

**EA SPORTS FC 24**

Im Test: Neustart oder mehr vom Alten?

**CITIES: SKYLINE 2**

Wir haben den zweiten Teil der Aufbausimulation gespielt!

*Wissen, was gespielt wird*  
**PC Games**  
**MAGAZIN**

# CYBERPUNK 2077: PHANTOM LIBERTY

Ausführlich getestet:  
Frischzellenkur für ein  
Meisterwerk – das alles  
verändert sich mit dem  
gelungenen Add-on  
und Patch 2.0 in  
Night City.

# ASSASSIN'S CREED: MIRAGE

Schleichen, klettern, meucheln: Gelingt die anvisierte Rückkehr zu den Stealth-Wurzeln der Serie? In unserem großen Test verraten wir, was euch im virtuellen Bagdad erwartet.

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

AUSGABE 375  
11/23 | € 6,50  
[www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

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

4 196213 406503 11

WU

WU

WU

WU

WU

WU

WU

WU

WU

WU

WU

WU



WIR SCHENKEN DIR EIN LACHEN.  
TÄGLICH RUND UM DIE UHR IM FREE-TV.



THE POWER OF LAUGH



# Assassinen, Netrunner, Fußballer, Städteplaner – für jeden was dabei!



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

**T**ests, Tests, Tests, Erkältungen, Grippe und auch ein bisschen Corona – nicht alles, was der Herbst uns vor die Tür legt, ist toll, da ist er also ein wenig wie eine freilaufende Katze. Doch auch wenn die Redaktion aktuell ein wenig ausgedünnt ist und ein leises Schniefen durch die laubbedeckten Gänge hallt (Dramaturgie kommt immer gut), haben wir für euch in diesem Monat ein pickenpackevolles Heft mit jeder Menge Reviews und auch der ein oder anderen Vorschau und einer Handvoll Specials. Den Anfang macht natürlich unsere Cover-Story: Mit Mirage wollten die Assassin's-Creed-Macher zu ihren Wurzeln zurückkehren und uns wieder mit Schleich-Meuchel-Parakour-Gameplay beglücken. Wie sehr ihnen das gelungen ist, lest ihr natürlich bei uns. Spoiler: An die Ezio-Trilogie reicht es natürlich nicht heran. Noch einmal deutlich mehr zu tun gibt es indes ab sofort in Night City. Denn Ende September erschien nicht nur das großartige Cyberpunk-2077-Add-on Phantom Liberty – das wir für euch natürlich ausführlich unter die Lupe nehmen –, sondern auch gleich noch Patch 2.0, der das Hauptspiel ebenfalls gehörig umkrem-

pelt. Falls ihr also bisher noch nicht unter die Cyberpunker gegangen seid: Jetzt ist wohl der perfekte Zeitpunkt. Dritter großer Test im Bunde: EA Sports FC 24. Der diesjährige EA-Fußballtitel ist nicht nur der erste, der losgelöst von der FIFA erscheint, sondern versorgt uns PC-Spieler auch endlich wieder mit der technisch neuesten und inhaltlich vollständigen Ver-

sion. Ob sich das auf dem virtuellen Platz bezahlt macht, was sich alles ändert und vor allem was alles beim Alten bleibt, lest ihr auf gleich acht Seiten.

Eines der wenigen Spiele, die wir noch nicht testen, aber immerhin schon anspielen konnten, ist Cities: Skylines 2. Teil 1 machte damals den Untergang von Sim City für viele (fast) vergessen, Teil 2 will sogar noch einen draufsetzen. Dass er dazu das Zeug hat, lässt sich bereits jetzt erahnen, genaueres wissen wir dann wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe, da der Titel Ende Oktober schon erscheinen soll.

Von diesen großen Themen abgesehen haben wir für euch noch viele andere lezenswerte Dinge, etwa Previews zu Witchfire und Dragon's Dogma 2, Tests zu Lies of P und Payday 3 und den nächsten Teil unserer Ikonen-Reihe – diesmal mit Brian Fargo. Extended-Käufer können sich zudem durch das tolle Cyberpunk-Action-RPG The Ascent ballern – lohnt sich!



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

## DIE NEUEN PC-GAMES-NEWSLETTER!

Ihr wollt nichts mehr verpassen, was auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) abgeht, seien es aktuelle Spiele-Neuigkeiten, tolle Deals oder coole Gewinnspiele?

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



### Unsere Newsletter

Mit unseren neuen Newslettern bekommst Du die spannendsten Themen unsere Portale direkt in dein Postfach. Suche Dir hier bequem die Newsletter aus, die dich interessieren – gib dann unten Deine E-Mail-Adresse ein und klicke einfach auf „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](http://lauffe.de), [pcgames.de](http://pcgames.de) oder [pgh.de](http://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 11/2023


**ASSASSIN'S CREED: MIRAGE**
**32**

**CITIES: SKYLINES 2**
**18**

**FORZA MOTORSPORT**
**12**

## AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Forza Motorsport	12
Cities: Skylines 2	18
Dragon's Dogma 2	22
Witchfire	28

## TEST

Assassin's Creed: Mirage	32
Cyberpunk 2077: Phantom Liberty	38
EA Sports FC 24	44
Payday 3	52
Lies of P	58
The Crew: Motorfest	64
Cocoon	68
Einkaufsführer	72


**CYBERPUNK 2077**
**38**

## MAGAZIN

Ikonen der Spieleindustrie: Brian Fargo	76
From Software, bevor es cool war	86

## HARDWARE

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

## EXTENDED

Startseite	99
Wann wird Starfield Realität? So beflügelt Science-Fiction die Raumfahrt	100
Retro: Contra – Von Zensur und wilden Schießereien	110

## SERVICE

Editorial	03
DVD-Inhalt + digitale Vollversion: The Ascent	06
Vorschau und Impressum	98



# USENEXT macht Euch zum Datenentdecker

In der digitalen Welt des Usenet gibt es ein unerschöpfliches Reservoir an Wissen, Unterhaltung und spannenden Inhalten. Taucht ein in die Welt des Usenet und lasst Euch von USENEXT auf eine Reise begleiten, während ihr verborgene Schätze des Wissens und der Unterhaltung entdeckt.



## Das Usenet einfach erklärt

Ähnlich wie Internetanbieter den Zugang zum Internet zur Verfügung stellen, ermöglicht USENEXT den einfachen Zugang zum Usenet. Das internationale Netzwerk ist vergleichbar mit Diskussionsplattformen und Foren im Internet – jedoch komplett frei von nervigen Cookies, Bannern & Tracking.

Aufgeteilt ist das Usenet in über 200.000 sogenannte Newsgroups, für garantiert zensurfreien und vielfältigen Austausch von Nachrichten, Meinungen und Daten. Aktuell sind über 30.000 Terabyte Daten zu finden – und das Usenet wächst täglich weiter.

## So funktioniert's mit USENEXT

Um ins Usenet zu gelangen, benötigt ihr lediglich einen Zugangsprovider wie zum Beispiel USENEXT, Europas Nr. 1 Usenet-Provider mit Sitz in Deutschland. Der Anbieter sorgt für einen qualitativ hochwertigen und zuverlässigen Usenet-Zugang.

Auf einen Blick:

Eure **VORTEILE** mit **USENEXT**



### Keine Werbung, kein Tracking

USENEXT bietet einen verschlüsselten Zugang zum Usenet und schützt damit Eure persönlichen Daten – komplett ohne Werbung.



### Blitzschnell & Vielfältig

Profitiert von Highspeed-Zugang mit 800 Mbit/s zu über 30 Millionen GB Inhalten.



### Nutzerorientiert

Das Support-Team hat immer ein offenes Ohr, egal ob per E-Mail oder Telefon.

**Jetzt  
25%  
sparen!**

## Ein top Angebot

Testet den Zugang ins Usenet mit dem europäischen Marktführer USENEXT jetzt einfach 30 Tage inkl. 30 GB unverbindlich und kostenlos. Nach Ablauf der 30-tägigen Testphase erhaltet ihr zusätzlich 25% Rabatt auf das Jahrespaket Rookie+ (5,96 € statt 7,95 € pro Monat).

Übrigens: Der Testaccount ist jederzeit kündbar! Damit bleibt ihr genau so flexibel, wie ihr es wollt.

## Einfach mal ausprobieren

Scanne den QR-Code oder besuch uns direkt auf:  
[usenext.com/pc-games](https://usenext.com/pc-games)



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



## THE ASCENT\*

### INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu The Ascent handelt es sich um einen Gratis-Code für Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter [www.pcgames.de/codes](http://www.pcgames.de/codes) ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann bei Gamesplanet als Rabatt-Code an, nachdem ihr das Spiel in euren Warenkorb gelegt habt,

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

### FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-Rollenspiel  
Publisher: Curve Games  
Veröffentlichung: 29. Juli 2021

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 10 64-bit, Intel

Core i5-3470/AMD FX-8350, 8 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon R9 390X, 35 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

**Empfohlen:** Win 10 64-bit, Intel Core i7-6700K/AMD Ryzen 5 2600, 16 GB RAM, GeForce GTX 1070/Radeon RX 5700, 35 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerang.)

\*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 30. April 2024. Bei Fragen wendet euch bitte an [redaktion@pcgames.de](mailto:redaktion@pcgames.de).

## DVD 1

### TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

### TEST

- Lies of P
- Starfield

### SPECIAL

- Starfield – Diese Dinge hätten wir gern vor Spielstart gewusst
- Starfield – Fraktionen
- Starfield – Wie funktionieren die Planeten?
- Wie viel Realität steckt in Starfield, Elite und Co.?



## DVD 2

### TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

### TEST

- Sea of Stars
- Under the Waves

### VORSCHAU

- Assassin's Creed: Mirage
- Cities: Skylines 2
- Forza Motorsport
- Stormgate
- Total War: Pharaoh

### RETRO

- Anno 1404 – Im Namen des Kaisers!

### GERÜCHTEKÜCHE

- Mega-Leak bei Microsoft – Die Zukunft von Xbox und PC bis 2028





**3 MONATE**  **ZUM SPEZIALPREIS!**

**3... 2... 1... JETZT GLEICH  
TESTEN!**

**ANGEBOT  
NUR BIS  
20.11.23!**

**PRINT/DIGITAL-ABO  
(HEFT MIT DVD)**



- 3 MONATE PC GAMES PUR
- 3 DIGITAL-AUSGABEN
- 3 PRINT-AUSGABEN MIT 16 SEITEN EXTRA UND 2 DVDs
- INKL. 3 SPIELE-VOLL-VERSIONEN ALS KEY

**3** €URO  
**PRO MONAT**  
(9 EURO GESAMT)

**PRINT/DIGITAL-ABO  
(HEFT OHNE DVD)**



- 3 MONATE PC GAMES PUR
- 3 DIGITAL-AUSGABEN
- 3 PRINT-AUSGABEN

**2** €URO  
**PRO MONAT**  
(6 EURO GESAMT)

**DIGITAL-ABO**



- 3 MONATE PC GAMES PUR
- 3 DIGITAL-AUSGABEN

**1** €URO  
**PRO MONAT**  
(3 EURO GESAMT)

**PCG PUR** WERBE- & TRACKINGFREI AUF PCGAMES.DE SURFEN

**JETZT SCHNELL ANGEBOT SICHERN:**

**PCGAMES.DE/321**

**PC GAMES-ABO? DESWEGEN!**

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

# DIE REDAKTION

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

## SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

### Spielt gerade:

Starfield, WoW, Lords & Villeins, Destiny 2, EA Sports FC 24

### Hört gerade:

Sentenced – The Cold White Light ... mal was „retrogeres“

### Jongliert gerade:

Mit drei Heftabgaben herum. Das ist nicht das Jonglieren, das ich mir als Kind so ausgemalt hatte. Da waren's eher Messer, brennende Kettensägen, Hundewelpen und sowas. Cooler halt.

### Und sonst:

Überall um mich herum nur kranke Menschen. Und jetzt kriegen die auch noch alle Corona, klassische Grippe oder andere Rotz- und Hust-Gebrechen. Gute Besserung auf jeden Fall, werdet schnell wieder gesund! Was gibt's sonst noch für Elend? Ach ja, Schalkes Zweitligasaison ist bisher auch eher so semigut für die Gesundheit.



## LUKAS SCHMID | Chefredakteur

### Spielt gerade:

Spider-Man 2, Resident Evil 4: Ada's Assignment, Ghost Trick

### Sieht gerade:

Only Murders in the Building, Star Wars: Ahsoka, Molang (awww)

### Back again:

Drei Wochen habe ich die lieben Kollegen jetzt alleine im Büro werkeln lassen und mich in den Urlaub verzogen. Es ging nach Bali, ich habe zu viel gegessen, zu viel in der Sonne gelegen, zu viele Affen gefüttert, zu viel Eis weggeputzt, zu viele mittelmäßige Romane gelesen – es war toll! Natürlich freue ich mich auch, zurück in der Redaktion zu sein, aber so ein, zwei Jahrzehntchen auf der Insel hätte ich schon noch ausgehalten.

### Und sonst:

Tut gut, nach der Pause wieder Sport zu machen. Aber uiuiui, nach drei Wochen meldet sich der Muskelkater gut zu Wort!



## DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video

### Spielt gerade:

World of Warcraft Classic Hardcore

### Schaut gerade:

Sopranos

### Investment-Broker für:

Teufelssaurierleder. Wer als Jäger, Schurke oder Druiden seine Pre-Raid-Best-In-Slot-Ausrüstung haben möchte, kommt nicht an mir vorbei. Und wer das jetzt verstanden hat, der ist entweder sehr alt, oder hängt genau wie ich wieder in der guten alten Classic-Spirale. Was heißt hier Online-Rollenspiel? WoW ist die beste Wirtschaftssimulation, die ich kenne!

### Und sonst so:

Mache ich meine Wohnung gerade winterfest. Ich hab' mir zum Beispiel eine Pflanze gekauft. Ne echte! Kein Plastik.



## JOHANNES GEHRLING | Redaktionsleiter Online

### Spielt momentan:

Polytopia, Mario Kart 8 Deluxe, Super Mario 64

### Sah zuletzt im Kino:

We Are Zombies, The Equalizer 3, A Haunting in Venice

### Freut sich diesen Herbst und Winter auf:

Die dritte Staffel von 7 vs. Wild, ein weiteres Mal Wetten, dass ...? und einige Kinofilme wie The Creator und Napoleon

### Und sonst so:

Anfang Oktober nochmal über 25 Grad, fast bis 30 Grad – Wahnsinn! Dieses Jahr will der Sommer gefühlt gar nicht mehr enden. Weihnachten rückt dennoch mit großen Schritten näher, mit Freude blicke ich auf den bevorstehenden Christkindlsmarkt in Nürnberg, meinen langen Urlaub über die Feiertage und darauf, die Familie zu sehen. Silvester wird auch schon geplant!



## VIKTOR EIPPERT | Redakteur

### Spielt gerade:

Pioneers of Pagonia (Demo), Old World (endlich mal!), Human-Kind (endlich mal Nr. 2), Battle Brothers, Sea of Stars, Pikmin 4, Civilization 6

### Hat zuletzt gesehen:

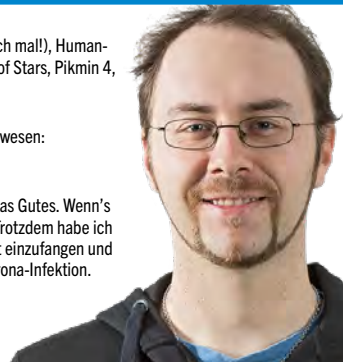
The Bad Batch – Staffel 2, Phantastische Tierwesen: Dumbledores Geheimnisse

### Und sonst so:

Im Gaming sind Kombos bekanntlich immer was Gutes. Wenn's um Krankheiten geht dagegen eher nicht so. Trotzdem habe ich es geschafft, mir erst einen bakteriellen Infekt einzufangen und nicht mal eine Woche danach meine erste Corona-Infektion.

### Freut sich daher:

Auf eine Zeit, wo ich wieder normal Stimme habe. Und normal Essen kann.



## FELIX SCHÜTZ | Redakteur

### Schreibt diese Zeilen:

Während die Handwerker oben im zweiten Stock die Fenster samt Terrassentür rausreißen. Zwischendurch haben sie gemerkt, dass die neuen Fenster aber gar nicht reinpassen, die kommen dann vielleicht in zwei Wochen. Mein Leben ist schön.

### Spielt derzeit NICHT:

Starfield. Nach 150+ Stunden brauche ich mal eine Pause.

### Dafür:

Viel Marvel Snap (unerwartet stark: High Evolutionary + Juggernaut und Professor X), Cocoon, Age of Empires 2, Baldur's Gate 3, Crusader: No Remorse und No Regret. Das muss reichen.

### Zuletzt gesehen:

Clerks 3, Hidden Figures, Batman vs. Teenage Mutant Ninja Turtles und nochmal alle Folgen What We Do in the Shadows. Hatte meine erste Corona-Infektion, daher viel Zeit ...



## MATTHIAS DAMMES | Redakteur

### Spielt derzeit:

Assassin's Creed: Mirage, EA Sports FC 24, The Crew: Motorfest, Marvel's Spider-Man 2

### Schaut derzeit:

The Expanse

### Nimmt sich:

Während der Produktion dieses Heftes endlich mal ein wenig Urlaub. Die letzten Wochen waren ziemlich vollgepackt mit dicken Themen und da kommt ja auch noch einiges. Ein paar Tage durchzuschlafen, kommt mir da gerade gelegen.

### Hat keine Ahnung:

Womit er diese Zeilen füllen soll. Also verabschiede ich euch mit ein paar weisen Worten von Johnny Silverhand: „Swap meat for chrome, live a BD fantasy, whatever, but at the end of it all, it's the code you live by that defines who you are.“



## MICHAEL GRÜNWARD | Redakteur

### Spielt derzeit:

Assassin's Creed: Mirage, EA Sports FC 24, Payday 3, Trine 5 und Sackboy: A Big Adventure

### Schaut derzeit:

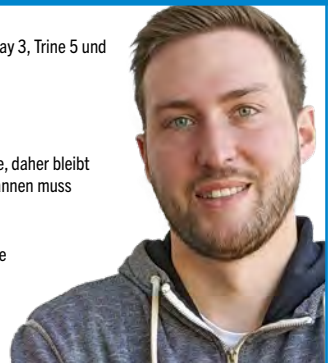
Jeden Samstag die Konferenzen der Bundesliga

### Freut sich auf:

Den anstehenden Urlaub. Sind zwar nur fünf Tage, daher bleibt es bei kleineren Ausflügen, aber bisschen entspannen muss schon mal sein.

### Und sonst:

Bin ich ziemlich gespannt, wohin sich diese ganze Sache mit der Unity-Engine entwickelt. Ich hatte mich eigentlich auf den Playstation-Port von Sons of the Forest gefreut, aber mal sehen, ob der in diesem Jahr noch erscheint.





## JUDITH VON BIEDENFELD | Layouterin

### Spielt gerade:

Mit den zwei Tonnen Kastanien, die ich gestern extra fürs Kind mit dem Ball vom Kastanienbaum geschossen habe ... Die Kleinen können einfach nicht mehr warten, bis diese von alleine runter fallen ...

### Freut sich auf:

The Creator im Kino

### Schaut gerade:

Die Serien Deadwood (toll!) und From – gruselig & spannend, aber das Ende wird bestimmt so blöd werden wie in Lost ...

### Und sonst:

Der Herbst ist da: In der KiTa meines Sohnes gehen jetzt Magen-Darm-Grippe, Scharlach und Hand-Mund-Fuß (eine mir vorher unbekannte und echt eklige Krankheit) um! Keine Angst Kollegen – bin im Home Office;-)



## CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

### Spielt gerade:

El Paso, Elsewhere und den Epilog von Red Dead Redemption 2. Hat lange genug gedauert und war teilweise auch ganz schön langatmig, aber will irgendwie trotzdem nicht, dass es endet. Der dritte Teil kann nicht schnell genug erscheinen.

### Schaut gerade:

Wu-Tang Clan: Of Mics and Men, The Bear

### Zuletzt gesehen:

The Banshees of Inisherin, Barbie

### Und sonst:

Habe jetzt dann erst einmal eine Woche Urlaub, in der ein paar andere Dinge auf der Agenda stehen als Zocken. Danach stürze ich mich dann aber auf die Spiele, die ich das Jahr über verpasst habe und vielleicht auf den ein oder anderen Retro-Titel.



## STEFAN WILHELM | Redakteur

### Spielt gerade:

Drakengard, (vormals The) Lords of the Fallen (neu), Assassin's Creed: Mirage

### Hört gerade:

Fest und Flauschig und die üblichen Podcasts voller Mord und Totschlag

### Sieht gerade:

Laub verwelken, Pumpkin-Spice-Lattes von in Daunenjacken gekleideten Personen durch die Stadt getragen werden und den Teint anderer Menschen sich mehr meinem eigenen annähern.

### Und sonst:

Der Herbstblues hat mich eingeholt und ich habe direkt Lust bekommen, was richtig Trauriges zu spielen. Deswegen werde ich mich in den nächsten Wochen nochmal ins Drakengard-/Nier-Universum begeben.



## CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

### Spielt gerade:

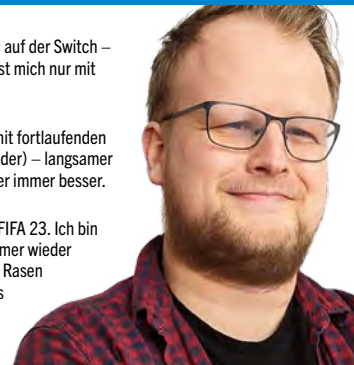
Starfield – ich liebe es einfach sehr; Gothic auf der Switch – ich möchte es auch dort lieben, aber es lässt mich nur mit dem Kopf schütteln ...

### Schaut gerade:

Modern Family – guter Anfang, wird aber mit fortlaufenden Staffeln schlechter; Breaking Bad (mal wieder) – langsamer Anfang, wird mit fortlaufenden Staffeln aber immer besser.

### Und sonst:

Spiele ich noch ein drittes Spiel – nämlich FIFA 23. Ich bin überhaupt kein Fußballfan, aber ich hab immer wieder mal Phasen, wo ich Bock auf den virtuellen Rasen habe. Da in FIFA 23 der AFC Richmond (aus Ted Lasso) dabei ist, habe ich sogar einen Lieblingsverein.



## DANIEL LINK | Volontär

### Spielt derzeit:

These Doomed Isles, OTXO, Heretic's Fork, God of Weapons

### Liest derzeit:

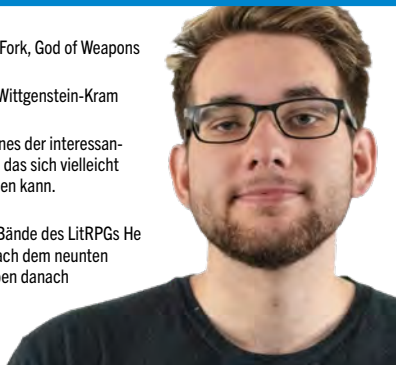
He Who Fights With Monsters, Dune, Wittgenstein-Kram

### Indie-Tipp:

Der Block-Puzzler Void Stranger ist eines der interessantesten Indie-Games der letzten Jahre, das sich vielleicht sogar mit Spielen wie Undertale messen kann.

### Und sonst so:

Ich habe in den letzten Wochen acht Bände des LitRPGs He Who Fights With Monsters gelesen, nach dem neunten Buch ist vorerst Schluss. Ob mein Leben danach noch Sinn hat, kann ich noch nicht beurteilen. Hoffentlich verschafft mir Wittgenstein ein wenig Ablenkung.



## ANNIKA MENZEL | Volontärin

### Spielt derzeit:

Zu Forschungszwecken ins alte Lords of the Fallen rein

### Schaut derzeit:

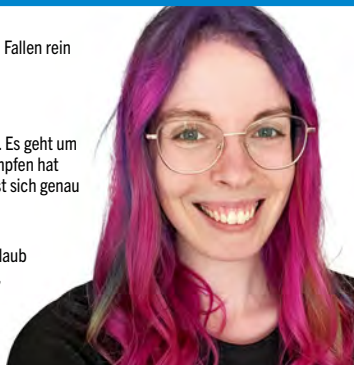
How I Met Your Father & My Hero Academia

### Liest derzeit:

Magie und Milchschaum von Travis Baldree. Es geht um eine Ork-Frau, die keine Lust mehr aufs Kämpfen hat und stattdessen ein Café eröffnet; ja, es liest sich genau so, wie es klingt.

### Und sonst so:

Während gleich mehrere Kollegen in den Urlaub verschwunden sind, freue ich mich darüber, endlich das Studium beendet zu haben und ins Arbeitsleben zu starten! ... Mal sehen, wie lange das so bleibt.



## MAREN WICHER | Praktikantin

### Spielt gerade:

Intensiv mit dem Gedanken, die DB auf Lebenszeit-Entzug zu verklagen.

### Sieht gerade:

Dass ihr Spiegel daheim mal wieder geputzt werden könnte.

### Liest gerade:

Ihren Test von „Meisterdetektiv Pikachu kehrt zurück“ zum zehnten Mal Korrektur.

### Und sonst:

Ist eigentlich gerade alles in Butter – Stadt, Land, Fluss mit Freunden macht echt Spaß und New Girl noch mal anzuschauen war auch eine gute Idee.



## CHRISTOPHER HOLLER | Praktikant

### Spielt gerade:

Super Smash Bros Ultimate, F-Zero 99

### Hört gerade:

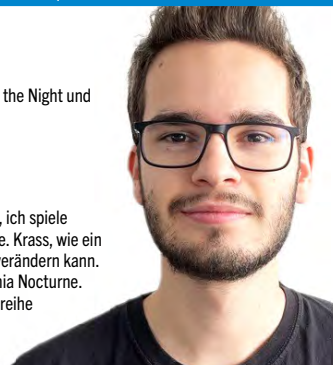
Den Soundtrack von Castlevania: Symphony of the Night und Rondo of Blood

### Sieht gerade:

Castlevania Nocturne

### Und sonst:

Bin am 23.09. endlich 22 geworden! Das heißt, ich spiele schon mein halbes Leben lang aktiv Videospiele. Krass, wie ein leidenschaftliches Hobby mein Leben so sehr verändern kann. Ansonsten bin ich total hyped wegen Castlevania Nocturne. Die Serie zeigt, wie lebendig eine so alte Spielereihe doch sein kann. Ob dann auch bald ein neuer Teil erscheint, bleibt abzuwarten ...



## SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die  
PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums  
Heft: [redaktion@pcgames.de](mailto:redaktion@pcgames.de)

Fragen und Anliegen zum Abo:  
[abo@computec.de](mailto:abo@computec.de)

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und  
Vollversion: [dvd@pcgames.de](mailto:dvd@pcgames.de)

Heftnachbestellungen und  
Sonderhefte: [shop.pcgames.de](http://shop.pcgames.de)

PC Games abonnieren:  
[abo.pcgames.de](mailto:abo.pcgames.de)

Trefft das Team auf Facebook:  
[www.facebook.de/pcgamesde](https://www.facebook.de/pcgamesde)

Folgt uns auf Twitter:  
[www.twitter.com/pcg\\_de](https://www.twitter.com/pcg_de)

PC Games auf Instagram:  
[www.instagram.com/pcgames.de](https://www.instagram.com/pcgames.de)



# Netz aber schnell: das



**AKTION**

**1&1 trägt die  
Baukosten\***



**1und1.de**  
0721 / 960 6060

\*1&1 Glasfaser 50 für 29,99 €/Monat. Dauerpreis: Kein Preissprung während der gesamten Laufzeit. Internet-Flat: Unbegrenzt surfen bis zu 50 MBit/s. Glasfaser-Tarife bis 1.000 MBit/s in vielen Regionen möglich. Sofern keine Glasfaserleitung vorhanden: Ausbau und Eigentümergehenigung erforderlich. Aktion: Baumaßnahmen kostenfrei. Für alle Tarife gilt: Telefon-Flat ins dt. Festnetz. Anrufe in dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min.



# 1&1 Glasfaser-Special

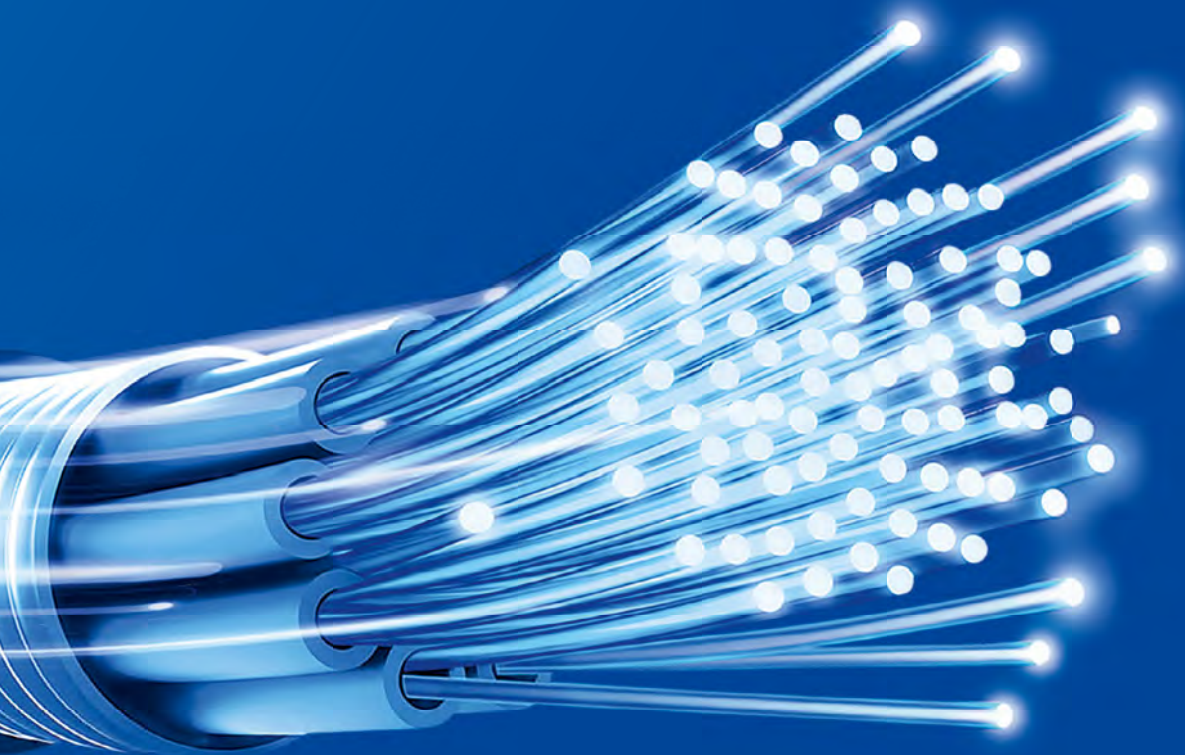
Dauerhaft günstiges Highspeed-Internet  
mit bis zu 1 GBit/s.\*

1&1 – Immer wieder besser.

**29,99**  
€/Monat\*

**DAUERHAFT GÜNSTIG**

1&1 Glasfaser 50





# Forza Motorsport

**Genre:** Rennspiel  
**Entwickler:** Turn 10 Studios  
**Hersteller:** Xbox Game Studios  
**Termin:** 10. Oktober 2023

Früher kam alle zwei Jahre ein neues Forza Motorsport von Turn 10 – mehr als sportlich. Diesmal, beim „Reboot“, nimmt man sich allein für die Pre-Production-Phase mehr Zeit. Wir durften das ambitionierte und technisch eindrucksvolle AAA-Rennspiel kurz vor dem Release ausprobieren, die Testversion trudelte leider zu spät bei uns ein.

**Von:** Maci Naeem Cheema

**K**eine Frage, die letzten Jahre konnte Xbox trotz der gut designten Xbox Series nicht mit den Konsolenkonkurrenten Sony und Nintendo mithalten. Das liegt für viele an den wenigen großen Höhepunkten und Exklusivspielen, die einen vergleichbaren Hype auslösen konnten wie etwa Spider-Man vom Playstation-Studio Insomniac, The Last of Us oder auch die Racing-Prestige-Marke Gran Turismo. Letzteres konnte mit Teil 7 endlich nach einigen Jahren mit mittelmäßigen Ablegern zurück an die Spitze kämpfen. Egal, ob Grafik, simulationsorientiertes Gameplay oder

die Physik, auf der Konsole gibt es kaum ein ähnlich starkes Rennspiel – bis jetzt!

Mit Forza Motorsport, inoffiziell als Teil 8 bekannt, kommt jetzt nämlich eine echte High-speed-Wucht angerast. Die Reihe ließ in der Vergangenheit bereits das ein oder andere Gran Turismo alt aussehen, diesmal hat man sich auch satte sechs Jahre dafür Zeit genommen, statt den oftmals üblichen Release-Rhythmus von zwei Jahren einzuhalten. Diesmal fiel selbst die Pre-Production länger aus. Dabei hat man neben viel Innovation jedes Element der Reihe genauestens betrachtet, über-

arbeitet und auffällig verbessert. In unserer finalen Preview zu Forza Motorsport verraten wir euch, was es mit den vielen RPG-Elementen auf sich hat und warum sich virtueller Motorsport nie besser präsentiert hat. Wir durften nämlich ausgiebig in Form einer bereitgestellten Preview-Fassung das Intro der Spielerkarriere spielen und darüber hinaus in einer Q&A-Session den Zielen und Wünschen für die nächsten Jahre lauschen.

## Unser Spielumfang:

### Bildhübsche Orte und Autos

In der Preview-Fassung konnten wir das fast fertige Intro-Event der

Spielerkarriere, den sogenannten Builders Cup spielen, wobei 5 der insgesamt 20 Strecken zur Verfügung standen. Neben dem fiktiven Serienklassiker Maple Valley gab es dabei auch einen ersten Blick auf die neue, ebenso fiktive Rennstrecke Grand Oak. Die bietet eine schöne Mischung aus spaßigen Höhenunterschieden, langen Geraden und engen Streckenabschnitten, bei denen unser Feingefühl besonders im Fokus steht. Darüber hinaus gab es noch erste Eindrücke zur Hakone-Rennstrecke, ein japanischer Kurs in der Nähe des Mount Fuji, sowie die südafrikanische GP-Strecke Kyalami und den





italienischen Traditionskurs Mugello. Im fertigen Spiel soll es natürlich auch Klassiker wie Silverstone, Suzuka, Spa & Co. geben.

Bei den verfügbaren Autos fokussierte man sich abseits der „Initial Drive“-Erfahrung, spätestens jetzt ein Erkennungsmerkmal der Forza-Marke, auf eine klassische, doch schöne Auswahl an Fahrzeugen. Los geht's also mit dem Cadillac-LMDh-Rennwagen, der auch dieses Jahr beim prestigeträchtigen Le Mans angetreten ist. Daraufhin, also nach der adrenalinhaltigen Spieleinleitung, dürfen wir eins von drei Startautos wählen: einen 2019 Subaru STI S209

(Allradantrieb), einen 2018er Ford Mustang GT (Heckantrieb) und einen 2018er Honda Civic Type R (Frontantrieb), die sich alle erfreulicherweise sehr unterschiedlich anfühlen. Der Subaru fährt sich fast auf Schienen, während sich der Honda Civic aggressiver in den Kurven anfühlt, da das Auto sehr über die Vorderachse „schiebt“. Der Ford Mustang glänzt hingegen dank hoher PS-Anzahl auf den Geraden. Dabei stehen natürlich etliche Fahrzeuganpassungen zur Verfügung, wobei wir die Leistung unseres Rennautos verbessern, aber auch spezifische Einstellungen penibel ändern dürfen.

Dabei konnten wir auch zum ersten Mal in die neue Physik und die vielen Motorsport-Features eintauchen, die der neue Teil liefert. Neben Kraftstoff und echten Boxenstopps gibt es eine völlig neue Reifenphysik, bei der „acht Kontaktpunkte mit der Fahrbahnoberfläche mit 360 Zyklen pro Sekunde arbeiten“. Was uns hierbei besonders gefallen hat, sind die unterschiedlichen Oberflächengefühle, unebene Bordsteine geben nämlich deutlich mehr Feedback, das darüber hinaus einen recht realistischen Eindruck übermittelt. Das führte übrigens auch dazu, dass man tatsächlich jede einzelne der 20 Strecken in

Forza Motorsport von Grund auf neu designen musste. Zu Beginn der Entwicklung, als die Physik-Engine und die ersten Prototypen zum ersten Mal in Einsatz kamen, da nutzte man laut Chris Esaki noch die alten „Old-Gen“-Streckenoberflächen aus dem Vorgänger, was in einem starken „Porpoising“-Effekt mündete – F1-Fans wissen Bescheid.

Für alle anderen: Bei Porpoising handelt es sich um ein aerodynamisches Phänomen, wobei der Anpressdruck des Autos durch die tiefen Rennboliden massiv verstärkt wird und somit zum „Hüpfen des Autos“ führt. Wie bereits erwähnt, man hat fast alles neu gebaut für



NEUE RUNDE ▲ PLATZ  
1:50,570 6/24  
TE ▲ 01:09,157

RUNDE 2/4 AUTOSTUFE 20



die Zukunft von Forza Motorsport – sehr cool!

#### Mit dem richtigen Support an die Spitze

Zurück zum Gameplay: Die ausführliche Überarbeitung des Fahrwerks der Reihe hat richtig gutgetan! Das neue Forza fühlt sich erheblich besser als sein direkter Vorgänger, zum Glück! Während man mit Teil 7 versucht hat, einen Mittelweg zwischen Simulation und Arcade zu gehen, erinnert das kommende Rennspiel deutlich mehr an eine vollkommen andere Spielereihe: an Gran Turismo!

Im direkten Vergleich mit der Playstation-Konkurrenz fällt besonders der großartige und krachende Sound von Forza auf, aber auch die packende und authentische KI, die Lichteffekte und die allgemeine Grafik gefallen uns hervorragend. Wenn man etwas kritisieren müsste, dann gäbe es einzig die auf Xbox fehlenden Rumble-Funktionen des DualSense-Controllers hervorzuheben sowie das großartig umgesetzte dynamische Wettersystem von GT7. Letzteres wird erst in der fertigen Fassung von Xbox zur Berichterstattung freigegeben - hier verweisen wir also auf den Release von Forza Motorsport.

Auch schön ist, dass die Spielerschaft definitiv wächst dank

noch mehr Barrierefreiheit: Neben den vielen Accessibility-Einstellungen (Schlangen in Videospielen? Ohne mich!), etwa ein Modus für blinde Menschen, bei dem man mithilfe von Tönen und Geräuschen die Ideallinie spürbar übermittelt bekommt, gibt es natürlich auch einiges an Fahrhilfen. Etwa die typische Bremshilfe, ABS, Traktionskontrolle und vieles mehr. Der Trend hin zu mehr Barrierefreiheit

im Triple-A-Kosmos geht also weiter, wunderbar!

Die kann man ein- oder ausschalten, aber bei einigen speziellen Fahrhilfen gibt es darüber hinaus zusätzliche Alternativen, was Racing-Rookies freuen dürfte. Die Stufe „Sport“ bei der Traktions- und Stabilitätskontrolle verkörpert etwa einen neuen Kompromiss, der angelehnt ist an Systeme von modernen Straßenwagen, die eingrei-

fen, sollten etwa die Reifen zu stark durchdrehen – schön. Abseits dessen gibt es natürlich auch eigene Schwierigkeitsregler (insgesamt zehn Stufen), die das Können der hervorragenden KI-Gegner – dazu später mehr – bestimmen, aber auch die Rundenzeiten, die von uns für spezifische Bonusziele erwartet werden. Wer also bisher noch wenige Berührungspunkte mit der realistischeren Seite der Rennspiele





zu tun hatte, der wird angenehm an die Hand genommen.

Wer sich hingegen komplett ohne Fahrhilfen auf die Strecke wagt, der wird belohnt mit einem enorm befriedigenden Geschwindigkeitsgefühl und einem nahezu realistischen Autoverhalten, was es so schon lange nicht mehr auf einer Xbox zu bestaunen gab. Das Team von Turn 10 weiß einfach, wie man ein flüssiges und auf flotte Reaktionen ausgelegtes Rennspiel entwirft. Klar, die Open-World-Sause Forza Horizon 5 ist ebenso fantastisch, konzentriert sich aber natürlich auf ganz andere Bereiche, als das bei der auf Feinsinnigkeit ausgelegten Motorsport-Reihe der Fall ist. Schön, dass endlich wieder beide Forza-Reihen aus dem Hause Xbox Vollgas geben – auf ihre ganz eigene Art. So werden auch endlich die Unterschiede wieder relevanter. Forza Motorsport will authentisches Racing anbieten, das sich auf intensive Asphalt-Action sowie das greifbar unterschiedliche Verhalten von modernen Autos und Klassikern stützt. Zum Launch wird es übrigens 500 lizenzierte Autos geben. Man will die Spielerschaft primär darin unterstützen, ihr „fastest self“ zu entfesseln, wie es Creative Director Chris Esaki in unserer Q&A-Session schön formulierte.

### Zurück zur Startlinie – und voll aufs Gas!

Wie bereits zu Beginn erwähnt hat man für Teil 8 alles auf null gesetzt und sich intensiv Gedanken gemacht, wie virtueller Motorsport im Jahr 2023 auszusehen hat. Im letzten Jahrzehnt stand besonders unsere stetig wachsende Auto-Collection im Zentrum der Spielerfahrung. Ganz nach dem Motto: „je mehr Autos, desto besser!“ Lauscht man Turn 10, dann hat sich dieser Ansatz wohl als falsch herausgestellt. Mit dem neuesten Spiel will man wieder deutlich stärker zu den Wurzeln der Reihe zurück und fokussiert sich auf ein Spielgefühl, das man eher in älteren Teilen wiederfindet. Im Bestfall soll die Spielerschaft auf ungefähr zehn Autos zurückblicken, mit denen man über den Verlauf der Karriere persönliche Bindungen aufgebaut hat. Statt ständig zwischen unterschiedlichen Autos zu springen, soll man sich wieder intensiver mit dem eigenen Fahrzeug und dessen Stärken und Schwächen auseinandersetzen. Turn 10 möchte also, dass man die detailgetreuen Autos wirklich kennenlernt.





Dabei helfen einige RPG-Elemente und Neuerungen, die uns tatsächlich enorm gefallen haben und die übliche Spielweise deutlich verändern. So gewinnen wir mit jeder guten Kurve sowie starken Manövern Erfahrungspunkte, die während des Fahrens am oberen rechten Bildschirm unserer Autostufe hinzugefügt werden. Wir werden also durchgehend motiviert, dranzubleiben! Statt nach vermasseltem Kurvenausgang auf die Rückspulfunktion zurückzugreifen, haben wir uns deutlich öfter dabei erwischt, den eigenen Fehler durch Können auf der Strecke auszubügeln. Ebenso helfen die bereits angesprochenen Tuning-Möglichkeiten, uns schrittweise zu verbessern auf dem langen Weg durch die Fahrerkarriere. Statt ins schlicht bessere Auto zu springen, halten wir so an einer unserer Lieblingswagen fest und entwickeln es so im Verlauf – genau wie unser Skill – weiter für die nächsten Cups, bei denen natürlich immer leistungsstärkere „Asphalt-Rivalen“ auf uns warten.

Das packende und moderne Spielgefühl kommt aber nicht nur vom schön präsentierten Erfahrungssystem und den vielen Tuning-Möglichkeiten, auch die Trainings und Schlüsselsegmente tragen maßgeblich zu bei. Jedes Rennen startet in Forza Motorsport mit einer Trainings-Session, bei der mindestens drei Runden gefahren werden. Dabei gibt es zusätzlich ein Bonusziel mit einer speziellen



Rundenzeit, die wir erreichen müssen, aber auch die Möglichkeit, die Strecke vor Beginn des Rennens in Ruhe kennenzulernen. Hierbei muss erwähnt werden: Eine Qualifying-Session wird es nicht geben, stattdessen greift man auf ein „Risk&Reward“-System zurück, bei dem wir anhand unserer gewählten Startposition die Siegerprämie bestimmen dürfen. Je weiter hinten wir starten, desto mehr Geld winkt. Das wird jetzt sicher manche enttäuschen, man kann aber auch ganz einfach innerhalb des angesprochenen Startpositionsfensters die Zeiten der anderen Fahrten eintreten. Ein Qualifying zu „faken“, ist also durchaus möglich.

Womit wir zu einer der großen Stärken der Forza-Erfahrung 2023 kommen: Die Schlüsselsegmente sind gezielt vom Team ausgewählte Streckenzonen, in denen unsere Zeit innerhalb des spezifischen Abschnitts zusätzlich zur Lap Time gemessen wird. Wenn die Zeitanzeige, die im unteren Bereich des Bildschirms läuft, rot ist, dann sind wir langsamer als zuvor, wenn sie grün ist, bauen wir Geschwindigkeit auf. Klingt simpel und ist es auch, aber das allgemeine Spielgefühl profitiert von den vielen Kleinigkeiten wirklich enorm!

Besonders, wer auf die angezeigte Ideallinie verzichtet, profitiert davon. Die Schlüsselseg-

mente sind nämlich die perfekte Möglichkeit, unübliche oder je nach Autoverhalten passende Alternativlinien zu wählen. Die regelmäßig angezeigten Zeiten geben hilfreiches und direktes Feedback, wie effektiv oder ineffektiv unsere Wahl ausgefallen ist. Hier möchten wir auch noch auf die hervorragende Gegner-KI von Forza Motorsport eingehen. Natürliche Fehler und menschliches Verhalten finden sich immer wieder auf der Strecke, dabei hat man aber nie das Gefühl, dass die Fehlerquote überhandnimmt. Es ist auch echt befriedigend, wenn wir direkt vor uns zwei Autos sehen, die sich authentisch und nachvoll-

**RISK VS REWARD**

POS	GRID
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	

**YOUR PROJECTED FINISH**

**1ST - 3RD**

Move up the grid or adjust difficulty to raise your chances of keeping your podium bonus.

**PODIUM BONUS**

Grid Position 2,350 €

Difficulty & ruleset 1,450 €

**TOTAL PODIUM BONUS**  
Place 1st - 3rd to collect

**3,800 €**

Help Difficulty More Info Back Select





ziehbar im Zweikampf leicht von der Strecke drücken, während wir gekonnt vorbeirasen. Spannende Zweikämpfe gehören zum Alltag von Forza Motorsport, ob mit oder ohne menschliche Gegner.

#### **Forza Motorsport wird groß – keine Frage!**

Das ist natürlich längst nicht alles, die fertige Kampagne wird diverse kleine Events bieten, bei denen ganz unterschiedliche Fahrzeuge und Unterklassen des Motorsports im Scheinwerferlicht stehen. Dabei verspricht Turn 10, dass es jeden Monat einen neuen Cup geben wird. Ebenso plant man über den Verlauf der nächsten Jahre mehrere Autos, Strecken und weitere Dinge, die zum AAA-Rennspiel hinzugefügt werden sollen. Beispielsweise gab man bekannt, dass die legendäre Nürburgring-Nordschleife kostenfrei 2024 nachgereicht wird.

Ebenso wird es einen umfangreichen Multiplayer-Modus zum Launch geben, den konnten wir bisher jedoch nicht ausprobieren. Auf einen Splitscreen-Modus verzichtet man, ob sich das mit dem Post-Content-Plan ändern wird, das ist leider nicht bekannt. Uns würde es nicht wundern, wenn hier wieder einmal die Series S – wie auch schon bei Baldur's Gate 3 – für Probleme sorgt. In der Vergangenheit versprach man bei Xbox mehrfach, dass sich die Versionen für die Series X und Series S nicht unterscheiden werden, was jedoch

beim erwähnten Spiel über Bord geworfen wurde - besser, als es gar nicht für Xbox zu haben.

Abschließend noch das Thema Technik: Für die Grafik setzt man wieder auf die weiterentwickelte Forza-Tech-Engine, die schon in Forza Horizon 5 zum Einsatz kam. Die Ladezeiten fallen dabei sehr kurz aus, was dank Direct Storage möglich ist. Zu Abstürzen, Ruckeln oder anderen Technikproblemen kam es bei unserer finalen Vorschau auf der Xbox Series X nicht. Die Grafikpracht kann sich dabei auch echt sehen lassen, ob Lichteffekte, Auto- und Umgebungsdetails oder die 4K und stabilen 60 FPS, das neue Forza von Turn 10 sieht einfach hervorragend aus! Besonders möchten wir hier auch den realistischen und dynamischen Himmel hervorheben, der dank eines neuen Systems eindrucksvoller aussieht als in jedem anderen Forza - selbst Horizon 5. Darüber hinaus muss erwähnt werden: Forza protzt direkt zum Launch mit Echtzeit-Raytracing, also deutlich realistischere Schatten und Beleuchtungseffekte während der aktiven Fahrt. Etwas, das in Forza Horizon 5 erst via Patch nachgereicht wurde und andere große Konkurrenten im Rennsportgenre nicht haben – GT7 etwa bietet echtes Raytracing nur im Fotomodus.


Auf der kleineren, leistungsschwächeren Schwesternkonsole, der Xbox Series S, kann man

ebenso mit 60 Bildern pro Sekunde Gas geben, muss dann aber das Raytracing abschalten. Der Multiplayer wird eine festgelegte Framerate haben, um im kompetitiven Online-Racing für Chancengleichheit zu sorgen. Crossplay wird es zum Launch ebenso geben.

Abschließend noch wichtige Infos für alle Lenk-Fans: Zum Launch wird Forza Motorsport natürlich diverse Lenkräder unterstützen, dabei sind Hersteller wie Fanatec, Thrustmaster, Logitech und HORI dabei. Weitere Details dazu gibt es natürlich in unserem vollumfänglichen Test geliefert.

Die Zeichen stehen für das „Xbox-Auto-RPG“ also auf Hit, wie gut Forza Motorsport jedoch tatsächlich ausfallen wird, das muss sich erst noch zeigen. Das bisher gezeigte Fahrwerk kann aber schon jetzt echt beeindruckend. Doch es gibt auch den ein oder anderen (kleinen) Kritikpunkt. Wir würden uns etwa mehr Transparenz wünschen in Bezug auf den Splitscreen-Modus, ebenso fällt das Schadensmodell mal wieder sehr enttäuschend aus. Abseits von Kratzern und Schäden an der Lackierung zeigen sich optisch kaum Autoschäden. Und auch im direkten Vergleich mit Gran Turismo 7 muss man erwähnen, dass Forza Motorsport auf den ersten Blick zumindest im Bereich der Cockpit-Perspektive das Nachsehen hat – anders als beim Sound, dem üppig geplanten Post-Launch-

Plan oder den eindrucksvollen Lichtreflexionen. Auch ein Problem für einige könnte sein, dass Forza, ähnlich wie GT7 auf eine durchgehende Online-Verbindung baut. Euer Spielstand wird nämlich via Server gespeichert, wer keine aktive Internetverbindung hat, der kann einzig den Spielmodus „Freies Spiel“ verwenden. Creative Director Chris Esaki erklärt dies aufgrund des Live-Service-Formats des Rennspiels, wodurch Updates deutlich leichter und effektiver vom Team ins Spiel hinzugefügt werden können.

Nach dem Release am 10. Oktober 2023 wissen wir auf jeden Fall mehr. Was jetzt schon klar ist: Forza Motorsport erscheint für PC und Xbox Series X/S, ebenso wird das Rennspiel von Turn 10 an Tag Eins im Game Pass gepubliziert. Auf Steam wird der Xbox-Titel ebenso verfügbar sein, ihr benötigt aber einen Xbox-Account für das Rennspiel. 

**FAZIT:** Toller Ersteindruck, den es nun zu bestätigen gilt.

Spiel bei Amazon kaufen:\*



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





**Genre:** Wirtschaftssimulation/  
Städtebausimulation  
**Entwickler:** Colossal Order  
**Hersteller:** Paradox Interactive  
**Termin:** 24. Oktober 2023

# Cities: Skylines 2

Cities: Skylines hat über viele Jahre hinweg erfolgreich die Lücke gefüllt, die EA mit der Demontage von Sim City hinterlassen hat. Cities: Skylines 2 hat das Zeug dazu, den ehemaligen Platzhirsch sogar noch zu überflügeln.

Von: Viktor Eippert

**N**achdem EA Sim City 2013 mit dem letzten Teil zu Grabe getragen hat, haben Entwickler Colossal Order und Publisher Paradox ihre Chance gewittert und zwei Jahre später mit Cities: Skylines das geboten, was sich Sim-City-Spieler wünschten: Eine klassische, gut durchdachte Städtebausimulation, in der wir unser kleines Dörfchen zur Mega-Metropole ausbauen können. Dank unzähliger Erweiterungen und Mods erfreut sich Cities bis heute großer Beliebtheit, doch der Zahn der Zeit hat so langsam seine Spuren hinterlassen. Gut also, dass schon am 24. Oktober der zweite Teil für PC, PS5 und Xbox Series ansteht und viele Verbesserungen bereithält. Wir konnten Cities 2 auf der Gamescom mittels einer Beta-Version

bereits spielen und schlüsseln auf, wie die Entwickler an den beliebten Erstling anknüpfen.

## Wassermanagement

Losgelegt haben wir mit einem ganz frischen Spielstand und bereits beim Aufbau der ersten Straßen und beim Markieren der anfänglichen Zonen für Wohngebiete fällt das verbesserte und intuitivere Nutzerinterface auf. Das fängt bei den neuen Straßenbau-Tools an, mit denen wir noch einfacher unser Straßennetzwerk aufbauen und auf Wunsch auch wieder geschwungene oder erhöhte Wege bauen. Besonders praktisch ist ein neues Tool, durch das sich rechteckige Blocks mit nur wenigen Klicks wunderbar symmetrisch auf die Karte zimmern lassen.

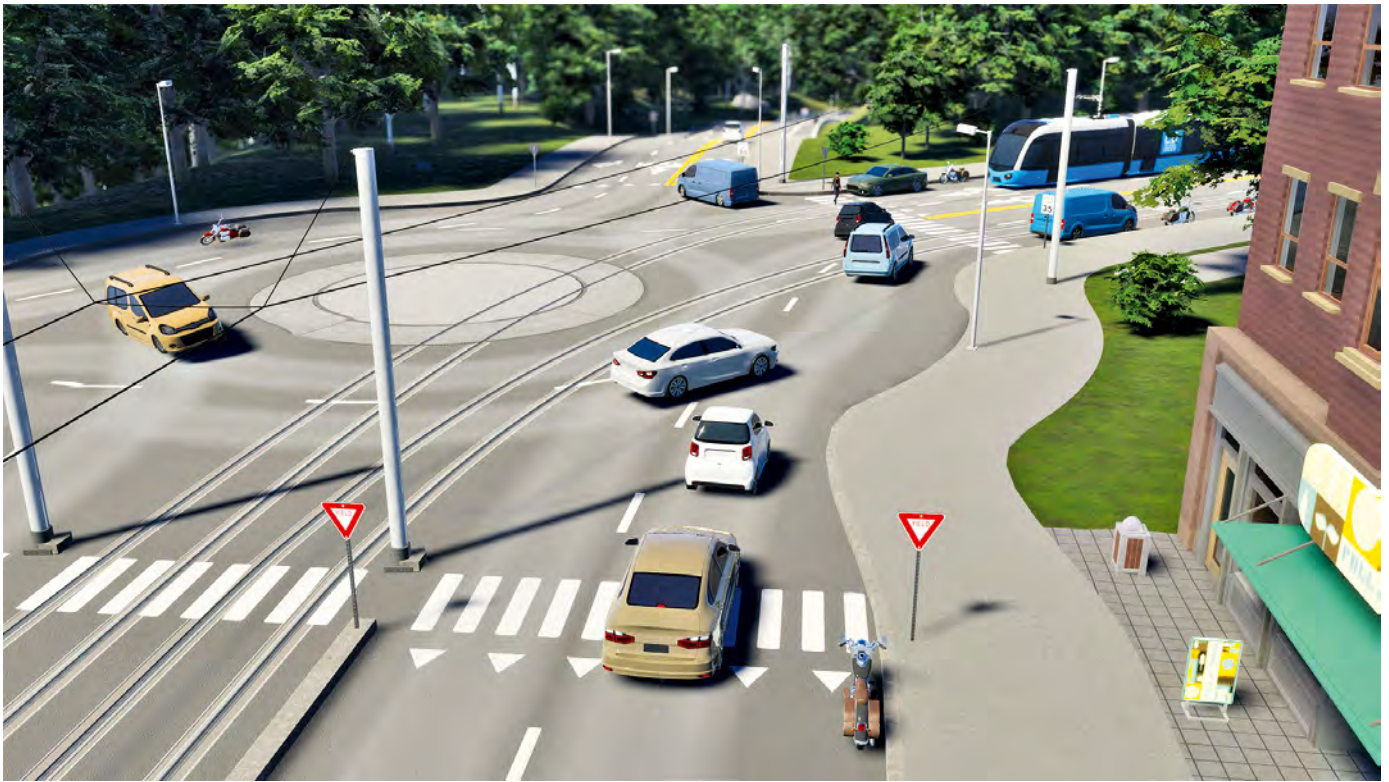
Wesentlich angenehmer ist in Cities 2 auch die Versorgung unserer Bürger mit Frischwasser sowie der Abtransport von Abwasser. Während wir im Vorgänger die Leitungen mühsam verlegen mussten, werden nun beim Bau von Straßen die nötigen Wasserleitungen automatisch darunter platziert. So müssen wir dann nur noch eine Wasserpumpe sowie ein Klärwerk anschließen. Oder genauer gesagt, zumindest später im Spiel, denn zu Beginn bleibt uns nichts Anderes übrig, als das Abwasser in einen Fluss abzuleiten. Und das möglichst so, dass die Strömung es nicht zu unserer Wasserpumpe spült, sonst wird das böse Konsequenzen für die Hygiene in unserer Stadt bedeuten. Umgehen können wir dieses Prob-

lem in Cities 2, wenn wir stattdessen die neuen Grundwasservorkommen anzapfen. Doch hier müssen wir einerseits aufpassen, dass wir die Vorkommen nicht zu schnell abpumpen und somit erschöpfen. Und auch Bodenverschmutzung durch darüber gebaute Industrien wäre gar keine gute Idee.

## Nicht ohne meine Klima!

Auch das Strom-System hat sinnvolle Anpassungen erfahren. Ähnlich zu den Wasserrohren werden beim Bau von Straßen auch Untergrund-Leitungen mit Niederspannung installiert. Diese verteilen den Strom dann an die angeschlossenen Gebäude. Produziert wird die Energie natürlich wie gewohnt in Kraftwerken, die auf Solar, Wind, fossilen Brennstoffen und anderen





Gewinnungstypen basieren. Per Hochspannungsleitung transportieren wir den Strom dann erstmal zu Transformatoren, die ihn dann in unserer städtisches Niederspannungssystem einspeisen. Um Überlastungen des Netzes vorzubeugen, müssen Bürgermeister in Cities 2 zudem darauf achten, den Strom an genügend Punkten einzuspeisen.

Gerade im Winter und Sommer gilt hier besondere Vorsicht, da nun saisonale Schwankungen eine Rolle spielen. Klar, im Winter heizen unsere Bewohner ihr Domizil, was den Stromverbrauch ebenso anhebt wie die rege Nutzung von Klimaanlage bei sommerlichen Temperaturen. Um Spitzen besser beizukommen helfen Batteriegebäude, mit denen wir überschüssigen Strom für harte Zeiten spei-

chern. Oder wir binden uns per Hochspannungsleitung an unseren Nachbarn an und importieren kurzerhand von ihm Energie, um Engpässe auszugleichen.

**Neue Klassenzimmer nach Bedarf**  
Gut gefallen hat uns beim Anspielen auch, dass Dienstleistungsgebäude nun dynamischer sind. Während wir die Stadt im ersten Cities noch mit Polizeiwachen, Krankenhäusern und so weiter zu kleistern mussten, um eine ordentliche Abdeckung zu gewährleisten, können wir in Cities 2 stattdessen auf Module zurückgreifen. Damit erweitern wir bestehende Dienstleister einfach mit notwendigen Dingen wie zusätzlichen Einsatzwagen und mehr Klassenräumen für unsere Schulen, um ihre Kapazität zu erhöhen.

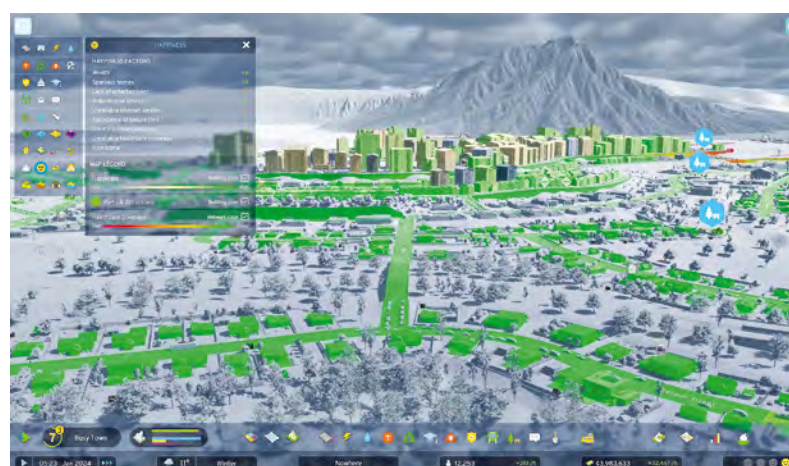
Grundsätzlich bieten viele Dienstleistungsgebäude sowohl passive als auch aktive Effekte. Der Bau einer Feuerwache senkt zum Beispiel die Brandwahrscheinlichkeit in der Umgebung, während die Einsatzwagen bei einem Brand natürlich aktiv ausrücken, um den Brandherd zu löschen, wenn doch mal die Flammen zu lodern beginnen.

Ein ganz neuer Aspekt des Bedürfnismanagements in unserer Stadt ist der Aufbau einer Kommunikationsinfrastruktur. Schließlich wollen unsere Bewohner im Internet surfen und überall mit ihrem Smartphone erreichbar sein. Auch Firmen profitieren von einer guten Netzabdeckung, wodurch ihre Umsätze steigen und folgerichtig mehr Steuergelder in unserer Haushaltskasse landen. Wie gut Firmen

performen, sehen wir übrigens auf Wunsch in der Detailansicht, wenn wir das dazugehörige Gebäude anklicken. Dort wird dann unter anderem ein prozentualer Effizienz-Indikator angezeigt. Kriegen wir hier einen geringen Wert präsentiert, ist das ein Hinweis darauf, dass der Firma etwas fehlt. Das können Rohstoffe sein oder auch Services.

### Endlich eine Reichensteuer einführen

Wo wir gerade bei Rohstoffen und Firmen sind: Wer möchte, hat auch hier viele Möglichkeiten, um wahlweise tief in die Abläufe einzugreifen oder nur alles aufzubauen und den Dingen seinen Lauf zu lassen. Das fängt damit an, dass wir in neun verschiedenen Kategorien Rohstoffe an- und abbauen können. Darunter sind Weizen, Baumwolle, Holz





oder Öl. Diese Güter werden dann in unseren Industrie-Bezirken weiterverarbeitet.

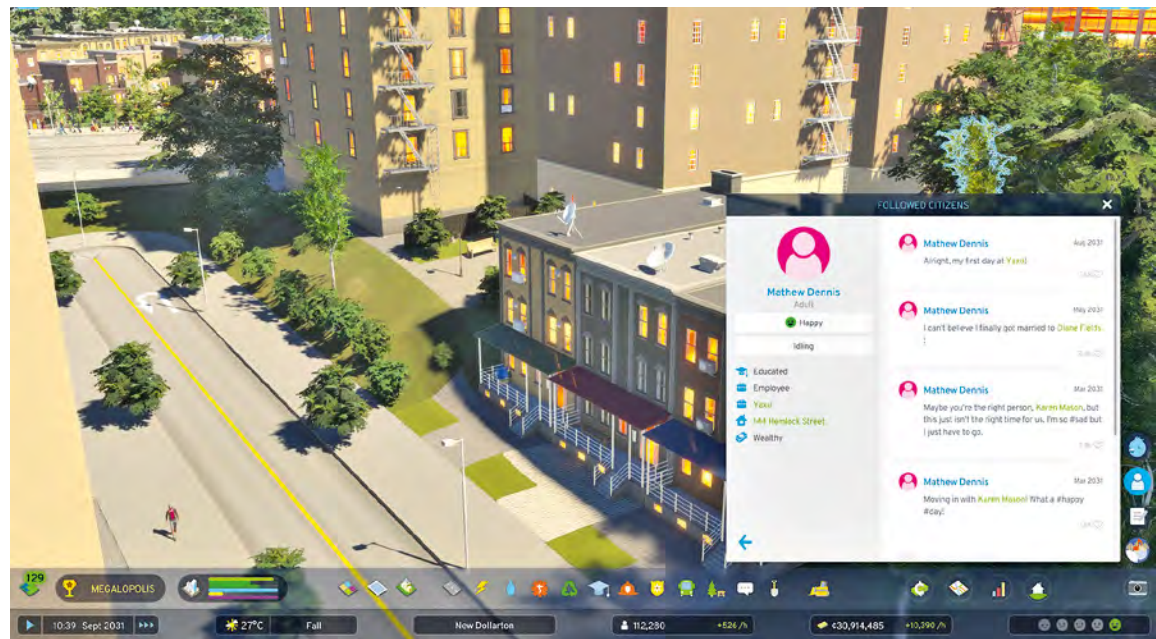
Richtig cool: Durch die neuen Detailregler zur gezielten Besteuerung von bestimmten Unternehmenssparten können wir die Industrie unserer Stadt in Cities 2 sogar spezialisieren. Wenn wir beispielsweise viel Holz produzieren und die Besteuerung der Möbelindustrie senken, machen wir unseren Standort attraktiv für weitere Produzenten.

Überhaupt haben wir für unsere Budgetierung nun viel mehr Möglichkeiten und können beispielsweise im Detail einstellen, welche Bevölkerungsschichten stärker zur Kasse gebeten werden. Unsere gebildeten Einwohner haben oftmals besser bezahlte Jobs, also tut es ihnen nicht so weh, wenn wir die Steuerschraube nach oben drehen. Gleichzeitig können wir unausgebildete Einwohner steuerlich entlasten. Oder genau andersherum. In Cities 2 haben wir das in der Hand.

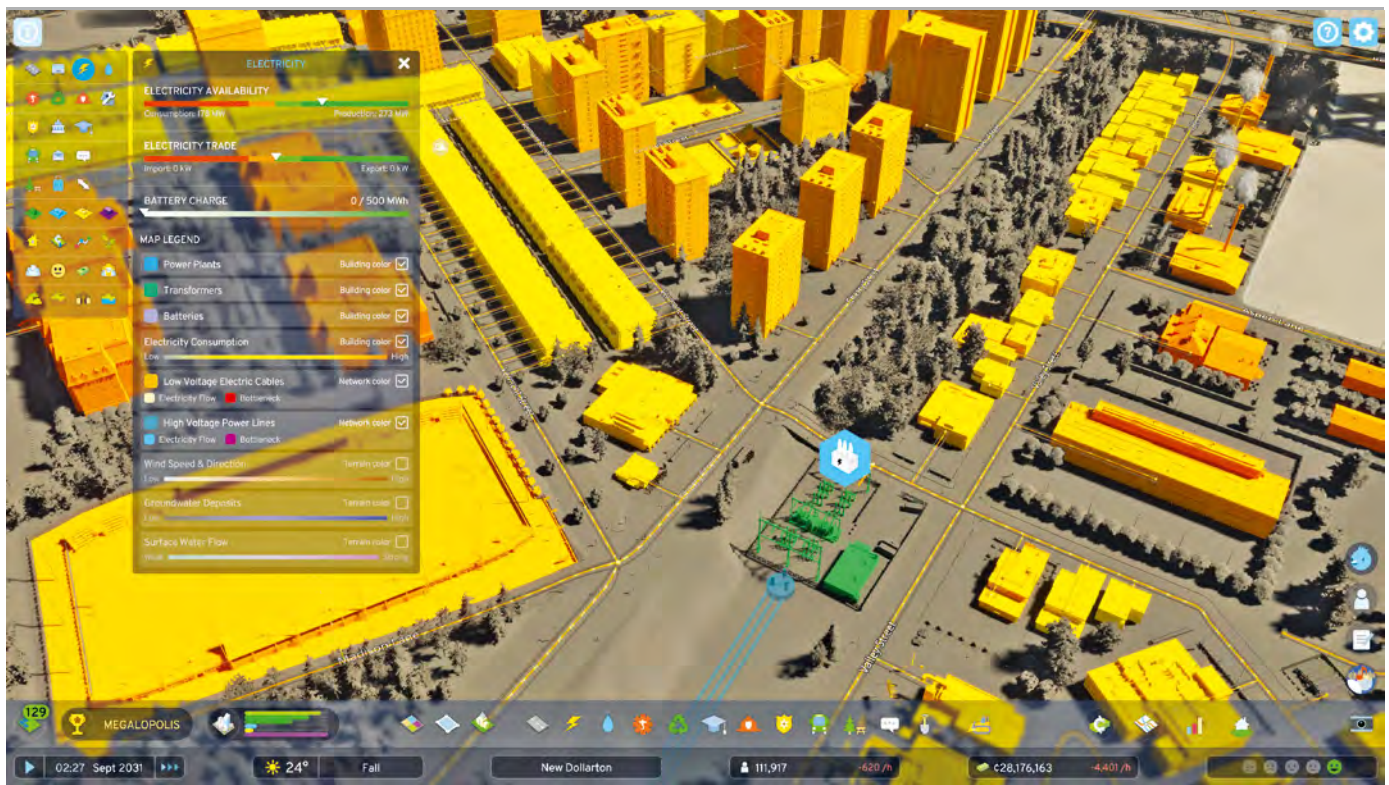
**Big Bürgermeister is watching you**  
Ebenfalls für mehr Tiefe sorgen die Entwickler in puncto Simulation der Einwohner. Wenn wir in Cities 2 einen Bewohner unserer Stadt anklicken, erhalten wir nützliche Informationen darüber, wie es dieser Person geht. Das fängt damit an, ob und wo sie arbeitet, wie die Familienbande aussehen, wo sie wohnt und ob etwas Wichtiges vorgefallen

ist – zum Beispiel, dass die Person nach einem Unfall auf einen Krankenwagen wartet.

Für uns als Bürgermeister besonders hilfreich ist dabei die Zufriedenheitsangabe unserer Bewohner. Wenn unsere Einwohner unglücklich sind, liegt das natürlich daran, dass wir ihre Bedürfnisse nicht gut genug zufriedenstellen. Ein Blick in die Zufriedenheitsübersicht offenbart daher sehr komfortabel Problemviertel in unserer Stadt. Lösen wir diese Probleme zu lange nicht, ziehen die Leute sogar von Dannen.







Entsprechend müssen wir darauf achten, alle nötigen Bedarfsgebäude zu errichten oder für schöne Parkanlagen zu sorgen und selbstverständlich auch die Wohn- und Arbeitssituation im Auge zu behalten.

**Inzwischen überall: XP & Tech-Trees**  
Welche Dienstleistungsgebäude, Kraftwerke, Transportsysteme und

so weiter uns zur Verfügung stehen, hängt diesmal übrigens vom Fortschritt bei den Meilensteinen sowie den Entwicklungsbäumen ab. Im Verlauf des Spiels sammeln wir XP, in diesem Fall nicht als Erfahrungspunkte zu verstehen, sondern als Expansionspunkte. XP gibt es einerseits passiv, wenn etwa neue Einwohner in unsere Stadt

ziehen oder wir dafür sorgen, dass sie glücklich sind. Beim Ausbau unserer Stadt sammeln wir aber auch aktiv XP für so ziemlich alles, was wir so machen. Errichten wir besonders beeindruckende oder hilfreiche Gebäude, winken dabei natürlich mehr Punkte; doch selbst für den Ausbau des Straßennetzes werden wir belohnt.

Wie das bei solchen Fortschrittsmechaniken üblich ist, sammeln wir die XP, um Meilensteine zu erreichen – das ist quasi ein Level-Up unserer Stadt. Als Belohnung winken Geldmittel, neue Gebäude, Expansionsrechte und Entwicklungspunkte. Mit Expansionsrechten schalten wir zusätzliche Kacheln mit neuem Bauplatz auf der Karte frei. Entwicklungspunkte dagegen investieren wir in die zahlreichen Tech-Trees für die unterschiedlichen Dienstleistungen.

Liegt unser Augenmerk auf einem guten öffentlichen Transportwesen, investieren wir die Punkte also in die Freischaltung von Straßenbahnen, Eisenbahnen oder Flughäfen. Haben wir Defizite im Bildungswesen? Dann sollten wir die Universität und Ähnliches freischalten. So soll ein Kreislauf entstehen, bei dem wir unsere Stadt ganz nach unseren Prioritäten formen. Wie gut das letztlich funktioniert, konnten wir bei unserer Anspielgelegenheit noch nicht einschätzen. Auf dem Papier spricht das aber für gute Motivation. Was ebenfalls positiv auffällt, ist die Menge an Features und Funktionen

in Cities 2, die im Vorgänger nur per DLC verfügbar waren und diesmal direkt von Haus aus dabei sind. Zusätzlich haben die Entwickler an vielen Stellen sinnvolle Verbesserungen oder ganz neue Features erdacht, wodurch Cities: Skylines 2 nicht nur das Potenzial hat, seinen Vorgänger zu überflügeln, sondern auch mit den Glanzzeiten von Sim City mithalten. Zumindest, sofern die neue Städtebau-Sim zum Release auch technisch sauber läuft und der Langzeitspaß stimmt. Doch das werden wir ja schon sehr bald herausfinden können, denn Cities: Skylines 2 erscheint am 24. Oktober 2023 für PC, PS5 und Xbox Series.

**FAZIT:** Praktische Komfortfeatures treffen auf zahlreiche Verbesserungen und deutlich größere Karten. Cities: Skylines 2 wird Vieles von dem bieten, was sich Fans des Vorgängers erhoffen.

Spiel bei Amazon kaufen:\*



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



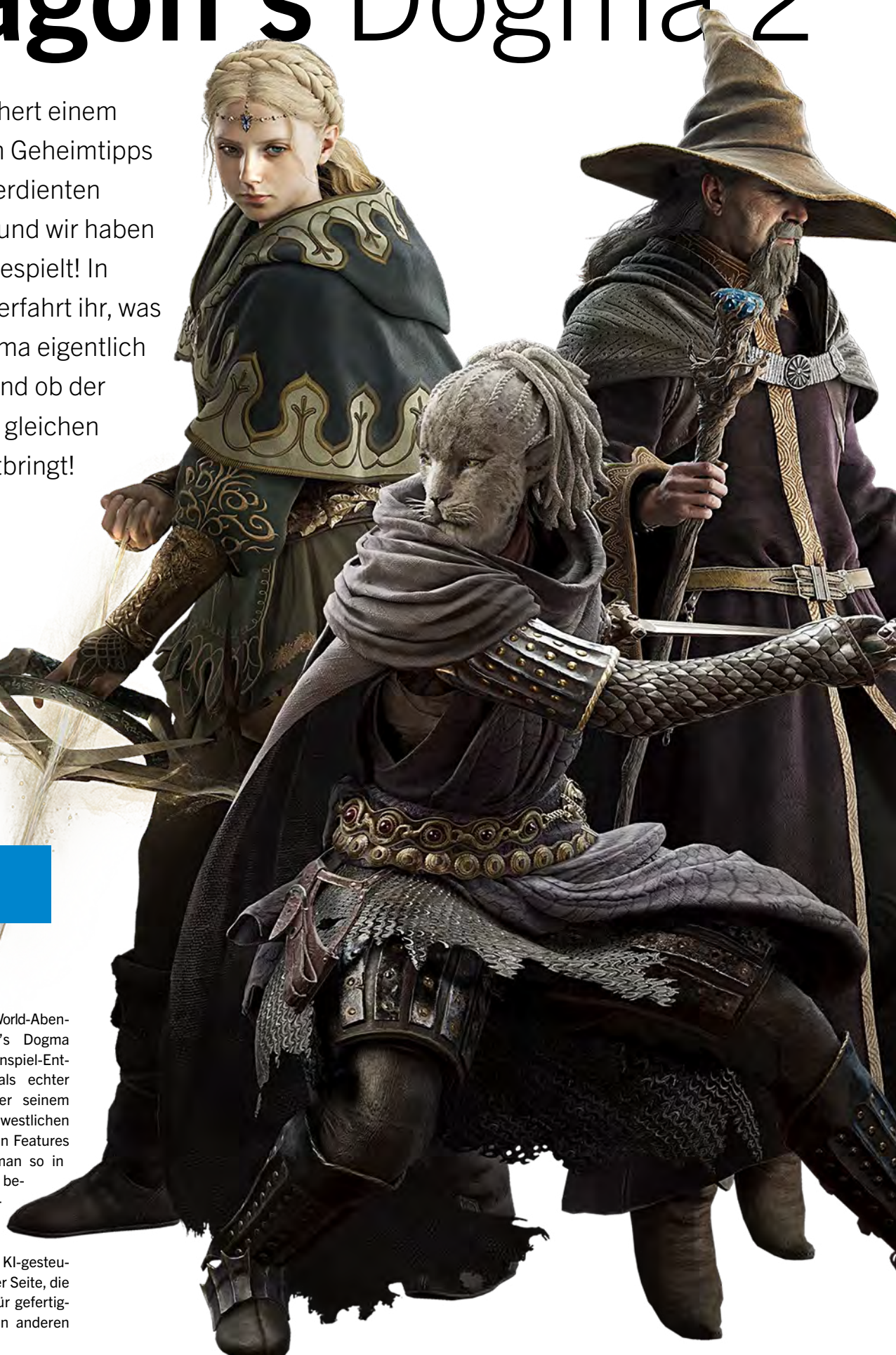
# Dragon's Dogma 2

Capcom beschert einem seiner größten Geheimtipps endlich den verdienten Nachfolger – und wir haben ihn erstmals gespielt! In der Vorschau erfahrt ihr, was Dragon's Dogma eigentlich auszeichnet und ob der zweite Teil die gleichen Qualitäten mitbringt!

Von: Stefan Wilhelm

**Genre:** Action-Rollenspiel  
**Entwickler:** Capcom  
**Hersteller:** Capcom  
**Termin:** 2024

**C**apcoms Open-World-Abenteuer Dragon's Dogma gilt unter Rollenspiel-Enthusiasten bis heute als echter Geheimtipp, denn unter seinem fast schon übertrieben westlichen Fantasy-Anstrich stecken Features und wilde Ideen, die man so in keinem anderen RPG bekommt. Statt vorgefertigter Party-Mitglieder mit eigenen Geschichten haben wir etwa die KI-gesteuerten Vasallen an unserer Seite, die wir über ein eigens dafür gefertigtes Online-Netzwerk von anderen







Spielern ausleihen. Die Vasallen helfen uns in den actionreichen Kämpfen, wo wir die Feinde mit Devil-May-Cry-ähnlichen Nahkampfangriffen, Magie oder Bögen angreifen, die mit entsprechenden Fähigkeiten auch wie eine Shotgun oder ein Sniper-Gewehr funktionieren können.

Um die Schwachstellen großer Feinde ins Visier zu nehmen, dürfen wir außerdem kurzerhand auf sie raufklettern – aber Vorsicht: Handelt es sich bei unserem Ziel um einen Drachen oder Greif, dann kann es schon mal passieren, dass er mit uns auf dem Rücken abhebt und wir irgendwo in der Pampa landen, wenn wir den Halt verlieren.

Und haben wir eigentlich schon erwähnt, dass sich kleinere Lebewesen und andere NPCs aufheben und durch die Gegend tragen (oder werfen) lassen?

#### Neues Modell, Originalteile

Ihr seht schon: Bei Dragon's Dogma wird das „Action“ in „Action-Rollenspiel“ großgeschrieben. Auch die Story ist sehr ... eigen. Unserer Spielfigur wird zu Beginn buchstäblich das Herz von einem Drachen gestohlen, der gleichzeitig der Bote des Weltuntergangs ist, und wir ziehen los, um es uns zurückzuholen – aber nicht, ohne zwischendurch dem Herzog die Frau auszuspannen und dafür im

Gefängnis zu landen. Ihr fragt euch jetzt vielleicht, warum wir so viel über den elf Jahre alten ersten Teil reden, wenn's doch eigentlich um Dragon's Dogma 2 geht.

Das hat aber einen guten Grund, am grundsätzlichen Spielablauf hat sich im neuen Abenteuer nämlich nichts geändert und auch das, was wir bisher von der Story gesehen haben, wirkt sehr vertraut. Unser Erweckter wurde wieder vom roten Drachen Grigori seines Herzens beraubt und verfügt nun über eine besondere Verbindung zu den mysteriösen Vasallen, von denen er einen eigenen und zwei „ausgeliehene“ mitnehmen darf. Eine eigene Figur durften wir bei

unserer Session leider noch nicht erstellen. Capcom wollte uns auch noch nicht sagen, ob Gewicht, Größe und Geschlecht des Charakters auch diesmal wieder eine Rolle spielen. In Teil eins konnten korpulente Charaktere etwa mehr im Inventar tragen, kleine Figuren durften sich in Geheimgänge zwängen und je nach Geschlecht wurden wir von bestimmten Feinden bevorzugt oder auch mal gar nicht angegriffen.

#### Zwei Welten, zwei Kulturen

Eine neue Option gibt es aber, denn Dragon's Dogma 2 spielt in einer anderen und deutlich größeren Welt als sein Vorgänger. Und hier existiert neben den Menschen noch eine zusätzliche Rasse, die Biestren. Die erinnern an die Kha-jit, also die Katzenmenschen aus dem Elder-Scrolls-Universum, und können sowohl gespielt als auch als Vasallen mitgenommen werden. Die beiden Rassen haben ihre eigenen Ländereien in der Welt, die wir natürlich auch bereisen dürfen. Während Vermund, das Land der Menschen, von Wäldern und Flüssen geprägt ist, ist in der Biestren-Nation Battahl alles schroff, felsig und zerklüftet.

Selbst ansehen konnten wir uns diesmal aber nur das Land der Menschen. Und obwohl wir eine frühe PS5-Version spielten, die optisch wegen der Auflösungsskalierung teils noch recht unscharf daherkam, können wir schon von einem





gewaltigen grafischen Fortschritt zum ersten Teil sprechen. Wie bei vielen modernen Capcom-Titeln kommt die RE Engine zum Einsatz und sorgt für ein kontrastreiches, plastisches Bild. Lauschige Waldumgebungen und Städte sind mit deutlich mehr Vegetation und Details ausgeschmückt, als noch die etwas kargen Landschaften in Teil eins, die kleinen und großen Monster sehen beeindruckender aus und die Effekte sind knalliger.

### Die Trennung von Dolch und Bogen

Von den insgesamt vier Grundklassen, hier „Laufbahnen“ genannt, konnten wir schon drei ausprobieren. Da gibt es wie gehabt den Krieger und den Magier, den Streicher aus dem Vorgänger hat Capcom aber nun in zwei Laufbahnen aufgeteilt – der Streicher konnte sowohl einen Bogen als auch zwei Dolche benutzen und war wegen seiner Vielseitigkeit die mit Abstand spannendste Startoption. Nun gibt's den Bogenschützen und den Dieb als separate Klassen. Kombinationslaufbahnen sind natürlich auch wieder an Bord, von denen konnten wir uns aber noch nicht selbst überzeugen.

Wir starten als Bogenschützin und sollen in ein Dorf aufbrechen, das von dem Drachen abgefackelt wurde, der auch unser Herz stibitzt hat. Wir versuchen, uns zwischen den Felsen und Flüssen einen Weg hoch zu unserem Ziel zu bahnen und stellen dabei fest, dass wir wieder von Seemonstern angeknabbert werden, wenn wir zu tief ins Wasser gehen. Schwimmen kann der Erweckte also immer noch nicht.

Deswegen ist es extra wichtig, sich die Geographie des Landes einzuprägen, denn über der Karte liegt zu Beginn ein Fog of War und wir können zwar hier und da klettern, aber nicht jede beliebige Felswand hoch. Zudem scheint auch Dragon's Dogma 2 ein Spiel zu sein, das seine Open World nicht als riesige, weite Fläche aufbaut, sondern mit kleineren Zonen, die über Pfade miteinander verbunden sind.

Auf dem Weg werden wir immer wieder von Goblinhorden überfallen, die sich im dichten Unterholz verstecken. Zu Beginn hatten wir noch Schwierigkeiten mit der voll beladenen und etwas trägen Controllersteuerung, denn unsere Bogenschützin spielt sich anders als gewohnt. Bei Dragon's Dogma 1 wechselten wir als Schütze effektiv in einen flotten Third-Per-



son-Shooter und mussten per Fadenkreuz zielen, in Teil zwei ist das optional auch möglich, aber standarmäßig visieren wir Gegner automatisch an.

Zum Glück sind wir jederzeit in einem Viererteam unterwegs und können uns auf die tatkräftige Unterstützung unserer Vasallen verlassen, wenn wir selbst mal schwächeln. Nahkämpfer provozieren die Feinde und drücken sie auf den Boden, damit wir leichter draufhauen können, was vor allem bei Goblins hilfreich ist, die vorne einen dicken Schild als Rüstung tragen. Diebe platzieren Fallen und schlagen aus dem Hinterhalt zu. Magier sind besonders praktisch, denn sie erschaffen Heilauren und verzaubern unsere Waffen mit Elementarschaden, je nachdem, gegen was die aktuellen Monster empfindlich sind – falls sie dieses Wissen schon gelernt haben, versteht sich.

Weil die Partner sehr aggressiv vorgehen, können die Kämpfe gerne mal chaotisch werden, dafür

kommen die KI-Kumpels in Dragon's Dogma 2 aber sehr kompetent rüber. Haben wir etwa zu viele Fähigkeiten benutzt und dadurch unsere Ausdauerleiste geleert, flitzt einer von ihnen zuverlässig zu uns und pappelt uns wieder auf. Zudem quasseln die Vasallen fröhlich vor sich hin, geben Tipps zu Quests oder Monstern und klaben selbstständig Items auf.

Wir sind schon gespannt darauf, ob Capcom den Vasallen diesmal ein paar mehr Sätze spendiert und wie sich ihre Gesprächigkeit generell einstellen lässt. Wer den ersten Teil auch nur ein paar Stunden gespielt hat, dem haben sich Sätze wie „Wolves hunt in packs“ oder „Goblins ill like fire“ nämlich garantiert ins Gedächtnis gebrannt.

Eine Chance hat Capcom aber liegen lassen: Die Vasallen reagieren zwar manchmal kurz auf den Satz eines ihrer Kollegen, wirkliche Dialoge führen sie allerdings nicht miteinander – mit uns sowieso nicht, da wir keine Stimme haben.

Richtige Gespräche hätten das Abenteuerfeeling und unsere Verbindung mit den Vasallen sicherlich nochmal auf eine ganz neue Stufe heben und ihnen mehr Persönlichkeit geben können.

### Verbunden, aber trotzdem solo

Ausgesucht werden die Mitstreiter an den Riftsteinen, die in fast jeder Siedlung herumstehen. Hier bekommen wir eine zufällige Auswahl an Vasallen präsentiert, die entweder offline generiert oder online von anderen Spielern übernommen werden. Mit umfangreichen Filteroptionen und Bestenlisten holen wir uns Kandidaten in die Lobby, checken ihre Fähigkeiten und Ausrüstung und heuern sie dann mit einer speziellen Währung an. Teils sind diese Vasallen aber auch einfach in der Spielwelt unterwegs und tragen dazu bei, dass sie sich belebt anfühlt.

Jeder Vasall, den wir treffen, ist dabei der Hauptvasall eines anderen Spielers, den dieser im Cha-





raktereditor selbst gestaltet und ausgerüstet hat. Entlassen wir einen Vasallen, können wir ihm noch eine Bewertung und vermutlich auch wieder Geschenke für seinen Erschaffer mit auf den Weg geben. Wie in Teil eins ist dieses aufwändige System der Ersatz für einen Kop-Modus, denn den gibt's auch in Dragon's Dogma 2 nicht.

#### **Größeres Monster = größerer Spaßfaktor**

Beim Probespiel der anderen beiden Startklassen ließen wir uns von Capcom direkt zu den dicken Bossgegnern lotsen, für die Dragon's Dogma besonders bekannt ist. Und wir wurden nicht enttäuscht! Auf den Feldern vor der großen Hauptstadt Venworth treibt ein majestätischer Greif sein Unwesen, der mit der neuen Grafikengine noch eindrucksvoller aussieht. Während unser Magier versucht, sein Gefieder in Brand zu stecken, prügeln wir als Krieger mit Feuerschwert und

-schild auf ihn ein und merken dabei schnell, dass wir das Monster besser erstmal in Ruhe gelassen hätten.

Neben unserem kaum vorhandenen Schadensoutput macht uns hier auch die Kamera Probleme, die Capcom gerne noch ein gutes Stück weiter herauszoomen könnte. Allgemein fällt auf, dass sich die Spielfigur in Dragon's Dogma 2 geerdeter, damit aber auch schwerfälliger anfühlt als in Teil eins. Wir spüren definitiv, dass wir eine dicke Rüstung anhaben.

Das hält uns aber nicht davon ab, den Greif mal beherzt an den Federn zu packen, zu seinen Schwachstellen zu kraxeln und ein paar gezielte Hiebe zu platzieren. Weil wir ihn dadurch aber auch nicht gebändigt kriegen, kommt, was kommen muss: Das Monster nimmt uns auf einen unfreiwilligen Rundflug mit und unsere Ausdauer geht mittendrin zur Neige. Zu allem Überfluss werden wir nicht über dem Wasser abgeworfen,



sondern direkt über dem Rand einer Klippe, auf der wir eine tödliche Bauchlandung hinlegen. Cooles Detail: Wäre einer unserer Vasallen unter uns gestanden, hätte er uns sogar auffangen können. Weil wir noch einen Lazarusstein im Gepäck haben, dürfen wir uns immerhin direkt an Ort und Stelle wiederbeleben.

Mehr Glück haben wir dann als wendiger Dieb, mit dem wir ein anderes bekanntes Monster aufspüren, nämlich einen Zyklopen, der im dichten Unterholz lauert. Es ist direkt spürbar, wie unterschiedlich sich die Klassen spielen, auch im Hinblick auf ihre Fähigkeiten. Der Kämpfer ist ein Bollwerk, das am liebsten mitten in den Feindeshorden steht und lieber den Schild hochhält, als sich wegzubewegen. Als Dieb dashen wir dagegen blitzschnell auf einzelne Feinde zu und entgehen Angriffen mit einem Ausweichsprung, den andere Klassen nicht haben.

Beim Zyklop ist es besonders wichtig, den Kopf und vor allem das Auge zu treffen, weil der Rest des Körpers von einer elefantenähnlichen Haut geschützt wird. Eine der Diebesfähigkeiten lässt uns wie ein blauer Igel mit Dolchen durch die Luft wirbeln und kommt gerade dafür sehr gelegen. Auch beim Klettern meinen wir, einen Gewichtsvorteil gegenüber dem Kämpfer zu spüren.

#### **Piesacken mit Physik**

Wir kleben dem Zyklopen mitten im Gesicht, versetzen ihm ein paar gezielte Stiche und pflanzen ihm als Abschiedsgeschenk noch eine Bombe in den Körper. Als der Brocken dann eigentlich betäubt zu Boden gehen sollte, merken wir wieder, dass wir in Dragon's Dogma 2 auch eine Physik einkalkulieren müssen: Der Zyklop fällt gegen zwei Bäume, die durch sein reines Körpergewicht nicht umknicken, weswegen wir blöderweise







nicht an seinen Kopf rankommen. Auch anderswo wurden die physikalischen Interaktionsmöglichkeiten aufgebohrt: Kleinere Gegner dürfen aufgehoben und geworfen werden, wobei sich nun auch ihre Flugbahn anzeigen lässt. Weiterhin stehen in vielen Feindeslagern Sprengfässer herum, mit denen wir in einem kleinen Dungeon etwa eine Brücke mit Gegnern zum Einsturz bringen können. Warum sich sogar freundliche NPCs inklusive unserer Vasallen aufheben und durch die Gegend werfen lassen, wissen wir zwar nicht, aber wir wollen uns auch auf keinen Fall darüber beschweren!

#### Ich geh' mit meiner Laterne

Sowohl der Zyklop als auch der Greif waren keine Questziele, sondern umherstreifende Monster, denen wir auf unseren Reisen durch die zwei Welten zufällig in die Krallen laufen können. Das unterstützt einen der besten Aspekte von Dragon's Dogma, nämlich sein tolles Abenteuergefühl. Trips in die Spielwelt wollen in den Gasthäusern geplant werden, wo wir unser begrenztes Inventar mit Hilfsitems und Werkzeug auffüllen, damit wir möglichst effizient und ohne Blessuren durchkommen.

Der Tag-Nacht-Zyklus muss im Gegensatz zu den meisten anderen

Spiele eingeplant werden, denn wenn die Sonne untergeht, wird's wirklich zappenduster und die Monster stärker. Mehr Sicherheit verschafft uns eine Laterne am Gürtel, allerdings müssen wir die immer wieder mit Öl befüllen und sie erlischt vermutlich wie im Vorgänger, wenn unsere Figur durchnässt wird. In Dragon's Dogma 2 können wir nun auch ein Zelt mitnehmen und an Feuerstellen rasten, um die Nacht zu überstehen.

In Dark Arisen, der Erweiterung des ersten Teils, stellte uns Capcom einen unbegrenzt oft verwendbaren Reisestein zur Verfügung, der diesen Abenteueraspekt des Basis-

spiels etwas einschränkte, weil wir nicht mehr planen mussten, wie wir wieder an einen sicheren Ort zurückkommen.

Wie das Schnellreisefunktion in Dragon's Dogma 2 genau funktioniert, wissen wir leider noch nicht. Capcom erwähnt aber eine Reisefunktion mit Ochsenkarren, die zwischen den größeren Siedlungen verkehren. Allerdings sollen diese Transporte auch angegriffen werden können – offenbar sind sich die Entwickler dem Appeal des ursprünglichen Reisesystems bewusst und wollen es uns nicht allzu leichtmachen.

#### Königliches Festmahl

Wenn ihr nun noch einen Beweis möchtet, dass dieses äußerlich sehr westlich anmutende Rollenspiel wirklich aus Japan kommt, dann haben wir noch ein Feature für euch: Wie bei Final Fantasy 15 darf beim Zelten der Kochlöffel geschwungen werden, um die Party mit temporären Boni auszustatten. Und wie bei vielen japanischen Games mit einer solchen Funktion sehen die Mahlzeiten so dermaßen lecker aus, dass wir uns tatsächlich nicht sicher sind, ob uns Capcom hier gefilmtes Material vorsetzt oder die Kunstform des computer-generierten Essens auf ein völlig neues Level gehoben wurde!


Mit seiner bewährten Formel in neuer Optik wirkt Dragon's Dogma 2 wie ein lange überfälliges Ge-





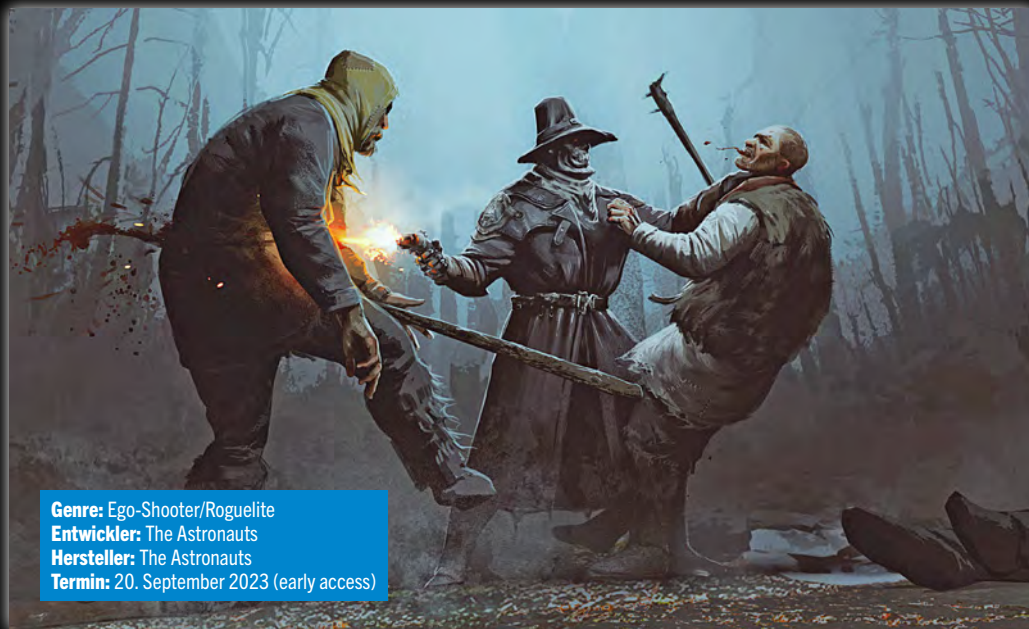


schenken an die Fans des kultigen ersten Teils. Abenteuer mit kompetenten KI-Freunden erleben, actionreiche Kämpfe bestreiten, auf Monster klettern, die beste Kombination aus Klasse und Vasallen finden und über schräge Features lachen – all das ist auch in Dragon's Dogma 2 enthalten und macht jetzt schon richtig Lust auf mehr.

Ob das Spiel etwas für euch ist, wenn ihr mit Dragon's Dogma so gar nichts anfangen konntet, steht auf einem anderen Blatt – viele Experimente werden nämlich nicht gewagt, das Spiel ist zwar zugänglich, aber eben auch recht eigen. Über der Qualität der Story schwebt auch noch ein dickes Fragezeichen, denn die war im Vorgänger alles andere als ein Pluspunkt. Da uns der spezielle Charme von Dragon's Dogma bei unserer Anspielsession aber direkt wieder überzeugt hat, sind wir guter Dinge, dass Capcom am Schluss ein hübsches und vor allem ein wunderbar unkonventionelles Action-Rollenspiel abliefert! 

**FAZIT:** Dragon's Dogma 2 ist ein Sequel ohne viel Schnickschnack, maßgeschneidert für all die, die dem unkonventionellen Charme des Vorgängers erlegen sind und seitdem nichts Gleichwertiges bekommen haben.





**Genre:** Ego-Shooter/Roguelite  
**Entwickler:** The Astronauts  
**Hersteller:** The Astronauts  
**Termin:** 20. September 2023 (early access)

# Witchfire

Dark Souls trifft Shooter: Lohnt sich das knallharte Dark-Fantasy-Roguelite von den Machern des Hits The Vanishing of Ethan Carter bereits im Early Access?

Von: Maren Wicher & Stefan Wilhelm

**S**hooten und Looten. Sterben und besser werden. Doom trifft auf Dark Souls. Das neue Roguelite von The Astronauts gibt es seit dem 20. September im spielbaren Early Access. Das Indie-Studio aus Warschau schlägt damit erstmalig einen anderen Weg ein als sonst. Bei ihren bisherigen Projekten Painkiller, Bulletstorm oder The Vanishing of Ethan Carter folgten die Entwickler noch einem klassischen Prozess. Bei ihrem neuen Titel Witchfire soll sich dies nun ändern.

Der vielversprechende Ego-Shooter im Dark-Fantasy-Setting ist bereits seit sieben Jahren in der Entstehung und soll nun für circa ein Jahr im Early Access spielbar sein. Durch dieses großangelegte Playtesting soll das bestmögliche Game für den finalen Release garantiert werden. Nach dieser einjährigen Testphase soll Witchfire dann nämlich nicht mehr länger nur exklusiv im Epic Games Store verfügbar sein, sondern auch auf Steam und für Konsolen erscheinen. Wir verraten euch jetzt schon, wie viel Spaß uns das Roguelite bereitet und ob sich das Ganze bereits im Early Access lohnt.

## Aufgepasst:

### Saurons Schwester lebt!

In Witchfire kommen wir in eine Dark-Fantasy-Welt, in der ein Krieg zwischen Hexen und der Kirche wütet. Der Vatikan benutzt verbotene heidnische Magie, um willige Sünder in unsterbliche Hexenjäger, die sogenannten Preyers, zu verwandeln. Wir sind einer davon und bewaffnet mit mächtigen Zaubersprüchen und furchterregenden Schusswaffen werden wir in das Gebiet der berühmten Hexe des Schwarzen Meeres gesandt.

Unsere Mission ist es, ein seit Jahrhunderten verlorenes Artefakt zu bergen, um den Krieg zu beenden. Dafür müssen wir die Phantomarmee der Witch zerstören und sie in die Knie zwingen. Sie haust zurückgezogen auf einem Berg und sieht auf alle Gebiete hinab. Mit ihren Kräften kontrolliert sie nicht nur leblose Untertanen, sondern sorgt auch für zahlreiche Katastrophen und platziert Fallen im Land, die uns das Leben im Spiel schwermachen.

Ähnlich wie in den Souls-Titeln wird uns die Story in diesem Spiel ausnahmslos über viele kleine Details vermittelt. Durch Item-Beschreibungen oder versteckte Hinweise hier und da finden wir nach und nach heraus, was in Witchfire überhaupt vor sich geht. Die vielen







einzelnen Details lassen sich am Ende wie Puzzlestücke zu einem großen Ganzen zusammensetzen.

Wer aber eher nur Lust auf die RPG-Shooter-Erfahrung hat, der kann diesem integrierten Storytelling sehr einfach aus dem Weg gehen. Es gibt nach dem Intro nämlich keinerlei eingebaute Cut-Szenes in Witchfire und viele NPCs sollen wir laut den Entwicklern auch nicht erwarten.

#### Roguelite, Soulslike, (Loot)

##### Shooter – ein Spiel, viele Genres

Wie wir bereits wissen, ist Witchfire ein herausfordernder Ego-Shooter mit Rollenspiel-, Roguelite- und Soulslike-Elementen. Klassisch für das Gameplay dieser Genres ist es, dass wir nach jedem gescheiterten Run alles oder zumindest sehr viel von dem verlieren, was wir uns gerade noch hart erkämpft haben.

Das sogenannte Witchfire, das durch unseren Körper fließt, verleiht uns als Preyer die arkane Kraft, um Zaubersprüche zu wirken. Als wir im Gebiet der Hexe ankommen, ist nur noch sehr wenig davon in uns vorhanden und wir müssen erst wieder unsere vollständige Stärke erlangen. Das gelingt am besten, indem wir uns auf jeder neuen Expedition durch die Vasallen der Witch kämpfen und deren freigesetztes Witchfire in uns aufnehmen.

Aber in dieser Spielwelt ist alles darauf aus, uns zu töten. Im ganzen Gebiet sind Feinde unterschiedlicher Stärken verteilt, Schatztruhen entpuppen sich als tödliche Fallen und gefährliche Vorrichtungen verstecken sich an uneinsichtigen Stellen. Manchmal führen uns sogar zunächst nett wirkende Geister dann doch noch auf die falsche Fährte. Verschwenden wir Munition oder achten nicht auf unsere

Ausdauer, erwartet uns der Tod. Nur wenige Items verbleiben nach dem Ableben noch in unserem Inventar. Dazu zählen zum Beispiel die Schätze, die wir in der Spielwelt zufällig auffinden. Sie bringen uns Gold ein, mit dem wir im Workshop in unserer Basis einen kleinen Forschungs-Boost für neue Waffen oder Zaubersprüche erkaufen können.

Ähnlich wie in den Souls-Titeln bleibt aber unsere wichtigste Errungenschaft, also das Witchfire, bei jedem Game Over am Ort unseres Todes liegen. Nur mit dieser Ressource können wir uns an einem Schrein in unserem Versteck hochleveln. Sterben wir also, haben wir erst einmal wieder einen klaren Nachteil.

Um unser verlorenes Inventar und das Witchfire zurückzuerlangen, müssen wir erneut die Expedition starten und hoffen, dass wir es zu unseren Überbleibseln schaffen. Da die Gegner jedoch von Run zu Run ihre Position verändern und

ebenfalls stärker werden, könnten wir Pech haben und auf dem Weg erneut sterben.

#### Run, Preyer, Run!

Jede Expedition sieht anders aus. Zunächst besteht jedes Mal die Chance, an einem anderen Ort auf der Karte zu starten. Unser erster Blick fällt daher direkt auf die Map und wir verschaffen uns einen Überblick über die stetig wechselnde Verteilung der Gegner und Munitionstruhen. Bei jedem Run finden wir zufällig platzierte Schätze, die wir mit bereits gesammelten Witchfire von ihrem Fluch befreien können. Nehmen wir sie einfach so auf, gehen wir das Risiko ein, selbst verflucht zu werden. Damit ziehen wir die Wut der Hexe auf uns und wir dürfen gegen eine ihrer heraufbeschworenen Katastrophen ankämpfen. Zudem können wir auf normale Vorratskisten treffen. Hierfür brauchen wir aber immer erst einen Schlüssel, den die getöteten

Gegner randomisiert fallen lassen können. Haben wir ein Areal von den Untoten befreit, können wir einen großen Kristall namens Deus Vult einsammeln, der uns eine Menge an Witchfire hinterlässt.

Gleichzeitig schalten wir zufällige Arcanas frei, die uns mit leichten Verstärkungen den weiteren Spielverlauf erleichtern. Wir erhalten beispielsweise einen Boost, der unsere Waffen oder Zaubersprüche verbessert. Wenn wir mit der angezeigten Auswahl unzufrieden sind, können wir einen Reroll durchführen. Der kostet uns aber Federn, die wir aus manchen Vorratskisten bekommen.

Mit jedem niedergestrecktem Feind häufen wir Ausdauer an und gelangen in einen fokussierten Zustand, in dem wir mehr Schaden zufügen. Dieser wird jedoch unterbrochen, sobald wir Schaden nehmen. Mit Sidestep, Dash und Doppelsprung gibt uns Witchfire die nötigen Movement-Fähigkeiten, um genau das zu verhindern.

Zudem erlernen wir eine Reihe an Zaubersprüchen. Die Elementarmagie interagiert mit unserer Umgebung und den Waffen. Wir können beispielsweise Gegner, die im Wasser stehen, unter Strom setzen oder eingefrorene Feinde zerschlagen. Bereits erhaltene Zauber können verbessert und weiterentwickelt werden.

Sind wir lange Zeit nicht gestorben, bekommt die Hexe auf ihrem Berg Wind davon. Dann sehen wir uns schon bald mit ihren sogenannten Calamities konfrontiert. Bei diesem anspruchsvollen Event stürmen uns Horden der Witch-Vasallen entgegen und wir werden von Totenköpfen beschossen. Schaffen wir es diesen Schwall an Gegnern aufzuhalten, können wir für kur-







ze Zeit ein Portal zu unserer Basis öffnen. Dort können wir uns schnell erholen oder sogar aufleveln.

Generell gleicht sich die Welt in Witchfire an unsere Stärke an. Mit jedem Run warten daher oft neue, bessere und noch zahlreichere Gegner auf uns. Passen wir nicht gut genug auf, sorgen sogar die konsumierbaren Pilze auf der Map dafür, dass wir sterben. Einzige Zufluchtsorte: die Basis oder das Menü, in dem zum Glück auch das Spiel pausiert wird.

#### Wir sehen nur noch rot

Nicht nur das allgemeine Gameplay, sondern auch viele andere Aspekte in Witchfire geben uns das Gefühl, in der Welt der Hexe nicht erwünscht zu sein. Die allgegenwärtige Farbe im Spiel ist rot. Wir finden es in der Luft als Funken, im Himmel als Dunst über der Landschaft, in Form von Witchfire, in und an zahlreichen Items und Truhen sowie in den Augen unserer Gegner.

Diese Tatsache verleiht dem Game definitiv einen Hauch von Horror. Die allgegenwärtige Signalfarbe suggeriert uns förmlich das Böse um uns herum und die dynamische Hintergrundmusik unterstreicht dieses Gefühl noch zusätzlich. Wenn zum Beispiel die Phantomarmeen auf uns zustürmen, wird das musikalische Ambiente zunehmend lauter und imposanter, sodass auch unsere Feinde zugleich viel bedrohlicher wirken.

Denen begegnen wir jedoch gerne mit unseren wuchtig klingenden Waffen. Vor allem der von Anfang an ausgerüstete Revolver

hat richtig Wumms hinter seinem Lauf. Die anderen Geschosse, wie zum Beispiel die Mini-Rifle oder die Shotgun überzeugen uns mit ihren Sounds ebenfalls. Die Ohren von Shooter-Fans sollten also vollends auf ihre Kosten kommen.

Alles in Allem fühlen wir uns in Witchfire dennoch sehr wohl. Wir sind von dem wunderschönen Leveldesign in atemberaubender Grafik, schlichtweg beeindruckt. Das wohlklingende Orchester, das wir auch außerhalb der Kampfsituationen auf die Ohren bekommen, erinnert uns an die stimmige Musik der Souls-Reihe. Und der Horror in der Luft verschafft uns die genau richtige Menge an Nervenkitzel.

#### Schwer, aber fair

Fernab des überzeugenden Designs geht es in einem Roguelite-Titel aber allem voran um den Spielspaß. Wenn wir uns nämlich schon stundenlang durch die immer wieder gleichen Gegenden und Gegner schlagen müssen, dann darf das nicht langweilig werden. Und bei Witchfire ist das erfreulicherweise auch nicht der Fall. Denn der Aufbau und Ablauf eines Runs unterscheidet sich immer wieder von dem vorherigen und wir wissen nie genau, welche Fallen die Witch dieses Mal für uns bereithält. Zugegebenermaßen ist jedoch der allgemeine Schwierigkeitsgrad anfangs deprimierend hoch und wir müssen uns manchmal sehr an Tastatur und Maus festkrallen. Vor allem wenn die ersten Level-ups uns eine Menge Witchfire kosten. Wie es sich für ein echtes Roguelite gehört, wer-





den wir mit etwas Geduld und Grips aber stetig besser. Für den einen kann Witchfire also zu Beginn sehr frustrierend sein, jedoch wird es sich am Ende auszahlen. Fans von Roguelites, Soulslikes und Shootern werden bei diesem Spiel vollkommen zufriedengestellt.

#### Ist der Early-Access eine gute Idee?

In der Early-Access-Version, die es exklusiv im Epic Games Store gibt, finden wir bereits eine Menge Spielinhalt. In zwei relativ weitläufigen Gebieten schießen wir uns durch die wechselnden Gegnerhorden. Mit den sieben verschiedenen Waffen und einigen Zaubersprüchen, sollte jeder individuelle Spielstil bedient sein. Und wer seine Shooter sonst lieber auf der Konsole spielt, freut sich auch im Early Access schon über Controller-Support am PC.

Außerdem erscheinen immer wieder Updates von den Entwicklern und wir besitzen als Spielende die Möglichkeit, immer wieder konstruktive Kritik zu äußern, die noch bis zum Release umgesetzt werden kann. Da das Ganze auch einen enorm hohen Wiederspielwert besitzt, lohnt es sich auch schon, im Early Access einzusteigen. Wir freuen uns schon auf den finalen Release!

Im Early Access ist bereits viel vorhanden, sodass einem auch im kommenden Jahr der Testphase nicht langweilig wird. Der Wiederspielwert ist nicht nur aufgrund des Genres, sondern auch seiner guten Umsetzung enorm hoch. Das Bekämpfen der Gegnerhorden macht Laune, so wie auch das Ausprobieren verschiedenster Builds. Außerdem finden ständige Updates statt und die Entwickler gehen stark



und schnell auf das Feedback von den Spielenden ein. Wer sich also jetzt schon einen Eindruck von dem vielversprechenden Roguelite-Ego-Shooter machen möchte und die verlangten 36 Euro übrig, sollte es sich definitiv nicht entgehen lassen. ☐

**FAZIT:** Witchfire ist schwer schön und schön schwer. Für Fans von Doom und Dark Souls sollte das Spiel ein absoluter Hit sein.



**M**it Assassin's Creed: Mirage setzt sich Ubisoft Ziele, die man sich im heutigen Triple-A-Sektor eigentlich gar nicht mehr vorstellen kann: Statt nach Assassin's Creed: Origins, Odyssey und Valhalla das nächste Umfangsmonster auf die Spieler loszulassen, das für Monate deren Freizeit auffressen soll, kommt der neueste Ableger nämlich bewusst reduziert daher. Mirage ist kein Rollenspiel und kein Live-Service-Game, die Karte stellt keine neuen Größenrekorde auf und mit einer Spielzeit von 15 bis 20 Stunden lässt sich das Spiel problemlos an zwei Wochenenden bewältigen.

Damit will das Spiel die Fans der alten Assassin's Creeds abholen, die seit der Neuausrichtung mit Origins nur noch Riesenrollenspiele bekommen haben. Wir haben Mirage durchgespielt und beantworten im Test die Frage, ob wir im Bagdad des neunten Jahrhunderts eine echte Nostalgie-Oase gefunden haben – oder ob uns Ubisoft hier

# Assassin's Creed: Mirage

Ist Mirage die Oase für alle, die mit den modernen Assassin's Creeds nichts anfangen können, oder entpuppt sich Ubisofts Rückkehr zu den Wurzeln als Fata Morgana?

Von: Stefan Wilhelm

doch eher eine Fata Morgana auf den Bildschirm zaubert.

## Basims banaler Background

Zumindest die Story beschäftigt sich schon mal mit Trugbildern, denn Basim, der Valhalla-Charakter, dessen Vorgeschichte in Mirage erzählt wird, hat mit düsteren

Visionen zu kämpfen, die ihn im Schlaf heimsuchen. Wer den Wikinger-Vorgänger durchgespielt hat, der kennt viele von Basims Geheimnissen bereits, die Handlung von Mirage kann aber problemlos auch auf eigenen Beinen stehen.

Zu Beginn seiner Reise ist Basim noch ein kleines Licht auf den

Straßen Bagdads, dessen Bürger er gewerbsmäßig um ihre Wertsachen erleichtert. Als sich seine Wege mit den Verborgenen kreuzen, den Vorläufern der Assassinen, gerät sein Leben völlig aus den Fugen. Im Zentrum stehen, wie immer bei Assassin's Creed, ein uraltes Artefakt, ein unterdrückerisches Regime

**Genre:** Action-Adventure  
**Entwickler:** Ubisoft Bordeaux  
**Hersteller:** Ubisoft  
**Termin:** 05. Oktober 2023  
**USK:** ab 16 Jahren







und eine Schattenorganisation, die dieses Regime fernsteuert und das Artefakt beansprucht.

Nach dem gelungenen Einstieg, inklusive unserer Ausbildung in der Verborgenen-Festung Alamut, schimmert schnell die formelhafte Erzählstruktur durch, die Ubisoft in vielen seiner modernen Spiele einsetzt. Der übergeordnete

Plot und Basim als Figur wandern in den Hintergrund, während wir Bezirk für Bezirk die Weltkarte abklappern, den dortigen Unterdrückten helfen und am Schluss jedes einzelnen Erzählstrangs ein Mitglied des bösen Ordens enttarnen und töten.

Über weite Teile der Story ist Basim ein blasser Held, der mit

blassen Nebenfiguren interagiert, die wegen ihrer Masse und ihres ständigen Durchwechslens kaum im Gedächtnis bleiben. Erst ganz zum Schluss nimmt die Geschichte nochmal an Fahrt auf, weil Basim dann endlich etwas Charakter zeigen darf.

Das Ende, das versucht, die Geschehnisse in die inzwischen fast



undurchschaubare Backstory von Assassin's Creed mit alten Zivilisationen und Technologien einzuordnen, wirft dann aber wieder mehr Fragen auf, als es beantwortet. Ein Highlight ist da noch Basims Freundin Nihal, die dem roboterhaft pflichtbewussten Helden zumindest manchmal entgegensteuert. Allzu viel Platz auf der Bühne bekommt sie aber auch nicht.

### Zurück in die Stadt

Immerhin dürfen wir die unspektakuläre Geschichte aber in einer Spielwelt erleben, bei der das Versprechen der Rückkehr zu den Wurzeln aufgeht. Mit einer Handvoll Stadtbezirken und einer überschaubaren Fläche an Wildnis drumherum hat es Ubisoft geschafft, sich aufs Wesentliche zu konzentrieren. Das Bagdad des neunten Jahrhunderts bietet einen Kletterspielplatz mit jeder Menge Routen, auch wenn es die Komple-

xität der Gebäude verständlicherweise nicht ganz mit Unitys Paris oder Brotherhoods Rom aufnehmen kann.

Die meisten Häuser sind recht klein, die Ästhetik in den Randbezirken ist zeitgenössisch braun und schlicht. Dafür punktet Mirage in bester Serientradition mit riesigem Detailreichtum, belebten Straßen und einem tollen Gefühl für die unterschiedlichen Stadtteile. Das fällt vor allem auf, wenn wir gegen Ende des Spiels in der Runden Stadt im Zentrum unterwegs sind, die mit ihren üppigen Gärten und Prunkbauten den perfekten Kontrast zu Basims schlichtem Heimatdorf herstellt.

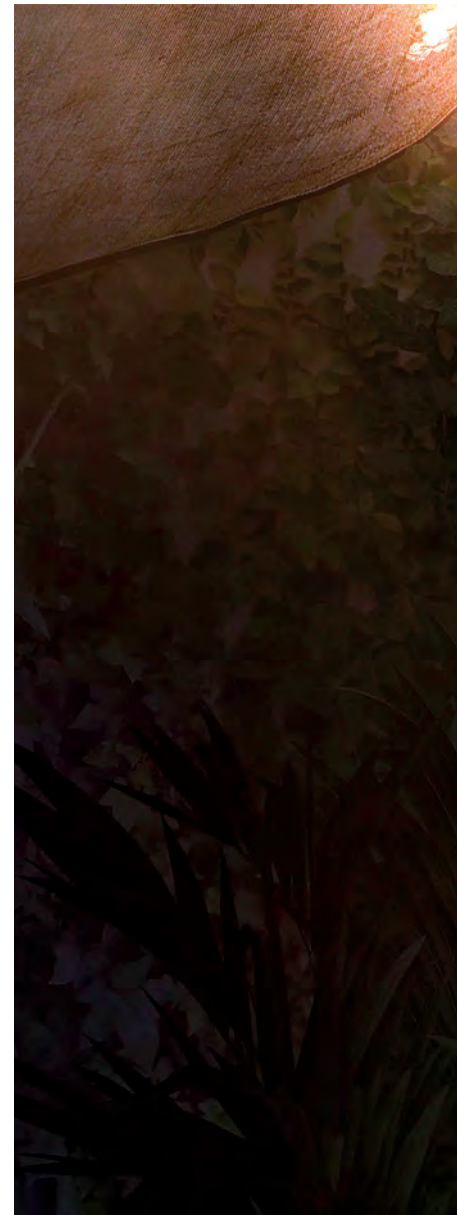
### Modernes Parkour mit alten Lastern

Spätestens dort, aber auch schon vorher in den großen Festungsanlagen, in die uns die Attentate immer wieder führen, wird natürlich

ausgiebig geklettert. Weil wir uns nicht wie in den drei Vorgängern quasi überall festhalten können, ist wieder mehr Planung beim Parkour erforderlich. Steuerung und Animationen wirken aber wie direkt aus der RPG-Trilogie übernommen. Es gibt nur einen Knopf zum automatischen Klettern und einen zum Loslassen, den Rest erledigen wir mit dem linken Stick.

Die große Bandbreite an Aktionen bringt Ubisoft damit nicht aus den frühen ACs zurück. Wir haben es vor allem vermisst, beim Runterfallen manuell eine Kante greifen zu können, oder uns beim Hochlaufen an einer Wand zur Seite zu hechten. Wie so oft in der Reihe müssen wir uns auf einen Kletter-Automatismus verlassen, der unsere Eingaben zumindest in gefühlten 80 Prozent der Fälle richtig interpretiert.

Basim bleibt aber, ganz wie viele seiner Vorgänger, gerne mal



hängen oder hüpf von Dächern, von denen wir absolut nicht hüpfen wollten. Das Stadt-Setting sorgt damit einerseits für ein gelungenes Klettergefühl, wenn alles glattgeht – andererseits fallen die seit jeher bestehenden Probleme von Assassin's Creeds Parkour nun aber auch wieder stärker ins Gewicht, als etwa in der Wildnis Ägyptens.

Basim muss aber nicht nur präziser klettern als Bayek, Cassandra oder Eivor, sondern er ist auch gezwungen, seine Missionen subtiler anzugehen. Mit der Begrenzung auf Dolch und Schwert, einem fragilen Helden und einem stark versimpelten Kampfsystem macht uns Mirage klar: Ich will heimlich gespielt werden!

### Bissige Wüstenschlange

Die meisten Missionen schicken uns in Gebiete voller Feinde, wo wir einen Gegenstand herausholen, ein Ziel töten oder ein Zimmer nach Hinweisen durchsuchen sol-









len. Dabei ist es uns meist freigestellt, wie wir hineingelangen und wie viele Wachen wir auf dem Weg um die Ecke bringen. Das Gameplay ist simpel, aber effektiv: Wir nutzen die versteckte Klinge, die genauso tödlich ist wie früher, sowie eine Handvoll Gadgets und Fähigkeiten, um Feinde auszuschalten. Besonders sauber müssen wir dabei nicht vorgehen. Herumliegende Leichen oder kleinere Kämpfe sind kein Problem, solange nicht einer der bösen Jungs die Alarmglocken läutet und wir die ganze Basis am Hals haben.

Mit zunehmender Spieldauer werden wir durch den entschlackten, aber motivierenden Skilltree und die Verbesserungen unserer Ausrüstung immer mächtiger, denn ganz auf Fortschrittssysteme verzichten wollte Ubisoft offenbar doch nicht. Alleine mit den verbesserten Rauchbomben lassen sich problemlos ganze Gegnergruppen ausschalten, ganz zu schweigen von der einzigen wirklichen Fantasy-Fähigkeit in Basims Repertoire, über die seit dem Gameplay-Trai-

ler heiß diskutiert wird. Mit der Attentäter-Konzentration lassen sich bis zu fünf Ziele in unserem Sichtfeld markieren und automatisch töten. Mit dem entsprechenden Skill füllt sich die dafür benötigte Leiste so schnell, dass wir uns wie eine Ein-Mann-Armee aus dem Hinterhalt durch die Gegner pflügen. Wenn das ausnahmsweise nicht klappt, sind Rauchbomben und Betäubungsfallen die Lösung aller Probleme.

Das macht durchaus Spaß, ein anspruchsvolles Schleichspiel ist Mirage in der zweiten Hälfte aber nur noch, wenn wir freiwillig auf unsere Tools und Fähigkeiten verzichten. Wer die eigene Motivation mitbringt, heimlich zu spielen, kommt also zusätzlich auf seine Kosten.

Auch der offene Kampf verliert schnell an Gefährlichkeit. Basims Aktionen sind an eine knapp bemessene Ausdauerleiste gebunden, zudem kann er nicht einfach blocken, sondern muss Angriffe mit einem großzügigen Zeitfenster parieren. Die Gegner leuchten zwar beim Zuschlagen auf,







sie kämpfen aber recht flott und scheren sich nicht darum, ob wir gerade noch mit einem ihrer Kollegen beschäftigt sind. Viele Moves haben die Wachen allerdings nicht auf Lager, außerdem gibt es nur ein paar verschiedene Typen, wodurch wir sie schnell durchschaut haben.

#### **Guter Assassin, aber kein Hit, Man.**

Die spielerischen Highlights sind die großen Attentatsmissionen am Ende jedes Erzählstrangs, denn hier eröffnet uns Ubisoft die meisten Optionen, wie wir vorgehen wollen. Jedes Ordensmitglied auf unserer Abschussliste hat sich eines bestimmten Verbrechens schuldig


gemacht und treibt sich in einer thematisch passenden und meist schwer bewachten Anlage herum.

Mal müssen wir einen großen Basar infiltrieren, indem wir uns als Teilnehmer einer Auktion ausgeben, mal spielen wir den Gelehrten, der den abgründigen Forschungen eines Weisen auf die Schliche kommen muss. Effektiv beschränkt sich das auf Dialoge ohne Entscheidungsfreiheit und die Auswahl aus zwei oder drei verschiedenen Zugangsrouten. Die Tiefe eines Dishonored oder Hitman erreicht Mirage damit zwar nicht, aber trotzdem vermitteln diese Missionen das gelungene Gefühl, einen listigen Attentäter zu spielen.

Wie ihr sicherlich schon gemerkt habt, kommen die meisten unserer Pluspunkte in Mirage mit einem „aber“ daher, weil sich Ubisoft zwar durchaus auf die alten Kernelemente der Reihe fokussiert, das geschieht aber oft auf eine unspektakuläre und zaghafte Weise. Mirage lässt nie das Gefühl aufkommen, ein von Grund auf neu entwickeltes Spiel mit neu geschaffenen Systemen zu erleben. Wirklich neue Features lässt es ohnehin völlig vermissen. Effektiv spielen wir einen großen DLC für Origins, Odyssey oder Valhalla, bei dem so lange Content und Systeme herausgeschnitten wurden, bis nur noch ungefähr das alte Grundgerüst von Assassin's Creed übrig bleibt. Das hat auf jeden Fall seine Vorteile – alleine schon, dass sich Mirage auf das Wesentliche konzentriert und die Laufzeit der Story nicht durch Levelgating gestreckt wird, ist ein Segen für alle, die keine 100 Stunden für ein Assassin's Creed: Valhalla übrig haben. Die Rückkehr zum heimlicheren Gameplay gelingt auch ganz ordentlich.

Trotzdem ist immer noch reichlich modernes Ubisoft-Design an

Bord. Wir markieren Gegner und Ziele mit dem Adler aus der Luft, sammeln ein paar Ausrüstungsteile, die mit Ressourcen verbessert werden, füllen einen Skilltree und können im Animus-Shop gegen Echtgeld ein Drachenpferd erwerben – sofern wir das wollen.

Auch der Aufbau der Story ist, wie wir eingangs schon beschrieben haben, durch und durch modernes Ubisoft. Wer damit kein Problem hat, der bekommt mit Mirage einen fokussierten, kleinen Happen von genau diesem Futter. Wer von solchen Dingen aber mittlerweile die Nase voll hat, dem dürfte es kaum helfen, dass es in Mirage nun einfach nur weniger davon gibt. Aus diesem Blickwinkel betrachtet hebt sich das Spiel gar nicht mehr so sehr von seinen Action-RPG-Kollegen ab – und die Oase, die wir in der Content-Wüste noch zu erkennen glaubten, löst sich also dann doch recht schnell wieder in Luft auf. 

**FAZIT:** Assassin's Creed: Mirage ist eine ordentliche Besinnung aufs Wesentliche, aber dabei oft zu zaghaft und einfallslos.



Spiel bei  
Amazon  
kaufen:\*



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



# Cyberpunk 2077: Phantom Liberty

**Genre:** Action-Rollenspiel  
**Entwickler:** CD Projekt Red  
**Hersteller:** CD Projekt  
**Termin:** 26. September 2023  
**USK:** ab 18 Jahren


**U Games**  
**HIT-AWARD**  
**10/10**

Mit Phantom Liberty ist endlich die erste und einzige Erweiterung für Cyberpunk 2077 erschienen. Das Add-on überzeugt im Test mit einer grandiosen Spionage-Thriller-Story und exzellentem Missionsdesign.

Von: Matthias Dammes







**A**ls Cyberpunk 2077 vor fast drei Jahren auf den Markt kam, schlug das futuristische Rollenspiel viele Wellen. Nicht alle davon transportierten einen Tenor, den sich die Entwickler von CD Projekt Red erhofft hatten. Wir waren seinerzeit vom Spiel absolut begeistert. In der getesteten PC-Version zeichnete sich das Spiel durch eine spannende Story, fantastische Nebenquests und Charaktere, eine faszinierende Atmosphäre in der Metropole Night City sowie eine hübsche Grafik aus. Auf den Konsolen, damals noch die alten PS4- und Xbox-One-Geräte, sah das Ganze aber völlig anders aus. Auf der betagten Hardware lief Cyberpunk 2077 in einem teils unspielbaren Zustand, der sogar dazu führte, dass Sony den Titel kurzerhand aus dem PSN-Store entfernte.

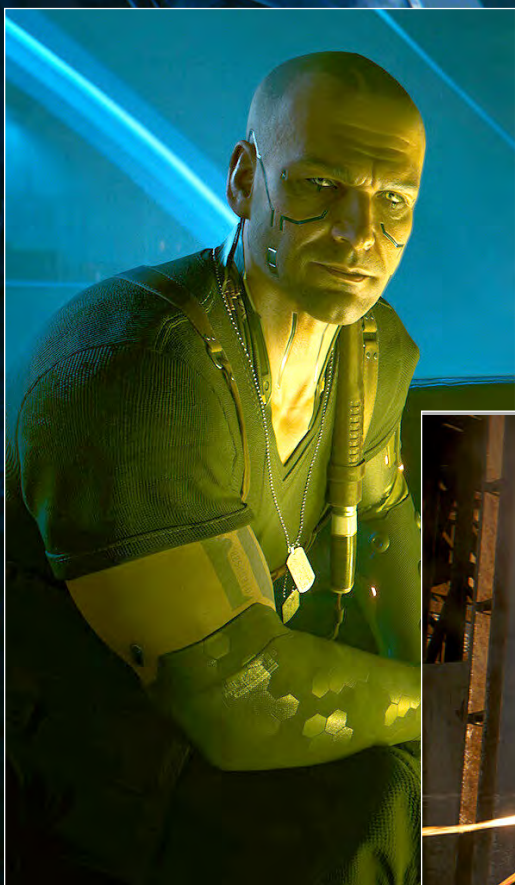
Die polnischen Entwickler haben seitdem viel Arbeit in das Spiel gesteckt und unter anderem ein Next-gen-Upgrade für PS5 und Xbox Series veröffentlicht, womit Cyberpunk 2077 auch auf Konsolen annähernd an die Güte der PC-Fassung herankommt. Mit der

Veröffentlichung von Update 2.0 und der Erweiterung Phantom Liberty erreichen diese Bemühungen nun ihren krönenden Abschluss. Für uns bleibt jetzt nur noch zu überprüfen, ob sich das lange Warten auf das Add-on für Cyberpunk 2077 gelohnt hat.

Dazu ein kurzer Hinweis: Wir versuchen die Beschreibung der Erweiterung so gut es geht spoilerfrei zu halten. Um an gewissen Stellen einen Kontext zu liefern, kann der Text aber Spoiler zu den Ereignissen des Hauptspiels enthalten.

#### **Präsidentin in Not**

Phantom Liberty ist keine Erweiterung, die das Spiel nach seinem Ende um zusätzliche Inhalte erweitert. Wer Cyberpunk 2077 durchgespielt hat, weiß auch, dass das anhand des Ausgangs der Story kaum möglich gewesen wäre. Stattdessen fügt sich das Add-on in die Kampagne ein und wird direkt mit dem eigentlichen Hauptspiel verzahnt. Wir erleben also einen weiteren Handlungsstrang, der genau wie die Geschichten um die Aldecados, Judy und River, parallel zu den anderen Strängen verläuft. Dadurch,







dass es bei den Hauptmissionen des DLC auch gelegentlich Pausen gibt, weil es einige Zeit dauert, bis sich ein Kontakt meldet oder ein Plan ausgearbeitet werden muss, haben wir Zeit, auch Missionen des Hauptspiels einzuschieben. So fühlt sich die Erweiterung nicht wie ein Fremdkörper, sondern wie ein organischer Teil des Spiels an.

Erstmals in Kontakt mit der neuen Story kommen wir nach dem Abschluss des Handlungsbogens rund um die Voodoo Boys – also ungefähr nach dem ersten Drittel des Spiels. Protagonist V hat zu diesem Zeitpunkt schon keinerlei Illusionen mehr, welch drastisches Schicksal sich am Horizont abzeichnet. Neue Hoffnung keimt allerdings auf, als sich eine Netrunnerin in Diensten der New United States of America bei V meldet. Im Gegenzug für unsere Hilfe verspricht die Agentin namens Songbird eine Heilung für unseren kritischen Zustand. Das Problem, bei dem wir behilflich sein sollen, hat es jedoch in sich.

Die Space Force One, das Flugzeug der Präsidentin der NUSA, wurde gehackt und wird in Kürze in Dogtown abstürzen. Dabei handelt es sich um einen Stadtteil von Night City, der komplett von der restlichen Stadt abgeschottet ist und wo seit sieben Jahren ein abtrünniger Armee-Colonel mit seinen Truppen das Sagen hat. Wir sollen also in diesen Stadtteil ein-

dringen und nach dem Absturz der Space Force One zur Unglücksstelle vordringen, um nach Möglichkeit die Präsidentin zu retten.

#### Vertraue niemandem

Mit dieser Rettungsmission verstricken wir uns aber in Ereignisse, die schnell wesentlich komplizierter werden. So lernen wir nach kurzer Zeit den von Idris Elba gespielten Schläferagenten Solomon Reed kennen, der uns zunächst dabei hilft, die Präsidentin aus der Stadt zu schaffen. Währenddessen verlieren wir aber die Verbindung zu Songbird. Die Netrunnerin wieder aufzuspüren ist für die nationale Sicherheit der NUSA von elementarer Bedeutung, und wir als V haben natürlich noch immer das große Interesse an der von Songbird versprochenen Heilung.

So entspinnt sich vor unseren Augen ein Spionage-Thriller voller Intrigen, Halbwahrheiten und politischer Ränkespiele. Die Story ist ganz klar das herausragendste Merkmal von Phantom Liberty. Was die Entwickler hier abliefern, ist allererste Sahne. Das liegt vor allem auch daran, dass es den Autoren auf sehr geschickte Weise gelingt, immer wieder Zweifel in uns aufkommen zu lassen, wem wir hier eigentlich vertrauen sollen. Wir finden uns in einer Gemengelage aus mehreren NUSA-Agenten und dem Anführer von Dogtown, Kurt

Hansen wieder. Jede dieser Figuren spielt im Schachspiel, das die Story von Phantom Liberty ist, sein eigenes Spiel.

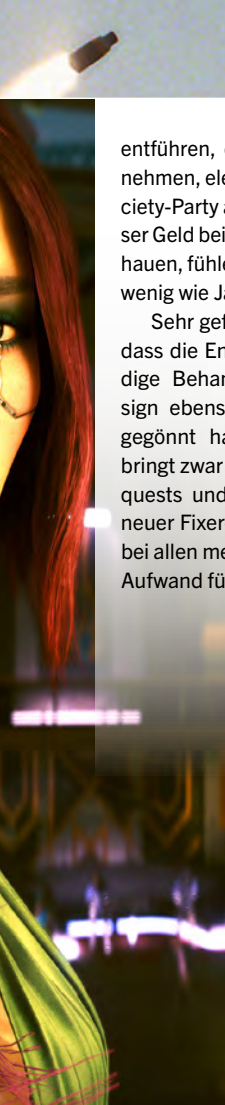
Wem sollen wir trauen? Welche Entscheidungen führen zu dem von uns erhofften positiven Ausgang für unseren Helden? Was wäre der moralisch richtige Weg? Der Antworten auf diese Fragen waren wir uns während der gesamten Geschichte häufig nicht sicher. Wir standen ständig in einem inneren Konflikt, auf welche Seite wir uns schlagen sollen und haben die Seite auch mehrfach gewechselt, weil immer wieder neue Dinge ans Licht gekommen sind, die uns wieder anders auf die Situation haben schauen lassen. Selbst noch in den letzten Minuten der Hauptstory der Erweiterung, als wir uns bereits auf dem richtigen Pfad wähnten, wurde unsere Sicht auf die Dinge erneut auf die Probe gestellt, was uns noch einmal zu einer Kurskorrektur bewegte.

#### Tolles Missionsdesign

Auch bei der Abwechslung der Missionen spiegelt sich die fantastische Qualität der Story wider. Jede der dreizehn Hauptmissionen von Phantom Liberty kommt mit einem einzigartigen Missionsdesign daher. Dabei lehnen sich viele der Aufgaben stark an die Spionage-Thriller-Thematik an. Wenn wir zwei Geschäftspartner des Antagonisten







entführen, deren Identitäten übernehmen, elegant auf einer High-Society-Party auftauchen und dort unser Geld beim Roulette auf den Kopf hauen, fühlen wir uns schon fast ein wenig wie James Bond.

Sehr gefreut hat uns aber auch, dass die Entwickler diese tiefgründige Behandlung im Missionsdesign ebenso den Nebenaufgaben gegönnt haben. Die Erweiterung bringt zwar nur eine Handvoll Sidequests und ein knappes Dutzend neuer Fixer-Aufträge mit sich, aber bei allen merkt man, dass viel mehr Aufwand für die Ausgestaltung die-

ser Aufgaben aufgewendet wurde. Besonders die Fixer-Aufträge stechen da deutlich aus denen des Hauptspiels heraus. Dort waren diese Aufträge meist recht rudimentär, bestanden aus drei, vier Grundmustern, aber spielten sich sonst immer gleich. In Phantom Liberty ist jetzt jeder Fixer-Auftrag im Grunde eine eigene voll ausgearbeitete Nebenquest – inklusive toller kleiner Geschichten, Twists und sogar Entscheidungen. So haben uns auch die Nebenaufgaben in Dogtown ziemlich viel Spaß gemacht.

### Stadt der Hunde

Das neue Spielgebiet ist Teil des Stadtteils Pacifica und doch seine ganz eigene Welt. Errichtet in den Ruinen eines großen, nie fertig gebauten Hotel- und Entertainment-Bezirks, versprüht Dogtown den Charme einer Dauerbauerstelle kombiniert mit einem Kriegsgebiet. Zusätzlich hat vor allem die große Hauptstraße mit seinen Hotels und Casinos auch einen gewissen Las-Vegas-Flair. Allgemein bietet das Gebiet, trotz seiner eigentlich recht überschaubaren Größe, eine erstaunliche Vielfalt an

unterschiedlichsten Ecken und interessanten Orten. Von der engen, Slum-artigen Containersiedlung der einfachen Bevölkerung, über die überwucherten Hallen eines ehemaligen Naturkundemuseums, bis zu den luxuriösen oberen Stockwerken des Black Sapphire Hotels, das Dogtown-Anführer Kurt Hansen als Hauptquartier dient.

Bei den Aktivitäten in der offenen Spielwelt haben die Entwickler hier zum Glück nicht übertrieben, sodass wir uns auf die Erkundung der Straßen von Dogtown konzentrieren können.







Da die Polizei von Night City in diesem anarchischen Stadtteil nichts zu melden hat, gibt es hier keine NCPD-Scanner-Aktivitäten. Neben den bereits erwähnten Nebenquests und Fixer-Aufträgen können wir ansonsten beobachten, wie immer mal wieder Airdrops über dem Gebiet abgeworfen werden. Eine rote Rauchsäule markiert die Landestelle. Wenn wir an die wertvolle Beute in der abgeworfenen Kiste kommen wollen, müssen wir zunächst einen Trupp Feinde eliminieren. Das ist keine sonderlich anspruchsvolle Beschäftigung, aber immerhin eine kleine Abwechslung während der Erkundung. Die Airdrops sind

unendliche, zufallsgenerierte Ereignisse, die also immer wieder gespielt werden können, wenn man das möchte.

#### Update 2.0

Gleiches gilt für die neuen Fahrzeugaufträge von El Capitan, die sich aber nicht nur auf Dogtown beschränken, sondern in ganz Night City zu finden sind. Dabei gilt es, ein Fahrzeug zu stehlen und zu einem Abgabeort zu bringen. Während der Fahrt machen uns entweder ein Zeitlimit oder angreifende Gegner das Leben schwer – manchmal sogar beides zusammen. Gegen die Gegner können wir das neue Fahrzeug-Kampfsys-

tem einsetzen, das uns erlaubt aus dem Auto heraus zu ballern oder Quickhacks auszuführen. Der Fahrzeugkampf ist Teil des umfangreichen Updates 2.0, das im Zuge von Phantom Liberty veröffentlicht wurde.

Darin haben die Entwickler zahlreiche Änderungen am Spiel vorgenommen. So wurde das Polizeisystem komplett überarbeitet, um ein realistischeres Verhalten der Gesetzeshüter zu erreichen. Außerdem wurden das Skill- und Perksystem sowie die Cyberware von Grund auf neugestaltet, was mehr Freiheiten und Individualisierungsmöglichkeiten bei der Entwicklung unseres Protagonisten

erlaubt. Die Entwickler haben es mit diesen Änderungen geschafft, ein noch besseres Spielgefühl zu erzeugen. Eine ausführliche Übersicht über die Inhalte von 2.0 findet ihr in einem gesonderten Artikel zum Thema auf unserer Webseite.

#### Ein neues Ende

Das letzte Highlight der Inhalte von Phantom Liberty ist ein komplett neues Ende für das Hauptspiel. Um das zu erreichen, müssen wir während der Story der Erweiterung die richtigen Entscheidungen treffen. Sollten alle Voraussetzungen erfüllt sein, kann dieses Ende schon relativ früh ausgelöst werden, noch







bevor sich die Story des Hauptspiels seinen Enden nähert. Nun wollen wir euch natürlich nichts über das Ende verraten. Trotzdem möchten wir positiv hervorheben, dass die erzählerische Qualität des Add-ons bis zum Ende anhält. Es hat uns gefallen, dass das neue Ende einen alternativen Ausgang der Geschichte ermöglicht und dabei seine ganz eigene emotionale Gefühlswelt aufbaut, die sich deutlich von den anderen Enden unterscheidet.

Ein bisschen schade fanden wir, dass die Ereignisse der Erweiterung nicht stärker in das eigentliche Hauptspiel ausstrahlen. Wir können mit unserem Romanzenpartner kurz über die Ereignisse sprechen, aber viel mehr Interaktionen basierend auf dem, was uns in Phantom Liberty widerfahren ist, sind uns nicht aufgefallen. Das ist allerdings Meckern auf sehr hohem Niveau, da uns die Erweiterung dennoch vollends begeistert hat. Wir empfehlen in jedem Fall einen komplett neuen Durchgang anzufangen und Cyberpunk 2077 noch einmal in voller Gänze mit den neuen Inhalten von Phantom Liberty und den vielen Veränderungen von Version 2.0 zu erleben. Es erwartet euch ein faszinierendes Rollenspiel-Erlebnis, das durch die grandiose Story des Add-ons noch besser geworden ist.

Cyberpunk 2077: Phantom Liberty erschien am 26. September 2023 für die PC-, PS5- und Xbox Series-Version des Rollenspiels. Die Erweiterung ist nicht für die PS4 und Xbox One erhältlich. Der Preis für das Add-on liegt bei rund 30 Euro.

**FAZIT:** Eine würdige Erweiterung mit großem Umfang, spannenden Charakteren, tollem Missionsdesign und einer absolut fantastischen Spionage-Thriller-Story.

WERTUNG

10





# EA Sports FC 24

Wie geht die Reise für EAs Fußballsimulation weiter? Aus FIFA wurde EA FC 24. Aber hat das etwas am Spiel geändert? Wir haben das neue Sportspiel getestet!

Von: Tobias Meyer

**D**as erste FIFA-Spiel ohne FIFA ist da und es nennt sich EA Sports FC 24. Electronic Arts hat's mal wieder getan und auch in diesem Jahr eine neue Fußball-Simulation auf den Markt gebracht. Und ... hat sich was geändert? Na ja, der Ball ist immer noch rund, die Tore eckig und das Spiel immer noch Schuld, wenn man nicht trifft. Aber tatsächlich fällt direkt zu Beginn des Spiels auf, dass sich einiges getan hat. Wie viel FIFA noch in EA FC 24 steckt und warum sich das Spiel in diesem Jahr besonders für Management-Fans lohnen könnte, erfahrt ihr im Test!

## Zeit, Abschied zu nehmen!

Nach 30 Jahren ist Schluss zwischen EA und dem Fußballwelt-

verband „FIFA“. Aber wer hat denn jetzt mit wem Schluss gemacht? Na ja, es war einvernehmlich. In Vertragsverhandlungen konnte sich nicht geeinigt werden. Für EA war die eingeschränkte Freiheit eigene Entscheidungen zu treffen ein wichtiger Faktor. Ohne die FIFA kann sich EA nun natürlich viel mehr austoben. Grenzenlose Freiheiten warten! Die Lizenzen sind geblieben! Wird jetzt alles besser? Dürfen Fans sich auf das Fußball-Spiel ihrer Träume freuen? Nun ... wie sagte schon Sir Alf Ramsey: „Never change a winning team“ und dieser Spruch hängt wohl auch in den Büros der Entwickler-Teams von EA Romania und EA Canada. Aber schauen wir mal genauer drauf. Im Fokus steht dieses Jahr ein Dreieck. Die Dreifaltigkeit des

Fußballs heißt jetzt wohl Hypermotion V, Frostbite und Play Styles. Hypermotion V soll noch mehr Realismus, Rhythmus und Spielfluss in das Spiel bringen. Dafür wurde Daten aus über 180 Topspielen gesammelt und durch eine KI geschickt, die damit den perfekten Realismus abbilden sollen. In Kombination mit der Frostbite Engine werden dazu Bewegungen von Trikots, Schuhen und Co perfektioniert und alles wird kombiniert mit den PlayStyles, die individuell auf die Spieler abgestimmt sind.

Da EA Sports FC 24 als Fußball-Simulation vermarktet wird, sind das durchaus wichtige Aspekte. Besonders die nicht immer nachvollziehbaren Bewegungen waren ein Manko, das in den vergangenen Jahren für Probleme



**Genre:** Sportspiel  
**Entwickler:** EA Canada/EA Romania  
**Hersteller:** Electronic Arts  
**Termin:** 29. September 2023  
**USK:** ab 12 Jahren







sorgte. Eine Besserung könnte da Abhilfe schaffen. Wie genau es sich spielt, erklären wir später. Schauen wir aber erst einmal auf die neuen Gameplay-Funktionen. Denn natürlich wurden auch in diesem Jahr wieder die Pässe, Flanken, Schüsse und Standards beim EA-Fußballspiel angepasst.

#### Die neue Offensive

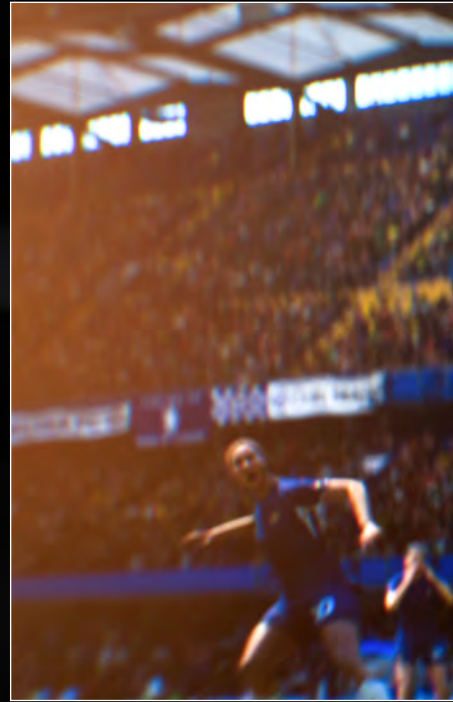
Starten wir mit der Offensive: Hier wurden Pässe, Dribblings und Schüsse überarbeitet. Und was sollen wir sagen? Das sind absolute Waffen! Das liegt wohl aber vorwiegend daran, dass einige Features noch recht unausgewogen sind. Besonders merkt man das beim Dribbling mit der rechten Schultertaste.

Der neue Effort-Dribbling-Touch soll schnellere Ballverarbeitung ermöglichen, sorgt aber auch dafür,

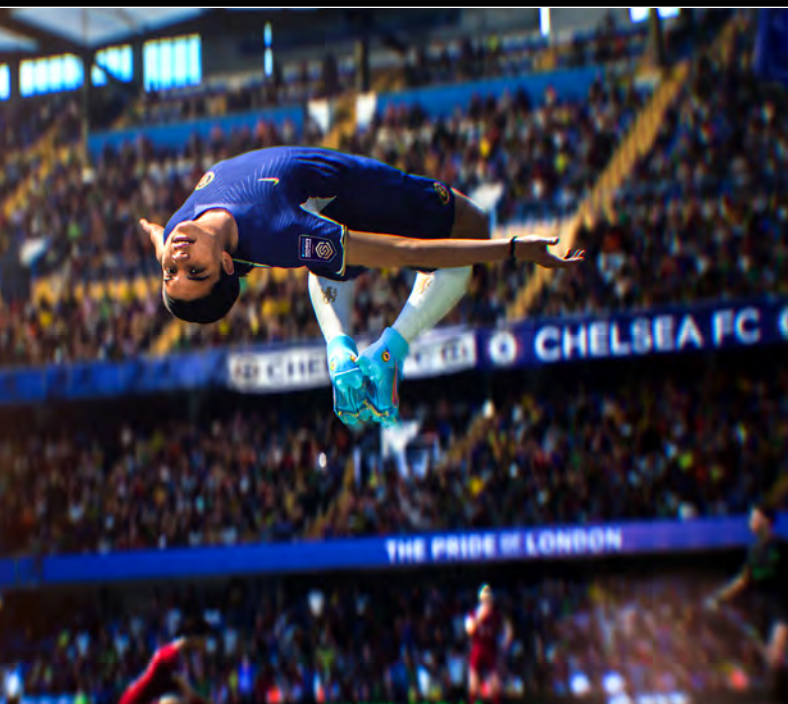
dass der Gegenspieler keine Chance mehr hat, an den Ball zu kommen. Hier kommt nämlich der neue „kontrollierte Sprint“ zum Einsatz. Da kam es dann auch schon mal vor, dass wir problemlos mit Bernardo Silva über den kompletten Platz hampeln konnten, ohne dass der Gegenspieler seinen Fuß dazwischen bekam. Etwas angenehmer ist da das Orbit-Dribbling, mit dem wir eine Bewegung rund um den Ball machen und uns so die Murren besser zurechtlegen können.

Etwas kniffliger sind die neuen präzisen Pässe zu handhaben. Hier sorgt das Drücken der rechten Schultertaste in Kombination mit der Flanken- oder Steilpass-Taste für planbare Pässe. Für einen kurzen Moment zeigt sich ein animierter Kreis, der uns zeigt, wo der Ball in etwa landen wird. Damit können wir punktgenaue

Angriffe ausführen. Ein absolutes Highlight! Einziges Problem: Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig. Es fühlt sich beim Zielen mit dem rechten Stick an, als wäre die Empfindlichkeit auf 100 Prozent gestellt. Da landet der Ball dann gerne auch mal im Nichts. Oder schlimmer noch: beim Gegner. Stehen wir endlich vor dem Tor, gibt es einen deutlich überarbeiteten Power-Shot, der keine Ewigkeit mehr bis zum Abschluss benötigt. Dazu kommt nun die Möglichkeit auch einen Power-Shot-to-Chip zu machen und so über den Keeper zu lupfen. Im Einstellungsmenü können jetzt auch „Präzisions-Schüsse“ aktiviert werden. Damit soll es möglich sein, die Schüsse, oh Wunder, noch präziser zu platzieren. In unserem Test haben wir davon aber offen gesagt wenig gemerkt.







### Wenig Änderungen im Aufbauenspiel

Wenig gemerkt haben wir auch bei der Defensive. Zwar wird von EA direkt empfohlen, sich die neuen Verteidigungsmöglichkeiten im Trainings-Zentrum anzuschauen, aber sonderlich anders spielt sich die Abwehr nicht. Was wir jedoch auch hier sagen müssen: In den Einstellungen hat man in diesem Jahr deutlich mehr Möglichkeiten, die Steuerung an den persönlichen Spielstil anzupassen. Die Spielerwechsel mit dem rechten Stick sind deutlich flotter und lassen sich genauso wie die Wechselpreferenz ändern. Vorbei sind die Zeiten, in denen der Spielerwechsel dafür sorgte, dass der Gegenspieler unerwartet mit seinem Stürmer durch die Abwehrreihen marschieren konnte. Wenn das jetzt passiert, liegt es an einem selbst.

Die Standards spielen sich ähnlich wie die in FIFA 23. Ecken und Freistöße werden vor der Ausführung in einem kleinen Rahmen angepasst und dann aufs Tor oder zum Mitspieler gehämmert. Auch die guten Beton-Ecken sind weiterhin möglich. Heißt also mit Karacho auf einen Mitspieler passen, der die Pille dann per Kopf oder Fallrückzieher in das Netz zimmert. Grundsätzlich scheinen Flanken einfacher verwertbar zu sein als im Vorgänger. Die Elfmeter hingegen wurden spürbar überarbeitet. Es ist deutlich schwieriger zu erkennen, wohin der Schütze schießen wird und das Tor ist nun in fünf, statt drei Paradezonen eingeteilt. Dadurch ist es in EA FC 24

deutlich wichtiger, präzise in die Ecken zu springen. Verteidigen wurde also deutlich erschwert.

### Weniger Tempo, dafür Taktik!

Im Allgemeinen fühlt sich das Spiel etwas langsamer an. Das liegt nicht unbedingt daran, dass effektiv Tempo aus dem Spiel genommen wurde. Die Spieler fühlen sich einfach etwas behäbiger an. Das ist aber per se nichts Schlechtes. Man merkt, dass die Spieler den Ball annehmen und weiterverarbeiten müssen, bevor sie loslaufen. Auch das Passspiel muss deutlich präziser geplant werden, weil der Ball sonst verhungert oder der Gegner schnell dazwischen geht. Hier ist es hilfreich, dass wir einstellen können, auch spät Passentscheidungen zu revidieren.

Einfach auf ein schnelles Team zu setzen, scheint auch passé zu sein. Ein Erling Haaland tut sich deutlich schwerer, durch die Abwehr zu brechen, als noch im Vorgänger. Dafür schaffen es kleine, wendige Spieler wie Federico Chiesa oder Bernardo Silva deutlich besser. Aber hier sei dann noch einmal der unausgewogene, kontrollierte Sprint erwähnt.

Der Abschluss mit Time-Finish ist etwas gewöhnungsbedürftig. Hier empfiehlt sich, die Hilfe einzuschalten, damit man auch den grünen Bereich für eine richtige Fackel trifft. Alternativ reichen auch einfache Schüsse, denn die Intelligenz der Torhüter lässt bisher stark zu wünschen übrig. In unseren ersten Spielen mussten wir lernen, dass wir auf die Torhüter-Taste gänzlich verzichten sollten, denn

dann macht der Schlussmann gar nichts mehr.

Gleiches gilt scheinbar für die gegnerische KI, denn so einfach wie in EA FC 24 haben wir noch nie gegen die hohen Schwierigkeitsgrade gewonnen. Das Spiel ist clever genug, uns höhere oder niedrigere Stufen vorzuschlagen, wenn wir besser oder schlechter spielen. Flott waren wir dann aber auch schon bei der Weltklasse angekommen und hatten trotzdem kein Problem, durch die gegnerischen Reihen Tango zu tanzen. PlayStyles sorgen für Wirbel!

Hilfreich sind da aber auch die neuen PlayStyles. Im Grunde sind das Skills, die über die normalen Werte hinausgehen und die Spieler noch mehr an das Original angeglichen sollen. Dafür hat sich EA mit Opta zusammengetan - ein Unternehmen, das weltweit Daten aus über 30 verschiedenen Sportarten sammelt. Die wurden dann in EA FC 24 verwurstet und heraus kamen die 34 individuellen Skill-Sets. Entgegen dem, was man zunächst vermuten könnte, stapeln sich diese Skills aber bei den Spielern.

Mal haben die Spieler nur einige wenige, wieder andere aber deutlich mehr. Das kommt eben ganz auf den Spieler an. Auch wenn wir hier und da das Gefühl hatten, sie wären besonders bei Mannschaften, die nicht unmittelbar im Fokus stehen, eher zufällig ausgewählt. Für die absoluten Top-Spieler gibt es aber noch ein Upgrade: die PlayStyles-Plus. Hier fallen Spieler mit besonders herausragenden Fähigkeiten drunter. Das kann beispielsweise Haalands Power-





schuss, Mbappes schneller Schritt oder die besondere Antizipation von Mapi Leon sein. Innerhalb des Spiels sehen wir sofort, wenn sie auslösen, denn sie ploppen als goldenes Symbol über den Köpfen der Spieler auf. Von unnütz, über hilfreich, bis unbezwingbar ist hierbei alles dabei. Auffällig ist, dass Techniker sich teilweise problemlos über das komplette Spielfeld heizen lassen, Tiki-Taka die einzige Möglichkeit ist, um ein intensives Kurzpass-Spiel zu schaffen, und der Power-Kopfball unbezwingbar scheint. Damit werden starke Spieler noch stärker. Besonders wer dazu neigt, EA FC 24 online spielen zu wollen, könnte davon ziemlich genervt sein.

#### Neue Animationen und Ego-Perspektive

Überraschend schön sind dagegen die verschiedenen Einblendungen während des Spiels und diverse andere optische Neuerungen. Statistiken zum Spiel werden nicht mehr oben links in der Ecke eingeblendet, sondern mit halbtransparenten Grafiken direkt auf das Spielfeld projiziert. Stadion-Feeling kommt da zwar nicht auf, aber man fühlt sich ein wenig wie in der Halbzeit-Analyse. Nur eben live. Entge-

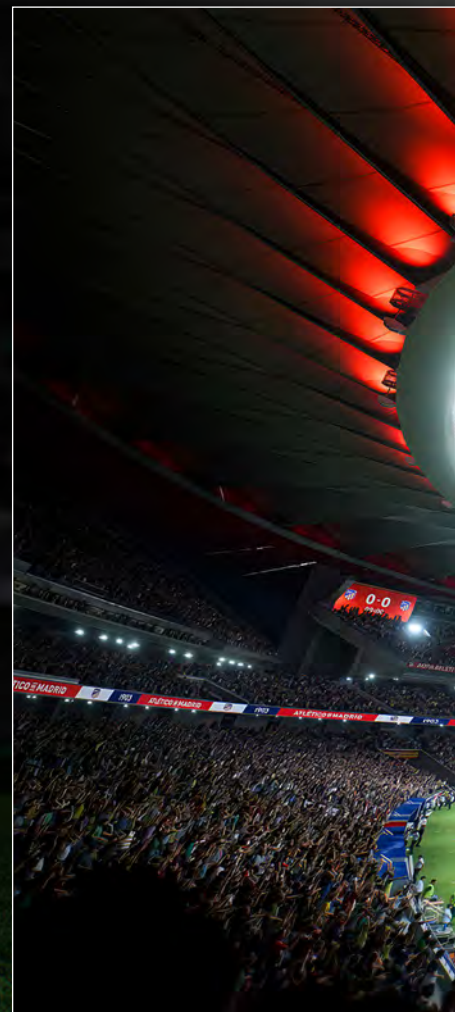
gen unseren ersten Befürchtungen sind die Einblendungen in der Regel auch nicht störend. Die Tor-schussanzeige sieht nur manchmal etwas wirr aus und die Anzeige für Erschöpfung sorgt bei den ersten Malen für etwas Chaos. Doch wir haben uns schnell daran gewöhnt und hielten das Feature für ziemlich nett. Richtig klasse finden wir die neue Schiedsrichter-Ego-Perspektive. Gelegentlich wechselt das Geschehen von unserer gewohnten Stadion-Perspektive dann in eine Ego-Sicht des Schiris und wir geben uns quasi selbst eine gelbe oder rote Karte. Das ist besonders deshalb schön, weil es eine ganz andere Sicht auf das Spiel gibt. Es ist ziemlich immersiv, weil wir dabei das Gefühl hatten, direkt auf dem Feld zu stehen und Teil der Diskussionen zu sein. Mal fernab davon, dass die Schiedsrichter-Thematik im realen Fußball so wichtig ist wie wohl noch nie.

Ein wenig unsicher sind wir uns noch darüber, was wir am Rande des Spielens entdeckt haben. Die Fans sind in EA FC 24 deutlich aktiver. Und da kam es dann auch mal vor, dass in der Kurve bei einem Auswärtsspiel Rauchtöpfe und Pyro zum Einsatz kamen. Und nicht nur das: Zum Ende des Spiels

wollten sogar zwei Fans auf den Platz stürmen! Allerdings können wir hier nicht mit Bestimmtheit sagen, ob das tatsächlich Teil des Spiels ist oder ob es sich um eine Szene handelt, die eigentlich noch aus dem Spiel geflogen war. Die Vermutung kommt daher, dass die Platzsturm-Animation erst einsetzte, als der eigentliche Jubel abrupt abbrach. Zudem waren die Spieler, die eigentlich zum Jubeln ansetzten, plötzlich eingefroren und wie aus dem Nichts stand Security auf dem Platz. Ein zweites Mal ist uns solch ein Moment noch nicht aufgefallen. Eine coole Kleinigkeit wäre es aber allemal. So ein versuchter Platzsturm oder ein Flitzer hätten schon was. Zumindest solange das eigentliche Spiel auf dem Platz nicht beeinflusst wird.

#### Die untergehenden Modi in EA FC

Was beim Start von EA FC 24 direkt auffällt, ist das neue Menü-Design. Hier wurde nun auf Kacheln verzichtet und EA setzt auf ein gewöhnungsbedürftig-minimalistisches Design. Immerhin müssen wir hier jedoch nicht mehr durch zig Untermenüs navigieren, sondern sind sofort am Ziel, wenn wir auf den jeweiligen Modus klicken. Die Kern-Modi







sind in diesem Jahr die Spieler- und Trainer-Karriere, der klassische Anstoß-Modus, Volta, Clubs und Ultimate Team. Neben den erwähnten Modi gibt es natürlich noch den Saison-Multiplayer, auch im Koop, die Virtuelle Bundesliga, oder die Tournaments. Auf die gehen wir aber nicht weiter ein, da sie prinzipiell gleichgeblieben sind.

Fangen wir erst einmal unspektakulär mit Volta an. Und wir machen es direkt kurz und schmerzlos: Wir fragen uns, warum dieser Modus überhaupt noch drin ist. Der Gedanke hinter dem Modus war ursprünglich eine feine Sache: ein FIFA-Street-artiger Modus innerhalb der Hauptreihe. Doch wie unsere geliebten In-Game-Kommentatoren sagen würden: Gut gedacht, schlecht gemacht. Und es wurde von Jahr zu Jahr schlimmer. Der Spieler konnte mit Straßenklamotten ausgestattet werden, um möglichst cool auszusehen. Natürlich gegen Geld. Schauen wir in EA FC 24 rein, fühlt es sich an, als hätte EA die unangenehme „Coolness“ aus den Need-for-Speed-Titeln in ein Fußball-Gewand gepackt. Zwei von drei Spielmodi können nur online gespielt werden und der eine Offline-Modus erinnert eher an ein

Arcade-Minispiel als an trickreichen Straßenfußball.

In FIFA 23 noch eng damit verbunden, nun aber wieder ein komplett eigenständig ist der Clubs Modus - ehemals Pro Clubs. Leider können wir zu dem Modus bisher nicht viel sagen. Zwar haben wir immer auf Anhieb ein Spiel gefunden und die Lobby war direkt voll. Starten konnten wir aber kein einziges, weil es jedes Mal zu Matchmaking-Problemen kam. Zumindest die folgenden Informationen können wir euch aber mit auf den Weg geben: Den Charakter könnt ihr aus dem Vorjahr zwar importieren, er muss aber trotzdem komplett neu erstellt werden.

Auch in Clubs spielen die PlayStyles eine Rolle und es können direkt zwei verteilt werden. Ansonsten ist die Aufteilung exakt wie im vergangenen Jahr. Der Skill-Tree ist gleich aufgebaut und auch wirkt der Modus ziemlich gleich: Spieler erstellen, einer Mannschaft beitreten und als einzelner Spieler mit Freunden für Kreisliga-Stimmung sorgen.

#### Die „neuen“ Karrieremodi

Der Modus, der im Voraus für viel Gerede und Spekulation gesorgt hat, ist die neue Manager-Kar-

riere. Angekündigt wurde ein umfangreiches System der taktischen Planung. Und was sollen wir sagen? Es ist zumindest ein neues System da. Zu Beginn unserer Managerkarriere wählen wir zunächst die Taktik aus, nach der wir spielen wollen. Kick-and-Rush, Konterfußball, Bus parken, das deutsche Gegenpressing, Tiki-Taka, Flügelspiel oder Standard. Danach werden dazu passende Co-Trainer ausgesucht. Der beste fungiert als Chef, der Rest wird auf die verschiedenen Spieler-Bereiche aufgeteilt. Sowohl Spieler als auch Trainer leveln dann mit der gesammelten Erfahrung über die Saison hinweg auf. Und das war es dann aber auch schon wieder mit den neuen Taktik-Einstellungen. Falls uns eine Taktik nicht gefällt, können wir jederzeit wieder wechseln. Allzu sehr beeinflussen sie das Spiel aber ehrlich gesagt auch nicht. Wir merken, dass die Laufwege deutlich anders, eben angepasster sind. Trotzdem neigten wir beim Tiki-Taka dann aber trotzdem eher zum Flügelspiel, weil die Spieler entweder kein Kurzpassspiel draufhatten oder die Mitte dann einfach zu eng wurde. Ansonsten spielt sich die Karriere







wie eh und je. Nervige Interviews vor und nach dem Spiel, Verhandlungen um Spieler und Trainings für die Mannschaft. Lediglich vor dem Spiel können wir nun auch auf die Taktik des Gegners schauen. Das ist ganz nett. So können wir uns vor jedem Spiel auf den Gegner einstellen, wie es auch im echten Fußball passiert. Etwas mehr Football-Manager-Feeling hätten wir uns dann aber doch gewünscht. So bleiben uns die grundlegenden Aufgaben, die wir als Ziel vom Vorstand vorgesetzt bekommen, und wir dürfen unsere Mannschaft an die Spitze des Weltfußballs brin-

gen. Eine Frauen-Mannschaft kann übrigens nicht gewählt werden. Zwar beinhaltet EA FC 24 sieben Frauenfußball-Ligen, trotzdem bleibt dieses Feature aus. Schade.

Auch in der Profikarriere hat sich zugegeben nicht allzu viel getan. Wie üblich erstellen wir unseren Spieler akkurat nach unserem Ebenbild und suchen uns unseren Startverein aus. In EA FC 24 haben wir jetzt aber auch einen Agenten an unserer Seite, der dafür sorgen soll, dass es uns gut geht. Zu Beginn der Saison stellen wir also ein, bei welchem Verein wir uns am Ende der Saison sehen.

Greifen wir zu hoch, dann bekommen wir den Hinweis, dass der Verein uns gar nicht beachtet. Nehmen wir einen angemessenen Verein, bekommen wir Aufgaben angezeigt, die zu erfüllen sind. Ähnliche Aufgaben bekommen wir auch vom eigenen Verein, wenn es um die Vertragsverlängerung geht. Wir haben also Ziele vor dem Auge. Bevor wir wirklich in die Saison starten, verhandeln wir mit dem Team noch unseren Lohn und dann geht's los! Für Individualisierung unter der Saison ist übrigens auch gesorgt, denn wir können entscheiden, ob wir ein Teamplayer, Freigeist oder

Disziplin-Fanatiker sind. Ebenso dürfen wir auch fleißig die Bedürfnisse eines Fußballers befriedigen und ein neues Fahrrad kaufen, einen Pool bauen oder an das örtliche Tierheim spenden.

Auch in der Profikarriere werden wieder PlayStyles verteilt. Hier haben wir aber nicht sofort Zugriff auf alle. Vielmehr werden einige wenige vorgeschlagen, die zu der gewählten Position passen könnten. Dann noch schnell auf den Trainingsplatz, ein paar erste Übungen machen und danach die ersten Skill-Punkte verteilen. Wenn wir im Spiel eingewechselt werden,







bekommen wir weitere Aufgaben, die es innerhalb des Spiels zu erfüllen gilt, um unser Ansehen in der Mannschaft voranzutreiben. Aber wie gesagt: Das meiste kennen wir nun schon aus den Vorjahren.

#### Zeit, die Portemonnaies zu leeren!

Man kann es lieben oder man hasst es, aber natürlich darf auch in EA Sports FC 24 der Ultimate Team Modus nicht fehlen. Und natürlich bekommt EAs Cashcow auch die meisten Neuerungen verpasst. Abgesehen vom eigentlichen Gameplay, versteht sich. Auch in EA FC 24 gilt es, sein eigenes Team mit seinen Lieblingsspielern aufzubauen und online oder offline gegen andere Mannschaften anzutreten. Die Spieler bekommen wir entweder aus Lootboxen, die wir gegen In-Game-Währung bzw. Echtgeld oder für das Lösen von Aufgaben erhalten. Oder man ergattert einzelne Spieler auf dem Transfermarkt.

Damit jetzt auch Spieler mit einer geringeren Gesamtwertung einen Platz in Ultimate Team bekommen, gibt es die „Evolutionen“. Dahinter verbergen sich verschiedene Aufgaben, die in einer vorgegebenen Zeit gelöst werden müssen. Ein vorab ausgewählter Spieler kann dann in seinen einzelnen Werten steigen und von einem hässlichen Entlein zu einem wunderschönen Schwan werden. Damit die besten Spieler nicht noch besser werden, ist auch der Pool an Spielern, die hochgestuft werden können, eingeschränkt. Bestimmte Werte dürfen nicht überschritten werden oder andere Werte benötigen ein Minimum. Und auch hier

winkt das liebe Geld, denn wir können, statt Aufgaben zu lösen, auch Coins oder Echtgeld einsetzen, um den Vorgang zu beschleunigen und sogar noch höhere Werte zu erreichen. Prinzipiell ist die Idee aber ganz nett.

Spieler, die sich gerne auf das Lösen von Aufgaben konzentrieren wollen, kommen ohnehin auf ihre Kosten. Wie auch in der FIFA-Ultimate-Team-Reihe gibt es wieder tägliche, wöchentliche und Event-Belohnungen. Hier hat Electronic Arts auf die Fans gehört und eine „Claim All“-Funktion eingeführt. In unserer Version des Spiels war die zwar bisher nicht freigeschaltet, aber laut Ankündigung und einiger Screenshots auf Reddit und Twitter, ist sie stellenweise schon da. Das ist dieses Mal auch bitter nötig, denn die Aufgabenübersicht ist in EA FC 24 ein absolutes Chaos. Wir bekommen zwar angezeigt, dass Aufgaben gelöst wurden, müssen dann aber erst einmal herausfinden, welche das sind.

Die wohl größte Änderung, die vorab für viel Diskussion gesorgt hat, ist die Integration des Frauenfußballs in Ultimate Team. Im Gegensatz zum Anstoß-Modus, wo nur Männer gegen Männer und Frauen gegen Frauen spielen können, wird hier gemixt. Die Werte der Frauen sind ähnlich, wie wir es aus den vergangenen Jahren gewohnt sind: recht hoch. Aber das ist auch klar, denn die Werte anzugleichen, „nur“ um mit den Herren spielen zu können, wäre umständlich.

Zum einen wäre es eine Anmaßung seitens EA, eine Gewichtung zwischen dem Frauen- und Herrensport zu schaffen, zum anderen ist man die Übernahme bestehender Werte bereits gewohnt. Ähnlich verhält es sich mit den Ikonen, die nach heutigem Maßstab nicht mehr auf solche hohen Werte kommen würden. Sie wurden eben nach den Leistungen ihrer Ligen in ihrer Zeit berechnet. Trotzdem fällt auf, dass sich die Frauen in Ultimate Team etwas anders spielen. Das liegt besonders an den Bewegungen. Wir können nur vermuten, dass es mit der eingangs erwähnten Hypermotion V-Technik zusammenhängt, bei der die Bewegungen der originalen Vorbilder gescannt und umgesetzt wurden. Das Zweikampverhalten und auch grundsätzliche Bewegungen fühlen sich dadurch anders an. Das ist aber keinesfalls schlecht. Eher ungewohnt.

Dass die Frauen einiges draufhaben, zeigt sich schnell in Kom-

bination mit den PlayStyles, die natürlich auch hier ihren Einsatz finden. Besonders die Antizipation ist hier sehr stark bei einigen Spielerinnen und auch die Kopfballstärke einer Sam Kerr oder Robustheit einer Alex Popp ist immens. Auf dem Transfermarkt zeigt sich, dass sich die Spieler noch etwas uneinig über die Frauen auf dem Platz sind, aber sie werden wohl schnell ihre Positionen auf dem Feld einnehmen.

#### Fußball-Simulation oder Cashcow?

Ja, EA FC 24 spielt sich besser als FIFA 23. Die Gameplay-Neuerungen sind spürbar und geben dem Spiel mehr Realismus. Gleichzeitig haben sich aber einige Makel eingeschlichen wie der unausgereifte kontrollierte Sprint. Für Fans von Optimierungen wurden aber wiederum viele neue Funktionen in den Einstellungen geschaffen.

Modi mit Potenzial wie Volta oder Clubs werden einfach sich selbst überlassen. Aus Volta wird scheinbar versucht, ein letzter Rest Geld herauszupressen. Clubs hingegen wurde scheinbar nahezu gar nicht angerührt. Und das, obwohl es eine durchaus starke Fanbase gibt. Nur ist sie eben recht klein. Das ist schade, denn Clubs ist der Modus mit dem größten Potenzial, die echten Fußball-Gefühle zu wecken.

Wir müssen eben wieder feststellen, dass Ultimate Team der Hauptmodus für EA und scheinbar viele Spieler ist. Der Modus ist clever gestaltet und lädt auch in diesem Jahr durch die vielen verschiedenen Aufgaben zum regelmäßigen Spielen ein. Gleichzeitig wird Ultimate Team durch das Lootbox-System und verschiedene Squad Building Challenges, die es zu meistern gilt, um überhaupt mit den anderen Teams mithalten zu können, zum Casino-Modus. Umso trauriger ist es eben, dass groß angekündigte Neuerungen in der Karriere eher mau ausfallen.

Immerhin für PC-Spieler gibt es gute Neuigkeiten, denn EA Sports FC 24 hat hier ein Upgrade bekommen. Die PC-Fassung ist nun auf dem Stand der Next-Gen-Konsolen und auch der Transfermarkt von Ultimate Team wurde mit dem der Xbox und Playstation zusammengefasst. On top ist dort auch Crossplay möglich. In unserem Test lief das Spiel auf dem PC aber deutlich problembehafteter als auf den Konsolen. Hin und wieder kam es selbst in Offline-Spielen zu

nervigen Rucklern mitten im Spiel. EA FC 24 macht genau da weiter, wo FIFA 23 aufgehört hat. Zugegeben war unsere Hoffnung an einen Neuanfang vielleicht doch etwas zu hochgegriffen. Warum sollte man auch ein System ändern, das seit Jahren funktioniert? Positiv ist, dass alle Lizenzen erhalten blieben und im Bereich Frauenfußball neue Ligen dazugewonnen wurden. Besonders freuen wir uns da über die Google Pixel Frauen-Bundesliga. Am Gameplay wurde geschraubt, aber eine Revolution blieb aus. Neue Stadien und Spielermodelle, dazu die aktuellen Kader sind mit an Bord. Die versprochenen Neuerungen sind aber nicht allzu umfangreich und so bleibt nur zu sagen: EA FC 24 ist ein etwas umfangreicheres Update zu FIFA 23. Mehr dann eben auch nicht. ■

**FAZIT:** EA Sports FC 24 ist nichts anderes als ein neuer FIFA-Teil mit anderem Namen. Das Design wurde etwas überarbeitet und das Gameplay angepasst. Neuerungen im Karrieremodus und im Ultimate-Team-Modus sind eher marginal. Obendrauf werden andere Modi brach liegen gelassen. Die Erweiterung der Frauenfußball-Lizenzen und die realistischere Steuerung lassen aber darauf hoffen, dass in den kommenden Jahren wieder größere Neuerungen folgen könnten.

WERTUNG  
**7**

Spiel bei  
Amazon  
kaufen:\*



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



# Payday 3

**Genre:** Ego-Shooter  
**Entwickler:** Starbreeze Studios  
**Hersteller:** Deep Silver  
**Termin:** 21. September 2023  
**USK:** ab 18 Jahren

In unserem ausführlichen Test hatten wir viel Spaß mit Payday 3. Warum der Shooter bisher dennoch viel Potenzial liegen lässt, erfahrt ihr hier.

**Von:** Michael Grünwald

**P**lanung – lautloses Vorgehen – Reichtum! So schaut für uns die logische Reihenfolge bei einem Raubüberfall aus. Auch in der Fortsetzung der Shooter-Reihe Payday laufen manche Heists genauso ab. Hin und wieder endet das Ganze aber in: Planung - absolutes Chaos – Massenmord. Genau das lieben die Fans an den Vorgängern und mit Payday 3 wird die Marke nun seit dem 21. September fortgesetzt. Wir haben den Stealth-Shooter in den letzten Tagen ausgiebig getestet und dabei lagen großer Spaß und große Frustration eng beisammen.

Das liegt nicht daran, dass auch bei uns zwischendurch die Pläne über Bord geworfen werden mussten und wir uns wilde Schießereien mit Einsatzkräften leisteten, sondern an dem massiv verschwendeten Po-

tenzial, das der dritte Teil der Reihe eigentlich besitzt. Dazu gesellen sich noch deftige Serverprobleme und ärgerliche Bugs, die einem das Leben extrem zur Hölle machen. Schon einmal vorab: Selten haben wir uns mit einer endgültigen Wertung so schwergetan wie bei Payday 3. Doch fangen wir einmal ganz vorne an.

## Alte Bekannte

Im Mittelpunkt steht die Story zwar nicht – das Hauptaugenmerk liegt eher auf den verschiedenen Vorgehensweisen –, aber dennoch bekommen wir eine Geschichte geboten. Zwischen den Raubzügen erfahren wir in Dialogen unserer Hauptcharaktere, um was es eigentlich geht und welche Überfälle als nächstes anstehen.

Die Zwischensequenzen werden im Stile eines Cinemagramms

erzählt. Das bedeutet, wir lauschen den Gesprächen unserer Figuren, während wir Standbilder inklusive kleinerer Bewegungen im Hintergrund betrachten.

Wer die Vorgänger gespielt hat, erkennt auch sofort bekannte Gesichter. Die Protagonisten Dallas, Chains, Wolf und Huxton kehren nämlich erneut zurück. Eine Blockbuster-Story braucht aber dennoch keiner erwarten. Vielmehr dienen die Sequenzen als Hintergrundinfos zu den Aufträgen. Das ist ein bisschen schade, denn eine packende Geschichte würde ziemlich gut zum Heist-Shooter passen.

## Schauplätze als Highlight

Stattdessen geben uns die verschiedenen Auftraggeber zusätzlich vor den acht Missionen noch ein paar Details zu den Locations mit auf den





Weg. Bei einer springt tatsächlich der Rapper und Schauspieler Tracy Morrow, besser bekannt als Ice-T, als unsere Kontaktperson ein.

Die Schauplätze sind allgemein das große Aushängeschild von Payday 3. Von einer klassischen Bank über einen Juwelier bis hin zu einem Nachtclub inklusive unterirdischer VIP-Area sorgen die Maps für ordentlich Abwechslung. Verschiedene Stockwerke, Lüftungsschächte und Treppenhäuser bringen auch vertikales Gameplay in die Bereiche. Wenn wir zusammen mit anderen Spielern einen Überfall starten, müssen wir daher meistens während der Aufträge festlegen, wer welche Areale der Karte betritt und

überwacht. In öffentlichen Zonen können wir uns beispielsweise ohne Probleme aufhalten, in privaten Räumen sollten wir uns dagegen vor Überwachungskameras sowie Securitys vorsehen. Und dann gibt's noch komplett abgesperrte Bereiche, in denen uns keiner entdecken darf.

Das gilt zumindest so lange, bis wir unsere Maske aufziehen. Denn ab diesem Zeitpunkt ist es vorbei mit der Heimlichtuerei. Aber dazu kommen wir später noch, schließlich bietet uns auch der neue Teil wieder die Möglichkeit, lautlos oder mit Waffengewalt vorzugehen. Interessant ist dabei, dass die Räume immer wieder anders angeordnet sein können.

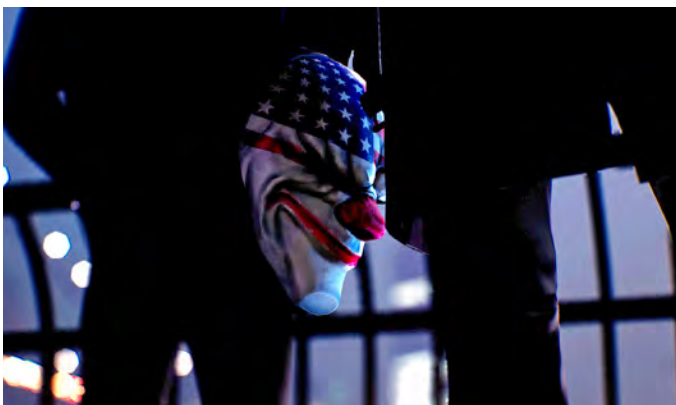
Die Schauplätze erscheinen ordentlich lebendig. Es herrscht reger Betrieb und ständig marschieren Leute heraus und wieder hinein. Das erschwert den Überfall deutlich, denn wir dürfen die Passanten auch außerhalb der Gebiete nie außer Acht lassen. In den Gebäuden haben zumindest die meisten NPCs ihren vorgeschriebenen Bewegungsradius, um die Laufwege abschätzen zu können.

Das allgemeine Setting und die Locations erinnern stark an die Hitman-Reihe. Doch Agent 47 behält allein aufgrund der Masse an Möglichkeiten und der authentischen Spielwelt deutlich die Nase vorne. Payday 3 wirkt dazu im Vergleich

um einiges steriler und vorhersehbarer. Was uns nun auch zum nächsten Punkt bringt: dem enormen Potenzial, das erneut recht leichtfertig verschwendet wird.

### Profi-Dieb oder Massenmörder

Wie bereits erwähnt, stehen uns im Endeffekt zwei Varianten zur Verfügung, um an die Beute zu kommen. Einerseits schleichen wir uns heimlich, still und leise in die Gebiete und infiltrieren jeden Abschnitt ganz vorsichtig von innen heraus. Dabei hacken wir uns in Kameras und erstellen einen Video-Loop, klauen Schlüsselkarten sowie QR-Codes und deaktivieren bestimmte Sicherheitssysteme. Sobald wir in





einem privaten Bereich entdeckt werden, begleitet uns die Wache noch ein letztes Mal in eine öffentliche Area – quasi als eine Art letzter Warnung. Beim zweiten Mal sind wir gezwungen, uns die Maske überzustülpen und die Security schnellstmöglich lautlos zu beseitigen.

Das macht das heimliche Vorgehen zwar noch nicht komplett zunichte, erschwert es jedoch maßgeblich. Sobald uns nun eine Person sieht, müssen wir entweder die Zivilisten einschüchtern und fesseln oder eine Wache töten, da sie sonst den Alarm auslöst. Nach dem Überwältigen erhält das Sicherheitspersonal noch einen Funkspruch, auf den unsere Figur mit einem meist ganz witzigen Spruch antworten kann. Viermal steht uns dieses Feature auf drei der vier Schwierigkeitsstufen zur Verfügung, beim fünften Mal bleibt die Antwortmöglichkeit aus und die Sirenen heulen auf. Auf Overkill, dem höchsten Schwierigkeitsgrad, gibt's sogar eine leitende Wache mit unendlichen Funksprüchen. Die andere Möglichkeit ist im Grunde einfach erklärt: alles kurz und klein schießen. Und das kann man durchaus wortwörtlich nehmen, denn am Ende eines erfolgreichen Überfalls gehen bei manchen Heists mindes-



tens 100 tote Polizisten und Spezialeinsatzkräfte auf unser Konto.

Die rücken nämlich Welle für Welle an und je nach Dauer unseres Diebstahls werden die Einheiten immer stärker. Neben gut gepanzerten Gegnern stellt uns das Spiel zwischendurch Feinde mit Taser sowie eine Art Ninja gegenüber. Wer kennt sie nicht, die lautlose, Salti schlagende Sondereinsatzkraft der Polizei.

### Verhandlungsbasis

Ein neues Feature in Payday 3 lässt uns mit den Cops zwischen den heranstürmenden Wellen verhandeln. Wir können uns durch den Austausch von Zivilisten mehr Zeit bis zum nächsten Angriff erspielen. Allerdings ist die Möglichkeit viel zu rudimentär integriert. Nachdem wir zunächst eine Geisel für ein paar Sekunden mehr Zeit aus unserer Gewalt entkommen lassen,

sind es beim nächsten Mal schon mehrere. Spätestens ab der dritten Verhandlungsphase wird es bereits schwierig, genug Zivilisten ausfindig zu machen. Die Entwickler von Starbreeze Studios hätten sich durchaus durchdachtere Optionen überlegen können; beispielsweise durch den Geiselaustausch einen besseren Standort für unseren Fluchtwagen.

Der spawnst nämlich auf allen Karten beinahe immer an der iden-







tischen Stelle. Wie wir unsere Beute aus den Locations bekommen, verändert sich lediglich aufgrund unserer gewählten Spielweise – also lautlos oder mit Krawall. Einmal ist es uns außerdem passiert, dass wir in einem heimlichen Solodurchlauf die komplette Beute ergaunerten, nur um dann festzustellen, dass unser Fluchtwagen mitten auf der Hauptstraße vor der Bank erschien. Nachdem wir bereits die Maske übergezogen hatten, hieß das im Gegenzug natürlich, dass die Mission nicht mehr auf die stille Art abgeschlossen werden konnte. Solche Kleinigkeiten zerstören leider ziemlich den Spielspaß. Zumindest bei einem lautlosen Durchlauf sollte es möglich sein, am Ende die Maske wieder abzuziehen und in cooler Bankräuber-Manier mit dicken Säcken voller Geld aus dem Schauplatz zu schlendern.

Vor allem in den geglückten Momenten zeigt Payday 3 nämlich seine absolute Stärke. Sobald ein Plan aufgeht und wir mit den Taschen voller Moneten und Schmuck am Wagen stehen, kommt ein extrem befriedigendes Gefühl auf. Ganz anders ist die Stimmungslage dagegen, wenn wir sämtliche Polizisten und Zivilisten auf dem Gewissen

haben. Daher finden wir es schade, dass die heimlichen Möglichkeiten doch sehr begrenzt sind.

#### Schwammiger als Spongebob

Gerade da Payday 3 für einen Shooter nicht das beste Gunplay besitzt. Die Schießereien machen dennoch Spaß, hinken im Vergleich mit anderen Marken allerdings deutlich hinterher. Mit Maus und Tastatur lassen sich die unterschiedlichen Schießweisen noch relativ gut kontrollieren, mit dem Gamepad gleichen die Ballereien beinahe einer Lotterie. Dabei gilt: Je weiter die Feinde entfernt sind, desto wackeliger wird das Zielen. Und zwar nicht auf eine realistische Art und Weise, sondern auf eine extrem frustrierende.

Noch dazu haben die Waffen ein furchtbares Treffer-Feedback und auch die Sounds der Hitmarker klingen mehr nach einem Tacker auf Hochtouren als nach einschlagenden Kugeln. Schon in den Vorgängern hatte die Payday-Reihe ähnliche Probleme und daran scheint sich auch in der Fortsetzung nicht viel getan zu haben. Zumindest eine große Auswahl an Knarren steht uns zur Verfügung. Mit aufsteigendem Level schalten wir ganz klassisch nach und nach verschiedene Waffen

und Aufsätze frei. Sturmgewehre, MPs und Pistolen lassen sich unter anderem mit Schalldämpfern und Magazineerweiterungen ausrüsten.

Das ganze Zeug kaufen wir zwischen den Runden beim Waffenhändler. Die Wummen haben zwar stolze Preise, aber wir verdienen aufgrund der abgeschlossenen Überfälle natürlich auch ordentlich Schotter. Beim Schneider und beim Maskenhändler erwerben wir außerdem Klamotten und Masken für den einzigartigen Look.

Zusätzlich gibt's noch verschiedene Granaten und andere nützliche Gadgets wie Schutzwesten oder Munitionstaschen. Vor jeder Runde sollten wir also im Team besprechen, welche Ausrüstung wir uns zusammenstellen. Zumindest für den Fall, dass wir uns doch für die Gewaltvariante entscheiden, denn bei einem lautlosen Durchlauf sind die meisten Gegenstände und Knarren absolut wertlos.

#### Richtig viel Skill

In einem riesigen Fähigkeitenbaum können wir zudem unseren Spielstil festlegen. Aus 17 unterschiedlichen Klassen können wir einige Skills auswählen, die wir für sinnvoll halten. Jede Klasse hat vier





bis sechs erweiterte und eine finale Fähigkeit. Als Strategie lässt sich beispielsweise ein Ziel mehr und 20 Sekunden länger markieren. Mit dem Hacker-Skill können wir Kameras manipulieren und im weiteren Verlauf sogar Funkgeräte der Wachen als Ablenkung benutzen.

Wenn wir bestimmte Fähigkeiten des Manipulierers auswählen, fesseln wir unter anderem Geiseln 50 Prozent schneller und auch der Austausch geht zügiger über die Bühne. Im weiteren Verlauf bekommen wir sogar Hilfe von gefesselten Passanten, sobald wir niedergeschossen wurden.

Um die Skills freischalten zu können, lassen sie sich erforschen und durch deren Benutzung erhalten wir Zugriff auf die weiteren Fähigkeiten. Die Auswahl ist gewaltig, allerdings sind etliche Skills ebenfalls nicht für einen lautlosen Heist ausgelegt, was wir wiederum extrem schade finden.

#### Technische Vorkatastrophen

Zu guter Letzt kommen wir noch zum aktuellen technischen Zustand von Payday 3. Schon vor dem Release gab es Probleme mit der Vorbestellerversion im Playstation Store. Dort landete nämlich eine nicht spielbare Beta anstelle des fertigen Spiels.

Und diese Schwierigkeiten zogen sich auch über alle Plattformen am Veröffentlichungswochenende hinaus. Aufgrund des großen Ansturms waren die Server größtenteils down und wegen des Online-Zwangs nur das Tutorial spielbar.

Mittlerweile funktioniert das Matchmaking ein wenig besser, aber noch nicht perfekt. Doch es gibt andere ärgerliche Probleme: In unserem Test konnten wir beispielsweise häufiger nicht auf Funksprüche antworten, was im schlimmsten Fall das heimliche Vorgehen auffliegen lässt. Die Künstliche Intelligenz hat ihren Namen zudem nicht verdient, denn unsere NPC-Feinde schießen auf allen Schwierigkeitsstufen schlechter als ein Innenverteidiger in der Kreisliga. Nur durch ihre gewaltige Anzahl stellen sie uns ab einem bestimmten Zeitpunkt doch vor eine Herausforderung. Noch weniger Hirn wurde anscheinend unseren KI-Begleitern eingepflanzt. In einer Solorunde meiden die drei NPCs die privaten Bereiche so lange, bis wir einen Fehler begehen und der Überfall in einen Kugelhagel ausartet. Zumindest in den Schusswechseln helfen sie uns also schon.

Das wäre soweit kein großes Problem, aber dass unsere Jungs







nicht einmal helfen können, den Tresor zu leeren, ist in einem Titel wie Payday 3 eine ziemliche Farce. Wir müssen jeden Geldstapel einzeln in Taschen packen und damit im Anschluss zum Fluchtwagen laufen. Zumindest je einen Sack voller Moneten transportieren unsere Begleiter, sobald wir ihnen die Tasche auf den Rücken werfen.

Grafisch kommt der Shooter insgesamt recht altbacken daher. Mit Next-Gen-Optik hat das Spiel noch nichts am Hut. Das kann sich

allerdings in der Zukunft ändern. Zum jetzigen Zeitpunkt läuft Payday 3 nämlich noch auf der Unreal Engine 4. Die Entwickler planen allerdings seit langem ein Upgrade auf die Unreal Engine 5. Wann genau das passiert, wissen wir aber noch nicht. Bis dahin bleiben die Texturen matschig und die Animationen äußerst hakelig.


Ein großes Lob verdient dagegen die musikalische Untermalung. Solange unsere Tarnung nicht aufgefliegen ist, bekommen

wir spannende Heist-Themes auf die Ohren, die auch aus Ocean's Eleven oder The Italian Job stammen könnten. Sobald wir uns die Maske über den Kopf ziehen, schlägt auch die Begleitmusik um und wird deutlich actionlastiger. Das ist ziemlich cool und sorgt definitiv für eine immersive Stimmung. Die englischen Originalsprecher machen außerdem einen guten Job und passen sich dem Raubüberfall-Setting sehr gut an. Eine deutsche Synchro gibt's zwar

nicht, dafür aber deutsche Texte und Untertitel.

Nachdem die Entwickler Payday 3 über einen längeren Zeitraum unterstützen wollen, erwarten uns in der Zukunft etliche Erweiterungen. In Payday 2 stehen uns beispielsweise mittlerweile über 80 Maps zur Verfügung. Zunächst einmal sollten aber einige Fehler behoben und am Balancing gearbeitet werden.

Insgesamt bietet das Spiel ein riesiges Spaßpotenzial. Vor allem mit Freunden inklusive Pläneschmieden, Absprachen und hin und wieder auch Chaos machen die Überfälle durchaus Laune. Allerdings steckt noch so viel mehr in Payday 3. Wir sind daher sehr gespannt, wie Starbreeze Studios den Shooter in den nächsten Wochen, Monaten und vermutlich sogar Jahren weiterentwickelt.

Seit dem 21. September ist es allen möglich, sich in die spannenden Überfälle auf PC, PS5, PS4, Xbox Series und Xbox One zu stürzen. Bis zu vier Spieler können sich im Koop-Modus in den bisherigen acht Levels austoben. Auf der Microsoft-Konsole und dem PC gibt's Payday 3 sogar im Game Pass, Playstation-Nutzer müssen mindestens 40 Euro zahlen. 

**FAZIT:** Ein durchaus spaßiger (Koop-)Heist-Shooter, aber mehr Fokus auf Stealth-Gameplay würde Payday 3 sehr gut tun!



WERTUNG

6



# Lies of P



**Genre:** Action-Rollenspiel  
**Entwickler:** Neowiz Games  
**Hersteller:** Round8 Studio/Neowiz  
**Termin:** 19. September 2023  
**USK:** ab 16 Jahren

In unserem Test zu Lies of P klären wir, ob das eigenwillige Soulslike mit Pinocchio-Steampunk-Setting uns unterhalten kann oder ob der Spielspaß uns stattdessen eine lange Nase dreht.

**Von:** Annika Menzel & Sascha Lohmüller

**N**achdem sich der Hype rund um Elden Ring langsam gelegt hat, ist es wieder an der Zeit, dass wir uns mit kleineren Titeln aus dem Spieleuniversum beschäftigen. Mit Lies of P steht erneut ein Soulslike vor der Tür, das sich wie schon Steelrising und Thymesia primär an Bloodborne orientiert, zumindest was Optik und Atmosphäre angeht. In Anlehnung an Carlo Collodis Geschichte über den verlogenen Pinocchio führt euch Lies of P in eine düstere Stadt namens Krat und verstrickt euch dort in diverse Lügengeschichten. Ein individuelles Setting ist jedoch keine Garantie für ein gutes Soulslike, denn nicht umsonst ist FromSoftware den kleineren Studios um einige Nasenlängen

voraus. Der Protagonist kämpft nämlich nicht nur gegen feindliche Puppen, denen die Sicherung durchgebrannt ist, sondern auch gegen sein eigenes System. Wir erklären euch wahrheitsgemäß in unserem Test, warum sich das Spiel trotz guter Ideen ziemlich eingerostet anfühlt.

**Eine Stadt wird zum Schrottplatz**  
 Die von Gepetto erschaffene Puppe namens P kommt zu Spielbeginn gerade rechtzeitig in die Gänge: In den Straßen von Krat und der weiteren Umgebung wüten aggressive Metallhaufen, die dem Puppenwahn zum Opfer gefallen sind. Euch betrifft das zum Glück nicht, weshalb ihr euch auf den Weg macht, dieser Plage ein Ende zu setzen





und euren Schöpfer wiederzufinden. Schon nach kurzer Zeit stoßt ihr im Hotel, das fortan zu eurer Basis wird, sowohl auf menschliche als auch mechanische Verbündete, die euch während eurer neuen Aufgabe zur Seite stehen.

Doch der Wahn ist nicht das Einzige, was die verbleibende Menschheit bedroht. Es breitet sich zunehmend eine hochansteckende Krankheit aus, die die Betroffenen mit der Zeit versteinert. Für euch persönlich gibt es zudem noch eine weitere Gefahr: Die Bruderschaft des schwarzen Kaninchens, die aus Stalkern – wie die Puppenjäger genannt werden – besteht, hat mit Gepetto und dadurch auch mit euch ein Hühnchen zu rupfen.

Wie es für das Soulslike-Genre typisch ist, ist die Geschichte eher ein Nebenprodukt. In *Lies of P* ist diese etwas präsenter als beispielsweise in *Bloodborne* oder *Dark Souls*, rückt aber trotzdem in den Hintergrund. Das ist auch gut so, denn anscheinend hatte das Entwicklerteam verschiedene Ideen und Ansätze, die sie nicht so recht verbinden konnten. Das Ergebnis: Eine Handlung, die im Grunde aus mehreren Abschnitten besteht, die eher aneinandergereiht als organisch wirken. So hatten wir mehrmals das Gefühl, kurz vorm Ende zu stehen, wurden dann aber durch weitere Gebiete überrascht.

Die Geschichte an sich ist dennoch passabel, aber eben in erster Linie Beiwerk. An einigen Stellen

hätten die Entwickler manches straffen oder gar Elemente weglassen können, was auch der Spielzeit zugutegekommen wäre. Selbst als erfahrene Soulsborne-Spieler werdet ihr gut 40 Stunden mit einem Durchgang beschäftigt sein, sofern ihr auch mal einen Blick abseits des Pfades riskiert. Damit ist *Lies of P* deutlich länger als viele seiner Genrekollegen, was in diesem konkreten Fall nicht unbedingt positiv ist, doch dazu später mehr.

#### Wer einmal lügt ...

Je nachdem, wie ihr euch im Verlauf der Geschichte entscheidet, seht ihr eines von unterschiedlichen Enden. In wichtigen Momenten habt ihr die Wahl zwischen Wahrheit und Lüge; und da Puppen

eigentlich nicht lügen können, *P* aber eine Ausnahme darstellt, eben eure Entscheidungen den weiteren Weg. Gepetto bittet euch, ein guter Junge zu bleiben, während Sophia, die euch für Levelaufstiege zur Seite steht, ermuntert, zu eurem eigenen Schutz auf Lügen zurückzugreifen – das letzte Wort liegt aber bei euch.

Allzu große Konsequenzen haben diese Entscheidungen im Spielverlauf allerdings nicht. Ein Beispiel dafür ist ein NPC, bei dem ihr durch Bosskämpfe erlangte Ergo-Brocken – das Pendant zu den Seelen aus *Dark Souls* – gegen Waffen oder Amulette eintauschen könnt. Er fragt euch nach einem sicheren Ort, woraufhin ihr ihm von dem Hotel



erzählen oder ihn, sogar zwei Mal hintereinander, anlügen könnt. Letztendlich landet er aber in eurer Basis, egal wofür ihr euch entscheidet. Dadurch entsteht das Gefühl, mit den Entscheidungen doch nicht so recht etwas bewirken zu können. Wir hätten uns gewünscht, dass solche Momente eine direkte Konsequenz hätten und unter Umständen sogar Spielinhalte blockieren würden. Ein Beispiel: Um das Hotel überhaupt betreten zu können, müssen wir lügen. Entscheiden wir uns im dazu passenden Dialog jedoch für die Wahrheit, müssen wir uns danach einfach doch noch für die Lüge entscheiden. Solche Szenen wirken inkonsequent im Hinblick darauf, was für ein charakteristisches Element es sein sollte.

Sichtbar wird die zunehmende Veränderung, die P durch seine Entscheidungen durchläuft, mehr an charmannten Details wie anderem Aussehen und wie die niedliche Katze aus dem Hotel auf ihn reagiert. Denn je mehr P lügt, desto menschlicher wird er mit der Zeit. Eine Art Fortschrittsanzeige gibt es nicht, wenn ihr jedoch im Verlauf des Spiels ein Gemälde mit einem sehr bekannten Gesicht darauf entdeckt, wird eure Tendenz daraufhin sehr humorvoll anhand des Bildes vermittelt – mehr wollen wir da nicht verraten.

#### Bloodborne trifft

#### Assassin's Creed: Syndicate

Womit Lies of P definitiv glänzen kann und sich keine Notlügen



ausdenken muss, ist die optische Gestaltung der Welt sowie die grafische Qualität. Dafür, dass es erst das zweite Spiel des Entwicklerstudios Round8 ist, das zum koreanischen Publisher Neowiz gehört, sieht es wirklich eindrucksvoll aus. Mit großen AAA-Produktionen kann es nicht ganz mithalten, aber es hat uns sehr positiv überrascht. Zudem läuft es bis auf die Tatsache, dass manche Texturen ins Bild ploppen beziehungsweise kurz schwarz werden, recht reibungslos, was direkt zum Release leider keine Selbstverständlichkeit zu sein scheint.

Historisch ist das Spiel in der Belle Époque angesiedelt, also etwa um das Jahr 1900 herum. Das bietet nicht nur den perfekten zeit-

lichen Rahmen für das Spiel, was technischen Fortschritt anbelangt, sondern passt gleichzeitig zu zwei literarischen Phänomenen: Einerseits spielen Puppen beziehungsweise Automaten in der schwarzen Romantik, die sich Anfang des 19. Jahrhunderts verorten lässt, bereits eine Rolle, andererseits ist Collodis Originalgeschichte über die Holzpuppe Pinocchio im Jahr 1883 veröffentlicht worden.

Die Spielwelt lässt sich als eine Mischung aus Gothic und Steampunk bezeichnen und sorgt für eine düstere, aber nicht gruselige Atmosphäre, die wirklich gelungen ist. Die Ausmaße des Puppenwahns werden vor allem in den Stadtgebieten von Krat deutlich, überall lie-

gen zerstörte Kutschen samt leblosen Pferden herum, Häuser wurden verbarrikadiert und es brennt an jeder Ecke. Die einzelnen Gebiete sind abwechslungsreich gestaltet, teilweise allerdings zu nah am spielerischen Vorbild dran.

Dass sich Soulslikes an den Genre-Vorreitern orientieren, ist nicht nur gang und gäbe, sondern auch erwünscht. Besonders Bloodborne-Fans, die bisher vergeblich auf eine Fortsetzung warten, dürften sich über die zunehmende Anzahl an Titeln freuen, die zu dieser Stil-Richtung anstelle des Fantasy-Settings von Dark Souls tendieren – es gibt jedoch auch ein „Zu viel des Guten“. Lies of P ist keinesfalls eine schnöde Kopie,







da die Entwickler viele eigene Ideen einbringen, es gibt jedoch sehr auffällige Parallelen.

Das beginnt schon mit dem Soundeffekt, wenn ihr einen Gegenstand einsammelt, der quasi identisch mit dem aus Bloodborne ist. Außerdem gibt es ein Waldgebiet mit angrenzendem Dorf, das bei uns für ein richtiges Déjà-vu gesorgt hat. Und die zerstörten Straßen in der Stadt könnten genauso gut aus einem moderneren Yarnam stammen. Da die Areale aber für ausreichend Abwechslung sorgen und es genügend eigenständige Kreationen gibt, drücken wir nochmal ein Auge zu.

#### Ein Puppenwerkstatt-Simulator

Wo wir das allerdings nicht tun können, ist beim Gameplay: Das Herzstück ist gleichzeitig die Schwachstelle und sorgt dafür, dass Lies of P sein eigenes Potenzial nicht ausschöpft. Prinzipiell läuft das Spiel so ab, wie es sich für ein Soulslike gehört: Ihr kämpft euch durch verschiedene Gebiete und schaltet währenddessen Abkürzungen frei, das Leuchtfeueräquivalent namens Stargazer dient zum Schnellreisen und Rasten, am Ende eines Gebiets wartet ein herausfordernder Boss auf euch und bei jedem Tod bleibt eure Währung an der Stelle eures Untergangs liegen, bis ihr sie wieder einsammelt – so weit, so gut!

Ihr findet außerdem nicht nur am laufenden Band Waffen, sondern könnt deren Griffe und Klingen







beliebig miteinander kombinieren sowie das Skalieren mit bestimmten Statuswerten verändern und so eine individuelle Ausrüstung erschaffen. Der linke Arm von P wird kurzerhand zu einer Legionswaffe, die zum Beispiel Feuerströme versprüht, Elektroschocks verpasst oder kleinere Gegner heranzieht.

Außerdem gibt es je nach Waffenkonstellation spezielle Fabel-Angriffe, die sich während des Kampfes aufladen müssen. Dazu kommt, dass ihr nicht nur zwischen eure Waffe wieder schärfen müsst, sondern diese kurzzeitig mit einem besonderen Statusseffekt wie Feuerschaden versehen könnt. Allerdings ist das normale Schleifen nur in bestimmten Situationen notwendig und nichts, worauf ihr wirklich konstant achten müsst.

Zudem gibt es mit dem P-Organ einen Fähigkeitenbaum, durch den ihr mithilfe von Quarz hilfreiche Verbesserungen freischaltet. Das Material bekommt ihr beispielsweise von Minibossen oder aus Schatztruhen. Je nach Verbesserung müsst ihr zwei bis vier Stück davon investieren, um sie freizuschalten, jedoch habt ihr bei jedem Slot bereits die Auswahl für ein kleines Upgrade aus vier verschiedenen Kategorien, wodurch ihr euren Naseweis individuell anpassen könnt.

Da vor allem die Bossgegner anfällig gegen unterschiedliche Statusseffekte sind, ist die Zusammenstellung der Ausrüstung nicht nur eine Frage des präferierten Spiel-



stils, sondern auch der aktuellen Herausforderung. Zur Vorbereitung tauscht ihr die gewonnen Ergos bei Sophia gegen Levelerhöhungen ein, die vor allem direkt vor Bosskämpfen wichtig sind, wenn ihr zu wenig Schaden macht und euch deshalb schwertut.

Und das werdet ihr, denn Lies of P ist schwierig. Verdammt schwierig! Einsteigern können wir es absolut nicht ans Herz legen. Wenn das Setting es euch angetan hat, sammelt erstmal etwas Erfahrung in den FromSoftware-Spielen oder einfacheren Soulslikes wie Steelrising, sonst werdet ihr vermutlich nicht weit kommen und vor allem keinen Spaß haben. Selbst mit Soulsborne-Experti-

se hatten wir es nicht leicht, was auch unser großer Kritikpunkt an dem Spiel ist.

#### **Schwieriger ist nicht gleich besser!**

Ja, mit dieser Aussage begeben wir uns auf dünnes Eis, schließlich macht der hohe Schwierigkeitsgrad diese Spiele aus. Aber es kommt ganz darauf an, wie er zustande kommt und mit potenziellem Frust umzugehen weiß. Hier schießt sich Lies of P selbst ins hölzerne Knie, denn der Titel scheint nicht zu wissen, worauf er seinen Fokus legen will, was sich in fast jedem Bosskampf widerspiegelt.

Denn bei der Konzeption haben sich die Entwickler anscheinend mehr an FromSoftwares schlech-

ten Angewohnheiten als an ihren gelungenen Kreationen orientiert. Die größten Probleme sind die verzögert ausgeführten Angriffe, auf die fast alle Endgegner zumindest teilweise zurückgreifen, und wilde Kombos, die nicht nur schnell, sondern auch unübersichtlich sind. Dadurch wird das Reagieren stark erschwert, zumal die Bosse scheinbar willkürlich noch optionale Schläge dranhängen können.

Es gibt nur wenige Momente, in denen ihr halbwegs sicher zuschlagen oder euch heilen könnt. Dazu kommt die nächste Fehlentscheidung: Während die Vorbilder sich klar für jeweils eine Option aus Parieren oder Ausweichen entschieden haben und die andere





stark in den Hintergrund rückt, ist hier beides gefragt. Vor allem zu Beginn ist die Ausweichrolle allerdings absolut unbrauchbar und das richtige Zeitfenster für eine Parade zu treffen, erfordert stumpfes Auswendiglernen.

Im Gegensatz zu Sekiro, was es zu seinem Kernelement gemacht hat, so lange die gegnerischen Hiebe abzuwehren, bis die Haltungsleiste bricht, müsst ihr bei Lies of P bereits deshalb Parieren, um nicht direkt in einer verheerenden Kombi gefangen zu sein. Bei manchen Angriffen ist Ausweichen dann doch wieder praktischer, um mal für kurze Zeit der Schusslinie zu entkommen. Eine Kombination aus beidem ist also essenziell dafür, nicht das Zeitliche zu segnen, überhaupt mal Schaden auszuteilen ist so aber knifflig.

Dafür müsst ihr im Grunde die, aus welchem Grund auch immer unsichtbare, Haltungsleiste der Bosse brechen, um sie in den Überwältigbar-Status zu versetzen. Dieser hält allerdings selbst

mit Verbesserungen aus dem Fähigkeitenbaum nur für eine knappe Zeitspanne an, in der ihr noch mit einer aufgeladenen Attacke treffen müsst, um überhaupt den „tödlichen“ Angriff ausführen zu können. Bei den meisten Bossgegnern macht der im Verhältnis allerdings so wenig Schaden, dass sich diese Manöver nicht einmal belohnend anfühlen.

#### Kurzschluss beim Bosssdesign

Ein weiteres Element, dass sich das Entwicklerteam abgeschaut hat, sind mehrphasige Bosse mit zwei kompletten Lebensleisten. Was FromSoftware gelegentlich nutzt, kommt in den gut 40 Stunden von Lies of P einige Male vor. In solchen Fällen muss besonders drauf geachtet werden, dass die Herausforderung bei aller Liebe für einen hohen Schwierigkeitsgrad fair bleibt, jedoch sind die jeweils ersten Lebensleisten in diesen Kämpfen etwas zu groß im Hinblick darauf, was danach noch kommt.

Auch vor mehreren Gegnern gleichzeitig in einer Arena machen Round8 Studio und Neowiz nicht Halt. Dabei haben sie sich zwar offenbar Mühe gegeben, dass nur einer statt beide gleichzeitig aggressiv auf die verlogene Puppe losgeht, immer gelingt ihnen das allerdings nicht. Um euch die Kämpfe etwas zu erleichtern, könnt ihr vor vielen zudem ein Gespenst beschwören, das euch im Kampf zur Seite steht. In manchen Auseinandersetzungen hatten wir das Gefühl, dass sie darauf ausgelegt waren, sie mit dieser Form der Unterstützung auszutragen, in anderen stand das Gespenst eher im Weg.

Es gibt sogar mit den Goldmünzenfrüchten eine gesonderte Form der Währung, von der ihr durch ein Echtzeit-Feature nach und nach mehr sammeln könnt und die primär zur temporären Verstärkung des Gespenstes eingesetzt wird. Diese Früchte braucht ihr ansonsten nur, wenn ihr eure Levels oder Verbesserungen des P-Organs neu

verteilen wollt, was ihr aber erst nach etwa der Hälfte des Spiels freischaltet.

Der Vergleich mit den Titeln von FromSoftware fällt für die wenigsten Soulslikes vorteilhaft aus, da sie weiterhin der Goldstandard bleiben. Allerdings würde es manchen Spielen auch ganz gut tun, wenn sie sich von den Vorbildern lösen und ihren eigenen Weg als Action-Rollenspiele gehen. Denn in einem guten Bosskampf im Soulsborne-Stil wollen wir verschiedene Taktiken ausprobieren, die Angriffsmuster lernen sowie die richtigen Momente zum Angreifen finden und dabei in einen Rhythmus kommen, der am Ende für ein befriedigendes Gefühl sorgt.

In Lies of P besteht die Lösung eher darin, die nicht intuitiven Zeitfenster zum Parieren stumpf auswendig zu lernen, zwischendurch irgendwie mit Legionswaffen oder Schleifsteinen passenden Elementschaden hinzuzufügen und hoffentlich die tödlichen Angriffe durchzukriegen, bevor der entsprechende Balken schon wieder verschwindet – was vor allem deshalb schwierig ist, weil sich P im Gegensatz zu den Gegnern eher hölzern bewegt. Er ist und bleibt eben eine Puppe, egal wie viele Lügenmärchen er uns auftischt.

Lies of P erschien am 19. September für PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S sowie PC via Steam. Die düstere Atmosphäre passt perfekt in die anstehende Jahreszeit, jedoch müsst ihr euch auf einigen Frust gefasst machen, wenn ihr euch nach Krat wagt. Das hervorragende optische Design, die stimmungsvolle Atmosphäre und die unterhaltsamen Gebiete können leider nicht die schlechten Bosse und die Schwächen im Kampfsystem ausgleichen. ❑

**FAZIT:** Lies of P spielt sich leider längst nicht so gut, wie es aussieht. Die gelungene Konzeption wird durch die Schwächen im Kampfsystem überschattet. Nichts für Einsteiger!







# The Crew: Motorfest

Ubisoft will es noch einmal wissen: Mit Motorfest geht The Crew in die dritte Runde und bietet sich endgültig den Fans von Forza Horizon an. Wir klären im Test, ob das Rennspiel den großen Konkurrenten einholen kann oder ihm doch nur wieder hinterherfährt.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Johannes Gehrling

**D**as Rennspiel-Genre ist einfach nicht totzukriegen: Egal, ob wir dem Strand des Arcade-Klassikers Out Run (1986) folgen, im futuristischen Wipeout (1995) durch Tunnel und über Bergmassive rasen oder Runde um Runde über den ewig langen Nürburgring von Project Cars heizen (2015) – all diese Spiele leben vom Reiz der Geschwindigkeit. Schließlich dürfen wir uns virtuell beliebig viele Unfälle erlauben, ohne realen Sach- oder gar Personenschaden zu provozieren.

Leider leidet das Genre seit Jahren unter einer bedrückenden Ideenlosigkeit, weshalb sich abseits etablierter Marken wie Gran Turismo (seit 1997) oder Forza Motorsport (seit 2005) kaum noch ein weiteres Rennspiel auf die Bühne traut.

Zu den wenigen Ausnahmen der jüngeren Vergangenheit gehörten The Crew (2014) und The Crew 2 (2018), in denen Ubisoft flotte Autorennen mit einer offenen Spielwelt und einem neumodischen MMO-Konzept kombinierte. Beide Teile wurden für ihre tolle Kulisse

sowie einen gigantischen Fuhrpark gelobt und gleichzeitig für ihre sehr Arcade-lastige Steuerung sowie die Always-Online-Pflicht selbst für Solo-Zocker getadelt.

Das neue The Crew: Motorfest ist folgerichtig der dritte Streich. Und die Entwickler von Ubisoft Ivory Tower machen endgültig keinen Hehl mehr daraus, welches Vorbild sie sich zur Brust genommen haben: die kunterbunte, 2012 gestartete Racing-Serie Forza Horizon.

Entsprechend steht euch in Form von Hawaii eine frei zugäng-

liche Insel zum Erkunden zur Verfügung, die mit einem herrlich verzweigten Straßennetz glänzt und zu einem einzigen Rennspielfestival umgebaut wurde.

## Sonniger Spielplatz für PS-Freaks

Auch wenn die Spielwelt im Vergleich zu The Crew 2 deutlich geschrumpft ist, gibt es in Motorfest immer noch viel zu entdecken und zu erleben. Schließlich haben die Entwickler sämtliche Inhalte einfach kompakter und dichter nebeneinander platziert.





Im Zentrum stehen die sogenannten Playlists, die jeweils sechs bis neun Events umfassen. Jede dieser Listen ist einem Thema unterstellt – von den neonleuchtenden „Made in Japan“-Kursen über ruppige Motocross-Strecken bis hin zu Bootsrennen am umliegenden Rand der Insel. Zu den Events zählen beispielsweise klassische Wettrennen, in denen insgesamt acht Kontrahenten um den schnellsten Weg zur Zielflagge kämpfen. Mal handelt es sich um einen überschaubaren Rundkurs, den ihr mehrmals durchfahren müsst, mal um eine abgesteckte Wegstrecke, die euch mitten durch die lebendige Szenerie von Hawaii führt.

Des Weiteren stehen euch kleinere Duelle gegen ein bis drei Gegner bevor, sollt ihr möglichst viele Punkte beim Driften sammeln oder in den Drag Racings ein gerades Wegstück mit optimal ausgeführten Gangwechseln meistern.

Als besonders originell entpuppt sich die Playlist „Vintage Garage“, in der ihr alte amerikanische

Cadillacs aus den 1960er-Jahren steuert. Diese besitzen nämlich im Gegensatz zu neomodischen Autos kein GPS, sodass ihr einige Events mithilfe von abfotografierten Wegpunkten absolvieren müsst.

Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad und der finalen Platzierung erhaltet ihr Erfahrungspunkte sowie Geld. Letzteres benötigt ihr primär für die insgesamt über 600 Fahrzeuge von über 50

Herstellern, die die Macher modelliert haben. Von Straßenwagen über Motorräder und Quads bis hin zu Oldtimern, Formel-1- und Rallye-Boliden ist alles dabei, was sich PS-Freaks wünschen.



Ihr könnt eure Wagen zudem optisch etwas tunen, indem ihr beispielsweise die Motorhaube ersetzt oder eine Verzierung auf die Karosserie sprühen lasst. Ungeduldige Naturen geben im Ingame-Shop echte Kohle aus, um sich das eine oder andere Goodie zu leisten. Möchtet ihr hingegen die Performance eines Fahrzeugs verbessern, dann solltet ihr sie mit frischen Bauteilen ausstatten, die ihr wiederum im Rahmen der Events verdient.

Die meisten Playlists erfordern den Kauf eines speziellen Autos, damit ihr überhaupt Zugang zu den Events erhaltet. Doch kurioserweise kommt dort der frisch erstandene Untersatz gar nicht zum Einsatz: Das Spiel diktiert für jeden Wettbewerb ein bestimmtes Auto vor, das euch die virtuellen Veranstalter leihen. Erst wenn ihr den Parcours erfolgreich geschafft habt, dürft ihr ihn mit einem beliebigen Auto wiederholen und so eure Zeiten verbessern.

Jenseits der Playlists locken weitere Herausforderungen und Nebenaktivitäten, die euch dauerhaft motivieren sollen. Erstere erinnern an Trophäen und Achievements, in denen ihr beispielsweise eine bestimmte Strecke zu einer bestimmten Uhrzeit fahren oder einen vorgegebenen Weg ohne Kollision meistern müsst.

Als etwas interessanter erweisen sich die Nebenaktivitäten, die euch im wahrsten Sinne des Wortes im Vorbeifahren begegnen. So stoßt ihr mitten auf der Straße auf Radarkontrollen, die es in einer Mindestgeschwindigkeit zu passieren gilt. An anderer Stelle erscheinen vor euren Augen mehrere Slalomstangen, die ihr nun geschickt im Zickzack umfahren sollt. Oder ihr müsst plötzlich vor einem roten, pulsierenden Kreis flüchten, der auf eurem GPS-Radar aufploppt und immer größer wird.

Passionierte Sammler hingegen machen sich auf die Suche nach kleinen Reifenstapeln oder Statuen, die auf der ganzen Inselwelt verteilt herumliegen. Richtig knifflig sind die Fotografie-Herausforderungen, bei denen ihr anhand einer kurzen Beschreibung spezielle Punkte aufsucht und ablichtet.

#### Künstliches Gummiband

Bei vielen Wettbewerben machen euch KI-Gegner das Leben schwer. Die beiden Vorgänger wurden diesbezüglich stark für ihren auffälligen Gummiband-Effekt kritisiert, demzufolge man seine Kontrahenten nie so richtig abhängen konnte. Der Effekt fühlt sich in Motorfest etwas



weniger streng an, ist jedoch zweifelsohne wieder mit von der Partie.

Dies fiel uns besonders im finalen Wettrennen der Playlist „Liberty Walk“ auf, das fast 20 Minuten Zeit in Anspruch nahm. Zunächst konnten wir die Widersacher mühelos abhängen und in der Tat eine ganze Weile auf Distanz halten – bis sie plötzlich aus heiterem Himmel an uns vorbeirauschten und nicht mehr einzuholen waren. Sie traten erst gegen Ende auf die Bremse und lieferten sich mit uns ein hartes Kopf-an-Kopf-Rennen.

Ähnlich unausgegoren fühlt sich die Wahl des Schwierigkeitsgrades an: Manchmal rauscht ihr selbst auf der zweithöchsten Stufe locker als Sieger ins Ziel, dann landet ihr plötzlich beim zweitniedrigsten mit Mühe und Not auf dem Treppchen.

Dafür habt ihr in den Rennen Zugriff auf zwei sehr nützliche Hilfen, die jeglichen Frust im Keim ersticken lassen: Zum einen besitzt nahezu jedes Fahrzeug einen Boost, der euch für einen kurzen Moment auf Höchstgeschwindig-

keit beschleunigt und sich nur langsam wieder auffüllt. Zum anderen hat Ubisoft auf die Kritik bezüglich The Crew 2 reagiert und bietet Einsteigern eine Rückspulstaste an, dank der sie die letzten 15 Sekunden rückgängig machen und die darin gemachten Fehler korrigieren dürfen.

#### Super Sound, peinliche Sprecher

Eine Story wie im ersten Teil von The Crew gibt es in Motorfest nicht, wohl aber Kommentatoren und Moderatoren. Diese labern euch unentwegt ins Ohr und nerven mit ihren Plattitüden und oberflächlichen Sprüchen.

Besonders dämlich ist Jim aus der Playlist „American Muscle“: Er ist in einem der ersten Events besonders stolz auf seinen für euch ausgewählten Soundtrack, weshalb er ihn unbedingt alle paar Sekunden erwähnen und ihn ständig mit seinem eigenen Gequatsche unterbrechen muss. Argh! Der Rest der Soundkulisse könnte wiederum nicht besser sein: Der Moto-

rensound klingt satt, jede Playlist wurde mit zur Szenerie passend lizenzierten Songs bestückt und die US-Band Blue Stahli hat gar einige sehr gelungene Electronic-Rock-Stücke eigens für das Spiel komponiert.

Viel Lob ernten auch die Grafik und die allgemeine technische Umsetzung: Die Spielwelt wirkt dicht besiedelt und stemmt mühelos dutzende von Fahrzeugen, die über die Straßen flitzen. Zwar könnte die Kulisse ein paar verspielte Animationen vertragen, und so manche Bodentextur wirkt arg flach, wenn man sie genau betrachtet. Jedoch werdet ihr diese kleinen Mängel kaum wahrnehmen, während ihr mit bis zu 250 Sachen über die Straßen brettert und im Rausch der Geschwindigkeit alles um euch herum vergesst.

#### Arcade anstatt Simulation

Überhaupt möchte The Crew: Motorfest bewusst brachial und einfach sein: Die Fahrzeugsteuerung ist erstaunlich simpel und





orientiert sich eher an einem GTA 5 als an Forza Motorsport 7 (2017). Selbst bei scharfen Bremsungen oder einer vom Regen durchnässten Straße kommt ihr mit den meisten Kutschen selten ins Rutschen oder Schlittern.

Kollisionen mit anderen Autos, Bäumen oder Abgrenzungen sorgen oftmals nur für einen abrupten Stillstand ohne sonstige Konsequenzen. Das Schadensmodell ist rudimentär; es beschränkt sich auf einige optische Kratzer im Lack oder auf der Windschutzscheibe. Deshalb sollten Simulationspuristen eher Abstand vom Motorfest nehmen, während der Gelegenheitsfahrer umso mehr Freude am leichten Einstieg haben.

Über kurz oder lang möchte man sich sicherlich auch einem Multiplayer-Rennen widmen, denn schließlich ist The Crew: Motorfest laut eigenen Angaben ein MMO und entsprechend nur online spielbar. Nur leider wird das

Spiel seinem Anspruch kaum gerecht, weil es bislang an Optionen mangelt. Ihr könnt beispielsweise an einem Grand Race mit bis zu 28 Fahrern teilnehmen, wo ihr nach jedem Drittel der Strecke ein anderes Auto zugeteilt bekommt. Demolition Royale hingegen kopiert das Battle-Royale-Konzept aus PUBG, Fortnite und Co. und wirft 32 Autos in eine Arena, worin sie sich gegenseitig schrotten müssen. Hier kommt im Übrigen dann doch noch ein Schadensmodell zum Einsatz, sodass die Fahrzeuge zumindest optisch immer weiter zerknautscht und demoliert aussehen.

Ubisoft möchte in regelmäßigen Abständen einen neuen Summer Contest inszenieren, der frische Events und Herausforderungen anbietet. Oder ihr begeben euch zur Custom-Show und stellt euer getuntes Auto zur Schau, in der Hoffnung, von möglichst vielen Mitspielern gewählt zu werden.

Ansonsten mutet es eher seltsam an, warum man in The Crew: Motorfest selbst für den Singleplayer-Spaß ständig mit dem Internet verbunden sein muss. Wir haben während des Tests viele Spielstunden in die Playlists investiert, in denen wir praktisch komplett allein waren. Natürlich haben wir nebenbei die zahlreichen von menschlichen Spielern kontrollierten Fahrzeuge registriert, die in der offenen Spielwelt durch die Gegend huschen. Allerdings dürfen wir nicht mit ihnen interagieren und mangels Kollisionsabfrage auch keine Unfälle provozieren. Im Grunde könnten auch klassische KI-Bots über den Asphalt rollen, ohne dass es in puncto Atmosphäre einen Unterschied gemacht hätte.

Ein weiteres Feature, das wir mit gemischten Gefühlen betrachten, sind die Boots- und Flugzeugrennen. Für diese gibt es eine eigene Playlist, in der ihr entweder dem wilden Wellengang im Wasser oder

den windigen Böen in der Luft trotzen müsst. Spätestens hier merkt man, dass Steuerung und Fahrphysik von The Crew: Motorfest simpel gestrickt sind und eher den Flair eines Bonus-Minispiels anstatt einer akkuraten Simulation haben.

Umso witziger ist die Option des Fahrzeugtypwechsels, den ihr per Knopfdruck vollzieht: Selbst wenn ihr mit eurem Flugzeug weit oben durch die Lüfte schwebt, dürft ihr es jederzeit in ein Auto verwandeln. Dieses stürzt sogleich den Boden und offenbart dank des praktisch nicht vorhandenen Schadensmodells keine Schramme, sobald es mit voller Wucht aufschlägt. Das mag zwar nicht realistisch sein, ist aber ungemein praktisch und zuweilen durchaus komisch anzusehen. ❑

**FAZIT:** The Crew: Motorfest erfindet das Rad nicht neu und die simple Steuerung schreckt alle ab, die auf anspruchsvolle Simulationen stehen. Doch Umfang, Fuhrpark und Playlist-Vielfalt sind Ausgleich genug, um mit der Rennspielkonkurrenz mithalten zu können.







# Cocoon

**Genre:** Action-Adventure  
**Entwickler:** Geometric Interactive  
**Hersteller:** Annapurna Interactive  
**Termin:** 29. September 2023  
**USK:** ab 6 Jahren

Cocoon, das neue Puzzle-Abenteuer vom Schöpfer der Indie-Meisterwerke Inside und Limbo, nimmt den Spieler mit auf eine magische Reise voller surrealer, verspielter Welten. Im Test klären wir, ob sich der Ausflug auch lohnt.

Von: Daniel Link

**Z**u Beginn von Cocoon zieht man eine Kugel auf einer Art Schiene von einem Ende zum anderen. Am Ende von Cocoon platziert man Kugeln, die ein begehbare Taschenuniversum beinhalten, in der richtigen Reihenfolge innerhalb anderer solcher Kugeln, um eine Tür zu öffnen. Dazwischen bereist man ein paar wunderschön gestaltete Welten und löst Puzzles, indem man Schalter aktiviert, Plattformen bewegt und Brücken ausfährt. Diese Plattformen sind jedoch nicht einfach nur Plattformen, sondern in vielen Fällen Käfer oder andere magisch wirkende Kreaturen, die Cocoon einen ganz eigenen, surrealen Charme verleihen. Konzepte, die man aus der realen Welt zur Genüge kennt, werden in Cocoon transformiert und in etwas Abstraktes verwandelt. Obwohl das Spiel ziemlich linear mit wenigen versteckten Pfaden ist, fühlt es sich trotzdem

wie ein Abenteuer voller Geheimnisse an, die Welt von Cocoon zu durchstreifen.

## Mit einer Taste durch den Kosmos

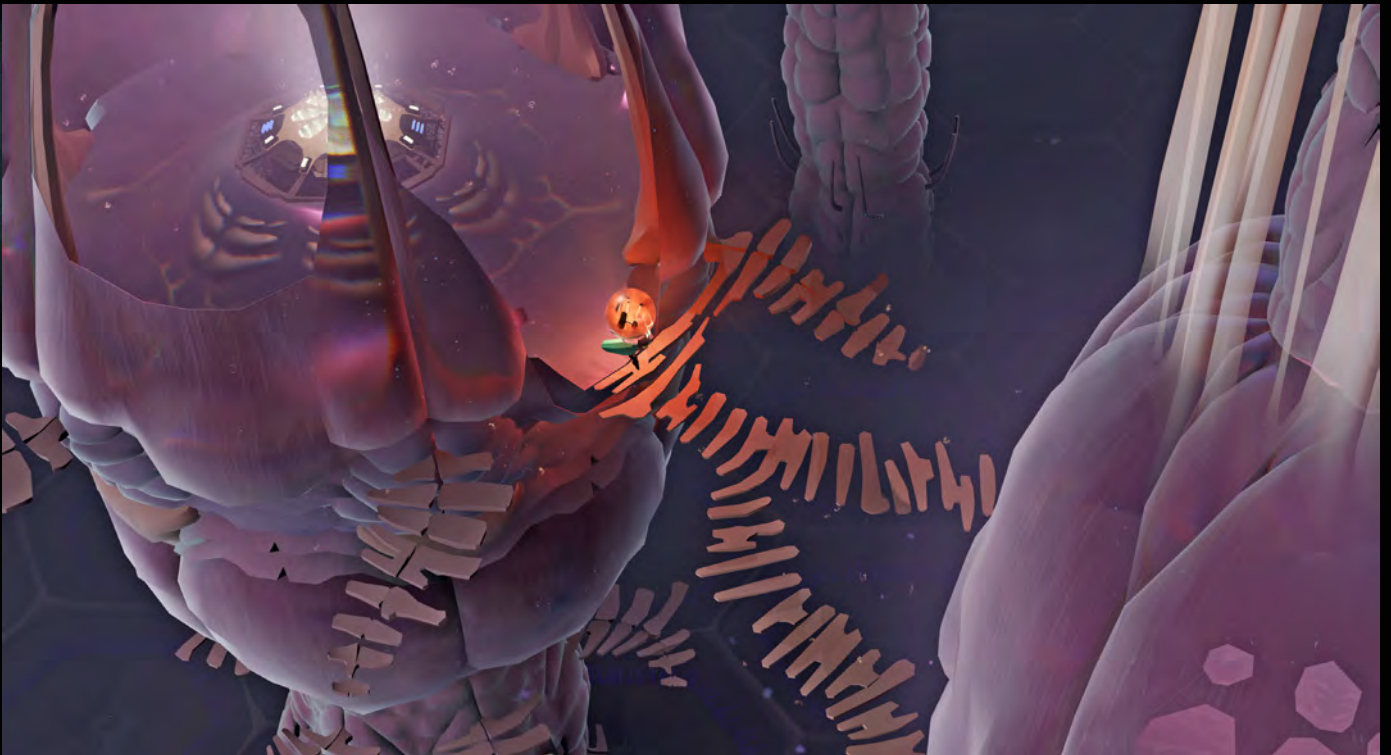
In Cocoon verlässt man sich lediglich auf einen Analogstick und

einen einzelnen Button. Fans von Jeppe Carlsen, Schöpfer von Limbo und Inside, werden sich also auch in seinem neuesten Projekt direkt wohlfühlen. Als 3D-Puzzler findet sich der Spaß in Cocoon natürlich darin, die verschiedenen Hinder-

nisse zu überwinden. Durch die recht simple Steuerung sind Lösungen für Probleme meist jedoch sehr offensichtlich. Schließlich kann der geflügelte humanoide Protagonist nur begrenzt mit der Welt um sich herum interagieren. Sieht man da-







her eine Kugel mitten in der Wildnis liegen, kann man gar nicht anders, als sie hochzuheben, zu verschieben, oder was auch immer die Spielfigur auf Knopfdruck eben mit ihr anstellt.

Sobald man weiter im Spiel voranschreitet, werden die Puzzles zumindest ein wenig anspruchsvoller. Recht bald wird man von einer Plattform aus der anfänglichen Wüstenwelt katapultiert und findet sich in einer kalten, mechanisch wirkenden Umgebung wieder. Die Welt, in der man sich gerade noch befand, existiert hier innerhalb ei-

ner orange leuchtenden Kugel, die der Protagonist per Knopfdruck auf seinen Rücken stemmt. Platziert man sie auf dafür vorgesehene Sockel, fungiert sie als eine Art Energiequelle, mit der man etwa knochige Brücken erscheinen lässt. Durch wieder andere Sockel kehrt man in die warmen Dünen des orangenen Planeten zurück. Einige Hindernisse in der einen Welt lassen sich über einen Mechanismus in der anderen aus dem Weg schaffen. Geschicktes Hin- und Herreisen wird schnell zur wichtigsten Mechanik von Cocoon.

Mit zwei Welten ist es jedoch noch nicht getan und gegen Ende des Spiels rennt man mit insgesamt vier Taschenuniversen durch die Gegend. Jeder neuen Welt wird genug Zeit gewidmet, damit man die innewohnenden Mechaniken auch wirklich versteht. Erst nachdem man sich mit den neuen Orbs wirklich wohlfühlt, werden die bisher gelernten Mechaniken miteinander verbunden. Auch, wenn man über Bosskämpfe die versteckten Eigenschaften der Kugeln erweckt, fokussiert sich das Spiel vorerst auf diesen Teilaspekt. Die orangefar-

bene Kugel bringt etwa andernfalls unsichtbare Wege über ihre Aura zum Vorschein.

Durch diese Fähigkeit erschließt man sich neue Pfade, erreicht dann jedoch eine Stelle, an der die grüne Kugel benötigt wird. Für interdimensionale Reisende natürlich kein Problem. Man verstaut die grüne, sumpftartige Welt ganz einfach innerhalb der orangefarbenen Kugel und holt sie wieder heraus, sobald man am Ziel angekommen ist. An anderen Stellen muss man weiter zurücklaufen, um die Lösung zu finden. Überfordert wird man auf-



grund der linearen Struktur und der minimalistischen Steuerung von Cocoon jedoch nie.

Die Entwickler haben es geschafft, das meiste aus dem einen Knopf, den man zum Interagieren mit der Welt von Cocoon nutzt, herauszuholen. Selbst die Bosskämpfe erhielten maßgeschneiderte Mechaniken. Man weicht einem überdimensionalen Käfer aus, bis ein Orb erscheint, mit dem man den Boss nach und nach in die Knie zwingt. Oder man fliegt über ein Feld voller klebriger, alienartiger Flora, mit nur ein paar kleinen, verteilten Flächen, auf denen man sich frei bewegen darf.

Auch die Puzzles sind trotz der simplen Steuerung recht clever, jedoch nicht sonderlich kompliziert. Nach nur einem Blick weiß man meist genau, was das Spiel von einem will. Erst zum Schluss wird Cocoon ein wenig anspruchsvoller, doch insgesamt läuft man einfach durch das Spiel, ohne jemals wirklich stehen bleiben zu müssen, um zu überlegen. Gerade, wenn das Spiel richtig Fahrt aufnimmt, also nach etwa vier bis fünf Stunden, ist es dann auch schon vorbei. Ein oder zwei zusätzliche Orbs hätten dem Puzzle-Aspekt von Cocoon sicherlich geholfen. So bleiben die Glücksgefühle anderer Genrevertreter, nachdem man dort ein besonders schweres Rätsel gelöst hat, leider aus.

#### Die Welt ist ein Dorf

Was den Titel wirklich hervorstechen lässt, sind die wunderschöne Optik mit den wunderbar aussehenden Umgebungen und sein fantastisches audiovisuelles Design. Jede Welt hat eine ganz eigene Farbpalette und ein Set an spezifischen Maschinen und Organismen. Von der braun-orangen Wüste mit den warmen Sanddünen bis hin zur alienartigen Welt des lilafarbenen Orbs. Die Architektur verbindet auf verspielte Art und Weise natürliche Strukturen mit absurd wirkenden Gerätschaf-

ten, deren Zweck man jedoch trotz ihrer Außergewöhnlichkeit auf den ersten Blick begreift. Dann wird man während des Spielens mit triumphalen Klängen belohnt, die fast ein wenig an The Legend of Zelda erinnern, wenn man näher an die Lösung eines Rätsels gelangt. Es ist gar nicht so leicht zu beschreiben, wie hübsch Cocoon in seiner Gesamtheit ist. Das macht es umso tragischer, dass sich die Welt von Cocoon nicht wirklich erkunden lässt.

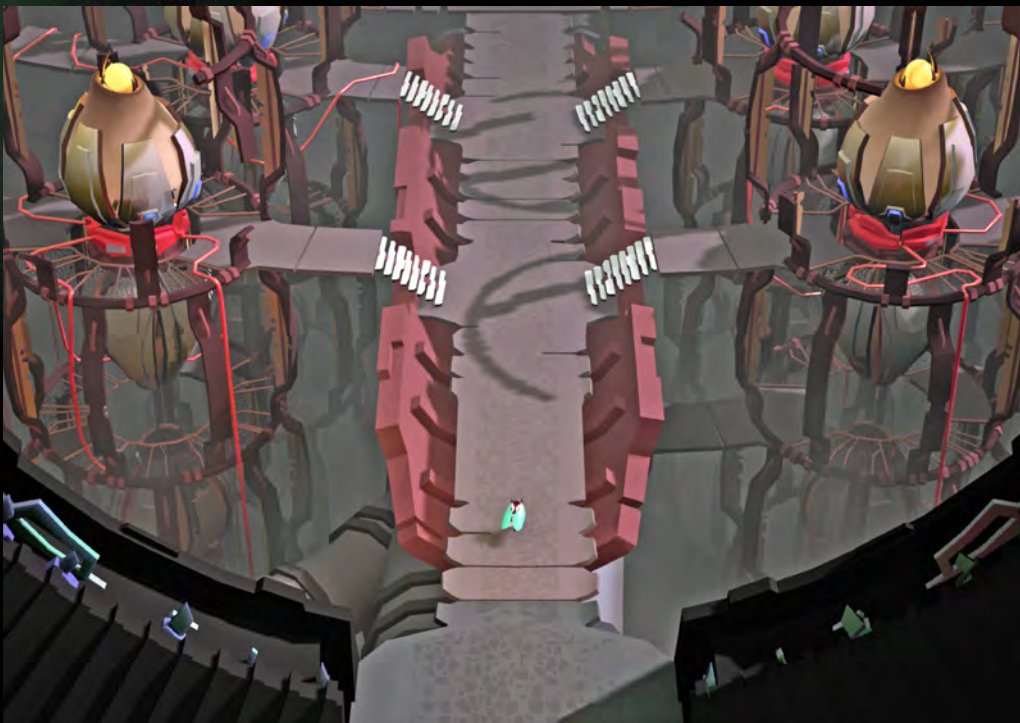
Es gibt zwar ein paar Geheimnisse, diese sind aber recht offen plat-

ziert. Hier und da wurden ein paar Abzweigungen verstreut, der Großteil davon führt jedoch sehr schnell in eine Sackgasse. Sie fügen dem Spiel also eigentlich nichts hinzu, sondern sind irgendwann eher nervig, wenn man wiederholt hin- und herlaufen muss, weil man verständlicherweise jeden Pfad ausprobieren möchte, falls doch irgendwo ein richtiges Geheimnis versteckt ist.

Dieses lineare Design passt jedoch gleichzeitig wunderbar zum allgemeinen Spielgefühl von Cocoon. Eine ganze Welt verwandelt sich in ein schlichtes Objekt







in der nächsten. Ein ganzer Planet ist nur eine Kugel in der Gesamtheit des Universums. Gleichzeitig funktioniert das Ökosystem jeder Welt aber nur im Einklang mit den anderen. Der Protagonist ist kein Held, der die Welten bereist, um einen bösen Zauberer zur Strecke zu bringen. Man ist lediglich ein kleines Zahnrad in der großen Maschine der Existenz. Zwar auf einer kosmischen Skala, doch man agiert weniger als eigenständiger Agent und mehr als ein Teil des Ganzen.

Cocoon ist mit seiner wunderschönen Optik, den cleveren Designentscheidungen, der intuitiven Steuerung und den nicht sonderlich komplizierten Puzzles das perfekte Wohlfühlspiel. Wer einfach nur herausfordernde Puzzles haben will, deren Lösung dem Gehirn all die guten Hormone entlockt, wird sich mit Cocoon vermutlich schnell langweilen. Doch genau wie die einzelnen Welten nur ein Teil eines größeren Kosmos sind, sind auch die Puzzles lediglich ein Teil der Gesamtheit von Cocoon. □

**FAZIT:** Cocoon ist ein wunderschönes Puzzle-Adventure, das sein Potenzial jedoch nicht vollständig ausspielt.

**WERTUNG**  
**8**



# DER EINKAUFSFÜHRER

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

## Rollenspiele

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



### Assassin's Creed: Origins

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

Getestet in Ausgabe: 12/17  
Publisher: Ubisoft



### Elden Ring

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

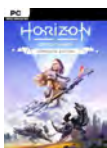
Getestet in Ausgabe: 04/22  
Publisher: Bandai Namco



### Cyberpunk 2077

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

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



### Horizon: Zero Dawn

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

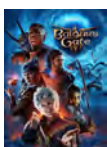
Getestet in Ausgabe: 09/20  
Publisher: Sony



### Divinity: Original Sin 2

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

Getestet in Ausgabe: 11/17  
Publisher: Larian Studios



### 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.

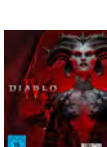
Getestet in Ausgabe: 10/23  
Publisher: Bethesda



### Mass Effect: Legendary Edition

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

Getestet in Ausgabe: 07/21  
Publisher: Electronic Arts



### Diablo 4

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

Getestet in Ausgabe: 07/23  
Publisher: Blizzard Entertainment



### Pillars of Eternity 2: Deadfire

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

Getestet in Ausgabe: 06/18  
Publisher: Paradox Interactive



### The Elder Scrolls 5: Skyrim

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

Getestet in Ausgabe: 12/11  
Publisher: Bethesda



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

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

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



### Disco Elysium

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

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

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

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



### BioShock & BioShock Infinite

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

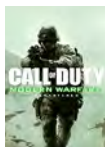
Getestet in Ausgabe: 10/07  
Publisher: 2K Games



### Borderlands 3

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

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



### CoD: Modern Warfare Remastered

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

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



### Doom Eternal

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

Getestet in Ausgabe: 05/20  
Publisher: Bethesda



### Wolfenstein 2: The New Colossus

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

Getestet in Ausgabe: 12/17  
Publisher: Bethesda



### Bulletstorm: Full Clip Edition

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

Getestet in Ausgabe: 05/17  
Publisher: Bethesda

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

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



### Battlefield 1

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

Getestet in Ausgabe: 11/16  
Publisher: Electronic Arts



### Counter-Strike: Global Offensive

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

Getestet in Ausgabe: 10/12  
Publisher: Valve



### Destiny 2

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

Getestet in Ausgabe: 12/17  
Publisher: Activision



### Overwatch

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

Getestet in Ausgabe: 07/16  
Publisher: Blizzard Entertainment



### Valorant

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

Getestet in Ausgabe: 07/20  
Publisher: Riot Games



### Call of Duty: Black Ops 4

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

Getestet in Ausgabe: 11/18  
Publisher: Activision



## Strategiespiele

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



### Civilization 6: Gathering Storm

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

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



### Company of Heroes 2

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

Getestet in Ausgabe: 07/13  
Publisher: THQ



### Crusader Kings 3

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

Getestet in Ausgabe: 10/20  
Publisher: Paradox Interactive



### Desperados 3

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

Getestet in Ausgabe: 08/20  
Publisher: THQ Nordic



### Starcraft 2: Die komplette Trilogie

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

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



### Total War: Warhammer 3

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

Getestet in Ausgabe: 04/22  
Publisher: Sega



### XCOM 2

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

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

## Rennspiele

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



### Dirt Rally

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

Getestet in Ausgabe: 01/16  
Publisher: Codemasters



### F1 23

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

Getestet in Ausgabe: 08/23  
Publisher: Electronic Arts

## Adventures

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



### Deponia: The Complete Journey

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

Getestet in Ausgabe: 11/13  
Publisher: Daedalic Entertainment



### Day of the Tentacle Remastered

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

Getestet in Ausgabe: 04/16  
Publisher: Double Fine



### Life is Strange

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

Getestet in Ausgabe: 12/15  
Publisher: Square Enix



### The Book of Unwritten Tales

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

Getestet in Ausgabe: 06/09  
Publisher: Crimson Cow



### Monkey Island 2: Special Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/10  
Publisher: LucasArts



### The Inner World

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

Getestet in Ausgabe: 08/13  
Publisher: Headup Games



### The Walking Dead

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

Getestet in Ausgabe: 01/13  
Publisher: Telltale Games



### Forza Motorsport 7

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

Getestet in Ausgabe: 11/17  
Publisher: Xbox Games



### Forza Horizon 5

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

Getestet in Ausgabe: 01/22  
Publisher: Xbox Games



### Project Cars 2

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

Getestet in Ausgabe: 11/17  
Publisher: Bandai Namco

## Online-Rollenspiele

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



### Final Fantasy 14: Complete Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/17  
Publisher: Square Enix



### Guild Wars 2

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

Getestet in Ausgabe: 10/12  
Publisher: Ncssoft



### World of Warcraft

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

Getestet in Ausgabe: 02/05  
Publisher: Blizzard Entertainment



### Star Wars: The Old Republic

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

Getestet in Ausgabe: 01/12  
Publisher: Electronic Arts

## Aufbauspiele/Simulationen

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



### Anno 1800

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

Getestet in Ausgabe: 06/19  
Publisher: Ubisoft



### Cities: Skylines

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

Getestet in Ausgabe: 04/15  
Publisher: Paradox Interactive



### Jurassic World: Evolution 2

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

Getestet in Ausgabe: 01/22  
Publisher: Frontier Developments



### Planet Coaster

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

Getestet in Ausgabe: 12/16  
Publisher: Frontier Developments



### Two Point Campus

Ab auf die Uni, zum feiern, verlieben und lernen. Das bewährte Konzept der Vorgänger wurde hier sinnvoll weiterentwickelt. Witzige Studiengänge und gute Gameplay-Ideen sorgen für Abwechslung im Studentenalltag.

Getestet in Ausgabe: 09/22  
Publisher: Sega



## Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



### Ori and the Will of the Wisps

Ori's zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

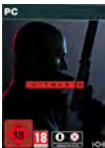
Getestet in Ausgabe: 04/20  
Publisher: Xbox Games



### A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19  
Publisher: Focus Entertainment



### Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Ausleben.

Getestet in Ausgabe: 03/21  
Publisher: Square Enix



### Marvel's Spider-Man Remastered

Spidey schwingt sich auch auf dem PC durch ein erstklassiges Open-World-Spiel mit einem fantastisch umgesetzten New York, einer tollen Story und actionreichen Kämpfen. Die Bombastgrafik zeigt sich dabei von seiner besten Seite.

Getestet in Ausgabe: 10/22  
Publisher: Sony



### Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19  
Publisher: Activision



### Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15  
Publisher: Rockstar Games



### Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17  
Publisher: Ninja Theory



### Uncharted: Legacy of Thieves Collection

PlayStation-Ikone Nathan Drake feiert mit der Collection, die aus Uncharted 4 und The Lost Legacy besteht, ein wunderbar optimiertes PC-Debut. Nun muss Sony nur noch Teil 1-3 der filmreif inszenierten Abenteuer nachliefern.

Getestet in Ausgabe: 12/22  
Publisher: Sony



### Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17  
Publisher: Team Cherry



### Resident Evil 4 Remake

Die Remakes der Horror-Klassiker sind bisher allesamt äußerst gelungen, Teil 4 setzt der Retro-Grusel-Offensive aber die Krone auf – so müssen Neuauflagen aussehen: punktuell modernisiert, mit allen Stärken des Originals.

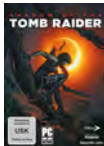
Getestet in Ausgabe: 05/23  
Publisher: Capcom



### God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert.

Getestet in Ausgabe: 03/22  
Publisher: Sony



### Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18  
Publisher: Square Enix

## Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



### FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18  
Publisher: Electronic Arts



### Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18  
Publisher: Electronic Arts



### PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17  
Publisher: Konami



### Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15  
Publisher: Psyonix



### Football Manager 2022

Nach dem Dahinscheiden des EA Fussball Managers ist Segas englischer Namensvetter die letzte große Bastion für virtuellen Trainer-Nachwuchs. Der FM steht für nahezu endlose Spielteufe, dafür aber eine etwas dröge Präsentation.

Getestet in Ausgabe: 02/22  
Publisher: Sega



### PGA Tour 2K21

Viele Jahre lang war Electronic Arts der Vorreiter in Sachen virtueller Golf-Simulationen. Seit gerauer Zeit versorgt uns nun 2K Games mit einer jährlichen, wirklich wunderbar umgesetzten Simulation des Rasen-Sports.

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

## Special Interest

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



### Inside

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

Getestet in Ausgabe: 08/16  
Publisher: Playdead



### It Takes Two

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

Getestet in Ausgabe: 05/21  
Publisher: Electronic Arts



### Hades

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

Getestet in Ausgabe: 11/20  
Publisher: Supergiant Games



### Portal 2

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

Getestet in Ausgabe: 05/11  
Publisher: Valve



### Streets of Rage 4

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

Getestet in Ausgabe: 06/20  
Publisher: Dotemu



### Street Fighter 6

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

Getestet in Ausgabe: 07/23  
Publisher: Capcom

## SO TESTEN WIR



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

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

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

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

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

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

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

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

## UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

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



**FREUNDE WERBEN.  
UND BELOHNT WERDEN.**

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

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



**1**

**SPIEL AUSSUCHEN**

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

**2**

**ABO BESTELLEN**

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

**3**

**KEY EINLÖSEN**

➤ bei Gamesplanet



**PLUS VIELE WEITERE SPIELE!**

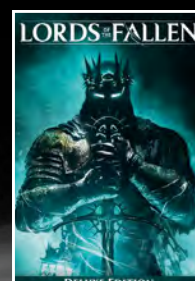


➤ **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**  
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

**PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO**



**PLUS VIELE WEITERE SPIELE!**



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

**PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO**

## **PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:**

➤ MEGA PREISVORTEILE

➤ FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK

➤ KEINE AUSGABE VERPASSEN

➤ KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST

➤ BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG

SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!





Bild: InXile Entertainment

**B**rian Fargo – Sohn des Ehepaars Frank Byron und Maries Curtis Fargo – wird am 15. Dezember 1962 im kalifornischen Long Beach geboren. Schon als Teenager hegt er eine große Leidenschaft für Comics, Fantasy sowie Science-Fiction – und ist nicht zuletzt deshalb großer Fan des eben diese Themen behandelnden Printmagazins Heavy Metal. Darüber hinaus taucht er mit Freunden gern in das Pen-&-Paper Rollenspiel Dungeons & Dragons ein und kann sich für Computer und Technik, aber auch die dank Pong (1972) und Space Invaders (1978) gerade aufkeimende Spielautomaten-Szene begeistern. Hinzu kommt: Seine damalige Schule verfügt bereits über einen Mainframe-Rechner, wodurch der junge Brian auch auf diesem Wege immer wieder mit dem Thema in Berührung kommt. Wohl wissend um diese Passion, schenken ihm seine Eltern – Brian hat es mittlerweile auf die Corona del Mar High School in Newport Beach geschafft und ist 15 Jahre alt – einen Apple-II-Heimcomputer.

„Das öffnete mir wirklich meine Augen, wie man Spiele machen kann und wie ich über das bloße Spielen hinausgehen kann“, erinnert sich Fargo 2013 in einem Interview mit dem Entwicklerportal Game Developer. „Aber die Sache, die mich dazu brachte, Spiele zu erschaffen, war, dass ich mir anschaute, was es auf dem Markt gab und dabei dachte: Ich könnte das besser machen.“

Kaum mit den Grundlagen des Apple II vertraut, macht sich Fargo dann auch schon ans Werk

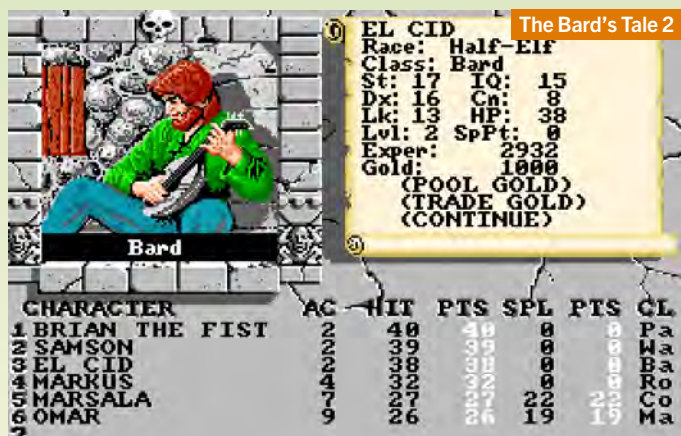
## IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE

# Brian Fargo

Seit knapp 45 Jahren ist Brian Fargo nun schon in der Spielebranche aktiv und hat in dieser Zeit unfassbar viel erreicht. Wir fassen seine steile Laufbahn zusammen – von seinem kommerziellen Erstlingswerk The Demon's Forge bis hin zum im Juni 2023 angekündigten Steampunk-Action-RPG Clockwork Revolution.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller





und schreibt, zusammen mit seinem nicht minder computeraffinen Schulfreund Michael Cranford sein erstes Adventure. Da Cranford selbst keinen Apple II besitzt, beschließen die beiden, sich bei der Rechner-Nutzung abzuwechseln. Meist an Wochenenden leiht Fargo Cranford seinen Apple II. Unter der Woche schaut sich Fargo dann den neuen Code von Cranford an und führt ihn fort. Außerdem ist er dafür zuständig, die von Cranford entworfenen Artworks ins Spiel zu übertragen. Basierend auf diesem Schema reift so nach und nach ihr Debütspiel Labyrinth of Martagon heran, von dem sie 1981 sogar eine Handvoll Exemplare für ein paar Dollar verkaufen. Großen Reibach generiert dieses Unterfangen zwar nicht, motiviert von ihren ersten Gehversuchen ist das Programmierer-Duo trotzdem. Sogleich fassen die beiden das nächste Projekt ins Auge und gründen dafür sogar eine eigene kleine Firma namens Saber Software.

im Adventure-Genre angesiedelt: Spieler schlüpfen in die Rolle eines Gladiatoren, der vier Palastwachen auf dem Gewissen hat und für dieses Verbrechen vom König höchstpersönlich in die berühmteste „Schmiede der Dämonen“ verbannt wird – ein tödliches Verlies-System, dem bis dato noch kein einziger Gefangener entfliehen konnte. Eine Chance auf Begnadigung? Winkt nur, wenn dem Protagonisten die Flucht gelingt. Das vergleichsweise linear gestaltete *The Demon's Forge* kann es inhaltlich zweifelsohne nicht mit anderen Adventure-Schwergewichten der frühen 1980er aufnehmen, punktet aber trotzdem mit einigen netten Puzzles, einem soliden Plot, einem überaus neugierig machenden Titelmotiv und einer raffinierten Guerilla-Marketing-Strategie seitens Brian Fargo.

Seine Idee ist dabei so simpel wie genial: Knapp die Hälfte seines Budgets von 5.000 US-Dollar investiert der findige Kalifornier in eine Print-Anzeige im bekannten und damals einzig großen Computer-Magazin Soft Talk. Anschließend greift er zum Telefonhörer, ruft unterschiedlichste Fachhändler an und fragt, ob diese denn bereits

The Demon's Forge im Sortiment hätten. Verneinen diese die Antwort, verweist er auf besagte Print-Anzeige und merkt beiläufig an, dass es doch recht gut aussehen würde. Lohn der Mühe ist ein heiß laufen-

des Telefon mit immer neuen Bestellungen seitens der Händler, die er zuvor anonym angerufen hatte.

Saber Interactive macht sich dank The Demon's Forge langsam einen Namen und rückt wenig spä-



ter sogar ins Visier eines gut betuchten Absolventen der Stanford University namens Mike Boone. Um selbst einen Fuß in die Tür der wachsenden Gaming-Szenen zu bekommen, kauft dieser kurzerhand Fargos Unternehmen, nennt es in Boone Corporation um, nimmt Fargo als ersten Angestellten und Vizepräsident unter Vertrag und zahlt obendrein seine Schulden ab.

Fargo hält es knapp zwölf Monate mit seinen neuen Brötchengebern aus, beschließt dann allerdings – da ein Großteil der Arbeit stets an ihm hängenbleibt – zu kündigen und ein weiteres Mal ein eigenes Studio zu gründen. Diesmal jedoch mit einer besseren Vision vom großen Ganzen und klaren Rollenverteilungen. So sollen Spiele nicht mehr nur von Miniteams entworfen werden, sondern vermehrt von einer Gruppe von Spezialisten, die möglichst effektiv zusammenarbeiten. „Dass man – im Gegensatz zur sonst üblichen One-Man-Show, die alles erledigt – einen Künstler für Artworks anheuert, einen Musiker für die Musik, eine Autorin für die Schreibarbeiten, war ein echtes Novum“, so Fargo im erwähnten Game-Developer-Interview.

#### Aus Interactive Gameplay wird Interplay

Zusammen mit seinen Startup-Weggefährten Tory Worrell, Jay Patel und Rebecca Heinemann einigt man sich auf den Firmennamen Interplay Productions, wobei „Interplay“ dabei als Kombination aus den Begriffen Interactive und Gameplay zu verstehen ist. Scurrile Anekdote in diesem Zusammenhang: Einige Außenstehende aus anderen Branchen interpretieren den Namen in den Anfangsjahren völlig falsch und rufen bei Fargo und Co. an, weil sie denken, dass sie bei



Track Meet

Intercourse (Englisch für „Sexualverkehr“) und Foreplay („Vorspiel“) Productions gelandet sind!

Um sich nach der Gründung im Oktober 1983 auf dem Markt zu behaupten, setzt Interplay zunächst auf Software-Adaptionen für andere Plattformen sowie Auftragsarbeiten für die sogenannte Loral Corporation – ein 1948 in New York gegründetes Unternehmen aus dem militärischen Bereich, das in erster Linie Satelliten-Ausrüstung sowie Equipment zur Erkennung von Radar-, Sonar- und Infrarot-Technik anbietet. Zeitnah dazu führen Fargo und sein Team zudem schon Verhandlungen mit US-Publisher Activision, der

sich neue Text-Adventures wünscht. Der Auftrag kommt schließlich zustande und ist knapp 100.000 Dollar schwer. Ein erster Etappensieg für Interplay!

Los geht's dann wenig später mit den Entwicklungsarbeiten an Mindshadow (1984), einem Detektiv-Mystery-Abenteuer, das sich immer wieder Inspirationen bei Robert Ludlums Roman The Bourne Identity (1980) holt – zumindest was die Kernidee betrifft. Denn genau wie im Buch hat der Protagonist auch hier mit Amnesie zu kämpfen und muss nun alles daransetzen, seine Erinnerungen zurückzuerlangen. Für Interplay zahlt sich der damals

ungewöhnliche Story-Ansatz aus; er beschert der noch jungen Firma knapp 100.000 Verkäufe.

Projekt zwei und drei des Activision-Deals sind dann das Geheimagenten-Spiel The Tracer Sanction sowie das Mitte der 1930er angesiedelte First-Person-Adventure Borrowed Time (November 1985), für das Fargo zusammen mit seinem langjährigen Weggefährten Michael Cranford die Story entwirft. Im Fokus: Ein Privatdetektiv, der seine Ex-Frau aus den Fängen dubioser Kidnapper befreien muss. Lob kassiert Borrowed Time für die Grafik, den Humor und den von Fargo ursprünglich für Mindshadow entwi-



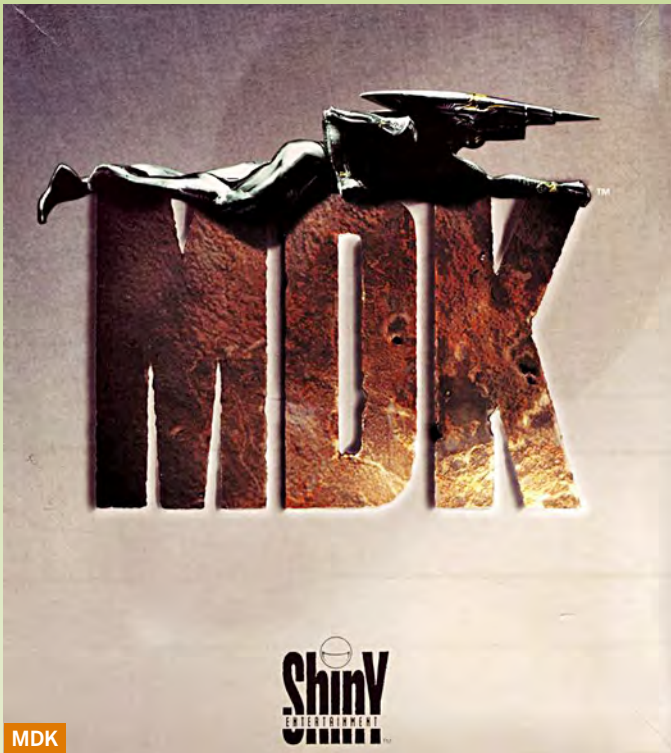
The Lost Vikings



Stonekeep

Alle Bilder: Moby Games





ckelten Textparser, der 200 Verben sowie 250 Nomen versteht. Auch in Deutschland kommt das Spiel gut an. So vergibt beispielsweise Happy Computer 82 von 100 Punkten, während der Aktuelle Software Markt gar eine 95er-Wertung zückt.

#### Der Barde kommt – und es macht „Boom“!

Der endgültige Durchbruch gelingt Interplay schließlich pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1985 mit einem ambitionierten Rollenspiel, dessen Konzept federführend von Michael Cranford vorangetrieben wird – mit kreativer Schützenhilfe von Brian Fargo (Leveldesign, Story) sowie Roe R. Adams III (Additional Design). Das Ganze läuft zunächst unter dem Projektnamen Shadow Snare, wird dann aber später in The Bard's Tale umbenannt. Ein sinnvoller Schachzug, denn genau darum geht es hier schließlich: Ein frei zusammenstellbarer Trupp aus sechs Helden – darunter ein Barde in der Hauptrolle – zieht los, um dem finsternen Magier Mangar das Handwerk zu legen. Der nämlich hat das Umland der Stadt Skara Brae in einen ewigen Winter gehüllt und die Stadt so von der Außenwelt abgeschnitten. Was folgt, ist ein abwechslungsreiches Dungeon-Crawler-Erlebnis mit interessanten Knobeläufchen und einem 85 Zaubersprüche umfassenden Magiesystem, das sich vor dem damaligen Genre-Primus Wizardry nicht verstecken muss. Im Gegenteil: Anders als die Sir-Tech-Konkurrenz trumpft The

Bard's Tale auf den Startplattformen C64 und Apple II mit einer deutlich besseren Grafik auf. Hinzu kommt, dass Fargo Electronic Arts als großen Publishing-Partner gewinnen kann und dieser Feuer und Flamme für das Projekt ist.

Zwar ist der Spieleinstieg etwas holprig, hat man sich jedoch erst einmal reingefuchst, blüht The Bard's Tale spielerisch voll auf. Die Fachpresse zückt entsprechend



im großen Stil gute bis sehr gute Wertungen, die sich überaus positiv auf die Verkäufe auswirken. Ergebnis: Mit 407.000 abgesetzten Exemplaren mausert sich der Titel zu einem der beliebtesten und meistverkauften Rollenspiele der 80er-Jahre. Laut der Los Angeles Times knackt das Spiel mit seinen zahlreichen Umsetzungen bis zum Sommer 1993 sogar die Marke von einer Million Einheiten. Stichwort Umsetzungen: Hier ist insbesondere die C64-Fassung ein Dauerbrenner – nicht zuletzt, weil das erste Wizardry erst zwei Jahre später für den populären Commodore-Heimcomputer erscheint.

#### Ritter des Schicksals

Interplay nimmt diesen Mega-Erfolg zum Anlass, zügig eine Fortsetzung auf den Weg zu bringen: The Bard's Tale 2: The Destiny Knight. Fargo kümmert sich dabei ums Szenario-Design und erdenkt zusammen

mit Chefdesigner Michael Cranford eine neue, deutlich weitläufigere Spielwelt mit sechs umfangreichen Städten (statt nur einer großen wie in Teil eins) und 25 Verliesen, in denen ein Heldentrupp emsig nach einem in sieben Teile zerbrochenen Schicksalsstab sucht, um Erzmagier Lagoth Zanta die Stirn zu bieten. Im Vergleich zum Original geht das Entwicklerteam viele Problempunkte gezielt an: Der Einstieg wird vereinfacht, die Zahl der Soundeffekte spürbar gesteigert, ebenso die Vielfalt an Feindtypen – sie wächst auf über 100. Dazu gesellen sich Banken und Casinos, neue Bardenlieder, eine Charakter-Import-Funktion sowie die Möglichkeit, Befehle mit Hilfe vorgefertigter Kommandos einzugeben, statt sie eintippen zu müssen. Heraus kommt ein deutlich größeres, schöneres Rollenspiel mit sinnvollen Verbesserungen. Und einem Schwierigkeitsgrad, der vor allem Veteranen anspricht. Wohl





auch deshalb kann Teil zwei den Vorgänger nicht hinter sich lassen – zumindest im Hinblick auf die Verkäufe. Gute Umsätze generiert das zweite The Bard's Tale aber trotzdem, und so wundert es nicht, dass Interplay auch einem dritten Teil grünes Licht erteilt.

Was viele nicht wissen: Zwischen The Bard's Tale-Urgestein Michael Cranford und Brian Fargo gab es damals Unstimmigkeiten. Der seit jeher sehr religiöse Cranford, der sich von seiner Arbeit ausgebrannt fühlte, fasst daraufhin den Entschluss, Interplay zu verlassen, um Theologie und Philosophie zu studieren. Fargo hingegen übernimmt nun den Posten als Spieldirektor und leitet federführend die Entwicklung von The Bard's Tale 3: Thief of Fate, das 1988 zunächst auf Apple II und C64 erscheint und abermals geschickt an die Geschichte des Vorgängers anknüpft – diesmal sogar inklusive spannender Dimensionsreise-Mechanik. Letztere führt den um zwei neue Klassen (Geomancer, Chronomancer) bereicherten Abenteurertrupp später sogar in eine Welt, die die Party mit bekannten Kriegsschauplätzen wie Berlin, Rom, Troja und Hiroshima konfrontiert. Speziell hinsichtlich seines Umfangs ist Teil drei ein echtes Brett: 84 Dungeons, über 500 Monsterarten, mehr als 100 Zaubersprüche, viele brandneue Animationen, dazu eine coole Importfunktion für Charaktere aus den Vorgängerspielen, aber auch aus der Ultima- und der Wizardry-Reihe. Nicht zu vergessen ein Automapping-Feature und eine Schnellspeicher-Funktion. Kurz gesagt: Ein Spiel wie gemacht für Fans – sofern diese genügend Zeit mitbringen, denn der Umfang wirkt teils schon erschlagend.

Neben The Bard's Tale 3 zaubert Brian Fargo im Jahr 1988 für Interplay außerdem noch drei weitere Hits aus dem Hut. Den Anfang macht ein mit sehr viel Liebe zum Detail animiertes und mit einer cleveren KI ausgestattetes Schachspiel namens Battle Chess. Es debütiert auf dem damals technisch potenten Amiga und verkauft sich so gut, dass im Laufe der nächsten Jahre Umsetzungen auf mehr als einem Dutzend Systemen erscheinen. Tipp: Wer hier noch einmal ohne Emulator reinspielen will, schnappt sich via Steam für 9,99 Euro die Enhanced Edition.

#### The Bard's Tale meets Mad Max

Zweiter im Bunde ist Wasteland – der spirituelle Vorläufer der berühmten Fallout-Reihe. Denn

schon hier kämpft man sich durch ein postapokalyptisches, durch einen Atomkrieg verseuchtes Ödland. Die Entwicklungsarbeiten beginnen bereits 1986 auf dem Apple II und haben zum Ziel, ein Spiel zu erschaffen, das nicht nur herausfordert, sondern auch immer wieder überrascht – etwa mit NPCs, die sich in bestimmten Spielsituationen einen feuchten Kehrriech um die Befehle ihrer spielergesteuerten Anführer scheren.

Als eines der ersten Computer-Rollenspiele bietet Wasteland zudem eine persistente Welt, die sich jede Art von Veränderungen durch den Spieler merkt – selbst dann, wenn man erst nach vielen Stunden wieder in einen bereits besuchten Bereich zurückkehrt. Für die damalige Zeit ein echtes Highlight! Genau wie die zahlreichen moralischen Dilemmata und das clevere Fähigkeitensystem, dessen Werte sich nicht nur – wie im Genre üblich – auf den Kampf auswirken, sondern auch darauf, wie das Heldenquartett mit NPCs oder Umgebungsobjekten interagieren kann. Als spielrelevantes Gimmick legt Interplay außerdem eine Begleitbuch bei, in dem man an bestimmten Stellen im Spiel immer wieder nachschlagen muss.

Optisch setzt Wasteland mit seiner spartanischen Top-Down-Grafik dagegen keine neuen Maßstäbe, und auch die nur zweckmäßige Soundkulisse haut niemandem vom Hocker. Zum US-Release am 02. Januar 1988 verkauft sich Wasteland dennoch prächtig (knapp 250.000-mal, um genau zu sein), denn sowohl Setting, als auch Story und verschiedene Spielmechaniken fühlen sich frisch unverbraucht an.

Kein Kassenschlager wie Wasteland, aber dennoch ein wahrlich gutes Adventure ist auch Neuroman-



Bild: Moby Games

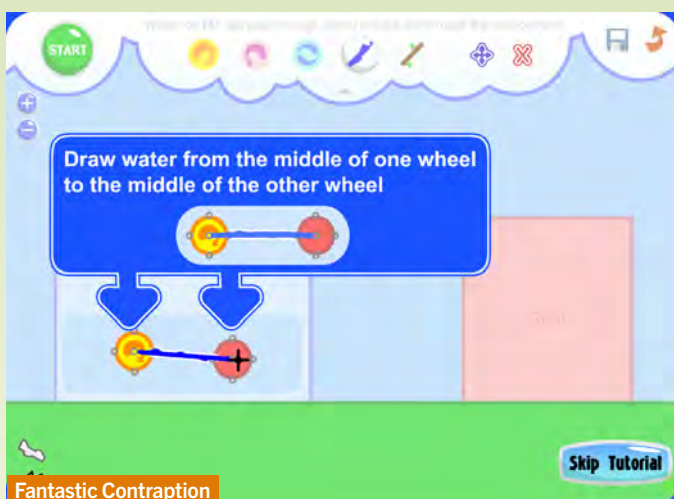


Bild: Moby Games



Bild: Moby Games



Hunted: The Demon's Forge

Bild: InXile Entertainment





cer, das ebenfalls 1988 erscheint. Fargo ist hier sowohl als Designer wie auch als Producer beteiligt und beschert Genre-Fans zusammen mit seinem Team ein hochspannendes 2D-Cyberpunk-Rollenspiel, lose basierend auf der gleichnamigen Romanvorlage von William Gibson.

#### Brian fädelt lukrative Deals ein

Bis etwa 1991 ist Brian Fargo noch direkt in viele andere Interplay-Projekte involviert. Er designt und programmiert den NES-Action-Plattform The Adventures of Rad Gravity mit, greift den Programmierern der Lizenz-Umsetzung von Total Recall unter die Arme, produziert Battle Chess 2: Chinese Chess, den NES-Plattform Swords and Serpents und das Game-Boy-Sportspiel Track Meet. Interplay floriert und Fargo beginnt zunehmend damit, seine Fühler in alle Richtungen auszustrecken, um neue Studios unter Vertrag zu nehmen – während parallel dazu die Interplay-interne Entwicklung weiterläuft.

Als echter Volltreffer entpuppt sich in dieser Zeit sein guter Draht zu Allen Adham und Michael Morhaime. Die Absolventen der University of California hatten erst im Februar 1991 zusammen mit Frank Pearce – ebenfalls in Irvine, Kalifornien – das Studio Silicon & Synapse gegründet und liefern mit Radical Psycho Machine Racing bereits neun Monate später

ein grundsolides Remake des C64-Rennspiels Racing Destruction Set ab. Der eigentliche Durchbruch glückt dem noch jungen Studio allerdings erst zwei Jahre später mit den Super-Nintendo-Krachern Rock'n'Roll Racing und The Lost Vikings, die beide über Interplay erscheinen und Fargo jeweils als ausführenden Produzenten in den Credits würdigen. Wichtige Randnotiz in diesem Zusammenhang: Silicon & Synapse formiert sich später unter dem Namen Blizzard neu und steigt zu einem der bedeutendsten Entwicklerstudios an der US-Westküste auf.

Und dies soll nicht die einzige Studio-Entdeckung bleiben. Auch die Indie-Butze Parallax Software nimmt Interplay-Chef Fargo – nachdem diese eine VHS-Kassette mit Demomaterial ihres kommenden 3D-Shooter-Projekts Inferno verschickt hatten – unter Vertrag. Inferno wird im Laufe der Entwicklung in Descent umbenannt und avanciert 1995 dank seiner 360-Grad-Bewegungsfreiheit, grandiosem Leveldesign und coolen Robotergegnern zu einem der populärsten 3D-Shooter von Publisher Interplay. Später folgen ein Level-Pack für Teil eins sowie insgesamt zwei offizielle Fortsetzungen (1996 und 1999).

Während Brian Fargo mit Descent sonst nur am Rande zu tun hat und auch nicht in den Credits

genannt wird, agiert er im ebenfalls 1995 erscheinenden Rollenspiel Stonekeep (Arbeitstitel: Brian's Dungeon) zusammen mit Michael Quarles als Produzent. Ursprünglich mit einer Entwicklungszeit von einem Dreivierteljahr kalkuliert, verschlingt Stonekeep bis zum Release am 08. November 1995 letztendlich knapp fünf Jahre und ein Budget von fünf Millionen Dollar – von denen alleine 500.000 Dollar in die aufwendig produzierte Intro-Sequenz fließen. Doch das ist nicht der einzige Hingucker: Auch die digitalisierten Live-Action-Schauspieler, ein riesiger Fundus an Zwischensequenzen, die vorgerenderten Dungeons und die wendungsreiche Geschichte sorgen für Aufsehen. Kombiniert mit einer 1,5 Millionen Dollar schweren Marketing-Kampagne erobert Stonekeep hohe Ränge in den CD-ROM-Charts und steigt zum am schnellsten verkauften Interplay-Rollenspiel auf. Am Ende gehen knapp 300.000 Einheiten über die Ladentische – an sich ein gutes Ergebnis. Doch durch die hohen Startinvestitionen und die lange Entwicklungszeit relativiert sich das kommerzielle Abschneiden.

#### Fargo am Steuer,

#### Interplay auf seinem Zenit

Mitte 1990er-Jahre hat Interplay ein sehr gutes Standing in der

Branche, verfügt über 600 Mitarbeitende und ist immer wieder für eine Überraschung zu haben. Eine davon ist der zum Start der E3-Messe 1995 von Brian Fargo verkündete Kauf von Shiny Entertainment – die Macher der schrillen 2D-Plattform Earthworm Jim 1 & 2. Zwar kündigt daraufhin die Hälfte der Shiny-Belegschaft und formiert sich unter dem Namen The Neverhood neu, Erfolg hat das geschrumpfte Team rund um Gamedesigner-Legende David Perry trotzdem. Denn MDK, ein futuristischer, hervorragend optimierter Third-Person-Shooter mit pffiffigem Gameplay, grandiosem Leveldesign und einem 100-fach-Zoom-Modus begeistert die 3D-Gaming-Welt ab Mai 1997. Und beschert Interplay bis einschließlich Juni 1998 über 400.000 Verkäufe.

Aber zurück zu Fargo. Der werkelt in dieser Zeit noch unter Hochdruck an Interplays nächstem großen Herbst-Release des Jahres 1997. Gemeint ist Star Trek: Starfleet Academy, für das er in der Rolle des Spieldirektors die komplette Verantwortung trägt. Das Besondere hier: Mit William Shatner in seiner angestammten Rolle als James T. Kirk, Walter Koenig als Pavel Chekov und George Takei als Captain Sulu heuert Fargo für seine Weltraum-Flugsimulation jede Menge Hollywood-Prominenz



an und bringt deren Performances mittels Greenscreen-Verfahren ins Spiel. Die zahlreichen Cutscenes der knapp 15-stündigen Geschichte fressen dabei so viel Platz, dass Interplay nicht nur die ursprünglich kalkulierten vier CD-ROMs benötigt, sondern insgesamt sogar fünf. Besonders ärgerlich: Als der zusätzliche Platzhunger sich abzeichnete, hatte man bereits Zehntausende CD-Hüllen für vier Disks produzieren lassen. Gelöst wird das Problem schließlich, indem man der Verpackung einen Umschlag inklusive der fünften CD hinzufügt.

Diese Notlösung stört aber kaum jemanden, denn Fargos Weltraum-Baby hat einiges auf dem Kasten. Neben einem spannenden Plot, verteilt über 29 teils recht komplexe Missionen, punktet Starfleet Academy vor allem mit seiner hohen Produktionsqualität in Sachen Musik, Soundeffekte, der Nähe zum Ausgangsmaterial und einem interessanten Multiplayer-Modus für bis zu 32 Spieler. Kritik gibt es allerdings auch – vorrangig für die etwas veraltete 3D-Optik während der in TIE-Fighter-Manier stattfindenden Raumkämpfe, den teils überzogen hohen Schwierigkeitsgrad und das nur halbbare Crew-Management. Trotzdem: Wer besagte Abstriche in Kauf nimmt, hat hiermit eine Menge Spaß. Bis Mitte 1998 greifen weltweit knapp 350.000 Trek-



kies zu. Genügend für Interplay, zunächst das Erweiterungspaket Chekov's Lost Missions und dann eine Fortsetzung bei der 1999 in Beverly Hills gegründeten Strategie-Abteilung 14 Degrees East in Auftrag zu geben. Letztere hört auf den Namen Star Trek: Klingon Academy und erscheint im Juni 2000 – allerdings ohne direktes Mitwirken von Fargo.

#### Fargo fädelt den Fallout ein

Das mit Abstand bekannteste Interplay-Spiel aus dem Jahr 1997 ist allerdings nicht Starfleet Aca-

demy, sondern ein Rollenspiel, dessen finaler Namen letztendlich Fargo zu verdanken ist und auf dem „Generic Universal RolePlaying System“ (kurz GURPS) basiert. „Brian Fargo zeigte sich aufgeschlossen, neue Rollenspiele zu entwickeln (...), wollte jedoch kein Spiel, das mit irgendeinem der bereits in Entwicklung befindlichen Dungeons-and-Dragons-Projekten von Interplay in Konflikt steht. Es sollte keinen Kampf um Regalplatz oder das gleiche Zielpublikum geben. (...) Ich liebte GURPS und konnte Fargo überzeugen, ein

Spiel auf Basis von diesem Pen-&-Paper-System zu entwickeln“, erinnert sich Chef-Entwickler Tim Cain in einem YouTube-Interview mit Matt Barton. Aus Vault-13: A GURPS Post-Nuclear Role-Playing Game wird so im Laufe von dreieinhalb Jahren und mit Kosten von knapp drei Millionen Dollar ein Spiel, das im RPG-Genre bis heute Kultstatus genießt: Fallout.

Brian Fargo hatte mal wieder den richtigen Riecher für neue Projekte bewiesen und freut sich über allein 120.000 verkaufte Exemplare im ersten Jahr; nach

#### Torment: Tides of Numenera



A story-driven CRPG set in the world of Monte Cook's Numenera. We are deeply appreciative to all of you who made this possible. Torment: Tides of Numenera is available now for PC on Steam or GOG, as well as PlayStation 4 and Xbox One.

[Torment Web Site](#)

Erstellt von  
inXile entertainment

74.405 Unterstützer trugen 4.188.927 \$ bei, um dieses Projekt zu verwirklichen.

📅 Zuletzt aktualisiert 16. Mai 2017





The Bard's Tale 4: Director's Cut

zehn Jahren wächst diese Summe auf 600.000. Gleichzeitig steht er unter Zugzwang, denn der Games-Markt ist hart umkämpft und Interplays Bilanz belastet durch hohe Ausgaben und Schuldenberge aus der Vergangenheit.

Fargos Gegenmittel? Ein Börsengang, der 1998 eingeleitet wird und frisches Geld in die Kassen spülen soll. Auf geht seine Rechnung jedoch zunächst nicht – unter anderem aufgrund von Interplays nicht ausreichend starken Konsolen- und Sportspiel-Abteilungen. Erst als Fargo ein weitreichendes Distributionsabkommen mit Virgin Interactive schließt und er auch noch den französischen Publisher Titus als Kapitalgeber mit an Bord holt, entspannt sich die finanzielle Situation. Doch hinter den Kulissen brodet es. Titus übernimmt nach und nach immer mehr Unternehmensanteile, während sich das Gesprächsklima zwischen Fargo und Anteilseigner Titus zunehmend verschlechtert.

„Titus hat eine ganz andere Ideologie des Managements, die mit meiner nicht vereinbar war, was mich schnell in die Kategorie ‚Das Leben ist zu kurz‘ gesteckt hat“, rekapituliert Fargo im Jahr 2002 in einem Interview mit dem US-Portal Gamespot. Die Verwerfungen sind letztendlich so groß, dass Fargo seinen CEO-Posten bei Interplay zu Beginn des Jahres 2002 an den Nagel hängt und kurz

darauf – frisch vermählt – in die Flitterwochen abdampft.

#### Erst Exil, dann InXile Entertainment

Zugeben, Fargo ist damals angeschlagen. Von seiner Geschäftsmann- und Kämpfermentalität hat er jedoch nichts eingebüßt. Im Gegenteil: Noch im selben Jahr, am 26. Oktober 2002, meldet er bei den Behörden im kalifornischen Newport Beach seine neue Firma an: „Ein Spieleentwicklungsunternehmen fokussiert auf persönlichkeitsgeladenen Spiele für Gamer – egal, wo sie spielen“. Auf dem Klingelschild thront schon bald InXile Entertainment – eine Name, der auf Fargos damalige Visitenkarten zurückgeht. Dort nennt er sich nämlich kurz nach dem Verlassen von Interplay selbstironisch „Leader in exile“, zu Deutsch so viel wie „Leiter im Exil“.

Eine mutige und zum gewissen Grad rebellische Idee für das erste Projekt des Studios hat Fargo auch schon: The Bard's Tale soll wiederbelebt werden, und zwar ganz ohne offizielle Lizenz! Denn diese befindet sich damals im Besitz von Electronic Arts, steht also nicht zur Verfügung. Produzent Fargo und sein Team rund um Spieldirektor und Story-Autor Matthew Findley lösen die Herausforderung pragmatisch, indem sie nicht nur eine komplett neue Geschichte erschaffen, sondern auch gänzlich

neue Figuren und Schauplätze. Gleichzeitig wird die Gag-Dichte im Vergleich zu Fargos allererstem The Bard's Tale spürbar erhöht und die Macher integrieren obenrein jede Menge Seitenhiebe auf frühere Serienabteiler und typische Genre-Besonderheiten.

Technisch fußt all das auf der schon etwas angestaubten 3D-Engine der Snowblind Studios, die zuvor untern anderem im Action-Rollenspiel Baldur's Gate: Dark Alliance (2001) zum Einsatz kam. Dies hat zur Folge, dass The Bard's Tale zum PlayStation-2- und Xbox-Release am 26. Oktober 2004 grafisch keine Bäume ausreißt. Spielerisch aber ist das InXile-Debüt mehr als solide (Metacritic für die PS2-Fassung: 76) und begeistert Genre-Liebhaber vor allem durch seinen ganz eigenen Humor. Sehr gut läuft auch die iOS-Umsetzung. Hier wird das Spiel regelrecht mit Fünf-Sterne-Wertungen im App Store überhäuft und führt im Dezember 2011 sogar die Liste der meistverkauften iOS-Rollenspiele an.

Passend zum bereits erwähnten Firmenmotto folgt nach The Bard's Tale eine eher experimentelle Phase. Brian Fargo nimmt dafür verschiedene externe Entwickler unter Vertrag und hilft ihnen – unter InXile-Flagge – bei der Vermarktung ihrer Projekte. Den Anfang machen PC-, Nintendo-DS- und Wii-Versionen des Mal- und Geschicklichkeitsspiels Line

Rider aus der talentierten Feder des slowenischen Studenten Boštjan Čadež, die Fortsetzung Line Rider 2: Unbound, die iPhone-Umsetzung des von Colin Northway entwickelten Physik-Knoblers Fantastic Contraption sowie mehrere Teile der Klötzchenstapelei Super Stacker und Choplifter HD, die man für Konami entwickelt.

Die verschiedenen Titel laufen ordentlich und der finanzielle Spielraum von InXile wächst, woraufhin Fargo größere Entwicklungen ins Auge fasst. Eine davon entsteht in Zusammenarbeit mit Bethesda und soll ein auf Koop getrimmtes Action-Rollenspiel werden, angesiedelt im Erzähluniversum seines damaligen Text-Adventure Hits The Demon's Forge von 1981. Heraus kommt Hunted: The Demon's Forge, ein auf Koop getrimmtes Action-Rollenspiel auf Basis der Unreal Engine 3. Bogenschützlin E'lara und Nahkämpfer Caddoc jagen darin meist kämpfend und zuweilen puzzelnd einem Artefakt hinterher, um ihre Fantasy-Welt vor großem Unheil zu retten.

Während Hunted: The Demon's Forge am 31. Mai 2011 für PC, PlayStation 3 und Xbox 360 erscheint, schafft es Projekt Numero zwei leider nie bis zur Marktreife. Sehr schade, denn das Konzept hinter Heist klingt durchaus vielsprechend. Als Gangster Johnny Sutton – im Spiel verkörpert von Evil-Dead-Star Bruce Campbell – gilt es, im



aufstrebenden San Francisco Ende der 60er-Jahre gezielt Kredithäuser zu überfallen. Erzählstil-Vorbilder sind dabei Hollywood-Streifen wie *Dog Day Afternoon* (1975) mit Al Pacino in der Hauptrolle oder der Klassiker *Point Break* (1991) mit Patrick Swayze und Keanu Reeves.

Doch während der Entwicklung bekommt Fargos Technik-Team die Unreal Engine 3 nicht so richtig in den Griff. Zudem kommt es zu inhaltlichen Auseinandersetzungen mit Publisher Codemasters. Beides in Kombination bricht Heist letztendlich das Genick. Schlimmer noch: Da auch *Hunted: The Demon's Forge* nicht die Wertungen und Verkaufserfolge einfährt, die man sich zunächst erhofft hatte, muss Fargo harte Sparmaßnahmen verordnen und zahlreichen Mitarbeitern kündigen. Im Falle des *Hunted*-Teams verlassen am Ende gar 90 Prozent das Studio.

#### Crowdfunding als Rettungsanker

Brian Fargo muss damals schwere Entscheidungen treffen, will die Flinte trotz doppelter Niederlage aber nicht ins Korn werfen und hält fortan vor allem nach neuen Finanzierungsmodellen für Spielprojekte Ausschau. Sein Glück findet er wenig später im langsam aber sicher immer populärer werdenden Crowdfunding-Sektor. Zur besseren Einordnung: Die bereits 2009 gegründete Plattform Kickstarter ist damals das nächste große Ding, insbesondere auch in der Spielebranche. Speziell Double Fine Productions, das Studio von Adventure-Legende Tim Schafer, sorgt damals für Aufsehen, als sie für ihr neues Projekt *Double Fine Adventure* (später *Broken Age*) knapp 3,45 Millionen Dollar in nur einem

## WUSSTET IHR SCHON, DASS ...

... der ganz oben auf dem Cover von *The Bard's Tale* thronende Schriftzug „Tales of the Unknown“ ursprünglich dazu gedacht war, potenziellen Käufern zu signalisieren, dass sie es hier mit einer fortlaufenden Reihe zu tun haben? Für spätere Editionen des Originals und alle Fortsetzungen wurde er dann jedoch komplett entfernt – „The Bard's Tale“ war einfach viel einprägsamer.

... Times in Tonetown (1986) Brian Fargos erstes Adventure war, bei dem er den Spieldirektorposten innehatte? In einem bizarren Abenteuer reist ihr hier in eine alternative Realität, um euren dorthin entführten Großvater zu befreien.

... Stonekeep ursprünglich auf acht Disketten erscheinen sollte? Der leitende Spieldesigner Peter Oliphant bestand jedoch darauf, dass es auf

CD-ROM ausgeliefert wird. Um Entscheider Brian Fargo von der Notwendigkeit des CD-Mediums zu überzeugen, verzichtete Oliphant schließlich sogar auf die Hälfte seiner Tantiemen.

... es in *Wasteland* und *Wasteland 3* eine Figur namens Faran Brygo gibt? Der Charakter ist natürlich eine Anspielung auf *Wasteland*-Schöpfer Fargo und in Las Vegas respektive Little Las Vegas anzutreffen.

... *Wasteland 3* nicht via Kickstarter, sondern über das Crowdfunding-Portal Fig startfinanziert wurde? Brian Fargo engagierte sich hier – zusammen mit anderen Branchenveteranen wie Fergus Urquhart von Obsidian Entertainment und Tim Schafer von Double Fine Productions – im Aufsichtsrat. 2022 wurde das Portal von der Investmentgruppe Republic geschluckt.

Monat einsammeln. Fargo wittert plötzlich ganz neue Möglichkeiten und setzt mit seiner verbleibenden Truppe eine Kickstarter-Kampagne für einen offiziellen zweiten Teil zu *Wasteland* auf. Anvisiert wird am 13. März 2012 eine Million US-Dollar – als die Kampagne am 17. April endet, sind es knapp drei Millionen.

„Der Moment, in dem das Finanzierungsziel erreicht wurde, war einer der Höhepunkte meiner gesamten Karriere. Endlich konnten wir das Spiel machen, das wir schon immer machen wollten – und zwar genau so, wie wir es wollten“, erinnert sich Fargo rückblickend in einer sehenswerten, studioeigenen YouTube-Doku, die 2022 anlässlich des 20. Firmenjubiläums online ging.

Mit viel Herzblut schrauben Fargo (damals ausführender Produ-

zent) und Co. daraufhin binnen der nächsten knapp zweieinhalb Jahre mit der Unity-Engine an einem ziemlich komplexen Rollenspiel, dessen Plot 15 Jahre nach der Handlung des Erstlingswerks einsetzt. Ein Aufwand, der sich bezahlt macht, von der Fachpresse als auch den Fans mit Lobeshymnen überschüttet wird und InXile bis September 2016 Umsätze von immerhin zwölf Millionen Dollar einbringt. Teile dieses Geldes investiert Fargo direkt wieder in weitere Kickstarter-Kampagnen. Zunächst für *Torment: Tides of Numenera* – einen spirituellen Nachfolger zum Interplay-Hit *Planescape: Torment* von 1999 –, der auf Kickstarter 4,18 Millionen Dollar einfährt und ab dem 28. Februar 2017 Rollenspieler auf PC, Mac, Linux, Xbox One und PlayStation 4 verückt (Metacritic-Score auf dem PC: 81 Punkte).

Eine erfolgreiche Finanzierung gelingt außerdem für *The Bard's Tale 4: Barrows Deep*, für das InXile erstmals auf die Unreal Engine 4 umschwenkt. Fargo zieht wieder im Hintergrund als ausführender Produzent die Strippe und liefert am Ende einen Dungeon Crawler ab, der unterhaltsame Kämpfe, Puzzles und Musikeinlagen liefert, erzählerisch und technisch aber Wünsche offenlässt.

Tipp: Wer die *The-Bard's-Tale*-Reihe liebt, holt sich am besten nicht das Original von 2018, sondern den *Director's Cut* von *The Bard's Tale 4*, der am 27. August 2019 erschien und nicht nur spannende neue Dungeons bietet, sondern auch viele längst überfällige Komfortverbesserungen. In diesem Zusammenhang muss auch unbedingt die äußerst gelungene Neuauflage der *The-Bard's-Tale*-Trilogie erwähnt werden, mit der InXile 2018 fantastischen Fan-Service bietet.

#### Neuer Durchbruch mit *Wasteland 3*

Ihren bis dato größten Erfolg erzielt Fargos Firma allerdings erst ein Jahr später mit dem ebenfalls via Crowdfunding auf den Weg gebrachten *Wasteland 3* (August 2020). Fargo klinkt sich hier wieder direkt als Produzent ein (zusammen mit Kitty Lee), tütet unter anderem einem Deal mit Quentin Tarantinos Musik-Koordinatorin Mary Ramos ein und gibt auch auf Messen und Events sein Bestes, um den ambitionierten dritten Teil ins rechte Licht zu rücken. Lohn der Mühe: Sehr viel Zuspruch von Kritikern rund um den Globus und jede Menge begeisterte Fans. So finden sich beispielsweise



Wasteland 3

Bild: InXile Entertainment



allein auf Steam über 14.000 „sehr positive“ Nutzermeinungen.

Firmenseitig hat Fargo ebenfalls Grund zur Freude (und nervlich deutlich mehr Ruhe), denn schon Ende 2018 gelingt es ihm, einen für Zukunftssicherheit sorgenden Deal mit Microsoft abzuschließen und sein Unternehmen in die wachsende Liste der Xbox-First-Party-Studios einzuklinken. „Das Ganze war ein ziemlicher Spießrutenlauf“, so Fargo in besagter Jubiläums-Doku. „Es fühlte sich ein bisschen wie ein Job-Interview an, bei dem du raus bist, wenn dich eine Person nicht mag.“ Doch die beiden Parteien finden schnell zueinander und Fargo, ebenso wie sein Team, sind am Ende überglücklich. Nicht nur das: Fargo, der ursprünglich Pläne hatte, sich nach Wasteland 3 kreativ zur Ruhe zu setzen, ist nun einmal mehr Feuer und Flamme, seinen Fans noch mehr herausragende Rollenspiele zu servieren.

#### Das InXile-Uhrwerk läuft weiter

Womit wir wiederum bei Clockwork Revolution wären. Auf dem Xbox Showcase 2023 angekündigt, sollen in diesem First-Person-Action-Rollenspiel Steampunk und Zeitmanipulation auf clevere Art und Weise kombiniert werden. „Durch eine beispiellose visuelle und erzählerische Tiefe werden die Entscheidungen, die du auf

#### Clockwork Revolution



Bild: InXile Entertainment

deinen Reisen in die Vergangenheit triffst, die Menschen, die Geschichten und die Stadt Avalon selbst verändern. In Clockwork Revolution heben wir die spielerischen Handlungsfreiheiten von Rollenspielen auf ein neues Niveau, während wir dir gleichzeitig die Qualität und Vielschichtigkeit

bieten, die du von unseren Games gewohnt bist“, schwärmt Fargo in einem Blog-Post auf Xbox Wire. Ob er Recht behält, erfahren wir hoffentlich schon 2024, wenn das Spiel erscheinen soll.

Bis dahin ziehen wir abermals unseren Hut vor einem der einflussreichsten (Rollen)Spiel- und

Deal-Macher der letzten Dekaden. Ein Mann, der außerdem im Januar 2018 die Online-Spieleverkaufsplattform Robot Cache auf den Weg brachte. Das Besondere hier: Ihr könnt Spiele nicht nur digital ein-, sondern dank Blockchain-Grundgerüst auch wieder verkaufen.

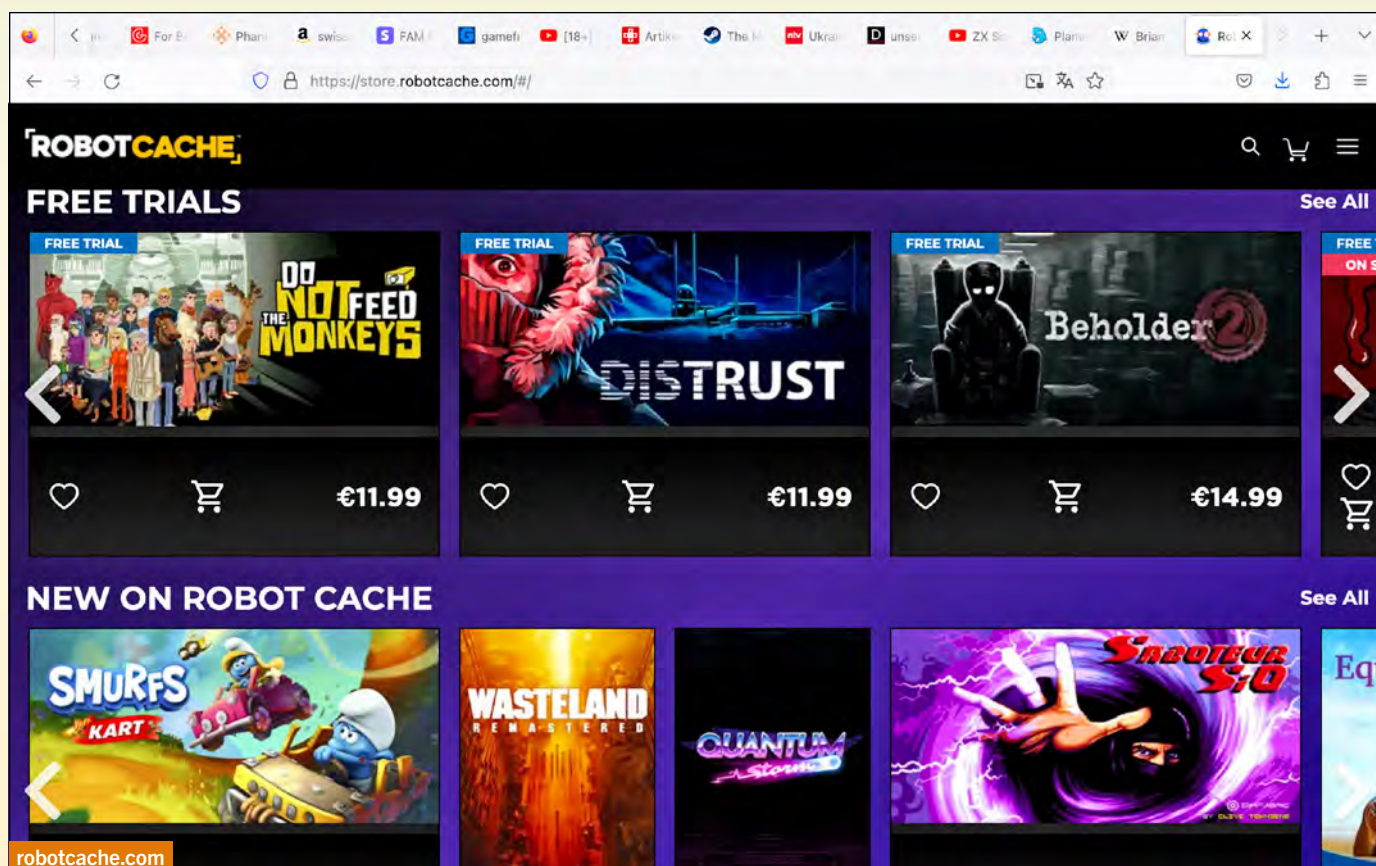


Bild: Robot Cache



# From Software, bevor es cool war

## Der XXL-Rückblick!



Der Elden-Ring-Entwickler From Software ist erst seit den frühen 2010ern eine große Nummer – dabei entwickelt das Studio schon seit 1994 Spiele! Wir haben uns durch From Softwares Vergangenheit gewühlt und zeigen euch, wo das legendäre Gamedesign des Studios seinen Ursprung hat – und mit welchen Spielen es völlig aus der Reihe tanzte.

Von: Stefan Wilhelm



Alle Bilder: Mobygames.com

**E**s geschehen noch Zeichen und Wunder: Ganze zehn Jahre nach dem letzten Teil schicken die Souls-Könige von From Software ein neues Armored Core ins Rennen – und das sogar noch, bevor die Erweiterung zu ihrem bisher größten Blockbuster Elden Ring erscheint. So manch jüngerer Fan des Studios dürfte bei der Ankündigung des Mech-Shooters vermutlich erst einmal gesagt haben „Armored was?“, immerhin ist From Software seit über zehn Jahren quasi nur noch wegen der Souls-Reihe im Gespräch. Aber ja, als Studio, das bereits seit 1994 Spiele entwickelt, hat From Software schon so einiges an ... nun ja ... Software veröffentlicht! Und damit meinen wir nicht nur die 15 bisherigen Armored Cores oder die King's-Field-Reihe, die als geistiger Vorläufer von Dark Souls und Elden Ring gilt.

Ihr wollt wissen, was der japanische Kult-Entwickler vor seinem Durchbruch so alles getrieben hat?

Dann wagt mit uns eine Zeitreise durch fast 30 Jahre From Software! Wir steigen in Mech-Cockpits und dunkle Verliese, besprechen die vielleicht schlimmste deutsche Synchro aller Zeiten, begleiten zwei Kuschelhasen auf ihrem größten Abenteuer und versuchen herauszufinden, wo From Softwares Designprinzipien eigentlich ihren Ursprung haben.

### Armored Core: Ein Mech-Baukasten, der Nerd-Träume wahr werden lässt

Obwohl die Spielegeschichte von From Software zunächst mit drei Spielen aus der King's-Field-Reihe begann, wollen wir den Artikel heute direkt mit dem Mech-Shooter-Franchise Armored Core eröffnen, immerhin gibt es hier wohl die meisten Bildungslücken zu stopfen. Außerdem ist Armored Core immer noch mit Abstand From Softwares umfangreichstes Franchise. Armored Core erschien hierzulande im

Jahr 1998 exklusiv für die Playstation 1 und war vor allem eins: Die Verwirklichung einer Machtfantasie. Immerhin lässt euch Armored Core nicht nur im Cockpit eines meterhohen Stahlkolosses Platz nehmen, sondern diesen auch für damalige Verhältnisse beeindruckend detailliert gestalten. Der erste Teil schuf eine Blaupause, von der From Software auch in den bald 15 Nachfolgern nicht groß abweichen würde.

Armored Core spielt auf einer düsteren Zukunftsversion der Erde, wo sich die kriegsgebeutelte Menschheit in unterirdische Anlagen zurückziehen musste, während an der Oberfläche zwielichtige Konzerne um Ressourcen und die Vorherrschaft kämpfen. Ihr spielt einen Raven, also einen Söldner aus den Reihen des mysteriösen Anführers R.

In eurem selbst zusammengebauten Mech, einem sogenannten Armored Core, erfüllt ihr Aufträge

für die Konzerne, verbessert mit den dabei verdienten Credits eure Kampfmaschine und erlebt eine Story, die trotz ihres Alters bereits From Softwares Handschrift erahnen lässt.

Ihr bekommt die Geschehnisse nämlich nicht in einem stringenten Handlungsfaden mit vielen Cutszenen präsentiert, sondern vor allem anhand von Einsatzbesprechungen und E-Mails, aus denen ihr euch den Kontext erschließt. Dabei stellt ihr schnell fest, dass die Konzerne in dieser Welt vor nichts zurückschrecken: Statt euch heroische Taten vollbringen zu lassen, schickt man euch etwa los, um streikende Arbeiter und Hausbesetzer auszuschalten oder zivile Einrichtungen zu zerstören.

Ebenso eiskalt ist der finanzielle Aspekt im Spiel. Als Freelancer müsst ihr für jede verschossene Kugel und jede Delle in der Panzerung selbst bezahlen, wodurch das Gehalt nach einer Mission





**King's Field (1994)**

schon mal ordentlich schrumpfen kann. Verpatzt ihr ein Missionsziel, werdet ihr ohne Bezahlung wieder heimgeschickt – ihr bleibt also vollständig auf den Kosten sitzen.

Dadurch ist es in Armored Core tatsächlich möglich, sich zu verschulden. Geht euer Kontostand zu weit ins Minus, bleibt nur ein Ausweg: Ihr könnt euch dem dubiosen Human-Plus-Programm anschließen, wodurch der Körper eures Piloten nach und nach mit Upgrades versehen wird, die euch das Spiel leichter machen. Der Missionsfortschritt wird dabei allerdings zurückgesetzt.

In einem Punkt kommt euch Armored Core immerhin entgegen: Die Bauteile eures Mechs, also Waffen, Körperteile, Generatoren und Zielmodule, könnt ihr stets für den gleichen Betrag verkaufen, für den ihr sie erworben habt. Vor allem zu Beginn müsst ihr gut mit euren Credits haushalten und auch mal Kompromisse eingehen, denn beim Bau des Mechs gibt es ähnliche Dinge zu beachten, wie bei etwa bei der Ausrüstung eines Elden-Ring-Charakters: Je dicker die Panzerung, desto schwerfälliger bewegt ihr euch und desto mehr Energie verbrauchen eure Aktionen. Wie bei FromSofts modernen Spielen müsst ihr den Energiebalken genauso im Blick behalten wie die Lebensleiste. Angriffen weicht ihr aus, indem ihr eure Booster anwerft, um über den Boden zu gleiten oder für kurze Zeit zu fliegen.

Nahkampfangriffe mit Laserklingen oder das Abfeuern von Energiewaffen verbrauchen die Leiste ebenfalls, und wenn ihr sie komplett zur Neige gehen lasst, seid ihr schon auf dem besten Weg zum Schrottplatz (oder in die Schuldenkrise).

Nun könnte man meinen, in einem Spiel, bei dem euch Anvisiermodule größtenteils das Zielen abnehmen, wäre das alles trotzdem kein großes Problem. Und ja, per se sind die meisten Feinde in Armored Core nicht viel mehr als Kanonenfutter und die meisten Einsätze mit der richtigen Bewaffnung kein Problem. Aber schon in der fiesen „Tutorial“-Mission, wo man euch ohne Erklärungen ins kalte Wasser wirft, wird schnell klar, wer der wahre Endgegner von Armored Core ist: Eine Steuerung, bei der man meint, das Wort „hakelig“ wäre extra für sie erfunden worden.

Das liegt vor allem daran, dass Armored Core ein Third-Person-Shooter aus einer Zeit vor dem zweiten Analogstick ist. Das bedeutet, dass ihr euch mit R1 und L1 nach rechts und links bewegt, während ihr mit den hinteren Schultertasten nach oben und unten blickt. So etwas heute noch ins Muskelgedächtnis zu bekommen, ist eine Mammutaufgabe, die euch wahrscheinlich auch in einem kompletten Spieldurchgang nicht gelingen wird.

Für feindliche Armored Cores, die in den Missionen gerne mal plötzlich auftauchen, ist das natür-

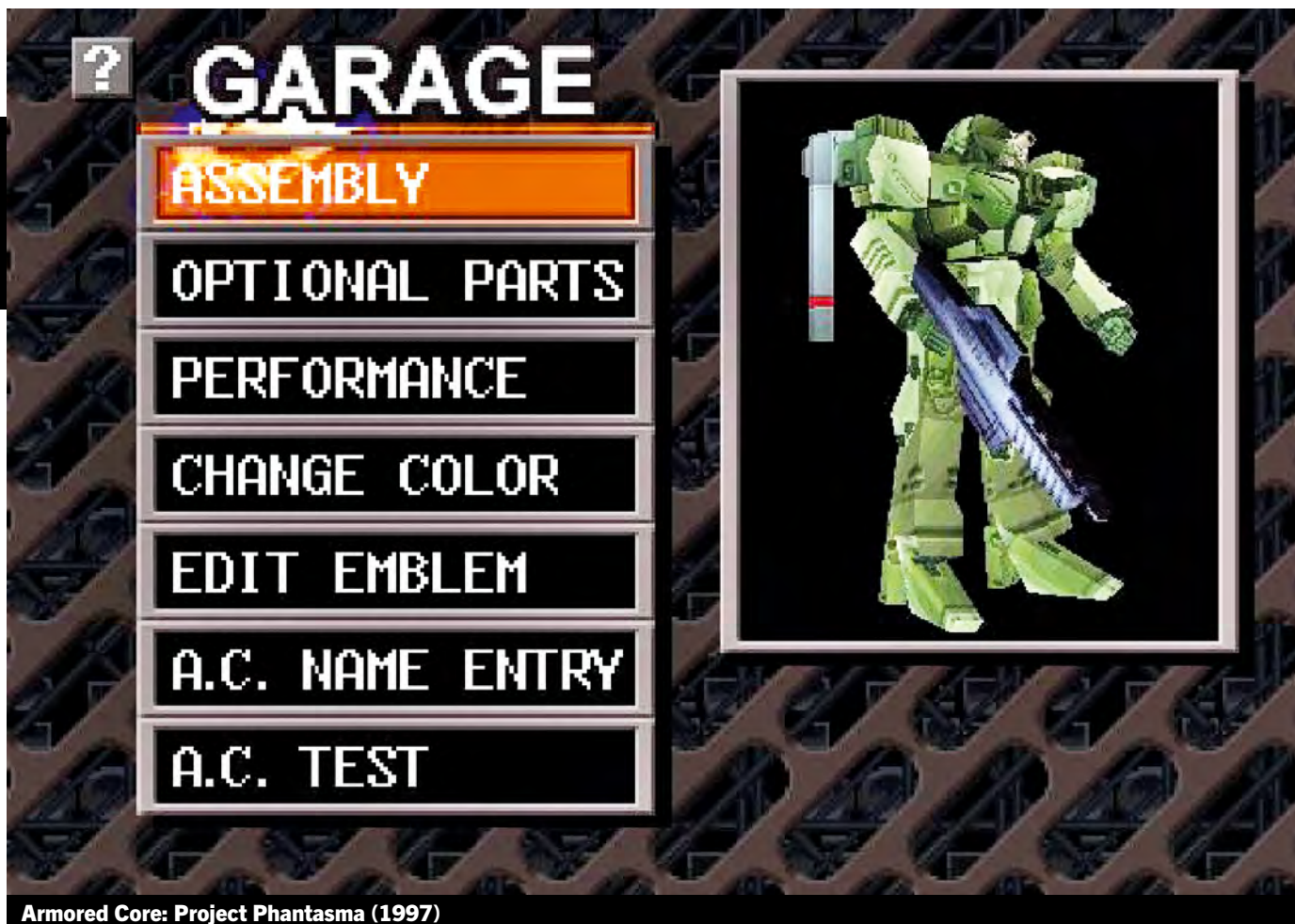
lich kein Problem, entsprechend artet das Gameplay schnell in pures Chaos aus. Wer mit modernen From-Software-Spielen vor allem Frust verbindet, den wird es also nicht überraschen, dass der schon immer irgendwo dazugehörte. Zumindest, solange ihr nicht auf einem Emulator unterwegs seid, der euch die Steuerung etwas moderner konfigurieren lässt.

Mit Armored Core legte From Software also den Grundstein für ein Franchise, das sich bis in die frühen 2010er als das Steckpferd des Studios erweisen würde. Die vielen Nachfolger für PS1 und PS2 änderten dementsprechend wenig an der Grundformel, sondern verfeinerten sie immer wieder behutsam. Allerdings teils auch so behutsam, dass ganze vier Armored Cores auf



**Armored Core (1997)**





Armored Core: Project Phantasma (1997)

der PS2 erscheinen mussten, bevor From Software euch endlich den zweiten Analogstick für die Kamera-Steuerung benutzen ließ!

Schnell erkannten die Entwickler wohl auch, dass 1v1-Duelle mit feindlichen ACs zu den größten Stärken der Reihe gehören. Fast alle Armored-Core-Spiele bieten einen Arenamodus, bei dem ihr ganz unten anfangt und euch nach und nach die Rängeleiste der besten AC-Piloten hocharbeitet. Weil ihr Munition und Reparaturen hier kostenlos bekommt, sind Arenakämpfe immer ein guter und sicherer Weg zu mehr Credits. Ein weiteres Highlight in den Arenamodi sind die markanten Persönlichkeiten der anderen Piloten. In Armored Core 2 begegnet ihr etwa Werehound, der absichtlich weit unten in der Rangliste bleibt, weil er mit seinem übermächtigen AC gerne Anfänger quält. Ein anderer Pilot ist besessen von der Zahl Eins – all seine Waffen haben nur einen Lauf und schießen im Einzelfeuermodus, zudem bleibt er freiwillig auf Platz elf der Liste. Immerhin hat die Elf gleich zwei Einsen.

Der berühmteste aller Piloten ist aber ganz klar Hustler One, der den Armored Core Nine-Ball

steuert. Wenn er die Bildfläche betritt, könnt ihr euch so gut wie sicher sein, dass euer Mech gleich schrottreif geschossen wird. Insgesamt ist Hustler One nämlich gar kein menschlicher Pilot, sondern eine Super-KI, die euch in den frühen Spielen der Reihe immer wieder heimsucht.

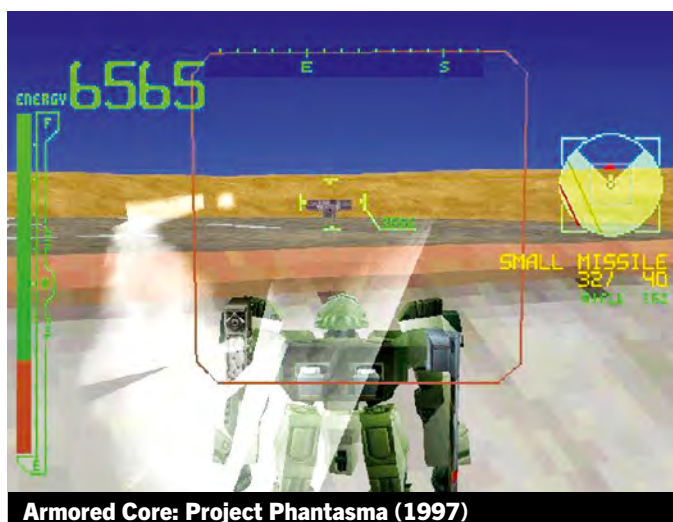
Jedem nummerierten Teil wurden gleich mehrere Spin-offs beschert, die ihre Hauptspiele auch gerne mal in den Schatten stellen. Der eben gelobte Arenamodus feierte etwa im Armored-Core-1-Ableger Project Phantasma sein Debüt. Die heiß ersehnte Steuerung mit zwei Analogsticks wurde nicht in Armored Core 3 eingeführt, sondern in dessen Spin-off Armored Core: Nexus.

Und apropos drei: Wegen ihrer Komfortfunktionen und des verfeinerten Gameplays ist die dritte AC-Generation eine gute Wahl, um das „alte“ Armored Core nochmal in seiner besten Phase zu erleben. Aber seid gewarnt: Das letzte Spiel dieser Ära, Armored Core: Last Raven, ist nicht nur für seine verzweigte Story, sondern auch für seinen knüppelharten Schwierigkeitsgrad bekannt – das kommt uns doch bekannt vor.

#### Armored Core: For Answer und das Regiedebüt einer Entwicklerlegende

Die große Revolution erfolgte dann in der PS360-Generation, bestehend aus Armored Core 4 und seinem verfeinerten Nachfolger, Armored Core: For Answer. For Answer ist bis heute ein absoluter Fan-Favorit und ein Pflichttitel für jeden, der sich an die Reihe heranwagen will. Auch, wenn ihr die drei Generationen vorher verpasst habt, lässt sich schnell erahnen, warum

es immer noch so beliebt ist. Die haushohen Kolosse, die ihr in der Garage extrem detailliert zusammenbaut und tunt, sind nämlich keine schwerfälligen Standard-ACs mehr. Stattdessen steuert ihr einen sogenannten NEXT, eine noch mächtigere Kampfmaschine, deren Geschwindigkeit problemlos die Schallmauer durchbrechen kann. Während man das Gameplay der PS1- und PS2-Spiele noch als schwerfällig und bodenständig bezeichnen könnte, ist Armored Core:



Armored Core: Project Phantasma (1997)





**Armored Core 2 (2000)**

For Answer im Vergleich ein Spiel der Superlative. Nirgendwo anders sind die Kämpfe so schnell und luftig, in keinem anderen Teil bringt ihr derart monumentale Gegner zu Fall. Wenn man so will, ist die vierte Generation für die Reihe das, was Bloodborne und Sekiro für Dark Souls sind: Im Kern das bewährte Spielprinzip, aber beschleunigt und deutlich auf Action getrimmt.

Als Director fungierte bei Armored Core 4 und For Answer niemand geringeres als der heutige Präsident des Studios, Hidetaka Miyazaki. Die melancholische Grundstimmung der beiden Spiele macht seine Handschrift spürbar, zudem traut sich die Story bei For Answer am Schluss in einige besonders dunkle Ecken.

Direkt nach der vierten Generation verlagerte sich Miyazakis Zuständigkeit dann ganz auf die Souls-Reihe, dementsprechend bekamen Fans in der fünften Generation, bestehend aus Armored Core 5 und Verdict Day, wieder eine völlig andere Erfahrung geboten. Das Tempo ist deutlich gedrosselt, weil ihr statt eines NEXT wieder im Cockpit eines normalen Armored Core Platz nehmt, die Arenen sind etwas kleiner und die taktische Positionierung eures Mechs spielt eine viel größere Rolle.

Das größte Novum in Generation fünf ist aber die Ausrichtung auf einen ambitionierten Multiplayermodus. Der findet nämlich in einer persistenten Online-Welt statt und hat ein Clan-System, Festungsbau und die Eroberung der Gebiete anderer Spieler auf Lager – nun, zumindest hatte er das einmal, denn wegen der geringen Beliebtheit von

Armored Core im Westen waren die Server hierzulande nicht sonderlich gut besucht.

Wegen der heute riesigen Popularität des Entwicklers ist anzunehmen, dass Armored Core 6: Fires of Rubicon dieses Schattendasein erspart bleibt. Trotzdem wird selbst im 16. Teil der Reihe noch auf die bewährte Armored-Core-Formel gesetzt, die schon vor der Jahrtausendwende etabliert wurde. Never change a running system!

Dieses Festhalten an alten Designphilosophien kann man auch an der Souls-Reihe wunderbar beobachten, denn nicht alle Eigenheiten, die man damit in Verbindung bringt, wurden dort ins Leben gerufen. Dass Dinge wie das Storytelling im Hintergrund, die Energieleiste, an der sich alle Aktionen ausrichten müssen und die trostlose Atmo-



**Echo Night (1998)**

sphäre auch in Armored Core eine Rolle spielen, wisst ihr jetzt schon. Es gibt aber noch eine andere Reihe, aus deren Design-Prinzipien From Software heute noch schöpft, und zwar seine älteste: King's Field.

#### **King's Field:**

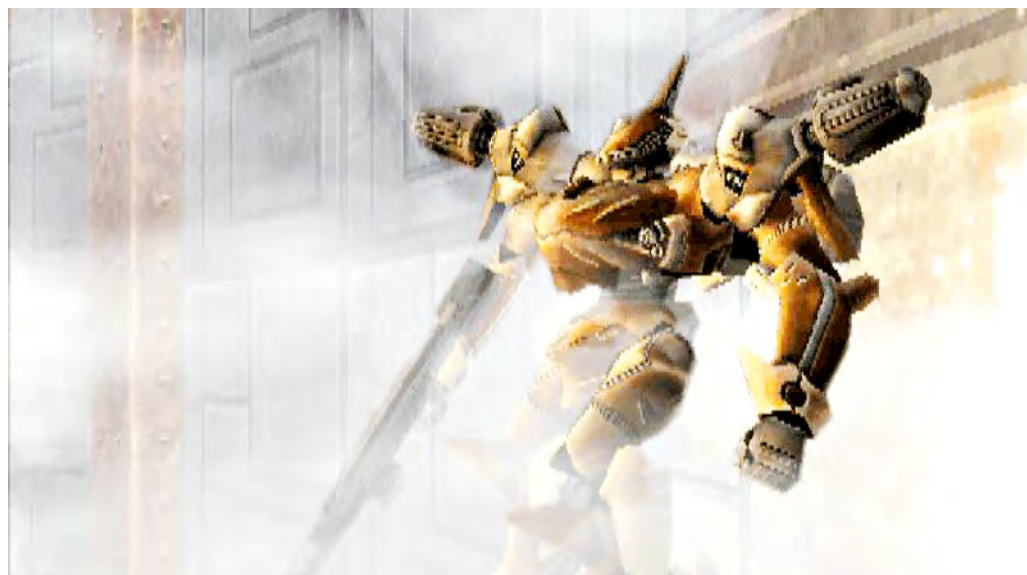
##### **Der Uropa von Elden Ring**

Das erste King's Field war gleichzeitig das erste Spiel, das From Software je veröffentlichte. Die Firma war schon 1986 gegründet worden, beschränkte sich aber bis zu diesem Zeitpunkt auf Office-Anwendungen. Am alten Firmenlogo lässt sich die Vergangenheit noch

erahnen – wenn ihr beim Anblick dieses Design-Kunstwerks nicht direkt die Faxgeräte rattern hört, wissen wir's auch nicht.

King's Field erschien 1994 in Japan und war das erste Rollenspiel für die frisch geschlüpfte Playstation. Erst der zweite Teil von 1995 schaffte den Sprung in den Westen und wurde hierzulande der Einfachheit halber schlicht King's Field genannt.

Im Kern geht es bei King's Field immer um drei Dinge: Dungeons erkunden, Ausrüstung sammeln und den puren Hass aushalten, den die Spiele für euch zu empfinden schei-



**Armored Core 2 (2000)**





Armored Core 2 (2000)

nen. Ihr werdet ohne Erklärungen ins Verlies gesetzt und müsst durch viel Trial and Error herausfinden, welche Schatztruhen keine Fallen sind, wo ihr hinlaufen könnt, ohne in den Abgrund zu stürzen, und welche Feinde euch nicht direkt mit einem Hieb zerlegen.

Die Welten und Dungeons sind dabei oft nach dem Metroidvania-Prinzip entworfen, bei dem ihr besondere Schlüsselitems sammeln müsst, um woanders neue Wege aufzusperren. Zudem sind natürlich jede Menge Geheimnisse in den Spielen versteckt – teils auch hinter Illusionswänden. All diese Elemente gibt es auch fast 30 Jahre später in Elden Ring noch.

Das größte Problem in King's Field sind zunächst weniger eure Widersacher, sondern – mal wieder – die ausgesprochen hakelige Steuerung. Die funktioniert exakt wie bei den frühen Armored Cores, nur, dass King's Field aus der Ego-Perspektive gespielt wird. Für ein japanisches Spiel ist das durchaus unüblich. Das Gameplay des Dungeon-Crawlers ist aus heutiger Sicht fast unerträglich langsam. Laufen, umdrehen, zuschlagen, das Inventar bedienen – jede Aktion fühlt sich an, als hättet ihr versehentlich die Zeitlupe angeworfen. Der einzige Lichtblick:

Eure Gegner sind meistens noch schlechter zu Fuß als ihr.

Die Kämpfe lassen schon einen Funken der taktischen Möglichkeiten der späteren Souls-Spiele erahnen. Ihr könnt nicht blocken oder parieren, deswegen ist die Positionierung eures Charakters das A und O, zudem müsst ihr die Reichweite der gegnerischen Angriffe genau kennen. Besonders lohnenswert ist es, Feinde von hinten anzugreifen. Das ist nun für sich genommen natürlich kein Gameplay, das From Software erfunden hat, aber der langsame, überlegte Touch der ersten Souls-Spiele ist auch in King's Field schon vorhanden. Vom ätherisch präsentierten Fantasy-Setting mit seinen kryptisch vor sich hin monologisierenden Figuren ganz zu schweigen.

Während das Kern-Gameplay, analog zu Armored Core, über die fünf King's-Field-Teile nur minimal verändert wurde, hat der letzte Ableger, King's Field: The Ancient City, ein ganz besonderes Feature auf Lager. Zumindest für deutsche Spieler. Im Intro bekommt ihr die vermutlich schlimmste deutsche Synchro geboten, die je auf eine PS2-Disc gepresst wurde.

Mittlerweile haben wir also festgestellt, dass From Softwares Gameplay-Features und Erzähl-



The Adventures of Cookie &amp; Cream (2000)

techniken teils schon Jahrzehnte auf dem Buckel haben. In diesen fast drei Jahrzehnten hat das Studio aber noch deutlich mehr veröffentlicht als Mech-Baukästen und schwierige Fantasy-Rollenspiele.

Da gibt es etwa das King's-Field-Spin-off Shadow Tower, die Horror-Trilogie Echo Night oder das Kampfroboter-Crossover Another Century's Episode. Dazwischen finden sich aber auch ein paar totale Ausreißer. Spiele, die so seltsam und untypisch für From Software sind, dass wir sie euch auf keinen Fall vorenthalten möchten!

#### From Softwares Kuriositätenkabinett

Wer sich schon einmal genauer mit den psychologischen Themen in Dark Souls beschäftigt hat, der weiß: Es ist nicht immer alles traurig und hoffnungslos. Ab und zu gibt es auch mal Farbkleckse in der Finsternis, die der geschundenen Seele zumindest kurzzeitig Trost spenden. In From Softwares Portfolio heißt dieser Farbkleck The Adventures of Cookie & Cream, hierzulande bekannt als Kuri Kuri Mix. Kein Horrorspiel im Schafspelz, kein Hardcore-RPG, sondern genau



das quietschbunte Jump'n'Run, nach dem es klingt.

Der Kniff des Spiels: Ihr sollt nicht nur einen, sondern gleich zwei Kuschelhasen zum Ausgang befördern. Außerdem müssen sich Cookie und Cream oft gegenseitig helfen, um auf ihren Pfaden vorwärtszukommen. Das macht ihr entweder solo mit den beiden Analogsticks, zu zweit mit zwei Controllern, oder – wenn ihr auch im Real-Life auf Kuschelkurs gehen wollt – gemeinsam an einem Controller.

Bosskämpfe sind natürlich auch an Bord, die erfordern dann besonders gute Koordination eurer Daumen (oder Mitspieler). Allen Hasenfans müssen wir an der Stelle aber eine bittere Pille mitgeben:



**King's Field: The Ancient City (2001)**

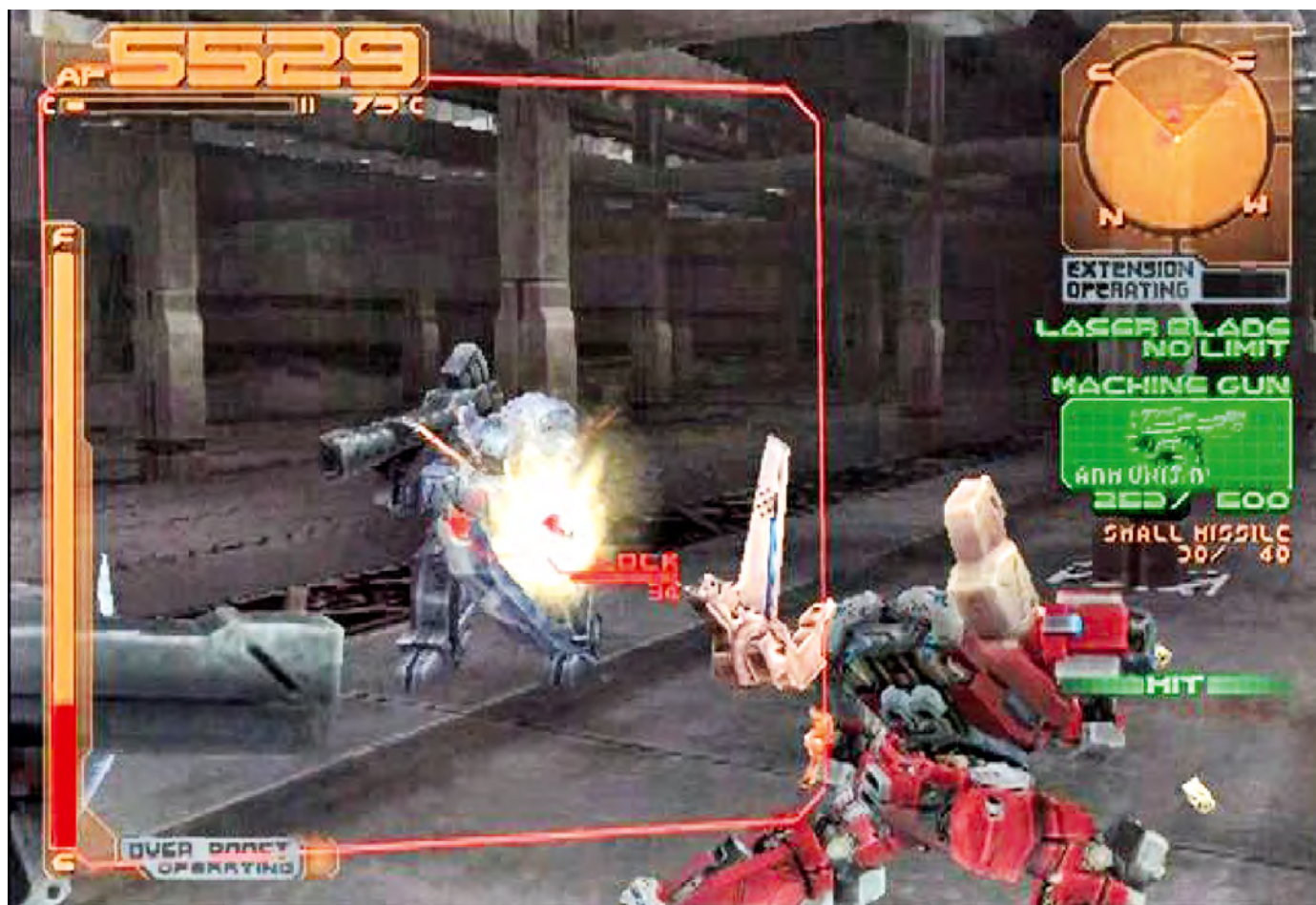
Wir gehen nicht davon aus, dass From Software irgendwann nochmal zu Cookie & Cream zurückkehren wird. Warum sterben die Guten nur immer so jung ...

Was nach der Meinung der meisten Core-Gamer hingegen gar nicht früh genug sterben konnte, war Microsofts Kinect. Der Bewegungs-

sensor für die Xbox 360 schaffte es nie, außerhalb der Casual-Community Fuß zu fassen, trotz einiger Bemühungen und viel Reingestopfe seitens des Herstellers. Ein echter Hardcore-Titel sollte her, und was wäre da besser geeignet als ein Nachfolger zu einem Spiel, das mit einem 44-Tasten-Controller aus-

geliefert wurde? Steel Battalion ist eine Mech-Simulation, bei der ihr jeden Hebel einzeln ziehen müsst. Das gilt leider auch für den Nachfolger, Steel Battalion: Heavy Armor für die Xbox 360.

Obwohl das Spiel From-Software-typisch mit seiner trostlosen Inszenierung überzeugt und durch-



**Armored Core 3 (2002)**





Metal Wolf Chaos (2004)



Armored Core: Last Raven (2005)

aus Gutes drinsteckt, ging Heavy Armor mit dem Prädikat „buchstäblich unspielbar“ in die Geschichtsbücher ein. Ob es den Entwicklern einfach an Kompetenz mangelte, oder eher Kinect an der Technik? Vermutlich eine Mischung aus beidem. Jedenfalls weiß das Spiel mit eurem Gehampel vor dem Fernseher kaum etwas anzufangen und löst ständig Aktionen aus, die ihr nicht haben wolltet. Und wenn das in einem bockschweren Simulator passiert, bei dem ihr immer mehrere Brände gleichzeitig löschen müsst, dann wirkt die 38 auf Metacritic gar nicht mehr so abwegig.

Deutlich besser kam das 2009 veröffentlichte Ninja Blade für Xbox 360 und PC weg, immerhin kann das Hack & Slay mit stolzen 68 Punkten ... punkten. Das sind Wertungsgefilde, die das Studio vor der Souls-Reihe nur zu gut kannte, denn bei Kritikern lösten die sperrigen Armored Cores und

King's Fields nur selten Begeisterung aus. Von den ganzen B-Titeln im Portfolio ganz zu schweigen, und Ninja Blade ist einer davon.

Das Spiel ist, wer hätte es gedacht, ein halbgueter Ninja-Gaiden-Klon, der zu einem großen Teil aus etwas besteht, das bei From Software heute niemand mehr erwarten würde: Quick-Time-Events! Ja, richtig, dieses alte Designelement aus der Triple-A-Schule, das den spielerischen Anspruch völlig dem Spektakel opfert, ist bei Ninja Blade das halbe Erlebnis.

Immerhin sind die Szenen oft völlig over the top und auch das Setting, bei dem Elite-Ninjas in einer Großstadt gegen Parasitenmonster kämpfen, ist immer wieder für einen Lacher gut. Für das monotone Buttonmashing in den Kämpfen gilt das aber weniger.

Zu guter Letzt möchten wir euch noch ein Spiel vorstellen, dessen bloße Existenz bis heute ratlos macht. Metal Wolf Chaos ist ein Xbox-exklusiver Mech-Shooter, der bis vor wenigen Jahren nur in Japan erhältlich war. Also genau in dem Land, in dem bis heute niemand Xboxen kauft. Noch dazu trüft das Spiel vor übertriebenem US-Patriotismus, was in der engen Kooperation mit Microsoft begründet liegt. Die beiden Firmen wollten ein Setting erschaffen, das ein überzeichnetes Amerika aus der Sicht Japans darstellt.

Deswegen steuert ihr auch nicht irgendeinen Mech-Piloten, sondern den Präsidenten der Ver-



Armored Core: For Answer (2008)





**Ninja Blade (2009)**

einigten Staaten! Ziel des Spiels ist es, den Putschversuch eures Vizepräsidenten aufzuhalten. Der sitzt natürlich ebenfalls im schwer bewaffneten Kampfroboter. Bei Metal Wolf Chaos setzt From Software auf Zugänglichkeit und ein arcadiges Spielgefühl, passend zum völlig bekackten Setting und zu den grandios miesen Dialogen.

Eigentlich war geplant, das Spiel weltweit zu veröffentlichen und mit lokalisierten Texten. Wegen des politischen Klimas in den USA in den frühen 2000ern wurden diese Pläne aber nie umgesetzt. Zumindest, bis sich Devolver Digital 2019 dafür stark machte, Metal Wolf Chaos endlich dem Publikum,

das darin veralbert wird, näherzubringen – und Europa wurde zum Glück gleich mitversorgt.

Wie ihr seht, ist From Software's Portfolio ausgesprochen umfangreich, sogar, wenn nur die beiden früheren Hauptreihen und ein paar Ausreißer betrachtet werden. Bei der heutigen Popularität des Studios, die komplett auf einer bestimmten Art Spiel basiert, ist es schwer vorstellbar, dass wir sowas wie Metal Wolf Chaos oder The Adventures of Cookie & Cream nochmal zu Gesicht bekommen. Aber wer weiß. Wie sich gezeigt hat, ist From Software ein Entwickler, der seine Traditionen lange bewahrt. Wenn ihr dafür noch einen letzten



**Armored Core 5 (2012)**

Beweis braucht, müsst ihr nur ein beliebiges Souls-Spiel anwerfen und nach einem ganz bestimmten Item suchen, nämlich dem Schwert des Mondlichts. So heißt das Designtool hinter King's Field, mit dem die Spielgeschichte des Studios begann. Und so heißt auch eine legendäre Waffe, die seit 30 Jahren in fast jedem seiner großen Spiele auftaucht.

Sei es Armored Core, King's Field, Bloodborne oder Elden

Ring: Es gibt immer ein Schwert des Mondlichts, genauso wie es immer Designprinzipien gibt, die From Software bis heute zu einem ganz besonderen Studio machen. Ein Studio, das den Spieler ernst nimmt, dessen Spiele oft ganz schön widerspenstig sein können und das uns liebend gerne in die Kreissäge laufen lässt. Aber seien wir ehrlich: Wir würden es doch gar nicht anders haben wollen. ◻



**Armored Core: Verdict Day (2013)**



# 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 schnellere Core i5-12400F kostet 155 Euro. Bei AMD sehen wir den Einstieg ab einem Ryzen 5 5600X. Er ist ähnlich schnell wie ein Core i5-12400F und kostet 145 Euro, passende Socket AM4-Mainboards gibt es ab 70 Euro.

## GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ..... Asus Radeon  
RX 6650 Dual OC (24,3 cm)  
Chiptakt/Speicherart: ..... 2447 bis 2669 MHz /  
8 GB GDDR6 (280 GB/s)  
Preis: ..... derzeit ab 245 Euro

### ALTERNATIVE

Die einzige vernünftige günstigere Grafikkartenreihe ist die RX 6600 für 200 Euro. Bis 350 Euro sind zudem noch die AMD Radeon RX 7600 (ab 280 Euro) und RX 6700 XT (ab 335 Euro) sowie die Nvidia GeForce RTX 4060 (ab 300 Euro) eine Option mit ähnlichen Preis-Leistungs-Verhältnissen.

## MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... Gigabyte H610M H V2 DDR4

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

### ALTERNATIVE

Ein teureres Mainboard bringt keine Vorteile bei Games. Wollt ihr einen kleinen Schub durch DDR5-RAM (16 GB kosten 30 Euro mehr als bei DDR4-RAM), ist das Gigabyte H610M H für 90 Euro eine Option. Für AMDs Ryzen 5 5600X empfehlen wir für 80 Euro unter anderem das ASRock B550M-HDV.

## RAM

Hersteller/Modell: ..... TeamGroup T-Force Vulcan Z  
Kapazität/Standard: ..... 16 GB (2x8 GB) / DDR4-3200  
Timings/Preis: ..... CL16-18-18 / 35 Euro

## SSD/HDD

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

## WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ..... AeroCool Shard (Acrylfenster),  
1x 120mm-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 35,5 cm,  
..... CPU-Kühlerhöhe bis 15,5 cm; Preis: 35 Euro  
CPU-Kühler: .. Mitgelieferter Kühler der CPU (Boxed-Version)  
Netzteil: ..... be quiet! System Power 550 Watt, 55 Euro

# EINSTEIGER-PC

# € 590,-

Einsparpotenzial gibt es bei der Grafikkarte, wo ihr auch eine AMD Radeon RX 6600 nehmen könnt, sowie beim Netzteil, bei dem auch ein Modell für 40 bis 45 Euro in Ordnung ist. Unsere Auswahl soll aber auch für stärkere Grafikkarten als Basis dienen. Denn falls ihr mehr ausgeben wollt, wäre vor allem mit einer schnelleren Grafikkarte die Leistung leicht zu steigern.

## ANZEIGE

# EINSTEIGER- GAMING-PC

## Captiva R77-133



**SSD:** 1 TB



**Arbeitsspeicher:**  
16 GB



**Grafikkarte:**  
AMD Radeon™ RX 6700 XT



**Prozessor:**  
AMD Ryzen 7 5700X



**Windows 11**

**CAPTIVA  
KAMPFPREIS:  
€ 869,-**

inkl. MwSt.

„Erstklassiger  
Einsteiger-PC  
in eleganter Optik“

CAPTIVA

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



€ 1.335,-

## MITTELKLASSE-PC

### 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: ..... 310 Euro

#### ALTERNATIVE

Eine wirklich sinnvolle und stärkere Intel-CPU gibt es nicht, da die Aufpreise zu hoch und das Leistungsplus gering sind. Ein Spartipp ist der etwa 15 Prozent langsamere Core i5-12600KF für 220 Euro. Bei AMD ist der Ryzen 7 5800X3D für 295 Euro ideal – er leistet zwar etwas weniger als der Core i5-13600KF, verbraucht aber auch weniger Strom.

### GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ..... Sapphire Pulse  
..... Radeon RX 7700 XT (28,0 cm)  
Chiptakt/Speicherbandbreite: ..... 2171 bis 2544 MHz /  
..... 432 GB/s  
Speicher/Preis: ..... 12 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 480 Euro

#### ALTERNATIVE

Im Ausverkauf gibt es die gleichschnelle Nvidia RTX 3070 Ti teils für 450 Euro. Gut 15 Prozent schneller ist die AMD RX 7800 XT, die es ab 560 Euro gibt. Etwas langsamer als die RX 7800 XT ist die Nvidia RTX 4070 für 600 Euro, die aber beim Strombedarf enorm genügsam ist.

### MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... Gigabyte B760M Gaming X DDR4  
Format/Sockel (Chipsatz): ..... µATX / Intel 1700 (B760)  
Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /  
..... 1x PCIe 3.0 x16 / 2x M.2 PCIe 4.0 / 120 Euro

#### ALTERNATIVE

Die K- und KF-CPU's von Intel sind übertaktbar, allerdings mit Mainboards, die einen Z-Chipsatz haben. Dabei liegt der Einstieg bei etwa 150 bis 160 Euro, zum Beispiel mit dem ASRock Z790M PG Lightning D4. Für den AMD Ryzen 7 5700X3D ist im Preisbereich von 120 Euro beispielsweise das MSI MPG B550 Gaming Plus.

### RAM

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

### 1. SSD / 2. SSD

Modell 1. SSD/ 2. SSD: ..... Lexar Professional  
..... NM710 (M.2 PCIe 4.0) / Crucial P3 (M.2 PCIe 3.0)  
Kapazität: ..... jeweils 2000 GB  
Preis 1. SSD/ 2. SSD: ..... 100 Euro / 80 Euro

### WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ..... Fractal Design Focus 2 (Glasfenster),  
..... 2x 140mm-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis  
..... 40,5 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 17,0 cm; Preis: 65 Euro  
CPU-Kühler: ..... Xilence M705D  
..... (15,0 cm hoch, 2x 120mm-Lüfter), 40 Euro  
Netzteil/Preis: ..... Seasonic G12 GM 550 Watt  
..... (teilmodular), 70 Euro

Unsere CPU-Auswahl kann euch für viele Jahre für Upgrades als Basis dienen, ermöglicht es euch aber auch direkt zum Start, eine schnellere Grafikkarte zu nehmen. Theoretisch steht der PC auch für Top-Grafikkarten über 1000 Euro offen. Sparen könnt ihr wiederum, indem ihr nur eine SSD nehmt und euch beim Gehäuse und Mainboard mit günstigeren Modellen zufriedengebt.

ANZEIGE

## MITTELKLASSE- GAMING-LAPTOP

Captiva I75-897G1

**CAPTIVA  
KAMPFPREIS:  
€ 1.479,-**

inkl. MwSt.



**SSD:** 1 TB



**Arbeitsspeicher:**

32 GB



**Grafikkarte:** Nvidia  
GeForce RTX 4050



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



**Windows 11**

„Leistungsstarkes  
Rundum-sorglos-Paket!“

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

CAPTIVA



€ 2.020,-

## HIGH-END-PC



Sparen, ohne Leistung zu verlieren, könnt ihr beim Gehäuse, Mainboard, Netzteil und dem CPU-Kühler. Ihr könnt dort ohne große Probleme jeweils 30 bis 40 Euro weniger ausgeben. Falls ihr wiederum mehr Budget zur Verfügung habt, ist die Grafikkarte eine Option, in die ihr das Geld stecken könnt. Auch eine CPU mit mehr Kernen wäre eine Möglichkeit, um mehr Geld zu investieren.



## CPU

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

## ALTERNATIVE

Schneller in Spielen ist nur der Ryzen 9 7950X3D, der aber für unter 5 Prozent Leistungsplus satte 220 Euro mehr kostet. Sinnvoll ist er oder auch auf Seiten von Intel die teuren Core i9-Modelle wie der Core i9-13900KF nur dann, wenn ihr sicher seid, dass ihr für bestimmte Anwendungen mehr als 8 Kerne benötigt.

## MAINBOARD

Hersteller/Modell: ... MSI MAG B650 Tomahawk WIFI  
 Format/Sockel (Chipsatz): ... ATX/ AMD AM5 (B650)  
 Steckplätze/Preis: ... 4x DDR4-RAM / 2x PCIe 4.0 x16 /  
 ... 1x PCIe 3.0 x1 / 3x M.2 PCIe 4.0 / 210 Euro

## ALTERNATIVE

Der Einstieg beim B650-Chipsatz ist auch für etwa 130 Euro möglich (Gigabyte B650M D3HP), was für die Spieleleistung kein Nachteil wäre. Für Intels übertaktbare Top-CPU's wäre beispielsweise das Asus TUF Gaming Z690-Plus D4 ein starkes Modell für 220 Euro.

## RAM

Hersteller/Modell: ... Patriot Viper VENOM  
 Kapazität/Standard: ... 32 GB (2x16 GB) / DDR5-5600  
 Timings/Preis: ... CL36-36-36 / 100 Euro

## M.2-SSDs

Modell SSD: ... Kingston KC3000 (M.2 PCIe 4.0) /  
 ... Corsair Force Series MP600 (M.2 PCIe 4.0)  
 Kapazität: ... jeweils 2000 GB  
 Preis 1. SSD/ 2. SSD: ... 105 Euro / 100 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... Enermax StarryFort SF30 (Glasfenster),  
 ... 4x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge  
 ... bis 37,5 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 15,7 cm; Preis: 85 Euro  
 CPU-Kühler: ... Xilence Performance A+ LiQuiRizer  
 ... LQ240.ARGB (All-In-One-Wasserkühlung); 75 Euro  
 Netzteil: ... MSI MPG A650GF 650 Watt  
 ... (vollmodular), Preis: 105 Euro

## GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ... XFX Speedster MERC 310 Radeon RX 7900 XT (34,4 cm)  
 Chiptakt/Speicherbandbreite: ... 2175 bis 2535 MHz Boosttakt / 800 GB/s  
 Speicher/Preis: ... 20 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 840 Euro

## ALTERNATIVE

Zum gleichen Preis gibt es auch Modelle der Nvidia GeForce RTX 4070 Ti – bei Spielen mit Raytracing ist sie schneller als die RX 7900 XT, ohne Raytracing allerdings 10 Prozent langsamer. Für mehr Leistung ist die RX 7900 XTX ab 980 Euro eine Option. Nvidias Top-Modelle RTX 4080 und 4090 sind preislich überzogen.

## Hinweis zu DDR4- und DDR5-RAM

DDR5-RAM ist weiterhin teurer als DDR4-RAM (25 bis 35 Euro für 16 GB oder 32 GB). Der Sockel AMD AM5 benötigt zwingend DDR5-RAM, beim Sockel 1700 für Intel-CPU's gibt es die meisten DDR5-Mainboard-Modelle auch als Version für DDR4-RAM. Nennenswert langsamer wird die Leistung beim Sockel 1700 durch DDR4-RAM nicht. Der AMD Sockel AM4 nutzt übrigens ausschließlich DDR4-RAM.



# HIGH-END-GAMING-PC

## R77-047



**SSD:** 1 TB



**Arbeitsspeicher:**

32 GB



**Grafikkarte:**

AMD Radeon™

RX 7900 GRE 16GB



**Prozessor:**

AMD Ryzen 7 5700X



**Windows 11**

*„Genieße jeden Spielzug!“*

**CAPTIVA  
KAMPFPREIS:  
€ 1.699,-**

inkl. MwSt.



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

CAPTIVA



# Im nächsten Heft\*

■ Vorschau

## CoD: Modern Warfare 3



■ Test

## Alan Wake 2



■ Test

## Cities: Skylines 2



**PC Games 12/23 erscheint am 17. November!**

Vorab-Infos ab 11. November auf [www.pcgames.de/](http://www.pcgames.de/)

\*Alle Angaben ohne Gewähr

**COMPUTEC**  
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG  
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH  
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth  
Telefon: +49 911 2872-100  
E-Mail: [redaktion@pcgames.de](mailto:redaktion@pcgames.de)  
[www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

**Geschäftsführer** Christian Müller, Rainer Rosenbusch

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

**Redaktionsleitung Print/CvD** Sascha Lohmüller

**Redaktion** Matthias Dammes, Antonia Dreßler, Viktor Eippert, Christian Fußy, Michael Grünwald, Maik Koch, Daniel Link, David Martin, Annika Menzel, Maci Naeem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm

**Videoredaktion** Dominik Pache (Ltg.), Tobias Meyer, Carlo Siebenhüner

**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Andreas Altenheimer, Herbert Funes, Christopher Holler, Benedikt Plass-Fließenkämpfer, Sönke Siemens, Maren Wicher

**Layout** Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf

**Titelgestaltung** Judith von Biedenfeld © Ubisoft

**Bildnachweis** 123RF.com

**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

**Produktion, Vertrieb, Abonnement** Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

**DVD** Thomas Dzielwizek

**Redaktionsleitung Online** [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

**Head of Audience** Johannes Gehrling

**& Content Development** Andreas Herzog

**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert,

**Webdesign** Christian Strzelczyk, Christian Zamora

Daniel Popa, Herbert Haida

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

**Sales Director** Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; [jens-ole.quiel@computec.de](mailto:jens-ole.quiel@computec.de)

**Verantwortlich für den Anzeigenteil** Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

**Produktmanagement** Aykut Arık

**E-Commerce & Affiliate** Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Benjamin Gründken,

Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Stephan Wilke

**Creation & Services** Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

**Corporate Publishing** Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

**Anzeigenberatung Print/Digital** Tel. +49 911 2872-144; [alto.mair@computec.de](mailto:alto.mair@computec.de)

**Alto Mair** Tel. +49 911 2872-254; [bernhard.nusser@computec.de](mailto: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](http://www.stroer.de), [kontakt@stroer.de](mailto:kontakt@stroer.de)

**Anzeigendisposition** Franziska Behme, E-Mail: [anzeigen@computec.de](mailto:anzeigen@computec.de)

**Datenübertragung** via E-Mail: [anzeigen@computec.de](mailto:anzeigen@computec.de)



Es gelten die Mediadaten Nr. 36 vom 01.01.2023.

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

Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

**Abonnement – <http://abo.pcgames.de>**

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

Post-Adresse:

Leserservice Computec

20080 Hamburg

Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**

Deutschland

E-Mail: [computec@dpv.de](mailto:computec@dpv.de)

Tel.: 0911-99399098

Fax: 01805-8618002\*

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

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

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: [computec@dpv.de](mailto:computec@dpv.de)

Tel.: +49-911-99399098

Fax: +49-1805-8618002

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

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**

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

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

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

**ISSN/Vertriebskennzeichen**

PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: [dermedienvertrieb.de](http://dermedienvertrieb.de)

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

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

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

**marquard**  
group

Deutschland:

4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES,

PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

**Marquard Media Hungary:**

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



# WIEDER AM FALSCHEN ENDE GESPART?



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



**DIE PREMIUM-  
WÄRMELEITPASTE  
FÜR GAMER!**

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



# MAXIMALER AIRFLOW



## SHADOW BASE 800

Die neuen Shadow Base 800 PC Gehäuse läuten ein neues Zeitalter bei be quiet! ein. Neben maximalem Luftstrom und extremer Gaming-Performance bestehen die Shadow Base 800 Gehäuse durch höchste Verarbeitungsqualität. Für erstklassige Kühlung haben wir die Gehäuse mit be quiet! Lüftern ausgestattet. Sie bieten jede Menge Airflow, aber bei Bedarf auch ebenso leisen Betrieb. Das Mesh Top- und Frontpanel unterstreichen die Airflow-Qualitäten zusätzlich. Die Shadow Base 800 Serie ist dazu ein wahres Raumwunder: egal ob Du 420mm-Radiatoren, E-ATX-Mainboards oder große Grafikkarten hast - das geräumige Innendesign eignet sich hervorragend für Dein Hochleistungssystem.

- Maximaler Airflow durch ein offenes Mesh-Design
- Geräumiges Design für individuelle High-Performance Builds
- Drehbare PCIe Slots zur vertikalen GPU-Installation
- Ausgestattet mit PWM und ARGB Hub (nur FX Version)
- 5 unterschiedliche Versionen für individuelle Builds

#### Erhältlich bei:

alternate.de · arlt.de · bora-computer.de · caseking.de · computeruniverse.net · conrad.de · hiq24.de  
e-tec.at · galaxus.ch mindfactory.de · notebooksbilliger.de · reichelt .de

 **DEVELOPED  
IN GERMANY**



**be quiet!**<sup>®</sup>