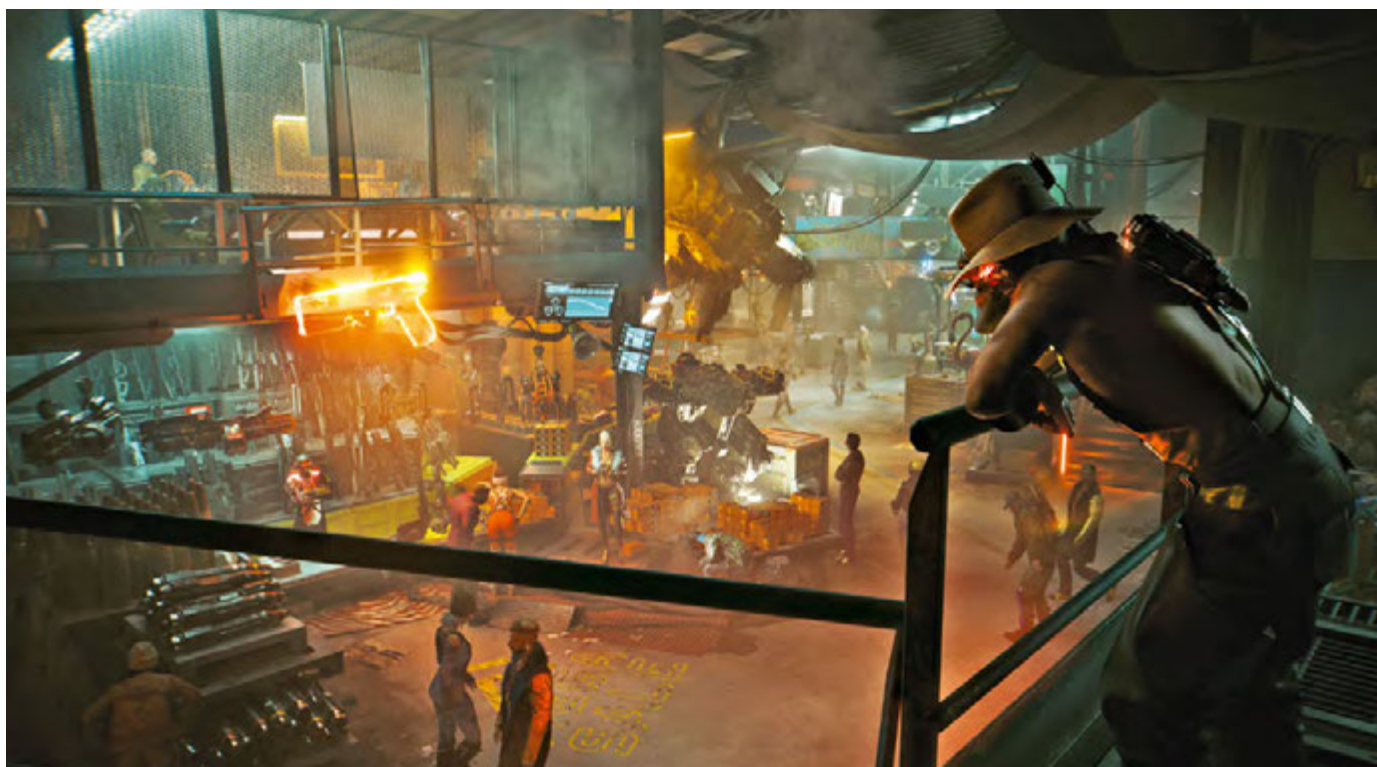
Am Ende bleibt ein sehr positiver Ersteindruck von Phantom Liberty. Man merkt, dass die Entwickler viele coole Ideen haben und auch nicht davor zurückschrecken, gleich ganze Systeme des

Spiels neu zu denken. Wir sind vor allem noch gespannt, wie sehr sich einige der frischen Ansätze auch auf das eigentliche Hauptspiel auswirken. Auch wird es noch interessant zu sehen sein, wie gut sich die neuen Inhalte in das Gesamtkonstrukt des Spiels integrieren. Wird es ein zusätzlicher Handlungsstrang, der sich nahtlos einfügt, oder wird er sich eher wie ein Fremdkörper anfühlen. Dem werden wir auf den Grund gehen, sobald Phantom Liberty dann zum Test bei uns eintrudelt.

Cyberpunk 2077: Phantom Liberty wird von CD Projekt Red entwickelt. Die Erweiterung erscheint am 26. September 2023 für PC, PlayStation 5 und Xbox Series

S/X. Eine Veröffentlichung für die alten Konsolen PlayStation 4 und Xbox One ist nicht vorgesehen. Ein Preis für das Add-on ist noch nicht bekannt. 

**FAZIT:** CD Projekt scheint an dem Qualitätsniveau anknüpfen zu wollen, das die beiden Add-ons von The Witcher 3 gesetzt haben. Eine packende Story und viele neue Ideen, die sich auch auf das Hauptspiel auswirken, erwarten uns.





**Genre:** Action-Adventure  
**Entwickler:** Massive Ent./LucasFilm  
**Hersteller:** Ubisoft  
**Termin:** 2024

# Star Wars Outlaws

Wir haben einer Präsentation der Entwickler von Massive Entertainment zu Star Wars Outlaws beigewohnt und ein sehr vielversprechendes Spiel gesehen.

Von: Matthias Dammes



**N**ach einem Jahrzehnt der Exklusivität von Star Wars-Spielen bei Electronic Arts dürfen sich endlich auch wieder andere Hersteller am beliebten Universum versuchen. Eines der ersten Projekte, das in diesem Zeitalter der neuen Freiheit für Star-Wars-Video-spiele erscheinen wird, ist Star Wars Outlaws von Ubisoft. Es war schon einige Zeit bekannt, dass das schwedische Studio Massive Entertainment an einem Spiel in der weit entfernten Galaxie arbeitet. Nun wurde das Projekt erstmals mit Titel und einem schicken CGI-Trailer auf dem Xbox-Showcase von Microsoft vorgestellt.

Direkt im Anschluss konnten wir im Rahmen des Ubisoft-Forward-Events einer Präsentation beiwohnen, bei der uns die Macher einen Einblick in die Vision des Spiels gaben und sogar erste Gameplay-Szenen zeigten. Was





wir dabei zu Gesicht bekamen, macht bereits einen sehr vielversprechenden Eindruck. Vor allem auch, weil es zwar ein Singleplayer-Open-World-Spiel ist, das bisher Gesehene auf uns aber noch nicht den Eindruck dieser typischen Ubisoft-Formel erzeugt. Das macht jeden Fall schon einmal Hoffnung.

#### Willkommen in der Unterwelt

Für das Spiel spricht unserer Meinung nach auch, dass wir hier ein geerdetes Star Wars erleben werden. Hier geht es nicht um die Macht und Laserschwert schwingende Krieger oder das Schicksal der ganzen Galaxis. Es geht um Schurken und Unterwelt-Machenschaften, um Verbrechersyndikate und großangelegte Raubzüge.

Im Mittelpunkt dieser Geschichte stehen die Diebin Kay Vess und ihr treuer tierischer Gefährte Nix. Die Handlung ist im Zeitraum zwischen Episode 5: Das

Imperium schlägt zurück und Episode 6: Die Rückkehr der Jedi-Ritter angesiedelt.

Das Imperium ist gerade siegreich aus der Schlacht um Hoth hervorgegangen und regiert die Galaxis noch immer mit eiserner Hand. In diesen politisch unsicheren Zeiten floriert allerdings auch die Unterwelt. Im Schatten des Imperiums machen mächtige Verbrechersyndikate dicke Geschäfte. Darin liegen natürlich zahlreiche Chancen auf Reichtum für ambitionierte Outlaws wie die junge Kay, die versucht, ihren Weg im Leben zu finden. Als jedoch einer ihre Unterwelt-Aufträge gehörig in die

Hose geht, sieht sie sich plötzlich an der Spitze der meistgesuchten Verbrecher der Galaxis wieder.

Nun müssen sich die Diebin und ihr Gefährte durch die Unterwelt schlagen, um sich mit riskanten Aufträgen irgendwie von dem Kopfgeld zu befreien, das ihnen überallhin folgt. Dabei muss Kay ihre Beziehung und Reputation mit den verschiedenen Syndikaten wie den Pykes und den Hutten pflegen, um sich einen Platz in einem der größten Raubzüge, den die Galaxis je gesehen hat, zu sichern.

Eine sehr spannende Prämisse für ein Star-Wars-Videospiel, besonders, nachdem mit Star Wars

1313 und Project Ragtag von Visceral Games zwei vielversprechende Spiele über die Unterwelt von Star Wars nie das Licht der Welt erblicken durften.

#### Lautlos oder Blaster?

Diesmal geht es aber nicht in die dunklen Ebenen von Coruscant, sondern in eine vielfältige offene Spielwelt mit verschiedenen bekannten und gänzlich neuen Planeten. Einer dieser neuen Welten ist der Mond Tushara, von dem wir während der Gameplay-Demo erstmals ein wenig zu sehen bekommen. Zunächst verfolgen wir Protagonistin Kay jedoch, wie sie





in einer Basis des Pyke-Syndikats herumschleicht. Dabei schaltet sie Feinde mit lautlosen Angriffen aus und nutzt die Umgebung geschickt, um sich ungesehen einen Weg zu bahnen.

Dabei kommt ihr auch ihr kleiner Helfer Nix zu Hilfe. Der Spieler kann dem Gefährten verschiedene Befehle erteilen, zum Beispiel, um einen entfernten Schalter zu betätigen und damit entweder für Ablenkung zu sorgen oder einen neuen Weg für Kay zu eröffnen.

Während der gezeigten Mission läuft allerdings nicht alles glatt und Kay wird schließlich von den Pykes entdeckt. Gut, dass die Heldin auch mit ihrem Blaster umzugehen weiß. Hier wird das Spiel zu einem Third-Person-Deckungsshooter, womit sich die Macher von The Division natürlich bestens auskennen.

In der Demo erkennen wir zudem, dass sich Kays Blaster offenbar in verschiedenen Modi verwenden lässt. Hilfreich ist auch, dass Nix auf Befehl alternative Waffen heranschaffen kann, mit denen Kay

für kurze Zeit auf zusätzliche Feuerkraft zurückgreifen kann. Dauerhaft mit sich herumzutragen scheint sie jedoch nur ihren Blaster.

Das Feuergefecht mit den Pykes wird schon bald zu heftig, sodass Kay lieber die Flucht antritt. Dabei sehen wir einen Greifhaken im Einsatz, mit dem sich die Protagonistin aus großer Höhe abseilt. Unten wartet bereits ihr treues Speederbike. Bei dem Gefährten haben sich die Entwickler nach eigener Aussage von Motorcross-Maschinen inspirieren lassen. Entsprechend kann sich Kay mit dem Gefährten nicht nur schnell fortbewegen, sondern auch waghalsige Stunts ausführen. Das bekommen wir auch gleich zu sehen, denn die Feinde lassen die Diebin nicht so einfach davonkommen und nehmen die Verfolgung auf.

Während der rasanten Verfolgungsjagd bekommen wir auch eine Spezialfähigkeit zu Gesicht, bei der das Geschehen in Zeitlupe abläuft und der Spieler offenbar mehrere Gegner markieren kann, die danach in bester Gunsling-

ger-Manier in schneller Abfolge abgeschossen werden.

#### Nahtlose offene Spielwelt

Als Kay ihre Verfolger los ist, können wir erstmals auch ein wenig die Fahrt durch die offene Spielwelt genießen. Die Landschaft von Tushara ist wunderschön gestaltet und lädt zum Erkunden ein.

Da wir aber nicht selbst am Controller sitzen, wird daraus erst mal nichts. Stattdessen steuert Kay in der Demo direkt auf eine Siedlung zu, die mit typischer Architektur und vielfältigen Alien-Bewohnern eine tolle Star-Wars-Atmosphäre versprüht.

In einem gastronomischen Etablissement trifft Kay zunächst auf ihren droidischen Partner ND-5 und schließlich auch auf die Auftraggeberin, für die sie etwas aus der Pyke-Basis stehlen sollte. In dieser Sequenz können wir die hochwertige Inszenierung der Story bewundern, die auf jeden Fall Lust auf mehr macht. Vor allem auch, da die Dialoge nicht völlig ohne Interaktion des Spielers ablaufen.

Wir bekommen eine Entscheidungsmöglichkeit zu sehen, bei der es darum geht, ob Kay eine imperiale Offizierin bestechen soll oder nicht. Sie lehnt ab und ist sofort auf der Wanted-Liste des Imperiums und muss nun schnell aus der Ortschaft verschwinden. Die Entwickler machen deutlich, dass Entscheidungen in Star Wars Outlaws immer Auswirkungen der einen oder anderen Art haben werden. Wir sind noch gespannt, wie dynamisch dieses System funktioniert, oder ob es am Ende nur gesciptete Ereignisse sind. Kay flieht unterdessen also zu ihrem Raumschiff, das glücklicherweise in der

Nähe geparkt ist. Die Trailblazer ist der ganze Stolz der jungen Diebin. Sie ist ihr Lebensmittelpunkt und das wichtigste Tool ihres Untergrund-Lebensstils. Anders als in Jedi: Survivor ist das Schiff hier jedoch nicht nur Kulisse. Der Spieler sitzt selbst hinter dem Steuer.

Die Demo zeigt jetzt, wie Kay mit der Trailblazer in den Himmel aufsteigt, die Wolken durchbricht und offenbar nahtlos in den Weltraum eintritt. Das sieht durchaus beeindruckend aus. Wie uns die Entwickler erklären, war es ihr klares Ziel, eine Spielwelt zu erschaffen, die durch keine Unterbrechungen gestört werden soll.

Das bedeutet auch, dass nahtlos in Gebäude, in den Weltraum und in den Hyperraum übergegangen wird. Das All dient aber nicht nur als Verbindungsstück zwischen den verschiedenen Planeten, sondern ist eine Spielwelt für sich.

Auch hier soll es sehr viele Erkundungsmöglichkeiten geben, die häufig ein hohes Risiko, aber auch hohe Belohnungen verspre-







chen. Mit Feinden muss sich Kay natürlich auch in den Weiten des Alls herumschlagen. Nur gut, dass ihr Schiff entsprechend bewaffnet ist. So können wir uns als Spieler auch in packende Dog-Fights mit TIE-Fightern oder anderen Widersachern stürzen. Eine Weltraumsimulation sollte man hierbei sicherlich nicht erwarten, aber für ein Action-Adventure sah das Gebotene sehr ordentlich aus.

#### Teil der Star-Wars-Welt

Bei der Gestaltung der Spielwelt von Star Wars Outlaws, die übrigens in der hauseigenen Snowdrop Engine entstanden ist, waren den Entwicklern drei grundlegenden Säulen sehr wichtig. So wird es dichte und belebte Städte geben, die nur so vor Star-Wars-Atmo-

sphäre strotzen. Außerhalb der Siedlungen erwarten uns gewaltige und atemberaubende Landschaften zum Erkunden.

Der dritte Eckpfeiler ist schließlich der Weltraum, der für jeden Outlaw eine lukrative, aber auch sehr riskante Umgebung ist. Der Ankündigungstrailer zum Spiel hat bisher nur leichte Andeutungen gemacht, welche vielfältigen Welten uns erwarten. Im Gespräch wollten uns die Entwickler dazu auch noch nicht mehr verraten.

So wissen wir derzeit auch noch nicht, wie viele Welten es insgesamt zu erkunden gibt. Bis zum Release im kommenden Jahr haben die Macher aber auch noch viel Zeit, uns mit weiteren Informationen zu versorgen. Zum Abschluss unserer Präsentation zeig-

ten uns die Entwickler noch einen kurzen Blick hinter die Kulissen bei der Entstehung des Spiels. Darin kam auch Schauspielerinnen Humblerly Gonzales zu Wort, die Protagonistin Kay Vess verkörpert. Die Kanadierin ist bisher vorwiegend durch Rollen in TV-Serien wie Orphan Black, In the Dark und Utopia Falls in Erscheinung getreten.

Mit der Rolle der Mercedes „Jonron“ Martin in Far Cry 6 hat sie auch bereits erste Videospielerfahrung sammeln können. Kays tierischem Begleiter Nix wird übrigens von der Star-Wars-Legende Dee Bradley Baker Leben eingehaucht. Star-Wars-Fans ist er vor allem als Stimme der Klonen in verschiedenen Produktionen wie Clone Wars, Rebels und Bad Batch bekannt. Er hat aber auch schon Erfahrung in der Verkörperung von Kreaturen wie Appa und Momo in Avatar: The Last Airbender.

Bleibt zu hoffen, dass Baker nicht die einzige Verbindung zum größeren Star-Wars-Kosmos bleibt. Aber bei der Epoche, in der Outlaws spielt, brauchen wir uns da vermutlich keine großen Sorgen zu machen. Jabba the Hut und Han Solo in Karbonit wurden im Ankündigungstrailer ja bereits angedeutet und viele weitere Verbindungen bieten sich ja förmlich an.

An Star-Wars-Atmosphäre dürfte es dem Spiel auf jeden Fall nicht mangeln. Das macht auch die bereits sehr überzeugende Musik im Trailer und dem uns gezeigten

Gameplay-Material deutlich. Wir hoffen nur, dass das Spiel sein vielversprechendes Potenzial auch unter Beweis stellen kann, sobald wir erstmals selbst in die Rolle von Kay schlüpfen dürfen.

Es wäre jedenfalls zu wünschen, dass sich Ubisoft gerade für Star Wars traut, die angestaubte Open-World-Formel aufzubrechen und Neues zu wagen. Dann bekommen wir hoffentlich das Star Wars-Spiel, das sich viele von uns schon lange erträumt haben.

Star Wars Outlaws wird von Massive Entertainment in Schweden in Zusammenarbeit mit Lucasfilm Games entwickelt. Publisher ist Ubisoft. Das Spiel soll für PC, Playstation 5 und Xbox Series S/X erscheinen. Der Release-Zeitraum ist bisher nur grob auf das Jahr 2024 eingegrenzt. □



**FAZIT:** Offene Spielwelt, Weltraumkämpfe, Unterwelt-Syndikate und eine schick inszenierte Geschichte. Das Rezept von Star Wars Outlaws klingt bisher sehr lecker. Hoffentlich wird es nicht von bisher unbekannten Zutaten noch zunichtegemacht.





**Genre:** Action-Adventure  
**Entwickler:** Ubisoft Bordeaux  
**Hersteller:** Ubisoft  
**Termin:** 12. Oktober 2023

# Assassin's Creed Mirage

Die Entwickler von Ubisoft Bordeaux haben uns im Rahmen von Ubisoft Forward ihre Vision für das kommende Assassin's Creed: Mirage präsentiert.

**Von:** Matthias Dammes

**I**m vergangenen Jahr feierte die Assassin's-Creed-Reihe ihr 15-jähriges Jubiläum. Alles begann seinerzeit mit dem Barkeeper Desmond Miles, der von einer mysteriösen Organisation entführt und gezwungen wird, durch ein Gerät namens Animus die Erinnerungen eines seiner Vor-

fahren zu durchleben. So schlüpft der Spieler in die Rolle des Assassinen Altair Ibn-La'Ahad, der im Jahre 1191 während des Dritten Kreuzzuges im Heiligen Land im Nahen Osten lebt.

Zu diesen Anfängen wollen die Entwickler von Ubisoft mit dem kommenden Assassin's Creed: Mirage zurückkehren. Nicht nur





mit dem Setting, das erstmals seitdem wieder im Nahen Osten angesiedelt sein wird, sondern auch spielerisch möchte man sicher wieder mehr an den Wurzeln der Reihe orientieren. Viele Fans hatten nach der Neuausrichtung von Assassin's Creed in den letzten drei Teilen beklagt, dass sich die Spiele zu sehr von den Kernideen der Marke entfernt haben. Wir hatten nun die Gelegenheit, im Rahmen des Ubisoft-Forward-Events einer Präsentation der Macher von Ubisoft Bordeaux beizuwohnen, in der uns auch ein Abschnitt des Spiels live vorgespielt wurde.

Leider durften wir noch nicht selbst Hand anlegen, obwohl das

Spiel bereits am 12. Oktober erscheinen soll. Ein paar interessante Erkenntnisse lieferte die Präsentation aber durchaus.

#### Goldenes Zeitalter

Assassin's Creed: Mirage spielt einige Jahrzehnte vor den Ereignissen von Assassin's Creed: Valhalla im Bagdad des 9. Jahrhunderts, einer Stadt, mit der die heutige Hauptstadt des Irak nicht mehr viel gemein hat. Seinerzeit war Bagdad die Hauptstadt des Abbasiden-Reiches, das sich über weite Teile des Nahen Ostens von Tunesien bis nach Persien erstreckte.

Unter der Herrschaft der Abbasiden erlebt der Islam ein goldenes

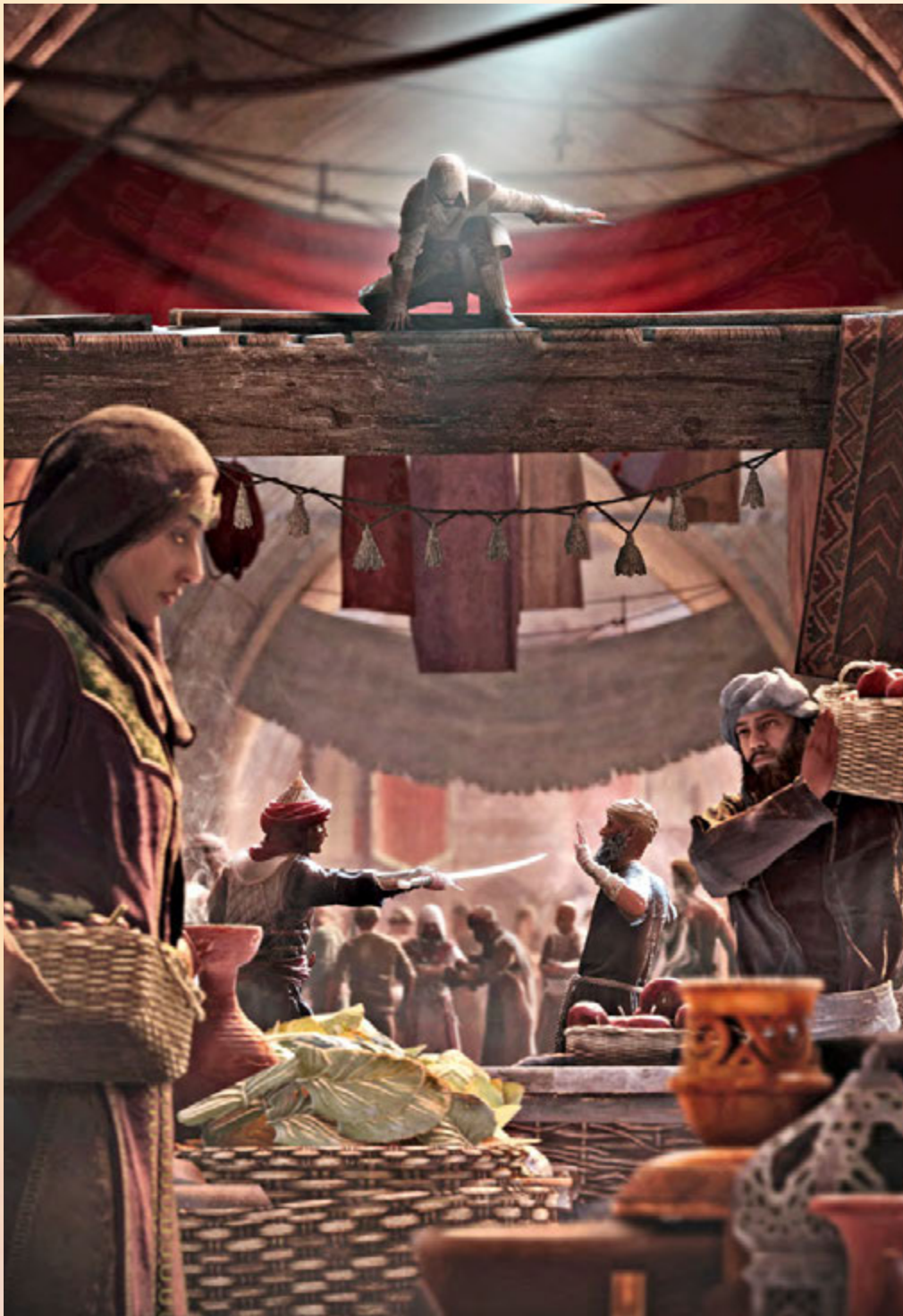
Zeitalter und Bagdad wurde zum Zentrum für Kultur, Wissenschaft und Forschung. In dieser aufregenden Metropole schlüpft der Spieler in die Rolle des jungen Basim Ibn Ishaq, der Fans als älterer Assassinen-Meister bereits in Valhalla begegnet ist.

In Mirage erleben wir nun seinen Werdegang vom Straßendieb zum vollwertigen Mitglied der Assassinen-Bruderschaft. Es ist eine Coming-of-Age-Geschichte, in der Basim lernen muss, dass es Dinge gibt, die größer sind als er selbst, für die es sich aber zu kämpfen lohnt.

Wie in den alten Teilen der Reihe ist diesmal aber auch wieder der Schauplatz einer der zentralen







Charaktere. Es geht zurück von den ausufernden großen Welten, die ganze Länder umspannen, zu dem Konzept, bei dem eine einzige Stadt den Großteil der Spielwelt ausmacht.

Zwar wird es auch ein wenig Umland zum Erkunden geben, aber die meiste Zeit werden wir in den vier Distrikten von Bagdad verbringen. Diese Konzentrierung auf eine urbane Umgebung hat natürlich einen wichtigen Grund: Der Parkour soll wieder in den Mittelpunkt des Gameplays rücken.

Basim ist in Bagdad am einfachsten, sichersten und schnellsten

unterwegs, wenn er sich über die Dächer der Gebäude fortbewegt. Dabei war es den Entwicklern wichtig, das Bewegungssystem so zu gestalten, dass es einfach zu erlernen und zu meistern ist. Die Stadt selbst wurde mit ihrer dichten Bebauung und den engen Straßen gezielt für den Parkour designt.

#### Lautlos und Geheim

Der zweite wichtige Stützpfeiler beim Design des Spiels, um das alte Spielgefühl wieder zurückzubringen, ist für die Entwickler der Stealth. Basim soll wieder wie ein richtiger Assassine gespielt wer-

den, der im Verborgenen lauert, leise zuschlägt und nach Möglichkeit ungesehen wieder verschwindet. Dazu kehren viele bekannte Mechaniken zurück, mit denen wir unserem Protagonisten zur Heimlichkeit verhelfen.

In der gezeigten Demo heuerte der Spieler eine Gruppe Frauen an, um in ihrer Mitte ungesehen an einigen Wachen vorbeizukommen. Zusätzlich stehen Basim diverse bekannte Stealth-Gadgets wie Rauchbomben, Betäubungspfeile und Lärmköder zur Verfügung. Die Entwickler erklären uns, dass das ganze Spiel darauf ausgerichtet

ist, dass der offene Kampf stets das letzte Mittel der Wahl ist.

Eine neue Fähigkeit ist der sogenannte Assassinen-Fokus. Bei diesem kann der Spieler mehrere Gegner markieren, die dann in schneller Abfolge vom Spiel automatisch ausgeschaltet werden. Dieser mächtige Skill kann natürlich nicht ständig eingesetzt werden. Sollte es doch einmal zur direkten Konfrontation kommen, kann sich der Assassine aber natürlich bestens verteidigen. Dazu nutzt er unter anderem seinen Säbel oder auch mal die versteckte Klinge. Allerdings sollte er dabei auch darauf achten, nicht zu viel Aufmerksamkeit zu erregen. Es gibt in Mirage nämlich auch wieder ein Berüchtigkeitssystem. Das bedeutet, je mehr Aufmerksamkeit Basim auf sich zieht, umso eher wird er von Wachen erkannt und verfolgt. Um dem entgegenzuwirken, gibt es auch wieder vielerlei Möglichkeiten, wie die Entfernung von Steckbriefen und die Bestechung der richtigen Personen.

Alle Errungenschaften neuerer Serienteile werden mit Mirage jedoch nicht über Bord geworfen. So gibt es auch in diesem Spiel eine Art Charakterfortschritt durch Talentbäume und gewisse Ausrüstung, die der Held anlegen kann. Das soll jedoch alles längst nicht mehr so tief in die RPG-Schiene abzurutschen wie zuletzt.

Ebenfalls geblieben ist der Vogel als Begleiter des Protagonisten. Basim verlässt sich auf seinen treuen Adler Enkidu, um mit ihm feindliche Stellungen auszuspiionieren. Allerdings ist der Vogel kein so übermächtiges Tool mehr.

Das erreichen die Entwickler unter anderem durch die Einführung des neuen Gagnetyps Marksman. Wenn einer dieser außergewöhnlichen Bogenschützen den Adler entdeckt, nehmen sie ihn ins Visier und vertreiben ihn. Dann muss der Spieler mit Basim zunächst den Marksman ausschalten, bevor er Enkidu im betreffenden Gebiet wieder einsetzen kann.

#### Ein Tag im Büro

Beim Streifen durch die offene Spielwelt während der vorgeführten Demo zeigen uns die Entwickler auch die Rückkehr der klassischen Assassinen-Büros. Hier trifft der Held immer wieder wichtige Charaktere an.

Außerdem lassen sich in den Unterschlupfen neue Tools freischalten. Am Auftragsbrett lassen sich lukrative Nebengeschäfte






arrangieren. Wer seinen Charakter gerne individuell gestaltet, hat wieder Zugriff auf verschiedene Outfits und diesmal sogar ein Färbesystem, wenn das übliche Weiß gerade mal zu langweilig wird. Ob und, falls ja, in welchem Umfang diese Systeme mit einem Echtgeldshop verknüpft sind, wurde uns noch nicht verraten. Ebenso unklar ist für uns noch,

wie es diesmal im Bereich Crafting aussieht. Während der Demo fiel uns immer wieder auf, dass Basim verschiedene Ressourcen als Loot erhalten hat. Wo diese jedoch zum Einsatz kommen, haben die Entwickler nicht gezeigt.

Es bleiben definitiv noch einige offene Fragen, für die wir selbst mal Hand anlegen müssten, um uns in Ruhe auf eigene Faust umzusehen.

Die gezeigten Ansätze für ein Assassin's Creed, das sich wieder mehr den älteren Teilen der Reihe annähert, sind auf jeden Fall ermutigend. Vor allem, da die Entwickler dabei offenbar die Errungenschaften modernen Spieldesigns nicht völlig dem Streben nach dem alten Spielgefühl geopfert zu haben scheinen.

Assassin's Creed: Mirage wird hauptverantwortlich von Ubisoft

Bordeaux entwickelt und von diversen anderen Ubisoft-Studios weltweit unterstützt. Das Action-Adventure erscheint am 12. Oktober 2023 für PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series S/X und Amazon Luna. Der Preis liegt auf allen Plattformen bei 50 Euro für die Standard-Edition sowie 60 Euro für die Deluxe Edition. 

**FAZIT:** Assassin's Creed: Mirage versucht den Spagat zwischen modernem Spieldesign und dem klassischen Assassin's-Creed-Spielgefühl. Die gezeigten Ansätze sind vielversprechend, aber ob es sich auch richtig anfühlt, muss sich erst noch zeigen.

Spiel bei Amazon kaufen:\*



\*Wenn ihr über diesen Link einkauft, bekommen wir von Amazon eine Provision. Der Produktpreis ändert sich nicht.



**Genre:** Action-Adventure  
**Entwickler:** Massive Entertainment  
**Hersteller:** Ubisoft  
**Termin:** 07. Dezember 2023

# Avatar: Frontiers of Pandora

In unserer Vorschau zu Avatar: Frontiers of Pandora erfahrt ihr, was wir während einer Präsentation im Rahmen von Ubisoft Forward zum Spiel erfahren haben.

Von: Matthias Dammes



**V**or etwas mehr sechs Monaten lief Avatar: Way of the Water mit überwältigendem Erfolg in den Kinos und katapultierte den Streifen in die Spitzengruppe der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Eine Liste, die sein Vorgänger auch heute noch anführt. Da ist es durchaus verwunderlich, dass es bisher kaum Versuche gegeben hat, dieses Universum auch für Videospiele zu nutzen. Die erste vielversprechende Umsetzung seit Langem ist Avatar: Frontiers of Pandora von Ubisoft. Ein Spiel, das bereits seit einigen Jahren beim schwedischen Studio Massive Entertainment in der Entwicklung ist. Bereit 2017 kündigten die Macher von The Division an, ein Projekt im Universum von James Camerons Filmen anzugehen. Offiziell vorgestellt wurde der Titel mit einem Trailer während der E3 2021. Nun rückt die Veröffentlichung endlich näher.

Am 07. Dezember wollen uns die Macher von Ubisoft in die Welt der Na'vi eintauchen lassen. Einen ersten Eindruck von dem, was uns dabei erwartet, konnten wir jetzt

erstmals im Rahmen von Ubisofts Forward-Event bekommen. Leider war das Spiel noch nicht anspielbar, aber in einer Präsentation stellten uns Creative Director Magnus Jansen und Game Director Ditle Deenfeldt ihre Vision für Avatar: Frontiers of Pandora vor.

## Pandoras Westen

Bevor es jedoch ans Eingemachte ging, hatten die Entwickler noch eine Botschaft von niemandem Geringerem als James Cameron für uns. Der Avatar-Regisseur ist offenbar bestens über die Entwicklung des Spiels im Bilde und zeigte sich begeistert von der Möglichkeit für Spieler in aller Welt, schon bald aktiv in die von ihm geschaffene Welt eintauchen zu können.

Wie uns später auch die Entwickler noch einmal bestätigten, gibt es bei der Realisierung des Spiels eine sehr enge Zusammenarbeit zwischen Massive Entertainment, Camerons Produktionsfirma Lightstorm Entertainment und Disney. Mit dem Selbstbewusstsein, die Unterstützung des Avatar-Schöpfers

im Rücken zu haben, betrat indessen schließlich Creative Director Magnus Jansen die Bühne, um uns zu erklären, was Frontiers of Pandora nun genau für ein Spiel ist.

Es handelt sich um ein First-Person-Action-Adventure mit einer offenen Spielwelt und einem starken Fokus auf seiner Handlung. Die gesamte Geschichte kann dabei entweder als Einzelspieler oder zu zweit im Koop-Modus erlebt werden.

Das Spiel versetzt uns an die sogenannte Western Frontier, einen gänzlich neuen Kontinent, den es in den Filmen bislang nicht zu sehen gab. Hier bekommen wir es mit einer großen Vielfalt an neuen Charakteren, aber auch aus der Vorlage bekannten Problemen zu tun.

Auch an der Western Frontier hat die Resources Development Administration, kurz RDA, gewütet, um Pandora seiner natürlichen Ressourcen zu berauben. So kommt es auch hier zum unweigerlichen Konflikt zwischen einheimischen Na'vi und den eindringenden Menschen.

Wir als Spieler schlüpfen in die Rolle eines individuell erstellbaren







Na'vi-Charakter. Unser Protagonist wurde als Kind noch vor den Ereignissen des ersten Avatar-Films von der RDA entführt und zusammen mit anderen Na'vi-Kindern in der Welt der Menschen aufgezogen. Dabei erlernte unser Held den Umgang mit der Technik der Menschen, deren Lebensweise, aber so gut wie gar nichts von seiner eigenen Kultur.

Als die Ereignisse des ersten Films ihren Lauf nehmen und die RDA gezwungen ist, den Planeten zu verlassen, sollen die Na'vi im Dienste der RDA eigentlich umgebracht werden. Wir werden jedoch von einem Lehrer, der uns retten will, in Kälteschlaf versetzt. Aus diesem erwachen wir 15 Jahre später und stolpern in eine Welt, die zwar unsere Heimat, aber zugleich ziemlich fremd ist.

#### Kind zweier Welten

Fortan ist der Protagonist darum bemüht, seine eigene Kultur zu entdecken und wieder Teil der Na'vi-Gesellschaft zu werden. Die Reise des Protagonisten, die Verbindung zu seiner Herkunft





wiederherzustellen, ist das, wozum sich in Avatar: Frontiers of Pandora alles dreht. Und natürlich ist die RDA zurück. Als Kind beider Welten stehen wir also auch im Zentrum des erneut aufflammenden Konflikts zwischen Na'vi und Menschen. Für einen Einblick in das Gameplay und die Features des Spiels betritt nun Game Director Ditte Deenfeldt die Bühne.

Sie erklärt uns zunächst, welche coole Vorteile es mit sich bringt, einen Na'vi zu spielen. Die drei Meter großen Eingeborenen von Pandora verfügen über übermenschliche Stärke, ein widerstandsfähiges Skelett und erhöhte Sinneswahrnehmungen.

Ein wichtiger Aspekt ist auch ihre enorme Beweglichkeit, die für die Fortbewegung in der Spielwelt von entscheidender Bedeutung ist. In den kurzen Gameplay-Ausschnitten, die wir dazu zu sehen bekommen, erinnert uns das, auch durch die Ego-Perspektive, ein wenig an die agile Fortbewegung in Mirror's Edge.

Bei seiner Reise durch die Western Frontier trifft unser Protagonist auf verschiedene Clans der Na'vi, deren Vertrauen es zu gewinnen gilt. Gelingt uns das, belohnen uns die Stämme mit wertvollen Lektionen in Na'vi-Kultur, was auch eng mit bestimmten Gameplay-Features verknüpft ist.

So lernen wir von einem Clan, wie wir unseren eigenen Ikran zähmen und reiten können. Die fliegenden Wesen sind eines der Hauptfortbewegungsmittel auf Pandora und die Na'vi gehen meist eine enge Bindung zu ihrem persönlichen Ikran ein. Entsprechend werden wir im Spiel unser Reittier individuell gestalten, ausrüsten und sogar benennen können. Bei einem anderen Clan erlernen wir die Geheimnisse des Ressourcensammelns und des Handwerks. Allerdings rennen wir dazu nicht wild durch die Spielwelt und heben alles auf, was nicht niet- und nagelfest ist. Die Entwickler wollen stattdessen im Handwerkssystem

widerspiegeln, dass die Na'vi im Einklang mit der Natur leben. Sie entnehmen ihr nur das, was sie wirklich brauchen. Entsprechend müssen wir als Spieler auch darauf achten, wie wir uns bestimmte Rohstoffe aneignen. Das soll direkten Einfluss auf die Qualität der gesammelten Materialien haben, was sich wiederum auf die Qualität des hergestellten Gegenstands auswirkt. Ein sehr interessantes Konzept, das ohne eigene Spielerfahrung aber noch nicht so ganz greifbar ist.

Aber natürlich leben wir auf Pandora nicht nur friedlich vor uns hin, basteln Gegenstände und fliegen durch die Lüfte. Der Planet ist ein gefährlicher Ort und mit der Rückkehr der RDA gibt es einen direkten Feind, dem wir uns immer wieder stellen müssen.

Vor allem, da der Anführer der Menschen in der Western Frontier es ganz besonders auf unseren Protagonisten abgesehen hat. Um uns zu wehren, stehen verschiedene Kampfstile zur Verfügung. Durch seine Ausbildung unter den Menschen kann unser Protagonist ihre Waffen wie Sturmgewehre, Schrotflinten und gar Panzerfäuste nutzen.

Das ist das eher laute und brutale Vorgehen. Als Na'vi stehen uns aber natürlich auch die traditionellen Waffen der Eingeborenen wie Bögen zur Verfügung. So lässt es sich auch lautloser agieren.





Wir können uns zwar noch nicht so ganz vorstellen, wie Stealth mit einem drei Meter großen Wesen in Umgebungen, die für die deutlich kleineren Menschen gebaut sind, funktionieren soll, aber die Entwickler versichern uns, dass auch das eine Möglichkeit ist.

#### Sieg der Natur

Der Kampf gegen die RDA soll nicht nur Fassade sein. Unser Kampf um Pandora soll sich auch sichtbar auf die Umgebung auswirken. Wenn wir einen Außenposten der Menschen einnehmen

und von allen Besitzern befreien, erlauben wir dem Planeten, sich zu heilen und wieder zu erblühen. Da soll nach einiger Zeit auch direkt zu sehen sein, wie die Natur die verlassenen Bauten der Menschen überwuchert und sich das Land zurückerobert.

Das ist ebenfalls einer der Bausteine vom Ziel der Entwickler, den Spieler wahrhaftig in die Welt von Pandora und das Leben eines Na'vi eintauchen zu lassen. Zusammen mit der Ego-Perspektive, dem interessanten Ansatz beim Crafting, der engen Bindung

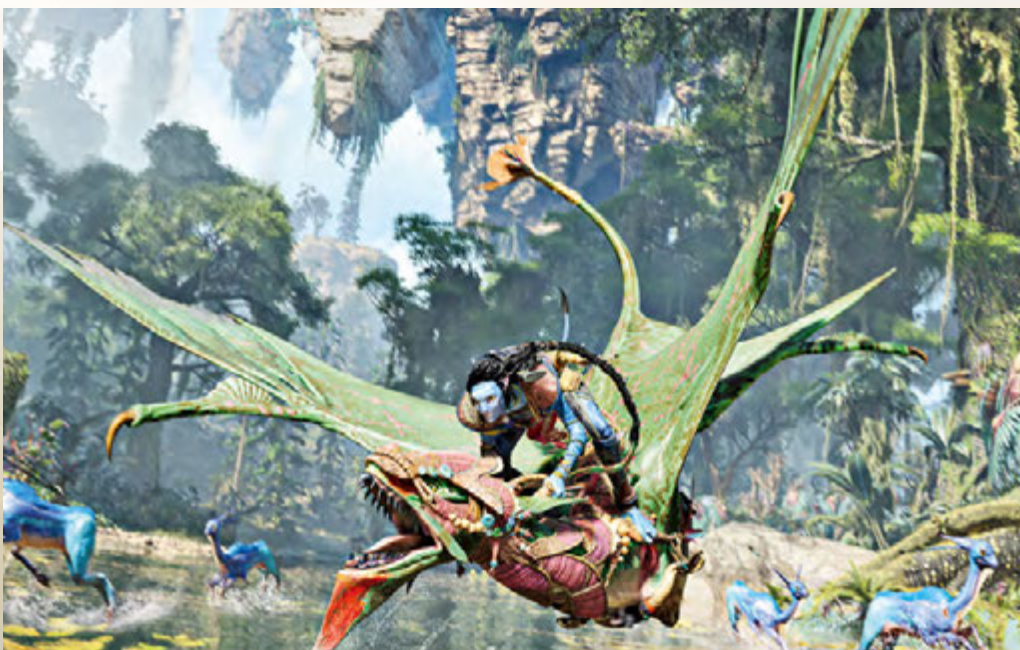
zum eigenen Flugtier und vielem mehr, ist das Potenzial für diese Immersion auf jeden Fall zu erkennen. Dass das Spiel, das in der hauseigenen Snowdrop-Engine entwickelt wird, dabei auch noch wunderschön aussieht, hilft natürlich auch.

Zwar haben wir während der Präsentation noch nicht viel von der eigentlichen offenen Spielwelt gesehen, die gezeigten Landschaften und Schauplätze machten aber bereits einen hervorragenden Eindruck. Gefreut hat uns zudem, dass wir trotz First-Person-Perspektive

unseren individuell erstellten Charakter häufig genug auch zu sehen bekommen. Sei es beim Reiten oder in Zwischensequenzen.

In der Theorie klingt das also alles schon sehr vielversprechend, was die Entwickler von Massive Entertainment hier zusammengeschraubt haben. Wir sind gespannt, ob es sich auch nach einem spaßigen Erlebnis anfühlt, sobald wir endlich selbst einmal Hand anlegen dürfen.

Avatar: Frontiers of Pandora wird von Massive Entertainment in Schweden mit Hilfe der Snowdrop-Engine entwickelt. Publisher und Vertreiber ist Ubisoft. Das Spiel soll am 07. Dezember 2023 für PC, PlayStation 5 und Xbox Series S/X erscheinen. Informationen über mögliche Editionen und Preise gibt es bisher nicht. ☐



**FAZIT:** Spannende Ideen und Ansätze bergen viel Potenzial, um Avatar: Frontiers of Pandora zu einem fantastischen Erlebnis als Na'vi-Krieger zu machen. Ob es das auch ausschöpfen kann, muss das Spiel natürlich noch in der Praxis beweisen.



**Genre:** Rennspiel  
**Entwickler:** Ubisoft Ivory Tower  
**Hersteller:** Ubisoft  
**Termin:** 14. September 2023



# The Crew: Motorfest

Wir hatten die Gelegenheit The Crew: Motorfest anzuspielen, über Hawaii zu brettern und ein wenig in die verschiedenen Playlists zu schnuppern. Die Inspiration bei Forza Horizon ist dabei kaum zu übersehen.

Von: Matthias Dammes

**M**it The Crew und The Crew 2 haben die Entwickler von Ivory Tower bei Ubisoft eine Rennspiel-Marke etabliert, die sich durch eine Vielfalt an Inhalten und eine gewaltige offene Spielwelt auszeichnet hat. Besonders im zweiten Teil, wo der Fuhrpark neben Autos auch auf Flugzeuge und Boote ausgeweitet wurde, war die frei bespielbare USA ein Paradies für Geschwindigkeits-enthusiasten. Mit The Crew: Motorfest soll nun noch in diesem Jahr der dritte Teil der Reihe erscheinen. Dass die Macher aber nicht einfach nur eine Drei an den Titel hängt







haben, macht bereits deutlich, dass sie diesmal ein etwas anderes Konzept verfolgen.

Statt der gewaltigen Landmasse Nordamerikas besteht die Spielwelt diesmal „nur“ aus der Insel O‘ahu, der Hauptinsel von Hawaii. Das Renngeschehen ist hier rund um ein Festival aufgebaut. Man orientiert sich also sehr deutlich am großen Vorbild Forza Horizon. Weiterhin im Fokus wird aber auch das gemeinsame Spielen in der namensgebenden Crew stehen. Im Rahmen der Ubisoft-Forward-Show konnten wir schon einmal in die aktuelle Version des Spiels reinspielen, die Einführung erleben und ein packendes Rennen durch die nächtlichen Straßen von Hawaiis Hauptstadt Honolulu erleben.

#### **Japanische Drifter und offenes Gelände**

Zu Beginn des Spiels werden wir von der Pressesprecherin des Motorfests Malu begrüßt. Sie führt uns in die verschiedenen Aktivitäten ein, die während des Festivals geboten werden. Dabei sind die unterschiedlichsten Rennserien in sogenannten Playlists zusammengefasst. Statt aber nur einem langweiligen Vortrag zuzuhören, wohnen wir einer interaktiven Präsentation bei, wo wir immer wieder selbst hinter das Steuer verschiedener Playlists dürfen.

Los geht es mit der an die japanische Autokultur angelehnten „Made in Japan“-Playlist. In packenden Straßenrennen durch Berge und Städte geht es um

Geschwindigkeit sowie stellenweise auch um Driftkünste. Mit seiner nächtlichen Neon-Kulisse sollen die Veranstaltungen in diesem Wettbewerb auch an das ferne Tokyo erinnern. Dabei stehen die typischen japanischen Automarken wie Toyota, Mitsubishi, Honda und andere im Mittelpunkt.

Kurz darauf wechselt das Geschehen in die Offroad-Playlist. Hier werden wir hinter das Steuer eines Ford Bronco verfrachtet, mit dem wir zusammen mit anderen Geländewagen sowie Motorrädern durch die Landschaft heizen. Neben den oft nur spärlich vorgegebenen Wegen sorgen Sprungschanzen für zusätzlichen Nervenkitzel. Der oft schwierige Untergrund sorgt hier auch direkt mal dafür, dass wir ei-

nen Checkpoint verpassen. Gut, dass es ein Rewind-Feature gibt, mit dem wir solche gravierenden Fehler ausbügeln können.

#### **Für Profis und Oldtimer**

Der nächste Stopp auf der Einführungstour ist die Motorsports-Playlist, in der sich alles um professionelles Racing dreht. Mit hochgezüchteten Tourenwagen oder Formel-1-Boliden geht es hier auf klar definierten Rennstrecken um die Plätze auf dem Podium. Aber auch in dieser Rennklasse bleibt The Crew: Motorfest in erster Linie ein Fun-Arcade-Racer. Eine Simulation, wie im gerade erschienenen F1 23, sollte man hier nicht erwarten. Immerhin scheint es zumindest Reifenabnutzung zu



geben, die uns dazu zwingt, auch mal einen Boxenstopp einzulegen.

Danach ging es mit einer Playlist weiter, die sich hauptsächlich an Oldtimer-Liebhaber richtet. In „Vintage Garage“ setzen wir uns hinter das Steuer von Klassikern wie einem 1950er Cadillac, einem VW Bulli oder einem Pontiac Firebird. Die betagten Wagen sehen aber nicht nur anders aus, sondern verändern auch das Gameplay ein wenig. So erklären uns die Entwickler, dass es mit diesen Fahrzeugen weniger Fahrhilfen gibt. So etwas wie ABS und Traktionskontrolle gab es damals schließlich noch nicht. Auch im Interface wird das Vintage-Feeling deutlich. Die sonst digital und modern wirkende Geschwindigkeitsanzeige wird durch eine klassische Tachoscheibe ersetzt. Außerdem gibt es keine Minimap, denn GPS gab es damals auch noch nicht.

Die letzte Playlist während der Vorstellungsrunde ist ganz und allein den Superautos des italienischen Herstellers Lamborghini gewidmet. Neben Klassikern wie Diablo, Gallardo und Countach klemmen wir uns hier hinter das Steuer des nagelneuen Lamborghini Revuelto, der erst im April dieses Jahres der Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Mit diesen PS-Monstern heizen wir mit über 300 Sachen über die Highways der Insel.

#### Gewohntes Fahrgefühl

Für den zweiten Teil unserer Anspieldemo stellen uns die Entwickler nun vor die Wahl, eine der Playlists noch etwas genauer anzuspüren. Leider reicht die Zeit nicht, um alles einmal auszuprobieren, also entscheiden wir uns für die japanischen Straßenrennen. Während der uns betreffen-

de Entwickler die Demo entsprechend vorbereitet, erhaschen wir einen kurzen Blick auf die Gestaltung so einer Playlist. Im Fall von Made in Japan besteht diese aus sieben Hauptevents, Nebenaktivitäten wie Fotogelegenheiten und Herausforderungen.

Der Start des ersten Events wird von einer Zwischensequenz eingeleitet. Wir arbeiten also nicht nur Rennen ab, sondern erleben offenbar auch einen ganz schick inszenierten Handlungsstrang. Es beginnt für uns damit, dass sich die Rennszene an einem japanischen Tempel versammelt und wir die Schlüssel zu einem Honda NSX überreicht bekommen. Mit dem Wagen sollen wir uns nun gegen die anderen Fahrer beweisen.

Ausgehend vom Tempel geht es über bergige Straßen und durch Vororte. Nach einem umkämpf-

ten Start gewinnen wir schnell die Oberhand und führen das Feld an. Das Fahrgefühl unterscheidet sich nach erstem Empfinden kaum von dem, was man aus The Crew 2 gewohnt ist. Auch Motorfest steuert sich eher actionreich und ist daher auch mit einem Controller bestens zu handhaben. Ob und was sich bei der Lenkradsteuerung getan hat, können wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht beantworten. Immerhin scheint es keinen offensichtlichen Gummibandeffect zu geben. Uns gelingt es, im Verlauf des ersten Rennens einen komfortablen Vorsprung von fast zehn Sekunden herauszufahren.

#### Honolulu bei Nacht

Mit erfolgreichen Events verdienen wir wie gewohnt Erfahrungspunkte für unseren Fahrer und Bucks fürs Konto, um damit neue Fahrzeuge und optische Upgrades zu kaufen. Auch die Loot-Teile wie Reifen, Getriebe und Bremsen sind wieder dabei und werden dazu genutzt, die Leistung des eigenen Wagens sukzessive zu verbessern. Wirklich im Detail konnten wir uns diese Systeme im Hintergrund aber nicht anschauen, stattdessen versetzte uns der Entwickler an unserer Seite direkt zum letzten Rennen der Playlist. Angesprochen auf das KI-Verhalten im Spiel, erklärte er uns dann noch, dass die Schwierigkeit der Computergegner in fünf Stufen geregelt werden kann. Wir entscheiden uns, für das nächste Rennen die KI um eine Stufe anzuheben.








Diesmal dürfen wir einen aufgemotzten Toyota Supra A80 steuern. Mitten in der Nacht geht es durch die in mehrheitlich pinke und blaue Neonlichter getauchte Innenstadt von Honolulu. Hier lässt auch die Grafikkarte ein wenig die Muskeln spielen und zaubert schicke Lichteffekte sowie tolle Spiegelungen auf die leicht feuchte Fahrbahn. Die stärkere KI

macht sich direkt bemerkbar, da wir uns diesmal schon deutlich mehr anstrengen müssen, um uns aus dem Mittelfeld zu den vordersten Plätzen zu kämpfen.

Zum Abschluss der Demo zeigt uns der Entwickler dann noch die Belohnung, die am Ende einer Playlist wartet – in der Regel ein schicker neuer Bolide. Im Falle von Made in Japan ist es der Toyo-

ta Supra, den wir eben noch auf Leihbasis gefahren sind. Ab sofort steht uns der Wagen für alle Aktivitäten in The Crew: Motorfest, inklusive der offenen Spielwelt zur Verfügung. Von ebenjener haben wir leider noch nicht wirklich viel sehen können. Wir dürfen also gespannt sein, was abseits der Playlists noch im Spiel zu entdecken sein wird. Auch haben wir bisher

noch gar nichts von anderen Fahrzeugen neben den Autos gesehen. Flugzeuge und Boote sollen aber wie schon im Vorgänger auch wieder mit von der Partie sein. Bis zum Release im September haben die Macher aber ja noch einige Wochen Zeit, uns weitere Einblicke zu gewähren.

The Crew: Motorfest wird von Ivory Tower entwickelt und von Ubisoft vertrieben. Das Spiel erscheint am 14. September 2023 für PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series S/X und im Streamingdienst Amazon Luna. Die PC-Version erscheint zunächst nur über Ubisoft Connect und den Epic Games Store. 

**FAZIT:** Fühlt sich an und fährt sich wie The Crew 2. Das neue, reduzierte Setting mit dem Forza-Festival-Konzept könnte für neue Impulse sorgen, wenn das Gesamtpaket am Ende stimmt.

**LC-POWER™**  
www.lc-power.com

**LC1200P<sub>V3.0</sub>**  
**PLATINUM SERIES**



**ATX 3.0**  
**1200 W**  
2x PCIe 5.0 12+4-Pin



# Prince of Persia: The Lost Crown

Wir hatten die Gelegenheit, im Rahmen der Ubisoft-Forward-Show das gerade erst angekündigte Prince of Persia: The Lost Crown schon selbst zu spielen. Dabei konnten wir erste Eindrücke von Kämpfen und Plattform-Mechaniken sammeln.

Von: Matthias Dammes

**W**ährend Fans im Vorfeld des Ubisoft-Forward-Events auf Neuigkeiten zum vor langer Zeit angekündigten Remake von Prince of Persia: The Sands of Time gehofft hatten, überraschte der französische Publisher stattdessen mit der Ankündigung eines ganz neuen Spiels der Reihe. In Prince of Persia: The Lost Crown schlüpft der Spieler in die Rolle von Sargon, dem jüngsten Mitglied einer Elitegruppe von Kriegerern, die sich Die Unsterblichen nennen. Die Gruppe macht sich auf, den verfluchten Berg Qaf zu erkunden, um den entführten Prinz Ghassan zu retten. Das Spiel kehrt dabei zurück zu seinen 2D-Plattform-Wurzeln und bedient sich sehr stark beim Metroidvania-Genre. Wieder mit dabei sind die serientypischen Zeitkräfte, die der Protagonist im Kampf und beim Lösen von Puzzles einsetzt. Wie sich das genau spielt, konnten wir im Rahmen der Ubisoft-Forward-Show auch bereits selbst ausprobieren. Für rund eine Dreiviertelstunde kämpften und rätselten wir uns durch einen Level des

Spiels und stellten uns am Ende einem mächtigen Boss.

## Kämpfen mit Köpfchen

Die Demo beginnt, als Die Unsterblichen einen Bereich namens Lower City betreten. Hier finden sie die Leichen befreundeter Truppen vor, die auf mysteriöse Weise so aussehen, als würden sie hier schon sehr lange Zeit liegen. Auf der Suche nach Prinz Ghassan teilen sich die Krieger auf. Kaum ist unser Held Sargon allein, erheben sich die halb verrotteten Leichen und wir müssen uns erstmals mit dem Kampfsystem vertraut machen. Auf Knopfdruck führen wir Angriffe mit unseren Schwertern aus, was gegen einen einzelnen Gegner noch ausreichend ist. Schnell wird aber auch klar, dass reines Button-Mashing nicht zum Erfolg führt. Wenn sich zwei oder drei Gegner gleichzeitig erheben, stecken wir auf diese Weise

nur unnötig Schaden ein und segnen schnell das Zeitliche.

Gut, dass Sargon noch ein paar mehr Tricks auf Lager hat. So können wir im richtigen Moment springen oder eine Ausweichbewegung ausführen, um eintreffendem Schaden zu entgehen. Mit einer weiteren Taste lassen sich zudem bestimmte Angriffe der Gegner parieren. Ge-

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







lingt uns das im richtigen Augenblick, wird ein schick animierter Gegenangriff ausgeführt. Außerdem ist der Held auch mit einem Bogen ausgestattet, mit dem wir Feinde aus der Ferne aufs Korn nehmen können. Allerdings steht uns dafür nur eine begrenzte Anzahl an Pfeilen zur Verfügung. Haben wir alle verschossen, müssen wir zunächst neue Pfeile von besiegten Gegnern erbeuten.

#### Das Level als Gegner

Wie wir nach diesen ersten Gegnern feststellen müssen, ist die Levelumgebung eine mindestens genauso große Herausforderung. Besonders da wir ohne große Einführung ins Spiel geschmissen wurden und wir uns erst mal an das herantasten müssen, was unser Protagonist denn alles kann, um Hindernisse zu überwinden. So stellen wir fest, dass die Entfernung beziehungsweise Höhe eines

Sprungs auch davon abhängt, wie lange wir die entsprechende Taste gedrückt halten. Auf diese Weise springen wir gegen Wände und schwingen uns an Stangen entlang, um die ersten Plattform-Abschnitte zu meistern.

Im weiteren Verlauf nehmen die Herausforderungen an die Parkour-Fähigkeiten unseres Helden auch stetig zu. So kommen wir in einen Abschnitt, der mit rotierenden Messern und tödlichen Spikes

an den Wänden nur so gespickt ist. Hier gilt es, verschiedene Bewegungsmanöver wie Dash und Walljump im richtigen Rhythmus miteinander zu kombinieren.

Nach einigen Minuten kommen wir mit unserem agilen Krieger jedoch zunächst an einem mystisch aussehenden Baum vorbei. Dieser dient offenbar als Checkpoint, an dem das Spiel gespeichert wird, wenn wir mit ihm interagieren. Wir bekommen hier zudem erstmals





Einblick in das Amulett-System. Im Verlauf des Spiels können allem Anschein nach verschiedene Amulette gesammelt werden, die unterschiedliche passive Fähigkeiten mit sich bringen. Um die Effekte zu aktivieren, müssen die Anhänger ausgerüstet werden. An der Kette des Helden stehen jedoch nur begrenzte Slots zur Verfügung und die Pendants verbrauchen je nach Stärke ihres Effekts unterschiedlich viele davon. Wir entscheiden

uns schließlich für drei Amulette, mit denen wir beim Parieren Lebenspunkte zurückbekommen, die unseren Schaden bei Angriffen in der Luft erhöhen und die am Ende einer Combo einen zusätzlichen Angriff ausführen.

#### Zeitspiel

In Prince of Persia: The Lost Crown spielt die Manipulation von Zeit auch wieder eine wichtige Rolle. Während unserer Demo haben wir

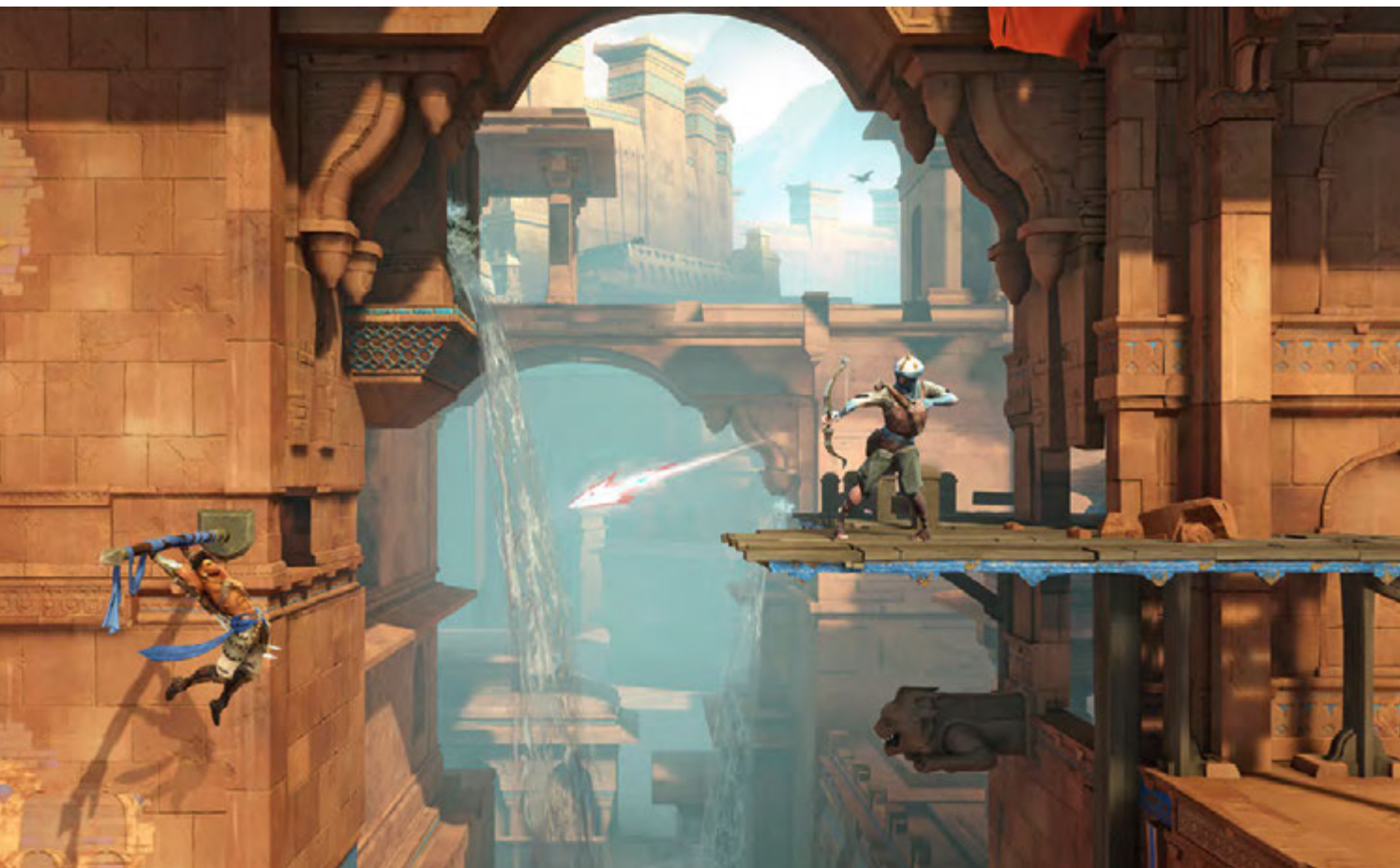
das vor allem als Teil des Plattformings zu Gesicht bekommen. So kommen wir zu einem Levelabschnitt, in dem im Hintergrund Trümmer in der Luft schweben. Davor befindet sich eine Anomalie. Sobald wir auf diese schießen, formen sich Teile der Trümmer zu Strukturen zusammen, wie sie an dieser Stelle offenbar einmal vorhanden waren. Dies eröffnet uns einen Weg, um im Level weiter voranzukommen. Später nutzen wir

diese Elemente im Leveldesign unter anderem auch, um optionale Abschnitte zu erreichen, wo zusätzliche Belohnungen auf uns warten.

Wir stoßen auch immer wieder auf Wege, die uns durch verschiedene Hindernisse versperrt sind. Allerdings wurde der Spielabschnitt der Demo speziell angepasst, um für uns Testspieler ein Maximum an verschiedenen Mechaniken und Spielelementen in kurzer Zeit zu ermöglichen. Daher können wir nicht







genau sagen, welche dieser Sperren künstlich angebracht wurden oder tatsächlich zu den Metroidvania-Elementen des Spiels gehören. Wir haben jedenfalls während des Anspielens keine neue Fähigkeit freigeschaltet, die uns neue Wege eröffnet hätte.

Als wir in einen Levelabschnitt kommen, der The Haven genannt wird, treffen wir auf eine Händlerin. Hier können wir neue Amulette kaufen oder unsere Heiltränke in Quantität und Qualität verbessern. Dazu kommt eine Art Kristallwährung zum Einsatz, die wir von allen besiegten Feinden einsammeln. Leider haben wir nicht genug zusammen, um uns etwas leisten zu können, also ziehen wir unverrichteter Dinge weiter.

#### Am Boss wachsen

Wir springen und kämpfen uns weiter durch verschiedene Levelbereiche und passieren dabei auch noch ein Gebiet, in dem die bisherigen Gebäudestrukturen ein wenig mehr der Natur weichen. Das lässt auf einige optische Abwechslungen im Spiel hoffen. Die zwar stilisierte, aber dennoch sehr schick umgesetzte Grafik weiß auch hier zu überzeugen. Pflanzliche Elemente in diesem Bereich werden auch für Abwechslung bei den Platt-

form-Puzzles genutzt, indem wir bestimmte Blätter erst aus ihrem Versteck locken müssen, während andere unter uns recht schnell die Flucht antreten.

Kurze Zeit später kommen wir aber auch schon an das Ende des Demolevels. Hier erwartet uns allerdings noch ein dicker Bossgegner, an dem wir uns bis zum Ende unserer Anspielsession noch zwanzig Minuten lang die Zähne ausbeißen. Das gewaltige Biest, das einer Mischung aus Löwe, Ziege, Drache und Skorpion ähnelt, hat verschiedene Angriffsmuster drauf, auf die unterschiedlich reagiert werden will. Mangels Erfahrung mit den Spielmechaniken endet unser erster Versuch auch schon recht schnell, ohne dass wir sonderlich viel Schaden am Boss verursacht hätten.


Mit der Zeit haben wir aber den Dreh raus. Wir lernen, seine Standardattacke im richtigen Moment zu parieren, was den Boss kurzzeitig benommen macht. Dem Angriff mit seinem Skorpion-Schwanz ist recht einfach auszuweichen. Gleiches gilt auch für die Flugattacke, auch wenn uns das leider nicht immer gelingt. Weiterhin führt der Boss einen Rammangriff aus. Diesen zeitgenau zu parieren, stellt sich als einer der Schlüssel zum

Erfolg in diesem Kampf heraus. Der Gegner nimmt bei dem mit einer kleinen Animationssequenz belohnten Manöver nicht nur ordentlich Schaden, sondern fällt auch für einige Zeit bewusstlos zu Boden.

Das ist genau der richtige Zeitpunkt, um eine der zwei Spezialfähigkeiten einzusetzen, über die unser Protagonist zu dieser Zeit verfügt. Dabei setzt der Krieger eine Energie ein, die er zuvor bereits durch eigene Angriffe aufgefüllt hat. Mit einem mächtigen Schwertangriff fügen wir so dem Boss noch einmal guten Schaden zu. Mit der zweiten unserer Spezialfähigkeiten können wir unseren Helden heilen, müssen dabei jedoch die doppelte Kampfenenergie aufwenden. Dennoch rettet uns das mehrfach das Leben, da wir nur einen Heiltrank zur Verfügung haben, der recht schnell aufgebraucht ist.

Haben wir dem Boss eine bestimmte Menge an Lebenspunkten abgezogen, beginnt dieser, neue Tricks einzusetzen. So ruft er eine Energiekugel herbei, die uns verfolgt und regelmäßigen Schaden verursacht. Dem wirken wir mit unserem Bogen entgegen. Das Kampfsystem macht hier auf jeden Fall deutlich, dass Geduld gefragt ist. Mit klarem Kopf die verschiede-

nen Angriffe des Bosses zu kontern, hat uns deutlich weiter gebracht, als volle Kanone draufzugehen. Leider reichte die Zeit am Ende nicht mehr für das hart erarbeitete Erfolgserlebnis, aber das haben wir uns dann eben für das fertige Spiel auf, wenn Prince of Persia: The Lost Crown dann schlussendlich final veröffentlicht wird.

Prince of Persia: The Lost Crown wird von Ubisoft Montpellier mit Beteiligung weiterer Standorte entwickelt. Das Spiel soll am 18. Januar 2024 für PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series S/X und Nintendo Switch erscheinen. Neben einer Standard-Version für rund 50 Euro wird auch eine Deluxe-Edition für rund 60 Euro angeboten, die unter anderem drei Tage früheren Zugang gewährt. 

**FAZIT:** Der erste Eindruck vermittelt eine vielversprechende Mischung aus Action, Plattforming und Rätseln, die sich im fertigen Spiel aber noch beweisen muss.





**Genre:** Action-RPG  
**Entwickler:** Neowiz Games/Round 8  
**Hersteller:** Neowiz/Fireshine Games  
**Termin:** 19. September 2023

# Lies of P

Am 19. September erscheint mit Lies of P eines der spannendsten Actionspiele des Jahres. So düster und bizarr wurde Pinocchio's Märchen noch nie erzählt – und vermutlich hatte es der Holzpuppe auch noch nie so schwer, ein echter Mensch zu werden.

Von: Stefan Wilhelm

**A**uch, wenn die Originalgeschichte schon 140 Jahre auf dem Buckel hat, dürfte den meisten Kindern das Märchen von Pinocchio heute noch ein Begriff sein. Die Holzpuppe, die auf ihrem Weg zum richtigen Jungen Abenteuer mit fantasievollen Figuren erlebt, bietet sich natürlich auch hervorragend für ein Videospiel an. Allerdings dürfte das, was die südkoreanischen Ent-

wickler von Neowiz und Round8 aus dem Stoff gemacht haben, nicht mehr unbedingt den pädagogischen Auftrag der Ursprungsgeschichte erfüllen.

Lies of P ist nämlich eine düstere Horrorversion von Pinocchio, in der nicht nur gelogen, sondern auch ordentlich gemetzelt wird, und zwar im Soulslike-Format. Wir durften die Demo des Hitkandidaten schon vorab durchspielen,

und eines ist klar: So schwer war Pinocchio's Weg zum echten Jungen noch nie.

## I, Puppet

Lies of P spielt in der fiktiven Stadt Krat, die durch die Entdeckung der Substanz Ergo und den Bau von lebendigen Puppen zu großem Reichtum gelangt ist. Aus einem noch unbekannten Grund sind den Robotern aber sämtliche Sicherungen durchgebrannt, deswegen hat sich die Stadt zum Zeitpunkt des Spiels in einen technologischen Albtraum verwandelt.

Offenbar hat der alte Puppenschnitzer Geppetto irgendwas mit der Katastrophe zu tun – weil aber niemand weiß, wo er abgeblieben ist, wird sein Meisterwerk Pinocchio nach Krat geschickt, um ihn zu suchen und Licht ins Dunkel zu bringen.

Schon am Bahnhof von Krat stellt sich heraus, dass der Holzpuppe hier mit Lügen und Fleiß allein nicht weit kommen wird. Die Puppen, die vorher als Wachen, Portiers und Schauspieler im Vergnügungspark eingesetzt wurde, stakten unheimlich durch die Stra-

ßen und greifen jeden, der noch am Leben ist, bei Sichtkontakt an. Zum Glück ist Pinocchio ein begnadeter Schwertkämpfer!

## Danse Macabre

Das Gameplay wird sich für jeden Kenner des Genres sofort vertraut anfühlen. Eine Ausdauerleiste, die Fähigkeit zu Blocken und zu Parieren und auch Features wie Backstabs und Sturzangriffe sind an Bord. Zähe Gegner lassen sich durch fortwährende Angriffe und Paraden in den „Groggy“-Zustand versetzen, der uns die Möglichkeit für einen Finisher eröffnet.

Als Maschine darf Pinocchio auch Gadgets an seinem linken Arm befestigen, von denen in der Demo aber nur ein Greifhaken zur Verfügung steht, mit dem wir Gegner zu uns ziehen. Checkpoints, die bei Benutzung alle Gegner respawnen lassen, gibt's natürlich auch, genau wie freischaltbare Abkürzungen und eine Währung, die wir am Ort unseres Todes liegen lassen.

Lies of P hat aber auch eine coole, eigene Idee in (Gep-)petto: Waffen sind in Griffe und Klingen





unterteilt, die nicht nur jeweils eigene Spezialfähigkeiten mitbringen, sondern auch frei miteinander kombiniert werden dürfen. Der Griff bestimmt dabei, wie die Angriffe der Waffe aussehen.

Damit wir dann nicht einfach eine Großschwertklinge auf einen flotten Säbelgriff bauen und so den einzigen Nachteil des Groß-

schwerts aushebeln, skaliert das Spiel die Werte entsprechend herunter. Schadensart und Moveset lassen sich mit der Funktion aber frei verändern, was in einem Soulslike ebenso wichtig ist wie hoher Schaden.

Wie bei Elden Ring skalieren die Werte einer Waffe mit unseren Attributen, die wir beim Level-up

erhöhen. Auch diese Skalierungen lassen sich mit entsprechenden Items verändern. Diese Features versprechen eine große Bandbreite an Kombinationen, die mit jedem neuen Prügel, den wir finden, exponentiell größer wird.

Da trifft es sich gut, dass die Kämpfe in Lies of P schon zu Beginn ordentlich Laune machen.

Das Trefferfeedback ist saftig, die Animationen können sich sehen lassen und auch die Gegnerplatzierung wirkt stimmig. Der Trumpf des Spiels im Vergleich zu seinen Konkurrenten sind ganz klar seine Roboterfeinde. Durch ihre Bewegungen sehen sie nicht nur unheimlicher aus als der durchschnittliche Ritter oder Zombie, sondern sind auch deutlich kniffliger zu lesen.

Die Abgehackten, denen wir auch mal was abhacken

Vor allem am ersten Boss, dem gruseligen Paradenmeister, haben wir uns deswegen ordentlich die Zähne ausgebissen. Ein menschlicher oder tierischer Gegner müsste bei jedem Angriff ausholen und seine Bewegungen würden logischer ineinander übergehen.

Die Roboter in Lies of P bleiben aber auch mal mitten im Angriff hängen, schlagen plötzlich schneller zu oder drehen ihren ganzen Oberkörper herum, um uns von der anderen Seite zu treffen. Haben wir die Lebensleiste des Bossgegners genügend dezimiert, reißt er sich dann auch noch den Kopf ab, um damit auf uns loszugehen. Das sieht nicht nur beeindruckend und







creepy aus, es gibt dem ansonsten recht routinierten Gameplay seine ganz eigene Note.

Es hat aber auch seine Schattenseiten, wie uns im Verlauf der etwa vierstündigen Demo aufgefallen ist: Zum einen ist der Einstieg ins Spiel durch die seltsamen Angriffe der Feinde nochmal extra hart, zum anderen fühlt es sich teilweise willkürlich an, wie lange sie ihre Manöver hinauszögern können und wie ruckartig sie dann ausgeführt werden.

Ein Gefühl für die Möglichkeiten der Gegner zu bekommen, dürfte in Lies of P viel länger dauern als in vergleichbaren Spielen, und das wird nicht jedermanns Sache sein. Vor allem, weil das Kampfsystem klar aufs Parieren ausgelegt ist, muss auch jeder noch so unnatürliche Angriff verinnerlicht werden.

Kritik verdient außerdem das etwas steife Bewegungsverhalten der Hauptfigur. Obwohl er nicht aussieht wie geschnitzt, sondern

eher wie aus einem K-Pop-Musikvideo entsprungen, kann Pinocchio ungefähr so gut ausweichen wie ein Holzklötz. Geschmeidig um Gegner heruntanzeln oder schnell aus Gefahrenzonen zu flüchten, ist damit kaum möglich. Wir hoffen, dass die Entwickler hier noch etwas Feintuning betreiben oder spätere Upgrades Abhilfe schaffen. In einem Soulslike sollte sich eine Ausweichrolle genauso gut anfühlen wie ein Schwerthieb.

#### Souls-Daumenhoch

Diese paar Nervereien fallen bei dem hohen Schwierigkeitsgrad natürlich stärker auf, sie ändern aber nichts daran, dass sich Lies of P im Großen und Ganzen sauber spielt und großen Spaß macht. Dazu trägt auch der große Star des Spiels bei: sein wunderbar eingefangenes Setting.

Eine Gothic-Horror-Stearnpunk-Version von Pinocchio sieht man ohnehin nicht alle Tage, und wie







die Entwickler ihre Vision gestaltet haben, ist über jeden Zweifel erhaben. Die Stadt Krat ist genauso schön wie einschüchternd und mit vielen Details ausgeschmückt, die Figuren sind liebevoll gestaltet, die Atmosphäre ist dicht.

Vor allem das Hotel Krat, in dem sich unsere Helfer versammeln, ist eine echte Augenweide. Durch den klugen Levelaufbau verlaufen wir uns kaum in den verschachtelten Straßen, und

freuen uns über jede Abkürzung, die es uns erspart, lange Passagen beim Tod noch einmal spielen zu müssen.

Die Story-Prämisse ist spannend, denn Pinocchio und Gepetto sind nicht die einzigen Figuren aus dem Original, die wir auf der düsteren Reise treffen, und wir sind gespannt, wo sie uns noch hinführt. Zudem soll es in der Story auch eine Rolle spielen, ob wir in Dialogen lügen oder die Wahr-

heit erzählen, was in der Demo aber nur an zwei Stellen passiert.

Dafür gefallen schon jetzt liebevolle Details wie etwa der Ladebalken, der Pinocchios Nase darstellt und mit dem Schriftzug „Am Lügen“ bzw. „Now Lying“ versehen ist. Die Grille hat es auch ins Spiel geschafft. Sie heißt hier Gemini, hängt als Laterne an unserem Gürtel und kommentiert gerne mal die Spielwelt und wichtige Ereignisse. Bei der Technik sind

wir ebenfalls guter Dinge, denn Lies of P bringt auf dem PC nicht nur alle wichtigen Upscaling-Technologien mit sich, sondern lief in unserem Demo-Durchgang auch hervorragend. Da das Spiel vor dem Start seine Shader kompiliert, gibt es trotz der verwendeten Unreal Engine 4 keine Ruckler. Auch sonst sind uns keine Bugs oder Glitches aufgefallen, dafür aber, wie schick das Spiel in vielen Szenen aussieht!

Lies of P hat also gute Karten, das beste Soulslike des Jahres zu werden. Mit seinem Setting, seinen Feinden und seinen Möglichkeiten beim Waffenbau hebt sich das Spiel von seinen Kollegen ab, eingebettet in ein Gameplay, welches das Rad nicht neu erfindet, abseits kleinerer Störfaktoren aber grundsolide gestaltet ist. Losgehen soll es auch schon am 19. September, wenn Lies of P für PC sowie Playstation- und Xbox-Konsolen erscheint. . □



**FAZIT:** Lies of P erfindet das Rad nicht neu, könnte sich mit seinem Setting und tollem Gameplay aber zum besten Soulslike des Jahres mausern. Ungelogen!





# F1 23

Das letztjährige F1 22 war nach einigen gelungenen Teilen ein ziemlicher Reinfall. Seit der Übernahme durch Electronic Arts wirkt die offizielle Racing-Spielereihe von Codemasters wie ein Schatten ihrer selbst - bis jetzt. Mit F1 23 klappt der Sprung zurück in die Königsklasse des virtuellen Rennsports.

Von: Maci Naeem Cheema

**A**nders als bei der offiziellen Spielereihe zur Formel 1 geht es mit dem echten Rennzirkus steil bergauf: Von Jahr zu Jahr steigt das Interesse an der weltweit größten Motorsportserie, die Anzahl der Rennen erreicht eine sicher nicht nur für Mechaniker schwindelerregende Höhe und die 20 Fahrer waren lange nicht mehr so breitflächig berühmt, wie das heute der Fall ist. Bei den Video-

spielen von Codemasters ist das eine andere Sache: F1 2020 und F1 2021 gelten als ausgezeichnete Rennspiele, die auch bei uns im Test voll überzeugen konnten.

Mit F1 22, dem ersten Titel unter der Führung von Electronic Arts wurden die Ängste der Fans wegen des schlechten Images des Publishers fast klischeehaft bestätigt: F1 22 war ein echter Reinfall und in wichtigen Aspekten, aber auch

in vielen anderen Bereichen deutlich schwächer als die Vorgänger. Darüber hinaus gab es in Form von virtuellen Rolex-Uhren und anderem Kaufkram Zeichen, dass sich die fragwürdige und typische FI-FA-Monetarisierung fortan auch im F1-Bereich finden wird.

Wir verraten euch im Test zu F1 23, wie sich der neue Codemaster-Racer anfühlt, wie gut die Story Braking Point 2 ist, welche Berei-

che Codemasters stark in Angriff genommen hat und warum der an FIFA erinnernde Spielmodi F1 World positiv überrascht. Außerdem klären wir, ob und für wen sich die Anschaffung des neuen Racing-Titels zur Formel 1 lohnt.

## Im Stil von Red Bull – mehr Grip, mehr Freude!

Typisch für alljährliche Veröffentlichungen im Sportsegment wurde bei der Enthüllung von F1 23 mit hippen Begriffen um sich geworfen. Man möchte mit „Precision Drive“ die Controller-Steuerung korrigieren, aber auch Optimierungen für alle anbieten, die mit Force-Feedback-Lenkrad in die Grand-Prix-Welt preschen. Ganz ehrlich: Wir waren skeptisch. Doch die Überarbeitungen, bei denen auch viel Feedback der echten Formel-1-Welt eingeflossen ist, machen sich echt bemerkbar! Bei der Controller-Steuerung fällt der massive Traktionsunterschied bereits in den ersten Kurven auf. Während es letztes Jahr kaum möglich war, bei den Fahrhilfen die Traktionshilfe auch nur leicht zu minimieren, ist es dieses Mal ein wahres Fest, mit den leistungsstarken Boliden über die weltweit berühmtesten Strecken zu jagen.

Dabei zeigt sich auch: Egal, ob seichte Wackeleffekte, also Bouncing, das stärkere Fahrzeug-Feedback und der höhere Bodenflächenrealismus, das schlüssigere Verhalten der Reifen und der daran





**Genre:** Rennspiel  
**Entwickler:** Codemasters  
**Hersteller:** Electronic Arts  
**Termin:** 15. Juni 2023  
**USK:** ab 0 Jahren

gekoppelte Grip ... F1 23 macht deutlich mehr Spaß und übermittelt das Gefühl der PS-Monster besser als seine Vorgänger. Controller-Fazit: Top! Gut gemacht, Codemasters! Aber keine Sorge, auch am Lenkrad spürt man die Neuerungen. Man kann deutlich schneller aufs Gas gehen, das Auto im Kurveneingang ambitionierter und eleganter bewegen und langsame Kurven endlich besser meistern. Das war ein vielfach geäußerter Wunsch der Fans. Unterstützt werden so gut wie alle aktuellen Lenkräder gängiger Hersteller, ob Thrustmaster, Logitech oder Fanatec. Eine genauere Übersicht über die unterstützten Geräte verspricht Codemasters für die nächsten Wochen. Unser Fazit zur Lenkrad-Steuerung: Top! Gut gemacht, Codemasters!

Abschließend noch ein paar kleinere Details zum Fahrgefühl in F1 23: Das Gameplay bei Regen profitiert ebenso von den Codemasters-Optimierungen und der F1-Wagen lässt sich im Allgemeinen, also egal bei welchen Witterungsbedingun-

gen, leichter abfangen, womit Fahrfehler geschmeidig ausgebügelt werden können. Auch das Verhalten der Supercars, die ihr Comeback feiern und im Verlauf des Spiels freigeschaltet werden, gefällt uns diesmal besser. Dabei

finden sich neben den zwei Safety-Cars von Mercedes und Aston Martin auch einige LuxusSportwagen von Ferrari, McLaren, Mercedes & Co. Alles in allem präsentiert sich F1 23 deutlich stärker als im letzten Jahr.

#### Neue Rennlänge, rote Flaggen und eine frischere Präsentation

Im gleichen Atemzug müssen wir die vielen Änderungen erwähnen, die zwar nichts mit dem Verhalten der Rennwagen per se zu tun haben, aber dennoch maßgeblich







zum neuen F1-Gefühl beitragen. Bei der Rennlänge gibt es fortan die Möglichkeit, auch ein 35-Prozent-Rennen zu fahren. Bisher hatte man die Wahl zwischen einem kurzen Rennen, bestehend aus fünf Runden, und drei weiteren Rennlängen: ein Viertel, also je nach Grand Prix circa 15-20 Runden, ein halber Grand Prix oder ein gesamtes F1-Rennen. Die neue Renndistanz hat uns echt gut gefallen, da die Boxenstopps und allgemeine Strategiefaktoren innerhalb der Formel 1 bei den kürzeren Rennen zu wenig ins Gewicht fallen, während die längeren Rennen oftmals schlicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen.

Darüber hinaus gibt es fortan rote Flaggen, also einen Rennabbruch mit Restart. Das trägt zu intensiveren Rennerfahrungen bei, die unsere bisherige Strategie durcheinanderwirbeln. Etwas enttäuscht waren wir hingegen von der Präsentation, bei der eine kurze Einblendung gezeigt wird, bevor wir uns nach den von uns ausgewählten Strategieänderungen in der Startaufstellung wiederfinden. Stichwort Präsentation: Codemasters hat das gesamte Interface überarbeitet und zielt dabei auf einen Look, der einer offiziellen Übertragung der F1 ähneln soll. Ob es die Sektor-Einblendungen im

oberen rechten Eck sind, die aktuellen Fahrerpositionen oder auch der übersichtlichere Bildschirm auf dem Lenkrad - hier kommt echtes F1-Gefühl auf, super!

Erfreulich ist auch, dass sich Codemasters des gesamten Menüs von F1 23 angenommen hat. Während F1 22 auf ein unübersichtliches Kachelsystem setzte, werden die Spielmodi diesmal reduzierter und effektiver präsentiert. Ach, und der FIFA-typische Soundtrack, der im Hintergrund für Stimmung sorgt, der kann sich dank unzähliger Vertreter des Musikgenres auch echt hören lassen und sorgt für bisher oftmals vermisste Stimmung beim







Erstellen der nächsten Session oder anderen Menüaktivitäten. Mit dabei sind Skrillex, Deadmau5, The Chemical Brothers, Swedish House Mafia und viele weitere.

Neu hinzugefügt wurden weitere Zwischensequenzen, etwa mit der bekannten F1-Expertin Natalie Pinkham, aber auch eine neue Renneinführung, die von Sky Sport

Moderator Sascha Roos (im Original von Alex Jacques) kommentiert wird. Das gilt nicht nur für die Einzelrennen oder den Karrieremodus, selbst im Story-Modus Braking Point 2 lauscht man der aus dem TV bekannten Stimme. Womit wir auch schon zu den vielen Spielmodi kommen, die F1 23 für zukünftige Racing-Stars bereithält.

### Facettenreicher Rennfahralltag: Karriere, My Team & Co.

Was in den vergangenen Jahren erfolgreich von Codemasters integriert wurde, das findet sich fast ausnahmslos auch in F1 23. Die Karriere, die wir allein, aber auch mit einem Partner online bestreiten, der Mein-Team-Modus, in dem wir neben der Rolle des Fahrers auch die des Teamchefs einnehmen, und der 2021 eingeführte Story-Modus ergaben bereits in den Vorgängern ein rundes und abwechslungsreiches Angebot. F1 23 erreicht aber tatsächlich ein noch höheres Niveau. Nicht, weil jeder einzelne Modus überarbeitet und verbessert wurde, sondern schlicht, weil der virtuelle Motorsport-Alltag so viele Möglichkeiten bietet und nur dort optimiert wurde, wo es tatsächlich nötig war. Man muss nun mal gut managen und abwägen, wenn alle zwölf Monate ein Vollpreistitel erscheinen soll.

Bei der Karriere und dem Mein-Team-Modus gibt es nur sporadische Änderungen. Die Karriere

ermöglicht es uns wieder, die erste Saison in der Formel 2 zu starten, also der Unter- und Juniorenliga der F1. Sobald wir den Schritt in die Königsklasse geschafft haben, dürfen wir uns auf ein dynamisches und intensives Racing-Erlebnis einstellen. Berühmte Fahrer können jederzeit überraschend das Team wechseln, und uns ist es möglich, in maximal fünf aneinandergereihten Saisons vom unspektakulären Williams-Fahrer, der um die letzten Plätze kämpft, bis zum berühmten Ferrari-Fahrer aufzusteigen. Im Mein-Team-Modus designen wir unser eigenes Team, bestimmen, welcher Motor in unserem nagelneuen Boliden steckt und welche Sponsoren unser elftes Team der F1 unterstützen. Auch abseits der Rennwochenenden stehen etliche Entscheidungen an. Es gibt etwa eine Art Fertigungsbaum, wo wir unser Auto für die laufende Saison verbessern, viele Entscheidungen im Marketingbereich und sogar einen großen und dynamischen Fahrermarkt.





Dabei können wir Fahrten aus der aktuellen F1 und F2 rekrutieren. Ebenfalls wichtig: Wie auch schon bei den letzten Teilen der Codemasters-Reihe wird die F2-Saison 2023 Post-Launch nachgereicht. Es gibt aber natürlich auch wieder die Legenden, wie Michael Schumacher, Ayrton Senna oder Nico Rosberg. Neu dabei sind diesmal die dreifache W-Series-Siegerin Jamie Chadwick, F1-Weltmeister Nigel Mansell, Kamui Kobayashi und Pastor Maldonado. Wer es hingegen nicht in F1 23 geschafft hat: die zwei charmanten Weltmeister Sebastian Vettel und Kimi Räikkönen – sehr schade. Auch etwas schade ist, dass die neuen insgesamt acht My-Team-Icons, zu denen auch die vier wichtigsten Braking-Point-Charaktere zählen, nur der Deluxe-Edition vorenthalten sind.

Also, an alle neuen und alten Fans der F1-Reihe von Codemasters, die über einen Einstieg in die virtuelle Formel 1 nachdenken: Der Zeitpunkt war nie besser, da F1 23 das vermutlich bestgeschnürte

Spielepaket der letzten Jahre mit sich bringt. Darüber hinaus präsentiert sich der neue EA-Racer so zugänglich wie nie zuvor. Wer also bisher der Reihe ferngeblieben ist und Spaß am virtuellen Rennsport hat, der sollte sich F1 23 unbedingt genauer anschauen.

#### My-Team-Icons in F1 23

Seit 2021 fügt Codemasters mit jedem Spiel gleich mehrere neue legendäre Fahrer sowie Ikonen der Formel 1 zum Spielinhalt hinzu. Dabei können wir jedes der aufgezählten Fahrertalente auch für unser ganz eigenes F1-Team rekrutieren. Damit ihr einen Überblick habt über die aktuelle Liste, haben wir euch alle Ex-Fahrer und Ikonen in F1 23 in einer Liste zusammengefasst: Michael Schumacher (hinzugefügt in F1 2021), Ayrton Senna (F1 2021), Alain Prost (F1 2021), Jenson Button (F1 2021), Felipe Massa (F1 2021), David Coulthard (F1 2021), Mika Häkkinen (F1 22), Nico Rosberg (F1 22), Mark Webber (F1 22), Jacques Villeneuve (F1 22), Nigel Mansell (F1 23), Jamie

Chadwick (F1 23), Kamui Kobayashi (F1 23), Pastor Maldonado (F1 23), Aiden Jackson (F1 23, Braking Point), Casper Akkerman (F1 23, Braking Point), Devon Butler (F1 23, Braking Point), Callie Mayer (F1 23, Braking Point).

#### Der zweite Story-Abschnitt von Braking Point

Wir möchten natürlich auch ein paar Worte zum zweiten Part des 2021 eingeführten Story-Modus verlieren – auch ein wichtiger Teil der Spielerfahrung in F1 23. Die aus 17 Kapiteln bestehende Geschichte rund um den britischen F1-Youngster Aiden Jackson hat aus alten Fehlern gelernt und präsentiert sich spürbar hochwertiger und spannender als in F1 2021.

Das liegt zum einen daran, dass Codemasters den eigenen Charakteren deutlich mehr zutraut, ob es der serientypische Rivale und Bully Devon Butler ist, unser Hauptcharakter Aiden oder auch die junge Fahrer Callie Mayer. Zum anderen gefällt die knapp 8- bis 10-stündige Story-Erfahrung dank ihrer über-

raschend interessanten Themen. Die Formel 1 ist berühmt für das Highspeed-Draufgängertum der Fahrerlegenden, klar, aber auch für den medialen Druck und die damit verbundenen psychischen Probleme, die selbst die mental stärksten Fahrer belasten – man blicke etwa auf Daniel Ricciardo.

Wir wollen so wenig wie möglich verraten, deshalb werden wir nicht darauf eingehen, inwieweit diese Elemente in die Geschichte eingebaut wurden, aber sie sind definitiv Teil der Erfahrung. Eine sinnvolle Neuerung ist auch, dass Codemasters sich dazu entschieden hat, auf ein komplett neues und speziell fürs Spiel erfundene Team namens Konnersport Racing Team zu setzen. In F1 2021 waren es nur die zehn Original-Teams, worunter natürlich die F1-Atmosphäre gelitten hat, da erfundene Figuren bekannte Gesichter verdrängen.

Diesmal ist die Darstellung des Teams losgelöst und die erzählerischen Möglichkeiten sind deshalb bedeutender und attraktiver. Schon mit dem ersten Teil der Ge-





schichte wollte man unbedingt die Spannung der supererfolgreichen Netflix-Doku Drive to Survive aufgreifen, aber diesmal funktioniert das auch. Es gibt sogar überraschende Plot-Twists! Sehr schön.

Einen kleinen Kritikpunkt haben wir aber am zweiten Kapitel Braking Point: Wieder einmal bietet Codemasters nur insgesamt drei Schwierigkeitsstufen an für Braking Point, eine normale, eine herausforderndere und eine schwere. Die Abstufungen sind dabei zu stark und so wird es vermutlich einige – auch bei uns in der Redaktion – geben, die sich mit ihrem Skill irgendwo dazwischen positionieren. In den anderen Bereichen des Rennspiels setzt man, wie auch schon in vergangenen Teilen der Reihe, auf eine Skala von 1 bis 100, um die perfekte Stufe für die Gegner-KI zu finden. Braking Point bleibt da also auch weiterhin recht unausgereift. Zumindest in Bezug auf die spielerische Herausforderung und die Möglichkeit, diese anzupassen. Da geht noch mehr, Codemasters.

### Der heimliche Star:

#### F1 World verändert alles!

Womit wir schon zum letzten wichtigen Spielmodus in F1 23 kommen. Vor der Veröffentlichung gab es verständlicherweise viele laute Sorgen in Bezug auf den an FIFA & Co. erinnernden Spielmodi F1 World – auch bei uns, kein Wunder, direkt

nach F1 22. Doch der neue Spielmodus entpuppt sich tatsächlich als heimlicher Star! In vorherigen Teilen war es kaum sinnvoll, für eine kurze Session ins Spiel zu springen, höchstens für das klassische Zeitfahren oder kurze Online-Rennen. Diesmal ist das dank F1 World anders, sogar ziemlich anders. Wir

designen zu Beginn unser ganz eigenes F1-Auto und haben dann die Möglichkeit, aus einer Vielzahl an Events zu wählen. So gibt es etwa ein aus mehreren Rennen bestehendes Event in Australien, bei dem uns die Ideallinie Schritt für Schritt abgestellt wird, sodass wir die Komfortzone verlassen müssen. Außer-





dem gibt es diverse Zeitenjagden, Einzelspielerrennen auf vorgegebenen Strecken, Multiplayer-Sessions und vieles mehr.

Neben dem kurzweiligen Spiel Spaß-Format ist das alles hilfreich für Gelegenheitsspieler und Neueinsteiger, da viele Faktoren, wie der leicht überarbeitete Einsatz von ERS, angenehm und einfach erlernt werden. Belohnt werden wir mit Upgrades und Personal, die wir unserem Boliden zuweisen. Dadurch erhöht sich unser Tech-Level, also die Stärke unseres Autos, aber auch spezielle Teilaspekte und Verhaltensmuster verbessern sich. F1 World ist nicht nur motivierend, es lockert den zuvor eher konservativen Spielablauf auf. Freche Pay-2-Win-Mechaniken bleiben außen vor, verrückt. Man kann zwar Geld investieren, um sich neue Helme, Freizeitkleidung und anderen Kram zu kaufen, aber wir hatten zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, dass wir das müssen. Bei den Helmen, Rennanzügen und Auto-Designs würden wir uns zwar immer noch ein paar Möglichkeiten mehr wünschen, im direkten Vergleich zu F1 22 ist es aber deutlich einfacher, sich gestalterisch auszutoben – unser F1-Wagen sah nie besser aus! Es gibt auch das ein oder andere spezielle Design zum Freischalten, etwa den von Audi geteilten Entwurf ihres 2026-Autos. Hier hätten wir uns mehr gewünscht, etwa das „Triple Crown“-Design von McLaren, das erst kürzlich in

Monaco zelebriert wurde oder die „Japan-Livery“ von Red Bull.

#### Neue Strecken und Updates – Las Vegas, Baby!

Ein neues F1-Spiel bedeutet dank des stetig wachsenden Rennkalenders meist frisches Futter in Form von neuen Rennstrecken. In diesem Jahr ist das der von Fans und Königsklasse heiß ersehnte Grand Prix in Las Vegas sowie die F1-Strecke in Katar. Beide konnten im Test überzeugen, besonders der insgesamt dritte Ausflug in die USA. Den berühmten „Las Vegas Strip“ entlangzurasen, während Leuchtreklamen und Scheinwerfer die Nacht erhellen, ist etwas ganz Besonderes.

Ebenso mit von der Partie sind die drei Strecken Shanghai, Portimão und der Frankreich-GP, auch wenn die Kurse nicht mehr zum Kalender der F1 zählen. Die Uhrzeiten können wir übrigens bei den Strecken anpassen, etwa ob wir im Sonnenaufgang über die Piste rasen, mittags oder im Sonnenuntergang. Die Option, jede Strecke zum Nachtrennen zu wandeln, wie das etwa beim kommenden Forza Motorsport von Xbox geplant ist, gibt es leider nicht.

Bei den Updates wurden gleich mehrere Strecken in Angriff genommen, etwa die Anfahrt auf Kurve drei beim Steiermark-GP in Österreich, aber auch Jeddah, Zandvoort und Baku. Beim Großen Preis von Spanien wurde nach vie-



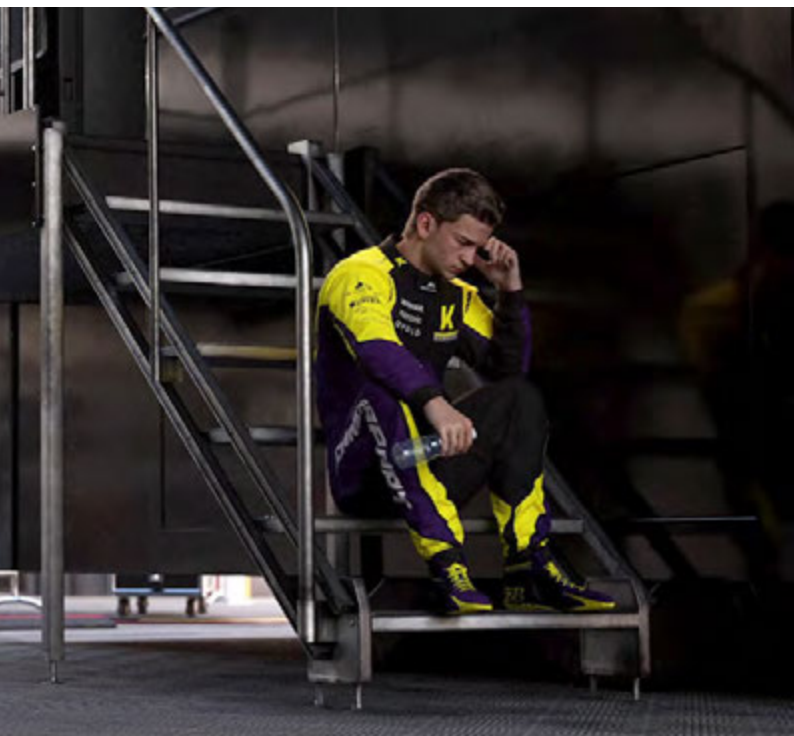
len Jahren endlich ein Update am dritten Sektor vorgenommen, das es auch ins Spiel geschafft hat. Die echten Fahrer der Formel 1 lieben die Änderungen und auch wir müssen sagen: Der Spanien-GP gewinnt deutlich an Reiz durch das Strecken-Update und bietet somit eine spürbar bessere Racing-Erfahrung. Die geplanten Änderungen für Singapur sollen nach Veröffentlichung von F1 23 folgen. Mit insgesamt 26 Strecken bietet F1 23 ein tolles Paket, das üppiger ausfällt als beim direkter Vorgänger.

#### Grafik, Technik & Konsolenunterschiede

Im Bereich Technik präsentiert sich F1 23 ähnlich wie auch schon in den vergangenen zwei Jahren. Große grafische Sprünge bleiben aus, die Performance und Optik sind solide und beinahe durch die Bank zufriedenstellend. Und das gilt übrigens für alle Plattformen, ob auf dem PC, den Current-Gen-Konsolen, also der PlayStation 5 und Xbox Series X/S, oder auf Xbox One und PS4. F1 23 läuft mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde, kann jedoch auch mal







ins Zittern kommen. Das gilt zum einen für den Splitscreen-Modus, der schnell mal recht chaotisch ausfällt, aber auch für Regenrennen, bei denen wir auf die altbekannte Rückspulfunktion zurückgreifen. Beides in Kombination kann nämlich zu Framerate-Einbrüchen und (gelegentlich für ein paar Sekunden) zu leichten Grafikproblemen führen.

Zu den Konsolenunterschieden können wir euch auch noch das ein oder andere Detail verraten: Die Microsoft-Konsole (Xbox Series X) hat ein marginal helleres Bild als die PS5. Einen Unterschied macht das aber nicht. Auf den alten Konsolen, also der PS4 und der Xbox One, muss man hingegen mit leichten Abstrichen rechnen. So vermisst man die überarbeiteten Lichteffekte,

die dem F1-Look von Codemasters auf den neuen Konsolen und dem PC ein leichtes, aber auffälliges Grafik-Upgrade spendieren. Auch die allgemeine Farbgebung wirkt etwas zu knallig und dadurch unrealistischer in der Last-Gen-Fassung. Ebenso fallen die Regeneffekte schwächer aus. Doch auf welcher Plattform ihr auch zugreift, ihr könnt nicht viel falsch machen. Erwartet nur kein Grafikbiest, wie es bei Gran Turismo 7 oder beim anstehenden Forza Motorsport der Fall ist.

Zu den Neuerungen im Bereich Multiplayer können wir leider noch wenig sagen, da sich der vor Release natürlich noch nicht testen ließ und seit Release nur wenige Tage bis zum Druckereischluß vergingen. Fans dürfen sich auf

jeden Fall auf die Rückkehr von Crossplay in F1 23 freuen, dabei sind der Ranglisten-Modus und die Zeitfahr-Ranglisten jetzt auch plattformübergreifend – erfreulich, das war letztes Jahr noch nicht der Fall. Ebenso feiert der VR-Modus sein Comeback, ohne dabei auf große Neuerungen zu setzen. Die unterstützten Geräte sind dabei die Oculus Quest 2 + Link Cable, die Oculus Rift S, die HTC Vive sowie Vive Cosmos + Valve Index.

### Ein facettenreiches und großartiges Racing-Paket!

Wir möchten überhaupt nicht behaupten, F1 23 sei perfekt. Im Bereich der Atmosphäre steht die Reihe weiterhin etwas still, auch die Interviews warten seit einer Weile auf ein Update. Schwierigkeitsstufen in Braking Point waren uns ein wie bereits erwähnt ebenso ein Dorn im Auge. Die roten Flaggen sind zwar eine willkommene Bereicherung, aber die Präsentation fällt dennoch etwas enttäuschend aus. Und auch das Schadensmodell bleibt so unspektakulär wie zuvor. Doch alles in allem überwiegen die vielen Positiv Aspekte und wenn man durch das hübsche neue Menü stöbert, dann merkt man schnell: So ein üppiges und großartiges Rennsportpaket gab es lange nicht mehr auf dem aktuellen Racing-Markt. Und dank des neuen Spielmodus F1 World finden auch Gelegenheitsspieler und Neuankömmlinge deutlich leichter in den virtuellen F1-Alltag. Wer es also mag, ultraschnelle und technologisch eindrucksvolle Rennautos über die prestigeträchtigsten Strecken der Welt zu steuern, Fan der Formel 1 ist oder es werden

## MEINE MEINUNG

Maci Naem Cheema



Ich liebe die Formel 1 – und jetzt auch endlich wieder die virtuelle!

Ein kurzer Blick zurück: Ich verfolge die F1 seit 1999, damals noch als kleiner Fan von Mika Häkkinen – sehr zum Unverständnis meiner Familie und Freunde. „Warum bist du denn nicht für den lieben Schumi?“, nun, ich mochte die Finnen einfach – an dieser Stelle: Liebe Grüße an Ex-Kollege Matti. Kein Wunder also, dass mich nach Mikas Karriereende der aufstrebende Star Kimi Räikkönen direkt in der ersten Sekunde auf dem Asphalt gepackt hat. Als Kimi 2012 nach einigen Jahren Abwesenheit sein großes Comeback in der Formel 1 feierte, da war für mich klar: Ich brauche F1 2012! Seit meinem ersten Codemasters-F1-Titel war ich der Reihe treu, dabei gab es Höhepunkte, wie das hervorragende F1 2013, das mit Classic-Modus und alten F1-Rennwagen aus den 70er- und 80er-Jahren auftrumpfte, aber auch derbe Enttäuschungen (F1 2014 & F1 2015). Die größte war für mich aber tatsächlich der letztjährige Teil. Zum einen aufgrund der EA-Machenschaften, die sich ins Spiel geschlichen hatten. Zum anderen, da die etlichen Verschlimmbesserungen im Bereich des Fahrgefühls und Autoverhaltens einfach nicht funktioniert haben – ganz besonders mit Gamepad ausgestattet. F1 22 war vermutlich das am wenigsten von mir gespielte Formel-1-Spiel, ich bin froh, dass sich das endlich ändert: F1 23 ist ein großartiger Racer, mit dem ich jetzt schon mehr schöne Erfahrungen gesammelt habe, als das 2022 der Fall war. Und das selbst ohne Kimi Räikkönen, das heißt schon was.

möchte, der kommt an F1 23 einfach nicht vorbei.

F1 23 erscheint am 16. Juni 2023 für PC, PlayStation 5, Xbox Series X/S, PlayStation 4 und Xbox One. Eine Version für die Nintendo Switch wird es, wie auch schon in der Vergangenheit, nicht geben. Die Deluxe-Edition, in der neben den My-Team-Icons noch einige weitere Zusatzinhalte enthalten sind, erscheint wie üblich drei Tage früher.



WERTUNG 9

Spiel bei Amazon kaufen:\*



\*Wenn ihr über diesen Link einkauft, bekommen wir von Amazon eine Provision. Der Produktpreis ändert sich nicht.



# Park Beyond

Freizeitparks sind ein beliebtes Urlaubsziel, wo die ganze Familie Spaß haben kann. Mit Park Beyond könnt ihr euch nicht nur die Anreise sparen, sondern selbst bestimmen, wie verschwurbelt die Achterbahnen verlaufen sollen.

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

**Genre:** Wirtschaftssimulation  
**Entwickler:** Limbic Entertainment  
**Hersteller:** Namco Bandai  
**Termin:** 15. Juni 2023  
**USK:** ab 0 Jahren





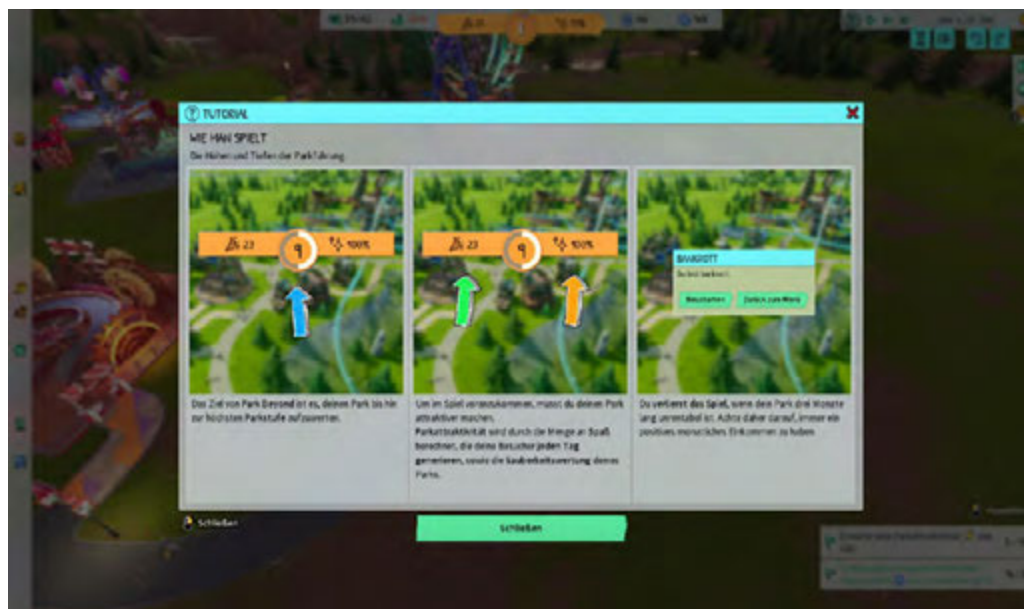
**M**anagement-Simulationen und Aufbauspiele sind ein ganz spezielles Genre, das von einer sehr eigenen Zielgruppe lebt. Oft drehen sich die Spiele rund um Geld, Macht oder Politik und sprechen deshalb eher den älteren Feierabendzocker an. Doch natürlich gibt es auch Ausnahmen wie *Die Sims* (2000), in denen der Fokus auf das freie Gestalten von Häusern und das voyeuristische Beobachten ihrer Bewohner liegt. Ähnlich viel Reiz strahlen Freizeitparksimulationen wie *Theme Park* (1994) oder *RollerCoaster Tycoon* (1999) aus, die bereits aufgrund ihres fröhlichen Themas eine kindliche Freude erzeugen. Bedauerlicherweise erscheinen Spiele dieser Art nur sehr sporadisch, weshalb der letzte nennenswerte Genre-Vertreter namens *Parkitect* auch schon fünf Jahre auf dem Buckel hat.

Limbic Entertainment möchte nun für Nachschub sorgen und begibt sich dabei selbst in unbekanntes Territorium. Bislang war der Entwickler eher bekannt für die Fortführung alter Spielserien wie *Might & Magic X* (2014) und *Tropico 6* (2019), während er mit *Park Beyond* sein ganz eigenes Franchise startet.

### Theme Park – Der Film

*Park Beyond* wartet gleich zu Beginn mit einem ungewöhnlichen Feature für eine Aufbauimulation auf: Es gibt eine Story! Genau genommen haben sich die Entwickler eine umfangreiche Kampagne ausgedacht, die in acht Missionen eingeteilt ist. Jede Mission startet mit einer Zwischensequenz, in der sich mehrere Charaktere untereinander sowie mit euch unterhalten. Während euch die rebellische Blaise mit ihrer kindlichen Freude zum Bau eines möglichst wilden Parks anstacheln möchte, ist der naive Phil ein alternder Träumer und die streng rational denkende Izzy hat vornehmlich Profit im Sinn.

Oft müsst ihr im Laufe eines Dialogs ein paar Entscheidungen treffen, die sich auf die Art eures nächsten Parks auswirken. So sollt ihr bestimmen, ob er eher für Erwachsene, für Teenager oder für Familien gedacht sein soll. Des Weiteren müsst ihr euch zwischen diversen Schwerpunkten entscheiden, beispielsweise ob ihr euren Fokus auf das Entwickeln von großen Achterbahnen oder lieber kompakten Fahrgeschäften legen möchtet. Leider hat die Story einen gewaltigen Nachteil: Sie ist schlicht und ergreifend schlecht geschrieben.



Die Dialoge strotzen nur so vor Klischees und insbesondere Phil erreicht dank Kommentaren wie „Dein erster neuer Bau! Vor lauter Aufregung habe ich mich glatt ein bisschen eingenässt!“ allerhöchstes Fremdschämnniveau. So interessant die Idee auch ist, ein Spiel wie *Park Beyond* mit einer Geschichte auszustatten: Es wäre besser gewesen, man hätte darauf verzichtet.

Zum Glück könnt ihr die Story abseits der Entscheidungsfragen ignorieren und sämtliche irrelevanten Dialogzeilen überspringen. Zudem gibt es einen alternativen Sandbox-Modus, in dem ihr euch frei austoben dürft. Dennoch solltet ihr die Kampagne zumindest angespielt haben, da sie mit zahlreichen Tutorials verknüpft ist und euch in regelmäßigen Abständen die wichtigsten Steuerungs- und Spielelemente erklärt.

Besonders positiv: Die Tutorials sind kurz und knackig, weshalb sie

trotz ihrer Häufigkeit zu keinem Zeitpunkt den Spielfluss stören. Eher negativ: Im späteren Spielverlauf werdet ihr mit Aufgaben und Fachbegriffen konfrontiert, welche die Tutorials kaum bis gar nicht erwähnen.

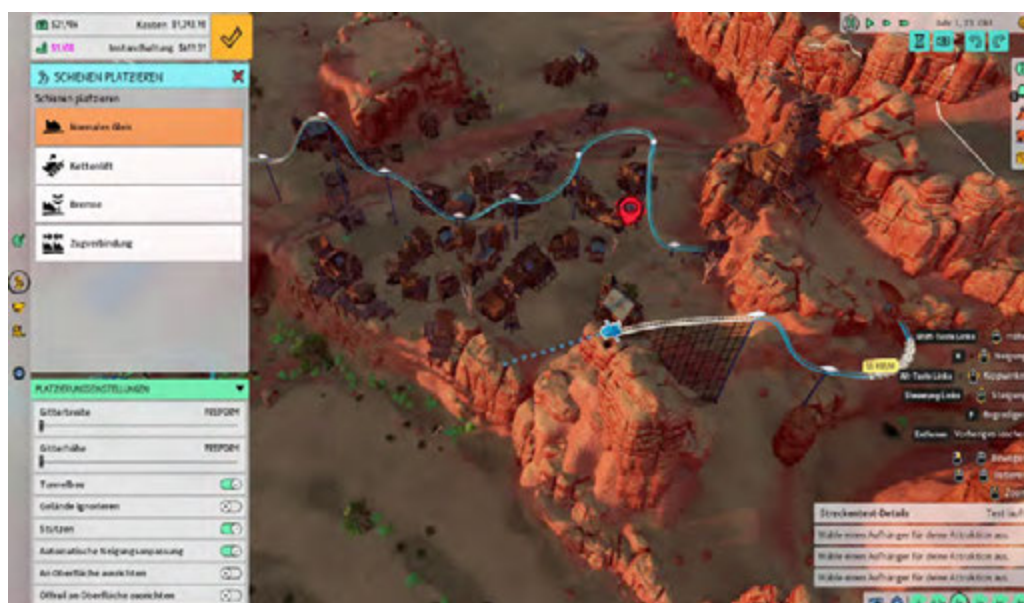
### Bauspaß jenseits der Physik

Sobald es mit dem eigentlichen Bau des Parks losgeht, trumpft die größtenteils sehr gut durchdachte Benutzerführung auf. Sie fühlt sich logisch und eingängig an, weshalb ihr in Windeseile allerlei Fahrgeschäfte wie die Krasse Krake, den Ring of Fire oder die Vortex-Schwinge in die Landschaft setzt. Hinzu kommen diverse Foodshops sowie Snackautomaten, damit eure Besucher keinen Hunger leiden und ihr zusätzlich mit dem Verkauf von Nahrungsmitteln ordentlich Geld scheffeln könnt.

Um die Sauberkeit des Parks zu gewährleisten, benötigt ihr öf-

fentliche Toiletten, Mülleimer und natürlich fleißige Reinigungskräfte, die eure Wege sauber halten. Auch könnt ihr Animatoren einstellen, um die Besucher mit kleinen Showeinlagen bei Laune zu halten.

Das große Highlight eines jeden Themenparks sollten natürlich die Achterbahnen sein, was in *Park Beyond* keine Ausnahme ist. Erneut fällt die Steuerung auf den ersten Blick positiv auf, egal ob ihr eine vorgefertigte Attraktion kauft oder euch eure eigene Bahn ausdenkt. In letzterem Fall bedarf es nur weniger Mausklicks, um ein kurvigcs Schienenstück nach dem anderen zu platzieren. Freilich könnt ihr überall die Steig- und Fallhöhe anpassen, mit Loopings oder Korkenziehern für Adrenalinkicks sorgen und sogar total wilde Elemente wie Kanonen integrieren, welche die Besucher mitsamt Waggon quer durch den Park schießen.





## Mit Adrenalin zum Erfolg

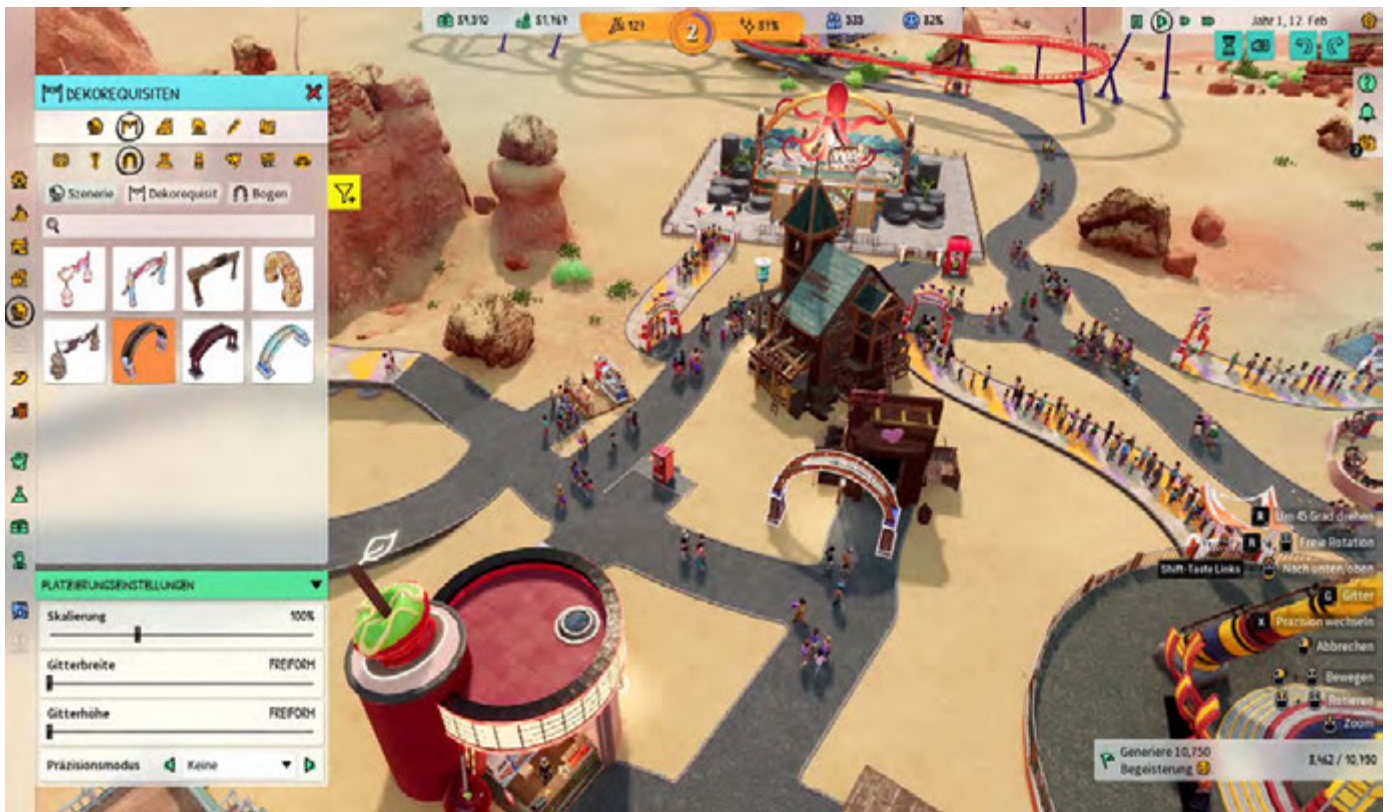
Überhaupt spielt Park Beyond bewusst mit physikalischen Grenzen und bietet euch Bauoptionen an, die sämtliche Sicherheitsstandards unserer realen Welt sprengen würden. Möglich wird dies durch die sogenannte „Impossification“: Dahinter verbergen sich utopische Konstrukte, mit denen ihr gewöhnliche Attraktionen zu waghalsigen Bauten erweitert. Beispielsweise könnt ihr eine harmlose Welt-raum-Attraktion, die aus einer flachen, rotierenden Kapsel besteht, in einen waschechten Weltraumstart verwandeln, bei dem das Shuttle eure Besucher Hunderte Meter in die Luft katapultiert.

Natürlich gibt es beim „Impossifizieren“ vorgegebene Bedingungen, die ihr erfüllen müsst. Allen voran benötigt ihr genügend Begeisterung, die von euren Parkbesuchern erzeugt wird. Als Faustregel gilt: Je spannender und abwechslungsreicher euer Park ist, desto schneller steigt die Begeisterung. Und wem das immer noch nicht genug Bauspaß ist, der widmet sich dem Terraforming und verformt den Erdboden nach Lust und Laune.

Neben diesem Spektakel fühlen sich die Aufgaben, die ihr im Laufe einer Kampagnenmission erhaltet, eher langweilig und gezwungen an. Gleichwohl ihr nicht alle erfüllen müsst, schränken sie eure kreative Freiheit ein: So müsst ihr Achterbahnen mit bestimmten Waggonen







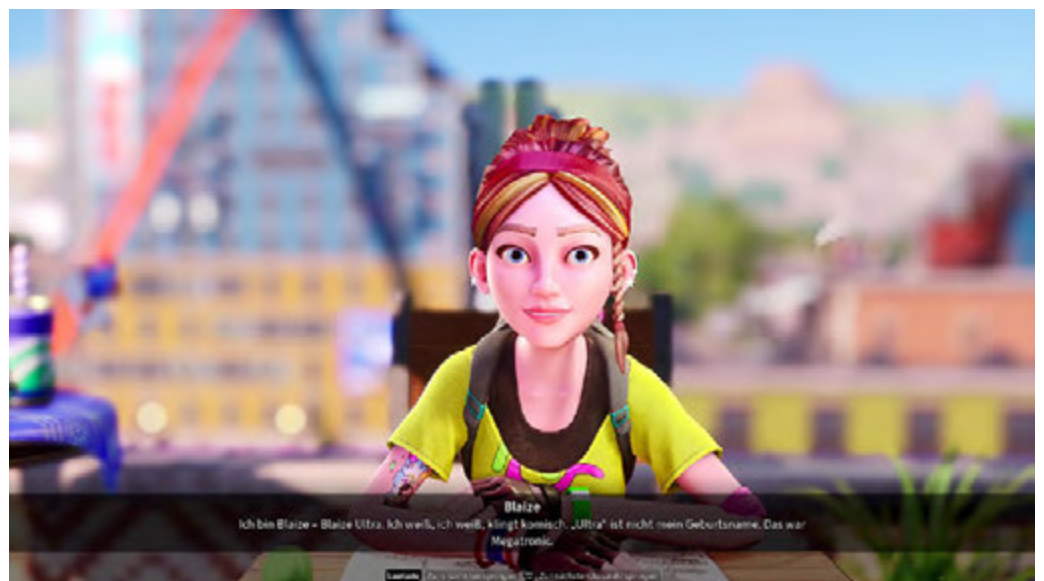
bestücken oder ein Fahrgeschäft auf einem vorgegebenen Platz installieren, selbst, wenn das Endergebnis überhaupt nicht zu eurem restlichen Park passt.

Hinzu kommt, dass die meisten Aufgaben sehr simpel und deshalb wenig spannend zu absolvieren sind. Ganz im Gegenteil: Manche Arten in lästige Fleißarbeit aus, wenn ihr zum Beispiel mehrere vorgegebene Toilettenhäuschen entfernen sollt und ihr diese an den entlegensten Stellen des Baugeländes aufspüren müsst.

#### Auf Erfolgskurs

Als Manager solltet ihr stets auf eure Finanzen achten und gewährleisten, dass nach Abzug aller Kosten für den Bau sowie die Instandhaltung eures Parks genügend Geld übrigbleibt. Wie bei Aufbau-simulationen üblich, kommt es auf die richtige Balance an: Ihr könnt natürlich die Eintrittspreise für Park und Attraktionen nach Belieben erhöhen oder zusätzlich Gebühren für die Nutzung der Toiletten verlangen. Aber wenn ihr es übertreibt, dann drehen die potenziellen Kunden direkt am Eingang um und fahren enttäuscht nach Hause.

Ein paar Statistikbildschirme gewähren euch den nötigen Überblick über den Gemütszustand der Besucher und eben auch eure Finanzen. Der Aufbau der Statistiken ist schön übersichtlich, weshalb selbst „Zahlenphobiker“ halbwegs mit ihnen zurechtkom-







men sollten. Ebenfalls wichtig: Je erfolgreicher euer Park ist, desto höher ist seine Attraktivität. Diese wiederum bestimmt eure Parkstufe und gewährt euch Zugang zu Sofias Labor, um weitere Attraktionen freizuschalten. So gewährleistet das Spiel, dass ihr nicht gleich zu Beginn die tollsten Fahrgeschäfte aufstellen könnt und euch stattdessen Stück für Stück hocharbeiten müsst.

### Fehlerteufel

Park Beyond möchte jedenfalls mehr als eine knochentrockene Simulation sein und bietet euch deshalb an, euren Park aus der Sicht eines beliebigen Besuchers zu erleben. Die Idee klingt auf den ersten Blick verlockend, weil die Attraktionen bereits aus der Ferne mit ihren aufwendigen Animationen glänzen. Doch leider stößt ihr spätestens beim Wechsel in die Ego-Perspektive auf den größten Makel des Spiels: Es ist alles andere als bugfrei.

So sind uns zahlreiche Grafik-Glitches aufgefallen, wie beispielsweise aufflackernde Polygone oder sich ruckartig drehende Besucher, obwohl sie nur dem kurzen Verlauf eines Weges folgen. Gelegentlich stecken Gebäudeteile in der Landschaft, wir konnten keine Torbögen zentral auf einem Weg platzieren und zusammengesteckte Pfade, die eigentlich nahtlos ineinander übergehen müssten, offenbaren unschöne Lücken.







Könnte man diese optischen Mängel noch mit einem Achselzucken ignorieren, so weiten sich die technischen Sorgen bedauerlicherweise auch auf den Spielinhalt aus. Dies zeigen zum einen zahlreiche negative User-Reviews, die seit Release in regelmäßigen Abständen auf Steam erscheinen, und zum anderen unsere eigenen Erfahrungen, die wie folgt aussahen: Nach dem Laden eines Speicherstandes reduzierte sich plötzlich die Anzahl der Besucher, weil sich der Eintrittspreis wie von Geisterhand erhöht hatte.

Während des Testlaufs einer neuen Achterbahn registrierte das Spiel mitunter Tausende Kollisionen, obwohl rein optisch keine zu sehen waren. Beim Bau einer anderen Bahn weigerte sich das Spiel an einer Stelle, zwei ganz normale Schienenstücke korrekt miteinander zu verknüpfen und lies nur abenteuerlich spitze Winkel zu. Und dreimal stürzte unser Spiel gar sang- und klanglos ab – wohlgermerkt ist dies alles nach dem offiziellen Release passiert, der am 15. Juni stattgefunden hat.

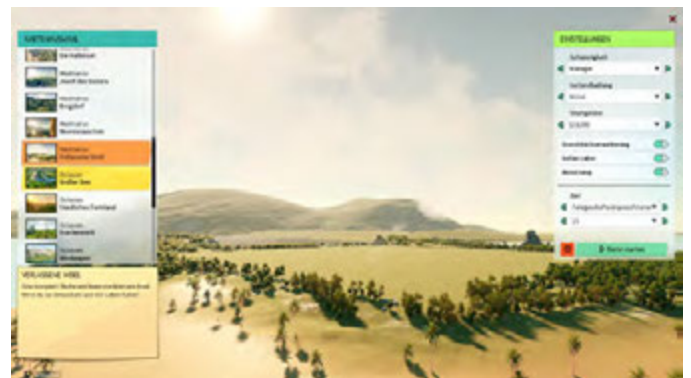
Manche Fehler lassen sich im Übrigen auch leicht reproduzieren: So haben wir den Hinweis eines Steam-Users überprüft, der seine Gebäude farblich individuell gestalten wollte. Und tatsächlich werden diese Einstellungen schlicht und ergreifend nicht gespeichert, weshalb man sie nach jedem Ladevorgang erneut vornehmen muss.

### Attraktive Attraktionen

All das ist umso bedauerlicher, weil Park Beyond ein wirklich schönes Spiel ist. Die Attraktionen machen bereits als Standbild einiges her und fühlen sich in Bewegung richtig lebendig und spaßig an. Während die Parkbesucher etwas steif und puppenartig wirken, strahlt euer Park voller leuchtender Farben und Lebensfreude. Allein deshalb sollte die Ego-Ansicht ein willkommenes Feature sein, weil man so den Charme und die Atmosphäre der Attraktionen noch besser spüren könnte. Nur wird dieser Ansatz durch die eben erwähnten Bugs regelrecht kaputt gemacht.

Eine positive Überraschung erwartet die Fans von Videospielmusik, denn Park Beyond dürfte einen der besten Soundtracks haben, den wir je in einer Aufbausimulation gehört haben. Kein Wunder: Einer der beiden verantwortlichen Künstler ist Olivier Deriviere, der seit geraumer Zeit dank der Soundtracks zu Spielen wie Remember Me (2013), Get Even (2017) und A Plague Tale: Innocence (2019) zu den besten Komponisten seiner Generation zählt. Besonders einprägsam ist das Titelthema „Life is Fun“, das mit seiner Mischung aus realen Instrumenten, pulsierenden Synthie-Tönen und fröhlich trällern den Kinderstimmen für die perfekte Einstiegsstimmung sorgt.

Park Beyond gibt es in mehreren Ausführungen zu kaufen: Ihr



könnt euch auf die normale Vollversion beschränken, die euch je nach System 50 bis 60 Euro kostet. Wer zusätzlich 30 Euro investiert, der kann sich gleich den Season Pass mit drei noch folgenden DLCs sichern. In die Kategorie „besonders mutig“ gehört die Idee von Publisher Bandai Namco Entertainment, für knapp 120 Euro eine sogenannte „Impossible Edition“ anzubieten.

Darin enthalten sind neben Spiel und Season Pass eine Tischfigur, ein paar Sticker, mehrere Postkarten, ein Poster und der Soundtrack auf CD. So cool die Inhalte auch sein mögen, so fraglich ist es, ob jemand derart viel Geld für einen Themenparksimulator ausgeben möchte.

Park Beyond ist seit dem 15. Juni 2023 erhältlich. Erschienen ist die Freizeitpark-Simulation für den PC, die PlayStation 5 und Xbox Series X beziehungsweise Xbox Series S. Eine Umsetzung des Titels für die Nintendo Switch

ist den bisherigen Informationen nach leider offenbar nicht geplant.

**FAZIT:** Park Beyond könnte so gut sein. Die zahlreichen Bugs, die hoffentlich nach und nach ausgebügelt werden, halten es aber stark zurück.

WERTUNG  
**6**

Spiel bei Amazon kaufen:\*



\*Wenn ihr über diesen Link einkauft, bekommen wir von Amazon eine Provision. Der Produktpreis ändert sich nicht.




# Layers of Fear

**Genre:** Adventure / Survival Horror  
**Entwickler:** Anshar Studios / Bloober Team  
**Hersteller:** Bloober Team  
**Termin:** 15. Juni 2023  
**USK:** ab 16 Jahren

Nach der öffentlichen Demo im Mai erschien am 15. Juni 2023 endlich Layers of Fear von den Entwicklern Bloober Team und Anshar Studios. Hierbei handelt es sich um alle bisherigen Spielinhalte zusammen in einer ultimativen Sammlung. Und durch das Upgrade auf die Unreal Engine 5 sieht die Grafik auch noch richtig gut aus.

Von: Martin Glienke & Michael Grünwald





**S**chon beim Start des Spiels wird klar: Die Entwickler legen einen großen Wert auf die Schaffung einer packenden Atmosphäre. Man betritt nebelige Korridore, Regen prasselt an die Fenster und beißender Rauch füllt die Luft. Hierbei wird man von dem Setting regelrecht eingesogen, wobei man ab der ersten Sekunde merkt: In den verlassenem Gebäuden stimmt etwas nicht. Die Lichter beginnen zu flackern und uns läuft ein Schauer über den Rücken. Der Spannungsbogen baut sich langsam auf, während wir als Spieler durch unterschiedliche Umgebungen wandern.

Dabei beginnt sich die Umgebung Stück für Stück um den Spieler zu verändern und das anfangs normale Herrenhaus mutiert schlussendlich zum teuflischen Höllenschlund. An den Bildern rinnt Blut herab, man bekommt verstörende Visionen zu sehen und der gesamte Grundriss des Hauses verwehrt sich jedweder Realität. Inmitten all diesem Chaos liegt es am Spieler, die vergangenen Geschehnisse zu rekonstruieren und einen Sinn in diesen willkürlich erscheinenden Ereignissen zu setzen. Wen spielen wir hier überhaupt, wer sind all diese Geister und was geschieht als nächstes?

#### Alles schon mal da gewesen?

Spieler, die auf ein komplett neues Spiel gehofft hatten, werden vom neuesten Teil der Reihe schon mal enttäuscht sein. Stattdessen erhält

man alle Inhalte von Layers of Fear aus dem Jahr 2016 und Layers of Fear 2 aus dem Jahr 2019 sowie alle bisher veröffentlichten Bonusinhalte. Zusätzlich kann man sich über einen neuen Abschnitt mit einer Autorin in der Hauptrolle und einen neuen DLC mit dem Namen „The Final Notes“ freuen, der offiziell zu Teil 1 gezählt wird und all dessen Geschichten miteinander verbinden soll.

So schlüpft man im ersten Teil nach wie vor in die Haut eines verrückten Malers, der für das perfekte Gemälde immer mehr den Bezug

zur Realität verliert. Inspiriert ist diese Geschichte von Oscar Wildes' Roman „Das Bildnis des Dorian Gray“ in dem der junge und erfolgreiche Dorian Gray seinen Verstand aufgrund eines verfluchten Selbst-Porträts verliert. Sehr passend also.

Zusätzlich ist der DLC Inheritance enthalten, in dem man die Tochter des wahnsinnigen Malers spielt. So kann man noch eine andere Sichtweise über die kriselnde Beziehung zwischen dem Maler und seiner Frau erleben.

#### Neue Erweiterung inklusive

Im brandneuen DLC Final Notes spielt man abschließend auch die Frau des Malers, die als Geigen-Spielerin erfolgreich ist. Doch nach einem Unfall ist nichts mehr, wie es mal war, und sie muss ihre Musik-Karriere aufgeben. Das Ziel in diesem DLC ist es, die bildlichen und tatsächlichen Ketten zu sprengen, welche die Mutter an das verfluchte Haus binden.

Der neue DLC hat uns hier beim Spielen sehr gut gefallen. Vor allem in Sachen der Präsentation,







konnte man hier gut überzeugen. Wer jedoch Antworten auf die Fragen über Layers of Fear 1 erwartet, der wird sich ein bisschen am Kopf kratzen. Der Bonusinhalt wirft nämlich noch mehr Fragen auf, als dass er sie schlussendlich dann beantwortet.

#### Kamera ab, Action!

Im zweiten Teil spielt man wie bekannt einen Hollywood-Schauspieler, der auf einem großen Schiff einen Film für einen dubiosen Regisseur drehen soll. Hierbei bekommt er es mit Schatten aus seiner Vergangenheit zu tun sowie

mit Monstern, die es auf ihn abgesehen haben.

Beide Handlungsstränge verbindet der neue Spielabschnitt, mit einer Schriftstellerin in der Hauptrolle. Diese hat ebenfalls eine Schaffungskrise und verweilt deshalb in einem abgeschiedenen Leuchtturm. Diese Umgebung ist jedoch wenig inspirierend und es häufen sich zunehmend merkwürdige Vorkommnisse.

Entwickler Bloober Team betont jedoch, dass es sich bei Layers of Fear um kein Remaster oder Remake handeln soll, sondern um „Horror Reimagined“. Somit soll die nun herausgekommene Version diejenige sein, um das Spiel zur Gänze genießen zu können. Also eine definitive Version der Story und von allem was dazugehört. So soll die Grusel-Reihe gerade für Neulinge zugänglicher gemacht werden. Für eingefleischte Veteranen der Spiele haben die Entwickler dennoch die eine oder andere Überraschung parat.

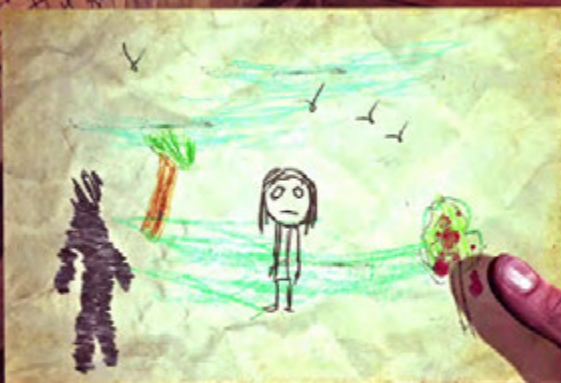
#### Völlig neu und doch beim alten

Hierbei wurde das Spiel nicht nur grafisch aufgehübscht, sondern auch inhaltlich um neue Dinge angereichert. Es gibt unter anderem neue Animationen bei der Inter-

aktion mit Objekten, zusätzliche Sprach-Vertonungen bei der Betrachtung von Gegenständen und zusätzliche Sammelobjekte. All diese Änderungen sollen den Spieler noch mehr ins Geschehen ziehen. Außerdem gibt es überarbeitete Passagen und neue Rätsel zum Knobeln. Möbel wurden verrutscht und damit Zimmer umgestaltet, um den Flow des Spiels anzupassen. Die Rätsel sind ganz in der Tradition der bisherigen Denkaufgaben und wurden nahtlos eingebaut.

Der zweite Teil spielte sich hier im direkten Vergleich deutlich unsauberer, wobei hier weniger Audio-Vertonungen spendiert wurden. Das ist sehr schade, denn dadurch hatte sich gerade im ersten Teil eine sehr schöne Atmosphäre aufgebaut. Die Entwickler erwähnten allerdings, dass sich zum Release noch hier und da etwas ändern wird. Man kann also immer noch hoffen, dass die Vertonung noch nachgereicht wird und nur zum Test-Zeitpunkt gefehlt hat.

Je nach Spielerentscheidung gibt es zudem mehrere Enden, die der Spieler erleben kann. Um nicht das komplette Spiel nochmal durchspielen zu müssen, nur damit man eine Entscheidung anders





wählt, gibt es auch neuerdings die Möglichkeit, einzelne Abschnitte der Geschichten im Kapitel-Menü zu wiederholen. Das spart Zeit für alle, die nur an den unterschiedlichen Enden interessiert sind, und nicht noch einmal das gesamte Spiel spielen möchten.

#### Ein Walking Simulator?

Wie spielt sich denn nun Layers of Fear? Wer die ursprünglichen Versionen kennt, der bekommt hier das gewohnte Gameplay. Bei den Levels handelt es sich um hauptsächlich lineare Korridore, in denen es meistens nur einen Weg zum Vorankommen gibt. Andere Bereiche sind in der Regel mit Türen verschlossen.

Es gibt keine freie Erkundung im ganzen Areal, nur vereinzelt kann man mal einen Nebenraum betreten. Auf seiner Reise erlebt der Spieler stark geskriptete Begegnungen mit übernatürlichen Wesen. Viel Eigeninitiative hat der Spieler also nicht.

Das Gameplay lässt sich also eher wie mit einem Besuch in der Geisterbahn vergleichen. Man be-

tritt einen Raum, in dem geschieht dann etwas Gruseliges und der Spieler zieht weiter zur nächsten Attraktion. Das wiederholt sich eigentlich so lange, bis das Spiel endet.

Mit einer Spieldauer von maximal 5 Stunden pro großer Geschichte, wird das nicht allzu schnell alt, und unterhielt bis zuletzt, gerade durch die spannenden Geschichten und die eindrucksvollen Schauwerte.

#### Eine rätselhafte Umgebung

Auf seiner langen Reise hat der Spieler einiges zu tun. Interagieren mit Objekten ist nach wie vor die Hauptaufgabe des Spielers. Hierbei findet man vor allem Briefe, die zumindest teilweise von überzeugenden Sprechern überzeugend vertont werden. Zudem findet man noch andere Gegenstände, die Hinweise auf die Geschichte liefern, und vereinzelt Hilfsmittel, die man zu einem späteren Zeitpunkt wieder benötigt.

Hin und wieder muss der Spieler auch kleinere Rätsel lösen. Diese reichen vom Finden eines Schlüssels über das Knacken eines



Tresors bis zu kreativeren Formen des Knobelns. Diese Rätsel verursachen jedoch kaum Kopfzerbrechen, da sie recht schnell gelöst sind und nie ein großes Hindernis bei der Durchquerung der Levels darstellen.

Zu den vielen Briefen und Gegenständen, die man im Verlauf seiner Reise findet, gibt es zusätzlich noch weitere Objekte, die im ganzen Level verstreut sind. In der Geschichte des Malers sind das beispielsweise Schnipsel von Bil-





dern, die man sammeln kann. Wer alle Teile beisammen hat, wird mit einem vollständigen Gemälde belohnt. In der Geschichte des Schauspielers sind die Sammel-Objekte Filmplakate mit einer Hommage an real existierende Klassiker.

#### Es werde Licht!

Eine gänzlich neue Mechanik haben sich die Entwickler mit der mystischen Lampe ausgedacht. Diese findet man erstmals in der Story des

Malers und bietet vielerlei Funktionen. Hauptsächlich ist sie dazu da, verdorbene Objekte zu „reinigen“ und somit Gegenstände oder Passagen offenzulegen. Hin und wieder begegnet man auch bösen Geistern in neu designten Konfrontationen, die man mit einem fokussierten Strahl aus der Laterne für eine kurze Zeit bewegungsunfähig machen kann. Ein Allerheilmittel ist dieses neue Item also nicht. Ach ja, Licht erzeugt sie natürlich auch.

Im zweiten Teil hat man als Schauspieler analog dazu Zugriff auf eine Taschenlampe mit Filmfunktion. Damit kann man ebenfalls tödliche Monster für kurze Zeit betäuben und so besser fliehen. Zusätzlich kann man gruselige Mannequin-Puppen bewegen, die Passagen offenlegen oder nützliche Gegenstände offenbaren. Diese neuen Gebrauchsgegenstände sorgen also für ein bisschen Abwechslung vom restlichen Gameplay und helfen bei der Lösung von bestimmten Rätseln.

Die neuen Kämpfe sind recht kurzweilig, jedoch gehen sie einem auf Dauer doch ein bisschen auf die Nerven. Das liegt auch daran, dass hierbei immerzu die gleiche Musik verwendet wird, was die Intensität dieser Begegnungen ein wenig schmälert.

#### Alter Grusel im neuen Gewand

Neben den neuen Gameplay- und Story-Änderungen ist die aufpolierte Grafik wohl der stärkste Grund, sich den neuen Layers-of-Fear-Titel zu holen. Hierbei nutzen die Entwickler die brandneue Unreal Engine 5, die Optionen wie Raytracing-Technologie und HDR- und 4K-Auflösungen unterstützt. Verglichen mit der Unreal Engine 4 bekommt man hier viel schärfere Texturen und aufwendigere Effekte. Hierbei ist Layers of Fear eines der ersten Spiele, welche

auf die nagelneue Engine setzen. Dadurch wird man noch mehr als zuvor regelrecht in das Spiel gezogen, da Effekte wie Nebel, in der Luft hängender Staub und verschiedene Licht-Effekte noch besser und realistischer umgesetzt werden als jemals zuvor. In dem gesammelten Wasser auf den Straßen spiegeln sich die Reflexionen der Umgebung in einer wirklichkeitsnahen Weise und Stofflaken schmiegen sich realistisch um Objekte.

Besonders beeindruckt hat hierbei die technische Umsetzung von Licht und Schatten. Ventilatoren vor Scheinwerfern werfen einen dynamischen Schatten an die Wand und Blitze erhellen für einen Sekundenbruchteil die dynamisch beleuchteten Räume. Zudem sorgt Kerzenflackern für ein schummriges Ambiente.

Insgesamt lässt sich sagen, dass die Grafik vor allem für die Erzeugung einer atemberaubenden Umgebung genutzt wird. So sind besonders die Umgebungseffekte sehr gut gelungen und überraschen jedes Mal aufs Neue.

Die Texturen sind zwar ebenfalls solide gestaltet, dennoch merkt man, dass der Haupt-Fokus der Entwickler eindeutig auf der Schaffung einer stimmigen Atmosphäre liegt. Aus diesem Grund sind gerade die grafischen Effekte und Umgebungs-details sehr gut gelungen. Die bloße Optik des Spiels überzeugt.





#### Es ächzt und stöhnt im Geisterhaus

Ärgerlich ist, dass man die Helligkeitsstufe des Spiels nur einmalig am Anfang einstellen kann. Eine nachträgliche Justierung der Helligkeit ist nicht möglich. Das ist sehr blöd, weil es gerade im ersten Teil sehr viele sehr dunkle Passagen gibt, in der man keine Hand vor Augen sieht. Die neue Lampe hilft nur bedingt gegen dieses Problem, da diese eine sehr beschränkte Laufzeit hat, und dann wieder kurz aufladen muss. Man stolpert also manchmal mehr schlecht als recht durch die Gegend, wobei einem in der Dunkelheit die Orientierung abhandenkommt.

Zudem ist Layers of Fear auch nicht frei von technischen Unzulänglichkeiten. Besonders auffällig ist hierbei hin und wieder ein kurzes Stottern, wenn man einen neuen Raum betritt. Das ist wohl das Zeichen, dass man einen neuen Level-Abschnitt des Spiels betritt. Kurze Ladezeiten gibt es ansonsten nur zwischen den einzelnen Levels und bei besonderen Ereignissen.

Die Charakter-Modelle und besonders die Ratten sehen auch im Vergleich zum Rest des Spiels ein bisschen schwächer aus. Das fällt vor allem auf, da der Rest des Spiels so gut aussieht. Da wirken durchschnittliche Texturen ein bisschen aus der Zeit gefallen.

Es gibt außerdem hier und da Objekte, die noch einen kurzen Moment zum Rendern brauchen, und Bereiche, in denen die FPS-Rate deutlich einbricht. Wenn man einen Brief in die Hand nimmt, passiert es auch manchmal, dass Teile des Gegenstands in einem Tisch oder Türrahmen verschwinden. Aus der Immersion reißt einen das nicht, diese technischen Unsauberkeiten fallen nur hin und wieder auf.

Der einzig wirklich störende Fehler waren mehrere Zwischensequenzen, in denen der Sound stumm geschaltet war. Weder Dialoge, Musik noch Soundeffekte waren hier zu hören. Besonders ärgerlich daran war, dass es sich beispielsweise um das Ende von Layers of Fear 2 handelte. So wur-

de dem Abspann ein bisschen die emotionale Komponente geraubt, weil man einen Stummfilm anschauen musste.

In der insgesamt rund zehnstündigen Testzeit gab es einen Absturz, welcher aber nach einem Neustart des Spiels keine schwerwiegenden Folgen nach sich zog. Das automatische Speichersystem ist nämlich tadellos. Layers of Fear bleibt sich inhaltlich treu und setzt nur vereinzelt auf inhaltliche Neuerungen. Neue Mechaniken, wie die Laterne und die Taschenlampe, sorgen für mehr Abwechslung und geben dem Spieler etwas mehr zu tun.

Wirklich bemerkenswert ist allerdings die neue Grafik. Selten waren Grusel-Spiele so immersiv, was zweifelsfrei an der neuen Unreal Engine 5 liegt. Gerade die Umgebungs- und Effektdetails sind sehr beeindruckend. Wir hoffen, die technischen Fehler sind bis zum Release behoben. Einige Fehler sind den Entwicklern zum Test-Zeitpunkt zumindest schon

bekannt gewesen. Gerade für an der Grusel-Reihe interessierte Neulinge gibt es eine klare Kaufempfehlung. Hier bekommt man alle bisherigen Spiele auf einmal und gleichzeitig noch ein enormes grafisches Update. □

**FAZIT:** Trotz einiger technischer und inhaltlicher Schwächen ist Layers of Fear ein unterhaltsames Horror-Abenteuer, das zudem dank Unreal Engine 5 fantastisch aussieht. Klare Kaufempfehlung für Grusel- und Grafik-Fans.

WERTUNG

7



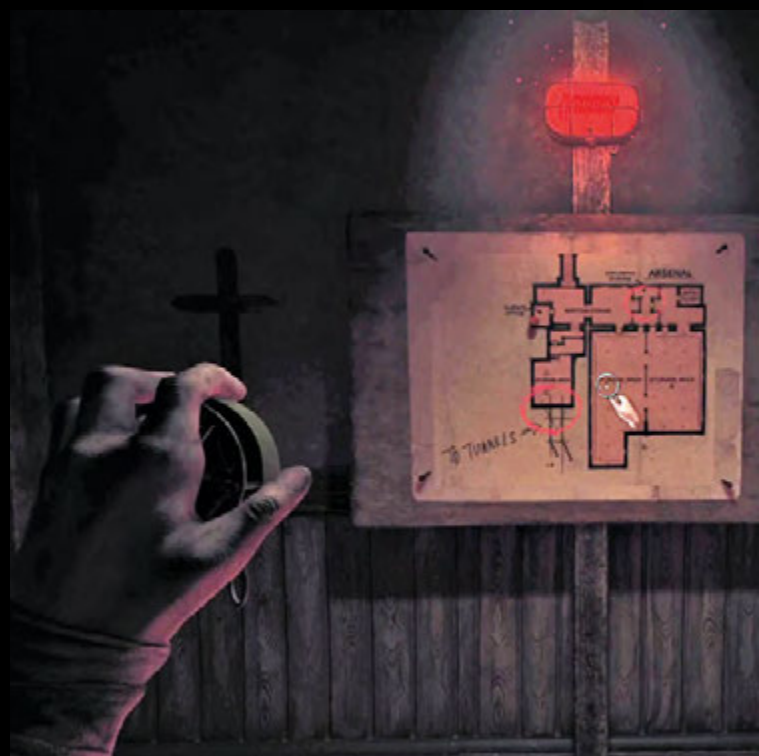
**Genre:** Survival-Horror/Adventure  
**Entwickler:** Frictional Games  
**Hersteller:** Frictional Games  
**Termin:** 06. Juni 2023  
**USK:** ab 18 Jahren



# Amnesia: The Bunker

Intensiver Horror, der einen bleibenden Eindruck hinterlässt: In Amnesia: The Bunker kämpfen wir in einem desolaten Bunker im Ersten Weltkrieg gegen einen erbarmungslosen Jäger um unser Überleben.

Von: Benjamin Kegel & Lukas Schmid







**A**mnesia: The Bunker ist schnell erklärt, da in seinem Kern eigentlich ein sehr simples Spiel: Ihr schlüpft in die Rolle von Henri Clement, ein französischer Soldat, der an der Front des Ersten Weltkriegs gegen die Deutschen kämpft. Eines Nachts entfernt ihr euch unerlaubt aus eurem Bunker, um nach eurem Freund zu suchen – Augustin Lambert, der Henri zuvor in einer gut gemachten Tutorial-Intro-Sequenz das Leben während eines Senfgas-Angriffs gerettet hat. Tatsächlich findet Henri seinen Freund weit draußen im Niemandsland der entsetzlichen Kriegsfront: Augustin ist offenbar in eine Grube gestürzt und kann aus eigener Kraft nicht wieder aufstehen.

Niemals würde Henri seinen Kameraden hier zum Sterben zurücklassen: Er schwingt seinen Freund auf die Schultern und versucht, sich zusammen mit ihm

zurück zum sicheren Bunker zu schleppen. Doch die Deutschen entdecken die beiden und eröffnen das Feuer. Eine Explosion zerreißt die Luft, und das Letzte, was Henri sieht, ist Augustins Körper, der neben ihm auf den Boden aufschlägt. Henri schließt die Augen und geht nicht davon aus, sie wieder zu öffnen. Genau das geschieht aber: Er wacht, schwer verletzt, im Lazarettflügel des französischen Bunkers auf. Der Strom ist ausgefallen. Er scheint allein zu sein. Wenig später findet Henri heraus, dass das nicht der Fall ist. Und noch etwas später wünscht er sich, es wäre doch so gewesen.

#### Die Hölle von Verdun

Ihr befindet euch jetzt im Herzen einer auf den ersten Blick sehr kompakten, aber clever gestalteten Bunkeranlage der französischen Truppen. Eure Aufgabe ist simpel: Der einzige Ausgang aus dem Bun-

ker ist von euren Offizieren auf der Flucht verschüttet worden. Wollt ihr entkommen, müsst ihr den Schutthaufen sprengen. Das dazu nötige Dynamit samt Zünder findet ihr in den Seitenbunkern, die am zentralen Bunker angeschlossen sind. Findet die Ausrüstung, sprengt den Ausgang frei, entkommt und überlebt. Doch das ist nicht so einfach: In ihrer Panik haben die Soldaten den Bunker vermint, gefährliche Fallen warten überall – ein falscher Schritt und euer Leben endet in einer Explosion. Ratten haben sich in dem Bunker eingenistet und machen sich über die Körper eurer ehemaligen Kameraden her. Auch euch werden die feisten Nager zusammenbeißen, wenn ihr ihnen zu nahe kommt.

Die Dunkelheit ist ebenfalls ein Feind: Viele Bereiche des Bunkers sind stockfinster, man kann die Hand vor Augen nicht sehen. Eure aufziehbare Taschenlampe ist





eure einzige, schmale Hoffnung, wenn das Licht ausfällt. Auch eure begrenzte Tragekapazität müsst ihr bedenken: Jeder Gegenstand in eurem Inventar nimmt wertvollen Platz weg, den ihr aber mit gefundenen Taschen weiter ausbauen könnt. Am schlimmsten jedoch: Irgendein furchtbares Monstrum – von euren gefallenen Kameraden in ihren letzten Notizen als „der Dämon“ bezeichnet

– macht Jagd auf euch. Das Biest kann nicht getötet werden, die Soldaten um euch herum haben es verzweifelt versucht und das mit dem Leben bezahlt. Eure einzige Option: Bleibt still, bleibt versteckt und ergreift zur Not die Flucht. Im äußersten Notfall solltet ihr zum Verwaltungsbüro im Herzen des Bunkers rennen, dem einzigen Raum, in dem ihr euch verbarrikadieren könnt.

### Enter the Survival Horror

Eure Verbündeten: in erster Linie eure eigene Kreativität und eure Reflexe. Die Physik-Engine des neuesten Amnesia-Spiels macht sehr viel möglich, das müsst ihr aber auch nutzen. Denn mit Waffengewalt kommt ihr hier allein deshalb schon nicht weit, weil ihr im ganzen Spiel nur eine Handvoll Patronen findet.

Euer zweitwichtigstes Werkzeug: ein alter Generator in einem Seiten-

raum des Verwaltungsbüros. Füllt ihr diesen Generator mit den im Bunker überall verstreuten Benzinkanistern, könnt ihr das Licht in allen Tunneln anschalten. Das macht nicht nur die Fortbewegung deutlich einfacher und sicherer – der Dämon hasst außerdem das Licht.

Das Spielgefühl ist sehr nahe an den Xenomorph-Jagdsequenzen aus Alien: Isolation, nur eben in einem dreckigen, klaustropho-







bischen Weltkriegs-Bunker. Die Atmosphäre ist herrlich dicht – dieses Spiel hier mit einem Dolby-System und einem feinen TV-Gerät: eine intensive Thriller-Erfahrung, die unter die Haut geht.

The Bunker macht fast nichts neu, nutzt aber alle wohlbekannten Konzepte seines Genres auf kompaktem Raum hervorragend aus. Das Ergebnis ist ein handwerklich stark gemachtes Horrorspiel, das auf seinen eigenen Beinen stehen kann, ohne sich vor Vergleichen mit seinen Inspirationsquellen verstecken zu müssen.

#### Ein bisschen Trench foot

Es gibt aber auch so ein paar Kleinigkeiten, die gehen mir auf den Militär-Hartkeks. Zum Beispiel, dass mich die PC-Version des Spiels direkt bei der ersten Türcode-Eingabe mit einem Bug belästigt, der es mir nur erlaubt, jede zweite Reihe und auch nur jede zweite Ziffer des Zahlencodes einzugeben. So bekomme ich den richtigen Code natürlich nicht ins Schloss, das so frecherweise zubleibt. Keine große Sache, aber so etwas sollte beim internen Beta-test bitte auffallen.

Im selben Raum, in dem sich der Türcode-Lästling breit macht, steht auch eine Item-Box. Die orientiert sich in ihrer Funktion an die Pendants aus den frühen Resident-Evil-Spielen, hat aber zwei entscheidende Individualfaktoren. Nummer eins: Es gibt davon im Spiel nur eine einzige, genau in diesem Raum, ganz zentral im ganz zentralen Hauptbunker, von dem aus ihr die weitläufigeren Areale der bedrückend engen Weltkriegsfestung erforscht. Und, Nummer zwei: Die Kiste hat nur 16 Lagerplätze. Das erscheint zu Beginn viel, erweist sich nach

etwa einer Stunde aber als ziemlich eng. Und weil ihr ja immer in diesen Raum zurückkehren müsst, um dringend benötigte, aber überschüssige Items abzulegen – wie zuvor erwähnt die einzige Item-Box im Spiel –, schmeißt ihr eure Gegenstände dann eben irgendwann einfach auf den Boden eures Safe-Rooms. Also entweder man gibt der Kiste unendlich viel oder wenigstens den fünffachen Speicherplatz oder man lässt sie einfach völlig weg und erzieht den Spieler dadurch, das Verwaltungsbüro insgesamt als Lagerplatz zu verwenden und sein ganzes gesammeltes Zeug komplett auf dem Fußboden zu deponieren. So, wie es jetzt „gelöst“ ist, ist das einfach nur bescheuert.

#### Logistik und Literatur

An diese Lagerhaltung gewöhnt man sich ohnehin schnell – Benzinkanister direkt am Generator abzuladen, ergibt am meisten Sinn, weil es Laufwege und Kistengeräusche spart. Und man kommt auch recht zügig auf die Idee, die kleinen Büros mit den Kartenausschnitten zu Beginn jedes Seitenbunkers als Ablageort für die ganzen dort gesammelten Items herzunehmen, weil man dann vom Zentralbunker aus bequem alles bei benzinsparend abgeschaltetem Generator räubern kann. Logistik macht einen starken Faktor in The Bunker aus: Trageplatz für Items, Benzin für Beleuchtung durch den Generator, kostbare Munition und Granaten zur Abwehr eures Jägers und zur Bekämpfung der lästigen Ratten – das sind die stark begrenzten Ressourcen, die The Bunker so von Vertretern der Amnesia-Reihe am deutlichsten ins Genre des Survival-Horror stellen. Und das macht es einen guten Eindruck.



Soldat: Henri, hehe, ich dachte, außer mir wäre niemand mehr hier.





Es gibt da noch ein Detail, das mir ein wenig sauer aufstößt: die Art, wie die Entwickler von Frictional Games hier die eigentlich solide Hintergrundgeschichte fast ausschließlich über Notizen, Fotos und ähnliche Dokumente erzählen. Einerseits haben sie das schon besser hinbekommen, insbesondere in Soma, dem für mich nach wie vor besten Produkt der schwedischen Spieleschmiede.

Andererseits ergibt The Bunker aber auch nur dann wirklich Sinn, wenn ihr eben als letzter Überlebender durch die dunklen Gänge und Räume schleicht, was dann im Umkehrschluss eben bedeutet, dass keine anderen Figuren in der

Spielwelt präsent sein können, um euch die Geschichte organischer zu präsentieren.

Das bedeutet aber leider auch, dass The Bunker sehr in Lesearbeit ausartet und man schon viel Geduld haben muss, um sich durch die Berge an Text zu wühlen. Das hat sich offensichtlich auch Frictional gedacht und die wichtigsten Dokumente mit speziellen Markierungen gekennzeichnet, damit ihr sie schnell wiederfindet. Einsame Horror-Atmosphäre oder präsente NPCs – beides geht halt schlecht.

#### **Memento mori ac repetere**

Bei eurem Charakter wird es mehr als ein Tod werden, aber das ist

vor allem auf der schweren Stufe einfach die Natur des Biestes. Und damit meine ich sowohl das Spiel selbst als auch den Dämon, der euch erbarmungslos verfolgt. Ihr könnt das verstörende Monstrum mit Waffengewalt oder durch das geschickte Ausnutzen von Fallen kurzzeitig verjagen. Aber es kommt wieder, und das größtenteils nicht gesciptet, sondern dynamisch als aktiver, smarter Feind, der auf eure Handlungen reagiert.

Die eben angesprochenen Fallen im Bunker können auch euch schnell den Garaus machen, also haltet die Augen offen nach Stolperfallen auf dem Boden oder roten X-Markierungen, die euch vor

Gefahren warnen sollen. Selbst, wenn ihr rechtzeitig aus dem Sprengbereich einer drapierten Handgranate hechtet, seid ihr aber nicht sicher, denn Lärm lockt den Dämon an. Und neben Rennen, Springen, Türen einschlagen und eure Taschenlampe aufziehen, machen vor allem Explosionen jede Menge davon. Oft lassen sich leisere Lösungen finden: Achtet auf eure Umgebung, vielleicht gibt es Lüftungsschächte, vielleicht lassen sich Schlösser oder marode Türen mit auf sie geschleuderten Steinen aufbrechen, vielleicht könnt ihr sogar den Dämon selbst verwenden, um Hindernisse in eurem Weg einzuschlagen.

Die zweitgrößte Gefahr im Spiel sind die zuvor genannten Ratten, die sich an den Körpern eurer gefallenen Kameraden im Bunker gütlich tun. Die Viecher greifen euch zwar nicht direkt an, aber wenn ihr sie beim Fressen stört, werden sie bissig. Dadurch werdet ihr blutig. Dadurch wird die Nase des Dämons auf euch aufmerksam – und das Verstecken unter Betten, Tischen und in Schränken deutlich schwieriger.

Die Ratten zu umgehen, ist nicht ganz einfach – oft versperren sie wichtige Gänge oder machen die Navigation gerade dann schwieriger, wenn es stressig wird. Merkt euch immer den Weg zurück ins Verwaltungsbüro: Flucht ist euer Freund und eine Minimap gibt es nicht – das soll so sein und so passt das hervorragend zum realistischen Spielgefühl, hier ist nichts arcade-artig.

#### **Gut zum drin Verbeißen**

Die Ratten und der Dämon harmonisieren zu eurem Unglück ziemlich gut miteinander, also lasst euch effiziente Strategien einfallen, wie ihr mit den Viechern umspringen wollt. Klar könnt ihr das Feuer auf sie eröffnen, wenn ihr eure extrem wertvolle Munition verschwenden wollt. Eine Granate ist auch eine Option, aber ihr wisst ja: Lärm. Und selbst, wenn ihr die Ratten erlegt, kommen später neue. Möchtet ihr sie dauerhaft loswerden, müsst ihr deren „Futter“ verbrennen. Oder ihr lockt die Viecher mit saftigerem Fleisch weg.

Dadurch könnt ihr auch die ID-Marken der umgekommenen Soldaten an euch nehmen, an denen die Aasfresser zuvor genagt hatten. Auf der Rückseite einiger dieser ID-Marken befinden sich Schlüsselcodes, mit denen ihr im Spindraum die persönlichen







**FAZIT:** Intensive Horrorerfahrung, gut getroffenes Setting, ein paar kleine Bugs, die sich aber leicht umgehen lassen, und klassische Survival-Horror-Mechaniken, die kompetent greifen, all das gut gemischt. Holt's euch!

WERTUNG

8

Schränke eurer einstigen Kameras öffnen könnt. In den Schränken finden sich dringend benötigte Gegenstände. Und auf welchen Marken welche Codes stehen, ändert sich mit jedem neuen Durchlauf. Dadurch erhöht sich der Wiederspielwert von The Bunker. Ich musste mich am Ende echt vom Bildschirm losreißen, um für diesen Test in die Tasten zu hauen. Und während ich ihn geschrieben

habe, wollte ich eigentlich die ganze Zeit zurück in den Bunker und weiterspielen, verdammt!

Angesichts der Tatsache, dass ich in meinem Leben schon 392 Horrorspiele [Anm. Sascha: Hast ... du das jetzt echt durchgezählt?] durchgerodelt habe, ist das ein gutes Zeichen. Ich weiß nicht, ob ich den jüngsten Teil der Amnesia-Serie mehr als ein- oder zweimal spielen müsste. Aber die-

se ein- oder zweimal auf jeden Fall. Und das ist dann angesichts des schmalen Talers, den Frictional Games für das gute Stück haben möchte, auch echt in Ordnung. Amnesia: The Bunker ist seit dem 06. Juni 2023 erhältlich. Verfügbar ist das Horrorabenteuer für den PC, Playstation 5 und Xbox Series X und S, außerdem für die Last-Gen-Konsolen Playstation 4 und Xbox One. ❑







**Genre:** Ego-Shooter  
**Entwickler:** Trepang Studios  
**Hersteller:** Team17  
**Termin:** 21. Juni 2023  
**USK:** nicht geprüft

# Trepang 2

Klingt wie ein chinesisches Mobile-Game, ist aber eigentlich ein ziemlich guter Shooter im Stil von F.E.A.R.: Nach jahrelanger Entwicklung ist die Vollversion von Trepang 2 endlich da. Reicht es zum echten Geheimtipp?

Von: Stefan Wilhelm

**E**in Shooter wie Trepang 2 kommt heraus, wenn sich ein Team von Indie-Entwicklern hinsetzt und mit einem kristallklaren Fokus genau das Spiel entwickelt, auf das es Bock hat – in diesem Fall ein spiritueller Nachfolger, der schon lange überfällig war. Während Old-School-Ballereien wie Doom – oder Quake-Lookalikes am laufenden Band erscheinen, wollten die Trepang Studios einem ganz anderen Meilenstein ein Denkmal setzen: F.E.A.R.! Der Horror-Shooter von 2005 kommt immer noch zuverlässig ins Gespräch, wenn es um tolle Gegner-KI, zerstörbare Umgebungen und Zeitlupeneffekte geht – luftige Ziele also, die sich das gerade einmal vierköpfige Team gesetzt hat. Im Test klären wir, wie gut Trepang 2 sie erfüllen kann.

Zunächst einmal wollen wir aber unserem Bildungsauftrag

gerecht werden und euch den Namen des Spiels erklären: Trepang 2 ist der Nachfolger eines Retro-Spiels mit einer Seegurke,

das die Entwickler ursprünglich für einen Game Jam gebaut hatten. In manchen asiatischen Ländern werden diese Unterwassertiere

„Trepang“ genannt. Teil zwei hat aber mit Seegurken nix mehr am Hut und auch sonst eine – minimal – andere Ausrichtung. Erklär-





tes Ziel der Entwickler war es, einen Ego-Shooter zu erschaffen, in dem wir uns wie der größte Badass vor dem Herrn fühlen dürfen. Und dieses Vorhaben ist ihnen absolut gelungen!

#### The only thing they F.E.A.R. is you

Die ersten Minuten im düsteren Sci-Fi-Albtraum von Trepang 2 verbringen wir noch in Handschellen, denn offenbar sind wir für die zwielichtige Horizon Corporation ein Sicherheitsrisiko. Weil wir aber direkt von einer Widerstandsgruppierung befreit werden, dauert es nicht lange, bis wir den Spieß umdrehen dürfen.

Wir spielen den Supersoldaten 106, der quasi alles auf dem Kasten hat, was einen übermächtigen Shooter-Helden auszeichnet. Er kann die Zeit verlangsamen wie ein F.E.A.R.-Soldat, über den Boden gleiten wie ein Titanfall-Pilot und sich unsichtbar machen, Gegner packen und sie durch die Luft werfen, als hätte er den Nanosuit aus Crisis im Kleiderschrank.

Und weil das noch nicht reicht, haben die Entwickler noch ein paar Features eingebaut, die der Machtfantasie toll in die Karten spielen. So können wir Gegnern jederzeit eine scharfe Handgranate in die Tasche stecken, bevor wir sie zu ihren Kollegen schleudern. Und natürlich ist es auch möglich, diese Granate noch während des Flugs durch einen Schuss zur Explosion zu bringen. Unser Slide hat genug Wucht, um Gegner von den Füßen zu holen, damit wir sie in der Luft weiter



beschießen oder packen können. An Wänden können wir zwar nicht entlanglaufen, dafür ist es aber möglich, einen Feind per Tritt als Sprungbrett zu missbrauchen. Die Waffen haben ordentlich Dampf und der Großteil lässt sich später im Spiel außerdem im Akimbo-Modus nutzen.

#### Fein(d)partikel

All diese Aktionen gehen durch die großzügig nutzbare Zeitlupe gut von der Hand, ganz zu schweigen davon, dass das irrsinnige Effektgewitter dann erst so richtig zur Geltung kommt. Trepang 2 zaubert eine Technik auf den Bildschirm, die sich auch vor Multi-Millionen-Dollar-Produktionen nicht zu verstecken braucht. Die Levels sind

schick beleuchtet und detailliert, die Materialqualität der unzähligen physikalischen Gegenstände durchweg hoch.

Zur Höchstform läuft das Spiel aber im Kampf auf: Fast alles, was nicht niet- und nagelfest ist, geht im Kugelhagel filigran zu Bruch, teilweise lassen sich sogar Deckungsmauern zerballern. Schüsse erzeugen einen Schwall aus Partikeln, wenn wir danebenschießen, und maßlos übertriebene Splat-Effekte, wenn wir treffen.

Vor allem, was Shotgun und Granaten von den Horizon-Soldaten übriglassen, ist jenseits von Gut und Böse. Statt ewig lang auf dem Boden herumzukullern, explodieren Granaten bei Feindkontakt außerdem sofort, wodurch

sie sich deutlich befriedigender anfühlen als in den meisten Shootern. Kurz gesagt: Das Kern-Gameplay von Trepang 2 sieht toll aus, macht mächtig Laune und der Vorlage alle Ehre.

#### Yeah, einfach nur in Zeitlupe ballern!

Die Prämisse in den Missionen ist dabei simpel: 106 landet nach seiner Befreiung bei der Task Force 27, die die unethischen Experimente der Horizon Corporation aufdecken und den Konzern zerstören will. Bedeutet für uns: In diversen Forschungslaboren, Industriekomplexen und Schlössern kleben einfach noch nicht genügend Eingeweide an den Wänden, und wir werden losgeschickt, um mal für einen neuen Anstrich zu sorgen. Vorher dürfen





wir im Versteck der TF27 unsere Schießbeisen mit gefundenen Aufsätzen bestücken und unsere Uniform umgestalten.

Neben der etwa fünfstündigen Kampagne gibt es kleine Nebenmissionen zu spielen, die uns in neue, kompakte Levels schicken und meistens als Wellenverteidigung mit Zusatzaufgaben gestaltet sind. Mal sollen wir Daten von Servern herunterladen und feindliche Störer fernhalten, mal Frachtcontainer in die Luft jagen, indem wir uns Sprengsätze per Hubschrauber anliefern lassen. Die Zusatzaufgaben sind zwar selten sonderlich interessant gestaltet, sie stehen der Kernstärke des Spiels aber auch nicht im Weg. Im Versteck gibt's außerdem einen Kampfsimulator, bei dem wir uns auf 27 kleinen Maps gegen Wellen von Feinden verteidigen. Zwischen den Runden decken wir uns mit verdientem Geld mit neuer Munition und Ausrüstung ein.

#### Hmm, einfach nur in Zeitlupe ballern

Gerade hier zeigt sich dann leider auch der größte Knackpunkt am Spiel. So viel Spaß das Geballer macht und so gelungen die Fähigkeiten sind, so eintönig ist die ganze Chose auf Dauer auch. Die Waffenauswahl ist sehr klein und noch dazu tiefster Shooter-Standard. Es gibt nur eine Waffe in jeder Kategorie, und auch die paar freischaltbaren Aufsätze ändern kaum etwas daran, wie sich die Knarren anfühlen.





Zudem lässt sich jeder Standardkampf mit den gleichen Taktiken gewinnen. Zwar könnten wir theoretisch auch schleichen und mit Tarnung und Schalldämpfern

vorgehen, da uns die Soldaten aber bei der kleinsten falschen Bewegung sofort entdecken und dadurch jeder Kampf unweigerlich im Chaos endet, wirkt das

mehr deplatziert als nützlich. Selbst die gescipteten Hauptmissionen fühlen sich oft wie ein glorifizierter Hordenmodus an, weil uns das Spiel schlicht in Räume sperrt,


die dann von allen Seiten mit Soldaten geflutet werden. Hier brüstet sich Trepang 2, wie seine Inspirationsquelle, mit einer fortschrittlichen Gegner-KI, beim Test haben wir davon allerdings nix bemerkt.

Die Feinde können in Deckung gehen und uns in die Flanke fallen, die meiste Zeit irren sie jedoch durch die Gegend wie aufgeschreckte Hühner und verhalten sich wenig nachvollziehbar. Viele verschiedene Typen gibt es auch nicht, das höchste der Gefühle sind Schildträger und Selbstmordattentäter, die uns hinterherlaufen und sich in die Luft jagen.

#### Tolle Basis, stark ausbaufähig

Hier und da streuen die Entwickler, ganz wie in der Vorlage, auch mal ruhige Horror-Abschnitte zur Auflockerung ein, die gehen im allgegenwärtigen Getöse aber schnell wieder unter. Selbiges gilt für die Story, die oft nett präsentiert wird, wegen gesichtsloser Figuren und vorhersehbarem Verlauf aber nicht im Gedächtnis bleibt.

Trepang 2 verschießt sein Pulver also mit mächtig Dampf, aber eben auch sehr schnell. Dass sich die Entwickler ganz auf ihre Schusswechsel konzentriert haben, macht sich bezahlt, denn so effektiv und befriedigend haben wir selten geballert. Auf der anderen Seite fehlt es Trepang 2 aber deutlich an Waffen, Gegnertypen und Szenarien, die etwas anderes von uns verlangen, als Horden von doofen Klonssoldaten in Zeitlupe niederzumähen.

Für den fairen Startpreis von 30 Euro bekommen Shooter-Fans trotzdem eine unterhaltsame Kampagne geboten, die sich auch nach dem Durchspielen dank vieler freischaltbarer Cheats noch gut für eine Runde zwischendurch eignet. Trotz unserer vielen Kritikpunkte beweist Trepang 2 vor allem eines: Hier sitzt ein talentiertes Team mit einer klaren Vision, die mit mehr Inhalt und Ideen irgendwann in einen großartigen Shooter münden könnte. 

**FAZIT:** Trepang 2 bietet einen großartigen Shooter-Kern, dem es deutlich an Abwechslung und Substanz mangelt.





# 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.

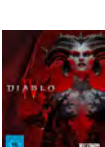
Getestet in Ausgabe: 12/15  
Publisher: Bethesda



### 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



### Diablo 4

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

Getestet in Ausgabe: 07/23  
Publisher: Blizzard Entertainment



### Pillars of Eternity 2: Deadfire

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

Getestet in Ausgabe: 06/18  
Publisher: Paradox Interactive



### The Elder Scrolls 5: Skyrim

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

Getestet in Ausgabe: 12/11  
Publisher: Bethesda



### The Witcher 3: Wild Hunt – GOTY Edition

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

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



### Disco Elysium

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

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

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

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



### BioShock & BioShock Infinite

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

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



### Borderlands 3

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

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



### CoD: Modern Warfare Remastered

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

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



### Doom Eternal

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

Getestet in Ausgabe: 05/20  
Publisher: Bethesda



### Wolfenstein 2: The New Colossus

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

Getestet in Ausgabe: 12/17  
Publisher: Bethesda



### Bulletstorm: Full Clip Edition

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

Getestet in Ausgabe: 05/17  
Publisher: Bethesda

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

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



### Battlefield 1

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

Getestet in Ausgabe: 11/16  
Publisher: Electronic Arts



### Counter-Strike: Global Offensive

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

Getestet in Ausgabe: 10/12  
Publisher: Valve



### Destiny 2

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

Getestet in Ausgabe: 12/17  
Publisher: Activision



### Overwatch

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

Getestet in Ausgabe: 07/16  
Publisher: Blizzard Entertainment



### Valorant

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

Getestet in Ausgabe: 07/20  
Publisher: Riot Games



### Call of Duty: Black Ops 4

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

Getestet in Ausgabe: 11/18  
Publisher: Activision



## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter 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 23

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

Getestet in Ausgabe: 08/23  
Publisher: Electronic Arts

## Adventures

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



### Deponia: The Complete Journey

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

Getestet in Ausgabe: 11/13  
Publisher: Daedalic Entertainment



### Day of the Tentacle Remastered

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

Getestet in Ausgabe: 04/16  
Publisher: Double Fine



### Life is Strange

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

Getestet in Ausgabe: 12/15  
Publisher: Square Enix



### The Book of Unwritten Tales

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

Getestet in Ausgabe: 06/09  
Publisher: Crimson Cow



### Monkey Island 2: Special Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/10  
Publisher: LucasArts



### The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fibzin 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 Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12  
Publisher: Electronic Arts

## Aufbauspiele/Simulationen

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



### Anno 1800

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

Getestet in Ausgabe: 06/19  
Publisher: Ubisoft



### Cities: Skylines

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

Getestet in Ausgabe: 04/15  
Publisher: Paradox Interactive



### Jurassic World: Evolution 2

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

Getestet in Ausgabe: 01/22  
Publisher: Frontier Developments



### Planet Coaster

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

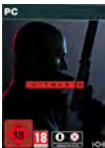
Getestet in Ausgabe: 04/20  
Publisher: Xbox Games



### 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.

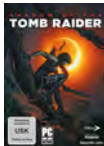
Getestet in Ausgabe: 05/23  
Publisher: Capcom



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

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

## Special Interest

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



### Inside

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

Getestet in Ausgabe: 08/16  
Publisher: Playdead



### It Takes Two

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

Getestet in Ausgabe: 05/21  
Publisher: Electronic Arts



### Hades

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

Getestet in Ausgabe: 11/20  
Publisher: Supergiant Games



### Portal 2

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

Getestet in Ausgabe: 05/11  
Publisher: Valve



### Streets of Rage 4

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

Getestet in Ausgabe: 06/20  
Publisher: Dotemu



### Street Fighter 6

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

Getestet in Ausgabe: 07/23  
Publisher: Capcom

## SO TESTEN WIR



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

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

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

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

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

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

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

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

## UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

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



**FREUNDE WERBEN.  
UND BELOHNT WERDEN.**

# **PC-SPIEL KOSTENLOS ALS KEY!**

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



**1**

**SPIEL AUSSUCHEN**

➤ [pcgames.de/gamesplanet](https://pcgames.de/gamesplanet)

**2**

**ABO BESTELLEN**

➤ [pcgames.de/1-jahres-abo](https://pcgames.de/1-jahres-abo)  
➤ [pcgames.de/2-jahres-abo](https://pcgames.de/2-jahres-abo)

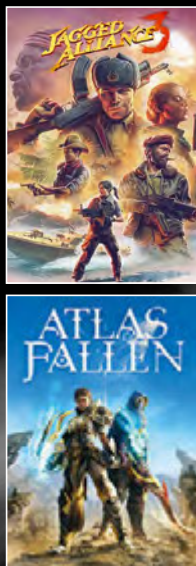
**3**

**KEY EINLÖSEN**

➤ bei Gamesplanet



**PLUS VIELE WEITERE SPIELE!**

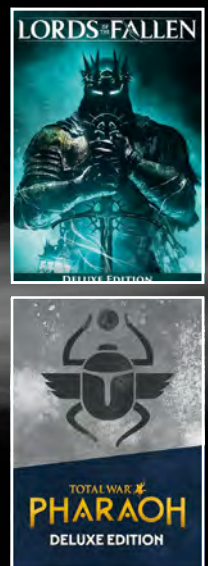


➤ **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**  
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

**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

➤ KEINE AUSGABE VERPASSEN

➤ BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG  
SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!

➤ FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK

➤ KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST



Wii Sports (Quelle: Nintendo)



# Spiele Geschichte 2000 - 2010

Größer, schneller, weiter, teurer!

Im vierten Teil unserer Artikelserie springen wir nicht nur ins nächste Jahrzehnt, sondern gleich in ein neues Jahrtausend!

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





**O**hne jeden Zweifel: Bis zum Jahr 2000 war die Geschichte der Computer- und Videospiele geprägt von einem rasanten Wachstum, was allerdings nicht nur Vorteile nach sich zog. Universell gefeierte Mega-Hits wie Super Mario Bros. (1985), Ultima Underworld (1992) und Metal Gear Solid (1998) wirkten leider für viele bereits nach wenigen Jahren veraltet, zumindest grafisch. Aber auch spielerisch machte sich Ernüchterung breit, wenn man im Nachhinein die sperrige Tanksteuerung eines Resident Evil (1996), den unübersichtlichen Icon-Wust von XCOM: UFO Defense (1994) oder die pingelige Kollisionsabfrage eines Turrican 2 (1991) analysierte. Zudem benötigten PC-Fans alle paar Jahre einen neuen Rechner, um „up to date“ zu bleiben und die neuesten

Hits von Wing Commander (1990) bis Unreal (1998) in guter Qualität genießen zu können.

Dieser Trend verlangsamte sich zu Beginn der sechsten Konsolengeneration, die vornehmlich durch Sonys PlayStation 2 (2000), Nintendos Gamecube (2001) und Microsofts erster Xbox (2001) geprägt war. Inzwischen hatte sich nämlich ein grundlegender Standard etabliert, der die Spiele „angenehmer“ altern ließ. So mauserte sich Halo (2001) für die Xbox zu einem Weltklasse-Ego-Shooter, der erstmals PC-User neidisch in Richtung Konsolen schießen ließ und der immer noch zu den am besten spielbaren Genvertretern seiner Art zählt.

Oder wie wäre es mit dem technisch beeindruckenden Star Wars: Rogue Squadron 2 – Rogue Leader (2001), das die Hardware

des Gamecube bereits zum EU-Launch nahezu voll ausnutzte und sich auch heute noch sehen lassen kann?

Auch danach erschienen mehr und mehr Hits, die man selbst jüngeren Zockern ohne rosarote Nostalgiebrille noch mühelos empfehlen kann. Allen voran steht hier der Meilenstein Half-Life 2 (2004) mit seinem spektakulären Setting, dem hohen Abwechslungsreichtum und fantastischen Ideen wie der Gravity Gun.

Das drei Jahre später folgende Crysis sollte gar technisch derart fortschrittlich sein, dass der Ego-Shooter weit über das Jahrzehnt hinaus als Benchmark für frisch eingekaufte PC-Hardware dienen sollte.

Oder vergleicht einmal die Abenteuer rund um Lara Croft vor und nach Tomb Raider: Legend

(2006) – die neueren Episoden profitieren immens von der direkten Steuerung und bleiben deshalb im Gegensatz zu den alten Titeln allesamt hervorragend spielbar, während man bei den älteren Spielen nun eine Eingewöhnungsphase benötigt.

#### Ein Megaseller dank Fuchtelsteuerung

Nintendo wiederum zeigte sich in den 2000er-Jahren besonders mutig und konzipierte gleich zwei ungewöhnlich experimentelle Geräte: Während der Handheld Nintendo DS mit seinen beiden Bildschirmen inklusive Touchdisplay gekonnt den ergrauten Game Boy (Advance) ersetzte, löste die Wii mit ihrer Wiimote das langgewohnte Gamepad des Gamecube ab.

Groß war anfänglich noch die Hähne, als das Konzept der Kon-



sole erstmals bekannt wurde: Warum sollte man plötzlich auf einen Analogstick verzichten, mit deutlich weniger Tasten als zuvor auskommen und stattdessen eine altmodische „Fernbedienung“ zum Zocken benötigen?

#### I like to move it

Wir alle kennen natürlich die Antwort: Die Wiimote war mit einer Infrarotkamera ausgestattet und kommunizierte mit der beigelegten Sensorleiste, die wiederum sämtliche Bewegungen des Spielers erfasste. So konnte man direkt auf den Bildschirm zielen, um einen Cursor über den Bildschirm zu dirigieren und im legendären Tennis Spiel in Wii Sports (2006) reale Manöver imitieren, als ob man einen echten Schläger in der Hand halten würde.

Das Risiko ging auf: Nintendo feierte mit der Wii einen seiner größten Erfolge als Hardwarehersteller, obwohl die Grafikpower der Konsole der des Gamecubes nur minimal überlegen war.

Das Konzept stellte folgerichtig einen starken Kontrast zu den zeitnah veröffentlichten Xbox 360

(2005) und PlayStation 3 (2006) dar, die lieber mit ihrer fortschrittlichen Hardware protzten und die native Bildschirmauflösung sowie den damit verbunden Detailgrad der Spiele ordentlich nach oben schraubten. Das wiederum kurbelte den Verkauf von Flachbildfernsehern an und läutete nebenbei das Ende der bulkigen Röhrenbildschirme ein.

Für das Protokoll sei noch erwähnt, dass Sonys Eyetoy-Kamera bereits 2003 das Rampenlicht betrat und entsprechend auf der PlayStation 2 die Körperbewegungen der Spieler ins Gameplay einband. Nur leider erschienen gerade mal 25 Titel, die die Hardware zwingend erforderten.

Die Wii konnte hingegen aufgrund ihrer enormen Spielebibliothek eine komplett neue Zielgruppe an Videospielern gewinnen, die eher leicht zugängliche Kost bevorzugte.

Am PC nannte man solche Spiele „Casual Games“, weil sie allein aufgrund ihrer simplen Spielmechanik und ihren oft übertrieben bunten Grafiken faszinierten. Als Paradebeispiele seien die

charmanten Spiele von Popcap Games genannt, allen voran der Puzzler Bejeweled (2001) und der Tower-Defense-Verschnitt Plants vs Zombies (2009).

Der Markt an Casual Games sollte mit Apples iPhone (ab 2007) und dem damit zusammenhängenden Durchbruch der Smartphones noch weiter an Bedeutung gewinnen. Die dort erhältlichen Spiele-Apps kosteten in der Regel nur ein paar Euro, weshalb hochpreisige Titel im zweistelligen Bereich vom Kunden als „zu teuer!“ abgestraft wurden.

Dies führte zuweilen zu äußerst seltsamen Vergleichspreisen, wenn beispielsweise ein Grand Theft Auto: Chinatown Wars (2009) auf dem Nintendo DS knapp 40 Euro kostete und die bereits ein Jahr später veröffentlichte iOS-Variante für schlappe acht Euro erhältlich war.

Alteingesessene Zocker konnten sich im Übrigen nur schwer mit der gängigen Touchpad-Steuerung anfreunden – ihnen fehlte das Feedback beim Drücken der virtuellen Tasten. Umso mehr freuten sie sich über die Evolution der

Musikspiele in Form von Titeln wie Rez (2001), Guitar Hero (2005) und Rock Band (2007): Dort konnten sie sich nächtelang verausgaben, um jeden erdenklichen Song bis zur Perfektion zu üben.

Und ganz nebenbei häuften sich Spiele mit beigelegten Controllern wie einer Plastiktastatur oder einem Mini-Schlagzeug, sodass die spaßige Form der Bewegungssteuerung nicht nur Wii-Besitzern vorbehalten blieb.

#### Die Erfolgsgeschichte von Steam ... und die Geburt des „Pile of Shame“

Kehren wir kurz zurück zu Half-Life 2, das indirekt mit einem der größten Umbrüche in der Geschichte der Spieleindustrie einhergeht: Der Ego-Shooter war der erste große Singleplayer-Titel, den man nur über Valves Steam-Plattform zocken konnte.

Der damit verbundene Internetzwang, der bereits zur Aktivierung des Keys vonnöten war, sorgte anfangs für einen großen Aufschrei. Schließlich war es nicht mehr so ohne Weiteres möglich, seine Spiele an Freunde zu ver-

Bejeweled 3 (Quelle: Popcap Games)







Mega Man 9 (Quelle: Capcom)

leihen. Bis heute sehen viele die Rechtslage kritisch, demnach der Käufer bei einem Steam-Spiel nur ein Nutzungs-, anstatt ein Besitzrecht erwirbt.

Trotzdem setzte sich der enorme Komfort durch, weil man nun Spiele jederzeit per Knopfdruck kaufen sowie herunterladen konnte und Patches automatisch installiert wurden. Diese einfache Handhabung sorgte zusammen mit der größeren Kopierschutzsicherheit dafür, dass inzwischen nahezu jeder Hersteller seine PC-Spiele an einen Steam-Key koppelt oder den Account einer anderen digitalen Vertriebsplattform wie GOG, Epic Games Store, Origin (beziehungsweise EA App) oder Ubisoft Connect verlangt. Genau genommen ist der Kauf von digitalen Games fast schon „zu einfach“ geworden, weshalb immer mehr Spieler über ihren „Pile of Shame“ jammern: dem Berg voller Spiele, der während der zahlreichen lukrativen Steam-Sales erworben wurde und für den kein Mensch auf der Welt mehr die Zeit besitzt, ihn irgendwann abzuarbeiten.

Anders ausgedrückt war Steam der Anfang vom Ende des physischen PC-Marktes. Und auch im Konsolenbereich etablierten sich ab 2005 allerlei Online-Shops wie der PSN Store für die PlayStation 3, der DSi Shop fürs Nintendo DS oder der Wii-Shop-Kanal für die Wii, die immer mehr an Bedeutung gewannen.

Besonders viel Aufmerksamkeit erlangte die Plattform Xbox Live Arcade, mauserte sie sich doch neben Steam zum wichtigsten Karrieresprungbrett vieler Independent-Entwickler. Schließlich konnte man plötzlich seine eigenen Games im heimischen Keller programmieren und veröffentlichen, ohne einen nörgelnden Publisher im Nacken zu haben oder teuer physische Datenträger pressen zu müssen.

2008 war jedenfalls ein besonders erfolgreicher Jahrgang für die Indie-Szene. Ob das hypnotische Musikspiel Audiosurf, der putzige Bridge-Builder-Klon World of Goo oder das abartig clevere Puzzlespiel Braid – diese liebevollen Produktionen heimsten ähnlich hohe

Wertungen ein wie ein Metal Gear Solid 4, ein Grand Theft Auto 4 oder ein LittleBigPlanet.

#### Mehr Freiheit für die Spieler

Natürlich blieb auch der Triple-A-Markt nicht stehen, der inzwischen von etablierten Publishern wie Nintendo, Electronic Arts oder Ubisoft dominiert wurde. Beispielsweise profitierte Rockstar Games in Grand Theft Auto 3 (2001) maßgeblich vom Wechsel der Vogel- zur Schulterperspektive und versetzte die Spieler in eine ebenso dynamische wie lebendige 3D-Polygon-Stadt, in der sie sich nach Belieben austoben durften. Egal, ob man den Story-Missionen folgte, mit einem Taxi Geld verdiente oder sich einfach wilde Hetzjagden mit der Polizei lieferte: Kein anderes 3D-Spiel war derart vielschichtig und erlaubte so sehr viele Freiheiten.

Daraus entstand die heute landläufige Bezeichnung der „Open World“, auch wenn man diese bereits für uralte Rollenspiele wie die Ultima-Serie (ab 1981) hätte einführen können. GTA 3

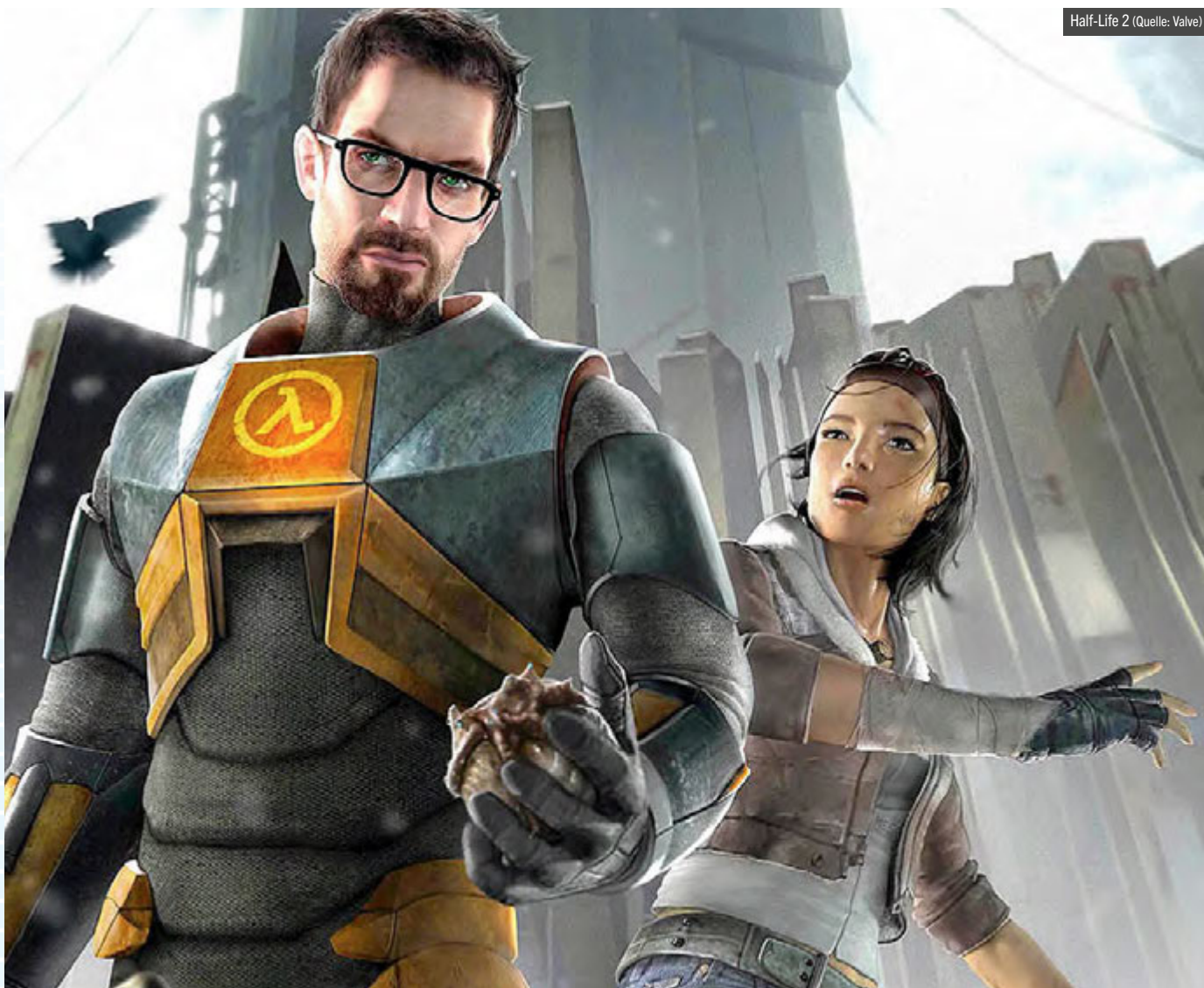
fühlte sich jedoch aufgrund der plastischen Grafik und des Echtzeit-Faktors viel authentischer an. Fairerweise sei noch dazu gesagt, dass einige dieser Spielelemente bereits ein Jahr zuvor in Driver 2 (2000) debütierten.

Nur war der Action-Rennspiel-Hybrid des britischen Studios Reflections bei Weitem nicht so ausgereift und litt unter einer inkonsistenten Framerate, bedingt durch die hoffnungslos überforderte PlayStation-Hardware.

Bereits am Ende der Dekade konnte man mit Fug und Recht sagen: GTA 3 war erst der Anfang. Allein Rockstar hängte mit fast jeder weiteren Produktion die eigene Messlatte noch höher, egal, ob mit GTA: San Andreas (2004), Grand Theft Auto 4 (2008) oder dem ähnlich gearteten Western-Abenteuer Red Dead Redemption (2010).

Parallel dazu trumpfte Ubisoft mit Assassin's Creed (2007) auf und konnte das Open-World-Konzept bereits für das zwei Jahre später folgende Sequel dank spannender Missionen, atemberaubender Weitsicht sowie einer





nahezu grenzenlosen Kletterfreiheit perfektionieren.

Damals konnte gleichwohl noch niemand ahnen, dass der Publisher nahezu alle seine Serien auf das gleiche Format trimmen und somit für eine Ermüdungserscheinung unter den Open-World-Fans sorgen würde. Auch Rollenspiel-Junkies kamen immer öfter in den Genuss ausschweifender 3D-Welten, wobei das höchst umstrittene Ultima 9: Ascension (1999) den entscheidenden Startschuss für moderne Klassiker wie der Gothic-Serie (ab 2001), The Elder Scrolls 3: Morrowind (2002) sowie The Elder Scrolls 4: Oblivion (2006) gegeben hatte.

Ebenfalls immer beliebter wurden Spiele, in denen man ungewöhnlich viel Entscheidungsfreiheit genoss. Als Paradebeispiel ist das legendäre Action-Rollenspiel Deus Ex (2000) zu nennen, das man wahlweise mit brachialer Waffengewalt, heimlichen Schleimanövern oder geschickten Hacking-Skills lösen konnte. Bioware hingegen lockte Fans von Baldur's

Gate 2 (2000), Star Wars: Knights of the Old Republic (2003) oder Mass Effect (2007) mit besonders pikanten Reizen und bot ihnen mehrere potenzielle Liebespartner und Romanzen an.

Zu guter Letzt sorgte Die Sims (2000) für Freiheiten ganz anderer Natur und ermöglichte dem Spieler, ganze Häuser zu bauen und sich an der Simulation der virtuellen Bewohner zu erfreuen.

#### Alte Genres im Wandel der Zeit

All diese Entwicklungen zogen natürlich auch einige Opfer nach sich und trugen immer mehr klassische Genres zu Grabe. Fans von Echtzeitstrategiespielen mussten sich verzweifelt an Command & Conquer: Generals (2003), Company of Heroes (2006) oder World in Conflict (2007) klammern.

Weltraum-Actionspiele feierten ihren Schwanengesang mit Starlancer (2000) und Freelancer (2003). Und richtig düster sah es bei den Point&Click-Adventures aus, die nur noch vereinzelt mit Achtungserfolgen wie Black Mir-

ror (2003), Geheimakte Tunguska (2006) oder Edna bricht aus (2008) aufblitzten.

Stattdessen gewannen Interactive Movies immer mehr an Bedeutung, die nun plötzlich für ihre seichte Rätseldichte gefeiert anstatt getadelt wurden. Zudem setzten die Macher von Titeln wie Fahrenheit (2005) und Dreamfall: The Longest Journey (2006) auf fein ausgearbeitete Polygongrafik sowie professionelle Synchronsprecher anstatt real gefilmte Laiendarsteller. Die Welle der japanischen Interactive Novels von Phoenix Wright: Ace Attorney (ab 2001) bis hin zu 428: Shibuya Scramble (2008) sollte uns Europäer wiederum erst später treffen, weil viele Hits erst mit Verzögerung in eine für die meisten von uns verständliche Sprache übersetzt wurden.

Immerhin erwuchs aus dem Grab der Point&Click-Adventures ein neuartiges Vertriebsmodell, nämlich das der Episodenspiele. So bestand der US-Entwickler Telltale Games größtenteils aus ehemaligen Mitarbeitern der le-

gendären Spieleschmiede LucasArts und wollte das dort fallen gelassene Genre reanimieren. Hierfür sicherte man sich unter anderem die Lizenz für eine Fortsetzung des Klassikers Sam & Max: Hit the Road (1993) und teilte diese in sechs Episoden auf, die erst nach und nach veröffentlicht wurden.

Auch die bereits erwähnten Shooter wandelten sich immer mehr von stumpfen Ballereien zu cineastischen Erlebnissen – egal, ob mithilfe professionell gezeichneter Comic-Seiten in Max Payne (2001), dem Engagement von Hollywood-Schauspielern als Synchronsprecher für Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (2004), oder durch mutige Zwischensequenzen wie die Atombombenexplosion in Call of Duty 4: Modern Warfare (2007). Naughty Dogs Uncharted 2: Among Thieves (2009) konnte gar mit dem Kinoflair atmosphärischer Interactive Movies gleichziehen, indem es klassische Action-Kost geschickt mit herausragend gescripteten Ereignissen kreuzte.



### Mehr als nur ein Videospiel

Doch kaum ein anderer Doppelpack sollte das Medium der Videospiele derart weit in Richtung „Kunst!“ katapultieren wie Fumitsu Uedas Meisterwerke Ico (2001) und Shadow of the Colossus (2005). Beide Spiele sahen auf den ersten Blick wie gewöhnliche Action-Adventures aus, die mit dezenten Steuerungsmacken zu kämpfen hatten. Trotz aller Schwächen war man jedoch von der ungewöhnlich reizvollen Spielwelt, einer zutiefst melancholischen Atmosphäre und einer ungeschlagenen Symbiose aus originellem Leveldesign, fantastischer Musik sowie schlicht-effizienter Erzählstruktur gefangen.

Insbesondere Shadow of the Colossus markierte den Beginn einer Philosophie, die Videospiele schlicht und ergreifend „erwachsen“ machte. Plötzlich waren Kritikern fehlerbehaftete Spiele lieber als irgendwelche knallhart durchkalkulierten Hits, schlicht weil sie etwas „anderes“ versuchten.

Zudem trauten sich die Story-Schreiber solcher Spiele, die Motive des Protagonisten infrage zu stellen und somit den Spieler nachhaltig ins Grübeln zu bringen. Eine Leistung, die wohl nur durch den Horror-Klassiker Silent Hill 2 (2001) getoppt wurde.

Eine Brillanz ganz anderer Art demonstrierte das herrlich komische Portal (2007), das von Haus aus mit einer der originellsten Spielideen des Jahrzehnts begeis-

terte. Noch dazu erzählte Entwickler Valve eine der aberwitzigsten Geschichten überhaupt, deren herrlich zynische Ader den Nerv eines jeden Science-Fiction-Nerds traf und dem Titel vermutlich nicht zuletzt deshalb den begehrten Game Developers Choice Award für das Beste Spiel des Jahres 2007 einbrachte.

Die Retro Studios konnten wiederum mit dem fabelhaf-

ten Metroid Prime (2002) den „2D-Games können keine guten 3D-Spiele sein!“-Fluch besiegen. Das US-Studio machte sich Gedanken, wie ein Super Metroid (1994) in 3D funktionieren könne und kümmerte sich allen voran um eine wahnsinnig gut durchdachte Steuerung, die wie keine andere die ungewöhnliche Ergonomie des Gamecube-Controllers ausnutzte. Umgekehrt wurden im Voraus als

Hits geplante Spiele immer kritischer begutachtet, besonders wenn sie im Vorfeld auffällig stark gehypt wurden. So fuhr Peter Molyneux mit Black & White (2001) zum Release absolute Höchstwertungen ein, während im Nachhinein viele Rezensenten eingestehen mussten, dass sie sich von dem PR-Begeisterungsschwall des Briten hatten beschwatzen lassen und deshalb die offensichtlichen



Taito Memories (Quelle: Taito)



Half-Life 2 (Quelle: Valve)





Braid (Quelle: Number None)

Schwächen des Spiels nicht sahen. Die Konsequenz: Heute gilt Black & White als eines der am meisten überbewerteten Spiele überhaupt.

#### Back to the roots

Der nächste Trend stellte sich eher schleichend ein und stellte die Erwartungshaltung so ziemlich jeder PR-Abteilung dieser Welt auf den Kopf. Denn obwohl viele Spieler

immer schönere und komplexere Games verlangten, wünschten sich einige von ihnen plötzlich die „gute alte Zeit“ der Pixel zurück.

Dank des technologischen Fortschritts gab es immer bessere Emulatoren, mit denen man die Spiele alter Konsolen auf einer modernen Hardware zocken konnte. Streng genommen existierten bereits vor der Jahrtausendwende

vereinzelte Retro-Kollektionen wie Microsoft Arcade (1993) und Activisions Atari 2600 Action Pack (1995). Doch richtig „hip“ wurden sie erst im Zuge des Erfolgs der PlayStation 2, für die reihenweise Sammlungen mit alten Spielhallenautomaten erschienen sind. Besonders viel Mühe gab sich Taito: Der japanische Entwickler veröffentlichte von 2005 bis 2007

eine kleine Serie namens Taito Memories, die aus vier Editionen plus einem Spin-off für die PlayStation Portable bestand. Darin enthalten waren Dutzende alter Arcade-Kleinode, die teilweise zum ersten Mal offiziell beziehungsweise legal außerhalb der Spielhalle zugänglich waren.

Auch Sega hatte schon in den 1990er-Jahren diverse Neuaufla-



Demon's Souls (Quelle: From Software)



gen von Out Run, Power Drift und Space Harrier unter dem „Sega Ages“-Label veröffentlicht. Für die PlayStation 2 setzte man die Reihe vornehmlich in Japan fort, wenn auch mit einer anderen Ausrichtung: Anstatt die Arcade-Automaten möglichst akkurat zu emulieren, entschied man sich für eine grafische wie technische Neuinterpretation. Der Schuss ging allerdings nach hinten los – nahezu alle dieser neuen Versionen von Golden Axe (2003) bis Space Harrier (2003) wirkten lieblos und klobig.

Wirklich gute Remakes mussten deshalb mehr als hässliche Polygone liefern und im Idealfall den alten Klassiker von Grund auf generalüberholen. Als besonders positives Beispiel sei Tomb Raider: Anniversary (2007) genannt: US-Entwickler Crystal Dynamics gestaltete hierfür die Levels des alten Tomb Raider (1996) komplett neu und konnte trotzdem den Nostalgiecharme des Originalspiels nahezu perfekt reproduzieren.

Sega hingegen ruderte komplett zurück und konzentrierte sich ab Space Harrier 2: Space Harrier Complete Collection (2005) wieder auf eine möglichst akkurate Emulation, was von den Fans deutlich positiver aufgenommen wurde. Somit hatte sich der 90er-Jahre-Hype rund um 3D-Gra-



fik und Polygone regelrecht um 180 Grad gedreht und die vormals verschmähte Pixelart zurück ins Rampenlicht gerückt.

Der Gipfel dieses Nostalgiewunsches: Es erschienen erstmals brandneue Spiele, die für oder zumindest im Geiste einer alten Hardware programmiert wurden. Besonders gut zu sehen war dies in Capcoms Mega Man 9 (2008), das

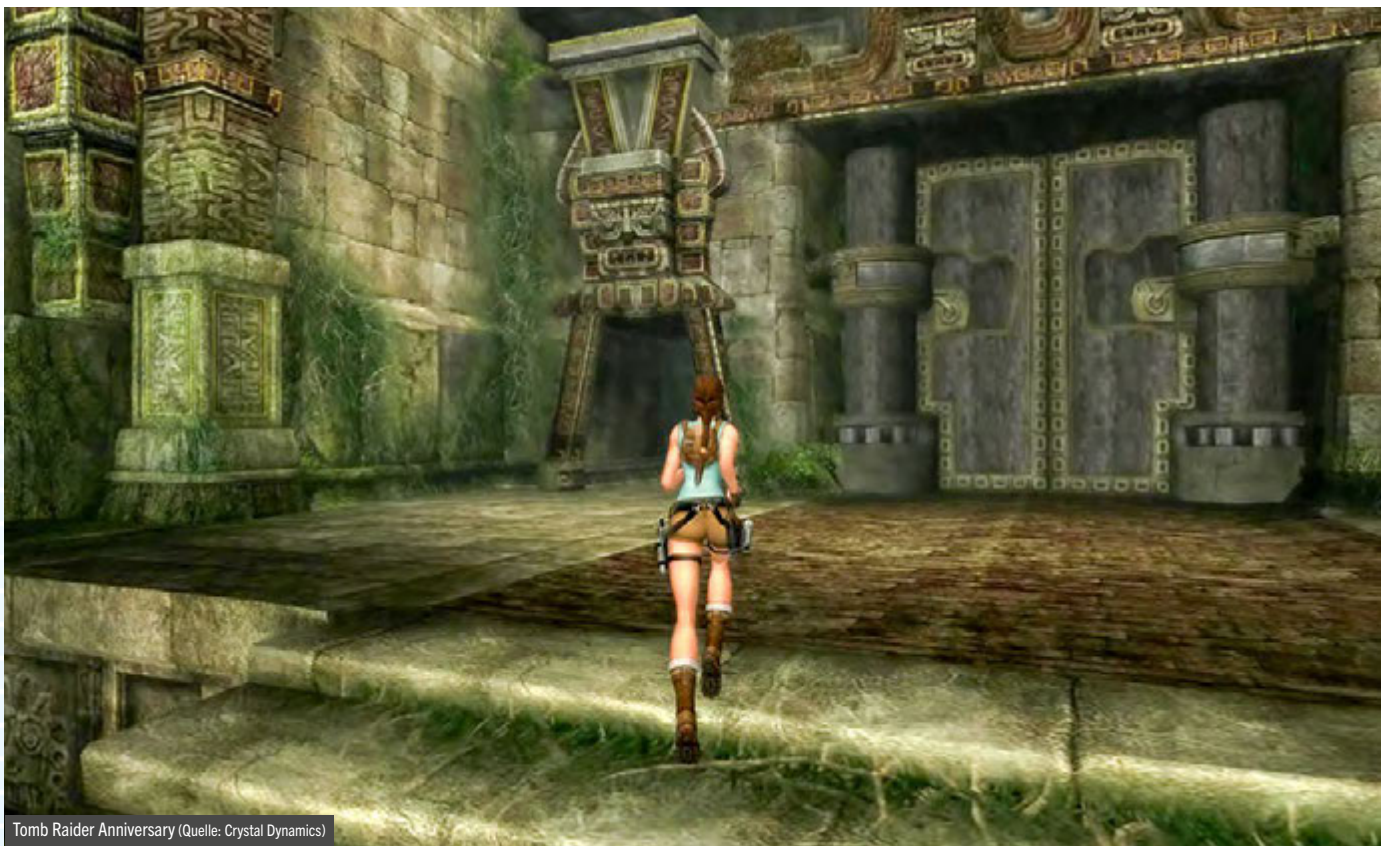
rein grafisch sowie musikalisch genauso auf dem 8-Bit-Gerät Nintendo Entertainment System vorstellbar gewesen wäre. Leider sollte Mega Man 9 noch in einer ganz anderen Hinsicht als Paradebeispiel für einen eher unschönen Trend der 2000er-Jahre dienen: der Einführung unzähliger Mini-DLCs, in denen ehemalige Standardfeatures wie Cheatmodi oder alternative

Schwierigkeitsgrade für ein paar Euro angeboten wurden.

**Bis zu sieben Milliarden Mitspieler** Ebenfalls rasant an Bedeutung gewann der Markt der Massively Multiplayer Online Games (kurz MMOs). Vor der Jahrtausendwende gingen mit Ultima Online (1997) und Everquest (1999) bereits zwei kommerziell erfolgreiche Online-Ti-







Tomb Raider Anniversary (Quelle: Crystal Dynamics)

tel an den Start, die selbst heute noch dank Free2Play nutzbar sind. 2000 überraschte zudem Sega mit dem charmanten Phantasy Star Online (2000), einem erstaunlich leicht zugänglichen Online-Rollenspiel für die Dreamcast. Doch jeder dürfte wissen, welcher noch folgende Megaseller das Genre wahrlich in den Olymp der wichtigsten Spiele überhaupt hieven sollte: World of Warcraft (2004).

Kaum ein Titel hatte die Welt der Spiele derart auf Ansage verändert, schließlich war Blizzard dank ihrer Hit-Franchises Starcraft, Diablo und natürlich Warcraft bereits einer der beliebtesten Entwickler seiner Zeit.

Die Ankündigung, ihr Strategie-Universum rund um Menschen, Orks, Untote und Nachtelfen in ein Online-Rollenspiel à la Everquest zu transferieren, wurde

entsprechend mit großen Erwartungen begleitet. Und sowohl die anfänglichen Kritiken als auch der kommerzielle Erfolg sollten dem Hype gerecht werden.

Im Prinzip hatte World of Warcraft einfach „nur“ ein einsteigerfreundliches MMORPG mit einer übersichtlichen Steuerung und einer irre motivierenden Spielwelt gekreuzt. Gemeinsam mit Steam hatte es zudem die Internet-Kul-

tur weit nach vorn katapultiert und den vormals eigenbrötlerischen Zocker, der tagelang allein vor dem Monitor hockte, zu einem sozial aktiven Wesen gemacht.

Hatte man im Übrigen keine Lust auf ausschweifende Rollenspielwelten und wollte sich lieber mit seinen Onlinefreunden zu kernigen Ballergefechten treffen, dann konnte man sich beispielsweise in den epischen Schlachten



Halo (Quelle: Microsoft)





Uncharted 2 (Quelle: Sony)

eines Battlefield 1942 (2002) aus-toben, mit Freunden die komplet-te Kampagne von Halo 3 (2007) durchspielen oder via Left4Dead (2008) gemeinsam im Viererteam gegen Zombies kämpfen. Das In-ternet offenbarte allerdings auch einige Nachteile, die sich erst mit der Zeit herauskristallisierten. Allen voran konnten sich Spiele plötzlich verändern, weil sie dank Internet-Connection und fortwäh-render Hardware-Entwicklungen in regelmäßigen Abständen ge-patcht wurden. Dabei stieß nicht jede Veränderung auf Gegenliebe und vergraulte im schlimmsten Fall die Fans der „ersten Stun-de“. Unternehmen wie Blizzard reagieren inzwischen darauf und bieten beispielsweise mit World of Warcraft Classic (seit 2019) einfach eine „alte“ Version ihres Über-Hits an.

Das Patchen von Spielen wei-tete sich langsam, aber sicher auch auf Singleplayer-Titel aus, auch wenn dieser Trend in den 2000er-Jahren noch nicht so ver-breitet war wie in den 2010ern. Erneut war dies anfangs eher ein Segen, schließlich konnten die Entwickler bereits ausgelieferte Spiele nun problemlos verbessern und Fehler korrigieren.

Der Autor dieser Zeilen erin-nernte sich mit Grausen an den Klassiker Ultima Underworld 2 (1993), der aufgrund eines Bugs an einer Stelle nicht mehr weiter lief ... weshalb man Wochen (!) warten musste, bis man an eine Patch-Diskette herankam. Per Internet wäre dieser Fauxpas in-



Shadow of the Colossus (Quelle: Sony)

nerhalb weniger Minuten ausge-bügelt gewesen. Gleichzeitig wirft man den Entwicklern heute eine gewisse Nachlässigkeit vor, wis-sen diese doch, dass ihre Spiele nicht am ersten Tag perfekt lau-fen müssen, da sie sie nachträg-lich patchen können. Doch dieses Thema greifen wir besser im letz-ten Teil unserer Artikelserie auf, wenn wir über die Veränderungen der 2010er-Jahre erzählen.

#### Fazit: vollendeter Reifeprozess

Halten wir fest: Die Spiele der 2000er-Jahre waren erwachsener, vielschichtiger und versierter als jene zuvor. Während ein gehypter Blockbuster-Kandidat oder eine lange herbeigesehnte Fortsetzung nicht mehr zwingend ein Hit sein

mussten, überraschten geniale Köpfe wie Fumitu Ueda und die ge-ballte Kraft der Independent-Sze-ne mit echten „Kunstwerken“.

Die Hardware der neuen Kon-solen mag zwar keine derart rie-sigen Sprünge vollbracht haben, wie sie noch in den 1990er-Jahren möglich waren. Dafür änderte sich viel am großen „Drumherum“, so-dass immer mehr Spieler einen Flachbildfernseher und eine stabi-le Internetleitung benötigten. Bis Ende des Jahrzehnts mutmaßten Experten, dass MMORPGs den kompletten Spielemarkt erobern und sogar Singleplayer-Titel obso-let machen würden. Gleichzeitig läuteten sie den Trend der Un-umkehrbarkeit ein, die erstmals beliebte Spiele theoretisch in eine

falsche Richtung „verbesserten“ konnten oder mangels Erfolg so-wie dem Abschalten der Server gar nicht mehr spielbar waren. Und dann war da noch der Auf-stieg der Casual Games wie Plants vs Zombies (2009), leicht zugäng-licher Triple-A-Kost in Form von Die Sims (2000) und der Durch-bruch des Interactive Movies, der immer mehr Spiele mit immer weniger Anspruch hervorbrachte. Ein Trend, der 2009 mit einem größtenwahnsinnigen Geheimtipp namens Demon's Souls erstmals auf die Probe gestellt wurde und im nächsten Jahrzehnt in einer echten Gegenbewegung resul-tierte. Doch darüber berichten wir im kommenden und letzten Teil unserer Artikelreihe. □





Alle Bilder: www.mobygames.com

**25 Jahre**

# Tom Clancy's Rainbow Six: Wegweisender Militär-Shooter — trotz Chaos-Entwicklung

Rainbow Six ist ein Wegbereiter des Taktik-Shooter-Genres. Doch die Entwicklung dieses Meilensteins verlief vor 25 Jahren alles andere als reibungslos. In unserem Report klären wir, welche Probleme das Team von Red Storm Entertainment bewältigen musste!

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



**I**m Jahr 1998 steckte das Genre der First-Person-Actionspiele noch in den Kinderschuhen, war aber bereit für den ersten großen Schritt. Nachdem id Software im Jahr 1993 die Gaming-Welt mit Doom und 1996 mit Quake revolutioniert hatte, waren Shooter in aller Munde. Die nächste Generation war bereit, dieses Erbe anzutreten. Doch neben Unreal und natürlich Half-Life sollte in diesem Jahr ein weiteres Spiel für Furore sorgen und das Genre der Actionspiele um eine heute überaus populäre Nische erweitern. Die Rede ist natürlich vom Taktik-Shooter Tom Clancy's Rainbow Six aus der Feder von US-Entwickler Red Storm Entertainment. Im unserem großen Report erklären wir euch, was das Spiel seinerzeit so wegweisend machte und wie chaotisch zugleich die Entwicklung dieses leisen Revoluzzers war.



#### Ein neues Unternehmen – unter militärischer Führung

Bevor wir an dieser Stelle über die Entstehung von Rainbow Six sprechen, müssen wir natürlich erst die Firma dahinter und ihre

Verbindung zu Autor Tom Clancy unter die Lupe nehmen. Der Autor von Werken wie Jagd auf Roter Oktober (1984) investierte bereits früh in Computer- und Videospiel-

technologie und war Geldgeber bei Virtus Corporation. Dieses Unternehmen lieferte unter anderem 3D-Applikationen, besaß aber auch eine eigene Gaming-Divisi-

on, die für das von David A. Smith designte Adventure The Colony verantwortlich zeichnete. Mit der 1996 veröffentlichten U-Boot-Simulation SSN feierte das Unter-





nehmen einen Achtungserfolg, im Zuge dessen Rainbow-Six-Entwickler Red Storm entstand.

Der ehemalige U-Boot-Kommandeur Doug Littlejohns war nicht nur ein enger Freund Tom Clancys, sondern fungierte auch von 1996 bis 2001 als Geschäftsführer der Firma. Clancy selbst war zum einen Investor und Berater, stellte aber aufgrund seiner Verbindungen immer wieder Kontakt zu Experten aus dem Militär und anderen Bereichen her. Von Virtus kam außerdem noch ein Kernteam von 15 Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen mit, die auch sogleich mit der Entwicklung und Konzeption eines strategischen Militärspiels ins kalte Wasser geworfen wurden.

### Von Geiselrettung zu Rainbow Six

Die Konzepts- und Ideenfindungsphase förderte über 100 Ansätze zutage. Doch ein Szenario stach heraus und fand beim gesamten Team Anklang: Hostage Rescue Team – oder kurz HRT. Hinter diesem ersten Projektnamen steckte ein grundlegender Gameplay-Ansatz. „Es war ein langer Weg von HRT zu Rainbow Six, aber



im Laufe der Zeit änderte sich an den Grundzügen des Titels kaum etwas. Wir wussten von Anfang an, dass wir die Spannung von Filmen wie Mission: Impossible und

Das dreckige Dutzend einfangen wollten – den Nervenkitzel, einem Team erfahrener Spezialisten dabei zuzusehen, wie sie eine Operation mit der Präzision einer gut

geöhlten Maschine durchführten“, erklärte Rainbow-Six-Lead-Designer Brian Upton im Postmortem-Artikel gegenüber Game Developer.





In Interviews unterstreichen sowohl Upton als auch Littlejohns, dass man nicht auf den Doom-Hype aufspringen wollte. Statt eines Shooters, der vor allem auf den schnellen Reflexen des Nutzers basierte, wollte man vielmehr die Strategie, Planung und Durchführung in den Mittelpunkt rücken. Der Spielumfang und auch dessen Fokus änderte sich allerdings mit der Zeit: Das Team merkte schnell, dass ein Spiel, das nur aus Geiselnbefreiungen bestand, schnell monoton werden würde. Also weitete man den Einsatzbereich aus. So wurde aus Hostage Rescue Team irgendwann Black Ops. „Da wir uns von einem strikten Geiselrettungsspiel entfernt hatten, beschäftigten wir uns in unseren Designmeetings mit vielen verschiedenen Black-Ops-Hintergrundgeschichten, die von der Zeit des Zweiten Weltkriegs bis in die nahe Zukunft reichten. Eine Zeit lang haben wir darüber nachgedacht, das Spiel in den 1960er-Jahren, auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges, anzusiedeln und ihm ein starkes Austin Powers/Avengers-Feeling zu verleihen. Anfang 1997 einigten wir uns schließlich auf die Hintergrundgeschichte von Rainbow Six“, führte Upton im Postmortem-Bericht aus.

Der Name Rainbow Six geht hingegen auf die Kappe von Tom Clancy und Doug Littlejohns. Die beiden saßen laut dem ehema-



ligen U-Boot-Kommandeur am ersten Abend bei einem Whisky zusammen und redeten. Clancy erklärte dabei, dass er mit dem Gedanken spielte, ein Buch über eine Spezialeinheit mit Schwerpunkt Geiselrettung zu schreiben. Im Verlauf des Abends (und der Whiskys) kamen sie zu dem Punkt, dass es doch toll wäre, ein internationales Team zu haben, welches weltweit in Gefahrenlagen agieren würde. Doch diese Truppe brauchte natürlich noch einen Namen.

Und hier ließen sich Clancy und Littlejohns von der Realität inspirieren: Das „Rainbow“ stammt von Nelson Mandelas Bezeichnung „Regenbogennation“ für Südafrika. Und das „Six“ basiert eigentlich auf dem Rang des Navy Captains und dessen O6-Gehaltsgrads. Upton war als Lead Designer nicht begeistert, schließlich hörte sich „Rainbow“ nicht gerade nach einer kampferprobten Spezialeinheit an und eine Zahl am Ende eines Titels könnte Pro-

bleme bei möglichen Nachfolgern bringen. Doch er wurde von Clancy und Littlejohns überstimmt.

„Anfang 1997 einigten wir uns schließlich auf die Hintergrundgeschichte von Rainbow Six, fanden jedoch erst fast im April heraus, dass wir sie zu Clancys Roman entwickeln würden. Glücklicherweise haben wir die ganze Zeit über Informationen ausgetauscht, sodass die Anpassung des Spiels an das Buch nicht allzu viel zusätzliche Arbeit bedeutete“, meinte Upton





gegenüber Gamedeveloper.com. Im Gespräch mit Eurogamer klingt diese Zusammenarbeit allerdings weniger harmonisch. Dort kritisiert er, dass Clancy nach dem anfänglichen Brainstorming eigentlich nicht weiter an der Entwicklung beteiligt war, aber Uptons Geschichte für sein Buch verwendete. Der Lead Designer erhielt schließlich von Clancys Agent ein grobes Manuskript, um damit arbeiten zu können. Immerhin sollte die Geschichte des Spiels an die des Buchs angelehnt sein.

#### Ideen und Problemlösungen

„Trotz aller Höhen und Tiefen im Produktionsprozess hat sich das Kernspiel von Rainbow Six nie verändert“, so Brian Upton im Interview. „Wir haben schon früh eine Vision davon entwickelt, wie das Endergebnis aussehen würde, und diese Vision haben wir beibehalten. Ich kann die Bedeutung dieser Konsistenz nicht genug betonen.“

Um dem strategischen Ansatz Genüge zu tun, unterteilte man die Missionen in zwei Phasen: Zunächst erfolgte die Planung am virtuellen Reißbrett. Hier legten



Solo-Spieler Schritt für Schritt die Aktionen des Teams fest. Im Action-Teil setzte man zwar ebenfalls auf schnelle Feuergefechte, jedoch konnte bei präzisen Schüs-

sen bereits ein Treffer den Unterschied machen. Ein taktischer Mehrspielermodus bildete zudem das Rückgrat von Tom Clancy's Rainbow Six und sorgte schließlich

auch dafür, dass sich um das Spiel eine riesige Community bildete.

„Ursprünglich bestand das Rainbow-Six-Team aus mir und einem weiteren Programmierer. Red







Storm begann zeitgleich mit der Entwicklung von vier Spielen. Alle Teams waren in den ersten Monaten drastisch unterbesetzt“, führt Brian Upton den Start der Produktion aus. In der Konsequenz setzte man zu Beginn auf lizenzierte Technologien. Für eine auf Rainbow Six maßgeschneiderte Entwicklung bestimmter Teile fehlte es schlicht

an Personal. Die 3D-Render-Technik beispielsweise bezog man vom Mutterunternehmen Virtus. Auch bei den Netzwerktechnologien griff man zu externen Lösungen. Zunächst experimentierte das Team mit Microsofts DirectPlay, ehe man dann mit einer lokalen Entwicklungsgruppe innerhalb von IBM zusammenkam. Doch diese

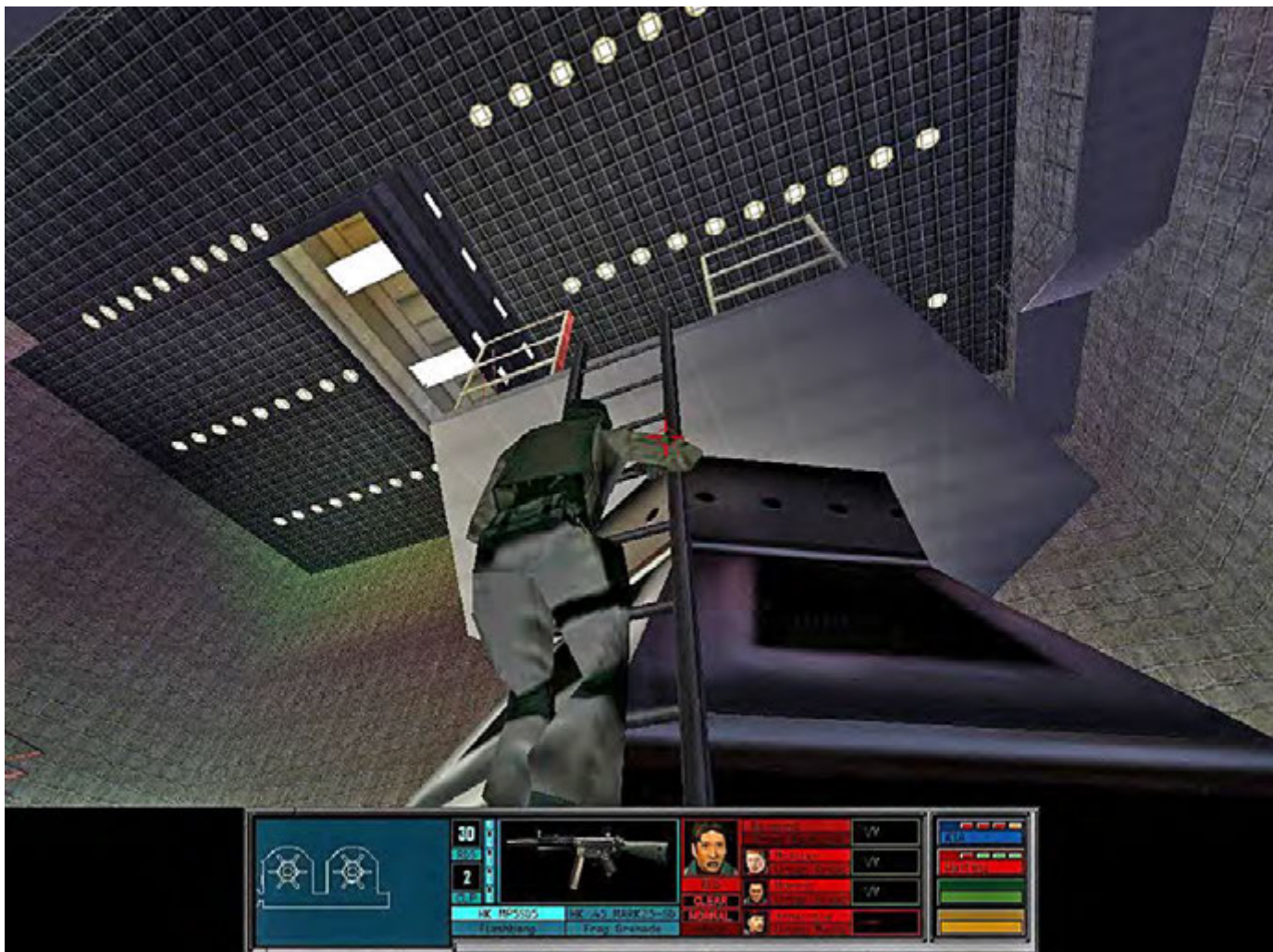
Lösungen sollten nur kurzfristig Entlastung bringen, wie Brian Upton herausstellt: „Irgendwann würden wir diese beiden Technologieentscheidungen Dritter bereuen, aber erst Monate später im Projektverlauf.“

Bei all diesen Problemen und Herausforderungen gab es auch immer wieder Lichtblicke und

Fortschritte. Dank der Beziehungen eines Tom Clancy erhielt man beispielsweise Unterstützung von Militär- und Waffenexperten. Zwei Mitarbeiter des Waffenherstellers Heckler & Koch berieten die Entwickler nicht nur, sie meldeten sich auch freiwillig als Darsteller für Motion-Capturing-Aufnahmen. „Sie verbrachten ein paar Tage in den Biovision-Studios in Kalifornien und ließen dabei jede einzelne Bewegung im Spiel auf Video aufzeichnen. Die Verwendung echter Kampftainer für unsere Motion-Capture-Daten war eine unserer besseren Entscheidungen. Während ein professioneller Schauspieler vielleicht versucht hätte, die Bewegungen aus Effektgründen zu übertreiben, haben diese Jungs es absolut geradlinig gespielt – die Ergebnisse sind beeindruckend. Die Charaktere des Spiels wirken seriös und kompetent und sind dadurch doppelt so gruselig“, erklärte der ehemalige Lead Designer im Postmortem-Report.

Beispielsweise rieten die Experten dem Entwicklerteam ab, Sprungmechaniken in das Spiel einzubauen. Warum? Nun, echte Spezialisten würden etwa nie über eine Couch hechten, sondern drumherum laufen. Auch die Haltung der Soldaten und die





Alle Bilder: www.mobygames.com

Positionierung der Waffen wurde durch das Feedback angepasst. Das Gameplay geriet durch diese Einflüsse sehr bodenständig. Diesen Anspruch unterstrichen die Macher durch die Wahl der Schauplätze und nahmen sich immer wieder reale Orte zum Vorbild. Schlussendlich sollten 16 Karten ihren Weg ins Spiel finden – eine stolze Menge für ein derart kleines Spiele-Studio. Tom Clancy selbst war im Design involviert, da der Plot an dessen kommendes Buch Operation Rainbow angelehnt sein sollte.

#### Alles auf Anfang

Je weiter die Entwicklung voranschritt, desto mehr Probleme tauchten allerdings auf. Die zuvor integrierten Software-Lösungen stellten sich nun zunehmend als Nadelöhre in der Produktion heraus. Die angesprochene Netzwerktechnologie Inverse etwa erwies sich als unpraktikabel mit der für Rainbow Six verwendeten Programmiersprache C++. Nach ersten Versuchen, diese beiden Welten zusammenzubringen, wurde klar, dass eine eigene Netzwerkstruktur für ein optimales Spielerlebnis entwi-

ckelt werden musste. Gleiches galt für den Virtus-Renderer, der zwar eine gute Basislösung war, aber für die Ansprüche eines komplexen Videospiele keine ausreichenden Ergebnisse lieferte. Selbst auf leistungsfähigen Systemen liefen frühe Versionen nur mit niedriger Bildrate.

Brian Upton selbst spürte schnell die Auswirkungen dieser Belastung. Aufgrund der Personalknappheit bekleidete er gleich mehrere Positionen. Zuhause zehrte der jüngst geborene Nachwuchs an den Nerven des frischgebackenen Vaters. Das Ergebnis: „Ich war emotional erschüttert und erlitt bei der Arbeit einen Nervenzusammenbruch – im Grunde eine völlige Unfähigkeit, irgendetwas zu tun.“ Im Sommer 1997 schied er für einige Wochen aus dem Unternehmen aus, ehe das Krisenmanagement in Kraft trat. Die Aufgaben innerhalb des Teams wurden neu verteilt, zusätzliches Personal – darunter unter anderem Netzwerkspezialist Dave Weinstein – kam hinzu. In dieser Zeit wurden auch Prozesse angepasst und beschleunigt. Darüber hinaus schrieb das Team den Netzwerk-Code von Grund auf neu

und tauschte ihn aus. Virtus stellte Red Storm Entertainment den Quellcode seiner 3D-Technologie zur Verfügung, sodass die Programmierer diesen verändern und optimieren konnten.

Allerdings kosteten die Anpassungen Zeit und Geld. In der zweiten Jahreshälfte konnte das Team Deadlines nicht mehr einhalten. Laut Upton folgten von Februar bis Juli 1998 lange Monate des sogenannten Crunchs – also langer Arbeitstage ohne Urlaub oder Zeit für Freunde oder Familie. Viele Teammitglieder schliefen in den Büroräumen. Weinstein erinnerte sich gegenüber Eurogamer sogar daran, dass er einmal von der Polizei wegen seiner unsicheren Fahrweise auffiel. Der Grund war aber nicht Alkohol, sondern die schiere Übermüdung des Entwicklers!

Trotz dieser ungesunden und überaus problematischen Arbeitszeit näherte sich Rainbow Six der Fertigstellung. Auf der Electronic Entertainment Expo 1998 in Atlanta, Georgia präsentierte das Team erstmals einen Gameplay-Abchnitt. Während der Vorführung machte sich die Soldaten-KI aller-

dings selbstständig und löste die In-game-Geiselnahme nach nur einem kurzen Kommando auf. Lead Artist Jonathan Peedin meisterte die Situation souverän und erwiderte, dass die KI so etwas vor einer Woche noch nicht beherrscht habe. Danach erschoss er kurzerhand seine virtuellen Teamkollegen. Die Presse war begeistert und die Berichterstattung entsprechend positiv.

#### Erfolgreicher Release, aber schlechte Stimmung

Die unruhige Entwicklung und die persönlichen Probleme hinterließen auch bei Brian Upton Spuren. Zu der traditionellen Party anlässlich des Erscheinens von Rainbow Six erschien auch Tom Clancy in den Red-Storm-Büros. Als Dankeschön für die Mühen bot der Autor eine signierte Fassung seines jüngsten Buchs an. Eine gut gemeinte Geste, die bei Upton das Fass beinahe zum Überlaufen brachte, wie er im Interview mit Eurogamer ausführte: „Jeder in diesem Raum hatte über ein Jahr lang gecruncht. Die Leute hatten sich praktisch umgebracht, um dieses Spiel auf den Markt zu bringen. Obwohl sein Name auf der



Schachtel stand, war es nicht sein Spiel. Es war unser Spiel. Er hätte uns bitten sollen, eine Kopie für ihn zu signieren! Ich war so sauer, dass ich allein in mein Büro ging, um nichts zu sagen für das ich später geäuert würde.“

Nichtsdestotrotz wurde Tom Clancy's Rainbow Six ein Erfolg – trotz starker Konkurrenz in Form von Titeln wie Half-Life, Starcraft oder Unreal. Die Kritiken fielen zum Release wohlwollend aus. Während Grafik und KI-Verhalten zwar bei den Testern für Unmut sorgten, überzeugten vor allem Spieltiefe und Mehrspieleroptionen. Rainbow Six ging im ersten Jahr weltweit über 200.000 Mal über die Ladentheken. Die 1999 veröffentlichte Gold Edition verkaufte sich in diesem Jahr ebenfalls über 300.000 Mal. Rainbow Six fand somit eine Nische und diente fortan als Aushängeschild für Taktik-Shooter. Red Storm Entertainment veröffentlichte 1999 dazu die Erweiterung Eagle Watch und 2000 den Nachfolger Rainbow Six: Rogue Spear. Im August 2000 übernahm Ubisoft das Studio; im gleichen Zeitraum



erschien Tom Clancy's Ghost Recon. Aus heutiger Sicht wirkt Tom Clancy's Rainbow Six recht archaisch. Seine Quintessenz allerdings findet sich in dem E-Sport-

und Multiplayer-Erfolg Rainbow Six Siege (2015) ebenso wieder wie in Taktik-Shootern à la Ready or Not oder Squad. Rainbow Six definierte ein Genre und zeigte im

Jahr 1998, dass First-Person-Spiele längst nicht nur Action-Festivals sein müssen, sondern auch Strategie und Planung spannend in den Mittelpunkt stellen können. □





# 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: ..... 95 Euro

### ALTERNATIVE

60 Euro teurer, dafür aber auch stärker sind der Core i5-12400F und der AMDs Ryzen 5 5600X – beide bieten 6 Kerne (12 Threads). Der ältere Intel-Socket 1200 hat auch manch eine empfehlenswerte CPU, wobei die 10000er-Modell-Grafikkarten auf PCIe 3.0 beschränken, was zum Beispiel bei der Nvidia GeForce RTX 4060 und 4060 Ti ein Nachteil ist.

## GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ..... XFX Speedster SWFT 210  
 ..... Radeon 6600 Core Gaming (24,1 cm)  
 Chiptakt/Speicherart: ..... Boosttakt 1626 MHz  
 ..... (2491 MHz) / 8 GB GDDR6 (224 GB/s)  
 Preis: ..... derzeit ab 215 Euro

### ALTERNATIVE

Die RX 6600 ist die schwächste Grafikkarte, die noch zu empfehlen ist – es gibt aber drei stärkere Reihen, die für ihren jeweiligen Preis ein guter Kauf sind: Die RX 6650 XT (ab 240 Euro), die RX 7600 (ab 280 Euro) und die neue Nvidia GeForce RTX 4060 für 320 Euro, die zwar kaum schneller als die RX 7600 ist, dafür aber besonders stromeffizient arbeitet.

## MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... MSI PRO H610M-G DDR4  
 Format/Socket (Chipsatz): ..... µATX/Intel 1700 (H610)  
 Steckplätze/Preis: ..... 2x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /  
 ..... 1x PCIe 3.0 x1 / 2x M.2 PCIe 3.0 / 80 Euro

### ALTERNATIVE

Ebenfalls für 80 Euro gibt es das Asus H610M-K D4 oder ASRock H610M-HDV/M2. Mehr auszugeben, lohnt sich nur, falls ihr bestimmte Features benötigt. Beim Griff zum älteren Socket 1200 oder auch AMDs Socket AM4 sind 10 bis 30 Euro Ersparnis beim Mainboard drin. Man sollte aber darauf achten, dass mindestens ein M.2-Slot (PCIe) vorhanden ist.

## 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: ..... Kingston NV2 NVMe (M.2 PCIe 4.0) / keine  
 Kapazität SSD/HDD: ..... 1000 GB / entfällt  
 Preis SSD/HDD: ..... 40 Euro / 0 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ..... AeroCool Rift, 1x 120mm-Lüfter  
 ..... vorverbaut, Grafikkartentiefe bis 34,6 cm,  
 ..... CPU-Kühlerhöhe bis 15,5 cm; Preis: 40 Euro  
 CPU-Kühler: ..... Mitgelieferter Kühler der CPU (Boxed-Version)  
 Netzteil: ..... SilverStone Strider ST Series 500 Watt, 40 Euro

**EINSTEIGER-PC**

**€ 545,-**

Sinnvoll sparen kann man bei unserem Vorschlag nicht, ohne dabei relativ viel Leistung zu verlieren. Sollte man mehr Budget haben, bringt es besonders viel, das Geld in eine bessere Grafikkarte zu stecken. Bei der SSD kann man je nach Preislage auch eine SATA-SSD nehmen, falls die verfügbaren M.2-Modelle deutlich mehr als 40 Euro kosten.

## ANZEIGE

## EINSTEIGER- GAMING-PC

Captiva I74-854



**SSD: 1 TB**



**Arbeitsspeicher:**  
16 GB



**Grafikkarte:** Nvidia  
GeForce RTX 4060 Ti 8 GB



**Prozessor:**  
Intel® Core™ i7 11700F



**Windows 11**

„Erstklassiger  
Einsteiger-PC  
in eleganter Optik“

**CAPTIVA  
KAMPFPREIS:  
€ 1.149,-**  
inkl. MwSt.

CAPTIVA

Mehr Infos auf [www.captiva-power.de/](http://www.captiva-power.de/)





## CPU

Hersteller/Modell: ... AMD Ryzen 7 5800X3D (Sockel AM4)  
Kerne/Taktung: ... 8 Kerne (3,4-4,5 GHz), 16 Threads  
Preis: ... 290 Euro

### ALTERNATIVE

Der 5700X3D ist enorm energieeffizient und für seinen Preis eine tolle Spiele-CPU. Wer aber weniger Budget hat, kommt auch mit einem Ryzen 7 5700X (190 Euro) oder Ryzen 7 5800 (200 Euro) sehr gut aus. Bei Intel ist der Core i5-13600KF für den Sockel 1700 ein wenig schneller als der Ryzen 7 5800X3D, kostet dafür aber auch 20 Euro mehr.

## GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ... INNO3D GeForce RTX 3070 Ti X3 (30,0 cm)  
Chiptakt/Speicherbandbreite: 1575 MHz (Boost 1770 MHz) / 608 GB/s  
Speicher/Preis: ... 8 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 500 Euro

### ALTERNATIVE

Die RTX 3070 Ti profitiert von sinkenden Preisen und ist daher ein Tipp, aber 8 GB Grafik-RAM sind für die Mittelklasse recht wenig. Eine Option ist die etwas schwächere AMD RX 6800 mit 16 GB RAM, von der es aber nur noch 4 Modelle von 470 bis 500 Euro im Handel gibt. Nach oben hin kommt die neuere GeForce RTX 4070 mit 12 GB in Frage. Sie ist 15 Prozent schneller als die RTX 3070 Ti und kostet ab 600 Euro.

## MAINBOARD

Hersteller/Modell: ... Asus TUF Gaming B550-Plus  
Format/Sockel (Chipsatz): ... ATX / AMD AM4 (B550)

Steckplätze/Preis: ... 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /  
... 1x PCIe 3.0 x16 / 3x PCIe 3.0 x1 /  
... je 1x M.2 PCIe 3.0 und 4.0 / 130 Euro

### ALTERNATIVE

Da man den Ryzen 7 5800X3D nicht übertakten kann, wäre auch ein Modell wie das ASRock B550MM-HDV (80 Euro) ausreichend. Beim Griff zu einem übertaktbaren Ryzen nehmen Übertakter-Fans eher ein Modell ab 180 Euro wie das ASRock X570 Steel Legend. Für den Core i5-13600KF beginnen Übertakter-Mainboards mit dem Gigabyte Z690M DS3H DDR4 ab 150 Euro.

## RAM

Hersteller/Modell: ... G.Skill Ripjaws V  
Kapazität/Standard: ... 32 GB (2x16 GB) / DDR4-3200  
Timings/Preis: ... CL16-18-18 / 65 Euro

## M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: ... Western Digital WD Black SN770  
... (M.2 PCIe 4.0) / ADATA Legend 710 (M.2 PCIe 3.0)  
Kapazität: ... jeweils 2000 GB  
Preis 1. SSD / 2. SSD: ... 110 Euro / 80 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... Sharkoon RGB LIT 200, 2x 120mm-RGB-Lüfter  
... vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 35,0 cm,  
CPU-Kühlerhöhe bis 15,7 cm; Preis: 75 Euro  
CPU-Kühler: ... Xilence M705D  
... (15,0 cm hoch, 1x 120mm-Lüfter), 35 Euro  
Netzteil/Preis: ... LC-Power LC6560 GP4 Series 560 Watt  
... (teilmodular), 65 Euro

Für 1.300 bis 1.400 Euro lassen sich sehr viele verschiedene Konfigurationen zusammenstellen – mit einem Ryzen 7 5700 X statt des 5800X3D ist zum Beispiel als Grafikkarte die schnellere RTX 4070 problemlos drin. Wählt man beim Mainboard, Gehäuse und der SSD-Ausstattung weniger, kann man sogar beim Ryzen 7 5800X3D bleiben, der so oder so eine sehr gute Basis auch für noch schnellere Grafikkarten ist.

ANZEIGE

## MITTELKLASSE- GAMING-LAPTOP

Captiva I74-215



**SSD:** 1 TB



**Arbeitsspeicher:**  
32 GB



**Grafikkarte:** Nvidia  
GeForce RTX 4060 8 GB



**Prozessor:**  
Intel® Core™ i9 13900H



**Windows 11**

**CAPTIVA  
KAMPFPREIS:  
€ 1.599,-**  
inkl. MwSt.

„Leistungsstarkes  
Rundum-sorglos-Paket!“

Mehr Infos auf [www.captiva-power.de/](http://www.captiva-power.de/)

CAPTIVA



€ 2.135,-

## HIGH-END-PC



Neben der CPU-Grafikkarten-Kombination haben wir viele Komponenten gewählt, die ein wenig Luxus verbreiten. Wer auf die pure Leistung aus ist, kann bei Mainboard, Gehäuse, Netzteil und der Kühlung sparen und eher zur Mittelklasse greifen sowie auf die zweite SSD verzichten. Eine Ersparnis von 250 bis 300 Euro ist somit möglich. Übertakter können wiederum beim RAM höher getakteten Speicher wählen.



## MAINBOARD

Hersteller/Modell: ... MSI MAG B650 Tomahawk WIFI  
 Format/Sockel (Chipsatz): ... ATX/ AMD AM5 (B650)  
 Steckplätze/Preis: ... 4x DDR4-RAM / 2x PCIe 4.0 x16 /  
 ... 1x PCIe 3.0 x1 / 3x M.2 PCIe 4.0 / 240 Euro

## ALTERNATIVE

Wer kein Interesse an einer Übertaktung des Ryzen 7 7800X3D hat, kann auch weniger ausgeben und zum Beispiel ein Asus TUF Gaming B650-Plus (200 Euro) oder ASRock B650M Pro RS (150 Euro) nehmen. Für Intels Sockel 1700 ist zum Beispiel das Gigabyte Z690 Gaming X DDR4 eine gute 200 Euro-Platine.

## CPU

Hersteller/Modell: ... AMD Ryzen 7 7800X3D (Sockel AM5)  
 Kerne/Taktung: ... 8 Kerne, 16 Threads / 4,2-5,0 GHz  
 Preis: ... 440 Euro

## ALTERNATIVE

Nur der Ryzen 9 7950X3D ist in Spielen noch schneller – allerdings sind es unter 5 Prozent Leistungsvorteil bei einem Aufpreis von mehr als 200 Euro. Nur wer seinen PC professionell für bestimmte Anwendungen einsetzt, könnte für eine bessere Multicore-Leistung am Ende auf einen Ryzen 9 oder Intel Core i9 der 13000er-Serie setzen.

## GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ... PNY GeForce  
 ... RTX 4070 Ti Verto Triple Fan (30,5cm)  
 Chiptakt/Speicherbandbreite: ... 2310 MHz  
 ... (Boost 2610 MHz) / 504 GB/s  
 Speicher/Preis: ... 12 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 840 Euro

## ALTERNATIVE

Die AMD Radeon RX 7900 XT leistet mehr und war lange Zeit nicht teurer. Zu Redaktionsschluss stiegen deren Preise aber an, so dass wir uns für die RTX 4070 Ti entschieden – für 850 bis 900 Euro ist eine RX 7900 XT aber weiterhin eine gute Wahl. Noch teurere Grafikkarten bieten zu wenig Vorteile für ihre Aufpreise.

## RAM

Hersteller/Modell: ... Corsair Vengeance RGB  
 Kapazität/Standard: ... 32 GB (2x16 GB) / DDR5-5600  
 Timings/Preis: ... CL36-36-36 / 115 Euro

## M.2-SSDs

Modell SSD: ... ADATA XPG Gammix S70 Blade  
 ... (M.2 PCIe 4.0) / Lexar Professional NM710 (M.2 PCIe 4.0)  
 Kapazität: ... jeweils 2000 GB  
 Preis 1. SSD/ 2. SSD: ... 120 Euro / 95 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... Thermaltake H570 TG ARGB, 2x120mm-RGB-Lüfter  
 ... vorverbaut; Grafikkarten bis 37,5 cm,  
 ... CPU-Kühler bis 16,0 cm Höhe, Preis: 110 Euro  
 CPU-Kühler: ... Xilence Performance A+ LiQuiRizer 240  
 ... (AIO-Wasserkühlung); 75 Euro  
 Netzteil: ... Seasonic Focus GX 650 Watt  
 ... (vollmodular), Preis: 100 Euro

## Hinweis zum Sockel AMD AM5

Der Sockel AMD AM5 bietet starke Spiele-CPU's – allerdings gibt es nur wenige günstige Mainboards, und die CPUs verlangen DDR5-RAM. Für die Sockel AMD AM4 und Intel 1700 kann man hingegen DDR4-RAM nutzen, welches pro 16 GB etwa 20 bis 30 Euro günstiger ist. Wer aber ohnehin viel investieren wollte, kann auch auf den Sockel AM5 setzen.



# HIGH-END-GAMING-PC

## R75-175

„Genieße jeden Spielzug!“



**SSD:** 2 TB



**Arbeitsspeicher:**  
32 GB



**Grafikkarte:**  
Nvidia GeForce  
RTX 4070 Ti 12 GB



**Prozessor:**  
AMD Ryzen 9 5900X



**Windows 11**

**CAPTIVA  
KAMPFPREIS:  
€ 1.959,-**  
inkl. MwSt.



Mehr Infos auf [www.captiva-power.de/](http://www.captiva-power.de/)

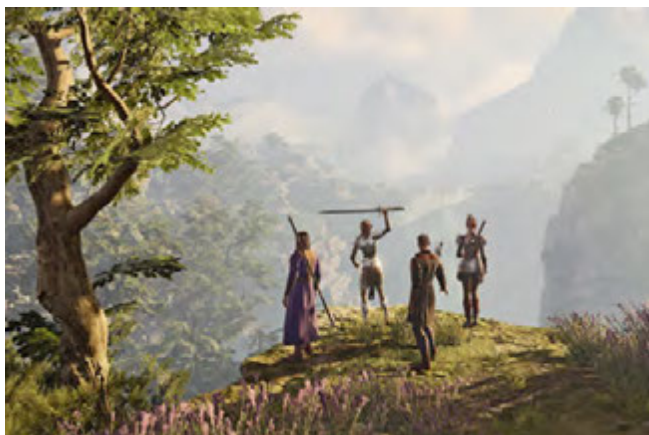
CAPTIVA



# Im nächsten Heft\*

Test

## Baldur's Gate 3



Test

## Jagged Alliance 3



Vorschau

## Starfield



**PC Games 09/23 erscheint am 16. August!**

Vorab-Infos ab 12. August auf [www.pcgames.de](http://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](mailto:redaktion@pcgames.de)  
[www.pcgames.de](http://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**

**Videoredaktion** Matthias Dammes, Antonia Dreßler, Viktor Eippert, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Daniel Link, David Martin, Maci Naem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm Dominik Pache (Ltg.), Tobias Meyer, Carlo Siebenhüner

**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Andreas Altenheimer, Olaf Bleich, Herbert Funes, Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Flößenkämper, Martin Glienke

**Layout**

Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf

**Titelgestaltung** Judith von Biedenfeld © CD Projekt Red, Ubisoft

**Bildnachweis** 123RF.com

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

**Redaktionsleitung Online** [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)  
**Head of Audience** Katharina Pache

**& Content Development**

**Entwicklung**

**Webdesign**

Andreas Herzog, Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora, 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](mailto:jens-ole.quiel@computec.de)

**Verantwortlich für den Anzeigenteil** Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

**Produktmanagement** Aykut Arık

**E-Commerce & Affiliate** Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Benjamin Gründken, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Stephan Wilke

**Creation & Services** Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

**Corporate Publishing** Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

**Anzeigenberatung Print/Digital**

Alto Mair, Tel. +49 911 2872-144; [alto.mair@computec.de](mailto:alto.mair@computec.de)

**Bernhard Nusser** Tel. +49 911 2872-254; [bernhard.nusser@computec.de](mailto:bernhard.nusser@computec.de)

**Anzeigenberatung Online**

Ströer Digital Media GmbH, Kehrvieler 8-9, 20457 Hamburg,

Tel.: +49 40 468 567-100, [www.stroer.de](http://www.stroer.de), [kontakt@stroer.de](mailto:kontakt@stroer.de)

**Anzeigenposition**

**Datenübertragung**

Franziska Behme, E-Mail: [anzeigen@computec.de](mailto:anzeigen@computec.de) via E-Mail: [anzeigen@computec.de](mailto:anzeigen@computec.de)

Es gelten die Mediadaten Nr. 36 vom 01.01.2023.

**AWA**

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](mailto: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](mailto: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](http://dermedienvertrieb.de)

Druck: EDS Zrinyi Zrt. Nadas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.

Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Franziska Behme, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

**marquard**  
group

**Deutschland:**

4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

**Marquard Media Hungary:**

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



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

# HARDCORE FÜR SCHRAUBER







**THE POWER OF LAUGH.**



**DER EINZIGE COMEDY-SENDER  
IM DEUTSCHEN FREE-TV.**