

GOTHAM KNIGHTS

Auch ohne Batman ein Superhelden-Hit? Verraten wir euch!

CALL OF DUTY: MW 2

Im Test: So gut ist die Kampagne der Reboot-Fortsetzung.

pc Games MAGAZIN

Wissen, was gespielt wird

RESIDENT EVIL 4

Angespielt: Erste Eindrücke zum
Remake des Horror-Klassikers

PARK BEYOND

Große Vorschau zum vielver-
sprechenden Park-Simulator

VICTORIA 3

Getestet: Der nächste Grand-Strat-
egy-Hit aus dem Hause Paradox

A PLAGUE TALE REQUIEM

Ausführlicher Test: Wir prüfen den Nachfolger des Stealth-
Überraschungs-Hits auf Herz und Nieren und verraten euch,
was Story, Schleich-Gameplay und Technik können!

UNCHARTED: LEGACY OF THIEVES COLLECTION

Endlich nicht mehr Playstation-exklusiv: Wir machen
den Technik-Check zu Nathan Drakes PC-Debüt!

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

AUSGABE 364
12/22 | € 5,99
www.pcgames.de

Österreich € 6,70;
Schweiz sfr 10,50;
Benelux € 7,10



4 196213 405995

Mount & Blade II BANNERLORD



Jetzt erhältlich!

TaleWorlds
ENTERTAINMENT

PRIME
MATTER

©2005-2022 Developed & Published by TaleWorlds Entertainment. TaleWorlds Entertainment, Mount & Blade, Bannerlord and related logos are trademarks of TaleWorlds Entertainment. © 2022 and distributed by PLAION GmbH, Embracer Platz 1, 6604 Höfen, Austria. Prime Matter is a division of PLAION GmbH, Austria. Prime Matter and its respective logos are registered trademarks of PLAION GmbH. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.

Mutanten, Kulte, Monster, Serienkiller – in diesem Herbst wird's gruselig!



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Grusel und Horror liegen nach wie vor voll im Trend. Im Kino vergeht kein Monat, in dem nicht ein neuer „Schocker“ um die Gunst der sich ekeln oder erschrecken wollenden Zuschauer buhlt, wenngleich dabei natürlich nicht immer sonderlich auf die Qualität geachtet wird. Und Halloween wird hierzulande auch stetig beliebter, was man an den immer größer werdenden Kindermassen in Geisterkostümen, die um Gratis-Süßigkeiten betteln, bemerkt. Und auch vor dem Videospiele-Sektor macht dieser anhaltende Trend keinen Halt, wie man beim Blick auf den Inhalt dieser Ausgabe feststellen muss: Nach einer Durststrecke für das Horror-Genre vor ein paar Jahren erscheinen momentan regelmäßig Gruseltitel für jeden Geschmack. Im Testteil etwa werfen wir einen Blick auf das offensichtlich von H. R. Giger inspirierte Ekel-Adventure Scorn, das vor allem mit seiner beklemmenden, surrealen, grotesken Atmosphäre punkten kann. Im Vorschauteil indes schildern wir euch unsere ersten Eindrücke zum Remake von Resident Evil 4, das wir kürzlich erstmals anspielen konnten. Seitdem sind wir guter Dinge, dass dem Horrorklassiker hier

eine maßgerechte Neuauflage spendiert wird. Ebenfalls anspielen konnten wir zum letzten Mal vor dem Test den vierten Teil der Dark Pictures Anthology. In The Devil In Me verspricht es euch in das mit Fallen vollgestopfte Haus eines Serienkillers. Und auch zu The Callisto Protocol, das dem Sci-Fi-Meisterwerk Dead Space nacheifert, haben wir Neuigkeiten, bevor der Titel dann



bereits im Dezember erscheint – also noch vor dem Remake des großen Vorbilds Anfang des nächsten Jahres. Nicht vergessen werden sollte dabei, dass es auch in unserem Cover-Thema A Plague Tale: Requiem durchaus gruselig zugeht – denn schließlich ist eine übernatürliche Rattenplage, die Menschen frisst, nicht gerade Gute-Laune-Thematik. Doch natürlich stehen hier eher die Story und das Schleich-Gameplay im Vordergrund und daher klären wir, wie sich der Nachfolger im Vergleich zum Überraschungshit-Erstling Innocence schlägt. Ganz und gar nicht gruselig ist indes das Debüt von Playstation-Abenteurer Nathan Drake auf dem PC. Denn die Legacy of Thieves Collection, die den vierten Teil sowie den Ableger The Lost Legacy beinhaltet, ist wie die vorherigen ehemaligen Sony-Ports hervorragend optimiert. Und wer es ganz ruhig mag, für den haben wir den Geheimtipp Dorfromantik im Testteil – und die Wirtschafts-Sim Rise of Industry in dieser Extended-Ausgabe. Viel Spaß damit!

Sascha und das PC-Games-Team

DIE NEUEN PC-GAMES-NEWSLETTER!

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

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



Unsere Newsletter

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

PC Games

PC Games Weekly

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

Gewinnspiele

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

Deals & Specials

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

INHALT 12/2022


A PLAGUE TALE: REQUIEM
42

UNCHARTED: LEGACY OF THIEVES
38

GOTHAM KNIGHTS
48

AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Resident Evil 4	12
The Callisto Protocol	16
The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me	20
Park Beyond	24
Octopath Traveler 2	30
Kurzmeldungen	32

TEST

Call of Duty: Modern Warfare 2	34
Uncharted: Legacy of Thieves Collection	38
A Plague Tale: Requiem	42
Gotham Knights	48
Scorn	54
New Tales from the Borderlands	58
Dorfromantik	62
Victoria 3	66
Einkaufsführer	70


COD: MODERN WARFARE 2
34

MAGAZIN

Overwatch 2: Fokus auf Neueinsteiger	74
25 Jahre Fallout	80
Die Post-Apokalypse	86
Vor zehn Jahren	88

HARDWARE

Einkaufsführer	90
----------------	----

EXTENDED

Startseite	96
Kolumne: FUT hat die komplette FIFA-Reihe zerstört	97
Intellivision Amico: Große Retro- Hoffnung, tief gefallen	100

SERVICE

Editorial	03
Extended-Vollversion: Rise of Industry	06
Vorschau und Impressum	94

Jetzt im **EARLY ACCESS!**

"Crossfire: Legion fühlt sich wie ein klassischer actiongeladener RTS-Spielfilm an."

PCGN

CROSSFIRE LEGION



Wähle eine von drei Fraktionen und stürz dich in dieses explosive, rasante Echtzeit-Strategiespiel!

Stell deine Armee zusammen und setze Infanterie, Fahrzeuge und Luftwaffe taktisch ein, um dir den Sieg zu sichern.



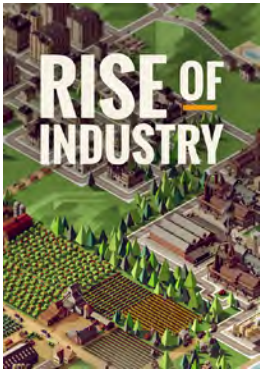
Kämpfe auf Wolkenkratzern, grab dich in Sümpfen ein, infiltriere schwer verteidigte Militärbasen – und lerne die Anfänger und Ziele der drei verfeindeten Fraktionen kennen. In der Story-basierten Kampagne kannst du die ganze Welt erobern.



Klettere in epischen Multiplayer-Schlachten an die Spitze der Rangliste! Beweise deine Skills in abwechslungsreichen Modi wie den umkämpften Multiplayer-Seasons oder Koop-Einsätzen mit deinen Freunden.

... digitale Vollversion*

**ALLE VIDEOS
auf DVD**



RISE OF INDUSTRY

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Rise of Industry handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf <https://de.gamesplanet.com> als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf“ einen Steam-Code für das Spiel.

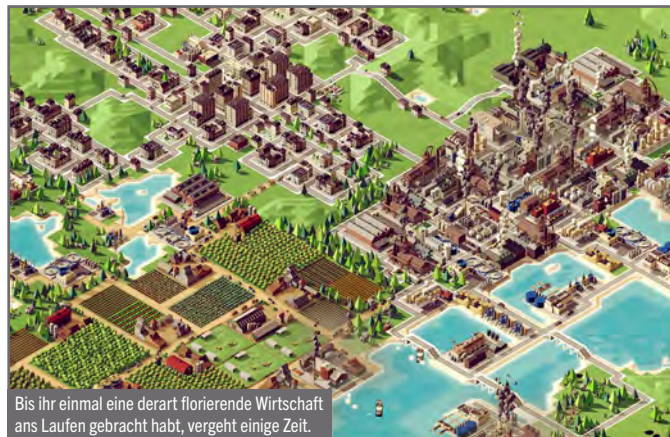
FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Wirtschaftssimulation
Publisher: Kasedo Games
Veröffentlichung: 02. Mai 2019

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/8.1/10 64 Bit, 32nm CPU (7th Gen oder neuer), 8 GB RAM, GeForce GT 550 / Radeon HD 5000, 1 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

Empfohlen: Windows 10 64 Bit, 32nm CPU (AMD-FX oder Intel i5/i7), 8 GB RAM, GeForce GT 760 / Radeon R9, 3 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)



Bis ihr einmal eine derart florierende Wirtschaft ans Laufen gebracht habt, vergeht einige Zeit.



Transport- und Produktionswege spielen eine große Rolle bei der Effektivität eurer Industrie.



Im Tech-Tree schaltet ihr immer bessere und fortschrittlichere Technologien frei.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST

- A Plague Tale: Requiem
- FIFA 23

VORSCHAU

- Dead Space
- Gotham Knights

SPECIAL

- 30 Jahre PC Games – Eine Reise durch die Heftgeschichte
- Overwatch 2 – Fokus auf Monetarisierung und Neueinsteiger

MEINUNG

- FIFA 23 – FUT hat die komplette FIFA-Reihe zerstört



ARCHIV-DVD

ALLE HEFTE VON 1992 BIS 2022 – TEIL 3: 2010 BIS 2022

Retro-Alarm! Für alle unter euch, die schon immer mal wieder durch die alten Hefte „blättern“ wollten oder sich interessieren, wie das alles hier anfang, haben wir unser komplettes Heft-Archiv auf DVD gebannt. Aufgrund der schier Datenmenge müssen wir das aber auf drei Ausgaben aufteilen – im dritten Teil gibt es diesmal die Jahrgänge 2010 bis 2022!

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

POLICE SIMULATOR

PATROL OFFICERS

TAKE UP THE BADGE

ERSCHEINT AM 10. NOVEMBER 2022
FÜR PLAYSTATION5 & PLAYSTATION4 UND XBOX SERIES X|S & XBOX ONE



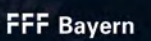
WILLKOMMEN IN BRIGHTON!

XBOX SERIES X|S XBOX ONE PS5 PS4

Tritt dem Police Department dieser fiktiven US-amerikanischen Großstadt bei und erlebe in den Straßen der Metropole den abwechslungsreichen Alltag eines Streifen-Polizisten oder einer -Polizistin.



© 2022 astragon Entertainment GmbH © 2022 AESIR Interactive GmbH © Unreal Engine™, the circle-U logo and the Powered by Unreal Engine™ logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the USA and elsewhere. Portions of this software utilize SpeedTree™ technology (©2020 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree™ is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Gefördert durch den FFF Bayern / Financially supported by the FFF Bayern. ©2022 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5 logo", "PS4 logo", "PS4", "PlayStation Shapes Logo" and "Play Has No Limits" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere Mark, the Series X|S Logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.



DIE REDAKTION

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

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:
WoW: Dragonflight, Call of Duty: Modern Warfare 2, God of War: Ragnarök (PS5), FIFA 23, FM 22, Gotham Knights

Schaut gerade:
Diverse Serien und Filme. Hab mal wieder mit Star Trek: TOS angefangen. Hatte gar nicht mehr in Erinnerung, dass abseits der Crew wirklich jeder zweite Bewohner des Universums ein sexistisches, rassistisches oder einfach unsympathisches A...loch ist. Hach ja, die 60er!

Hört gerade:
Daeva – Through Sheer Will and Black Magic; Ruby The Hatchet – Fear Is a Cruel Master

Und sonst:
Frisch aus dem Urlaub zurück, direkt in die PC-Games-Abgabe. Zum Glück wurde Kaffee erfunden.



LUKAS SCHMID | Chefredakteur

Spielt gerade noch nicht:
Gotham Knights. Aber heute Abend fange ich an!

Spielt auch noch nicht:
God of War: Ragnarök. Der liebe Felix spielt's für die Test-Berichterstattung, ich muss aktuell, wenn ich diese Zeilen tippe, noch warten.

Kam:
Zuletzt aus dem Mauritius-Urlaub zurück, wo ich die Füße in den Sand gesteckt und geschlemmt habe. Wunderschön war's! Da es in Deutschland derzeit jeden Tag über 20 Grad hat, war der Temperaturschock bei der Rückkehr auch quasi nicht vorhanden.

Und sonst:
Es müssen ein paar Kilo runter, ich will beim Klettern nicht wie eine Zecke an der Wand kleben! Darum entsage ich derzeit verlockenden Genüssen wie von den Kollegen in die Büroküche gestellten Süßigkeiten. Klappt auch immer! Außer, wenn's nicht klappt.



PHILIPP SATTLER | Redakteur

Spielt gerade:
Overwatch 2 und Madden 23. Bei Ersterem will der Battle Pass durchgespielt werden und bei Letzterem kann ich dafür sorgen, dass mein Lieblingsteam nicht ganz so abkackt wie in der Realität.

Hört gerade:
Die Rückkehr der Zwerge als Hörbuch und aus nostalgischen Gründen Blutjungs. Beiss mich, Baby!

Genießt gerade:
Die letzten warmen Herbsttage auf kurvigen Landstraßen, angetrieben von drei britischen Zylindern.

Ärgert sich gerade darüber:
Dass der Fußball anderthalb Monate pausiert. Es soll da irgendein Turnier geben, welches aber ignoriert wird.



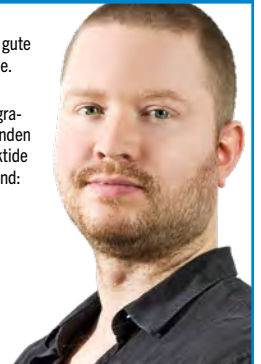
FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
God of War: Ragnarök (PS5), mein Game of the Year. Richtig gute Fortsetzung. Außerdem überraschend erschienen: Somerville.

Spielt derzeit:
Mario + Rabbids: Kingdom Battle (Switch), immer noch Railgrade, ein bisschen Gotham Knights und die Beta eines kommenden Action-Rollenspiels. Nach einem Beta-Wochenende mit Darktide geht's außerdem schon bald mit dem Test los. Und Humankind: Together We Rule will natürlich auch gespielt werden.

Zuletzt gesehen:
Too Old to Die Young und Peaky Blinders (beide komplett), Everything Everywhere All at Once, Star Wars: Andor

Sammelt seine Kräfte:
Für die anstehenden Herbstarbeiten im Garten und für den ersten Kindergeburtstag seiner Tochter.



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt gerade:
A Plague Tale: Requiem, World of Warcraft, Crusader Kings 3, FIFA 23, Tunic

Zuletzt durchgespielt:
God of War: Ragnarök. Was für ein grandioses Spiel. Kann ich jedem, der auch eine PS5 besitzt, nur empfehlen. Für mich ganz klar das Spiel des Jahres.

Ist ausnahmsweise ganz froh:
Dass sein FC Energie noch in der vierten Liga spielt. Da gibt es keine Pause (siehe Philipp), was das Ignorieren eines gewissen Turniers deutlich einfacher macht.

Reist demnächst:
Mal wieder nach London. Das erste Mal seit dem Brexit. Ich bin mal gespannt, wer dann dort der aktuelle Premierminister ist. Das wechselt derzeit ja gefühlt täglich.



CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt gerade:
God of War: Ragnarök (PS5), Mario + Rabbids: Sparks of Hope (Switch), Gotham Knights, FIFA 23, PGA Tour 2K23

Hört gerade:
NOFX, No Use For A Name, Lagwagon, Useless ID

Schaut gerade:
Ted Lasso, Batman: The Animated Series (mal wieder), ganz viel Horrorzeug zu Halloween

Liest gerade:
Stephen King – Fairy Tale

Hat gerade:
Erfahren, dass Toxoplasma Anfang Dezember tatsächlich nahe meines Heimatkaffs spielen. Tickets werden gleich geordert. Was gibt es in der Vorweihnachtszeit schließlich Besseres als Bier, Live-Geschrammel und Pogo?



DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Super People, Rise of Nations, Warcraft 3, Disco Elysium, Manor Lords, Farthest Frontier

Schaut gerade:
Alle wichtigen Kinofilme dieses Jahres. Waren dann auch innerhalb eines Abends erledigt.

Realisiert gerade:
Dass Halloween noch nicht in Kommerz-Deutschland angekommen ist. Für meine Grusel-Party wollte ich passende Dekoration kaufen. Geblieben ist es beim selbst geschnitzten Kürbis, denn alle Läden in Nürnberg und Fürth haben im Oktober natürlich schon die Weihnachtsdekoration in der Auslage. Nächstes Jahr wird die Katze zur Spinne geschminkt und muss dann still in der Ecke sitzen.



DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Call of Duty: Modern Warfare 2, FIFA 23, A Plague Tale: Requiem

Schaut gerade:
Anatomie eines Skandals

Hört gerade:
KIZ feat. Mehrnersmoos – Oktoberfest

Philosophiert gerade:
Ob ich diese verdammte Winter-Weltmeisterschaft jetzt boykottiere oder nicht. Die Entscheidung muss relativ zeitig gefällt werden. Am 20. November ist schließlich schon das Eröffnungsspiel. Was aktuell dafür spricht: eigentlich alles! Von der Tatsache, dass die WM gekauft wurde, über die Arbeitsbedingungen auf den Baustellen, bis hin zur Menschenrechtssituation vor Ort. Nicht mal Bier trinken dürfen die im Stadion!



30 JAHRE
GAMING-ERFAHRUNG



~~€ 1.699,-~~
€ 1.499,-

Intel® Core™ i5-12600K

GeForce RTX™ 3060 Ti

16 GB DDR4-3200 RAM

1 TB M.2-SSD

Windows 11 Home

 Windows 11

Playtime. Anytime.

BLACK
NOVEMBER *Sale*

DEALS
28. OKTOBER BIS
28. NOVEMBER
2022

Erfahre mehr auf
[www.alternate.de/
BlackNovember](http://www.alternate.de/BlackNovember)

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen
und solange Vorrat reicht. Irrtümer und
Druckfehler vorbehalten.



Hotline: Mo-Fr 8-18 Uhr | Sa 9-14 Uhr

06403-905040

30 JAHRE
ALTERNATE

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt aktuell:

Trek to Yomi, Tetris Effect, F1 22, The Legend of Tianding, Forza Motorsport 7

Zuletzt gesehen:

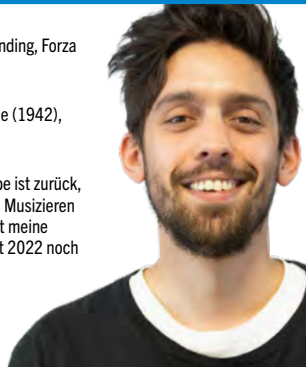
Jeffrey Dahmer (Doku + Miniserie), Piggy, Cat People (1942), Black Panther: Wakanda Forever

Hört aktuell:

Blink-182! Meine große musikalische Teenager-Liebe ist zurück, yay! Ohne Blink hätte ich nie das Gitarrespielen und Musizieren angefangen. Das alles ist zwar nicht mehr unbedingt meine Musik, doch das angestaubte Punkpop-Herz schlägt 2022 noch überraschend stark.

Freut sich auf:

Das neue Blink-182-Album, Pentiment & Somerville



CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:

Mario + Rabbids: Sparks of Hope und Expeditions: Rome. Außerdem hab ich mir Spider-Man Remastered geholt, um zu schauen, wie das auf meinem neuen Heim-PC so aussieht. Schon recht schick, aber werde mit dem Spiel irgendwie noch nicht ganz so warm. Vielleicht tausch ich es noch schnell um gegen God of War oder Cyberpunk oder so.

Schaut gerade:

The Bear. Ist ne Serie über nen Koch, der in so 'nem Etepetete-Restaurant gelernt hat, jetzt aber den Sandwichladen seiner Familie in Chicago führen muss. Richtig gut gemacht, aber löst direkt Stress aus, so hektisch wie's da zugeht.

Ist gerade:

Im Kurzurlaub. Vielleicht kann ich noch ein paar Serien nachholen. Andor soll ja gut sein.



MICHAEL GRÜNWARD | Redakteur

Spielt gerade:

Call of Duty: Modern Warfare 2, FIFA 23, NHL 23 und hoffentlich bald God of War: Ragnarök und A Plague Tale: Requiem

Schaut gerade:

The Walking Dead – Staffel 11. Bald ist's vorbei.

Vermisst gerade:

Den Sommer und den Winter! Ich merke gerade wieder, dass ich wirklich kein Typ für den Herbst bin. Dieses Mischwetter und täglich kürzere Tage können mir gestohlen bleiben. Dann lieber richtig dunkel und kalt. Ich weiß, ich bin da komisch.

Freut sich auf:

Die nächsten Monate, denn da kommen einige Spiele auf die ich richtig viel Lust habe. The Devil in Me, The Callisto Protocol und Dead Space sind nur ein paar davon.



STEFAN WILHELM | Volontär

Spielt gerade:

Resident Evil 2, Nier Automata, 13 Sentinels: Aegis Rim und Call of Duty: Modern Warfare 2. Letzteres ist aktuell noch ne ganz schöne Baustelle, deswegen bin ich guter Dinge, dass ich dieses Jahr nicht wieder ewig im Multiplayer versumpfe ...

Sieht gerade:

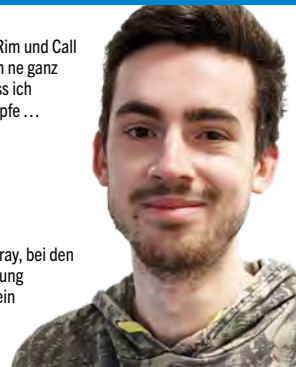
The Midnight Club, Chainsaw Man, The Office (UK)

Hört gerade:

First Aid Kit, Amigo the Devil und Pokey LaFarge

Würde sich freuen:

Wenn Lala, die Synchronsprecherin der Katze aus Stray, bei den diesjährigen Game Awards zumindest eine Nominierung mitnehmen darf. Alles andere wäre grob fahrlässig, ein klarer Fall von Speziesismus und ein weiteres Indiz für den drohenden Zerfall der Gesellschaft.



VIKTOR EIPPERT | Projektmanager Redaktion

Spielt gerade:

Endlich mal Frostpunk (gefällt mir richtig gut!), Chrono Trigger, Anno 1800, Valorant, leider noch kein God of War: Ragnarök

Schaut gerade:

Star Wars: Andor, Modern Family

Hatte die verrückte Idee:

Den kompletten Oktober lang auf Twitch unter dem Motto „Retrotober“ Retro-Games zu streamen. Da gab es dann unter anderem Siedler 2, Heroes of Might & Magic 3, Dungeon Keeper, Z (komplett durchgespielt am Stück ^^), Super Mario Bros. 3 & World, Zelda: A Link to the Past, Chrono Trigger und mehr. War ein wirklich schöner Trip in meine Kindheit und Jugend. Viele davon sind wirklich gut gealtert! Interessierte können's auch nachträglich noch im Videos-Tab auf twitch.tv/vikspielt auschecken.



CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Nach der Enttäuschung namens Gotham Knights einfach nochmal alle Arkham-Spiele.

Schaut gerade:

Dark – mit Vorfreude auf 1899, die neue Serie von den gleichen Produzenten. Schon der erste Trailer sieht wieder herrlich durchgeknallt aus.

Die nächste Insel:

Ist die Batman-Insel. Nachdem ich letzten Monat noch voll im Piraten-Hype war, begieße ich mich gerade mit allem, was sich um den Dark Knight dreht. Ich habe mir auch stiehlt an Halloween den berühmten „Long Halloween“-Comic besorgt. Definitiv empfehlenswert.

Und bevor jemand fragt:

I'm (not) Batman!



ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

Spielt gerade:

Call of Duty: Modern Warfare 2 und ansonsten war ich in meinen wohlverdienten Urlaub und habe meine Konsolen demnach komplett vernachlässigt!

Frisch ans Werk:

Richtig gehört: Urlaub! Mit wegfahren und so! Das erste Mal seit immerhin vier Jahren (oder so, ist mir jetzt zu anstrengend, das genau nachzurechnen ...). Und jetzt freue ich mich wieder, meine ganzen Pappenheimer im Büro zu sehen und sie vom Arbeiten abzuhalten (ja, ich bin in der Regel schuld, aber irgendwer muss ja für Stimmung sorgen!).

War im Kino:

Und habe Amsterdam gesehen – in Amsterdam!



JOHANNES GEHLING | Social-Media-Redakteur

Spielt im Moment:

Mal wieder Klassiker wie Fruit Ninja und Mario Party 1 & 2

Sah zuletzt im Kino:

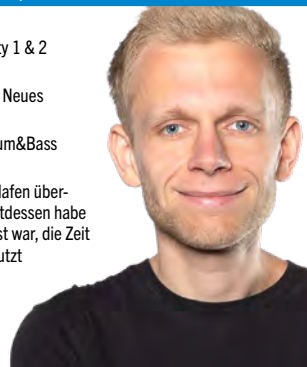
Triangle of Sadness (genial!) und Im Westen nichts Neues

Hört momentan:

Alte HipHop-Songs aus meiner Jugend und viel Drum&Bass

Braucht mal wieder etwas mehr Schlaf ...

Denn in letzter Zeit war ich eigentlich nur zum Schlafen überhaupt Zuhause, und davon hatte ich zu wenig. Stattdessen habe ich bei einem Oktober, der mehr Sommer als Herbst war, die Zeit vor den dunklen und kalten Monaten nochmal genutzt und jeden Tag irgendetwas anderes mit Freunden unternommen. Das ist ein schönes Leben so, aber auch anstrengend. Vor mir liegt nun ein langes Wochenende, an dem es Erholung braucht.



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

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

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

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

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

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

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

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



AKTION 6 Freimonate*

Bei Smartphones, Tablets und DSL.



0,-
einmalig

6 FREI-MONATE

1&1 ALL-NET-FLAT

- ✓ **FLAT** Telefonie
- ✓ **FLAT** Internet
- ✓ **FLAT** EU-Ausland

0,- €/Monat*
für 6 Monate,

danach nur 9,99 €/Monat
inkl. Samsung Galaxy A13



Ob Smartphones, Tablets oder DSL-Anschlüsse – jetzt gibt's bei 1&1 sechs Freimonate für endloses Telefonieren und Highspeed surfen.*

Sichern Sie sich z. B. das Samsung Galaxy A13 für einmalig 0,- € mit der 1&1 All-Net-Flat. Und auch nach den 6 Freimonaten bleiben Sie im Sparmodus und telefonieren und surfen **dauerhaft für supergünstige 9,99 €/Monat!*** Nutzen Sie dieses sensationelle Angebot als perfekte Geschenk-Idee für Familie, Freunde oder für Sie selbst! Außerdem gibt es bei 1&1 **attraktive Tauschprämien für alte Smartphones** – mindestens 200,- € selbst für defekte Geräte.*



*6 Freimonate für ausgewählte Produkte mit 24-monatiger Laufzeit, z.B. Samsung Galaxy A13 für 0,- € einmalig mit der 1&1 All-Net-Flat XS (1GB Highspeed-Volumen/Monat, danach jew. max. 64 kBit/s) für 0,- €/Monat die ersten 6 Monate, danach 9,99 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis 39,90 €. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat. 24h-Austausch-Service bei gleichzeitiger Vertragsverlängerung (24 Monate) sowie Rückgabe des defekten Geräts. Höhe der Tauschprämie abhängig vom eingesendeten Gerät. Ausgeschlossen sind durchgebrochene Geräte, Geräte mit abgebrochenen Bauteilen oder ausgedehntem Akku. Es gelten die jew. Servicebedingungen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Str. 57, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330



1und1.de
0721/960 1000

Resident Evil 4

Seit Resident Evil 4 im Jahr 2005 das Survival-Horror-Genre revolutionierte, konnte man sich vor Ports und Neuauflagen des Klassikers kaum retten. 2023 veröffentlicht Capcom nun endlich ein aufwendiges Remake seines Meisterwerks, bei dem die Essenz erhalten, aber behutsam modernisiert werden soll.

Von: Stefan Wilhelm

Genre: Action / Survival Horror

Entwickler: Capcom

Hersteller: Capcom

Termin: 24. März 2023

Drei Konsolengenerationen, mal mit Bewegungssteuerung, mal ohne, mal auf dem Smartphone und sogar in VR: Seit seinem Debüt auf dem Gamecube im Jahr 2005 hat Capcom beinahe jedes Gerät, das ein Display besitzt und nicht bei drei auf den Bäumen war, mit einer Version von Resident Evil 4 bedacht. Die mittlerweile 16. Iteration (zählt man alle bisherigen Plattformen separat) des Survival-Horror-Klassikers ist nun aber kein simpler Port des Originals auf neue Hardware, sondern ein waschechtes Remake. Wir konnten uns bei Capcom in Hamburg das erste Kapitel des neuen Resident Evil 4 auf der PS5 ansehen und berichten, was euch am 24. März 2023 erwartet!

An Resident Evil 4 werkelt größtenteils dieselbe Capcom-Division, die schon für die aufwendigen Remakes von Teil 2 und 3 verantwortlich war, und das spürt man von Anfang an: Von den Charaktermodellen über die Animationen bis hin zur Steuerung und dem allgemeinen Look fühlt sich hier jeder sofort zuhause, der mit den Vorgängern vertraut ist. Beim Setting hebt sich Teil 4 aber natürlich deutlich von den beiden Raccoon-City-Abenteuern ab, immerhin verschlägt es Protagonist Leon hier ins (vermutlich) spanische Hinterland.

You want it darker, we kill the flame
Im Vergleich zum Originalspiel fällt sofort auf, dass das Remake in manchen Szenen mit einer deutlich dunkleren Lichtstim-

mung aufwartet: Der von uns gespielte Abschnitt setzt gleich zu Beginn des Abenteuers ein, nachdem Leon das Polizeiauto verlassen hat und nach dem zweiten Cop sucht, der eine verdächtig lange Pinkelpause einlegt.

Wir bahnen uns im Mondlicht einen Weg durch das neblige Gestrüpp, ehe wir dem ersten Einheimischen in seinem nun deutlich größeren Haus begegnen. Weil die durchgeknallten Dorfbewohner mit neugierigen Touristen so gar nichts anfangen können, muss Leon den Axtschwinger kurzerhand niederstrecken. Im Gegensatz zum Original treffen wir den Kerl aber diesmal auf eine andere Weise, und auch sonst fällt auf, dass sich die Entwickler nicht immer stur an die Vorlage halten.

Bekannter Ablauf, dezente Änderungen

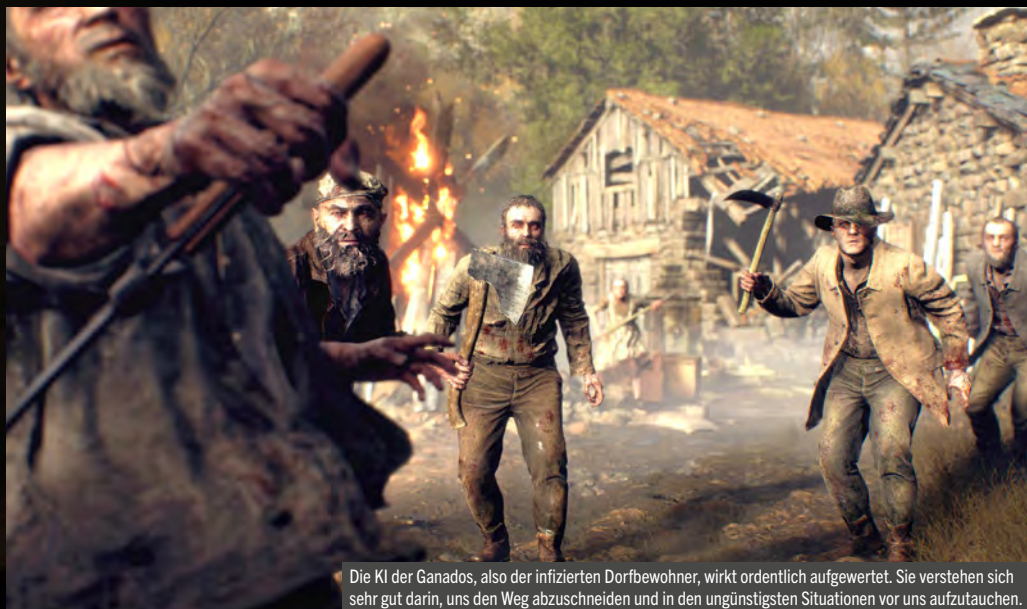
Mit unserer Agentin Ingrid Hunnigan telefonieren wir etwa nicht mehr im separaten Funkbildschirm, sondern sehen sie in einer klassischen Cutscene in ihrem Büro sitzen. Außerdem funkt sie uns lange nicht mehr so häufig an und auch das altmodische Tutorial, mit dem sie im Original die vierte Wand brach, ist passé. Der Hund, den wir früher kurz nach Spielbeginn aus der Bärenfalle retten konnten, liegt im Remake schon tot am Boden.

Der nun deutlich höhere Detailgrad erlaubt es den Entwicklern aber natürlich im Gegenzug, die Umgebungen mit viel mehr grausigem Levelinventar auszuschnücken. Geschlachtete Tiere und merkwürdige Holzbauten an



jeder Ecke verraten auch Resident-Evil-4-Neulingen schnell, dass in diesem Dorf irgendetwas gewaltig schief läuft – und dass Leons Mission, die Präsidententochter Ashley Graham aus den Fängen der Einwohner zu befreien, keine einfache sein wird.

Trotz seines neuen Anstrichs vermittelt der Prolog ein sehr nos-



Die KI der Ganados, also der infizierten Dorfbewohner, wirkt ordentlich aufgewertet. Sie verstehen sich sehr gut darin, uns den Weg abzuschneiden und in den ungünstigsten Situationen vor uns aufzutauchen.

talgisches Gefühl. Wichtige Orte und Ereignisse lassen sich sofort wiedererkennen, die Atmosphäre ist eine Ecke düsterer, aber doch vertraut, gleiches gilt für den Levelaufbau. Spätestens beim Erreichen des Dorfzentrums macht sich, genau wie vor 17 Jahren, Panik breit, wenn wir dutzende bewaffnete Hinterwäldler und das Knattern eines Kettensägenmotors im Nacken haben. Auch spielerisch erwartet uns ein Mix aus viel Bekanntem und einigen neuen Ideen: Wie die beiden vorherigen Remakes spielt sich Resi 4 wie ein klassischer Third-Person-Shooter. Anvisiert

wird nicht mehr per Laserpointer, sondern mit dem Fadenkreuz, Leon darf sich beim Zielen bewegen und es reicht ein einzelner Knopfdruck, um ein neues Magazin in die Waffe zu schieben.

Besonders schnell ist Leon dabei aber nicht unterwegs und ein Ausweich-Move, wie es ihn etwa in Revelations 2 und Resident Evil 3 gab, bleibt ihm auch verwehrt. Die Kämpfe sind also vergleichsweise gemächlich und taktisch. Der Fokus liegt wie gehabt darauf, die Infizierten durch Schüsse in den Kopf oder die Gliedmaßen zu betäuben und ihnen dann mit mächtigen

Nahkampfangriffen den Rest zu geben. Wer die Feinde geschickt hinter sich herzieht und versammelt, befördert mit einem Roundhousekick ganze Gruppen auf die Bretter.

Heimlich und mit Haltbarkeit

Die erste Neuerung ist dabei das simple Schleichsystem, das Capcom ins Remake eingebaut hat. Per Knopfdruck gehen wir in die Hocke, um einzelne Gegner zu vermeiden oder lautlos von hinten auszuschalten. Dabei kommt eine Mechanik zum Tragen, die man schon aus dem Remake von Resident Evil 2 kennt: Leons Messer



Wie von der Reihe gewohnt, schreckt Resi 4 nicht vor grobem Splatter und literweise Blut zurück.



Neben Standardfeinden können wir sogar die Kettensäge von Dr. Salvador mit dem Messer parieren. Wegen der Haltbarkeitsanzeige geht das aber vermutlich nicht oft.

hat eine Haltbarkeitsanzeige, die sich durch Angriffe leert.

Besonders schnell passiert das, wenn wir uns mit dem Messer aus dem Würgegriff eines Gegners befreien. Die alte Methode funktioniert natürlich trotzdem, auch wenn wir dabei mehr Gesundheit verlieren. Zudem lassen sich Nahkampfangriffe parieren, indem wir im richtigen Moment die Klinge ziehen, wodurch sich die Infizierten kurz für einen Gegenangriff öffnen lassen.

Parieren geht über Kriechen

Das Parieren ist eine willkommene Funktion, um Leons vergleichsweise behäbige Bewegungsgeschwindigkeit etwas auszugleichen, und zumindest in unserer kurzen Anspielsession war die Haltbarkeit des Messers nie ein Störfaktor. Wie

sich neue Messer beschaffen oder reparieren lassen, konnte uns Capcom aber noch nicht sagen.

Wir wagen aber schon mal die Vermutung, dass dieses dezent überarbeitete Nahkampfsystem einen bestimmten messerschwingenden Boss im Spiel ordentlich aufwerten dürfte. Und apropos Bosse: Die haben wir in der kurzen Probesession ebenso wenig gesehen wie die im Original allgegenwärtigen Quick Time Events. Ob und, falls ja, wie die ins moderne Remake übertragen werden, steht noch in den Sternen.

Schön altmodisch kloppen wir dafür weiterhin Kisten und Fässer kaputt und erschießen Krähen, um Munition, Kräuter und Pesos einzusacken. Patronen lassen sich nun außerdem mit Schießpulver in einem separaten Crafting-Bild-

schirm herstellen, in dem wir auch unsere verschiedenfarbigen Kräuter zu Heilsprays kombinieren. Wer nun angesichts solcher Komfortfunktionen befürchtet, das berühmt-berüchtigte Inventarmanagement wäre im Remake allzu simpel geworden, kann aufatmen: Unser Inventarkoffer ist weiterhin in Quadrate unterteilt, in die wir all unsere sperrigen Ausrüstungsgegenstände einsortieren müssen. Allerdings gibt's nun eine automatische Sortierfunktion.

Beim großen Kampf in der Dorfmitte lässt das Remake dann seine Muskeln spielen: Nachdem wir unseren Begleiter brennend auf einem Scheiterhaufen gefunden und uns an ein paar Dorfbewohnern vorbeigeschlichen haben, werden wir zwangsläufig entdeckt und der Mob geht mit Äxten, Mistgabeln

und der berühmten Kettensäge auf uns los. Weil die KI einen verdammt guten Job dabei macht, uns Fluchtwege abzuschneiden und uns zu umzingeln, dürfte die Szene auch Kenner des Originals wieder ins Schwitzen bringen.

Wie eine gesengte Kuh

Neben den bereits erwähnten Roundhousekicks ist natürlich die gute, alte Shotgun hilfreich, die wir immer noch neben einer Handgranate und einem Munitionspäckchen im ersten Stock eines Hauses einsacken.

Trotz des vertrauten Aufbaus hat das Remake aber auch hier ein paar nette, neue Details in petto: In der kleinen Scheune mit der Kuh hängt etwa eine Öllampe an der Decke, die wir herunterschießen können. „Praktischerweise“ zün-



Die herbstliche Stimmung mit fahlem Sonnenlicht gibt's im Remake erst, wenn wir die ersten Häuser verlassen haben. Zuvor tappen wir sprichwörtlich m Dunkeln.



Protagonist Leon sah noch nie so gut aus – das Remake macht bereits jetzt einen technisch hervorragenden Eindruck.



Den Hund konnten wir in der Anspielsession leider nicht aus der Bärenfalle befreien. Die Fang-eisen sollen aber ein Spielelement werden, in das sowohl Gegner als auch wir tappen können.



Wir sind schon sehr gespannt darauf, Leons spätere Reiseziele im neuen Gewand zu sehen. Außerdem steht noch die Frage im Raum, wie die Abschnitte mit Ashley funktionieren werden.

den wir damit auch die Kuh an, die dann panisch über den Dorfplatz läuft und dabei hoffentlich ein paar Infizierte mitnimmt.

In dieser Szene feiert auch der ikonische Kettensägenmann sein Debüt, der uns mit neuen, extrem brutalen Animationen der Garaus macht, sobald er uns erwischt. Neben heftigem Gore hat die Engine nun aber auch zerstörbare Umgebungen auf Lager: In bestimmten Bereichen des Dorfes kann der Hüne Stützpfeiler zersägen und etwa Terrassen zum Einsturz bringen, wodurch uns Fluchtrouten abgeschnitten werden. Haben wir uns lange genug gegen die blutrünstige Bauernarmee verteidigt, läutet die Kirchenglocke und das ganze Dorf pilgert plötzlich in gespenstischer Ruhe zum Gotteshaus.

Eine sichere Bank

Die Anspielsession ist beendet und wir bleiben mit einem sehr posi-

ven Eindruck zurück: Wie zu erwarten war, spielt sich das Remake für Kenner des Originals und Resident Evil 2 und 3 sehr vertraut. Grafisch liefert die RE Engine wieder ein hübsches und technisch bereits sehr sauberes Ergebnis, bei dem vor allem Beleuchtung, Detailreichtum und die flüssige Bildrate von 60 Fps überzeugen.

Verglichen mit dem Original ist die Optik natürlich um Lichtjahre besser – zu anderen modernen Resident Evils bleibt der Quantensprung unserem Ersteindruck nach zwar aus, aber hier liegt die Messlatte ohnehin schon sehr hoch. Wir sind gespannt, wie sich die Detailveränderungen und die neuen Features im fertigen Spiel auswirken werden, sind aber jetzt schon guter Dinge, dass das Remake genug neu macht, um die Rückkehr spannend zu gestalten, während der gewohnt-geniale Kern nahezu vollständig intakt bleibt.

Wie sehr uns Ashley diesmal auf die Nerven gehen wird, ob der Söldnermodus und die Ada-Kapitel an Bord sind und ob Capcom vielleicht sogar ganz neue Abschnitte eingefügt hat, erfahren

wir vermutlich in den nächsten Wochen und Monaten, bis Resident Evil 4 dann am 24. März 2023 endlich für PC sowie PlayStation- und Xbox-Konsolen erscheint. □

STEFAN MEINT

Auch, wenn man schon mehrmals hatte: Hier will man definitiv noch mal!



Nach dem kurzen Probespiel bleiben einige Fragen offen. Was ich aber schon bestätigen kann: Resident Evil 4 sieht, wie von Capcoms RE Engine gewohnt, echt schick aus und ist toll beleuchtet und inszeniert. Es spielt sich sauber und taktisch, die Gameplay-Neuerungen sind dezent, aber interessant, und am Spielablauf wurde gerade so viel verändert, dass es sich angenehm vertraut, aber nicht abgenutzt anfühlt. Nach dem etwas kurz und simpel geratenen Resident Evil 3 hoffe ich, dass Capcom hier nicht denselben Weg geht. Die Vorzeichen stehen aber gut. Immerhin ist es

diesmal kein PS1-Titel mit völlig anderem Gameplay, den man für die moderne Third-Person-Präsentation komplett umstrukturieren musste. Die Kehrseite der Nähe zum Original: Der bisher spielbare (sehr kurze) Abschnitt hätte vermutlich genauso gut ohne Schleichsystem und Munitionscrafting funktioniert, deswegen bin ich gespannt, ob und, falls ja, wie stark spätere Levels verändert wurden, um diesen Features mehr Raum zu geben. Aber das sind letztlich Details. Bleibt das Qualitätsniveau so hoch wie bisher, dann steht uns hier ein wirklich tolles Remake ins Haus.

Genre: Survival-Horror
Entwickler: Striking Distance Studios
Hersteller: Krafton
Termin: 02. Dezember 2022

The Callisto Protocol

Der Survival-Horror-Titel The Callisto Protocol steht in den Startlöchern. Wir haben uns das Gemetzel näher angesehen und verraten euch neue Infos in unserer Vorschau.

Von: Michael Grünwald

Es ist nicht mehr lange hin, dann kann sich im Welt-raum wieder ordentlich gegruselt werden: Der Survival-Horror-Titel The Callisto Protocol steht in den Startlöchern. Wir haben uns das Gemetzel näher angesehen und verraten euch neue Infos in unserer Vorschau.

Der Sommer ist vorbei, das bedeutet, die dunklen Monate na- hen. Passend zu dieser Jahreszeit ste- hen uns auch etliche Horrortitel be- vor. Der spielbare Albtraum Scorn machte am 21. Oktober den An- fang. Bis Ende Januar erscheinen außerdem noch The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me, The

Callisto Protocol und das Remake zu Dead Space. Für die düsteren Wintertage sind wir mit Horror-Blockbustern also gut versorgt. In dieser Vorschau widmen wir uns einem dieser kommenden Titel und zwar: The Callisto Protocol.

Schon in unserem Gamescom-Artikel beschrieben wir das Survival-Horror-Spiel des Entwicklers Striking Distance als düster, angst-einflößend und brutal. Daran hat sich seitdem nichts verändert. The Callisto Protocol soll schocken und dazu an Bildschirmblut nicht spa- ren. Doch mittlerweile steht fest: Auch in Deutschland erscheint der Titel komplett ungeschnitten.

Das ist auch extrem wichtig, denn alleine durch diese immersiven Spielerfahrungen in den düsteren Abschnitten des Jupitermondes Callisto hebt sich das Spiel von vie- len anderen Genvertretern ab.

Der geistige Nachfolger

Der Vergleich mit einem bestimm- ten Horror-Klassiker lässt sich da- gegen nicht vermeiden und kommt auch nicht von ungefähr. Im Jahr 2008 setzte das Entwicklerteam Visceral Games zusammen mit Schöpfer Glen Schofield mit dem ersten Dead-Space-Teil neue Maß- stäbe in Sachen Gamedesign. Die bedrückende Stimmung, die das

Meisterwerk vermittelte, war da- mals einzigartig.

Jener Schofield gründete ei- gens für die Entstehung von The Callisto Protocol das Entwickler- team Striking Distance Studios. Am 02. Dezember 2022 soll das Horrorspiel nun bereits erscheinen. Die Parallelen zu Dead Space sind dabei unverkennbar: Das finstere Weltraum-Setting, der Lebensbal- ken im Nacken des Charakters und das furchteinflößende Aussehen unserer Gegner stellen nur einige Ähnlichkeiten dar.

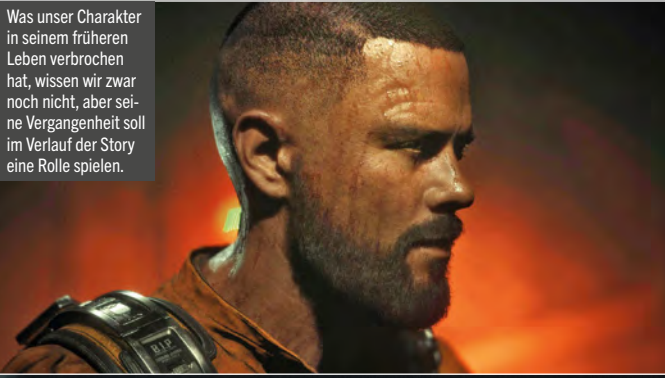
Dennoch schickt sich The Cal- listo Protocol an, den Klassiker abzulösen. Das bisher gezeigte

Nach Hause telefonieren: Protagonist Jacob Lee ist Häftling im Schwarzstahlgefängnis auf dem titelgebenden Jupitermond Callisto.



Ein mysteriöser Virus verwandelt die meisten Insassen und Wärter des Knasts zu grausamen Monstern, die nicht wirklich zu Späßen aufgelegt sind.

Was unser Charakter in seinem früheren Leben verbrochen hat, wissen wir zwar noch nicht, aber seine Vergangenheit soll im Verlauf der Story eine Rolle spielen.



Die Munition ist knapp bemessen. Wir können also nicht wie John Rambo wild um uns ballern. Doch ohne Feuerwaffen haben wir häufig gar keine Chance.

Material bietet nämlich noch viel mehr als nur Blut, Gemetzel und fliegende Körperteile. Uns erwartet Anfang Dezember sogar ein Anwarter auf das Spiel des Jahres.

Ein Häftling kämpft ums Überleben

Wir schlüpfen im Jahr 2320 in die Haut des Gefängnisinsassen Jacob Lee. Dieser sitzt im Hochsicherheitsknast Schwarzstahl auf dem namensgebenden Jupitermond Callisto. Eines Tages bricht im Gefängnis eine mysteriöse Krankheit aus, die beinahe alle Häftlinge und Wärter in widerwärtige Monster verwandelt.

Zunächst zählt für unseren Protagonisten natürlich nur das Überleben. Schon das gestaltet sich aber gar nicht so einfach. Hinter jeder Ecke kann schließlich der Tod auf uns lauern. Nach und nach decken wir mit unserer Figur im Spielverlauf dann noch lange gehütete, finstere Machenschaften der United Jupiter Company auf. The Callisto Protocol erzählt abseits des brutalen Gameplays eine tiefgründige Geschichte, in der auch die Vergangenheit unseres Hauptcharakters eine nicht gerade unter-

Unsere Gegner haben unterschiedliche Mutationsstufen. Je länger der Kampf dauert, desto härter wird es hin und wieder, lebend daraus zu entkommen.



geordnete Rolle einnimmt. Und dennoch liegt der Fokus natürlich auf dem blanken Horror.

Alles eine Sache der Mutation

Dafür sorgen vor allem unsere Gegner. Vor den mutierten Gefängnisinsassen schaudert es uns bereits aufgrund ihrer Optik. Die unmenschlichen Bewegungen, das vermoderte Aussehen und die Schreie der Kreaturen lassen uns die Nackenhaare noch zusätzlich zu Berge stehen. Je nach Dauer unseres Kampfes verändern unsere Feinde sogar die Mutationsstu-

fe. Sollten wir einmal länger für einen Kampf benötigen, kann es also passieren, dass sich unser Gegner weiterentwickelt und dadurch stärker wird.

Auch die Art unserer Waffe und wie wir die Mutanten bekämpfen, spielt eine Rolle. Mit einigen Knarren lassen sich beispielsweise Körperteile abschießen. Doch das heißt lange nicht, dass wir die ekligen Viecher besiegt haben. Selbst ohne Beine krabbeln die Monster auf uns zu und sind nach wie vor äußerst gefährlich. Manche Gegner wollen uns sogar kopflos an den

Kragen. Nach dem Verlust des Kopfes wachsen bestimmten Feinden eben Tentakel aus der Rübe, durch die sie uns aufspüren können. So richtig sicher sind wir vor den fiesen Viechern also nie.

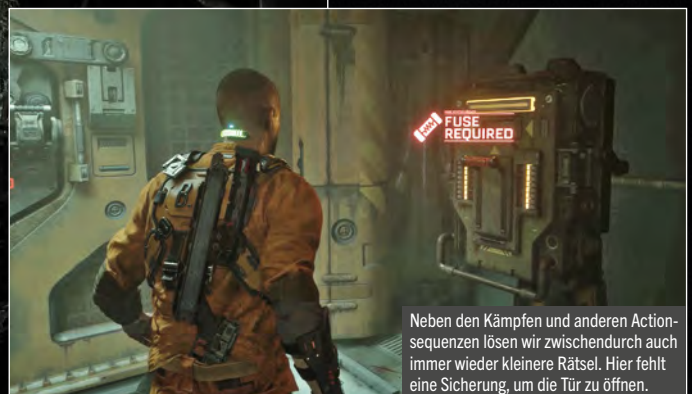
Die Entwickler möchten durch diese Mutationen, dass wir als Spieler aktiver gegen die Feinde vorgehen. Es bringt also nichts, sich in die Ecke zu setzen und abzuwarten. Die Krankheit verändert unsere Gegner in kurzer Zeit und macht sie noch tödlicher.

Flach wie eine Flunder

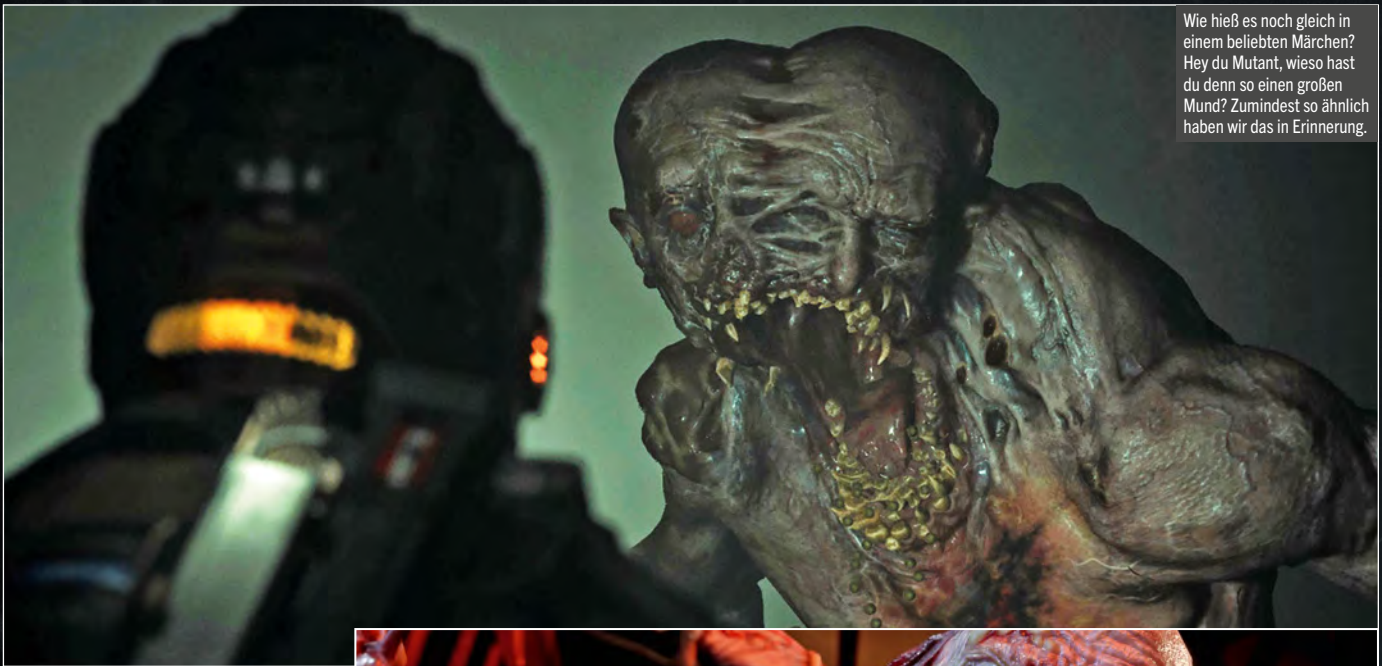
Aber es gibt sie dann doch noch, die Möglichkeiten, uns gegen die Mutanten effektiver zur Wehr zu setzen. Neben Schuss- und Nahkampfwaffen steht uns noch eine



Die dunklen Gänge und Abschnitte alleine sind schon Angst einflößend. Da bräuchte es nicht einmal zusätzlich die grausamen Kreaturen.



Neben den Kämpfen und anderen Actionsequenzen lösen wir zwischendurch auch immer wieder kleinere Rätsel. Hier fehlt eine Sicherung, um die Tür zu öffnen.



Wie hieß es noch gleich in einem beliebten Märchen? Hey du Mutant, wieso hast du denn so einen großen Mund? Zumindest so ähnlich haben wir das in Erinnerung.

Gravitationswaffe zur Verfügung. Diese wurde vor dem Krankheitsausbruch dafür benötigt, um die Gefangenen unter Kontrolle zu halten.

Mit dem Teil halten wir einerseits unsere Feinde auf Distanz, andererseits befördern wir sie in Abgründe, Ventilatoren und Pressen. Doch dabei sollten wir aufpassen, denn der Spieß dreht sich schnell auch mal um. Dann wiederum landet nämlich unser Charakter in diesen mechanischen Todesmaschinen und wird zu feinstem Hack verarbeitet. Die Animationen sind dabei so detailliert, dass das Blut nur so spritzt und die Körperteile großzügig durchs Bild fliegen. Wir sind daher wirklich erstaunt, dass die USK das Spiel in Deutschland ungeschnitten abnickt.

Aber das soll uns nicht weiter stören, solange das Ding nicht in



The Callisto Protocol wird nichts für schwache Nerven. Sollte unser Protagonist einmal das Zeitliche segnen, bleibt meistens nicht viel von ihm übrig.

Kinderhände gerät. Denn dafür ist's nun wirklich nicht geeignet. Für erwachsene, hartgesottene Horror-Fans hat The Callisto Protocol dagegen etwas wunderbar Widerwärtiges an sich.

So viel Druck

Im Gegensatz zu Dead Space gibt's zwar mehrere Nahkampfaffen, um die Gegner auf Distanz zu halten, doch ordentlich Feuerkraft ist trotzdem gefragt. Unsere Gegner

halten mitunter einiges aus und da Munition im Weltraum nicht gerade in rauen Mengen herumliegt, müssen wir schon genau zielen.

Hilfreich sind 3D-Drucker, die wir zwischendurch in der Spielwelt finden können. Dort stellen wir neue Knarren und neue Ausrüstungen her oder verbessern diese. Dazu müssen wir Credits einsammeln. Die erbeuten wir hauptsächlich von besieigten Gegnern, doch wir sollten die Augen auch nach geheimen Orten offenhalten. Reich werden wir in The Callisto Protocol aber trotzdem nie. Die ständige Munitionsknappheit passt schließlich viel zu gut zu dem andauernden Unbehagen des lauernden Todes hinter jeder Ecke.

Unsere Figur hält ebenfalls nicht gerade viele Treffer aus, ehe sie das Zeitliche segnet. Und auch schnelles Weglaufen funktioniert nicht, da das Bewegungstempo im Vergleich zu anderen Shootern geringer ausfällt. Uns steht also keine



Ähnlich wie bei Dead Space finden wir unsere Lebensanzeige im Nackenbereich. Auch das restliche Interface ist wieder sehr minimalistisch gehalten.



Mit der Gravitationswaffe packen wir nicht nur Gegner, sondern auch Gegenstände. Mit diesen fügen wir unseren Feinden ebenfalls Schaden zu.

Bleib mir vom Leib: Haben uns manche Kreaturen ergriffen, gibt's noch die Möglichkeit, uns mit Hilfe von Quick-Time-Events zu wehren und zu entkommen.



einfache Aufgabe im Weltall bevor. Dennoch verspricht das Horrorspiel, ein Hit zu werden. Alternativen gibt es zwar wie Sand am Meer, doch die Entwickler konnten jahrelang an ihrem Wunschtitel arbeiten und das merkt man The Callisto Protocol auch an, denn es sticht aus der Fülle anderer Spiele des Genres eindeutig heraus.

Das Auge isst mit

Auch optisch sieht der Titel bereits fantastisch aus. Die dunklen Korridore in dem ehemaligen Gefängnis wirken von der ersten Sekunde an Furcht einflößend. Die verschiedenen Gegnertypen passen sich dem dunklen Setting zudem perfekt an. Zwar erkennen wir häufig noch eine bestimmte Menschlichkeit in deren Bewegungsablauf, aber zum Gruseln sind die Mutanten trotzdem.

An allen Ecken und Enden finden wir zudem Blut und Körperteile. The Callisto Protocol möchte

einfach widerwärtig sein und bringt dieses Gefühl ohne Ausnahme rüber. Die Stimmung soll das komplette Spiel über bedrohlich und bedrückend daherkommen. Viel zu lachen haben wir also nicht. Schon alleine die Klangkulisse lehrt uns das Fürchten. Bei jedem unheimlichen Geräusch läuft es uns eiskalt den Rücken herunter. Auch das Stöhnen der Kreaturen in der Ferne lässt oft nichts Gutes hinter der nächsten Wand erwarten.

Zwischendurch dürfen natürlich auch Jumpscares nicht fehlen. Bisher hatten wir aber das Gefühl, dass die Entwickler nicht damit übertreiben, sondern nur ausgewählte Stellen mit ihnen unterstreichen, damit wir uns zu keiner Sekunde sicher fühlen. Das ist auch eine gute Entscheidung, denn viele Horrorspiele nutzen sich durch zu viele plötzliche Schreckmomente ab oder zerstören damit die allgemeine Stimmung. Ein Titel wie The

Callisto Protocol hat solche Jumpscares aufgrund des allgegenwärtigen, bedrückenden Settings ohnehin nicht nötig.

Sollten es die Entwickler schaffen, diese Atmosphäre durch das komplette Spiel zu ziehen, erwartet uns ein absoluter Hit zum Ende des Jahres. Nach etlichen Jahren könnte also das Meisterwerk Dead

Space im Survival-Horror-Genre endlich abgelöst werden. Und nicht vergessen: Im Weltraum hört euch niemand schreien!

The Callisto Protocol erscheint bereits in wenigen Wochen, am 02. Dezember 2022. Neben PS5, PC und Xbox Series wird das Spiel auch noch auf der älteren Konsolengeneration veröffentlicht. □

MICHAEL MEINT

Brutal, bedrückend und mit ganz viel Potenzial ausgestattet.



In der kommenden Zeit freue ich mich auf nur wenige Titel so sehr wie auf The Callisto Protocol. Endlich kann ich mich mal wieder so richtig schön im Weltraum gruseln. Die Parallelen zu Dead Space sind natürlich unverkennbar. Aber ist das etwas Schlechtes? Aus meiner Sicht nicht! So richtig viel über die Story haben die Entwickler zwar noch nicht verraten und auch die Trailer

glänzen mehr durch Kampfsequenzen als durch Aussagekraft. Das macht es für mich jedoch nur interessanter. Ich habe Vertrauen in das Team, das in den letzten Jahren am eigenen Wunschtitel gearbeitet hat. Am Ende wird sich The Callisto Protocol mit dem im Januar erscheinenden Dead-Space-Remake messen müssen. Für Horror-Fans auf jeden Fall spannende Monate!



Manche Gegner können wir auch mit Nahkampfwaffen auf Entfernung halten und besiegen. Hier unterscheidet sich The Callisto Protocol vom geistigen Vorgänger.

The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me

Direkt nach Halloween stehen auch diverse Horrorspiele an. Nach Scorn erscheint mit *The Devil in Me* im November unter anderem der Abschluss der *The Dark Pictures Anthology*. Wir haben den letzten Teil der Reihe angespielt und verraten euch, warum wir uns aufs Finale freuen.

Von: Michael Grünwald

Von Geistern, Hexen, Monstern und Zombies kann man in Videospielen eigentlich nicht genug bekommen. Bis auf die wandelnden Matschbirnen hat die *The Dark Pictures Anthology* in den ersten drei Teilen bereits sämtliche Horrorwesen abgedeckt. Stoßen nun also die wohl klassischsten Gruselgestalten zur Reihe oder geht es im letzten Part „*The Devil in Me*“ vielleicht sogar um den Satan höchstselbst? Nichts davon wird es, denn Entwicklerstudio Super-

massive Games fährt mit der Übersinnlichkeit ein gutes Stück zurück und bietet zum Abschluss der *The Dark Pictures Anthology* lieber makabre Spiele à la *SAW* an.

Einen Abschnitt aus dem ersten von drei Akten durften wir bereits anspielen und haben neben den neuen Features des Spiels auch schon einen Einblick in die Story bekommen. Die schließt zwar nicht hundertprozentig aus, dass nicht doch etwas Übernatürliches eine Rolle spielt, doch sie kommt deutlich geerdeter daher als die Geschichten der Vorgänger. Für den letzten Teil der ersten Staffel scheinen sich die Entwickler wirklich ins Zeug gelegt zu haben, bisher sieht das Finale der Reihe nämlich äußerst vielversprechend aus.

Von Jägern zu Gejagten

In *The Devil in Me* übernehmen wir einmal mehr die Steuerung einer kleinen Gruppe an Personen. Genauer gesagt schlüpfen wir in die Rollen einer fünfköpfigen Filmcrew. Das Team setzt sich aus dem Gründer und Kopf von Lonitt Entertainment, Charlie Lonitt, den Technikern Jamie und Erin, dem Kameramann Mark und der Journalistin Kate zusammen. Die fünf Hauptdarsteller arbeiten an einer Dokumentarfilmreihe über bekannte, amerikanische Serienkiller. Die letzte Episode über Her-

man Mudgett alias H. H. Holmes soll etwas ganz Besonderes werden, doch unserer Crew gehen die finanziellen Mittel aus.

Wie aus dem Nichts eröffnet sich unseren fünf Protagonisten allerdings eine Chance, in eine Nachbildung des berühmt-berüchtigten *World's Fair Hotel*, in dem der Mörder sein Unwesen trieb, zu gelangen. Ein mysteriöser Architekt und Sammler namens Granthem Du'Met lädt die Crew in das replizierte Gebäude ein. Schnell stellt sich jedoch heraus, dass irgendwas in dem Hotel nicht stimmt. Nicht einmal der Hausherr selbst scheint großes Interesse daran zu haben, sich unserem Team vorzustellen. Relativ zügig herrscht unter unseren Charakteren auch Uneinigkeit über das weitere Vorgehen, denn irgendetwas Unheimliches treibt in den Gemäuern sein Unwesen.

Inspiration durch Klassiker

Nachdem wir nun einen Abschnitt aus *The Devil in Me* anspielen durften, können wir bereits sagen, dass dem Horrortitel das ein wenig veränderte Szenario ausgesprochen guttut. Nicht nur einmal mussten wir an manchen Stellen an die geniale *SAW*-Reihe und die makabren Spielereien von *Jigsaw* denken.

Laut den Entwicklern haben sie sich für den Abschluss der *The Dark Pictures Anthology* jedoch noch von weiteren Klassikern wie *The Shining*, *Halloween* und *Psycho* inspirieren lassen. Wenn wir uns genauer umsehen und zuhören, fallen uns sogar immer wieder Anspielungen zu diesen Horrorstreifen auf. Da der Killer im gesamten Hotel automatonische Figuren einsetzt, wir zwischendurch immer wieder auf Fallen achten und harte Entscheidungen treffen müssen, sind die größten Parallelen aber eindeutig bei *SAW* zu finden.

Genre: Adventure / Survival Horror
Entwickler: Supermassive Games
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 18. November 2022



Wie in jedem Teil übernehmen wir reihum die Steuerung der fünf Figuren. Doch alle sind sterblich und jede Entscheidung kann die Geschichte verändern.



Leute, bin ich die Einzige, die langsam Angst vor diesem Ort kriegt? Und vor Mr. Du'Met.

Wie bei Spielen von Supermassive Games typisch, lässt sich in den meisten Fällen eine Wahl treffen, was wir als Nächstes tun und für welchen anderen Charakter wir Partei ergreifen oder wen wir eben überstimmen. In unserer Anspielsession hatten wir zwar noch keine Möglichkeit, eine Figur durch eine falsche Entscheidung zu verlieren, doch diese wird es mit Sicherheit nicht nur einmal geben.

Ecken und Kanten

Erschwerend kommt hinzu, dass es in unserer Filmcrew an einigen Fronten ordentlich brodelt. Da hätten wir unter anderem Spannungen zwischen dem Besitzer Charlie und Kate. Die Journalistin wirft dem Sturkopf immer wieder vor, ein Geizhals zu sein und als Chef zu versagen. Das führt zu mehrfachen Reibereien über das weitere Vorgehen der Gruppe.

Auch mit dem zweiten männlichen Teammitglied Mark hat Kate so ihre Probleme. Schließlich waren die beiden vor nicht allzu langer Zeit ein Paar und alle Gefühle sind daher noch nicht verflogen. In den Vorgängern wirkten die Figuren deutlich steriler als in The Devil in Me. Es sieht bisher so aus, als hätten die Entwickler mit den Charaktereigenschaften an den richtigen Stellschrauben

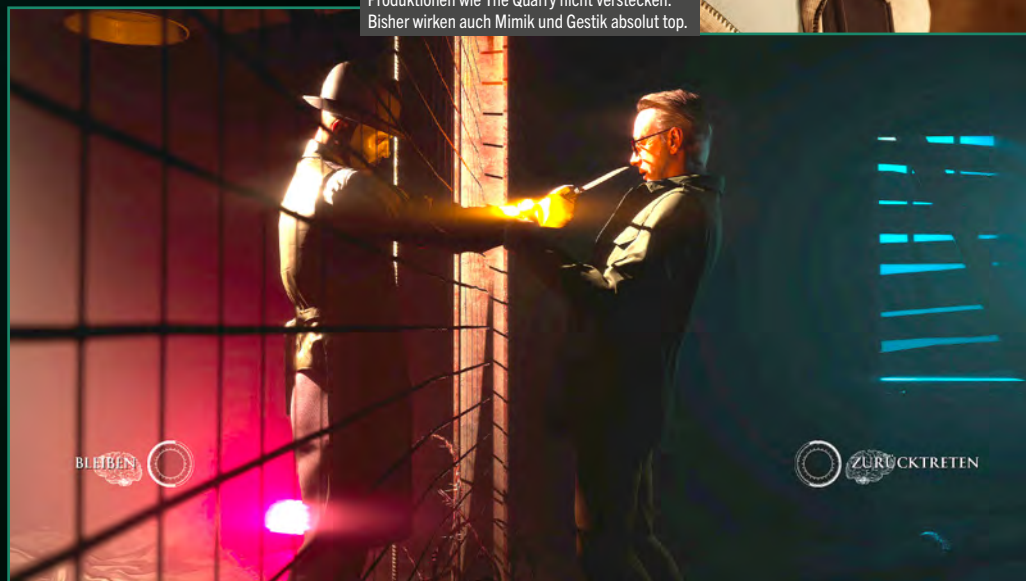
für eine interessante Story gedreht. Gespielt wird unser Filmteam wieder von realen Schauspielerinnen und Schauspielern.

Hochkaräter à la Rami Malek, Ashley Tisdale oder Hayden Panettiere wie in früheren Titeln von Supermassive Games sind zwar nicht dabei, doch immerhin hat es mit Jessie Buckley eine Oscar-nominierte in den Cast geschafft. Die Animationen und die Mimik der Charaktere sahen in unserer Vorabversion bereits um einiges schicker aus als noch in House of Ashes, dem letzten Teil der Reihe. In der



Optisch muss sich The Devil in Me hinter größeren Produktionen wie The Quarry nicht verstecken. Bisher wirken auch Mimik und Gestik absolut top.

denkst, ich lüge



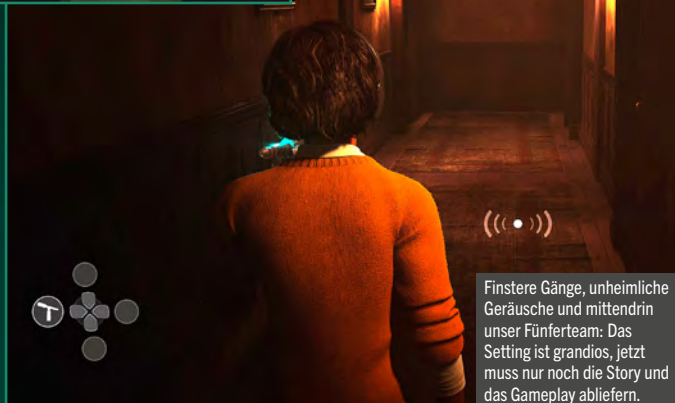
Wer ist der geheimnisvolle Typ unter der Maske und was möchte er von uns? Das erfahren wir, wenn wir an seinen makabren Spielchen teilnehmen.



Charles Visitenkarte ist hilfreich, um in versperrte Schubladen zu schauen. Meistens finden wir darin bestimmte Geheimnisse.

Eine Schachtel Zigaretten, bitte.

Diese Automatroniken finden wir häufiger im Spiel. Unser Serienkiller ist ein leidenschaftlicher Bastler.



Finstere Gänge, unheimliche Geräusche und mittendrin unser Fünfer team: Das Setting ist grandios, jetzt muss nur noch die Story und das Gameplay abliefern.

kompletten Anthology hatten die Figuren immer wieder Gesichtsaussetzer beim Zeigen von Emotionen, doch bisher konnten wir solche Fehler noch nicht feststellen.

Gadgets zum Überleben

Eine Neuerung bietet The Devil in Me mit einzigartigen Gegenständen, die unsere Charaktere besitzen. Die müssen immer wieder als Hilfe eingesetzt werden, um einen Schritt weiterzukommen oder um an Geheimnisse zu gelangen. Charles Visitenkarte lässt sich beispielsweise als Schlossknacker benutzen; Tontechnikerin Erin besitzt ein Richtmikrofon, mit dem sie Geräusche hinter Wänden abhören kann und Mark hat die Fähigkeit, mit dem Blitz seiner Kamera kurzzeitig für Licht zu sorgen. Laut den Entwicklern sollen wir diese Gad-

gets im Spielverlauf auch verlieren oder einem anderen Charakter übergeben können. Dann könnte das kleine, neue Feature vielleicht doch zum Gamechanger werden, schließlich geht's in The Devil in Me ja doch immer wieder um Leben und Tod.

Umfangreicheres Gameplay

Um in so einem Horrorhaus zu überleben, ist auch eine gewisse Fitness sehr hilfreich. Und unsere Filmcrew ist definitiv besser in Schuss als alle Figuren der Vorgänger. Die Entwickler haben nämlich Sprint- und Kletterfunktionen eingebaut. Gerade das langsame Bewegungstempo galt immer wieder als Kritikpunkt. Auf Knopfdruck laufen unsere Charaktere nun also deutlich schneller, was auch für weitere Durchläufe der Story ext-

rem angenehm ist. Beim Klettern hakt es dagegen bisweilen mit der Kameraperspektive. Da verschwinden unsere Figuren schon einmal ganz gerne für kurze Zeit vom Bildschirm. Insgesamt sind die Gameplay-Erweiterungen dennoch ein guter Schritt nach vorn. Neben den üblichen Rätselaufgaben und den Quicktime-Events gibt's nun vielleicht auch noch die Möglichkeit, mit einem Sprint aus einer kurzen Verfolgungsjagd zu entkommen. Denn längere Katz-und-Maus-Spiele lässt das Leveldesign nicht zu.

Grandioses Setting

Dafür sind die engen Hotelabschnitte einfach nicht gebaut. Und dennoch passt die Location perfekt in das gruselige Szenario. Die The Dark Pictures Anthology hatte zwar nie eine offene Welt, doch die Schauplätze waren meistens weitläufiger als im kommenden Titel. Mit dem World's Fair Hotel stehen enge Korridore, dunkle Ecken und etliche geheime Räume im Vordergrund. Am ehesten lässt sich

das Setting noch mit dem alten Frachtschiff aus Man of Medan vergleichen.

Trotz des Horrors hat das Gebäude jedoch etwas Prunkvolles und glänzt mit deutlich mehr Details als die Vorgänger. In Sachen Grafik schaltet Supermassive Games mit The Devil in Me einen Gang höher im Vergleich mit den restlichen Spielen der Reihe. Auch der Sound passt sich dem düsteren Ambiente perfekt an. Die Synchronsprecher in der Originalversion machen ebenfalls einen guten Job. Eine deutsche Sprachausgabe stand uns noch nicht zur Verfügung, diese wird im fertigen Spiel aber vorhanden sein.

The Devil in Me erscheint am 18. November 2022 für PC, PS5, PS4, Xbox Series und Xbox One und beendet zumindest die erste Staffel der The Dark Pictures Anthology. Über weitere Titel ist bisher allerdings noch nichts bekannt. Vielleicht bekommen wir aber ja in der Release-Fassung einen Hinweis auf die Fortsetzung der Reihe. □

MICHAEL MEINT

Uns steht mit Abstand der spannendste Part der Reihe bevor.



Horrorspiele sind eine meiner Leidenschaften, daher zählt auch Until Dawn bis heute zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Damals hat mich die Story trotz ihrer Klischeehaftigkeit von der ersten Sekunde gepackt. Ähnliches hatte ich von der The Dark Pictures Anthology ebenfalls erwartet, doch mit keinem der bisherigen drei Titel bin ich richtig warm geworden. Ich hoffe, dass Supermassi-

ve Games die Probleme der Vorgänger in den Griff bekommt und sich die verlängerte Spielzeit auf sieben bis acht Stunden positiv auf die Story auswirkt. Das Horrorhotel-Setting spricht mich als SAW-Fan definitiv sehr an. Schließlich gibt's in diesem Bereich ja Bedarf an guten Spielen. Ich bin also auf das fertige Spiel gespannt, so langsam entwickle ich auf jeden Fall eine Art von Vorfreude.

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT PC GAMES

TESTEN

**ÜBER
50%
SPAREN** **NUR
18,90
EUR!**



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

WWW.PCGAMES.DE/PROBEABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN!

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



Es wird verschiedene Themengebiete für die Gestaltung der Parks geben. Einhorn und Zuckerbrunnen gehören natürlich zum Zuckerzauberland.

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Limbic Entertainment
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 2023

Park Beyond

Bandai Namco hat uns eingeladen, bei einem Event im Europapark Rust die neue Version von Park Beyond ausführlich zu spielen. Wer kann da schon nein sagen?

Von: Matthias Dammes

Egal ob Disney, Six Flags oder Universal, Freizeitparks boomen. Auch die Coronapandemie konnte diesen Trend nicht stoppen. Nach einem zwischenzeitlichen Einbruch sind viele Parks bereits wieder auf dem alten Niveau angelangt. Mehr als

5.000 große Parks, die über mindestens eine Achterbahn verfügen, gibt es inzwischen weltweit. Auch bei der digitalen Unterhaltung hat die Faszination für Themenparks seit Chris Sawyers legendärem Rollercoaster Tycoon aus dem Jahre 1999 nichts an Faszination verlo-

ren. Spieler lieben es, spektakuläre Achterbahnen zu entwerfen, ihren Besuchern mit Fressbuden das Geld aus der Tasche zu ziehen und dabei wirtschaftlich erfolgreich zu sein. Mit Park Beyond versuchen sich jetzt die deutschen Entwickler von Limbic Entertainment an einem

Parkmanager, der mit einigen spannenden Ideen frischen Wind ins Genre bringen will. Um zu sehen, wie weit das Team auf dem Weg zu diesem Ziel bereits ist, wurden wir von Publisher Bandai Namco zu einem Vorschau-Event in den Europapark in Rust eingeladen. Hier spielten wir nicht nur gute vier Stunden lang ausführlich Park Beyond, sondern ließen uns direkt vom realen Vorbild im größten deutschen Freizeitpark inspirieren.

Von der Realität lernen

Bei Inspiration allein wollten es die Veranstalter jedoch nicht bewenden lassen. Wir hatten die Gelegenheit, einer Präsentation des Europapark-Projektmanagers



Achterbahnen können mit allerlei verrückten Modulen ausgestattet werden. Die Feder in diesem Bild sorgt dafür, dass die Wägen an ihr abprallen und rückwärts fahren.



Ein weiteres Achterbahn-Modul ist die Kanone, mit der die Züge durch die Luft geschossen werden, um danach zielsicher wieder auf den Schienen zu landen.



Mathis Gullon beizuwohnen, der uns einen kleinen Einblick in die Arbeit eines echten Parkdesigners gab. Dabei erzählte er uns unter anderem, dass ein wichtiger Aspekt bereits die richtige Gestaltung des Eingangs zum Park ist. Einfach nur ein paar Kassenhäuschen aufzustellen, reiche da nicht. Stattdessen müsse der Eingang wie ein Portal in eine andere Welt aussehen, durch das die Gäste das fantastische Spaßreich betreten und ihr normales Leben für einige Zeit hinter sich lassen.

Bei der Gestaltung der Bereiche eines Parks sei es wichtig, dem Besucher Möglichkeiten zum Erkunden zu geben, was dann entsprechend belohnt werden sollte. Der Experte sprach natürlich auch über die Entwicklung von neuen Achterbahnen, bei der von der ersten Idee bis zur Eröffnung zwischen anderthalb und vier Jahre vergehen können. Neben Geschwindigkeit sind hauptsächlich häufige abrupte Richtungswechsel ausschlaggebend, damit ein Rollercoaster die gewünschte Wirkung beim Gast erzeugt. Auch das Drumherum muss stimmen. Bereits während der Warteschlange wird die Attraktion in eine Story eingebettet. Das oberste Ziel der Parkplaner ist es schließlich, beim Besucher bleibende Erinnerungen zu erzeugen.

Vorstandssitzung

Nach diesen interessanten theoretischen Einblicken war es endlich an der Zeit, in Park Beyond selbst tätig zu werden. Wir spielten die aktuelle Fassung des Spiels, die zwei Missionen der Kampagne sowie den Sandbox-Modus umfasst. Bereits mit der Kampagne wollen sich die Entwickler von Limbic Entertainment von anderen Wirtschaftssimulationen abheben, indem sie eine richtige Geschichte mit ver-

schiedenen Charakteren und sogar Entscheidungen erzählen. Einen kleinen Einblick davon hatten wir bereits während der Gamescom mit der ersten Mission erhalten. Diese wurde seitdem verbessert und mit zusätzlichen Storymomenten versehen. An der Prämisse, dass uns diese Mission erst mal das Bautool für Achterbahnen näherbringt, hat sich aber nichts geändert.

Spannend wurde es mit der zweiten Mission. Hier bekommen wir es mit unserem ersten richti-

gen Park zu tun. Eingeleitet mit einer Zwischensequenz, werden wir auf einen Park im Wald eingestimmt, der sich in einem schlechten Zustand befindet. Wir sollen die Anlage wieder auf Vordermann bringen und profitabel machen. Bevor es jedoch ans Eingemachte geht, rufen uns Phil, der Besitzer unserer Firma namens Cloudstormers, sowie Finanzexpertin Izzy zu einer Strategiesitzung. Darin wird der grobe Plan für die anstehende Mission besprochen. In unserer

Rolle als der visionäre Architekt der Firma müssen wir einige Entscheidungen treffen. Wir legen zunächst fest, auf welche Zielgruppe wir den Park ausrichten wollen. Teenager, Erwachsene oder Familien haben jeweils andere Vorstellungen von dem, was sie in einem Freizeitpark erleben wollen. Weiterhin sollen wir uns für eine thematische Ausrichtung entscheiden. Soll es lieber Western, Science-Fiction oder das Zuckerzauberland sein? Leider stehen die ersten beiden Looks in unserer Demo noch nicht zu Auswahl, also bauen wir ein buntes Candy-Land.

Mit diesen Entscheidungen während des Strategiemeetings haben wir als Spieler einen Einfluss auf die Ziele in der bevorstehenden Mission. So sollen sich die Story und die Entscheidungen, die wir treffen, direkt auf das Spiel auswirken. Da wir uns während des Meetings für einen Fokus auf Familien entschieden haben, müssen wir nun während der eigentlichen Mis-





Auch Verkaufsstände können imposantisiert werden. Mit diesem beeindruckenden Turm macht eine Pommesbude auf ihre frittierten Kartoffelstreifen aufmerksam.



Zur Verwaltung des Parks gehören auch die Mitarbeiter, die für Sauberkeit, Unterhaltung und Wartung der Fahrgeschäfte sorgen.

sion unseren Park entsprechend ausbauen. So gilt es, im späteren Verlauf des Auftrags eine Achterbahn zu errichten, die an unser bevorzugtes Publikum angepasst sein soll. Also nicht zu schnell und ohne zu extreme G-Kräfte, damit die ganze Familie die Fahrt genießen kann.

Achterbahn mit Pep

Um Achterbahnen auf bestimmte Zielgruppen auszurichten, kommen die sogenannten Pep-Faktoren ins Spiel. Dabei wählen wir aus einer Reihe von bestimmten Eigenschaften, die unsere Bahn bieten soll, um damit eine bevorzugte Klientel anzusprechen. Für unsere Familienbahn entscheiden wir uns für den Pep-Faktor „Sanfte Fahrt“. Der besagt, dass die Wagen nie schneller als 80 Kilometer pro Stunde fahren dürfen und die Durchschnittsgeschwindigkeit der Achterbahn 50 Kilometer pro Stunde nicht übersteigt. Als zweite Eigenschaft wählen wir „Doppelsprung“, der die Nutzung einer

Feder-Mechanik auf der Strecke erfordert. Aus der Kombination der gewählten Pep-Faktoren ergeben sich die Spaßwertung, Rentabilität, Begeisterung und natürlich die bevorzugte Zielgruppe der Achterbahn. Nun müssen wir sie nur noch entsprechend den Vorgaben bauen. Das Bautool geht glücklicherweise einfach von der Hand und erlaubt uns ohne große Probleme, zügig eine ansprechende Strecke zu platzieren. Durch den permanent fahrenden Geisterwagen sehen wir auch sofort, wo der Zug welche Geschwindigkeiten erreicht und welche Abschnitte noch nicht wie gewünscht funktionieren.

Da wir jederzeit das Gleis beliebig drehen, heben, senken und seinen Anstellwinkel verändern können, lassen sich recht einfach Abschnitte mit Schrauben, Loops und Steilkurven bauen. Wer es sich noch leichter machen will, wählt aus einer Vielzahl vorgefertigter Segmente. Aber immer auf die Pep-Faktoren achten, damit

wir unsere Missionsziele einhalten! Alternativ kann eine Achterbahn auch ohne Rücksicht auf diese Eigenschaften gebaut werden. In dem Fall lassen sich dann nach Abschluss der Strecke jene Faktoren auswählen, die der gebauten Bahn entsprechen.

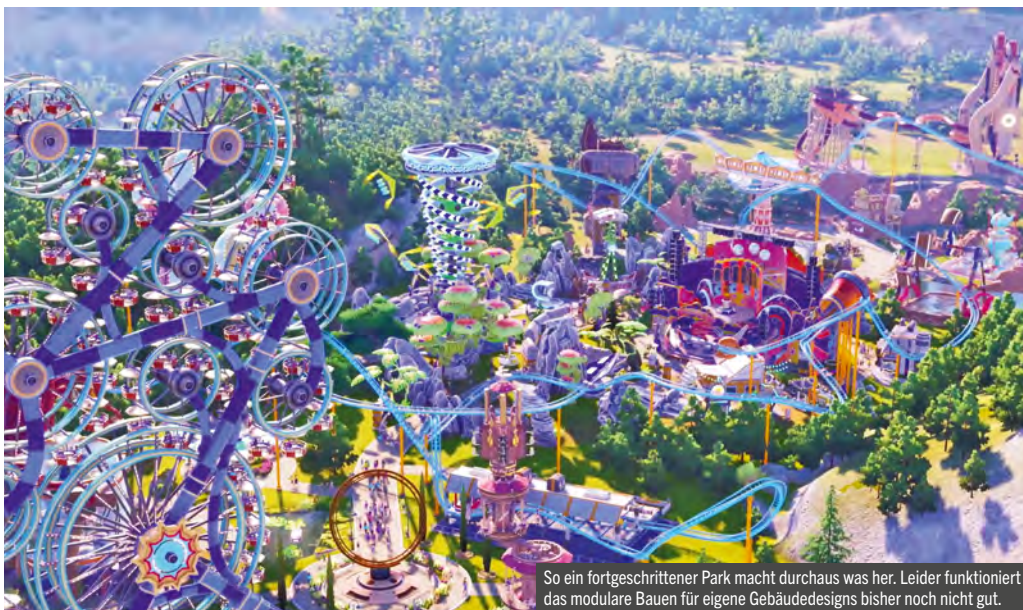
Bis zum kleinsten Rädchen

Dank reichlich vorhandener Hinweise durch die Story-Charaktere und überschaubarer Missionsziele erreichen wir ohne Probleme das Ende der zweiten Kampagnenmission. Leider konnten wir den Story-Teil des Spiels an dieser Stelle nicht weiterspielen. Über die Qualität der Geschichte und der restlichen Missionen können wir uns zum jetzigen Zeitpunkt daher noch kein Urteil bilden. Daher stürzten wir uns daraufhin in den Sandbox-Modus, um die einzelnen Spielmechaniken noch etwas detaillierter unter die Lupe zu nehmen. So wollten wir etwa wissen, wie viel wirtschaftlicher Tiefgang in dem oberflächlich betrachtet doch

eher auf Klamauk und Spaß ausgerichtetem Spiel steckt.

Alle, die Park Beyond wegen seines Äußeren als ernstzunehmende Wirtschaftssimulation abschreiben, können wir beruhigen. Denn unter der bunten Fassade steckt einiges an Komplexität. Wer möchte, kann sich in diversen kleinteiligen Einstellungsmöglichkeiten verlieren. Es ist möglich, an jeder beliebigen Preisschraube im Park zu drehen. Wir passen also den Eintrittspreis für den Park und die Fahrgeschäfte an und stellen für jede Verkaufsbude den Preis für jedes angebotene Produkt einzeln ein. Wir können auch bestimmen, welche und wie viele Produkte in einem Laden verkauft werden. Ob wir am Kakao-Shop nur Heiße Schokolade oder zusätzlich auch noch Ingwerkakao und andere Sorten anbieten, hat nicht nur eine Auswirkung auf das mögliche Interesse der Kunden, sondern auch auf das Servicetempo. Mit je mehr Produkten ein Shop hantieren muss, desto langsamer können Kundenwünsche bearbeitet werden. Hier bietet sich für Profis also großes Optimierungspotenzial. Vor allem, wenn man zusätzlich auf aktuelle Trends achtet und diese bei seinen Einstellungen berücksichtigt.

Um Probleme oder Bereiche zur Verbesserung zu erkennen, bietet das Spiel diverse Statistiken und Funktionen. Hilfreich sind dabei vorwiegend die Heatmaps, mit denen Informationen über Besucher, Mitarbeiter und Fahrgeschäfte schnell erfasst werden. So sehen wir auf einen Blick, wo noch eine Toilette benötigt wird, welche Attraktion profitabel arbeitet oder ob die Zahl der Mitarbeiter reicht, um den Park sauber zu halten. Optimierung kann allerdings nicht verhindern, dass Achterbahnen und Flat Rides mit der Zeit ihren Neuheit-Wert einbü-



So ein fortgeschrittener Park macht durchaus was her. Leider funktioniert das modulare Bauen für eigene Gebäudedesigns bisher noch nicht gut.



Der Wahnsinn nimmt seinen Lauf. In diesem Park wurden bereits einige Attraktionen impossifiziert. Unter anderem das Riesenrad links im Bild.

ßen. Wir sind noch nicht sicher, ob ein solcher Parameter, der direkten Einfluss auf die Besucherzahlen eines Fahrgeschäfts hat, eine so gute Idee ist. Denn die Folge ist, dass alles, was wir uns in unserem Park aufbauen, irgendwann einmal zum Scheitern verurteilt ist. Allerdings lässt sich eine fundierte Einschätzung darüber erst mit deutlich mehr Spielzeit treffen.

Es ist noch einiges zu tun


Vielleicht nehmen die Entwickler unser Feedback diesbezüglich auf

und nehmen Änderungen vor. Bis zum geplanten Release im nächsten Jahr hat das Team aber ohnehin noch diverse Baustellen zu beackern. Dass die Entwicklung längst nicht abgeschlossen ist, war an vielen Ecken zu erkennen. So wurden wir schon zu Beginn des Events gewarnt, dass der aktuelle Build in bestimmten Situationen abstürzen kann. Davon blieben wir zwar verschont, dafür sind uns diverse andere Mängel aufgefallen. Das Bauen von Wegen ist noch sehr fehleranfällig, Vegetation wird

nicht immer automatisch entfernt, Objekte schweben gerne in der Luft und das Modulbausystem, mit man aus unzähligen Einzelteilen eigene Gebäude zusammenbauen kann, krankt noch an einer kaum nutzbaren Steuerung.

Auch im Storymodus gibt es Verbesserungspotenzial. In Zwischensequenzen fehlt eine gewisse Lippensynchronität, wenn Charaktere sprechen. Da wir da Spiel zudem auf einem 21:9-Monitor spielten, ist uns aufgefallen, dass manche vermutlich vorberechnete Cutszenes nicht

auf diese Widescreen-Auflösung skalieren und nur in 16:9 dargestellt werden. Wir sind aber optimistisch, dass die Entwickler die noch vorhandenen Probleme lösen können.

Transparenzhinweis: Publisher Bandai Namco hat die Fahrtkosten, Hotel und Eintritt für den Europapark für den Besuch des Events bezahlt. Park Beyond soll im Jahr 2023 für PC, Playstation 5 und Xbox Series S/X erscheinen. Genauer eingegrenzt wurde der Termin von den Entwicklern bei Limbic Entertainment aber nicht. 



Was als einfach Schaukel begann, gleicht im impossifizierten Zustand eher einem Trainingsgerät für Astronauten. Hoffentlich wird den Besuchern nicht schlecht.

MATTHIAS MEINT

Spannende Ideen und deutliche Baustellen



Nach der ersten Spielmöglichkeit hatte ich noch einige Bedenken bezüglich der ambitionierten Story-Kampagne, die für eine Wirtschaftssimulation ungewöhnlich ist. Davon ist auch jetzt noch längst nicht alles ausgeräumt worden. Durch die zweite Mission habe ich aber doch ein etwas besseres Verständnis davon bekommen, wie sich die Entwickler den Ablauf der Geschichte vorstellen. Das Bestimmen individueller Missionsziele durch das Strategiemeeting ist jedenfalls eine coole Idee. Es muss sich jedoch zeigen, ob sich die Mechanik nicht doch zu schnell abnutzt, wenn es stets nur da-

rum geht, zu entscheiden, welche Zielgruppe man ansprechen will und welches Thema der Park haben soll. Das eigentliche Parkbau-Gameplay macht bereits einiges her und ich bin nach wie vor vom Handling des Achterbahnbaus begeistert. In nur wenigen Minuten habe ich beim Event eine Bahn mit diversen Schrauben, Loopings und wilden Kurven gezeichnet, was bei anderen Spielen dieser Art deutlich länger gedauert hätte. Ich wünschte nur, die Macher hätten die gleiche Sorgfalt bei der Steuerung auch für das Modulbausystem an den Tag gelegt. Aber was nicht ist, kann ja noch werden.

PC Games im Gespräch mit Johannes Reithmann

„Hier steckt schon sehr viel Komplexität unter der Haube.“



Wir konnten auf dem Event mit Creative Director Johannes Reithmann über die Arbeit an Park Beyond sprechen.

jedes Rädchen selbst einstellen können. Was kannst du diesen Spieler entgegenen, um ihnen zu versichern, dass sich auch Park Beyond an Managementprofs richtet?

JR: Tatsächlich haben wir das so auch schon gehört und auch früh in den Entwicklungsprozess integriert. Wir kommen ja aus dem Bereich von komplexen Strategie- und Rollenspielen mit ganz vielen Zahlen und Optimierungspotenzial. Uns ist es sehr wichtig, dass das hier auch wieder drin ist. Insgesamt schaut das Spiel natürlich sehr bunt aus. Das darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass unter der Haube sehr viel Komplexität steckt, in der man sich drin verlieren kann. Ich gebe mal ein paar Beispiele. Man kann die Preise von allem einzeln einstellen, ich kann in den einzelnen Shops sagen, was genau verkauft werden soll und was nicht. Bei uns ist es zusätzlich noch so, dass es einen Vorteil hat, wenn man nicht zu viele Sachen gleichzeitig verkauft, weil sich dann die Servicegeschwindigkeit verändert. Je mehr Sachen ich anbiete, umso langsamer ist die Bedienung. Auf der anderen Seite ist es so leichter, alle Leute zufriedenzustellen. Ich muss auch klar überlegen: Wie layoute ich meinen Park? Wir haben drei unterschiedliche Zielgruppen. Die haben unterschiedliche Bedürfnisse. Die haben unterschiedliche Rides, die sie mögen. Die haben unterschiedliche Shops, die sie mögen. Und da geht es nun darum, dass ich alles so platziere, dass die Leute an Shops vorbeigehen, die sie mögen. Wenn sie irgendwann hungrig sind, kaufen sie irgendwo ein. Aber sie haben keine gute Erfahrung, wenn sie etwas essen müssen, auf das sie gar keinen Bock haben. Es geht natürlich auch tief in die Finanzen rein, es geht tief in das Mitarbeiter-Management rein. Ich kann einstellen, was die verdienen sollen. Ich kann auch einstellen, dass sich bestimmtes Putzpersonal nur um Toiletten oder Papierkörbe kümmern soll. So kann ich da auch managen, wer wo was macht. Und dann kommt bei uns ja noch der Level mit den Impossifikationen drauf, wo ich ja jedes Element, also Shops, Rides und Mitarbeiter, einzeln aufwerten kann. Da ist auch die Frage, waswerte ich denn als Nächstes auf. Wenn ich zum Beispiel eine Putzkraft impossifiziere, dann bekommt diese einen Flammenwerfer und dann will ich die natürlich auch dort einsetzen, wo der Flammenwerfer besonders gut einzusetzen ist. Die soll dann nicht die Toiletten damit sauber machen, das bringt eher nix, der soll dann halt den Müll von der Straße flammenwerfen.

PC Games: Die Gegenfrage wäre jetzt natürlich: Wie viel davon muss ich machen? Also können auch Spieler, die keinen Bock auf kleinteiliges Management haben, Spaß mit Park Beyond haben? Kann man bestimmte Dinge auch automatisieren?

JR: Im Sandbox-Modus hat man sehr viele Einstellungsmöglichkeiten, da kann man die Schwierigkeit und die Management-Tiefe regulieren. Von vornherein haben wir das Spiel so konzipiert, dass es drei Bausteine im

Spiel gibt, wenn es um das Management geht, die unterschiedlich viel genutzt werden müssen. Es gibt ganz unten das Park-Layouting-Gameplay, also wo platziere ich was. Das ist der Kern des Ganzen, damit muss sich jeder beschäftigen. Dann gibt es den zweiten Layer, das ist das typische Management-Gameplay. Ich muss zum Beispiel Mitarbeiter einstellen und kann nicht selber auf der Straße rumlaufen und den Müll aufheben. Das muss man gewissermaßen machen, aber man muss das nicht optimieren. Also es reicht, wenn ich die Leute einstelle, aber die arbeiten einfach alle an allem und die bekommen auch automatisch mehr Gehalt, wenn sie aufleveln. Die dritte Ebene, wo wir erwarten, dass diese vor allem die Hardcore-Management-Spieler spielen werden, sind dann die einzelnen PreISOptimierungen, die Heatmaps und die ganzen Statistiken, wo man tief einsteigen kann. Das ist aber nichts, was man machen muss, wenn man das nicht unbedingt will. Man kann damit natürlich einen profitableren Park erreichen. Aber in der Kampagne zum Beispiel braucht man das nicht.

PC Games: Ihr legt sehr viel Wert auf die Gestaltungsfreiheit beim Bau von Gebäuden und Fahrgeschäften. Werdet ihr auch genug vorgefertigte Gebäude bieten für Spieler, die sich nicht um jeden Dachziegel selbst kümmern wollen?

JR: Unbedingt. Also auch bei uns im Team gibt es Leute, die sagen, bau mir die Teile vor, ich bin nicht hier, um deine Arbeit zu machen. Von allem, ob das jetzt Coaster sind, ob das Flat Rides sind oder Dekorationsobjekte, Gebäude und Shops, das gibt es alles als PreFabs, also vorgebaute Sachen. Da habt ihr eine riesige Anzahl, die ihr auswählen könnt. Und zusätzlich könnt ihr in Zukunft ja noch auswählen, was andere Spieler bauen. Also selbst, wenn das nicht ausreichen sollte, was wir da liefern, könnt ihr da noch aus einer riesigen Bibliothek wählen.

PC Games: Wir haben heute hier im Europapark auch einen Eindruck davon bekommen, wie ein echter Parkdesigner arbeitet. Habt ihr euch diese Expertise auch vorher schon eingeholt und sie beim Design des Spiels einfließen lassen?

JR: Wir haben auf jeden Fall sehr viel Research gemacht, wie Coaster generell entstehen. Da gibt es auch viel Buchmaterial und ähnliches. Wir waren aber natürlich auch hier und in anderen Parks, um mal die Besucherperspektive kennenzulernen. Was ist mir als Besucher wichtig, was vielleicht jemandem, der das Ganze nur managet, nicht so wichtig ist. Wie kann man so einen Park lebendig gestalten, so das an jeder Stelle irgendetwas passiert.

PC Games: Wirtschaftssimulationen sind nicht gerade dafür bekannt, mit besonders guten Erzählungen zu glänzen, wenn sie denn überhaupt eine haben. Wie wollt

PC Games: Ihr habt in den letzten Jahren mit der Might&Magic-Reihe und Tropic 6 an großen, bekannten Marken gearbeitet. Was führte zu der Entscheidung, dass ihr mal euer eigenes Ding machen wollt und wieso fiel die Wahl dann auf das Parkmanagement-Genre?

Johannes Reithmann: Gute Frage! Als Entwickler hat man irgendwie eine intrinsische Motivation, auch mal was von vornherein zu machen. Das war auf jeden Fall ein Faktor, mal ein ganz neues Spiel zu entwickeln, obwohl wir es wirklich auch geliebt haben, an den verschiedenen Marken zu arbeiten. Ich glaube, das würden wir auch in Zukunft weiterhin gerne machen. Warum wir uns dann konkret für Parkmanagement entschieden haben, war, denke ich, eine Kombination aus mehreren Sachen. Wie du schon gesagt hast, haben wir davor ja Tropic gemacht. Dort haben wir ganz viel gelernt, was Simulationsspiele angeht. Da sind ja auch riesige Mengen an Bewohnern auf den Inseln, die man managen muss. Dieses Know-How und die Technik dahinter hatten wir schon und darauf wollten wir aufbauen. Auf der anderen Seite sind wir große Fans von Themepark-Spielen aber vor allem auch von Erlebnisparks in der Realität. Wir haben da so verrückte Leute im Team, die ihre Urlaube danach ausrichten, um von einem Erlebnispark zum anderen zu ziehen. Da war also eine große Begeisterung für das Thema vorhanden. Also dachten wir, dass das doch super zusammenpasst. Wir hatten auch das Gefühl, dass das Genre ein neues Produkt vertragen kann und Bandai hat das Gott sei Dank genauso gesehen. Das war der Beginn der ganzen Geschichte.

PC Games: Nach den ersten Vorschauen haben wir in den Kommentaren einige Stimmen von Spielern vernommen, denen Park Beyond mit den abgedrehten Impossifikationen einen zu hohen Blödfaktor hat. Ihnen sei vor allem eine tiefgründige Wirtschaftssimulation wichtig, wo sie

ihr euch mit eurer Kampagne in diesem Bereich vom Rest abheben? Was bedeutet das auch für die klassische Missionsstruktur einer Wirtschaftssimulation, die ja eher nicht zum Erzählen tiefgehender Storys geeignet ist?

JR: Das ist natürlich eine Herausforderung, aber wir haben auch schon recht viel Erfahrung in dem Bereich. Bei Tropico war uns das auch wichtig, eine Kampagne mit Story zu haben. Was man aber nicht vergessen darf: Das Coole an so einem Strategiespiel ist, dass man so viele Optionen hat, die man alle narrativ einbinden kann. Das ist ja ein Vorteil, sag ich mal. Da kann man ganz interessante Herausforderungen an die Spieler stellen, die jetzt im normalen Gameplay gar nicht so drin sind. Dafür haben wir natürlich auch die Kampagne genutzt, um nach und nach den Spielern die einzelnen Features beizubringen. Am Anfang sind noch gar nicht alle Features aktiviert, damit es nicht überfordernd ist. Aber später nimmt das dann natürlich ab und wir stellen durchaus starke Herausforderungen an den Spieler, sodass man dann auch mal gefordert wird.

PC Games: Ihr habt ja im Spiel auch Dialoge mit Entscheidungen. Wird das nur auf dem Level von „möchtest du die Schanze oder möchtest du die Kanone“ bleiben oder wird das noch tiefgründiger?

JR: Nein, also die erste Mission ist ja wirklich nur auf den Coaster-Builder ausgerichtet. Alle weiteren Missionen haben dann einen viel stärkeren Fokus auf das Parkbauen. Da haben die Entscheidungen natürlich dann auch nochmal einen größeren Impact. Zum Beispiel trifft man in der zweiten Mission die Entscheidung, für welche Zielgruppe man den Park bauen will. Und das ändert

natürlich, wie du die ganze Mission spielst, welche Rides und Shops du baust. Da kann man dann wählen, wie man das angehen will. Man kann etwa mit einem Park starten, der schon da war, aber nicht so gut funktioniert hat. Wie willst du den jetzt wieder ruhmreich machen? Unser System erlaubt dem Spieler also prinzipiell, seine eigenen Missionsziele zu setzen. Man kann sich zum Beispiel dazu entscheiden, den Park mit neuen Coastern zu altem Ruhm zu verhelfen. Dann baut man eben entsprechend mehr Coaster. Oder du sagst, du willst die fünf verrücktesten Flat Rides bauen. Dann musst du dich mit dem Coaster-Builder gar nicht auseinandersetzen, sondern es geht mehr darum, die besten Flat Rides freizuschalten.

PC Games: Was mir schon sehr gut gefallen hat, ist das Bausystem für die Achterbahnen. Es ist einfach zu handhaben und man kann damit trotzdem auf Anhieb coole Dinge anstellen. Wie seid ihr an die Entwicklung der Handhabung für dieses System herangegangen und was waren eure Ziele dabei?

JR: Das war wirklich eine der größten Herausforderungen für uns, das wussten wir auch von vornherein. Deswegen haben wir da auch ganz viele verschiedene Prototypen gebaut, um herauszufinden, wie sich das Bausystem anfühlen soll. Es soll sich ja auch gut für Gamepad-Spieler anfühlen. Das heißt, alle unsere Prototypen konnte man von Anfang an mit Maus und Tastatur, aber auch mit Gamepad spielen. Und wir haben natürlich auch einige Prototypen verworfen. Irgendwann haben wir uns dann auf einen geeinigt, weil wir dieses Drag&Drop-System und das Ziehen und Stauchen als

haptisch ganz ansprechend empfunden haben. Das haben wir dann auch gleich mit Spielern getestet, die das auch gut fanden. Und dann haben wir das System verfeinert, überlegt, welche Assistent-Systeme, also etwa Snapping, wir haben wollen und wo das vielleicht stört.

PC Games: Eine anhaltende Kritik, die wir immer wieder bei vielen Spielen des Parkgenres hören, ist, dass die Karten zu klein sind. Einige Spieler wollen sich mit ihren Kreationen richtig austoben, oder gar echte Parks wie den Europapark nachbauen. Wie wird es bei Park Beyond mit den Kartengrößen aussehen?

JR: Die Karte ist auf jeden Fall ziemlich groß. Und ich kann aus eigener Erfahrung sagen, dass ich es bis jetzt zumindest nicht geschafft habe, die ganze Karte vollzubauen. Ich denke natürlich, dass Spieler das irgendwann hinkommen werden. Aber allgemein kann man sagen, dass die Karte sehr groß ist.

PC Games: Mit den kreativen Gestaltungsmöglichkeiten legt ihr auch viel Wert darauf, dass Spieler ihre Kreationen mit der Community teilen können. Wie genau wird das funktionieren? Wird das Teilen auch über Plattformen hinweg möglich sein?

JR: Wir werden in der Zukunft noch ein bisschen mehr zu dem Thema erzählen. Unser Ansatz ist aber, dass möglichst viele Leute mit möglichst vielen anderen Leuten ihre Sachen teilen können und das möglichst einfach ist. Das gilt schon allein aus persönlichem Interesse, weil ich super gespannt bin, was die Leute mit unseren Tools anstellen werden und wie kreativ sie sind.



LC-POWER™
www.le-power.com

GAMING 802W WHITE_WANDERER_X

1x USB-C / 3x USB-A
4x 120MM-ARGB-Lüfter
Seitenteil aus Hartglas
HDD-Käfig demontierbar
zusätzliche vertikale PCI-Slots

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Square Enix
Termin: 24. Februar 2023

Octopath Traveler 2

Acht neue Reisende, einige Verbesserungen, aber auch wieder ganz viel Nostalgie und Retro-Charme. Octopath Traveler 2 zeigt ganz klar, an wen es sich richtet. **Von:** Viktor Eippert

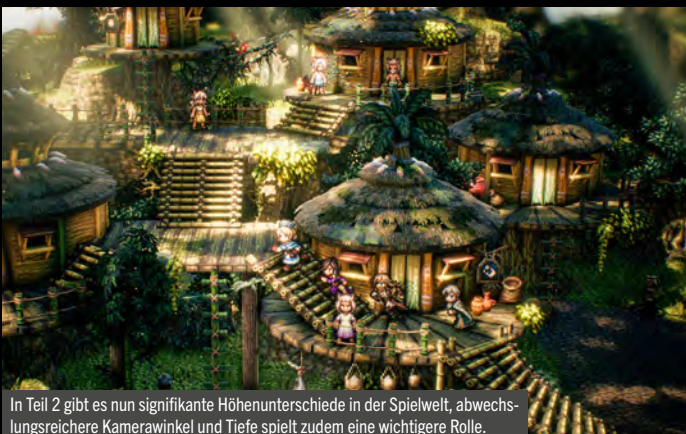
Mit Octopath Traveler führte Square Enix 2018 auf Nintendo Switch (und ein Jahr später am PC) eine neue Reihe an Spielen ein, die die Japaner passenderweise mit HD-2D umschrieben. Das bezieht sich einerseits auf den Grafikstil, der gleichzeitig an die gute alte NES-/SNES-Zeit erinnert, aber auch modern ist. Was vor vier Jahren

noch ein Novum war, mausert sich so langsam zu einer eigenen Unterkategorie in Squares Rollenspiel-Palette, schließlich erschienen mit Triangle Strategy erst im März (bzw. Oktober am PC) der zweite und dem Switch-exklusiven Live a Live im Juli der dritte Titel dieser Art. Im Februar gesellt sich mit Octopath Traveler 2 das nächste hinzu – direkt auch für PC.

Willkommen in Solistia

Wie schon im ersten Teil brechen auch in Octopath Traveler 2 acht Reisende aufgrund verschiedener Motivationen auf, um ein Abenteuer zu erleben. Dieses Mal spielt die Handlung aber in der Welt von Solistia, die aus zwei großen Landmassen besteht, die durch ein Meer geteilt werden. Die beiden

Kontinente beherbergen diverse Kulturen und unterschiedliche Gebiete, was für Abwechslung sorgen wird. Die Seefahrt spielt in dieser Welt ebenso eine wichtige Rolle wie der industrielle Fortschritt, der sich langsam breitmacht und Wegbereiter für neue Technologien ist. Das merkt man zum Beispiel in den Leaflands, dem Startgebiet von



In Teil 2 gibt es nun signifikante Höhenunterschiede in der Spielwelt, abwechslungsreichere Kamerawinkel und Tiefe spielt zudem eine wichtigere Rolle.



Zu den Neuerungen zählt ein Tag-Nacht-Zyklus. Dieser wirkt sich auf die NPCs aus, aber auch auf die Pfadaktionen, die ihr mit euren Helden einsetzen könnt.

Tänzerin Agnea Bristrani. Dort erblühen die Holzwirtschaft und Papierproduktion durch technische Weiterentwicklung, während Agnea als Tänzerin in der lokalen Schenke auftritt. Doch sie hegt den großen Traum, ein Star zu werden und mit ihren Tanzkünsten ein Lächeln auf die Gesichter der Menschen zu zaubern. In der kleinen Ortschaft wird sie sich ihren Traum aber nicht erfüllen können, also bricht sie auf, um nach den Sternen zu greifen.

Acht Gefährten sollt ihr sein

Genau wie im ersten Teil wählt ihr einen der acht Hauptcharaktere als Protagonisten aus, erkundet die Spielwelt, nehmt mit der Zeit die restlichen Figuren in eure Party auf und spielt deren Handlungsstränge. Neben Agnea könnt ihr auch in die Haut des Kriegers Hikari schlüpfen. Der Schwertkämpfer ist der jüngere Prinz von Ku. Dieses fernöstlich angehauchte Königreich befindet sich ständig im Krieg und an diesem Umstand möchte Hikari etwas ändern. Der Dritte im Bunde ist Händler Partitio, der auszieht, um etwas gegen Armut zu unternehmen. Deutlich niedrigere Motive hat dagegen der Gelehrte Oswald, denn ihm geht es vor allem um Rache. Zumindest zu Beginn der Reise. Throné ist ihres Zeichens eine Diebin und kämpft für Freiheit. Kleriker Themenos begibt sich auf die Suche nach der Wahrheit, Jägerin Ochette dagegen nach Legenden. Auch die Apothekerin Castti ist auf der Suche, nur in ihrem Fall sind es die Erinnerungen, die ihr abhandengekommen sind.

Aufmerksame Leser und Kenner des ersten Teils haben nun vielleicht schon gemerkt, dass die acht Starthelden erneut die gleichen Berufe zu Beginn des Spiels ausüben wie im Vorgänger. Auch die dazu passenden Pfadaktionen feiern ein Comeback. Wir erinnern uns: Zu jedem Beruf gehört eine Pfadaktion, die es euch ermöglicht, mit NPCs

Die HD-2D-Grafik wurde für den Nachfolger verschönert. Den unter anderem erhöhten Detailreichtum sieht man auf diesem Bild bereits sehr gut.



oder Objekten in der Spielwelt zu interagieren. Hikari kann beispielsweise andere Einwohner zu einem Duell herausfordern, um so etwa Wächter auszuschalten, die einen Weg versperren. Neu ist jedoch, dass es nun auch eine zweite Pfadaktion pro Beruf gibt. Nachts könnt ihr mit Hikari Leute bestechen, um so an wertvolle Informationen zu kommen oder gute Gegenstände einzuheimsen. Die jeweils zweite Pfadaktion kann allerdings nur des Nachts genutzt werden.

Evolution statt Revolution

Und damit sind wir auch direkt bei einer weiteren Neuerung in Octopath Traveler 2, dem Tag-/Nachtwechsel. Abhängig von der Tageszeit trifft ihr NPCs an verschiedenen Orten an, könnt andere Gebiete erkunden oder nur zu bestimmten Zeiten Geheimnisse in Erfahrung bringen und an Schätze rankommen. Wie stark das die Spieldynamik beeinflussen wird, muss sich erst noch zeigen, doch schon allein durch die doppelte



Solistia besteht aus zwei Kontinenten, die von einem großen Meer getrennt werden. Entsprechend spielt Seefahrt eine Rolle im zweiten Octopath Traveler.

Menge an Pfadaktionen der Helden wird sich das positiv auf die Abwechslung im Spiel auswirken. Ebenfalls neu ist die verbesserte Darstellung der Umgebungen und Ortschaften in der Spielwelt, denn diesmal arbeiten die Entwickler bei der verbesserten HD-2D-Optik viel mehr mit Höhenunterschieden, Tiefe und Perspektive. Zudem sind die Animationen verfeinert, der Detailgrad erhöht und die Effekte nochmal aufgemotzt worden. Etwas mehr Feinschliff bekommt zu guter Letzt noch das Break- und Boost-

kampfsystem. Wie gehabt verstärkt ihr in den rundenbasierten Rollenspiel-Kämpfen mittels Boostpunkten die Aktionen eurer Helden und müsst durch gezieltes Treffen der gegnerischen Schwachpunkte deren Verteidigung durchbrechen. Ist Zweiteres geschafft, könnt ihr so richtig viel Schaden austeilen, bis sich die Widersacher berappeln. Hinzu kommt im zweiten Teil die Latente Kraft, mit der ihr sehr mächtige Fähigkeiten entfesselt, sobald die dazugehörige Leiste komplett aufgeladen wurde. □



In der Welt von Solistia wird es verschiedene Kulturen zu entdecken geben. Hikaris Heimat Hinoeuma ist beispielsweise sehr fernöstlich angehaucht.

VIKTOR MEINT

Die Entwickler setzen auf viele kleinere Verbesserungen, um den Nachfolger abzurunden.



Da Triangle Strategy noch nicht mal ein Jahr auf dem Buckel hat (am PC sogar nur einen Monat), war ich sehr überrascht über die plötzliche Ankündigung und den recht baldigen Release von Octopath Traveler 2. Was man bisher davon weiß, sieht aber alles nach sinnvollen, wenn auch anscheinend eher dezzenten Verbesserungen aus. Den ersten Teil fand ich gelungen, habe ihn aber nicht bis zum Ende

gespielt, da mir etwas die Abwechslung gefehlt hat mit der Zeit. Entsprechend hoffe ich, dass die zusätzlichen Pfadaktionen, die Unterschiede in der Spielwelt bei Tag und bei Nacht sowie weitere kleinere Anpassungen da für Abhilfe sorgen. Denn wenn es um Rollenspiele mit klassischem Feeling geht, trifft Octopath Traveler 2 genau die richtigen Noten und bildschön ist es ebenfalls wieder.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

AGE OF MYTHOLOGY

Darauf haben Fans gewartet: Microsoft kündigt Remaster an!

Das Klagen der Fans wurde erhört: Age of Mythology bekommt endlich sein wohlverdientes Remaster! Pünktlich zum 25. Jubiläum der Age-of-Empires-Serie kündigte Microsoft die Neuauflage des Strategie-Klassikers an. Das Original wurde im Jahr 2002 von den Ensemble Studios veröffentlicht und hat bis heute viele Fans. Die Ankündigung kommt nicht wirklich überraschend, schließlich hatte Microsoft schon zu den ersten drei Age-of-Empires-Spielen gelungene Neuauflagen veröffentlicht, von denen besonders Age of Empires 2: Definitive Edition ein großer Erfolg wurde. Age of Mythology Retold soll in eine ähnliche Kerbe schlagen, erwartet also kein vollständiges Remake. Konkrete Infos gibt es noch nicht, in der Ankündigung verspricht das Team aber eine verbesserte Grafik und neue Features, um „die Anmut des Originals auf eine neue Stufe zu heben.“ Wir vermuten dahinter vor allem Verbesserungen an der Steuerung oder den Mehrspielerfeatures. Auf unserer Wunschliste stehen außerdem stark überarbeitete Zwischensequenzen,

da die Kampagne zwar auch heute noch viel Spaß macht, doch gerade die Dialogszenen vor und nach den Missionen fallen aus heutiger Sicht ziemlich langatmig aus – hier könnte eine modernere Inszenierung eine Menge bewirken.

Age of Mythology Retold befindet sich derzeit noch in Entwicklung und hat noch keinen Releasetermin. Rechnet also frühestens 2023 mit dem Spiel. Bis dahin könnt ihr euch mit Age of Mythology: Extended Edition die Zeit vertreiben. Die Neuauflage des Kultspiels erschien bereits 2014 und brachte unter anderem neue Grafikfeatures, darunter schöneres Wasser, Tageszeitenwechsel, verbesserte Beleuchtung und feinere Schatten. Die Extended Edition stieß bei Release nur auf wenig Gegenliebe, wurde im Laufe der Zeit aber stetig verbessert.

Das Ur-Age-of-Mythology erschien 2002 und lieferte sich zu der Zeit ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem ebenfalls erstklassigen Warcraft 3. Age of Mythology baute stark auf dem Konzept von Age of Empires 2 auf, setzte diesmal aber auf ein

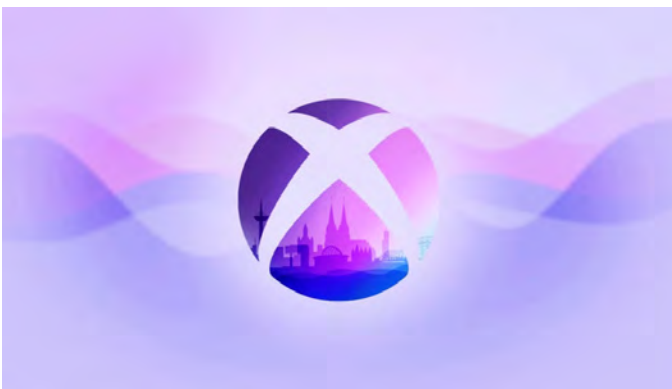


waschtes Fantasy-Setting. Ihr kontrolliert diesmal nicht nur reale Einheiten der Griechen, Ägypter und Wikinger, sondern auch eindrucksvolle Fabelwesen wie Zyklopen, Chimären oder riesige Skarabäen, die ihr wie schwere Belagerungseinheiten in die Schlacht schickt. Jedes Volk verfügt außerdem über mehrere Gottheiten, zwischen denen ihr euch häufig entscheiden müsst. Je nachdem, ob ihr Apollon, Seth, Hermes, Osiris, Odin, Loki oder einen der vielen anderen Götter wählt, stehen

euch besondere Boni, Einheiten und Zauber zur Verfügung, die für viel Abwechslung sorgen. Das Hauptspiel samt Erweiterung erzählen zudem eine umfangreiche Story mit abwechslungsreichen Missionen, die sich von Age of Empires 2 abheben. Age of Mythology war außerdem das erste Spiel der Serie, das vollständige 3D-Grafiken bot. Damsi sah das Spiel aber nicht nur verblüffend gut aus, sondern überzeugte auch mit einer tollen Performance selbst auf Mittelklasse-PCs. **Felix Schütz**

XBOX SERIES

Bericht: Microsoft macht mit jeder verkauften Xbox Verlust.



Die neue Konsolengeneration kann sowohl für Sony als auch für Microsoft durchaus als Erfolg angesehen werden, denn trotz starker Lieferknappheit konnten sich beide Konsolen ziemlich gut

verkaufen. Das klingt im ersten Moment zwar nicht schlecht, diese Verkäufe bringen zumindest Microsoft jedoch keinen Gewinn ein. Tatsächlich muss die Firma angeblich 100 bis 200 US-Dollar

auf den Verkaufspreis draufzahlen. Dieser durch jede verkaufte Konsole erzielte Verlust soll durch etwaiges Zubehör und digitale Verkäufe wieder ausgeglichen werden. Das soll laut Xbox-Chef Phil Spencer bisher auch ganz gut funktionieren. So erklärte dieser vor kurzem, dass der Game Pass mittlerweile schwarze Zahlen schreibt, und das gesamte Xbox-Netzwerk konnte wohl zwischen dem 01. Juli und 30. September dieses Jahres ganze 3.61 Milliarden Dollar generieren. Auch die Hardwareverkäufe seien angestiegen. Microsofts Strategie scheint also nicht auf lukrativen Einnahmen aus Xbox-Verkäufen zu beruhen,

doch Fans der Konsole müssen sich wohl trotz dessen auf steigende Preise einstellen. Sony erhöhte bereits den Preis der PlayStation 5 um ganze 50 Euro, und wie Spencer vor kurzem erklärte, kann auch Microsoft nicht mehr am Preisniveau des Jahres 2020 festhalten. Wie sich die anstehende Übernahme von Activision Blizzards auf Microsofts Gewinnspanne auswirkt, erfahren wir wohl erst, wenn diese auch tatsächlich über die Bühne gebracht wurde. Sony-Fans müssen sich hier jedoch keine Sorgen machen, dass sie irgendwann Call of Duty nicht länger auf ihrem präferierten System spielen können.

Daniel Link

PARASITE EVE?

Square Enix könnte eine sehr beliebte Kultserie zurückbringen!

Vor kurzem hat die Webseite Gematsu darüber berichtet, dass sich Square Enix den Begriff „Symbiogenesis“, zu Deutsch Symbiogenese, in Japan hat sichern lassen. Dies ist in der Hinsicht spannend, dass sich hinter dem Wort eine evolutionsbiologische Theorie verbirgt, welche ein narrativer Baustein des Horror-Klassikers Parasite Eve war. Der Kulttitel kam einst 1998 für die erste Playstation auf den Markt. Ein Jahr später erschien ein Sequel zum Horrorspiel, welches auf einem 1995 veröffentlichten Roman basierte. Doch nach dem zweiten Teil war es viele Jahre lang still um die Marke. Zwar erschien 2010 ein dritter Teil für die PSP, doch mehr gab es rund um Parasite Eve nicht zu vermelden. Trotzdem erfreut sich der erste Teil durch die sehr gelungene Mischung aus Horror-Elementen und Rollenspielanteilen bei Fans wie Kritikern nach wie vor großer Beliebtheit.

Der eingangs erwähnte Begriff, welcher den Prozess der Verschmelzung zweier Organismen zu einem beschreibt, wurde augenscheinlich

gewählt, da die Rechte für Parasite Eve in Japan nicht bei Square Enix liegen. Dies äußerte der bekannte Leaker Dusk Golem auf Twitter als These. Die intellektuellen Rechte an der eigenen Interpretation der Marke, inklusive der Protagonistin Aya Brea, liegen laut Dusk Golem wiederum bei Square Enix.

In Zeiten, in denen die Rückkehr von Marken wie Resident Evil oder Silent Hill von den meisten Spielern zelebriert wird, erscheint eine Rückkehr von Parasite Eve durchaus plausibel. Gleichzeitig ist es nicht so, als würde es nicht von Zeit zu Zeit Meldungen über die Erneuerung oder Akquise von Namens-

rechten geben, welche schlichtweg zu nichts führen. Gamerant betont beispielsweise, dass Square Enix erst im Jahr 2019 Parasite Eve in Großbritannien als Marke reserviert hatte. Es bleibt also abzuwarten, ob und wie die Serie eine Rückkehr feiern könnte.

Daniel Link

SQUARE ENIX

DER HELD DEN WIR BRAUCHEN!



850W
+
1000W

neu **PURE POWER 11 FM**

Außerordentlich leise, überlegene Features

Die Rettung naht! In Zeiten, in denen Computer immer mehr Energie benötigen, erscheinen zwei starke Varianten des Pure Power 11 FM. Die neuen Modelle mit 1000 und 850 Watt verfügen über alle Merkmale der Serie, wie 80 PLUS® Gold Effizienz, einen geräuschoptimierten 120mm be quiet! Lüfter und modulare Kabel. Die perfekte Wahl für aktuelle High-Performance-Systeme.

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

- Zwei neue Varianten mit 1000 oder 850 Watt
- 80 PLUS® Gold Effizienz (von bis zu 93,3%)
- Modulare Kabel für maximale Flexibilität
- Fünf Jahre Herstellergarantie

be quiet!®



Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Hersteller: Activision
Termin: 28. Oktober 2022
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 18 Jahren

Call of Duty: Modern Warfare 2

Alle Jahre wieder erscheint in diesem Zeitraum des Jahres das neue Call of Duty. Dieses Mal wird die Reihe mit der wohl beliebtesten Marke des Franchise fortgesetzt. Wir haben die Kampagne von Modern Warfare 2 ausgiebig getestet und verraten euch, wie der Shooter abschneidet.

Von: Michael Grünwald

Zunächst einmal müssen wir jedoch ein wenig Verwirrung aufklären: Call of Duty: Modern Warfare 2 hat wenig mit dem Shooter MW2 aus dem Jahr 2009 zu tun. Und auch nicht mit dessen Remaster, das elf Jahre später erschien. Stattdessen wird die Story des Modern-Warfare-Reboots des Entwicklerstudios Infinity Ward aus dem Jahr 2019 weitergeführt. In dem machten wir Jagd auf die Terrororganisation Al-Qatala, die nicht nur die Bewohner ihres fiktiven Landes Urzikstan unterdrückten, sondern auch einen Anschlag mitten in London verübten. Obwohl wir am Ende siegreich von dannen zogen, blieb die Organisation aber bestehen.

In Modern Warfare 2 holt uns nun die Vergangenheit ein und erneut müssen wir es mit den Terroristen aufnehmen. Doch auch andere Gruppierungen mischen sich in die Auseinandersetzungen

mit ein, wodurch einmal mehr eine wilde Hatz über den kompletten Erdball entsteht. Seit dem 20. Oktober lässt sich die Kampagne

durch einen Early-Access-Zugang bereits spielen. Wir haben den neuen Teil der CoD-Reihe auf dem PC und den Konsolen durchgezo-

ckt und geben euch einen spoilerfreien Eindruck der Story. Auch dem Mehrspieler-Part widmen wir uns in den nächsten Tagen aus-

Ghost ist zurück und mit ihm noch einige andere Charaktere aus der alten MW-Trilogie.



giebig und berichten, sobald wir ausreichend Matches hinter uns gebracht haben.

Allein gegen alle

Die Kampagne beginnt einige Jahre nach den Geschehnissen aus Teil eins. Wir werden Zeuge eines Raketenanschlags einer US-Söldnertruppe unter der Führung von Phillip Graves auf den Al-Qatala-General Ghorbrani und einige russische Soldaten.

Nach dem Tod Ghorbranis schwört dessen Stellvertreter Hassan Zyani dem Westen Rache. Da der Antagonist im Besitz dreier Langstreckenraketen ist, besteht für die USA und die restliche Welt die Gefahr eines Angriffs. Aus diesem Grund soll die bekannte Task Force 141, das Team rund um Captain Price, den Terroristen endgültig aufhalten.

Es stellt sich jedoch schnell heraus, dass Zyani noch Unterstützung von anderen Gruppierungen erhält. Bei einer unserer ersten Missionen erhalten wir in einem Hafen in Amsterdam Hinweise, dass ein mexikanisches Kartell namens Las Almas ebenfalls in die Machenschaften der Terrororganisation verstrickt ist.

Ein Hauptteil der Kampagne von Modern Warfare 2 spielt daher auch in Mittelamerika, was definitiv ein äußerst erfrischendes Setting darstellt. Zu unserem Team

stoßen mit Alejandro Rojas und Rudolfo Parra außerdem noch die Mitglieder einer mexikanischen Spezialeinheit. Im Auftrag von General Shepherd, alle Fans des ursprünglichen MW2 bekommen bei dem Namen vermutlich ein mulmiges Gefühl, sollen wir als Task Force 141 Zyani fassen und das Kartell zerschlagen.

Rückkehr der Lieblinge

Unsere Spezialeinheit setzt sich neben den bereits im ersten Teil wiederkehrenden Charakteren Captain Price und Sergeant „Gaz“ Garrick obendrein mit weiteren Serienlieblingen zusammen: John „Soap“ MacTavish und Simon „Ghost“ Riley stoßen nämlich ebenfalls zum Team dazu. Beide Figuren sind Veteranen der CoD-Reihe und schon in den ersten drei Modern-Warfare-Teilen mit von der Partie. Damals segneten die zwei im Verlauf der Story jedoch das Zeitliche. Durch das Reboot feiern Soap und Ghost nun ein erfreuliches Comeback.

Nicht nur die Charaktere feiern eine Rückkehr, die Entwickler streuen zwischendurch in der Kampagne auch immer wieder Sprüche und Anspielungen in Richtung der alten MW-Trilogie ein. Wenn ein Gangmitglied der Las Almas fragt, was Soap denn eigentlich für ein Name wäre, kommen uns schon ein paar schöne Gedanken an die

Mit dem mexikanischen Kartell ist nicht zu spaßen. Wie eiskalt die Bande agiert, erfahren wir in mehreren Missionen.



alten Spiele in den Sinn. Allgemein funktioniert besonders das Zusammenspiel zwischen Soap und Ghost hervorragend. Die CoD-typischen kurzen Dialoge haben vor allem bei den beiden Figuren interessante Facetten an sich. Wir erfahren nämlich immer wieder in Bruchstücken, wie unsere Helden im Reboot zueinanderstehen. Allein diese Tatsache sorgt dafür, dass wir über die komplette Story hinweg mehr von dem Duo sehen wollen.

Auch bestimmte Missionen wecken Erinnerungen an die alten Modern-Warfare-Titel. In Spanien infiltrieren wir etwa ein geheimes Lager von Al-Qatala. Das wird stark bewacht und häufig bietet nur die Umgebung Schutz vor unseren Gegnern. Price und Gaz schleichen sich in diesem Level im Tar-

nanzug und mit Scharfschützengewehr bewaffnet in die feindliche Basis und schalten lautlos einen Feind nach dem anderen aus.

Seit Call of Duty 4: Modern Warfare aus dem Jahr 2007 zählt die Tschernobyl-Mission „Gut getarnt“ zu einer der besten der kompletten Reihe - abgesehen vom großen Finale unter dem Riesenrad von Prypjat. Genau an diesen Level ist der Abschnitt in Spanien eine Hommage und macht auch ähnlich viel Laune. Wenn die Gegner einen Meter an uns vorbeimarschieren, während wir regungslos im Gras liegen, lässt das den Puls eindeutig in die Höhe schnellen.

Unterhaltung pur

Solche Stealth-Einlagen hatte die Reihe bereits in der Vergangen-



Der Geheimauftrag an der spanischen Küste ähnelt in vielen Aspekten der Tschernobyl-Mission aus dem ersten Modern Warfare.



Die Waffen sehen ebenfalls sehr detailliert aus, doch leider fehlen den meisten Knarren ihre Originallizenzen. In vorherigen Teilen der Reihe war das noch anders.

heit immer wieder zu bieten, doch der Abwechslungsreichtum, den wir mit Modern Warfare 2 erfahren dürfen, hebt das Gameplay auf eine neue Dimension. Neben den üblichen Shooter- und Schleich-Passagen gibt's auch noch rasante Verfolgungsjagden mit Fahrzeugen und sogar Survival-Aspekte. In mehreren Missionen müssen wir einen Weg finden, um nicht komplett wehrlos zu agieren. Dazu basteln wir uns aus eingesammelten Chemikalien, Klebeband, Mausefallen und anderen Komponenten unter anderem Brecheisen, Rauchbomben und Sprengstoff.

Das sorgt für viel Abwechslung und funktioniert auch wunderbar. Zumindest in den meisten Fällen, denn besagtes Fahrzeuglevel ist uns ein wenig zu sehr in die Länge gezogen. Anfangs sorgt das Geballer, Gehüpfe und Autogekapere noch für ordentlich Laune, doch im Gegensatz zur phänomenalen Verfolgungsjagd in Uncharted 4: A Thief's End verliert die Mission zu schnell an Reiz.

Insgesamt scheint Call of Duty immer mehr weg von den gewaltigen Schlachten mit Hunderten von Soldaten zu gehen und hin zu Einsätzen von Spezialeinheiten. Die gewaltigen Actionsequenzen mit Atombombenexplosionen, Hubschrauberabstürzen und Großstadt-Invasionen gehören wohl größtenteils der Vergangenheit an. Von Realismus sind wir zwar noch weit entfernt, aber CoD schlägt

eindeutig eine immersivere Spielerfahrung ein als noch vor einigen Jahren. Zu den Höhepunkten zählen neben den Stealth-Missionen mittlerweile die Hausinfiltrationen à la „Clean House“ aus dem Modern-Warfare-Reboot. Denn davon gibt's auch in MW2 einige.

Unangefochtene Nummer eins

Die Kampagne von Modern Warfare 2 besteht aus insgesamt 17 Missionen. Für einen Durchlauf benötigten wir in etwa sieben bis acht Stunden, was absoluten Call-of-Duty-Standard darstellt. Das trifft auch auf das Gunplay zu. Denn das Waffenhandling von CoD ist nach wie vor ungeschlagen im Shooter-Bereich. Vor allem Konsolennutzer kommen mit der Gamepad-Steuerung in MW2 wieder voll auf ihre Kosten. Doch auch auf dem PC mit Maus und Tastatur lässt sich der neueste Teil der Reihe

tadellos spielen. Laufen, Springen, Zielen und Feuern funktioniert so reibungslos, jeder Neueinsteiger braucht nur wenige Missionen, um die verschiedenen Waffen in den Griff zu bekommen. Diese spielen sich wie gewohnt komplett unterschiedlich. Während wir mit Schrotflinten und leichten Maschinengewehren mit Rückstoß und Gewicht kämpfen müssen, haben wir es mit Pistolen und MPs deutlich einfacher. Die sind aber im Gegenzug weniger tödlich.

Ein wenig schade ist es, dass viele der Wummen nicht mehr ihre Originallizenzen besitzen. So wird aus der MP5 die Lachmann MP und aus der AK47 die Kastov. Nur noch einige Waffen wie die M16 sind daher am Namen erkennbar. Für die Immersion ist das zwar nicht optimal, aber insgesamt verschmerzbar, solange das Gunplay auf diesem hohen Niveau bleibt.

Im negativen Sinne stagniert dagegen die KI. Aufgrund der ständigen Überzahl unserer Feinde ist Modern Warfare 2 zwar kein einfaches Spiel, doch an vielen Stellen laufen uns die Gegner nach wie vor relativ blind vor die Flinte.

In diesem Punkt sollten die drei verschiedenen Entwicklerstudios von Call of Duty in den nächsten Jahren auf jeden Fall nachbessern. Auf dem schwersten der vier zu Beginn auswählbaren Schwierigkeitsstufen agieren die NPCs nämlich auch nicht intelligenter, sondern haben nur besseres Aiming und eine schnellere Reaktionszeit.

Wasser marsch

Optisch sieht Modern Warfare 2 dagegen fantastisch aus. Egal, ob lineare oder weitläufige Areale, MW2 punktet mit einer Menge Detailreichtum. In den Zwischensequenzen fährt das Spiel die Grafikpracht sogar noch mal eine Stufe nach oben. Da mussten wir manchmal schon zweimal hinblicken, ob wir nun Captain Price vor uns haben oder doch seinen Darsteller Barry Sloane.

Auch die bekannten Gebiete in Amsterdam und anderen Städten sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Da ist es schon fast schade, dass die Grachten in der niederländischen Hauptstadt nur eine kurze Nebenrolle im Spiel innehaben. Bereits in unseren Vorschau-Sessions zu Modern Warfare 2 haben uns die Entwickler im-



Aus Bindematerialien und Metall basteln wir uns ein Brecheisen. Ist doch ganz einfach, oder?

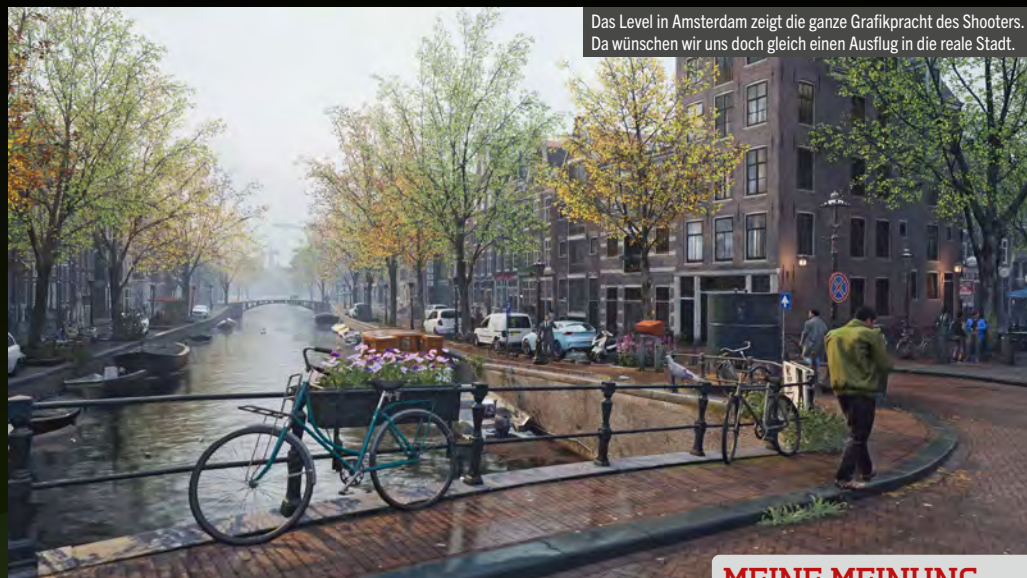
mer wieder mitgeteilt, wie stolz sie doch auf die Wassereffekte wären. Und tatsächlich legt die Engine erneut einen Zahn zu, sobald es regnet oder wir in Flüssen und anderen Gewässern unterwegs sind.

Eines der grafischen Highlights der Kampagne ist daher auch eine Mission im Golf von Mexiko, in der wir eine Ölbohrinsel und ein Frachtschiff infiltrieren. Das Wasser peitscht uns im Sturm von allen Seiten ins Gesicht, während wir umherrutschenden Containern ausweichen. Das Unterwasser-Gameplay hält sich dagegen in Grenzen. Nur in 2 der 17 Einsätze spielt Tauchen eine kleine, untergeordnete Rolle – auch davon hätten wir gerne mehr gesehen. Äußerst abwechslungsreich ist die Story aber wie erwähnt dennoch. Probleme bereitet allerdings ausgerechnet die PC-Version des Spiels.

Mehrmals sind wir in der Kampagne auf heftige Grafikfehler gestoßen. Von spät ladenden Texturen bis hin zu kompletten optischen Aussetzern war da eine breite Palette an Bugs dabei. Diese Probleme mindern natürlich ordentlich den Spielspaß, weswegen wir uns gezwungen sehen, der PC-Version einen Punkt in unserer Bewertung abzuziehen.

Überzeugende Soundkulisse

Klasse sind dagegen einmal mehr die Soundeffekte. Die Waffen klingen nämlich weniger plastisch als noch in manchen Vorgängern und wir spüren allein durch den Klang die Wucht der Patronen, die aus unseren Wummen herausgefeuert werden. Schon Vanguard hatte diesen krachenden Sound der Knarren und MW2 schließt sich da direkt an.



Das Level in Amsterdam zeigt die ganze Grafikpracht des Shooters. Da wünschen wir uns doch gleich einen Ausflug in die reale Stadt.

Die deutschen Synchronsprecher machen ebenfalls einen tollen Job. Nur Ghost hätte ein etwas tieferes Organ vertragen können. In der englischen Sprachausgabe passen Aussehen und Stimme des Zwei-Meter-Hünen deutlich besser zusammen. Wer außerdem viel Wert auf Dialekte legt, sollte ohnehin die Original-Synchro wählen. Denn nur in dieser hören wir, dass unser Einsatzteam schließlich aus dem tiefsten Großbritannien kommt. Vor allem der Schotte Soap lässt es in den Dialogen ordentlich krachen.

Umfangreiches Paket

Für die Fans der Reihe, die nur an der Kampagne interessiert sind, ist Modern Warfare 2 natürlich ein teurer Spaß. Denn einzeln lässt sich die Story nicht kaufen. Es gibt nur das Rundumpaket, inklusive Spezialeinheiten und Multiplayer zum Preis von 70-80 Euro je nach Plattform.

In den nächsten Tagen werden wir uns ausgiebig mit dem wohl wichtigsten Part des Spiels beschäftigen, dem Multiplayer. Zudem erscheint am 16. November mit der Warzone 2.0 der komplett überarbeitete Battle-Royale-Modus des Shooters. Auch diesen werden wir ab dem Release testen und euch wissen lassen, ob sich das Update lohnt und ob der neue DMZ-Modus noch mehr Abwechslung in die Reihe bringt. Call of Duty: Modern Warfare 2 ist ab dem 28. Oktober 2022 auf PC, PS5, PS4, Xbox Series und Xbox One erhältlich. Für den PC erscheint das Spiel zum ersten Mal seit fünf Jahren neben Battle.net noch auf der Download-Plattform Steam. Unsere Wertung werden wir nach dem Test des Mehrspielerparts bei Notwendigkeit noch anpassen, alle Infos dazu lest ihr zeitnah auf www.pcgames.de oder in der nächsten Ausgabe. □

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald

So abwechslungsreich wie ein Schweizer Taschenmesser.



Bis auf Infinite Warfare habe ich sämtliche CoD-Teile gespielt und eine Sache hat mir eigentlich immer gefallen: die Kampagne! Wenn ich Call of Duty spiele, kann ich mich einfach darauf verlassen, dass ich fünf bis acht Stunden gut unterhalten werde. Auch Modern Warfare 2 schließt sich da direkt an. Wenngleich das ganz große Action-Spektakel wohl der Vergangenheit angehört. Doch so richtig schlecht finde ich das überhaupt nicht, denn gerade die Stealth- und Spezialeinheitenmissionen sind ein Highlight der neuen MW-Spiele. Ab sofort blicke ich jetzt voraus und widme mich dem Multiplayer. Sollte der Mehrspieler-Modus ebenfalls überzeugen, bekommen wir mit Modern Warfare 2 ein grandioses Paket geboten. Schließlich geht's ab dem 16. November mit der Warzone 2.0 noch nach Al Mazrah. Auch auf den integrierten DMZ-Modus, der für Konsolenspieler erstmals eine Art Escape from Tarkov auf die PlayStation und Xbox bringt, bin ich sehr gespannt. Die nahe Zukunft wird entscheiden, ob Call of Duty sich von den schwächeren Titeln in den letzten Jahren erholt.

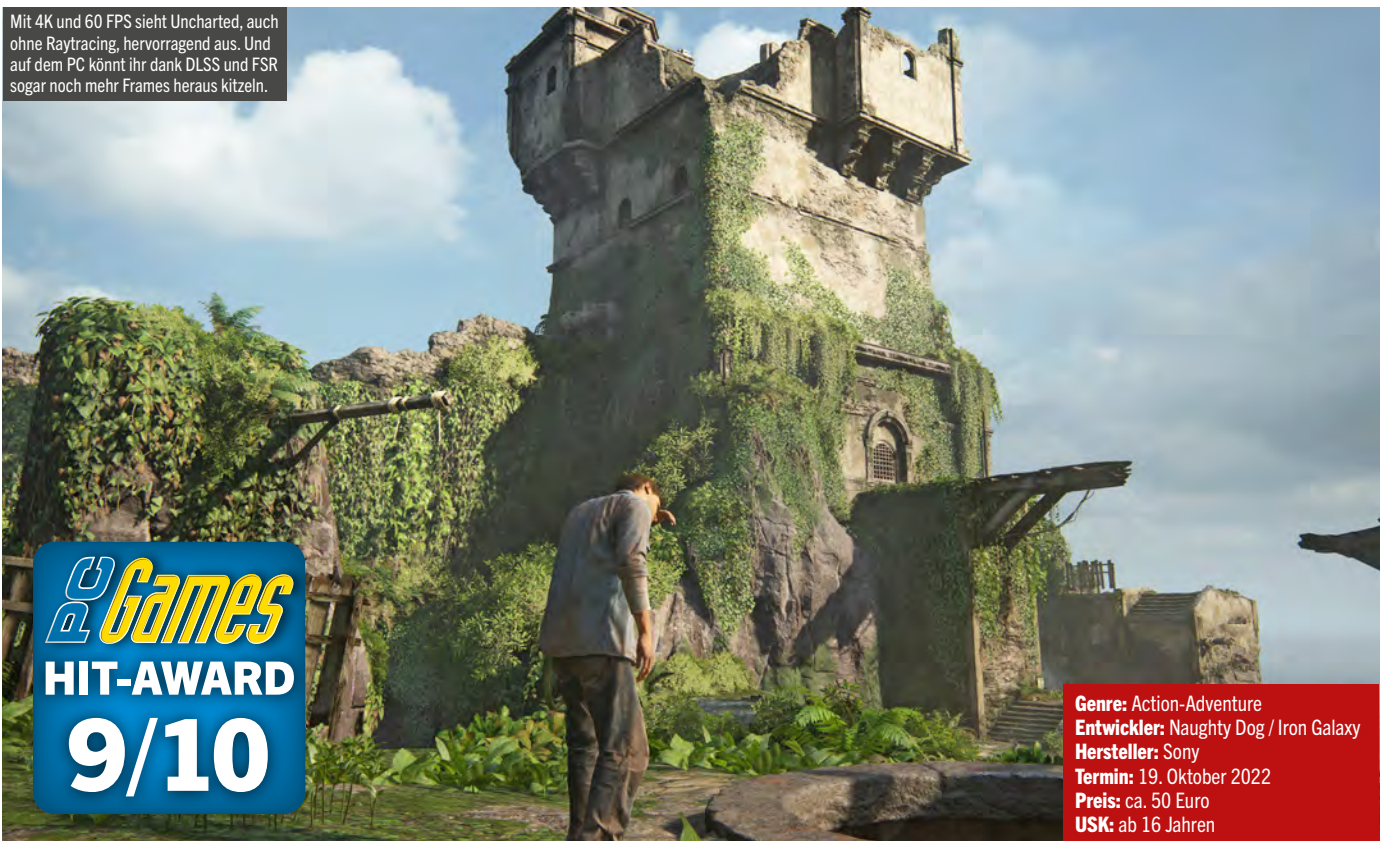
PRO UND CONTRA

- Abwechslungsreiche Kampagne
- Tolles Gunplay
- Sehr schicke Grafik
- Fantastische Soundkulisse
- Gewaltiger Umfang (inkl. Mehrspieler und Warzone)
- Viele Anspielungen an die alte Trilogie
- ❑ Manche Missionen ziehen sich zu lange
- ❑ Teilweise schwache Gegner-KI
- ❑ Deftige Grafikfehler am PC



Zwei wie Pech und Schwefel: Ghost und Soap sind neben Captain Price die beliebtesten Charaktere der ganzen Reihe. In MW2 ergänzen sich die beiden ausgesprochen gut.

Mit 4K und 60 FPS sieht Uncharted, auch ohne Raytracing, hervorragend aus. Und auf dem PC könnt ihr dank DLSS und FSR sogar noch mehr Frames heraus kitzeln.



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Naughty Dog / Iron Galaxy
Hersteller: Sony
Termin: 19. Oktober 2022
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 16 Jahren

Uncharted: Legacy of Thieves Edition

Nathan Drake ist zurück! Nicht mit einem neuen Abenteuer, nicht mit einem neuen Spiel, dafür aber auf einer neuen Plattform! Die Uncharted: Legacy of Thieves Collection erscheint für den PC via Steam und Epic. Ob der Action-Kracher auch auf dem PC zündet, erfahrt ihr in unserem Technik-Test.

Von: Lukas Egner & Lukas Schmid

Schon vor knapp einem Jahr ist die Legacy-of-Thieves-Edition für die PlayStation 5 erschienen. Bereits damals haben wir der Umsetzung von Nathan Drakes Abenteuern im Test eine sehr gute Performance und Optimierungen für Sonys Next-Gen-Konsole attestiert. Immer mehr Spiele des japani-

schen Konsolenherstellers schaffen es in letzter Zeit auch auf den PC, jetzt gehört die Uncharted-Reihe ebenfalls dazu. Nach Horizon: Zero Dawn, Days Gone, God of War und Death Stranding geht's nun mit Drake um die Welt.

Das freut natürlich all jene, die bisher nur einen Heimrechner ihr Eigen nennen durften. Mit Unchar-

ted schafft es jetzt auch eines der besten Exklusivspiele von Sonys Plattform auf den PC. Neben vielen grafischen Verbesserungen wie 4K-Support, Nvidia DLSS und AMD FSR verspricht die Legacy-of-Thieves-Collection auch Unterstützung für alle möglichen Controller und natürlich Maus und Tastatur. Aber wie schlägt sich Drake denn nun

auf dem PC? In unserem Technik-Check findet ihr es heraus!

Nathan Drake kann es immer noch Kleiner Wermutstropfen: In Uncharted: Legacy of Thieves sind leider nicht alle Teile der Reihe enthalten – nur Teil vier und das Spin-Off The Lost Legacy haben es in die Collection geschafft.

Boom, boom, boom! Die brachiale Action-Inszenierung von Uncharted 4 und The Lost Legacy funktioniert auch auf dem PC wunderbar.



Bei der Steuerung habt ihr die Wahl, ob ihr mit einem originalen PlayStation-Controller – etwa dem neuen DualSense – zockt, ein anderes Gamepad anschließt oder weitaus komfortabler mit Maus und Tastatur zielt.



Auch auf Mittelklasserechnern könnt ihr dank der vielen Einstellungsmöglichkeiten ein detailreiches, schönes Abenteuer erleben.



Die Charaktermodelle sind wunderbar animiert – auch sechs Jahre nach dem ursprünglichen Release zählt Uncharted 4 nach wie vor zu den schönsten Spielen überhaupt.

Trotzdem brillieren die beiden jüngsten Serienteile auch auf dem PC: In Teil vier begibt sich Serien-Protagonist Nathan Drake gemeinsam mit seinem für tot gehaltenen Bruder Sam sowie Mentor Sully auf die Jagd nach einem sagenumwobenen Piratenschatz.

Blöderweise sucht auch der schmierige Geldsack Rafe Adler nach Henry Averys Gold und verbündet sich dafür mit der Söldner-Organisation Shoreline, die von Nadine Ross geleitet wird.

Im Spin-Off The Lost Legacy hingegen steuern wir Nathan Drakes Ex-Flamme Chloe Frazer, die sich ausgerechnet mit Nadine Ross zusammentut, um in Indien den legendären Stoßzahn von Ganesha zu finden. Allerdings funkt dem Duo immer wieder der fiese

Warlord Asav mit seinen Soldaten dazwischen.

Nach wie vor funktioniert die Formel aus Klettern, Schleichen, Kämpfen, Erkunden, Rätseln und der rasanten Story gut. Ihr erkundet wunderschöne Landschaften rund um die Welt, die Charaktere sind allesamt interessant geschrieben und die Geschichte, wenn auch eher als Gerüst fürs Gameplay erdacht, funktioniert hervorragend.

Muss man die Vorgänger gespielt haben?

Jetzt sind in der Legacy-of-Thieves-Collection, wie oben schon erwähnt, ja nur der vierte Teil und The Lost Legacy dabei. Für alle, die bisher die Uncharted-Reihe noch nie gespielt haben oder einfach bis

jetzt immer nur PC-Zocker waren, stellt sich natürlich die Frage: Verstehe ich die Geschichte von Uncharted 4, ohne die drei vorherigen Teile gespielt zu haben? Denn die gibt es ja nur für PlayStation-Konsolen. Kann ich Spaß mit der Collection haben, auch wenn ich noch keine Berührungspunkte mit Uncharted hatte?

Um es kurz zu machen: Ja, ihr könnt Uncharted 4 und The Lost Legacy ganz ohne Vorkenntnisse fast genauso genießen wie mit. Einzig einige Charaktere werdet ihr noch nicht kennen, manche Bezüge nicht verstehen. Aber als Spiele funktionieren Teil vier und The Lost Legacy auch ohne großes Vorwissen hervorragend. Denn sie erzählen, wie bereits die Vorgänger, eine relativ eigenständige Geschichte.

Maus, Tastatur und optimierte Steuerung

Ein Konsolenspiel, das seinen Weg auf den PC findet, sollte idealerweise natürlich auch die dort heimischen Eingabemethoden unterstützen. Glücklicherweise tut die Legacy-of-Thieves-Edition genau das. Neben Xbox-, Switch-, und Custom-Controllern werden auch Maus und Tastatur unterstützt. Das ist gerade bei einem Third-Person-Shooter interessant, weil sich dadurch viele der Feuergefechte genauer spielen.

Mit Gamepad brauchen wir meistens eine sanfte Stufe der Zielhilfen, damit die Schießereien gegen die KI nicht zum Frust-Fest werden. Mit Maus und Tastatur lassen sich Pistolen, Maschinen- gewehre und andere Waffen aber



In der Legacy of Thieves Collection kämpfen, rätseln und klettern sich Nathan Drake, Victor Sullivan und Co. wieder durch die ganze Welt.



Die Abenteuer von Nathan (und Chloe) führen euch an viele, wunderschön umgesetzte Orte auf der ganzen Welt.

leichter bedienen. Spielt ihr mit einem PS5-Controller, könnt ihr sogar das haptische Feedback erleben, dass mit dem Gamepad der fünften PlayStation-Generation Einzug hielt.

Hier hat uns besonders das wuchtige Treffer-Feedback gefallen, das sich – kombiniert mit dem grandiosen Schuss-Rumble – richtig gut anfühlt. So erfährt die linke Schultertaste, mit der wir zielen, immer einen kleinen Widerstand, als hätten wir eine „echte Waffe“ in der Hand. Wenn wir zu lange umherballern, erhält auch die rechte Schultertaste zum Feuern einen Widerstand und wird schwieriger zu bedienen.

All diese Rumble-Optionen könnt ihr aber im Menü abstellen, falls ihr so etwas nicht mögt. Und für Maus und Tastatur sind sie ohnehin nicht verfügbar.

Systemanforderungen, 4K und Widescreen-Support

Die Uncharted: Legacy of Thieves Collection sieht nicht nur wunderbar aus, sondern kann auch auf einer Vielzahl von Systemen gespielt werden. Je nach Auflösung und gewünschtem Detailgrad müsst ihr aber ein durchaus starkes Hardware-Setup euer Eigen nennen. Für 4K in 60 FPS sollte es beispielsweise schon mindestens die RTX 3080 sein. Neben 4K-Auflösung bietet die Collection aber auch Support für Widescreen-Monitore. Die stehen zwar noch bei den wenigsten Gamern zu Hause, werden aber immer beliebter.

Schnelle Ladezeiten, verbessertes UI, aber kein Raytracing!

Solltet ihr auf eurem System eine schnelle SATA-SSD, oder noch

besser eine M.2-SDD installiert haben, dann dürft ihr euch die Ladezeiten in Uncharted 4 und The Lost Legacy kaum auffallen.

Bis auf den Start des Spiels, bei dem ihr ca. 30 Sekunden warten müsst, bis Nathan Drake spielbereit ist, sind die Ladezeiten extrem schnell. Ihr seid gestorben und müsst neu spawnen? Kein Problem, das Spiel lädt schon nach weniger als einer Sekunde wieder ins Gameplay.

Andere Ladezeiten innerhalb der Levels werden immer gut versteckt und fallen überhaupt nicht auf. Auch das Interface des Spiels, vor allem im Menü, wurde etwas überarbeitet. Außerdem startet der Titel standardmäßig im Fenstermodus, sodass ihr immer ohne Probleme raustappen könnt. Leider hat es Nvidias Raytracing-Technologie nicht ins Spiel

geschafft, die Reflexionen und Lichteffekte sehen aber trotzdem fantastisch aus. Auch sechs Jahre nach dem ursprünglichen Release ist Uncharted 4 immer noch eines der schönsten Spiele, die wir momentan zocken können.

Die vielen, abwechslungsreichen Orte, an die Nathan Drake und Chloe während ihrer Abenteuer reisen, protzen alle mit grafischer Opulenz. Von dichten Dschungeln über schneebedeckte Inseln und das farbenfrohe und kontrastreiche Madagaskar ist alles mit dabei.

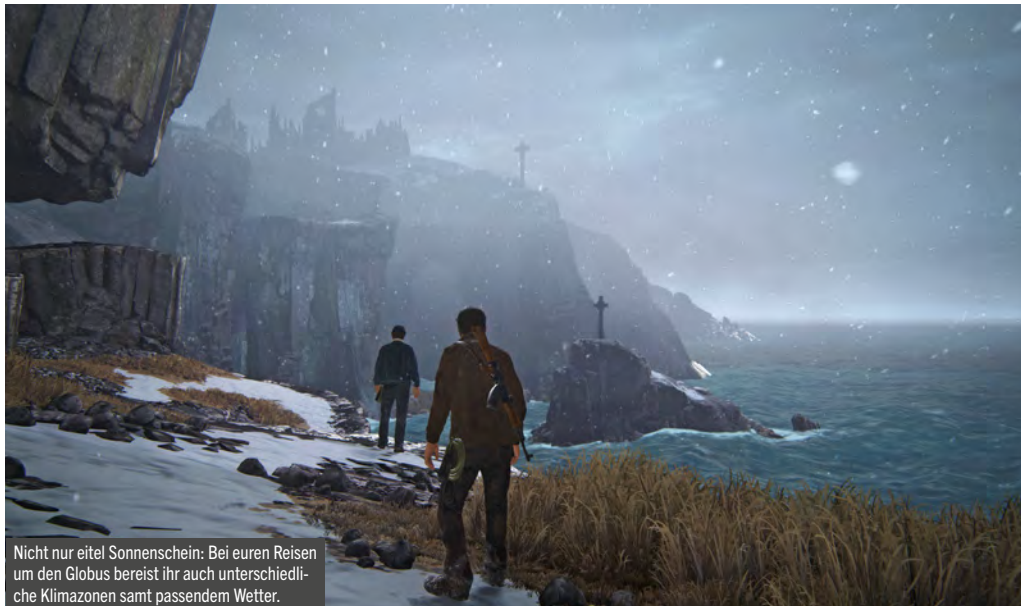
Ein weiteres Highlight: Die atemberaubende Grafik könnt ihr jetzt ebenfalls portabel genießen. Da die Uncharted: Legacy of Thieves Collection auch für Steam erscheint, ist das Spiel auf dem Steam Deck spielbar. Nach ersten Testeindrücken läuft



Serienheld Nathan, Mentor Sully und Nathans totgeglaubter Bruder Sam sind die Hauptfiguren des vierten Uncharted.



Der Gameplay-Mix aus Klettern, Rätseln und Schusswechseln funktioniert nach wie vor tadellos.



Nicht nur eitel Sonnenschein: Bei euren Reisen um den Globus bereist ihr auch unterschiedliche Klimazonen samt passendem Wetter.

es dort sogar sehr gut – gerade aufgrund von Features wie DLSS und FSR, zu denen wir gleich noch kommen. 40 Fps auf mittleren Einstellungen sollten möglich sein. Einziger Wermutstropfen: Der Akku des Steam Decks wird recht schnell ausgesogen.

Viele Optionen für fast alle Systeme

Bis jetzt hat Sony mit seinen PC-Ports ja fast immer überzeugen können. Gerade God of War und vor wenigen Wochen auch der Superhelden-Hit Marvel's Spider-Man konnten mit vielen PC-exklusiven Einstellungsmöglichkeiten punkten. In unserem Test zu Marvel's Spider-Man Remastered haben wir diese und somit auch die Breite an Systemen, auf denen das Spiel passabel läuft, lobend erwähnt.

Ähnlich verhält es sich nun auch mit Uncharted. Da hat die Einstellung über den Detailgrad fast schon keine Auswirkungen mehr. Denn der wirkliche Performance-Fresser ist die Auflösung. Auf unserem Testsystem mit einer Nvidia RTX 3080 und einem AMD Ryzen 5800X lief das Spiel in nativer 4K-Auflösung mit konstanten 60 Frames.

Interessant werden hier jetzt die zahlreichen Einstellungen zu DLSS und FSR. Kryptische Begriffe, hinter denen sich aber die Hochrechnungs-Algorithmen von Nvidia und AMD verbergen. Und die haben es in sich und machen wirklich einen immensen Fps-Unterschied, ohne dass ihr groß an Details und Effekten verliert.

So konnten wir bei aktiviertem DLSS im „Ultra-Leistungs-Mo-

du“ die Framezahl in 4K mehr als verdoppeln, ohne dass sich die Qualität und der Detailgrad merklich verschlechtert haben. Dazu werden Algorithmen verwendet, die das Spiel von einer niedrigeren Auflösung auf 4K hochrechnen. Mit DLSS oder FSR lässt sich die Legacy-of-Thieves-Collection auf den allermeisten halbwegs aktuellen Systemen in passabler Qualität spielen. Iron Galaxy Studios, die für die Portierung des Spiels verantwortlich sind, haben also einen hervorragenden Job gemacht.

Uncharted: Legacy of Thieves Collection ist seit dem 19. Oktober 2022 für PC via Steam und dem Epic Games Store spielbar. Das Spiel wird zudem nicht zum Vollpreis angeboten, sondern für durchaus faire 49,99 Euro. ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Egner

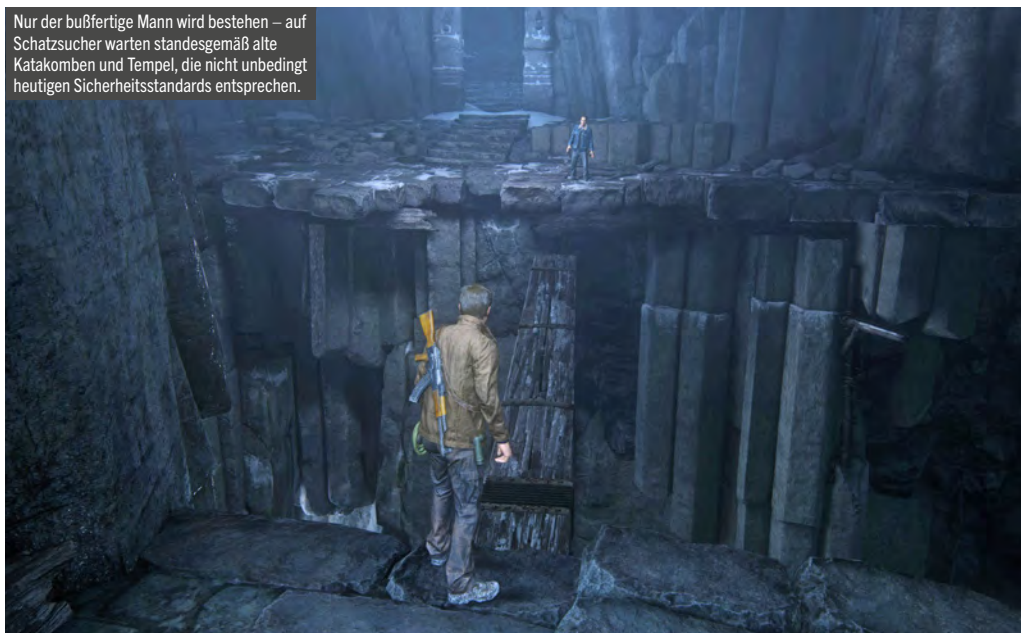
Grafisch opulente Abenteuer, auf dem PC nun noch besser!



Zu meiner Schande hatte ich noch keine Berührungspunkte mit Nathan Drake. Bis jetzt! Denn ich konnte die Legacy of Thieves Collection auf meiner Lieblingsplattform – dem PC – testen und der Titel hat es geschafft, mich an die Abenteuerreihe zu fesseln! Ich mochte schon immer Tomb Raider, aber die Reboot-Reihe hat, obwohl immer noch fantastisch, meiner Meinung nach etwas den Fokus verloren. Nebenquests, langweiliges Crafting und eine viel zu langgezogene Story? Das brauch ich in einem Spiel, von dem ich brachiale Action, wunderschöne Schauplätze und interessante Rätsel erwarte, nicht! Uncharted ist da schon fast der perfekte Ersatz! Und auf dem PC ist mit der Legacy of Thieves Collection jetzt die wohl schönste Version von Nathan Drakes Abenteuern erschienen. 4K-Unterstützung, neue Grafikoptionen und das alles mit flüssigen 60 FPS. Da können die Konsolen einpacken. Ok, das ist vielleicht etwas übertrieben, Uncharted ist bestimmt auch auf der PlayStation ein hervorragendes Spiel. Aber gerade mit DLSS und FSR kann man sogar bei Mittelklasse-Rechnern von vor fünf Jahren noch eine vernünftige Framezahl rauskitzeln. Und eigentlich muss man Kritikpunkte bei diesem Spiel mit der Lupe suchen. Die Gegner-KI lässt hin und wieder zu wünschen übrig und in meinem Test ist das Spiel genau einmal abgestürzt. Ich habe es sowohl auf der Höllenmaschine im Büro als auch daheim mit meinem etwas schwächeren PC gespielt und jedes mal flüssige und vor allem konstante 60 Fps genießen können. Einziger Wermutstropfen ist vielleicht der fehlende Multiplayer, der interessiert mich bei einem Spiel, das seinen Fokus auf eine brachial inszenierte Singleplayer-Kampagne legt, aber ehrlich gesagt auch nicht.

PRO UND CONTRA

- + Zwei herausragend geschriebene und inszenierte Action-Adventures
- + Action, Erkunden und Klettern wechseln sich gut ab und bieten viel Abwechslung
- + Atmosphärisches Meisterwerk mit tollen Charakteren
- + Grafische Opulenz mit zahlreichen Optimierungen
- + Brachiales 3D-Audio und schöner Soundtrack
- + 4K mit 60 FPS, läuft aber auch auf schwächeren Systemen dank DLSS und FSR hervorragend
- + Dualsense-Controller-Support mit haptischem Feedback
- Gegner-KI lässt zu wünschen übrig
- Multiplayer-Modi fehlen bei beiden Spielen



Nur der bußfertige Mann wird bestehen – auf Schatzsucher warten standesgemäß alte Katakomben und Tempel, die nicht unbedingt heutigen Sicherheitsstandards entsprechen.

WERTUNG **9**

A Plague Tale Requiem

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 18. Oktober 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Amicia, Hugo und die Ratten sind zurück! Wir haben den Nachfolger des 2019er-Überrauschungshits gespielt und sind nicht ganz so begeistert wie vor drei Jahren. **Von:** Christian Dörre

A Plague Tale: Innocence war wohl der Überraschungshit des Jahres 2019. Das vom französischen Asobo Studio entwickelte Action-Adventure rund um die junge Amicia und ihren kleinen Bruder Hugo, die inmitten der grassierenden Pest von der Inquisition verfolgt werden, überzeugte Spieler sowie Kritiker mit einer emotiona-

len Story, stimmungsvoller Optik, unverbrauchtem Setting und spaßigem Stealth- und Rätsel-Gameplay. Da der Titel eine so positive Überraschung war, fielen dessen Schwächen kaum ins Gewicht. Die KI war teilweise dämlich, die Gameplay-Elemente zum Teil repetitiv und die Geschichte driftete gerade im letzten Drittel zu sehr in überzogene Fantasy ab. Mit A Plague Tale:

Requiem sollen diese Schwächen der Vergangenheit angehören. Der Bonus der Erstlingsüberraschung ist aber weg, und Asobo Studio muss sich der Erwartungshaltung der Fans stellen. Bereits vor Release kündigten die Entwickler daher mehr Gameplay-Möglichkeiten und größere Spiel-Areale an. In unserem Test entpuppen sich diese Elemente meist als gute, konsequente

Weiterentwicklung des ersten Teils, allerdings hat Requiem auch Probleme im Gepäck, die wie nervige kleine Ratten am Spielspaß nagen.

Das Mädchen und der Rattenjunge

A Plague Tale: Requiem setzt ziemlich direkt nach dem Vorgänger ein. Auf Erklärungen und Zusammenfassungen von Innocence verzich-



Requiem setzt ziemlich direkt nach den Geschehnissen des Vorgängers an und setzt bei euch Kenntnisse der Handlung von Innocence voraus.



Hugo träumt von einer mysteriösen Insel, auf der er von der Macula geheilt werden kann. Amicia will ihren Bruder nun auf ebenjenes Eiland bringen.

Immer wieder zwingt uns das Spiel Kämpfe mit mehreren Gegnern auf. Gerade zu Beginn des Abenteuers sind diese Passagen aber eher nervig.



tet das Spiel. Wer also das erste Plague Tale nicht geockt hat und mit Requiem starten möchte, wird nur Bahnhof verstehen. Das Spiel setzt voraus, dass ihr den Erstling geockt habt, sowohl was die Story, als auch was das Gameplay betrifft, doch dazu später mehr. Da es nicht möglich ist, die Story von Requiem ohne Bezug auf die Geschichte von Innocence zusammenzufassen, empfehlen wir allen Interessierten, die Teil 1 nachholen möchten, unseren Test vorerst zu meiden. Ihr seid also gewarnt: Nagetiere und Spoiler zu Teil 1 voraus!

Nachdem Amicia, Hugo, deren Mutter und der junge Alchemistenlehrling Lucas der Inquisition und den Ratten entkommen sind,

entscheidet sich die Gruppe, in die Stadt Arles im Süden Frankreichs zu reisen. Dort soll sich ein Mitglied des Ordens der sich weiter in Hugos Blut ausbreitenden Macula annehmen. Wie sollte es anders sein, geht einiges schief. Amicia legt sich mit Soldaten an, der Ordensbruder ist arrogant und anscheinend machtlos, Hugo geht es immer schlechter. Als der Junge seiner Schwester von einem wiederkehrenden Traum erzählt, in dem er auf einer mysteriösen Insel Heilung findet, fasst Amicia den Entschluss, ihren Bruder dort hinzubringen. Die Suche nach der Insel entpuppt sich jedoch als gefährliches Abenteuer, in dessen Verlauf die Geschwister de Rune nicht nur neue Freunde finden,

sondern sich vor allem viele Feinde machen und schockierende Wahrheiten erfahren, die besser nicht ans Licht kommen sollten.

Hatte der Vorgänger erzählerisch Probleme im letzten Drittel der Geschichte, sind die bei Requiem im ersten Drittel vorhanden. Die Geschichte kommt zunächst nicht so ganz vom Fleck, sondern wirft euch erst einmal etliche Fieslinge um die Ohren. Dabei erzählt Requiem auch die Nebenhandlung, dass Amicia aufgrund der Erlebnisse aus Teil 1 ihren Verstand zu verlieren droht und nun unter plötzlichen Gewaltausbrüchen leidet. Das wird leider stümperhaft dargestellt und wirkt vollkommen unpassend, wenn Amicia auf einmal wie eine Wahn-

sinnige schreit, dass all ihre Feinde sterben müssen. Merkwürdig ist hierbei auch, dass dieser Subplot nach einer Weile fallengelassen und erst später nuancierter weitergesponnen wird. Wir waren jedenfalls froh, als Amicia damit aufhörte, irre zu sein, und wieder zu einem nachvollziehbaren Charakter wurde. Somit wirkt die Erzählung hier unrund. Da der Start der Story nicht so recht zündete, befürchteten wir sogar, dass Requiem eine Enttäuschung sein könnte. Glücklicherweise zog der Titel etwa ab Kapitel 6 von insgesamt 15 mächtig an. Die Geschichte nahm endlich Fahrt auf, die Beziehung zwischen Amicia und Hugo wurde wunderbar weiter erzählt und die Story immer mitrei-



In Requiem streifen mehr Feinde durch die Level als im Vorgänger. Leider ist die KI teilweise verbüggt, sodass wir selbst versteckt entdeckt wurden.



Mit der Armbrust im Arsenal kann Amicia noch offensiver vorgehen und sogar Gegner mit leichter Rüstung abknallen. Munition ist allerdings rar.

Die Abschnitte, in denen wir von tausenden Ratten umzingelt werden, sind erneut besonders intensiv und sorgen für eine bedrohliche Atmosphäre.



Löschen wir die Fackeln der Wachen mit Extinguirs, stürzen sich natürlich sofort die Ratten auf sie. Das mag fies sein, ist aber sehr befriedigend.



ßender und emotionaler. Auch diesmal ist die Geschichte mehr Fantasy als realistisches Mittelalter-Drama, im Gegensatz zu Innocence driftet Requiem aber nicht ins fast Lächerliche ab. Einen weiteren Inquisitions-Palpatine mit Rattentornado braucht ihr also nicht zu befürchten.

So skeptisch wir zu Beginn von Requiem waren – die Geschichte endete in einem Finale, das uns noch lange im Gedächtnis bleiben wird.

Hübsch präsentiert, technisch nicht makellos
Die Emotionalität im Spiel wird

durch die stimmungsvolle Optik, die abwechslungsreichen und toll gestalteten Areale und vor allem mithilfe der Musik unterstrichen. Requiem kann es optisch nicht mit einem Triple-A-Blockbuster wie The Last of Us: Part 1 aufnehmen, ist aber hübsch und überzeugt mit

toll modellierten Hauptfiguren, schön in Szene gesetzten Settings sowie atmosphärischer Beleuchtung. Im Zusammenspiel mit der Musik werden hier sowohl leichte Momente als auch Action-Szenen, tragische Erlebnisse und spannende Stealth-Einlagen hervorragend eingefangen. Das sorgte dafür, dass wir im Spiel regelrecht versanken. In vielen Momenten wurden wir aber aus der Immersion gerissen. Anfangs geschah dies vor allem durch die deutsche Vertonung. Einige Charaktere klingen gewöhnungsbedürftig, sind aber okay eingesprochen. Andere hingegen hören sich so schlimm und abgelesen an, dass keine Atmosphäre aufkommen konnte. Nach einigen Kapiteln schalteten wir deshalb auf die viel bessere englische Sprachausgabe. Hier fiel kein Sprecher mehr negativ auf. Dafür entdeckten wir in den deutschen Untertiteln sehr viele, teils konsequent durchgezogene Rechtschreib- und Interpunktionsfehler. Hier drängt sich der Verdacht auf, dass bis zum Release nicht genug Zeit für Korrekturen blieb. Das merkt man tatsächlich auch an anderer Stelle. In Requiem bemerkten wir immer wieder kleinere Grafikfehler, auffällige Pop-ups und sonstige Ungereimtheiten. So setzte zum Beispiel an einer Stelle bedrohliche Musik ein, lange, bevor die bedrohliche Szene begann. Wir wurden also unabsichtlich vorgewarnt. In anderen Momenten waren Hotspots gesperrt, mit denen wir interagieren mussten, um weiterzukommen. Es half nur, den Checkpoint neu zu laden. Glücklicherweise legt das Spiel häufig automatische Kontrollpunkte an. Das wurde uns wiederum an anderer Stelle zum Verhängnis. Nachdem wir eine Schleichpassage vermasselten hatten, wurden wir im letzten Busch abgesetzt, in dem wir versteckt waren. So weit, so



Mit Hilfsmitteln wie dieser Feuerpeitsche sorgen die Entwickler dafür, dass das Gameplay des Vorgängers erweitert und frisch gehalten wird.



Wie schon im Vorgänger erhalten wir über den gesamten Spielverlauf immer neue Hilfsmittel. Blöd: Manche sind nur genau in einem Areal nützlich.

Requiem nimmt sich zwischen all der Action und all dem Drama immer wieder Zeit für ruhige Momente, die uns die Charaktere näherbringen.



Die Rätsel im Spiel sind nie schwer, aber clever sowie kreativ gestaltet und bringen uns immer wieder ins Grübeln.

vorbildlich. Doch die Gegner waren wegen eines Bugs immer noch alarmiert, suchten uns und versperrten unseren Fluchtweg. Nach erneutem Laden des Checkpoints sahen uns die Soldaten sogar, obwohl wir versteckt waren. Überhaupt fielen uns im Spielverlauf immer wieder Situationen auf, in denen uns Feinde offenbar durch Wände hindurch erkennen konnten. An anderer Stelle stellten sie sich komplett bescheuert an. Sie ließen sich entweder viel zu leicht übertölpeln oder litten plötzlich unter enormer Kurzsichtigkeit. A Plague Tale: Innocence hatte auch seine Fehler, wirkte zu Release jedoch sauberer. Bei Requiem hingegen fehlte in unserer Testversion an vielen Stellen Feinschliff. Wir hoffen, dass die Entwickler zügig Patches herausbringen, die die genannten Probleme beheben.

Lieber schleichen als kämpfen

Doch kommen wir zum Gameplay. Das orientiert sich stark an dem des Vorgängers und bietet immer noch die gleichen Kernelemente: Schleichen, Kämpfen und Ratten-Rätsel. All diese Elemente wurden für Requiem erweitert. Wir verfügen nun über mehr alchemistische Rezepte, Aktionen und Waffen. Zudem sind die Areale oftmals weitläufiger als im Vorgänger, sodass es mehrere Möglichkeiten und Wege gibt, um ans Ziel zu kommen. An einem Punkt im Spiel konnten wir einen größeren Abschnitt sogar ziemlich frei erkunden. War der Vorgänger oft sehr linear, genießen wir nun nicht nur hinsichtlich unserer Route durch die Areale mehr Freiheiten, sondern auch bezüglich der Art, wie wir vorgehen. Wer möchte, kann oft gewaltfrei durch die Level schleichen. Entweder ganz

klassisch, indem man gut aufpasst und leise ist, oder indem man zahlreiche Objekte zur Ablenkung der Soldaten einsetzt. Wie schon im Vorgänger können wir Feinde mit Steinwürfen auf Rüstungen oder zersplitternden Tontöpfen ablenken. Wir können aber auch offensiver spielen. So lassen sich zum Beispiel die Töpfe mit Ignifer kombinieren, sodass wir Brandbomben werfen. Bei Gegnern in Rüstung sind die Bomben allerdings wirkungslos. Zudem müssen wir keine Steine mehr für Amicias Schleudersammeln. Die junge Frau de Rune führt jetzt einen unendlichen Vorrat mit sich. Gegner ohne Helm können wir also theoretisch alle totschießen. Geraten wir an einen Soldaten mit eiserner Kopfbedeckung, zücken wir stattdessen Amicias neue Armbrust. Es gibt Gegner mit Schilden und vollgepanzerte Soldaten,

aber wir wollen hier natürlich nicht alle Tricks für jeden Feindestypen verraten. Es sei nur gesagt, dass es für jeden Gegner das passende oder sogar die passenden Hilfsmittel gibt. Genau wie in Teil 1 erlangt man über den kompletten Spielverlauf immer wieder neue Waffen, alchemistische Formeln und sonstige hilfreiche Objekte fürs Schleichen, Kämpfen und Rätseln. So bleibt der Spielablauf frisch. Schade ist nur, dass einige Rezepte und Items nur in einem bestimmten Spielbereich nützlich sind und dann nicht mehr gebraucht werden. Das hatte Innocence besser hinbekommen.

Auch, wenn man jetzt offensiver vorgehen kann, bleibt A Plague Tale Requiem im Kern ein Stealth-Spiel. Die Gegner in den Arealen sind zahlreicher als im Vorgänger und Amicia kann weiterhin nur wenige Treffer einstecken, bevor sie

In manchen Abschnitten dürfen wir Kontrolle über die Ratten im Umkreis übernehmen und Soldaten anfallen. Leider sind diese Szenen sehr selten.



Trotz einiger aufgezwungener Kämpfe und offensiver Optionen ist Requiem im Kern immer noch ein Stealth-Spiel. Wer schleicht, hat es leichter.



ins Gras beißt. Requiem führt die gesteigerte Gegnerzahl recht unsanft ein, sodass man nicht erstmal ankommen und sich mit allem vertraut machen kann. Gerade zu Beginn ist Requiem deshalb kniffliger als der Vorgänger.

Eher nervig als knifflig sind die unumgänglichen Kampfszenen, denn auch wenn man die meiste Zeit unauffällig vorgeht, zwingt uns das Spiel in manchen Momenten zum Kampf. Von allen Seiten stürmen dann Gegner auf uns zu, die wir beseitigen müssen. Das Problem dabei: Die Kämpfe waren – abgesehen von den wenigen Bossfights – im Vorgänger schon

ein Schwachpunkt. In Innocence kamen sie aber glücklicherweise nicht so oft vor. In Requiem müssen wir öfter zur Waffe greifen, doch die Auseinandersetzungen spielen sich eben immer noch nicht gut. Amicias Movement und die Steuerung allgemein sind zu behäbig. Später im Spiel, wenn man über mehr Waffen, Hilfsmittel und Aufrüstungen verfügt und sich mit der für Action suboptimalen Steuerung arrangiert hat, gehen die Kämpfe besser von der Hand. Zu Beginn des Spiels, ausgerüstet mit der lahmsten Version von Amicias Schleuder, sind diese Situationen schon mal ätzend. Überhaupt sind die Konfrontatio-

nen mit menschlichen Gegnern nie so spaßig wie die Aufeinandertreffen mit den Ratten. Umso erstaunlicher, dass die Tiere zu Spielbeginn nur eine untergeordnete Rolle spielen. Zum Glück gibt es aber später einige denkwürdige Aufeinandertreffen mit den Nagern.

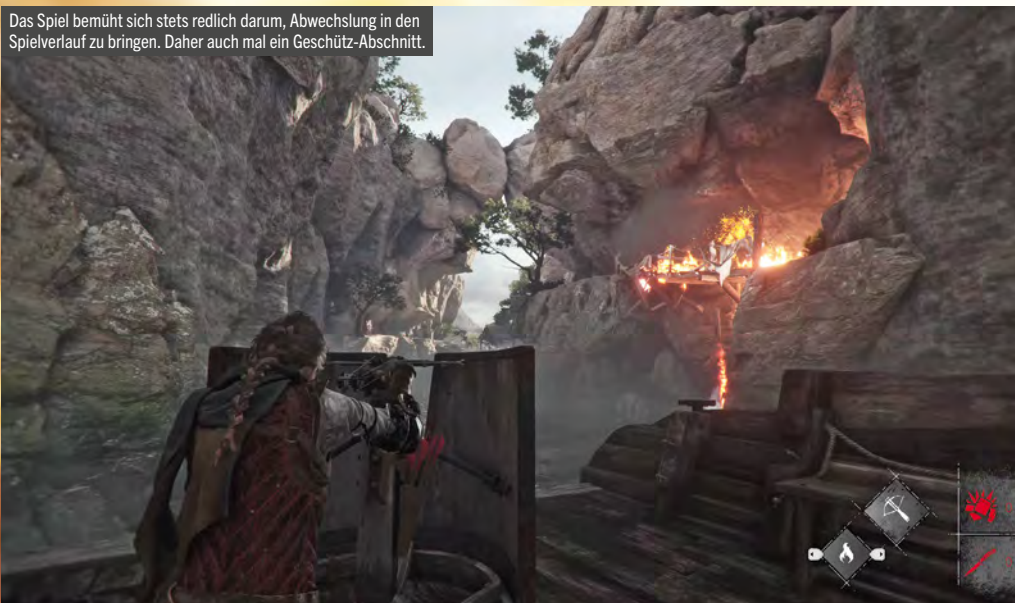
Rattige Rätsel und pelzige Gehilfen

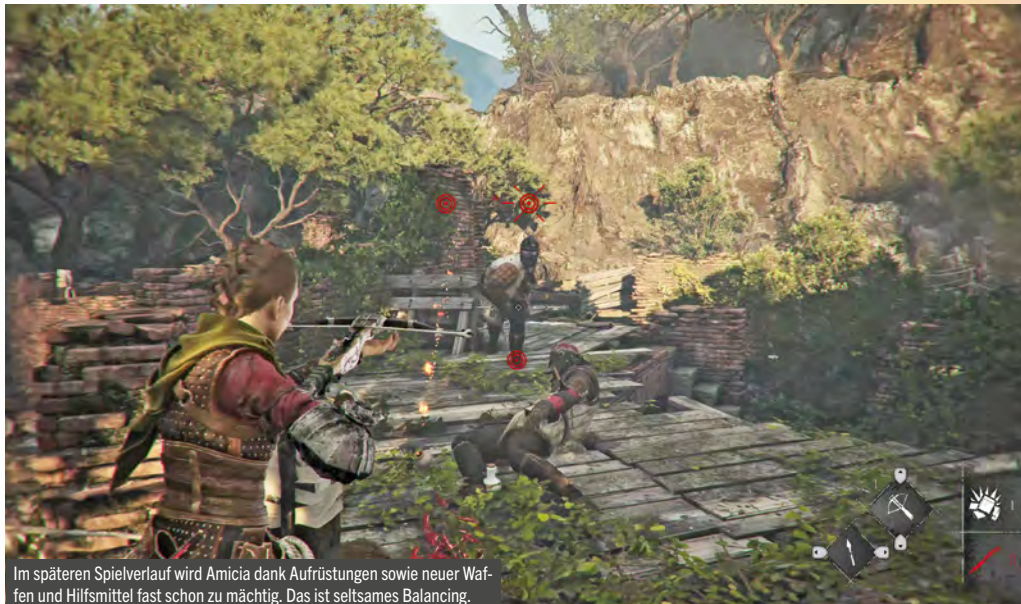
Wie schon bei Innocence sorgen die Ratten für tolle Horror-Atmosphäre. Zu Tausenden umgeben sie unsere Protagonisten, nur Lichtquellen halten die Tiere davon ab, Amicia und Hugo zu Tode zu knabbern. Wir müssen also im

Schein einer Fackel oder Feuerstelle bleiben, um nicht gefressen zu werden, und uns einen sicheren Weg durch die Ratten bahnen. Das ist dann der Rätselpart von A Plague Tale: Requiem. Wir müssen oft Wege finden, um Feuerstellen zu entzünden, die Ratten ablenken oder sie als Waffe missbrauchen. Sind wir beispielsweise in einem Areal mit Ratten und Soldaten unterwegs, löschen wir die Fackeln unserer Gegner mit einem Wurf der alchemistischen Substanz Extinguis, das Feuer erlischt und die Nager stürzen sich auf die Unholde. Es macht weiterhin unglaublich viel Spaß, sich mit durchdachtem Einsatz verschiedener Hilfsmittel und der eigenen Geschicklichkeit durch die Areale mit Ratten zu bewegen. Auch hier gibt es neue Möglichkeiten, Licht ins Dunkel zu bringen. So können wir beispielsweise Ignifer mit den Bolzen aus der Armbrust kombinieren und so Lichtquellen an Holzplanken anbringen. Stellen wir uns hingegen blöd an und landen ohne Licht in einem Rattenest, können wir uns kurzzeitig mit einer Art Feuerpeitsche behelfen. Auch hier möchten wir nicht alle neuen Möglichkeiten und Hilfsmittel offenbaren. Uns haben die Rattenabschnitte auf jeden Fall sehr gut gefallen.

Doch das waren nur die klassischen Rattenabschnitte. Die Trailer zeigten bereits vor Release, dass man mit Hugo die Viecher befehlen kann. Befinden

Das Spiel bemüht sich stets redlich darum, Abwechslung in den Spielverlauf zu bringen. Daher auch mal ein Geschütz-Abschnitt.





Im späteren Spielverlauf wird Amicia dank Aufrüstungen sowie neuer Waffen und Hilfsmittel fast schon zu mächtig. Das ist seltsames Balancing.

wir uns in einem Areal mit den garstigen Pelztierchen, können wir die menschlichen Gegner im Gebiet wahrnehmen, ähnlich wie beim Lauschmodus in The Last of Us. Finden wir eine kleine Gruppe Ratten, können wir die Kontrolle über die Tiere übernehmen. Lichtquellen müssen wir natürlich meiden, und sofern die Wachen keine Fackeln tragen, fallen wir über sie her und machen so den Weg für die Geschwister de Rune frei. Auch hier lernen wir weitere Fähigkeiten, aber die fallen klar in den Spoiler-Bereich. Es ist Spaß, Gegner als Rattenschwarm niederzunagen, und genau deshalb ist es schade, dass diese Passagen viel zu selten vorkommen.

Gut gefallen hat uns hingegen, dass sich unser Vorgehen im Spiel auf die Weiterentwicklung von Amicia auswirkt. Sowohl für heimliches Vorgehen und den cleveren Einsatz von Hilfsmitteln als auch für offensive Manöver gibt es jeweils vier erreichbare Stufen. Schleichen wir viel, werden wir irgendwann mit einem Stufenaufstieg belohnt, durch

den wir uns geduckt schneller bewegen. Gehen wir offensiver vor, rappelt sich Amicia nach Niederschlägen schneller wieder auf. So hat man tatsächlich das Gefühl, mit seiner persönlichen Spielweise am Abenteuer zu wachsen. Allerdings führt das, genau wie die hinzukommenden Waffen und Rezepte, auch dazu, dass man immer mächtiger wird. Dadurch ist Requiem am Anfang viel fordernder als in den letzten Kapiteln. Das ist seltsames Balancing. Und das sind das nicht die einzigen Aufrüstungen für Amicia. Wie im Vorgänger dürfen wir mit Materialien Schleuder und Armbrust verbessern oder unsere Taschen vergrößern, sodass wir mehr alchemistische Materialien mitführen können, um Ignifer, Extinguis und Co. zu craften.

Erfüllte Erwartungen?

A Plague Tale: Requiem ist ein gutes Spiel, das nach einiger Zeit richtig spannend wird, eine interessante Mittelalter-Fantasy-Story erzählt, dessen Charaktere uns ans Herz wachsen und das mit toll

gestalteten Levels sowie emotionalen Momenten und coolen Rätseln überzeugt. Zusätzlich bietet uns der Titel mehr Möglichkeiten als der Vorgänger und ist somit eine konsequente Weiterentwicklung. Dennoch sehen wir Teil 1 tatsächlich vor Requiem, denn Innocence war allgemein ein runderes Spielerlebnis. Im neuen Plague Tale ist das Balancing nicht ganz gelungen. Zudem kommt die Story erst nicht aus dem Quark und fokussiert sich zu sehr auf Konfrontationen mit Soldaten und die seltsame Nebenhandlung um Amicias Gewaltausbrüche, die später glücklicherweise fallengelassen wird. Zudem merkt man an vielen Ecken, dass Feinschliff fehlt und der Release etwas zu früh kam. Die angesprochenen Bugs bei Hotspots, Grafik und vor allem bei der KI waren teilweise echte Atmosphäre-Killer. Wir hoffen deshalb, dass Asobo Studio zügig Patches liefert. Trotz seiner Mängel ist A Plague Tale: Requiem aber ein packendes Abenteuer, das Fans des Vorgängers nicht verpassen sollten.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

Trotz mangelnden Feinschliffs ein mitreißendes Abenteuer.



Ich mochte A Plague Tale: Innocence sehr gerne, obwohl es mir persönlich zum Schluss ein wenig zu trashig und abgedreht wurde. Dementsprechend war ich auch sehr auf Requiem gespannt. Umso ernüchternder war dann mein Ersteindruck. Viel zu viele Kämpfe, die Story kam nicht so recht aus dem Quark, Amicia ist plötzlich irre (?) und dazu kamen einige Bugs. Ich machte mich auf eine Enttäuschung gefasst. Zum Glück zog der Titel dann aber plötzlich mächtig an und auch die Bugs wurden weniger. Ich habe keine Ahnung, warum ausgerechnet dem ersten Spieldrittel in vielerlei Hinsicht der meiste Feinschliff fehlt, aber ich bin froh, dass das Action-Adventure danach noch die Kurve kriegte. Es wurde spannend, emotional und die Feuerrätsel mit den Ratten überzeugten. Ich halte den Vorgänger dennoch für das bessere Spiel, da er allgemein viel runder daherkommt.

PRO UND CONTRA

- Packende Geschichte
- Tolle Hauptfiguren
- Äußerst atmosphärisch
- Hübsche Optik
- Zahlreiche optisch abwechslungsreiche Areale
- Stimmungsvolle Musik
- Mehr spielerische Freiheit als im Vorgänger
- Neue Waffen und Hilfsmittel fügen sich gut ein
- Gutes Rätseldesign
- Zähes erstes Spieldrittel
- Aufgezwungene Kämpfe
- Auffällige Pop-ups
- Mehrere Bugs wie z.B. gesperrte Hotspots
- Oftmals seltsame, teils nervige KI
- Balancing nicht sonderlich gelungen



Amicia verfügt nun über einen unendlichen Vorrat an Steinen. Gegner ohne Helm kann sie daher theoretisch alle beseitigen.



Anfangs erzählt das Spiel eine seltsame Nebenhandlung, in der Amicia zu Gewaltausbrüchen neigt. Diese Story ist ziemlich unpassend.

Gotham Knights

Mit Gotham Knights möchte Warner an die Erfolge der gefeierten Arkham-Reihe von Rocksteady anknüpfen, verzichtet dabei aber auf den legendären dunklen Rächer Batman. Ob Gotham City ähnlich begeistern kann, wie das in der Vergangenheit bei den Arkham-Spielen der Fall war?

Von: Maci Naeem Cheema

Batman, der unermüdliche Beschützer Gothams, ist ein für alle Mal tot. Zumindest im neuesten DC-Videospiel Gotham Knights, das von WB Games Montréal für New-Gen-Konsolen, also Xbox Series X/S und Playstation 5, sowie für den PC veröffentlicht wurde. Der inoffizielle Nachfolger der gefeierten Arkham-Reihe von Rocksteady, die 2009 mit Arkham Asylum ihr eindrucksvolles Fledermaus-Cape aufschlug, setzt auf viele Neuerungen und, zumindest auf den ersten Blick, interessante Story-Ideen. Das Batman-Universum hat schließlich deutlich mehr zu bieten als die x-te Detektivgeschichte über den oftmals so isolierten und auf sich gestellten Bruce Wayne.

Neben den offensichtlichsten Änderungen, wie dem Verzicht auf Batman als Hauptfigur sowie der Etablierung von vier „neuen“ Charakteren in Form von Nightwing, Batgirl, Robin & Red Hood,

fallen etliche weitere Umbauten in die Detektivlinse. Manche davon besser versteckt, als man meinen würde. RPG-Elemente, ein starker Multiplayer-Fokus, ein neues Kampfgefühl abseits des Free-flow-Systems der Arkham-Reihe ... das nagelneue Gotham City aus dem Jahre 2022 erinnert nie so richtig an die Open-World der Rocksteady-Trilogie - leider. Die ist aber dennoch omnipräsent wahrzunehmen. Wir klären im Test, warum Gotham Knights mehr Fragezeichen aufwirft als der Riddler und stark an ein Videospiel erinnert, das überhaupt nichts mit der Arkham-Reihe oder Batman zu tun hat.

Die Fledermaus ist tot ... lang lebe die Fledermaus!

Der rote knapp 25-stündige Story-Faden von Gotham Knights ist recht schnell aufgedeckt. In einer ellenlangen Intro-Sequenz wird uns der gar nicht mal so tragische Tod von Batman vor Augen geführt. Auf

einer geheimen Mission trifft Bruce auf den Superbösewicht Ra's al Ghul und sieht schlussendlich nach einem längeren Zweikampf keinen anderen Ausweg, als sich und seinen Rivalen unter der Bat-Höhle zu begraben. Wie konnte das passieren? Und woran hat Batman vor seinem Tod ermittelt? Warum gibt's keine Aufzeichnungen im Bat-Computer? Und wieso hat Bruce mit der unkalkulierbaren Harley Quinn zusammengearbeitet?!

Ihr könnt es euch denken: Fortan ist es unsere Hauptaufgabe, die vielen Fragezeichen in und um Gotham aufzudecken. Dabei dürfen wir die Geschichte aus Sicht eines der vier Gotham Knights erleben, haben aber stets im Glockenturm die Möglichkeit, in einen neuen Charakter einzutauchen. Zusätzlich werden wir tatkräftig von Batmans Freunden unterstützt. Egal, ob durch den beliebten Butler Alfred Pennyworth, Technologie-Experte Lucius Fox oder



Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Warner Bros. Montréal
Hersteller: Warner Bros.
Termin: 21. Oktober 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren



Polizistin Renee Montoya, eine der letzten ihrer Art, die unserem Heldenteam positiv gesinnt ist. Vollkommen auf uns allein gestellt sind wir also nie. Selbst dann nicht, wenn wir auf den groß angepriesenen Multiplayer verzichten.

Im weiteren Verlauf darf man sich natürlich – wie sollte es anders sein – auf einige berühmte DC- und Batman-Bösewichte freuen, die ihre ganz eigenen Pläne in Gotham verfolgen und die Lücke, die Batman hinterlassen hat, für ihre Zwecke nutzen möchten. Harley Quinn wurde bereits im Vorfeld groß von den Entwicklern angedeutet, ebenso der mysteriöse Rat der Eulen, der das Zentrum der Handlung einnimmt. Überdies sind aber auch der Pinguin, Mr. Freeze und einige weitere Schurken mit von der Partie. Genauer auf den narrativen Unterboden eingehen möchten wir an dieser Stelle nicht, da es sonst zu spoilerlastig wird. Gotham Knights bietet zu wenige Highlights, die wollen wir euch natürlich nicht vermiesen.

Lasst euch aber gesagt sein: Arkham City oder Arkham Knight liefern im Laufe ihrer Spielzeit mehr DC-Antagonisten als Gotham Knights. Ebenso schafft man es zu keinem Zeitpunkt so richtig, sich vom dunklen Rächer zu lösen. Emotionale und persönliche Momente sowie auf spezielle Charaktere ausgelegte Situationen gibt es zwar immer mal wieder im Glockenturm zu entdecken. Aus den vier Figuren wird dennoch viel zu wenig herausgeholt. Wer sich spezielle Bösewichte für Batgirl oder Red Hood wünscht, die sich mit persönlichen Motiven und tiefgreifenden Konflikten aus den Schatten erheben, der wird enttäuscht. Gotham Knights ist leider kein kunterbuntes Abenteuer der Bat-Familie. Es ist ein Batman-Spiel. Ohne Batman. Und ohne ausreichend Flair, Abwechslung oder Alleinstellungsmerkmal.

Eine Ermittlung in Gotham, so verloren wie Gotham selbst

Ihr merkt sicherlich: Qualitativ kann die Story von Gotham Knights

nur selten mitreißen. Die Inszenierung, die Zwischensequenzen und auch manche Schauorte gefallen zwar ziemlich gut, alles in allem verliert sich die Bat-Familie und ihre mysteriöse Ermittlung aber viel zu häufig im Mittelmaß. Es gibt ein paar Story-Wendungen und große Plot-Momente, denen fehlt es aber deutlich an Schlagkraft und Kreativität. Fans der Bat-Familie können dennoch ihren Spaß mit der Handlung haben, man sollte nur nicht ähnlich großartiges Storytelling erwarten, wie das beispielsweise bei der Arkham-Reihe oder dem Insomniac-Hit Spider-Man der Fall ist.

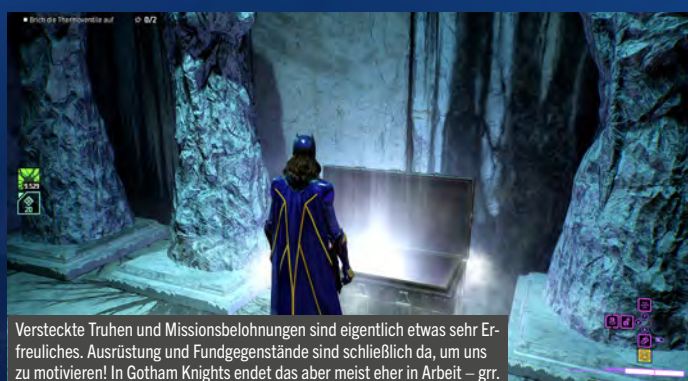
Eine waschechte Ermittlung benötigt natürlich auch Detektivarbeit. Die wurde in Form einer AR-Sicht integriert, die interessante Umgebungsdetails und Objekte hervorhebt. Das alles wird dann in speziellen Momenten mit diversen Rätseln verknüpft. An sich eine coole Sache, doch den Knobeleyen fehlt es an Anspruch und Komplexität. Meist reicht es,

zwei offensichtlich relevante Objekte am Tatort zu verbinden, richtig gefordert ist man also nie.

Hinzu kommt nun einer der größten Kritikpunkte: die mageren Spielwelt. Ja, das an Gotik und Neogotik angelehnte Gotham City ist groß, voll von Neon-Werbetafeln und bietet mit Stadtteilen wie New Gotham, dem Financial District oder Old Gotham – das Zuhause der Wayne-Tower und des Rathauses – auf dem Papier eigentlich genug Abwechslung.

Schlendert man dann aber selbst durch die dunklen Gassen, so fällt schnell auf, wie leblos und monoton das Leben in der an New York angelehnten Stadt ausfällt. Ernsthaft, was war noch gleich der Grund dafür, dass die Leute nicht einfach wegziehen?! Man würde der Bevölkerung Gothams ja gerne dazu raten, aber jegliche Interaktion mit den Bewohnern der Stadt wurde von den Entwicklern deutlich untersagt.

Es gibt jetzt einige Passanten innerhalb der Großstadt, die ziel-





los den Fußgängerweg entlang schlendern oder an Bushaltestellen auf das nächste Verbrechen warten. Eine erwähnenswerte Atmosphäre oder gar Immersion baut sich dabei nie auf. Das höchste der Gefühle ist, wenn uns eine Frau auf der Straße darauf anspricht, dass wir nur billige Kopien von Batman sind. Und dass Batman stark vermisst wird. Auch ohne die Sprüche der Bürger brennt diese Aussage so sichtbar über Gotham wie einst das Bat-Symbol.

Für Langeweile ist gesorgt: Fortbewegung & Aktivitäten

Was ebenso über den Dächern von Gotham brennt, ist unser sich stetig aufbauender Frust. Denn: Sich in einem Superheldenspiel fortzubewegen, war schon so lästig, wie es in Gotham Knights der Fall ist. Die Steuerung ist deutlich ungenauer, als das bei Genre-Nachbarn und inoffiziellen Vorgängern der Fall ist. So findet man sich häufig an einer falschen Hauswand hängend oder in Umgebungsdetails wieder, da

der Greifhaken mal wieder überraschend in die falsche Richtung zieht – etwas nervig.

Auch das Gleiten ist nur noch selektiv mit von der Partie. Batgirl kann ähnlich wie Batman mit ihrem Cape durch die Lüfte gleiten, die anderen Teammitglieder setzen auf unterschiedliche Skills. Robin kann sich teleportieren, Nightwing nutzt einen kleinen Gleiter und Red Hood setzt auf magische Geistersprünge. Zusätzlich gibt es das Batcycle. Dabei handelt es sich um ein in den

Farben anpassbares Motorrad ohne tiefere Sinnhaftigkeit. Man hat sich bei Warner die Kritik an Rockstea-
dys Arkham Knights und den störenden „Batmobile-Panzerkämpfen“ zu Herzen genommen und vollkommen darauf verzichtet, dem Batcycle irgendeine relevante Aufgabe zuzutragen. Zusätzlich ist das Fahrverhalten höchstens als mittelmäßig zu betiteln, da es schlicht am Geschwindigkeitsgefühl fehlt.

Abseits der Story-Missionen sowie einiger cooler Nebenmissi-



onen, die durchaus Highlights mit sich bringen, gibt es nur recht wenig Möglichkeiten, sich die Nächte um die Ohren zu schlagen. Ein Tag-Nacht-System gibt es nicht, passt nun mal nicht zu Gotham City und seiner rau-düsteren Darstellung. Dafür aber lieblos umgesetzte Open-World-Elemente, die auch im Jahr 2022 nicht fehlen dürfen.

Überall in der Spielwelt finden sich Batarangs, die Titelseiten von berühmten Comics zu unserer Datenbank hinzufügen, Batcycle- oder Gleit-Zeitrennen und Standard-Verbrechen. Die setzen aber so stark auf das immer gleiche Prinzip, dass es regelmäßig überrascht, dass sie überhaupt stattfinden. Was genau macht das Gotham City Police Department (GCPD) noch gleich?

Wenn nur die ersten Schläge sitzen ...

Das könnte noch verkraftbar sein, wäre das Kampfsystem von Gotham Knights nicht so unbefriedigend und undynamisch – ein weiterer Aspekt, der im Schatten der Arkham-Spiele untergeht. Zu Beginn macht das noch Spaß, da das zugrundeliegende System durchaus Potenzial verspricht. Tippen wir die Angriffstaste kurz an, so führt jeder der vier Charaktere einen normalen Nahkampfangriff aus. Halten wir hingegen die Taste gedrückt, so wird ein starker Angriff ausgeführt, der die Verteidigung von Gegnern durchbricht und mehr Schaden anrichtet.

Daraus lassen sich dann Kombos basteln, die im weiteren Verlauf durch Stufenaufstiege und Fertigkeitenpunkte erweitert werden. Ebenso ist es uns mit einer weiteren Taste möglich, Fernkampfangriffe auszuführen. Batgirl wirft etwa ein paar Batarangs, Red Hood schießt hingegen mit seinen Pistolen mitsamt nicht tödlicher Munition. Nah- und Fernkampfangriffe können leider nicht zu spektakulären Kombos verbunden werden, dafür gefällt die Brachialität der Angriffe sehr gut.

Das klingt, wie bereits erwähnt, eigentlich recht vielversprechend, leidet aber enorm unter zu wenigen Kombinationsmöglichkeiten sowie dem Fehlen von Kontern. Wir können zwar mit einer dritten Taste ausweichen, einen gegnerischen Schlag direkt abwehren und im besten Fall zurückschlagen, wird uns aber verwehrt. Wir müssen vermutlich nicht ausführen, warum das eine verpasste Chance ist.

Hinzu kommen pro Charakter acht Spezialangriffe, die Flächen-

angriffe und besondere Attacken ermöglichen. Hat ein Gegner einen roten Lebensbalken erreicht, also recht wenige Lebenspunkte, so können wir ihn in den Schwitzkasten nehmen, werfen, niederschlagen oder verhören – zumindest manche Feinde, die in unserem Detektivmodus als Informanten gekennzeichnet werden.

Die Monotonie des Kampfsystems ist ein Problem, ein viel größeres ist, dass sich die vier spielbaren Figuren kaum voneinander unterscheiden. Natürlich sind die Angriffe und speziellen Fertigkeiten unterschiedlich, die Herangehensweise von uns am Gamepad ist aber meist die exakt gleiche. Das erinnert tatsächlich recht wenig an das extrem befriedigende Arkham-System und viel stärker an einen der größten Spiele-Flops der letzten Jahre: Marvel's Avengers. Dabei macht der Square-Enix-Titel

aber eine deutlich bessere Figur, da die Abwechslung der Spielfiguren und Skills Gotham Knights bei Weitem übertrumpfen.

Bei den Gegnertypen gibt es auch keine herausragenden Überraschungen. Die verschiedenen Gangs, ob das uns feindlich gesinnte GPDC, die von Harley angeheuertten Freaks, der Assassinen-Kult der Talons oder der Rat der Eulen, werden im Spielverlauf mit weiteren Gegnern ausgebaut – typisch für das Genre. Mal ist das ein Drohnenpilot, mal ein mit Molotow-Cocktails ausgestatteter Feuer-Fanatiker, mal ein dicker Fleischklops, der mehr Leben und eine stärkere Verteidigung mit sich bringt. Das sollte zwar eigentlich für komplexere und abwechslungsreichere Schlägereien sorgen, da sich unser Fertigkeiten-Portfolio aber ohnehin nur aus Zuschlagen, Spezialattacken

und Ausweichen zusammenfügt, bleibt die Verbrechensbekämpfung trotz neuer Feinde zu stupide und unbefriedigend.

Glänzen kann Gotham Knights hingegen bei den Bosskämpfen, die mit mehreren Kampfphasen, schönen Umgebungen und genug Anspruch gefallen. Manchmal fühlt sich ein solches Aufeinandertreffen etwas in die Länge gezogen an, doch alles in allem sorgen sie für schöne und spannende Momente.

Ein fragmentiertes Live-Service-RPG

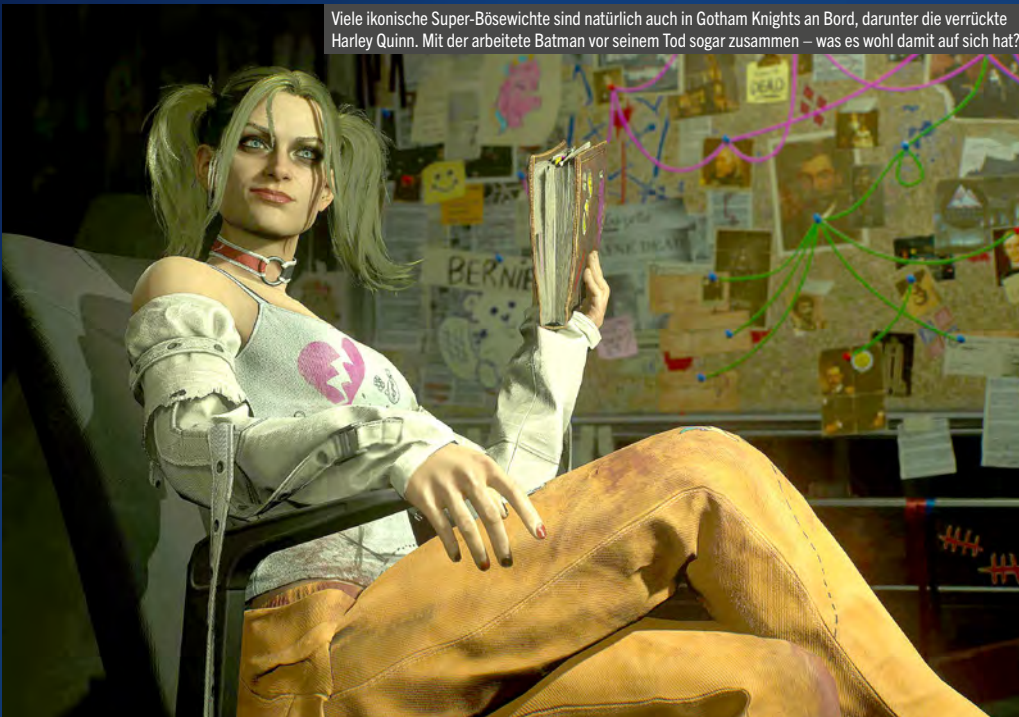
Die einzigen Fundgegenstände, abseits der großflächig verstreuten Batarangs und Graffiti-Kunstwerke, sind Materialien. Die sollen natürlich unsere Entdeckerlust ankurbeln und finden sich in Truhen überall in Gotham, oder sie werden als Belohnung am Ende von Mis-



Auch wenn die diversen Gruppierungen immer wieder neue Gegner-Typen auf uns hetzen, bleibt der Kampfablauf meist zu ähnlich. Die Faustregel bleibt: mit viel roher Gewalt. Neue Tricks oder gar strategisches Vorgehen braucht es selten – was würde Bruce wohl dazu sagen?



In manchen Momenten macht die 2022er-Version von Gotham City eine herausragende Figur. Das liegt besonders an der tollen Belichtung. Die meisten anderen Momente stinken hingegen ordentlich ab gegen Genre-Konkurrenten und inoffizielle Vorgänger.



Viele ikonische Super-Bösewichte sind natürlich auch in Gotham Knights an Bord, darunter die verrückte Harley Quinn. Mit der arbeitete Batman vor seinem Tod sogar zusammen – was es wohl damit auf sich hat?



Dass man sich gegen nervige Panzerfahrten entschieden hat, ist erfreulich, doch im gleichen Atemzug verpasst es das Entwicklerteam, dem Batcycle irgendeinen Sinn zu verleihen. Dabei steht das gar nicht mal so flotte Gefährt für das gesamte Spielproblem. Elemente wurden eingebaut, warum genau weiß aber keiner.

sionen ausgehändigt. Die graue Farbe steht für ein normales Ausrüstungslevel, die grüne für gut, die blaue für richtig gut und so weiter und so fort.

Daraus dürfen wir dann neue Ausrüstungsteile herstellen, wie Nahkampfaffen oder Fernkampfaffen, die immer ähnlich in Bezug auf ihr Aussehen ausfallen und immer den characterspezifischen Waffentyp verkörpern. Man wird jedoch am Ende jeder Nacht so damit vollgeworfen, dass man sich nach jeder Mission erneut im unübersichtlichen Menü wiederfindet. Die neuen Waffen wollen schließlich ausgerüstet werden, die alten hingegen zerlegt. Für, ihr ahnt es schon, noch mehr generische Materialien.

Daraus dürfen wir auch diverse Superheldenanzüge herstellen. Eigentlich ein Lichtblick, da hier endlich mal die Abwechslung stimmt. Für Batgirl, Robin & Co. gibt es beispielsweise eher realistisch gehaltene Kampfanzüge, aber auch buntere Outfits, die an

diverse Comics erinnern. Jeder Anzug ermöglicht darüber hinaus, die Farbkombination, Maske oder Handschuhe anzupassen. Ebenso ist es möglich, durch diverse Skins den Look unsere Kleidung zu personalisieren, sollte uns die aktuelle Rüstung nicht zusagen – wenn wir denn die richtige Herausforderung dafür abgeschlossen haben.

Das System funktioniert deutlich besser als in Marvel's Avengers, da wir stärkeren Einfluss auf unser Äußeres nehmen können. Aber auch hier schafft Warner keine saubere Superheldenlandung. Die Anzüge müssen ebenso häufig gewechselt werden, wie das bei den Waffen der Fall ist. Zusätzlich stößt etwas sauer auf, dass die meisten Rüstungen sich abseits des Looks einzig und allein durch ihren Verteidigungswert unterscheiden. Mal spielt Feuer- oder Giftresistenz eine kleine zusätzliche Rolle, mal die Menge an verfügbaren Steckplätzen für Modifikationen, die unsere Verteidigungswerte verbessern. Eine

strategische Herangehensweise braucht es auch in diesem Bereich nie so wirklich.

Die Feinde und ihre angezeigten Stufen entwickeln sich ohnehin mit unserem Heldenfortschritt mit und werfen somit ein großes Fragezeichen über das eingebaute RPG-System. So gewinnt alles enorm an Nichtigkeit. Und dann wäre da noch der Multiplayer: Gemeinsam ist natürlich verlockend in Bezug auf ein Team-up-Spiel, doch die vielen tiefgreifenden Probleme sorgen letztlich dafür, dass es keinen sonderlich großen Unterschied macht, ob wir allein oder gemeinsam gegen den Rat der Eulen agieren: Ein unbefriedigendes Spielprinzip bleibt eben ein unbefriedigendes Spielprinzip.

Multiplayer, Technik & Barrierefreiheit

Natürlich bereitet es Freude, wenn man als Batgirl gemeinsam mit einem Partner eine feindliche Basis infiltriert und sich schrittweise durch die Schatten bewegt, um Gegnerhorden lautlos zu reduzieren. Doch zum einen fehlt es an Abwechslung und Skills, um langfristig ans Gamepad zu fesseln. Zum anderen bereitet die Technik weitere Probleme. Das ist aber nicht nur im Multiplayer so, sondern ein fester Bestandteil vom neuen Gotham City. Dazu aber gleich mehr.

Einen wirklichen Mehrwert bietet Gotham Knights im Online-Modus also nicht: Mal bekommt der Partner keine Missionsziele angezeigt und muss sich dann selbst durch das Menü kämpfen, um

herauszufinden, was eigentlich der gemeinsame Plan ist. Mal ist es nur einer Person im Team möglich, Nebenaktivitäten zu lösen. Zusätzlich stört, dass in Cutscenes nur der Held gezeigt wird, der die Story-Sequenz ausgelöst hat. In Gesprächen stehen die weiteren beteiligten Helden nur ahnungslos und unbeteiligt am Rand herum.

Das ist doppelt und dreifach fragwürdig, bedenkt man, dass Gotham Knights doch so lautstark als Teamerfahrung vermarktet wurde, die man „auch allein spielen kann“. Beim einsamen Kampf gegen den Rat der Eulen kommt einem eine Frage mehrfach in den Kopf: Was machen die anderen eigentlich, während mir hier die Rippen gebrochen werden? Auch sollte die Frage erlaubt sein, warum ein Vierteam etabliert wird, wenn ohnehin nur eine Zwei-Spieler-Erfahrung möglich ist? Wer sich Hoffnungen macht, dass Gotham Knights einen lokalen Koop-Modus unterstützt, wird ebenso enttäuscht wie all jene, die auf Crossplay hoffen – schade.

Und dann wäre da noch die Technik... die sorgt regelmäßig für starke Framerate-Einbrüche, die zu den ohnehin nicht stabilen 30 FPS noch als weiterer Negativaspekt hinzukommen. Zumindest auf den neuen Konsolen. Auf dem PC läuft Gotham Knights deutlich flüssiger, mit 60 Bildern pro Sekunde. Aber auch die sind keinesfalls stabil.

Allgemein macht Gotham Knights keine sonderlich gute Figur in Bezug auf seine grafische Pracht. Die Belichtung, das Wetter und einige Modelle sowie Umgebungen gefallen echt gut, doch die meiste Zeit hat das 2022 veröffentlichte Action-Adventure das Nachsehen im Vergleich zum 2015 veröffentlichten Arkham Knights. Und das sollte schon einiges aussagen.

Abschließend, bevor wir zum Fazit kommen, noch ein paar Kleinigkeiten zur Barrierefreiheit und der Vertonung: Erfreulich ist, dass es viele Optionen im Bereich der Barrierefreiheit gibt. Ob Schriftgrößen, Vibrationsverhalten, die HUD-Skalierung oder das Umschalten auf Antippen bei speziellen Gameplay-Funktionen, bei denen man eigentlich die Taste gedrückt halten muss, Gotham Knights ist ein weiterer AAA-Vertreter, der dem tollen Beispiel von The Last of Us: Part 2 & Co. folgt.

Ebenso gibt es alle großen Sprachen als Vertonung. Die deutsche Sprachausgabe kommt zwar nie wirklich an die Originalvertonung ran, macht aber dennoch einen so-

liden bis guten Job und präsentiert uns viele DC-Figuren auf bekannte und sympathische Art.

Fazit: Ohne Batman verwirrt, verzweifelt & verloren

So, nun zum Fazit: Wir haben Marvel's Avengers als Vergleich gezogen, und auch wenn das Square-Enix-Spiel deutliche Schwächen aufweist, hat es gleich zwei gravierende Vorteile: Erstens, es bekennt sich zu einem klaren Spielkonzept. Das Live-Service-Spiel versucht nicht in einem Spielbereich, der Marschroute A zu folgen, nur um sich wenig später im Gameplay-Konstrukt C zu verirren. Zweitens, und vermutlich am wichtigsten, Marvel's Avengers leidet nicht unter einer herausragenden Captain-America-Trilogie, die sich tief in Millionen Spielerherzen gekämpft hat.

Marvel's Avengers bot zum allerersten Mal die legendären Avengers zum Nachspielen, auf einer modernen und aufwendig inszenierten Triple-A-Bühne. Darüber hinaus hatte der Square-Titel spürbar aufregendere Story-Elemente zu bieten. Gotham Knights hingegen weiß zu keinem Zeitpunkt so richtig, was es sein will und wie es seine Geschichte verkaufen möchte. Zusätzlich sorgt die in jeglicher Hinsicht überlegene Arkham-Reihe für regelmäßige Spielspaß-Aussetzer. Ob es die deutlich flüssigere und saubere Steuerung ist, die angenehmere Fortbewegung, die komplexere und interessantere Darstellung von Gotham und dessen Bevölkerung oder das motivierendere Gameplay, in keinem Bereich kann Gotham Knights auch nur ansatzweise mithalten. Bedenkt man dann noch, dass Gotham Knights nur für die „neuen Konsolen“ und

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

Dieses Spiel sorgt für Fragezeichen über meinem Kopf.



Gotham Knights ist kein schlechtes, aber definitiv ein seltsames Spiel. Das Setting und die Prämisse sind cool, aber Story und Charakterzeichnung sind nur wenig fesselnd. Die Möglichkeit für Koop ist auf dem Papier echt klasse, aber der Team-Part ist viel zu lieblos und undurchdacht umgesetzt. Warum bekommt mein Partner die Ziele nicht angezeigt? Warum wird eine Figur oftmals außen vor gelassen? So entsteht doch nicht das Gefühl, gleichberechtigt zu sein und richtig zusammen zu spielen. Loot motiviert mich normalerweise genauso wie das Aufrüsten von Waffen, aber hier wirkt beides irgendwie ohne Sinn dahinter ins Spiel gequetscht. Ich mag es, meine Spezialangriffe zu nutzen, aber das Basis-Kampfsystem ist dafür zu simpel, um nicht nach einiger Zeit zu langweilen. Viele Abers also. Gotham Knights ist irgendwie nichts Halbes und nichts Ganzes. Ich würde lügen, wenn ich behauptete, dass ich nie Spaß mit dem Spiel hatte, aber eben immer nur für eine gewisse Zeit. Dann wurde es mir zu eintönig. Für mich hat Gotham Knights tatsächlich am besten als simpler Brawler mit DC-Background funktioniert, in dem ich mich immer mal wieder ein bis zwei Stunden durchkloppe, und das Game dann erst mal wieder zur Seite lege. Das kann aber eigentlich nicht der Anspruch von Warner sein. Hier wäre so viel mehr möglich gewesen.

den PC veröffentlicht wurde – und dabei so aussieht! –, dann wird die Menge an Fragezeichen, die man im neuen Gotham finden kann, zur erschlagenden Übermacht. Hach, könnte Batman nur helfen ... Go-

MEINE MEINUNG

Maci Naem Cheema

Selten hat mich ein so großes Videospiel so heftig verwirrt!

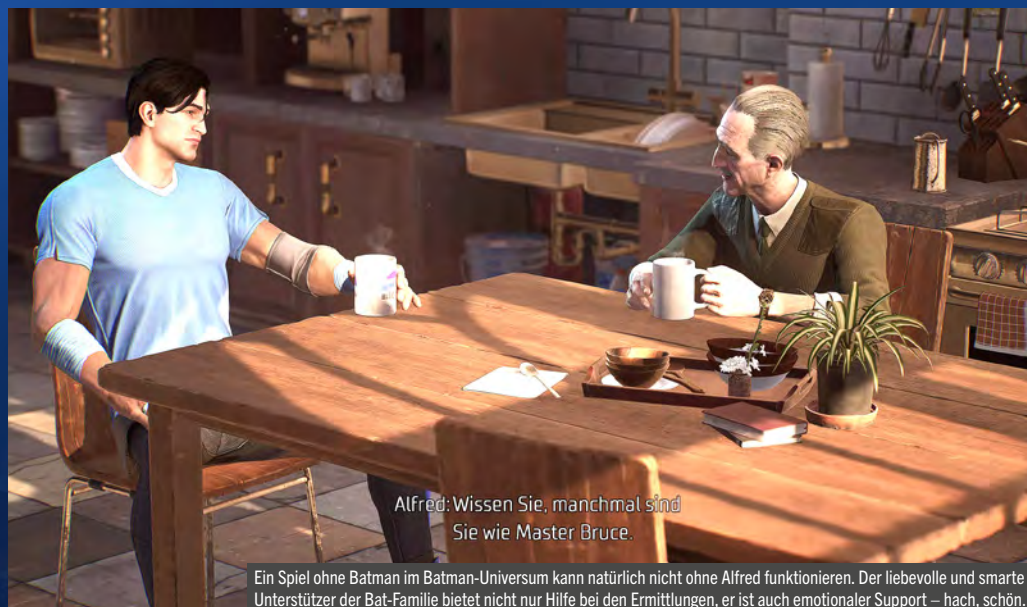


Ich hatte RICHTIG Bock auf Gotham Knights. Seit einer ganzen Weile warte ich auf ein Open-World-Spiel, das mich mal wieder richtig mitreißt. Der starke Fokus auf die oftmals vernachlässigten Batman-Nebenfiguren sagte mir von der ersten Ankündigung an zu. Außerdem: Ich liebe Comic- und Superheldenkram. Und, auch wenn die Kritik negativ ausfällt – gibt es natürlich einige positive Dinge in diesem Gotham City zu entdecken. Manche Spielmomente und Umgebungen profitieren enorm durch die hübsche Belichtung und entfalten so ein faszinierendes und erfrischendes Gotham City, das dank der vielen Neon-tafeln und Farbtöne im Nachthimmel an eine gotisch-theatralische Version von Blade Runner, Akira & Co. erinnert. Die Lichtblicke schaffen es aber keinesfalls, über das wirre Spielkonstrukt und die vielen tiefgreifenden Probleme hinwegzutäuschen. Ob es der wackelige Multiplayer oder die mittelmäßige Story ist, die sich meist mehr anfühlt wie eine lieblose Aneinanderreihung von Missionen. Nichts kann so richtig befriedigen, zusätzlich steht sich gefühlt jeder Spielbereich selbst im Weg. Ein Abgang von der Arkham-Reihe ist lobenswert, der Mut der Entwickler sicher auch. Es braucht auch keinen Batman, um eine interessante Geschichte im DC-Universum zu erzählen. Wenn man sich jedoch dazu entscheidet, diesen essenziellen Teil herauszunehmen, dann braucht es sicher mehr, als womit Gotham Knights aufwartet. Das größte Problem ist vermutlich, dass sich das Spiel das selbst nicht zutraut.

tham Knights ist seit dem 21. Oktober 2022 für PC, Playstation 5 und Xbox Series X sowie S verfügbar. Ein Release für die letzte Konsolengeneration, also die Xbox One und Playstation 4, ist nicht geplant. □

PRO UND CONTRA

- Eine interessante Story-Idee, die durchaus Potenzial verspricht
- Qualitativ hochwertige und ansprechende Zwischensequenzen
- Durch den Fokus auf die Bat-Familie ein frisches Setting innerhalb der Batman-Welt
- Vier spielbare Hauptfiguren, die charmant und originalgetreu umgesetzt wurden
- Ein spaßiger Spieleinstieg durch das frische Kampfgefühl
- Ein solider Soundtrack, der den Job erledigt, ohne dabei zu sehr an alte Batman-Abenteuer zu erinnern
- Etliche Kostüme und visuelle Anpassungsmöglichkeiten
- Viele bekannte DC-Charaktere, wie Montoya, den Pinguin & Co.
- Nebenmissionen, die den Fokus auf spezielle Bösewichte legen
- Tolle Belichtung, die schöne Momente kreiert
- Nette Datenbank mit Infos zu Charakteren, Orten und vielem mehr
- Viele Gegner-Typen
- Gute deutsche Vertonung
- Ein umfangreiches Angebot im Bereich der Barrierefreiheit
- ❌ Wenig kreative Überraschungen innerhalb der Hauptstory
- ❌ Struktur fehlt oft, egal ob bei der Story oder dem Gameplay
- ❌ Wirres Spielkonstrukt, dass in keinem Bereich wirklich mitreißen kann
- ❌ Alle vier Hauptfiguren ähneln sich im Gameplay zu stark
- ❌ Weniger Comic-Charaktere und DC-Elemente, als das beispielsweise bei der Arkham-Reihe der Fall ist
- ❌ Unsaubere Steuerung, die oft zu Frust führt
- ❌ Unbefriedigendes Fortbewegungssystem, bei dem selten ein Spiele-Flow aufkommt
- ❌ Zu wenig Abwechslung innerhalb der Open-World
- ❌ Kaum etwas zu entdecken
- ❌ Das Service-Lootsystem kann nur wenig motivieren
- ❌ Unsere Entdeckerlust wird zu stark ignoriert
- ❌ Zu häufiges Wechseln der Ausrüstung, da man zu stark damit vollgeworfen wird
- ❌ Unübersichtliches Menü voller Benachrichtigungen
- ❌ Keine Möglichkeit, neue Datenbankinträge oder Tutorial-Benachrichtigungen auf einmal als „gelesen“ zu markieren
- ❌ Liebloses und lebloses Gotham City
- ❌ Etliche technische Schwierigkeiten
- ❌ Auf PC bessere Performance als auf den Konsolen; mit 60 FPS, jedoch mit Framerate-Einbrüchen
- ❌ Grafisch oftmals mittelmäßig
- ❌ Diverse Probleme innerhalb des Mehrspielermodus
- ❌ Wenig Spieltiefe, egal ob im Singleplayer oder Multiplayer



Alfred: Wissen Sie, manchmal sind Sie wie Master Bruce.

Ein Spiel ohne Batman im Batman-Universum kann natürlich nicht ohne Alfred funktionieren. Der liebevolle und smarte Unterstützer der Bat-Familie bietet nicht nur Hilfe bei den Ermittlungen, er ist auch emotionaler Support – hach, schön.

WERTUNG

6



Wer seid ihr? Wo seid ihr? Und warum ist das alles so eklig? Scorn liefert kaum Antworten.



Nix für Zartbesaitete: Scorn zelebriert Body Horror bis zur Schmerzgrenze.

Scorn

Daran hätte wahrscheinlich auch Giger seine Freude: Scorn ist ein Albtraum aus Fleisch und Maschine.

Von: Felix Schütz

Genre: Adventure (irgendwie)
Entwickler: Ebb Software
Hersteller: Kepler Interactive
Termin: 14. Oktober 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 18 Jahren

Selbst wenn Scorn ein schlechtes Spiel wäre, müsste man ihm eines zugutehalten: Es ist grafisch und vor allem atmosphärisch eine Glanzleistung. Beklemmend und gnadenlos düster präsentiert sich Scorn als biomechanischer Albtraum, der unter die Haut geht. Doch über das Gameplay und die Story wurde lange gerätselt, selbst

beim Genre gab's Fragezeichen: Ist es nun ein Shooter, ein Adventure? Oder einfach nur ein Walking Simulator mit Ekeldesign? Fünf Jahre nach seiner Ankündigung haben wir das Kickstarter-Projekt durchgespielt und wissen nun: Einfache Antworten gibt es nicht.

Trostloser geht's nicht

Nackt, verletzt und unvorbereitet wirft euch Scorn in eine ausgestorbene, zutiefst verstörende Welt. Wer seid ihr, was ist euer Ziel? Das müsst ihr selbst herausfinden, eine finstere Selbstsuche, die euch etwa sechs Stunden beschäftigen wird.

Dialoge, Erklärungen oder Hintergründe? Fehlanzeige. Die Geschichte, wenn man sie überhaupt so nennen will, wird in erster Linie über die bedrückende Kulisse erzählt. Und das ist auch



Das fantastische biomechanische Design erinnert stark an die Werke des Schweizer Künstlers H.R. Giger.

gut so, denn die fantastisch designte Welt ist der eigentliche Star des Spiels! Die Umgebungen sind nicht einfach nur *düster*. Sie sind auch eine gewaltige Verneigung vor dem unverwechselbaren H.R. Giger, den die Grafiker als offensichtliche Inspirationsquelle nutzen. Jeder Gegenstand, jede Textur, jeder Raum wirkt so durchgestylt, als würde man durch eine virtuelle Ausstellung des legendären Schweizer Künstlers marschieren. Giger ist bereits 2015 verstorben, Scorn ist also ohne sein Wissen entstanden – doch wir vermuten stark, es hätte ihm gefallen. Es ist eine alpträumhafte Welt ohne erkennbaren Sinn oder Moral, ein Ort, an dem Fleisch und Maschine scheußlich ineinanderfließen. Organische Strukturen treffen auf strenge Geometrie, selbst Schalter, Waffen und Schlüssel erinnern an zuckende Körperteile. Fühlende Wesen werden qualvoll auf ihre Biomasse reduziert, Leichen wie Abfall beseitigt. Und mehr als einmal muss man seine Hand in fremde Apparate stecken, ohne zu wissen, ob man sie danach wieder zurückbekommt.

Atmosphäre über alles

Das Design ist wunderbar abstoßend, grafisch toll umgesetzt und zieht sich konsequent durch das gesamte Spiel – auch wenn es nicht gerade abwechslungsreich ist. Erst im letzten Kapitel wartet nochmal ein toller Tapetenwechsel



Wundervoll scheußlich: Manche Levelabschnitte erinnern uns glatt an die Alien-Filme.

auf euch, den wir euch allerdings keinesfalls spoilern wollen. Vertraut uns darum einfach, wenn wir sagen: Der letzte Level ist zwar sehr kurz, sieht aber dafür auch ausgesprochen gut aus. Nur schade, dass der Schluss ein wenig unbefriedigend daherkommt – allerdings hatten wir bei Scorn auch kein klassisches Happy End erwartet. Schön dagegen: Weil euch möglichst nichts von der dichten Atmosphäre ablenken soll, gibt es auch keine dauerhaften Bildschirmanzeigen. Wichtige Infos wie Lebenspunkte oder Munition werden also nur bei

Bedarf eingeblendet. Begleitet wird das Ganze von einer bedrohlichen, unheilswangeren Soundkulisse, die einfach perfekt zur trostlosen Stimmung passt. Musik wird eher als Klangteppich eingesetzt, erkennbare Melodien gibt es keine.

Macht das auch Spaß ...?

Nun ist Scorn aber kein virtueller Kunstkatalog. Es ist ein Spiel. Und das sollte, idealerweise, auch ein bisschen Spaß machen. Also wie funktioniert's? Im Kern ist Scorn ein lineares Adventure mit Action-Einlagen, das in mehrere Kapitel

unterteilt ist. Jedes dieser Kapitel steckt euch in ein verschachteltes Gebiet aus biomechanischen Gängen und Fluren, in denen man sich wunderbar verirren kann. Während ihr langsam die Gegend erkundet, müsst ihr eine zentrale Aufgabe lösen, die euch aber natürlich niemand vorher erklärt. Da sollt ihr zum Beispiel eine Maschine in Gang bringen, einen Weg öffnen oder eine Gondel auf eine Schiene bringen. Springen oder klettern ist nicht möglich, das wäre in der Umgebung aber wohl auch kaum sinnvoll umsetzbar. Stattdessen



Die Shooter-Einlagen spielen sich zäh, außerdem gibt es nur sehr wenige Gegnertypen.



Grausames Schicksal: Scorn entführt uns in eine Welt ohne Moral oder Mitgefühl.



Die Puzzles sind zwar ordentlich gemacht, lassen sich aber leider nicht überspringen.

müsst ihr immer wieder mit bizarren Geräten interagieren, von denen anfangs kein Mensch weiß, was sie eigentlich machen. Und ihr müsst verschlossene Türen öffnen, dazu findet ihr unterwegs eine Art Zentralschlüssel, den ihr danach mehrmals aufwerten könnt. Mit all seinen monströsen Maschinen und düsteren Labyrinthen wirkt Scorn anfangs noch ziemlich verwirrend, um nicht zu sagen: einschüchternd. Lasst euch davon aber nicht abschrecken! Letzten Endes ist das Spiel nämlich recht simpel gestrickt, pro Kapitel gibt es nur wenig zu tun und die Levels fallen auch nie so groß aus, dass man sich wirklich lange darin verirren kann.

Hin und wieder erwarten euch aber kleine Rätseleinlagen, für die ihr mit verschiedenen Apparaten interagieren müsst. Auch diese Aufgaben werden euch nicht erklärt, aber mit ein bisschen Rumprobieren sollte man schnell auf die Lösung kommen. Trotzdem eine kleine Warnung an alle Rätselhaser: Wer Puzzles absolut nicht aussteht

hen kann, muss sich wohl oder übel durchbeißen – ihr könnt sie nämlich nicht überspringen und eine eingebaute Hilfe gibt es auch nicht.

Erwartet keinen Shooter!

Schon seit der Ankündigung war klar, dass Scorn auch Action-Elemente enthält, weshalb es häufig in die Shooter-Schublade gesteckt wurde. Trotzdem: Ein vollwertiges Actionspiel ist es nicht. Die Gegner setzen euch zwar unter Druck, sind meistens aber nur dazu da, um euch das Gefühl von Bedrohung zu geben und für Spannung zu sorgen. Die unförmigen Viecher watscheln ohne Vorwarnung die Gänge entlang, fallen von der Decke oder quetschen sich aus irgendeiner Wand heraus – solche Momente sind zwar geskriptet, sorgt aber trotzdem für den gewünschten Effekt: Scorn ist kein Spiel, in dem man sich entspannen kann. Oder will.

Biomechanischer Horror

Es gibt insgesamt nur vier normale Gegnertypen, plus ein besonderes



Was macht diese Maschine? Wir müssen es herausfinden. Scorn erklärt uns absolut nichts.

Exemplar, das wir euch aber nicht spoilern wollen. Manche Viecher können auf Distanz angreifen, ihr müsst darum in erster Linie den Geschossen ausweichen und dann im richtigen Moment zuschlagen. Schon früh erhaltet ihr dazu eine Nahkampfwaffe, mit der ihr kleinere Feinde problemlos erledigt. Allerdings könnt ihr damit immer nur zwei Treffer nacheinander landen, danach ist ein kurzer Cooldown angesagt. Bei einem Gegner ist das noch kein Problem, bei zweien

wird's aber auch mal ungemütlich. Deshalb ein kleiner Tipp, falls euch ein Kampf mal zu viel wird oder wenn ihr einen Gegner aus der Ferne erspäht: Nicht gleich angreifen, sondern einfach mal abwarten – oder die Flucht antreten! Hin und wieder verziehen sich die Biester nämlich einfach von selbst.

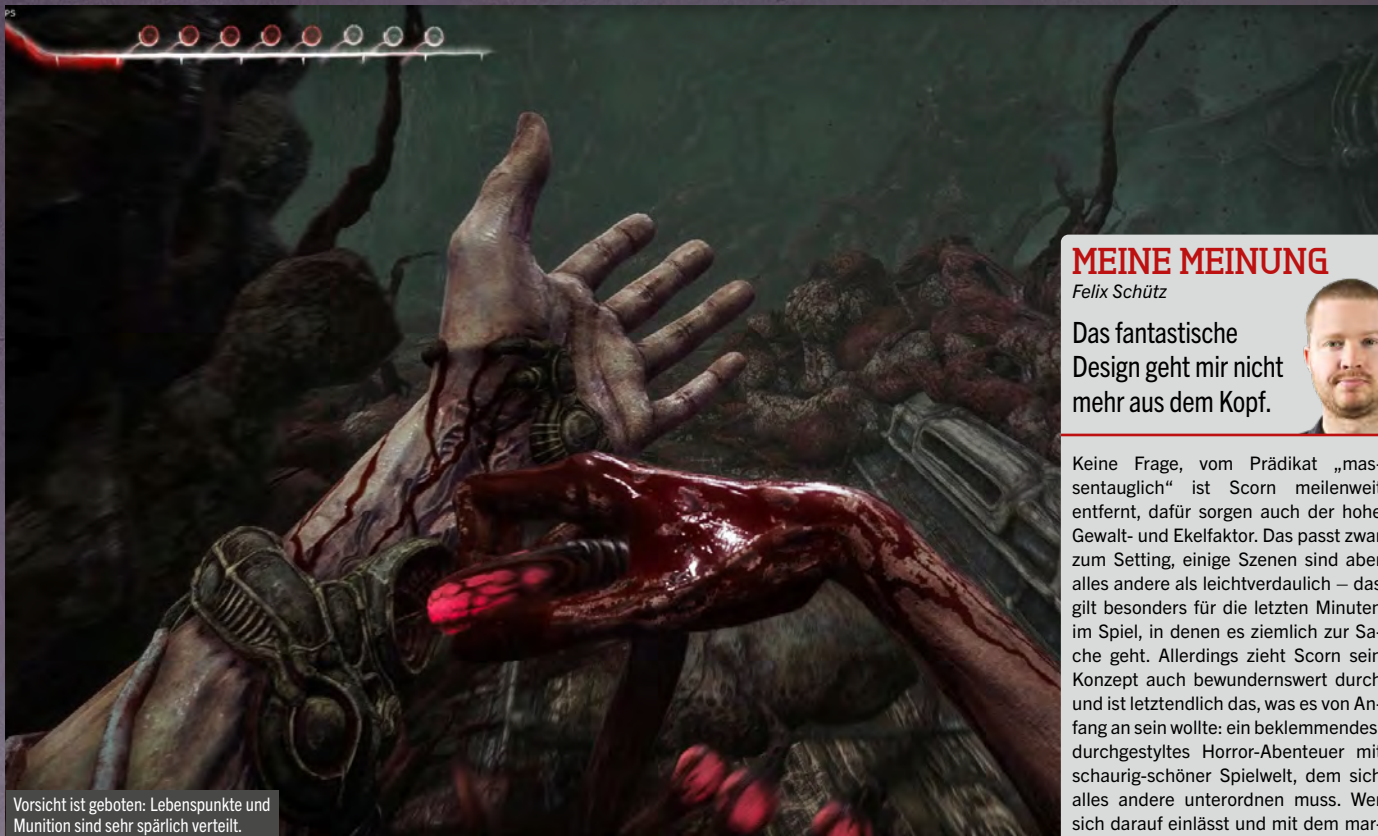
Im späteren Spielverlauf erhaltet ihr noch eine Pistole und eine Shotgun, mit denen ihr auf Distanz bleiben und auch die dickeren Gegner mühelos besiegen könnt. Das ist zwar praktisch, allerdings ist euer Munitionsvorrat sehr begrenzt. Nachschub gibt es nur an seltenen Stationen, darum solltet ihr euch die Kugeln gut einteilen und für schwierigere Situationen aufsparen. Übrigens: In älteren Gameplay-Videos haben die Entwickler auch einen Granatwerfer präsentiert. Den findet ihr zwar immer noch im Spiel, allerdings nicht mehr in seiner ursprünglichen Funktion. (Und mehr wird dazu nicht verraten!)

Kampf mit Krampf

Eure Spielfigur hält nur sehr wenige Treffer aus und automatische Heilung gibt es auch nicht. Stattdessen erhaltet ihr ein fleischiges ... Etwas, das als eine Art Verbandkasten dient und mit dem ihr euch unterwegs ein paar Lebenspunkte einspritzen könnt. Auch dieses zapfelnde Heilpaket lässt sich an spe-



Unser „Inventar“: Links die Waffe, in der Mitte Munition und Lebenskraft und rechts der Zentralschlüssel.



Vorsicht ist geboten: Lebenspunkte und Munition sind sehr spärlich verteilt.

ziellen Stationen aufladen, doch die sind – genau wie Munition – sehr sparsam verteilt. Spielt also lieber vorsichtig, blickt euch um, wenn ihr einen Raum betretet und vermeidet größere Kämpfe – denn die Checkpoints liegen leider etwas zu weit auseinander. Wenn ihr sterbt, müsst ihr da oft mehrere Minuten wiederholen. Allein deshalb hätten wir mehrere Schwierigkeitsgrade begrüßt, damit auch Action-Muffel in den Genuss der dichten Atmo-

sphäre kommen. Doch da lässt uns Scorn leider keine Wahl, es gibt nur einen Schwierigkeitsgrad.

Mehr Stil als Substanz?

Es kam, wie es kommen musste: Kurz nach Release ist Scorn auf äußerst geteiltes Feedback gestoßen, von „Schrott“ bis „Kunstwerk“ ist da alles dabei. Doch kontrovers oder nicht, Scorn hat seine Fans bereits gefunden: Es ist ein Spiel, das sich als Erfahrung versteht, ihm

geht Atmosphäre über alles. Das muss man nicht mögen, doch Anerkennung hat es verdient. Nur beim Preis haben sich die Entwickler klar verhalten: 40 Euro für ein Spiel, das man in rund 6 Stunden beenden kann und das auch keinerlei Wiederspielwert bietet, sind aus unserer Sicht einfach zu viel. Dafür ist Scorn aber auch gleich ab Release im Game Pass enthalten. Die PC-Fassung gibt's außerdem über Steam oder GOG.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

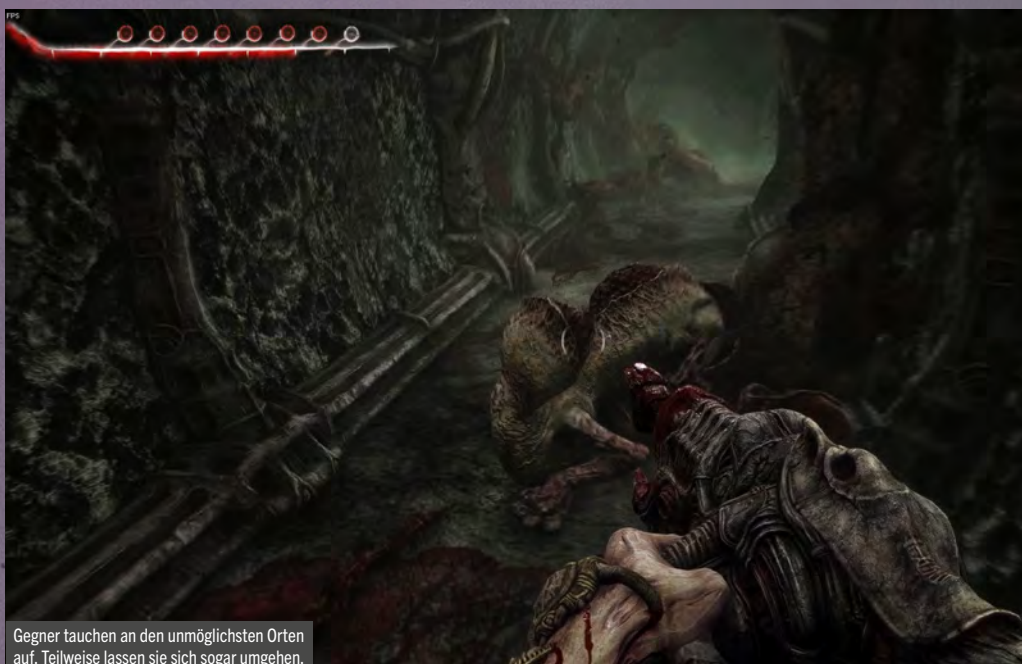


Das fantastische Design geht mir nicht mehr aus dem Kopf.

Keine Frage, vom Prädikat „massentauglich“ ist Scorn meilenweit entfernt, dafür sorgen auch der hohe Gewalt- und Ekelfaktor. Das passt zwar zum Setting, einige Szenen sind aber alles andere als leichtverdaulich – das gilt besonders für die letzten Minuten im Spiel, in denen es ziemlich zur Sache geht. Allerdings zieht Scorn sein Konzept auch bewundernswert durch und ist letztendlich das, was es von Anfang an sein wollte: ein beklemmendes, durchgestyltes Horror-Abenteuer mit schaurig-schöner Spielwelt, dem sich alles andere unterordnen muss. Wer sich darauf einlässt und mit dem markanten Design etwas anfangen kann, sollte Scorn also ruhig eine Chance geben! Und genau für diese Zielgruppe ist meine Wertung auch gedacht. Als Videospiel sitzt Scorn nämlich zwischen den Stühlen und macht auch kein Geheimnis daraus: Wer einen vollwertigen Shooter erwartet, wird sicher nicht glücklich mit dem Spiel. Als reines Adventure geht's auch nicht wirklich durch und für Story-Liebhaber ist das Ganze einfach zu kryptisch geraten. Je nachdem, was euch davon wichtig ist, könnt ihr also locker einen Punkt von der Wertung abziehen. Manche sehen in Scorn ein Kunstwerk, andere finden es einfach nur lahm – beide Seiten haben Recht. Ich hatte von Scorn allerdings deutlich weniger erwartet – und wurde darum positiv überrascht.

PRO UND CONTRA

- ✚ Fantastisches, detailverliebtes Grafikdesign von Anfang bis Ende
- ✚ Dichte, beklemmende Atmosphäre
- ✚ Spannender Ansatz ohne jegliche Erklärungen oder Hilfen
- ✚ Nettes Leveldesign
- ✚ Tolle, bedrohliche Soundkulisse
- ✚ Im Game Pass enthalten
- ✖ Kämpfe können nerven
- ✖ Rätsel lassen sich nicht umgehen oder überspringen
- ✖ Nur ein Schwierigkeitsgrad
- ✖ Checkpoints liegen zu weit auseinander
- ✖ Kontroverses Ende, das manche enttäuscht zurücklassen könnte
- ✖ Hoher Preis für die kurze Spieldauer



Gegner tauchen an den unmöglichsten Orten auf. Teilweise lassen sie sich sogar umgehen.

WERTUNG
7



Genre: Adventure
Entwickler: Gearbox Software
Hersteller: 2K Games
Termin: 21. Oktober 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

New Tales from the Borderlands

Nach der gelungenen Vorlage von Telltale versucht sich nun Gearbox selbst an einem Adventure-Ableger und kann damit durchaus überzeugen.

Von: Matthias Dammes

Borderlands – mit diesem Begriff verbinden Spieler seit nunmehr 13 Jahren rasante Shooter-Action, mit verrückten Charakteren, jeder Menge schrägem Humor, einem ikonischen Cel-Shading-Look und bergeweise Beute, allem voran abgefahrene Waffen. Dass man aber auch im eher gemächlichen Adventure-Stil spannende Geschichten in diesem Universum erzählen kann, stellte Telltale Games mit Tales from the Borderlands unter Beweis. Von dem Format sind seither auch die Borderlands-Schöpfer

von Gearbox Software überzeugt. Nachdem das ursprüngliche Telltale-Studio dichtmachen musste, nahm man es bei Gearbox kurzerhand selbst in die Hand, einen Nachfolger zum Adventure-Ableger zu entwickeln. Doch kann das Studio, das bisher vorwiegend Shooter entwickelt hat, überhaupt Adventures? Gelingt es den Machern, das Flair einzufangen, der das erste Tales so großartig gemacht hat? Diesen und anderen Fragen sind wir bei unserem Test von New Tales from the Borderlands auf den Grund gegangen.

Drei liebenswerte Looser

Als Erstes gilt es festzuhalten, dass es sich bei New Tales from the Borderlands nicht um einen direkten Nachfolger handelt. Es ist also keine direkte Fortsetzung der Abenteuer von Rhys und Fiona. Deren Geschichte bleibt damit also weiterhin ein wenig mysteriös und lückenhaft. Die Story des Spiels verschlägt uns stattdessen auf den Planeten Promethea, einige Zeit nach den Ereignissen von Borderlands 3. Hier versuchen die Bewohner, nach der Invasion von Maliwan wieder zu ihrem normalen Leben

zurückzufinden. Das gilt auch für die drei Protagonisten des Spiels. Bei diesen spielt Gearbox erneut seine Stärke aus, verrückte, interessante und ansprechende Figuren erschaffen zu können.

Besonders Anu hat uns aus der Dreierriege richtig gut gefallen. Dr. Anuradha Dhar ist eine geniale Wissenschaftlerin, die in der Forschungsabteilung der Atlas Corporation arbeitet. Ihr größtes Ziel ist es, Wege zu entwickeln, mit denen das Blutvergießen in der Galaxie endlich ein Ende hat. Denn nichts verabscheut sie mehr als Gewalt und Tö-



Anu ist eine geniale Wissenschaftlerin, die jedoch ihre Probleme im sozialen Umgang hat.



Octavio ist so von sich selbst überzeugt, dass er glaubt, eine der wichtigsten Personen zu sein.



Natürlich darf eine Schatzkammer in einem Borderlands-Spiel nicht fehlen.

ten. Ihr scharfer Verstand ist jedoch gepaart mit jeder Menge Unsicherheit und sozialen Ängsten. Wenn es hektisch wird, hat sie einen Hang dazu, in Panikattacken zu verfallen. Gerade diese soziale Unbeholfenheit gepaart mit ihrem Intellekt macht aus ihr einen sehr spannenden Charakter, dem wir das gesamte Spiel über gern gefolgt sind.

Der Zweite im Bunde ist Anus adoptierter kleiner Bruder Octavio Wallace-Dhar. Im Gegensatz zu seiner Schwester mangelt es ihm nicht an Selbstbewusstsein. Er hat vielmehr zu viel davon. In seiner Vorstellung ist er eine unfassbar wichtige Person, der schon bald der wirtschaftliche Durchbruch gelingt, um sich in die Riege der größten Unternehmer des Planeten zu katapultieren. Dabei hat er nicht wirklich einen Plan, wie ihm das gelingen soll. Er schlägt sich mit Gelegenheitsjobs und kleinen Diebstählen durch. Octavio ist je-

doch dermaßen überzeugt von sich selbst, dass ihn das immer wieder in schwierige Situationen bringt.

Abgerundet wird die Protagonisten-Riege durch Francine Miscovicz. Sie ist die Besitzerin von Fran's, einem Imbiss für Frozen Joghurt, in dem Octavio als Bedienung arbeitet. Während der Invasion von Maliwan hat ihr Laden einen direkten Treffer eines Weltraum-Lasers abbekommen. Eine emotionale Herausforderung für die Frau, die mit einigen Wutproblemen und einem dunklen Geheimnis in ihrer Vergangenheit zu kämpfen hat. Zum Glück kann sie sich auf ihren treuen Hoverstuhl verlassen, der mit diversen nützlichen Gadgets ausgestattet ist, die im bevorstehenden Abenteuer noch von Nutzen sein werden.

Humorige Story

Die drei doch sehr ungleichen Charaktere führen zu Beginn des Spiels

ihre unbedeutenden Leben und spielen in den Abläufen des Universums als Ganzem eigentlich keine sonderlich bedeutende Rolle. Als Promethea jedoch erneut Ziel einer feindlichen Invasion wird, diesmal durch die Tediore Corporation, führt das Schicksal sie zusammen und schleudert das Trio in ein großes Abenteuer. Es wäre natürlich nicht Borderlands, wenn dabei nicht auch eine Schatzkammer und deren mysteriöser Inhalt eine erhebliche Rolle spielen würden. Die Story ist über weite Strecken sehr spannend erzählt. Sie hat aber gegen Ende des dritten und während des vierten Kapitels einen leichten Durchhänger.

Langweilig wird es aber trotzdem nicht, dafür sorgt der typische Borderlands-Humor, der hier natürlich wieder allgegenwärtig ist. Wer mit dieser Art Humor schon in den Hauptteilen der Reihe nichts anfangen konnte, wird auch in New

Tales from the Borderlands nicht damit warm werden. Alle anderen können sich auf diverse Lacher einstellen und freuen sich auf Anspielungen und Cameo-Auftritte, die die Verbindung zu den bisherigen Spielen darstellen. Leider schwächelt das Spiel in diesem Bereich aber auch auffallend stark. Im Vorgänger waren bekannte Charaktere allgegenwärtig und nahmen teilweise auch eine wichtige Rolle innerhalb der Handlung ein. Diesmal bleibt es aber bei ein paar wenigen Gastauftritten.

Offensichtlich und Subtil

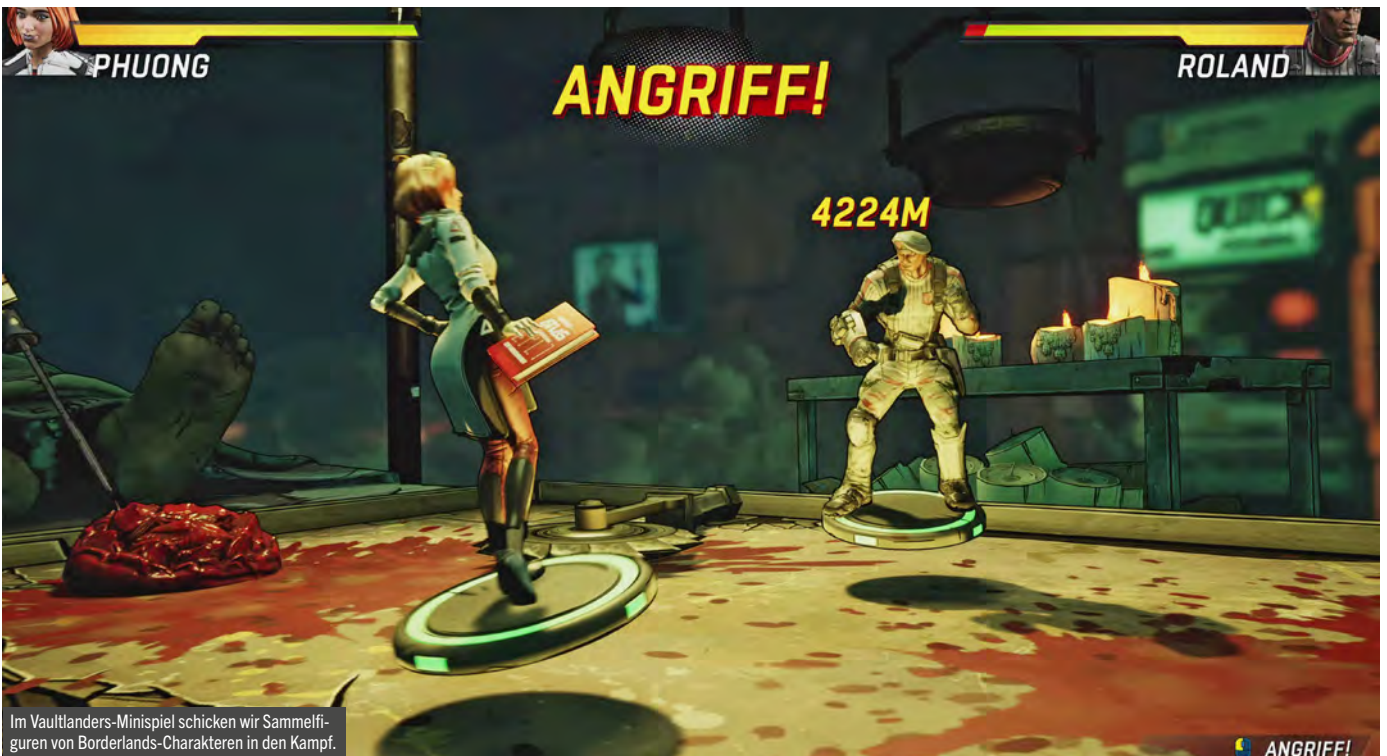
Eines der wichtigsten Gameplay-Elemente, mit denen ein Großteil der Story erzählt wird, sind die Dialoge. Hier gilt es, unter Zeitdruck aus Multiple-Choice-Antworten zu wählen und dabei auch noch die möglichen Konsequenzen abzuwägen. Dabei hält sich das Spiel ziemlich bedeckt, welche Entscheidung



Fran ist Inhaberin eines Froghurt-Ladens mit einer dunklen Vergangenheit und einem Aggressionsproblem.



In Dialogen wählen wir Antwortmöglichkeiten aus, die manchmal recht subtile Entscheidungen enthalten.



Im Vaultlanders-Minispiel schicken wir Sammelfiguren von Borderlands-Charakteren in den Kampf.

nun konkrete Auswirkungen hat und welche nicht. Auf eine entsprechende Einblendung, wie sie bei Telltale-Spielen üblich ist, haben die Entwickler diesmal bewusst verzichtet. Es gibt zwar viele sehr offensichtliche Auswirkungen. Zum Beispiel ändert sich unser Vorgehen beim Weg durch eine Kanalisation etwas, wenn wir uns vorher für ein lautloses oder brutales Vorgehen entschieden haben. Aber viele Entscheidungen sind auch sehr subtil.

Das fällt uns bei der Zusammenfassung nach jedem der fünf Kapitel immer wieder auf. Hier werden für jeden der drei Protagonisten von uns gefällte Entscheidungen und die daraus resultierenden Auswirkungen aufgelistet. Manchmal saßen wir vor diesem Auswertungsbildschirm und waren ziemlich überrascht, welche Ereignisse die Folge von unseren Entscheidungen waren, obwohl uns diese im Spiel als unausweichlich erschienen. Wie wir finden, ein

großartiger Ansatz, um dem Spieler wirklich das Gefühl zu geben, seine eigene Geschichte zu formen.

Dazu trägt sicherlich auch bei, dass nicht nur die Dialoge als Entscheidungspunkte dienen. Auch das restliche Gameplay in Form von Quick-Time-Events und Minispielen hat Auswirkungen. Ob wir ein QTE erfolgreich abschließen oder nicht, beinhaltet nicht zwingend die Frage nach Erfolg oder Scheitern, sondern ist in sich gesehen eine Entscheidung, die den weiteren Verlauf beeinflusst. Es gibt also auch Stellen, wo es vielleicht besser ist, nicht aktiv zu werden oder absichtlich zu scheitern, um für bestimmte Situationen ein anderes Ergebnis zu erzielen. Alles das zusammen mündet am Ende immerhin in fünf verschiedene Enden.

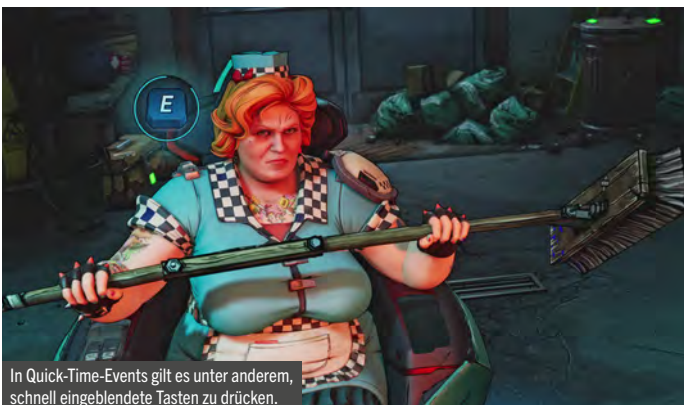
Wilder Gameplay-Mischmasch

Nun waren Spiele im Telltale-Stil noch nie für besonders umfangrei-

ches Gameplay bekannt. Auch bei New Tales from the Borderlands ändert sich diese Formel nicht grundlegend. Man merkt aber, dass sich die Entwickler ein paar Gedanken gemachten, um den Spieler mehr in das Geschehen einzubinden. So gibt es drei verschiedene Formen von Quick-Time-Events, bei denen entweder bestimmte Tasten gedrückt oder gehalten werden, schnell eine Richtungseingabe getätigt wird sowie mit Maus oder Stick Punkte auf dem Bildschirm anvisiert werden. Ausgezeichnet gefallen hat uns hierbei, dass sich die QTEs umfangreich an individuelle Bedürfnisse anpassen lassen. Wir können einstellen, ob es Button-Mashing gibt oder wir nur eine Taste halten, ob es eine Zeitbegrenzung geben soll und sogar ein Schwierigkeitsgrad ist wählbar. Dieser bestimmt unter anderem, ob Falscheingaben Auswirkungen haben oder nicht.

Zusätzlich gibt es eine Reihe von Minispielen, die das Gameplay immer wieder auflockern. So kann Octavio mit seinem Echodex in Systeme hacken, indem wir Bugs abschießen oder zügig viele Pop-Ups schließen. Anu kann mit ihrer Tech-Brille Gegenstände scannen und dadurch mögliche zusätzliche Interaktionen entdecken. Gelegentlich schickt uns das Spiel auch durch witzige Anspielungen an andere Spiele und Genres, die wir hier aber nicht verraten wollen.

Das umfangreichste und häufigste Minispiel ist allerdings das Vaultlander-Duell. Im Spiel lassen sich diverse Sammelfiguren bekannter Borderlands-Charaktere, sogenannte Vaultlander, finden. Diese können dann im ehrenhaften Duell gegeneinander eingesetzt werden. Wir wählen eine unserer Figuren aus, die sich jeweils in Angriffskraft und Verteidigung unterscheiden und bekämpfen die gegnerische Figur



In Quick-Time-Events gilt es unter anderem, schnell eingeblendete Tasten zu drücken.



Alternativ müssen wir auch bestimmte Punkte mit der Maus anvisieren.

im Brawlerstil. Allerdings ohne wilde Kombos. Wir greifen mit einer Taste an und nach einer Weile ist der Gegner an der Reihe. Dann müssen wir seinen Angriffen mit der richtigen Bewegungstaste ausweichen. Das ist nicht sonderlich schwierig und wir gehen aus den meisten Kämpfen, ohne je selbst getroffen worden zu sein. Eine witzige und nette Abwechslung ist es aber allemal.

Als weiteres Gameplay-Element gibt es dann auch noch Spielabschnitte, in denen wir uns frei bewegen und umschauen können. Hier gibt es meistens diverse Objekte zum Interagieren oder Personen für einen kurzen Plausch. Wie aus der Hauptreihe bekannt, lassen sich in diesen Bereichen auch Mülltonnen, Schuttberge und Kisten öffnen, in denen wir dann Geld finden, das stiehlt direkt in auf unser Konto fliegt. Die Kohle hat nicht wirklich einen spielerischen Zweck. Damit lassen sich allerdings im Hauptmenü oder an im Spiel verteilten Umkleidestationen neue Outfits für die Protagonisten freischalten. Das Angebot ist allerdings recht überschaubar und nicht sehr abwechslungsreich. Wirklich viel Zeit verbringt man am Ende nicht in den frei begehbaren Abschnitten, da diese nie sonderlich groß ausfallen. Leider gibt es davon auch viel zu wenige im Spiel. In jedem der fünf Kapitel sind es lediglich ein oder zwei solche Gebiete. Da hätten wir uns durchaus ein paar mehr gewünscht.

Ein stimmiges Abenteuer

Wenig zu beanstanden haben wir dagegen bei der Technik. Das Spiel läuft absolut rund, ohne nennenswerte Bugs. Die Grafik ist mit dem typischen Cel-Shading-Look so zeitlos wie eh und je, wirkt aber



trotzdem scharf und modern. Negativ sind uns hier nur gelegentliche Pop-ups aufgefallen, die beim Szenenwechsel auftreten können. Etwas erstaunt waren wir von den Grafikoptionen der PC-Version. So umfangreich und löblich die Anpassungsmöglichkeiten beim Gameplay sind, so spartanisch fallen sie bei der Grafik aus. Neben der Auflösung können wir lediglich Texturqualität und Anti-Aliasing einstellen.

Seine Macken können wir dem Spiel aber verzeihen, denn das Wichtigste stimmt. New Tales from the Borderlands ist ein stimmiges Adventure, das es schafft, den Witz und Charme des Borderlands-Uni-

versums zu transportieren. Auch weil sich das Spiel selbst, sein Universum und Videospiele generell nicht allzu ernst nimmt. Als Spieler wurden wir schnell mit den hervorragend geschriebenen Protagonisten warm und fieberten mit ihnen mit, wie sie die Unwägbarkeiten ihres Abenteuers zu meistern versuchen. Da war es sogar ein wenig schade, dass der Spaß nach etwa neun bis zehn Stunden schon wieder vorbei war. Adventures dürfen sich in Zukunft auch gern trauen, mal etwas länger zu werden. Es bleibt jedenfalls zu hoffen, dass wir Anu, Octavio und Fran nicht das letzte Mal gesehen haben. □

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

Nicht alles perfekt, aber genau das Borderlands-Adventure, das ich mir erhofft hatte.



New Tales from the Borderlands erfindet das Adventure-Rad nicht neu und setzt keine neuen Maßstäbe. Das muss es aber auch gar nicht. Es liefert mir genau das, was ich mir von einem neuen Borderlands-Adventure erhofft hatte. Ein humoriges Abenteuer im von mir geliebten schrägen Universum mit super geschriebenen Charakteren. Die drei Protagonisten sind nicht Rhys und Fiona. Sie mit den beiden Helden des Vorgängers zu vergleichen, wäre beiden Seiten nicht gerecht. Dafür sind sie neue, einzigartige Figuren, die dem Spieler schnell ans Herz wachsen. Besonders Anu hat mir richtig gut gefallen und ich konnte mich mit ihrer sozialen Unbeholfenheit sehr identifizieren. Wohl wissend, wie dürrt Spiele mit Telltale-Formel beim Gameplay schon immer waren, habe ich in dem Bereich nicht viel erwartet. Es war dann trotzdem schön zu sehen, dass sich die Entwickler zumindest Gedanken gemacht haben, etwas mehr als nur Button-Mashing zu bieten. Ein wenig mehr hätte es an manchen Stellen aber trotzdem sein können – besonders was frei begehbare Gebiete angeht. Ein wenig enttäuscht bin ich auch von den sehr wenigen Cameo-Auftritten bekannter Borderlands-Figuren. Das haben alle anderen Borderlands-Spiele bisher deutlich besser gemacht. Im Gegenzug hoffe ich jetzt natürlich, dass die neuen Figuren aus New Tales from the Borderlands auch eine große Zukunft in der Reihe haben.

PRO UND CONTRA

- + Serientypischer Humor
- + Toll geschriebene Protagonisten
- + Dialoge mit subtilen Entscheidungen
- + Entscheidungen auch durch Gameplay
- + Vaultlander-Minispiel
- + Witzige Minispiele mit Gaming-Anspielungen
- + Umfangreiche Gameplay-Optionen
- + Schicke Adaption des Borderlands-Grafikstils
- + Zuschaltbare Hotspot-Anzeige
- + Fünf verschiedene Enden
- + Hoher Wiederpielwert
- Nur wenige Cameos
- Dürrt Free-Roam-Abschnitte
- Pop-ups beim Szenen-Wechsel
- Story mit leichtem Durchhänger im hinteren Mittelteil
- Alternativ-Outfits ziemlich uninspiriert



Dorfromantik



Genre: Aufbauspiel
Entwickler: Toukana Interactive
Hersteller: Toukana Interactive
Termin: 29. September 2022
Preis: ca. 15 Euro
USK: ab 0 Jahren

Es gibt Aufbauspiel-Nachschub aus Deutschland: Mit Dorfromantik haben vier Studenten aus Berlin ein kleines, aber feines Spiel entwickelt, das wunderbar zum Abschalten und Entspannen geeignet ist.

Von: Lukas Egner & Katharina Pache

Aus dem Mutterland der Aufbauspiele mit einem entsprechend dürstenden Publikum kommt mit Dorfromantik ein Projekt von vier Studenten aus Berlin: Die haben vor gerade einmal zwei Jahren ein kleines Indie-Studio gegründet und mit ihrem Erstlingswerk einen Early-Access-Überraschungshit gelandet, der mittlerweile viele Preise abgeräumt hat. Im Test verraten wir, was das idyllische Aufbauspiel Dorfromantik mit

hexagonalen Kärtchen kann und schauen uns die finale Release-Version an.

Das Leben auf dem Dorf: Für die einen bedeutet das eine friedliche Existenz weit entfernt vom Trubel der Großstadt. Für andere steht es für stinkende Bauernhöfe und lückenhafte Internet-Abdeckung. Egal, welcher Seite ihr angehört, Dorfromantik könnte trotzdem etwas für euch sein. Denn, anders als der Name suggeriert, ist das Spiel kein vir-

tueller Heimatroman aus Omas Bücherregal oder eine spielbare ZDF-Wohlfühlserie. Viel mehr zimmert ihr im Spiel nicht nur pittoreske Häusle zusammen, sondern eine ganze Landschaft mit grünen Wäldern, reißenden Flüssen und bis zum Horizont reichenden Weizenfeldern. Und das alles mit einer brettspielartigen Gameplay-Mechanik und einzigartig träumerischer Atmosphäre. Seit unserer Vorschau vor über eineinhalb Jahren hat sich das

Spiel nicht nur aus dem PC-Early-Access verabschiedet, sondern ist zudem auch noch für die Nintendo Switch erschienen.

Vom ersten Hexagon-Kärtchen zum Dorfältesten

Die Gameplay-Mechanik von Dorfromantik ist ebenso simpel wie genial. Sobald ihr in ein neues Spiel einsteigt, erhaltet ihr zunächst eine Menge sechseckige Kärtchen. Die werden zufällig generiert und können frei auf dem

Wenn euch einmal die Karten ausgegangen sind, heißt es „Game Over“. Aber das nächste Spiel ist nur einen Klick entfernt, die Versuchung also groß.



In die sonnigen Weizenfelder und grünen Wälder von Dorfromantik kann man sich schnell verlieben.



Hier im Bild seht ihr ein eigenes Szenario, das wir erstellt haben. Wir gaben uns einfach mal 500 Kärtchen, mit denen wir nach Lust und Laune bauen.



Aller Anfang ist ein Hexagon: Zu Beginn habt ihr noch sehr viele Kärtchen, wenn ihr aber nicht genug Missionen erfüllt, werden es schnell weniger.

„Spielfeld“ gelegt werden. Im Laufe des Spiels geht es darum, diese Kärtchen so zu platzieren, dass ihr möglichst viele Punkte erhaltet und Missionen abschließt, um neue Kärtchen zu erhalten. Die braucht ihr auch, denn ihr habt nur eine begrenzte Anzahl davon. Wenn ihr ein Fluss-Kärtchen neben ein weiteres Fluss-Kärtchen legt, bekommt ihr mehr Punkte, als wenn ihr es neben ein Wald-feld legt. Gleiches mit gleichem verträgt sich eben!

Das grundlegende Spielprinzip erinnert nicht ohne Grund an Brettspiele: Die Entwickler von Dorfromantik ließen sich vom Klassiker Carcassonne inspirieren und bringen in den nächsten Monaten sogar eine Umsetzung ihres Videospiels in physischer Form heraus. Genau wie ein Brettspiel fühlt sich Dorfromantik letztlich auch an: langsam, aber nicht

langweilig. Durchdacht, aber trotzdem simpel und für jeden verständlich. Idyllisch, aber nicht krampfhaft süß.

Friedliche, entspannende Aufbau-Simulation

Dorfkinder kennen bestimmt die Klänge, die man in der Provinz so hört: friedliches Vogelgezwitscher, muhende Kühe, zirpende Grillen und plätschernde Flüsse. Das ist der Soundtrack auf dem Land. Dorfromantik setzt auf genau diese „Musik“ und erschafft so eine Atmosphäre, die euch direkt in die Spielwelt versetzt. Zusammen mit dem entspannten Gameplay, das euch weder mit Zeitdruck noch mit anderweitigen Schwierigkeiten konfrontiert, kann man Dorfromantik ohne Wenn und Aber als perfektes Zen-Spiel bezeichnen. Wo sich andere Spiele ständig mit ihrem Schwie-

rigkeitsgrad übertreffen wollen oder Spieler in hektische Kämpfe schicken, stellt Dorfromantik das genaue Gegenteil dar. Hier geht es einzig darum, Spaß zu haben und entspannt zu sein, beziehungsweise zu werden.

Wie romantisch

Dorfromantik holt also ein jahrhundertealtes Spielprinzip aus der Mottenkiste: Ihr legt Kärtchen in der richtigen Reihung und neben passende andere Kärtchen. Das erinnert an „Siedler von Catan“ und kann für den ein oder anderen durchaus unterfordernd sein. Eine Langzeitmotivation war im Test nicht zu erkennen. Das Spielprinzip lässt kaum Tiefe zu und ist eher für die U-Bahn-Fahrt zur Arbeit oder die schnelle Runde zwischendurch geeignet. Auch die Grafik des Spiels ist einfach gehalten, genauso wie

das Spielprinzip. Aber einfach heißt nicht automatisch schlecht, Dorfromantik hat definitiv Stil! Es ist herzallerliebste, der kleinen Eisenbahn durch die Landschaft zu folgen, die man gerade selbst gebaut hat. Zwar ist der typische Wuselfaktor à la Siedler oder Anno nicht vorhanden, trotzdem macht es Spaß, durch die Wälder, Dörfer und Weizenfelder zu streifen.

Sandbox, Herausforderung und Szenarien

Neben dem klassischen Herausforderungs-Modus, in dem ihr eine begrenzte Zahl an Kärtchen zur Verfügung habt und immer darauf achten müsst, diese wenigen Karten an die richtigen Stellen zu legen, gibt es weitere Modi in Dorfromantik.

Im Sandbox-Modus lasst ihr eurer Kreativität freien Lauf und baut mit so vielen Kärtchen wie



In der Brettspiel-Atmosphäre von Dorfromantik kann man sich schnell verlieren. Dieser ganz eigene Charme zeichnet das Spiel aus.

Wenn euch der Hexagon-Sog erst einmal erwischt hat, vergehen in Dorffromantik schnell einige Stunden.



ihr wollt eine Miniatur-Landschaft. Dieser Modus hat allerdings einige kleinere Probleme: So habt ihr zwar theoretisch die Auswahl aus allen Kärtchen, die es im Spiel gibt.

Allerdings gestaltet sich die Platzierung fummelig. Wenn ihr etwa eine ganz bestimmte Karte setzen wollt, nervt es, erstmal ewig durch das Kartenmenü zu navigieren, bis man die richtige gefunden hat. Ein einfaches Du-

plizieren der Felder ist nicht möglich. Des Weiteren bietet Dorffromantik einen schwierigen Modus, der, nun ja, schwieriger ist als der normale Modus: Ihr habt weniger Karten, bekommt anspruchsvollere Missionen und nicht so viele Belohnungen wie sonst. Ein Modus, der gut funktioniert, aber nichts Neues bietet. Lobenswert ist, dass die Entwickler einen Szenario-Modus implementiert haben, in dem nicht nur vorgefer-

tigte Szenarien spielbar sind, sondern in dem ihr auch eigene erstellen könnt. Ihr wählt dort etwa, wie viele Wald-Kärtchen verfügbar sein sollen oder welchen Seed das Spiel benutzen soll.

Jeden Monat widmet ihr euch im monatlichen Modus zudem neuen Problemstellungen, die zumindest etwas Abwechslung in das doch manchmal eintönige Gameplay bringen. Aber egal, welcher Modus: Dorffromantik

macht eine Zeit lang richtig Spaß und vermag es, euch in einen regelrechten Hexagon-Sog zu ziehen. Das altbewährte „Nur noch eine Runde“-Prinzip, wie man es aus Civilization kennt, funktioniert eben auch wunderbar mit „Nur noch eine Karte“. Und wenn ihr mal wieder einen Game-Over-Bildschirm anstarrt, ist es verlockend, direkt noch eine Partie zu starten, um den Highscore zu knacken.



In Dorffromantik legt ihr Kärtchen so, dass sie zusammen passen und möglichst viele Punkte bringen. Das klappt mal mehr und mal weniger gut.

Durch seine Gameplay-Mechanik erinnert Dorffromantik nicht ohne Grund an Brettspielklassiker wie Carcassonne.



Das bietet Dorffromantik – und das nicht

Wenn man die Beschreibung von Dorffromantik in diversen Stores liest, fällt auf, dass stets explizit darauf hingewiesen wird, was Dorffromantik nicht bietet. Das ist insofern interessant, da Entwickler üblicherweise lieber angeben, was man in ihren Spielen alles machen kann und warum man unbedingt zugreifen sollte, gerne auch mit völlig übertriebenen Ver-

gleichen. Der Text zu Dorffromantik zeigt dagegen ehrlich auf, welchen Erwartungen Dorffromantik gerecht wird – und welchen nicht.

So steht da etwa, dass das Spiel keine 4X-Strategie ist und welche Features definitiv nicht implementiert werden. Mit einem Multiplayer-Modus oder Ressourcenmanagement sollten Spieler nicht rechnen, auch in Zukunft. Macht aber nichts, denn was Dorffromantik zu bieten hat, ist alles

andere als schlecht! Denn ihr bekommt hier, wie bereits erwähnt, ein entspannendes, wunderbar inszeniertes virtuelles Brettspiel, das genau weiß, was es sein will. Und das macht es wirklich außerordentlich gut.

Dorffromantik erschien final am 29. September 2022 für den PC und die Nintendo Switch und war bereits seit Ende April 2021 auf dem PC im Early Access erhältlich.

MEINE MEINUNG

Lukas Egner



Auf die Plätze, fertig, Häusle bauen!

Als ich die ersten Screenshots zu Dorffromantik gesehen habe, dachte ich nicht, dass mich dieses Spiel so fesseln würde. Der Stil ist gewöhnungsbedürftig, passt aber hervorragend zur Stimmung. Und das Gameplay aus Kartenlegen, Quests abräumen und dem Aufbau wunderschöner Miniatur-Landschaften (nicht nur Dörfer!) zog mich für viele Stunden in seinen Bann. Obwohl das Gameplay nicht wirklich tiefgreifend ist und sich an zahlreichen Brettspiel-Klassikern orientiert, sorgen die Highscore-Jagd und die zufällig generierten Kärtchen für eine gewisse Abwechslung und Wiederspielwert dazu. Aber ich kann mir vorstellen, dass das für viele nicht genug Langzeitmotivation darstellt. Die unterschiedlichen Spielmodi sind mal mehr und mal weniger gut ausgefeilt, gerade die Steuerung im Kreativmodus ist gewöhnungsbedürftig. Dorffromantik entführt euch dennoch für Dutzende Stunden in ein Zen-artiges Aufbauspiel aus deutschem Hause. Für alle, denen nicht genug rote Fässer explodieren können, dürfte das Spiel deshalb nichts sein. Jeder, der mal eine Auszeit vom Alltagsstress braucht, bekommt hier aber die perfekte Städte-pardon – Dorfaufbausimulation.

PRO UND CONTRA

- Simples, aber geniales Spielprinzip
- Stilsichere Grafik
- Entspanntes Gameplay ohne jeglichen Druck
- Motivierende Quests und Highscore-Jagden
- „Nur noch ein Kärtchen“
- Viele unterschiedliche Spielmodi, ...
- ❌ ... die aber den Mangel an dauerhafter Abwechslung und Langzeitmotivation nicht kaschieren können
- ❌ Kreativ-Modus mit fragwürdiger, ziemlich nerviger Steuerung

WERTUNG
8

Hier haben wir versucht, mit den Werkzeugen, die uns das Spiel an die Hand gibt, England nachzubauen. Hat nicht ganz geklappt.





Revolution oder Untergang? In Paradox' Grand-Strategy-Game Victoria 3 seid ihr Herrscher eurer Nation und leitet sie durch 100 Jahre Geschichte. Wie viel Spaß das macht und ob Victoria 3 mehr ist als nur biedere Zahlenschubserie – das erfahrt ihr im Test!

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

Stellt euch folgendes Szenario vor: Es ist das Jahr 1836 und ihr erhaltet die Kontrolle über eine beliebige Nation auf dem Globus. Ihr seid nicht der König oder ein anderer hochrangiger Würdenträger. Ihr zieht im Hintergrund die Fäden und prägt mit euren Entscheidungen Wirtschaft, Gesellschaft und Diplomatie. Genau das ist die Prä-

missie hinter Victoria 3, des neuen Globalstrategiespiels von Paradox Development. Die vor euch liegenden Aufgaben könnten also kaum größer sein, schließlich habt ihr 100 virtuelle Jahre Zeit, um eurer Nation den Stempel aufzudrücken. Wie ihr dabei vorgeht, bleibt ganz euch überlassen: Seid ihr aggressive Imperialisten und überfallt Nachbarstaaten, baut ihr euren

Staat zur internationalen Wirtschaftsmacht aus, oder verwandelt ihr es in ein Paradies für Freigeister und Intellektuelle? Das am 25. Oktober 2022 für den PC erschienene Victoria 3 gibt euch dafür alle Werkzeuge an die Hand.

Viele Hürden zum Einstieg

Global- oder auch Grand-Strategy-Games beziehen ihren Reiz

aus der Vielzahl an Möglichkeiten und aus der Komplexität, die ein solches Szenario mit sich bringt. Die größte Aufgabe besteht bei einem derartigen Spiel darin, den Nutzern Funktionen nahezubringen und zu erklären, um damit das Gefühl der Überforderung zu minimieren. Victoria 3 gelingt das nur zum Teil. Wir würden lügen, würden wir behaupten, wir wären gleich bei der ersten Partie fehler- und sorgenfrei durch 100 Jahre Geschichte gerauscht. Nein, wir sind pleitegegangen – und das sogar im Tutorial.

Paradox bemüht sich redlich, alle notwendigen Informationen zu liefern und so etwas wie Übersichtlichkeit inmitten von Zahlenkolonnen und Fachausdrücken zu schaffen. In der Einführung nimmt euch das Spiel daher auch stärker an die Hand und geht bestimmte Aufgaben wie etwa das Erweitern eurer Industrie Schritt für Schritt mit euch durch. Andere Ziele wie etwa das Erhöhen des Bruttoinlandsprodukts müsst ihr anhand einiger Erklärtexte selbst bewältigen.

Hier entsteht bereits die erste Hürde: Wollt ihr in Victoria 3 bestehen, müsst ihr euch durch Unmengen von Bildschirmtexten arbeiten.





Bei Unklarheiten schickt euch das Spiel von einem Kasten zum nächsten; selbst im Tutorial sind die Vorgaben nicht immer absolut eindeutig. In den ersten Stunden bleiben daher viele Fragen offen und es dauert, bis ihr die Zusammenhänge verstehen und nachvollziehen werdet.

Zwischen Übersichtlichkeit und Informationsflut

Nach dem Tutorial widmet ihr euch entweder dem freien Spiel oder sucht euch eine von drei Hauptmissionen aus: Wirtschaftliche Vorherrschaft, Hegemon (also Alleinherrschaft) oder egalitäre Gesellschaft. Wählt ihr ein übergeordnetes Ziel, erhaltet ihr immer wieder Aufgaben auf dem Weg dahin. So hangelt ihr euch von einem Punkt zum nächsten und tappt nicht im Dunkeln.

Das wiederum erleichtert das Verständnis, auch wenn der Lösungsweg speziell beim „Durchdrü-

cken“ bestimmter erforderlicher Gesetze alles andere als simpel ist. Sehr schön: Ihr bestimmt in den Optionen auch Parameter wie das Verhalten der Computer-Staatsoberhäupter euch gegenüber. Wer eine besondere Herausforderung sucht, wählt den Ironman-Modus: Hier kann man weder das Land wechseln noch in den Beobachtermodus springen oder alte Spielstände laden.

Die Wahl der eigenen Nation ist gerade zu Beginn entscheidend. Jedes Land bringt unterschiedliche Bedingungen in Bereichen wie Wirtschaft oder Gesellschaft mit. Ebenfalls wichtig: Auch historische Personen oder Ereignisse wie etwa die Deutsche Revolution von 1848/49 spielen in Victoria 3 eine Rolle und wollen entsprechend gehandhabt werden.

Die Bedienoberfläche selbst gestaltet sich dabei durchaus an-

sehnlich: Die stufenlose Karte offenbart in der Nahaufnahme hübsche Details wie umherfahrende Züge und kleinere Konflikte. Zoomt ihr heraus, erkennt ihr dagegen in größeren Nationen die einzelnen Provinzen und könnt diese anwählen. Fahrt ihr komplett raus, seht ihr schließlich euren Schreibtisch mitsamt Karte – eine schöne Idee.

Die wichtigsten Währungen packt Victoria 3 dabei ins linke obere Bildschirmfeld. Hier findet ihr etwa euren aktuellen Etat sowie die zur Verfügung stehenden Punkte in den Bereichen Bürokratie, Autorität und Einfluss. Diese drei Faktoren bestimmen schlussendlich viele der fortgeschrittenen Möglichkeiten, mit denen ihr Einfluss auf die Innen- und Außenpolitik nehmt. Als besonders nützlich erweist sich die daneben befindliche Warnleuchte, die euch etwa auf inaktive Handelsrouten oder ande-

re Probleme hinweist. Mit der Zeit werdet ihr diese Funktion sehr zu schätzen wissen, da ihr Augen und Ohren nicht überall haben könnt.

Auch hier gilt: Paradox probiert viel, um Victoria 3 überschaubar zu gestalten. Dabei kollidieren aber auch gerne Funktionen miteinander. Gerade, wenn ihr die Zeit per Tastendruck vorspult, stapeln und überlappen sich die Aufgaben und Entscheidungen. Am unteren rechten Bildschirmrand türmen sich die Nachrichten förmlich auf und wer nicht aufpasst, dem gehen bestimmte Informationen allzu schnell durch die Lappen. Hier wären automatische Zeitstopps sicherlich besser gewesen.

Das Leben als Staatsoberhaupt

Aber was macht man in Victoria 3 denn jetzt eigentlich? Schließlich dauert eine Partie je nach Spieltempo gerne zwischen 20 und 40 Stun-



Fehlerfrei war Victoria 3 im Test leider noch nicht. Dieses Gesetz benötigte über zehn Millionen Tage – also rund 27.000 Jahre –, bis es endlich beschlossen ist. Die armen Kinder müssen also noch lange arbeiten.

Im Verlauf des Spiels werdet ihr immer wieder mit Aussagen oder Ereignissen konfrontiert und müsst auf diese reagieren. Diese Entscheidungen nehmen oft Einfluss auf die Interessengruppen und Parteien.

den. Einen wichtigen Tipp gibt das Spiel im Tutorial: Nicht kleckern, sondern klotzen! Einen Großteil der Zeit seid ihr mit dem Optimieren der Wirtschaft beschäftigt.

Ohne Geld läuft schließlich nichts. Jede Provinz besitzt Einrichtungen in den Kategorien Stadtgebäude, Ressourcen, Landwirtschaft und Entwicklung. So erweitert ihr beispielsweise eure Industrie und passt mit technischen Errungenschaften die Produktionsmethoden an. Darüber hinaus kümmert ihr euch um den Handel und legt Routen für den Import und Export fest. Diese in vielen Spielen sehr überladene Funktion ist in Victoria 3 erstaunlich simpel und über wenige Klicks zu bedienen.

Die am unteren Bildschirmrand platzierten Linsen dienen in diesem Fall als Abkürzung, um Aufgaben in der Produktion, Politik, Diplomatie, Militär und Handel schnell zu erreichen. In der Produktion etwa findet ihr eine Übersicht über Gebäude in den Bereichen Landwirtschaft, Ressourcen und Industrie sowie ihre Wirtschaftlichkeit und den möglichen Ertrag, den eine Erweiterung mit sich bringt.

Daher müsst ihr euch nicht durch alle Regionen klicken, sondern erledigt bestimmte Dinge „wie am Fließband“. Alternativ könnt ihr diese Abläufe auch automatisieren, was im Test jedoch rasch zu finanziellen Problemen führte. Das Nachrüsten mit erforschten Technologien und das langsame Aufrüsten der Möglichkeiten sind dagegen Teil des Micromanagements und können den Unterschied ausmachen.

Die Forschung läuft im Hintergrund über den in Produktion, Militär und Gesellschaft unterteilten Technikbaum ab. Dafür notwendige Innovationswerte sammelt ihr an Universitäten. Je mehr mit Wissen gearbeitet wird, desto schneller schreitet auch die Forschung voran. Wer sich hier also clever anstellt, kann sich gegen-



Nach der Vorbereitungsphase tritt dieser Krieg in die offene Konfrontation ein. Frankreich versucht, das belgische Wallonien zu erobern, die Verteidiger wiederum haben sich mit Großbritannien, den Niederlanden und Preußen Verstärkung an die Seite geholt.

über anderen Nationen schnell den Vorteil verschaffen und etwa mit Verbrennungsmotoren oder Ölturbinen protzen.

Diplomatie und Strategie

Doch bei allem Fortschritt müsst ihr auch euer Volk, die sogenannten Pops und ihre Interessenvertreter beziehungsweise Parteien, im Blick behalten. Ihr Leben beeinflusst ihr maßgeblich durch Gesetze und auch das Bilden der Regierung. Das heißt im Klartext: Entscheidungen werden nie von jedermann positiv aufgenommen.

Im schlimmsten Fall können Gesetze oder Missstände wie Krieg oder Hunger sogar Gruppen radikalisierten. Daraus resultieren schließlich Unruhen oder Revolutionen, die zu einem neuen Machtgefüge führen können. Um dem entgegenzuwirken, gibt es verschiedene Möglichkeiten. So stärkt ihr Interessenvertreter beziehungsweise Parteien mithilfe von Einfluss-Punkten und bessert dadurch ihre Laune. Unruhen könnt ihr aber auch einfach per Erlass „brutal niederschlagen“.

Erlasse sind ohnehin ausgesprochen nützlich. Nicht nur, um den gemeinen Despoten raushängen zu lassen, sondern vor allem, um bestimmte Bereiche zu fördern oder zu kontrollieren. Das Schöne an Victoria 3 ist nämlich, dass es für nahezu alle Probleme eine Lösung gibt – man muss sie nur kennen!

Das zeigt sich auch sehr schnell bei der Diplomatie. Die Interaktion mit anderen Staaten ist im fortschreitenden Verlauf unumgänglich. Egal, ob Kolonien in Afrika aneinanderstoßen oder ihr probiert, euer Gebiet durch Krieg oder eben Bündnisse zu erweitern. Auch hier gilt: Die Übersicht ist nicht immer optimal. Oftmals muss man Informationen wie etwa die Dauer von Friedensverträgen oder die Art des Bündnisses suchen. Auch kommen bestimmte Anfragen wie die Bitte um Handelsverträge manchmal aus dem Nichts. Hier hätten wir uns mehr Interaktivität und auch Persönlichkeit gewünscht. Beispielsweise tauchen zwar die Würdenträger anderer Nationen auf, jedoch ohne Sprachausgabe oder Animatio-

nen. Da wäre mehr drin gewesen. Gleiches gilt auch für die Konflikte, die ihr via Diplomatiespiel anzettelt. In Kriegen sprechen nicht sofort die Waffen, vielmehr habt ihr die Chance, Verbündete auf eure Seite zu ziehen und Bedingungen beziehungsweise Forderungen zu stellen. Die Kämpfe an sich verlaufen unspektakulär: Im Prinzip mobilisiert ihr Truppen und schickt sie an die Front. Auf der Karte wiederum seht ihr, wie Kanonen feuern und Rauch aufsteigt. Den Gefechtsverlauf allerdings erkennt ihr in erster Linie an einigen Zahlen und Balken.

Noch nicht fehlerfrei

Die Nachvollziehbarkeit von Aktion und Reaktion ist bei einem Spiel wie Victoria 3 entscheidend. Paradox gibt sich redlich Mühe, euch auf Konsequenzen vorzubereiten. Wollt ihr etwa einem anderen Staat den Krieg erklären, zeigt das Spiel an, welche anderen Nationen sich in den Konflikt einmischen könnten und wie sich euer Ruf dadurch verändert. Wollt ihr dagegen eure Industrie oder andere Bereiche



In der konstitutionellen Monarchie Frankreichs setzt ihr nach den Wahlen die Regierung zusammen. Besonders wichtig ist hier ein solider Legitimitätswert, damit sich die Bürger auch repräsentiert fühlen.



Im Nachbarland Schweiz tobt ein Bauernaufstand. Zum Start von Konflikten könnt ihr euch entscheiden, auf welcher Seite ihr eingreift oder ob ihr neutral bleibt.



erweitern, signalisieren rote oder grüne Zahlen sehr eindringlich, wie sich diese Entscheidung auf euren Haushalt niederschlägt.

Nach einer gewissen Einarbeitung funktioniert das System über weite Strecken gut, auch wenn gelegentlich Fragen auf den ersten Blick offenbleiben. Beispielsweise wollten wir unsere Lebensmittelproduktion auf Konserven umstellen. Das wiederum kostete unfassbar viel Geld und wäre deshalb nicht wirtschaftlich gewesen. Bei genauerem Hinschauen fiel dann auf, dass Metall zu diesem Zeitpunkt sehr rar und damit teuer war. Derartige Zusam-

menhänge stellt Victoria 3 zwar dar, jedoch sind diese oft im „Kleingedruckten“ versteckt.

Ganz fehlerfrei war Victoria 3 in der vorliegenden Testversion auch noch nicht. Im Test dauerte etwa das Absegnen eines neuen Gesetzes gleich mehrere zehntausend Tage. Wir mussten den Vorschlag abbrechen, damit er nicht das komplette System blockierte. An anderer Stelle eroberten wir einen Teil eines Nachbarlandes, nur um herauszufinden, dass danach die übrigen Staaten plötzlich „herzlich“ auf uns zu sprechen waren. Wieso dies trotz unseres Angriffs

zustande kam, ist bis heute ungeklärt. Hinzu kommen Patzer bei der Darstellung von Textfeldern oder aufpoppenden Info-Kästen. Diese überlappen andere Informationen und schaden somit der Übersichtlichkeit. In bestimmten Zoom-Stufen kämpften wir außerdem mit flimmernden Anzeigen und anderen Grafikproblemchen.

Soll heißen: Victoria 3 ist zwar problemlos spielbar und macht dabei auch viel Spaß. Stellt euch aber trotzdem darauf ein, dass ihr zumindest kurz nach dem Launch des Spiels noch über einige Kinderkrankheiten stolpern werdet. Das ist bei Titeln dieses Genres nicht unüblich. Im Falle von Victoria 3 beeinflussten diese Probleme den Spielspaß glücklicherweise nur geringfügig.

Victoria 3 ist seit dem 25. Oktober 2022 erhältlich. Wie für das Globalstrategie-Genre nicht unüblich, ist der Titel exklusiv für den PC zu haben, Besitzer von PS5 und PS4, Xbox Series und Xbox One oder der Nintendo Switch schauen zum derzeitigen Zeitpunkt leider in die Röhre.



Jede Provinz besitzt Gebäude in vier verschiedenen Kategorien. Diese könnt ihr ausbauen. Die Regierungsverwaltung kostet viel, jedoch benötigt ihr sie zum Aufbau von Bürokratiepunkten.



Was für ein Durcheinander: Frankreich greift Belgien an und Preußen tritt mit in den Konflikt ein. Krieg reißt automatisch die Wirtschaft in die Krise und verändert Beziehungen zwischen Staaten massiv.

MEINE MEINUNG

Olaf Bleich

Globalstrategie-Liebe auf den zweiten oder dritten Blick ...



Die ersten Stunden mit Victoria 3 fühlen sich an wie Nachhilfeunterricht im Leistungskurs Geschichte. Ich habe mehr als einen Staat in den Bankrott getrieben, ehe ich wirklich warm mit dem Globalstrategiespiel geworden bin. Dann aber hat mich der Taktik-Brocken gedanklich noch verfolgt, wenn der PC schon längst aus war. Ein gutes Zeichen! Victoria 3 wird nicht jedem gefallen und will es auch gar nicht. Vielmehr richtet es sich an Liebhaber komplexer Abläufe, die nicht an der Hand genommen werden wollen, sondern gerne die Konsequenzen ihrer eigenen Handlungen zu spüren bekommen. Und hier liegt auch das größte Problem des Spiels: Nicht immer ist absolut klar, wieso bestimmte Dinge passieren. Die Lesbarkeit der Geschehnisse ist nicht immer unmittelbar gegeben – und das nagt oftmals am Spielspaß. Nichtsdestotrotz ist Victoria 3 ein sehr gutes Globalstrategiespiel, das dank hoher Komplexität und der Vielzahl an Nationen und Variablen einen enormen Wiederspielwert bietet.

PRO UND CONTRA

- Sich stetig verändernde Spielwelt
- Schöne Zoom-Funktion der Karte
- Entscheidungen haben oft unmittelbare Auswirkungen
- Umfangreiche Forschungsoptionen
- Historische Ereignisse und Persönlichkeiten nehmen Einfluss auf das Spiel
- Enormer Wiederspielwert dank vieler Nationen
- Diplomatiespiele bringen viele Möglichkeiten mit ...
- ❌ ... sind aber schwer zu lesen
- ❌ Extrem textlastig
- ❌ Sehr viele, sich teils überlappende Informationen
- ❌ Nachvollziehbarkeit bestimmter Konsequenzen und Entwicklungen nicht immer gegeben
- ❌ Viele kleinere und größere (Grafik-)Bugs

WERTUNG 8

DER EINKAUFSFÜHRER

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

Rollenspiele

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



Assassin's Creed: Origins

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

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

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

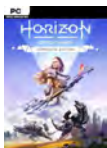
Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

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

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



Horizon: Zero Dawn

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

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

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

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

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

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

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

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

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

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

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

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



Pillars of Eternity 2: Deadfire

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

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

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

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GOTY Edition

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

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



Disco Elysium

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

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

Ego-Shooter (Einzelspieler)

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



BioShock & BioShock Infinite

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

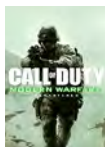
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

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

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



CoD: Modern Warfare Remastered

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

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



Doom Eternal

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

Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

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

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

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

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

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



Battlefield 1

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

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

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

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

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

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

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

Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

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

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

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

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielererfolg. 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 Mehrspielererfolg. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

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

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

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

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

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

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



Total War: Warhammer 3

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

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2

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

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

Rennspiele

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



Dirt Rally

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

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

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

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts

Adventures

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



Deponia: The Complete Journey

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

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

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

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

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

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

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

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

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

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

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

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games



Forza Motorsport 7

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

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Xbox Games



Forza Horizon 5

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

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Xbox Games



Project Cars 2

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

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Online-Rollenspiele

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



Final Fantasy 14: Complete Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

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

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncssoft



World of Warcraft

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

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

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

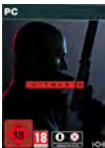
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Xbox Games



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 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederaufleben zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

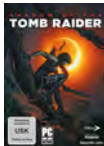
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extrim 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

Special Interest

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



Inside

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

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



It Takes Two

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

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Hades

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

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

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

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Streets of Rage 4

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

Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

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

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft

SO TESTEN WIR



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



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

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.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.

**FREUNDE WERBEN.
UND BELOHNT WERDEN.**

PC-SPIEL KOSTENLOS ALS KEY!

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



1

SPIEL AUSSUCHEN

➤ pcgames.de/gamesplanet

2

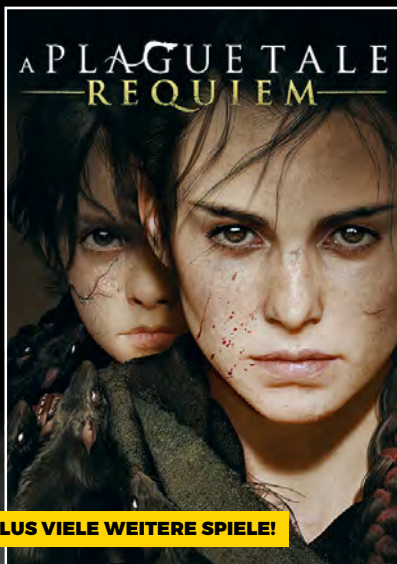
ABO BESTELLEN

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

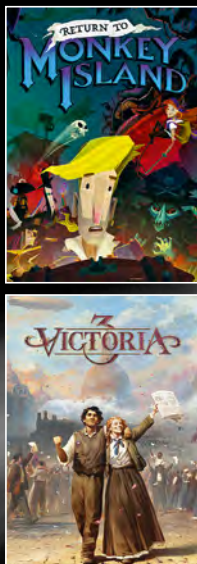
3

KEY EINLÖSEN

➤ bei Gamesplanet



PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

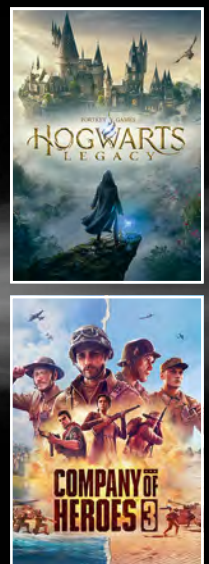


➤ **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO



PLUS VIELE WEITERE SPIELE!



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

PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:

➤ MEGA PREISVORTEILE

➤ FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK

➤ KEINE AUSGABE VERPASSEN

➤ KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST

➤ BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG
SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!



Overwatch 2

Ein neuer Fokus

Bereits vor Release haben wir Overwatch 2 im Early-Access gespielt. In unserem Bericht geht es um die neuen Helden, den Battlepass und wie Blizzard den Fokus weg von Veteranen auf Neueinsteiger verschiebt.

Von: Antonia Dreßler



Neue Helden sind erstmal nur über den Battlepass erhältlich und können dort gespielt werden.

Skins lassen sich ohne den Einsatz von Echtgeld nur über sehr langen Zeitraum erspielen.

SOJOURN

GLOIN 1910

FILTERN	
SKINS 0/0	KLASSISCH
SIEGERPOSEN 0/0	HEROISCH
EMOTES 0/0	HEROISCH
HIGHLIGHT-INTROS 0/0	HEROISCH
SPRAYS 37/291	LOGO
SPRÜCHE 0/0	JETZT WIRD'S ERNST
WAFFEN 0/0	STANDARD



HELDENINFORMATIONEN

- AL EXEERB spielt sich als Sojourn (Vorderboden, 70%)
- AL EXEERB spielt sich als Sojourn (Vorderboden, 70%)

F1 HELDENINFORMATIONEN

ESC ZURÜCK

Am 04. Oktober war es so weit, ein brandneuer Free2Play-Titel tauchte in Spielebibliotheken auf. Na gut: So richtig neu fühlt sich Overwatch 2 nicht an, aber der Nachfolger des beliebten Hero-Shooters macht trotzdem einiges anders – vornehmlich die Monetarisierung wurde überarbeitet. Mit dem zweiten Teil wechselt Blizzard die Spielstruktur von Vollpreistitel hin zu einem Free2Play-Modell. Hinter dem Spielnamen steht ab Release zwar eine „2“, am Ende des Tages fühlt sich das Ganze aber an wie eine 1.5. Neben der neuen Art, Einnahmen zu generieren und einer Umstellung auf ein Saison-System hat sich am Gameplay erst einmal nichts geändert. Das sollte dem Spielspaß aber keinen Abbruch tun, immerhin war der Vorgänger ja auch ein Erfolg.

Vor allem zu Anfang verzeichnete Blizzard mit der neuen IP immensen Spielerzulauf. 38 Millionen monatliche Spieler waren es im ersten Quartal von 2018. Von Dauer war dieser Erfolg aber nicht. Vier Jahre später, im ersten Quartal 2022, blickte Overwatch nur noch auf eine aktive Spielerzahl von 22 Millionen monatlich aktiven Nutzern, ein Rückgang von 42 Prozent. Die Zahlen klingen auf den ersten Blick verheerend, damit ist der Shooter aber trotzdem noch weit weg von toten Lobbys und verwaisten Spielwelten vergleichbarer Spiele. Und was hat das nun mit Overwatch 2 zu tun?

Viele Gegenstände erhält man im Battlepass nur, wenn man Geld für den Premium-Pass ausgibt.



Das Anerkennungssystem aus dem ersten Teil besteht weiterhin in abgespeckter Variante.



Overwatch 2 fühlt sich weitestgehend wie sein Vorgänger an, ist aber sehr viel einsteigerfreundlicher.

Wachsende Spielerzahlen

Die Aussicht auf einen zweiten Teil lockte Spieler aus ihren Löchern, im zweiten Quartal dieses Jahres verzeichnete Overwatch schon wieder 27 Millionen Spieler, also fünf Millionen mehr als drei Monate zuvor. Die Statistiken geben Blizzard mit dem Release einer Fortsetzung also recht, auch uns hat die Aussicht auf einen neuen Teil neugierig gemacht.

Ein neues Overwatch ist für alle, die den Hypetrain beim ersten Titel verpasst haben, die perfekte Gelegenheit, um aufzuspringen und endlich mitreden zu können. Unter diesem Gesichtspunkt schauen wir

uns den Titel nun an: Was bietet Overwatch 2 für Neueinsteiger? In unserem Artikel bieten wir einen ersten Eindruck der neuen Helden mit besonderem Augenmerk auf dem Monetarisierungssystem.

Aller Anfang ist langsam

Für alle Overwatch-Veteranen geben wir zunächst einmal Entwarnung: Die erspielten Inhalte aus dem ersten Teil gehen nicht verloren. Alle kosmetischen Gegenstände werden in das Free2Play-Spiel Overwatch 2 migriert. Zudem bekommen Spieler des ersten Teils Zugriff auf alle drei neuen Helden. In zukünftigen

Saisons läuft das anders ab, aber dazu kommen wir später.

Für Neueinsteiger sieht die Welt anders aus. Sie haben erst mal nur Zugriff auf eine stark eingegrenzte Heldenauswahl und dürfen dementsprechend nicht alle Inhalte aus dem ersten Teil spielen. Keine Sorge, das hat nichts mit Monetarisierung zu tun und die Originalhelden können nicht via Mikrotransaktion freigeschaltet werden.

Stattdessen bekommt man alle paar Matches weitere Helden zur Verfügung gestellt, wie wir uns von Blizzard haben bestätigen lassen. Laut eines Blogposts des Publishers soll so ein einfacher Einstieg

gelingen, der niemanden überfordert. Auch den Chat und gewertete Spielmodi schaltet man erst frei, sobald man einige Runden hinter sich gebracht hat. Einerseits will Blizzard Overwatch 2 also anfängerfreundlich machen, andererseits verhindern, dass Neulinge die ranked matches fluten und für eingefleischte Profis das Spielerlebnis zerstören. Blizzard versucht einen Spagat, der bereits anderen kompetitiven Online-Shooter-Platzhirschen nicht gelingt.

So entbrennt jedes Jahr bei Call of Duty eine Diskussion darum, dass der Titel zu sehr auf Gelegenheitsspieler gemünzt sei – ein Vorwurf, der von der Gegenseite wiederum vehementement dementiert wird. Sich auf eine Zielgruppe zu konzentrieren, wäre vielleicht der bessere Schritt. Aber kein Publisher will seine Stammuser vergraulen und neue Spieler müssen angesichts sinkender Zahlen trotzdem her.

Auf welche Gruppe Blizzard aktuell seinen Fokus legt, wird klar, wenn man sich die weiteren Features für Neueinsteiger ansieht. Ein brandneues Ping-System soll den Sprachchat für alle obsolet machen, die auf direkten Austausch verzichten möchten. Das ist zwar keine bahnbrechende Neuerung für Online-Spiele, setzt aber ein klares Zeichen, wer die Hauptzielgruppe ist. Nicht mehr die Veteranen und Liga-Spieler, sondern die breite Masse an Gelegenheitsspielern, die

Es gibt weiterhin die Rollen Unterstützung, Tank und Angreifer, Kiriko zählt zur ersten Kategorie.





Kiriko hat wie andere neue Helden eine ebenso detaillierte Originstory wie die Originalfiguren.

nach dem Feierabend keine Lust auf großen Austausch mit Randoms in der Online-Lobby haben. Da passt auch die Umstellung auf ein Free2Play-System. Ohne Hemmschwelle, erst mal Geld hinlegen zu müssen, wird es voraussichtlich viele neue Nutzer geben. Die möchte Blizzard erst mal bedienen und vor Langzeitspielern abschirmen.

Seid lieb zueinander

Mit Blick auf die neuen Spieler und Gelegenheitszocker setzen die Overwatch-Macher einige Hebel in Bewegung, damit sich keiner auf den Schlipps getreten fühlt. So gibt es keine Levels mehr wie noch im Vorgänger, wo der Rang prominent vor Spielstart neben dem Namen angezeigt wurde. Stattdessen wird der Fortschritt mit Bannern und Visitenkarten ausgewiesen. Blizzard will so verhindern, dass Spieler mit wenig Erfahrung vorverurteilt und in Matches unfair behandelt werden.

Aus ähnlichen Gründen gibt es keinen Sprachchat mehr innerhalb der Menüs. Das Verhalten der Spieler muss außerhalb der Matches wohl unerfreulich gewesen sein, denn Blizzard begründet diesen Schritt folgendermaßen: „Wir entfernen den allgemeinen Chat der Spielmenüs aus dem Spiel, da wir in diesem Bereich häufiger störendes Verhalten feststellen konnten“.

Eine Rüge an die eigene Community kommt nie gut an. Der Schritt, eine sichere Umgebung zu



Sojourn ist als Angreifer-Charakter eine der neuen spielbaren Helden in Overwatch 2.





Neue Karten und der neue Modus Schub verschleiern nicht, dass sich am Gameplay nicht viel geändert hat.

schaffen, in der auch neue Spieler Spaß haben, ist aber nicht falsch. Das Anerkennungssystem aus dem ersten Teil wurde zu ebendiesem Zwecke eingeführt und soll auch in modifizierter Form weiter bestehen.

Nach einem Match kann man seinen Teamkameraden Anerkennung geben, die dadurch bis zu fünf Anerkennungsstufen erhalten und damit Battlepass-Punkte. Zuvor konnte man Anerkennung in drei Kategorien verteilen, nun gibt es nur noch eine Art von Anerkennung. Das System wirkt dadurch aufgeräumter, inwiefern es zu einer positiveren Erfahrung im Vergleich zum Vorgänger beiträgt, haben wir selbst nicht so ganz verstanden. Die Änderungen könnten einige vor

den Kopf stoßen. Wer vorher schon dabei war, wird dem Spiel aber voraussichtlich nicht den Rücken kehren, so vermutlich die Logik Blizzards. In einem Free2Play hat außerdem niemand mehr so wirklich Anspruch darauf, mitzureden.

Das bringt uns direkt zum Thema Geld. Denn nicht nur eine stabile Spieleranzahl ist wichtig, das Ganze muss sich auch irgendwie rechnen. Statt über den Verkauf des Shooters finanziert man sich jetzt über Skin-Verkäufe und – essenziell – den Battlepass.

Ein bewährtes Monetarisierungsmodell

Alle neun Wochen startet eine neue Saison in Overwatch 2, be-

ginnend mit dem 04. Oktober. Solange bleibt der jeweilige Battlepass bestehen, in dem Spieler via Herausforderungen aufsteigen und Gegenstände erspielen. Für rund zehn Euro erhält man Zugriff auf die Premium-Version und kann alle enthaltenen Sachen freispielen – die kostenlose Variante bietet einen begrenzten Umfang. Bis dahin ist das ein ganz klassischer Battlepass, wie wir ihn schon zigmal gesehen haben.

Wären die Belohnungen rein kosmetischer Natur, würde vermutlich kein Hahn danach krähen. Blizzard hat sich aber für ein kontrovers diskutiertes Modell entschieden und packt jede zweite Saison einen neuen Helden in den

Battlepass. Dieser steht für Bezahlkunden sofort zur Verfügung, alle anderen müssen den Charakter erst einmal freispielen.

Auf Stufe 55 von insgesamt 80 ist das machbar aber kein allzu leichtes Unterfangen. Wenn man stets alle täglichen und wöchentlichen Aufgaben erledigt, schafft man das in etwa drei, vier Wochen. Dafür muss man jeden Tag etwa zwei, drei Partien spielen und gezielt auf die Aufgaben hinarbeiten. Gelegenheitsspieler, die etwa nur am Wochenende Zeit für Overwatch 2 haben, werden es jedoch sehr schwer haben, die erforderliche Battlepass-Stufe zu erreichen, bevor die Neun-Wochen-Frist abläuft.

Das Hochleveln im Pass erfolgt über Herausforderungen, die aufgeteilt sind in Täglich, Wöchentlich, Saison, Rangliste und Lebenszeit. Ein Reiter im Menü trägt den Namen „Held“, womit bereits bestätigt ist, dass man verpasste Charaktere auch nachträglich in bestimmten Missionen freispielen kann. Wie fair das ist, lässt sich noch nicht ausmachen. Wir wissen aber, dass es möglich sein wird, Helden nachträglich für Echtgeld zu kaufen – eher ein schlechtes Zeichen.

Overwatch-Punkte (die Echtgeld-Währung) kann man im ersten Battlepass übrigens keine freispielen, so wie es in anderen Free2Play-Titeln manchmal der Fall ist. Dafür kann man bis zu 60 Punkte über die wöchentlichen Herausfor-

Neue Helden lassen sich erst auf Stufe 55 freischalten – oder durch den Kauf des Premium-Passes sofort.



OVERWATCH 2



Statt des angekündigten Singleplayer-Parts bekommen wir zunächst nur die Free2Play-Variante des Overwatch-Multiplayers.

derungen ergattern. Die sind zum Teil aber sehr aufwändig zu erfüllen und so wird für Leute, die nur gelegentlich reinschauen, nur ein Bruchteil abfallen.

Die Hardcore-Spieler haben ebenfalls keinen Gewinn, denn 60 Overwatch-Punkte pro Woche sind wenig, wenn man sich die Preise für Skins anschaut. Ein epischer Skin kostet 1000 und ein legendärer Skin (also die hübschen) sogar 1900 Punkte. Dafür müsste man rund acht Monate jede wöchentliche Herausforderung schaffen.

Lootboxen wie noch im ersten Teil gibt es aber nicht mehr und wir haben auch weit und breit keine gefunden. Inwiefern die Umstellung auf die neue Art der Mikrotransaktionen ein Gewinn ist (zumal sie sich jetzt nicht nur auf kosmetische Gegenstände beziehen), darf jeder für sich selbst entscheiden.

Neue Helden

In der ersten Saison steckt Heldin Kiriko im Battlepass. Als Support besitzt sie die Fähigkeit zu heilen, ihre Kameraden zu buffen, sich zu teleportieren und mit einem Kunai hohen kritischen Schaden auszu- teilen. Das klingt overpowered, wie es bei neuen Helden in Hero-Shootern ja gerne mal der Fall ist. In Wirklichkeit ist Kiriko aber nicht stärker als andere Helden, die schon lange im Spiel sind wie Widowmaker oder Pharah, die in den richtigen Spielerhänden lächerlich stark performen.

Solange die Helden, die sich hinter dem Premium-Pass verstecken, keine unfairen Vorteile bieten, gibt es an diesem Modell nicht wahnsinnig viel auszusetzen. Die Problematik tritt allerdings nicht nur einmal zu Release auf. Stattdessen liefert Blizzard jede Saison neuen Zündstoff, wenn ein Held nicht so balanciert ins Spiel kommt, wie er sein sollte. Ebenfalls zum Start von Overwatch 2 betreten Sojourn und Junker Queen das Feld. Als Damage-Dealer und Tank sind beide für alle Spieler von Beginn an freigeschaltet.

Wo bleibt die Kampagne?

Aktuell noch nicht spielbar ist die sagenumwobene Kampagne, auf

die alle seit Release des ersten Teils warten. Schuld daran ist die Tatsache, dass sie einfach noch nicht fertig ist. Laut Blizzard wird der Solomodus so bald wie möglich nachgereicht – voraussichtlich nächstes Jahr. Mehrkosten entstehen nicht, denn das Update soll Teil des Free2Play-Konzepts sein. Wie das Ergebnis aussieht, lässt sich derweil leider nicht abschätzen. Die Rede war zur Ankündigung 2019 von Heldenmissionen und einer PvE-Kampagne.

Die Charaktere geben auf jeden Fall viel Stoff her, um eine interessante Geschichte zu erzählen. Das liegt auch daran, dass sie für ein anderes Projekt entwickelt worden sind, das noch vor Release einge-

stellt wurde – wir sprechen vom ursprünglichen WoW-„Nachfolger“ Titan.

Die Hintergrundgeschichten beschränken sich aber nicht nur auf die Originalhelden, die mutmaßlich aus den Überresten des gescheiterten MMORPGs stammen. Auch zu den neuen Charakteren haben wir bereits Origin-Trailer gesehen, die ihnen eine Persönlichkeit verleihen und Vorfreude auf deren Gameplay machen. Für etwaige PvE-Inhalte gilt: Sie kommen, wenn sie kommen. Bis dahin hat Blizzard erst mal alle Hände voll damit zu tun, das neue Monetarisierungssystem zu verkaufen und eine faire Spielumgebung zu erschaffen. □

ALL-NEW HEROES
SOJOURN & JUNKER QUEEN (FREE SEASON 1 INSTANT UNLOCK)
KIRIKO (FREE FOR OW1 PLAYERS)

REIMAGINED MULTIPLAYER EXPERIENCE
5v5 PVP, 6 NEW MAPS, NEW MODE: PUSH, CROSSPLAY & CROSS PROGRESSION, COMPETITIVE MODE 2.0

LIMITED TIME EVENT
OCT 25 - NOV 8
JUNKENSTEIN'S REVENGE: THE WRATH OF THE BRIDE

ACCESS OVERWATCH 1 CONTENT
ALL 32 ORIGINAL HEROES, CLASSIC MAPS & MODES

OVERWATCH 2 SEASON 1
FREE TO PLAY OCTOBER 4

INTRODUCING THE BATTLE PASS
PLAY THE GAME. EARN FREE REWARDS:
ALL-NEW HERO KIRIKO, 2 EPIC SKINS, 2 SOUVENIRS, 1 WEAPON CHARM, 15 ADDITIONAL REWARDS

GO PREMIUM. GET MORE.
PREMIUM TIER UNLOCKS:
KIRIKO INSTANT UNLOCK, 22% SEASON XP BOOST, ALL-NEW MYTHIC SKIN, 5 LEGENDARY SKINS, 1 EPIC SKIN, 66 ADDITIONAL REWARDS

EARN & SPEND YOUR WAY
COMPLETE WEEKLY CHALLENGES TO EARN OVERWATCH COINS
Der zweite Teil setzt auf ein umfangreiches Monetarisierungsmodell.

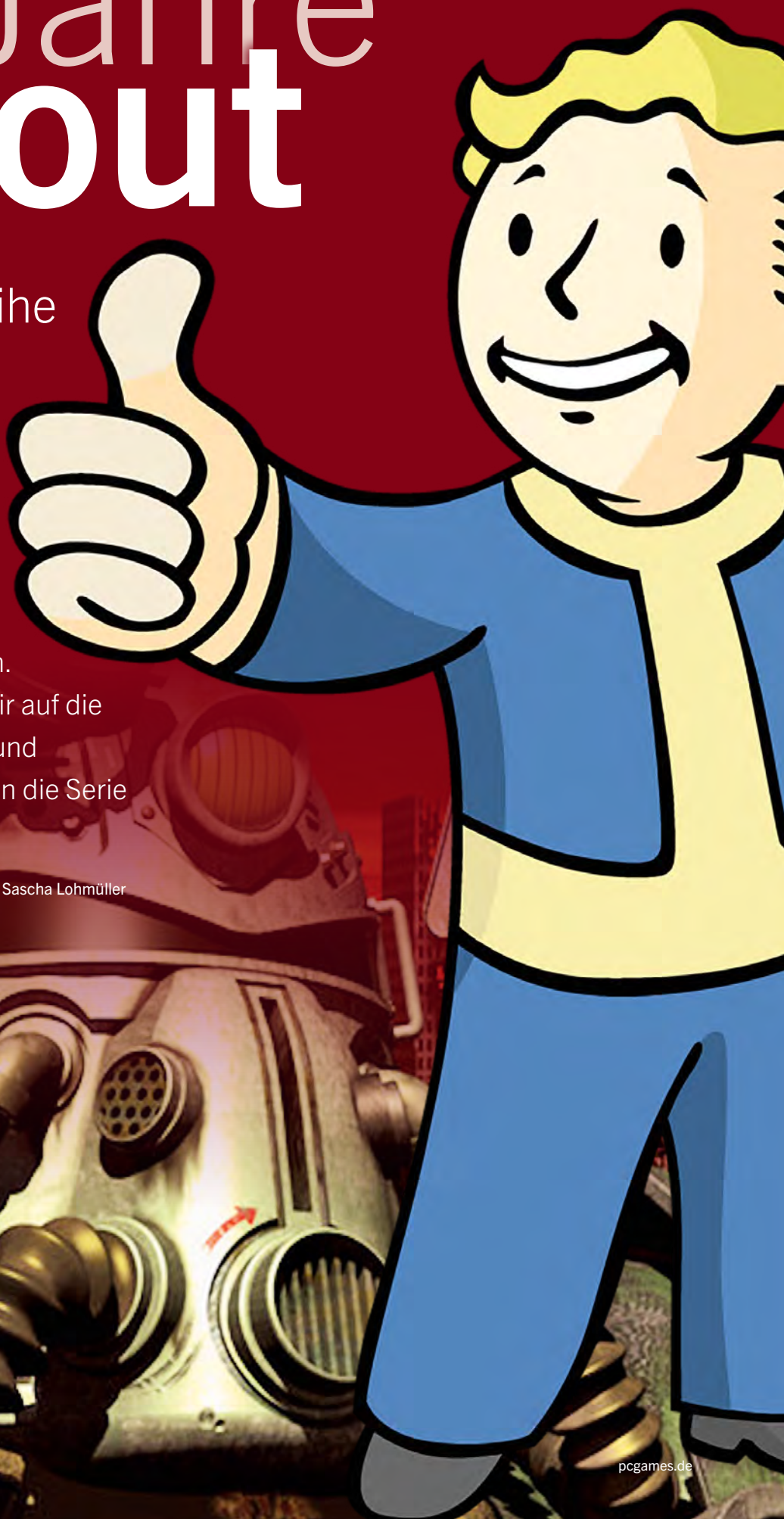
25 Jahre Fallout

So machte
die Rollenspielreihe
die Apokalypse
cool!

Endzeitstimmung,
schräger Humor und
Retro-Style: Fallout
gehört zu den populärsten
Rollenspielreihen aller Zeiten.

In unserem Report blicken wir auf die
Entstehung des ersten Teils und
beleuchten, welche Tugenden die Serie
damals wie heute prägen.

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



Schon das erste Fallout gab kaum Lösungswege vor. Stattdessen ließen die Entwickler dem Spieler viele Freiheiten. Er musste nur mit den Konsequenzen seiner Taten leben können.



Ebenfalls ein wichtiges Element, das sich durch die Serie zieht: die schrägen, improvisierten Science-Fiction-Waffen. Schon im ersten Teil sind diese sehr präsent im HUD dargestellt.



Alle Bilder: Moby Games

Seine Anfänge fand die Fallout-Serie Anfang der 1990er bei Kult-Entwickler Interplay. Interplay erarbeitete sich damals als Entwickler von Rollenspielen wie The Bard's Tale

und Wasteland einen guten Ruf in der Spielebranche. Die Kalifornier gehörten zu den wichtigsten Studios des Gaming-Booms dieser Zeit und sollten später auch als Publisher von Actionspielen wie Descent (1995) bekannt werden.

Umso überraschender, dass man der 1994 beginnenden Konzeption und Entwicklung von Fallout kaum Beachtung schenkte. „Ich möchte zu Interplay in dieser Zeit nur eins sagen und ich werde hier nicht hinterm Berg halten: Es war einfach nur Mist. Es war kaum mehr als kontrolliertes Chaos. Ich sage nicht, dass Brian (Fargo, Anm. d. Red) keinen Plan hatte, aber es gab einfach ... Dinge“, erklärte Entwickler Feargus Urquhart gegenüber PCGamesN. Er stieß erst später zum Projekt hinzu.

In den ersten sechs Monaten arbeitete Timothy Cain nämlich alleine daran. Und das bedeutete: Cain schraubte auf eigene Faust an einer Grafik-Engine herum. Es gab weder ein klares Konzept, noch besaß Cain so etwas wie einen offiziellen Job-Titel. Heute darauf angesprochen, bezeichnet er sich als Producer. Erst nach einem halben Jahr kamen ein Artist und ein Skript-Schreiber dazu. Das Problem: Zu diesem Zeitpunkt war noch gar nicht klar, was aus dem Projekt überhaupt werden sollte. Die ersten Prototypen entstanden mit von anderen Interplay-Titeln entliehenen Grafik-Assets und haben aus heutiger Sicht rein gar nichts mit dem fertigen Fallout zu tun. Die Suche nach dem richtigen Setting für das Spiel sollte eine

entscheidende Wendung innerhalb des Prozesses sein.

Die Suche nach der Endzeit

Als erste Idee stand eine Fantasy-Welt im Raum. Diese wurde aber schnell verworfen, weil es zu viele andere Spiele in diesem Bereich gab. Cain berichtete im Postmortem-Vortrag im Rahmen der Game Developer's Conference 2012, dass diese Entscheidung dafür sorgte, dass Fallout im späteren Verlauf NICHT gecancelt wurde. Die nächste Story-Idee könnte direkt aus dem Archiv der SchleFaz (Die schlechtesten Filme aller Zeiten) stammen: Hier sollte man einen Jugendlichen spielen, dessen Freundin von einem Kult entführt wurde. Beim Versuch der Rettung wird man aber durch ein Wurmloch in die Urzeit gezogen. Hier wiederum entdeckt man nicht nur eine Zeitmaschine, sondern bringt auch versehentlich den Affen um, aus dem sich die Menschen entwickeln sollten. Als man schließlich wieder in der (veränderten) Zukunft ankommt, wird die Welt von Dinosauriern regiert. Cain meinte es damals wirklich ernst mit dieser Prämisse. Doch zum Glück konnten ihm Kollegen diesen Gedanken ausreden.

Das dritte Konzept sah die Welt inmitten einer Alien-Invasion. Die Außerirdischen hatten den gesamten Globus eingenommen – bis auf eine Stadt. Sie sollte als Hauptquartier dienen, in das der Spieler nach getaner Arbeit zurückkehren konnte. Diese Idee sollte sich im späteren Entwicklungsprozess in die für Fallout typischen Vaults verwandeln, die als Ausgangspunkt für Abenteuer fungieren sollten.

Der nächste Ansatz war noch naheliegender. Mit dem angesprochenen Wasteland feierte Interplay bereits große Erfolge. Wieso nicht



Wieso eigentlich die gemütliche Vault verlassen? Weil die Wasserversorgung Probleme macht! Dies ist der Start in ein großes Abenteuer und in eine unbekannte Welt.

einfach einen Nachfolger zu dem Endzeit-Rollenspiel entwickeln? Das Problem: Electronic Arts, die den ersten Teil auch vertrieben, besaßen die Lizenz. Und allem Bitten, Betteln und Verhandeln zum Trotz wollte EA diese nicht rausrücken. Allerdings war Cain und seinem Team nun klar, dass die Postapokalypse die Richtung sein würde, in die man mit dem Fallout-Projekt künftig gehen würde.

Doch in dieser Zeit schwebte Fallout in der großen Gefahr, eingestellt zu werden, noch bevor es überhaupt das Licht der Welt erblickte. Interplay sicherte sich nämlich die begehrte Lizenz des Pen-&-Paper-Rollenspiels Dungeons & Dragons (kurz D&D) und steckte seine Ressourcen lieber in die Entwicklung von Titeln wie Baldur's Gate und Icewind Dale. Das Fallout-Team war aber innerhalb der Unternehmensstruktur von Interplay derart unbedeutend, dass es nicht auffiel. „Es war beinahe wie eine Nebelwand. So viel Geld wurde in diese Projekte gesteckt, dass du einfach mit deinen Spielzeugen spielen konntest und niemand es bemerkte“, führte Feargus Urquhart im Interview aus.



Gizmo ist der korrupte Besitzer eines Casinos in Junktown. Der Name ist übrigens keine Anspielung auf die Grusel-Komödie Gremlins, sondern auf ein Stinktier, das Fallout-Schöpfer Tim Cain in Kindertagen als Haustier hielt.

Die Fallout-Tugenden

„Eine Sache, die ich an Spielen nicht mochte, war es, wenn dein Charakter Dinge wusste, über die

du als Spieler keine Kenntnisse hattest. Ich denke, die Vault half uns dabei, dies einzufangen. Sowohl du als Spieler als auch die Figur selbst

hatten keine Ahnung, wie die Welt dort draußen ist. Die Tür öffnet sich und du bist plötzlich frei“, erklärte Cain im Interview. Der Gedanke des



Die Präsentation ist für ein Rollenspiel Jahrgang 1997 durchaus anspruchsvoll. Die SVGA-Auflösung bei 256 Farben ermöglichte die Darstellung der großen, sich bewegenden Charakterporträts.

Schutzraums sollte dem Rollenspiel ursprünglich auch seinen Namen geben. Zunächst hieß das Projekt nämlich „Vault 13“. Doch das gefiel der Marketing-Abteilung nicht. Stattdessen schlug diese Schlagworte wie „Aftermath“, „Survivor“ oder „Postnuclear Adventure“ vor. Damit waren Cain, Fargo und Co. natürlich alles andere als glücklich. Der schlussendliche Titel stammt von Brian Fargo, der vier Monate vor Release in den heimischen vier Wänden einen Preview-Code spielte und anschließend den Namen Fallout vorschlug.

Je weiter das Spielkonzept und der Schauplatz Gestalt annahmen, desto klarer wurde auch das Bild des Fallout-Rollenspiels. Das Entwicklerteam wollte Klischees wie etwa den unter Gedächtnisverlust leidenden Helden vermeiden und stattdessen dem Spieler selbst alle Freiheiten zugestehen. Taten sollten Konsequenzen haben; Gewalt war ein Mittel zum Erfolg, aber nicht zwangsläufig der richtige Weg. Das wiederum stellte die Fallout-Crew auch vor eine Reihe von Herausforderungen, denn viele Freiheiten erfordern auch Lösungswege innerhalb des Spiels und der Quests. Man musste sich also – wie ein Spielleiter in einer D&D-Partie – vorstellen, wie die Spieler vorgehen würden und entsprechende Ereignisse und auch Dialoge ins Spiel implementieren. An dieser Stelle nochmal der Hinweis: Fallout war für Interplay ein kleiner Fisch, an dem zum Ende hin gerade einmal 30 Menschen arbeiteten.



Kartenausschnitte und Hinweise sind mit Pin-up-Interpretationen im Stile der 50er-Jahre verziert. Durch diese Mischung aus Vergangenheit und Science-Fiction entsteht in Fallout eine ganz eigene Atmosphäre.

Beim Quest-Design und auch der Darstellung seiner Charaktere pochten die Macher auf Grauzonen. Es gab also keine Abgrenzung von Gut oder Böse und das Spiel servierte einem auch keine Moral. Vielmehr ging und geht es Fallout seit jeher darum, dass Spieler die Konsequenzen aus ihren Aktionen erfahren – egal, ob sie ihnen gefallen oder nicht. Erinnert ihr euch an die Atombombe in Megaton in Fallout 3? Habt ihr sie entschärft oder sie gesprengt? Früh war klar, dass

Fallout ein Rollenspiel für Erwachsene sein und nicht zwangsläufig ein gutes Gefühl vermitteln sollte.

Die etwas andere Postapokalypse

Ein ganz wichtiger Punkt hinter der Faszination Fallout ist sicherlich auch die ungewöhnliche Umsetzung der Spielwelt nach dem Atomkrieg. Die Entwickler wollten die Postapokalypse von einer anderen Seite zeigen. Als Inspirationen dienten unter anderem die Filme Mad Max (1979) und The Day Af-

ter – Der Tag danach (1983), die Kurzgeschichte Der Junge und sein Hund von Harlan Ellison (1969), die Romane On The Beach von Nevil Shute (1957), Lobgesang auf Leibowitz von Walter M. Miller Jr. (ab 1952) sowie I Am Legend von Richard Matheson (1954).

Das Team entnahm daraus verschiedene Aspekte: Aus Lobgesang auf Leibowitz und der dort beschriebenen Beziehung der Menschen zur Technik nach dem Krieg entstand etwa die Fraktion Brotherhood of Steel (auf Deutsch: Stählerne Bruderschaft). Bei der Darstellung von Technologie nahm man sich beispielsweise den 1956 erschienenen Schwarzweißfilm Forbidden Planet zum Vorbild. „Das Team wollte keine Terminator-Roboter im Spiel. Wir wollten Robby, den Roboter. Oder Laserkanonen im Stile von Forbidden Planet. Wir kehrten auch Jahre später immer wieder zu diesem Film zurück“, erklärte Cain während des Postmortem-Vortrags.

Noch wichtiger für das Technologie-Design war der Film Die Stadt der verlorenen Kinder aus dem Jahr 1995. Bestimmte Elemente wie etwa das Aussehen von Schutzbrillen oder Visieren wurden für das Spiel umgesetzt. Viele der Zeichnungen entlehnte man dagegen der Werbekunst der 1950er-Jahre. Das Verschmelzen eines fiktiven Science-Fiction-Settings gepaart mit der angepassten Technologie aus den 50ern verlieh



Der Umgangston in Junktown ist ruppig und gewürzt mit viel Sarkasmus. Humor spielt in der von Fallout dargestellten Postapokalypse eine wichtige Rolle.

Fallout seit jeher einen ganz eigenen Look und Charme: weit weniger düster und trotz aller Brutalität fast schon einladend.

Leben im Ödland

Auch beim Charakter- und Storydesign verfielen die Entwickler nicht in gängige Klischees. Stattdessen verpasste man nahezu jeder wichtigen Figur einen eigenen Charakter und eine Motivation. In Fallout waren die Dialoge bereits vertont, sodass deren Persönlichkeit auch über die Sprachausgabe dargestellt werden konnte. Viele erinnern sich wahrscheinlich noch an den Meister – den Oberschurken aus dem ersten Fallout – und dessen Lieutenant. Der Meister ist eine durch Technologie am Leben gehaltene Absurdität aus Fleisch, Fetzen, Kopf und Organen. Sein Plan ist es, die verbliebenen Menschen mit Hilfe eines Virus in Supermutanten wie den Lieutenant zu verwandeln.

Gerade Supermutanten sind in Fallout keine tumblenden Zerstörer, sondern nicht selten hochintelligente Wesen mit einer interessanten Persönlichkeit. Der liebevoll Lou getaufte Handlanger des Meisters ist ebenfalls einer von ihnen. Obwohl er hauptsächlich als dessen ausführende Kraft agiert, ist er dennoch mehr als einfach nur ein Schläger. Interessant auch: Einige Charaktere begleiten euch durch verschiedene Fallout-Teile und verändern sich während dieser Zeit. Bestes Beispiel ist sicherlich Harold, der euch im ersten Abenteuer noch als Ghul begegnet, später aber aufgrund von Strahlung und Virus in eine Art Baum mutiert. Er sticht besonders durch seine verschrobene Persönlichkeit und seinen eigenwilligen, gutmütigen Humor hervor.



Auf der linken Seite des Charakterbildschirms seht ihr das SPECIAL-System. Daneben findet ihr optionale Fertigkeiten und die 18 zusätzlichen Talente.

Schon im ersten Teil führten die Entwickler übrigens Begleiter wie beispielsweise Hund Dogmeat ein. Sie unterstützen euren Survival-Trip und werden somit zu wichtigen, emotionalen Ankerpunkten. Die Interplay-Mitarbeiter waren später selbst überrascht, wie vielen Spielern es gelang, den Vierbeiner durch das gesamte Spiel zu ziehen. Eigentlich ist man davon ausgegangen, dass Dogmeat das Abenteuer nicht mit heilem Fell übersteht. Fallout besticht schon sehr früh durch seine Kontraste. Auf der einen Seite haben wir also eine zerstörte Welt voller Gefahren und brutaler Härte, auf der anderen eine dezente Verspieltheit und Witz – sowohl in der Darstellung der Welt und seiner Möglichkeiten als auch in der Zeichnung seiner Figuren.

SPECIAL statt GURPS

Doch einen Haken hatte die Entwicklung von Fallout noch: das zugrundeliegende Rollenspielsystem. Nachdem Interplay bereits D&D lizenziert hatte, sicherte man sich auch das freier einsetzbare Pen-&-Paper-RPG-System GURPS und passte es an die Spielwelt an. Das Problem: Anfang 1997 – und damit wenige Monate vor Fertigstellung des Spiels – platzte die Zusammenarbeit mit Steve Jackson Games. Das Fallout-Team stand plötzlich ohne Charaktersystem da! Interplay unterbreitete den Entwicklern ein Ultimatum. Binnen weniger Wochen müsse ein neuer Unterbau her, ansonsten würde das Projekt eingestampft. Designer Chris Taylor entwickelte

binnen nur 14 Tagen das neue, entschlackte SPECIAL-System auf Basis der Standardwerte Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Beweglichkeit und Glück. Hinzu kamen 18 weitere Skills, die den Spieler dauerhaft beim Aufleveln und Individualisieren des eigenen Charakters motivieren sollten.

An dieser Stelle feierte übrigens auch das von Designer und Artist Leonard Boyarsky erfundene Fallout-Maskottchen Vault Boy sein Debüt. Der kleine Kerl mit den zurückgegelten Haaren demonstrierte in kleinen Schaubildern die Fertigkeiten und mauserte sich im Verlauf der Seriengeschichte zu einer der prägenden Figuren, die Bethesda im Aufbauspiel Fallout



Auch der Vault Boy tauchte bereits 1997 als Maskottchen auf. Er veranschaulicht die Fähigkeiten und ist obendrein einfach putzig anzuschauen.



Der Meister ist der Oberschurke im ersten Teil des Spiels. Die Entwickler präsentieren ihn als ekelhafte Absurdität aus Technik und Leihenteilen.



Shelter (2015) sogar zur Hauptperson machte. Der Vault Boy hat allerdings natürlich nichts mit dem Pip-Boy, der Bedienoberfläche der Reihe, zu tun.

Der Crunch blieb (vorerst)

Im Postmortem erklärte Tim Cain den absurden Arbeitsaufwand, der in den finalen sechs Monaten in die Entwicklung von Fallout floss. Auch wenn später 30 Menschen an dem Rollenspiel werkten, so war das Team für die Größe und Ambition des Projekts zu klein. Das Resultat: Schon früh wurde es üblich, dass die Mitarbeiter nachts oder auch am Wochenende ranmussten. Dadurch wurde die

berüchtigte Crunch-Phase zum Ende hin noch unerbittlicher: „Wir scherzen heute darüber, wenn wir uns sehen. Fakt ist aber, dass wir damals täglich zwischen zwölf und 14 Stunden an Fallout gearbeitet haben. Und das für ein halbes Jahr. Es gab also sechs Monate, in denen ich keine Filme, TV-Shows oder gar einen Supermarkt gesehen habe. Viele haben ihre Kleidung direkt in die Reinigung gebracht. Sie waren schlicht nicht lang genug zu Hause, um die Wäsche zu machen.“

Cain beschreibt diese Zeit zwar als unglaublich, weil sie alle noch jung waren, zweifelt aber auch daran, dass man so etwas heutzutage

noch machen sollte. Er hebt obendrein die QA-Tester hervor, die nicht nur an den Wochenenden arbeiteten, sondern dies auch noch unentgeltlich taten! Die Motivation, gemeinsam mit dem Team etwas ganz Besonderes auf die Beine zu stellen, war ihnen wichtiger als der Verdienst. Denn tatsächlich hätten sie am Wochenende sogar mehr verdient als zu regulären Arbeitsstunden.

So bitter es klingt, aber der Crunch gehörte bis dato genauso zur Fallout-Serie wie Ghule und der Pip-Boy. Auch bei der Entwicklung von Fallout 76 etwa machten Meldungen über harte Arbeitszeiten und anschließende Kündigungen die Runde. Immerhin: Matt Booty, der Head of Xbox Game Studios, bestätigte noch im Sommer 2022, dass Crunch ein Relikt der Vergangenheit sei und in aktuellen Produktionen nicht mehr vorkommen soll.

Die Faszination Fallout lebt

Dass Fallout ein Erfolg wurde, müssen wir wohl an dieser Stelle nicht mehr extra betonen. 25 Jahre später ist es eine der bekanntesten Rollenspielmärken im Gaming-Geschäft. Der aktuelle Online-Ableger Fallout 76 war zwar zum Launch im Oktober 2018 ein einziger Scherbenhaufen aus halbgaaren Mehrspielerideen und Programmfehlern, jedoch hielt Bethesda an dem Projekt fest und erweiterte es auf Basis von Com-

munity-Feedback um immer neue Funktionen. Die einstmalige leere Spielwelt wurde etwa in der 2020 veröffentlichten Wastelanders-Erweiterung um sprechende NPCs ergänzt. Das im Herbst 2022 erschienene Expeditionen-Update liefert mit The Pitt das postnukleare Pittsburgh als neuen Schauplatz ein und stellt zusätzliche Quest-Linien und Fraktionen vor.

Bis zu einem Nachfolger des Singleplayer-Abenteuers werden wir uns wohl noch ein wenig gedulden müssen. So steht Fallout 5 bei Bethesda derzeit weiter hinten in der Schlange. Wie Bethesda-Boss Todd Howard im Juni 2022 im Interview mit IGN bestätigte, haben hier zunächst das Weltraum-Epos Starfield und The Elder Scrolls 6 Priorität: „Ja, Elder Scrolls 6 befindet sich in der Pre-Production und wir werden Fallout 5 danach machen. Unsere Planung ist also ziemlich voll für die nächste Zeit. Wir haben auch noch einige andere Projekte, auf die wir gelegentlich einen Blick werfen müssen.“ Zugleich betonte Howard, dass Fallout 5 Bethesda sehr am Herzen liege und dass man bereits einen „One-Pager“ darüber angefertigt habe, was man mit dem fünften Teil der Reihe vorhabe. Doch bis es das nächste Mal ins Ödland geht, werden wohl noch einige Jahre und viele weitere Updates für Fallout 76 vergehen. □



Das Ende: Wenn ihr dann doch mal draufgeht, zelebriert Fallout dies sehr anschaulich mit einer entsprechenden Grafik. Der Bildschirmtod kommt hier durchaus regelmäßig vor.

DIE POST-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen?

Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Zuschriften und Postings aus dem Forum.

Vorworte

Es gab diesmal sehr viel Material für die allerallerbeliebteste Rubrik des Hefts. Deshalb fällt die Kolumne etwas kürzer aus als sonst. Schönes Leben noch!

Harald Fränkel



Des Zahnsinns fette Beute

Betrifft: Vorschau zu Scorn
(Forumsdiskussion:
<https://bit.ly/3gM4f3v>)

[...] Wenn man das düstere Setting gut umsetzt und sich jegliche „Fuckyyyyeahh!“-Action verkneift, KÖNNTE das ein nettes Spiel werden. Betonung liegt allerdings ausschließlich auf nett. Denn geil oder episch wird es garantiert nicht, zumindest nicht, wenn ich nach den gezeigten Bildern gehe. Komische Fleischviecher mit vielen Zähnen [...] sind einfach nicht (mehr) gruselig. [...] (ZgamerZ)

Also wenn du Kreaturen mit abartig vielen Zähnen nicht gruselig findest, dann gibt mal bei der Google-Bildersuche „Jürgen Klopp“ ein.

Quo vadis?

Betrifft: Vorschau zu Scorn
(Forumsdiskussion:
<https://bit.ly/3gM4f3v>)

Das große Manko des Spiels könnte die fehlende Zugänglichkeit werden. Spiele, bei dem man innerhalb von zwei Stunden immer wieder dieselbe Tür oder Wand anstarrt, weil man nicht weiß, was man tun muss, vergraulen auf jeden Fall potentielle Fans. [...] (Nevrion)

Stundenlang hässliche Wände anstarren. Nicht wissen, was zu tun ist. Ja, das klingt ähnlich interessant wie der erste Tag als Maler und Lackierer in Ausbildung.

Bitte melde dich!

Guten Tag, ich habe ein Kommentar auf youtube gemacht und keine Antwort geschweige auf meine letzte Mail bekommen. Ich bitte um einen Anruf vom YouTube Redakteur unter meiner Telefonnummer 040/[ZENSURIERT] vielen Dank.
(Dennis Manuel Heilborn)

War leider besetzt. Schick mal deine Adresse. Bei Fans wie dir kommt der Redakteur ohnehin lieber persönlich vorbei und singt die Antwort, begleitet vom besten Sinfonieorchester der Welt, dem Koninklijk Concertgebouworkest aus Amsterdam. Dabei fächeln dir großbrüstige Hostessen mit Palmwedeln Luft zu und reichen Trauben. Deal?

Kohle FUTsch

Betrifft: Test zu FIFA 23
(Forumsdiskussion:
<https://bit.ly/3DyEz31>)

Na ja, rein wirtschaftlich betrachtet, war FUT das Beste, was EA je eingefallen ist. Auch der Modus selbst macht durchaus Spaß. Das Problem ist, dass dieser zum Geldverdienen benutzt wird, denn mit anderen Drop-Chancen und nicht auf Gewinn und Suchtmechaniken ausgelegt, wäre er genial. [...] (PhalasSP)

Ja, wenn jeder ständig lauter tolle Spieler aus Gratispacks ziehen

würde, am besten von Beginn an nur 99er, wäre die Motivation, sich übers ganze Jahr hinweg ein geiles Team zusammenzustellen, bestimmt kaum noch auszuhalten. Wir lägen dann ja quasi bei glatten 101 Volt auf der allgemeinen 100er-Hitchcock-Spannungsskala. Uhhh!

Gigerbyte

Betrifft: Vorschau zu Scorn
(Forumsdiskussion:
<https://bit.ly/3gM4f3v>)

Ja, HP Giger ist nicht ohne, hierauf wird Scorn ja aufgebaut. Die von ihm entworfenen Xenomorphs (Aliens) sind noch harmlos. Fehlende Infos, was man tun muss, ist eigentlich ganz gut, sollte aber in der Tat nicht im Frust enden. Gut wären nach gegebener Zeit Tipps. Sehr gut, wenn es alternative Lösungswege gibt. [...] (aliendrohne)

Ja, wer kennt ihn nicht, HP Giger, den berühmten Tintenstrahldrucker aus der Schweiz.

Zockerabzocke

Betrifft: Test zu Return to Monkey Island (Forumsdiskussion:
<https://bit.ly/3SE81sT>)

Im Steamstore sind 80 Prozent aller Screenshots recycelte Locations aus MI 1 und 2. RTMI ist einfach nur ein megadreister Cashgrab. (Russell-Faraday)

Du argumentierst wie jemand, der jährlich auf Malle Urlaub macht, und dann bei „Achtung Abzocke: Peter Giesel deckt auf!“ rumflennt, dass es dort immer gleich aussieht.

Geldungssucht

Betrifft: Test zu NBA 2K23
(Forumsdiskussion:
<https://bit.ly/3Dv3a8V>)

„Es ist jedes Jahr aufs Neue ein Schock, wie hart 2K diese Spielmo-

di auf Mikrotransaktionen aufbaut. Eine absolute Frechheit. Schlimmer sind eigentlich nur die Dullis, die tatsächlich in jedem Jahr wieder Unmengen Kohle ausgeben, um virtuell als fatter Player zu protzen.“

Ich liebe die Serie und habe wenig Probleme, den einen oder anderen Euro in das Spiel zu stecken, und nur weil ich dieses tue, würde ich mich nicht als „Dulli“ bezeichnen. Wenn ich überlege, habe ich NBA 2K22 bestimmt 300 bis 400 Stunden gespielt. Und keine Minute davon bereut. (GargamelsKatze)

Ihr FDP-Wähler zählt nicht.

Körbeschaftssteuer

Betrifft: Test zu NBA 2K23
(Forumsdiskussion:
<https://bit.ly/3Dv3a8V>)

Das tolle Kern-Gameplay in Ehren, aber selbst eine 7/10 ist für mich zu hoch angesetzt, wenn Spielmodi quasi nur durch das Ausgeben von Echtgeld wirklich spielbar werden. Das ist ein absolutes No-Go. Obwohl man das Spiel schon bezahlt hat, muss man im Prinzip und gezwungenermaßen Spaß dazu kaufen. Das ist doch absurd. (Sealofdarknesse)

Der Typ über dir würde schulterzuckend erwidern: Für meinen Porsche-SUV muss ich ja auch Sprit dazukaufen, so what?

Frustmolch

Betrifft: Test zu Steelrising
(Forumsdiskussion:
<https://bit.ly/3gJSL02>)

Eines der wenigen Souls-like Spiele, wo ich reinschauen könnte, wenn es im Sale landet. Ich mag das Setting, den Grafikstil, und der einstellbare Schwierigkeitsgrad kommt mir als Controller-Legastheniker und Frustverweigerer entgegen. Souls-likes finde ich grundsätzlich interessant, spiele sie aber, aus genannten Grün-

den, nicht gerne. Kampfsysteme, Setting, Grafikstil, Leveldesign und so weiter toll, aber der Frustfaktor ist mir in den meisten Fällen zu hoch. Eine Möglichkeit, zu speichern und laden, ohne dass alle Gegner respawnen, wäre für mich DAS Feature, um doch mal sowas zu versuchen. (Neawoulf)

Also für mich hört sich „Souls-like mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad“ irgendwie nach „Frau beim Einparken, wenn ihr Mann am Steuer sitzt“ an.

Sinnfrage

Betrifft: Vorschau zu Gothic Knights (Forumsdiskussion: <https://bit.ly/3TPRQd6>)

Lebensbalken ... wieso mussten es Lebensbalken sein? (Melometlar80)

Weil Donnerbalken wahrscheinlich scheiße ausgesehen hätten?

Und übriges ...

Betrifft: Test zu FIFA 23 (Forumsdiskussion: <https://bit.ly/3DyEz31>)

Viele können gerade nicht spielen, euer Test ist daher blanker Hohn. (ArtemisAirsoft)

Danke für diesen wichtigen Hinweis, wir nehmen den Artikel offline, bis du und alle deine Freunde wieder vom Kindergarten zu Hause sind und weiterbolzen können.

Hammergags

Betreffend eurer Jubiläumsausgabe ein Blick auf die gute alte Zeit, als der erste Blick beim Eintreffen einer Ausgabe in Richtung CD/DVD-Inhalt ging. [...] Die zweite Anlaufstelle sind Rossis Leserbriefseiten gewesen. Wie viel Arbeit hinter seinen Antworten steckte, lässt sich an jenen des Nachfolgers erkennen. Würde Rainer die Kommentare der Leser mit einem Degen parieren, käme Harald mit dem Holzhammer. Sorry, aber der Umgang mit den Verfassern der Briefe war schon zu PC-Action-Zeiten nicht mein Humor. Oder wie es Roger Murtaugh aus Lethal Weapon sagen würde: „Ich bin zu alt für diesen Scheiß.“ [...] (Silvio, Thüringen)

Hast du ein riesiges Glück, „Ich bin zu dumm für diesen Scheiß!“

wäre zum Beispiel ein wesentlich unschmeichelhafterer Grund gewesen.

Caribbean feeling

Betrifft: Test zu Return to Monkey Island (Forumsdiskussion: <https://bit.ly/3SE81sT>)

Wäre natürlich klasse, wenn noch eine gute deutsche Sprachausgabe kommen würde. Gerade bei Monkey Island könnte man viel machen. Ich habe den ersten Teil mit meinem Vater gespielt, der hat die Piraten mit nord-deutschem Dialekt vorgelesen. (Citizenpete)

Diese Wahrheit trifft dich jetzt vielleicht hart, aber da der erste Teil nicht gerade The Secret of Norderney Island hieß, hat dich Papi mächtig verarscht, als du noch nicht lesen konntest.

Rhythmusstörung

Betrifft: Test zu Metal: Hellsinger (Forumsdiskussion: <https://bit.ly/3Ddm7fb>)

Ich fand die Demo super, aber kaufen werde ich es mir nicht, ich habe absolut kein Taktgefühl. (EvilReFlex)

Witzig, genau das behauptet man auch von mir, wenn ich Leserzuschriften beantworte.

Fehlermeldung

Betrifft: Online-Artikel „Einkaufsführer Multiplayer-Shooter“ vom 30.4.2021

„Aber auch **Ballereien** kommen nicht zu **kurz.Während** ihr Missionen für verschiedene Fraktionen erledigt, gilt es, sich gegen KI-gesteuerte und menschliche Gegner erwehren, die euch davon abhalten wollen, euch mit eurer gesamten Beute aus dem Staub zu machen.“

Ballereien kurz. Während

(Kevin Trefzer)

Um diese zwei Fehler zu finden, hast du eineinhalb Jahre gebraucht. Und dann das fehlende „zu“ vor „erwehren“ nicht bemerkt. Gar nicht mal so übel für einen Kevin.

Questbeschreibung

Ich bin Fan von euch und verfolge euch vor allem bei Youtube und auf eurer Webseite. [...] Zum Jubiläum wollte ich mir aus Nostalgie-Gründen euer Jubiläumsheft zulegen, vor allem wegen dem Heft-Archiv. Allerdings muss ich sagen, dass ihr am Kiosk in meiner Region nicht existent seid. [...] 3 Rewe-Märkte, Heilbronn → keine Spur von der PCG, Zeitschriftenkiosk Einkaufszentrum → seit Wochen nur die September-Ausgabe, Rossmann → Fehler 404,

PCG nicht gefunden [Es folgten weitere fünf Millionen Beispiele]. Eigentlich wollte ich schon aufgeben und mit dieser E-Mail einen verzweiferten Hilferuf senden, bis ich glücklicherweise gesehen habe, dass ihr auch [online] einzelne Hefte verkauft. Hätte ich ja gleich drauf kommen können. (Christoph Donauer)

Und dann haste gedacht: Hey, ich schreib trotzdem einfach mal was, damit diesen Monat auch wirklich jede Zuschrift völlig sinnlos ist und dem Leserbriefheini auf den Sack gehen. Touché!

Wie gemalt

Betrifft: Test zu Return to Monkey Island (Forumsdiskussion: <https://bit.ly/3SE81sT>)

Ich mag den Art Style. Erinnert ein bisschen an die Vereinigung Der Blaue Reiter (1911-1914). Die Dauerausstellung gucke ich immer mal wieder gerne an. Lenbachhaus ist eh super, mit Künstlern vom Simplicissimus, Carl Spitzweg und so. (Loosa)

Intellektuellen wie dir mag das Spiel als expressionistisch, markant, ausdrucksstark und Ikone der klassischen Moderne erscheinen. Für den typischen Internetmaulhelden ist ein Blauer Reiter aber halt nicht mehr als ein Pferdefachwirt, der aus einer Kneipe kommt.



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83
90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.



Vor 10 Jahren

Ausgabe 12/2012

Von: Sascha Lohmüller

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

► Die PC Games 12/12 bot Action satt: Mit Far Cry 3 und Call of Duty: Black Ops 2 gab's im Testteil zwei Shooter für unterschiedliche Geschmäcker. Hinzu kamen erste Eindrücke zu GTA 5 – is' gekauft!



Far Cry 3

Mit neuer Formel und Dschungel-Setting etablierte Teil drei Far Cry so, wie wir es heute kennen.

Was ist Wahnsinn? Immer wieder das Gleiche zu tun und andere Ergebnisse zu erwarten. Dieses oftmals fälschlicherweise Albert Einstein zugeschriebene Zitat flüstert uns in einer der eindringlichsten Szenen von Far Cry 3 Bösewicht Vaas ins Gesicht. Der dritte Teil der Shooter-Reihe etablierte die Gameplay-Formel, der die Reihe bis heute treu geblieben ist: eine of-

fene Welt, Crafting, die Freiheit, zu schleichen oder zu ballern, und natürlich auch die berühmt-berüchtigten Camps, die es zu befreien, und Türme, die es zu erklimmen gilt. Nicht umsonst wird mittlerweile oft abschätzig von der Ubisoft-Formel geredet, vor zehn Jahren wirkte das Ganze aber noch einigermaßen frisch und vor allem spannend. Nicht umsonst lobten wir

damals im Test neben der gelungenen Story um Fiesling Vaas Montenegro die im Vergleich zu den Vorgängern viel actionreicheren und besser inszenierten Gefechte. Wir waren damals vom dritten Teil so angetan, dass Tester Felix eine sehr gute 86er-Wertung samt Award zückte. Heute wäre das eine

9/10. Auch mit dabei: Umfangreiche Tuning-Tipps und eine doppelseitige Motkurve. Manchmal ist es dann doch ganz gut, dass wir uns von alten Zöpfen getrennt haben ...



Grand Theft Auto 5

Endlich handfeste Infos zum GTA4-Nachfolger!

Wenn Rockstar einlädt, um ein neues Spiel zu präsentieren, ist das immer ein großes Hallo. Wenn es sich dabei um ein Grand Theft Auto handelt, freuen wir uns umso mehr. Kein Wunder also, dass wir damals in die USA düsten, um uns ein Jahr nach dem Debüt-Trailer endlich handfeste Infos zu GTA 5 abzuholen. Dass der Titel damals erstmal nur für PS3 und Xbox 360 angekündigt war, hat uns weniger gestört. Schließlich orakelten wir, dass der Titel wahrscheinlich auch für den PC erscheint – und behielten damit Recht! Gut, vom Termin

auf dem Cover – Anfang 2013 – mussten die Konsolenzocker bereits Abstand nehmen. GTA 5 erschien schließlich erst im September 2013. Dass wir PC-Zocker aber sogar noch bis Frühjahr 2015 warten mussten und auch die PS4- und Xbox-One-Versionen vorgezogen wurden, war natürlich weniger schön. Mittlerweile ist der Titel sogar für die aktuelle Konsolengeneration erschienen – es wird also so langsam Zeit für GTA 6. Doch zurück zum fünften Teil: Was wir in New York zu sehen bekamen, sorgte bei uns für ordentliches Staunen. Gameplay,

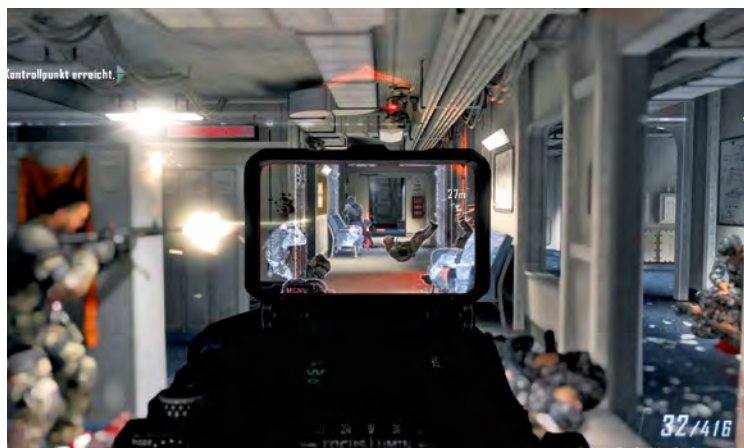


Technik, Story, Inszenierung – das alles sah damals bereits herausragend aus und setzte im Vergleich zum Vorgänger neue Maßstäbe. Ein Ersteindruck, den

das fertige Spiel später auch bestätigen konnte. Und wie schon erwähnt: Wir konnten hier gerade einmal die PS3-Version begutachten!

Call of Duty: Black Ops 2

Die im Vorfeld versprochene und erhoffte Revolution blieb aus, einen richtig guten Shooter gab's aber trotzdem.



Im Vorfeld versprach Treyarch, dass Black Ops 2 die Reihe revolutionieren würde. Wie wir im Test in der damaligen Ausgabe feststellten, war dies einmal mehr nur eine Promo-Phrase der Entwickler, denn: Black Ops 2 war ein sehr guter Shooter mit einem tollen Mehrspieler-Part – aber eben auch nur das. Von einer Serien- oder gar Genre-Revolution war das Gesehene aber weit entfernt. Aber macht ja auch nichts, denn trotzdem unterhielt uns der Shooter einmal mehr überaus gut. Die Story drehte sich um den charismatischen Bösewicht Menendez und die drei aus dem Vorgänger bekannten Sol-

daten Mason, Woods und Hudson. Zudem bot das Spiel erneut mehrere Zeitebenen: In einer blickten wir zurück auf die Geschehnisse des Jahres 1985, in der anderen erlebten wir im Jahre 2025 ein neuen kalten Krieg zwischen den USA und China. Hinzu kam ein wie immer mit Modi und Maps vollgepackter Multiplayer-Modus, der für den Großteil der Fans wohl den Haupt-Kaufgrund darstellte. Apropos Call of Duty: Weiter vorne lest ihr unseren Test zu Call of Duty: Modern Warfare 2, der Fortsetzung des MW-Reboots. Wenn Activision so weitermacht, testen wir dann 2027 auch wieder ein Black Ops 2.

The Elder Scrolls Online

Erste Eindrücke zum Tamriel-MMORPG

Bei der Ankündigung waren viele Fans noch skeptisch, ob ein Online-Rollenspiel-Korsett auf das historisch doch extrem auf Solo-Erlebnisse ausgelegte Elder Scrolls passte. Ende 2012 konnten wir bei Zenimax zu Besuch dann erstmals einen ausführlichen Blick auf das Spiel werfen und uns ein Bild von den einzelnen Komponenten machen – und das, was wir sahen, wirkte wirklich vielversprechend. Gameplay, Technik, Rollenspiel-Elemente, Online-Features – das wirkte alles durchdacht und stimmte uns weitaus zuversicht-

licher, als wir es im Vorfeld waren. Bis das Spiel erschien, sollten damals aber noch rund anderthalb Jahre ins Land ziehen, erst dann durften PC-Spieler durch das virtuelle Online-Tamriel ziehen. Die ebenfalls für 2014 angekündigten Konsolenversionen verzögerten sich jedoch letztendlich noch um ein ganzes Jahr und auch der PC-Release lief nicht unbedingt fehlerfrei. Richtig durchstarten konnte TESO daher auch erst 2015, als pünktlich zum Konsolen-Start das Abo-Modell gekippt und durch ein Buy2Play-Modell ersetzt wurde.



Kickstarter

Die Trendsetter

Crowdfunding ist heute so normal, dass es fast schon wieder out ist – mittlerweile sammeln unzählige Menschen im Internet Geld, um mal mehr, mal weniger sinnvolle Dinge damit zu tun. Im Jahr 2012 indes steckte die Idee, Geld von der Community zu sammeln, um damit dann die Entwicklung eines Spiels zu finanzieren, noch in den Kinderschuhen. Zwar sammelte bereits seit 2009 der ein oder andere Indie-Entwickler ein paar Hundert oder auch wenige Tausend Dollar über Kickstarter und Co. für sein Herzensprojekt ein, den Mainstream-Stein ins Rollen brachte jedoch im Februar 2012 Ex-LucasArts-Legende Tim Schafer. Der nämlich wollte nach Brütal Legend mal wieder ein klassisches Adventure umsetzen, fand dafür mit seinem Studio Double Fine aber keinen Geldgeber. Statt der angepeilten 400.000 Dollar kamen am Ende mehr



als 3,3 Millionen Dollar zusammen – ein Hype war geboren und Double Fine waren die Schlagzeilen sicher. Dass das am Ende als Broken Age veröffentlichte Adventure „nur“ gut war, störte

im Nachhinein auch niemanden, denn Schafer sorgte vor allem für eines: Nachahmer. Ohne den Erfolg seines Projekts wären die ganzen Shadowruns, Wastelands und Co. wahrscheinlich

nicht möglich gewesen. Daher nahmen wir uns das Phänomen Crowdfunding in unserem großen Special in dieser Ausgabe auch ganz genau unter die Lupe und erklärten, wie das alles funktioniert.

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell (Sockel): Intel Core i5-10400F Boxed
..... (Sockel 1200)
Kerne/Taktung: 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: 130 Euro

ALTERNATIVE

Mit sehr kleinem Budget kann man auch den schwächeren und mit nur 4 Kernen (8 Threads) bestückten Core i3-10100F für 80 Euro nehmen. Eine Alternative für den Sockel 1700 ist der Core i3-12100F, der stärker als der Core i5-10400F, aber nicht teuer ist. Er hat allerdings nur 4 Kerne (8 Threads), passende Mainboards kosten zudem etwas mehr als beim Sockel 1200.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ASRock Radeon RX 6600
..... Challenger D (26,9 cm)
Chiptakt/Speicherart: 1626 MHz, Boosttakt 2491 MHz/
..... 8 GB GDDR6 (224 GB/s)
Preis: derzeit ab 280 Euro

ALTERNATIVE

Nach oben hin lohnt sich erst eine GeForce RTX 3060 Ti oder AMD Radeon RX 6700 XT (jeweils ab etwa 480 Euro). Wem schon die RX 6600 zu teuer ist, der sollte auf die 200 Euro teure RX 6500 XT zurückgreifen, die aber definitiv nur als Notlösung für Einsteiger taugt.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI H510M-A Pro

Format/Sockel (Chipsatz): µATX/Intel 1200
Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16,
..... 1x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 PCIe 3.0 / 70 Euro

ALTERNATIVE

Das ausgesuchte Mainboard hat alles, was man in der Regel braucht, inklusive M.2-Slot für die entsprechenden platzsparenden SSDs. Wer weitere Ausstattung benötigt, kann auch mehr ausgeben, bekommt aber keine Mehrleistung dafür. Für den Sockel 1700 ist übrigens zum Beispiel das ASRock H610M-HVS mit 85 Euro eines der günstigsten Mainboards.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: 16 GB (2x 8 GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-18-18 / 50 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: PNY CS900 (SATA) / keine
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: 60 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Inter-Tech B-49, 2x 120mm-Lüfter (blaue LED)
..... vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 35,0 cm,
..... CPU-Kühlerhöhe bis 15,0 cm; Preis: 35 Euro
CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU
Netzteil: EVGA W1 500, 500 Watt; 45 Euro

EINSTEIGER-PC

€ 670,-



Mögliche Einsparungen haben wir in Form der schwächeren CPU und Grafikkarte bereits gegeben. Eine Option wäre, bei der CPU den Core i3-12100F (Sockel 1700) und gleichzeitig nur die RX 6500 XT zu nehmen. Denn diese läuft dann dank des Core i3-12400F im schnelleren PCIe 4.0-Modus. Bei der SSD spart der Griff zu einer M.2-SSD (PCIe) etwas Platz im PC – ein 1TB-Modell gibt es oftmals kaum teurer als die SATA-Variante.

ANZEIGE

EINSTEIGER-GAMING-PC

Captiva I71-138



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte: Nvidia GeForce
GTX 3060 Ti 8 GB



Prozessor:
Intel® Core™ i5-13600KF



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 1.609,-**
inkl. MwSt.

„Erstklassiger
Einsteiger-PC
in eleganter Optik“



CAPTIVA

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

€ 1.455,-

MITTELKLASSE-PC



CPU

Hersteller/Modell: ... AMD Ryzen 7 5700X Tray (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: ... 8 Kerne (3,4-4,6 GHz), 16 Threads
Preis: ... 240 Euro

ALTERNATIVE

Sowohl der Ryzen 5 5600X für nur 200 Euro als auch der Ryzen 7 5800X für 260 Euro haben ein vergleichbares Preis-Leistungs-Verhältnis und sind daher gute, ähnlich starke Alternativen. Bei Intel ist der etwas stärkere Core i5-12600KF (290 Euro) zu nennen, wobei zum Übertakten ein Z690-Mainboard nötig ist, was mindestens 165 Euro kostet.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ... PowerColor Radeon RX 6800 Fighter (30,0 cm)
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1775 MHz (Boost 2155 MHz) / 512 GB/s
Speicher/Preis: ... 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 620 Euro

ALTERNATIVE

Die AMD Radeon RX 6750 XT ist zwar schwächer, aber in Sachen Preis-Leistung mit 500 Euro auf gleichem Level. Bei Nvidia kommen keine Alternativen in Frage, außer man will wegen Raytracing unbedingt auf Nvidia setzen – dann ist die RTX 3070 Ti mit der RX 6800 vergleichbar, kostet aber 680 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ... ASRock B550 Pro4
Format/Sockel (Chipsatz): ... ATX / AMD AM4 (B550)

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

ALTERNATIVE

Falls ihr übertakten wollt, solltet ihr eher ab 150 Euro aufwärts investieren – zum Beispiel in das Asus TUF Gaming B550-Plus WIFI II (170 Euro). Bei Intel gibt es ab 165 Euro Mainboards für die übertaktbaren K-Prozessoren – ohne Übertaktung gibt es beispielsweise für 110 Euro das MSI Pro B660M-P DDR4 für den Sockel 1700.

RAM

Hersteller/Modell: ... TeamGroup Vulcan Z
Kapazität/Standard: ... 32 GB (2x 16 GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: ... CL18-22-22 / 110 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: ... Western Digital WD Black
... SN770 (M.2 PCIe 4.0) / Toshiba P300 Desktop
Kapazität SSD/HDD: ... 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: ... 110 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... AeroCool Python, 2x 200mm- und 1x 120mm-Lüfter
... vorverbaut, alle mit RGB-LEDs; Grafikkartenlänge bis 32,5 cm,
... CPU-Kühlerhöhe bis 16,4 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler: ... Thermaltake Toughair 510
... (16,0 cm hoch, 2x 120mm-Lüfter), 45 Euro
Netzteil/Preis: ... be quiet! Pure Power 11 FM, 550 Watt
... (vollmodular), 70 Euro

Der Mittelklasse-Bereich ist auch wegen der neuen Raptor-Lake- und Ryzen 7000-CPU's, die aus dem leistungsstärkeren Bereich Druck von oben ausüben, enger geworden. Ihr habt bei CPUs und Grafikkarten daher viele Optionen – ohne Leistungseinbußen sparen könnt ihr aber, wenn ihr auf eine Übertaktung verzichtet und beim Mainboard, Gehäuse und Kühler etwa 30 Prozent weniger ausgeben sowie vorerst nur bei 16 GB DDR4-3200-RAM bleibt.



MITTELKLASSE- GAMING-LAPTOP

Captiva I69-089

 Windows 11

 SSD: 500 GB

 Arbeitsspeicher:
32 GB

 Grafikkarte: Nvidia GeForce
RTX 3070 Ti 8 GB

 Prozessor:
Intel® Core™ i7-12700H

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 1.989,-**
inkl. MwSt.

„Leistungsstarkes
Rundum-sorglos-Paket!“

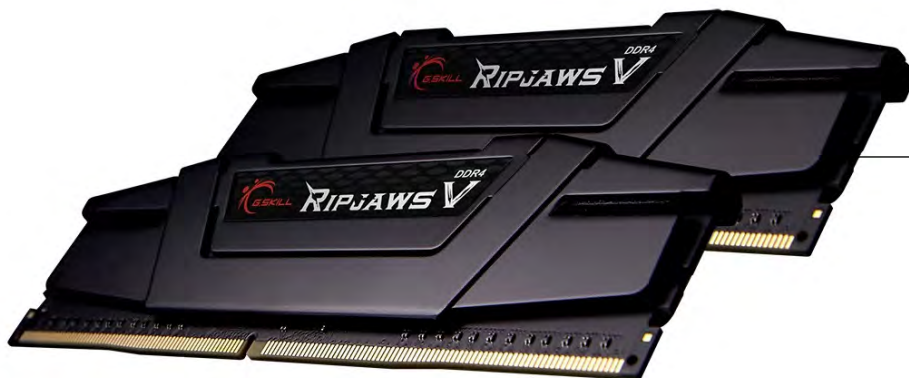
Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

HIGH-END-PC

€ 2.205,-

Wer nicht viel Wert auf besondere Ausstattung und Co legt, kann bei Gehäuse, Netzteil, Mainboard und Kühler zu deutlich günstigeren Varianten greifen. Auch bei den SSDs müssen es nicht zwingend zwei M.2-SSDs sein, sondern man kann freilich auch eine große Festplatte anstelle der zweiten SSD nehmen. Wer Leistungstechnisch ganz hoch hinaus will und weitere 1800 Euro übrighat, nimmt einen Core i9-13900KF und eine GeForce RTX 4090.



CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i7-13700KF Tray (Sockel 1700)
 Kerne/Taktung: 8+8 Kerne, 24 Threads / 3,4-5,4 GHz
 Preis: 460 Euro

ALTERNATIVE

Nur ein klein wenig schwächer und mit 6+8 Kernen (20 Threads) bestückt: Der Core i5-13600KF für 350 Euro. Bei AMD ist der Ryzen 7 5800X3D für 370 Euro eine starke Konkurrenz – er ist ein klein wenig schwächer, aber auch stromsparender als die beiden Intel-CPU's, und es gibt eine große Auswahl an günstigen Mainboards.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ..XFX Speedster SWFT 319 Radeon
 RX 6900 XT Core Gaming (34,0cm)
 Chiptakt/Speicherbandbreite: ..1825 MHz (Boost 2250 MHz)
 / 512 GB/s
 Speicher/Preis: ... 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 750 Euro

ALTERNATIVE

Preis-Leistungs-seitig ist auch die 900 Euro teure RX 6950 XT eine Option, oder unterhalb der RX 6900 XT die RX 6800 XT für 680 Euro. Nvidia hat dagegen einen schweren Stand – die RTX 3080 steht noch am besten da und leistet so viel wie die RX 6800 XT, kostet aber 800 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte Z690 Gaming X DDR4
 Format/Sockel (Chipsatz): ATX/ AMD AM4 (X570)
 Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 5.0 x16 /
 2x PCIe 3.0 x16 / 4x M.2 PCIe 4.0 / 220 Euro

ALTERNATIVE

Die neuen 13000er-CPU's kann man übertakten, braucht dann aber ein Z690- oder Z790-Mainboard. Wer nicht übertakten will, kann auch ein Modell wie das Gigabyte B660 DS3H DDR4 (140 Euro) nehmen. Für den nicht-übertaktbaren Ryzen 7 5800X3D schlagen wir das MSI B550M Pro-VDH WiFi (130 Euro) vor.

M.2-SSDs

Modell SSD: Crucial P3 Plus (M.2 PCIe 4.0) /
 Kingston NV1 NVMe (M.2 PCIe 3.0)
 Kapazität SSD/HDD: 2000 GB / 2000 GB
 Preis SSD/HDD: 180 Euro / 155 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Antec Dark League Dark Fleet DF600 Flux,
 3x 120mm-RGB-Lüfter vorne, 1x120mm-Lüfter hinten
 vorinstalliert; Grafikkarten bis 40,5 cm,
 CPU-Kühler bis 17,5 cm Höhe, Preis: 110 Euro
 CPU-Kühler: SilverStone Permafrost PF240-ARGB V2;
 95 Euro
 Netzteil: Seasonic Focus GX, 650 Watt
 (vollmodular), Preis: 100 Euro

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Ripjaws V
 Kapazität/Standard: 32 GB (2x 16 GB) / DDR4-4000
 Timings/Preis: CL18-22-22 / 135 Euro

Wichtiger Hinweis zum Sockel AM5

Obwohl AMDs Ende September ins Leben gerufener Sockel AM5 vier in Games sehr starke CPUs bietet, haben wir keine der Ryzen 7000-CPU's in unseren Kauf Tipps mit dabei. Denn selbst die günstigsten kompatiblen Mainboards sind noch sehr teuer (über 200 Euro), zudem ist zwingend das noch immer sehr teure DDR5-RAM nötig. Allenfalls der Ryzen 5 7600X ist mit Abstrichen noch akzeptabel. Intels neue 13000er-CPU's für den Sockel 1700 sind hingegen dabei, auch dank DDR4-RAM-Support.

HIGH-END-GAMING-PC

R70-971



„Genieße jeden Spielzug!“



SSD: 2 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce RTX
4090 24 GB



Prozessor:
AMD Ryzen 9 5950X



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPPREIS:
€ 3.909,-**
inkl. MwSt.



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

Test

The Callisto Protocol



Wenn alles glatt läuft, testen wir bereits in der nächsten Ausgabe, ob der Dead-Space-Herausforderer seine Horror-Hausaufgaben macht.

Test

Spider-Man: Miles M.



Gute drei Monate nach der PC-Version des Hauptspiels schwingt sich auch Spider-Man-Ableger Miles Morales auf die heimischen Rechner.

Test

Goat Simulator 3



Männer, die auf Ziegen starren: Teil 2 des verrückten Simulators – der Teil 3 heißt – erscheint noch im November. Wir schauen mal rein.

PC Games 01/23 erscheint am 21. Dezember!

Vorab-Infos ab 17. Dezember auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

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

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

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

Redaktionsleitung Print/CvD (V.i.S.d.P. PC Games Print) Sascha Lohmüller
Redaktionsleitung Online Katharina Pache
Projektmanager Redaktion Viktor Eippert

Redaktion Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, David Martin, Maci Naem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm
Videoredaktion Dominik Pache (Ltg.), David Benke, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Fritz Büttner, Lukas Egner, Harald Fränkel, Herbert Funes, Nadine Herzog, Daniel Link, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Christian Schmid

Layout Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Focus Entertainment / Sony
Bildnachweis 123RF.com

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

Digital Director www.pcgames.de
Business Development Simon Fistrich
Entwicklung Christian Bol, Viktor Eippert (Projektmanager)
Webdesign Markus Wolny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora
Daniel Popa, Herbert Haida

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

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

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

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

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

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

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.
PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – <http://abo.pcgames.de>

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

Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098

Fax: 01805-8618002

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

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: computec@dpv.de

Tel.: +49-911-99399098

Fax: +49-1805-8618002

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

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Inland: PC Games Extended 82,- EUR, PC Games Magazin 61,- EUR

Österreich: PC Games Extended 90,- EUR, PC Games Magazin 69,- EUR

Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 97,- EUR, PC Games Magazin 76,- EUR

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

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meißberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrinyi Zrt. Nádass 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, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

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

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

HARDCORE FÜR SCHRAUBER





FLOODLAND

EIN NEUER ANFANG FÜR DIE MENSCHHEIT

Nach einer globalen Katastrophe steht die ganze Welt unter Wasser.
Nur ihr könnt die Menschen vereinen und eine neue Zivilisation aufbauen!



Floodland

In diesem Aufbaustrategiespiel erwartet euch eine geradezu gewaltige Aufgabe: Ihr sollt nach einer globalen Flutkatastrophe eine neue Zivilisation errichten!

Die Ausgangssituation im Aufbau- und Überlebensstrategiespiel Floodland der polnischen Entwickler von Vile Monarch sieht hoffnungslos aus: In naher Zukunft gibt es die Welt, wie wir sie heute kennen, nicht mehr. Nach Kriegen, Pandemien und Überschwemmungen sind Städte im Meer versunken, die Gesellschaft ist zusammengebrochen und der größte Teil der Menschheit ist untergegangen oder hat sich verstreut. Die Überreste der Menschheit, die Tag für Tag in kleinen, isolierten Gebieten des Hochlands überleben, versuchen, sich eine Heimat und eine lebenswerte Gesellschaft aufzubauen. Die Frage ist nur: Will man eine Rückkehr zu den alten Gewohnheiten oder versucht einen Neuaufbau, ohne zentrale Fehler der alten Ordnung zu wiederholen?

Recycling ist überlebenswichtig!

In Floodland erkundet ihr eine brandneue Welt, die sich aus den

Überresten der alten entwickelt hat. Um zu überleben, müsst ihr Nahrung für eure Siedlung sichern, die Ruinen der alten Welt plündern und das, was ihr könnt, auf erfinderische Weise neu verwenden. Müll wird recycelt und Baumaterialien werden veredelt, um überlebensfähige Siedlungen zu errichten. Ihr erwidert schrittweise eure Dörfer, indem ihr neue Häuser und Einrichtungen, Parks und Orte der Unterhaltung, der Erholung und für Gottesdienste baut. Dafür benötigt ihr das Wissen aus der Zeit vor dem Kollaps der Gesellschaft, welches ihr an die verschiedenen Clans weitergebt, die eure Gemeinschaft bilden.

Eine neue Weltordnung oder Rückkehr zu alten Gesetzen?

Aber eine Gesellschaft ist natürlich mehr als nur ein paar Gebäuden und eine zusammengewürfelte Gruppe von Menschen. Es ist eine gemeinsame Vorstellung

davon, wie man miteinander lebt. Es ist eine Vereinbarung, sich an Regeln und Gesetze zu halten, um in Frieden und Sicherheit zusammenzuleben zu können. In der Welt von Floodland entscheidet ihr, wie diese Gesetze aussehen sollen. Gesetze, die nicht allen Bewohnern gefallen werden! Der Wiederaufbau der Gesellschaft ist ein Puzzle, dessen Komplexität ihr erst nach und nach erfassen werdet. Die ideologisch geprägten Clans eurer Gemeinschaft werden alles versuchen, um ihre eigenen Vorstellungen und Werte durch-

zusetzen. Ihr dürft auf jeden Fall keine Zeit verschwenden! Denn jeder Tag ist kostbar, und die Art und Weise, wie ihr eure Zeit verbringen, entscheidet über das Schicksal eurer Siedlung. Auf den folgenden Seiten wollen wir euch die wichtigsten Features und den Spielablauf dieses außergewöhnlichen Strategiespiels vorstellen.

Ab dem 15. November erscheint das Spiel auf Steam und dann liegt es an euch, die richtigen Entscheidungen zu treffen, um das Überleben der Menschheit in Floodland zu sichern!

WER SIND FLOODLAND-ENTWICKLER VILE MONARCH?

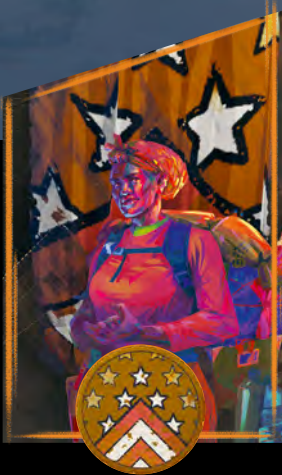


VILE MONARCH

Das polnische Entwicklerstudio wurde 2015 von Kacper Kwiatkowski und Grzegorz Mazur gegründet, die zuvor bei 11bit Studios an This War of Mine gearbeitet haben. Das Team, das schon diverse preisgekrönte Spiele veröffentlicht hat, ist mittlerweile auf über 80 Mitarbeiter angewachsen. Darunter befinden sich eine Reihe von Spiele-Entwicklungskoryphäen, die an bekannten Titeln wie Dying Light 2, Hard West, Frostpunk, The Witcher 3: Blood and Wine mitgewirkt haben.

LIBERALE UND KONSERVATIVE: DIE CLANS IN FLOODLAND

Das sind die vier Start-Clans in der Early Access-Fassung des Spiels.



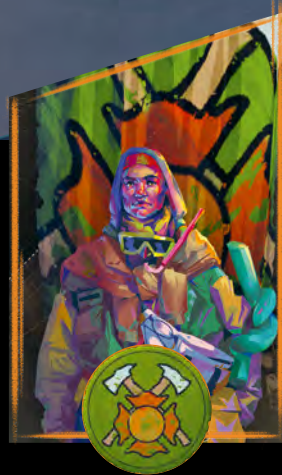
GOOD NEIGHBORS

Die Good Neighbors unter der Führung von Lillie Kapoor sind die überlebenden Bewohner einer kleinen Vorstadtgemeinde, die nach dem Tsunami mehrere Wochen von der Außenwelt abgeschnitten war. Sie hängen stark an den amerikanischen Traditionen und schätzen persönliche Freiheit über alles. Die Good Neighbors sind fest davon überzeugt, dass die liberale Zivilisation von früher wieder auferstehen wird.



BERKUT-3

Der von Philip Johnston angeführte Berkut-3-Clan besteht aus ehemaligen Arbeitern der gleichnamigen Ölbohrplattform. Johnston und Berkut-3 wollen die Welt durch harte Arbeit, Wissenschaft, autoritäre Führung und klar definierte Regeln verbessern. Sie sehen in der Gesellschaft, wie sie vor der Katastrophe war, den Hauptgrund für den Untergang. Die Arbeiter von Berkut-3 verstehen sich bestens auf das Einsammeln von Ressourcen.



FEUERWACHE

Dieser Clan wurde von einem Lebensretter einer Feuerwache gegründet. Seine Mitglieder, die von Taylor Palmer angeführt werden, legen großen Wert auf Vielfalt und Toleranz gegenüber allen Menschen. Außerdem sprechen sie sich für Freiheit, wissenschaftlichen Fortschritt und persönliches Wachstum aus. Anders als die krankheitsgebeutelten Oakhill-Überlebenden sind die multikulturellen Mitglieder der Feuerwache sehr widerstandsfähig.



DIE ÜBERLEBENDEN VON OAKHILL

Die Überlebenden von Oakhill haben die Katastrophe in einem Bunker überlebt und sind dort mehrere Jahre geblieben. Sie verfügen über viel technisches Wissen, haben durch die lange Zeit im Bunker aber mit Krankheiten zu kämpfen. Der von Anna Brown geführte Clan glaubt fest daran, dass ein Neuaufbau nur mit festen Hierarchien und traditionellen Werten möglich ist.

ERSTE SCHRITTE: ERKUNDUNG, SUCHE NACH ROHSTOFFEN UND DER STÄNDIGE ÜBERLEBENSKAMPF

Um in der herausfordernden Welt von Floodland zu überleben, müsst ihr euch mit der neuen Umgebung vertraut machen und alle Ressourcen optimal nutzen.

Ihr beginnt in einem kleinen, einfachen Lager, das nur aus ein paar Überlebenden besteht, die sich um ein Feuer versammelt haben. Zunächst müsst ihr euch um die unmittelbaren Bedürfnisse eurer Bewohner kümmern: Unbelastete Nahrung, Trinkwasser und eine sichere Unterkunft.

Um an Ressourcen zu kommen, müsst ihr erst die nähere Umgebung erkunden und danach Suchmannschaften aussenden, um herauszufinden, was euch sonst noch auf der kleinen Insel erwartet, die eure neue Heimat sein wird. Über unerforschten Gebieten liegt dabei anfangs immer ein dichter Nebel, der sich erst lichtet, wenn ihr dort eure Gefolgsleute hinschickt. Ihr werdet Ruinen und Gebäude finden, deren Sinn und Zweck sich euch erst erschließen wird, wenn ihr alles vollständig erkundet habt. Einige Grundnahrungsmittel wie Obst und Fisch können vor Ort angebaut oder gefangen werden, und manchmal stößt man auch auf Relikte aus der alten Welt

wie Konserven, die eine willkommene Bereicherung für die Gemeinschaft darstellen. Sobald ihr die Grundbedürfnisse befriedigt habt, müsst ihr Mitüberlebende finden, die ihr in eure Gemeinschaft integrieren könnt. Das ist extrem wichtig, denn nur so kann diese wachsen und sich weiterentwickeln.

Im weiteren Spielverlauf entdeckt ihr neue Ressourcenarten, die ihr euch zunutze machen könnt, um eine noch fortschrittlichere Gesellschaft zu erschaffen. Irgendwo in dieser überfluteten Welt wartet laut Erzählungen und Überlieferungen ein Prototyp eines Kraftwerks darauf, entdeckt zu werden. Wenn ihr dessen Turbinen wieder in Gang setzt, könnt ihr eure Siedlung dauerhaft mit Strom versorgen. Dieses Ziel liegt anfangs zwar in weiter Ferne, aber ihr müsst unbedingt darauf hinarbeiten. Nur so wird es eurer Gemeinschaft gelingen, langfristig zu überleben. Floodland hat diverse prozedural generierte Elemente, so dass keine zwei

Spiele jemals ganz gleich sein werden. Das bedeutet, dass ihr eure Vorgehensweise von einem Durchgang zum nächsten anpassen müsst, weil sie dieses Mal vielleicht nicht so effektiv ist. Schauplätze, Ereignisse, Clans, Ressourcen und Überlebensparameter ändern sich jedes Mal, um jeden Spieldurchlauf zu

einer einzigartigen Herausforderung zu machen. Für Abwechslung sorgen auch Gameplay-Ereignisse, in deren Rahmen ihr Entscheidungen treffen müsst, die sich auf den weiteren Spielverlauf auswirken. Diese Ereignisse können sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben.



DER AUFBAU EINER ÜBERLEBENSFÄHIGEN SIEDLUNG

Das Überleben in Floodland stellt eine echte Herausforderung dar. Wir stellen euch die wichtigsten Spielelemente vor!



AKTUELLE ZIELE UND AUFGABEN
Hier könnt ihr ablesen, was ihr als Nächstes tun müsst, um eure Gemeinschaft voranzubringen.

EINFLUSS, FORSCHUNG, RESSOURCEN, ZEITRAFFER UND MEHR
Hier findet ihr alle relevanten Infos zu den Ressourcen, über die eure Gemeinschaft verfügt. Diese Liste wird im Laufe des Spiels immer umfangreicher. Ihr müsst Engpässe frühzeitig erkennen und entsprechend reagieren. Ganz links könnt ihr ablesen, wieviele Überlebende in eurer Siedlung wohnen und über wieviel Einfluss (zum Erlassen von Gesetzen) und Forschungspunkte (Freischalten von neuen Technologien) ihr verfügt. Ganz rechts könnt ihr einen Zeitraffermodus aktivieren, sowie Tages und Datum ablesen.

EIN AUSSENPOSTEN
Mithilfe neuer Lagerhäuser und Behausungen könnt ihr euren Einflussbereich erweitern, um neue Rohstofflager und Inseln zu erschließen.

DIE CLANS
Hier könnt ihr sehen, welche Interessensgemeinschaften es in eurer Siedlung gibt und wieviele Menschen diesen angehören. Außerdem könnt ihr ablesen, wie unzufrieden (der rote Balken) der jeweilige Clan mit eurer Führung ist. Der blaue Balken zeigt die Erfahrung an, die der jeweilige Clan gesammelt hat, um neue Spezialisierungen freizuschalten.

GESETZE, TECHNOLOGIEN, BAUVORHABEN UND MEHR
Über diese Icons kommt ihr zu den Clanprofilen, der Technologieübersicht, dem Bauplan, dem Gesetzesausschuss und zu anderen wichtigen Menüs für die Verwaltung eurer Siedlung.

DIE ERSTE SIEDLUNG
Sieht nicht nach viel aus, ist aber eine sichere Heimat für eure Siedler mit Lager- und Versammlungsplatz, Zelten, einem Studierzimmer, einem Holzverarbeitungsbetrieb, einer Feldküche und vielen weiteren rudimentären Gebäuden, die ihr anfangs zum Überleben braucht.

INFOS ZUR SIEDLUNG
Hier werdet ihr mit allen relevanten Informationen zu diesem Bezirk versorgt. Unter anderem, welche Probleme eure Bevölkerung hat (z.B. kranke oder obdachlose Menschen), welche Aufgaben von den Arbeitern in euren Lagerhäusern verrichtet werden oder welche Produktionsstätten nicht richtig funktionieren.

TECHNOLOGIE UND FORTSCHRITT

In Floodland geht es nicht nur ums Überleben, sondern auch darum, Technologien zu nutzen, mit denen sich eure Gesellschaft weiterentwickeln kann.

Sobald ihr die Grundbedürfnisse eurer Bürger, wie Nahrung, Wasser und Unterkunft erfüllt habt, ist es Zeit, den nächsten Schritt zu gehen: Der Technologie-Baum ist eure primäre Methode, um Gebäude und Technologien zu entwickeln. Diese Gebäude benötigt ihr, um als Gesellschaft zu wachsen und neue Gebiete zu erschließen. Die Technologien sind in vier Bereiche untergliedert: Überleben, Wohlbefinden, Erkundung und Wachstum. Diese konkurrierenden Bereiche auszubalancieren, ist einer der größten Herausforderungen von Floodland. Deine Gefolgsleute entwickeln sich im Laufe des Spiels von Jägern und Sammlern zu Elektroingenieuren. Dabei ist es wichtig, dass ihr für einen beständigen Zufluss von grundlegenden Rohstoffen wie Müll, Holz und Schutt sorgt. Diese verarbeitet ihr zu Ressourcen, die ihr für die Weiterentwicklung der Gemein-

schaft benötigt. Im Laufe der Zeit schaltet ihr dann fortschrittlichere Materialien wie Kohle, Metall, Plastik und Beton frei.

Die vier Haupttechnologiebereiche sind auch eng mit den Gebäuden verbunden, die ihr entwickeln müsst, um eure Gesellschaft weiter zu verbessern. Im Überlebensbereich geht es zum Beispiel darum, grundlegende Ressourcen wie Holz, Nahrung und Wasser zu ernten bzw. abzubauen, was wiederum die Entwicklung von Startgebäuden wie dem Fischereihafen, der Wasserfilterung und der Waldarbeiterhütte ermöglicht. Wenn ihr den Überlebenszweig bis zu seinem logischen Ende verfolgt, könnt ihr fortschrittliche Gebäude wie das Muschelzuchtzentrum, den Fischereihafen, die Wasseraufbereitungsanlage und die Insektenfarm errichten. Außerdem schaltet ihr neue Gebäudemodi und Verbesserungen für eure ak-

tuellen Gebäude frei. Wie ihr bei der Erforschung neuer Technologien vorgehen wollt, ist euch überlassen. Es geht nicht darum, jeden einzelnen Fortschritt auf lineare Weise zu entwickeln, sondern sorgfältig die Techniken auszuwählen, die euch die besten Chancen bieten, zu gedeihen und die unmittelbaren Herausforderungen zu meistern. Ein

Sanitätszelt wird wahrscheinlich immer ein wesentlicher Bestandteil des Aufbaus eurer Gemeinschaft sein, aber ob ihr es vor oder nach der Erforschung von Kletterausrüstung oder anderen nützlichen Technologien entwickelt, ist nur eine von vielen faszinierenden Entscheidungen, die euch Floodland abverlangen wird.



GESETZ UND ORDNUNG

Je mehr Menschen in eurer Gemeinschaft zusammenleben, desto wichtiger ist es, Gesetze aufzustellen, die das Miteinander der verschiedenen Clans regeln.

Sobald eure Siedlung eine gewisse Größe erreicht hat, ist es Zeit an Expansion zu denken. Über einen restaurierten Funkturm, könnt ihr Kontakt zu anderen Überlebenden aufnehmen und diese in eure Gemeinschaft aufnehmen. Das bedeutet aber auch, dass das Miteinander künftig nicht mehr ganz so harmonisch ablaufen wird, wie das zuvor mit nur einem Clan der Fall war. Ab diesem Zeitpunkt könnt

ihr, ausreichend Einfluss vorausgesetzt, Gesetze erlassen, die das Zusammenleben regulieren. Diese Gesetze und Regeln sind die Basis einer jeden Gesellschaft und ein wichtiger Schritt auf dem Weg, die Zivilisation wiederaufzubauen. Da jeder Clan eine andere Gesinnung hat, müsst ihr beim Erlassen von Gesetzen aufpassen, nicht zu einseitig zu agieren. Während ein Clan beispielsweise mehr Struktur und

Ordnung möchte und dafür auch Einschränkungen in Kauf nimmt, pocht ein anderer auf maximale persönliche Freiheit. Wenn ihr hier also nicht sehr besonnen agiert, ist ein Aufruhr vorprogrammiert.

Sobald ihr das erste Freizeitgebäude errichtet habt, könnt ihr das Gemeinschaftsgesetz als Basis für das Zusammenleben aller Clans in eurer Siedlung erlassen. Diese niedergeschriebene Sammlung von

grundsätzlichen Verordnungen ist die Basis aller weiteren Gesetze, die ihr im Laufe des Spiels erlassen könnt. Die für den Gesetzesausschuss benötigte „Währung“ ist Einfluss, der widerspiegelt über wieviel Vertrauen und Unterstützung ihr in der Gemeinschaft verfügt. Wie oben schon angedeutet, gewinnt ihr an Einfluss, indem ihr die Freizeitbedürfnisse eurer Bürger befriedigt. Der Gesetzesausschuss ist grob unterteilt in sechs Bereiche: Freizeit, Sicherheit, Job-Spezialisierungen, Überleben, Bräuche und Autorität. Während einige der Verordnungen sich gegenseitig ausschließen (zum Beispiel Zensur und Pressefreiheit), bauen andere aufeinander auf. Einige der Gesetze könnt ihr euch für einen begrenzten Zeitraum erlassen, um beispielsweise durch eine Maskenpflicht eine tödliche Pandemie in den Griff zu bekommen. Ihr seht: der Gesetzesausschuss ist für die langfristige Entwicklung eurer Gemeinschaft und das Überleben genauso wichtig, die Versorgung mit Grundnahrungsmitteln und Baustoffen.

