

REMNANT 2

Im Test: Das kann der Soulslike-Shooter!

PAYDAY 3

Verbrechen soll sich lohnen: Was sich das Studio für Teil 3 vornimmt.

PC Games MAGAZIN

Wissen, was gespielt wird

JAGGED ALLIANCE 3



Ausführlich getestet:
Wir klären, ob der
heiß ersehnte
dritte Teil den Fans
endlich einen würdigen
Nachfolger beschert!

BALDUR'S GATE 3

Endlich ist es da! Nach drei Jahren Early Access erscheint nun mit Baldur's Gate 3 das wohl größte Rollenspiel des Jahres – wir haben pünktlich zum Start alle wichtigen Infos für euch!

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

AUSGABE 373
09/23 | € 6,50
www.pcgames.de

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



09

4 196213 406503

★ WAR ★ THUNDER

**BONUS
FÜR NEUE
SPIELER**



50.000.000+ SPIELER



2000+ FAHRZEUGE



REALISTISCHE SCHADENSMODELLE

Erlebe packende Luftkämpfe, fesselnde Panzerschlachten und epische Seegefechte in WAR THUNDER, dem umfangreichsten Fahrzeugkampfspiel aller Zeiten. Mehr als 2000 spielbare Flugzeuge, Helikopter, Panzer und Schiffe aus über 100 Jahren Kriegsgeschichte erwarten dich. Jetzt neu: Mit dem "La Royale" Update übernimmst du das Steuer über die mächtige französische Hochseeflotte des Zweiten Weltkriegs. Spiele jetzt kostenlos auf PC, PlayStation und Xbox. Folge dem Link oder scanne den QR-Code und sichere dir deinen Starter-Bonus!



Rollenspiele, taktische Strategie – und ein neuer Wochentag!



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Zuallererst einmal eine Information in eigener Sache: Jahrelang war es eine Sache der Gewohnheit für viele Leser, dass sie das neue Heft mittwochs im Zeitschriftenhandel ihrer Wahl erstehen konnten. Ab September ändert sich dies jedoch. Denn aufgrund einer branchenweiten Vereinbarung erscheinen (nicht nur unsere!) Computer- und Videospielzeitschriften ab September nicht mehr mittwochs, sondern an einem Freitag. Bedeutet: Die nächste Ausgabe könnt ihr nicht planmäßig am 20. September im Einzelhandel kaufen, sondern erst ab dem 22. September. Ab dieser nächsten PC Games erscheinen wir also immer am dritten Freitag des Monats, nicht mehr am dritten Mittwoch – je nach Datum ein paar Tage früher oder später als bisher gewohnt. Für Print- und Digital-Abonnenten ändert sich weniger bis gar nichts: Wie gewohnt sollten sie ihr Heft zum Wochenende vor dem Kiosk-Termin erhalten, also entweder am Freitag oder Samstag. Auch die App erscheint weiter zum üblichen Termin am Freitag – und somit jetzt eine ganze Woche vor der Printausgabe.

Doch kommen wir zum eigentlichen Thema: Spiele. Besonders Fans von RPGs jeglicher Couleur kamen und kommen in diesen Monaten ja voll auf ihre Kosten. Action-RPG-Freunde bekamen im Juni mit Diablo 4 einen in jedweder Hinsicht aufregenden Titel spendiert, Bethesda-Rollenspieler freuen sich auf Starfield Anfang September und für Par-

ty-CRPG-Fans dürfte Baldur's Gate 3 unzählige Stunden Unterhaltung bieten. Letzteres hat es dann auch in diesem Monat auf unser Cover geschafft, denn auch wenn die Testversion erst knapp drei Tage vor Redaktionsschluss bei uns ankam – viel zu kurzfristig für ein 100+-Stunden-Spiel –, konnten wir den Titel kürzlich ausgiebig antesten. Daher verraten wir euch in unserer Coverstory das Wichtigste, was ihr zum Start des Mammut-RPGs wissen müsst.

Spannend wird es davon ab vor allem im Testbereich. Taktik-Fans dürfen sich gleich doppelt freuen, denn zum einen überrascht Aliens: Dark Descent mit toller Lizenz und spannend-düsteren Echtzeit-Gefechten, zum anderen feiert eine Klassiker-Reihe mit Jagged Alliance 3 endlich das langersehnte Comeback. Und: Mit Remnant 2 kommen auch die Soulslike- und Shooter-Freunde unter euch auf ihre Kosten. Doch jetzt: Viel Spaß mit der neuen Ausgabe 09/23!

Sascha und das PC-Games-Team



DIE NEUEN PC-GAMES-NEWSLETTER!

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

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



Unsere Newsletter

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

PC Games

PC Games Weekly

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

Gewinnspiele

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

Deals & Specials

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

INHALT 09/2023



BALDUR'S GATE 3

08



JAGGED ALLIANCE 3

42



REMNANT 2

56

AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Baldur's Gate 3	10
Armored Core 6: Fires of Rubicon	18
Payday 3	24
Enshrouded	30
Blue Protocol	34
The Crew: Motorfest	38

TEST

Jagged Alliance 3	42
Aliens: Dark Descent	48
Remnant 2	56
Exoprimal	60
F1 Manager 2023	66
Ghost Trick: Phantom-Detektiv	72
Einkaufsführer	76



ALIENS: DARK DESCENT

48

MAGAZIN

Spielegeschichte von 2010 bis 2023 – Das Finanzierungsmonster Spieleindustrie	80
---	----

HARDWARE

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

EXTENDED

Startseite	99
Jagged Alliance 2 (Retro)	100
Super Meat Boy (Retro)	106
Battlebit Remastered – So hätte Battlefield 2042 sein sollen!	112

SERVICE

Editorial	03
DVD-Inhalt + Vollversion: Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	06
Vorschau und Impressum	98

VOLL ABRÄUMEN! JETZT PC GAMES TESTEN

ÜBER
**50%
SPAREN**
NUR
**19,-
EUR!**



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

WWW.PCGAMES.DE/PROBEABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN!

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

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



SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS*

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Sherlock Holmes: Crimes & Punishments handelt es sich um einen Gratis-Code für Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann bei Gamesplanet als Rabatt-Code

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

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: Frogwares
Veröffentlichung: 30. September 2014

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista / 7 / 8, Intel DualCore 2,4 GHz oder gleichwertig, 2 GB RAM, GeForce 8600 GTS / Radeon HD 3850, 14 GB freier Festplattenspeicher, DirectX 9.0c (Herstellerangaben)
Empfohlen: siehe oben (Herstellerang.)

*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 29. Februar 2024. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

VORSCHAU

- Baldur's Gate 3
- F1 Manager 2023
- Payday 3
- Robocop: Rogue City
- The Crew: Motorfest
- Wrestlequest
- XDefiant

MEINUNG

- Battlebit Remastered – So hätte Battlefield 2042 sein sollen!
- Weniger Ideen, mehr Abzocke – Die Unarten moderner Spieleentwicklung

RETRO

- Jagged Alliance 2 – Ein Taktik-RPG-Veteran mit Kultstatus



DVD 2

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST

- Aliens: Dark Descent
- Jagged Alliance 3
- Remnant 2
- Viewfinder

SPECIAL

- Assassin's Creed – Die komplette Rahmenhandlung

RETRO

- Lost Planet: Extreme Condition – Capcoms vergessene Ballerorgie
- Super Meat Boy – Schmierig & schwierig



JEDEN DONNERSTAG NEU!

PCG **PODCAST**

MACI, MICHİ UND IHRE GÄSTE

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



MACI NAEEM CHEEMA



MICHİ GRÜNWALD

www.pcgames.de/podcast



Überall, wo es Podcasts gibt. Natürlich kostenlos!



DIE REDAKTION

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

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:

Diablo 4, WoW, Baldur's Gate 1-3, bald hoffentlich Starfield

Liest gerade:

Diverse Bundesliga-Saisonhefte. Steht zwar selten was Neues drin, aber hat irgendwie Tradition.

Schaut gerade:

From – Season 2. Und Twisted Metal, sobald es in Deutschland verfügbar ist. Kommt in die Pötte, ihr –26 Streaming-Dienste!

Und sonst:

Hatte eigentlich fest vor, mir für dieses Jahr Wacken mal wieder eine Karte zu kaufen. Bin froh, dass ich mir das noch mal überlegt hab, denn ansonsten wär der Ausflug wohl wortwörtlich ins Wasser gefallen. Dann geht's halt erst im nächsten Jahr mit Festivals weiter ... vielleicht schaff ich's ja mal zum Hellfest oder zu Copenhell.



LUKAS SCHMID | Chefredakteur

Spielt gerade:

Disney Illusion Island. Und ich habe vor, in nächster Zeit endlich mal meine Playstation VR 2 in Betrieb zu nehmen, die bisher aus Zeitgründen vor allem hübsch in meinem Wohnzimmer herumgelegen hat. Die knapp zwei Stunden damit bisher waren aber gut.

Sieht gerade:

Wenn dieses Heft erscheint, bereits Star Wars: Ahsoka. Zuletzt gesehen: Marvel's Secret Invasion. Puh, ganz schön mittelmäßig.

War:

Ende Juli für zwei Tage am Gardasee – wandern, Pizza essen, schwimmen, bisschen Klettersteig. War fein! Aber das Schlafen im Zelt meines Kumpels, den ich dort besuchte, war übel. Meinen schmerzenden Rücken werde ich wohl noch eine Zeitlang spüren ...

Und sonst:

Alles bleibt wie immer, bloß schlimmer.



KATHARINA PACHE | Redaktionsleiterin Online

Spielt zurzeit:

Pikmin 4, The Binding of Isaac

Freut sich:

Ein Projekt in meinem Kopf nimmt Gestalt an

Zuletzt gelesen:

Werewolf Jones & Sons: Deluxe Summer Fun Annual

Wenn dir Hellofresh zu viel Rosmarin gibt:

Einpflanzen, Rosmarin wachsen lassen, Nadeln ernten, Limonade draus machen

Was geht da eigentlich bei Alpine ab:

Der neue Chef sieht aus als würde er auf den Namen Igor hören, privat gerne Umhänge tragen und als käme er aus Transsilvanien. Muss erstmal nix heißen, aber dann schmeißt man auch allerlei wichtige und weniger direkt unsympathische Leute noch vor der Sommerpause raus? Läuft!



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Zuletzt durchgespielt:

Aliens: Dark Descent, Atlas Fallen, Shadow Gambit

Spielt derzeit:

Might & Magic: Clash of Heroes, Path of Exile und in Kürze sehr viel Starfield. Jagged Alliance 3 würde mich aber auch reizen.

Hat einen ungewohnten, fast arbeitsfreien Juli hinter sich:

Zuerst doppelte 40er-Geburtsstagsfeier für 25+ Leute ausrichten ... einen Tag später Hals über Kopf in den Urlaub nach Zakynthos ... gleich danach noch ein Kindergeburtstag mit acht überdrehten Kids in der Süßwarenmanufaktur (blöde Idee btw) ... wäre dann wieder urlaubsreif. Aber immerhin: Ich hab 'ne Giraffe gestreichelt.

Zuletzt gesehen:

Oppenheimer, der mir mit Energy Drinks und Ohrenschützern sicher besser gefallen hätte. Außerdem Ant-Man 3 ... ziemlich hohl, aber zumindest nicht so öde wie Black Panther 2.



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt gerade:

Baldur's Gate 3

Liest gerade:

The Division: Compromised

Schaut gerade:

Die erste Staffel von The Rookie mit Nathan Fillion.

Schreibt:

Diesen Kasten aus seinem Exil an der Schwertküste. Redaktionschluss für das Heft ist am Tag der Veröffentlichung von Baldur's Gate 3 und ich stürze mich bereits seit ein paar Tagen in das Abenteuer. Dazu habe ich mich im Home Office eingeschlossen, in der Hoffnung, so wenig wie möglich unterbrochen zu werden. Der Kasten hier muss aber natürlich trotzdem sein. Aber gut, ich muss dann jetzt auch wieder los, damit das was wird mit dem Test bis zu nächsten Ausgabe.



DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video

Spielt gerade:

Half-Life, Portal, World of Warcraft Classic Hardcore, Baldur's Gate 3, Viewfinder

Schaut gerade:

Mal wieder Neon Genesis Evangelion und ich finde das Ende der Serie immer noch besser als das von End of Evangelion. Steinigt mich dafür, ich habe es verdient.

Plant:

Ein digitales Revival meiner alten Pen-and-Paper-Gruppe in Baldur's Gate 3. Wieder komplette Wochenenden an einer Kampagne zu sitzen und Leuten in die Parade zu fahren, die eigentlich ernsthaft spielen wollen, wird bestimmt sehr lustig. Ein bisschen Chaos gehört ja auch immer dazu. Sie werden mich hassen und ich werde es lieben.



MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:

Alan Wake Remastered, Trine 4, F1 Manager 2023

Schaut demnächst:

Sobald die Zeit da ist, muss ich unbedingt mal wieder ins Kino. Auf meiner Liste stehen Mission Impossible 7, Oppenheimer und Barbie. Bin gespannt, welcher mein Favorit wird. Ich denke, der Nolan-Film hat gute Karten.

Schaut gerade:

The Witcher – Staffel 3

Und sonst:

Hätte ich derzeit richtig Lust auf ein Story-Adventure à la Uncharted. Aber irgendwie gibt's in dem Bereich wirklich wenig, was mich reizt. Naja, bleibt mir nichts anderes übrig als Teil 4 der Reihe nochmal durchzuspielen. Gibt Schlimmeres.



VIKTOR EIPPERT | Redakteur

Hat zuletzt gespielt:

Landnama, Dave The Diver, Age of Wonders 4

Spielt gerade:

Thronefall, Rogue Legacy 2, Tails of Iron, Might & Magic: Clash of Heroes – Definitive Edition, Against the Storm, Final Fantasy 16, Zelda: TotK, Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp, Civ 6

Probiert sich an Challenges in Civilization 6:

Zuletzt je eine Partie auf Gottheit mit 6 Spielern mit nur einer Stadt gewonnen sowie einen Herrschafts-Sieg errungen, ohne eine einzige Stadt militärisch zu erobern (also nur per Loyalitätsdruck). Nun mache ich „Speedruns“: In wie wenig Runden kann ich auf Gottheit bei 6 Spielern die verschiedenen Siegtypen schaffen? Bestmarke für Religionssieg bisher ist 138. Da geht weniger! Wen sowas interessiert, kann ja mal auf Twitch nach VikSpielt suchen.



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:

Jedi Survivor, Planet of Lana, Zelda: Tears of the Kingdom, immer mal wieder ein paar Runden F1 23 + Forza Motorsport 7 als Vorbereitung auf den 10. Oktober – Hype!

Zuletzt geguckt:

Barbie, die A24-Doku The Deepest Breath, Dave Made a Maze (danke für die Leihe, Sascha), die sehr unnötige Doku Jaws vs. Boats und die Horror-Comedy Bodies Bodies Bodies

Hört gerade:

Die phänomenale Episode 43 des PC Games Podcasts, was denn sonst! Neben etlichen wundervoll klingenden Stimmen gibt es auch nostalgische Erinnerungen, einen neuen (alten) Trend der Games-Industrie + alles zum größten RPG EVER!

Und sonst:

Freue ich mich sehr auf Forza + Starfield <3



JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur

Spielt zurzeit:

Trackmania und den Klassiker Bubble Bobble an der PS5

Schaut zurzeit:

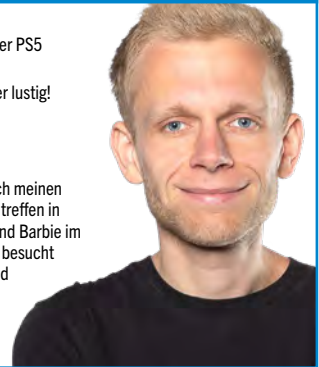
Skibidi Toilet auf YouTube. Völlig gestört, aber super lustig!

Hört zurzeit:

Alte Songs aus der Jugend und Science-Podcasts

Und sonst so:

Eine herrliche freie Woche liegt hinter mir, in der ich meinen Geburtstag gefeiert, ganz viel Zeit auf dem Bardentreffen in Nürnberg verbracht, an einem Tag Oppenheimer und Barbie im Kino geschaut und auch mal wieder meine Familie besucht habe. Damit war die Woche mehr als gut gefüllt und die Tage sind nur so an mir vorbeigeflogen. Jetzt ist wieder Alltag angesagt, aber auch das ist okay. Der nächste Urlaub kommt schon bald!



CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Skyrim – in Vorbereitung auf Starfield

Schaut gerade:

Endlich mal die The-Last-of-Us-Serie. I'm late to the party – ich weiß, aber ich wollte eben auf die 4K-UHD-Blu-Ray warten.

Hört gerade:

Podcasts über Baldur's Gate 1 & 2, da ich die nie gespielt habe und der Hype ja gerade groß ist.

Und sonst:

Hätte ich mal wieder Lust auf was Mittelalter-marktiges. Also mal deftig gebratenes Fleisch essen, Bier trinken und dazu Mittelalter-Musik hören. Vielleicht spiele ich aber auch einfach wieder Gothic und guck mir In Extremo an.



TOBIAS MEYER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

FIFA 23, Oceanhorn 2, Punch Club 2

Schaut gerade:

Hijack, irgendwelche Dokus, die auf meiner YouTube Startseite auftauchen

Hört aktuell:

Wildecker Herzbuben, Costa Cordalis, Truck Stop

Zeit aufzuräumen:

Eigentlich wollte ich mir die Tage nur einen neuen Monitor kaufen. Damit der auch auf den Tisch passt, habe ich angefangen aufzuräumen. Jetzt habe ich die komplette Bude geputzt und Möbel gekauft. Ah Moment ... ein paar Pflanzen habe ich natürlich auch noch geholt. Die Wohnung sieht aus wie neu! Nur einen neuen Monitor habe ich immer noch nicht.



STEFAN WILHELM | Volontär

Spielt gerade:

Remnant 2, Atomic Heart, Armored Core 6 und alte From-Software-Spiele für ein Special, das hoffentlich irgendwann mal fertig wird. Gott, wie sich die Dinger steuern ... die hinteren Schultertasten des Controllers für Kamera hoch und runter zu benutzen, krieg ich wohl nie mehr ins Muskelgedächtnis.

Hört gerade:

Amigo the Devil – Born Against

Zuletzt gesehen:

Kong: Skull Island, Oppenheimer und Barbie

Und sonst:

Ist bald Gamescom und ich bin wieder unter den glücklichen Mitfahrern. Hoffentlich zeigt Aerosoft frisches Material aus dem Autobahn Polizei Simulator 3. Vielleicht haben sie ja einen echten Polizeihund am Stand.



DANIEL LINK | Volontär

Spielt zurzeit:

Baldur's Gate 3, Remnant 2, Blasphemous 2, Yet Another Zombie Survivors, Payday 3 (Beta)

Liest gerade:

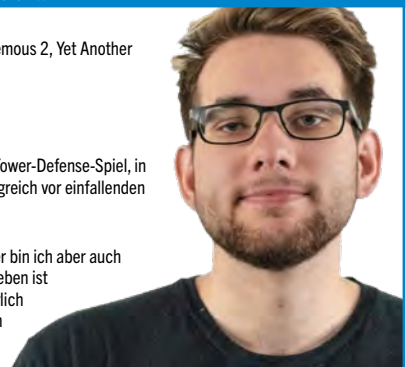
He Who Fights With Monsters, Dune

Indie-Tipp:

Thronefall ist ein niedliches kleines Tower-Defense-Spiel, in dem ihr euer ebenso niedliches Königreich vor einfallenden Horden beschützt.

Da ich nicht Diogenes bin:

Wäre ich auch lieber Diogenes. Leider bin ich aber auch kein Feldherr oder ähnliches, mein Leben ist also in vielen Bereichen nicht sonderlich spannend. Ich war zumindest neulich in London. War doof.



JUDITH VON BIEDENFELD | Layouterin

Spielt gerade:

mit dem Gedanken, auszuwandern angesichts der aktuellen Regenfluten ... Aber die Natur braucht es – ja, ja, ich weiß!

(Fr)isst gerade:

Süße Mochis, japanische Reiskuchen aus gegartem Klebereis, die eine wunderbare weiche, geleeartige Konsistenz haben. Momentan Geschmacksrichtung Grüner Tee – hhhmmm! Ist bestimmt auch gesund!! (50% Zucker ...)

Hat im Kino geschaut:

Barbie – Top-Film von Greta Gerwig (wie erwartet!), und Nolans Oppenheimer war beeindruckend, aber auch anstrengend.

Empfiehl:

Dungeons & Dragons: Ehre unter Dieben – die imdb-Wertung von nur 7,3 liegt völlig daneben. Der Film macht einfach totalen Spaß!



MARTIN GLIENKE | Praktikant

Spielt gerade:

Blasphemous, Valorant, Brotato, Baldur's Gate 3 (mein Magier der Nekromantie macht sehr Spaß)

Sieht gerade:

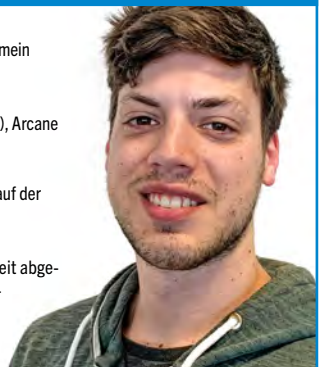
Chapelwaite (die erste Folge war ein bisschen öde), Arcane (zum zweiten Mal), Indiana-Jones-Filme

Hört gerade:

Blind Guardian, Beast in Black, nerdige Podcasts auf der langen Zugfahrt

Und sonst:

Ich habe letzte Woche endlich meine Masterarbeit abgegeben. Diese Last endlich loszuwerden, ist wirklich befreiend. Und jetzt habe ich auch wieder viel mehr Zeit für meine liebsten Hobbys.



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die
PC-Games-Redaktion:

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

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

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

Heftnachbestellungen und
Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

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

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

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







Baldur's Gate 3

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Hersteller: Larian Studios
Termin: 03. August 2023

Wir haben die Entwickler von Larian Studios in Belgien besucht und kurz vor dem Test einen letzten Blick auf Baldur's Gate 3 geworfen. Was ein Wahnsinns-Spiel! PCG-Redakteur Matthias berichtet von seinen Eindrücken.

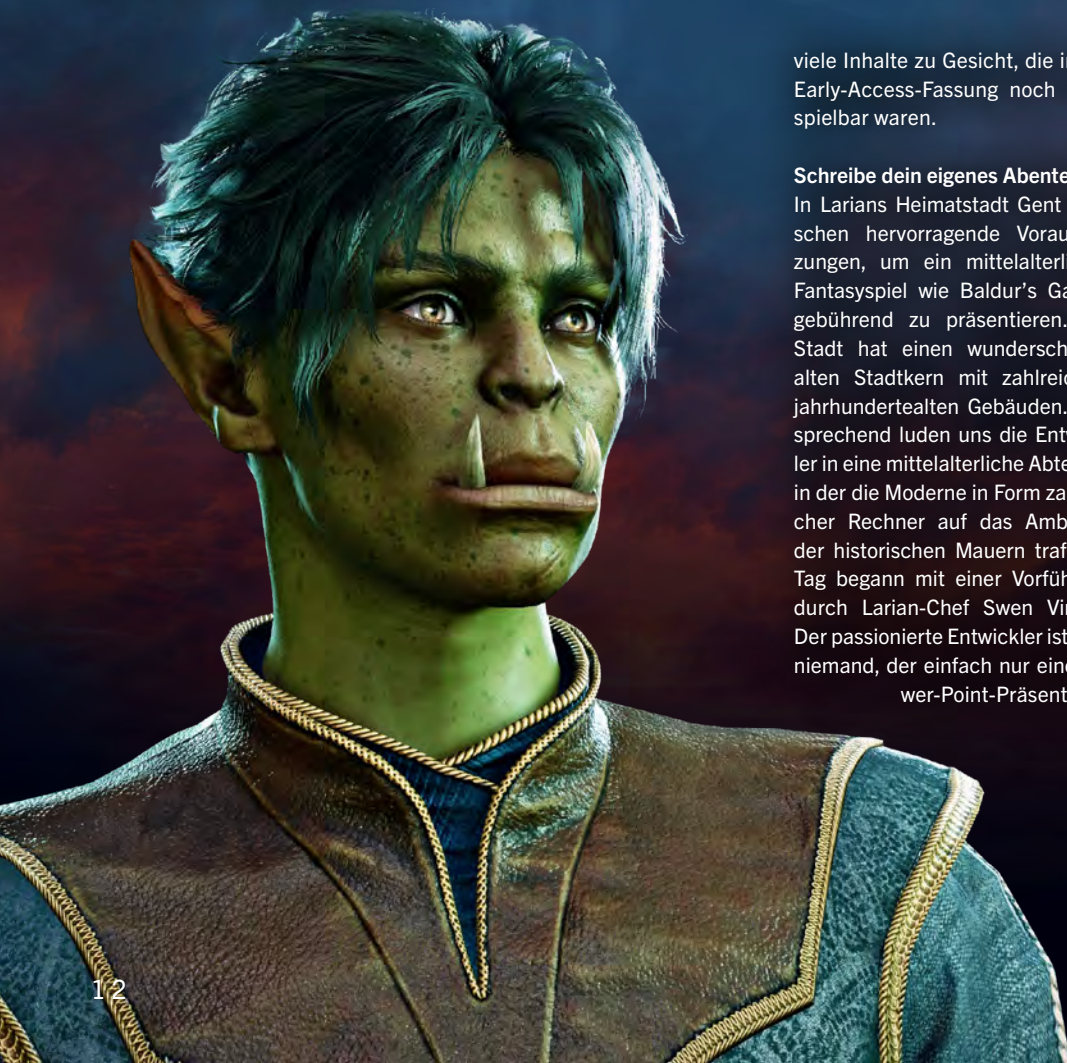
Von: Matthias Dammes

Während wir in die zweite Jahreshälfte 2023 starten, sind Spieler auf der ganzen Welt voller Vorfreude auf die noch kommenden Blockbuster des Jahres. Allen voran Starfield von Bethesda dürfte eine unheimlich große wartende Fangemeinde haben. Ich persönlich zähle mich aber nicht dazu. Was ich bisher von dem Rollenspiel gesehen habe, hat mich noch nicht so richtig abgeholt. Mein Höhepunkt der kommenden Wochen und Monate ist dagegen Baldur's Gate 3. Alles, was ich bisher zu dem Spiel gesehen und selbst erlebt habe, zeigte das enorme Potenzial, dass mit dem Titel erneut die Messlatte für CRPGs in ungeahnte Höhen gelegt wird. Schon mit den beiden „Divinity: Original Sin“-Teilen haben die Entwickler von Larian Studios bewiesen, dass sie ihr Handwerk in diesem Bereich mehr als verstehen.

Entsprechend war es für mich auch die klügste Entscheidung von Wizards of the Coast, die wohl bekannteste Videospiel-Umsetzung ihres D&D-Universums in die Hände der Belgier zu legen und von ihnen Baldur's Gate 3 entwickeln zu lassen. Wenn ich es einem Studio zutraue, das Erbe von Bioware würdig fortzusetzen und mit der eigenen Philosophie sogar noch besser zu machen, dann ist es Larian. Schon seit ihren Anfängen mit Divine Divinity vor nun mehr als 20 Jahren habe ich ihre Entwicklung interessiert verfolgt. Spätestens mit Divinity 2: Ego Draconis wurde ich zum Fan. Entsprechend hoch sind inzwischen aber auch meine Erwartungen an Baldur's Gate 3. Habe ich Angst, dass diese Erwartungen enttäuscht werden? Nicht wirklich. Aber man weiß ja nie. Spieleentwicklung ist ein schweres Unterfangen. Besonders auf

diesem Niveau. Bei Larian selbst ist man aber offenbar sehr zuversichtlich in Bezug auf das eigene Produkt. Sonst hätte man sich wohl auch kaum den Stunt zugetraut, mit dem das Team vor wenigen Wochen überrascht hat.

Entgegen der Trends der Spieleindustrie, wo Releasetermine regelmäßig verschoben werden, haben die Belgier die Veröffentlichung von Baldur's Gate 3 mal eben um ganze vier Wochen vorgezogen. Bei mir selbst hat das erst mal ein wenig Panik ausgelöst, weil die Berichterstattung rund um so einen großen Titel einiges an Planung erfordert und diese Vorverlegung das ganz schön durcheinander gewürfelt hat. Aber im Grunde freue ich mich auch darauf, nun bald endlich wieder nach Baldur's Gate aufbrechen zu können. Diese Vorfreude wurde kürzlich nur noch verstärkt, als ich vor Ort in Belgien, genauer gesagt in Gent, die Gelegenheit bekam, bei einem Event rund um das letzte Panel from Hell teilzunehmen. Hier hatte ich die Gelegenheit, einer mehr als ausführlichen Präsentation von Studiochef Swen Vincke beizuwohnen, mit ihm längere Zeit zu sprechen und auch mehrere Stunden den damals aktuellen Build des Rollenspiels auszuprobieren. Dabei bekam ich auch



viele Inhalte zu Gesicht, die in der Early-Access-Fassung noch nicht spielbar waren.

Schreibe dein eigenes Abenteuer

In Larian's Heimatstadt Gent herrschen hervorragende Voraussetzungen, um ein mittelalterliches Fantasy-Spiel wie Baldur's Gate 3 gebührend zu präsentieren. Die Stadt hat einen wunderschönen alten Stadtkern mit zahlreichen, jahrhundertealten Gebäuden. Entsprechend luden uns die Entwickler in eine mittelalterliche Abtei ein, in der die Moderne in Form zahlreicher Rechner auf das Ambiente der historischen Mauern traf. Der Tag begann mit einer Vorführung durch Larian-Chef Swen Vincke. Der passionierte Entwickler ist aber niemand, der einfach nur eine Power-Point-Präsentation

vorträgt. Ihm ist es immer wichtig, den Leuten direkt das Spiel zu zeigen. Das bedeutet: Es wird live vorgespielt, mit dem Ziel, so viele Systeme und Features wie nur möglich zu zeigen. Mit Vinckes positiv verrückter Art und der zuweilen unberechenbaren Natur des Spiels aufgrund seiner vielen Variablen führt das oft zu witzigen Situationen und gerne auch heillosem Chaos. So wurde aus der eigentlich für eine Stunde angesetzten Präsentation eine mehr als zweistündige, beeindruckende Demonstration der Vielfältigkeit von Baldur's Gate 3.

Das Spiel ist ein unfassbar interaktiver und reaktiver Sandkasten, wo man gefühlt alle paar Minuten mit seinen Aktionen eine Permutation der Handlung und Spielwelt auslöst. Es fällt mir schwer, das richtig in Worte zu fassen, um die Tragweite dessen adäquat herüberzubringen. Ich habe den Eindruck, dass hier das erste Mal die gerne genutzte Marketing-Floskel, dass kein Playthrough wie der andere ist, wirklich wahr werden kann. Swen meinte zu mir entsprechend auch, dass sie zwar mal ausgerechnet haben, auf



wie viele unterschiedliche Weisen die Story ablaufen und enden kann, sie diese Zahl aber bewusst nicht im Marketing verwenden, weil sie viel zu irre sei und ihnen das ohnehin keiner glauben würde. Und das von jemandem, der gerade erst die Spieler mit seiner Aussage von mehr als 170 Stunden Cinematics im Spiel geschockt hat. Diese hohe Zahl ist aber auch eben jener Vielfältigkeit geschuldet. Eine Begegnung mit bestimmten Charakteren ändert sich zum Beispiel je nachdem, welche Gefährten ich in der Gruppe habe und auch anhand eventueller zurückliegender Entscheidungen, die das Leben des betreffenden Charakters vielleicht beeinflusst haben. Das alles muss natürlich entsprechend in differenzierten Cinematics widergespiegelt werden.



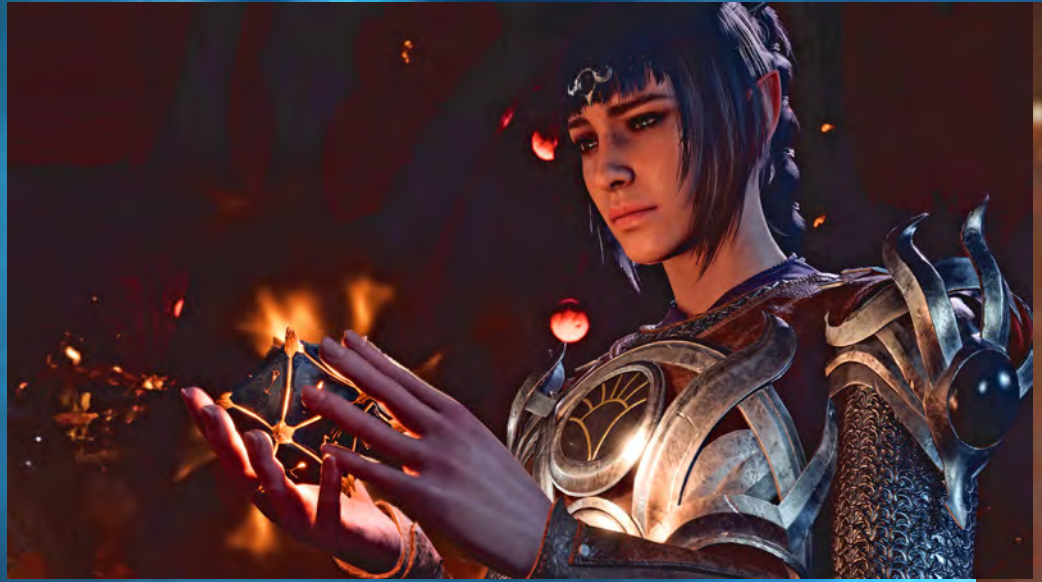
Nachdem ich mehrere Stunden auch selbst spielen konnte und mich mit den anwesenden Kollegen unterhielt, wurde auch sehr gut deutlich, wie sich das auf die Erlebnisse jedes einzelnen auswirkte. Schon im kurzen Zeitraum unserer Anspielsession hatten die meisten von uns sehr unterschiedliche Abenteuer erlebt. Dabei hängt es nicht nur von Entscheidungen in Dialogen ab, ob sich andere Ereignisse ergeben oder nicht. Auch die Interaktion mit der Spielwelt besteht unterbewusst immer wieder aus Momenten, die den weiteren Verlauf des Abenteuers beeinflussen. Dafür sorgt allein schon die Gestaltung der Spiel-

welt, die vollgestopft ist mit Interaktionsmöglichkeiten und Dingen zum Entdecken.

Swen Vincke spricht dabei unter anderem auch von der Philosophie, dass Geheimnisse hinter Geheimnissen, hinter Geheimnissen versteckt sein können. Ob man diese findet und wie viel davon, hängt von der Vorstellungskraft des Spielers, seinem Entdeckerdrang und auch den Fähigkeiten seiner Charaktere ab. Hat man nicht genügend Wahrnehmung, findet man vielleicht nie eine abgelegene Höhle, in der ein anderer Spieler ein episches Abenteuer erlebt. Für Spieler wie mich, die in Spielen immer alles entdecken bzw. nichts auslassen wollen und große Angst haben, etwas zu verpassen, wird Baldur's Gate 3 vermutlich eine echte Herausforderung. Es ist für mich nicht schwer vorzustellen, dass ich in dem Spiel wahrscheinlich auch im zehnten Durchlauf noch immer neue Dinge entdecken werde. Und irgendwie freue ich mich auch darauf.

Dunkle Gelüste

Neue Dinge zu entdecken, die über die Inhalte des Early Access hinausgehen, war natürlich auch im Rahmen des Events möglich. Das ging schon bei der Charakterauswahl los. In der fertigen Version von Baldur's Gate 3 stehe ich vor der Wahl, ob ich mit einem selbst erstellten Charakter, oder mit einem der Origin-Charaktere in das Aben-





teuer ziehen will. Letztere haben natürlich den Vorteil, dass man ihre Handlungsstränge aus ihren Augen erlebt, was man sonst nur als Beobachter mitbekommt, wenn die Charaktere in der Gruppe sind. Zu diesen Charakteren gehören die sechs bereits bekannten Figuren wie Shadowheart, Astarion, Lae'zel und die erst kürzlich vorgestellte Karlach. Es gibt aber auch noch einen siebten Origin-Charakter, der etwas ganz Besonderes ist und ein großes Problem behebt, das ich immer mit Divinity: Original Sin 2 hatte.

Wenn man sich nämlich für einen Custom-Charakter entscheidet, weil man selbst in der Hand haben will, was für eine Figur man spielt, muss man damit leben, dass man einen Protagonisten ohne eigene Geschichte spielt. Das ist bei BG3 auch wieder so. Aber da kommt der Dark Urge ins Spiel. Dabei handelt es sich um einen Origin-Charakter mit einer sehr spannenden eigenen Geschichte, die nach Aussagen der Entwickler auch sehr stark mit den alten Baldur's-Gate-Spielen verknüpft sein soll. Das Besondere an dem Charakter ist aber, dass er vollständig individualisierbar

ist. Genau wie bei einem normalen Custom-Charakter kann ich hier Geschlecht, Rasse, Klasse, Name und Aussehen ganz nach meinem Geschmack gestalten.

Die Story von Dark Urge ist allerdings nichts für zarte Gemüter. Es handelt sich bei der Figur um einen ehemaligen Massenmörder, der an Amnesie leidet und sich nicht an sein früheres brutales Leben erinnern kann. Immer wieder scheint durch unterbewusste Handlungen oder eigenartige Reaktionen auf bestimmte Situationen sein ehemaliges Leben durch. Ich selbst habe genau diesen Charakter auch während meiner Anspielsession ausprobiert. Ich will nicht zu viel spoilern, aber nach meinen Erlebnissen mit einigen Story-Momenten, die zu seiner Hintergrundgeschichte gehören, habe ich den Entwicklern vorgeschlagen, dass es vielleicht besser sei, bei der Charakterauswahl eine Warnung anzubringen, dass es in der Geschichte dieses Charakters unfassbar düster zugeht. Mit seiner Story ist der Dark Urge für mich aber ziemlich faszinierend, weil er vielfältige Möglichkeiten bietet, wie man ihn spielen kann. Ich habe mir



zum Beispiel bereits ausgemalt, wie ich ihn als einen Charakter spielen würde, der von seinen vergangenen Taten angewidert ist und versucht, seine Sünden reinzuwaschen. Die Implementierung dieses Charakters ist für mich auf jeden Fall eine der besten Überraschungen unter den Neuerungen, die ich hier erstmals zu sehen bekam.

Baldur's Gate – die Stadt

Ein weiteres Highlight war für mich, auch einen ersten Gameplay-Einblick in die Stadt Baldur's Gate zu bekommen. Zwar konnte ich diesen Abschnitt noch nicht selbst spielen, aber auch die umfangreiche Vorführung von Swen Vincke hat bereits einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Die Stadt ist immerhin der Dreh- und Angelpunkt der Geschichte und Spielwelt. Sie verleiht nicht umsonst den Spielen ihren Namen. Der Larian-Chef beginnt seine Demonstration in einem noch recht simpel gehaltenen urbanen Umfeld mit kleinen Häuschen, Marktständen und schicken Plätzen. Schon hier fällt auf, wie unfassbar belebt die ganze Spielwelt ist. Die Straßen sind voll mit NPCs, die sich angeregt unterhalten oder anderen Aktivitäten nachgehen. So entsteht schon durch die Geräuschkulisse das Gefühl, in einer brummenden Metropole zu sein. Entsprechend groß war dann auch mein Erstaunen, als Swen plötzlich meinte, wir seien erst in einem Vorort außerhalb der Stadt und er im gleichen Atemzug die Ka-



mera ein wenig schwenkte, um den Blick auf die gewaltige Stadt Baldur's Gate am Horizont zu richten.

Die Stadt selbst wirkt dann noch einmal eine Spur beeindruckender. Allein die schieren Ausmaße machen mir da schon ein wenig Angst, weil ich befürchte, mich in dem Trubel der Stadt einfach zu verlieren. Vor allem, da ich in die vielen Gebäude auch einfach hereingehen und tatsächlich mit jedem NPC sprechen kann. Ich sehe schon, wie ich stundenlang jeden einzelnen Einwohner anquatsche, um potenzielle versteckte Quests zu entdecken. Viele NPCs haben zwar nicht mehr als ein paar Zeilen zu sagen, aber bei vielen bekomme ich auch zusätzlich Informationen. Und das alles ist auch noch vollvertont und cineastisch inszeniert. Sehr beeindruckend.

Alte Bekannte

Zur Abenteuergruppe von Swen gehörte während der Präsentation




übrigens auch Jaheira. Die Halbfelche dürfte vielen Kennern der Reihe noch aus den beiden Vorgängern bekannt sein. Sie ist inzwischen eine alte, weise Druidin, die bereits Kinder und Enkelkinder hat. Sie ist sich aber noch nicht zu schade, sich wieder der Gruppe eines Abenteurers anzuschließen. Neben den Origin-Charakteren kann ich nämlich auch noch andere Gefährten für meine Sache gewinnen. Dazu gehört mit Minsc auch noch ein weiterer bekannter Charakter und Publikumsliebbling aus den Vorgängern. Im fertigen Spiel soll es zudem möglich sein, generische Söldner zu rekrutieren. Gut für

Leute, die es sich vielleicht mit zu vielen Begleitern verscherzt haben. Wenn die nämlich nicht mit dem einverstanden sind, was ich mache, kann es sein, dass sie abhauen, oder meine Entscheidungen gar zu ihrem Tod führen. Nicht, dass mir so etwas jemals passieren würde.

Ich könnte hier vermutlich noch Romane über all die Details oder interessanten Features schreiben, die mir aufgefallen sind. Habe ich zum Beispiel schon vom Illithiden-Talentbaum erzählt? Oder von den Romanzen? Ach, das entdeckt ihr am besten selbst. Oder anders gesagt, muss ich mir ja auch noch ein paar Schmankerl für den Test

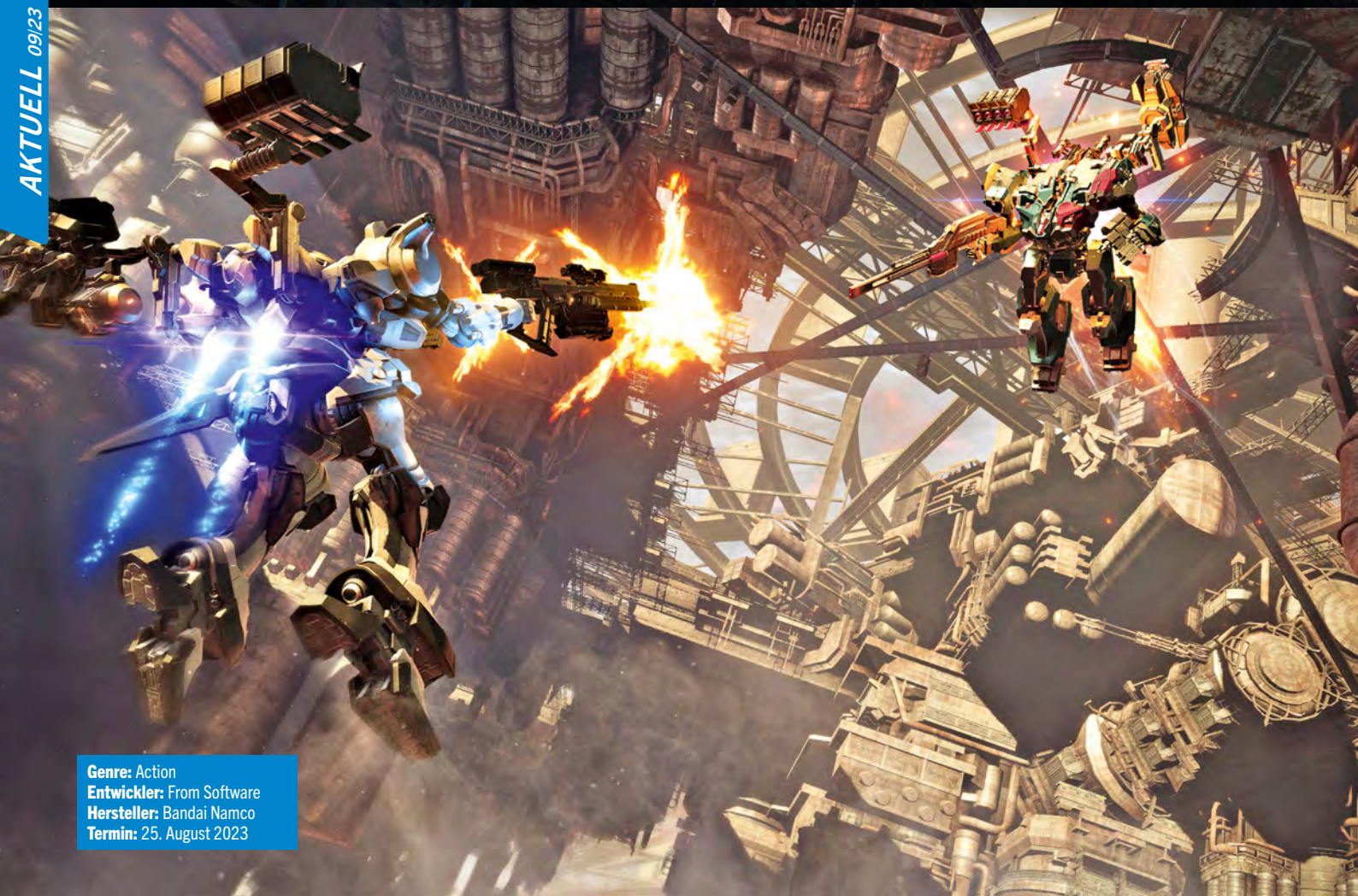
aufheben. Der Vollständigkeit halber sollte ich zum Schluss noch festhalten, dass es durchaus noch Arbeit für die Entwickler in den Wochen bis zum Release gab. In Cutscenes ist die Kamera manchmal ungünstig platziert, die KI hatte bei meinem Playthrough einmal einen richtigen Aussetzer, gelegentliche Textur-Pop-ups stören die ansonsten exzellente Atmosphäre, ein paar Voice-Lines fehlten gerne mal. Alles, was mir an solchen Kleinigkeiten aufgefallen ist, kann aber leicht behoben werden. Alle Mängel, auf die ich die Entwickler angesprochen habe, hatten diese bereits auf dem Schirm. Dass das

Team unermüdlich dabei ist, die letzten Ecken abzufilen, konnte ich sogar während des Events direkt beobachten. So hatte ich an meiner Anspielstation bereits eine neuere Version, die noch am Morgen aufgespielt wurde. Im Gegensatz zu Swen auf der Bühne, der noch mit einem nervigen Minimap-Bug zu kämpfen hatte, der in meinem Build bereits gefixt war. Daher bin ich auch zuversichtlich, dass Larian das Spiel am 03. August in einem Top-Zustand veröffentlichen konnte. Während ihr diese Zeilen lest, stecken wir schon tief in der Testversion, die knappe drei Tage vor Redaktionsschluss eintrudelte.

Baldur's Gate von Larian Studios aus dem belgischen Gent entwickelt und in Eigenregie vertrieben. Die PC-Version erschien am 03. August 2023 und eine Fassung für Playstation 5 folgt am 06. September. Es wird zudem an einer Xbox-Version gearbeitet, die allerdings – wie kürzlich bekannt wurde – erst 2024 fertig wird. 



FAZIT: Hier steht uns ein Rollenspiel-Epos ins Haus, das das Potenzial hat, die Messlatte für das Genre in unerwartete Höhen zu legen.



Genre: Action
Entwickler: From Software
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 25. August 2023

Armored Core 6 Fires of Rubicon

Nach über zehn Jahren kommt endlich ein brandneues Armored Core auf den Markt. Ob From Software nach all der Zeit noch weiß, was ihre Spielereihe damals so beliebt gemacht hat, erfahrt ihr bei uns in der Vorschau.

Von: Daniel Link

Nach dem gigantischen Erfolg von Elden Ring würden die meisten Studios wohl direkt mit den Arbeiten an einem Nachfolger anfangen. Nicht jedoch From Software, die zwar noch einen DLC für das beliebte Spiel veröffentlichen wollen, als Nächstes jedoch einen neuen Ableger der fast in Vergessenheit

geratenen Armored-Core-Reihe herausbringen. Viele Fans sind verständlicherweise ganz gespannt darauf, ob Armored Core 6: Fires of Rubicon die beliebten From-Software-Qualitäten besitzt. Dazu gehöre auch ich, weswegen ich mich sehr freute, als ich das Spiel vor Kurzem zum ersten Mal ausprobieren durfte.

In meiner Session durfte ich mir lediglich das erste Kapitel des Third-Person-Mech-Shooters ansehen. Bezüglich der Story gab dieses noch keinen allzu klaren Einblick darauf, was mich im Spiel so erwarten wird, was ich sah, passte jedoch zur bisher bekannten Handlung der Armored-Core-Reihe. Meine Frage, ob Hustler Two bezie-

hungsweise Nine-Ball im Spiel sein wird, konnte mir zwar nicht beantwortet werden, doch die Handlung wird Armored-Core-Fans voraussichtlich wieder einmal zusagen.

Die Story erlebt man durch verschiedene Missionen, die über ein Menü ausgewählt werden. Die einzelnen Levels sind recht groß, die Ziele jedoch sehr linear gehalten.

ten. Man bewegt sich von Punkt A zu Punkt B, erlegt auf dem Weg ein paar Feinde und schließt dann die jeweilige Aufgabe ab. Zumindest gibt es hier einiges an Variation. Man schaltet verschiedene Luftabwehrgeschütze aus, besiegt einen feindlichen Armored Core, erklimmt eine wandernde Festung und einiges mehr.

Umgeben von zwei Tonnen Stahl

All das macht man in seinem getreuen Armored Core, einem der Mech-Anzüge des Spiels. Diese sind ausgerüstet mit einem Schwert und zahlreichen Fernkampf Waffen, die sich nach Belieben austauschen lassen. Unter anderem gibt es hier Raketenwerfer, Maschinengewehre und alles andere, was das Waffenherz begehrt. Auch können die Mechs für kurze Zeit durch die Luft fliegen, was allein das Navigieren der verschiedenen Karten bereits zu einer spaßigen Angelegenheit macht.

Damit man bei diesen ganzen Dingen nicht den Überblick verliert, sind die Armored Cores mit einem passenden, futuristischen UI ausgestattet. Dieses wirkt im ersten Moment sehr überfordernd, mit einem großen Kreis in der Mitte des Bildschirms, zahlreichen Balken, die sich leeren und wieder auffüllen und einer Menge Schnickschnack. Glücklicherweise gewöhnt man sich jedoch sehr schnell an das Interface. Ein Balken zeigt etwa die Abklingzeit des Schwertes an, ein

weiterer die verbleibende Munition im Magazin und so weiter. Es ist gar nicht so leicht, in einem schnellen Spiel wie Armored Core 6 ein UI zu kreieren, welches dem Spieler alle nötigen Informationen gibt, ohne vom Geschehen abzulenken. Wer möchte schon in die untere Ecke des Bildschirms schauen, um seine Abklingzeiten zu sehen, wenn man gerade mitten in einer Bullet-Hell steckt? From Software hat sich bezüglich des Interface aber definitiv Gedanken gemacht. Es könnte zwar an manchen Stellen noch verbessert werden, doch ich hatte beim Spielen zumindest nie das Gefühl, dass mich das HUD auf irgendeine Weise einschränkt.

Das könnte sich im Verlauf des Spiels natürlich noch ändern, denn zum Release wird es zahlreiche weitere Kapitel geben, doch die anfänglichen Missionen haben bereits einen Mordsspaß gemacht. Umso schlimmer fand ich es dann, als ich nach kurzer Zeit bereits wieder aus dem Gameplay gerissen wurde. Einige Missionen waren schon in unter einer Minute abgeschlossen und obwohl die Länge der Missionen graduell anstieg, waren sie zumindest im ersten Kapitel allesamt recht schnell zu Ende.

Mein Spielerlebnis bestand also darin, mir eine Art Standbild anzusehen und währenddessen einem Dialog zu lauschen, in dem

mir die nächste Mission erklärt wird. Dann komme ich endlich zum Spielen, was wirklich eine Menge Spaß gemacht hat, doch nach ein paar Minuten war es damit wieder vorbei. Anschließend noch ein Dialog zum Abschluss der Mission und das Ganze beginnt wieder von vorn. Für meinen Geschmack verbrachte ich definitiv zu viel Zeit damit, einfach auf den Bildschirm zu starren. Doch es ist wohl ein gutes Zeichen, dass ich lieber weiterspielen wollte.

Ein wenig zu einfach für From Software?

Auch waren die normalen Missionen, also all jene ohne Bosskampf, nicht sonderlich herausfordernd.





Die normalen Gegner können sich nicht wirklich gegen den Mech-Anzug zur Wehr setzen, weswegen man sie einfach umpustet. Im Verlauf des Hands-on-Termins wurden zwar neue Gegnertypen eingeführt, wie beispielsweise unsichtbare Scharfschützen, doch allzu viel konnten diese auch nicht ausrichten. Nicht nur wird im UI nämlich angezeigt, aus welcher Richtung diese schießen werden, man erhält auch noch ein deutliches auditives Warnsignal. Das ist

zum einen hervorragend für die Zugänglichkeit des Spiels, zum anderen können Menschen wesentlich schneller auf Audio als auf visuelle Reize reagieren, was das Spielgefühl ein wenig „beschleunigt“. Durch diese Hinweise war es für die Scharfschützen jedoch schwer, trotz der Unsichtbarkeit einen Überraschungsangriff zu landen, denn durch einfaches Drücken der X-Taste wich ich dem Schuss geschickt aus, nachdem ich das Warnsignal gehört hatte.

Selbst als mehrere Scharfschützen gleichzeitig auf mich losgingen, mussten sie sich meinem Waffenarsenal geschlagen geben. Schaffte ich es jedoch nicht, sie schnell aus dem Verkehr zu ziehen, tarnten sie sich erneut und teleportierten sich an einen anderen Ort. Das Feuergefecht war also wenig gefährlich, dafür aber ziemlich nervig. Allzu schlimm ist das jedoch nicht, da From Software die Wucht, die so ein Mech-Anzug mit sich bringt, ziemlich gut umsetzen

konnte, ohne dabei auf irgendeine Art klobige Steuerung oder ähnliches zu setzen. Man fühlt sich einfach ziemlich mächtig, während man durch die Lüfte fliegt und die oft wehrlosen Gegner ausschaltet. Als Scharfschützen erwiesen sich Elden Rings Hummer zwar als deutlich effektiver, doch auch ohne diese Bedrohung hatte ich in Armored Core einfach Spaß daran, mich durch die Karte zu bewegen und auf Feinde zu schießen. Auch sind nicht alle Missionen so trivial, beispielsweise hatte ich auf einer der späteren Karten so meine Probleme, da sich mir massig Gegner in den Weg stellten, die meinen Armored Core schnell in Altmetall verwandelten, wenn ich nicht geschickt manövrierte. Das Highlight von Armored Core 6 sind bisher jedoch definitiv die Bosskämpfe.

Bosskämpfe mal wieder als absolutes Highlight

Diese machen nämlich nicht nur eine ganze Menge Spaß, sondern sind zum Teil auch ziemlich schwierig. Insgesamt durfte ich gegen vier richtige Bosse antreten, den ersten machte ich recht schnell platt, den zweiten habe ich auf unkonventionelle Weise besiegt und der dritte überraschte mich beim ersten Mal mit seinen Angriffen, wodurch ich schnell wieder beim Checkpoint landete. Auch der letzte Boss des Kapitels machte zumindest mir ordentlich zu schaffen und ich





brauchte eine ganze Weile, um mit ihm fertig zu werden. Zugegebenermaßen hätte ich vermutlich einfach aufhören sollen, gegen den Bullet-Hell-Boss im Nahkampf mein Schwert zu schwingen, aber leider ist das Schwert halt einfach sehr cool! Es wäre fast schon ein Verbrechen, nicht auf den Boss zuzustürmen und dabei die Hälfte meiner Lebenspunkte zu verlieren. Bei Bossen gibt es dieses auditive Warnsignal übrigens auch, da hier jedoch wesentlich mehr auf dem Bildschirm passiert, ist es trotzdem noch recht knifflig, allem auszuweichen.

Die bisherigen Bosse sind allesamt gut inszeniert, haben interessante Mechaniken und bringen dem Spieler bei, wie man Armored Core wirklich spielt. Zwar gibt es auch einige Tutorials im Spiel, doch wer nicht gerne Text-Popups durchliest, der entwickelt auch beim normalen Durchspielen ein gutes Spielgefühl. Der erste Boss, ein fliegendes Schiff, zeigt dem Spieler unter anderem, das Schwert zu benutzen, wenn man den Boss gebrochen hat. Das Schwert macht nämlich eine ganze Menge Schaden und eignet sich



daher hervorragend für diese Situation. In meiner Zeit mit dem Spiel setzte ich jedoch auch abseits davon viel auf das Schwert, da es nicht nur wie bereits erwähnt eine Menge Schaden macht, sondern auch gut im Brechen der verschiedenen Gegner und Bosse ist.

Jeder Gegner – und auch die eigene Spielfigur – hat nämlich neben seiner Lebensleiste noch einen separaten Balken, der sich durch eingesteckten Schaden füllt. Ist die Leiste voll, wird man gebrochen, kann sich eine gewisse Zeit lang nicht bewegen und erhält mehr Schaden. Das ist nicht nur für den Spieler tödlich, sondern auch für die verschiedenen Gegner. Nicht nur konnte ich mit dem Schwert die meisten normalen Feinde mit einem einzigen Schlag besiegen, auch füllte sich die separate Leiste von Bossen durch einen Angriff um mehr als die Hälfte! Dahingehend fand ich das Schwert fast schon zu stark.

Mit dem Düsenantrieb durch die Luft

Die Überhand über die verschiedenen Gegner gewinnt man jedoch nicht nur durch reine Feuer- (oder Schwert-)kraft. Das Fliegen und Manövrieren in der Luft ist ebenfalls ein wichtiger Teil von Armored Core 6, wie man es aus den neueren Ablegern der Reihe kennt. Dass man den Flug nicht vernachlässigen sollte, bringt einem spätestens der zweite Boss bei. Dieser ist nämlich vorn gepanzert, weswegen man irgendwie hinter ihn gelangen muss. Das klappt ziemlich gut, wenn man einfach über ihn drüber fliegt, da er selbst an den Boden gefesselt ist. Soweit ich das beurteilen konnte, hatten Spieler, die den Kampf am Boden bevorzugten, ziemliche Probleme mit diesem Boss, wohingegen Pilotenasse ihn schnell zu Schrott verarbeiteten.

Über die Zeit bringt einem das Spiel immer neue Techniken und Mechaniken bei, die man dann al-

lesamt im Kampf gegen den Endboss des Kapitels einsetzen muss. Da sich das erste Kapitel eher wie eine Art Tutorial anfühlte, bin ich also recht optimistisch, dass meine Kritikpunkte im Rest des Spiels gar nicht mehr vorhanden sein werden. Momentan kann ich zwar nur spekulieren, doch ich hoffe, dass im Verlauf der nächsten Kapitel mehr Gegnervariation ins Spiel kommen wird, die den Spieler auch in normalen Missionen ins Schwitzen bringt. Die Bosskämpfe waren ohnehin schon der absolute Höhepunkt und wenn From Software eine Sache gut kann, dann sind das Bosskämpfe. Diese werden also vermutlich auch im Rest des Spiels zu überzeugen wissen.

Obwohl ich ein paar Probleme mit dem Endboss hatte, könnte From Software den Schwierigkeitsgrad meiner Meinung nach sogar noch ein wenig anziehen. Die Armored-Core-Reihe ist bei Spielern nämlich vor allem für das Customi-





zation-System des eigenen Mechs bekannt. Auch in Armored Core 6 gibt es wieder zahlreiche Waffen und Ausrüstungsteile, mit denen man seinen Mech ausstatten darf. Der gesamte Kampfanzug lässt sich hier durch verschiedene Gegenstände nach eigenen Wünschen anpassen. Dazu gibt es natürlich das passende, riesige Menü, in dem sämtliche Attribute angezeigt werden. Bei einigen lässt es sich sehr leicht entziffern, was From Software hiermit genau meint. Leichtere Beine sehen nicht nur anders aus, sondern machen den Mech leichter, wodurch er beispielsweise etwas

schneller ist. Durch andere Dinge lässt er sich besser steuern, kann länger fliegen, steckt mehr Treffer ein und so weiter. Doch nicht bei allen Sachen ist direkt klar, was sich damit genau verändert, weswegen hier auch Experimentieren gefragt ist. In älteren Teilen der Reihe war das ganz normal.

Unter anderem gab es Kämpfe in einer Arena – die in Armored Core 6 übrigens auch wieder vorkommt –, für die man fast schon einen richtig spezialisierten Mech-Anzug brauchte. Ob das in Armored Core 6 auch der Fall ist, lässt sich bisher nur schwer einschätzen. Ich zumindest habe lediglich ein einziges Mal meine Waffe verändert und sonst blieb ich bei der Basis-Version des Mechs. Es wäre recht schade, wenn das im Rest des Spiels auch so aussieht, da die Garage bisher ein zentraler Aspekt der Armored-Core-Spiele war, den Fans sicherlich vermissen würden. Diesem Aspekt weniger Gewicht zu verleihen, öffnet die Reihe jedoch für ein breiteres Publikum, da viele Spieler vermutlich weniger Interesse daran haben, stundenlang ihren Mech anzupassen. Hier schafft es From Software also hoffentlich, beide Spielergruppen glücklich zu stimmen.

Optisch ein Hingucker

Zumindest in Sachen Grafik muss kein Spieler irgendwelche Bedenken haben, denn Armored Core 6 ist insgesamt ziemlich hübsch. Nicht nur die Szenerien mit den großen, äußerst imposanten Bauten, sondern auch die verschiedenen Effekte konnten mich überzeugen. Glücklicherweise lief der Titel auch ohne

irgendwelche merkblichen Ruckler. Bei Elden Ring hatte From Software zu Beginn ein paar Probleme mit der Performance, für ihr neuestes Spiel hat sich das Studio jedoch scheinbar extra ins Zeug gelegt.

Mir hat Armored Core 6 auf jeden Fall eine Menge Spaß gemacht. Am meisten störte mich während meiner Spielzeit, dass ich nicht mehr spielen konnte, was einiges über die Qualität des Titels aussagt. Ich habe zwar nur einen Bruchteil von Armored Core 6 gesehen, doch dieser kleine Ausschnitt des Spiels hat mich bereits überzeugt, dass From Software mal wieder ein richtig gutes Spiel produziert hat. Armored Core 6 fühlt sich wie ein würdiger Ableger der neuen Generation dieser Spielereihe an. Der Kernaspekt von Armored Core ist immer noch da und wurde mit einigen spannenden Gameplay-Neuerungen erweitert. Ob Armored Core 6 das beste Armored Core sein wird, um mit der Reihe anzufangen, kann man wohl erst zum vollständigen Release beurteilen, doch ich bin mir bereits sicher, dass sowohl Veteranen als auch Neueinsteiger eine Menge Spaß mit dem Titel haben können. ■

FAZIT: Das Wenige, das ich bisher von Armored Core 6 zu sehen bekam, konnte mich bereits davon überzeugen, dass From Software mal wieder ein verdammt gutes Spiel auf die Beine gestellt hat.



Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Deep Silver
Hersteller: Starbreeze Studios
Termin: 21. September 2023

Payday 3

Wir waren in Stockholm, um die Heist-Shooter-Fortsetzung Payday 3 zu spielen. Die bringt einige sinnvolle Neuerungen mit sich, für die Fans des Vorgängers könnte sich der Titel aber wie ein Rückschritt anfühlen. Warum, lest ihr in unserer Vorschau.

Von: Christian Fußy

Mit dem Payday-Franchise möchte Entwickler Starbreeze das Gefühl eines Heist-Movies auf die heimischen Spielgeräte bringen. Inspiriert von Filmen wie Michael Manns Heat, Tarantinos Reservoir Dogs oder der Mission-Impossible-Reihe dreht sich im Live-Service-Shooter alles um die korrekte Ausführung eines

Plans und das Chaos, das folgt, wenn ein Schritt unweigerlich danebengeht. Im bevorstehenden dritten Teil soll das Gameplay für neue Spielerinnen und Spieler zugänglicher gemacht und gleichzeitig die sehnlichsten Wünsche der treuen Community erfüllt werden – zumindest mit der Zeit. Neben der Releaseversion werkelt das Team

nämlich an einer umfangreichen Post-Launch-Strategie, die zahlreiche, teilweise gravierende Anpassungen bereithalten und über die nächsten Jahre ordentlich Zaster in die Firmenkasse spülen soll. Wie bei den Raubzügen im Spiel können sich diese Pläne aber jederzeit ändern, sollte sich eine Entscheidung als falsch herausstellen. Aber



kommen wir zuerst zu den Aspekten, die sich bereits im Spiel befinden und von denen wir uns vor Ort ein Bild machen konnten.

Die Story setzt nach den Ereignissen des Vorgängers ein und dreht sich vorerst um die Kerntruppe aus dem Erstling *Payday: The Heist*. Dallas, Chains, Hoxton und Wolf segelten am Ende von Teil zwei mit prall gefüllten Taschen in ihren höchst unverdienten Ruhestand und ließen ihre Karrieren als Panzerknacker hinter sich. In der Gegenwart werden sie plötzlich von einer noch unbekannten Partei ihrer Beute beraubt und gezwungen, erneut in ein Leben als Superkriminelle zurückzukehren. Neben der Originalcrew soll es bei *Release* zwei zusätzliche Spielfiguren geben, deren Identität aber noch nicht enthüllt wurde.

Ein einfacher Plan

Das Spielprinzip hat sich im Vergleich zu *Payday 2* kaum verändert. Wir überfallen in Vierergruppen eine von acht verfügbaren Locations, die sich diesmal alle in New York City befinden. Zwei Levels waren in unserer Version spielbar,



eine Bank und ein Kunstmuseum. Bevor wir mit dem Herumräubern anfangen, wählen wir unseren Charakter sowie Ausrüstung und Spezialfähigkeiten. Der Loadout ist nicht an eine bestimmte Figur oder Klasse gebunden, sondern kann frei zusammengestellt werden. Wir entscheiden uns für Tools, die dabei helfen, länger unentdeckt zu

bleiben, oder die ordentlich Schaden anrichten, und rüsten uns mit Waffen, Wurfgeschossen, Heilung, Munition und einer Superwaffe aus, die wir später im Level freischalten können. In unserer Version gab es in der letzten Kategorie nur ein Scharfschützengewehr und einen Granatwerfer. Bei den regulären Schusswaffen steht uns

hingegen ein breites Buffet aus halb- und vollautomatischen Maschinengewehren, Schrotflinten, MPs und Pistolen zur Verfügung. Die Schießeisen können, genau wie die Outfits der Gangster, bestehend aus Anzug und Maske, im Shop mit Ingame-Währung gekauft und nach Lust und Laune mit Farben, Mustern und Stickern personalisiert werden.

Die Fähigkeiten lassen sich ebenfalls frei wählen. Zwar gibt es verschiedene Kategorien von Talenten, alles darf jedoch kombiniert werden. Insgesamt können wir 21 dieser passiven Boni in unser Repertoire aufnehmen. Wir verbessern unter anderem unsere medizinischen Fähigkeiten, Stealth oder die allgemeine Mobilität. Manche Talentkategorien müssen erst erforscht werden, einzelne Fähigkeiten in den jeweiligen Kategorien werden nach und nach durch Erfahrung in dem speziellen Bereich freigeschaltet.

Sobald wir unsere Auswahl getroffen haben, starten wir unseren Beutezug: Wir sollen den Tresorraum einer Bank ausräumen und anschließend mit dem Geld über die Straßen und schließlich in einem Fluchtwagen entkommen.

Vom Raub zur Geiselnahme

In der ersten Phase laufen wir unmaskiert herum und erregen noch nicht die Aufmerksamkeit von Wachleuten oder Zivilisten. Wir können das Gebiet auskundschaften und beispielsweise Kameras markieren oder Keykarten von Wachleuten mopsen. Die Optionen halten sich in Grenzen, auch weil die Mobilität in dieser Phase noch eingeschränkt ist und wir nicht in der Lage sind, zu springen oder





über Zäune zu klettern. Im Banklevel demonstrieren uns die Entwickler stolz, dass wir zum Beispiel die Rolläden herunterlassen können, sodass von außen niemand hineinsehen kann. Was genau das bringt, wissen wir allerdings beim besten Willen nicht. Im Vergleich zu Titeln wie Hitman, in denen in den Levels viele kleine Ereignisse und Funktionen versteckt sind, die es zu entdecken gilt, ist das Auskundschaften in Payday eher eine Pufferzone, um sich vor dem eigentlichen Heist mit Teammitgliedern zu besprechen als eine tatsächliche Gameplayphase.

Bevor die losgeht, sollten wir uns nämlich entscheiden, ob wir lieber auf leisen Sohlen oder mit einem lauten Bums zum Safe vordringen möchten. Theoretisch können wir jede Mission abschließen, ohne dass Alarm ausgelöst wird, was den Vorteil mit sich bringt, dass dann niemand auf uns schießt. Sobald auch nur ein Teammitglied erwischt wird, ist der Schleichspaß aber zwangsläufig vorbei.



Wir entscheiden uns vorerst für die grobe Variante, streifen unsere Masken über und eröffnen das Feuer auf das Sicherheitspersonal, um direkt unsere Intentionen darzulegen. Während wir uns einen Weg durch den gesperrten Bereich der Bank schießen, steht auch schon die Polizei auf der Matte und umringt das Gebäude. Statt abzuwarten, bis die Beamten die Bank stürmen, können wir in Payday 3 neuerdings versuchen, mit ihnen zu verhandeln. Im Austausch gegen Geiseln, die wir obendrein als menschliche

Schutzschilde verwenden können, gewähren uns die Cops etwas mehr Zeit bei unserem kriminellen Projekt. Eine friedliche Lösung lässt sich jedoch nicht herbeiführen: Früher oder später kommt es zwangsläufig zu Feuergefechten mit der Polizei, die Welle um Welle bessere Ausrüstung erhält.

Während wir mit Thermit versuchen, ein Loch in die Decke des Tresorraums zu brennen, macht uns gleichzeitig die Gendarmerie Feuer unterm Hintern. Schon ganz normale gepanzerte Einheiten stecken für Shooterverhältnisse viel

ein, Schildträger und Elitegegner sorgen erst recht für leergeschossene Magazine. Um nicht überwältigt zu werden, müssen wir auch in hektischen Phasen versuchen, Headshots zu erzielen und einen guten Überblick zu bewahren, um nicht aus Versehen allein in eine Gruppe Cops zu spazieren und ausgeknockt zu werden.

Insbesondere in der Fluchtphase artet der Raubzug schnell in Chaos aus. Jedes Teammitglied kann gleichzeitig nur eine Tasche mit Geld zum Auto tragen, was bedeutet, dass wir die restlichen



Moneten zurücklassen und später holen müssen. Was sich bei einem Bankraub noch recht simpel gestaltet, weil das Diebesgut an einem einzigen Ort gelagert wird, ist das in anderen Levels deutlich schwieriger zu koordinieren.

Wird ein Teammitglied besiegt, haben wir kurz Zeit, um ihm wieder auf die Beine zu helfen, bevor der Kollege in Polizeigewahrsam genommen wird und etwa eine Minute aussetzen muss. Verlorene Lebensenergie lässt sich mit Heilungspacks wiederherstellen. Die müssen allerdings zu Beginn ins Inventar gepackt und anschließend in der Spielwelt zur Abholung platziert werden. Haben alle Räuber den Fluchtwagen erreicht, endet die Mission und wir erhalten unsere Belohnung. Das Erfüllen von optionalen Zielen erhöht unsere Bewertung, „Ausrutscher“ wie das Töten von Zivilisten führen zu Abzügen.

Bis auf Details sind diese Abläufe Payday-Fans bestens vertraut. Das ist laut der Entwickler auch beabsichtigt. Teil drei soll hinsichtlich Gameplay keine großen Sprünge machen, sondern Newcomern den Einstieg erleichtern und nach und nach weitere Spielfunktionen hinzufügen. Die Zugänglichkeit soll dabei konstant gewährleistet bleiben, die Release-Version bietet deshalb unter anderem ein Tutorial zur Eingewöhnung. Man merkt,

dass Payday 3 vor allem ein solides Gerüst sein soll, auf dem das Team im Post-Launch einen besseren Titel aufbauen möchte. Nach einigen Runden wirken die Feuergefechte schon eher mühsam als aufregend, was auch den widerstandsfähigen, aber hummeldummen Gegnern geschuldet ist. Mehr

Abwechslung bei den Feindtypen oder mehr clevere Möglichkeiten zur Bekämpfung der Kontrahenten – zum Beispiel durch Interaktion mit der Umgebung – würden der Langeweile entgegenwirken, in der gezeigten Version müssen wir uns aber mit dem Austausch von Blei zufriedengeben.

Auf die zärtliche Tour

Fesselnder geht es in der Stealth-Variante zu. Wo im lauten Modus alle irgendwann in Schusswechsel verwickelt sind und herumrennen wie kopflose Hühner, stehen hier Fokus und Koordination an vorderster Stelle. Bei einem Kunstraub schleichen wir uns übers Dach durch einen



Lüftungsschacht in ein Museum, in dem ein paar Nachtwächter patrouillieren. Im Gebäude müssen wir das Büro des Managers finden. Darin finden wir Informationen darüber, in welcher Halle die wertvollsten Werke ausgestellt werden und wie wir diese auch als Kunstbanausen identifizieren können.

Auf dem Weg zum Ziel schleichen wir an Wachen vorbei, hacken Kameras, weichen Lasern aus und suchen Key-Karten, um bestimmte Räume zu öffnen. Zwar kann sich auch das Herumschleichen als langwierig herausstellen, wenn man ein bestimmtes Objekt oder den Zugang zu einem Raum partout nicht findet, unterm Strich fühlten wir uns bei dieser Variante aber viel mehr ins Geschehen involviert als beim stumpfen Gebalere. Werden wir jedoch erwischt, führt daran kein Weg vorbei. Sobald die Security-Männer oder einer der draußen herumspazierenden Zivilisten erst einmal auf uns aufmerksam werden, gibt es keine Möglichkeit, in den Stealth-Modus zurückzukehren.

Dadurch, dass Skills und Loadout recht frei kombinierbar sind, müssen wir uns zumindest nicht mit einem unflexiblen Stealth-Build begnügen, der unspielbar wird, wenn beim Heist etwas schiefgeht. Ein Neustart oder Abbruch der Mission ist also nicht notwendig, sollte uns mitten in der Mission ein Missgeschick unterlau-



fen. Was wir gespielt haben, war definitiv keine Revolution des Genres, aber eine sinnvolle Weiterentwicklung des grundlegenden Spielprinzips der Payday-Reihe.

Veteranen könnten vom Umfang enttäuscht sein, immerhin wurde der Vorgänger über die letz-

ten zehn Jahre immer wieder mit Inhalten erweitert, die im Basis-Spiel von Payday 3 fehlen. Vor allem die lediglich acht Levels und sechs wählbaren Figuren fühlen sich im direkten Vergleich erst mal wie ein Rückschritt an. Da es sich explizit um ein Live-Service-Spiel handelt,

dürfte aber irgendwann der Punkt erreicht sein, an dem die neue Version die alte hinsichtlich der Erweiterungen überholt.

Die Live-Service-Blaupause

Nach unserem Hands-on hatten wir die Gelegenheit, den anwesen-



den Entwicklern, darunter Payday Brand Director Almir Listo und Lead Producer Andreas Hall-Penninger, einige Fragen zu den Release- und Post-Release-Plänen des Studios stellen, um ein noch klareres Bild zu erhalten.

Es wurde uns bestätigt, dass Payday 3 Echtgeld-Transaktionen enthalten soll und kosmetische Items sowie Ingame-Währung mit echter Kohle bezahlt werden müssen, beziehungsweise können. Auskunft über die Preise einzelner Gegenstände oder den Wechselkurs zwischen Spielgeld und Euro wollte man uns jedoch nicht geben. Ein großer Teil der Entwicklung hinge auch davon ab, wie bestimmte Entscheidungen von der Spielergemeinde aufgenommen würden. Darauf angesprochen, ob die Preise sich überhaupt noch im Rahmen der „Mikro“-Transaktionen bewegen oder wie etwa bei Diablo 4 so hoch sind, dass man davon sogar ein komplett anderes Spiel kaufen könnte, meinte Listo, dass sich die Monetarisierungs-Philosophie bei Starbreeze in erster Linie daran orientieren soll, was die Fans ihnen durchgehen lassen. „Egal, ob fünf Dollar oder 30, wenn die Spieler plötzlich what the fuck sagen, müssen wir darauf reagieren und [den Preis] anpassen“.

Hinsichtlich größerer DLC-Pakete ließen sich die Entwickler hingegen kaum Informationen entlocken, lediglich, dass es sowohl kostenlose als auch kostenpflichtige Updates geben soll, die neue Spielinhalte und Funktionen mit sich bringen. Eine Roadmap sei in Richtung Launch zu erwarten. Was allerdings definitiv



irgendwann folgen wird, ist ein erneuter Wechsel der Engine von Unreal Engine 4 auf Unreal Engine 5. Zunächst soll das Spiel jedoch in UE4 optimiert und gelauncht werden, bis zur Umstellung wird es noch eine ganze Weile dauern.


Weil die Konsolenversion von Payday 2 entgegen den Versprechen der Entwickler nach einiger Zeit schon nicht mehr mit Content versorgt wurde, haken wir nach, ob Payday 3 garantiert auf allen Systemen aktuell gehalten wird. Wenig überraschend wurde unsere Frage bejaht. Starbreeze sei sich bewusst, die Fans in der Vergangenheit in die Pfanne gehauen zu haben und wolle in Zukunft auch auf Konsolen

abliefern, was versprochen wurde – und das garantiert in 60 Frames pro Sekunde – Ehrenwort.

Ein weiteres Thema, das zumindest einen Teil der Community interessieren dürfte, ist Mod-Support. Listo und Hall-Penninger schwärmten während der Präsentation von der Payday-Community und der Tatsache, dass die Fans die Vorgänger mit Mods nach den eigenen Vorstellungen anpassen. So könne man zum Beispiel durch einen Mod die Spieleranzahl auf über 20 erhöhen.

Unsere Frage, ob es möglich sein wird, Payday 3 mit Mods zu erweitern, erhielt jedoch keine eindeutige Antwort. Man wolle

das Spiel bei Launch unbedingt in seinem Urzustand behalten und sich erst im Post-Launch mit Modding auseinandersetzen. Wie genau das bewerkstelligt werden soll und welche Einschränkungen oder Freiheiten für Modder bestehen, soll in Zukunft klar kommuniziert werden.

Wie also das Payday 3 der Zukunft aussehen wird, ist derzeit nur ein Plan in den Köpfen und Designdokumenten der Entwickler und kann noch nicht bewertet werden. Wir sind vor allem gespannt, wie Starbreeze die Echtgeld-Transaktionen bei Release implementiert, wie schnell und in welchem Umfang Content nachgeliefert wird und wie der geplante Engine-Wechsel über die Bühne geht. Die erste Version von Payday 3 erscheint am 21. September 2023 für PC, PlayStation 5 und Xbox Series X|S. 



FAZIT: Gute Ansätze, aber auch noch viele Fragezeichen – Starbreeze muss vor allem Konsolenfans jetzt erst einmal überzeugen.

Spiel bei Amazon kaufen:*



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

Enshrouded

Keen Games aus Frankfurt versucht sich nach dem Crafting-Abenteuer Portal Knights mit seinem neuen Spiel am Survival-Genre. Enshrouded mixt zugängliches Überleben mit Action-RPG und Koop für bis zu 16 Spieler. Wir durften uns eine Gameplay-Präsentation der Entwickler ansehen und verraten euch alle Infos!

Von: Stefan Wilhelm

Survival-Spiele erfreuen sich nach wie vor enormer Beliebtheit, sie sind aber nicht unbedingt dafür bekannt, das einsteigerfreundlichste Genre zu sein. Rust, Ark und Konsorten verlangen neben einem hohen Zeitinvestment häufig auch das Studium von Wikis, um all ihre Systeme zu verstehen und ausreizen zu können. Mit dem Erfolg von Valheim vor zwei Jahren gab es dann aber so etwas wie einen Paradigmenwechsel: Statt knallhartem Überlebenskampf und der Angst vor dem Hungertod wurden die Survival-Mechaniken dort eher belohnend als bestrafend gestaltet.

Ein Konzept das Zukunft hat, wie uns nun auch Enshrouded beweist: Inspiriert vom „freundlichen Survival“ in Valheim will das Frankfurter Studio Keen Games (Portal Knights) einen zugänglichen Gen-



revertreter auf die Beine stellen, der außerdem noch eine gute Portion Action-Rollenspiel beinhaltet. Wir durften den Entwicklern im Rahmen einer Präsentation beim Spielen zusehen und verraten euch alles, was wir dabei erfahren haben.

Ab durch den Nebel

Enshrouded spielt in der mittelalterlichen Fantasy-Open-World Embervale. Vor langer Zeit haben hier gierige Schatzjäger etwas zu tief in die Erde gegraben, wodurch ein dichter Nebel, der Shroud, freigesetzt wurde. Aber nicht nur der Nebel, sondern auch umherstreifende Monster und Banditen machen den Kontinent zur Todeszone. Embervale soll sehr weitläufig werden und unterschiedliche Biome beinhalten.

Den Entwicklern ist es dabei wichtig, möglichst viel handgemachten Content zu erschaffen, un-



Genre: Action-RPG/Survival
Entwickler: Keen Games
Hersteller: Keen Games
Termin: 2023 (early access)

ter anderem auch Dungeons. Dabei hilft natürlich auch, dass die Welt fix ist, also nicht bei jedem neuen Spiel neu zufallsgeneriert wird. Alleine oder mit bis zu 16 Mitspielern zieht



ihr aus eurer Basis los und versucht, zu überleben, mächtige Bosse plattzumachen und den Nebel zumindest temporär zurückzuschlagen.

Besagter Nebel bedeckt weite Teile der Welt und verändert die Orte, an denen er auftaucht. Aufhalten könnt ihr euch in diesen Zonen nur eine begrenzte Zeit lang, weswegen Trips in die Spielwelt gut geplant sein sollten, vor allem, weil euch Missionsziele gerne mal mitten durch die giftige Suppe schicken.

Es ist außerdem anzunehmen, dass sich in dem Nebel sowohl die mächtigsten Monster als auch die besten Belohnungen befinden. Zu Beginn ist die Karte thematisch passend von einem Fog of War bedeckt, ihr müsst also erkunden, um sie nach und nach aufzude-

cken. Dafür macht euch das Spiel die Rückkehr zu eurer Heimatbasis einfach, weil ihr komfortabel schnellreisen dürft.

Gemütliches Überleben in harter Umgebung

Die Sache mit dem Überleben will euch Enshrouded, wie eingangs erwähnt, auch nicht allzu schwer machen. Euer selbst erstellter Charakter, ein Flameborn, hat nämlich keinen Hyperstoffwechsel, der ihn alle zehn Minuten an den Rand des Hungertods bringt. Statt euch ein Zeitlimit bis zum Game Over zu setzen, liefern euch die Nahrungsmittel nützliche Buffs. Versorgt ihr euch etwa regelmäßig mit Wasser, verschnellert sich eure Ausdauerregeneration.

Die zweite große Besonderheit an Enshrouded ist die Spielwelt. Die besteht nämlich aus Voxeln, also grob gesagt aus dreidimensionalen Pixeln. Diese Technologie wurde zuletzt etwa bei der Zerstörungssimulation Teardown angewandt und sorgt hier für eine äußerst deformierbare Spielwelt. Veranschaulicht wurde uns das natürlich zuerst mit der Spitzhacke, mit der sich zum Beispiel detaillierte Hohlräume in den Boden graben lassen. Aber auch die Fähigkeiten der Charaktere können der Welt Dellen verpassen.

Gelobt sei der Voxel

Die Technik kommt euch zudem beim Bau eurer Basis zugute. Zwar dürft ihr nicht überall in der Spiel-





welt Dinge errichten, dafür habt ihr in eurem Stützpunkt aber die größtmögliche Gestaltungsfreiheit. Die Bausubstanz lässt sich entweder wie bei Minecraft „klötzchenweise“ auftragen oder anhand von Templates, also vorgefertigten, großen Bauteilen. Im Gegensatz zu Minecraft passiert all das hier aber kleinteiliger, weil das Raster, an dem ihr euch ausrichtet, filigraner ist. Die Teile lassen sich außerdem frei ineinanderschoben.

Die Größe der Baugebiete geben die Entwickler mit etwa 200 Kubikmetern an, aber schon auf kleinem Raum ist dem System anzusehen, dass es euch einiges ermöglichen wird. Zudem sollen sich später im Spiel mehrere Basen, die ihr durch die Platzierung eines Flammenaltars etabliert, verbinden lassen, um die Größe noch weiter zu steigern. Einziger Kritikpunkt: Die Vorlagen für Fertigbauteile sind bislang noch alle vorgegeben, eigene Entwürfe lassen sich also nicht speichern. Keen Games will in dem Punkt aber auf das Community-Feedback hören und über die Option nachdenken.

Eure Basis sollen nicht nur den echten Menschen auf dem Server als Rückzugsort dienen, sondern auch NPCs, die ihr im Spielverlauf aufgabelt. Gezeigt wurde uns etwa ein Schmied, der neue Ausrüstung craften oder bereits vorhandene verbessern kann, um zusätzliche Boni zu aktivieren. Ackerbau ist natürlich auch möglich, Viehzucht haben wir zumindest bisher nicht gesehen.

Schaffe, schaffe, Monsterkloppe

Bei Kampf und Charakterentwicklung dürften sich Freunde von modernen Action-Rollenspielen sofort zu Hause fühlen. Ihr vermöbelt, beschießt und verzaubert eure Gegner in flotten Third-Person-Kämpfen. Im Nahkampf nutzt ihr eine Lock-on-Funktion, Ausweichrollen oder pariert Angriffe, um euch

Trefferchancen zu eröffnen. Heimliches Vorgehen ist auch möglich.

In seinem frühen Stadium sieht das Gekämpfe nun noch nicht nach viel aus, vor allem, weil es Animationen und dem Trefferfeedback deutlich an Feinschliff fehlt. Trotzdem wirkt Enshrouded bereits, als würden sich seine Gefechte flotter und befriedigender anfühlen, als

bei vielen seiner Genrekollegen. Einen guten Eindruck machen auch die Fortbewegungsmittel: So könnt ihr nicht nur per pedes erkunden, sondern auch mit einer Art Wingsuit durch die Luft segeln oder per Enterhaken an höher gelegene Orte gelangen. Ausgebaut werden eure Fähigkeiten über einen Skilltree, der in die





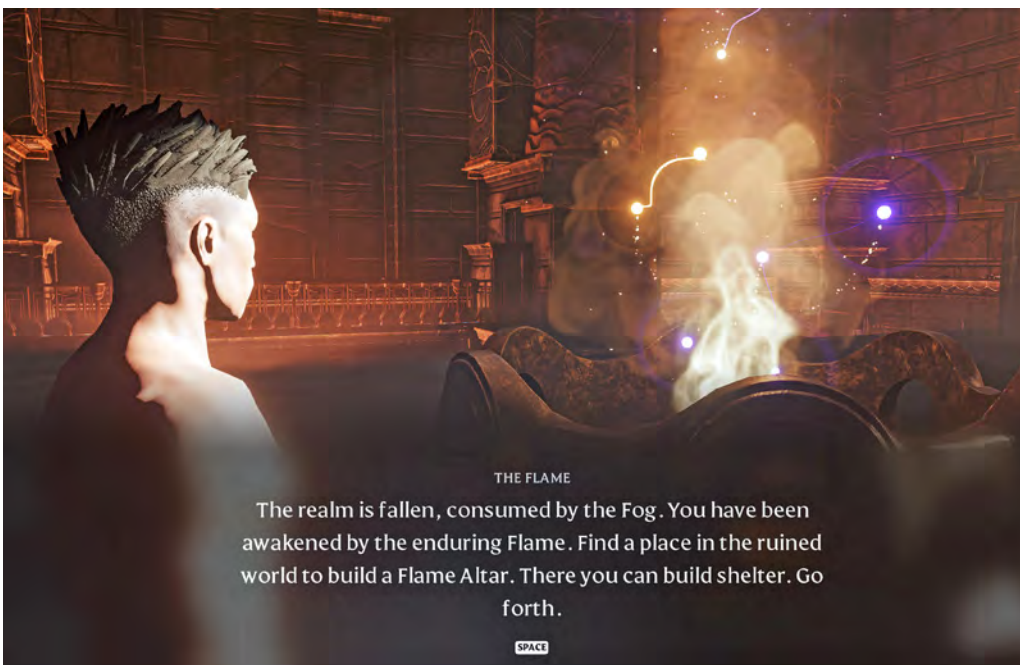
drei RPG-Archetypen Krieger, Magier und Schütze unterteilt ist. Das Fortschrittssystem will es euch dabei ermöglichen, verschiedene Stile gleichzeitig zu entwickeln, deswegen sucht ihr euch auch keine Startklasse aus. Eine Neuverteilung der Punkte ist ebenfalls möglich. Zugänglichkeit bei allen Spielsystemen lautet die Devise!

Erfahrungspunkte erhaltet ihr durchs Besiegen von Gegnern, den Abschluss von Quests und anderen Aktivitäten in der Spielwelt. Apropos Quests: Wie die meisten Survival-Games will euch Enshrouded weniger mit einer stringenten Geschichte und Missionen bei der Stange halten, sondern vor allem mit intrinsischen Motivationsfaktoren, also in diesem Fall dem Ausbauen und Ausrüsten eurer Spielfigur. Deswegen findet ihr zusätzlich zum Crafting in der Basis auch immer wieder mächtige Gegenstände bei den Leichen von besiegten Gegnern oder in Embervale verteilt.

Das klingt, basierend aus der halben Stunde, die wir uns ansehen durften, alles recht vielversprechend. Enshrouded dürfte für knallharte Survival-Puristen vermutlich zu gnädig sein, auch, weil es kein PvP geben wird und die eigene Basis nicht von Gegnern angegriffen werden kann.

Dafür liefert das Spiel aber eine Bandbreite an motivierenden RPG-Mechaniken sowie eine hübsche Spielwelt, die durch die Voxel-Technologie sehr veränderbar ist. Es wirkt groß und vielseitig, aber doch zugänglich und nicht erschlagend.

Starten soll Enshrouded zunächst auf Steam im für ein Jahr angesetzten Early Access, da die Entwickler das Publishing selbst übernehmen und nah an der Community entwickeln wollen. Ein genauer Termin oder ein Preis ist noch nicht bekannt, irgendwann 2023 soll es aber losgehen. Der Preis soll laut den Entwicklern moderat ausfallen, von einem 60-Euro-Vollpreisspiel ist also nicht auszugehen. PS5 und Xbox Series sollen später versorgt werden. □



FAZIT: Die ersten Infos und Eindrücke sind vielversprechend, wie viel wirklich dahintersteckt, muss sich aber noch zeigen.



Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Bandai Namco
Hersteller: Amazon Games
Termin: 2024

Blue Protocol

Ich habe sage und schreibe eine Stunde lang Amazon Games' neues MMORPG Blue Protocol gespielt. Das ist zwar nicht allzu viel Zeit, aber genug, um euch in der Vorschau mit ein paar interessanten Fakten zu versorgen!

Von: Daniel Link

Auch, wenn sich Amazon Games zuletzt anscheinend die Rechte von Tomb Raider gesichert hat, kennt man die Firma im Spielebereich eher als MMO-Publisher. Neben der Eigenproduktion New World und Lost Ark kommt schon bald das nächste MMORPG unter der Marke Amazon Games auf den westlichen Markt. Dieses Mal handelt es sich um das von Bandai Namco Studios entwickelte Blue Protocol, das bereits seit einiger Zeit in Japan erhältlich ist. Eigentlich hätte es einen globalen

Launch geben sollen, doch Amazon benötigte Zeit für die Lokalisierung, weshalb die westliche Version des Spiels auf das Jahr 2024 verschoben wurde.

Da ich selbstverständlich niemals durch einen VPN-Anbieter die japanischen Server unsicher machen würde, durfte ich Blue Protocol vor Kurzem auf Einladung von Amazon zum ersten Mal ausprobieren. Wirklich viel vom Spiel gab es währenddessen jedoch nicht zu begutachten, denn nach etwa einer Stunde war meine Zeit mit Blue Protocol schon wieder vorbei.

Helden-Aufbau

Direkt zu Beginn bastele ich mir erst mal meinen eigenen Anime-Helden zusammen. Eine richtige 3D-Ansicht der Spielfigur gibt es jedoch nicht, stattdessen sieht man lediglich ein 2D-Porträt und kann zwischen verschiedenen Kamerawinkeln wechseln. So die passende Frisur und stimmiges Make-up zu finden, ist gar nicht so leicht. Der Character-Creator wirkt auf den ersten Blick jedoch robust genug, dass Anime-Fans einiges an Zeit damit investieren können. Der Charakter ist erstellt, die erste

Cutscene voller Anime-Klischees wurde angeschaut, jetzt geht es auch schon ans Spielen. Die Welt im niedlichen Cel-Shading-Anime-Look überzeugt, ich schließe Quests ab, gehe auf Monsterjagd und mache all die anderen Dinge, die man aus MMORPGs so kennt.

Qual der Klassenwahl

Dazu gehört natürlich auch die Wahl der Klasse. Hier gibt es etwa den Klingenhüter, der mit Schwert und Schild bewaffnet auf Feinde zustürmt, den Weitläufer, der mit dem Bogen aus der Ferne schießt, und mit dem Zauberweber den klassischen Magier. Den Abschluss machen der mit einem Kanonenhammer bewaffnete Feindbrecher und der Zwillingsschläger, der zwei Äxte schwingt.

Mit dem bekannten Action-Gameplay vermöbelt man mit Linksklick Feinde, weicht per Knopfdruck Angriffen aus und rundet das Ganze noch mit fünf frei wählbaren Fähigkeiten mit zusätzlicher ultimativer Fähigkeit ab.

Das bekannte Triumvirat bestehend aus Tank, Heiler und DPS



ist in Blue Protocol jedoch nicht vorhanden. Stattdessen entscheidet der Build, ob der Charakter viel aushält, Verbündete unterstützt oder einfach eine Menge Schaden austeilt.

Hier kommen die sogenannten Echos ins Spiel. Soll der Feindbrecher als Tank fungieren, rüstet man das passende Echo aus, das dessen Lebenspunkte erhöht, ihn dafür jedoch in anderen Aspekten schwächt. Auch die Fähigkeiten lassen sich durch Echos anpassen, wodurch sich deren Effekte verändern.

Abschließend gibt es noch zwei besondere Slots, in denen man Monster-Echos platziert, die dazugehörige Monster im Kampf beschwören. Die bieten klassenüber-



greifende Skills, mit denen man sein Build vollendet. Angeblich soll fast jedes Monster eine Echo-Version von sich selbst fallen lassen können und auf Nachfrage wurde mir erklärt, dass sich die Echos weder direkt noch indirekt im Shop kaufen lassen.

Ober- und Unterwelt

All diese Systeme erlebe ich zu Beginn in der Overworld. Die ist nicht völlig offen, sondern in Zonen unterteilt, wie man es unter anderem aus Final Fantasy 14 kennt.



Die Karte punktet zwar mit schicker Anime-Optik, ist insgesamt jedoch nicht allzu spannend. Auch ein Reittier ist mit von der Partie, mit dem das Navigieren ein wenig schneller geht, doch leider steuert sich der treue Begleiter wie ein Panzer, wodurch es in bestimmten Situationen wesentlich angenehmer war, einfach zu laufen. Die Kämpfe in der Overworld waren nicht allzu spannend, doch Amazon Games hatte noch ihr Ass im Ärmel: einen

richtigen Dungeon. Enttäuschenderweise ließen dort aber sowohl optische Abwechslung als auch Gegnervarietät zu wünschen übrig.

Blue Protocol hat ein paar nette Ideen, doch toll funktioniert haben die während meiner Spielzeit nicht. Prügelt die Gruppe etwa kontinuierlich auf einen Feind ein, wächst graduell ein Schadensbonus. In späteren Instanzen ist das womöglich ein wichtiger Aspekt des Spiels, doch zumindest in meiner Testpha-

se waren die Gegner schlichtweg nicht herausfordernd genug, um überhaupt darauf zu achten.

Auch der Endboss, ein gigantischer Eber, hatte meiner Gruppe nichts entgegenzusetzen. Zwar versuchte er durch Stampfattacken und AoE-Felder Schaden auszuteilen, geklappt hat das aber nicht. Da ich eher willkürlich Tasten drückte, als eine ausgeklügelte Rotation zu benutzen, war der Schwierigkeitsgrad enttäuschend, aber mögli-

cherweise sieht das in späteren Dungeons ja anders aus.

Raids durfte ich keine ausprobieren, dafür wären jedoch auch ganze 30 Spieler vonnöten gewesen. Vielleicht verbirgt sich der Anspruch ja in den diversen Raid-Encountern des Spiels, doch darüber kann ich im Moment nur spekulieren. In meinem Interview wurde mir jedenfalls erzählt, dass zukünftig veröffentlichte Inhalte anspruchsvoller sein können.

Wenn Blue Protocol es schafft, den Schwierigkeitsgrad so anzuziehen, dass man die ganzen Systeme auch wirklich nutzen muss, könnte ein spaßiges Spiel dabei herauskommen, doch bisher gibt es wenig Gründe, sich beispielsweise mit dem Schadensbonus auseinanderzusetzen.

Anime und Gacha gehen Hand in Hand

Der Shop des Spiels war natürlich nicht zugänglich. In der japanischen Version erhält man über das Gacha-System, das auch Kostüme beinhaltet, verschiedene Game-





play-Buffs. Darunter beispielsweise mehr Erfahrungspunkte oder verursachter Schaden für eine gewisse Zeit. Ob das in der westlichen Version des Spiels auch so sein wird, ist bisher nicht bekannt. Auf Nachfrage erklärte Amazon Games jedoch: „Wir werden in Kürze weitere Einzelheiten zu unseren Monetari-

sierungsplänen und den Artikeln bekannt geben, die zum Verkauf angeboten werden. Da wir uns auf spaßige und faire Mikrotransaktionen konzentrieren, werden alle Gameplay-bezogenen Buffs durch Gameplay erhältlich sein.“

Das ist natürlich sehr clever formuliert, ich kann es kaum ab-



warten, diese „spaßigen Mikrotransaktionen“ zu sehen. Mich interessierte auch, ob die verschiedenen Echos im Shop erhältlich sein werden, worauf Amazon Games antwortete, dass es hierfür zurzeit keine Pläne gibt. Das bedeutet, dass sich das in Zukunft auch ändern kann.

Letztlich habe ich zu wenig von Blue Protocol gesehen, um mehr zu berichten. Die Anime-Grafik ist knuffig, die Klassen spielen sich unterschiedlich und in der Welt gibt es eine Menge zu tun. Fans von MMORPGs werden vermutlich auch mit Blue Protocol eine gewisse Zeit lang ihren Spaß haben, aber ist Blue Protocol der nächste große Hit, der die Giganten World of Warcraft und Final Fantasy 14 entthront? Vermutlich nicht.

Der Titel hat dennoch genug positive Eindrücke hinterlassen, um ihn zumindest einmal auszuprobieren. Die Monetarisierungsstrategie gehört zwar nicht zu meinen Favoriten, ist mittlerweile jedoch ziemlich Standard im Free-To-Play-MMO-Genre. Vielleicht schafft es Blue Protocol ja, dem Spieler ein Gefühl von purer Freude zu vermitteln, während er sich Ingame-Währung für 9,99 Euro kauft. ☐

FAZIT: Keine allzu kundenfreundliche Monetarisierung, dafür einige gute Gameplay-Einfälle – kann man im Auge behalten!



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

The Crew: Motorfest

Wir durften The Crew: Motorfest viele Stunden zocken und Hawaii frei erkunden! Doch ist die Insel groß genug, um unseren Entdeckungsdrang zu befriedigen?

Von: Yannik Cunha & Lukas Schmid



Mit The Crew: Motorfest schickt Ubisoft, aufpassen, Wortwitz ... den nächsten Teil der Arcade-Racer-Reihe ins Rennen. Die vorherigen Teile der MMO-artigen Rennspielserie zeichneten sich vor allem durch die große, frei erkundbare Spielwelt und die vielen Anpassungsmöglichkeiten aus. Die zahlreichen anderen Spieler, die wir stets in der Spielwelt herumcruisen sehen können, hauchten den Titeln Leben ein. Das namensgebende Motorfest schickt uns dieses Mal auf die Insel Hawaii, die wir nach Lust und Laune erkunden dürfen. Doch bei aller Freiheit ist die wichtigste Frage natürlich: Wie spielt sich The Crew: Motorfest? Überzeugt uns das im Vergleich zu den simulierten USA der Vorgänger deutlich kleinere Hawaii und die Spielwiese, die darauf gebaut wurde? Wir durften den Titel über drei Stunden lang anspielen und teilen unsere Eindrücke mit euch.

Urlaubsfeeling

Vorerst sei gesagt: Wegen technischer Probleme konnte das Preview-Event nicht wie geplant in Berlin, sondern nur digital stattfinden. Das Problem hierbei war,

dass durch die genutzte Streaming-Technik die Bildqualität teilweise stark litt. Trotz dieser Einschränkung: Das virtuelle Hawaii ist wunderschön. Bei romantischem Abendrot oder gleißender Sonne über die Insel fahren ist, sorry an alle Boomer, einfach ein Vibe.

Dadurch, dass wir jederzeit nahtlos zu Flugzeug, Boot oder eben Auto wechseln können, während wir die offene Spielwelt erkunden, steht unserem Erkundungsdrang nahezu nichts im Wege. Dieser Drang wird durch eine Quest-Line unterstützt, die uns im Rahmen von Challenges über die gesamte Map schickt.

Die kleinen Aufgaben beinhalten nicht die kreativsten Ideen: Wir fahren über lange Strecken Slalom, müssen mit einer hohen Geschwindigkeit an einem Blitzler vorbeiballern oder fliehen vor einem roten Zirkel auf der Map. Per Flugzeug sind die Aufgaben ähnlich simpel, aber hauptsächlich dienen sie ohnehin dazu, uns durch die Spielwelt zu schicken.

So erledigen wir die Aufgaben fast schon nebenbei, während wir uns eigentliches Ziel ansteuern. Trotz der stupide scheinenden Aufgaben erwischten wir uns während des Anspiel-Events immer wieder dabei, wie wir ohne wirklichen Sinn über Rampen sprangen oder in Städten den inneren BMW-Fahrer in uns herausließen.

Auch, wenn wegen der genannten technischen Einschränkungen



während des Spielens die grafische Leistung nicht voll zur Geltung kommen konnte, hinterließen die schön gestalteten Umgebungen und die realistischen Lichteffekte einen ordentlichen Eindruck. Wir glauben jedoch: Erst im Multiplayer mit Freunden kann die offene Spielwelt richtig glänzen! Spontan Rennen gegen fremde Spieler oder Freunde zu fahren, zu fliegen und zu schwimmen, all das wird sicherlich für kurzweiligen Zeitvertreib sorgen.

Playlists und ... Playlists!

Im Spiel erwarten uns kleine Kampagnen namens Playlists. Die vorgefertigten Karren, die wir in diesen kurzen Geschichten bekommen, zeigen uns spielerisch, wie sich die verschiedenen Motorsport-Kulturen und Marken entwickelt haben. Zum einen gibt es die Made-in-Japan-Playlist, hier stehen die Drift- und Tuning-Kultur Japans im Vordergrund. Wir übernehmen die Kontrolle

über heftig aufgemotzte Autos und driften durch die nächtlichen, von Neonlicht erhellten Straßen, ganz so, wie man es aus The Fast and the Furious: Tokyo Drift oder Need for Speed: Underground 2 kennt. Im Hintergrund, obwohl ... eigentlich schon fast im Vordergrund, bläst uns Musik um die Ohren, die genauso gut in einem Techno-Club laufen könnte. Wir können das nicht anders beschreiben als: bal- lert ganz gut.





Weiterhin gibt es die Playlist „Offroading-Addicts“. Hier steht, wie der Name schon vermuten lässt, unsere Umgebung im Vordergrund. Wir fahren zu fetzigen Soundtracks ohne richtige Straßen unter den Reifen über die Insel und begutachten dabei die Vielseitigkeit der Spielwelt. Auch klassischer Motorsport hat es wieder in The Crew: Motorfest geschafft. Am Steuer verschiedener Rennwagen drehen wir mit Hochgeschwindig-

keit unsere Runden. Eine Besonderheit hierbei ist die Reifenabnutzung. Fährt sich das Gummi ab, müssen wir immer mal wieder einen Boxenstopp einlegen.

In „Vintage Garage“ hingegen setzen wir uns ans Steuer alter Klassiker. Hier geht es ohne Minimap, Nitro oder sonstigen modernen Firlefanz auf die Piste – nur wir, unser Oldtimer und die anderen Teilnehmer des Rennens! Lamborghini und Porsche haben

gleich ihre ganz eigenen Playlists spendiert bekommen, worum es in diesen geht, könnt ihr euch sicherlich denken. Doch keine Sorge, es gibt auch entspannte Playlists, bei denen wir nicht einmal in die Top 3 gelangen müssen, um die Story voranzutreiben. In diesen Kampagnen genießen wir zwischen den stressigen Wettkämpfen einfach die Urlaubsatmosphäre zu entspannten Songs und erfahren mehr über die idyllische Insel.

Ja, Hawaii und Motorsportkultur-Fun-Facts sind ganz cool, aber bitte nicht während wir gerade mit 300 Sachen zu Hard-Techno in einem Flow-Zustand um enge Kurven driften. Noch dazu wirken die Figuren der einzelnen Geschichten schon beim Anspielen recht uninteressant. Wir sind schließlich für Motoren hier, nicht dafür, dass uns jemand ein Kotelett an die Backe labert! Besonders nervig wird das Geschwafel, wenn wir ein Rennen öfter wiederholen müssen, weil wir nicht schnell genug waren.

Jedes Mal bekommen wir ungefragt die gleichen Gespräche um die Ohren gehauen. Zwar können jederzeit wir den Schwierigkeitsgrad manuell anpassen. Zusätzlich bemerkt das Spiel, sollten wir Probleme mit einem Rennen oder einer Herausforderung haben, und fragt uns, ob wir den Schwierigkeitsgrad senken wollen, sodass wir im schlimmsten Fall dem Gelaber auf diese Weise entkommen können. Aber nervige NPCs, vor denen wir Ruhe haben wollen, sollten eigentlich nicht der Grund sein, warum wir das Spiel einfacher machen wollen.

Customization

Alle Aufgaben, die wir bisher besprochen haben, bringen uns Punkte ein, mittels derer wir Anpassungen an unseren Maschinen vornehmen können. Nahezu alles an unserem Auto können wir anpassen, tunen und färben. Hierbei





steht uns eine riesige Auswahl an Modellen aus der echten Welt zur Verfügung, die wir nach Belieben ändern können. Wenn ihr also ein Traumauto habt, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass ihr dieses auch spielen oder einfach zusammenbauen könnt. Soweit wir das in der Demo ausmachen konnten, kommen die Flugzeuge und Boote im Vergleich etwas kurz. Zwar gibt es eine Menge verschiedener Lackierungen und auch fertige Modelle, der Anpassungsaspekt ist aber deutlich eingeschränkt. Da sich The Crew aber ohnehin hauptsächlich um Autos dreht, die auch in den bisherigen Playlists stets die Hauptrolle spielten, ist das kein Beinbruch. Und vielleicht ist der Boot- und Fluggeräte-Editor in der Vollversion des Spiels auch deutlich umfangreicher, versprechen können wir es jedoch nicht.

Unsere Spielfigur lässt sich ebenfalls anpassen. Am Anfang ist das Repertoire an Klamotten noch recht spärlich, wir hoffen auf mehr Varianz in der Release-Version. Zwar ist das Aussehen unseres Allround-Motorsportlers während des Spielens nicht allzu wichtig. Wenn wir aber ein Rennen gewinnen und unser selbstgebauter Fahrer mit einem von uns gewählten Emote seine Konkurrenten noch weiter demütigt, ist das natürlich ein befriedigendes Gefühl. Haben wir denn wirklich gewonnen, wenn wir es unsere Gegner nicht wissen lassen?

But wait, there's more!

Nicht nur unser Fahrer und seine diversen fahrenden, fliegenden und schwimmenden Untersätze sind anpassbar. Auch die Steuerung und weitere Optionen können nach eigenem Gusto umgestellt werden. Wir können beispielsweise eine Drift-Hilfe aktivieren, wie erwähnt die gegnerische KI in den Playlists anpassen und an verschiedenen Empfindlichkeitseinstellungen herumerschrauben, etwa der Dead Zone des Analogsticks.

The Crew: Motorfest scheint also einen starken Fokus darauf zu legen, dass jeder es so spielen kann, wie es ihm persönlich am besten gefällt. Und dieser Ansatz scheint zu funktionieren. Lediglich das Driften fiel uns negativ auf. Egal, wie viel wir auch mit den diversen Hilfen herumhantierten, so richtig auf die Kette bekamen wir es trotzdem nicht.

Vorfreude & Bedenken

The Crew: Motorfest dürfte ein vielseitiges, arcadisches Rennspiel zu werden. Die offene Spielwelt verspricht viele Möglichkeiten, sich zu beschäftigen, vor allem mit Blick auf den Multiplayer, den wir leider noch nicht ausprobieren durften. Doch auch alleine hatten wir jede Menge Spaß dabei, das detailverliebte Hawaii kennenzulernen. Die breit gefächerten Playlists brachten Abwechslung und immer wieder frischen Fahrtwind in den Spielablauf. Für die Zukunft

sind zudem mehrere Playlists kostenlos als DLC geplant.

Bedenken haben wir trotzdem: Kann Hawaii auf lange Sicht beschäftigen? Immerhin stand uns in vorherigen Titeln der Reihe die Gesamtheit der USA zur Verfügung. Zwar hatten wir das Gefühl, es wurden genug Spielereien in der Welt eingebaut, aber natürlich ist die pure Landfläche deutlich übersichtlicher.

Hier hoffen wir aber auf das alte Sprichwort „Qualität statt Quantität“! Immerhin konnte das Rennspiel trotzdem der Probleme bei der Präsentation bereits einige magische Momente für uns erschaffen. Und sollte Ubisoft weniger auf Ubisoft-Formel und mehr auf gute Inhalte setzen, ist das ja eigentlich nur begrüßenswert.

The Crew: Motorfest wird von Ubisoft Ivory Tower entwickelt und erscheint am 14. September 2023. Als Plattformen geplant sind PC, Playstation 5 und Xbox Series X/S, zusätzlich wird es auch Umsetzungen für die Last-Gen-Konsolen Playstation 4 und Xbox One geben. Eine Version des Rennspiels für die Nintendo Switch ist nach aktuellem Stand nicht in Arbeit. ☐

FAZIT: Äußerst vielversprechendes, arcadisches Fahrvergnügen. Hoffentlich kann die riesige Welt genug Abwechslung bieten.

YANNIK MEINT

Nach dem ersten Anspielen steht fest: Ich will wieder nach Hawaii!



Beim Anspielen hatte ich jede Menge Spaß mit The Crew: Motorfest. Die Made-in-Japan-Playlist sieht nicht nur unglaublich cool aus, der Soundtrack knallt dazu auch noch richtig rein und versetzte mich direkt wieder in mein Kinderzimmer, wo ich früher mit meinem Bruder Need for Speed: Underground 2 gespielt habe. Doch auch die anderen Playlists waren erstaunlich interessant. Als jemand, der in der Realität gar nicht so viel mit Motoren

am Hut hat, erfuhr ich viele interessante Dinge über die verschiedenen Hersteller und Marken. Gäbe es diese Infos doch nur nicht während der Rennen, in denen ich mich vollends auf die Straßen konzentrieren möchte! Na ja, Gelaber hin oder her, The Crew macht einfach Bock! Über Hawaii fahren, fliegen oder schwimmen, Musik hören und einfach das Sommerfeeling absorbieren: Genau so muss Urlaub sein. Nur eben virtuell!



Genre: Rudentaktik
Entwickler: Haemimont Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 14. Juli 2023
USK: ab 16 Jahren

Jagged Alliance 3

Mit Jagged Alliance 3 wollten die Entwickler einen würdigen Nachfolger zum legendären zweiten Teil abliefern. Ob und wie ihnen das gelungen ist, klären wir im Test.

Von: Matthias Dammes

Erst kürzlich haben wir in einem Retro-Special einen Blick zurück auf Jagged Alliance 2 geworfen. Ein Taktik-Klassiker, der sich bis heute großer Beliebtheit erfreut. Das liegt unter anderem auch daran, dass es trotz diverser Versuche nie einem Entwickler gelungen ist, einen würdigen Nachfolger zu schaffen. Mit Jagged Alliance 3 hat sich nun ein Team von Haemimont Games zusammen mit Publisher THQ Nordic an dieses Vorhaben gewagt. Mit Ian Currie hatten die Entwickler immerhin auch den Schöpfer der Reihe mit an Bord. Die Hoffnungen der Fans waren daher groß. Bei unserem ersten Blick auf das Spiel vor rund einem Jahr im Rahmen der Gamescom waren auch wir guter Dinge, dass es den Machern diesmal tatsächlich gelingen könnte, die Essenz dessen



einzufragen, was Fans an Jagged Alliance lieben. Inzwischen ist das Spiel erhältlich und wir haben uns im Test natürlich in die Schlacht gestürzt, um herauszufinden, ob die Entwickler ihr hochgestecktes Ziel erreicht haben. Wir klären dabei, warum Jagged Alliance 3 ein hervorragendes Taktikspiel ist und warum eingefleischte Fans des Vorgängers trotzdem nicht völlig zufrieden sein werden.

Zwischen den Fronten

Schauplatz des Spiels ist der fiktive afrikanische Staat Grand Chien. Hier wurde der demokratisch gewählte Präsident von einer aufrührerischen militärischen Organisation entführt, die sich die Legion nennt. In der Folge haben Kämpfer der Legion wichtige Teile des Landes unter ihre Kontrolle gebracht. Der Staat droht in Chaos und Bürgerkrieg zu versinken. Um das zu verhindern, werden

wir von der Tochter des Präsidenten angeheuert, um im Land die Ordnung wiederherzustellen und ihren Vater aus den Klauen der Legion zu befreien. Damit erinnert bereits die Ausgangslage sehr wohl an die Vorgänger. Allerdings macht Jagged Alliance 3 im Verlauf des Spiels deutlich mehr aus der Geschichte.

Wie sich schnell herausstellt, gibt es diesmal keine so klare Freund-Feind-Differenzierung wie

in Jagged Alliance 2. Im politischen und militärischen Machtgerangel um Grand Chien haben mehrere Fraktionen mit unterschiedlichen Motivationen ihre Finger im Spiel. Neben der Legion gibt es eine kommunistische Freiheitsbewegung unter dem charismatischen Anführer Chimurenga. Dann spielt auch das reguläre Militär des Landes eine gewisse Rolle. Und als wäre das noch nicht genug, mischen natür-



lich auch ausländische Interessen in der Gemengelage mit. Dadurch kann die Story mit ein oder zwei doch überraschenden Wendungen aufwarten. Unsere Söldner geraten dadurch aber natürlich auch immer wieder zwischen die Fronten der verschiedenen Interessen.

Das führt im Verlauf des Spiels auch dazu, dass wir mal Rückschläge einstecken müssen und sich die Front zu unseren Ungunsten verändert. Auf diese Entwicklungen zu reagieren, um weiter die Oberhand zu behalten, verleiht der Kampagne eine willkommene Dynamik und zusätzliche Spannung. Gut gefallen hat uns in dem Zusammenhang auch, dass das Spiel deutlich mehr an kleinen Nebengeschichten erzählt, die uns helfen, ein tiefgründiges Gesamtbild der Situation in Grand Chien zu gewinnen.

Charakterstarke Berufskrieger

Bevor wir zur Befreiung des kleinen Staates schreiten können, müssen wir erst einmal unsere Söldnertruppe zusammenstellen. Dazu beginnt das Spiel stilecht mit einem Blick auf unseren virtuellen Laptop. Der wirkt zwar leicht moderner als im Vorgänger, immerhin spielt das Spiel im Jahre 2001. Aber die Webseiten versprühen immer noch einen leichten 90er-Jahre-Charme. Das Spiel startet mit der Söldnerrekrutierungsagentur AIM auf dem Startbildschirm, wir steuern aber zunächst das Institut für Mit-Söldner-Profil kurz IMP an.



Hier können wir einen Persönlichkeitsbewertungstest durchführen. Dabei beantworten wir eine Reihe von Multiple-Choice-Fragen und aus den Antworten wird dann unser eigener persönlich auf uns zugeschnittener Söldner generiert. Diesem geben wir noch einen Namen und ein Portrait und schon steht das erste Team-Mitglied fest.

Für den Rest schauen wir uns in der Datenbank von AIM um. Hier sehen wir verschiedene Berufskämpfer, die in die vier Kategorien Rekrut, Veteran, Elite und Legende eingeteilt sind. Insgesamt warten hier 36 Söldner auf einen Anruf, um sie zu verpflichten. Darunter sind viele alte bekannte Gesichter

wie Shadow, Raven, Ivan und Fox. Ergänzt werden sie durch einige sehr interessante Neuzugänge. So haben wir insbesondere die ukrainische Mechanikerin Kalyna mit ihrer ansteckenden Begeisterung für Abenteuer zu schätzen gelernt. Neben den für die Performance auf dem Schlachtfeld wichtigen Charakterwerten wie Treffsicherheit, Weisheit und einigen mehr haben die Söldner nämlich auch alle ganz unterschiedliche Persönlichkeiten. Meltdown ist wild und aufbrausend, Raider ist der geborene Anführer, der immer ein aufmunterndes Wort parat hat, und Buns ist eine brillante, wenn auch selbstgefällige Schützin.

Taktik-Feinkost

Da unser Startkapital begrenzt ist, heuern wir zunächst ein paar der billigeren Rekruten an, mit denen wir schließlich erstmals in Grand Chien eintreffen. Unser Feldzug zur Rückeroberung des Landes beginnt auf einer Insel, die im Grunde als eine Art Einführung in die Spielmechaniken dient. Wir kommandieren das Geschehen aus der sogenannten Satellitenansicht. Hier sehen wir eine Karte von Grand Chien, die in 240 quadratische Sektoren unterteilt ist, von denen rund 200 aktiv bespielbar sind. Damit entspricht das Spiel in der spielbaren Fläche ungefähr dem Vorgänger. Um die Kontrolle über das Land





zu erlangen, gilt es nun, Sektor für Sektor vorzurücken und die einzelnen Gebiete einzunehmen. Dazu verwalten wir in der Satellitenansicht unsere Kämpfer, weisen ihnen Marschrouten zu und lassen sie Sonderoperationen ausführen.

Wir schieben aber nicht nur unsere Truppen auf einer Strategiekarte umher, sondern übernehmen selbst die Kontrolle darüber, was die Kämpfer in den einzelnen Gebieten so treiben. Die meisten der auf einer Landmasse befindlichen Sektoren verfügen über eine eigene, handgestaltete Taktikmap. Auf dieser befehlen wir unsere Söldner zunächst in Echtzeit durch die Landschaft. Dabei entdecken wir interessante Beute, Hinweise zu interessanten Quests oder besondere Geheimnisse. In den ländlichen Regionen haben wir abgesehen von gelegentlichen Hyänen oder Krokodilen auch selten mit Widerstand zu rechnen. In Siedlungen und militärischen Außenposten sieht das dann schon ganz anders aus.

Wenn uns Gegner entdecken, oder wir den ersten Angriff auf einen Feind ausüben, schaltet das Spiel in den Rundentaktikmodus um. In diesem steht jedem unserer Söldner eine gewisse Anzahl an Aktionspunkten zur Verfügung, die von verschiedenen Faktoren wie seiner Beweglichkeit, der Moral und eventuellen Statuseffekten abhängt. Unsere Aufgabe ist es immer, so viel wie möglich aus diesen Punkten herauszuholen. Wir

setzen die AP dazu für Bewegung, Angriffe und Spezialfähigkeiten ein. Wenn wir etwa einen Schuss auf einen Gegner abfeuern, kostet dies zunächst einen Grundwert an Aktionspunkten, der von der verwendeten Waffe abhängt. Zusätzlich können wir weitere Aktionspunkte in den Schuss investieren, um besser zu zielen und damit die Trefferwahrscheinlichkeit zu erhöhen.

Auf den Schlachtfeldern gibt es zudem diverse taktische Möglichkeiten. Diese effektiv auszunutzen, ist häufig der Schlüssel zu Erfolg. So gilt es unter anderem, verschiedene Höhenebenen sinnvoll zu nutzen. Ein Scharfschütze, der sich auf einem Turm platziert hat, wird ein wesentlich einfacheres

Leben haben. Nicht nur, weil der Höhenvorteil sich positiv auf die eigenen Schüsse auswirkt, sondern auch, weil er dort von Feinden am Boden schwerer zu treffen ist. Andere Kämpfer sollten sich nach Möglichkeit Deckung suchen. Hier unterscheidet das Spiel ähnlich wie XCOM zwischen halber und voller Deckung. Aber Vorsicht, viele Elemente der Umgebung sind mit genügend Krafteinwirkung auch zerstörbar. Hinter einer Holzkiste in Deckung zu gehen, ist also nicht zwingend so sicher, wie man vielleicht meint. Als weiteres taktisches Element können wir unsere Kämpfer auch anweisen, in die Hocke zu gehen oder sich gar ganz hinzulegen. Damit verkleinert man

nicht nur die Angriffsfläche für den Gegner, sondern erhöht auch die eigene Treffsicherheit. Allerdings ist man in dieser Haltung natürlich nicht mehr so mobil. All diese Elemente vereint erlauben spannende Taktikkämpfe mit einer gesunden strategischen Tiefe, die immer wieder herausfordernd sind. Vor allem, wenn die Gegner uns wie so häufig zahlenmäßig deutlich überlegen sind.

Versteckter Zeitdruck

Erfolge auf dem Schlachtfeld sind jedoch nichts wert, wenn wir sie nicht absichern können. Die Gegner bleiben in Grand Chien nämlich nicht untätig. Immer wieder schickt die Legion aus ihren Stützpunkten



Angriffstrupps aus, um verlorenes Territorium zurückzuerobern. Um dem entgegenzuwirken, bilden wir in Ortschaften und Außenposten eine örtliche Miliz aus. Diese kann die entsprechenden Sektoren auch

ohne die Anwesenheit unserer Söldner verteidigen. Wir müssen uns zwischen den Gefechten aber auch um unsere eigenen Kämpfer kümmern. Medizinisch begabte Kämpfer versorgen die Wunden

ihrer Kameraden, während Mechaniker die Ausrüstung in Schuss halten. Ansonsten können sich die Berufskrieger auch gegenseitig ausbilden. Wollen wir etwa die Treffsicherheit von weniger zielsicheren

Kämpfern verbessern, weisen wir ihnen unseren besten Schützen als Lehrer zu und nach einiger Zeit verbessern sich die Werte der Schüler. So machen wir unsere Truppe mit der Zeit immer besser.

Um unsere Kampfkraft weiter zu stärken, können wir natürlich auch jederzeit neue Söldner anheuern. Dazu braucht es jedoch die nötigen finanziellen Mittel. Haupteinnahmequelle sind dazu die im Land verteilten Diamantenminen. Diese nehmen wir genau wie Städte und Außenposten ein, um einen stetigen Zufluss von Geld zu gewährleisten. Die Förderleistung einer Mine bestimmen wir zusätzlich durch die Steigerung der Loyalität von nahegelegenen Siedlungen, indem wir bestimmte Nebenquests erledigen oder die Angriffe von Gegnern abwehren. Allerdings versorgen uns die Minen nicht unendlich mit frischem Kapital. Mit der Zeit beginnen diese Quellen allmählich auszutrocknen. Zwar können wir auch mit dem Überfall auf Diamantenlieferungen und der Erbeutung diverser verkaufter Wertgegenstände weitere Finanzmittel beschaffen, aber für den Unterhalt mehrerer Söldnertrupps und vor allem der teuren legendären Kämpfer sind die Einnahmen aus den Minen unerlässlich. Daher erzeugt das Spiel hier einen gewissen Zeitdruck, der nicht jedem Spieler gefallen dürfte. Auch bei XCOM stieß der durch das Avatar Project ausgelöste Zeitdruck auf gesplante Meinungen.

Nicht alles wie früher

Damit kommen wir auch zu dem großen Aber, das wir anhängen müssen, wenn wir sagen, dass Jagged Alliance 3 ein hervorragendes Taktikspiel ist. Neben dem kontroversen Zeitdruck hat das Spiel so einige Änderungen in bestimmten Spielaspekten erfahren, die uns als Veteranen eher enttäuscht zurückgelassen haben. Als Erstes und Deutlichstes ist uns da die Abwesenheit eines Versandshops für Waffen, Munition und Ausrüstung aufgefallen. In Jagged Alliance 2 gab es den Online-Händler Bobby Rays, bei dem wir regelmäßig hauptsächlich Munition und medizinische Vorräte bestellt haben, um unsere Kämpfer bestens ausgestattet in die Schlacht zu schicken. Diese Möglichkeit entfällt hier völlig. Wir müssen uns auf Lootglück und gelegentliche Händler in Städten verlassen, die aber selten genau das anbieten, was wir gerade benötigen. Das führt häufig dazu, dass wir in ernsthafte Engpässe





bei Medizin und Munition geraten. Es gibt zwar alternativ noch die Möglichkeit mit einem Sprengstoffexperten Munition selbst herzustellen, aber auch das ist durch begrenzte vorhandene Rohstoffe und die Notwendigkeit einer Werkstatt kein wirklicher Ersatz.


Nicht gefallen hat uns auch die Reduzierung der Möglichkeiten im Inventar der Söldner. Es gibt lediglich drei Ausrüstungsslots für Kopf, Brust und Beine. Der Vorgänger hatte noch spezielle Slots für Zusatzausrüstung wie Nacht-sichtgeräte, Gasmaske, Kopfhörer und Ähnliches. Einiges davon existiert zwar im Spiel, belegt aber den Helmslot, sodass wir uns zwischen dem Schutz für den Kopf oder den zusätzlichen Funktionen dieser Ausrüstung entscheiden müssen. Das erscheint uns ziemlich unlo-

gisch, da Soldaten auch mit Nachtsichtgerät oder Gasmaske in der Regel einen Helm tragen.

In der taktischen Ansicht fühlt sich der Gameplay-Loop zwar sehr vertraut an, aber es gibt auch ein paar Detailänderungen, die uns eher gestört haben. So ist es jetzt deutlich schwieriger, noch während der Echtzeitphase heimlich vorzugehen und koordinierte Angriffe zu planen. Im Vorgänger war es noch möglich, mit mehreren Söldnern einen Angriff zu starten und die Gegner zu überraschen. Hier ist jetzt sofort der Gegner an der Reihe, sobald der erste Kämpfer einen Schuss abgegeben hat. Sobald der Runden-taktikmodus aktiviert wird, haben die Feinde die Gelegenheit ähnlich wie in XCOM sich zu verteilen und Deckung aufzusuchen. Das macht Hinterhalte oft sehr schwierig.

Insgesamt gelingt es Jagged Alliance 3 definitiv, das wohlige Gefühl des Vorgängers in modernem Gewand wiederzubeleben. Die Charaktere sind super, die Musik und Grafik erzeugen eine stimmige Atmosphäre und die Story sorgt für eine spannende und dynamische Kampagne. Auch in den Taktik-kämpfen fühlen wir uns schnell wieder wie zu Hause und stellen uns den teils sehr knackigen Herausforderungen immer wieder gern. Jagged Alliance 3 ist damit auf jeden Fall ein sehr gelungenes Taktikspiel und definitiv die bisher beste Wiederbelebung des alten Spielgefühls des Vorgängers. Auch der Umfang kann mehr als überzeugen. Für eine vollständige Befreiung von Grand Chien können gut und gerne an die 60-80 Spielstunden veranschlagt werden. Veteranen der Reihe wer-

den aber dennoch vermutlich nicht in allen Punkten zufriedengestellt.

Jagged Alliance 3 wurde von Haemimont Games aus Bulgarien entwickelt und vom österreichischen Publisher THQ Nordic vertrieben. Das Spiel ist exklusiv für den PC erhältlich. Der Preis liegt je nach Bezugsquelle bei 40-45 Euro. Das Spiel ist sowohl digital als auch als Retail-Fassung erhältlich.. 

FAZIT: Eine sehr gelungene Neuinterpretation des alten Jagged-Alliance-Spielgefühls mit tollen Charakteren, einer tollen dynamischen Kampagne und taktisch vielfältigen Kämpfen, aber mit ein paar Schwachstellen, vor allem für Serienveteranen.



WERTUNG **8**

Spiel bei Amazon kaufen:*



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

Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Tindalos Interactive
Hersteller: Focus Entertainment
Termin: 20. Juni 2023
USK: ab 16 Jahren

Aliens: Dark Descent

Räuchert sie aus! In Aliens: Dark Descent wimmelt es nur so vor bissigen Viechern, die es auf unsere Marines abgesehen haben. Freut euch auf ein spannendes Echtzeit-Taktikspiel voller Action, Survival und Horror. Aber trifft es auch den Geist von James Camerons genialer Filmvorlage?

Von: Felix Schütz

Es gibt nur wenige Regisseure, die das moderne Kino so geprägt haben wie James Cameron: Mit Blockbustern wie Titanic, Terminator 2 oder Avatar hat der US-Regisseur mehrmals Filmgeschichte geschrieben und dabei vor allem technisch immer wieder Maßstäbe gesetzt. Doch schon 1986 gelang ihm ein Action-Meilenstein, der selbst nach 37 Jahren noch kräftig unter die Haut geht: Aliens, die bleihaltige Fortsetzung zu Ridley Scotts Kult-Horror,

die in puncto Spannung und Design auch heute Bestnoten verdient. Kein Wunder also, dass sich schon zig Entwickler daran versucht haben, den Kultfilm in unterschiedlichste Videospiele zu gießen. Meistens kamen Shooter dabei heraus, manche ganz in Ordnung, andere dagegen handfeste Gurken. Doch so richtige Kracher? Die waren leider nie dabei.

Mit Aliens: Dark Descent bekommen wir endlich mal etwas Anderes: Hier erwartet euch kein Ballerspiel, sondern ein interessanter Mix

aus Echtzeit-Taktik, Horror, Stealth und Action – und das Ganze wird zur Abwechslung auch nicht aus der Ego-Ansicht gespielt, stattdessen steuert man hier einen kleinen Soldatentrupp wie in einem Strategiespiel. Das machte schon in den ersten Trailern neugierig! Verantwortlich für das Projekt zeichnet Tindalos Interactive, also das gleiche französische Team, das schon das gelungene Battlefleet: Gothic Armada gebaut hat. Da steckt also einiges an Erfahrung drin – aber





reicht das, um so eine starke Vorlage wie Aliens vernünftig umsetzen? Wir haben den Titel durchgespielt und klären im Test, warum wir Aliens: Dark Descent nicht uneingeschränkt empfehlen können – und warum es trotzdem erstaunlich viel richtig macht.

Kann ich aus dieser Horrorstory noch aussteigen?

Man muss es Tindalos hoch anrechnen: Die Entwickler haben

sich ins Zeug gelegt, um die zum Schneiden dichte Atmosphäre und das markante Design aus der Kinovorlage vernünftig einzufangen – und das gelingt auch ziemlich gut, trotz durchschnittlicher Technik. Die Story knüpft allerdings nicht direkt an die Filmreihe an, sondern erzählt eine eigenständige Handlung, die ohne Ripley, Hicks, Bishop, Hudson, Vasquez & Co auskommen muss und stattdessen eine neue Heldentruppe

präsentiert. Das ist lobenswert, allerdings reicht das Ergebnis nie, wirklich nie an Camerons Original heran. Außerdem gönnen sich die Autoren hier und da auch gewaltige Freiheiten. So bekommt man es im Spiel nicht nur mit den bekannten pechschwarzen Aliens, Facehuggern und riesigen Königinnen zu tun. Ihr müsst euch diesmal auch noch mit merkwürdigen Kultisten rumschlagen, die das Alien regelrecht verehren und sich die Viecher

sogar selbst in ihre Körper einpflanzen. Für das Gameplay ergibt das absolut Sinn, schließlich sorgen menschliche Feinde für mehr Abwechslung und Möglichkeiten. Doch als Handlungselement wirken die Kultisten arg weit hergeholt und auch das übertriebene Finale entfernt sich für unseren Geschmack einfach zu weit von der Filmvorlage – hier muss man als Fan also Abstriche machen.

Wer darüber hinwegsehen kann, erlebt aber zumindest eine ziemlich solide Story, mit jeder Menge Zwischensequenzen, ein paar spannenden Momenten und Charakteren, von denen einige ganz ordentlich geschrieben sind. Und auch der Umfang kann sich sehen lassen. Es gibt zwar „nur“ eine Story-Kampagne, also keine zusätzlichen Modi oder Multiplayer. Doch bis ihr alle Aufträge gelöst und das Ende erlebt habt, solltet ihr mindestens 15, eher aber 30 Stunden beschäftigt sein – die Spieldauer hängt stark von Schwierigkeitsgrad und Spielweise ab. Wir haben nahezu alle Nebenziele erfüllt und fast jeden Winkel erkundet, alles in allem hat uns das sogar gute 40 Stunden beschäftigt.

Meistens kommen sie nachts ... meistens nachts ...

Jeder Einsatz führt euch an stille Schauplätze, darunter finstere Raumstationen, Raffinerien, Docks, Wohnquartiere, Geheimlabore, karge Planetenoberflächen und vieles mehr. Nicht gerade ori-



ginell, aber immerhin passen die Locations prima zur Vorlage. Manche Levels bieten außerdem einen Mix aus bedrohlich-engen Innerealen und größeren Außengebieten, die über Aufzüge miteinander verbunden sind und die ihr frei erkunden dürft. Ihr latscht also nicht einfach nur stur zum Missionsziel, sondern könnt euch unterwegs auch nach dringend benötigten Vorräten umsehen, Nebenaufgaben erledigen, Abkürzungen freischalten, Datapads sammeln oder Überlebende retten. Aus den Möglichkeiten hätte man zwar sicher noch mehr rausholen können, doch alles in allem geht das Level-design völlig in Ordnung.

Eine ziemlich coole Idee ist der ikonische Panzerwagen, der schon im Film einen großen Auftritt hat und der euch auch im Spiel zuverlässig zum Einsatzort fährt. Dort verschwindet er allerdings nicht, sondern verbleibt im Missionsgebiet und dient euch dann als Extraktionspunkt. Ihr dürft die Karre zwar nicht selbst lenken, könnt sie aber zumindest auf einigen Maps zu verschiedenen Plätzen kommandieren – im Grunde eine Art sicheres Schnellreisesystem. Der Wagen ist nämlich unzerstörbar und teilt auch gewaltig aus, sobald Feinde in seine Nähe kommen – das macht ihn zu einer mächtigen Waffe, vor allem, wenn größere Gegnergruppen Jagd auf euch machen.



Räuchert sie aus!

In Aliens: Dark Descent wird zwar kräftig geballert, doch dabei betätigt ihr niemals selbst den Abzug. Stattdessen steuert ihr euren vier-, später auch fünfköpfigen Soldatentrupp wie in einem Echtzeitstrategiespiel. Das Besondere daran: Ihr kommandiert die Kämpfer nie alleine, sondern immer als Team. Egal ob man Konsolen hacken, Kisten öffnen, DNA-Proben bergen, Minen verlegen, die Umgebung mit der Taschenlampe ausleuchten, verletzte Kameraden schultern oder einfach nur das Feuer eröffnen will – ihr gibt den Befehl und das Spiel schickt dann selbst die Ein-

heit los, die gerade am besten für den Job geeignet ist. Nach getaner Arbeit kehrt euer Marine dann automatisch zu seinem Trupp zurück. Das klappt im Großen und Ganzen überraschend gut und zuverlässig, nur sehr selten haben wir hier kleine Wegfindungsfehler beobachtet. Allerdings hätten wir uns hier und da trotzdem gewünscht, bestimmte Kämpfer wie den Scharfschützen auch einzeln kontrollieren zu können. Das klappt allerdings nur mit der fliegenden Drohne der Teckler-Klasse, die man als einzige Einheit separat steuern darf. Immerhin ist die Drohne aber sehr nützlich, da man mit ihr gefahrlos die Umge-

bung erkunden kann, ohne gleich das nächstbeste Alien-Nest in Alarmbereitschaft zu versetzen.

Obwohl alle Levels von Hand gemacht sind, bekommt ihr es nicht mit fest positionierten Feinden zu tun. Stattdessen spawnen die Gegner regelmäßig an bestimmten Orten und beginnen dann entweder festgelegte Patrouillen oder sie suchen die Umgebung auf eigene Faust ab. Zusätzlich können euch Aliens ab und zu auch aus Luftschächten auflauern, hier muss man sofort die Beine in die Hand nehmen und das Team zurückziehen – sonst hat man binnen Sekunden ein bissiges Ek-

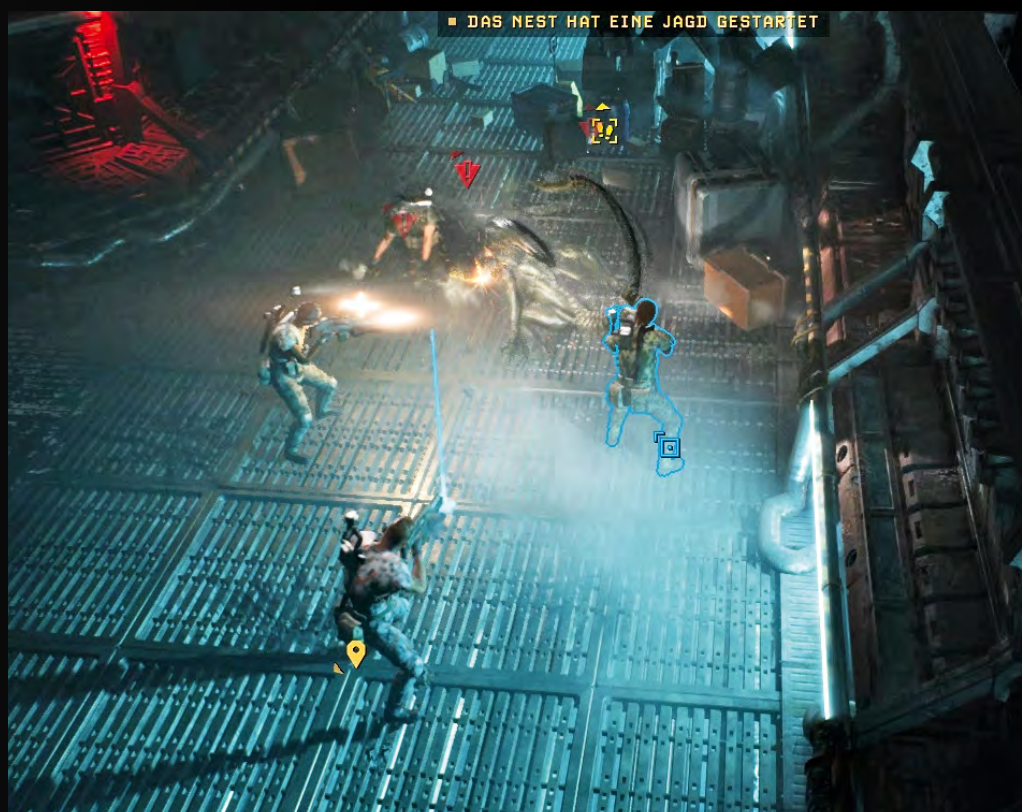


elpaket vor sich stehen. Damit ihr immer wisst, was gerade Sache ist, könnt ihr Bewegungsmelder mit großem Radius auf der Map verteilen. Auf der Minimap und vor allem auf der extrem wichtigen Übersichtskarte seht ihr dann ziemlich genau, wo gerade Feinde patrouillieren und wo man halbwegs gefahrlos durchhuschen kann.

Die können da nicht mehr raus ... tun Sie endlich was!

Überhaupt ist Schleichen in vielen Situationen eine brauchbare Option, wenn man Kämpfe vermeiden will. Ihr müsst und solltet nämlich nicht jeden Gegner niederschießen, der sich auf den Gängen herumtreibt. Öfter findet man auch schlafende Aliens, die euch in Ruhe lassen, solange ihr in der Nähe keinen Lärm erzeugt. Ihr könnt eure Gegner auch mit Störsendern weglocken und hinter einigen Objekten in Deckung gehen, bis die Gefahr vorbeigezogen ist. Früher oder später kommt ihr zwar nicht mehr ums Kämpfen herum, eine reine Stealth-Spielweise gibt es nicht. Doch zumindest könnt ihr euch ein wenig Stress ersparen und eure Mittel schonen.

Hat euch ein Alien erst mal erspäht, wird die Sache ernst, denn ihr scheucht dabei immer das komplette Nest auf. Dadurch spawnen für eine gewisse Zeitspanne zusätzliche Feinde auf der Map, die sich sofort auf den



Weg zu euch machen. Im Idealfall sucht ihr euch dann eine gute Verteidigungsposition und sichert sie so gut es geht mit automatischen Geschützen und Minen ab, bis der Ansturm vorbei ist. Weil aber auch das nicht immer reicht, haben eure Marines zum Glück noch ein paar Tricks auf Lager, die ihr in einem Pausemodus gezielt einsetzen könnt. So lassen sich größere Gegnermassen viel besser abwehren, wenn ihr einen Bereich mit Sperrfeuer überzieht, dadurch werden die Angreifer spürbar verlangsamt. Leuchtfackeln erhöhen außerdem eure Trefferchance und Schrotflinten können Gegner aus der Nähe verstümmeln. Oder ihr setzt einen Bereich mit eurem Flammenwerfer in Brand, dadurch müssen sich die Gegner einen anderen Weg zu euch suchen, den ihr (hoffentlich!) mit Geschützen und Minen abgesichert habt. So lassen sich auch mehrere Gegnerwellen effektiv abwehren, solange ihr die



Munitionsanzeige im Blick habt. Ihr könnt auch gezielt Hinterhalte legen, zum Beispiel indem ihr einen Bewegungsmelder aufstellt und ihn dann überladet. Das erzeugt einen Höllenlärm, der Gegner in der Nähe anlockt. Allerdings müsst ihr immer bedenken, dass Spezialwaffen wie Minen, Flammen- oder Granatwerfer wertvolle Aktionspunkte kosten, die sich nur langsam wieder von selbst aufladen. Von denen solltet ihr immer mindestens einen übrig haben, für den Notfall.

Wenn es gut läuft, wehrt ihr auch einen größeren Gegneransturm ab, ohne einen Kratzer abzubekommen. Wer sich aber eine schlechte Position sucht, im falschen Moment nachladen muss

oder keine Aktionspunkte mehr übrig hat, kassiert dafür sehr schnell einen Treffer. Bedenkt dabei, dass eure Marines auch in Bewegung feuern können, solange sie nicht rennen. Das solltet ihr unbedingt nutzen, denn wenn Aliens sterben, spritzt auch mal ein Schwall säurehaltiges Blut durch die Gegend, das schlimmstenfalls eure ganze Truppe treffen und verletzen kann. Das ist übrigens nur eines von mehreren Details, die zeigen, dass sich die Entwickler ihre Gedanken rund um die Lizenz gemacht haben.

Die Viecher haben uns gerade in den Arsch gekniffen, Junge!

Wenn eure Soldaten Schaden nehmen oder gejagt werden, steigt ihr

Stresslevel in mehreren Stufen. Dadurch erhalten sie mit der Zeit negative Eigenschaften, die zum Beispiel ihre Kampfkraft oder Aktionspunkte verringern. Um den Stress abzubauen, kann sich die Truppe entweder ein paar Beruhigungspillen reinpfeifen – oder aber ihr sucht die Umgebung nach Räumen ab, die ihr dann mithilfe eines Schweißbrenners versiegeln könnt. (Wieder so ein nettes Detail aus dem Film!) Dadurch schafft ihr einen Schutzraum, in dem euer Team verschlafen kann. Nebenbei ist das auch die einzige Möglichkeit, während einer Mission manuell zu speichern. Weil dafür aber immer Werkzeug verbraucht wird, das ohnehin meistens knapp

ist, sollte man die Ruheräume nur sparsam nutzen.

Das Spiel legt zwar an bestimmten Punkten auch automatische Speicherstände an, doch diese Checkpoints liegen oft weit auseinander oder sind ungeschickt vor einer Dialogszene platziert, die man nicht abbrechen kann. Das hat uns besonders in einer Stealth-Mission voller Trial and Error genervt, die im letzten Spieldrittel ansteht. Die ist zwar tatsächlich sehr spannend, allerdings kann das Speichersystem hier für Frust sorgen. Wer sich leicht frusten lässt, muss hier die Zähne zusammenbeißen. Und das gilt auch schon für den mittleren der drei Schwierigkeitsgrade, der streckenweise ganz schön hap-





pig ausfällt. Leider lässt sich die Schwierigkeitsstufe nachträglich nicht mehr ändern – aus unserer Sicht ein Fehler, den man leicht hätte vermeiden können.

Der Anspruch erhöht sich sogar noch mit der Zeit. Denn je öfter ihr von Aliens entdeckt werdet, desto mehr erhöht sich auch ihr Aggressivitätslevel während der Mission. Dadurch werdet ihr häufiger angegriffen und es spawnen zusätzliche Gegner, vor allem, wenn sich ein großer Ansturm auf die Jagd begibt. Und das kann richtig böse enden, vor allem wenn euer Team schon etwas ramponiert ist und die Munition zur Neige geht. In solchen Fällen ist es dann besser, zum Panzerwagen zurückzukehren, die Truppe

auszfliegen und den Einsatz abzubrechen. (Oft leichter gesagt als getan!) Cool: Später könnt ihr einfach in die Mission zurückkehren und exakt dort weitermachen, wo ihr aufgehört habt, alle eure Veränderungen und Fortschritte bleiben gespeichert. Nur die Aggressivität der Aliens wird netterweise wieder zurückgesetzt, der Schwierigkeitsgrad sinkt also wieder.

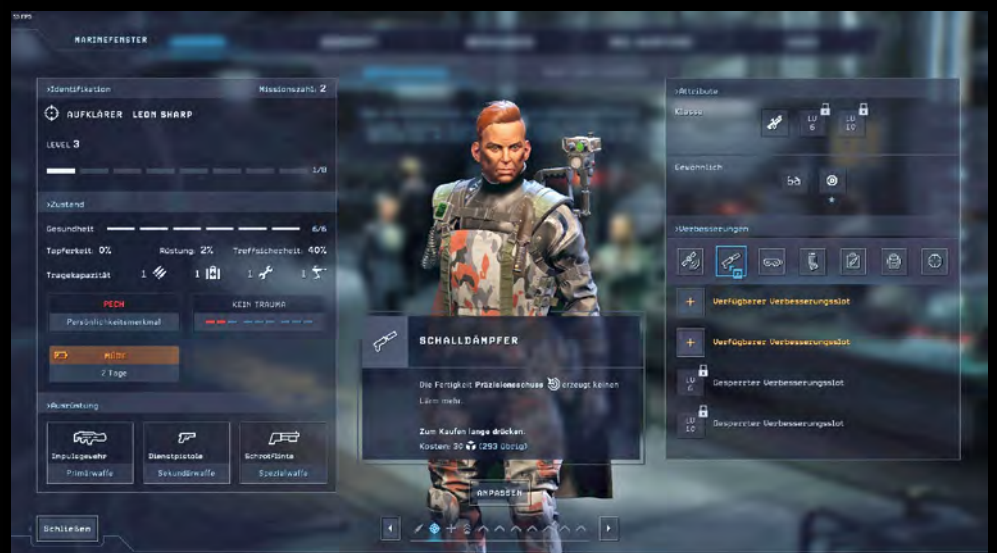
Irgendjemand muss Hicks wecken

In eurer Basis müsst ihr euch um die Marines und ihre Weiterentwicklung kümmern. Ähnlich wie in XCOM leveln eure Kämpfer mit der Zeit auf und können sich dann zwischen zwei Klassen entscheiden.

Außerdem erhalten sie passive Eigenschaften und man kann ihnen zusätzlich noch ein bisschen Ausrüstung einkaufen, was ihnen weitere Boni beschert. So werden eure Männer und Frauen mit der Zeit immer schlagkräftiger und nützlicher. Allerdings solltet ihr auch darauf achten, nicht nur mit hochstufigen Leuten loszuziehen, sondern auch untrainierte Einheiten mitzunehmen. Nach jedem Einsatz müssen sich eure Marines nämlich erst mal erholen, teilweise fallen sie sogar tagelang auf der Krankenstation aus. Manche Einheiten entwickeln auch stressbedingte Traumata, die sich nur durch eine psychologische Behandlung beseitigen lassen. Darum ist es so wichtig, ein brauchba-

res B-Team auf die Beine zu stellen, damit ihr zwischen den Einsätzen nicht zu viel Zeit verdröckelt.

Mit jedem verstrichenen Spieltag erhöht sich nämlich der Planetenbefall, was für zusätzliche Aliens in den Missionen sorgt und so den Schwierigkeitsgrad weiter nach oben schraubt. Diesen Wert könnt ihr gegen Spielende zwar wieder senken, aber davon habt ihr dann schon nicht mehr viel. Und weil euch die Entwickler ganz besonders lieb haben, wird zur Spielmitte auch noch eine Art Weltuntergangsuhr eingeschaltet. Ab dann habt ihr nur noch eine festgelegte Anzahl an Spieltagen, bis euch der ganze Laden um die Ohren fliegt. Sobald der Timer





startet, solltet ihr also nicht zu viele Tage mit Zufallsereignissen, Training oder Ruhepausen verbringen, damit ihr gegen Spielende nicht ins Schwitzen kommt.

Ansonsten lässt sich in der Basis leider nur sehr wenig anstellen. Optionale Dialoge gibt es nicht und auch die Handwerkssysteme fallen sehr oberflächlich aus. Man kann im Grunde nur ein paar neue Waffen freischalten und dazu noch etwas Alien-Forschung betreiben, was aber keinerlei Entscheidungsmöglichkeiten bietet – ihr dürft weder Waffen noch Ausrüstung modifizieren, es gibt keine neuen Räume zu bauen und Forschung besteht nur darin, ein paar Buffs zu aktivieren. Simple Forschungsbäume

wie in den Starcraft-2-Kampagnen (die vielleicht etwas Wiederspielwert gebracht hätten) gibt es leider nicht. Und auch bei der Inszenierung wird hier kräftig gespart, die meisten Aktionen laufen hier einfach als Menü ab – das wäre selbst mit geringem Budget hübscher gegangen.

Das Spiel ist aus, Freunde, das Spiel ist aus!

Hat man die Grundmechaniken erst mal durchschaut, neigt das Spiel leider dazu, ein bisschen eintönig zu werden. Schnell merkt man zum Beispiel, dass es sich wahn Sinnig lohnt, die Karte mit Minen zuzupflastern, einfach, weil sie zuverlässig alle Gegner wegspre-

ngen, die hinter uns spawnen könnten (und das tun sie!). Das kostet zwar unheimlich viel Zeit, in der man darauf wartet, dass sich die Befehlspunkte langsam wieder nachladen – allerdings macht es die meisten Einsätze auch deutlich erträglicher, gerade weil man nicht frei speichern kann. Wer will schon riskieren, viel Spielfortschritt zu verlieren?

Hinzu kommen noch ein paar technische Schnitzer, die uns im Test aufgefallen sind. Einige davon waren harmlos, andere dagegen nicht. Einmal funktionierte beispielsweise ein Fahrstuhl nicht wie er sollte und wir mussten auf den letzten Checkpoint zurückgreifen. Und in einer anderen Mission wur-

de der Schutzraum nicht aktiviert, nachdem wir die Tür zugeschweißt hatten, speichern war dadurch nicht möglich und natürlich hatten wir auch gerade unser letztes Werkzeug verbraucht – richtig ärgerlich. Mittlerweile haben die Entwickler auch einen ersten großen Patch veröffentlicht, der viele Bugs und Blocker beseitigen soll. Die kompletten Patch-Notes findet ihr beispielsweise auf Steam.

Schon allein wegen seinem gepfefferten Schwierigkeitsgrad und dem eingeschränkten Speichersystem ist Dark Descent also kein Spiel, das wir ohne Einschränkung empfehlen würden. Trotzdem hatten wir im Test überraschend viel Spaß – und das nicht nur, weil es





auch sonst kaum gute Aliens-Spiele gibt. Wenn wir uns langsam aus einem aktiven Xenomorph-Nest rauskämpfen, während ein Soldat bereits einen verletzten Kameraden schleppen muss, Munition und Vorräte knapp werden, während immer mehr Warnsymbole auf dem Motion Tracker aufpoppen, und wir es am Ende doch noch irgendwie lebendig zum Ausgang schaffen – dann ist das ein richtig spannendes Erlebnis, das den Geist der Filmvorlage erstaunlich gut einfängt.

Aliens: Dark Descent holt vielleicht nicht alles aus der Marke raus und bleibt spielerisch immer wieder

mal unter seinen Möglichkeiten. Doch in der Summe ist das trotzdem ein ordentliches Echtzeit-Taktikspiel mit dichter Grusel-Atmosphäre und ein paar richtig guten Ideen. Im Test mussten wir oft an Spiele wie Stars-

hip Troopers: Terran Command oder Terminator: Resistance denken. Auch das waren eher AA-Spiele aus der zweiten Reihe, mit vergleichsweise geringen Budgets, die aber so viel aus ihrer Lizenz rausgeholt ha-

ben, dass man über einige Schwächen locker hinwegsehen konnte. Das alles macht Dark Descent immer noch nicht zum Pflichtkauf – aber wer mit einigen Kritikpunkten leben kann, bekommt hier mit weitem Abstand eines der besten Videospiele überhaupt, die bislang mit der Aliens-Lizenz entstanden sind. Und das ist etwas, worauf die Entwickler stolz sein können. □

FAZIT: Düsteres, kniffliges Echtzeit-Taktikspiel, das den Geist der Filmvorlage überraschend gut einfängt. Beim Basispart wird Potenzial verschenkt, das Speichersystem verschreckt Einsteiger und die Story hat ihre Schwächen – doch unterm Strich ist das trotzdem eines der besten Spiele mit Aliens-Lizenz.

WERTUNG **7**





Genre: Action/RPG
Entwickler: Gunfire Games
Hersteller: Gearbox Publishing
Termin: 25. Juli 2023
USK: ab 16 Jahren

Was wäre, wenn Soulslike, aber mit Schusswaffen? Die Antwort: ein echt solider Shooter! Wir haben uns durch Remnant 2 geballert, gerollt und geflucht und klären, ob ihr schon mal eure Freunde zusammentrommeln solltet.

Von: Stefan Wilhelm

Die beiden Remnant-Spiele von Gunfire Games werfen einiges in den Topf: Das Gameplay orientiert sich an Soulslikes, aber als Third-Person-Shooter. Es gibt ein Klassensystem und Loot-Jagd, zufällig ausgewürfelte Umgebungen und Koop-Fokus. Eingebettet ist das alles in ein irres Setting, das von Dark Fantasy bis Science-Fiction quasi alles abdeckt, was man im Genre abdecken kann. Und die Mischung geht auf: Der erste Teil, Remnant: From the Ashes, hinterließ bei Spielern wie Kritikern einen guten Eindruck. Der zweite Teil will sich dementsprechend nicht komplett neu ausrichten, sondern alles einfach noch ein kleines bisschen besser machen. Im Test klären wir, ob Remnant 2 dadurch vom soliden Spiel zum echten Must-Play wird.

Die Story: Kryptisch und konfus
 Im Universum von Remnant stehen gleich mehrere Welten mit unterschiedlichen Settings vor dem Abgrund. Die sprichwörtliche Wurzel allen Übels ist die Saat, eine Art von Wurzelmutation, die alles überwuchert, was sie berührt. Neben der futuristischen Welt N'erud, dem Elfenreich Losomn und Yaesha, der Heimat der Ziegenmenschen, ist natürlich auch auf der Erde Endzeitstimmung angesagt.

Als die Schlüsselfigur Clementine aus einer der letzten sicheren Bastionen der Menschheit verschwindet, werdet ihr mithilfe von Teleportsteinen kreuz und quer durch die Welten geschickt, um sie zu finden. Diese simple Prämisse verpackt Remnant 2 in eine konfuse Sto-

ry voller kryptischer Dialoge, die gerade Neueinsteiger eher zum Wegdrücken als zum Zuhören einladen. Aber deswegen seid ihr vermutlich eh nicht hier, vor allem, wenn ihr ungeduldige Koop-Partner im Nacken sitzen habt.

Der Fokus liegt klar auf dem Shooter-RPG-Gameplay, und das ist sehr ähnlich wie im Vorgänger designt. Ihr schießt und schnetzelt euch mit eurem selbst erstellten Charakter durch zufällig ausgewürfelte Biome, füllt an Checkpoints eure Reserven auf und sammelt viele kleine Upgrades, um die schweißtreibenden Kämpfe zu überstehen.

All das macht ihr entweder allein oder in einem Team aus bis zu drei Mitstreitern, wo die Fähigkeiten der unterschiedlichen Klassen erst so richtig glänzen.

Klassen und Fortschrittsmechaniken: Alles ist erlaubt

Die Klassen oder „Archetypen“ sind es auch, die eine der größten Neuerungen erfahren haben: Ihr sucht euch zu Beginn wie im Vorgänger eine Klasse aus, die neben dem Startequipment auch eure Fähigkeiten bestimmt. So ist der Draufgänger etwa ein schwer gepanzerter Shotgunner mit Stampfattacke, der Jäger ein Sniper mit Wallhack und der Doktor ein MG-Schütze mit Heilfähigkeiten.

Festgelegt sind bei den Archetypen aber nur die Skills und ein primäres Attribut, das speziell auf die Fähigkeiten einer Klasse zugeschnitten ist. Außerdem dürft ihr den Archetyp jederzeit wechseln, sofern ihr das jeweilige Schlüssel-Item gekauft oder gefunden habt. Und um euch noch mehr Frei-



in den Welten, die ihr in einer Art Sammelkartendeck investiert. Jeder Punkt gewährt euch dann kleine statistische Boni, etwa mehr Ausdauer oder eine erhöhte Ladegeschwindigkeit für Waffen-Mods. Die Größe des Kartendecks und damit die Möglichkeiten, eure Erfahrungspunkte auszugeben, wachsen im Spielverlauf enorm an.

Der Loot: Wenige Waffen, viel Drumherum

Bei den Waffen setzt Remnant 2 dagegen eher auf Klasse statt auf Masse. Es ist nämlich kein Loot-Shooter in dem Sinne, dass ihr ständig eure Ausrüstung wechselt. Zwar dürft ihr in eurer Basis die Startwaffen und Rüstungssets der anderen Archetypen kaufen, besondere Ausrüstung verteilt das Spiel aber extrem knauserig. Dafür fühlen sich die Knarren wuchtig und unterschiedlich an und auch die Individualisierbarkeit ist hoch. Mit den Waffen-Mods verschießt ihr etwa Brandmunition, Heilgranaten oder explodierende Speere, was primär gegen Bosse oder Elitegegner oft der Schlüssel zum Erfolg ist. Bosswaffen haben festgelegte Mods, was sie noch reizvoller macht, dem Standard-Equipment aber nicht seinen Nutzen nimmt – da wählt ihr die Mods nämlich selbst, zudem lassen sich alle Knarren aufleveln und dadurch bis ins Endgame mitnehmen.

Zusammengefasst: Die Fortschrittssysteme, die euch Rem-

heit bei der Charakterentwicklung zu geben, dürft ihr ab Stufe zehn eine zweite Klasse ausrüsten, um auf zwei Fähigkeitsensets gleichzeitig zuzugreifen.

Das treibt das Build-Potenzial ordentlich in die Höhe und bereichert den Rollenspielanteil spürbar – zumindest, sobald ihr verstanden habt, wie das System funktioniert. Remnant 2 erklärt euch nämlich nicht, wo ihr die Schlüssel-Items für neue Klassen bekommt und auch die Item-Beschreibungen sind wenig aufschlussreich.

Zudem verläuft der Upgrade-Prozess eurer Spielfigur recht kleinteilig. Ihr sammelt Eigenschaftspunkte durch den Abschluss von Zielen und versteckt

nant 2 anbietet, sind zahlreich und motivierend, auch wenn die Anzahl der Ausrüstungsgegenstände weit hinter vergleichbaren Loot-Shootern zurückbleibt und ihr lange spielen müsst, um große Veränderungen zu erzielen.

Das Gameplay: Grundsolides Geballer

Nun wäre das aber natürlich alles für die Katz, wenn das Kämpfen keine Laune machen würde. Zum Glück wurde auch das grundsolide Gameplay direkt aus dem Vorgänger übernommen und hier und da veredelt. Ihr steuert eure Figur wie gehabt durch mal schlauchige, mal verwinkelte und mal offene Umgebungen.

Neben klassischem Shooter-Gameplay sind auch wieder ein paar Soulslike-Elemente an Bord. Es gibt Checkpoints, begrenzte Heilmöglichkeiten, eine Ausdauerleiste und respawnende Gegner, allerdings verliert ihr beim Tod nichts. Neben zwei Schießweisen dürft ihr auch eine Nahkampfwaffe ausrüsten, die Prügel fühlen sich aber eher wie ein Anhängsel an.

Die Schulterperspektive sorgt im Nahkampf nämlich schnell für Übersichtsprobleme, eine Lock-On-Funktion gibt's auch nicht. Weil euch die meisten der abwechslungsreichen Gegner aber ohnehin von weit weg unter Beschuss nehmen, ist das kein allzu großes Problem. Insgesamt spielt sich Remnant 2 noch einen Tick direkter und griffiger als sein Vorgänger und ist auch abseits seiner Besonderheiten ein gelungener Third-Person-Shooter.



Beim Design der Kampagne setzt Gunfire Games auf das Prinzip des Auswürfeln. Ihr seht bei eurem ca. 15-stündigen Durchgang zwar alle Biome, aber die Gebiete in diesen Biomen und damit auch manche Bosse und NPCs werden beim Spielstart zufällig aus einer Auswahl gezogen. Somit ist es nicht möglich, in einem Durchgang alles zu erledigen. Abhilfe schafft hier ein praktischer Abenteuermodus: Habt ihr ein Biom zum ersten Mal abgeschlossen, dürft ihr es separat neu auswürfeln lassen, ohne gleich die ganze Kampagne neu starten zu müssen. Weil sich einige der reizvollsten Belohnungen hinter versteckten Quests und Rätseln in den Biomen verstecken, ist der Wiederspielwert hoch. Über zu wenig Spiel fürs Geld kann man sich bei Remnant 2 also nicht beklagen!

Die Kampagne:

Jedes Mal ein bisschen anders

Unterstützt wird das noch vom Schwierigkeitssystem, das sich an Diablo orientiert: Die ersten beiden Stufen sind für frische Charaktere gedacht, danach solltet ihr mit bereits hochgerüsteten Figuren einsteigen. Beim Vorgänger war der unausgeglichene Schwierigkeitsgrad noch ein Kritikpunkt, der ließ euch nämlich gerne mal plötzlich gegen Wände laufen. Remnant 2 ist, Solo und auf der ersten Stufe, aber meistens recht zahm. Standardfeinde sind nur wegen ihrer Masse gefährlich und Elitemonster überlebt ihr durch den klugen Einsatz von Waffen-Mods und der Ausweichrolle.

Die Bosskämpfe: Stressspitzen

Etwas anders sieht die Sache bei den Bossen aus. Die Kämpfe sind

oft beeindruckend inszeniert und spielen sich abwechslungsreich, den Chaosfaktor dreht das Spiel aber gerne mal ein paar Stufen zu hoch. Das gilt besonders, wenn ihr allein antretet und die ganze Bandbreite der Angriffe abbekommt.

Wegen der zusammengewürfelten Kampagne gibt es keine festgelegte Reihenfolge für die Bossgegner, folglich bekommt ihr schon zu Beginn sehr viele Mechaniken auf einmal um die Ohren gehauen. Neben Unmengen an Projektilen, Nahkampfangriffen, Flächenschaden und Instakill-Manövern beschwören viele Bosse auch noch Minions, mit denen ihr eure Munition aufstockt.

Teils fühlt sich das an, als wärt ihr statt in Remnant 2 versehentlich in Returnal gelandet, allerdings ist eure Spielfigur in Remnant 2 viel schwerfälliger unterwegs. In Kombination mit der nahen Kameraperspektive wirken die Kämpfe dadurch häufig überladen. Das gilt ganz besonders für den letzten Endgegner der Kampagne. Ohne zu spoilern: Hier haben es die Entwickler dermaßen übertrieben, dass ihr euch danach vorkommt, als hättet ihr gerade mit drei entscherten Handgranaten jongliert.

Der Koop: Geteilter Struggle ist halber Struggle

Abhilfe schafft natürlich vorwiegend der jederzeit nutzbare Koop-Modus. Zwar werden die Gegner der Spieleranzahl entsprechend skaliert, die Kämpfe sind aber um einiges entspannter, wenn sich die Aggression auf mehrere Ziele verteilt. Zudem müsst ihr Bossgegner nicht direkt neu starten, wenn einer von euch mal wieder per One-Hit-Kill zerlegt wird.





Vergleich zum ersten Teil eine auf-gebohrte Grafik mit verbesserter Beleuchtung, Charaktermodellen und Effekten. Dass ihr mit diesen Effekten in den Bosskämpfen gerne mal erschlagen werdet, haben wir schon erwähnt.

Beim Test hat uns die PC-Version aber auch mit ihrem Hardware-Hunger überrascht: Mit einer RTX 3060 Ti (empfohlen wird nur eine RTX 2060) erzielte das Spiel in WQHD (mit DLSS auf „Ausgeglichen“) bei hohen Einstellungen keine konstanten 60 Fps. Das Herunterregeln von Details schaffte zwar Abhilfe, trotzdem sollte Gunfire Games hier noch etwas optimieren. Dafür geht Remnant 2 mit Maus und Tastatur genauso gut von der Hand wie mit Controller.

Insgesamt ist Remnant 2 ein sauber spielbarer, motivierender und fordernder Shooter. Innovationstechnisch werden zwar keine Bäume ausgerissen, aber durch seine Zufallskampagne, die große Klassenauswahl und den Koop-Modus bietet es Fans des Vorgängers locker genug neues Futter für ein paar Dutzend Stunden. Wenn euch die Eigenheiten des ersten Teils aber schon abgeschreckt haben oder ihr großen Wert auf eine Story legt, dann unternimmt Remnant 2 wenig, um euch von sich zu überzeugen. ■

FAZIT: Mit seiner verbesserten, aber sehr ähnlichen Formel holt Remnant 2 vor allem Fans des ersten Teils ab – wer gerne Builds bastelt und dabei herausgefordert werden möchte, wird hier solo und im Koop glücklich. Für die Bosskämpfe braucht ihr aber ein gewisses Maß an Frusttoleranz.

WERTUNG **8**

Spiel bei Amazon kaufen:*



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

Die Waffen-Mods und Klassenfähigkeiten sind im Team noch mächtiger und befriedigender. Sämtlicher Loot wird außerdem komfortabel an alle Spieler verteilt. Aber Vorsicht: Friendly Fire ist immer aktiv, zudem wird der Kampagnenfortschritt nur für den Host gespeichert, da jeder Spieler ohnehin seine eigene Kampagne zusammengebaut bekommt.

Und apropos zusammengebaut: Beim Leveldesign ist Remnant 2 solide, aber auch recht unspektakulär. Die einzelnen Gebiete fühlen sich zumindest nicht an wie aus dem Zufallsgenerator, durch die beliebige Abfolge wirkt die Welt aber nicht besonders lebendig oder konsistent. Gelegentlich gibt's mal ein Rätsel oder eine Abkürzung, ansonsten sind die Levels aber meistens nur Kulissen, in denen ihr thematisch passende Feinde niedermäht.

Hübsch und abwechslungsreich sind sie aber durchaus, diese Kulissen. Remnant 2 bietet im



Genre: Online-Action
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 14. Juli 2023
USK: ab 12 Jahren

Exoprimal

Capcoms Dino-Shooter Exoprimal wurde vor einigen Tagen offiziell veröffentlicht. Ob es wirklich schlau war, den Anfang des Spiels so langweilig wie möglich zu gestalten, erfahrt ihr bei uns im Test.

Von: Daniel Link

Ihr habt bestimmt schon einmal gehört, dass irgendeine Sache nach den ersten paar Stunden echt gut wird. Vor allem bei Serien findet dieser Satz häufig Gebrauch. „Klar, die ersten paar hundert Folgen dieses Anime sind vielleicht etwas langweilig, aber danach wird er der Wahnsinn! Die erste Staffel bringt einen vielleicht zum Einschlafen, aber spätestens die dritte Season ist wirklich spannend!“ Auch in Bezug auf Videospiele hört man mittlerweile immer öfter, dass man nur den unterdurchschnittlichen Anfang hinter sich bringen muss, um dann mit Exzellenz belohnt zu werden. Dieses Konzept auf seinen



theoretischen Höhepunkt gebracht hat vermutlich Nier: Automata. Eigentlich fängt das Spiel erst wirklich an, nachdem man zum ersten Mal die Credits gesehen hat. Nier hat jedoch zwei bedeutende Vorteile gegenüber vielen anderen Titeln, die auch erst nach einigen Stunden wirklich Spaß machen: Schon beim ersten Mal durchspielen ist das Spiel ziemlich gut und Nier: Automata ist auch verdammt clever.

Also Vorhang auf für Exoprimal, Capcoms neuen PvPvE-Dino-Shooter. Der Publisher hat sich ebenfalls die Strategie ausgesucht, die ersten paar Stunden seines Spiels so langweilig wie möglich zu gestalten und all die spaßigen Dinge erst am Ende

zu verstecken. Das hat bei Exoprimal aber leider wesentlich schlechter funktioniert als bei Nier.

Totalabsturz

In Exoprimal spielen wir einen Exo-Kämpfer der Firma Aibius. Auf einer Art Patrouille mit unserer Crew stürzen wir auf der Insel Bikitoa ab, wo uns die künstliche Intelligenz Leviathan erwartet. Diese hat es sich aus irgendwelchen Gründen zur Aufgabe gemacht, den perfekten Mech-Anzug, im Spiel Exosuits genannt, zu kreieren.

Dafür schickt sie uns und andere Exo-Kämpfer drei Jahre in die Vergangenheit, wo wir in zwei Teams aus jeweils fünf Spielern

gegen Dinos antreten müssen. Hier konkurrieren wir nicht nur mit den Sauriern, sondern auch mit dem anderen Team, denn wer die Aufgaben langsamer erledigt, verliert laut Leviathan leider seine Berechtigung zu existieren.

Man versucht also verständlicherweise, von der Insel zu fliehen, muss dafür jedoch weiter an Leviathans Kriegsspielen teilnehmen. Hierdurch finden wir verschiedene verlorengegangene Dateien, durch die wir nach und nach die Handlung von Exoprimal entschlüsseln. Das passiert jedoch nicht organisch im Spiel, sondern über ein separates Menü, in dem wir uns Dialoge anhören und auf ein Standbild starren.

Genug Dateien gesammelt, wird man mit einer kleinen Sequenz belohnt, in der eigentlich nur das wiederholt wird, was man schon weiß. Doch auch richtige Cutscenes, die alle paar Matches abspielen, sind mit von der Partie. Die Story kann man zwar ignorieren, doch wer nicht fleißig alle Sprachaufnahmen anhört, der versteht schlichtweg nicht, was in den Cutscenes passiert.

Insgesamt dauert es etwa 50 Matches, bis man den Abspann sieht. Im Verlauf erwarten uns ein paar Zeitreisenspielchen, Überraschungen, die nicht wirklich überraschend sind, und ein paar Parallelen zur Realität, die Capcom vermutlich für ziemlich clever hält.

Beispielsweise gewinnt Aibius über Dinosaurierleichen Treibstoff, die Währung im Spiel heißt „Bik-Coin“ und die Firma kauft die Insel Bikitoa von den dort lebenden Ureinwohnern.

Beschäftigungstherapie

Von diesen 50 Matches, die man bis zum Abspann braucht, sind die ersten 20 fast schon Zeitverschwendung, da man immer wieder das Gleiche macht, ohne wirklich neue Dinge zu sehen. Jedes Match ist in zwei Abschnitte unterteilt. Zuerst geht es darum, die verschiedenen Ziele auf der Karte schneller als das gegnerische Team abzuschließen.

Dieses ist zwar im gleichen Level, jedoch in einer anderen Dimension, weswegen hier noch keine Interaktion stattfindet. In den ersten paar Stunden erlegt man primär Raptoren und kleine Flugsaurier. Gelegentlich stellt sich uns dann ein Carnotaurus oder ein Triceratops in den Weg. Beim ersten Mal ist das noch ganz cool, doch schon bald pustet man auch die größeren Dinos einfach um.

Ist das geschafft, geht es weiter in den zweiten Abschnitt. Hier kann man vor dem Match auswählen, ob man lieber PvE oder PvP spielen möchte. Lässt man den Zufall entscheiden, winken jedoch mehr Erfahrungspunkte.

In der zweiten PvE-Phase schießt man einfach wieder fröhlich auf verschiedene Dinosaurier. Beim PvP gibt es zwar verschiedene Modi, zu Beginn spielt man hier aber fast jedes Match das unter anderem aus Overwatch bekannte Payload. Wir müssen also ein Vehikel an den Zielort begleiten und es auf dem Weg vor den Dinos und feindlichen Spielern beschützen. Spätestens am Ziel angelangt fängt das PvP dann richtig an,

denn beide Teams müssen noch eine gewisse Zeit neben ihrem Gefährt stehen, um zu gewinnen.

Das klingt zwar ganz nett, doch im Endeffekt wird hier ein Team recht schnell ausgelöscht und bevor die Spieler wieder da sind, hat das andere Team auch schon gewonnen. Dann gibt es noch die sogenannten Dominator. Jedes Team bekommt im Verlauf eines Matches einen davon, mit dem sich ein Spieler in einen vorgegebenen Dino verwandeln und auf das gegnerische Team losgehen kann. Etwas später kommt dann noch die Funktion dazu, die Dinos des anderen Teams zu verstärken, wodurch man hoffentlich ein wenig aufholen kann. Das klingt zwar auch sehr nett, doch der Dominator wird meistens in wenigen Sekunden durch ultimative Fähigkeiten plattgemacht und die verstärkten Dinosaurier helfen auch nicht wirklich. Es gibt zwar noch viele andere Modi und Dinos, doch diese schaltet man erst frei, wenn einem die vorherigen bereits zu den Ohren herauskommen. Unter anderem stoßen irgendwann der T-Rex und der Stegosaurus hinzu. Letzterer verhindert durch seinen Schrei, dass wir unsere Fähigkeiten einsetzen können, was in besonders hektischen Situationen durchaus gefährlich sein kann.

Tyrannosaurus Neo

Zusätzlich gibt es auch Neo-Varianten der verschiedenen Saurier. Zu diesen modifizierten Dinos gehören





etwa Scharfschützen, feurige Flugsaurier und solche, die explodieren, wenn sie zu nahe kommen. Neben den Dino-Arten schalten wir nach den anfänglichen Matches auch noch zahlreiche neue Modi frei. So muss man mal bis zu drei Kontrollpunkte besetzen, Ressourcenkanister aufsammeln oder einen riesigen Hammer aufladen und damit durch eine Barriere brechen.

Sobald all diese Dinge ins Spiel kommen, macht Exoprimal tatsächlich eine Menge Spaß, doch die ersten Spielstunden sind leider ziemlich repetitiv und langweilig. Etwa nach 30 Matches, also circa zehn Stunden, wird das Spiel erst richtig gut. Spieler, die sich verständlicherweise bereits vorher dazu entscheiden, den Titel beiseitezulegen, verpassen bedauerlicherweise das absolute Highlight von Exoprimal: die 10-Spieler-Raids.

Bisweilen bricht Leviathan ein laufendes Match ab oder teleportiert die Spieler direkt zu Beginn in eine riesige Arena. Hier arbeitet man mit dem gegnerischen Team zusammen, um entweder einen Boss oder eine Welle an zahlreichen verschiedenen Dinosauriern zu besiegen.

Die Bosskämpfe sind großartig inszeniert und besitzen einige Mechaniken, die fast schon an einen MMO-Kampf erinnern und durch die schiere Anzahl und Varietät der kleineren Dinos kommt jeder Exosuit wirklich zur Geltung.

Es gibt leider keine Möglichkeit, nur für diese Szenarien die Warteschlange betreten, doch man freut sich jedes Mal, wenn man per Zufall in einen Raid-Encounter gelangt. So gut die Raids auch sind, gibt es bedauerlicherweise auch hier einen ziemlich verwirrenden Aspekt.

Nach dem Raid

Als der erste Raid dann vorbei war, erklärte Leviathan, dass die Kriegsspiele aufgrund von unserer Performance nun aufgewertet werden. Direkt die nächste Mission unterschied sich jedoch kein bisschen von all den vorherigen. Das Match danach hatte dann zwar einige Neuheiten und hat auch wirklich

Spaß gemacht, doch wieso besteht überhaupt noch die Chance, dass man eine Mission erhält, in der man lediglich auf Raptoren schießt?

Neben den fantastischen Raids gibt es auch eine Story-Mission, in der man einem NPC hinterherlaufen und ihn beschützen muss, während er Dateien sammelt. Nicht nur braucht er ewig, um an seinen präferierten Platz zu kommen, wodurch man einen Großteil der Mission mit warten verbringt. Die Mission selbst startet auch mit einer Cutscene, die man sich jedes Mal aufs Neue anschauen muss. Beim ersten Mal ist das ganz nett, irgendwann aber nur noch nervig. Exoprimal steckt leider voller

solcher Momente, bei denen man sich fragt, wie sie es eigentlich ins fertige Spiel geschafft haben. Darunter auch die Animation, wenn man eine Partie nicht als Sieger beendet. Wenn man ein Match verliert, wird der eigene Exosuit in einer Zwischensequenz von Dinos in Stücke gerissen. Hat man jedoch einen Skin ausgerüstet, der ein anderes Modell benutzt, spielt die Animation nicht richtig ab.

Nach den Machenschaften der Dinos steht der Exosuit einfach völlig unbeschadet da. Capcom hatte hier vielleicht keine Lust, für jeden Skin eine eigene Animation zu kreieren, was vielleicht verständlich ist, aber äußerst dumm aussieht.



Gefahr im Anzug

Na ja, immerhin hat das Kommandieren der verschiedenen Exosuits bereits zu Beginn des Spiels Spaß gemacht. Hiervon gibt es eine ganze Menge und in Zukunft sollen sogar noch mehr kommen. Diese werden jedoch lediglich Variationen der bereits vorhandenen Exosuits sein. Die Mechs sind in drei Kategorien unterteilt: Angreifer, Tank und Unterstützer.

Unter anderem gibt es hier einen Scharfschützen und einen Nahkämpfer, einen Tank, der stark an Reinhardt aus Overwatch erinnert, und eine Heilerin, die auf Rollschuhen unterwegs ist. Zwischen den Exosuits kann man zu jeder Zeit wechseln, also auch mitten im Match, um sich auf die verschiedenen Dinos und die eigene Teamkonstellation anzupassen.

Weiterhin gibt es auch noch einige Mods, mit denen die Mechs ausgestattet werden können. Darunter einige universelle Mods wie eine Geschwindigkeitserhöhung, wenn die eigenen Lebenspunkte ein gewisses Limit unterschreiten. Capcom verrät hier jedoch nicht, um wie viel Prozent man genau schneller wird und auch zahlreiche andere Mods leiden unter diesem Problem.

Neben den universellen Mods besitzt jeder Exosuit auch ein paar Charakter-spezifische, mit denen man seinen präferierten Spielstil

hervorheben kann. Zum Abschluss wird der eigene Mech noch mit einem sogenannten Rig versehen. Hierunter eine Kanone, ein kleines Schild, ein Projektil, welches eine Heilfläche erzeugt und anderer Kram eben. In den Matches selbst lassen die Dinos gelegentlich zusätzlich noch Objekte fallen, die man dann selbst aufbauen kann. Beispielsweise errichtet man so Wände, und Plattformen, die in der Luft schweben. Bei den Exosuits hat sich Capcom definitiv einige Gedanken gemacht und auch an anderen Stellen sieht man, dass Exoprimal nicht einfach willkürlich zusammengeschustert wurde. Unter anderem gibt Leviathan vor dem Start eines Matches vereinzelt Kommentare basierend auf der eigenen Performance an.

So lobt er etwa den Spieler, wenn er die meisten kritischen Treffer im letzten Match erzielte. Doch wenn man Exoprimal mit Street Fighter 6 vergleicht, ein Spiel, bei dem fast alles aufeinander abgestimmt wurde, ist es doch verwunderlich, dass Exoprimal von der gleichen Firma kommt.

Langzeitwirkung

Es gibt einiges bei Exoprimal zu kritisieren, aber im Endeffekt hat Capcom hier doch ein recht gutes Spiel auf die Beine gestellt. Das merkt man aber erst, nachdem man ziem-

lich viel Zeit in den Titel investiert hat. Der Anfang ist nämlich einfach träge und langweilig, doch die neuen Modi, die Saurier-Arten, die 10-Spieler-Raids und all die anderen Sachen, die man nach und nach freischaltet, verwandeln Exoprimal fast schon in ein völlig anderes Spiel.

Der Titel fühlt sich derzeit noch ein wenig nach Early Access an, doch in der Zukunft könnte sich das durch einige Updates natürlich ändern. Das werden die meisten Nutzer jedoch vermutlich gar nicht mitbekommen, da viele sicherlich bereits von diesem Live-Service-Aspekt des Spiels abgeschreckt sind.

Wie es bei einem Live-Service-Modell nun einmal so ist, findet man nämlich auch in Exoprimal die berüchtigte Monetarisierung. Der Titel ist zwar auch im Game Pass enthalten, normalerweise schlägt Exoprimal jedoch mit knappen 60 Euro zu Buche. Eine Deluxe Edition, die unter anderem früheren Zugriff auf gewisse Exosuits bietet, kostet knappe 70 Euro. Dann gibt es natürlich noch einen Battle Pass, der mit zahlreichen kosmetischen Gegenständen winkt, sowie Skin-Pakete im Shop.

Ebenfalls kommen die bekannten Loot-Boxen vor. Es gibt jedoch keine Möglichkeit, diese für Ingame-Währung zu erwerben. Statt-

dessen wird man alle paar Stufen des Spielerlevels, beziehungsweise für jede neue Stufe ab Level 50, mit einer Loot-Box belohnt. Und natürlich ist das meiste, das man aus diesen bekommt, ziemlich uninteressant. „Filler-Items“ wie Sticker machen den Großteil des Pools aus und auch wenn es einige Skins für die verschiedenen Exosuits gibt, sind hier eigentlich nur die epischen beziehungsweise legendären interessant.

Die Skins aus den Loot-Boxen lassen sich jedoch ganz leicht über die im Spiel verdiente Währung kaufen und wirklich teuer sind diese auch nicht. Die Loot-Boxen wirken daher eher wie eine Dreingabe seitens Capcom statt wie eine starke Monetarisierungsstrategie. Hier stellt sich dann die Frage, wieso diese Sticker überhaupt im Spiel sind, doch möglicherweise möchte Capcom in Zukunft noch etwas an der Monetarisierung schrauben.

Koop-Unterhaltung

Für Solo-Spieler eignet sich Exoprimal vermutlich nicht, aber zusammen mit ein paar Freunden lässt sich durchaus ein guter Abend in dem Spiel verbringen. Hier gilt jedoch zu beachten, dass man momentan keine Gruppe mit Spielern auf anderen Plattformen formen kann. Dieses Feature soll zu einem späteren





Zeitpunkt nachgeliefert werden. Ob der Titel den Preis von 60 Euro wert ist, muss jeder für sich selbst entscheiden. doch zumindest für Abonnenten des Game Pass lohnt es sich, mal in Exoprimal hineinzuschauen. Dass der Titel mit der Zeit tatsächlich besser wird, merkt man auch an den Steam-Reviews. Diese fingen zu Release bei „größtenteils negativ“ an und sind mittlerweile bei „größtenteils positiv“ angelangt.

Wenn der Trend so weitergeht, könnte hier bald sogar ein „sehr positiv“ stehen. Für die Zukunft kündigte Capcom zudem zahlreiche neue Updates an, wie Exosuits basierend auf Ryu und Guile, einem neuen PvE-Gauntlet-Modus, der ziemlich herausfordernd sein soll und mehr. Ihr müsst nur bereit sein, mehrere Stunden in das Spiel zu investieren, bevor es wirklich Spaß macht. ❑



FAZIT: Schwacher Start, starkes Finish: Wer sich die Zeit nimmt, in Exoprimal hineinzufinden, wird positiv überrascht.





F1 Manager 2023

Die Formel 1 befindet sich in der Sommerpause, da kommt der Release des F1 Manager 2023 genau recht. Ob die Management-Simulation im Vergleich zum Vorjahr einen Gang hochschalten kann, erfahrt ihr in unserem Test. **Von:** Michael Grünwald



Genre: Simulation
Entwickler: Frontier Developments
Hersteller: Frontier Developments
Termin: 31. Juli 2023
USK: ab 0 Jahren

Lewis Hamilton, Max Verstappen und Fernando Alonso sind wohl die derzeitigen Aushängeschilder der Formel 1. Die drei Fahrer kennt weltweit ein Großteil der Menschheit – egal, ob F1-Fans oder nicht. Doch mittlerweile rücken auch immer mehr die Teamchefs in den Vordergrund. Spätestens durch die Netflix-Doku Drive to Survive wissen wir, abseits der Strecke geht es teilweise genauso hoch her wie auf dem Asphalt. Viele Leute können daher sicherlich etwas mit den Namen Toto Wolff, Christian Horner und Günther Steiner anfangen. Die drei Alpha-Männchen kämpfen als Leiter der Rennställe Mercedes, Red Bull Racing und Haas unter-

einander und gegen sieben andere Teams um Erfolg, Geld und natürlich auch das Ansehen der Marke. Im F1 Manager 2023 schlüpfen wir in die Rolle eines Teamchefs und versuchen, unsere Kontrahenten zu schlagen. Im letzten Jahr debütierte die Management-Simulation von Entwicklerstudio Frontier Developments, hatte es neben dem offiziellen Formel-1-Rennspiel von Codemasters jedoch schwer. Mit dem My-Team-Modus besitzt die F1-Reihe nämlich ebenfalls einen Part, in dem wir die Teamchef-Rolle einnehmen dürfen. Die Features des Managerspiels reichten da nicht ganz aus, um die Fans glücklich zu stimmen. In diesem Jahr folgt nun ein neuer Anlauf!

Ferrari zurück an die Spitze bringen

Im Karrieremodus übernehmen wir ein Team der realen Formel 1. Ob wir direkt mit Red Bull Racing um die Weltmeisterschaft fahren oder ein Team wie McLaren verbessern, bleibt uns überlassen. Bevor wir uns für einen Rennstall entscheiden, erhalten wir einen Überblick, wie stark unser Team im Vergleich zu den anderen ist und wie hoch unser Startbudget ausfällt.

Wir bekommen zum Einstieg ein Saisonziel genannt und eines auf langfristige Sicht. Pro Rennwochenende gibt's zudem weitere kleine Herausforderungen, die uns beim Bestehen Boni einbringen. Leider können wir erneut kein eigenes Team erstellen und es zu Ruhm

und Ehre führen. Schon im Vorgänger war dies ein großer Kritikpunkt, an dem sich auch in diesem Jahr nichts ändert. Wir wählen also lediglich aus einem der zehn echten Rennställe aus. Die F1-Reihe von Codemasters bleibt in diesem Punkt mit dem My-Team-Modus klar vorne.

Die Entwickler haben sich diesbezüglich jedoch schon geäußert und behalten die Möglichkeit der Gründung eines eigenen Teams für die Zukunft im Auge. Schade ist das Fehlen des Features im F1 Manager 2023 allemal.

Luft nach oben

Dafür wurde das allgemeine Managen ein wenig ausgebaut. Wir

können im neuen Teil einen Sportdirektor einstellen, der sich um Arbeit und Training unserer Pit Crew kümmert. Die Mannschaft übt zwischen den Grand-Prix-Wochenenden, die Zuverlässigkeit und Geschwindigkeit der Boxenstopps zu verbessern.

Doch auch die fleißigen Frauen und Männer brauchen immer wieder eine Pause. Sobald sie sich im Verlauf der Saison überarbeitet haben, schleichen sich kleinere Fehler beim Reifenwechsel ein, die uns viel Zeit und wichtige Positionen kosten können.

Die Probleme beim Pit Stop sind ebenfalls animiert und wirken sogar deutlich realistischer als im aktuellen Codemasters-Racer F1 23. Passend dazu werden auch die Sekunden gestoppt und die Teams erhalten nach dem Rennen Punkte für das schnelle Erledigen des Reifenwechsels. Das nennt sich DHL Pit Stop Award und existiert auch in der echten F1. Außerdem müssen wir während einer Saison immer auf das sogenannte Cost Cap achten. Um für Fairness zu sorgen, hat die Formel 1 nämlich einen Kostendeckel eingeführt, bei dem jährlich nur eine bestimmte Summe ausgegeben werden darf.

Doch so richtig viel Tiefgang besitzt der F1 Manager wieder nicht. Es lassen sich zwar Verträge abschließen, Fabrik, Simulator sowie Windkanal verbessern, Upgrades erforschen, und auch Talente aus den Nachwuchsklassen scouten, doch es fehlt nach wie vor an wichtigen Aspekten in der Management-Simulation. Wir geben lediglich Geld für Verbesserungen aus und warten im Anschluss auf die Fertigstellung. Eine Auswahl an verschiedenen Möglichkeiten haben wir meistens nicht. Die Weiterentwicklung der Fahrzeuge wurde direkt aus dem Vorgänger entnommen. Immerhin sind Forschung und Entwicklung aber interessant und braucht nicht unbedingt eine Überarbeitung.

Besser als die Realität

Die größte Neuerung ist die Implementierung des Race-Replay-Modus. Dort lassen sich die Rennen der realen Formel-1-Saison nachspielen. Dazu haben wir zwei Möglichkeiten: Einerseits fahren wir einen kompletten Grand Prix und sollen die Platzierungen der echten Fahrer schlagen. Andererseits gibt uns das Spiel pro Strecke ein Szenario vor, bei dem wir während des Rennens einsteigen





und unsere Fahrer zu besonderen Leistungen managen müssen. Uns steht dann eine bestimmte Anzahl an Runden zur Verfügung, um die Herausforderung zu bewältigen.

Variante eins nennt sich Starting Grid. Wir wählen zu Beginn ein Team aus und versuchen, durch gelungene Strategieentscheidungen im Fahrerfeld nach vorne zu kommen. Unser großer Vorteil: Aus der Realität wissen wir beispielsweise, dass es im Rennen regnen wird. Darauf können wir rechtzeitig reagieren.

Es ist also der perfekte Modus für die Hobby-Teamchefs, die sich jeden zweiten Sonntag über die misslungenen Entscheidungen des Ferrari-Kommandostands lustig

machen. Zumindest virtuell können wir mit Starting Grid Charles Leclerc und Carlos Sainz wieder ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

Dazu gibt's dann noch Race Moments. Hier fahren wir kürzere Szenarien und werden mitten ins Renngeschehen geworfen. In Österreich sollen wir trotz Track-Limits-Strafe gegen Carlos Sainz mit beiden Ferrari-Piloten aufs Podium kommen. Wieder müssen wir uns eine gute Taktik zurechtlegen, um am Ende jubeln zu dürfen.

In Bahrain ist es unser Ziel, Alex Albon mit seinem Williams überraschend in die Punkteränge zu leiten. Für jeden gefahrenen Grand Prix gibt es bereits ein Szenario und der Modus wird in den nächsten

Wochen und Monaten nach jedem realen Rennen um eine Herausforderung erweitert.

Dickes Lizenzpaket

Da passt es ganz gut, dass der F1 Manager 2023 erneut alle Lizenzen der offiziellen Formel-1-Saison besitzt. Neben den zehn Teams lassen wir die Piloten ebenfalls über alle 23 Kurse heizen. Neu ist in diesem Jahr die Strecke auf dem Strip von Las Vegas, und mit Katar kehrt ein weiteres Wüstenrennen zurück.

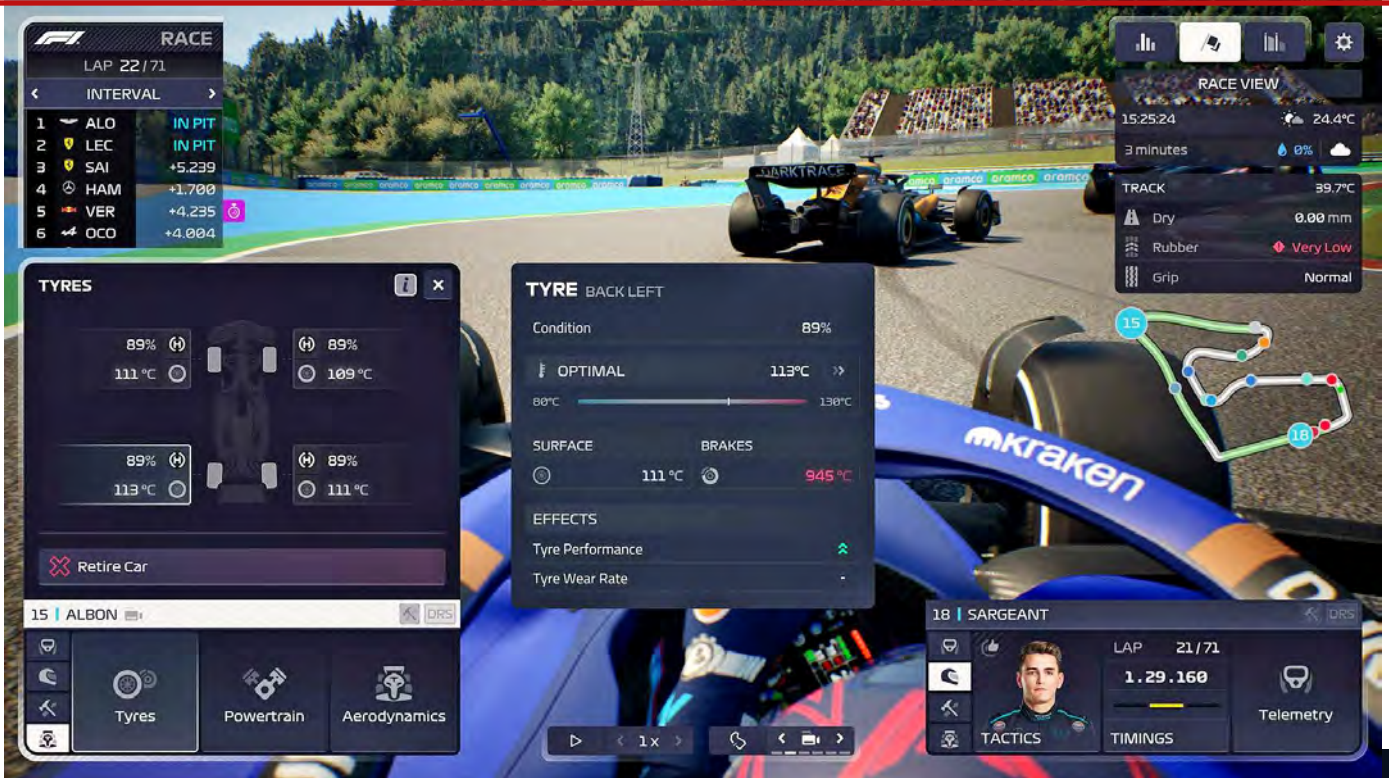
Auch die sechs Sprintrennen feiern ihr Debüt. Im Vorgänger haben diese nämlich noch gefehlt. Allerdings hat es das aktuelle Wochenendformat nicht ins Spiel geschafft. Die Sprintrennen legen

nach wie vor die Startaufstellung für den Grand Prix am Sonntag fest. In der Realität findet für den Sprint mittlerweile ein eigenes verkürztes Qualifying statt.

Echte Teammitglieder sind im Spiel wie schon im Vorgänger enthalten. Die realen Funksprüche zwischen Renningenieuren und Fahrern wurden erweitert und sind nach wie vor ein tolles Feature, das die Immersion steigert.

Klasse Racing mit kleinen Abzügen

Die absoluten Stärken hat der F1 Manager wieder bei der Action auf der Strecke. Die Rennen sind spannend und unsere Strategieentscheidungen wirken sich mehr aus als noch im Vorgänger. Das liegt un-



ter anderem daran, dass uns die KI deutlich mehr fordert. Gerade bei wechselhaftem Wetter oder chaotischem Rennverlauf lassen sich unsere Gegner nicht mehr so leicht ausstechen. Perfekt agieren sie allerdings ebenfalls nicht und das ist auch gut so.

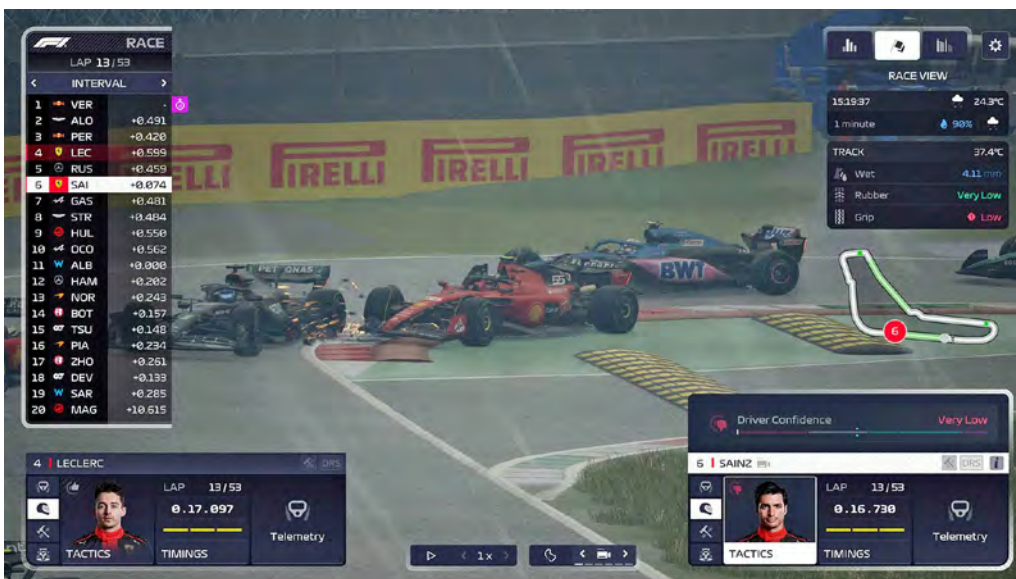
Bei leichtem Regen versuchen manche Fahrer zu gamblen und bleiben mit Slicks, also profillosen Reifen, auf der Piste. Manchmal zahlt sich das aus, manchmal verlieren die Piloten durch das Pokern etliche Positionen. So muss das sein und davon kann sich der Code-masters-Racer noch eine Scheibe

abschneiden, denn im EA-Spiel funktioniert das nicht wirklich. Manche Probleme bei der KI hat Frontier jedoch nach wie vor nicht in den Griff bekommen. Die anderen Fahrer stehen uns beispielsweise im Qualifying immer noch regelmäßig im Weg herum. Das kommt auch in der echten Formel 1 hin und wieder vor, aber nicht in der Häufigkeit wie im F1 Manager.

Nachdem wir pro Quali-Session meistens nur zwei Versuche auf eine schnelle Runde haben, frustrieren die Blockaden ordentlich, sobald sie uns Startplätze fürs Rennen kosten. Ein wenig nachbessern sollten die

Entwickler in dem Punkt auf alle Fälle. Beim Überehunden passieren außerdem zu viele Unfälle. In den letzten Jahren hat lediglich Max Verstappen einen Sieg durch einen überambitionierten Esteban Ocon beim Überehunden verloren. Allein in unserer ersten Saison passierte dieses Szenario jedoch mehrmals.

Und auch die Startphase ist uns noch deutlich zu statisch. Die Fahrer kommen mit allen Reifenmischungen in etwa gleich gut von der Stelle. Daher gibt's kaum Positionsverschiebungen in der ersten Runde, was doch recht unrealistisch wirkt.



Augen zu und durch

Ein neues Feature hat uns dagegen gut gefallen. Unsere Piloten entwickeln über das Wochenende nun nicht nur Vertrauen ins Auto, sondern auch in ihre Fahrkünste. Durch gelungene Überholmanöver und viele problemlose Runden am Stück steigt ihr Selbstvertrauen.

Dadurch trauen sich die Fahrer in Zweikämpfen mehr zu und können auf unseren Befehl auch ein höheres Risiko bei Überholversuchen eingehen. Natürlich kann das auch einmal schiefgehen und dann kommt das Schadensmodell zum Einsatz.

Das wurde nochmals überarbeitet und verfeinert. In den Crashes fallen in diesem Jahr beispielsweise einzelne Teile des Frontflügels ab. Allgemein sehen die Unfälle we-

niger gescripted und dadurch bis auf wenige Ausnahmen wesentlich realistischer aus.

Beeindruckende Optik

Dafür sorgen unter anderem die Kameraeinstellungen, die den TV-Aufnahmen der Realität entsprechen. Außerdem gibt's mit der sogenannten Visor Cam einen absoluten Leckerbissen. Die kleine Kamera sitzt im Helm der Piloten und liefert spektakuläre Bilder.


Sollten wir während des Rennens ein wenig Zeit haben, können wir das Geschehen also auch aus sämtlichen Perspektiven genießen. Optisch überzeugt der F1 Manager nämlich erneut. Für eine Management-Simulation sieht die Grafik fantastisch aus. Selbst die Charaktermodelle mancher Fahrer sehen

bei den Podiumszeremonien besser aus als in F1 23.

Steuern lässt sich das Ganze sowohl auf dem PC als auch auf den Konsolen einwandfrei. Selbst mit dem Gamepad sind alle Funktionen leicht zu managen und wir hatten nie das Gefühl, mit dem Controller überfordert zu sein.

Ein paar technische Abzüge in der B-Note müssen wir aber verteilen. Neben kleineren Soundaussetzern hatten wir auf der PS5 zwei Abstürze im Menü. Glücklicherweise speichert das Spiel relativ häufig von selbst, so war unser Verlust gleich Null. Während eines Rennens sieht das aber vermutlich anders aus.

Insgesamt steigert sich der F1 Manager 2023 im Vergleich zum Vorjahr, hat aber nach wie vor

noch ordentlich Potenzial liegen gelassen. Am 31. Juli feiert der aktuelle Teil seinen Release. Formel-1-Fans können ab diesem Tag das Team ihrer Wahl auf PC, PS5, PS4, Xbox Series und Xbox One zum Weltmeistertitel führen. 

FAZIT: Auch im F1 Manager 2023 steckt weiterhin zu wenig Management – ein gutes Spiel ist's trotzdem!

WERTUNG

8



Versuch nun einen anderen Kern einzunehmen.



Genre: Adventure
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 30. Juni 2023
USK: ab 6 Jahren

Ghost Trick

Phantom-Detektiv

Ghost Trick kehrt zurück! Ob das für Adventure-Fans eine freudige Nachricht darstellt und wen das geistreiche Puzzle-Spiel begeistern könnte, verraten wir in unserem Test.

Von: Katharina Pache

Sagt euch der Name Shun Takumi etwas? Das ist der Kopf hinter der insbesondere auf Nintendo-Konsolen bekannten Adventure-Serie Ace Attorney. Ghost Trick erschien zum ersten Mal 2010 (in unseren Breitengraden 2011) für Nintendo DS – Takumi, Schöpfer von Phoenix Wright und Co., tobte sich hier an einer neuen Marke aus, die nichts mit den Kriminalfällen aus der Anwaltsreihe zu tun hat. Zu einer

Serie wurde Ghost Trick allerdings nie, das lag an den dürftigen Verkaufszahlen. Es nahm in Japan zwar in der Release-Woche die Pole Position der Charts ein, stürzte aber rasch tief ab, im Ausland sah es noch düsterer aus. Und das, obwohl Spieler und Kritiker begeistert waren vom übernatürlichen Krimi mit der farbenfrohen Optik und dem außergewöhnlichen Spielprinzip. Jetzt hat Ghost Trick eine zweite Chance erhalten (beziehungs-

weise eine dritte, für iOS-Geräte wurde es 2011 auch umgesetzt), um ein breiteres Publikum zu begeistern. Neben der PC-Fassung gibt es Ports für die PS4, die Xbox One und die Switch. Inhaltlich sind alle Versionen identisch.

Worum geht's?

Im Test zu Master Detective Archives: Rain Code sprechen wir es ebenfalls an: Keine Krankheit ist bei Videospielprotagonisten

grassierender als die Amnesie. Auch Sissel, der Protagonist von Ghost Trick, erinnert sich an nichts mehr. Dabei hat er viele Fragen: Wieso wacht er auf einem Schrottplatz auf? Wer ist die Leiche, die da herumliegt? Weshalb ist er ein Geist?

Gespensterkollege Ray gibt Sissel Tipps für den Start ins „Leben“ als übernatürliches Wesen, die Fähigkeiten nutzt der Held, um Einfluss auf die Welt um sich herum zu nehmen, mehr über sein eigenes Schicksal herauszufinden und Personen vor dem Tod zu retten. Dafür hat Sissel jedoch nur bis zum Morgengrauen Zeit, denn dann wird er sich auflösen. Keine Sorge, Ghost Trick hat keinen mitlaufenden Timer. Die Handlung spielt sich lediglich innerhalb einer Nacht ab.

Das Adventure ist, so wie viele Genre-Vertreter, komplett linear. Das bedeutet auch, dass alle, die das Spiel damals schon erlebt haben und sich an das Ende sowie wichtige Plot-Punkte erinnern, in der Neuauflage nicht mit neuen Überraschungen rechnen sollten. Es gibt Momente, in denen ihr unterschiedliche Dialogoptionen habt, aber das Ende ist immer gleich. Außerdem gibt es nun Zusatzmaterial wie freischaltbare Musik und Illustrationen, aber keine zusätzlichen Fälle oder ge-



änderte Rätsel. Bei Ghost Trick ist es eben wie bei einem guten Krimi: Den liest oder sieht man am besten erst dann ein weiteres Mal, wenn man vergessen hat, wer der Mörder ist.

Poltergeist

Als Geist kann Sissel mit Objekten in der Umgebung interagieren, allerdings nur in einem gewissen Radius. Um einen Gegenstand zu „besetzen“, wechselt der Held in die Geisterwelt. Dort steht die Zeit

still. Alles, was ihr verhexen könnt, wird von einem blauen Orb markiert. Um entfernte Orte auf dem Bildschirm zu erreichen, könnt ihr alle möglichen Dinge manipulieren. Ein fiktives Beispiel: Werft eine Vase auf den Boden, um von dort aus von einer Stehlampe Besitz zu ergreifen. Sissel hat aber eine weitere, mächtige Gabe: Er kann in Körper von Verstorbenen fahren, mit deren Geistern kommunizieren und vier Minuten in der Zeit zurückreisen, bevor der Tote aus dem





Leben getreten ist. Und wozu das Ganze? Indem Sissel Menschen vor dem Tod bewahrt und den Verlauf des Schicksals ändert, setzt sich langsam das große Puzzle rund um seine Vorgeschichte zusammen. Schon auf dem Schrottplatz begegnet Sissel einer Frau, die vermutlich mehr über die Geschehnisse dort weiß – allerdings wird sie von einem Assassinen ausgeschaltet. Nur, wenn Sissel das ungeschehen macht, kann er sich an ihre Fährte heften und hat die Chance, mehr zu erfahren. Immer wieder manipuliert Sissel also Objekte und setzt Kettenreaktionen in Gang. Das ist der wichtigste Bestandteil des Spielprinzips, dazu kommen Adventure-typisch zahlreiche Dialoge zum Lesen – eine Sprachausgabe existiert nicht. Die Story nimmt

viel Raum ein, auch das ist üblich im Genre. Erfreulicherweise vermag die Geschichte von Anfang an zu fesseln, sie hat einige Twists in der Hinterhand und die Charaktere sind interessant. Durch die zahlreichen übernatürlichen Elemente ist Ghost Trick natürlich alles andere als alltägliche Krimikost, hier geht es teilweise sehr schräg und bizarr zu, aber das passt zu dem auch in anderen Aspekten ungewöhnlichen Spiel. Der Humor ähnelt dem aus der Ace-Attorney-Serie, was ja auch logisch ist, schließlich steckt der gleiche Kopf dahinter.

Nur ein Weg führt nach Rom

Dass Ghost Trick ein lineares Abenteuer ist, haben wir bereits erwähnt. Das bedeutet auch: Für jedes Puzzle gibt es genau eine vor-

hergesehene Lösung. Wenn ihr die nicht sofort begreift, hilft nur Trial and Error – also Herumprobieren, bis ihr weiterkommt. Dazu kommen die Sequenzen, in denen ihr innerhalb der ablaufenden vier Minuten die richtigen Aktionen mit dem korrekten Timing vollführen müsst, um ein Leben zu retten oder eine Situation zu ändern. Bevor ihr das nicht genau so meistert, wie es das Spiel möchte, geht es nicht weiter. Immerhin gibt es in der Neuauflage mehr Checkpoints als früher, das Ganze fühlt sich also ein bisschen weniger frustrierend an, wenn es nicht sofort Klick macht. Nicht falsch verstehen: Viele der Rätsel sind clever gestaltet und lange nicht so absurd wie Kopfnüsse aus alten Adventure-Klassikern (denkt etwa an die schlimmsten Momente aus der Reihe Gabriel Knight). Aber das Experimentieren ist manchmal unverzichtbar, um die Mechanik der Aufgabe zu verstehen. Ihr könnt Gespräche zwar vorspulen, aber die Zeit bei Rätsel-Sequenzen nicht beschleunigen. Manche Momente werdet ihr euch zwangsläufig mehrmals ansehen müssen, bis ihr die richtige Lösung gefunden und ausgeführt habt.

Mut zur Farbe

Ghost Trick ist, abgesehen von der heute nicht mehr besonders angesagten Linearität, gut gealtert, und das liegt auch an der knallbunten Cel-Shading-Optik. Das ist natürlich weit, weit weg vom Fotorealismus, aber dennoch versprühen die einfachen Charaktermodelle ganz viel Persönlichkeit – auch dank ausdrucksstarker Animationen. In der Neuauflage sieht alles ein bisschen schärfer aus und läuft angenehm flüssig, ist aber sonst identisch zum Original – selbst das Bildformat wurde nicht auf 16:9 aktualisiert, sondern verharrt in der alten 4:3-Ratio, von den Menüs mal abgesehen. Ohne Hintergründe zu erweitern, was auch Einfluss auf die Puzzles haben würde, wäre das Format-Update vermutlich nicht ohne erheblichen Mehraufwand möglich gewesen. Dass Capcom den nicht investieren wollte, ist verständlich, denn wie wir eingangs erwähnt haben, war Ghost Trick alles andere als von finanziellem Erfolg gesegnet. Dass Capcom überhaupt ein Remaster des – so deutlich muss man es formulieren – Flops viele Jahre nach dem Re-





lease auf den Markt bringt, stellt keine Selbstverständlichkeit dar. Neben Illustrationen, Seitenbalken und alternativen Arrangements der Musik zum Freischalten gibt es in Form von Schiebe-Puzzles (die vermutlich aus der iOS-Umsetzung stammen) noch ein kleines Goodie für Fans. Eine physische Fassung von der Neuauflage von Ghost Trick existiert übrigens nicht – solltet ihr das Original auf dem DS besitzen, ist das also nach wie vor noch verhältnismäßig viel wert: Auf Auktionsplattformen und bei Händlern ruft die Handheld-Cartridge (mit Hülle) Preise zwischen 50 und 100 Euro ab.

Alt, aber gut

Im Vergleich zu Ace Attorney ist der Einstieg in Ghost Trick schwieriger: Die Puzzles gehen über klassische Adventure-Kost, bei denen Items kombiniert oder gewisse Antworten gegeben werden müssen, weit hinaus. Dafür bekommt man hier aber auch ein Spielkonzept, das sich trotz ein paar Alterserscheinungen erfrischend und unverbraucht anfühlt – und das trotz Oldschool-4:3-Format! Schade natürlich, dass es so gut wie keinen Wiederspielwert bietet. Aber für Krimi-Fans, Liebhaber von Mystery-Thrillern sowie Adven-

ture- und Puzzle-Freunde lohnt es sich trotzdem, den Capcom-Geheimtipp nachzuholen. Obendrein handelt es sich bei der Neuauflage nicht um einen Vollpreistitel, lediglich circa 30 Euro kostet euch das übernatürliche Adventure mit einzigartigem Charme. Dafür bekommt ihr etwa zwölf Stunden Unterhaltung geboten, bei der sich Puzzles zum Glück weder abnutzen noch wiederholen. Und wer weiß – vielleicht gibt es irgendwann doch eine Fortsetzung? ☐

FAZIT: Interessante Puzzles, eine spannende Geschichte: Klare Empfehlung für Adventure-Freunde.



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.

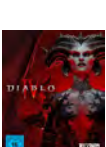
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



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.

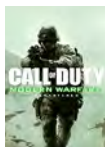
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



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 zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

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

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

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

Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

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

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

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

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter 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 Fizin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

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

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games



Forza Motorsport 7

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

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Xbox Games



Forza Horizon 5

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

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Xbox Games



Project Cars 2

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

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Online-Rollenspiele

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



Final Fantasy 14: Complete Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

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

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncssoft



World of Warcraft

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

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle 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!

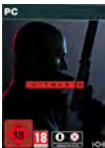
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Xbox Games



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.

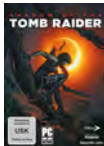
Getestet in Ausgabe: 05/23
Publisher: Capcom



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

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

Special Interest

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



Inside

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

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



It Takes Two

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

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Hades

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

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

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

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Streets of Rage 4

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

Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Street Fighter 6

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

Getestet in Ausgabe: 07/23
Publisher: Capcom

SO TESTEN WIR



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

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

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

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

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

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

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

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

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

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

**FREUNDE WERBEN.
UND BELOHNT WERDEN.**

PC-SPIEL KOSTENLOS ALS KEY!

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



1

SPIEL AUSSUCHEN

➤ pcgames.de/gamesplanet

2

ABO BESTELLEN

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

3

KEY EINLÖSEN

➤ bei Gamesplanet



PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

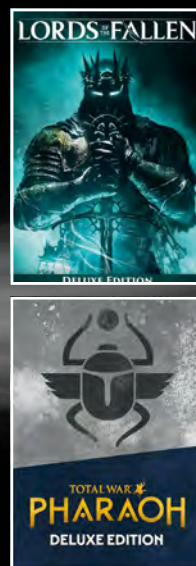


➤ **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO



PLUS VIELE WEITERE SPIELE!



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

PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:

➤ MEGA PREISVORTEILE
➤ FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK

➤ KEINE AUSGABE VERPASSEN
➤ KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST

➤ BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG
SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!



SPIELE- GESCHICHTE

DAS FINANZIERUNGSMONSTER SPIELEINDUSTRIE



2010 - 2023

Die Gegenwart ist greifbar nahe: Der letzte Teil unserer Artikelserie beschäftigt sich mit den Veränderungen der Spielebranche seit 2010 und resümiert abschließend, wo unser liebstes Hobby heute steht.

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



Assassin's Creed: Valhalla (Quelle: Ubisoft)

In Sachen Gaming hatte jedes Jahrzehnt seine ganz besonderen Eigenheiten: Die 1970er-Jahre waren geprägt vom Durchbruch der Arcade-Automaten und zahlreichen Spieleexperimenten, die Nutzern diverser Großrechner vorbehalten waren. In den 1980ern wurden amerikanische, japanische und europäische Haushalte von Konsolen und Heimcomputern überflutet, die größtenteils mit einer 8-Bit-Architektur arbeiteten. In den 90ern dominierten die 16- und 32-Bit-Systeme, während gleichzeitig das CD-Medium die alten Kassetten und Disketten weitestgehend ablöste. Und in den 2000er-Jahren mischten erstmals unabhängige Indie-Entwickler mit, weshalb Computer- und Videospiele immer erwachsener und vielschichtiger geworden sind.

Somit bleibt nur noch das jüngste Jahrzehnt, das im Gegensatz zu allen vorhergehenden ein Identifikationsproblem hat. Auf Anhieb könnte man jedenfalls kaum markante Erkennungsmerkmale nennen, anhand derer sich kurz und knackig die Spieleszene von 2010 bis heute beschreiben ließe. Mit ein Grund hierfür ist das Gefühl des Stillstands, der zwangsläufig durch die vormals rasante Entwicklung unvermeidlich war. Früher hatte sich jede neue Konsolengeneration deutlich „besser“ und „anders“ angefühlt als jene zuvor. Doch spätestens seit Xbox 360 und Playstation 3 sind diese Sprünge immer kleiner geworden und beschränken sich auf eine höhere Bildschirmauflösung sowie Spielwelten, die (bisweilen verkrampft) möglichst viele Details darstellen möchten.

Man schaue sich beispielsweise den Open-World-Hit Red Dead Redemption von 2010 an, der bereits 13 Jahre alt ist und trotzdem immer noch gut aussieht sowie toll spielbar ist. Freilich war der 2018 veröffentlichte Nachfolger optisch wie technisch bedeutend besser. Allerdings investierte Entwickler Rockstar Games hierfür auch ein irre hohes Budget, das laut Analysten zwischen 300 und 500 Millionen Dollar schwer gewesen sein soll.

Wie im Kino

Andere groß produzierte Games setzten verstärkt auf aufwendig inszenierte Zwischensequenzen, um dem Traum vom „Film zum Mitspielen“ immer näherzukommen. Besonders hervorzuheben sind die Uncharted-Spiele von Among Thieves (2009) bis A Thief's End

(2016), in denen US-Entwickler Naughty Dog einen spielerisch gewöhnlichen Third-Person-Shooter in eine sensationell gute Präsentation verpackte.

Verschiedene Kameraperspektiven und professionelle Szenenwechsel erinnerten mehr an einen Kinofilm als an ein Videospiel. Das Gefühl, „mittendrin“ anstatt nur „dabei“ zu sein, wurde obendrein durch spektakuläre Settings wie das Kämpfen auf einem fahrenden Zug oder die Flucht aus einer brennenden Villa unterstrichen.

Zwischendurch brach Naughty Dog alle Dämme und lieferte mit The Last of Us (2013) eines der emotional tiefgründigsten Action-Adventures aller Zeiten ab. Die dystopische Spielwelt lebte von ihrer erschreckenden Glaubwürdigkeit und besonders tragischen Plottwists, die auf der Verzweif-



Broken Age (Quelle: Microsoft)



lung der Protagonisten beruhten. Die Story war so mitreißend geschrieben, dass der US-Pay-TV-Sender HBO sie als Fernsehserie adaptierte, die gute Chancen bei den Emmy Awards 2023 in der Kategorie „Beste Drama-Serie“ hat.

Die unvermeidliche Fortsetzung *The Last of Us: Part 2* (2020) sollte wiederum eine ganz andere Kehrtwende einläuten: Kaum ein anderer Titel wurde im Vorfeld derart heiß erwartet und bereits mit Preisen überschüttet. Doch das fertige Spiel war mutiger, als es sich viele Fans wünschten und sorgte für große Diskussionen, wie weit man die Motivation sowie das Moralverständnis von Videospielcharakteren dehnen dürfe. *The Last of Us: Part 2* entlarvte gleichzeitig die Dünnhäutigkeit so

mancher Spieler, die sich etwas zu stark mit den Protagonisten Joel oder Ellie identifizierten und sich aufgrund der teilweise sehr brutalen Ereignisse im Spiel regelrecht gekränkt fühlten. Ein ganz anderer Wegbereiter des Interactive Movies war das französische Studio Quantic Dream, das mit *Heavy Rain* (2010) für Furore sorgte. Das Adventure ist vor allem für seine vielen Bild-Collagen und seinen beeindruckenden Szenenschnitt bekannt, der sich an hochdekorierten Filmen orientiert.

Die Steuerung war bewusst einfach gehalten und bestand vornehmlich aus einer Aneinanderreihung von Quick-Time-Event-Passagen, die hervorragend auf die Bewegungen der vier spielbaren Charaktere abgestimmt waren.

Das Spiel nutzte in einigen Szenen gar den Sixaxis-Sensor des PlayStation-3-Pads: Hier musste man nicht nur Knöpfchen drücken, sondern zusätzlich den Controller in eine vorgegebene Richtung schwenken oder drehen. Die Franzosen sollten noch im selben Jahrzehnt mit *Beyond: Two Souls* (2013) und insbesondere *Detroit: Become Human* (2018) zwei weitere beliebte Interactive Movies abliefern. Letzteres klotzte abseits einer erneut astreinen Inszenierung mit Dutzenden von Entscheidungsmöglichkeiten, die massive Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte haben konnten. Interessanterweise waren die Spieler von den Quantic-Dream-Werken deutlich mehr angetan als ein Großteil der Kritiker, die sich über

die teilweise schlecht geschriebenen Dialoge sowie arg an den Haaren herbeigezogene Storywendungen aufregten.

Genau andersherum sah es beim Walking-Simulator *Gone Home* (2013) aus, der aufgrund seines liebevoll ausgearbeiteten Settings und einem sehr mutigen Plottwist zahlreiche Höchstwertungen sowie Spiel-des-Jahres-Nominierungen einheimste. Dafür waren nun viele Spieler sauer, weil sie sich vom Twist hinteres Licht geführt fühlten.

Ist das überhaupt ein Spiel ...?

Allgemein mauserten sich die Walking-Simulatoren zum umstrittensten Genre der Neuzeit, denn ein Großteil der altgedienten Zocker moserte: „Man macht



Celeste (Quelle: Maddy Makes Games)

da doch gar nichts, außer von A nach B zu marschieren. Da kann ich mir auch gleich einen Film anschauen!“ Dieses Urteil ist jedoch etwas unfair und ignoriert den wahren Reiz des Genres: nämlich den Spielern trotz ihrer fehlenden Handlungsfreiheiten das Gefühl zu vermitteln, dass sie der Protagonist sind. Besonders gut gelang dies dem Indie-Studio Giant Sparrow mit *What Remains of Edith Finch* (2017), worin man die tragischen Schicksalsschläge einer Großfamilie auf eine besonders innovative Art und Weise erzählt bekam.

The Stanley Parable (2013) wirkte auf den ersten Blick ebenfalls wie ein gewöhnlicher Walking-Simulator, verbarg jedoch einen weiteren, besonderen Twist: Man lauschte einem Erzähler, der die Schritte des Spielers kom-

mentierte. Sollte man sich gegen ihn wenden und bewusst NICHT tun, was er sagte, dann wurde er patzig oder zynisch. Gleichzeitig entdeckte man viele alternative Wege, die teilweise in eine sehr absurde Richtung abdrifteten und alle naselang „die vierte Wand“ durchbrachen. Wer beispielsweise versuchte, zu cheat, wurde in ein Verhörzimmer verfrachtet und vom Erzähler zur Rede gestellt.

Ein weiterer wichtiger Meilenstein, der den Aspekt der „Meta-Ebene in Videospielen“ revolutionierte, war *Undertale* (2015) von US-Entwickler Toby Fox: Das Action-Rollenspiel reizte mit ungewöhnlichen Optionen, dank denen der Spieler die zahlreichen Monster entweder auf klassische Weise bekämpfen oder eine friedliche Lösung erzwingen

konnte – beispielsweise indem man Komplimente machte oder flirtete. Gegen Ende musste man sich mit Gegnern auseinandersetzen, die sich bewusst waren, Teil eines Spiels zu sein und gar die Macht besaßen, den Spieler in Form eines simulierten Absturzes hinauszuerwerfen!

Man konnte *Undertale* schlussendlich auf zwei völlig verschiedene Arten bewältigen: auf eine friedliche, indem man Gewalt möglichst vermied, oder auf eine aggressive, in der man selbst die harmlosesten Kreaturen schnitzelte. Der letztgenannte Weg machte den Spieler selbst zu einem „Monster“ und animierte ihn zu Taten, die für einige Zocker moralisch nicht vertretbar waren – weshalb nicht jeder diesen sogenannten „Genozid-Weg“ konsequent durchziehen konnte.

Entdecke die Möglichkeiten

Die eigentliche Sensation an *Undertale* war der Herstellungsprozess: Das Spiel startete als Kickstarter-Projekt, für das Toby Fox mickrige 51.124 Dollar einnahm. Trotzdem kreierte Fox im Alleingang einen sensationellen Welthit, der sowohl von der Presse als auch den Spielern als eines der besten Games der letzten zehn Jahre gefeiert wurde. Besonders gelobt wurde der verspielte Soundtrack, der piepsige Chiptune-Instrumente mit einem hochwertig klingenden Synthie-Orchester kreuzte. Allein die Tatsache, dass *Undertale* und *Red Dead Redemption 2* innerhalb von drei Jahren erschienen und jeweils einen ähnlich großen Erfolg feiern durften, offenbarte das vielleicht wichtigste Markenzeichen des letzten Jahrzehnts: eine unendlich große Vielfalt.



Control (Quelle: 505 Games)



Cyberpunk 2077 (Quelle: CD Projekt Red)



Clash of Clans (Quelle: Supercell)

Ob ein Spiel von Hunderten von Entwicklern, Programmieren und Künstlern sowie mit einem Budget von einer halben Milliarde Dollar oder von einem einzigen (!) Menschen gemacht wurde, war für die finale Produktqualität unbedeutend. Beide Projekte waren letztlich ein Erfolg, weil die dahinterstehenden Personen genau wussten: Was wollen, und vor allem, was **KÖNNEN** wir mit den uns gegebenen Mitteln erreichen?

Natürlich war Undertale nicht der einzige Hit, der dank Kickstarter zündete: Die inzwischen sehr beliebte Crowdfunding-Plattform wurde bereits 2009 gegründet und erhielt drei Jahre später erstmals große mediale Aufmerksamkeit dank eines (damals noch unbenannten) Adventure-Projekts

von Double Fine Productions. Firmengründer Tim Schafer träumte davon, doch noch einmal ein klassisches Point&Click-Adventure zu entwickeln – ganz im Geiste seines All-Time-Klassikers Day of the Tentacle, mit dem er 1993 berühmt wurde.

Schafer und sein Team stapelten eher tief und setzten in ihrer Kickstarter-Kampagne ein Minimalziel von 400.000 US-Dollar fest. Die Summe kam bereits nach acht Stunden zusammen, obwohl die Fans mehrere Wochen Zeit hatten, einen beliebigen Geldbetrag zu spenden. Kein Wunder, denn im Gegenzug sollte man eine Kopie des Spiels erhalten – je nach Spendengröße in rein digitaler Form oder gar als physische Edition.

Am Ende kamen über drei Millionen Dollar (!) zusammen, was die Entwickler ein wenig überforderte: Eigentlich hatte man ein eher kleines Spiel im Sinn gehabt, das technisch mit einfachen Mitteln arbeitete und auch nicht allzu umfangreich sein sollte.

Doch mit dem aufgeblähten Budget stiegen auch die Ambitionen, das Spiel auf zwei Episoden zu strecken und die erste anderthalb Jahre nach dem ursprünglich versprochenen Release-Termin unter dem Titel Broken Age zu veröffentlichen.

Das Ergebnis stellte nicht jeden zufrieden, galt aber dank Aufmachung, Humor und Rätseldesign als ein Erfolg. Zudem waren durch den Hype rund um Broken Age zahlreiche andere Crowd-

funding-Projekte entstanden, darunter das bockschwere Weltraum-Strategiespiel FTL (2012), die NES-Hommage Shovel Knight (2014) und ein Rollenspiel mit dem vielleicht besten rundenbasierten Kampfsystem der Welt: Divinity: Original Sin 2 (2017).

Sowohl Kickstarter als auch weitere Crowdfunding-Plattformen wie Fig und Indiegogo öffneten jedenfalls neue Türen, die gleichzeitig einige Gefahren offenbarten. Inzwischen geächtete Produkte wie der Mega-Man-Verschnitt Mighty No. 9 (2016) oder die sensationell geflopte Android-Konsole Ouya (2013) sorgten für einige Dämpfer unter enthusiastischen Spielern, die nach ihrer Vorauszahlung auf einen Mega-Hit hofften. Noch schlimmer sah es für



Jesse: Okay, I'll head west, Dina can take south, and you come from the east.

The Last of Us: Part 2 (Quelle: Sony)

die Fans des Schwertkampfspiels Clang aus, dessen Entwicklung zwei Jahre nach Ende der Kampagne eingestellt werden musste.

Überhaupt entstand eine Debatte darüber, inwiefern sich die Macher von solchen vorfinanzierten Spielen an ihre gemachten Versprechen halten müssen. Viele Beteiligten witterten jedenfalls bei einem gescheiterten Projekt Betrug, schlicht, weil sie nicht die gewünschten Goodies erhielten oder mit dem finalen Werk unzufrieden waren.

Doch in Wahrheit hatte niemand etwas „gekauft“, sondern vielmehr eine „Investition“ betrieben. Und die kann eben in unserem Wirtschaftssystem auch mal scheitern – weshalb alle Fans von Star Citizen, die teilweise fünf-

stellige Geldsummen für irgendwelche virtuellen Raumstationen eines Games im Alpha-Stadium bezahlt haben, besonders zitterig an ihren Fingernägeln kauen.

Ähnlich strittig wird inzwischen das Early-Access-Programm von Steam gehandhabt, bei dem Spieler ebenfalls Geld im Vorfeld zahlen. Der Unterschied zu Kickstarter und Co.: Sie erhalten in jedem Fall Zugriff auf eine unfertige Version des Spiels und bekommen regelmäßig Updates, bis das Spiel als „final“ deklariert wird. Im Idealfall funktioniert dies so gut wie bei Hades (2020), dessen Entwicklerteam gezielt mit seinen Fans zusammenarbeitete und am Ende einen erstklassigen Roguelike-Titel auf die Beine stellte, der viele Game-of-the-Year-Preise kassierte.

Das krasse Gegenbeispiel war hingegen Daedalic's Strategiespiel A Year of Rain (2019), das bereits nach drei Monaten (!) auf Eis gelegt und bei dem jede weitere Entwicklung eingestellt wurde. Ansonsten blühte der Markt von „kleinen“ Indie-Titeln wie nie zuvor, sodass jährlich Dutzende großartige, völlig unterschiedliche Hits erschienen sind. Manche davon profitierten von der Finanzspritze eines Publishers (siehe das audiovisuell beeindruckende Journey von 2012), andere lösten sich bewusst von den Ketten großer Firmen (so wie Ninja Theory mit ihrem Überraschungshit Hellblade: Senua's Sacrifice aus dem Jahr 2017).

Ohne den Mut der Indie-Szene hätten wir wohl niemals das

kleine Universum von Outer Wilds (2019) bereisen können, nicht den kraftraubenden Berg von Celeste (2018) erklommen oder mit der quäkenden Gans aus Untitled Goose Game (2019) derart kindlichen Schabernack treiben dürfen. Im Gegenzug gerieten groß gehandelte Triple-A-Spiele immer häufiger ins Straucheln, weil sie entweder nicht die hochgesteckten Erwartungen erfüllten oder sich im Sumpf von DLCs, Mikrotransaktionen oder Lootboxen verirrt.

Bitte nicht falsch verstehen: Natürlich gab es auch im letzten Jahrzehnt durchgestylte Hit-Produktionen wie The Witcher 3 (2015), Persona 5 (2016) oder den Soft-Reboot von God of War (2018), für die man einmalig einen Geldbetrag zahlen musste



The Talos Principle (Quelle: Croteam)

und sich danach in Ruhe auf ein fantastisches Spielerlebnis freuen durfte.

Doch viele Entwickler tendierten lieber zu Veröffentlichungen, für die man nachträglich massiv Mikrotransaktionen in Form von Kostümen, alternativen Waffen und sonstigen trivialen Goodies kaufen konnte. Und natürlich klebte die Branche dieser Verkaufspolitik einen besonders blumigen Namen auf das Cover, um sie als Feature zu vermarkten: „Games as a Service“.

Service oder Abzocke?

Ein besonders fairer Entwickler veröffentlichte sein Spiel kostenlos und beschränkte den Verkauf von Mikrotransaktionen auf kosmetische Features, die keinen Einfluss auf den Spielerfolg hatten – siehe beispielsweise Path

of Exile (2013) von Grinding Gear Games. Etwas kritischer wurde es bei Titeln wie Overwatch (2016), für die der Spieler ursprünglich ganz normal Geld zahlen musste und worin man trotzdem zusätzlich Kohle wie in einem Free2Play-Game investieren konnte – weshalb der Titel vor einem Jahr durch einen kostenfreien Nachfolger ersetzt wurde.

Überhaupt sieht man das Free2Play-Modell inzwischen sehr kritisch: Das auf den ersten Blick kundenfreundliche Geschäftsmodell wurde von vielen Publishern gnadenlos ausgenutzt, um ungeduldige Spieler zu schröpfen. So benötigte man im beliebten Strategiespiel Clash of Clans (2012) möglichst viele Juwelen, die man wahlweise durch mühsamen Spielfortschritt oder eben durch echtes Geld erwerben konnte.

Andere Entwickler boten das „richtige Ende“ eines Spiels als bezahlungspflichtigen DLC an – so geschehen in Asura's Wrath (2012) und Dead Rising 4 (2016). Oder sie stopften diverse Plotlöcher mithilfe optionaler Episoden. An dieser Stelle ein großes „Hallo!“ an Final Fantasy 15 (2016). Im Zuge dessen etablierte sich der sogenannte Season Pass, der mehrere DLCs vereint. Und Ubisoft stellt seine neuesten Assassin's-Creed- und Far-Cry-Episoden inzwischen in zwei verschiedenen Versionen ins Regal: eine „normale“ für um die 60 Euro und eine teure Gold-Edition für 100 Euro, die sowohl Hauptspiel als auch Season Pass enthält.

Das Problem hierbei: DLCs oder Add-ons waren einst dazu gedacht, ein erfolgreiches Spiel nachträglich zu erweitern. Doch

ein Großteil unserer genannten Beispiele bezieht sich auf Inhalte, die zum Release bereits fertig konzipiert oder gar programmiert waren und die von den Entwicklern bewusst nicht in die „normale“ Verkaufsversion implementiert wurden.

Weitere hässliche Stichwörter – wie die berühmt-berüchtigten Lootboxen – sorgten für ein immer größeres Misstrauen gegenüber breitflächig vermarkteten Smartphone-Apps. Gleichzeitig gerieten etablierte Publisher wie Bethesda Softworks (The Elder Scrolls, Fallout) oder Blizzard (Diablo, World of Warcraft) ins Visier und durften für ihre teils fragwürdige Verkaufs- und Marketingpolitik einiges an Prügel einstecken.

Wie schnell ein einst gefeierter Held fallen kann, zeigte das CD-Project-Red-Debakel: Der



Elden Ring (Quelle: Bandai Namco)



Gone Home (Quelle: Fullbright Company)



Half-Life: Alyx (Quelle: Valve)

polnische Entwickler erhielt nach dem sensationell gut durchdachten Action-Rollenspiel *The Witcher 3* (2015) derart viel Liebe, dass sein nächstes Werk *Cyberpunk 2077* (2020) bereits im Vorfeld als sicherer Game-of-the-Year-Kandidat gehandelt wurde.

Als das Spiel kurz vor Jahresende auf den Markt kam, hagelte es jedoch aufgrund vieler Bugs und einer technisch entsetzlichen Konsolenportierung massive Kritik. Das besonders Tragische hierbei: *Cyberpunk 2077* war eigentlich ein richtig gutes Spiel, das schlichtweg seinem eigenen Hype und den unerreichbar hohen Erwartungen niemals hätte gerecht werden können. Entsprechend hat sich der Blick der Spieler im letzten Jahrzehnt stark verändert: Immer mehr Konsumenten stehen vollmundigen Versprechen, berühmten Markennamen und hohen Produktionskosten eher skeptisch gegenüber.

Einst beliebte Entwickler, die als unantastbar galten, fallen heutzutage innerhalb von ein-

zwei Spielen in Ungnade – so widerfuhr es zumindest vor nicht allzu langer Zeit dem kanadischen Studio Bioware dank der Debakel rund um *Mass Effect: Andromeda* (2017) und *Anthem* (2019).

Eines Besseren belehrt

Nach all der Kritik möchte man meinen, dass das letzte Jahrzehnt kein gutes gewesen sei. Das ist aber natürlich nicht richtig, weil es freilich einige unerwartete Überraschungen gab. So waren die Kroaten von Croteam ursprünglich für ihre übertriebenen Ego-Shooter-Orgien aus *Serious Sam* (ab 2001) bekannt, bevor sie die gesamte Fachwelt mit dem höchst cleveren *The Talos Principle* (2014) überraschten. Nebenbei bemerkt gehörte das Genre der abstrakten Puzzle-Spiele zu den großen Gewinnern des letzten Jahrzehnts, was weitere Hits wie *Portal 2* (2011), *The Witness* (2016) und *Baba Is You* (2019) zeigten. Oder wie wäre es mit der einmaligen Erfolgsstory von *No Man's Sky* (2016) aus dem Hause

Hello Games? Der Indie-Titel wurde direkt nach dem ersten Trailer für sein immenses Potenzial gefeiert, wonach man ein ganzes Universum aus Milliarden individueller, prozedural gestalteter Welten erkunden könne.

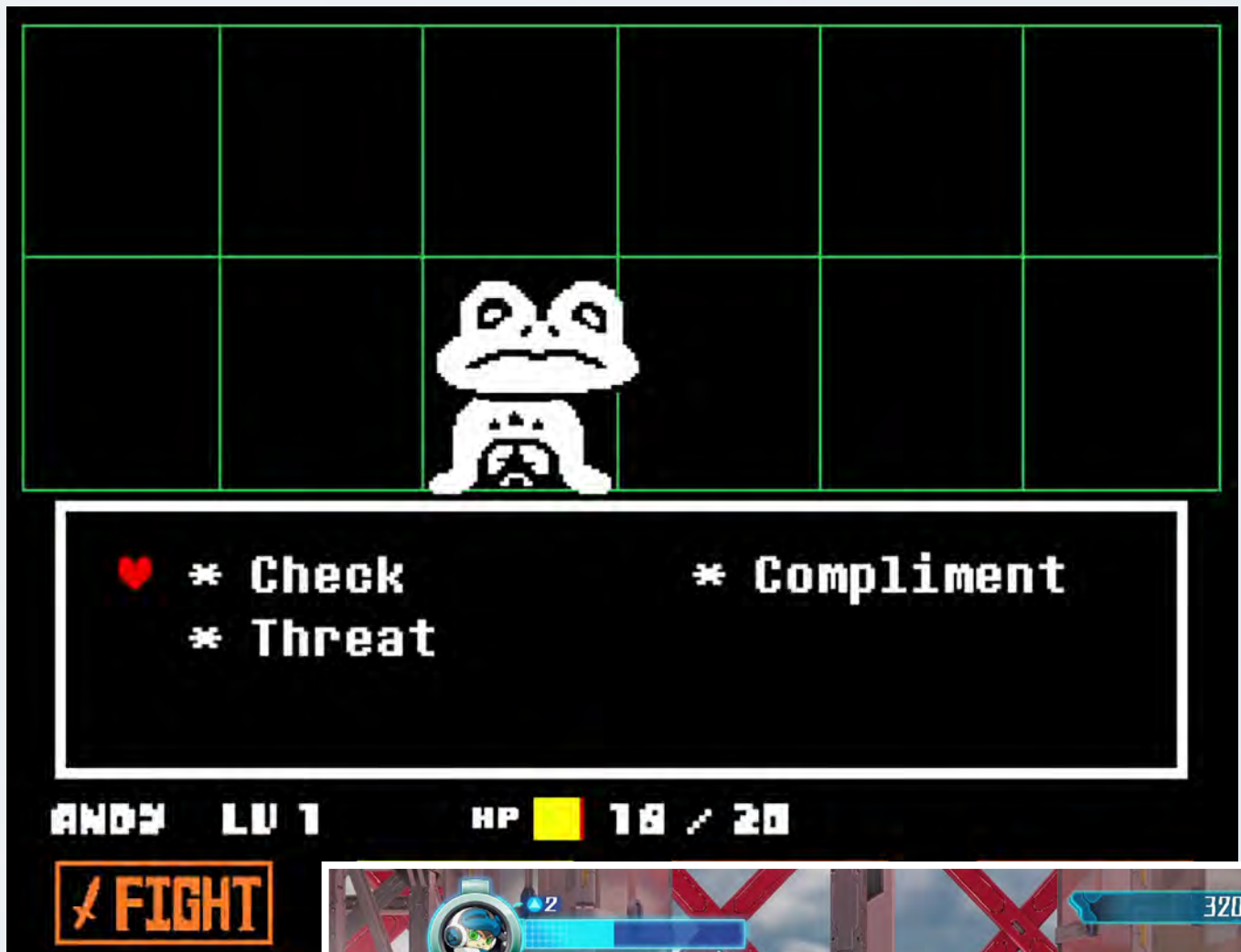
Die erste Verkaufsversion war kommerziell gesehen ein riesiger Erfolg, konnte jedoch die hochgesteckten Erwartungen nicht erfüllen und musste einige der vollmundigen Versprechungen brechen. Aus dem scheinbaren Mega-Hit wurde über Nacht eine der größten Lachnummern der Branche und niemand rechnete damit, dass sich Hello Games jemals von diesem Tiefschlag erholen könne. Doch der britische Entwickler sah sich in seiner Ehre gekränkt, versprach Besserung und lieferte wie kaum ein anderer.

Es folgten mehrere riesige Updates, wofür Besitzer der ersten Version bis heute keinen weiteren Cent zahlen mussten und die nach und nach die ursprüngliche Vision, die der Ur-Trailer suggeriert hatte, tatsächlich wahr machten.

Der nächste Trend der 2010er-Jahre vollführte ebenfalls eine Art Kurskorrektur: Seit der Jahrtausendwende wurden viele Spiele einfacher und mainstreamfreundlicher, was im Umkehrschluss dem Veteranenzocker ein Dorn im Auge war.

Die Rettung erfolgte in Form von Hidetaka Miyazaki: Der Japaner kramte bei seinem Arbeitgeber From Software den Prototyp eines unfertigen Rollenspiels namens *Demon's Souls* (2009) aus der Schublade, erhielt das Okay, damit machen zu können, was er wollte – und schuf eines der frechesten, mutigsten sowie forderndsten Spiele der letzten 15 Jahre.

Wir alle wissen, wie es danach weiterging: Mit der *Dark-Souls-Reihe* (ab 2011), *Bloodborne* (2015), *Sekiro* (2019) und nicht zuletzt *Elden Ring* (2022) folgte ein Meilenstein nach dem anderen, die sich allesamt derselben Formel bedienten. Miyazakis oberstes Ziel war es, den Spieler zu fordern, anstatt ihn an der Hand zu halten. Stattdessen nahm er

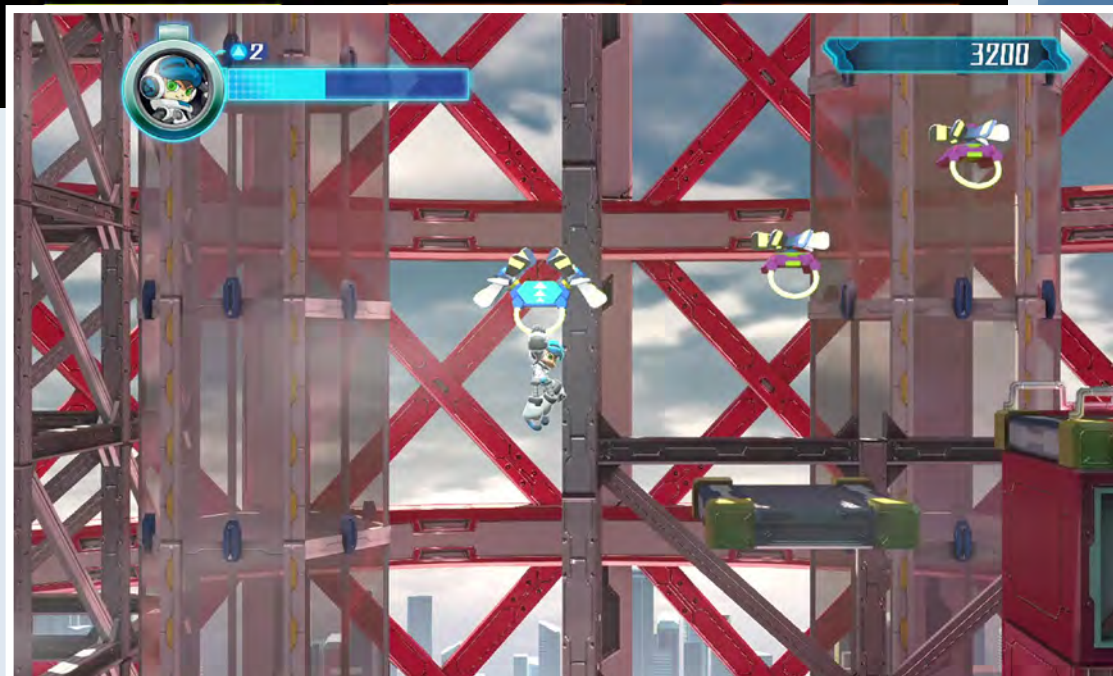


Undertale (Quelle: Toby Fox)

ihm etablierte Features wie Kompass oder Übersichtskarte weg, konfrontierte ihn mit Gegnern, die ihn mit ein paar schnellen Angriffen zu Klump prügelten und baute gezielt fiese Fallen wie kaum sichtbare Abgründe oder bewusst unübersichtliche Gänge ein.

Heute spricht man vom „Souls-like“-Genre, das von seinen Fans vor allem für seine bildschirmfüllenden Endbosse gefeiert wird und aufgrund dessen sich das simpelste Mantra der Videospiegelgeschichte etablierte: „Git Gud“ – oder frei übersetzt: „Werd’ gut!“

Nicht unterschlagen möchten wir zudem die anhaltende und stetig wachsende Popularität von Online-Spielen. Ob Battle-Royale-Vertreter wie PUBG und Fortnite (beide 2017) oder Call of Duty: Warzone (seit 2020), Team-Shooter à la Valorant (2020), Dauer-



Mighty No. 9 (Quelle: Comcept)

brenner wie World of Warcraft, Destiny 2 und FIFA oder neuerdings auch der Hack&Slay-Hit Diablo 4: Tagtäglich spielen Millionen Menschen rund um den Globus

im Netz mit- und gegeneinander, was durch die Corona-Pandemie ab 2020 sicherlich noch einmal befeuert wurde. Und dann sollten wir noch kurz die Fortführung ei-

nes Trends aus den 2000er-Jahren erwähnen, der sich stetig weiterentwickelt hat: den Wunsch nach Remakes. Diese wurden nämlich immer aufwendiger und verspiel-



No Man's Sky (Quelle: Hello Games)

ter, weshalb Ducktales Remastered (2013) anstatt eines pixeligen NES-Games wie ein Comic ausschaute, die Playstation-4-Version von Shadow of the Colossus (2018) die letzten Mängel des Originals behob und die Neuauflagen von Resident Evil 2 bis Resident Evil 4 (ab 2019) sogar inhaltlich neue Wege betraten. Dass selbst fast 30 Jahre alte Spiele in Form von kompetent umgesetzt Remakes immer noch jede Menge Spaß machen können, bewies dann zuletzt auch die Neuauflage des 1994er-Klassikers System Shock.

Kaum Hardware-Hunger

Bei all den Veränderungen, die Spiele in den letzten 13 Jahren durchgemacht haben, bleibt nur noch eine wichtige Frage zu klären: Was hat sich eigentlich im Hardware-Sektor getan? Wie bereits in unserer Zwischenüberschrift angedeutet: nicht viel. 2013 kamen parallel Playstation 4 und Xbox One auf den Markt, die eher für eine zaghafte Evolution

standen, anstatt die nächste Revolution zu starten.

Microsoft versuchte, eine solche erzwingen, indem sie kundenfeindliche Ideen wie einen verpflichtenden Internetanschluss selbst für Singleplayer-Games als fortschrittliches Zukunftskonzept vermarkten wollten. Bereits die Ankündigung dieses sogenannten „Always on“-Features resultierte in einem derart negativen Feedback, dass der Branchenriese innerhalb weniger Tagen kleinlaut zurückruderte.

Ebenfalls unschön war die Zwangsinstallation vieler Games, die den früheren Plug&Play-Charme aus den 1990er-Jahren komplett zerstörte. Immer häufiger wurden Spiele im allerletzten Moment auf einen Blu-Ray-Datenträger gepresst und zum Release mit einem sogenannten Day-1-Patch versorgt, der je nach Internetleitung wenige Minuten bis einige Stunden Wartezeit in Anspruch nahm. Ganz unabhängig davon war der gesamte Retail-

markt am Sterben; Fans von physischen Versionen mussten immer häufiger zu teuren Alternativen von Anbietern wie Limited Run Games und Co. greifen.

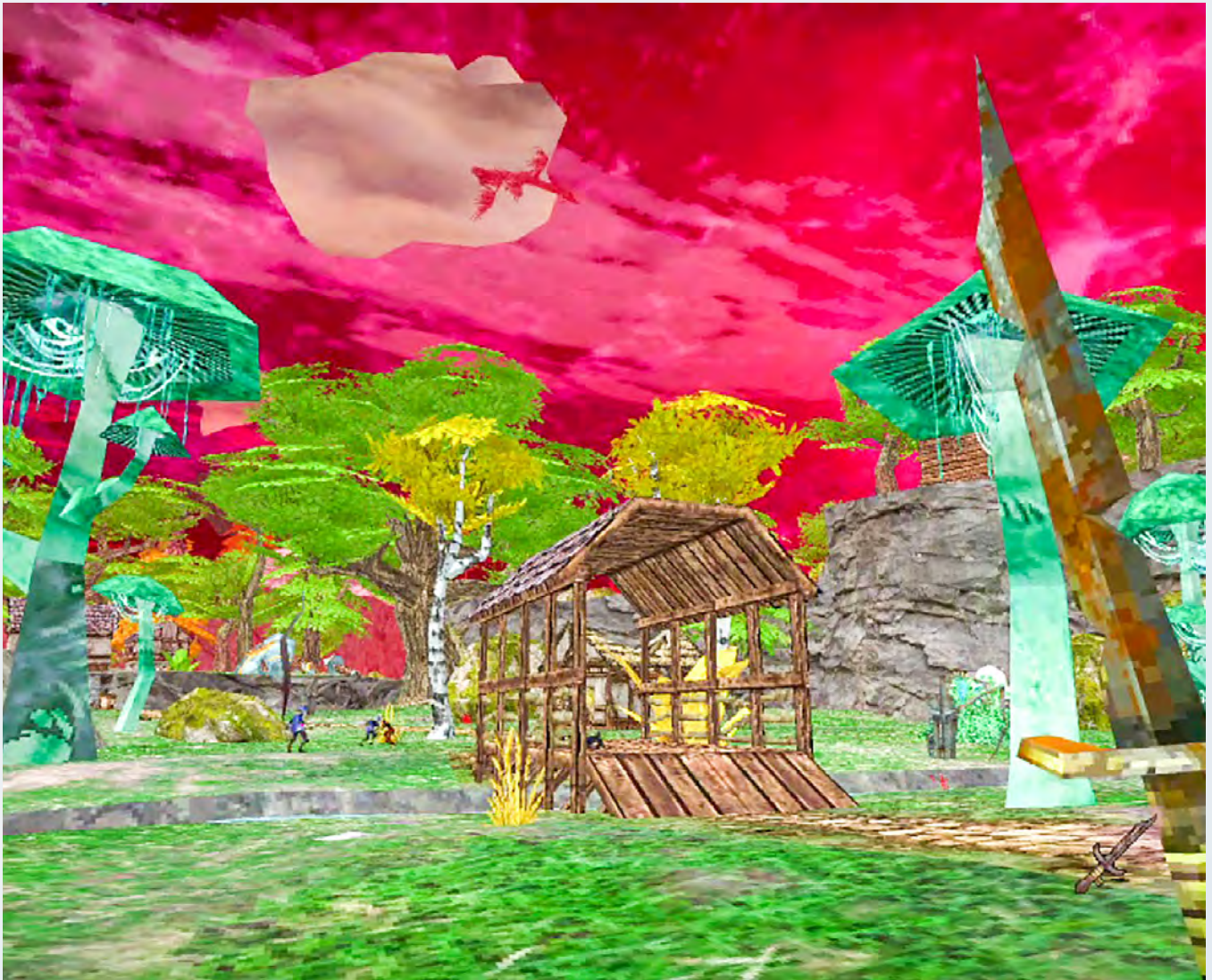
All dies veränderte sich kaum mit dem Einzug von Playstation 5 und Xbox Series, die beide 2020 die Weltbühne betraten. Hier hat man noch weniger das Gefühl, eine wirklich „neue“ Konsole vor Augen zu haben – insbesondere, wenn man sie an einen Fernseher ohne 4K-Fähigkeit anschließt, was wiederum erst ab einer Bildschirmgröße von mindestens 50 Zoll Sinn ergibt. Nintendo hingegen ging erneut seinen eigenen Weg und bremste sich Anfang des Jahrzehnts selbst aus. So sollte zwar der Nintendo 3DS mit genügend Spielen versorgt werden, allerdings entpuppte sich der autostereoskopische 3D-Effekt des Bildschirms als wenig augenfreundlich, weshalb die meisten Käufer ihn auf Dauer abstellten.

Die Wii U hingegen wollte die beliebte Wiimote der Vorgänger-

konsole durch einen Hybriden aus Joypad und Tablet inklusive 6,2-Zoll-Bildschirm ersetzen, was letztlich von kaum einem Spieleentwickler vernünftig genutzt wurde. Erst die 2017 veröffentlichte Switch ließ Nintendo wieder auf Kurs fahren, dank eines ebenso simplen wie genialen Kniffs: Das Gerät ist quasi das Schweizer Taschenmesser unter den Konsolen und vereint die Vorzüge eines Handhelds mit denen einer stationären Konsole.

Nicht verachten sollte man noch den Hype rund um die Retro-Konsolen, wie beispielsweise den Nintendo Classic Mini (2016), den Sega Mega Drive Mini (2019) oder den Astro City Mini (2020): In den kleinen Geräten steckte zwar nur eine Art Raspberry Pi inklusive Emulator und einer Handvoll lizenzierter Spiele, doch dafür gefielen sie aufgrund ihrer schicken Aufmachung und avancierten rasch zu begehrten Sammlerobjekten.

Wer lieber seinem PC treu blieb, der erfreute sich beim



Dread Delusion (Quelle: Lovely Hellplace)

Third-Person-Shooter Control (2019) über die beeindruckende Ausnutzung seiner brandneuen Raytracing-Grafikkarte oder investierte hunderte von Euros in eine der ersten bezahlbaren VR-Brillen. Grundstein des Hypes war die Crowdfunding-Kampagne der Firma Oculus, die 2016 in Form einer Brille für den Heimgebrauch zugänglich gemacht wurde. Rasch zogen andere Hersteller nach, darunter Sony mit der PSVR für die Playstation 4 und HTC und Valve mit der HTC Vive.

Gleichwohl die Technologie alles andere als ausgereift war, so vermittelte sie den Reiz von etwas wirklich „Neuem“. Technik-Junkies fühlten sich wie zu Zeiten von C64, Super Nintendo oder der ersten Playstation, weil

dank Virtual Reality plötzlich eine komplett neue Art des Spielens möglich war.

Dass diese mit einem hardwarehungrigen Computer, eingeschränkter Bewegungsfreiheit und erhöhter Gefahr der Motion Sickness einhergeht, nahm der wahre Zocker gerne in Kauf. Und mit der Valve-Index-Brille und dem extra dafür entwickelten Half-Life: Alyx (2020) steht inzwischen eine echte Killer-Application im Steam-Store, für die sich allein der Kauf der sündhaft teuren Hardware lohnt.

Wem diese im Übrigen zu teuer ist und wer sich ohnehin lieber in der freien Natur aufhält, der kann seit 2016 seine Spaziergänge mit dem Fangen von Pokémon kombinieren – dem Augmen-

ted-Reality-Phänomen Pokémon Go sei Dank.

Fazit: Die Zukunft ist ungewiss, aber definitiv verspielt

Damit sind wir am Ende unserer Artikelserie angelangt und befinden uns an einem Punkt, an dem alles möglich erscheint. Die Auswahl an Spielen ist heute so breitflächig wie nie zuvor. Es wird inzwischen jedes erdenkliche Genre abgedeckt, und dank des Internets kann jeder mit jedem zocken. Es gibt unzählige Free2Play-Titel, für die man in der Theorie keinen Cent zahlen muss. Der Indie-Markt hat alle möglichen Nischen erobert und bietet inzwischen sogar skurrile Retro-Games an, die bewusst mit wenigen Polygonen sowie verpixelten Texturen

arbeiten und damit an alte Klassiker erinnern sollen. Als Beispiel hierfür haben wir das noch im Early Access befindliche Dread Delusion mit einem Bild bedacht, dessen bunter Pixelbrei-Look das Herz eines jeden 1990er-Kindes höherschlagen lässt.

Ganz zum Schluss folgt die wichtigste Nachricht von allen: Die Akzeptanz von Videospielen hat im Laufe von 50 Jahren und insbesondere der letzten Dekade einen mächtigen Schub erhalten. E-Sport-Events können immer mehr mit realen Sportveranstaltungen konkurrieren, der Umsatz von Games hat längst das Niveau von Hollywood erreicht und inzwischen zockt jede Altersgeneration von 3 bis 100 Jahren – und das ist einfach nur großartig. 

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

Der etwas stärkere Core i5-12400F bietet 6 Kerne und 12 Threads – wer den Aufpreis von etwa 60 Euro bezahlen kann, sorgt für mehr Zukunftssicherheit für seinen PC. Bei AMD gibt es den ähnlich starken und teuren Ryzen 5 5600X, wobei die Auswahl an günstigen Mainboards ein Pluspunkt für den Socket AMD AM4 ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ASRock Radeon RX 6600
..... Challenger D (26,9 cm)
Chiptakt/Speicherart: Boosttakt 1626 MHz
..... (2491 MHz) / 8 GB GDDR6 (224 GB/s)
Preis: derzeit ab 200 Euro

ALTERNATIVE

Im Bereich von bis zu 300 Euro gibt es aber drei Alternativen, die ihren Aufpreis jeweils durchaus wert sind: Die RX 6650 XT ab 240 Euro, die neuere RX 7600 ab 280 Euro, die Nvidia GeForce RTX 4060 für 300 Euro sowie die gleichteure und stärkere, aber beim Strombedarf hungerigere GeForce RTX 3060 Ti.

MAINBOARD

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

ALTERNATIVE

Im Preisbereich von 70 bis 90 Euro gibt es weitere Alternativen – wichtig selbst für ein Einstiegermodell ist unserer Ansicht nach ein M.2-Slot (PCIe). Sollte der AMD Ryzen 5 5600X als CPU eingeplant sein, ist zum Beispiel das ASRock B550M-HDV für 75 bis 80 Euro zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: 16 GB (2x8 GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-18-18 / 30 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Kingston A400 SSD (SATA) / keine
Kapazität SSD/HDD: 960 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: 40 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: AeroCool Delta (Glasfenster),
1x 120mm-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 30,7 cm,
..... CPU-Kühlerhöhe bis 15,5 cm; Preis: 40 Euro
CPU-Kühler: . Mitgelieferter Kühler der CPU (Boxed-Version)
Netzteil: Xilence Performance C-Series 550 Watt, 45 Euro

EINSTEIGER-PC

€ 530,-

Es lohnt sich nicht, noch weniger auszugeben. Bei der SSD kann man auch, je nach Preis, ein M.2-Modell nehmen, zudem kann man ohnehin bei den Modellen variieren und ein günstiges Angebot nehmen, was auch für das RAM gilt, bei dem wir aber vorschlagen, nicht unter 3200 MHz zuzugreifen. Wer mehr Geld ausgeben kann, sollte dies vor allem in die Grafikkarte investieren.

ANZEIGE

EINSTEIGER- GAMING-PC

Captiva R76-163



SSD: 500 GB



Arbeitsspeicher:
16 GB



Grafikkarte:
AMD Radeon™ RX 6600 8GB



Prozessor:
AMD Ryzen 5 5500



Windows 11

„Erstklassiger
Einstieger-PC
in eleganter Optik“

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:**
€ 669,-
inkl. MwSt.

CAPTIVA

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/



CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-13600KF (Socket Intel 1700)
 Kerne/Taktung: 14 Kerne (6 Performance-Kerne bis 5,1 GHz,
 8 Effizienz-Kerne bis 3,9 GHz), 20 Threads
 Preis: 300 Euro

ALTERNATIVE

Lohnende Intel-Optionen sehen wir derzeit nicht, aber der ähnlich teure und ein klein wenig schwächere AMD Ryzen 7 5800X3D punktet durch seinen um etwa 20 bis 30 Watt geringeren Spiele-Strombedarf. Günstige AMD AM4-Alternativen, die im Gegensatz zum 5800X3D auch übertaktbar sind: der Ryzen 7 5700X und 5800X für 180 respektive 190 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Zotac Gaming GeForce
 RTX 3070 Ti (31,7 cm)
 Chiptakt/Speicherbandbreite: 1575 MHz (Boost 1770 MHz) /
 608 GB/s

Speicher/Preis: 8 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 480 Euro

ALTERNATIVE

Bekommt man bis maximal 500 Euro eine AMD Radeon RX 6800 oder bis 550 Euro eine 6800 XT, ist auch dies eine gute Wahl. Ab 600 Euro sollte man direkt zur GeForce RTX 4070 greifen, die 12 Prozent schneller als die RTX 3070 Ti ist und zudem 12GB statt nur 8GB RAM sowie lediglich den Strombedarf einer RTX 3060 Ti bietet.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Asus Prime B660-Plus D4
 Format/Socket (Chipsatz): ATX / Intel 1700 (B560)
 Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /

..... 1x PCIe 3.0 x16 / 2x PCIe 3.0 x1 /
 3x M.2 PCIe 4.0 / 130 Euro

ALTERNATIVE

Ein Modell für über 120 Euro ist bereits recht gut ausgestattet. Für die reine Umsetzung der CPU-Power würde aber auch ein Modell für 80 Euro ausreichen. Wer den 13600KF aber übertakten will, muss es erst ab 145 Euro los, zum Beispiel mit dem ASRock Z790M PG Lightning D4. Für die AMD-CPU kommt zum Beispiel das Asus TUF Gaming B550-Plus für 130 Euro in Frage.

RAM

Hersteller/Modell: Kingston Fury Beast
 Kapazität/Standard: 32 GB (2x16GB) / DDR4-3200
 Timings/Preis: CL16-20-20 / 65 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: Western Digital WD Black SN770
 (M.2 PCIe 4.0) / Kingston NV2 NVMe (M.2 PCIe 4.0)
 Kapazität: jeweils 2000 GB
 Preis 1. SSD/ 2. SSD: 95 Euro / 80 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Thermaltake H200 TG RGB, 1x 120mm-Lüfter
 vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 32,0 cm,
 CPU-Kühlerhöhe bis 18,0 cm; Preis: 75 Euro
 Gehäuselüfter vorne: be quiet! Pure Wings 2
 PWM, 140mm, 10 Euro
 CPU-Kühler: Endorfy Fera 5
 (15,5 cm hoch, 1x 120mm-Lüfter), 30 Euro
 Netzteil/Preis: be quiet! System Power 9 CM, 600 Watt
 (teilmodular), 65 Euro

Wer zumindest vorerst mit nur einer SSD auskommt, kann 80 Euro sparen. Auch beim Mainboard, dem Gehäuse und Netzteil gibt es Einsparpotenzial ohne Leistungsverlust. Bei der CPU-Grafikkarten-Kombination kann man auch zum Beispiel einen Ryzen 7 5700X wählen und dafür bei der Grafikkarte eine GeForce RTX 4070 nehmen und bleibt beim Gesamtpreis auf einem ähnlichen Niveau.



ANZEIGE

MITTELKLASSE- GAMING-PC

Captiva I75-372



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
16 GB



Grafikkarte: Nvidia
GeForce RTX 4060 8 GB



Prozessor:
Intel® Core™ i5 12400F



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPPREIS:**
€ 919,-
inkl. MwSt.

„Leistungsstarkes
Rundum-sorglos-Paket!“

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

€ 2.125,-

HIGH-END-PC



Unser Vorschlag beinhaltet einige hochwertige Komponenten, die für die Leistung aber keinen Unterschied machen, sofern man nicht übertakten will. Mit günstigem Gehäuse, Kühler, Netzteil, Verzicht auf eine SSD sowie einem Mainboard für eher nur 140 Euro kommt man auf etwa 1800 Euro. Für mehr Leistung müsste eine stärkere Grafikkarte her, was wir aber, wie schon bei den Hinweisen zur Grafikkarte zu sehen, nicht empfehlen.



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge):Gigabyte GeForce RTX 4070 Ti Eagle OC 12G Rev 2.0 (26,1 cm)
 Chiptakt/Speicherbandbreite:2310 MHz (Boost 2610 MHz oder OC-Modus 2625 MHz) / 504 GB/s
 Speicher/Preis:12 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 850 Euro

ALTERNATIVE

Die AMD Radeon RX 7900 XT ist abseits von Raytracing etwas stärker und liegt beim Preis ebenfalls ab etwa 850 Euro. Die RTX 4070 Ti ist allerdings in den Games, die Raytracing bieten, vorne. Teurere Grafikkarten bieten zu wenig Mehrleistung für ihren Aufpreis – allenfalls die Radeon RX 7900 XTX ist noch akzeptabel. Unter 800 Euro empfehlen wir eine RTX 4070 oder Angebote zur Radeon RX 6900 und 6950 XT unter 750 Euro.

CPU

Hersteller/Modell: ... AMD Ryzen 7 7800X3D (Socket AM5)
 Kerne/Taktung: 8 Kerne, 16 Threads / 4,2-5,0 GHz
 Preis: 445 Euro

ALTERNATIVE

In Spielen kann nur der Ryzen 9 7950X3D mehr leisten, kostet aber 650 Euro und bringt dabei nur unter 5 Prozent Zusatzleistung. Die in Spielen vergleichbaren Intel-CPU's hängen ein wenig hinterher und kosten trotzdem mehr als der Ryzen 7 7800X3D – nur wer abseits von Gaming die spezialisierte Power eines Core i9 der 13000er-Reihe gebrauchen kann, sollte zu Intel greifen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte B650 AORUS Elite AX
 Format/Sockel (Chipsatz): ATX/ AMD AM5 (B650)
 Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 / 2x PCIe 3.0 x16 / 1x M.2 PCIe 5.0 / 2x M.2 PCIe 4.0 / 240 Euro

ALTERNATIVE

Auch ein günstigeres B650-Mainboard reicht aus, falls man nicht übertakten möchte – zum Beispiel das ASRock B650M Pro RS. Wer eine starke Intel-CPU mit einem K-Kürzel wie den Core i9-13900KF auswählt und übertakten will, dabei auch bei DDR5-RAM bleiben möchte, kann zum Beispiel das MSI Pro Z690-A WIFI für 240 Euro nehmen.

RAM

Hersteller/Modell: TeamGroup T-Force DELTA RGB
 Kapazität/Standard: 32 GB (2x16 GB) / DDR5-5600
 Timings/Preis: CL36-36-36 / 100 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD: Kingston KC3000 (M.2 PCIe 4.0) / Corsair Force Series MP600 Core XT (M.2 PCIe 4.0)
 Kapazität: jeweils 2000 GB
 Preis 1. SSD/ 2. SSD: 120 Euro / 95 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Corsair 3000D RGB Airflow, 3x 120mm-RGB-Lüfter
 vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 36,0 cm,
 CPU-Kühlerrhöhe bis 17,0 cm; Preis: 100 Euro
 CPU-Kühler: Arctic Liquid Freezer II 240
 (AIO-Wasserkühlung); 75 Euro
 Netzteil: MSI MPG A6500GF, 650 Watt
 (vollmodular), Preis: 100 Euro

Hinweis zum Sockel AMD AM5

Den Sockel AM5 empfehlen wir nur dann, falls das Budget ohnehin etwas üppiger ist und man beim Mainboard nicht vorhatte, zu sparen. Zwar gibt es mittlerweile einige günstigere Hauptplatinen, in Relation gesehen sind Mainboards noch immer recht teuer, zudem ist im Gegensatz zum Sockel AM4 und Intels Sockel 1700 das teurere DDR5-RAM zwingend erforderlich.

HIGH-END-GAMING-PC

R73-866

„Genieße jeden Spielzug!“



SSD: 2 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce
RTX 4070 12 GB



Prozessor:
AMD Ryzen 9 5900X



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 1.659,-**
inkl. MwSt.



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

Test

Starfield



Test

Baldur's Gate 3



Vorschau

Lords of the Fallen



PC Games 10/23 erscheint am 22. September!

Vorab-Infos ab 15. September auf www.pcgames.de/

*Alle Angaben ohne Gewähr

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director (V.i.S.d.P.) Lukas Schmid, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift.

Redaktionsleitung Print/CvD Sascha Lohmüller

Redaktion

Videoredaktion

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Layout

Titelgestaltung

Bildnachweis

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 Andreas Altenheimer, Yannik Cunha, Herbert Funes, Benedikt Plass-Fließenkämper, Martin Glienke

Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf
Judith von Biedenfeld ©Larian Studios, THQ Nordic
123RF.com

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

Redaktionsleitung Online

Head of Audience

& Content Development

Entwicklung

Webdesign

www.pcgames.de

Katharina Pache

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

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement

E-Commerce & Affiliate

Creation & Services

Corporate Publishing

Aykut Arık
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Benjamin Gründken, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Stephan Wilke Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital

Alto Mair

Bernhard Nusser

Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online

Ströer Digital Media GmbH,

Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg,

Tel.: +49 40 468 567-100,

www.stroer.de, kontakt@stroer.de

Anzeigendisposition

Datenübertragung

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

via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 36 vom 01.01.2023.



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.

Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – <http://abo.pcgames.de>

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

Post-Adresse:

Leserservice Computec

20080 Hamburg

Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:

Deutschland

E-Mail: computec@dpv.de

Tel.: 0911-99399098

Fax: 01805-8618002*

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

* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: computec@dpv.de

Tel.: +49-911-99399098

Fax: +49-1805-8618002

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

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Deutschland: PC Games Extended 87,- EUR, PC Games Magazin 66,- EUR

Österreich: PC Games Extended 95,- EUR, PC Games Magazin 74,- EUR

Schweiz: PC Games Extended 102,- EUR, PC Games Magazin 81,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen

PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de

Druck: EDS Zrinyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Franziska Behme, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard
group

Deutschland:

4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:

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

WIEDER AM FALSCHEN ENDE GESPART?



INKLUSIVE
Gutschein-Code
PCGH
SONDERHEFT

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

**DIE PREMIUM-
WÄRMELEITPASTE
FÜR GAMER!**



www.pcgh-gear.de

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

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

**INTERNET
& TELEFON**

9,99
€/Monat*

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

UVP ~~799,- €~~



UVP ~~849,- €~~



getestet:
Anbieter, nicht einzelne Angebote



Mit Highspeed surfen im ausgezeichneten 1&1 Netz

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



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

1&1

1und1.de
0721/960 6060