

PIONEERS OF PAGONIA

Angespielt: Ein Siedler, wie es sich die Fans wünschen!

STALKER 2: HEART OF CHORNOBYL

Erste handfeste Eindrücke von der Gamescom zum Endzeit-Shooter

Wissen, was gespielt wird

PC Games

MAGAZIN

BALDUR'S GATE 3



Würdiger Nachfolger: Im Test entpuppt sich Teil 3 der Reihe als Larian Studios' Magnum Opus und eines der besten RPGs aller Zeiten!



STARFIELD

XXL-Test auf 14 Seiten: So spielt sich Bethesda's neues Sci-Fi-Rollenspiel! Alles, was ihr zu Story, Gameplay, Skillssystem, Raumschiffbau, Weltallkampf und vielem mehr wissen müsst!

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

AUSGABE 374
10/23 | € 6,50
www.pcgames.de

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



4 196213 406503

10

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT PC GAMES

TESTEN

**ÜBER
50%
SPAREN** **NUR
19,-
EUR!**



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

WWW.PCGAMES.DE/PROBEABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN!

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

Abschied ist ein schweres Schaf – mach es gut, Katha!



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Nach den Abschieden von David und Christian in den letzten Monaten nimmt auch unsere Online-Redaktionsleiterin Katha mit dieser Ausgabe ihren Hut. Auch wenn wir intern schon länger von ihrer Entscheidung wussten, noch mal etwas anderes machen zu wollen, fällt der Abschied natürlich trotzdem schwer. Aber ich will an dieser Stelle jetzt auch nicht zu weit ausholen und sentimental werden, daher nur soviel: Mach es gut, Katha, viel Spaß bei deiner neuen Aufgabe! Du wirst uns allen hier fehlen, aber du bist ja zum Glück nicht aus der Welt. Wer Kathas Online-Aufgaben übernimmt und wer den freien Posten in der Redaktion (als Volontärin dann) besetzt, können wir euch dann wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe verraten.

Kommen wir zu erfreulicheren Themen: Rollenspielen! Gleich zwei absolute Highlights des Genres können wir euch in dieser Ausgabe im Testbereich präsentieren. Da wäre natürlich zum einen Baldur's Gate 3, dessen Qualität wir ja schon im vorigen Heft anhand unserer letzten Preview- und ersten Review-Eindrücke erahnen konnten. Nach mehr als 120 Stunden

mit der fertigen PC-Version lässt sich dann auch sagen: Alle Vorschusslorbeeren waren mehr als gerecht, denn was Larian hier abliefern, ist schlicht und ergreifend eines der besten RPGs aller Zeiten und somit ein absolut würdiger Nachfolger nicht nur der alten Bioware-Klassiker, sondern auch der beiden Divinity-Original-Sin-Spiele. Was euch alles erwartet, wie sich der Titel



spielt und was ihr sonst noch alles wissen müsst, lest ihr ab Seite 42. Ebenso viele Stunden, also rund 120, versenkte Tester Felix in Starfield, den neuesten Titel der Fallout- und Elder-Scrolls-Macher Bethesda. Und deren Fans kriegen hier genau das, was zu erwarten war: Einen riesigen Rollenspiel-Sandkasten voller Möglichkeiten, eben Fallout oder Skyrim in space. Auf 14 Seiten erfahrt ihr in unserer Test-Coverstory außerdem, worum es eigentlich geht, wie die einzelnen Systeme funktionieren, welche kleinen Neuerungen es dann doch gibt und welche Bethesda-Altlasten auch ein so großartiges Spiel trotzdem noch mit sich herumträgt.

Neben Tests, Tests, Tests war aber auch noch Gamescom – wir waren natürlich mit einem Team vor Ort und Köln und haben ein paar spannende Themen für euch mitgebracht, allen voran Stalker 2, das wir erstmals spielen konnten, und Pioneers of Pagonia, in das alle Siedler-Fans aktuell ihre Hoffnung stecken. Viel Spaß mit alledem!

Sascha und das PC-Games-Team

DIE NEUEN PC-GAMES-NEWSLETTER!

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

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



Unsere Newsletter

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

PC Games

PC Games Weekly

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

Gewinnspiele

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

Deals & Specials

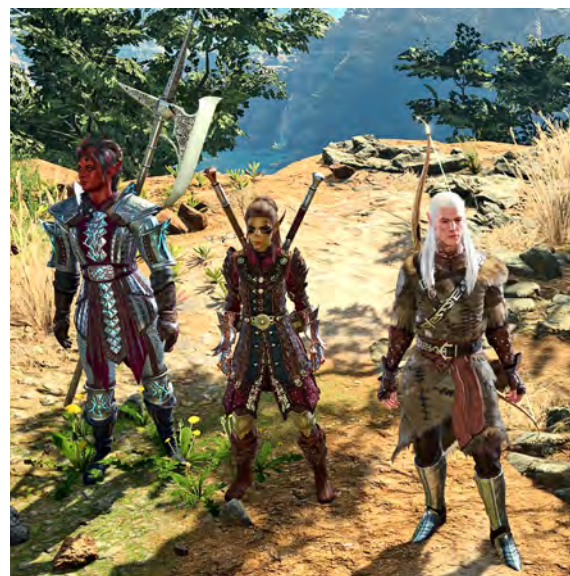
Verpasse keine Aktion und kein tolles Angebot mehr! Ob redaktionell ausgesuchte Schnäppchen für Sparfüchse, Special Deals unserer Partner sowie Neuerscheinungen und Angebote rund um unsere Webseiten und Magazine – mit einem Klick bleibst Du immer auf dem Laufenden. Der Newsletter kommt in unregelmäßigen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

INHALT 10/2023



STARFIELD

28



BALDUR'S GATE 3

42



PIONEERS OF PAGONIA

14

AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Stalker 2: Heart of Chornobyl	10
Pioneers of Pagonia	14
Lords of the Fallen	18
Stormgate	24

TEST

Starfield	28
Baldur's Gate 3	42
Gord	52
Atlas Fallen	58
Armored Core 6: Fires of Rubicon	68
Under the Waves	74
Shadow Gambit: The Cursed Crew	78
Einkaufsführer	84



STALKER 2

10

MAGAZIN

20 Jahre Star Wars: Knights of the Old Republic	88
--	----

HARDWARE

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

EXTENDED

Startseite	99
Lost Planet: Extreme Condition (Retro)	100
25 Jahre Dreamcast – Die 10 besten Klassiker für die Sega-Konsole	106
Kaputte Spiele: Warum so viele Games unfertig auf den Markt kommen	112

SERVICE

Editorial	03
DVD-Inhalt + digitale Vollversion: The Sherlock Holmes Collection	06
Vorschau und Impressum	98

Samsung-Special zum Dauertiefpreis

Mit 1&1 All-Net-Flat und 10 GB monatlich*



Samsung Smartphones für einmalig 0,- €* mit 10 GB/Monat jetzt zum günstigen Dauertiefpreis!*



Endlos telefonieren, Musik streamen, Videos erleben und vieles mehr. Sichern Sie sich jetzt ein Samsung Smartphone für einmalig 0,- €, z.B. das neue, klappbare **Galaxy Z Flip5**, das bewährte Top-Modell **Galaxy S23** oder das leistungsfähige **Galaxy A54 5G**. Zusammen mit der millionenfach bewährten **1&1 All-Net-Flat** jetzt **zum Dauertiefpreis inklusive 10 GB/Monat** Highspeed-Datenvolumen.*



Handy kaputt? Kein Problem!

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

*Samsung Galaxy Z Flip5, Galaxy S23 oder Galaxy A54 5G für je 0,- € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat M (10 GB Highspeed-Volumen/Monat, danach max. 64 kBit/s) für dauerhaft 19,99 €/Monat (A54), 29,99 €/Monat (S23) bzw. 39,99 €/Monat (Z Flip5). Dauerpreis: Kein Preissprung während der gesamten Laufzeit. Gratis Telefonieren und Surfen gilt nicht für Sonder- und Premiumdienste, Verbindungen aus Deutschland ins Ausland sowie Roaming außerhalb EU gemäß Preisliste. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. 24 h Austausch-Service nur bei gleichzeitiger Vertragsverlängerung (24 Monate) sowie Rückgabe des defekten Geräts. Es gelten die Service-Bedingungen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330



1und1.de
0721 / 960 1000

... digitale Vollversion + Videos auf DVD

Enthält insgesamt sechs Spiele!



Sherlock Holmes: Nemesis



Sherlock Holmes versus Jack the Ripper



Sherlock Holmes: The Awakened



Sherlock Holmes: The Mystery of the Persian Carpet



Sherlock Holmes: The Silver Earring



Das Testament des Sherlock Holmes

THE SHERLOCK HOLMES COLLECTION*

AKTIVIERUNG

Bei unserer Vollversion zur Sherlock Holmes Collection 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 im Kaufvorgang und erhaltet dann einen kostenlosen Steam-Code für die sechs Spiele.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: Frogwares
Veröffentlichung: 03. März 2018

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Je nach Spiel unterschiedlich, für den neuesten Titel der Reihe benötigt ihr mindestens: Windows XP/Vista/7, Intel oder AMD Dual-Core mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 XT, 14 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

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

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip, Adobe Reader, VLC Media Player

TEST

- Baldur's Gate 3
- Gord
- Quake 2 (Remaster)

VORSCHAU

- Lords of the Fallen
- Mortal Kombat 1
- Pioneers of Pagonia

MEINUNG

- Gothic Remake – Zeigt mir endlich das echte Spiel!

SPECIAL

- From Software: Was kam vor den Souls-Spielen?



DVD 2

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip, Adobe Reader, VLC Media Player

TEST

- Atlas Fallen

VORSCHAU

- Path of Exile 2
- Titan Quest 2

SPECIAL

- Baldur's Gate 3: Alle Klassen in der Übersicht

RETRO

- Contra: Mit Arni und Rambo Stallone gegen Aliens

MEINUNG

- Grand Theft Auto: Welche Stadt ist die beste?
- Was dürfen Spiele? Eine Frage des Geschmacks





WORLD OF WARSHIPS

BEHERRSCHT DIE WELLEN!

NUTZT DEN CODE **“WARSHIPS”**
UNTER [PLAYSHIPS.EU](https://playships.eu)

UND ERHALTET EINEN BONUS IM WERT VON **25€** ZUM START

DARIN ENTHALTEN:

STUFE IV SCHIFF | 7 TAGE PREMIUM | 2 MILLIONEN KREDITPUNKTE | 500 DUBLONEN | UND MEHR



DIE REDAKTION

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

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:

Vor allem Starfield. In den Pausen WoW, Baldur's Gate 3. Und Under The Waves hab ich durchgespielt – schönes Ding.

Hört gerade:

Kalmah – Kalmah, in Dauerschleife. Ansonsten mal wieder ein wenig Solstafir, passt schön zu Under The Waves und Starfield.

Verabschiedet sich:

Von der besten Sitznachbarin, wo man sich wünsche kann. Mach's gut, Katha, viel Spaß mit deinem neuen Projekt, wir sehen uns ja hoffentlich noch oft genug :)

Und sonst:

War gestern gegen halb zwölf noch mal mit dem Hund draußen, als am Horizont ein Flugzeug vom Nürnberger Flughafen gestartet ist, während der Mond in der Nähe stand. Musste direkt an Starfield denken. Nadel sitzt.



LUKAS SCHMID | Chefredakteur

Wünscht:

Katha viel Erfolg auf ihrem weiteren Lebensweg. Wird sicher super!

Spielt:

Usagi Shima, Ghost Trick: Phantomdetektiv

Liest:

Jonathan Sims – Familie Business

Und sonst:

Gamescom war gut, hat mich gefreut, endlich wieder mal viele Leute aus der Branche zu treffen, die man sonst kaum jemals sieht oder sogar nur aus dem Mailverkehr kennt. Jemandem physisch gegenüberzusitzen, ist dann doch was anderes, als sich nur per Videochat anzuglotzen. Anders als im vergangenen Jahr, wo ich in meiner damals neuen Position nur Trefftermine hatte, habe ich in diesem Jahr aber auch selbst was gespielt. Heureka! Jetzt geht es dann ab in den Urlaub, ist auch dringend nötig.



KATHARINA PACHE | Despawn nach 16 Jahren

Danke!

Mich hat das Verlangen gepackt, etwas anderes zu machen. Und so kam es, dass ich vor sechs Monaten meine Kündigung einreichte. Und hier sind wir nun: Ich bedanke mich herzlich bei allen Leserinnen und Lesern. Großer Dank gebührt aber auch meinen Kolleginnen und Kollegen – was für ein tolles Team! Es war mir eine Freude für und mit euch zu arbeiten. Jetzt ist noch mehr als die Hälfte des Kastens frei – und ich hab schon in drei anderen Heften meinen Abschiedstext gefüllt, was soll ich denn noch schreiben, ohne allzu rührselig zu werden? Na komm, dann halt sowas: In einer der ersten PC Games, bei der ich mitredigiert habe, hatte Felix ein Kreuzworträtsel erstellt (Thema leider vergessen) und ich habe bei der Korrektur einen fetten Fehler gemacht. Das war mir extrem unangenehm und peinlich, aber Felix hat mich dafür nicht zur Sau gemacht. Ehrenmann einfach.



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Wollte an dieser Stelle eigentlich:

Katha alles Gute wünschen, weil er sie schon jetzt sehr vermisst.

Hat dann aber ihren Kasten links gelesen:

Und jetzt kommt die ganze Wut wieder hoch!

Ist natürlich Quatsch:

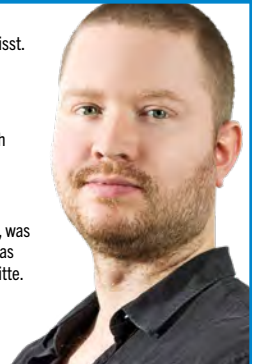
Kann mich überhaupt nicht mehr dran erinnern. Ist aber auch egal. Beste Katha, ehrlich.

Hatte eigentlich beschlossen, ein wenig kürzer zu treten:

Aber dann kam Starfield zum Test. 120 Stunden und ein paar graue Haare später habe ich dann zufällig über etwas gelesen, was landläufig als *Schlaf* bekannt ist. Klingt verrückt. Ich glaube, das probiere ich mal ... so bis zum Test von Elder Scrolls 6 dann bitte.

Hat richtig Lust auf:

Baldur's Gate 3, fürchte mich aber vor dem Umfang. Dafür super für Zwischendurch: Super Mario 3D World.



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt gerade:

Starfield, Baldur's Gate 3

Schaut gerade:

Star Wars: Ahsoka, The Expanse

Liest gerade:

Cyberpunk 2077: No Coincidence

Wünscht:

Der Katha alles erdenklich gute für die neuen Ziele. Du packst das. War eine tolle Zeit mit dir hier und du wirst uns fehlen.

Und sonst:

Ich war zwar nicht auf der Gamescom, aber in den letzten Wochen doch ein wenig unterwegs, um mir kommende Spiele anzuschauen. Denn auch wenn mit Starfield und Baldur's Gate 3 gerade schon dicke Hits erschienen sind, das Jahr hat noch einiges zu bieten.



DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video

Spielt gerade:

WoW Classic Hardcore, Baldur's Gate 3, Starfield

Schaut gerade:

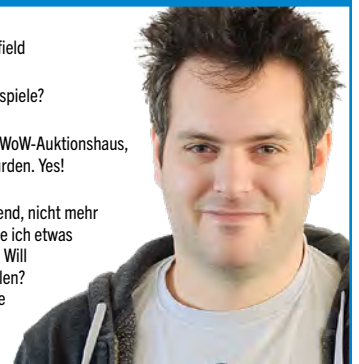
Euer Ernst? Habt ihr gelesen, was ich gerade spiele?

Liest gerade:

Dialoge in Baldur's Gate 3, Nachrichten vom WoW-Auktionshaus, dass meine 20 Stück Eberfleisch verkauft wurden. Yes!

Und sonst:

Freue ich mich darauf, zumindest im Feierabend, nicht mehr über die Arbeit zu sprechen. Aber wem mache ich etwas vor? Katha will bestimmt wieder alles wissen. Will Daniel mal wieder mit mir Isaac im Koop spielen? Was hält Michi vom neuen Hitman? Lügen alle Redakteure immer noch in ihren Team-Kästen wie gedruckt, besonders Felix?



MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:

Under the Waves, Baphomet's Fluch 5, Trine 4, The Hunter und Red Dead Redemption

Schaut gerade:

The Witcher – Staffel 3

Hört gerade:

The Prodigy

Und sonst:

Hat mich gerade komplett das Indie-Fieber gepackt. Für Under the Waves gibt's ne klare Kaufempfehlung von mir und Baphomet's Fluch 5 lag schon ewig auf meinem Pile of Shame. Freu mich riesig auf die Fortsetzung!

Wünscht: Katha alles Gute für die Zukunft! Jetzt muss ich mir in der Redaktion nen neuen Hitman-Fan zum Plaudern suchen.



VIKTOR EIPPERT | Redakteur

Spielt gerade:

Weiterhin Speedruns in Civilization 6, Sea of Stars, Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp

Schaut gerade:

Star Wars: The Bad Batch – Staffel 2, Modern Family – Staffel 10

Wünscht:

Der besten Katha alles Gute und vor allem: nie die Freude verlieren! Viel Erfolg bei all deinen Vorhaben, du wirst mir auf jeden Fall dicke fehlen.

Und sonst:

War es richtig schön, seit ganzen sieben Jahren zum ersten Mal wieder auf der Gamescom zu sein und all die bekannten Gesichter wieder zu sehen. Hab mich auch gefreut, erstmals ein paar liebe Leute live und in Farbe zu treffen, die ich bisher nur von Twitch kannte.



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:

VIEL ZU VIEL, ah! Unter anderem das atmosphärische und großartige Under the Waves, bisschen Wasteland 3, endlich Starfield und Forza Motorsport (mehr dazu soon, hehehehehe :p).

Schaut gerade:

Die Netflix-Serie zu One Piece. Ernsthaft, die Live-Action-Show ist eine super charmante, überromantisierte und ulkige Fantasy-Abenteuerreise rund um den liebevollsten Piraten aller Zeiten. Also genau, wie das wundervolle Original – klare Empfehlung!

Empfiehlt außerdem:

Die neuen Folgen unseres Podcasts! In #46 reden wir über gleich drei Highlights 2023 – ja, das steht jetzt schon fest! Folge #47 stellt hingegen Starfield & Xbox ins Rampenlicht.

An Katha:

Danke für alles, du wirst hier enorm fehlen <3



CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:

Baldur's Gate 3, zwischendurch Mad Games Tycoon 2 und Red Dead Redemption 2. Danach Armored Core 6 und Starfield. Ach ja, Under the Waves und Dave the Diver wollte ich ja auch noch ausprobieren. So viel Zeug!

Schaut gerade:

The Bear Staffel 2. Außerdem die neuen Folgen Futurama. Premiere war super, der Rest leider eher durchwachsen. Nach zehn Jahren Abwesenheit hätte ich mir da deutlich ambitioniertere Geschichten gewünscht.

An Katha:

Riesen Respekt. Erst mal vor deiner fantastischen Arbeit hier, aber auch vor der Entscheidung, etwas Neues anzupacken. Danke für die Zeit und viel Erfolg und Freude für die Zukunft!



STEFAN WILHELM | Uncooler Typ

Spielt gerade:

Armored Core 6: Fires of Rubicon, und ich hoffe wirklich, dass dieses Spiel das Mech-Genre endlich mal aus der Totenstarre holt. Gut genug ist es auf jeden Fall! Ansonsten noch Elden Ring, Atomic Heart und Lies of P. Jetzt ist hier immer noch eine Zeile Platz. Oh, doch nicht.

Sieht gerade:

Den dringend nötigen Urlaub endlich näherrücken.

Hört gerade:

NMZS & Danger Dan – Aschenbecher

Und sonst:

Ziehe ich meinen Hut vor Katha, denn mit ihr im Team war auch jede noch so stressige Heftabgabe gar nicht mehr so schlimm. Viel Glück und Spaß bei allem, was du erreichen willst! <3



JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur

Spielt zurzeit:

Trackmania, Yoku's Island Express, Fortnite

Sah zuletzt im Kino:

Meg 2 und Die letzte Fahrt der Demeter ... waren beide nett

Hört zurzeit rauf und runter:

Money Boy, in Vorbereitung auf das Konzert Mitte September

Und sonst so:

Der Sommer geht langsam, aber sicher zu Ende. Auch deutlich spürbar früher dunkel wird es mittlerweile schon. Einerseits freue ich mich auf die Gemütlichkeit des Herbsts. Andererseits endet damit nun auch wieder die gefühlt fröhlichere Zeit des Jahres. Zum Glück gibt's in manchen Supermärkten bereits wieder leckere Lebkuchen und Dominosteine, die machen allmählich Vorfreude auf die anstehende Weihnachtszeit.



CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Starfield, Starfield, Starfield!

Schaut gerade:

Interstellar, For All Mankind

Hört gerade:

Den Soundtrack von Starfield

Und sonst:

Es ist vielleicht nicht ganz klar geworden, aber ich bin voll im Starfield-Fieber. Bethesda liefert (meiner Meinung nach) wieder voll ab und lässt mich wieder stundenlang in ihr Spiel versinken. Nach 30 Stunden bin ich jetzt das erste Mal in der zweiten Stadt gelandet und das obwohl in der ersten immer noch so viel zu tun ist! Aaaahhhh!

Trauriges Smiley-Gesicht:

Alles Gute, Katha. Du wirst uns fehlen! : (



ANTONIA DRESSLER | Redakteurin

Spielt gerade:

Baldur's Gate 3 und Octopath Traveler 2, aber eigentlich habe ich für beides zu wenig Zeit und irgendwie würde ich auch noch gerne Starfield spielen ... Aber wann?!

Schaut gerade:

La Révolution und habe mit meinen liebsten Kollegen nachgeholt: Der Gott des Gemetzels und Le Prénom – kann ich alles sehr empfehlen

Und sonst:

Vermisse ich jetzt schon, Katha im Büro zu sehen und mit ihr über die männerdominierte Branche zu lästern, während wir den feministischen Aufstieg der Underdogs planen! (... das ist natürlich nur ein Witz – niemand hat vor, das Patriarchat zu stürzen)



TOBIAS MEYER | Fußball-Gott

Spielt gerade:

Anno 1404, Punch Club, Sniper Elite 5, Need for Speed: Underground 2 und ein paar letzte, emotionale Stunden FIFA 23.

Schaut gerade:

Die One-Piece-Netflix-Serie! Bin positiv überrascht von dem Piraten-Abenteuer. Zwischendurch laufen ansonsten irgendwelche History-Dokus über Aliens.

Hört gerade:

Die Jungen Klostertaler, Truck Stop und WolfeTekk. Bin halt der Typ, dem man im Auto niemals das Aux-Kabel geben darf.

Und sonst:

Die heilige Zeit ist angebrochen! Der Ball rollt endlich wieder in allen Fußball-Ligen und bald auch in EA Sports FC! Ein bisschen Bammel habe ich noch davor, aber freue mich drauf, mich im Spiel fertig zu machen.



DANIEL LINK | Cooler Typ

Spielt gerade:

Baldur's Gate 3, Guilty Gear Strive, Omori, Wayfinder, New World, Armored Core 6, Evil West, Street Fighter 6, King of Fighters 15, Destiny 2. Ab und zu geh ich auch mal raus.

Liest gerade:

Also sprach Zarathustra, He who fights with Monsters, Invisible Women, Das Homosexuelle Begehren

Indie-Tipp:

Voidborn ist ein sehr einzigartig aussehender, schneller First-Person-Shooter mit Roguelite-Elementen.

Und sonst:

Wünsche auch ich Katha alles Gute bei zukünftigen Vorhaben und hoffe sehr, dass man sich trotzdem mal wieder sieht, vielleicht zum Isaac-Koop spielen.



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

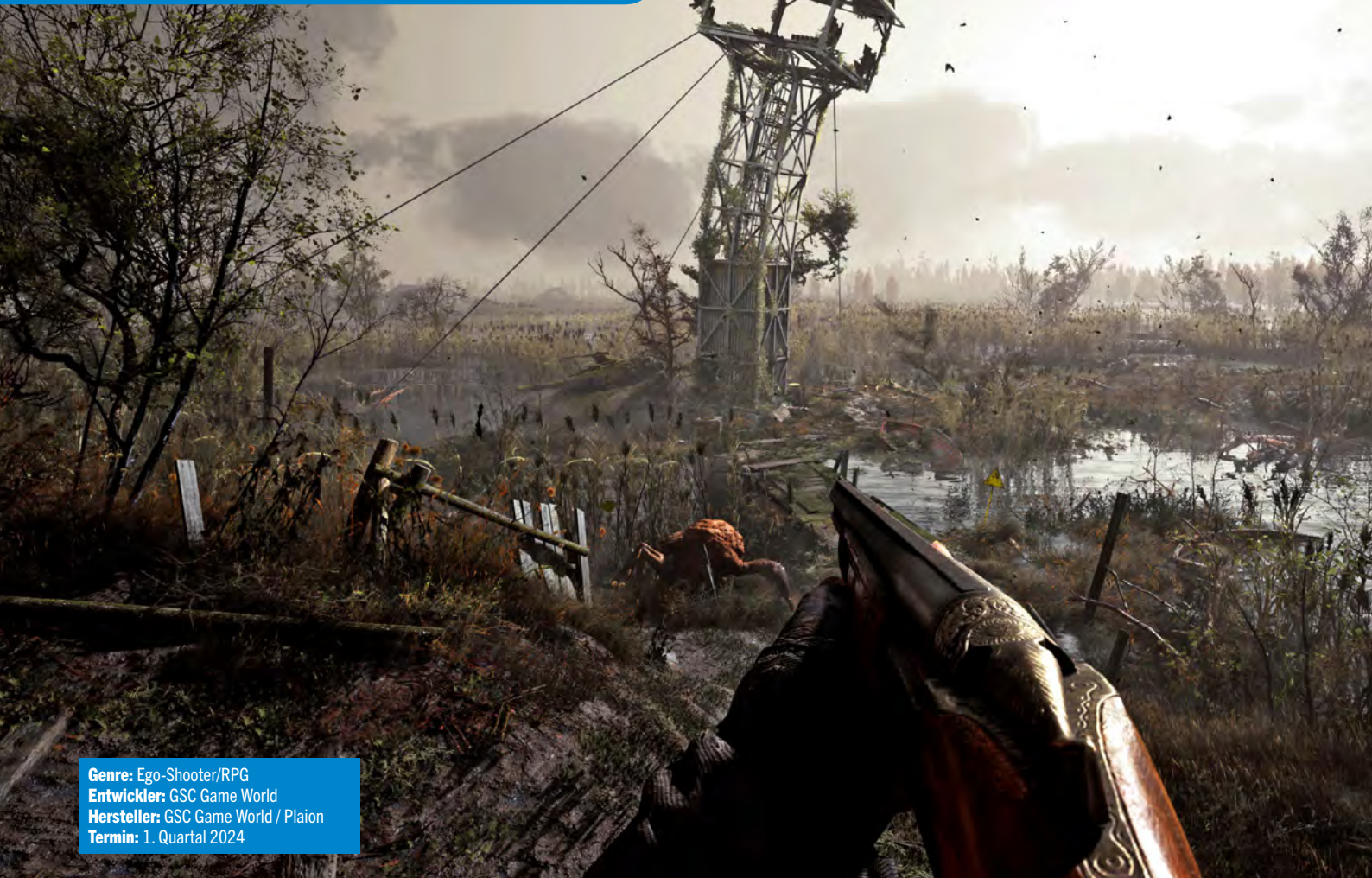
PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

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





Genre: Ego-Shooter/RPG
Entwickler: GSC Game World
Hersteller: GSC Game World / Plaion
Termin: 1. Quartal 2024

Stalker 2: Heart of Chernobyl

Ein Shooter wie eine Anomalie: Stalker 2 ist ein enorm ambitioniertes Spiel, das extremen Widrigkeiten zum Trotz schon in wenigen Monaten erscheinen soll. Auf der Gamescom konnten wir uns zum ersten Mal selbst ein Bild von GSC Game Worlds Mammutprojekt machen!

Von: Stefan Wilhelm

Stalker 2 ist ein Spiel, das es eigentlich nicht geben kann. 2010 wurde der vierte Teil der Stalker-Reihe erstmals angekündigt, zwei Jahre später wurde die Entwicklung wegen Streitigkeiten um die Markenrechte

wieder eingestellt, kurz vorher das Studio aufgelöst. 2018 wurde das Projekt dann von den alten Entwicklern wieder neu angekündigt, allerdings war man da erst in der frühen Design-Phase, weswegen das Spiel drei Jahre lang wieder von

der Bildfläche verschwand. 2021 meldete sich Stalker 2 dann mit einem grafisch überwältigenden Trailer zurück, die Entwicklung wurde auf die Unreal Engine 5 verlagert und ein Releasetermin bekannt gegeben, der mittlerweile aber schon

lange verstrichen ist. Der Grund dafür: Das ukrainische Studio sah (und sieht) sich mit dem verbrecherischen Krieg konfrontiert, den das russische Regime gegen sein Land führt. Und GSC Game World macht trotzdem weiter.



Das Resultat dieser kaum fassbaren Entwicklungsgeschichte konnten wir auf der Gamescom nun zum ersten Mal selbst ausprobieren. Auf der Gamescom haben wir uns mehrmals durch die ersten Szenen von Stalker 2 gekämpft und einen Blick auf die Todeszone rund um das Atomkraftwerk von Tschernobyl geworfen.

Hunde, wollt ihr ewig leben?

Unser Trip begann mit einer Szene, die jedem Shooter-Spieler sofort vertraut vorkommen dürfte. Die Spielfigur, ein Stalker namens Skif, wird aus der Egoperspektive von ei-

nem bissigen Hund angegriffen. Wir versuchen noch, den Köter mit der Pistole abzuwehren, aber natürlich liegt dummerweise keine Patrone mehr im Magazin. Da taucht plötzlich eine Anomalie auf, in der Zone eine allgegenwärtige Naturgewalt, hebt den Hund hoch und zerreißt ihn in blutige Klumpen.

Zum Glück hat ein Verbündeter namens Richter das Gefecht beobachtet und wirft uns ein unscheinbares Item zu, das wir schon aus den alten Stalker-Spielen kennen: eine rostige Schraube. Die können wir werfen, um die Anomalien kurzzeitig auszuschalten, genauer

gesagt auszulösen, um unbeschadet durchzukommen oder sie besser zu orten. Außerdem piepst wie gehabt unser PDA, wenn wir den gefährlichen Zonen zu nahe kommen. Geraten wir ins Kraftfeld einer Anomalie, werden wir angesaugt und verlieren einen Großteil unserer Lebenspunkte, allerdings wird es wieder verschiedene Anomalie-Typen geben, die alle möglichen Gemeinheiten bereithalten.

Richter, der in unserer Version mit einem leichten osteuropäischen Akzent auf Englisch mit uns spricht, legt uns ein paar Missionen und interessante Orte im Questlog an. Die können wir dann mit dem Kompass am oberen Bildschirmrand verfolgen. Als ein Kollege an einer anderen Spielstation versucht, Richter mit dem Messer anzugreifen, reagiert der übrigens nicht darauf, während er bei uns beim Reden an uns vorbeischaud und auf der Stelle läuft. Unsere Spielfigur klingt übrigens wie ein Amerikaner.

Dafür gefällt uns Richters Charaktermodell, das mit detaillierten Strahlungsbrandwunden ausgestattet ist. Die Unreal Engine 5 sieht man Stalker 2 an, vor allem an der sehr detaillierten Umgebung mit ihrer dichten Fauna und schicken Beleuchtung. Dass das Spiel stellenweise noch ordentlich Polishing braucht, ist aber auch nicht zu übersehen.

Unfälle passieren!

Wir kommen unseren Questmarkern kaum näher, da geraten wir schon in die nächste haarige Situation. Ein freundlicher Charakter schießt auf eine Hundemeute, doch als wir helfen wollen, verpassen wir ihm aus Versehen eine Schusswun-





de. Dann bleibt uns nichts Anderes übrig, als den Mann zu erschießen. Weil Stalker 2 die Tastatur sehr üppig belegt, finden wir auf Anhieb keinen Knopf, um die Waffen wegzustecken und ihn so vielleicht noch umzustimmen.

Nachdem wir den Kerl also umgenietet haben, durchwühlen wir natürlich direkt sein Inventar. Auch hier bleibt Stalker 2 nah an seinen Vorgängern und präsentiert uns eine recht schmucklose Rasteransicht, in der wir verschiedene Munitionstypen, Nahrungsmittel und Waffen verwalten. Wieder mit dabei: Mettwurst, die zuverlässig den kleinen Hunger bekämpft.

Außerdem tragen viele menschliche Feinde Medikits, die wir uns per Spritze verabreichen. Munition sammeln wir meist nur in spärlichen Mengen auf.

Der Kollege am anderen Rechner hat den NPC durch gutes Zielen verschont und konnte daraufhin mit ihm reden, wodurch neue interessante Orte auf dem Kompass markiert wurden. Der Freund des Stalkers, der verletzt in der Hütte liegt, reagiert aber in beiden Situationen noch nicht auf uns. Generell braucht es oft mehrere Anläufe, um eine andere Figur zum Dialog zu bewegen, überwiegend werden wir nur mit

Onelinern begrüßt, die bei vielen Charakteren vom gleichen Sprecher vertont werden.

Beim Plündern fällt uns auf: Jeder menschliche Feind im Spiel trägt einen Namen. Allerweltsgegner wie „Banditen“ oder „Wegelagerer“ gibt's bei Stalker 2 offenbar nicht, das Spiel nimmt sein Setting ernst und präsentiert uns eine Welt, in der echte Menschen überleben müssen. Was wir abseits der Hunde bisher kaum gesehen haben, sind mutierte Tiere oder andere Monster. Dass uns auch im neuesten Stalker wieder allerlei Viehzeugs ans Leder will, ist aber kein Geheimnis. In einem anderen

Demo-Anlauf überfällt uns beim Erkunden etwa ein unsichtbarer Mutant, den wir zu freundlichen NPCs locken, um zu überleben.

Rücksichtsvolle KI

Beim nächsten Schusswechsel mit menschlichen Gegnern dürfen wir uns von der KI überzeugen, die zuverlässig in Deckung geht, uns in die Flanke fällt und über weite Strecken verfolgt, wenn sie uns aufspürt. Die Feuergefechte in Stalker 2 werden wie gehabt eher langsam und taktisch ablaufen, besonders gefährlich wirkten die menschlichen Kämpfer in unserer Session aber nicht. Wir halten einige Treffer aus und Spritzen heilen uns in Windeseile. Die Waffen, die wir dabei haben, also eine Pistole, eine Shotgun und eine AK-47u, fühlten sich außerdem ordentlich und (für Stalker-Verhältnisse) präzise an, bei einem Kopftreffer kippen die Gegner sofort um. Dafür ist das Messer, mit dem wir hier und da Kisten zerschlagen müssen, um weiterzukommen, noch ganz schön lasch.

Möglich, dass GSC Game World für das Gamescom-Publikum den Schwierigkeitsgrad heruntergedreht hat, für locker-flockiges Run & Gun ist Stalker nun nicht unbedingt bekannt. Wir dürfen uns natürlich auch wieder aus der Deckung lehnen, mangels Controller konnten wir aber bis jetzt nicht ausprobieren, wie das in der Xbox-Version funktionieren wird.





Während wir gerade noch dabei sind, das eben geräumte Lager zu plündern, kündigt die Anrufbeantworterstimme unseres PDAs an, dass gleich eine „Emission“ durch das Gebiet fegen wird, und wir bitte schnellstmöglich Schutz suchen sollen. Wir flüchten uns über die zerfurchte Waldlandschaft in eine Hütte, sehen den blutroten Strahlensturm aufziehen, und ... sterben, obwohl wir doch eigentlich sicher sein sollten. „Ein weiteres Opfer der Zone“ steht auf dem Bildschirm, und ein Entwickler erklärt uns, dass die Demo darauf programmiert ist, uns nach Ablauf der Zeit zu töten.

Gerade einmal 15 Minuten durften wir in der gigantischen Welt herumlaufen, die GSC Game World in den vergangenen fünf Jahren geschaffen hat. Eine Welt, von der die Entwickler behaupten, dass man hunderte Stunden darin verbringen könne, in einem Spiel, bei dem wir zuversichtlich sind, dass sein Gameplay Fans das liefern wird, was sie von der Reihe kennen und erwarten.

Es bleiben aber natürlich auch noch viele Fragen offen: Zu Story, Atmosphäre und Figuren können wir nach einer Viertelstunde in der lauten Messekabine noch nichts sagen. Wie sich die RPG- und Survival-Systeme im Spielverlauf entwickeln werden und wie spannend die Zone in der Nähe des Kraftwerks noch wird, wissen wir auch nicht. Auch ein echtes Releasedatum bleibt uns GSC Game World noch schuldig. Immerhin bestätigten uns die Entwickler, dass sie das Spiel mittlerweile aufs erste Quartal 2024 verschoben haben, und dass die fertige Version deutlich polierter sein wird als das, was wir anspielen konnten.

Trotzdem hat unsere Session viel Stalker-Charme versprüht. Und eines ist sicher: Die Entwickler sind mit einer Leidenschaft bei der Sache, die Respekt verdient. Aus solcher Hingabe können großartige Dinge entstehen, und zwar viel großartiger, als es jeder Wunschgönner erfüllen könnte. □

FAZIT: In Sachen Polishing haben die Entwickler noch jede Menge zu tun, die Anspielversion versprüht aber schon sehr viel Stalker-Charme.



Genre: Strategie
Entwickler: Envision Entertainment
Hersteller: Envision Entertainment
Termin: 13. Dezember 2023 (Early Access)



Pioneers of Pagonia

Mit Pioneers of Pagonia wandelt Volker Wertich auf den Pfaden der alten Siedler-Spiele. Wir haben sein neues Werk erstmals gespielt und es war Balsam für unser geschundenes Siedler-Herz. Aber es bleiben auch offene Fragen.

Von: Viktor Eippert

Eigentlich sollte alles super sein für Fans der altherwürdigen Siedler-Reihe. Für den achten Teil holte Ubisoft den Schöpfer Volker Wertich an Bord und gemeinsam arbeitet

man an einem überaus vielversprechenden Reboot. Doch es sollte alles anders kommen und irgendwo auf dem Weg ging so einiges schief – was genau, werden wir wahrscheinlich nie erfahren. Wer-

tich und Ubisoft gingen jedenfalls getrennte Wege und was blieb war das enttäuschende Die Siedler: Neue Allianzen.

Doch nachdem der Vater der wuselnden Siedler seine Vision ei-

nen neuen Teils nicht gemeinsam mit Ubisoft realisieren konnte, nimmt er es mit seinem kleinen Entwickler-Studio nun einfach selbst in die Hand. Seit geraumer Zeit werkeln er und sein Team





an dem Aufbauspiel *Pioneers of Pagonia*, das seit seiner Ankündigung die große Hoffnung für Siedler-Spieler ist. Im Rahmen der Gamescom durften wir den geistigen Erben der Siedler zum ersten Mal etwa eine halbe Stunde lang spielen und wollten die Maus gar nicht mehr aus der Hand geben.

Sofort vertraut

Schon nach wenigen Momenten in einem frischen Spielstand mit der frühen Pre-Alpha-Version kommt ein vertrautes Siedler-Gefühl auf. Wir platzieren Holzfäller, Förster und Sägewerk sowie dazugehörige Straßen und sehen unseren Pionieren dabei zu, wie sie hübsch animiert an die Arbeit gehen. Die Gebäude dürfen wir komplett frei setzen, ein praktisches Hilfsraster zeigt dabei

an, wie viel nutzbare Baufläche zur Verfügung steht.

Schnell entstehen weitere Warenkreisläufe und uns fällt direkt auf, dass die Komplexität im Vergleich zu anderen Aufbauspielen allgemein recht hoch und im Vergleich zu *Siedler: Neue Allianzen* speziell immens höher ist. Wo Ubisofts neuer Ableger mit sehr kurzen und wenigen Produktionsketten auskommt, fährt *Pioneers* einiges auf. Zum Beispiel werden hier Holzsorten unterschieden, denn es gibt sowohl Nadelholz als auch Laubholz. Und die jeweilige Holzsorte wird dann für unterschiedliche weiterverarbeitete Güter gebraucht.

Erhöhte Komplexität

Andersherum können manche Waren aus verschiedenen Rohstoffen

gefertigt werden. Kupferwerkzeug ist einfacher herzustellen, da man dafür keine Eisenschmelze benötigt. Doch dafür erfordert es vergleichsweise viel Kupfer im Vergleich zu nur einem Eisenbarren, der für die gleiche Menge Eisenwerkzeug ausreichen würde. Übrigens erfordern die unterschiedlichen Berufe natürlich auch verschiedene Werkzeuge.

Auch die Nahrungsversorgung in *Pioneers* ist nicht mal eben mit wenigen Klicks abgefrühstückt. Da geht es schon damit los, dass Jäger verschiedene Tiere jagen und entsprechend unterschiedliche Fleischsorten herstellen. Diese werden dann zu Marktständen gebracht und letztlich in Tavernen den Pionieren serviert. Für Bergarbeiter im Speziellen werden hier auch Lunchpakete geschnürt, die von Trägern zum Bergwerk gebracht werden. Gerade die Versorgung der normalen Pioniere in der Taverne erinnerte uns an das gute alte *Knights & Merchants*. Und die Ernährung unserer Bewohner ist wichtig, da wir nur so das Bevölkerungswachstum in Häusern sichern können und entsprechend ausreichend Träger und Arbeiter haben.

Nicht alles wie früher

Um den für Brot nötigen Weizen anzubauen oder Platz für weitere Wohnhäuser zu schaffen, müssen wir unser Territorium erweitern. Dabei setzen die Entwickler auf eine Mischung aus *Siedler 2* & *3*. Die guten alten Grenzsteine sind wieder



zurück, diese erfordern in Pioneers allerdings Steine und werden von unseren Pionieren ausgehend von Wachtürmen versetzt, um so neue Gebiete zu erschließen.

Ein klarer Unterschied zu Siedler liegt in dem fehlenden Wettstreit mit anderen Spielern – seien es von der KI gesteuerte oder menschliche. Was allerdings nicht heißt, dass es gar keine Kämpfe im Spiel gibt. Denn unsere Aufgabe besteht darin, alle neutralen Fraktionen auf einer Karte zufriedenstellen. Dazu bauen wir beispielsweise bestimmte Gebäude, helfen mit Soldaten gegen Bedrohungen oder suchen Schätze. Dazu bilden wir verschiedene Einheiten wie Erkunder oder Schatzsucher aus, für die wir Proviantpakete und andere Güter bereitstellen. Direkt steuern können wir diese Einheiten aber ebenso wenig wie unsere Bürger.

Prozedurale Karten statt Kampagne

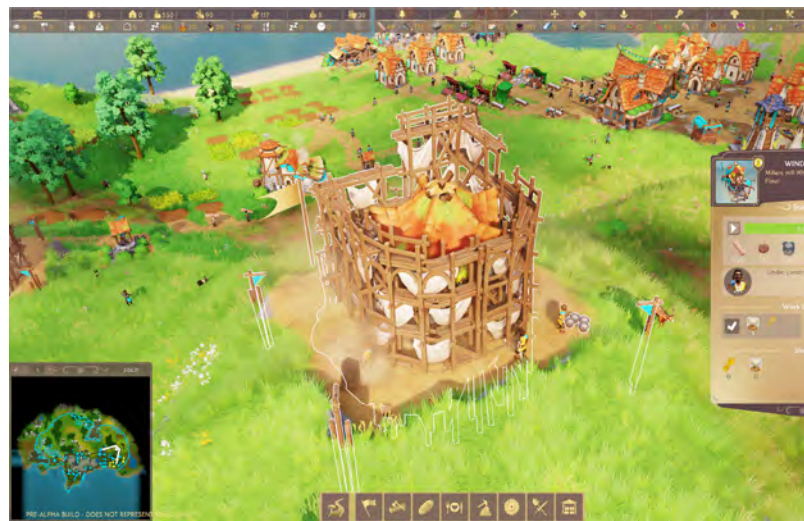
Eine Kampagne mit schön ausgearbeiteten Karten und einer Story wird es im Spiel übrigens nicht geben. Stattdessen setzen

die Entwickler auf prozedural erzeugte Karten und Aufgaben, was für Abwechslung und Wiederspielwert sorgen soll. Ob das auch über zahlreiche Stunden hinweg funktioniert und sich nicht abnutzt, können wir basierend auf unserem Ersteindruck natürlich nicht abschätzen. Ebenso sind wir uns unsicher, wie viel von der Warenkomplexität dem Spielspaß zuträglich ist und ob Teile davon nicht unnötig aufgebläht wurden.

Was wir aber jetzt schon wissen: Der Aufbau macht in Pioneers of Pagonia viel Spaß und der Wuselfaktor ist absolut gegeben. Unsere kleine Siedlung zunehmend mit Gebäuden zu erweitern, für die Bewohner neue Waren heranzuschaffen und unseren Einzugsbereich zu vergrößern, ging gut von der Hand. Pioneers of Pagonia zeigt schon jetzt vielversprechendes Potenzial, ein gutes Aufbauspiel zu werden und die Siedler-förmige Lücke auf dem Markt zu füllen.

Bald wird losgewuselt

Bis Volker Wertichs neues Spiel sein volles Potenzial ausschöpfen

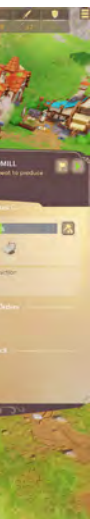


kann, wird womöglich noch ordentlich Zeit vergehen. Denn mit einem kleinen Team lässt sich ein umfangreiches Aufbauspiel natürlich nicht so leicht erschaffen, weshalb man sich für eine Entwicklung mit der Community am lebenden Objekt via Early Access entschied. Der soll am 13. Dezember starten, wobei ihr euch sogar schon früher eine eigene Meinung über die kniffligen Pioniere bilden könnt. Kurz

vor dem nächsten Steam Next Fest im Oktober wird es nämlich eine öffentliche Demo geben. Und wer sich gar nicht mehr gedulden kann, meldet sich beim Newsletter an, um hoffentlich zum Playtest eingeladen zu werden.

Im Gespräch beim Anspieltermin verrät uns Wertich, dass er und sein Team sich für den Early Access erst mal darauf fokussieren, dass die Kernfeatures solide sind und





die Bedienung intuitiv. Auch Koop steht weit vorn auf der Priorliste und soll vielleicht sogar zum Early-Access-Start fertig sein, spätestens aber baldmöglichst danach. Auf Nachfrage fügte er hinzu, dass er Fan von Meta-Ebenen in Spielen ist, also wie dem übergeordneten Rogue-lite-Aspekt auf der Weltkarte von Against the Storm. Entsprechend spielt das Team mit dem Gedanken, solche Mechaniken in Pioneers einzubauen, wenn, dann

allerdings erst später im Early-Access-Verlauf. Das würde natürlich nicht nur ein Fortschrittsgefühl über die Partien hinweg vermitteln, sondern auch die Langlebigkeit von Pioneers steigern.

Wir sind auf jeden Fall sehr gespannt darauf, was für Features und Ideen die Entwickler noch so in petto haben für ihre Pioniere und drücken alle verfügbaren Daumen, dass es diesmal mit dem Siedler-Comeback klappt. Nur

eben unter anderem Namen, mit nicht so großem Entwicklungsbudget und vor allem mit der vollen kreativen Freiheit. □

FAZIT: Bereits jetzt jede Menge Wusel-Siedler-Charme – wir sind gespannt auf den Early-Access-Start.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Hexworks
Hersteller: CI Games
Termin: 13. Oktober 2023

Lords of the Fallen

Nachdem Lords of the Fallen aus dem Jahr 2014 nicht allzu viele Spieler begeistern konnte, versucht es Publisher CI Games nun mit einem Reboot. Ob sie aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt haben, erfahrt ihr bei uns in der Vorschau.

Von: Daniel Link

From Software entschied sich in diesem Jahr, statt eines ihrer populären Soulslikes einen Mech-Shooter in Form von Armored Core 6 zu veröffentlichen. Der Titel wird voraussichtlich mal wieder sehr gut und obwohl From Software für Soulslike-Freunde dieses Jahr nichts im Angebot hat, müssen sie trotzdem nicht hungern. CI Games bringt im Oktober dieses Jahres nämlich Lords of the Fallen heraus. Dabei

handelt es sich um eine Art Reboot des im Jahre 2014 erschienenen Spiels mit dem gleichen Namen. Das neue Lords of the Fallen spielt tausend Jahre in der Zukunft, also muss man den Vorgänger auch nicht gespielt haben.

Im Jahre 2014 konnte Lords of the Fallen nicht allzu viele Fans für sich gewinnen, doch die Trailer zum neuen Titel weckten bereits das Interesse vieler Spieler – und auch meines. Ich wollte genau wissen,

was es mit dem Spiel so auf sich hat und ob es dieses Mal denn auch richtig gut wird. Ich war daher ganz gespannt, als ich von CI Games eingeladen wurde, Lords of the Fallen selbst anzuspüren.

Zu Beginn durfte ich mir einen eigenen Charakter erstellen. Der dazugehörige Editor ist zwar nicht die Crème de la Crème, wirkte jedoch robust genug, um ein paar interessante Figuren zu kreieren. Auch gab es einige verschiedene Klassen,

vom muskulösen Krieger mit imposantem Zweihänder über einen wilden Kämpfer bis hin zum flinken Schurken. Auf Empfehlung von CI Games wählte ich einen eher simpleren Archetyp, doch jede der verfügbaren Klassen sah auf den ersten Blick ziemlich interessant aus.

Zwischen zwei Welten

Im Spiel wurde ich dann direkt von einer der wichtigsten Mechaniken aus Lords of the Fallen begrüßt: der





Laterne, mit der man unter anderem zwischen den Welten wandert. Von diesen Welten gibt es ganze zwei Stück. Sollte man in der „normalen“ Welt sterben, wacht man in der Unterwelt wieder auf. Hier erwarten einen etwas andere Gegner und Pfade. Zusätzlich wird die Unterwelt immer gefährlicher, je länger man dort verbringt.

Zumindest während meiner Session war diese Mechanik noch nicht ganz so imposant. Es sind lediglich kontinuierlich ziemlich schwache Gegner erschienen, die ich dann mit ein paar Schlägen erledigte. Im späteren Spielverlauf sollen hier jedoch nicht nur heraus-

forderndere Gegner hinzukommen, auch der eigene Charakter wird mit der Zeit in der Unterwelt immer schwächer. Die Idee erinnert ein wenig an den Schlund aus World of Warcraft: Shadowlands, hoffentlich funktioniert das in Lords of the Fallen aber besser.

In der Unterwelt stehen einige Schreine herum, mit denen man sich wieder in die normale Welt teleportiert. Damit hat man also eine Art Extraleben, was das Spiel zumindest zu Beginn definitiv etwas entspannter macht. Das Ganze funktioniert nämlich auch während der Bosskämpfe, man hat also sozusagen zwei Versuche.

Etwaige Items zum Heilen werden zwar nicht zurückgesetzt, aber über ein kostenloses Leben beschwert man sich natürlich nicht.

Puzzlespaß für die ganze Familie
Zusätzlich gelangt man auch per Knopfdruck über die erwähnte Laterne in die Unterwelt, was vor allem bei diversen Puzzles zum Einsatz kommt. Hält man sie lediglich hoch, sieht man Teile der Unterwelt vor sich und findet so beispielsweise versteckte Pfade. Wenn in der normalen Welt ein Gitter den Weg versperrt, hält man einfach die Laterne vor sich und marschiert an vielen Stellen durch das nun freie Tor.

Während meiner Spielzeit gab es bereits einige solcher Puzzles und das wird auch über die restliche Spielzeit wohl nicht anders aussehen. Die zwei Welten wirkten auf jeden Fall recht gut implementiert und dienen auch als Alleinstellungsmerkmal für Lords of the Fallen. Beim Spielen erinnerte mich das Ganze ein wenig an die alten Legacy-of-Kain-Titel und da die echt gut waren, ist das insgesamt sicherlich ein gutes Zeichen.

Alle anderen Dinge, die man so aus Soulslikes kennt, sind natürlich auch in Lords of the Fallen vorhanden. Darunter Schreine, zwischen denen man hin- und

herreisen kann und beim Tod dort wiederaufersteht. Hier erhöht man ebenfalls die eigene Stufe und füllt seinen Heilgegenstand wieder auf. Dann gibt es auch noch zahlreiche NPCs, bei denen man Dinge kauft oder mehr Aufladungen für das Heil-Item bekommt.

Das Level-Design erinnert ein wenig an Dark Souls 1, mit einem Hub, aus dem man dann die verschiedenen Areale bereist. Bisher wirkten die Gebiete allesamt recht linear. Es gab zwar Puzzles, diese führten oft jedoch nicht zu versteckten Arealen, sondern öffneten den Weg zum nächsten vorgesehenen Ort. Das ist aber gar nichts Schlechtes. Die wenigen Gebiete, die ich mir bisher ansehen konnte, waren allesamt sehr ansprechend und passend in der Welt verteilt. Ich hatte zumindest das Gefühl, mich in einer richtigen Welt zu bewegen.

Am wichtigsten für diese Art Spiel ist jedoch der Kampf beziehungsweise das allgemeine Gefühl beim Spielen. In Lords of the Fallen gibt es wie bereits erwähnt verschiedene Klassen sowie allerlei Waffen und Rüstungen. Das Kampfsystem wirkt auf den ers-

ten Blick ziemlich robust. Es gibt sowohl leichte als auch schwere Angriffe, die sich zusätzlich noch miteinander kombinieren lassen, um unterschiedliche Kombos zu vollführen. Die Ausweichrolle ist ebenfalls mit von der Partie und abgerundet wird das Ganze noch durchs Blocken, beziehungsweise Parieren, wenn man einen Angriff im letzten Moment blockt.

Trifft man einen Gegner oft genug oder pariert seine Angriffe, wird eine separate Leiste geleert. Ist diese ganz leer, bringt man das Gegenüber entweder durch erneutes Parieren oder mit einem aufgeladenen schweren Angriff aus dem Gleichgewicht. Dadurch erzielt man einen garantierten kritischen Treffer. Die dazugehörige Animation ist hübsch anzusehen und richtet auch ziemlich guten Schaden an. Im Endeffekt war das jedoch nur ein weiteres Hilfsmittel in meinem Arsenal, mich durch das Spiel zu metzeln.

Zu einfach für ein Soulslike?

Denn: Wirklich schwierig war Lords of the Fallen während meiner Session nicht. So machte ich den ersten richtigen Boss bereits beim ersten



LC-POWER™
www.lc-power.com



PLATINUM SERIES

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



Versuch fertig. Später fand ich dann heraus, dass man auch einen NPC hätte beschwören können, der einen im Kampf unterstützt. Der zweite Boss kostete mich drei Versuche, doch da ich entweder eine Menge Schaden austeilte oder Bosse einfach nicht so viele Lebenspunkte besitzen, hat das auch nicht allzu viel Zeit gekostet. Auch der letzte Boss aus meiner Playsession wirkte im ersten Moment nicht sonderlich herausfordernd und es lassen sich für diesen wohl gleich zwei unterstützende NPCs beschwören.

In Sachen Gegnerabwechslung konnte mich Lords of the Fallen zwar direkt überzeugen, doch son-

derlich anspruchsvoll waren auch die normalen Widersacher zumindest zu Beginn nicht.

Gelegentlich sind Gegner mit einem Buff ausgestattet, der sie etwa unverwundbar macht. Den entfernt man jedoch recht leicht mit der getreuen Laterne und schlägt die Widersacher dann einfach zu Brei. Mit all den Tools, die dem Spieler zur Verfügung stehen, wirkt Lords of the Fallen wie eines der einsteigerfreundlichsten Spiele im Genre.

Gutes Spiel, komische Designentscheidungen

Wenn ich mal gestorben bin, dann eher aufgrund von nervigen De-

signentscheidungen statt durch anspruchsvolle Kämpfe. Ich fand mich etwa schnell auf ein paar Holzplattformen wieder, die an der Seite eines Berges befestigt waren. Überall versteckt lauerten Gegner, die mich bei Blickkontakt hinunterwerfen wollten. Die ersten paar Male war das noch recht spannend, doch spätestens nach dem sechsten Herunterschubser wollte ich nur noch in Ruhe gelassen werden.

Als ich dann doch in den Abgrund befördert wurde, rannte ich einfach durch sämtliche Gegnerhorden durch, da die meisten Feinde des Spiels schlichtweg nicht sonderlich viel drauf haben und daher

getrost ignoriert werden können. Auch die Kamera hatte ab und zu so ihre Probleme, wenn ich mal gegen mehrere Gegner gleichzeitig ran musste. Es war oft gar nicht so leicht, die Spielfigur dazu zu kriegen, das zu machen, was ich von ihr wollte. In einem Spiel, in dem man im Kampf mehreren Sachen ausweichen muss, kann das unter Umständen für ein wenig Frust sorgen. In Bosskämpfen gab es diese Probleme zumindest nicht.

Weiterhin fühlte es sich an vielen Stellen einfach nicht so gut an, die eigene Spielfigur zu kontrollieren, wie in anderen Genrevertretern. Ich selbst präferiere hier definitiv den



Kampf aus den From-Software-Titeln, da hinter jedem Angriff, hinter jeder Bewegung ordentlich Wucht steckt. Die verschiedenen Animationen in Lords of the Fallen, vom Sprinten bis hin zu den Angriffen, sehen zwar so aus, als hätten sie ebenjene Wucht, doch wirklich gut übergebracht wurde das nicht.

Beim Vorgänger störte mich vor allem, dass sich die Spielfigur fast schon wie ein Panzer steuerte. Das ist im neuen Lords of the Fallen definitiv nicht der Fall, doch vielleicht hat CI Games hier ein wenig überkorrigiert.

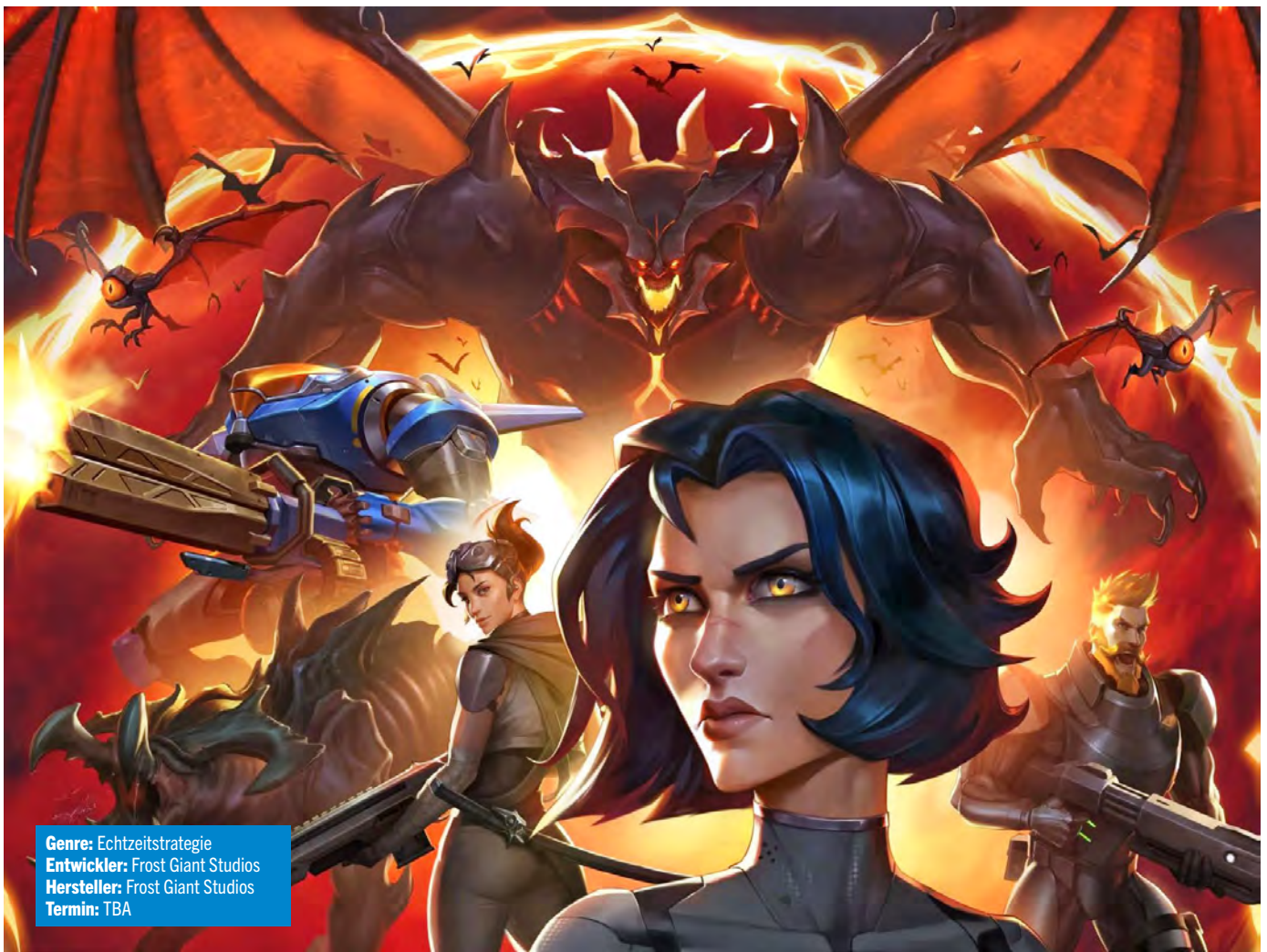
Das alles kann sich bis zum Release des Spiels jedoch noch ändern und vielleicht zieht der Schwierigkeitsgrad im späteren Spielverlauf ja noch ordentlich an. Mir wurde bereits erzählt, dass die Unterwelt zu einem wesentlich bedrohlicheren Ort wird und wieso sollte das mit dem Rest des Spiels nicht auch so sein. Insgesamt spielte sich Lords of the Fallen wie ein weniger „wuchtiges“ Dark Souls beziehungsweise Elden Ring. Dafür punktete der Titel jedoch mit anderen Dingen, wie den diversen Puzzles.

Weiterhin gibt es ein richtiges Koop-System, durch das man das komplette Spiel mit einem Freund an der Seite durchspielen kann, was viele Spieler in Elden Ring sehnlichst vermissten. Trotz der kleinen Probleme und dem fehlenden Rumms hinter vielen Aktionen machten die Kämpfe immer noch eine Menge Spaß.

Auf den ersten Blick wirkt Lords of the Fallen wie ein solider Neuzugang in dem beliebten Genre. Nachdem meine Session nach etwa zwei Stunden zu Ende gegangen war, wollte ich immer noch weiterspielen, was insgesamt für den Spaßfaktor des Spiels

spricht. Der neue Titel von CI Games wird zwar nicht „das nächste“ Elden Ring, doch Genre-Freunde und auch Neueinsteiger werden ihre Zeit mit Lords of the Fallen wahrscheinlich genießen können. ■

FAZIT: Gute Ansätze und Ideen, dafür etwas Nachholbedarf in Sachen Anspruch und Steuerung.



Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Frost Giant Studios
Hersteller: Frost Giant Studios
Termin: TBA

Stormgate

Echtzeitstrategie wird nicht mehr von großen Studios produziert. Diese Zeiten sind lange vorbei. Also müssen Indie-Studios wie Frost Giant in die Bresche springen, um der Community das Futter zu kredenzen, nach dem sie sich sehnt. Zeit also Blizzard zu zeigen, dass es auch ohne sie geht und auf Warcraft 3 und Starcraft 2 nicht ein weiteres Spiel der Kalifornier folgen muss.

Von: Dominik Pache

Blizzard galt lange Zeit als Aushängeschild der Echtzeitstrategie. Legendäre Spiele wie Starcraft, Starcraft 2 und Warcraft 3 ebneten den Weg des kalifornischen Studios in die Herzen der Fans und Starcraft mauserte sich in Südkorea sogar zum Volkssport. Seit 2020 ist das aber vorbei. Blizzard hat kein Ver-

trauen mehr in das „Nischengenre“ Echtzeit-Strategie. Obwohl Starcraft 2 jedes Jahr Gewinn abwarf, konnte es mit den wahnsinnigen Zahlen von Diablo Immortal oder auch Activisions Call of Duty nicht mithalten. Der Support für Starcraft 2 wurde eingestellt. Daraus resultierende niedrigere Preisgelder im E-Sport nahmen dem Spiel

die Relevanz in der Szene. Entwickler der Echtzeit-Strategieabteilung verließen das Studio. War es das also nun endgültig mit dieser Art von Spielen?

Tim Morten und Tim Campbell wollen das nicht wahrhaben. Nicht nur verbindet sie ihr gemeinsamer Vorname, sondern auch ihre Leidenschaft für die Echtzeit-Strate-

gie sowie ihr früherer Arbeitgeber Blizzard. Daher dachten sie sich: Wenn Blizzard selbst schon keine Echtzeit-Strategie mehr machen möchte, dann machen wir doch einfach unser eigenes Spiel, ähnlich wie Warcraft 3 und Starcraft 2, nur viel, viel besser! Stormgate war geboren. Wir konnten es auf der Gamescom selbst spielen und haben auch schon die Einheiten der zweiten Fraktion Infernal Host in Aktion gesehen.

Stormgate soll den Geist von Warcraft 3 und Starcraft 2 bewahren und gleichzeitig zugänglicher für neue Spieler sein. Das bedeutet aber nicht, dass das Spielkonzept heruntergedampft wird. Es sind die kleinen Anpassungen am Spielablauf, die dafür sorgen, dass redundantes Herumgeklacke wegfällt und logische Aufgaben von der KI übernommen werden.

Autonomie

Ein gutes Beispiel dafür ist das automatische Bauen der Arbeiter. Musste man in Starcraft 2 noch einen freien Arbeiter einem neuen Bauprojekt zuteilen und per Shift-Klick im Idealfall schon die nächs-



te Aufgabe einreihen, soll das in Stormgate viel einfacher funktionieren. Ihr erstellt schlicht einen Bauauftrag und ein Arbeiter, der vielleicht gerade Ressourcen gesammelt hat, übernimmt automatisch den Bau und kehrt anschließend auch wieder zu seiner alten Aufgabe zurück.

Während unserer Spielsession funktionierte das noch mittelmäßig. Mal lief alles glatt, mal stand die Einheit nach dem Bau trotzdem nur in der Gegend herum und wartete, wie in anderen Spielen des Genres, auf ihren nächsten Auftrag. Das ist den Entwicklern aber bekannt und in dieser frühen

Alpha-Fassung befindet sich ohnehin noch alles im Wandel, was natürlich in Bugs resultiert. Die Funktion ist sowieso nur optional. Ihr könnt weiterhin klassische Aufgabenketten erstellen, wie ihr es aus Starcraft 2 gewohnt seid und mit der Pro-Gamer wahrscheinlich auch im späteren Spiel exakter arbeiten können.

Auf der Karte verteilt werdet ihr Lager mit neutralen Einheiten finden, wie in Warcraft 3. Da ihr in manchen Spielmodi, wie zum Beispiel 1 gegen 1, aber keine Helden steuern könnt, dienen die Lager nicht zum Aufleveln. Ihr erhaltet stattdessen temporäre Buffs, die

im späteren Spielverlauf einen großen Unterschied machen können. Besiegt ihr ein neutrales Lager, startet außerdem ein Timer, nach dessen Ablauf ein höherstufiges Camp erscheint.

Bauen für alle

Ein weiteres Beispiel für die erhöhte Zugänglichkeit sind die globalen Bauoptionen für Einheiten. Ihr müsst nicht mehr Kasernen und Werkstätten einzeln anklicken und euch für den Bau auf Hotkeys binden. Über die globalen Bauoptionen seht ihr alle Einheiten, die ihr durch gebaute Gebäude und Forschung aktuell rekrutieren könnt.

Besonders im Gefecht wird durch diese beiden Beispiele euer Makro entlastet und ihr könnt euch mehr auf die Schlachten konzentrieren. Als Makro bezeichnet man im Genre der Echtzeit-Strategie die Pflege der Wirtschaft und den Bau neuer Einheiten.

Für die Menschen!

Von den Einheiten wurden zwar bisher nicht besonders viele vorgestellt, aber die haben dafür einiges auf dem Kasten. Wir beginnen mit der Fraktion der Menschen, die mit den Terranern aus Starcraft vergleichbar ist. Die erste Einheit, die ihr neben den Arbeitern bauen könnt, ist der Scout. Er sieht zwar aus wie ein Hund, ist aber tatsächlich eine mechanische Einheit und in unserer Session bekamen wir bereits direkt zu Spielstart Zugriff auf diesen Aufklärer.

Ihr könnt ihn benutzen, um die feindliche Basis auszuspionieren, dabei hilft seine aktive Fähigkeit, mit der er eine höhere Sichtweite erhält. Seid ihr gut im Multitasken, dürft ihr aber auch schon im Early-Game ein wenig mit dem Scout euren Gegner unter Druck setzen und seine frühen Aufbauversuche stören. Im RTS-Jargon nennt man das Harassment.

Der Lancer ist eine sehr frühe Nahkampfeinheit. Durch seine riesige Lanze hat er eine höhere Reichweite als andere Nahkämpfer, wodurch er den besonders



wichtigen ersten Schlag setzen kann. Außerdem ist er durch seine dicke Rüstung und die Möglichkeit Projektilen abzulenken besonders widerstandsfähig.

Schweres Gefährt

Der Vulcan ist eine große Mech-Einheit, die bereits auf vielen Promo-Artworks zu sehen war. Mit seiner Waffe verursacht er Flächen-schaden und je länger er schießt, desto mehr Schaden verursacht er. Jetzt könnte man meinen, der Vulcan wäre eine langsame Einheit, die vor allem dafür geeignet ist, Bereiche zu sichern. Weit gefehlt! Denn mit seinem Dash kann er zügig nach vorn schnellen und den Gegner überrennen. Benutzt ihr die Fähigkeit durch einen Wald hindurch, werden die Bäume gerodet und ihr macht Platz für weitere Einheiten, für die der Weg nun frei ist. Holz ist übrigens keine Ressource. Der Wald und dessen Abholzung dienen allein der Taktik. So können sich zum Beispiel auch schlankere Einheiten einfach durch das Dickicht quetschen, während molligere Units das Gebiet zunächst abholzen müssen.

Stormgate soll sich zwar weniger auf fliegende Einheiten fokussieren, doch es gibt natürlich trotzdem ein paar. Das Evac ist ein klassischer Truppentransporter, mit dem ihr eure Einheiten flink über das Schlachtfeld verschieben könnt. Weitere Fähigkeiten sind bisher nicht bekannt, aber das kann sich im Verlauf der Entwicklung noch ändern.



Der Atlas ist ein Belagerungs-panzer, der hohen Schaden auf dem Boden verursacht. Durch ein Upgrade verschießt er Plasma, das eine Zeit lang in einem Bereich verbleibt und so für Area-Control benutzt werden kann. Wenn ihr ihn mit einem Evac aufhebt, müsst ihr ihn übrigens auch nicht zusammenpacken. Ihr könnt ihn einfach im Siege-Mode herumfliegen.

Im Gameplay-Video aus dem Juni sahen wir außerdem den Sky-rider, der anscheinend Support-Fähigkeiten wie Heilung beisteuert. Obendrein erspähten wir klassische Marines, die in Stormgate Exos genannt werden. In unserer Spielsession konnten wir zudem schnelle Buggy-Einheiten steuern, die wir bislang nicht zu Gesicht bekommen haben.

Dämonische Insekten

Auf der Gamescom erlebten wir zum ersten Mal die Einheiten der zweiten Fraktion in Aktion. Die Infernals erinnern stark an die Zerg aus Starcraft, haben aber ein deutlich dämonischeres Design spendiert bekommen. Ähnlich wie der Creep der Zerg umgibt die Gebäude der Infernals eine Substanz, die den Einheiten Boni verleiht. Was das genau sein wird, konnten wir nicht herausfinden, allerdings werden die Infernals nicht darauf beschränkt sein, nur in diesem Bereich zu bauen. Die Entwickler bezeichnen den Bereich als „dunkle Magie“, auf dem besonders mächtige Rituale stattfinden können.

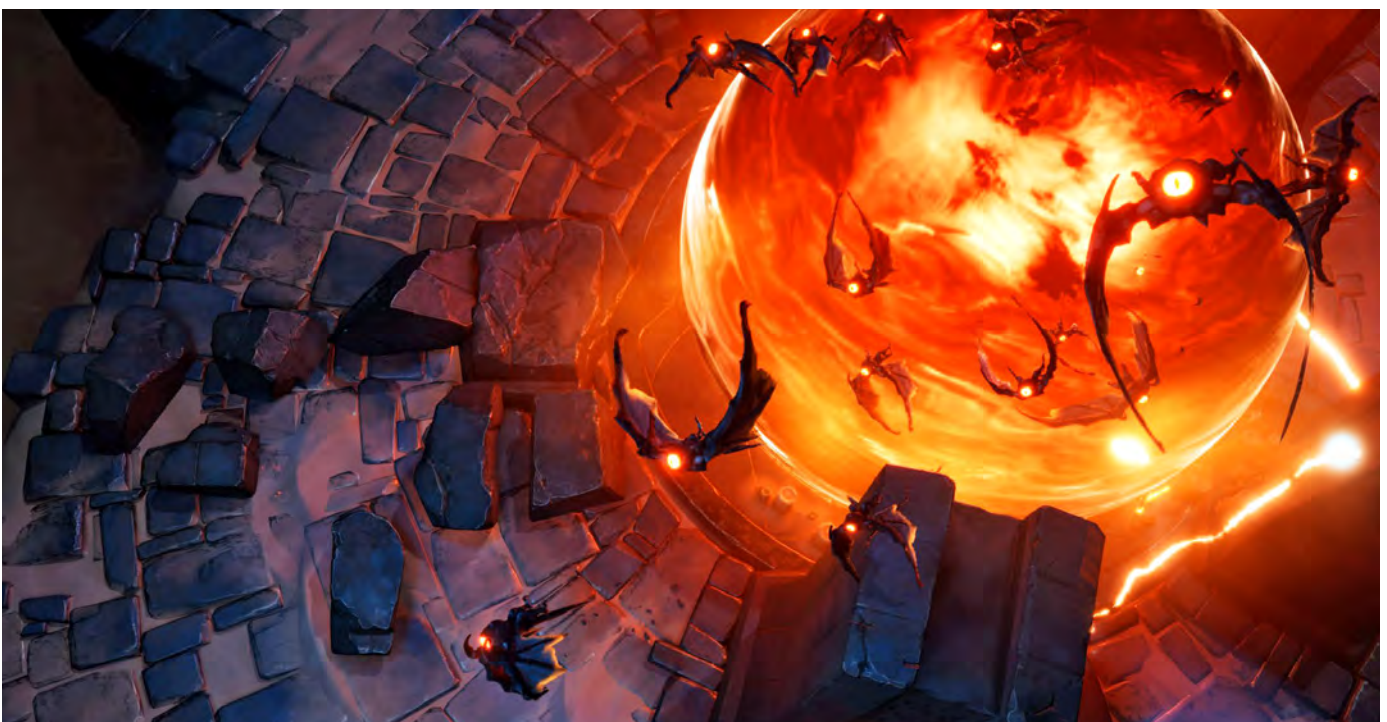
Imps sind die Arbeiter der Infernals, doch können sie nicht nur

Ressourcen abbauen. Auf Knopfdruck sprengen sich die kleinen Viecher in die Luft. Das soll Early-Game-Harassment-Strategien entgegenwirken.

Der Brute ist eine große Nahkampfeinheit, die ordentlich zu-langt. Was ihn aber besonders macht, ist seine Fähigkeit, sich in zwei Fiends aufzuspalten, die extrem an die aus Starcraft bekannten Zerglinge erinnern. Allerdings geschieht das nicht automatisch durch seinen Tod. Ihr müsst die Spaltung aktiv befehlen. Seid ihr zu langsam, verliert ihr den Brute ohne weitere Fiends zu spawnen.

Die mysteriöse Drei

Neben Human Resistance und Infernal Host soll bis zur offenen Beta



noch mindestens eine weitere Fraktion vorgestellt werden. Den Entwicklern ist dabei wichtig, dass sich die Fraktionen stark unterscheiden, was natürlich eine schwierige Aufgabe für das Balancing darstellt.

Auch nach dem Release sollen neben neuen Einheiten, Maps und Spielmodi ganze Fraktionen hinzukommen. Dabei steht aber an erster Stelle, dass sich die neuen Fraktionen komplett anders spielen

sollen und nicht nur Abwandlungen bereits bestehender Völker bilden.

Eine schlechte Nachricht gibt es für Ungeduldige: Mit der offenen Beta wird es in diesem Jahr nichts mehr. Bislang laufen geschlossene

Alpha-Tests, für die ihr euch anmelden könnt und für die neue Spieler in Wellen eingeladen werden. Die erste Version für die breite Masse ist für nächstes Jahr fest ins Auge gefasst, darauf festnageln lassen wollten sich die Entwickler aber nicht. Die Open-Beta soll mindestens mit dem ersten Teil der Singleplayer-Kampagne und 1v1-Multiplayer-Partien starten.

Später kommen dann noch Koop-Modi und ein 3v3 Multiplayer hinzu, in dem ihr dann auch, genau wie in der Kampagne, Helden steuern könnt. In Custom Games können sich Spieler aber auch ganz eigene Regeln setzen, wie zum Beispiel ein klassisches 2v2 Match, oder gänzlich abgefahrene Modi. Stormgate möchte zugänglich sein, sich aber zugleich im E-Sport als feste Größe etablieren. Das Matchmaking wird dabei ganz klassisch wie auch in Starcraft 2 funktionieren, aber auch der Koop-Modus soll eine Rangliste bekommen. Was außerdem klar ist: Das Spiel soll dauerhaft Free2Play bleiben.

Audiophile RTS-Veteranen werden sich zudem besonders über die Musik freuen. Neben den EDM-Größen The Chainsmokers, die in beratender Funktion für die Musik zuständig sind, arbeitet auch der Komponist Frank Klepacki am Soundtrack zu Stormgate. Den kennt man vor allem von den drückenden Klängen aus Command & Conquer und in den ersten Samples ist deutlich zu hören, dass ihr euch auf genau so eine Musik freuen dürft.

Ob die beiden Tims ihr Ziel erreichen werden, den kompetitiven RTS-Markt zu erobern und gleichzeitig neue Spieler für das Genre zu begeistern, werden wir erst in zwei Jahren erfahren. 2025 ist das bisher angepeilte Ziel des Entwicklerstudios Frost Giant, wann Stormgate offiziell erscheinen soll. Schafft das Studio all seine Versprechen zu erfüllen, steht uns ein wahres Brett der Echtzeit-Strategie ins Haus. Und wer braucht dann noch Blizzard? □

FAZIT: Spannende Einheiten, große Hoffnungen: Das könnte ein Echtzeit-strategie-Hit werden.



TEST $\frac{10}{23}$

Starfield



Bethesda im Größenwahn: Haben sich die Schöpfer von Skyrim diesmal selbst übertroffen? Oder ist Starfield doch „nur“ ein Fallout im Weltall? Wir haben das Sci-Fi-Schergewicht mehr als 80 Stunden lang getestet.

Von: Felix Schütz

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Game Studios
Hersteller: Bethesda Softworks
Termin: 06. September 2023
USK: ab 12 Jahren



Steht ein neues Bethesda-Spiel vor der Tür, herrscht meist aufgeheizte Stimmung. Haben die Entwickler den Mund zu voll genommen? Bietet das Spiel wirklich so viel wie versprochen, kann die Technik das alles überhaupt stemmen? Doch über all dem schwebt vor allem eines: Vorfreude! Das gilt besonders für das gehypte Starfield, auf das viele Fans große Hoffnungen setzen: 1.000 erkundbare Planeten. Entscheidungsfreiheit. Packende Kämpfe. Modifizierbare Raumschiffe. Basisbau. Kann Bethesda das alles liefern? Und was davon macht Spaß? Wo liegen die Grenzen? Und ist es am Ende vielleicht doch nicht so überwältigend wie erhofft? Das alles wollen wir nun klären: Wir haben Starfield 80 Stunden lang gespielt und besprechen im Test, ob sich das lange Warten gelohnt hat.

Gleich vorweg: Wenn ihr Skyrim oder Fallout 4 kennt, werdet ihr euch auch in Starfield schnell zurechtfinden. Viele Funktionen und auch das grundlegende Spielgefühl sind ähnlich, die Art, wie sich NPCs durch die Welt bewegen, das Tempo, die Ladeunterbrechungen, die Tastenbelegung – es ist unverkennbar ein Bethesda-Spiel. Das heißt auch: Wenn ihr mit dieser Formel anfangen könnt, wird euch Starfield nicht bekehren. Alle anderen



haben aber ein großartiges Spielerlebnis vor sich, in dem die Stunden nur so vorbeirauschen – auf uns hatte Starfield eine Sogwirkung, wie wir sie zuletzt bei Fallout 3 erlebt haben, und das will schon was heißen.

Aufbruch zu den Sternen

Für Starfield hat Bethesda ein komplett neues Spieluniversum erschaffen: 300 Jahre in der Zukunft erleben wir eine Ära, in der die Menschheit unser Sonnensystem verlassen, neue Regierungsformen gebildet und viele andere

Welten besiedelt hat. Das Setting präsentiert sich wunderbar geerdet! Egal ob man sich die Gebäude, Kleidung, Waffen oder einfach nur die unglaublich detailverliebte, realistische Inneneinrichtung von Raumschiffen und Stationen betrachtet, beim Design hat sich Bethesda selbst übertroffen. Trotzdem ist Starfield keine komplexe Weltraumsimulation, es hat sogar seine fantastischen Elemente – doch letztendlich ist es eine große Liebeserklärung an die Weiten des Alls und an das heutige Raumfahrtprogramm, dem Bethesda mit die-

sem Spiel ein Denkmal setzt. Das Ergebnis schaut nicht nur stimmig aus, es macht diese Zukunft mit ihren vielen Charakteren und Orten auch greifbarer und nachvollziehbarer, als es zum Beispiel ein No Man's Sky jemals sein könnte.

Ein Abenteuer beginnt

Eure ersten Schritte in Starfield erledigt ihr immer als Minenarbeiter, doch alles Weitere bestimmt ihr natürlich selbst. Im Charaktereditor legt ihr euer Aussehen fest und wählt drei Startfähigkeiten, außerdem könnt ihr euch noch für ein



paar freiwillige Traits entscheiden. Da es aber keine Rassen, Klassen oder tiefgreifende Special-Attribute (wie in Fallout) gibt, muss man da nicht lange grübeln. Damit ist die Charaktererschaffung schnell erledigt und ihr könnt euch ohne Umwege ins Abenteuer stürzen.

Als ihr während der Arbeit ein merkwürdiges Artefakt entdeckt, gerät die Sache ins Rollen: Nur Minuten später rücken bereits schießwütige Space-Piraten an, die es auf das Ding abgesehen haben. Während ihr ums Überleben kämpft, lernt ihr eine mysteriöse Truppe kennen, die sich „Constellation“ nennt und die sich ganz dem Erkunden des Weltalls verschrieben hat. Euer mysteriöses Artefakt könnte der Schlüssel zu einer gewaltigen Entdeckung sein, und so beschließt man, nach weiteren Teilen davon zu suchen. Als neues Mitglied der Constellation werdet ihr losgeschickt, um die Sache zu regeln und das große Rätsel um die Artefakte zu lösen.

Gutes Gespräch

Die Spiele von Bethesda sind nicht gerade für packende Geschichten bekannt – und auch Starfield zieht hier leider nicht alle Register. Die Hauptquest macht zwar neugierig und sie hat uns auch über weite Strecken gefallen, ihr solltet aber auf keinen Fall eine Inszenierung wie in Cyberpunk 2077 oder Mass Effect erwarten. Spannende Cutscenes gibt es nicht und

dramatische Überraschungen sind selten. Wirklich packende Bosskämpfe hat man sich gespart und auch das Ende präsentiert sich recht unspektakulär. Man erlebt zwischendurch zwar ein paar interessante Entscheidungen, doch der Großteil der Handlung verläuft linear. Für unseren Geschmack könnte die Hauptquest auch ruhig noch etwas länger sein, gerade das letzte Drittel wirkt etwas überstürzt.

Trotz allem hat Bethesda aber eine bessere Story abgeliefert als in Skyrim oder Fallout 4. Das liegt auch an ein paar richtig coolen Aufträgen, die uns an markante Orte führen und die mit interessanten Charakteren gefüllt sind. Starfield punktet mit guten Dialogen, die auch längst nicht so ausgewalzt wirken wie in manch anderem Rollenspiel. Es gibt auch wieder deutlich mehr Entscheidungsmöglichkeiten als in Bethesdas letzten Spielen. Ein Überzeugungssystem und Skill-Checks sind ebenfalls an Bord, dadurch eröffnen euch gelernte Talente hin und wieder neue Dialogoptionen. So kann man öfter mal brenzlige Situationen entschärfen oder eine bessere Belohnung für sich raushandeln. Und das ist schon viel wert. Eure Spielfigur ist übrigens wieder stumm, genau das hatten sich viele Fans nach Fallout 4 gewünscht – da hat Bethesda also auf die Kritik gehört. Unterwegs könnt ihr mehrere sympathische NPC-Begleiter anheuern, die dann





auf eurem Schiff wohnen und von denen euch immer einer begleiten darf. Die Kameraden melden sich in Gesprächen gerne mal zu Wort, haben eigene Quests im Gepäck, helfen beim Tragen und unterstützen in Kämpfen, ohne dabei groß im Weg zu stehen – das kennen wir schon so ähnlich aus Fallout 4. Auch Romanzen bis hin zur Ehe sind möglich, allerdings solltet ihr da keine heißen Liebesszenen, Eifersüchteleien oder komplexe Beziehungsgeschichten erwarten – im Grunde wird das komplette Thema nur in harmlosen Dialogen abgehandelt.

Ein dickes Lob geht dafür an die Sprecher. Die englischen Originalstimmen sind super besetzt und verleihen allen Figuren ordentlich Profil. Die Inszenierung der Charaktere ist zwar weit von dem entfernt, was mittlerweile im Genre möglich ist, aber Bethesda hat zumindest darauf geachtet, dass die meisten Figuren schön lippensynchron reden – und das macht sich

besonders bei den Hauptcharakteren richtig bezahlt. Aber auch viele der deutschen Sprecher legen sich richtig ins Zeug und sorgen für ordentlich Stimmung. Einziger Wermutstropfen in der deutschen Fassung: Die Lippenbewegungen passen leider überhaupt nicht mehr zum Gesagten, das kostet ein wenig Atmosphäre. Immerhin könnt ihr aber auf Wunsch mit deutschen Texten und englischen Stimmen spielen, die Sprachausgabe lässt sich jederzeit im Optionsmenü wechseln.

Und weil wir gerade beim Thema Audio sind: Auch die Soundeffekte sind durchweg spitze und die orchestrale Musikuntermalung von Inon Zur begleitet euer Abenteuer nahezu perfekt. Egal ob ihr gerade euren Blick über zerklüftete Landschaften streifen lasst, ob ihr belebte Städte erkundet oder einfach mal wieder ein ordentliches Feuergefecht anzettelt, der Soundtrack fängt fast immer die richtige Stimmung ein.

Quests im Überfluss

Typisch Bethesda: Nach einer Weile quillt unser Questlog förmlich über vor lauter Nebenaufgaben, Aktivitäten und so weiter. Auf manches werdet ihr mit der Nase gestoßen, anderes schnappt ihr einfach im Vorbeigehen auf, zum Beispiel wenn sich NPCs über Gerüchte unterhalten – dann gibt's einen kleinen Eintrag im Tagebuch und ihr könnt der Sache später nachgehen, wenn ihr wollt. Dabei lernt ihr auch mehrere Fraktionen kennen, zum Beispiel könnt ihr euch einer Truppe von Space-Rangern anschließen, beim Sicherheitsdienst anheuern, Schulden eintreiben oder Hilferufen nachgehen. Und das macht richtig Spaß, denn einige Sidequests fangen harmlos an, entpuppen sich dann aber als mehrstufige Aufträge mit spannenden Geschichten, die uns in guter Erinnerung geblieben sind. Wir haben zum Beispiel eine mordsgefährliche Alien-Plage ausgerottet und Kriegsverbrecher

aufgespürt, haben uns undercover unter eine Piratentruppe gemischt, haben Kolonisten eine neue Heimat gesucht, unheimliche Raumstationen erforscht, Daten beschafft, Waren geschmuggelt und so weiter. Die Mischung aus längeren Quests und kurzweiligen Nebenaktivitäten sorgt dafür, dass man viele Stunden beschäftigt ist und sich die Spielzeit dabei gut einteilen kann.

Finger am Abzug

Egal ob man aus der Ego- oder Verfolgeransicht spielt, bei den Kämpfen hat Bethesda deutlich dazugelernt. Die Schießereien fühlen sich eine ganze Ecke besser und wuchtiger an als in Fallout 4. Zwar verhält sich die Gegner-KI wieder ziemlich hohl und auch die Auswahl an menschlichen Feinden ist überschaubar, doch die Action geht zumindest gut von der Hand. Es gibt eine Riesenladung unterschiedlicher Schusswaffen (in mehreren Qualitätsstufen) und

ein verbessertes Trefferfeedback, das diesmal allerdings ohne derbe Splattereffekte auskommt – bis auf Blutspritzer ist da nichts weiter zu sehen, alle Körperteile bleiben dran. Hin und wieder gibt es auch Gefechte in Schwerelosigkeit, das ist cool umgesetzt. Da schweben dann Objekte gespenstisch durch die Gegend und Projektilwaffen haben einen deutlichen Rückstoß. In solchen Gefechten solltet ihr darum besser auf Energiewaffen set-

zen, die euch beim Schießen nicht nach hinten befördern.

Für unseren Geschmack dürften es zwar noch etwas mehr Nahkampfwaffen sein und auch ein paar coolere Gadgets als nur Granaten hätten wir uns gewünscht, aber: Für ein Rollenspiel ist die Action schon mehr als ordentlich. Schleichen ist übrigens auch wieder möglich, wenn das euer Ding ist: Schalldämpfer an die Knarre schrauben und Gegner möglichst

lautlos ausschalten, bevor jemand Alarm auslöst – das geht, ist aber völlig optional. In den meisten Fällen läuft's aber auf Geballer raus und das ist auch in Ordnung so. Wer ein gutes Schleichspiel sucht, findet woanders sicher bessere Alternativen.

Fallout-Fans werden vielleicht das coole V.A.T.S.-System vermissen, mit dem man Körperteile anvisieren konnte – das gibt es hier zumindest in den Bodenkämpfen

nicht. Ab und zu haben wir uns auch zusätzliche Skills im Kampf gewünscht, wie zum Beispiel die Möglichkeit, Geschütze aufzustellen oder Drohnen zu bauen. Allerdings gibt es etwas anderes, was die Kämpfe (und auch viele andere Situationen) aufwertet. Was genau? Dürfen wir leider noch nicht verraten! Aber Bethesda hat in seiner letzten Gameplay-Präsentation zumindest schon einen kleinen Vorgeschmack geliefert.





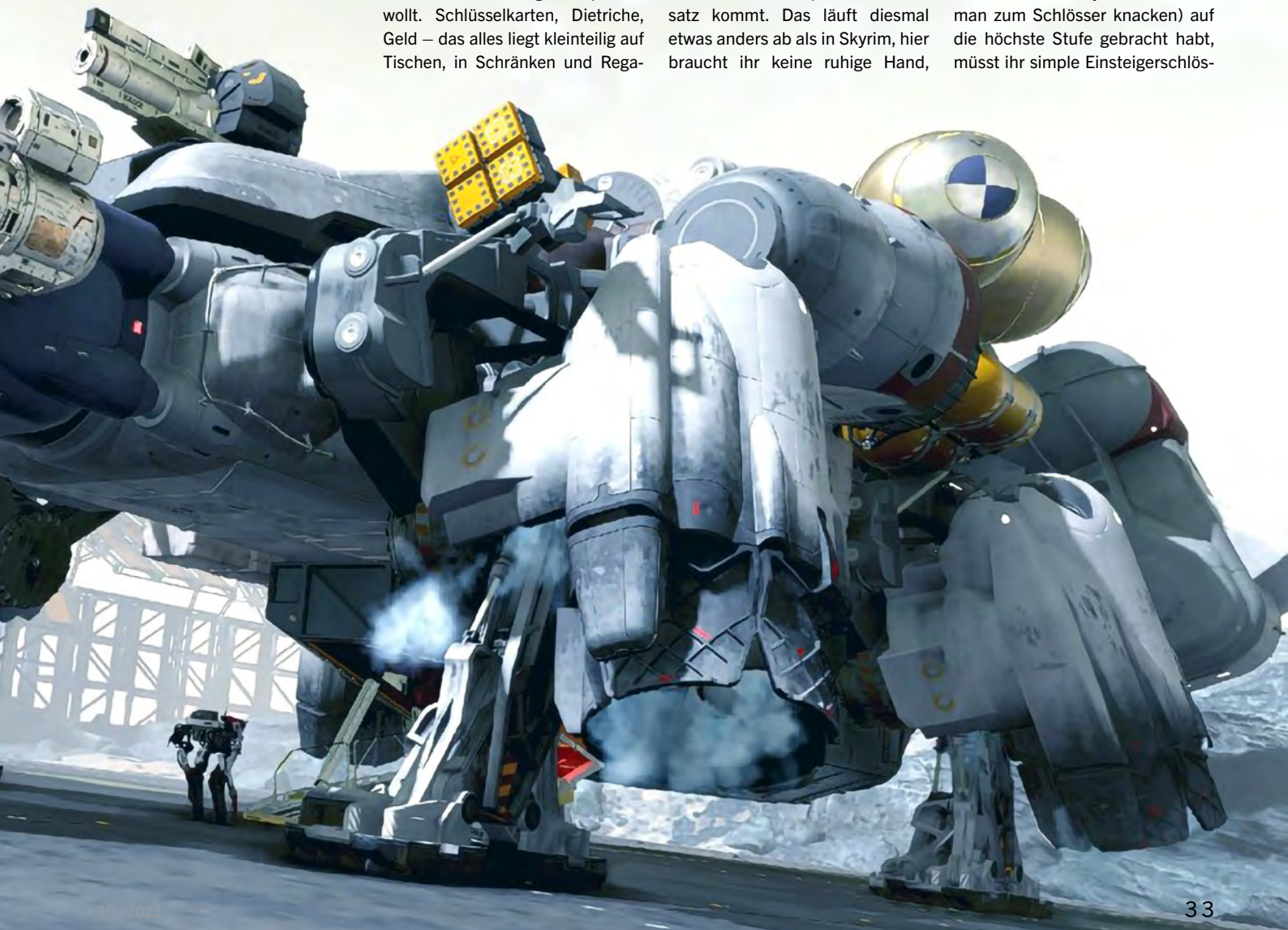
Wie man's von Bethesda kennt, ist Starfield nur so vollgestopft mit sammelbarem Kram, darunter viel wertvolle Beute, aber auch massenhaft nutzloses Zeug, das einfach nur dazu da ist, um die Locations detailreich und glaubhaft

zu gestalten. Wenn man da durch eine verlassene Raumstation stiefelt, hat man wirklich das Gefühl, dass dort mal Leute gelebt haben. Das ist also richtig gut gemacht, heißt aber auch, dass ihr die Umgebung genau absuchen müsst, wenn ihr nix Wichtiges verpassen wollt. Schlüsselkarten, Dietriche, Geld – das alles liegt kleinteilig auf Tischen, in Schränken und Regal-

en herum. Ein Scanner hebt zwar Objekte in der Nähe hervor, aber untersuchen müsst ihr den Kram dann schon selbst.

Dabei werdet ihr auch öfter mal auf verschlossene Behälter stoßen, für die ein neues Schlösser-Knacken-Minispiel zum Einsatz kommt. Das läuft diesmal etwas anders ab als in Skyrim, hier braucht ihr keine ruhige Hand,

sondern müsst verschiedene Ringe logisch übereinander anordnen. Das Minispiel ist eigentlich gelungen, allerdings nutzt es sich mit der Zeit auch ordentlich ab. Außerdem gibt es keine Möglichkeit, es komplett zu vermeiden. Selbst wenn ihr euren Security-Skill (braucht man zum Schlösser knacken) auf die höchste Stufe gebracht habt, müsst ihr simple Einsteigerschlös-





ser noch genauso öffnen wie ein blutiger Anfänger.

Training und Talente

Das Talentestem ist diesmal ziemlich simpel gehalten: Es gibt fünf Kategorien an Fähigkeiten, die sich auf Kämpfe, Soziale Skills, Körperliche Verfassung, Raumfahrt und Wissenschaft verteilen. Wo ihr nach jedem Levelaufstieg einen Punkt verteilt, solltet ihr euch gut überlegen, denn in Starfield levelt man relativ langsam. Jedes freigeschaltete Talent lässt sich außerdem noch drei Mal verbessern, dazu müsst ihr aber erst bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Zum Beispiel fünf Waffen-Upgrades herstellen, zehn Raumschiffe abschießen oder zwanzig Gegner mit Energiewaffen besiegen. Erst wenn das geschafft ist, könnt ihr einen Punkt in den nächsten Talentrang stecken. Das System ist nicht schlecht, doch wer hier nicht aufpasst und sich die Beschreibungen gut durchliest, kann sich schon ein bisschen verkillen. Tipps, mit welchen Fähigkeiten ihr loslegen solltet, gibt euch das Spiel nämlich nicht und ein Respec-Funktion haben wir auch nicht entdeckt. Darum: Augen auf beim Fähigkeitenkauf.

Volle Taschen, lange Listen

Euer Inventar wird sich unweigerlich mit Waffen, Anzügen, Rohstoffen und anderem Kram füllen, den ihr vielleicht nicht benutzen, aber zumindest verkaufen wollt. Gerade in den ersten Spielstunden neigt man ja dazu, alles einzusacken, was nicht niet- und nagelfest ist. Und dann dürft ihr euch wieder mal durch unpraktische Listeninventare wühlen, die sich Bethesda leider auch für Starfield nicht abgewöhnen konnte. Da ihr gerade zu Beginn noch nicht so viel mit euch rumschleppen könnt, werdet ihr wahrscheinlich öfter mal Beute an Begleiter abgeben oder sie in eurem Schiff verstauen – und das heißt, dass man Items ziemlich oft hin und herschieben muss. Man gewöhnt sich zwar daran, allerdings wäre die Inventarverwaltung sicherlich auch komfortabler gegangen – gerade am PC. Ob die Modder hier wieder nachbessern können?

Sobald ihr den passenden Skill freigeschaltet habt, zählt auch ein Jetpack standardmäßig zu eurer Ausrüstung. Damit könnt ihr zwar nicht dauerhaft fliegen, aber zumindest eure Sprungreichweite stark erhöhen. So könnt ihr Gegner im Kampf überraschen, indem





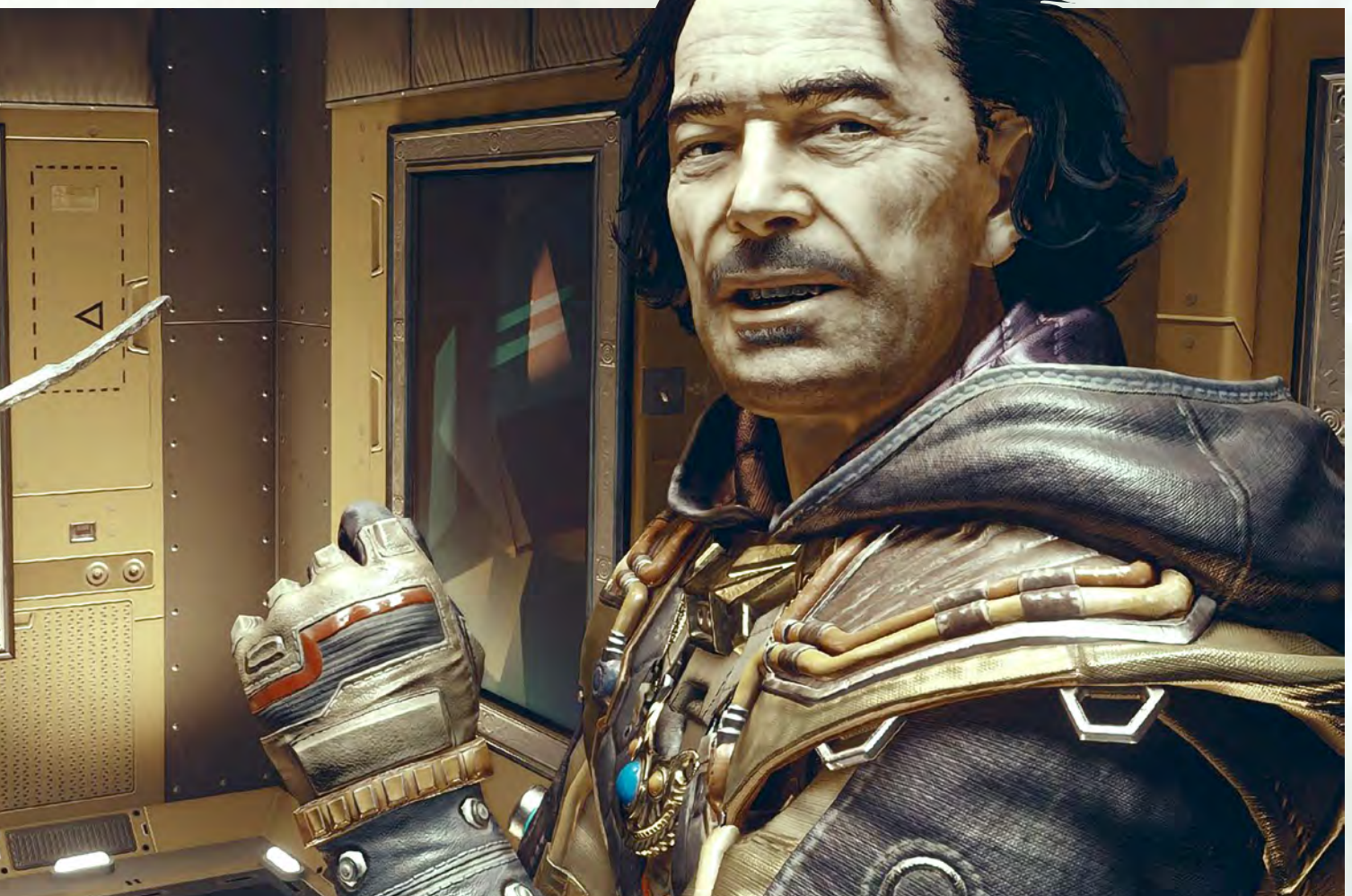
ihr einfach hinter ihre Deckung springt. (Besonders in Umgebungen mit niedriger Schwerkraft sehr zu empfehlen!) Schön: Eure Spielfigur kann sich diesmal auch an Kanten raufziehen, was eure Mobilität noch weiter erhöht. Mit dem passenden Upgrade dürft ihr außerdem über den Boden schlittern und auch Leitern lassen sich benutzen. Das alles klingt vielleicht banal, doch letztendlich sind es Details, die Fallout 4 noch fehlten und die dem Spielfluss von Star-

field zugutekommen. Das Jetpack ist übrigens auch zum Erkunden richtig praktisch, schon allein, weil man damit oft Laufwege abkürzen und jeglichen Fallschaden vermeiden kann. Wenn ihr wollt, dürft ihr buchstäblich vom nächstbesten Hochhaus springen und unten einfach elegant abbremsen – so spart ihr euch den Umweg über Treppe und Aufzug. Nun haben wir viel über Dinge geredet, die auch ebenso gut zu Fallout gepasst hätten.

Doch Starfield hat eben noch eine andere Seite – und die beginnt mit eurem ersten Raumschiff: Das gute Stück dient euch als mobiles Zuhause und Basis. Manuell starten oder landen dürft ihr damit zwar nicht, ihr könnt aber auf Knopfdruck den Orbit verlassen und euch in die Weiten des Alls aufmachen. Und nein: Starfield ist kein Freelancer

und auch kein

Elite: Dangerous! Das Weltall ist kein riesiger, zusammenhängender Schauplatz, in dem ihr einfach den Turbo einlegt und fließend von einem Planeten zum nächsten düst. Stattdessen läuft es so ab: Auf einer schicken (und leider ziemlich unübersichtlichen) Sternenkarte sucht ihr euch euer nächstes Ziel aus. Das kann ein Mond, ein Planet oder eine Raumstation sein, freie Ziele irgendwo im Nirgendwo dürft ihr also nicht anwählen. Und natürlich könnt ihr auch ein Sonnensys-





tem verlassen, zu weiteren Sternen aufbrechen und euch dort in der Umlaufbahn umsehen – knapp 1.000 prozedural erzeugte Welten könnt ihr so besuchen. Nötig ist das aber ausdrücklich nicht.

Wenn ihr euch einfach auf eure Quests konzentriert und Starfield so spielt wie ein typisches Bethesda-Rollenspiel, werdet ihr ohnehin

schon zu vielen interessanteren Locations geschickt: Da warten abwechslungsreiche Städte und Kolonien, schön unterschiedlich designet und voller NPCs, Geschichten, Händler und Aufträge. Da macht es einfach Spaß, jeden Winkel abzusuchen. Erwartet nur nicht das gleiche Erkundungsgefühl wie in einem Skyrim, in dem ihr nach

und nach eine riesige, zusammenhängende Spielwelt erforscht. In Starfield wählt ihr eben euer Ziel auf der Karte oder im Questlog aus, dann noch die Sprungtaste aktivieren, kurze Ladezeit – und schon seid ihr da. Das Gefühl, eine große, simulierte Welt zu ergründen, will sich da bei uns nicht einstellen. Immerhin können euch im All aber

auch mal zufällige NPC-Schiffe begegnen, die dann ein paar witzige Geschichten auf Lager haben oder mit euch handeln wollen.

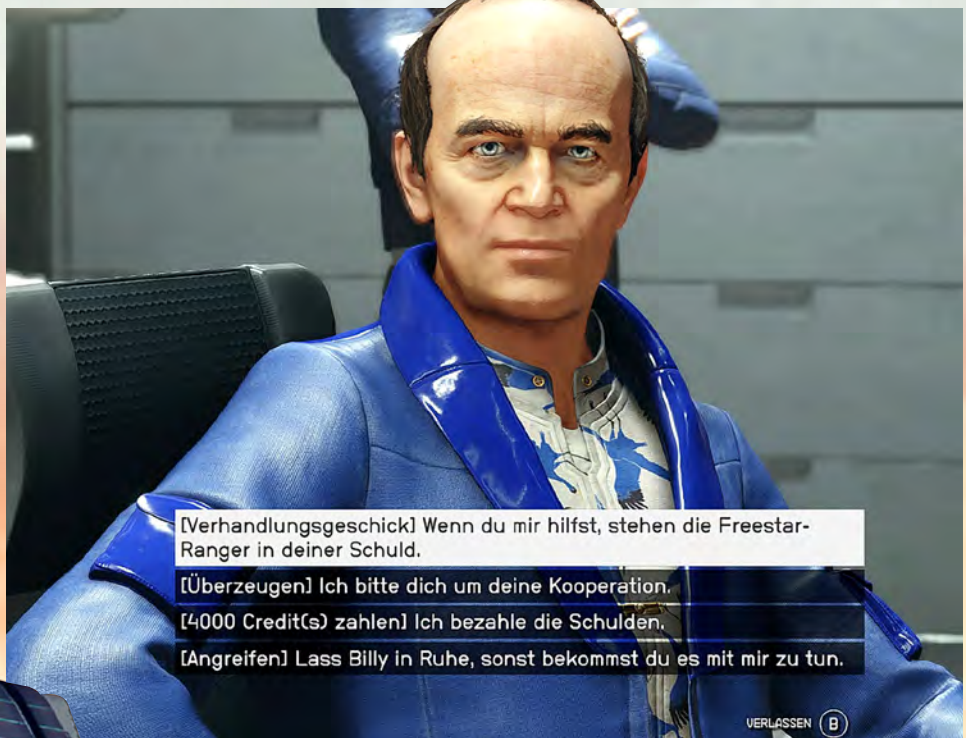
Auf Kampfstation

Natürlich werdet ihr im Weltall auch jeder Menge Weltraumpiraten begegnen, die es auf eure Fracht abgesehen haben. Da lasst



ihr dann hübsch die Waffen sprechen, im Angebot ist das Übliche: Laser, Raketen und so weiter. Das Weltraumgeballer spielt sich zwar schön unkompliziert, hat aber auch einfach nicht so viel Unterhaltungswert und Abwechslung wie zum Beispiel ein Everspace 2, in dem es deutlich spaßigere Kämpfe gibt. Außerdem fehlt es uns da noch an richtigen Highlights, in unserer Spielzeit haben wir praktisch nie eine größere Weltraumschlacht oder eindrucksvollere Bosskämpfe gegen richtig dicke Schiffe erlebt. Auch das Fliegen selbst erfordert kein großes Können, bis auf ein paar Asteroiden mussten wir da im Grunde niemals etwas ausweichen. Könnte es irgendwo in den entlegeneren Winkeln der Galaxie noch coolere Herausforderungen und größere Gefechte geben? Gut möglich! In über 80 Stunden haben wir aber schlichtweg nichts davon gesehen.

Zumindest gibt's im All aber ein cooles Feature: Hier dürft ihr nämlich doch so ne Art V.A.T.S. nutzen, mit dem ihr die Systeme des Gegnerschiffs anvisieren könnt. Wenn ihr die Triebwerke zerdepert, dürft ihr sogar an das Schiff andocken und dort die Crew von Hand ausschalten. Anschließend habt ihr dann die Möglichkeit, den Laderaum zu plündern oder gleich das ganze Schiff mitzunehmen – das könnt ihr dann entweder selbst nutzen oder einfach in der nächsten größeren Ortschaft verkaufen. Ihr wollt ein bisschen Pirat





spielen? Könnt ihr machen, wenn ihr wollt.

Raumschiffe im Eigenbau

Egal ob ihr Schiffe kauft oder sie halbwegs ehrlich verdient: Es gibt eine ganze Menge kleine und große Modelle, die ihr euch im Laufe der Zeit in die Garage stellen könnt. Dabei solltet ihr nicht nur auf Panzerung, Wendigkeit oder Bewaffnung achten. Auch die Crew sollte man im Auge behalten, denn wenn ihr mehr Leute an Bord habt, verbessern sich auch eure Kampfwerte. Ganz wichtig ist die Größe des Frachtraums, damit ihr regelmäßig euer Inventar leeren könnt. Und vielleicht wollt ihr ja noch eine Werkbank an Bord haben, falls ihr unterwegs mal etwas herstellen oder verbessern mögt – die Crafting-Systeme funktionieren hier im Grunde genau so wie in Fallout 4.

Sobald ihr euch für ein Schiff entschieden habt, könnt ihr es noch in einem unkomplizierten Editor euren Wünschen anpassen. Wer mag, darf sich ein Schiff aus verschiedensten Modulen selbst

zusammenstecken und umgestalten, vom Cockpit bis hin zur Antriebsdüse. Das ist zwar nicht nötig, da auch die vorgefertigten Schiffe völlig ausreichend sind, aber wer schon als Kind gern mit Lego gespielt hat, kann sich hier austoben. Unser Eindruck: Ein sehr nettes Feature, das man in Zukunft auch sicher noch ausbauen kann.

Wie viele Welten braucht ein Spiel?

Früher oder später werdet ihr auf jeder Menge Planeten landen, ganz egal ob nun für eine Quest oder ganz einfach weil ihr Lust darauf habt. Und diese Welten dürft ihr dann frei erkunden. Aber: Planeten sind keine durchgängige Open Worlds, die man in einem Rutsch komplett umrunden kann. Stattdessen sind sie in weitläufige Landezonen mit unsichtbaren Grenzen unterteilt. Doch bis ihr so eine Grenze erreicht, müsst ihr schon ein ganzes Stück laufen. Starfield ist also definitiv kein No Man's Sky. Allerdings tippen wir stark darauf, dass die meisten Spieler gar nicht merken werden, dass irgendwo eine Plane-

tengrenze verläuft. Viel wichtiger ist doch die Frage: Macht das Erkunden überhaupt Sinn und Spaß?

Zuerst mal: Es ist oft ungeheuer atmosphärisch, so eine neue Welt zu betreten, einen Hügel zu erklimmen und einfach mal den Blick schweifen zu lassen – selbst wenn es da oft nur totes Geröll zu sehen gibt, weil der Großteil der Himmelskörper schlichtweg kein Leben bietet. Doch selbst auf kargen Monden oder staubigen Wüstenplaneten könnt ihr zumindest noch Rohstoffe finden, die ihr einfach mit eurem Laser aus dem Gestein schneidet. Auf anderen Welten gibt es auch blühende Vegetation und verschiedenste, abgefahrene Kreaturen, manche aggressiv, andere friedlich. Auch diese Viecher könnt ihr scannen oder für Erfahrungspunkte jagen, wenn ihr Lust drauf habt. Das ist zwar nicht gerade spannend und hat uns mit der Zeit auch kaum noch beschäftigt, aber: Wer einfach mal auf eigene Faust fremde Welten erkunden will, ohne dabei einer Quest zu folgen, kann das auf jeden Fall tun.

Mit aktiviertem Scanner entdeckt ihr in der Ferne außerdem oft interessante Orte, zu denen ihr erst mal hinlaufen müsst – Fahrzeuge gibt's nämlich nicht. Manche dieser Orte sind einfach nur Naturphänomene, oft entdeckt man aber auch Piratenstützpunkte, Farmen, Fabriken, kleine Außenposten und so weiter. Manchmal findet man dort sogar eine kleine Quest oder ihr könnt zumindest etwas Beute einsacken. Gar nicht so schlecht! Was uns da fehlt, sind spannende Zufallsbegegnungen und einfach mehr Leben, zumindest auf den besiedelten Planeten. Abgesehen von gelegentlichen Schiffen, die zufällig in der Pampa landen, war auf unseren Planeten einfach kaum etwas los. Wir haben zum Beispiel mehrmals Höhlen besucht, in denen außer ein paar Ressourcen oder einem Kadaver aber schlichtweg nichts zu entdecken war. Warum sollten wir also noch weitere Höhlen erkunden, wenn schon die ersten ziemliche Nieten waren? Da machen wir lieber etwas anderes mit unserer Spielzeit.



Zum Beispiel habt ihr auch die Möglichkeit, auf den Planeten eigene Stützpunkte zu errichten. Kleine Habitate, Generatoren, Landeplätze, Extraktoren, Frachträume – das alles und mehr könnt ihr einfach in die Landschaft pflanzen. Die Grundmechanik kennen wir schon so ähnlich aus Fallout 4, allerdings dürfen wir hier auch eine praktische Vogelperspektive nutzen, die deutlich mehr Übersicht bietet. In unserem Test haben wir uns allerdings noch nicht allzu sehr mit dem Basisbau beschäftigt, denn dafür sind massenhaft Ressourcen nötig – wir werden uns das Feature aber in den nächsten Tagen und Wochen noch genauer anschauen. Wir können aber schon jetzt ziemlich sicher sagen, dass der Basisbau völlig freiwillig ist. Wer sich aber schon in Fallout 4 gerne ein Zuhause gebastelt hat, wird daran sicher seine Freude haben.

Falls es zum Basisbau auch eine spannende Questreihe geben sollte, ist sie uns in unseren 80 Spielstunden schlichtweg noch nicht begegnet. Dafür haben wir aber noch reichlich unerledigte Aufträge in unserem Questlog und sehr viele Systeme haben wir noch nicht mal besucht – an Umfang mangelt es also nicht, selbst wenn man auf das

Planetenerkunden und den Basisbau verzichtet. Und auch nach der Hauptquest ist natürlich nicht einfach Schluss, jedenfalls nicht, wenn ihr das wollt. Wie Bethesda vorab schon verraten hat, gibt es in Starfield nämlich tatsächlich eine Art „New Game Plus“. Wie genau dieser Modus aussieht, welche Fortschritte übernommen werden und warum man sich überhaupt darauf

einlassen sollte – das alles dürfen wir euch nicht verraten. Und selbst wenn wir es dürften, würden wir in diesem Test darauf verzichten – das ist nämlich eine Überraschung, die ihr besser selbst rausfindet.

Reichen 30 Bilder pro Sekunde?

Wir haben Starfield auf PC, Xbox Series S und Xbox Series X getestet und kommen auf allen Platt-

formen zum gleichen Ergebnis: Bethesda's Qualitätskontrolle hat saubere Arbeit geleistet, grobe Bugs sind uns in insgesamt mehr als 140 Spielstunden keine begegnet. Abstürze waren äußerst selten und kaputte Quests hatten wir auch keine. Dass die Gegner-KI hin und wieder mal kleinere Aussetzer zeigt oder dass die Wegfindung bei manchen NPCs für lustige Momen-





te sorgt, lässt sich gut verschmerzen. Was uns aber gestört hat, sind die mangelhaften Zugänglichkeitsoptionen. Auf Wunsch gibt's hier lediglich große Menüschriften und Untertitel sowie die Optionen, per Tastendruck Items zu ziehen oder das Visier umzuschalten. Da sind wir von anderen AAA-Games deutlich mehr gewohnt. Immerhin lässt sich aber die Tastenbelegung umfassend anpassen. Hinweis für Arachnophobiker: Es gibt Spinnen im Spiel, aber keinen Modus, um

sie optisch zu entschärfen. Spannend bleibt die Frage nach der Performance. Mit der Ankündigung, dass Starfield auf den Xbox-Konsolen nur 30 Bilder pro Sekunde packt, hat Bethesda vorab für einigen Unmut gesorgt. Nach ein paar Minuten Eingewöhnung stellten wir aber fest, dass wir mit den 30 Bildern pro Sekunde bestens zurechtkamen, das Spielerlebnis fühlte sich in den allermeisten Momenten flüssig und sauber an. Auf dem PC sind zwar höhere Frame-

raten möglich, allerdings braucht ihr dazu einen leistungsstarken PC. Und wenn ihr in Ultra-Settings und in 4K zocken wollt, reicht die von Bethesda empfohlene Hardware schlichtweg nicht mehr aus, da kommt selbst eine RTX 3080 ins Schwitzen. Bethesdas Creation Engine wurde sichtbar aufgemöbelt und unterstützt jetzt sehr schöne Beleuchtung und detailreiche Schatten. Dazu gibt's sehr hohe Weitsicht, kurze Ladezeiten und angenehm wenig Pop-Ups, was

aber alles ordentlich Leistung kostet. Was viele Nvidia-Besitzer vorab schon geärgert hat, ist der Verzicht auf DLSS, stattdessen stehen nur Upscaling-Methoden (FSR 2.0 wird unterstützt) von AMD zur Wahl. Die werdet ihr höchstwahrscheinlich auch brauchen, um auf einem Mittelklasse-System in ordentlicher Qualität zu spielen. Unser Tipp: Nicht zu sehr bei den Details sparen, Starfield lässt sich nämlich auch mit 30 bis 40 FPS sehr gut genießen! Umso ärgerlicher, dass





FAZIT: Fantastisch
designtes Sci-Fi-Rollen-
spiel mit vielen typischen
Bethesda-Stärken, guten
Dialogen und spaßigen
Kämpfen. Raumfahrt und
Planetenerkundung ver-
lieren zwar schnell an Reiz,
stören das Spielerlebnis
aber auch nicht.


WERTUNG **9**

das Grafikmenü kaum nützliche Infos bietet. Was sich hinter den Einstellungen verbirgt und wie viel Performance sie kosten, muss man sich selbst zusammenreimen. Gamma-Regler und FOV-Slider hat man sich gespart. Sogar die Möglichkeit, die Framerate zu begrenzen, fehlt hier komplett. Vsync an, Vsync aus – mehr dürft ihr da nicht einstellen. Wer eine Obergrenze für die Framerate festlegen will, muss das also manuell über den Grafiktreiber regeln.

Doch selbst wenn ihr bei den Grafiksettings ein paar Kompromisse eingehen müsst, sollte euch das nicht vom Kauf abhalten. Starfield setzt vielleicht keine neuen

Maßstäbe, ist aber trotzdem ein richtig starkes Abenteuer geworden, das nicht nur von seiner Technik, sondern auch von seinem tollen Design lebt. Bethesdas Schritt zur einer neuen Marke ist definitiv gelungen, das Setting haben sie toll hinbekommen und auch die meisten Charaktere, Quests und Geschichten machen richtig Spaß. Auch bei der Action hat sich das Team deutlich gesteigert und für Umfang ist gesorgt. Dass man nun auch mit einem Raumschiff rumdüsen und sich im Weltall Kämpfe liefern kann, fühlt sich zwar eher wie ein schöner Bonus an, steht dem Erlebnis aber auch nie im Weg. Ähnlich verhält es sich mit dem

offenen Planetenerkunden: Manchen Spielern dürfte das langwierige Herumlaufen einfach zu leer und öde vorkommen, andere werden es trotzdem mögen und sich vielleicht lieber mit dem Basisbau oder Ressourcensammeln beschäftigen, anstatt Quests zu machen. Das Spiel lässt uns da gerade genug Freiheiten, um es so zu erleben, wie wir es wollen. Denn auch wenn es diesmal keine riesige, zusammenhängende Open World à la Skyrim gibt, auch wenn nicht jedes Feature voll in Schwarze trifft, ist das immer noch ein Bethesda-Spiel durch und durch – und wie wir finden, es ist auch eines der besten, die das Studio je gemacht hat. Dass Starfield

eine große Zukunft hat, daran haben wir keinen Zweifel: Ein erstes Add-on ist bereits angekündigt und die Modder stehen schon in den Startlöchern. Wenn's am Ende auch nur halb so erfolgreich wird wie Skyrim, dann ist Starfield ganz sicher ein Spiel, über das wir auch noch in den nächsten Jahren häufiger reden werden. 

Spiel bei
Amazon
kaufen:*



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





Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Hersteller: Larian Studios
Termin: 03. August 2023
USK: ab 18 Jahren

Baldur's Gate 3



Wir haben Baldur's Gate 3 in mehr als 115 Stunden durchgespielt und erklären im Test, warum das Rollenspiel ein absolutes Ausnahmespiel, ein Kunst- und Meisterwerk geworden ist.

Von: Matthias Dammes



Dass uns mit Baldur's Gate 3 zum Release am 03. August 2023 ein ganz besonderes Rollenspiel erwartet, war vorher klar. Bereits vor der Veröffentlichung entbrannte eine Diskussion über die potenziellen Auswirkungen des Spiels: Wird das ein neuer Maßstab für Rollenspiele oder die Industrie im Allgemeinen, ist es nur eine Anomalie? Dass das Abenteuer von Larian Studios ungeheures Potenzial hat, zeigte sich schon deutlich während der Early-Access-Phase und diverser Preview-Gelegenheiten.

Im Test galt es nun, das Spiel in seiner Gänze zu erleben und zu ergründen, ob es den Vorschuss-

lorbeeren gerecht wird. Da uns früh bekannt war, dass wir Zugang zur finalen Version erst wenige Tage vor Release erhalten würden, schlossen wir einen Test pünktlich zum Release von Anfang an aus. Wir wollten uns die Zeit nehmen, die einem solchen Mammut-Projekt würdig ist. Inzwischen haben wir das Rollenspiel in gut 115 Spielstunden durchgespielt und dabei ein absolut grandioses Abenteuer erlebt. So viel können wir schon mal verraten: Baldur's Gate 3 wird dem Hype mehr als gerecht.

Zurück zur Schwertküste

Die große Konstante, die sich durch das gesamte Spiel sowie

all seine Mechaniken zieht und die einen Großteil der Faszination ausmacht, ist mit einem Wort beschrieben: Freiheit. Das Rollenspiel liefert uns eine gewaltige Sandbox, in der wir unsere Charaktere nach unseren Vorstellungen handeln lassen können. Alles, was wir tun, kommt mit den entsprechenden Konsequenzen und Story-Entwicklungen daher. Wir haben uns während des Tests immer wieder mit anderen Kollegen und Spielern ausgetauscht. Nahezu jeder berichtet von völlig anderen Erlebnissen als unseren. Baldur's Gate 3 entführt den Spieler in seine ganz eigene Story, die auf sehr organische Weise von sei-

nen Handlungen beeinflusst wird. Die Ausgangslage ist zunächst für alle gleich. Wir befinden uns an der Schwertküste von Faerûn, dem bekanntesten Schauplatz des Universums von Dungeons & Dragons. Unser designierter Held und zahlreiche andere werden von den sogenannten Gedankenschindern entführt. Grausame Wesen, die danach streben, ihr einst gewaltiges Imperium mit der Herrschaft über alles Leben neu auferstehen zu lassen. An Bord eines Nautiloid-Schiffs werden wir mit einem Gedankenschinder-Parasiten infiziert. Dieser löst unter normalen Umständen einen Prozess aus, der Ceremorphose genannt wird.



Dabei verzehrt der Parasit das Gehirn des Opfers und verwandelt es schließlich in einen neuen Gedankenschinder.

Bevor unserem Helden und seinen Mitgefangen aber dieses Schicksal widerfährt, stürzt der Nautiloid ab und wir wachen an einem Flussufer auf. Unser oberstes Ziel sollte es nun sein, ein Mittel gegen den Parasiten zu finden. Was zunächst nach einem einfachen Abenteuer mit einem klaren Ziel klingt, entwickelt sich jedoch schnell zu etwas wesentlich Größerem. Was uns dabei zustößt und welche Wendungen die Geschichte nimmt, hängt größtenteils von uns ab. Genau wie in einer Pen&Paper-Runde sind wir die treibende Kraft für die Story und nicht nur der Passagier.

Erstklassige Erzählung

Zu den großen Stärken der Erzählung gehört für uns auch, dass sie eine unheimlich komplexe Gemengelage präsentiert. Es gibt keine klare Unterscheidung zwischen dem guten und bösen Weg. Wir in-

teragieren im Verlauf des Spiels mit einer Vielzahl von Individuen und Gruppierungen, die immer wieder eigene Ziele in Bezug auf das große Ganze verfolgen. Welche Ziele das sind, ob man Personen und Gruppen trauen kann und ob deren Motivationen sich mit den unsrigen vereinbaren lassen, ist häufig nicht so leicht zu durchschauen. Mehrfach haben wir getan, was uns richtig und gut erschien, aber zu ungeahnten und unangenehmen Konsequenzen führte. In dieses Bild passen die drei Gegenspieler, von denen wir im Verlauf des Spiels erfahren. Auch die bilden keine geschlossene Einheit, wenn es um die Verfolgung ihrer Ziele geht. Wie wir als Spieler damit umgehen, ist uns überlassen. Ein simples richtig oder falsch gibt es jedenfalls in den meisten Fällen nicht.

Dazu trägt bei, dass die Charaktere ohne Ausnahme hervorragend geschrieben sind. Jede Figur, mit der wir Story-relevant interagieren, hat in der Regel etwas Interessantes zu sagen, einen Grund genau in dieser Situation an dieser Stelle zu

sein und verfolgt meist eine eigene Agenda. Auch dabei hat unser Umgang mit dem Charakter manchmal ungeahnte Auswirkungen. Eine zunächst irrelevant wirkende Konversation im ersten Akt kann uns viel später noch zum Vor- oder Nachteil gereichen.

Die wichtigsten Charaktere auf unserer Reise sind natürlich unsere Gefährten. Die sind jedoch nicht einfach nur Kameraden im Kampf. Jeder von ihnen hat eine eigene, tiefgründige und fantastisch geschriebene Geschichte, die auf die eine oder andere Weise mit der übergreifenden Handlung verbunden ist. Beim Umgang mit den Begleitern ist es wichtig, sich nicht vom ersten Eindruck abschrecken zu lassen. Wie im echten Leben erhält man einen besseren Einblick in den Charakter erst, nachdem man die Person besser kennengelernt hat. Ausgezeichnet gefallen hat uns, dass unsere Handlungen nicht nur unser Ansehen bei den Gefährten bestimmen, sondern auch Einfluss auf deren Charakterentwicklung nehmen können.

Allerdings sind die Begleiter keine willenlosen Hüllen, die wir einfach nach unseren Vorstellungen formen. Sie haben starke Ansichten, die sie auch zu verteidigen wissen. Im Zweifel sogar mit harten Konsequenzen für uns und unser Abenteuer. So können Gefährten zu Gegnern werden oder uns schlicht verlassen. Zudem führen unsere Handlungen unter Umständen indirekt oder unbeabsichtigt zum Verlust eines Begleiters. Das mussten wir im zweiten Akt des Spiels am eigenen Leib erfahren: Einer unserer Gefährten segnete leider das Zeitliche, weil wir eine Entscheidung getroffen haben, die uns richtig erschien, für den betroffenen Charakter aber ungeahnte Folgen hatte. Außerdem hat uns ein Companion in Freundschaft verlassen, um ein Problem zu verfolgen, das wir nicht selbst zu lösen vermochten.

Hinter jeder Ecke eine Geschichte

Dass es ganz organisch zu den eben genannten Ereignissen kommt, liegt auch an der intel-



ligent gestalteten Spielwelt, die man fast als einen eigenen Charakter ansehen kann. Entscheidungen treffen wir nämlich nicht nur durch Antwortmöglichkeiten in Dialogen. Auch unsere Interaktionen mit der Spielwelt können ungeahnte Auswirkungen haben. Welche Wege wir in welcher Reihenfolge erkunden, hat viel damit zu tun, ob und in welcher Reihenfolge bestimmte Ereignisse stattfinden. So kann es passieren, dass man ganze Handlungsbögen gar nicht zu Gesicht bekommt. Ob und wie wir mit NPCs interagieren, bestimmt ebenfalls, was wir in der

Spielwelt erleben. Zu den NPCs gehören auch Tiere und sogar Leichen, denn mit den richtigen Zaubern können wir mit Vieh und Toten sprechen!

Wir hatten dabei nie das Gefühl, unsere Zeit zu verschwenden. Das ausführliche Erkunden jeder noch so versteckten Ecke wird vom Spiel stets belohnt. Zur Motivation trägt bei, dass wir nicht auf der Karte sehen, wo wir neue Quests abholen können. Wenn wir also nichts verpassen wollen, müssen wir ausziehen und die Welt erkunden, mit Leuten reden und subtil verstreute Hinweise ernst

nehmen. Nichts in Baldur's Gate 3 wirkt zufällig oder nur platziert, um die Welt zu füllen. Alles hat einen Zweck.

Außerdem ist in der Regel alles, was man erlebt, mehr oder weniger mit der übergeordneten Handlung verbunden. Eine klare Trennung zwischen Haupt- und Nebenquests gibt es nicht. Man weiß nie, wohin sich eine auf den ersten Blick nebensächliche Aufgabe im weiteren Verlauf entwickelt. Ein hervorragendes Beispiel dafür gibt es im zweiten Akt. Während der Erkundung eines Friedhofs stoßen wir auf den Eingängei-



nes Mausoleums. Davor treffen wir einen Charakter wieder, den wir im ersten Akt kennengelernt haben. Er erzählt, dass im Mausoleum ein alter mächtiger Gegenspieler von ihm eingesperrt sei und warnt uns vor der Gefahr. Auf den ersten Blick also eine unwichtige Nebenaufgabe, einen Feind als Gefallen für einen NPC auszuschalten. Als wir das Mausoleum betreten, stellt sich jedoch schnell heraus, dass das hier mehr ist als nur das Grab eines alten Übels. Wir finden einen gewaltigen Tempel der Göttin Shar. Dadurch wird der Ausflug plötzlich zu einer Angelegenheit, die unsere Begleiterin Shadowheart direkt betrifft. Noch tiefer in der Anlage begegnen wir dem Handlanger eines der drei großen Gegenspieler. Am Ende unseres mehrstündigen Mausoleum-Abenteuers stehen wir dann Ereignissen gegenüber, die weitreichende Auswirkungen auf den gesamten Story-Verlauf und unsere Kampagne haben. Faszinierend, wie aus einer zunächst trivial erscheinenden Aufgabe Konsequenzen von globaler Tragweite wachsen. Solche Momente hält das Spiel immer wieder bereit.



Wer wir sind, ist wichtig

Wir verbringen unsere Zeit in Baldur's Gate 3 aber nicht nur mit dem Erkunden der Spielwelt und dem Quatschen mit unzähligen Charakteren. Manchmal lassen sich Situationen nicht friedlich lösen und die Waffen müssen sprechen – der richtige Zeitpunkt, um einen Blick auf die Rollenspiel-Sys-

teme des Spiels zu werfen. Wie schon seine Vorgänger basiert der Titel auf dem Universum von Dungeons & Dragons und verwendet entsprechend das Regelwerk der Pen&Paper-Vorlage. In diesem Fall bedienen sich die Entwickler an der aktuellen fünften Edition. Zwar haben sich die Macher an einigen Stellen Freiheiten gegönnt, die not-

wendig sind, um das Regelwerk in ein Videospiel zu übertragen, aber insgesamt ist Baldur's Gate 3 eine sehr treue Umsetzung.

Das beginnt bei der Charaktererstellung unseres Helden. Zu Beginn des Spiels haben wir die Wahl, ob wir als einer der Origin-Charaktere (die im Spiel auch unsere Gefährten werden) oder lieber als



selbst erstellter Held in das Abenteuer ziehen wollen. Wenn wir unseren Avatar erstellen, haben wir die Wahl aus elf Rassen, teilweise mit speziellen Unterrassen. Darunter sind Fantasy-Klassiker wie Menschen, Elfen und Zwerge, aber auch ausgefallener D&D-Rassen wie Githyanki, Tiefling und Drachenblütige. Jede Rasse hat spezielle Eigenschaften und Fähigkeiten. So erhalten Halb-Orks einen Bonus auf kritischen Schaden und Einschüchterungswürfe.

Die zweite wichtige Entscheidung ist die Wahl der Klasse. Die zwölf Klassen stellen sehr unterschiedliche Spielstile dar. Jede Klasse hat zudem noch mehrere Unterklassen, aus denen man entweder bereits zu Beginn oder ab einem bestimmten Level eine Spezialisierung auswählt. Die Wahl der Klasse bestimmt aber nicht nur die Fähigkeiten unseres Helden. Genau wie die Wahl der Rasse hat auch die Klasse Auswirkungen auf die im Spiel zur Verfügung stehenden Dialogoptionen und die Reaktionen der NPCs auf den Helden. Ein Drow-Charakter muss mit anderen Reaktionen auf seine Anwesenheit rechnen als ein Mensch. Barden

haben als geborene Entertainer in Gesprächen ganz andere Möglichkeiten als ein plumper Barbar.

Die Reaktion der Spielwelt auf unseren Helden wird zusätzlich durch den Hintergrund der Figur erweitert. Auch hier stehen uns zwölf Optionen zur Auswahl. Ob wir eine Vergangenheit als Entertainer, Soldat oder Adliger haben, eröffnet zusätzliche Dialogoptionen und gibt uns Boni in einigen Fähigkeiten. So ist ein Straßenkind bewandert in Fingerfertigkeit und Heimlichkeit, während ein Weiser mit Wissen in Arkaner Kunde und Geschichte glänzen kann. Diese Talente sind wichtig für die sogenannten Skillchecks in Dialogen und andere Aktionen wie das Knacken von Schlössern. Wer gut in Auftreten oder Überzeugung ist, hat bessere Chancen, bei entsprechenden Dialogoptionen die für den Erfolg nötigen Werte zu würfeln. Allein durch die unzähligen

Kombinationsmöglichkeiten aus Rasse, Klasse und Hintergrund ergeben sich für Spieler ganz unterschiedliche Abenteuer.

Befriedigung des Sieges

Die Kämpfe laufen in Baldur's Gate 3 rundenbasiert ab. Sie entsprechen damit also der Pen&Paper-Vorlage und bieten taktische Tiefe. Bei Kampfstart würfeln alle Beteiligten zunächst ihre Initiative aus, die bestimmt, in welcher Reihenfolge jede Figur zum Zuge kommt. Sobald wir mit einem unserer Charaktere an der Reihe sind, stehen uns verschiedene Optionen offen. Wir können uns bewegen, die Reichweite wird von der Bewegungsrate des Charakters beeinflusst. Weiterhin stehen uns gewöhnlich eine Hauptaktion und eine Bonusaktion zur Verfügung. Die Fähigkeiten jeder Klasse fallen in eine der beiden Kategorien. Zu Bonusaktionen gehören neben

speziellen Skills unter anderem Vorgänge wie die Nutzung eines Trankes oder das Springen.

Unsere Aufgabe ist es, die zur Verfügung stehenden Aktionen sinnvoll einzusetzen. Basierend auf der Zusammenstellung unserer Gruppe, den Gegnern und Faktoren wie dem Aufbau der Umgebung sind die Auseinandersetzungen stets spannend. Wie in einem Puzzle tüfteln wir in jedem Kampf eine funktionierende Taktik aus. Dabei gibt es keinen optimalen Weg zum Sieg. Genau wie bei der Story kommt in den Kämpfen jeder Spieler zu seinen ganz individuellen Lösungen. Hier wird zudem die Kreativität des Spielers gefordert, da die taktischen Möglichkeiten weit über das einfache Abfeuern der jeweiligen Klassen-Fähigkeiten hinausgehen. Herumliegende Gegenstände können als Wurfgeschoss genutzt werden, wenn ein Feind in der Nähe eines Abgrunds





steht, dürfen wir versuchen, ihn hinunterzuschubsen.

Setzt man all diese taktischen Möglichkeiten klug ein, kann man selbst scheinbar ausweglose Situationen zum eigenen Vorteil wenden. Das haben wir im dritten Akt erlebt: Wir bekamen es mit einem übermächtigen Gegner und einer ganzen Reihe seiner Handlanger zu tun. Beim Auswürfeln der Initiative hatten wir Pech, sodass zunächst viele der Gegner an der Reihe waren. Noch bevor wir überhaupt das erste Mal eingreifen konnten, lagen bereits zwei unserer vier Gruppenmitglieder im Todeskampf am Boden. Eigentlich direkt ein Grund, neu zu laden. Wir dachten uns aber: Versuchen wir es mal, zur

Not wird im nächsten Zug geladen. Daraus entwickelte sich ein 40-minütiger Überlebenskampf, bei dem es uns nicht nur gelang, unsere gefallenen Kameraden zu retten, sondern auch das Blatt komplett zu wenden und den Kampf für uns zu entscheiden. Das war am Ende unheimlich befriedigend und ein Paradebeispiel für die Kraft des großartigen Kampfsystems.

Campen mit Freunden

Aus solchen Auseinandersetzungen gehen wir aber nicht unbeschadet heraus. Vermutlich haben Charaktere danach einen schlechten Gesundheitszustand, außerdem gibt es in Dungeons & Dragons das System mit den

Zauberplätzen. Die verdeutlichen die Erschöpfung eines Magiewirkers. Wenn ein Zauberer einen seiner Sprüche verwendet, wird ein entsprechender Zauberplatz verbraucht. Diese Ressource und fehlenden Lebenspunkte stellen sich nach einem Kampf aber nicht wie durch Zauberhand wieder her. Dafür gibt es das Rast-System. Mit einer kurzen Pause stellen wir die Hälfte der Lebenspunkte und einige spezielle Fähigkeiten wieder her. Für eine vollständige Erholung müssen wir eine lange Rast einlegen. Dazu ziehen sich unsere Charaktere in ihr Lager zurück und beenden den Tag. Legen wir uns mit genug Vorräten schlafen, sind am nächsten Morgen alle Zauber-

plätze und Lebenspunkte wiederhergestellt.

Das Lager dient aber nicht nur als Schlafstätte. Hier kommen wir mit unseren Begleitern in entspannter Atmosphäre zusammen und können mit ihnen persönliche Gespräche führen. Dabei bauen wir Beziehungen zu den Figuren auf und erkundigen uns über ihre Meinung zu unseren Abenteuern. Sehr gefallen hat uns, dass unsere Helden in ihrer Freizeit in entsprechend legerer Kleidung herumlaufen. Dazu gibt es im Charakterbildschirm extra drei spezielle Slots für Unterwäsche und Freizeitkleidung. Es erzeugt Atmosphäre, wenn wir unserem Lieblingsgefährten romantisch näherkommen wollen und dabei nicht noch die blutverschmierte dicke Rüstung anhaben.

Im Lager treffen wir auch die Gefährten, die sich gerade nicht in unserer Gruppe befinden. So können wir mit diesen Begleitern ebenfalls sprechen und bei Bedarf die Zusammenstellung unserer Party neu regeln. Dabei hätten wir uns allerdings mehr Bedienkomfort gewünscht. Jedes Mal einen Charakter anzusprechen, ihm zu sagen, dass er nicht mehr in der Gruppe ist und dann zu einem anderen Charakter zu gehen, diesen anzusprechen, um ihm sagen, dass er jetzt in der Gruppe ist – auf Dauer umständlich. Auch dass wir im Lager keinen Zugriff auf das Inventar aller Begleiter haben, sondern immer nur für die Charaktere, die





wirklich in der Gruppe sind, wurde nicht optimal gelöst. Immerhin gibt es eine Truhe zum Lagern aller möglichen Gegenstände, wenn wir zum Beispiel etwas für einen der anderen Begleiter aufheben wollen. Im Spielverlauf ziehen weitere Charaktere in unser Lager ein, die verschiedene Funktionen erfüllen. So treffen wir schon früh im Spiel eine Figur, die uns im Lager die Rücksetzung unserer Klasse sowie das Anheuern von Söldner-Begleitern ermöglicht.

Cineastisch herausragend

Ein weiteres Merkmal, das Baldur's Gate 3 aus der Nische der CRPGs heraushebt, ist die erstklassige Inszenierung. Ja, es ist ein klassisches Iso-Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen, es präsentiert seine Story aber in einer Art und Weise, wie man es bisher nur von modernen Third-Person-Rollenspielen wie The Witcher 3 oder Mass Effect kennt. Jeder Dialog, jede Interaktion mit Lebewesen, sei es

Mensch, Elf oder Eichhörnchen, wird mit schicken Cutscenes dargestellt. Diese Szenen entstanden alle mit Motion-Capturing und sind voll vertont. Bei der schier Masse an Dialogen, Gesprächspartnern und Story-Verzweigungen ist das eine unglaubliche Leistung. Hinzu kommt ein fantastischer Soundtrack, der jede Szene stimmungsvoll untermalt. Es gibt sogar Kämpfe, die mit einem individuellen Soundtrack unterlegt sind. Der Aufwand hat

sich gelohnt, weil man als Spieler so viel mehr in all die Geschehnisse hineingesogen wird. Vorbei sind die Zeiten elendig langer Textwüsten, die man lesen muss, um an der Geschichte teilzuhaben. So transportiert das Spiel natürlich auch deutlich besser Emotionen. Das gelingt auch, da jeder der (englischen) Synchronsprecher einen fantastischen Job macht. Gestört hat uns lediglich, dass der eigene Charakter in Dialogen stumm bleibt. Das beraubt





ihn jeglicher Emotionen, die in bestimmten Gesprächen rübergebracht werden müssten. Dabei hat der Avatar ja sogar eine Stimme! Während der Erkundung der Spielwelt kommentiert er immer wieder interessante Entdeckungen und Story-relevante Stellen. Umso seltsamer, dass unser Held im Gespräch verstummt.

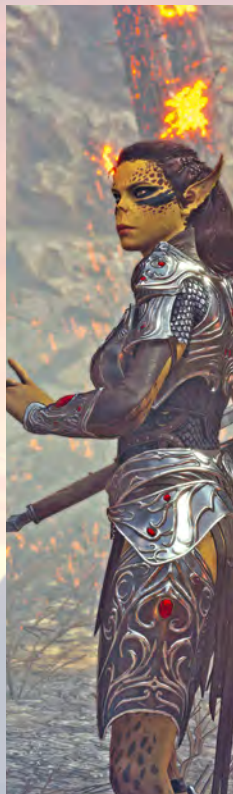
Unsere größte Kritik am Dialogsystem, ja am ganzen Spiel ist

jedoch ein Problem, das Larian schon bei Divinity: Original Sin 2 plagte. In bestimmten Situationen, besonders nach Kämpfen, haben wir immer wieder keine Kontrolle darüber, welcher Charakter einen Dialog führt. Es kann dann passieren, dass automatisch ein Dialog getriggert wird, der von dem Charakter geführt wird, der am nächsten am auslösenden NPC stand. Das ist ärgerlich, weil

es eigentlich immer der Avatar sein sollte, der Gespräche führt. Und besonders ärgerlich ist das, wenn das Gespräch Skillchecks erfordert, für die der betreffende Charakter aber gar nicht die passenden Fähigkeiten – etwa genug Charisma – hat. Das Problem ist längst nicht mehr so präsent wie in Original Sin 2, kommt für unseren Geschmack aber immer noch zu häufig vor.

Koop, Splitscreen, Controller – alles dabei

Ansonsten gibt es kaum etwas zu bemängeln, auch auf der technischen Seite. Völlig fehlerfrei ist es nicht: Bisweilen hängt die Kamera in Dialogen ungünstig hinter irgendwelchen Objekten oder ein herrenloser Krug schwebt durchs Bild. Einmal sprachen wir in der Kanalisation von Baldur's Gate einen NPC an, die Dialog-Cutscene



spielte sich dann aber in unserem Lager ab. Während der gesamten Spielzeit stürzte das Spiel zweimal ab. In Anbetracht des gewaltigen Umfangs und 115 Spielstunden fällt das alles aber kaum ins Gewicht.

Zum Abschluss noch ein paar Worte zum Koop. Baldur's Gate 3 kann von bis zu vier Spielern gemeinsam gespielt werden. Theoretisch können also alle vier Gruppenmitglieder in der Party von menschlichen Spielern gesteuert werden. Das funktioniert alles einwandfrei und sorgt für zusätzlichen Spaß, wenn man sich neben den Herausforderungen des eigentlichen Abenteuers auch noch mit den Spielereien seiner Freunde auseinandersetzen muss. Zwei Spieler können über das Internet, aber auch im Splitscreen an einem Gerät zusammen zocken. Von Anfang an in die PC-Version integriert ist eine gelungene Controller-Unterstützung.

Ein Kunstwerk

Am Ende bleibt festzuhalten, dass die Entwickler von Larian Studios mit Baldur's Gate 3 etwas ganz Besonderes geschaffen haben. Und auch wenn sich Entwickler großer Studios mit Händen und Füßen dagegen wehren: Dieses Rollenspiel setzt neue Maßstäbe, an ihm werden sich künftige RPGs messen lassen müssen. Es ist ein Videospiel in seiner reinsten Form, dass der Industrie einen Spiegel vorhält. Es



zeigt uns, wie Videospiele einmal waren und eigentlich sein sollten, was von der Industrie mittlerweile aber viel zu oft vergessen wird. Es ist ein Kunstwerk, entstanden aus der Leidenschaft und Liebe eines Studios, das nicht von der um sich greifenden Gier der Industrie kor-

rumpiert wurde. Man merkt Baldur's Gate 3 in jeder Faser an, dass es nicht geschaffen wurde, um maximale Einnahmen zu generieren. Stattdessen ist es ein Produkt der Liebe für Videospiele, die Creative Director Swen Vincke und sein Team auszeichnet. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

Baldur's Gate 3 ist das beste Spiel, das ich je gespielt habe!



Ich habe jetzt mehr als 20.000 Zeichen in fast ausschließlich lobende Worte über Baldur's Gate 3 gegossen. Aber irgendwie beschleicht mich noch immer das Gefühl, nicht einmal ansatzweise beschrieben zu haben, warum Baldur's Gate 3 so großartig ist. Es ist unfassbar schwierig, die Faszination in geschriebene Zeilen zu verpacken und dabei das Gefühl zu transportieren, das man beim Spielen hat. Liegt vielleicht auch daran, dass ich selbst mit meinen 115 Spielstunden wahrscheinlich gerade einmal an der Spitze des Eisbergs kratze, so viel hat dieses Spiel zu bieten. Ich konsumiere jetzt seit über 30 Jahren Videospiele und habe viele Titel erlebt, die heute zu Recht als Klassiker und Meisterwerke gelten. Aber so etwas wie Baldur's Gate 3 ist mir noch nie begegnet. Ich hatte sofort nach dem Durchspielen Ideen für vier oder fünf neue Charaktere, mit denen ich am liebsten sofort loslegen wollte. Und das nach zwei Wochen Dauerzocken, die nur aus Baldur's Gate, essen und schlafen bestanden. Ich kann mich nur tief vor den genialen Mitarbeitern bei Larian Studios verbeugen. Chapeau!



FAZIT: Baldur's Gate 3 ist das Meisterwerk, auf das alle Rollenspiel-Fans gehofft haben und noch so viel mehr. Die spielerische Freiheit, die tollen Charaktere, die erstklassige Erzählung, das befriedigende Kampfsystem suchen ihresgleichen und verschmelzen in perfekter Harmonie zu einem echten Kunstwerk.

WERTUNG

10

Genre: Echtzeitstrategie
 Entwickler: Covenant.dev
 Hersteller: Team17
 Termin: 17. August 2023
 USK: ab 18 Jahren

Gord

Was kommt dabei heraus, wenn ehemalige Mitarbeiter von The Witcher 3 und Frostpunk gemeinsame Sache machen? Die Antwort lautet: Gord, das mit apokalyptischem Mittelalter-Setting lockt, aber auch schockieren will.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Katharina Pache



Früher waren Echtzeitstrategiespiele so schön simpel und harmlos! Egal, ob in Command & Conquer (1995), Warcraft 2 (1995) oder StarCraft (1998): Man konzentrierte sich brav auf den Ausbau seiner Armee, verteidigte mutig die Basis und stürmte den Gegner. Allerdings fühlten sich die meisten dieser Spiele immer etwas kaltherzig an. Selbst wenn man reihenweise Einheiten opferte, überkamen einen kaum Gewissenskonflikte. Warum auch? Schließlich befahl man austauschbare Pixel oder Polygone ohne jede Persönlichkeit. Zu den Ausnahmen gehörten Strategie-Rollenspiele wie Commandos (1998) oder Fire Emblem (ab 1990), deren Storys eher an Adventures oder JRPGs erinnerten. Oder man übernahm wie in RimWorld (2018) die Kontrolle eines kleinen Teams und wurde mit Survival-Elementen sowie einer prozedural generierten Spielwelt konfrontiert.

Das polnische Studio Covenant.dev versucht mit Gord, sämtliche Vorzüge all dieser Titel zu vereinen, um etwas Neues daraus zu machen. Genau genommen kombiniert der



Welcome, my lords. I am Boghdan, elder of the Tribe of the Dawn. I will guide you through the Lysatian woods. But... if I may, where are your warriors?

Entwickler den klassischen Basisbau mit storylastigen Missionen und individualisierten Charakteren. Doch der Reihe nach ...

Ein ernsthaft düsteres Mittelalter

Die Geschichte macht von Anfang an klar: In Gord herrscht nicht Frieden, Freude, Eierkuchen. Der König von Calanthia strebt nach mehr Macht und hat bereits nahezu den kompletten Süden des Kontinents in seiner Gewalt. Nun möchte er

sich im Norden ausbreiten, der von niederträchtigen Barbaren und wilden Kreaturen bevölkert ist. Er schickt euch mitsamt dem zwielichtigen Abgesandten Edwyn in den Wald von Lysatian, wo ihr euch mit dem „Tribe of the Dawn“ (auf Deutsch etwa „Stamm der Morgendämmerung“) treffen sollt.

Ein alter Mann in Gord

Der Stamm wird angeführt vom Ältesten Boghdan, der euch sogleich

seine Schützlinge als Einheiten zur Verfügung stellt. Mit ihrer Hilfe sollt ihr Mission für Mission das Land erobern und müsst dabei aufpassen, dass sie nicht im wahrsten Sinne des Wortes wahnsinnig werden.

Bei den Waldkreaturen handelt es sich sowohl um gefährliche Wildtiere als auch monströse Fantasy-Figuren wie Blutwürmer, Kriegerspinnen oder Riesenschlangen. Des Weiteren existieren sogenannte „Horror“-Gestalten, mit denen

ihr interagieren könnt und die euch meist vor ein moralisches Dilemma stellen. So begegnet ihr zu Beginn des Spiels Ardaven, einem ekelerregenden Blob, der an einem Baum festgewachsen ist. Er lässt euch nur dann in Frieden weiterziehen, wenn ihr ihm ein Kind eures Stammes opfert. Alternativ wäre ein Kampf möglich, den jedoch nur wenige Angreifer überleben würden – wenn überhaupt. Bedauerlicherweise klingt





It's filled with all sorts of vile creatures, but also rich in the gold that I need.

die Geschichte auf dem Papier interessanter, als sie sich spielt. Gord beschränkt sich auf ein knapp gehaltenes Intro, in dem kaum etwas erklärt wird. Danach werdet ihr zwar immer mal wieder Zeuge von Zwischensequenzen, deren Dialoge und Inszenierung jedoch nicht überzeugen und der schweren Thematik nicht gerecht werden. Am Ende hinterlässt die Geschichte den Eindruck, als ob sie nur Mittel zum Zweck sei: nämlich euch mit einer brutalen Spielwelt zu konfrontieren, in der jemand The Last of Us mit der Artus-Sage gekreuzt

und einen kräftigen Schuss Elden Ring addiert hat.

Wer keine Lust auf die storylastige Kampagne hat, der kann – ähnlich wie in RimWorld – ein selbst generiertes Szenario starten. Dort lassen sich allerlei Parameter einstellen, von der Art der Gegner über die Beschaffenheit des Bodens bis zum Ressourcenvorkommen.

Echtzeitstrategie mit Persönlichkeit

Obwohl Gord ein komplexes Spiel ist, müsst ihr in den meisten Missionen mit dem Bau einer zehnecki-

gen Palisade beginnen. Im Inneren könnt ihr allerlei Gebäude errichten, die Berufe symbolisieren.

Beispielsweise beherbergt das Sägewerk die Holzfäller, die von allein losziehen, Bäume in der näheren Umgebung fällen und die Stämme zurücktragen. Jeder eurer Bewohner besitzt drei Energiewerte, von denen zwei lebensnotwendig sind: Die Health-Anzeige spiegelt die körperliche Gesundheit wider und sinkt während eines Kampfes. Sanity hingegen steht für das geistige Wohlbefinden, das hauptsächlich bei belastenden Er-

eignissen gen Null rutscht. Zu diesen negativen Einflüssen gehören alle möglichen Gefahren und Kreaturen, mit denen sich eure Bewohner auseinandersetzen müssen. Zudem sollten eure Leute nicht unnötig Hunger leiden oder im Dunkeln verweilen, letzteres könnt ihr mit Fackeln verhindern.

Kurioserweise ist der Verlust der körperlichen Gesundheit weniger dramatisch als jener der geistigen: Im ersten Fall kippt der betreffende Bewohner häufig einfach nur um und stirbt gut eine Minute später, sofern kein Kamerad Wiederbelebungsmaßnahmen einläutet. Hat euer Arbeiter hingegen ein psychisches Problem, werdet ihr lediglich von der Flucht des Bewohners in Kenntnis gesetzt, also wenn es schon zu spät ist, und ihr die Arbeitskraft verloren habt. Der dritte Energiebalken repräsentiert Glauben und ermöglicht Beschwörungen, was entfernt an die Magie anderer Rollen- oder Strategiespiele erinnert. Wer brav am selbst errichteten Tempel betet, kann seine Verbündeten wie von Zauberhand beschleunigen, wiederbeleben oder den Gegnern einen Schwarm giftiger Insekten auf den Hals hetzen.

Maßnahmen im Mittelalter

Im Laufe des Spiels stehen euch immer mehr Jobs für euer Team zur





Verfügung. Das ist bewusst klein geraten: Zu Beginn einer Kampagnenmission stehen euch ungefähr fünf bis zehn Stammesmitglieder zur Seite, die gemeinsam um das Überleben in der rauen Welt von Gord kämpfen. Eure Schützlinge

können Bäume fällen, am Rand eines Sees Schilfrohr pflücken, Fische angeln oder auf Wildtierjagd gehen. Zudem funktioniert ihr bei Bedarf jeden Bewohner zu einem Axtkämpfer, Bogenschützen oder Speerkrieger um. Doch für jeden Job benötigt ihr die zugehörigen Gebäude. Die wiederum passen kaum in eure eng abgesteckte Palisade, weshalb ihr den Wall erweitern oder abseits gelegene Außenposten aufstellen könnt.

Einem Bauwerk könnt ihr maximal zwei bis drei Personen zuordnen. Ihr benötigt sowohl eine stetig wachsende Siedlung als auch Ressourcen-Nachschub in Form von Lehm oder Eisen, um euren

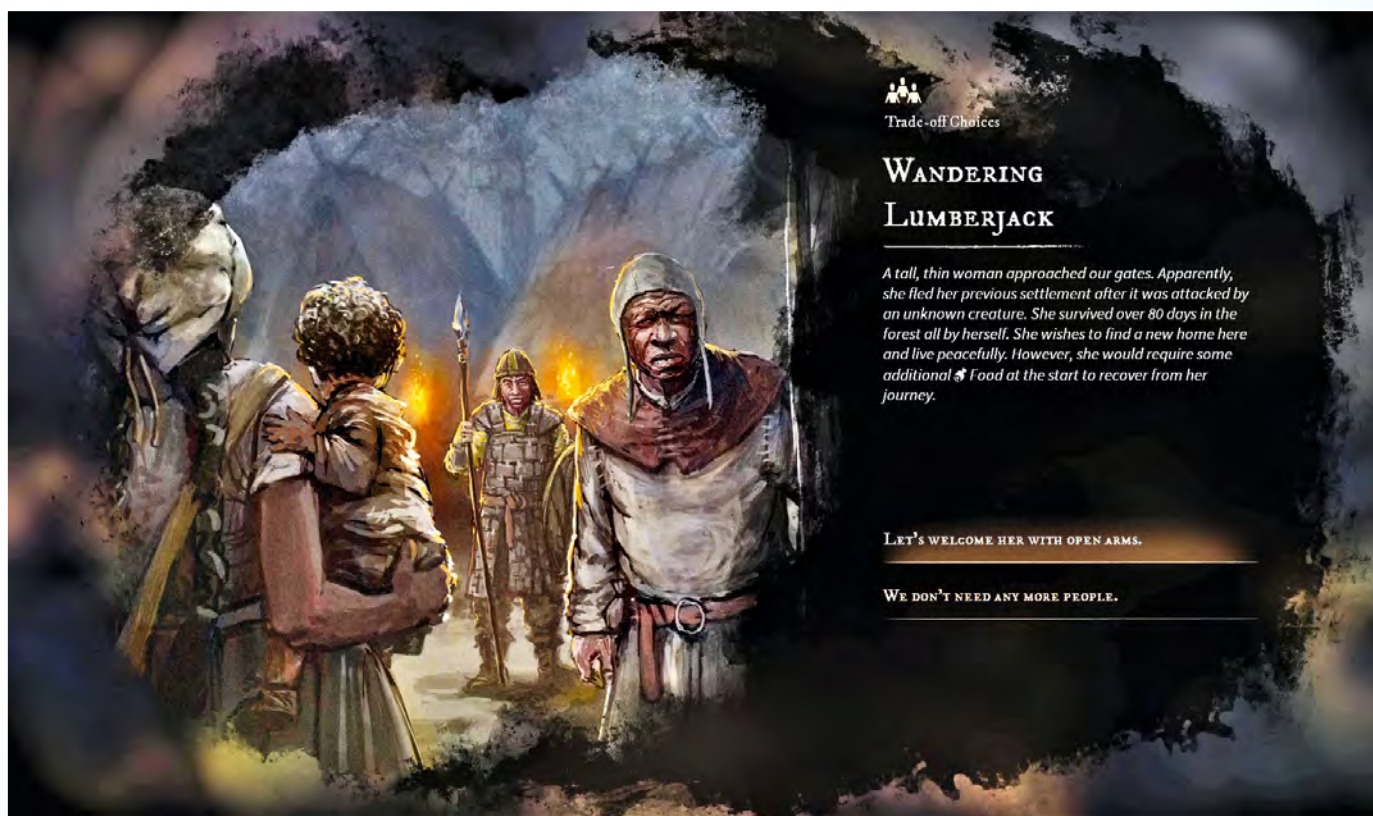
Einzugsbereich mittels Gebäudeerweiterungen zu vergrößern.

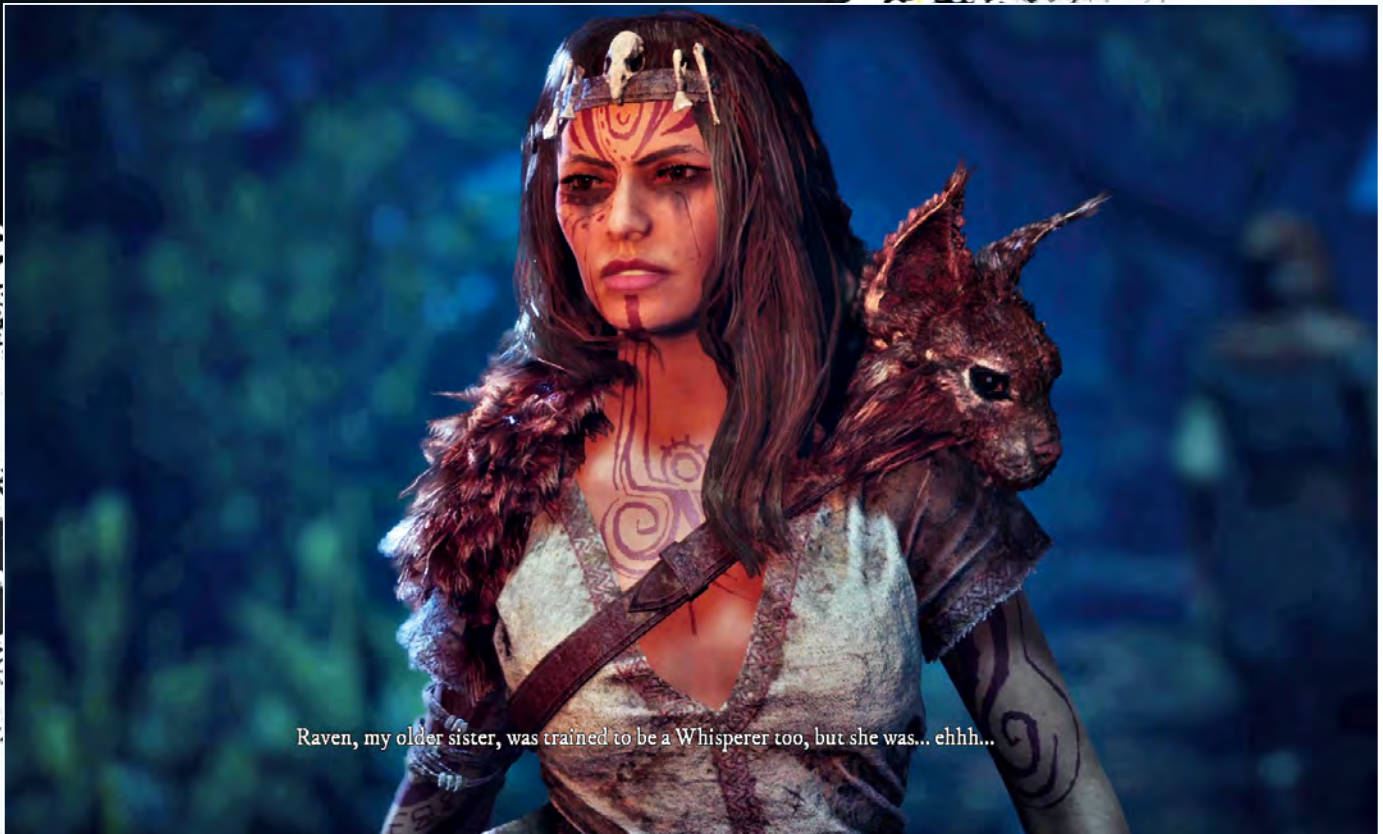
Sollte die geistige Gesundheit eurer Bewohner stabil sein, dann ist jederzeit mit Nachwuchs zu rechnen. Auch Kinder stehen euch als Einheiten zur Verfügung, sie dürfen allerdings keine Jobs ausüben. Stattdessen könnt ihr sie einem Erwachsenen zuteilen, der als Lehrmeister fungiert. Das Kind wird entsprechend beim Verrichten des Jobs helfen und funktioniert erst dann wie jede andere Einheit, wenn es volljährig ist.

Das Spielkonzept von Gord ist interessant und motivierend. Selbst auf den niedrigen Schwierigkeitsgraden spürt ihr einen kon-

stanten Stressfaktor, weil ständig etwas zu tun ist. Euer größtes Problem ist die Endlichkeit der Ressourcen: Sobald ein Baum gefällt oder ein See leer geangelt wurde, müssen eure Stammesmitglieder weiterziehen und Alternativen suchen. Das geschieht entweder automatisch oder indem ihr manuell ein neues Gebiet zuordnet. In jedem Fall entfernen sie sich zwangsläufig immer weiter von der schützenden Palisade und die Gefahr einer Konfrontation mit Barbaren oder Kreaturen steigt.

Wandert die Lebensenergie oder gar die geistige Gesundheit gefährlich nahe in Richtung Nullpunkt, dann solltet ihr die betrof-





GROWTH TREE Basic Advanced Military Special Carvings 1,140 / 5,000

GROWTH LEVEL	LUMBERMILL	TWITCHERY	FORAGER'S HUT	SCOUT'S TOWER	FISHING SHACK	HUNTER'S DEN	STOREHOUSE
I Camp 500-1,000	50 11.25	50 11.25	50 11.25		100 11.50		
II Settlement 100-1,500	50 11.25	50 11.25	50 11.25	75 5.40		150 11.75	
III Village 1,000-2,000							
IV Colony 1,500-3,000							
V Fort 3,000-5,000							

CLOSE BACK

fene Einheit zur Regeneration in eine Balia (ein großer Waschzuber mit warmem Badewasser) stecken oder zu einem Met-Stand begleiten. Alternativ haltet ihr nach speziellen Pflanzen Ausschau, die einmalig heilen. Es gibt es einen simplen Grund, warum ihr die Jobs eurer Männer und Frauen flexibel austauschen könnt: Euer Trupp umfasst in der Regel ein halbes bis ein Dutzend Einheiten, sodass gar nicht alle notwendigen Aufgaben gleichzeitig abgedeckt werden könnten. Allerdings entpuppt sich die Benutzerführung von Gord in dieser Hinsicht als Schwachstelle, sie weist ein paar nervige Eigenheiten auf.



Leicht umständliche Handhabung
Es reicht nicht, einen Mann oder eine Frau anzuklicken und eine Arbeit zuzuteilen. Ihr müsst die Figur zum passenden Gebäude schicken, was nicht immer funktioniert. Einige unserer Einwohner haben auf Befehle einfach nicht reagiert. Erst nach mehreren Spielstunden fanden wir heraus, wieso wir manchmal gnadenlos ignoriert werden: Nämlich dann, wenn die Einheit gerade mit einer trivialen Aktion beschäftigt ist, etwa dem Ablegen eines Holzstammes im Sägewerk.

Wohlgedenkt: Der Befehl wird auch nicht im Nachhinein ausgeführt, wenn die Aktion beendet ist. Ihr müsst tatsächlich jedes Mal darauf achten, dass die Einheit bei eurem Tastendruck wirklich

verfügbar ist. Das ist umso auffälliger, wenn ihr dem halben Stamm dieselbe Order gebt, sich einige aber nicht vorwärts bewegen. Noch nerviger wird es, wenn ihr ein neues Gebäude errichten wollt oder es Angreifer abzuwehren gilt. Dann wählt ihr ein paar eurer Leute und gebt ihnen den entsprechenden Befehl, sich um Bau oder Verteidigung zu kümmern. Dabei handelt es sich in der Regel um rasch erledigte Aufgaben, nach denen eure Männer und Frauen wieder ihrer Tätigkeit als Holzfäller, Fischer oder Jäger nachgehen sollten. Das tun sie aber nicht, obwohl sie laut Symbol immer noch den jeweiligen Job haben. Sie bewegen sich erst dann, wenn ihr sie erneut zum zugehörigen Gebäude schickt oder gezielt zu einer passenden Arbeitsstelle führt. Immerhin könnt ihr im Vorfeld Befehle stapeln, sodass ihr euren Leuten jederzeit sagen könnt: Bitte bau zuerst das Gebäude und verrichte danach wieder deine zugeteilte Arbeit. Eine Automatisierung, in der das ganz von allein passiert und die man nach Belieben ein- oder ausschalten kann, wäre definitiv komfortabler gewesen.

Apropos Jobs: Gelegentlich werdet ihr mit Zufallsereignissen konfrontiert und müsst dann eine Entscheidung treffen. Möchtet ihr den Inhalt der ominösen Flasche trinken, die am Rand des Sees gefunden wurde? Solltet ihr sicherheitshalber einen Teil eurer Essensreserven wegwerfen, weil er durch die Sommerhitze verdorben sein könnte? Oder möchtet ihr dem Ritual einer mysteriösen Frau zustimmen, um im Austausch gegen



Meeting the Horror

ARDAVEN

Even Lynx's warning did not prepare you for what you see emerging from the bog: a rotten, deformed monstrosity with a grimacing face that mocks humanity. He slowly raises his blistered hand and points at you.
"Feed me!" a gurgling voice erupts in your mind. "Feed me young flesh!"

Quest Requirements:

- Sacrifice a ♥ child to Ardaven

ACCEPT THE CHALLENGE

ATTACK ARDAVEN

DECIDE LATER

Nahrung euren Glauben zu erhöhen? Des Weiteren gibt es persönliche Nebenmissionen, in denen ein Stammesmitglied mehrere Aufgaben wie das Erforschen einer Ruine oder eine bestimmte Beschwörung absolvieren muss.

Schwacher Durchblick


Grafisch macht Gord auf den ersten Blick einen guten Eindruck, weil die dunkle Farbpalette eine stimmige Atmosphäre erzeugt. Allerdings sorgt sie in Kombination mit der distanzierten Vogelperspektive für Übersichtsprobleme. So ist es nicht immer einfach, in einem Pulk Einheiten auseinanderzuhalten – vor allem, wenn sie direkt neben einem Gebäude stehen. Da hilft nur Pausieren und Heranzoomen.

Richtig dämlich wird es beim Aufstellen von Stolperfallen, die euch vor dem Eintreffen feindlicher Kreaturen warnen sollen: Um ein Stammesmitglied zum Bau zu verdonnern, sollt ihr nicht das große Symbol über der Falle anwählen. Stattdessen gilt es, einen der beiden winzig kleinen sowie nahezu unsichtbaren Stöcke anzuvisieren, die links wie rechts versetzt im Boden stecken.

Fein animiert und schick vertont

Die Animationen hinterlassen einen schönen Ersteindruck, verborgen aber zwei kleine Makel: Zum einen sind eure Einheiten selbst bei nahem Zoom sehr klein geraten, weshalb die verspielten Bewegungsabläufe gar nicht richtig zur Geltung kommen. Zum anderen ist

es uns mehrfach passiert, dass eine Einheit vor einer Tür stand, während eine andere Einheit ebendiese Tür nicht betreten konnte und stattdessen verzweifelt im Kreis davor umherirrte. Richtig genial ist indes die Musikuntermalung, die nordische und mittelalterliche Klänge vereint. Dafür schwächeln die Sound-Effekte ein wenig. Sie bestehen meist aus Wasserplätschern oder Windgeräuschen und fallen nur auf, wenn dumpfe Warnsignale ertönen, sobald euch das Spiel auf irgendwas hinweisen möchte.

Gord erschien am 17. August 2023 auf dem PC via Steam, auf PS5 und den Xbox-Series-Konsolen. Angekündigt wurde das Projekt 2021, die Entscheidung, auch PS5 und Xbox Series zu beliefern, wurde im selben Jahr bekannt gegeben. 

FAZIT: Hochgesteckte Ziele, gute Umsetzung, kleine Fehler.



EDWYN, the King's Emissary

Phew... Insubordinance like that should be punishable by death! Feeble minds. Hmmm... In Calanthia we would give our soldiers some wine to calm their nerves before the battle.

Atlas Fallen

Deck 13 hat Lust auf etwas Neues: Das neue Werk der Frankfurter ist ein sehenswertes Wüstenspektakel, das lässiges Sand-Surfen mit wuchtigen Kämpfen verbindet – ganz ohne Souls-like. Doch schnell zeigen sich Schwächen, die an der Wertung nagen – im Test zu Atlas Fallen klären wir, was euch erwartet.

Von: Felix Schütz

Genre: Action-RPG
Entwickler: Deck13
Hersteller: Focus Home Entertainment
Termin: 10. August 2023
USK: ab 12 Jahren



Was muss man Deck13 wirklich lassen: Die Frankfurter überraschen immer wieder aufs Neue! Spätestens nach The Surge 2, das im Test richtig gut abschneiden konnte, hatten viele schon mit dem nächsten Souls-like gerechnet. Doch Atlas Fallen will davon nichts wissen. Hier erwartet euch ein zugänglicheres, gewöhnlicheres Action-Abenteuer, das aber mit satt inszenierten Kämpfen, schicker Wüstenwelt, coolem Sandsurfen und Koop-Modus punkten will. Wir haben es durchgespielt und verraten euch, wo Atlas Fallen seine Stärken hat – und warum es trotzdem nur mittelmäßige Wertungen einfahren kann.

Bevor sich jemand wundert: Atlas Fallen hat nichts mit Lords of the Fallen zu tun. Das merkt man schon an der neuen, sandigen Fantasy-Spielwelt, die wirkt auf den ersten Blick nämlich regelrecht einladend. Doch der schöne Schein trügt, denn viele Menschen sind hier dem strengen Gott Thelos unterworfen, für den sie sich tagelang abschuften müssen. Auch das Land hat schwer unter der Tyrannei von Thelos gelitten, große Teile der Natur sind einer Wüste gewichen, riesige Monster treiben sich im Sand herum und von den meisten Ortschaften sind nur noch Ruinen übrig. In diese Welt werdet ihr als namenloser Held hineingeboren – euer Geschlecht und Aussehen könnt ihr



in einem Editor selbst bestimmen, doch alles Weitere ist streng vorgegeben: Gleich zu Beginn erhaltet ihr einen magischen Handschuh, der in der deutschen Fassung nur der „Gauntlet“ genannt wird. (Soll wohl cooler klingen als „Panzerhandschuh“.) Dadurch erhaltet ihr mächtige Götterkräfte und den geisterhaften Begleiter Nyaal, der euch ab hier durch das gesamte Abenteuer begleitet und dabei regelmäßig zutextet.

Durchkämmt die Wüste!

Der Ersteindruck fällt enttäuschend aus: In der ersten halben Stunde ist

man nur in einem optisch langweiligen Tutorial-Abschnitt unterwegs, vollgepackt mit ausgedehnten Dialogen, die noch dazu altbacken inszeniert sind. Hat man den zähen Prolog erst mal hinter sich, bessert sich die Laune, denn dann werdet ihr endlich in die schicke Spielwelt entlassen, die aus vier sehr großen Maps besteht. Vor allem der dritte Level fällt dabei so wunderbar weitläufig aus, dass fast schon richtiges Open-World-Feeling aufkommt.

Während ihr versucht, das Geheimnis um den Gauntlet zu entschlüsseln und Thelos das Handwerk zu legen, bekommt ihr sehr,

sehr viel Wüste zu sehen. Umso besser! Denn in Atlas Fallen dürft ihr lässig über den Sandboden surfen und gelangt so in Windeseile von A nach B. Das Feature bleibt zwar bis zum Spielende gleich und kommt leider auch nie in Kämpfen zum Einsatz, aber immerhin: Uns wurde es nie langweilig, geschmei- dig durch die Wüste zu zischen.

Höher, schneller, weiter

Atlas Fallen will auch mit hoher Bewegungsfreiheit und vertikalem Leveldesign punkten. Wenn ihr in der Ferne eine zerborstene Gebirgsformation, einen abgelegenen Tempel





oder einen Wachturm entdeckt, dürft ihr auch wirklich dorthin. Fast von Anfang an dürft ihr einen praktischen Doppelsprung und einen Dash in der Luft nutzen, mit denen ihr riesige Distanzen überbrückt und schwindelerregende Höhen erreicht. Das ist vor allem in den ersten Stunden toll, nutzt sich mit der Zeit aber auch ab: Das ständige Springen und Dashen entwickelt sich nie mehr weiter und bietet nach einer Weile keinerlei Herausforderung mehr, zumal Fallschaden praktisch nie ein Problem ist.

Überhaupt gibt es im gesamten Spiel nur sehr wenige neue Fähigkeiten entdecken, die wichtigsten Features erhaltet ihr schon nach wenigen Stunden. Man kann zum Beispiel alte Bauwerke aus dem Wüstensand anheben und sie so als Kletterhilfe nutzen. Und man lernt, bestimmte Schalter zu aktivieren, dadurch werden dann magische Treppenstufen und Plattformen erschaffen, mit denen ihr weitere Bereiche erkunden könnt. Leider machen die Entwickler zu wenig daraus: Clevere Puzzles oder

kreative Geschicklichkeitsaufgaben, die etwas Abwechslung ins Abenteuer bringen könnten, ergeben sich daraus leider nicht.

Action ohne Souls-Allüren

Stattdessen konzentriert sich Deck13 lieber auf die Kämpfe gegen Phantome, die an festgelegten Orten in der Spielwelt spawnen. Die Wüstenmonster gibt's in zwei Geschmacksrichtungen: Da sind einmal kleine Standard-Feinde, die so harmlos sind, dass man sie nach einer Weile kaum noch beachtet.

Und dann gibt es noch eindrucksvolle Elite-Gegner, die oft auch als Bossgegner zum Einsatz kommen: Riesige Skorpione und Krebsmonster, bissige Vierbeiner, fliegende Bestien – sie alle sind toll animiert und setzen uns mit blitzschnellen Attacken zu. Ihr könnt die meisten Angriffe zwar blocken oder ihnen mit einem Dash ausweichen, doch das kann schnell hektisch werden – da sind gute Reaktionen gefragt. Übertrieben knifflig wird's aber nie und von einem Souls-like ist das Spiel meilenweit entfernt. Auf normaler Schwierigkeitsstufe kam uns Atlas Fallen im letzten Spieldrittel sogar zu leicht vor. Tode werden außerdem nicht bestraft, ihr landet dann einfach wieder an eurem letzten Speicherpunkt und könnt den Kampf nochmal probieren.

Wenn es im Kampf doch mal stressig wurde, hatte das oft eher mit der Kamera zu tun. Die kommt im offenen Gelände zwar prima mit der Action klar, doch sobald irgendwo ein Hang, ein Stück Mauer oder etwas Vegetation im Weg ist, geht die Übersicht schnell über Bord. Besser funktioniert das Anvisieren von feindlichen Körperpartien, was ein bisschen an The Surge erinnert. Rote Körperteile muss man zerstören, gelbe dagegen sind stark gepanzert und völlig optional. Wer sich die Mühe macht und ein gelbes Körperteil zerstört, bekommt theoretisch eine bessere Belohnung nach dem Kampf. In unserer Spielzeit hatten wir aber





nicht den Eindruck, dass sich das wirklich auszahlt.

So funktionieren Essenzsteine

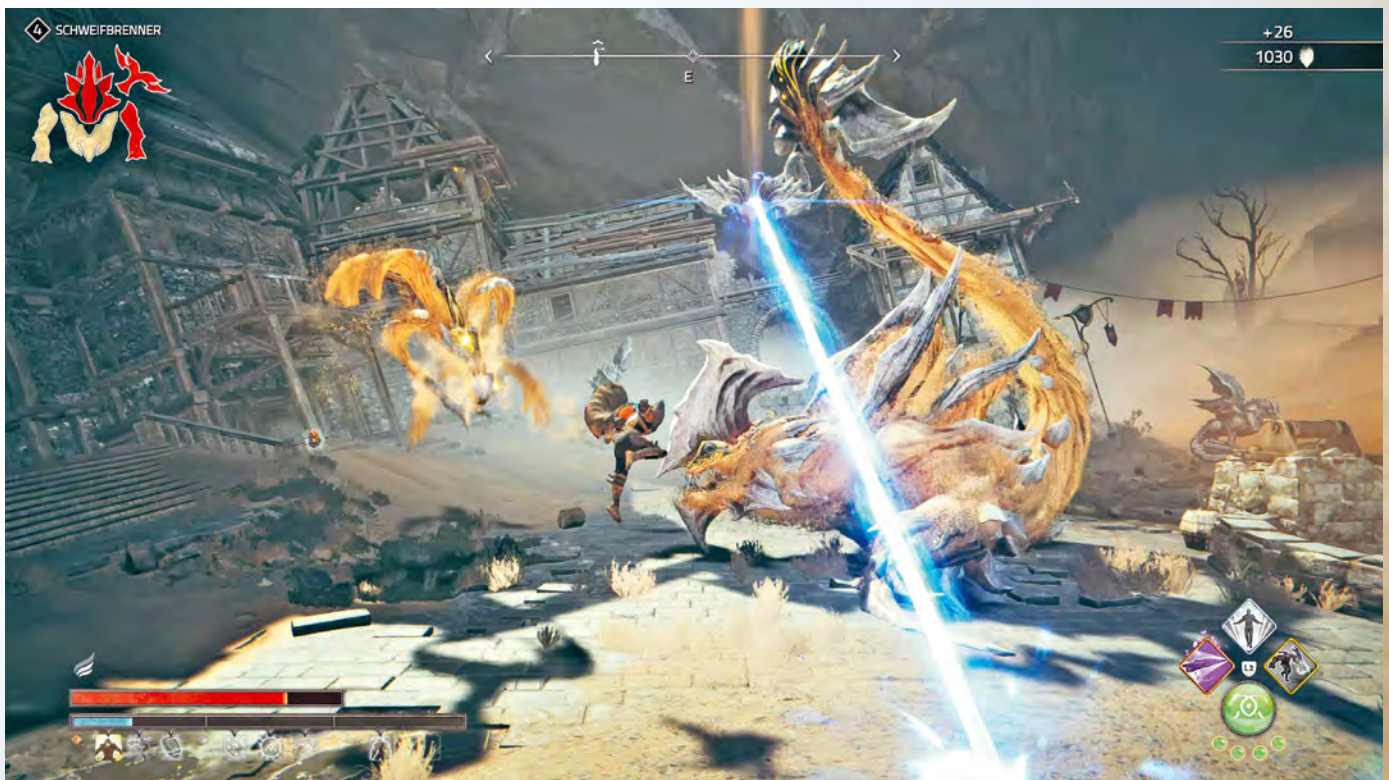
Im gesamten Abenteuer stehen euch drei Waffen zur Verfügung, von denen ihr immer zwei gleichzeitig nutzen dürft. Klingt nach wenig? Ist es auch! Eure Axt, Peitsche und magischen Fäuste haben

zwar unterschiedliche Attacken und Kombos und erfüllen alle ihren Zweck, doch nach einer Weile haben wir auch ein paar Upgrades vermisst, um das Kampfgerät ein bisschen aufzumotzen. Auch eine richtige Fernkampf-Waffe hat man sich leider gespart, obwohl man häufig fliegenden Feinden begegnet – da hätte sich ein magischer

Bogen oder Bumerang doch sicher angeboten.

Dafür hat Atlas Fallen aber ein interessantes Skillsystem, das etwas Abwechslung in die Kämpfe bringt. Im gesamten Spielverlauf findet ihr sogenannte Essenzsteine, die nichts anderes sind als aktive und passive Fähigkeiten. Sie unterteilen sich in drei Ränge, wobei ihr

für jeden Rang vier Steine festlegen dürft. Die Auswahl kann sich richtig sehen lassen: Ihr könnt insgesamt rund 150 (!) Essenzsteine erbeuten, darunter Betäubungszauber, heilende Druckwellen, Flächenangriffe, Konterattacken, Schadenszauber und vieles mehr. Um die eingesetzten Steine zu nutzen, müsst ihr aber erst mal eine blaue





Energieleiste füllen, indem ihr euch in Nahkämpfe stürzt. Habt ihr genug Energie aufgebaut, werden die passiven Steine automatisch aktiv und eure Kampfzauber einsatzbereit. Und auch eure Angriffe werden mit gefüllter Energieleiste stärker, das heißt: Je länger ihr auf einen Gegner draufhaut, desto mächtiger

werdet ihr dabei. Hat man dann noch eine gute Kombination aus Essenzsteinen zusammengestellt, müssen sich selbst Bossgegner warm anziehen: Wenn man lässig durch die Luft wirbelt, während die ganzen Zaubereffekte auf den Gegner niederprasseln, und wenn man dann noch einen vernichten-

den Spezialangriff hinterschießt, der angeschlagene Feinde erbarungslos auf die Matte schickt, dann fühlt man sich wie ein Fantasy-Superheld: Wo wir hinschauen, wächst so schnell kein Wüstengras mehr! Trotzdem werden die Kämpfe auf Dauer etwas eintönig. Das liegt vor allem an den Gegnertypen,

die sich einfach zu häufig wiederholen. Selbst das größte Monsterphantom wirkt eben nicht mehr so eindrucksvoll, wenn man es gerade zum fünften Mal plattgemacht hat.

Moment – wo ist das Vieh hin!?

Ein Detail an den Kämpfen hat uns im Test richtig genervt: Alle Gegner





haben einen Aktionsradius, in dem sie sich bewegen dürfen. Wenn sie ihre Grenze überschreiten, lösen sich die Monster ganz einfach auf. Mitten im Kampf! Sie verschwinden vor unseren Augen und respawnen dann wieder an ihrem Ausgangspunkt. Dabei bekommen sie ihre volle Lebensenergie zurück. Das ist nicht nur ärgerlich, weil man den ganzen Kampf von vorn beginnen muss, sondern auch, weil man oft gar nix dafür kann! Kämpfe gegen größere Phantome können problemlos zwei, drei Minuten dauern und in der Zeit springen und wandern und springen die Viecher munter durch die Gegend. Landen sie dann zufällig außerhalb ihrer unsichtbaren Grenze, wird der Respawn ausgelöst. Und das ist leider kein Einzelfall: In unserem Test ist es uns insgesamt sieben Mal passiert, dass sich ein Gegner mitten im Kampf einfach auflöst. Da bleibt nur noch zu hoffen, dass Deck13 mit einem Patch nachbessert.

Schatzsucher

Kämpfe und Sandsurfen sind aber natürlich noch nicht alles. Beim Erkunden der Spielwelt findet man auch massenhaft kleine Schätze, teilweise liegen sie einfach am Wegesrand, auf einem unscheinbaren Hügel oder hinter der nächstbesten Ruine. Oft findet man auch Schatztruhen, die unter dem Sand vergraben liegen oder die man erst später mit ei-

nem Upgrade für den Handschuh, pardon dem Gauntlet öffnen kann. Natürlich ist es keine schlechte Idee, die Spielwelt mit viel Sammelkram vollzustopfen. Nur leider ist der Großteil der Beute ziemlich unspektakulär. Zwar findet man ab und zu auch neue Essenzsteine, doch das Meiste ist einfach nur Plunder, den man beim Händler zu Geld machen kann. Damit kann man sich dann ab und an mal eine Schatzkarte kaufen oder ein neues Amulett (das ist zuständig für Heilung). Doch das meiste Zeug davon

braucht man einfach nicht, wodurch Gold schnell an Reiz verliert.

Rüstung ist alles

Die besten und wichtigsten Käufe im Spiel sind ohnehin Rüstungen, die man teilweise auch über Quests bekommt. Insgesamt zehn Rüstungen haben wir so im Spiel gefunden. Die Klamotten steigern nicht nur Basisattribute wie Angriff oder Abwehr, sondern haben auch noch besondere Effekte. Dazu muss man die Klamotten aber erst zwei Mal upgraden, was viel Essenz

(Erfahrungspunkte) kostet. Die Rüstungsringe entsprechen dann eurem Charakterlevel, das heißt: Wenn euch ein Gegner zu schwer ist, solltet ihr einfach versuchen, eine hochstufigere Rüstung zu bekommen. Eine andere Möglichkeit, eure Charakterwerte zu steigern, gibt's nämlich nicht.

Wenn ihr eine Rüstung aufstuft, erhältet ihr auch Perk-Punkte, damit schaltet ihr dauerhafte Upgrades frei. Zum Beispiel höhere Essenzträge, verbesserte Heilung oder schnelleren Energiegewinn im





Kampf. Weil einige Perks aber viel nützlicher sind als andere, hat man das System sehr schnell durchschaut. Es ist also überhaupt nicht nötig, jeden Perk freizuschalten, zumal man die Punkte jederzeit umverteilen darf. Wer aber wirklich jedes Upgrade haben will, wird gegen Spielende eine Weile gründen müssen, bis man die nötige Essenz dafür zusammengekratzt hat.

Dialoge zum Wegdrücken

Im Gegensatz zu *Lords of the Fallen* und *The Surge* setzt Deck13 diesmal wieder stärker auf eine Story mit umfangreicher Hauptquest – das wäre ein dickes Lob wert, wenn die Handlung nicht so vor sich hindümpeln würde. Der Plot wird nie überraschend oder interessant, setzt euch aber trotzdem jede Menge ausgewählte Dialoge vor, in de-

nen es immer wieder ums Gleiche geht: Thelos ist böse, dem Land geht's schlecht und überhaupt war früher alles besser. Spätestens nach ein paar Stunden laden die Gespräche zum Wegdrücken ein, daran können auch die Sprecher nicht mehr viel ändern, was schade ist – ein paar Rollen sind nämlich gut besetzt. Szenen, die anrührend sein sollten, verpuffen in ihrer Wir-

kung: Da werden Charaktere eingeführt, die wir überhaupt nicht kennen, für die wir uns aber bitteschön interessieren sollen – und zwar am besten sofort. Der namenlose Held bleibt ebenfalls von Anfang bis Ende blass. Und wenn es doch mal größere Ereignisse gibt, so finden diese stets im Off statt – von einer angreifenden Armee oder einer dramatischen Bürgeroberung er-



fahren wir zum Beispiel erst, wenn die Show schon gelaufen ist. Überhaupt fehlt es der Spielwelt an Leben: Alle NPCs bleiben an Ort und Stelle stehen, niemand läuft umher, es gibt kaum Zufallsereignisse oder Überraschungen, die etwas Dynamik in die hübsche Spielwelt bringen könnten. Natürlich haben wir von Atlas Fallen kein neues Gothic 2 erwartet – doch etwas mehr hätte es schon sein dürfen.

Auch das Questdesign kann das nicht ausgleichen. Die meisten Nebenaufgaben sind schlichte Botengänge oder Suchaufträge, das geht zwar in Ordnung, begeistert aber nicht. Und dann gibt es noch ein paar Sidequests, die fast schon deplatziert wirken. Als wir etwa für einen empörten Obsthändler zehn verlorene Äpfel sammeln sollen, wurden wir neugierig: Das klingt so banal, da kommt doch bestimmt noch eine spannende Folgequest, ein raffinierter Dialog oder zumindest eine interessante Nebenfigur? Doch leider Fehlanzeige: Dem Händler geht's wirklich nur um seine Äpfel.

Einfach dem Hirsch nach

Immerhin gibt es aber ein paar freiwillige Aktivitäten, die man prima im Vorbeigehen erledigen kann. Man darf sich zum Beispiel mit Schatzsuchen beschäftigen, für die man mehrere Kartenteile sammeln

muss. Oder man arbeitet nach und nach die Siegeltotems ab, die überall auf den Maps verteilt sind. Die erzeugen dann für kurze Zeit einen Lichtstrahl zu einem weiteren Totem, das man dann Hals über Kopf erreichen muss – das ist zwar nie knifflig, sorgt aber für ein bisschen Nervenkitzel und macht Spaß.

Das komplette Gegenteil sind dagegen die Wildtierschätze: An bestimmten Orten tummeln sich Schweine und Hirsche, von denen uns ein zufälliges Tier zu einem vergrabenen Schatz führt. Dazu müssen wir uns dem Tier vorsichtig nähern, aber gleichzeitig auch eine gewisse Distanz wahren, sonst büxt uns der Vierbeiner nämlich einfach wieder aus. Das spielt sich nicht nur öde, es will auch einfach nicht so recht in ein Spiel passen, das doch eigentlich mit satten Kämpfen und schneller Fortbewegung punkten will.

Koop-Spaß für zwei


Seine Stärken kann Atlas Fallen zum Glück aber in seinem Koop-Modus ausspielen: Ihr könnt das komplette Abenteuer gemeinsam mit einem Freund erleben, denn der Multiplayer wird direkt nach dem Intro freigeschaltet. Klasse! Beachtet, dass es sich um reinen Online-Koop handelt, einen lokalen Spielmodus via Splitscreen gibt es nicht. Eine Spielersuche

(Matchmaking) hat man sich aber leider gespart, ihr dürft nur Freunde direkt in euer Spiel einladen. Und auch Crossplay wird nicht unterstützt, ihr könnt also nur mit Freunden auf der gleichen Plattform zocken. Dafür werden aber die Fortschritte für beide Gruppenteilnehmer gespeichert, wenn sie ungefähr den gleichen Stand in der Geschichte erreicht haben. Dadurch könnt ihr eure Charaktere später auch alleine weiterspielen, wenn ihr das wollt. Im Koop wird der Schwierigkeitsgrad für jeden Spieler angeglichen, was in unserem Test auch ziemlich gut funktioniert hat. Da Atlas Fallen im Kern aber trotzdem ein Solo-Abenteuer bleibt, gibt es keine besonderen Koop-Aktivitäten, Team-Aufgaben oder Wettbewerbe. Wenn ihr also lieber alleine spielt, entgeht euch absolut nichts. Für Koop-Partien gibt es lediglich ein paar Essenzsteine, die auch euren Mitspieler stärken oder heilen können – als Solo-Spieler hat man da keinen Nachteil.

Die Technik

Technisch zeigte sich Atlas Fallen meistens gut in Form. Auf dem PC lief das Spiel butterweich, die Weitsicht war klasse und die Levels wirkten schick ausgeleuchtet. Auch die flüssigen Kampfanimationen sind echte Hingucker, was

man aber leider nicht über die Charaktere sagen kann: Gerade in den langatmigen Dialogen sind viele Figuren nur spärlich animiert und wirken damit aus der Zeit gefallen. Beim Erkunden fielen uns auch einige unschöne Pop-Ups auf, hier soll der Day-1-Patch nachbessern. In unserem Test kam es auch mehrmals zu Abstürzen, wodurch uns allerdings nie Spielfortschritt verloren ging – immerhin!

Für die Hauptquest sollt ihr laut der Entwickler etwa 15 bis 20 Stunden einplanen. Wir haben für unseren Test etwa das Doppelte investiert und dabei alle Sidequests abgehakt, alle Rüstungen maximiert und alle Perks freigeschaltet. Bis auf ein paar optionale Schätze gab es da nicht mehr zu tun und der Wiederspielwert tendiert gegen Null, da Story und Quests streng linear verlaufen und es auf Dauer einfach an Abwechslung fehlt. Atlas Fallen ist somit ein Spiel, das zwar immer gut beschäftigt, aber nur selten begeistert. Zumindest hat es mit seinem Koop-Modus aber einen Pluspunkt, der vielen anderen Spielen fehlt und der unsere Wertung noch knapp auf eine 7 wuchtet. Ist Atlas Fallen deshalb ein schlechtes Spiel? Natürlich nicht, es hat viele Stärken! Doch wuchtige Kämpfe und launiges Sandsurfen allein genügen einfach nicht für einen Top-Titel. 

FAZIT: Wuchtige Action, Koop-Modus und ein schicker Sandkasten zum Surfen: Atlas Fallen zeigt gute Ideen, zieht aber nicht alle Register: Die dünne Story enttäuscht und auf Dauer fehlt es einfach an Abwechslung, Tiefgang und einer lebendigen Spielwelt.


WERTUNG

7

WIEDER AM FALSCH



... nicht mit

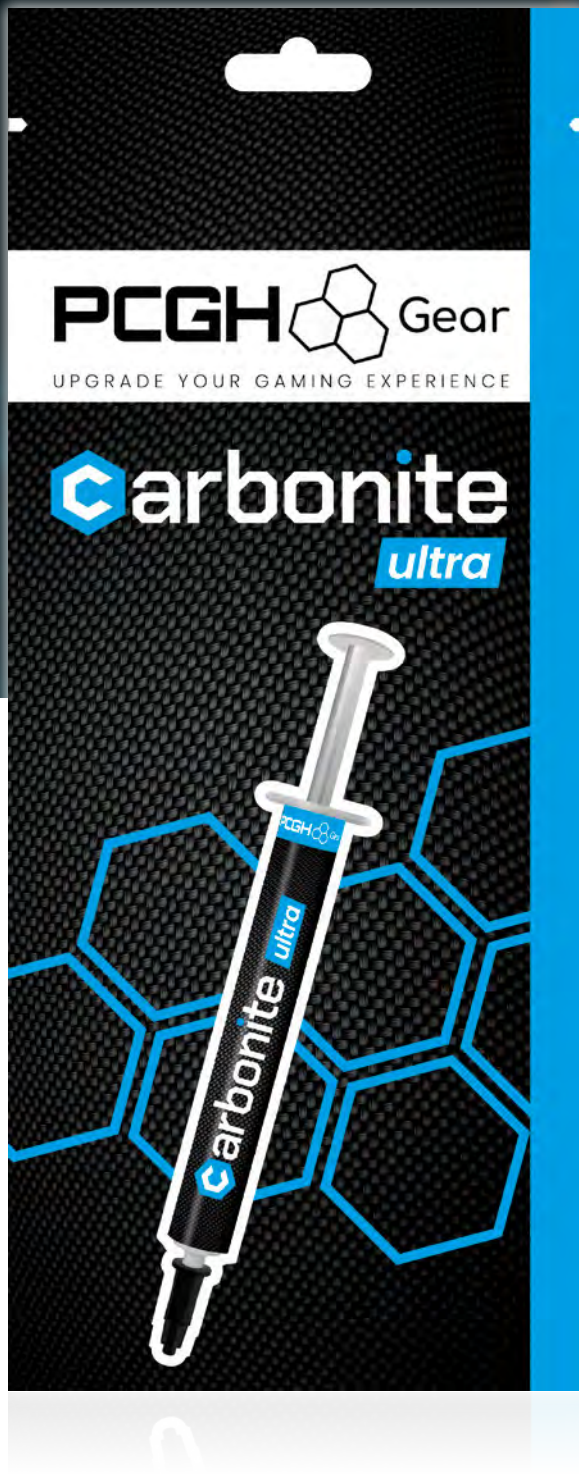
 **arbonite**



ultra

www.pcgh-gear.de

EN ENDE GESPART?



INKLUSIVE
Gutschein-Code

PCGH
SONDERHEFT

**DIE PREMIUM-
WÄRMELEITPASTE
FÜR GAMER!**

www.pcgh-gear.de



Genre: Action
Entwickler: From Software
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 25. August 2023
USK: ab 12 Jahren

Armored Core 6: Fires of Rubicon

Am 25. August erfolgte der Release von Armored Core 6: Fires of Rubicon. Kann From Software an den Erfolg von Elden Ring anknüpfen? Das erfahrt ihr im Test!

Von: Michael Grünwald

Mit Elden Ring brachte das Entwicklerstudio From Software im letzten Jahr ein absolutes Meisterwerk auf den Markt. Selbst Spieler, die mit dem Soulslike-Genre nicht allzu viel anfangen konnten, starteten in das bockschwere Abenteuer im Zwischenland. Auch wir zeigten uns absolut begeistert vom Action-Rollenspiel und vergaben die Höchstpunktzahl. Etwas überraschend kündigten die Entwickler bei den Game Awards 2022 nach über zehn Jahren die Fortsetzung einer anderen vertrauten Marke an.

Seit dem 25. August können Fans nun actiongeladene Mech-Schlachten in Armored Core 6: Fires of Rubicon genie-

ben. Wie Elden Ring ist die Reihe jedoch ebenfalls nicht für jedermann gemacht. Das mussten auch wir in unserem Test einmal mehr schmerzhaft feststellen. Eine riesige Auswahl an Ausrüstungen mit Werten, die teilweise recht undurchschaubar sind. Ein User Interface, an das man sich erst gewöhnen muss. Und zu guter Letzt natürlich bockschwere Gegner. Bisher zählen die Punkte nicht zu den negativen Aspekten, doch abseits dessen hat Armored Core 6 einige Probleme, die wir euch im folgenden Test näherbringen wollen.

Der Job im Mittelpunkt

Zunächst einmal geht's jedoch um die Story. Die hat recht wenig mit

den Vorgängern zu tun und kann somit auch von Neulingen der Marke ganz einfach verstanden werden. Äußerst tiefgründig wird das Spiel nicht, wenngleich wir aber ab einem bestimmten Zeitpunkt ein paar Überraschungen und Wendungen erleben dürfen.

Wir spielen einen augmentierten Söldner mit der Kennziffer C4-621. Daher spricht der im Spiel „Betreuer“ genannte Auftraggeber Walter uns auch ganz einfach als „621“ an. Für viele andere sind wir schlichtweg Raven, da wir dessen Erkennungsmarke gefunden haben. Als unabhängiger Angestellter werden wir gleich zu Beginn dazu aufgefordert, uns nur um die Jobs zu kümmern und uns



nicht in die politische Lage einzumischen.

Unsere Aufträge drehen sich größtenteils darum, dafür zu sorgen, dass die geheimnisvolle Substanz und Energieressource Coral nicht in die falschen Hände gerät. Auf dem Planeten Ibis hat die Substanz bereits eine Seuche verursacht, die die gesamte Bevölkerung restlos auslöschte. Die Dinge scheinen sich nun auf Rubicon zu wiederholen und das sollen wir verhindern.

Die Blechtrommel

In unserem Mech, dem namensgebenden Armored Core, schickt uns in den insgesamt fünf Kapiteln nicht nur Walter auf Missionen, sondern zwischendurch treffen wir auch andere Auftraggeber. Im Grunde kämpft jede Fraktion für ihr eigenes Wohl und möchte das Beste für sich aus der aufgeheizten Situation machen.

Im Verlauf der Story kommen die Aufträge einigermaßen ab-

wechslungsreich daher. Mal balieren wir uns durch eine Masse an Geschützen und feindlichen Robotern, mal müssen wir ein riesiges Bergbauschiff ausschalten und dann gibt's natürlich noch die äußerst hartnäckigen Endgegner.

Dabei unterscheiden sich die Missionen gewaltig in ihrer Länge. Manchmal sind wir bereits nach drei Minuten fertig, hin und wieder kämpfen wir uns dagegen durch mehrere Abschnitte, um am Ende





noch einen dicken Mech ausschalten zu müssen.

Das ist an sich kein Negativpunkt, es kommt allerdings vor, dass die Zwischensequenzen vor und nach den kurzen Aufträgen deutlich länger als die Mission selbst sind und das nervt dann doch. Es mischen sich sogar Aufträge dazwischen, bei denen wir lediglich einen Gegner ausknipsen müssen und der fordert uns nicht mal ein kleines bisschen.

Dafür gibt's ein paar Missionen, die uns über die komplette Dauer hinweg absolut überzeugen. Im ersten Kapitel sollen wir beispielsweise das gewaltige Bergbauschiff STRIDER aufhalten. In einem Wüstengebiet bremsen wir das Ungetüm erst einmal aus, indem wir eines seiner Beine zerstören. Nach dem Lahmlegen boosten wir uns einen Weg nach oben. Dabei müssen wir immer auf unsere Energieleiste achten, denn sobald die leer ist und wir keinen festen Boden unter den Füßen haben, geht's steil bergab und direkt in den Game-Over-Bildschirm.

Als nächstes kümmern wir uns um die Sub-Generatoren der Maschine. Unter ziemlich starkem Beschuss feuern wir zunächst auf Generatoren, ehe wir zum Abschluss der Mission auf das Auge des Schiffs treffen. Nach dessen Zerstörung geht's schnellstmöglich wieder nach unten, denn das Ding jagt sich komplett selbst in die Luft. Als Krönung des erfolgreichen Auftrags gibt's ein gewaltiges Explosions-Feuerwerk der STRIDER im Hintergrund zu sehen. Neben den extrem schweren Endgegnern sind solche Missionen eindeutig die Highlights in Armored Core 6.

Mega-Mechs meucheln

Genau zu den dicken Kloppern kommen wir jetzt auch. Während die kleineren Gegner in den Aufträgen ziemliches Kanonenfutter sind – schließlich halten sie nur wenige Treffer aus – dauern die Kämpfe gegen die Level- und Kapitelbosse mehrere Minuten ... und wenn wir scheitern, sogar Stunden. Die dicken Dinger stecken extrem

viel Schaden ein, ändern häufig ihre Angriffs- und Verteidigungsmuster und haben nur wenige Schwachstellen. An diesen Punkten verkommt der actiongeladene Mech-Shooter zu From Softwares Spezialität: einem Soulslike.

So einen Boss beim ersten Versuch zu besiegen, ist quasi unmöglich. Stattdessen studieren wir Angriffe sowie Bewegungen und tasten uns langsam heran. An sich setzt das Spiel faire Speicherpunkte. Bei jedem Scheitern lässt sich die Mission kurz vor Beginn der Schlacht an einem Kontrollpunkt neu starten.

Doch sollten wir an dieser Stelle merken, dass wir mit unserer aktuellen Ausrüstung keine Chance haben und uns im Hauptmenü zunächst neue Gadgets kaufen müssen, dann bleibt uns nichts anderes übrig, als den Auftrag nochmal komplett von vorne zu beginnen.

Leider gibt es Abschnitte, die nicht nur ziemlich lang andauern, sondern uns auch mehrere Bosse hintereinander in den Weg stellen.

Das kann durchaus frustrieren und hätte deutlich besser gelöst werden können.

Die Kämpfe gegen die riesigen Roboter sind toll inszeniert und machen trotz hoher Schwierigkeit ziemlich viel Spaß, doch eine bestimmte Sache trübt die Schlachten. Neben einer Gesundheits- und einer Energieanzeige haben sowohl wir als auch unsere Feinde noch einen Balken, der die Überhitzung des Kerns darstellt.

Sobald dieser Balken durch Beschuss oder Schwerthiebe rot gefüllt ist, bleiben die Mechs bewegungsunfähig stehen. Wir können uns dann weder heilen noch verteidigen. Bei unseren Gegnern haben wir jedoch mehrmals beobachtet, wie die Kerne überhitzt waren, die Roboter aber nach wie vor Ausweichmanöver vollzogen und auf uns gefeuert haben. Es ist eine Sache, wenn ein Spiel besonders schwer zu bewältigen sein soll, eine andere aber, wenn das mit unfairen Mitteln passiert. Beim Schwierigkeitsgrad von Armored Core 6

machen da sogar nur wenige Zehntelsekunden einen großen Unterschied. Das ist ziemlich schade!

Interface und Audiohilfen

Lob verdient hingegen das Bildschirm-Interface. Zwar sind wir anfangs ordentlich überfordert, schließlich gibt's beinahe überall Anzeigen, Balken und Zahlen zu sehen. Doch wir erkennen relativ schnell, dass wir nicht immer alle davon beachten müssen. Am unteren rechten Bildschirmrand werden beispielsweise unsere Munitionsvorräte angezeigt. Im Kampf haben wir keine Zeit, darauf zu achten, doch sobald wir einen Teil der Laser oder Raketen verschossen haben, gibt der Bordcomputer uns darüber eine kurze Auskunft.

Sobald unsere Gegner bestimmte Angriffe vorbereiten, bekommen wir außerdem ein akustisches Signal. Da hat sich From Software eine gute Lösung für die Masse an Informationen ausgedacht. Der Kreis um unsere Feinde ist ebenfalls angenehm eingebunden. Trotz hektischer Situationen finden wir dort die wichtigsten Daten wie Kernüberhitzung und Gesundheitsbalken.

Physik-Studium benötigt

Haben wir im Kampf noch nicht die Übersicht verloren, besteht diesbezüglich die Gefahr im Aus-



rüstungsmenü. Wir können unseren Mech komplett individuell anpassen. Je weiter wir in der Geschichte kommen, desto mehr Gadgets für den Roboter schalten wir frei.

So haben Arme, Köpfe und Beine unterschiedliche Stärken sowie Schwächen. Als Unterteil können wir zum Beispiel einen Vierfüßer oder Panzerketten freischalten. Mit vier Füßen sind wir agiler, mit dem Panzerunterbau dagegen deutlich schwerfälliger, aber auch weniger schadensanfällig.

Zusätzlich zu den Belohnungen gibt's noch einen Händler, bei dem wir Teile kaufen und verkaufen. Dabei müssen wir nicht auf die Abnutzung der Gadgets achten. Vielmehr gelten die als Pool, die weder im Preis steigen noch sinken. Doch nicht nur Gliedmaßen, Kerne und Booster sind austauschbar, sondern auch die Waffen. Wir haben je zwei Slots für die Arme und zwei Slots für unsere Schultern. Von Schwertern über Raketenwerfer bis hin zu Plasmaknarren steht uns eine riesige Auswahl an Wummen zur Verfügung.

Bis hierhin klingt alles noch relativ verständlich, doch alle tauschbaren Teile haben etliche Werte, die den Mech stärker oder schwächer, schneller oder langsamer, agiler oder schwerfälliger und leichter oder schwerer ma-





chen. Ein paar Begriffe sind nicht allzu schwer zu durchschauen. Dass das Boost-Tempo die Geschwindigkeit anhebt, klingt auf Anhieb logisch. Doch sobald es bei den Vergleichswerten um Sammelaufschlag (Laden) geht, mussten wir die Schwarmintelligenz in der Redaktion anzapfen.

Als Erklärung steht übrigens dabei: „Gesammelte HKS-Überlastleistung von Ladungsangriffen. Entspricht der anhaltenden HKS-Belastung, die sich stufenweise abbaut.“ Wisst ihr nun Bescheid? Also wir tun uns eher schwer. Und von diesen undurchschaubaren Werten gibt's massig.

Äußerst umständlich ist es auch, wenn wir die gekauften Teile in unseren Armored Core bauen möchten. Das geht nämlich nicht direkt im Shop, sondern in einem anderen Menüpunkt. Zudem müssen wir Ausrüstungsgegenstände dort erst ausbauen, ehe wir sie im Laden verkaufen können. Das nervt auf Dauer!

Robot Wars

Neben den Hauptmissionen bekommen wir in der Kampagne auch noch einen Arena-Modus geboten. In einem 1-gegen-1-Kampf werden uns stufenweise andere Mechs vorgesetzt, die wir ohne Reperatur-Kits besiegen sollen – ein klassischer Robot-Fight eben. Sind wir erfolgreich, verdie-

nen wir uns ein paar Extra-Monetten, die wir danach wiederum im Shop ausgeben können. Da neue Teile ordentlich Schotter kosten, ist es zwischendurch immer wieder hilfreich, der Arena einen Besuch abzustatten.

Tech-Mech

In technischer Hinsicht hinterlässt Armored Core 6 einen positiven Eindruck. Da hätten wir kurze Ladezeiten, abwechslungsreiche Spielwelten und eine krachende Soundkulisse. Viele Missionen versinken zwar in der Farbe Grau, doch das dürfte gewollt sein. Schließlich passt die Tristesse deutlich besser zum Roboter-Kriegssetting. Dass es anders geht, zeigen die Entwickler zwischendurch mit dem bereits beschriebenen Wüstenausflug gegen das Bergbauschiff oder auch anderen vereinzelt, farbenfroheren Aufträgen. Beeindruckt hat uns die Optik in manchen Bosskämpfen. Wenn die gewaltigen Mechs die Muskeln spielen lassen und etliche Raketen auf einmal abfeuern, sieht das definitiv spektakulär aus.

Einige Probleme macht allerdings die Kameraperspektive. Mit manchen schnellen Bewegungen der agilen Mechs kommt sie nicht ganz hinterher. Zwar gibt es eine Log-on-Funktion auf Tastendruck, doch die funktioniert nur, solange

unser Feind innerhalb des Bildschirmausschnitts zu finden ist. Sobald wir ihn aus den Augen verlieren, vergeht bereits wichtige Zeit, in der wir angreifen könnten oder uns verteidigen sollten.

Die wuchtigen Waffensounds und die mechanische Geräuschkulisse passen sich dagegen ebenfalls sehr gut dem Geschehen an. Untermalt wird Armored Core 6 noch von actiongeladenen Musikstücken, die die spektakulären Schlachten abrunden.

Kopf an Kopf

Zusätzlich zur Einzelspielererfahrung können wir uns auch noch in packende Multiplayer-Kämpfe stürzen. Bis zu sechs Spieler treten in einer Art Team-Deathmatch gegeneinander an. Das bedeutet, wir spielen entweder alleine gegen einen anderen menschlichen Spieler oder zu zweit beziehungsweise zu dritt gegen ein anderes Team. Die Angriffe und Verteidigungsmöglichkeiten sind dabei identisch zur Kampagne. Wir können unseren Mech also agiler gestalten und auf Attacken von oben setzen oder Verteidigung bevorzugen und mehr vom Boden aus agieren.

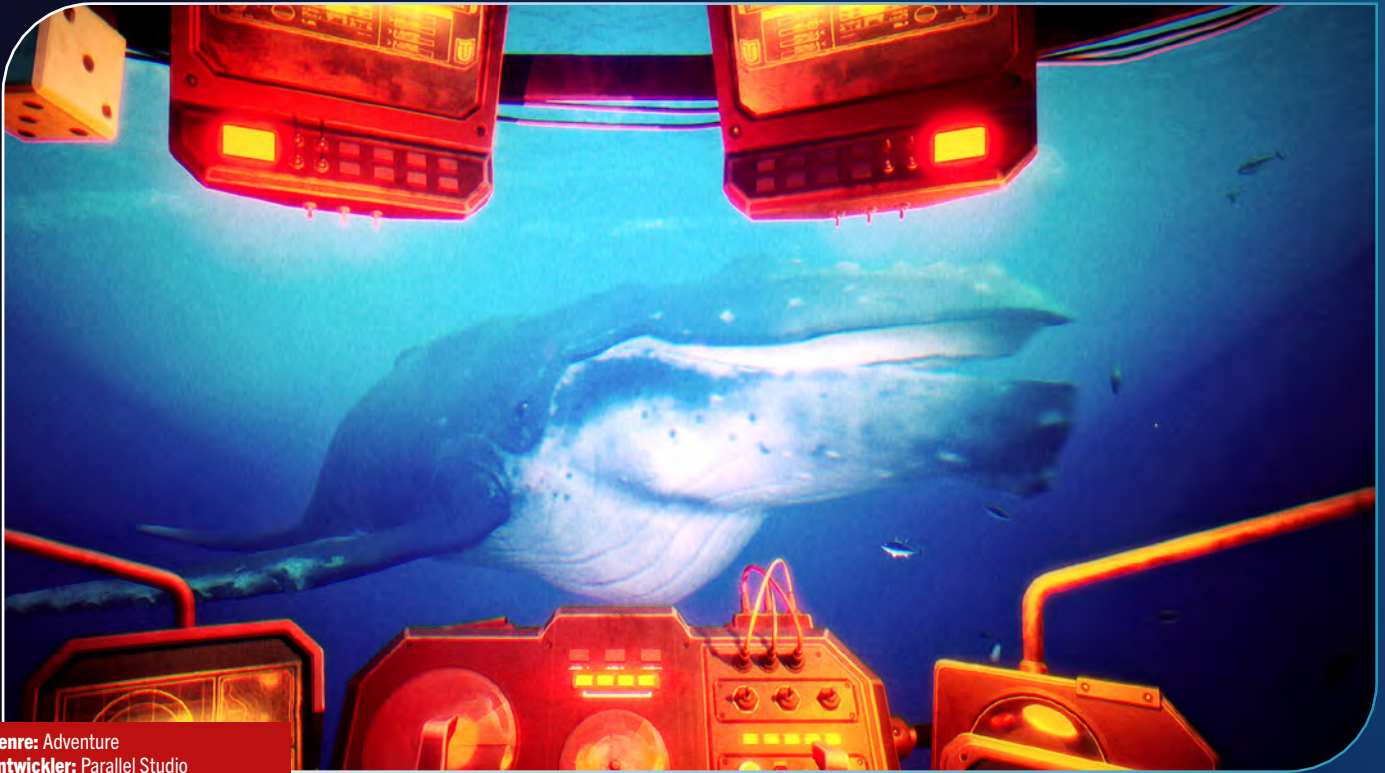
Dabei entstehen packende Kämpfe, die sich mal taktisch entwickeln und mal im absoluten Chaos enden. Das Wichtigste ist aber: Sie sind äußerst Spaßig.

Wer also die Story abgeschlossen hat oder zwischendurch nicht genug Action bekommen kann, dem steht auch frei, sich im PvP-Modus auszutoben.

Insgesamt können wir festhalten, dass Armored Core 6: Fires of Rubicon aufgrund der schweren Endgegner eher die Soulslikes-Fans anspricht. Neulinge haben es schwer, da ein veränderbarer Schwierigkeitsgrad nicht existiert. From Software hat es nach Elden Ring geschafft, erneut ein tolles Spiel auf die Beine zu stellen. Ein paar Abzüge müssen wir dieses Mal jedoch verteilen. ■

FAZIT: Auch nach Elden Ring liefert From Software weiter ab: Mit Armored Core 6 erwartet uns zwar kein absolutes Meisterwerk, aber dennoch ein toller Action-Titel.





Genre: Adventure
Entwickler: Parallel Studio
Hersteller: Quantic Dream
Termin: 29. August 2023
USK: ab 12 Jahren



Under the Waves

Under the Waves entpuppt sich in unserem Test als absoluter Geheimtipp des Jahres. Warum der Indie-Titel nicht nur überzeugt, sondern auch wichtige Botschaften übermittelt, erfahrt ihr hier in unserem Test.

Von: Michael Grünwald

Die Faszination „Unterwasserwelt“ hat einmal mehr zugeschlagen. Egal ob Bioshock, Subnautica, Silt oder Soma, Spiele mit Setting am Meeresboden sind meistens etwas ganz Besonderes. Neben wunderschönen, abwechslungsreichen Umgebungen verbinden wir solche Titel häufig auch mit Ängsten vor Einengung der Bewegungsfreiheit und Einsamkeit. Aus diesem Grund finden sich viele dieser Spiele im Horror-Genre wieder. Mit Under the Waves schlägt nun das nächste

Unterwasserabenteuer in eine ähnliche Kerbe.

Doch Gruseln steht im Adventure von Entwickler Parallel Studio und Publisher Quantic Dream nicht im Vordergrund. Vielmehr erleben wir ständiges Unbehagen und mysteriöse Vorkommnisse in einer wunderschönen Spielwelt. Under the Waves lässt sich nur ganz schwierig in ein bestimmtes Genre einordnen. Es ist ein Kunstwerk rund um Rätsel, Erkundung und die Geschichte unseres Charakters, das uns vom ersten Moment an

absolut überzeugt hat. Auch neben der Hauptgeschichte punktet das Abenteuer mit wichtigen Themen wie Umweltschutz und Klimawandel. Zunächst möchten wir euch allerdings erklären, worum es im Story-basierten Titel überhaupt geht.

An der Nordseeküste ...

Under the Waves spielt in einer alternativen Zeitlinie im Jahr 1979. Unter dem Meeresspiegel der Nordsee schlüpfen wir in die Rolle des Profitauchers Stanley Moray, kurz Stan. Unser Charakter

ist Mitarbeiter von UniTrench, des größten Offshore-Bohrunternehmens der Welt. Täglich bekommen wir von unserem Vorgesetzten und Kumpel Tim Aufträge über Funk aufgetragen. Anfänglich sind das noch größtenteils Wartungs- und Routinearbeiten, im weiteren Verlauf werden wir auch als Problemlöser eingesetzt. Von dem Lebensmodul aus, das während der Zeit am Meeresboden unsere Heimat ist, schippern wir mit unserem U-Boot namens Moon zu markierten Bereichen, lösen dort kleinere Rätsel oder machen uns auf die Suche nach relevanten Objekten.

Relativ schnell erfahren wir außerdem von Stans trauriger Vergangenheit, die er tief unter der Wasseroberfläche verarbeiten möchte. Nachdem er neben Tim nur Bordcomputer Mercury und zwischendurch per Telefon seine Frau Emma als Ansprechpartner hat, bereitet ihm das jedoch Probleme. Nachts wird er zudem von Träumen geplagt, die meistens nicht gerade zu einer besseren Stimmung beitragen. Je mehr Zeit Stan unter Wasser verbringt, desto mehr holt ihn seine Vergangenheit ein. Das als Spieler mitzuerleben, ist äußerst immersiv.

Wir können uns ziemlich gut in seine Situation hineinversetzen, wenn er plötzlich anfängt, mit seinem U-Boot zu sprechen oder sich mit Robbe Jo anfreundet. Under the Waves spielt häufig mit unseren Gefühlen sowie Ängsten, ohne zu sehr in die Horrorschiene abzudriften.



Die Einsamkeit und die Klaustrophobie, die Stan an manchen Orten verspürt, würden wohl nur die Wenigsten von uns aushalten. Der Indie-Titel schafft das, woran viele große Produktionen scheitern: Wir fühlen mit unserer Figur und verstehen ab einem gewissen Zeitpunkt seine Zweifel an sich selbst und der Welt oberhalb des Ozeans, die ihn innerlich auffressen.

20.000 Meilen unter dem Meer

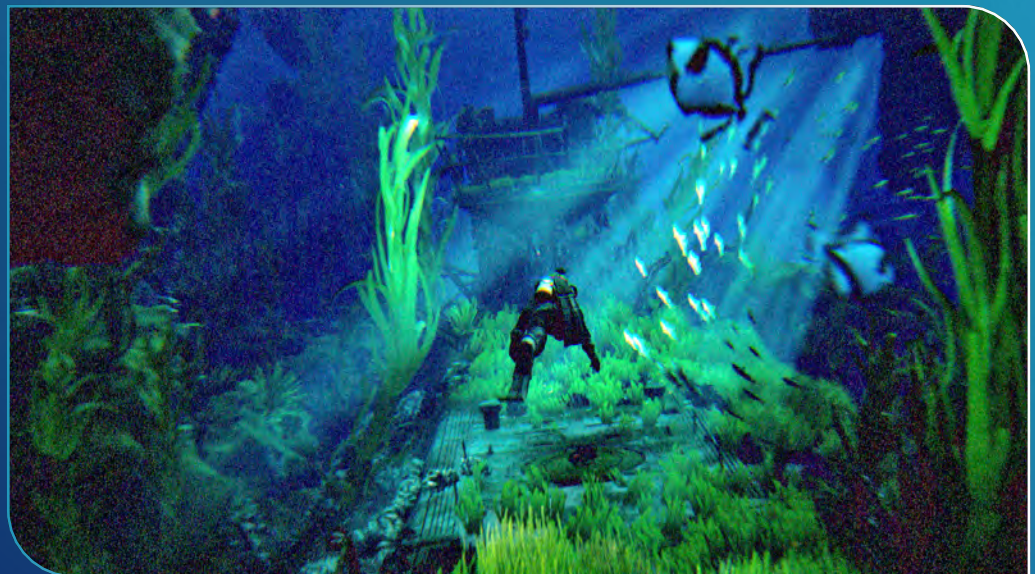
Das Abenteuer ist dank des Fokus auf die Erzählung teilweise schwere Kost. Nur kurzfristig sorgen vereinzelte Stellen für Aufheiterung. So sind die Dialoge zwischen Stan und Bordcomputer Mercury teilweise wirklich witzig, und jeden Tag nach dem Aufstehen ein paar Grimassen vorm Spiegel zu ziehen, muntert ebenfalls ein wenig auf. Für gute Laune sorgen außerdem unsere Ausflüge zu den Aufträgen und Erkundungstouren zu Höhlen oder Wracks. Wie bereits erwähnt, gibt es Routinearbeiten wie Reparaturen an verschiedenen Strukturen unserer Basis, aber auch größere Missionen an Einrichtungen von UniTrench.

Meistens ist es dort unsere Aufgabe, Rätsel zu lösen. Aufgrund nur spärlicher Tipps müssen wir dabei ordentlich unsere grauen Zellen anstrengen. Denn häufig wird uns nur gesagt, dass wir eine bestimmte Sache in Ordnung bringen sollen. Wie genau das funktioniert, müssen wir im Anschluss selbst herausfinden. Hin und wieder hat uns dabei der Quest-Marker irritiert, denn der aktualisiert sich manchmal nicht und bleibt strikt auf dem Missionsziel, obwohl wir einen Nebenraum oder einen Höhleneingang finden müssen. Die Markierung führt in ein paar Fällen also auf falsche Fahrten. Um manche Aufgaben abzuschließen, benötigen wir zudem Teile, die wir an einer Werkbank anfertigen müssen. Dazu gehören beispielsweise Reparatursets, Minen und Fackeln. Auch unser

U-Boot lässt sich dort aufrüsten. Sobald wir aus der Moon aussteigen, sollten wir immer einen Blick auf den Sauerstoffvorrat in unserem Taucheranzug haben. Zwar ertönt eine Warnung, wenn die Luft knapp wird, doch ohne zusätzliche Sauerstoffstäbe ertrinken wir dann schneller, als uns lieb sein kann. Während manch anderer Passagen kann Stan ebenfalls das Zeitliche segnen, doch in unserem knapp

elfstündigen Durchlauf passierte das lediglich einmal. Wer alle Geheimnisse des Spiels lüften möchte, und davon gibt's einige, kann noch ein paar Stunden Spielzeit drauf rechnen. Under the Waves gaukelt uns tatsächlich die unendlichen Weiten des Meeres in ihrer ganzen Pracht vor, doch eine Weltbegrenzung gibt's am Rande dann schon. Dafür können wir mit unserem U-Boot sogar an die Meeres-

oberfläche steigen und einen kurzen Blick über Wasser erhaschen. Dadurch wirkt das Spiel wie ein gewaltiges Open-World-Spektakel, ohne die damit einhergehenden Schwächen mit sich zu bringen. In unserem Lebensmodul können wir außerdem Kaffee trinken, die Tierwelt bestaunen, fernsehschauen und sogar ein Gitarrenminispiel absolvieren. In Momenten wie jenen während derer Stan auf seiner





gefundenen Klumpfe ein Liedchen klumpt, merken wir besonders stark, wie viel Herzblut in die Entwicklung von Under the Waves geflossen ist.

Zerstörung durch Menschenhand

Neben den bedrückenden Themen der Story rund um den Haupt-

charakter werden wir auch immer wieder mit anderen Problemen konfrontiert. Die Umweltverschmutzung im Meer ist allgegenwärtig. Ständig stoßen wir auf Ölreste, Plastikflaschen und andere von Menschen gemachte Probleme.

Gleich zu Beginn wird uns daher beigebracht, dass wir zum Beispiel

die Plastiküberreste unserer Sauerstoffstäbe nicht zurücklassen sollen. Auch Flaschen, Metall und Elektronik sammeln wir zwischendurch ein. Als Belohnung können wir mit dem Zeug die bereits angesprochenen nützlichen Gadgets an Werkbänken anfertigen. Auch die Tierwelt leidet unter der Verschmut-

zung. Im Verlauf des Spiels spricht Stan mehrmals die verringerte Fauna rund um seine vorübergehende Bleibe an. Und zusätzlich bereitet auch der Klimawandel Sorgen.

Auf unserem TV sehen wir immer wieder Meldungen des Wetterberichts, die von schweren Stürmen und Katastrophen berichten. Selbst die Einrichtungen unseres Bohrunternehmens sind davon unter Wasser immer wieder betroffen und wir werden um Reparaturhilfe gebeten.

Parallel Studio und Quantic Dream gingen passend zu Under the Waves eine Kollaboration mit Surfrider Foundation Europe ein. Im Spiel erhalten wir durch diese Partnerschaft reale Informationen zur Tierwelt im Spiel und zum Schutz der Ozeane.

Zusätzlich bieten uns die Entwickler die Möglichkeit, in einen Ökomodus zu wechseln. Die technischen Einstellungen werden dann zurückgeschraubt, um den Stromverbrauch zu verringern. Wen eine niedrigere Auflösung und weniger



Bilder pro Sekunde nicht stören, sollte das definitiv zwischendurch versuchen.

Findet Nemo

Wenn wir eh schon bei der technischen Komponente sind, kommen wir doch gleich zu Optik, Sound und Besonderheiten. Was sofort ins Auge sticht, ist die atemberaubend hübsche Grafik. Ein paar minimale Abzüge gibt's für Mimik und Gestik Stans, aber die Unterwasserwelt tröstet darüber komplett hinweg. Unter der Meeresoberfläche herrscht in dem Abenteuer so viel Leben, da blicken selbst größere Projekte neidisch drein. Von riesigen Blauwalen über Robben und Schildkröten bis hin zu Orca-Schulen – da kommen wir aus dem Staunen kaum heraus. Abseits der Tierwelt sehen auch die Umgebungen fantastisch aus und daher haben wir in dem Adventure recht schnell unsere Lieblingstaste gefunden. Auf Knopfdruck lässt sich nämlich das komplette User Interface ausblenden und alles noch besser bestaunen. Den Entwicklern scheint bewusst zu sein, was für eine wunderbare Welt sie erschaffen haben.

Lieder unter Wasser

Zur tollen Atmosphäre trägt auch die Geräuschkulisse bei. Aus der Ferne hören wir immer wieder Walgesänge und knarzendes Metall, wenn wir in Wracks unterwegs sind. Untermalt wird das ganze von fantastischer Musik, die perfekt zur langsamen Erzählung passt.

In den richtigen Momenten wechseln sich beruhigende Musikstücke mit horormäßigen Sounds ab, die uns nicht gerade ein behagliches Gefühl übermitteln. Die deutsche Synchronisierung ist ebenfalls ausgesprochen gut gelungen und kann mit dem englischen Original beinahe mithalten.

Kleine Bugs, großes Spiel

Obwohl vor Start des Abenteuers eine Empfehlung angezeigt wird,




dass Under the Waves am besten mit Gamepad gespielt werden sollte, funktioniert der Titel auch mit Maus und Tastatur ohne größere Schwierigkeiten.

In engen Abschnitten haben wir beim Manövrieren des U-Boots manchmal Probleme und bleiben an ein paar Kanten hängen, doch

diese Bereiche sind relativ selten. Drei Kameraperspektiven stehen uns beim Steuern der Moon zur Verfügung - die normale Third-Person-, eine Ego- und eine Über-Schulter-Ansicht. Sobald wir auf letztgenannte Perspektive umschalten, können wir Stan zusätzlich ein paar Seemannslieder singen lassen. Da hätten wir wieder ein gutes Beispiel für die tolle Immersion.

Ansonsten sind uns nur kleinere Grafikfehler aufgefallen, die hauptsächlich im Lebensmodul vorkommen. Sobald wir neue Bereiche betreten, muss das Spiel zwischendurch wenige Sekunden zu einem Ladebildschirm switchen. Das ist zwar ein wenig schade, reißt uns jetzt aber nicht komplett aus der Stimmung. Under the Waves ist trotz der kleineren Bugs etwas ganz Besonderes und ein künstlerisches Meisterwerk. Der Titel er-

schien am 29. August für PC, PS5, PS4, Xbox Series und Xbox One. Wer zwischen den Zeitfressern Baldur's Gate 3 und Starfield ein tolles Adventure erleben möchte, sollte bei dieser Indie-Perle auf jeden Fall zugreifen. 

FAZIT: Düster, traurig und trotzdem absolut wunderschön: Mit Under the Waves gibt's ab sofort einen absoluten Überraschungshit!





Genre: Echtzeittaktik
Entwickler: Mimimi Games
Hersteller: Mimimi Games
Termin: 17. August 2023
USK: ab 12 Jahren

Shadow Gambit: The Cursed Crew

Mimimi schafft es schon wieder (ein letztes Mal): Auch Shadow Gambit liefert erstklassige Schleichtaktik, diesmal mit gut gelaunten Geisterpiraten in einer verfluchten Karibik. Das spielt sich so gut wie eh und je – doch nicht jede Neuerung trifft ins Schwarze.

Von: Felix Schütz

Ehre, wem Ehre gebührt: Wer großartige Echtzeit-Taktik sucht, die den Geist von Commandos atmet, kommt an Mimimi Games nicht vorbei. Die Münchner haben es mit Shadow Tactics und Desperados 3 gleich doppelt bewiesen: In dem Genre macht ihnen so schnell niemand was vor. Nun folgt ihr nächster Streich, der lange nur unter dem Projektnamen „Süßkartoffel“ bekannt war: „Shadow Gambit - The Cursed Crew“ setzt auf ein farbenfrohes Karibiksetting, in dem ihr eine Mannschaft aus gut gelaunten Geisterpiraten anführt. Der Tapeutenwechsel ist überaus gelungen, auch wenn sich das Gameplay über weite Strecken genauso anfühlt wie



Shadow Tactics vor neun Jahren. Ein paar Neuerungen gibt es aber, die wichtigste heißt: Freiheit! In Shadow Gambit dürft ihr ein paar Dinge entscheiden, die in Mimimis letzten Spielen noch streng vorgegeben waren. Das macht viel Spaß, bringt aber auch ein paar Nachteile mit sich – welche das sind und warum Shadow Gambit trotzdem eine klare Empfehlung ist, erfahrt ihr in unserem Test.

Das Spielprinzip: Unverändert gut

Falls ihr Shadow Tactics oder Desperados 3 gespielt habt, wisst ihr schon, wie sich Shadow Gambit spielt und könnt gleich zum nächsten Abschnitt springen: Alle vertrauten Features sind wieder an Bord, die Steuerung funktioniert wie gewohnt und auch das Spielgefühl ist unverkennbar. Veteranen finden sich also blitzschnell zurecht.

Für alle, die sich zum ersten Mal an Echtzeit-Taktik versuchen wollen: In Shadow Gambit befehligt ihr ein kleines Spezialistenteam über weitläufige Maps, auf denen sich unzählige Wachen herumtreiben – euer Job ist es, eure Missionsziele zu erreichen, ohne dabei entdeckt zu werden. Taktieren und Schleichen geht hier Hand in Hand: Euer Team muss im Verborgenen agieren, feindliche Patrouillen lautlos ausschalten, die Körper der Besiegten in Gebüsch oder an anderen Orten verstecken. Daraus ergeben sich hübsch verschachtelte Puzzles, in denen man sich geschickt

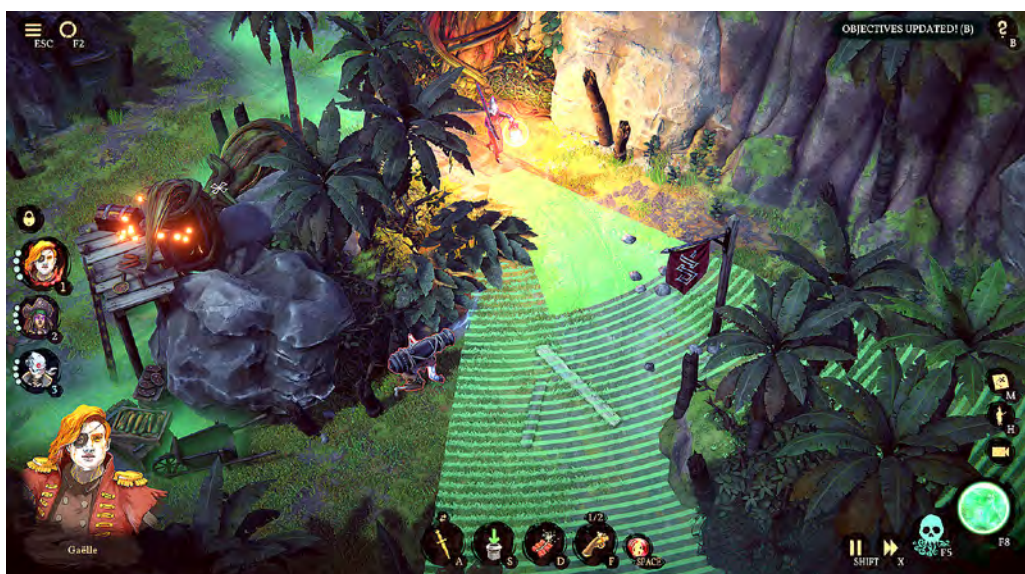
vorarbeiten muss, Gegner für Gegner, Deckung für Deckung. Damit das klappt, dürft ihr die Sichtkegel von Feinden einblenden, dadurch weiß man stets genau, wo und wie man sich ungesehen bewegen darf. Im Spielverlauf lernt ihr außerdem viele Details zu nutzen, die man schon aus den geistigen Vorgängern kennt: Manche Charaktere können schwimmen, andere sind in der Lage, an Ranken heraufzuklettern. Im Matsch hinterlassen eure Helden verräterische Spuren. Und im Dunkeln müsst ihr euch von Lichtquellen fernhalten, die eure Position schon von Weitem verraten könnten.

Das alles spielt sich sehr vertraut und das ist auch gut so: Nach

ein paar Minuten geht Shadow Gambit einfach wunderbar von der Hand! Mimimi hat wieder ein poliertes, durchdachtes und nachvollziehbares Spiel gebaut, in dem jeder Klick genau das tut, was er soll. Qualitätsarbeit. Die Steuerung lässt sich außerdem detailliert anpassen, damit habt ihr alles im Griff – egal ob mit Maus und Tastatur oder mit einem Gamepad. Ersteres sorgt natürlich für leichte Vorteile, doch das gleicht Shadow Gambit mit einem praktischen Feature aus, das wir schon aus Shadow Tactics kennen: Ihr dürft das Geschehen jederzeit pausieren, um allen Teammitgliedern ein Kommando zu erteilen, das dann auf Knopfdruck automatisch ausgelöst wird. So

könnt ihr zum Beispiel Angriffe auf mehrere Ziele gleichzeitig planen, lenkt im richtigen Augenblick eine Wache ab oder ihr entsorgt Leichen in Windeseile. Diese Taktik müsst ihr auch bei einigen neuen Gegnertypen anwenden: Manche Feinde benötigen grundsätzlich zwei Treffer, bevor sie zu Boden gehen. Andere sind magisch miteinander verbunden und müssen gleichzeitig ausgeknipst werden, sonst wird sofort Alarm geschlagen.

Eines eurer wichtigsten Werkzeuge ist natürlich wieder die komfortable Schnellspeicherfunktion. Und weil die so wichtig ist, erinnert euch das Spiel auf Wunsch in regelmäßigen Intervallen daran. Häufiges Laden und Speichern ist



ein Muss in Shadow Gambit! Nur so vermeidet ihr Frust und könnt bedenkenlos verschiedene Taktiken ausprobieren, bis ihr die beste Lösung für euer Team gefunden habt. Denn das präsentiert sich vielseitiger (und witziger) als je zuvor.

Dünne Piratengeschichte

Auf Guybrush und LeChuck müsst ihr in Shadow Gambit zwar verzichten, doch an charmanten Piraten mangelt es trotzdem nicht. Geisterpiraten wohlgermerkt, denn in Shadow Gambit befehligt ihr eine schräge, hochgradig untote Truppe, die ihre besten Jahre noch lange nicht hinter sich hat. Die Mannschaft wird von der abenteuerlustigen Afia angeführt, die durch einen

Zufall das Kommando über die Red Marley erhält – ein geschwätziges Geisterschiff mit eigenem Willen, das euch als eine Art Mentor durchs begleitet. Gemeinsam macht ihr euch auf die Suche nach eurer verschollenen Mannschaft und – natürlich – geht es auch um mysteriöse Schätze, um gut gehütete Piratengeheimnisse und um die Inquisition: Diese religiösen Fanatiker haben es sich zur Aufgabe gemacht, alles Übernatürliche aus der Karibik zu verjagen, und setzen ihren Plan mit militärischer Härte um.

An ihrer Spitze steht ... eine Oberschurkin, deren Namen wir schon wieder vergessen haben. Denn die Chef-Inquisitorin ist so platt geschrieben, dass sie uns ein-

fach nie interessiert hat. Überhaupt ist die Hauptgeschichte über weitere Strecken mehr zweckmäßig als interessant, überraschende Wendungen sind selten und viele Gespräche wirken zu ausgewalzt – da wird Potenzial verschenkt. Erst im letzten Drittel nimmt der Plot etwas an Fahrt auf, doch in den letzten Stunden wird's dann leider nochmal überraschend zäh: Die finale Mission steckt voller Wiederholungen und lässt Spannung vermissen. Spaß macht's zwar trotzdem noch, aber ein aufregender Schlusspunkt sieht anders aus.

Auch bei der Inszenierung bleibt noch eine Menge Luft nach oben: Nach dem tollen Intro gibt's leider keine richtigen Zwischense-

quenzen mehr, Dialoge und wichtige Ereignisse werden nur noch mit Charakter-Artworks in Szene gesetzt. Ist das schlecht? Nein! Aber es wäre noch so viel mehr gegangen. Fairerweise kostet Shadow Gambit aber auch nur 40 Euro – für den moderaten Preis geht das Gebotene völlig in Ordnung. Ein Extralob gibt's außerdem für die stimmungsvolle Musikantermalung, die nicht nur prima zum Setting passt, sondern sich während der Missionen auch nie in den Vordergrund drängelt oder eintönig wird.

Tot, aber glücklich

Dafür überzeugt unsere achtköpfige Crew, die wir nach und nach freischalten: An Bord unseres Schiffs liegen die toten Kameraden einfach herum und warten darauf, dass wir sie mit schwarzen Perlen wiederbeleben, die wir im Spielverlauf erbeuten. Das Besondere daran: Wen wir zuerst zurückbringen, entscheiden wir selbst, das Spiel lässt uns hier völlig freie Hand! Vor der Wahl werden uns noch wichtige Details zu den Charakteren angezeigt, dadurch erfahren wir zum Beispiel ihre Rollen und Besonderheiten. Sobald wir eine Figur wiederbelebt haben, lernen wir ihre Fähigkeiten noch in einem kurzweiligen Tutorial kennen, das ist prima gelöst! Denn so wissen wir schon nach wenigen Minuten, wie wir einen Charakter perfekt einsetzen können.

Zwischen den Missionen sind wir auf der Red Marley unterwegs





und können uns dort mit der Crew und dem rätselhaften Schiff beschäftigen. Dazu stehen für jeden Charakter eigene Nebenquests bereit, für die man aber nur irgendwas anklicken oder einen Dialog starten muss. Rätsel, Entscheidungen, Suchaufgaben – alles Fehlanzeige. Dafür punkten die kurzen Einlagen mit humorvollen Dialogen und ein paar verrückten Ideen. Zum Beispiel sorgen wir dafür, dass unser Schiffskoch einen toten Fisch zu

einem tödlichen Assassinen ausbildet. Wie genau das funktionieren soll, versteht zwar niemand so recht, aber das tut dem Vergnügen keinen Abbruch. So sympathisch-schrullig war die Karibik schon lange nicht mehr!

Die Dialoge sind zwar nicht so messerscharf geschrieben, wie man es beispielsweise von guten, alten LucasArts-Adventures kennt, aber dafür legen sich die meisten deutschen Sprecher kräftig ins

Zeug. Und auch wenn die Nebenaufgaben letztendlich nur auf Gespräche hinauslaufen, ist das bisschen Interaktion auf dem Schiff bereits ein klarer Gewinn: Man hat zwischen den Missionen einfach mehr zu tun als noch in Shadow Tactics oder Desperados 3. Dazu zählt übrigens auch ein Upgrade-System, mit dem ihr eine Fähigkeit pro Crew-Mitglied aufwerten könnt. Nötig ist das aber nicht, und das hat auch einen guten Grund:

Euer Team ist auch ohne Upgrades bereits verdammt stark!

Mächtige Truppe

Schon in Desperados 3 haben die Entwickler mit Fantasy-Elementen experimentiert, doch in Shadow Gambit gehen sie diesmal in die Vollen: Jedes Crewmitglied ist bunt, heiter, markant designt – und sie alle sind mit einzigartigen Fähigkeiten gesegnet. Afia verfügt zum Beispiel über einen Säbel, den sie





über kurze Distanzen auf Feinde schleudern kann, der aber auch als flinker Teleporter taugt. Nebenbei kann sie Gegner kurzzeitig einfrieren. Klingt übermächtig? Haha! Wartet, bis ihr den Rest der Truppe kennenlernt.

Die blinde Teresa übernimmt die Scharfschützenrolle im Spiel, kämpft sicher aus der Entfernung und blendet Feinde mit Rauchgranaten. Der feine Pinkus von Presswald – zu erkennen am brennenden Haarschopf – kann feindliche Körper übernehmen und mogelt sich so geschickt hinter feindliche Linien. Toya von Iga entspricht dagegen dem Ninja-Archetyp, er nutzt die bekannte Flöte, um Feinde in ei-

nem Radius anzulocken und mählt Feinde mit einem Teleporter-Angriff erbarmungslos nieder. Noch eindrucksvoller ist die Ausstattung von Gaëlle le Bris, die eine riesige Kanone mit sich herumschleppt. Sie lädt Gegner einfach ins Rohr und feuert die Körper dann auf den nächstbesten Feind. Alternativ schießt sie ihre Kameraden einfach über feindliche Festungsmauern, was euch so manche Herausforderung erspart.

Und wenn ihr das schon mächtig findet, habt ihr die Schiffsärztin Suleidy noch erlebt: Sie darf überall ein kleines Gebüsch zur Tarnung erzeugen, was sich fast schon wie ein Cheat anfühlt, da man dort

auch bequem besiegte Feinde ablegen kann. Außerdem schickt sie Wachen einfach mal weg oder lockt sie an, womit sie viele Situationen praktisch im Alleingang meistert. Der fröhlich-plappernde Quentin tickt da anders, ihm dient sein loser Kopf als Köder, um Feinde anzulocken. Seine beste Fähigkeit ist aber seine Angel, mit der er besiegte Feinde einfach in seiner Schatztruhe verschwinden lässt, die er am Rücken trägt – hätten wir das Ding mal in Desperados 3 gehabt!

Unser Favorit ist aber John Hughes Mercury: Der sympathische Schotte darf sich mit seinem magischen Anker im Erdboden versenken, was ihn sofort unsicht-

bar macht. So kann er Feinde gefahrlos aufklauern und sie dann in hohem Radius mit einem Schlag besiegen – und ihre Körper lässt er dabei auch gleich noch verschwinden. Spätestens da stellt sich die Frage: Was haben uns die Gegner eigentlich noch entgegenzusetzen? Die Antwort: meistens nicht viel. Und da liegt das Problem.

Viele Wege führen ans Ziel

Mimimi Games gibt euch nämlich nicht nur eine bärenstarke Helden-truppe an die Hand, ihr dürft euer Team auch für (fast) jede Mission selbst zusammenstellen. Die Einsätze sucht ihr einfach auf einer Seekarte aus, dort warten mehrere Inseln auf euren Besuch. Jede Map ist wunderbar detailliert gestaltet und vollgestopft mit Gegnern. Überall entdecken wir verschiedenste Routen und Lösungswege, mal könnten wir beispielsweise ungesehen durch eine Bucht tauchen, mal schleichen wir über die Festungsmauern oder wir arbeiten uns durch Geheimgänge oder Türen vor. Wie wir das anstellen, ist unsere Sache. Viele Aufgaben und Missionsziele sind leider sonderlich interessant, meistens muss man ein Objekt bergen, eine Wache belauschen oder ein Ziel ausschalten.

Doch spannender ist ohnehin die Frage, wie wir dorthin gelangen. Schon vor den meisten Einsätzen dürfen wir selbst bestimmen, wo unsere Crew an Land



geht. Auch den Levelausgang müssen wir uns aussuchen, pro Mission stehen mehrere magische Fluchtwege zur Wahl. Das heißt auch, dass wir einen Großteil der Missionskarte schlichtweg ignorieren können – ein deutlicher Unterschied zu Shadow Tactics oder Desperados 3, in denen wir oft die komplette Map erkundet haben. Shadow Gambit ist anders aufgebaut, viele Missionen lassen sich abschließen, ohne auch nur ein Viertel der Gegner gesehen, geschweige denn eliminiert zu haben. Stattdessen umfasst jede Insel einfach mehrere Missionen, wir kehren also nochmal in das gleiche Gebiet zurück, um dort weitere Ziele zu erfüllen. Oft ändert sich dabei zwar die Tageszeit, man erlebt die Insel also auch mal in der Nacht, wodurch sich das Gameplay ein wenig ändert. Doch der Aufbau des Levels bleibt trotzdem immer gleich.

Diese neue Kampagnenstruktur sorgt dafür, dass sich viele Einsätze zwar kürzer spielen als in Shadow Tactics oder Desperados 3, allerdings hatten die auch einfach mehr Abwechslung zu bieten. Und noch etwas fällt auf: Obwohl jede geschaffte Mission ein schönes Erfolgserlebnis ist, hatten wir nur selten das Gefühl, einen Level so richtig gemeistert zu haben. Es ist zwar theoretisch möglich, jede Map komplett von Gegnern zu säubern, allerdings ist das auch ziemlich sinnlos – sobald wir für auf die glei-

che Insel zurückkehren, sind nämlich alle Gegner wieder auf ihrem ursprünglichen Platz.

Die Kosten der Freiheit

Spätestens nach ein paar Stunden merkt man es deutlich: Die ungewohnten Freiheiten, die wir in Shadow Gambit genießen, gehen zu Lasten des Balancings. Zum Vergleich: In Mimimi's letzten Spielen waren alle Einsätze punktgenau auf euer Team und deren Fähigkeiten zugeschnitten. Doch in Shadow Gambit müssen fast alle Herausforderungen mit einer beliebigen Truppe lösbar sein – was dazu führt, dass sich Shadow Gambit längst nicht so knifflig spielt wie seine beiden Vorgänger. In unserer Spielzeit mussten wir zum Beispiel nur an wenigen Stellen richtig tüfteln, denn meistens konnten wir uns bereits mit zwei starken Figuren gemütlich durch die Gegner meucheln. Und das gilt selbst für den höheren Schwierigkeitsgrad, auf dem Wachen eigentlich deutlich schneller reagieren. Wer Shadow Tactics oder Desperados 3 gemeistert hat, könnte sich da schnell unterfordert fühlen – auch wenn die unzähligen taktischen Puzzles natürlich trotzdem noch Spaß machen.

Der sanftere Schwierigkeitsgrad hat aber auch sein Gutes: Einsteiger, die sich zum ersten Mal an Schleichtaktik wagen, dürften den neuen Freiheiten und die vielfältigen Charaktere begrüßen.


Zumal das heitere Piratensetting vielleicht diejenigen anspricht, die mit Wildem Westen und feudalem Japan einfach nicht warm wurden. Ein Lob gibt's auch für die Optionsvielfalt, die wir schon seit Shadow Tactics genießen: Ihr könnt euch das Spielerlebnis in vielen Punkten anpassen und auch den Schwierigkeitsgrad für jede Mission individuell einrichten.

Viel Umfang, viel Wiederholung

An Umfang mangelt es nicht: Wir haben für diesen Test die komplette Kampagne abgeschlossen und allein dafür mehr als 30 Stunden gebraucht. Die Spielzeit erkaufte sich Mimimi zwar auch damit, euch mehrmals auf die gleichen Inseln zu schicken, doch langweilig wurde es trotzdem nie. Nach dem Finale könnt ihr noch weitere Herausforderungen spielen und Bonusziele erfüllen, um so Fortschrittsmedaillen zu verdienen. Dazu müsst ihr zwar viel alten Kram wiederholen, aber zumindest könnt ihr dabei weitere Taktiken ausprobieren und am Ende sogar einen mächtigen Bonuscharakter freischalten. Normalspieler dürften den zwar nie zu Gesicht bekommen, aber für Achievement-Jäger ist das trotzdem eine nette Belohnung.

Aber welches Mimimi-Taktikspiel ist nun das beste? Unser Rat: Wählt einfach das Szenario, das euch am besten gefällt, denn das Gameplay ist über weite Stre-

cken nahezu identisch. Wer es lieber ernst und fordernd mag, liegt bei Shadow Tactics mit seinem ruhigen Japan-Setting goldrichtig. Desperados 3 bietet dafür die prächtigsten Missionen, tolle Wildwest-Stimmung und unterm Strich das rundeste Erlebnis. Doch Shadow Gambit hat mit seiner witzigen Piratentruppe, mächtigen Talenten und vielen Freiheiten ebenfalls verdammt viel zu bieten. Eine starke Wertung hat es sich also ohne Weiteres verdient – wer von dem Genre einfach nicht genug bekommen kann, kommt hier voll auf seine Kosten.

Für Unentschlossene und Neugierige gibt's auf Steam eine hübsche Demo, mit der ihr kostenlos in das Spiel reinschnuppern könnt. Shadow Gambit: The Cursed Crew ist seit dem 17. August 2023 für PC, PS5 und Xbox Series S/X erhältlich, das Spiel ist komplett auf Deutsch. Der Preis liegt bei 40 Euro. 

FAZIT: Technisch sauber, gepolished und stabil – Echtzeit-Taktik, wie man sie von Mimimi gewohnt ist.



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

Das gewohnt geniale Souls-Gameplay, eingebettet in eine phänomenale Open World voller Geheimnisse und spannender Kämpfe: Mit Elden Ring erklimmt From Software einen neuen Gipfel unter den Action-Rollenspielen.

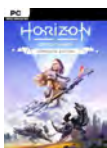
Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

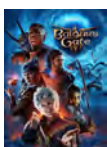
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Baldur's Gate 3

Mit dem dritten Ausflug an die Schwertküste liefern Larian Studios ihr Magnum Opus ab! Beispiellose Freiheit, tolle Umsetzung der D&D-Regeln, Respekt vor den Klassiker-Vorgängern machen BG3 zu einem Muss für jeden RPG-Fan.

Getestet in Ausgabe: 10/23
Publisher: Larian Studios



Starfield

Fallout im All mit Weltraumkämpfen – so könnte man Starfield beschreiben und würde ihm doch unrecht tun. Denn das Bethesda-RPG wagt ein paar neue Dinge und fühlt sich doch vertraut an – und macht vor allem mächtig Laune.

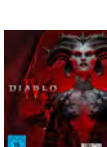
Getestet in Ausgabe: 10/23
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Diablo 4

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

Getestet in Ausgabe: 07/23
Publisher: Blizzard Entertainment



Pillars of Eternity 2: Deadfire

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

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

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

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GOTY Edition

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

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



Disco Elysium

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

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

Ego-Shooter (Einzelspieler)

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



BioShock & BioShock Infinite

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

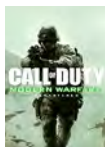
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

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

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



CoD: Modern Warfare Remastered

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

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



Doom Eternal

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

Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

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

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

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

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

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



Battlefield 1

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

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

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

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

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

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

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

Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

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

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

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

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspieleranteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieleranteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intrigen, politische Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Level-Design und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 3

Ein epischer Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der neben Profis jetzt auch Einsteiger abholt. Ein gewaltiger Umfang und kluge Verbesserungen setzen das hohe Qualitätsniveau der Reihe fort.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profifahrer ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 23

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

Getestet in Ausgabe: 08/23
Publisher: Electronic Arts

Adventures

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



Deponia: The Complete Journey

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

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

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

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

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

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

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

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

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

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games



Forza Motorsport 7

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

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Xbox Games



Forza Horizon 5

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

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Xbox Games



Project Cars 2

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

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Online-Rollenspiele

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



Final Fantasy 14: Complete Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

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

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncssoft



World of Warcraft

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

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

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

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Aufbauspiele/Simulationen

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



Anno 1800

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

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

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

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

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

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

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

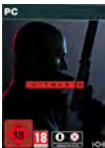
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Xbox Games



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.

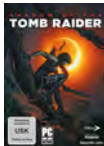
Getestet in Ausgabe: 05/23
Publisher: Capcom



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!

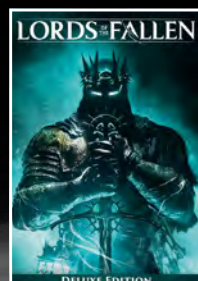


➤ **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

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

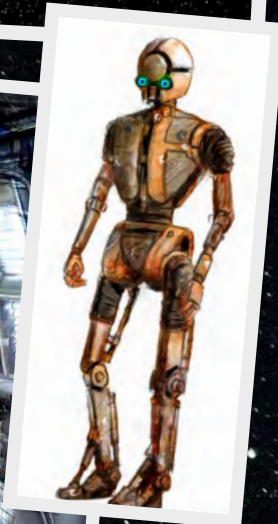
➤ FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK

➤ KEINE AUSGABE VERPASSEN

➤ KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST

➤ BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG

SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!



zu mehr als nur Actionspielen oder Racern taugt.

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



88

pcgames.de

Es gibt viele Star-Wars-Spiele auf dem Markt. Zuletzt erschien etwa das Action-Abenteuer Star Wars Jedi: Survivor und begeisterte ambitionierte Sternensritter. Doch bei der Diskussion, welches denn das beste Star-Wars-Spiel aller Zeiten sei, fällt immer wieder ein Name: Knights of the Old Republic. Das vom kanadischen Studio Bioware entwickelte und 2003 für die erste Xbox-Generation und den PC veröffentlichte Rollenspiel legte die Messlatte für die Umsetzung der Science-Fiction-Lizenz ein ganzes Stück höher und begeisterte nicht allein mit seinem Gameplay, sondern vor allem auch mit einer Geschichte. Diese wartete mit einem Charakter-Twist auf, der selbst die legendäre Vaterschaftsenttüllung rund um Luke Skywalker wie einen unfähigen Padawan zurück in die Jedi-Akademie schickte.

Gemeinsam mit Titeln wie Baldur's Gate prägte Star Wars: Knights of the Old Republic Biowares Ruf als Rollenspiel-Experten und ebnete mit der aus der Entwicklung gewonnenen Erfahrung den Weg für Meisterwerke wie Mass Effect. KotOR, wie das Spiel kurz und knackig von seinen Fans genannt wird, ist für viele Bioware-Liebhaber inzwischen goldene Nostalgie an eine bessere Zeit – fernab von Anthem-Flops, Mass Effect: Andromeda und anderen Problemen. Dabei war die Produktion für das Team Traum und Albtraum in einem.

Zurück in die Alte Republik

Die Geschichte von Knights of the Old Republic geht zurück ans Ende der 1990er-Jahre. Bioware wurde 1995 von Ray Muzyka, Greg Zeschuk, den Brüdern Brent und Trent Oster sowie Marcel Zeschuk und Augustine Yip gegründet.



Mit dem 1998 veröffentlichten Baldur's Gate und der dahinterliegenden Gameplay-Philosophie auf Basis des Brettspiels Dungeons & Dragons begeisterten die Kanadier nicht nur die Kritiker, sondern auch die Fans. Bioware wuchs. LucasArts suchte damals nach jungen Entwicklerstudios, die die Star-Wars-Lizenz in interaktiven Unterhaltungsmedien umsetzen könnten.

Der Blick fiel auch auf Bioware. LucasArts-Producer Mike Gallo berichtet, dass der erste Kontakt mit Bioware im Herbst 1999 erfolgte. Für das Bioware-Team war es eine große Ehre, überhaupt für diesen Auftrag in Betracht gezogen zu werden. Schließlich waren weite Teile der Belegschaft selbst Star-Wars-Enthusiasten. Eine der wichtigsten Entscheidungen musste gleich zu Beginn der Entwicklung



gefallen werden: In welcher Star-Wars-Epoche sollte das zu diesem Zeitpunkt noch namenlose Projekt eigentlich spielen?

LucasArts stellte zwei Optionen in Aussicht: Entweder ein Spiel zu Zeiten von Star Wars: Episode 2 – Angriff der Klonkrieger oder ein bislang von Filmen unberührtes Szenario, das 4.000 Jahre früher angesiedelt ist. Man entschied sich für Letzteres.

Der Grund dahinter ist einfach: Der Wiedererkennungswert bliebe aufgrund der Star-Wars-Lizenz weiterhin erhalten, jedoch schenkte das unbekanntere Szenario dem Team viel mehr Freiheiten. Spielerinnen und Spieler würden keine unterbewussten Parallelen zu den Filmen ziehen oder gar Erwartungen an die Geschichte haben. Das Bioware-Team hatte zu diesem Zeitpunkt schon viel Erfahrung im Umgang mit der Umsetzung von Rollenspielen, aber auch mit Lizenzprodukten.

„Der Aufbau eines neuen und einzigartigen Spielsystems ist selbst in den besten Zeiten schwierig, aber das wertvollste Kapital,

das ein Team haben kann, sind Menschen, die in der Vergangenheit ähnliche Dinge ausprobiert haben. Glücklicherweise haben viele der erfahrenen Mitglieder des KotOR-Teams ihre ersten Erfahrungen mit dem ursprünglichen Baldur's Gate gemacht, wo wir zunächst die Prozesse entwickelt haben, die es uns ermöglichen, riesige Spiele mit neuen Methoden zur Darstellung von RPG-Kämpfen zu erstellen“, führen Casey Hudson, Ray Muzyka und James Ohlen im Postmortem-Blog bei Game Developer aus.

Der Umgang mit dem Regelwerk aus Dungeons & Dragons und dessen D20-System ebneten letztlich den Weg für das Kampfsystem, das Bioware später für Knights of the Old Republic entwickeln werden sollte.

Struktur statt Chaos

Eine große Herausforderung bestand für die Bioware-Truppe zu diesem Zeitpunkt darin, dass man parallel zu Knights of the Old Republic auch noch andere Titel entwickelte. Das 2002 veröffentlichte Rollenspiel Neverwinter Nights





testen Menschen, mit denen ich je in dieser Branche zusammengearbeitet habe. (...) Casey war der Leim, der alles zusammenhielt. Er kannte die Charaktere, die Geschichte, die Musik, die Art Direction, die Kunst und die Technik in allen Einzelheiten. Er war zusammen mit James (Ohlen) wirklich der kreative Visionär dieses Projekts.“ Ein modernes Rollenspiel.

Am 25. Juli 2000 gaben LucasArts und Bioware die Zusammenarbeit bei der Entwicklung eines Star-Wars-Rollenspiels bekannt. Und obwohl das Projekt noch keinen Namen besaß, bestätigte man bereits die Alte Republik als dessen Szenario.

Erscheinen sollte Star Wars: Knights of the Old Republic für den PC und für Microsofts Playstation-Konkurrenzkonsole Xbox. LucasArts und Microsoft pflegten im Verlauf eine enge Kooperation, zu der auch die Veröffentlichung von KotOR gehörte.

wurde im gleichen Zeitraum auf die Beine gestellt und veröffentlicht. „Da sich das Kampfsystem von Star Wars: Knights of the Old Republic von allem unterschied, was wir bisher kannten, planten wir, das Risiko durch zahlreiche frühe Vorproduktions- und Prototypenentwicklungen zu mindern. Ursprünglich hatten wir angedacht, Designer frühzeitig in das Projekt einzubeziehen, um Prototypen des Gameplays in Platzhalterbereichen des Spiels zu erstellen, aber die Dinge verliefen nicht wie erwartet. Stattdessen haben wir am Ende ziemlich viel rückwirkendes Design betrieben und gleichzeitig die Anforderungen an Story- und Event-Scripting in Einklang gebracht“, erklären Casey Hudson, Ray Muzyka und James Ohlen.

Im Gegensatz zu anderen von uns bereits in Making-of-Artikeln beleuchteten Spielen wie Starcraft oder Tom Clancy's Rainbow Six verlief die Entwicklung vergleichsweise strukturiert. Früh begann das Team mit dem Anlegen von Konzeptzeichnungen und legte zudem Gameplay- und Design-Eckpfeiler für das Projekt fest.

Diese wurden in einem sogenannten „Design Doc“ festgelegt, das als Leitfaden für den weiteren Verlauf diente. Gegenüber der US-Webseite Polygon hebt der frühere LucasArts-Producer Mike Gallo vor allem die Rolle von Casey Hudson hervor, der die Entwicklung als Producer und Project Director betreute: „Er ist einer der talentier-



Darüber hinaus fühlte sich das Bioware-Team schlicht wohler mit dem Entwickeln eines PC-Spiels, denn die Hardware-Architektur der Xbox ähnelte der eines Rechenkechts stark. In einigen Bereichen, wie etwa der Anpassung der Bedienung an den Xbox-Controller, erhielt Bioware auch direkte Unterstützung von Microsoft.

Die kreative Führung zielte bereits von Beginn an auf ein Mainstream-Publikum ab. Das Spiel sollte also kein Baldur's Gate im Star-Wars-Universum werden. Stattdessen wollte man die Lehren aus dem früheren RPG-Projekt in Knights of the Old Republic einfließen lassen. Allerdings sollte die Technik dahinter weitaus aufwendiger werden und rundenbasierte Kämpfe mit mehreren Party-Mitgliedern und einer modernen 3D-Inszenierung samt handanimierter Bewegungen kombinieren. Auf Basis der zu diesem Zeitpunkt noch unfertigen Aurora Engine bastelte das Team an ersten Versionen.

Darüber hinaus fungierte das Regelwerk aus Baldur's Gate beziehungsweise Dungeons & Dragons als Grundlage für die Kämpfe. „Wir haben auch unsere Implementierung der Star-Wars-D20-Regeln angepasst, um die Interaktion des Spielers mit den Regeln in einer Videospielumgebung zu vereinfachen. Glücklicherweise hat uns unser Herausgeber LucasArts bei diesem Unterfangen unterstützt und wir konnten unsere Aufmerksamkeit auf die D20-Regeln mit Überlegungen zur Spielbarkeit für Mainstream-Fans verbinden“, so die Verantwortlichen im bereits erwähnten Postmortem-Artikel.

Als Autor für das wendungsreiche und teils schockierende Drehbuch fungierte Drew Karpysyn. Während James Ohlen für die Geschichte und ihre Struktur verantwortlich war, legte Karpysyn



Dialoge und Szenario fest. Später war er als Lead Writer für Jade Empire (2005) tätig und arbeitete auch an Baldur's Gate 2 mit. LucasArts-Producer Mike Gallo scherzte in Interviews über Karpysyns kreative Leistung: „Als ich die ganze Zeit dort oben (in Edmonton, Anm. d. Red.) verbrachte, lachten wir immer über Drew, weil er an einem Wochenende loszog und ein Buch mit 400 Seiten schrieb.“ Fakt ist: Der Plot gehörte zu den großen Stärken von Knights of the Old Republic und hob es massiv von der Konkurrenz ab.

Ein früher Dämpfer

Auf der Electronic Entertainment Expo 2002 in Los Angeles stellte Bioware zum ersten Mal eine spielbare Version von Knights of the Old Republic vor. Das Feedback des Messepublikums war allerdings



ernüchternd. Aufgrund der Kameraperspektive und der 3D-Grafik hielten viele KotOR für ein Actionspiel und wollten per Button-Mashing das Lichtschwert schwingen oder sich auf dem Schlachtfeld bewegen.

Doch derartige Aktionen unterbrachen die Züge und brachten so den Spielfluss zum Erliegen. Es gab hier also eine klare Dissonanz zwi-

schen den Erwartungen der Spieler und dem tatsächlichen Gameplay.

Um das Spielerlebnis zu verbessern, führte Bioware exzessive Fokustests durch und holte sich für Aspekte wie die Bedienoberfläche oder auch das Kampfsystem immer wieder Feedback ein. Zwischen Frühling 2002 und Sommer 2003, also zum Erscheinen der Xbox-Version, gab es rund zehn sich leicht





voneinander unterscheidende Versionen des Benutzer-Interfaces.

Man wollte in puncto Steuerung und Nutzerführung den Mainstream ansprechen und griff zu diesem Zweck unter anderem auf Unterstützung der QA-Abteilung von Bioware und Microsoft zurück. Man passte etwa auch die Tutorial-Funktionen an und erweiterte diese, so dass in den ersten Stunden immer wieder Hilfen auftauchten.

Das kann weg!

Doch Zeitgründe und Ressourcenknappheit forderten auch Kompromisse – und sogar Opfer.

Die Macher sahen sich gezwungen, Inhalte aus dem Spiel herauszunehmen. „Wir haben einen ganzen Planeten herausgeschnitten, von dem wir tatsächlich einen Teil entwickelt und gebaut hatten“, erklärte Chefdesigner James Ohlen im Gespräch mit Polygon.

„Das war eine schwierige Entscheidung, weil die Grafik dafür von einem meiner besten Freunde, Dean Andersen, erstellt wurde. Es war besonders schmerzhaft, seine Welt entfernen zu müssen. Aber es war einfach eine Zeitsache. Es war eine Gladiatorenwelt, in der der Spieler eine

Handlung im Planet-Hulk-Stil durchlief. Der Spieler kämpfte sich durch die Ränge nach oben, bis er das Turnier gewann und aus der Welt flüchtete. Aber das war im Rahmen der Zeit, die wir zur Verfügung hatten, zu viel. Also wurde es gestrichen.“

Concept Art Lead John Gallagher betrachtete die Sache allerdings entspannter und betonte, dass das Kürzen von Inhalten üblich wäre und beispielsweise auch bei der Entwicklung von Baldur's Gate vorkam. Dadurch, dass diese Schritte zumeist früh in der Entwicklung vorgenommen wer-

den, wäre es für das Unternehmen günstiger. Gallagher unterstrich an dieser Stelle auch, dass Bioware zu diesem Zeitpunkt sehr strukturiert arbeitete und Ray Muzyka ein großer Freund früher Entscheidungen innerhalb der Designphase war. Kürzungen zu einem späteren Zeitpunkt kamen zwar – wie von James Ohlen beschrieben – vor, waren allerdings nicht die Regel.

Ende einer Reise

Knights of the Old Republic näherte sich Anfang 2003 der Fertigstellung. LucasArts-Producer Mike Gallo zog vorübergehend



nach Edmonton, um in den Bioware-Büros nach dem Rechten zu sehen: „Im Wesentlichen ging es nur darum, sicherzustellen, dass wir Dinge erledigt bekamen, wenn das Team etwas brauchte: Sich in Streitereien verwickeln lassen, über Programmfehler diskutieren und all diese anderen Dinge. Und wir alle waren – wir waren so kurz davor, dass es uns schreckliche Angst machte. Wir wussten, dass so viel davon abhängt.“

Dialog- und entscheidungslastige Rollenspiele mit einem neuen Kampf- und Charaktersystem stellen auch das routinierteste Entwicklerteam vor große Herausforderungen. Die Suche nach besagten Bugs trieb das Team in den finalen Monaten der Entwicklung um. Gallo erklärt, dass er an dem Tag, als das Spiel bei Microsoft in die Qualitätskontrolle sollte, noch einen Fehler im Tutorial fand, der es zum Absturz brachte. Man musste dadurch die Einreichung kurzfristig verschieben. Bioware-Mitgründer Ray Muzyka berichtet von 39.000 gefundenen Fehlern – ein wasschechter Bioware-Rekord. Auch wenn die Entwicklungszeit von gut drei Jahren für die damalige Zeit fair bemessen war, geriet das Team unter Druck. Das wiederum führte zu einer kurzen, aber heftigen „Super-Crunch“-Phase, in der die Crew Überstunden schob, um das Projekt rechtzeitig fertigzustellen und auch, um es noch einmal zu optimieren.



Die Erleichterung war schließlich groß, als die Xbox-Version von Knights of the Old Republic endlich am 15. Juli 2003 in die Läden kam. Allerdings war das noch nicht das Ende: Die PC-Version musste ebenfalls noch angepasst und fertiggestellt werden. Gallo bezeichnet die Finalisierung dieser Version als „absolut verrückt“ und erklärt: „Früher mussten wir tatsächlich Leute in ein Flugzeug setzen und sie dann rausfliegen. Wir mussten

einen unserer Lokalisierungsmenschen damit beauftragen, die deutsche Master-Version zu nehmen und den Replikator nach Deutschland zu fliegen, da es keine Möglichkeit gab, die Discs rechtzeitig dorthin zu bringen. Und weil die Daten zu groß waren, um sie über das Internet zu verschicken.“ Heutzutage laden Entwickler derartige Datenmengen problemlos über gesicherte Portale hoch und verschicken so gewaltige Datenmengen in

wenigen Stunden. Im Jahr 2003 war das noch nicht möglich.

Doch so viel Stress und Energie die Entwicklung von Knights of the Old Republic auch benötigte, so sehr schweißte der Prozess das Team zusammen. Gemeinsame Party-Abende dienten als Ausgleich und brachten viele der KotOR-Teammitglieder näher zusammen.

Knights of the Old Republic erntete schließlich Höchstwertungen. Die PC-Version besitzt bis heute einen Metacritic-Wert von 93 und einen UserScore von 9.0. Die Xbox-Version toppt diese Traum-Ratings sogar mit 94 und einer 9.1. Neben dem gelungenen Rollenspiel-Gameplay und den taktischen Kämpfen wurde vor allem die Story gelobt.

Diese hohe Qualität spiegelte sich auch in den Verkäufen wider: Bis 2007 verkaufte sich KotOR über 3,2 Millionen Mal. Später wurde das Rollenspiel unter anderem für mobile Endgeräte auf iOS und Android portiert; die Version für die Nintendo Switch enttäuschte leider und fiel qualitativ aufgrund der schwachen Umsetzung ab.

Um das in der Entwicklung befindliche Remake des Klassikers war es lange still, weshalb es wohl noch eine ganze Zeit lang dauern wird, ehe ihr (erneut) in eine weit, weit entfernte Galaxis aufbrechen dürft. Doch fest steht: Die Geschichte von Knights of the Old Republic ist noch nicht zu Ende geschrieben! □



Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

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

ALTERNATIVE

Der Core i5-12400F bietet für 150 Euro 6 Kerne und 12 Threads sowie ein wenig mehr Leistung. Bei AMD gibt es für ebenfalls 150 Euro den Ryzen 5 5600X, welcher den Vorteil hat, dass es für den nötigen Sockel AM4 günstigere Einstiegs-Mainboards als für den Sockel 1700 gibt.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): PowerColor Tiger High Radeon RX 6600 (20,0 cm)
 Chiptakt/Speicherart: 1626 MHz (Boost 2491 MHz) / 8 GB GDDR6 (224 GB/s)
 Preis: derzeit ab 200 Euro

ALTERNATIVE

Unter 200 Euro gibt es keine empfehlenswerten Optionen. Ab 240 Euro bietet aber die Radeon RX 6650 XT dem Preis entsprechend eine passende Mehrleistung zur Radeon RX 6600. Nvidia kommt erst ab 300 Euro mit der Nvidia GeForce RTX 4060 lohnenswert ins Spiel.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI PRO H610M-B DDR4
 Format/Sockel (Chipsatz): µATX/Intel 1700 (H610)
 Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 / 1x PCIe 3.0 x1 / 2x M.2 PCIe 3.0 / 75 Euro

ALTERNATIVE

Für die Leistung muss es kein Mainboard für mehr als 80 bis 90 Euro sein – achtet aber auf einen M.2-Slot für SSDs, wie zum Beispiel beim Asus Prime H610M-K D4 für 85 Euro. Für AMDs Sockel AM4 ist das ASRock B550M-HDV für 75 Euro ein günstiges Einstieger-Modell.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis
 Kapazität/Standard: 16 GB (2x8GB) / DDR4-3200
 Timings/Preis: CL16-18-18 / 30 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Intenso Top Performance (SATA) / keine
 Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / entfällt
 Preis SSD/HDD: 40 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: AeroCool Aero-300 FAW (Acrylfenster), 1x 120mm-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 34,6 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 35 Euro
 CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der CPU (Boxed-Version)
 Netzteil: SilverStone Strider Essential 500 Watt, 45 Euro

EINSTEIGER-PC

€ 525,-



Der einzige Spar-Tipp, durch den ihr nicht direkt stark an Leistung verliert oder auf aus unserer Sicht qualitativ zu schwache Teile setzen würdet, wäre der Griff zu einem Core i3-10100F und einem passenden Sockel 1200-Mainboard für zusammen 130 Euro. Dies würde euren PC 45 Euro günstiger, allerdings auch weniger zukunftssicher machen. Der Core i3-12100F hingegen ist auch für Grafikkarten bis 600 Euro noch eine gute Basis.

ANZEIGE

EINSTEIGER-GAMING-PC

Captiva R74-922



SSD: 500 GB



Arbeitsspeicher:
16 GB



Grafikkarte:
AMD Radeon™ RX 7600 8GB



Prozessor:
AMD Ryzen 5 5500



Windows 11



„Erstklassiger
Einstieger-PC
in eleganter Optik“

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 779,-**
inkl. MwSt.

CAPTIVA

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/



MITTELKLASSE-PC

€ 1.290,-

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

Intel tut sich oberhalb von 200 Euro schwer, was das Preis-Leistungs-Verhältnis im Vergleich zu AMD bei Spielen angeht. Daher haben wir keine sinnvolle Option für Intels Socket 1700. Bei AMD empfehlen wir aber den AMD Ryzen 7 5800X3D – er ist ein klein wenig langsamer, verbraucht aber etwa 25 Watt weniger Strom und kostet nur 285 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Palit GeForce RTX 3070 Ti
..... GamingPro (29,4 cm)
Chiptakt/Speicherbandbreite: 1575 MHz (Boost 1770 MHz) /
..... 608 GB/s

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

ALTERNATIVE

Die Nvidia RTX 4070 ist über 10 Prozent schneller als die RTX 3070 Ti und kostet 600 Euro – an sich zu viel, allerdings verbraucht sie vergleichsweise sehr wenig Strom, und zwar auch deutlich weniger als die gleichschnelle AMD Radeon RX 6800 XT, die dafür teils für 550 Euro zu haben ist. Unter 500 Euro hat auch die RTX 3070 für 400 Euro ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ASRock B660M Pro RS
Format/Socket (Chipsatz): µATX / Intel 1700 (B660)

Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /
..... 1x PCIe 3.0 x16 / 1x PCIe 3.0 x1 /
..... je 1x M.2 PCIe 3.0 und 4.0 / 120 Euro

ALTERNATIVE

Falls man den Core i5-13600KF oder eine andere Intel-CPU mit K-Suffix übertakten will, muss es ein Mainboard mit einem Z690- oder Z790-Chipsatz sein wie das MSI Pro Z690-P DDR4 (ab 165 Euro) sein. Ein gutes AMD AM4-Modell für 120 Euro ist zum Beispiel das Asus TUF Gaming B550M-Plus.

RAM

Hersteller/Modell: TeamGroup T-Force Vulcan Z
Kapazität/Standard: 32 GB (2x16 GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: CL18-22-22 / 60 Euro

1. SSD / 2. SSD

Modell 1.SSD/ 2.SSD: Lexar NM790 (M.2 PCIe 4.0) /
..... Kingston NV2 NVMe (M.2 PCIe 4.0)
Kapazität: jeweils 2000 GB
Preis 1. SSD/ 2. SSD: 90 Euro / 80 Euro

WEITERE KOMponenten

Gehäuse: MSI MAG Forge 100R (Glasfenster),
..... 3x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis
..... 33,0 cm, CPU-Kühlerrhöhe bis 16,0 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler: Arctic Freezer i35 A-RGB
..... (15,9 cm hoch, 1x 135mm-Lüfter), 30 Euro
Netzteil/Preis: LC-Power LC6560 GP4 560 Watt
..... (teilmodular), 60 Euro

Wegen der guten CPU-Basis könnt ihr bei der Grafikkarte je nach Budget sowohl deutlich mehr als auch deutlich weniger investieren. Falls unser Preis von 1.290 Euro euer Budget nur knapp übersteigt, könnt ihr ohne Leistungsverlust beim Gehäuse und Mainboard sowie durch den Griff zu nur 16 GB RAM jeweils etwa 30 Euro sparen und die zweite SSD weglassen. Ihr kommt dann auf etwa 1.120 Euro.

ANZEIGE

MITTELKLASSE- GAMING-PC

Captiva R76-395



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte: Nvidia
GeForce RTX 4060 Ti 8 GB



Prozessor:
AMD Ryzen 7 5700X



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPPREIS:**
€ 1.189,-
inkl. MwSt.

„Leistungsstarkes
Rundum-sorglos-Paket!“

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

€ 1.970,-

HIGH-END-PC



Beim Gehäuse, Mainboard, Netzteil und Kühler kann man bei Bedarf auch noch jeweils circa 30 Prozent weniger ausgeben sowie für den Anfang auf die zweite SSD verzichten, so dass der PC nur noch ein wenig über 1.700 Euro kosten würde. Mehr als 2.000 Euro auszugeben lohnt nur dann, wenn ihr unbedingt mehr Kerne für die CPU oder noch mehr Grafik-Power haben möchtet.

CPU

Hersteller/Modell: ... AMD Ryzen 7 7800X3D (Socket AM5)
 Kerne/Taktung: ... 8 Kerne, 16 Threads / 4,2-5,0 GHz
 Preis: ... 400 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 7 7800X3D ist die derzeit zweitstärkste Spiele-CPU und preislich enorm attraktiv. Er ist 150 Euro günstiger als Intels mehr als fünf Prozent langsamerer Core i9-13900KF und sogar 250 Euro günstiger als die derzeit schnellste Spiele-CPU, der Ryzen 9 7950X3D, der aber weniger als 5 Prozent Zusatzleistung in Spielen im Vergleich zum 7800X3D bringt.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ... Gigabyte B650 Gaming X AX
 Format/Sockel (Chipsatz): ... ATX/ AMD AM5 (B650)
 Steckplätze/Preis: ... 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /
 ... 2x PCIe 3.0 x16 / 3x M.2 PCIe 4.0 / 210 Euro

ALTERNATIVE

Es gibt inzwischen auch B650-Mainboards ab etwa 120 Euro – sofern man auf ein klein wenig Ausstattung und gute Übertaktungs-Features verzichtet, sind dabei zum Beispiel das Asus Prime B650M-K oder MSI Pro B650M-P für etwa 140 Euro zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: ... Patriot Viper VENOM
 Kapazität/Standard: ... 32 GB (2x16 GB) / DDR5-5600
 Timings/Preis: ... CL36-36-36 / 90 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD: ADATA XPG Gammix S70 Blade (M.2 PCIe 4.0) /
 ... Crucial P3 Plus (M.2 PCIe 4.0)
 Kapazität: ... jeweils 2000 GB
 Preis 1. SSD/ 2. SSD: ... 100 Euro / 90 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... NZXT H5 Flow (Glasfenster),
 ... 1x 120mm-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge
 ... bis 36,5 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,5 cm; Preis: 90 Euro
 Gehäuse-Lüfter vorne: ... be quiet! Pure Wings 2 PWM,
 ... 140mm, 1000rpm; 10 Euro
 CPU-Kühler: ... Alpenföhn Dolomit Advanced
 ... (mit 120mm-Lüfter); 50 Euro
 Netzteil: ... be quiet! Pure Power 12 M 650 Watt
 ... (vollmodular), Preis: 100 Euro



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ... Sapphire Pulse Radeon RX 7900 XT (31,3 cm)
 Chiptakt/Speicherbandbreite: ... 2075 bis 2450 MHz Boosttakt / 800 GB/s
 Speicher/Preis: ... 20 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 830 Euro

ALTERNATIVE

Falls man bei Games, die Raytracing bieten, Raytracing auch nutzt, holt die gleichstarke, aber eigentlich klar langsamere Nvidia GeForce RTX 4070 Ti auf und wird zur guten Alternative. Knapp 15 Prozent schneller ist die Radeon RX 7900 XTX, die allerdings 970 Euro kostet. Nvidias Top-Modelle RTX 4080 und 4090 sind viel zu teuer für ihre Leistung.

Hinweis: Empfehlenswerte CPU-Sockel

Für den Einstieg und die Mittelklasse sind der Sockel AMD AM4 und Intel 1700 ideal, auch da das günstige DDR4-RAM hier im Spiel ist. Beim Sockel 1700 muss man beim Kauf nur darauf achten, dass es ein DDR4-Modell ist. Im Top-Bereich geht nichts am Sockel AMD AM5 vorbei, obwohl passende Mainboards im Vergleich recht teuer sind und man das 50 Prozent teurere DDR5-RAM verwenden muss, wobei dies bei 32 GB allerdings nur etwa 30 Euro ausmacht.

HIGH-END-GAMING-PC

I75-191



„Genieße jeden Spielzug!“



SSD: 2 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce
RTX 4070 Ti 12 GB



Prozessor:
Intel® Core™ i9 13900F



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 2.579,-**
inkl. MwSt.



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

Test

AC: Mirage



Test

EA Sports FC



Test

Mortal Kombat 1



PC Games 11/23 erscheint am 20. Oktober!

Vorab-Infos ab 14. Oktober auf www.pcgames.de/

*Alle Angaben ohne Gewähr

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

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

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

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

Redaktionsleitung Print/CvD Sascha Lohmüller

Redaktion Matthias Dammes, Antonia Dreßler, Viktor Eippert, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Daniel Link, David Martin, Maci Naem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm Dominik Pache (Ltg.), Tobias Meyer, Carlo Siebenhüner
Videoredaktion Andreas Altenheimer, Olaf Bleich, Herbert Funes, Benedikt Plass-Fließenkämpfer, Martin Glienke, Maren Wicher
Mitarbeiter dieser Ausgabe

Layout Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf
Titelgestaltung Alexandra Böhm © Xbox Game Studios; Larian Studios
Bildnachweis 123RF.com

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

Redaktionsleitung Online www.pcgames.de
Head of Audience Katharina Pache
& Content Development
Entwicklung Andreas Herzog
Webdesign 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 Aykut Arık
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Benjamin Gründken, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Stephan Wilke
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

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

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

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

Es gelten die Mediadaten Nr. 36 vom 01.01.2023.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – <http://abo.pcgames.de>

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

Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:

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

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

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002

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

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

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

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrinyi Zrt. Nadas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

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

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

marquard
group

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

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

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!

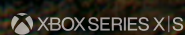
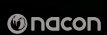


AD INFINITUM



Wenn Realität zum Alptraum wird.

Du kämpfst gegen furchterregende Kreaturen,
die in deinen Geist eindringen.
Kannst du deinen Verstand retten?



Ad Infinitum ©2023 Published by NACON and developed by Hekate. All other trademarks, product names, logos, and brands are the property of their respective owners. "PlayStation" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo and Xbox Series X are trademarks of the Microsoft group of companies. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Epic Games and the Epic Games Store logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the USA and elsewhere.