

CITIES: SKYLINES 2

Bauruine: Die Städtebau-Sim enttäuscht zum Start!

FROSTPUNK 2

Große Vorschau: Darum steht uns 2024 ein Strategie-Hit ins Haus.

PC Games MAGAZIN

Wissen, was gespielt wird

ALAN WAKE 2

Traumhaft schön, albtraumhaft gruselig:
Diese Fortsetzung ist ein echter Hit!

LORDS OF THE FALLEN

Comeback geglückt? Das überprüfen wir in
unserem großen Test zum Soulslike-Remake!

AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

Kämpfe, Crafting, Story, offene Welt: Wir konnten Ubisofts Open-World-Abenteuer
zu James Camerons Kino-Blockbuster-Franchise erstmals ausführlich spielen!

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

AUSGABE 376
12/23 | € 6,50
www.pcgames.de

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



R T L



NFL

SIDELINE

DAS FOOTBALL-MAGAZIN

Action. Analysen. Ausblicke.

Freitag 19:15 | **NITRO.**

Mehr Info



Keine Büchse, dafür Action und Crafting – handfeste Eindrücke zu Avatar: Frontiers of Pandora!



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Einmal mehr neigt sich ein Spieljahr dem Ende zu. Und im Gegensatz zum weltpolitischen Geschehen, bei dem man nicht froh genug sein kann, dass 2023 vorbei ist, wurden Spieler in diesem Jahr mit jeder Menge hochwertigem Eskapismus versorgt. Bevor wir nun aber die Weihnachtsdeko herausholen, den Christstollen in den Ofen schieben und die Thermoskanne mit Glühwein oder heißem Kakao befüllen, erwarten uns noch einige echte Highlights im ausklingenden Spieleherbst. Eines davon ist zumindest vom Namen her Avatar: Frontiers of Pandora. Die beiden Filme von James Cameron pulverisierten beinahe jeden Rekord, nun will Ubisoft das futuristisch-spirituelle Franchise auch zu einem Videospiel-Hit machen. Für unsere Coverstory konnten wir das Open-World-Abenteuer kurz vor dem Release Anfang Dezember bereits ausgiebig spielen – und waren durchaus angetan. Was euch auf Pandora erwartet, wie es sich als Na'vi anfühlt und was es sonst noch Wissenswertes gibt, lest ihr ab Seite 10!

Doch wie es sich für diese Jahreszeit gehört, findet sich der Großteil der Themen

in dieser Ausgabe natürlich im Testteil. Der startet mit einem echten Hit, den wir in der Form überhaupt nicht erwartet hätten: Alan Wake 2. Der Vorgänger spaltete ja noch ein wenig die Gemüter – die einen feierten den ruhigen Mystery-Thriller, den anderen war einfach zu wenig los in Remedys Erstling. Teil 2 wischt aber alle Bedenken beiseite, bietet eine tolle Story, abwechslungsrei-

ches Gameplay und eine wirklich grandiose Technik – Alan Wake 2 ist ein später Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres“. Ganz und gar nicht gelungen ist indes der Start eines anderen zweiten Teils – Cities: Skylines 2. Mit dem Vorgänger machten Entwickler Colossal Order und Publisher Paradox den untergegangenen Genre-Gründer Sim City fast vergessen, Teil 2 hingegen stottert zum Start gehörig. Seltsame Design-Entscheidungen, oberflächliche neue Features und vor allem eine miserable PC-Performance sorgen für enttäuschte Gesichter bei allen Städtebau-Fans. Die Details erfahrt ihr im Test – hier muss dringend nachgebessert werden.

Ansonsten haben wir noch eine bunte Auswahl an Themen für euch. Wir blicken voraus auf das im nächsten Jahr erscheinende Frostpunk 2, testen u. a. noch Total War: Pharaoh sowie Lords of the Fallen und gehen dem aktuell kriselnden Spielstandort Deutschland auf den Grund. Viel Spaß also mit der neuen Ausgabe!

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 12/2023


AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA
10

ALAN WAKE 2
32

LORDS OF THE FALLEN
62

AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Avatar: Frontiers of Pandora	10
Frostpunk 2	18
The Alters	24
EA Sports WRC	28

TEST

Alan Wake 2	32
Cities: Skylines 2	38
Total War: Pharaoh	48
Endless Dungeon	54
Lords of the Fallen	62
Ghostrunner 2	68
Sonic Superstars	74
Einkaufsführer	80


CITIES: SKYLINES 2
38

MAGAZIN

Spiellestandort Deutschland am Abgrund?	84
Retro: Sim City 2000	90

HARDWARE

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

EXTENDED

Startseite	99
Du schon wieder! Sind Remaster und Ports nur dreiste Abzocke?	100
20 Jahre Prince of Persia: The Sands of Time	108

SERVICE

Editorial	03
DVD-Inhalt + digitale Vollversion: Smoke and Sacrifice	06
Vorschau und Impressum	98

1&1 Glasfaser

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

1&1 – Immer wieder besser.

29,99 €/Monat*

DAUERHAFT GÜNSTIG

1&1 Glasfaser 50



1und1.de
0721/960 6060



*1&1 Glasfaser 50 für 29,99 €/Monat. Dauerpreis: Kein Preissprung während der gesamten Laufzeit. Internet-Flat: Unbegrenzt surfen bis zu 50 MBit/s. Glasfaser-Tarife bis 1.000 MBit/s in vielen Regionen möglich. Sofern keine Glasfaserleitung vorhanden: Ausbau und Eigentümergenehmigung erforderlich. Aktion: Baumaßnahmen kostenfrei. Für alle Tarife gilt: Telefon-Flat ins dt. Festnetz. Anrufe in dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Mögliche Hardware: z. B. 1&1 HomeServer+ für 6,99 €/Monat. Versand: einmalig 9,90 €. Bereitstellung: einmalig 69,95 €. Mindestlaufzeit: 24 Monate. Abbildung ähnlich, Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330



... digitale Vollversion + Videos auf DVD



SMOKE AND SACRIFICE*

INSTALLATION

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

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

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Rollenspiel
Publisher: Curve Games
Veröffentlichung: 31. Mai 2018

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7 / 8 / 8.1 / 10
32-bit, Intel Core i3-4130/AMD Phenom 2 X4, 4 GB RAM, Geforce GTX 650/ Radeon HD 5770, 4 GB Speicherplatz, DirectX 11 (Herstellerangaben)
Empfohlen: Intel Core i5-6400/AMD FX 6300, 8 GB RAM, ansonsten s. o. (Herstellerangaben)

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

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Acrobat Reader
- VLC Media Player

TEST

- Assassin's Creed: Mirage
- Cocoon
- Cyberpunk 2077: Phantom Liberty
- EA Sports FC 24
- El Paso, Elsewhere
- Lords of the Fallen
- Payday 3
- Total War: Pharaoh



DVD 2

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Acrobat Reader
- VLC Media Player

TEST

- The Crew: Motorfest

SPECIAL

- Counter-Strike 2 – Ein Taktik-Shooter mit Problemen
- Spielstandort Deutschland: Wieso gibt es keine deutschen Blockbuster?
- Unity Runtime-Fee: Das steckt hinter der Selbstzerstörung des Engine-Herstellers

RETRO

- Crusader: No Remorse – Zerstörung zum Staunen

MEINUNG

- Gothic Remake – Ich habe Gameplay gesehen und es sieht gut aus!



RTL



Football ganz nah

NFL Sideline | Freitag 19:15 | **NITRO.**

Mehr Info



DIE REDAKTION

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

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

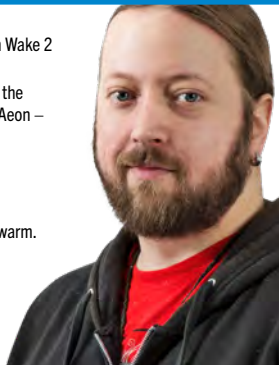
Spielt gerade:
WoW, Starfield, FM 22, Destiny 2, EA Sports FC 24, Alan Wake 2

Hört:
Uada – Crepuscule Natura; Soen – Memorial; Wolves in the Throne Room – Crypt of Ancestral Knowledge; Sulphur Aeon – Seven Crowns and Seven Seals

Schaut bald:
Den Blizzcon-Stream

Trinkt gerade:
Wahlweise Kaffee, Tee oder heißen Kakao. Hauptsache warm. Grog wäre auch noch ne Idee ...

Und sonst:
Versuche ich mich im Ruhrpott-Exil daran, eine möglichst gute Currywurst-Sauce zu mixen. Ich nähäre mich mit jedem weiteren Anlauf, denke ich.



LUKAS SCHMID | Chefredakteur

Spielt gerade:
Ghost Trick: Phantom Detective, Assassin's Creed: Mirage, Alan Wake 2, A Way Out, Sonic Superstars

Freut sich:
Darüber, dass das Wetter endlich das macht, was ich will.

Zuletzt für sich entdeckt:
Selbstgemachtes Kompott. Ich mache oft Kaiserschmarrn, habe aber immer fertiges Kompott dazu serviert – bis ich es kürzlich zu kaufen vergessen habe und am Sonntag nicht in den Laden laufen konnte. Ich hatte aber kompottaugliches Obst und alle notwendigen Zutaten zu Hause (Zucker, Vanille, Zitrone, Zimt) und hab selbst eingekocht, und der Unterschied zwischen gekauft und selbstgemacht ist wie so oft Tag und Nacht. Geht auch sehr flott und einfach. So, und mit dieser wirklich unfassbar uninteressanten Geschichte entlasse ich euch in den Rest des Heftes.



DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video

Spielt gerade:
Cities: Skylines 2, World of Warcraft Classic Hardcore

Hört gerade:
The Breeders, Conan O'Brien Needs a Friend

Schaut gerade:
Die Netflix-„Doku“ zu David Beckham. Er kommt da schon als ziemlichlicher Heiland rüber. Alles was er gut gemacht hat, lag natürlich nur an ihm, weil er so ein toller Mensch und sowieso der beste Fußballspieler der Welt ist. Alles was er schlecht gemacht hat, lag an anderen Leuten, die ihn beeinflusst haben.

Und sonst so:
Bin ich ziemlich zufrieden damit, immer noch in Full HD zu spielen. Ich habe selbst mit neuen Spielen kaum Probleme, bei denen die Kollegen in 4K regelmäßig zu fluchen beginnen.



VIKTOR EIPPERT | Redakteur

Spielt gerade:
Wizard with a Gun, Star Wars Jedi: Survivor, Imperialismus 2, Civilization 1, Cities: Skylines 2 (das gerade so noch mit niedrigen Einstellungen auf meinem Rechner läuft)

Hat nach zig Jahren endlich mal:
Super Metroid nachgeholt. An sich ist es gut gealtert, aber meine Güte ist es für dieses Spiel eine Selbstverständlichkeit, dass Hauptwege häufig hinter Geheimgängen versteckt sind.

Sieht gerade:
Star Wars: The Clone Wars – letzte Staffel

Probierte beim Steam Next Fest aus:
Lonestar – launiges Rogue-lite-Taktikspiel, das ganz leicht an FTL erinnert. Man ist ein Söldner, der gegen andere Schiffe kämpft und sein eigenes mit Modulen individualisiert.



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Hat wieder funktionierende Türen und Fenster im 2. Stock:
Und absolut keinen Plan, was er nun dort machen soll.

Spielt:
Dank toller PC-Optimierung endlich mal Spider-Man: Miles Morales. Dazu: Steamworld Build. Super Mario RPG (das SNES-Original als Vorbereitung auf den Test). Endless Dungeon, Crusader: No Regret und Dungeons 4. Und wie immer Age of Empires 2, das (zum Glück) einfach kein Ende nehmen will.

Zuletzt gesehen:
Die fünfte Staffel What We Do in the Shadows. Den Super-Mario-Film, den ich übrigens sehr gelungen finde. The Flash. The Witch. Den neuen Checker Tobi (mit den Kids zum ersten Mal im Kino). Reptile. Und möglichst nicht aufs Bankkonto.

Zuletzt gelesen:
Asterix 40: Die Weiße Iris



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt gerade:
EA Sports FC 24, Terraformers, Diablo 4, Assassin's Creed: Mirage

Schaut gerade:
Marvel's Loki Season 2

Hat endlich:
Auf die vielen Stimmen gehört, die immer wieder angepriesen haben, was The Expanse doch für eine tolle Serie sei. Habe die letzten Wochen alle sechs Staffeln geschaut und kann nur zustimmen. Vermutlich eine der besten Serien überhaupt, die ich je gesehen habe. Großartiges Writing und toll gespielte Charaktere. Hätte sehr gern mehr davon. Los, Amazon, gebt euch einen Ruck!

Freut sich:
Auf eine letzte Woche Urlaub Anfang November, bevor es zum Jahresendspurt kommt. Es war ein ziemlich aufregendes Jahr, das ziemlich schnell vorbeigezogen ist.



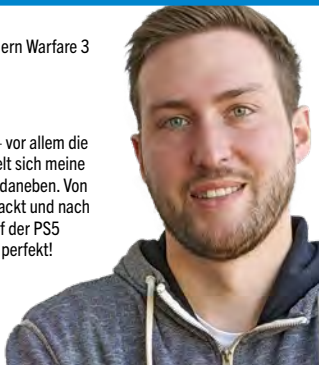
MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Alan Wake 2, Wizard with a Gun, NHL 24 und Modern Warfare 3

Schaut gerade:
Beckham auf Netflix – teilweise echt witzig.

Ist begeistert von:
Alan Wake 2. Der erste Teil war ganz in Ordnung – vor allem die Story – aber nie ein fantastisches Spiel. Daher hielt sich meine Erwartungshaltung in Grenzen. Aber wow, lag ich daneben. Von der ersten Sekunde hat mich die Fortsetzung gepackt und nach meinem Durchlauf am PC geht's jetzt nochmal auf der PS5 rund. Gruseln in der dunklen Jahreszeit – einfach perfekt!

Freut sich auf:
Ein neues Lebenszeichen von GTA 6. Mittlerweile habe ich mich vom Hype ein kleines bisschen anstecken lassen. Verdamm!



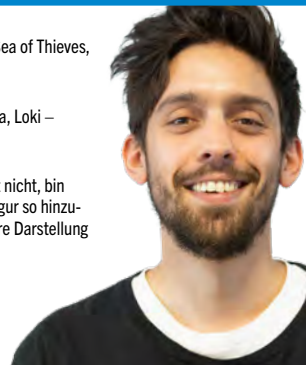
MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:
Assassin's Creed 4: Black Flag, Forza Motorsport, Sea of Thieves, Cocoon, Planet of Lana, Cyberpunk 2077

Schaut gerade:
Die dritte Staffel Succession, Bram Stoker's Dracula, Loki – Staffel 2 und Killers of the Flower Moon

Freut sich auf:
The Marvels! Ich möchte Captain Marvel überhaupt nicht, bin aber gespannt, was Regisseurin Nia DaCosta der Figur so hinzufügen kann. Außerdem mag ich Iman Vellani und ihre Darstellung von Kamala Khan einfach super gerne.

Und sonst:
Steht endlich mein heiß ersehnter Umzug an, yay! Nach vielen, vielen WG-Jahren wird es jetzt endlich wieder eine eigene Wohnung.



CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:

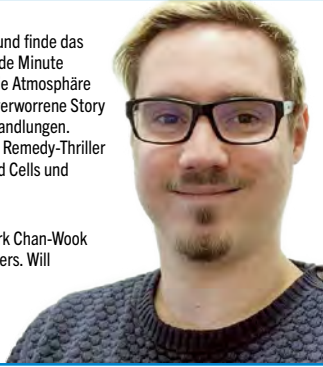
Alan Wake 2. Bin noch nicht so wahnsinnig weit und finde das Gameplay arg zweckmäßig, trotzdem habe ich jede Minute bisher genossen. Sieht alles richtig schick aus, die Atmosphäre ist passend zum Herbst schön schaurig und die verworrene Story fesselt trotz einiger merkwürdiger Dialoge und Handlungen. Wenn ich gerade keine Zeit oder Lust habe, in den Remedy-Thriller einzutauchen, kloppe ich mich weiter durch Dead Cells und Armored Core 6.

Zuletzt gesehen:

Decision to Leave bzw. Die Frau im Nebel von Park Chan-Wook und die ersten Folgen Monarch: Legacy of Monsters. Will demnächst auch mal Tár nachholen.

Lieblingscharakter aus den Star-Wars-Filmen:

Yoda. Lustiger Muppet er ist.



STEFAN WILHELM | Redakteur

Spielt gerade:

Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1, Fallout 76

Zuletzt gesehen:

Der Untergang des Hauses Usher. Rangiert auf meiner persönlichen Mike-Flanagan-Rangliste auf Platz drei hinter Midnight Mass und meiner Lieblingsserie, The Haunting of Hill House.

Hört gerade:

Amerikanische Fifties-Musik, von der ich inzwischen eine fast achtstündige Playlist habe. Zum Fallout-Spielen reicht das In-game-Radio leider nicht mehr aus. Wenn ich Butcher Pete noch einmal hören muss, kann ich für nichts mehr garantieren.

Und sonst:

Sollte man nicht den billigsten USB-Stick, den man findet, benutzen, um ein Betriebssystem davon zu starten. Zumindest von Hama sollte er schon sein!



ANTONIA DRESSLER | Redakteurin

Spielt gerade:

The Invincible, Just Dance 2024, Dordogne, Slay the Princess

Schaut gerade:

Two and a Half Men

Liest gerade:

All Men Are Mortal

Und sonst so:

Es ist kalt draußen. Zu kalt. In eine Decke gewickelt sitze ich wahlweise zuhause vor meinem Fernseher mit Kakao oder Tee in der Hand – oder vor dem Rechner im Büro und denke darüber nach, wie ich eine Standheizung an meinen Platz bekomme.



CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Alan Wake 2, Starfield

Schaut gerade:

Kämpfe mich gerade mit meiner Freundin durch die letzte Staffel von Modern Family. War eine so gute Comedyserie am Anfang, aber am Ende werden die Charaktere sehr unangenehm unnatürliche Abziehbilder ...

Hört gerade:

Die Kapitelsongs von Alan Wake 2. Die sind einfach so on point und richtige Ohrwürmer!

Apropos Alan Wake 2:

Ich bin ja ein Schisser, was Horrorspiele angeht (Horrorfilm liebt ich). Aber AW2 ist so gut, dass ich mir da das volle Programm mit Licht aus und Kopfhörer auf gebe.



TOBIAS MEYER | Video-Redakteur

Spielt gerade:

Wendy: Meine Pferdewelt, Redfall

Schaut gerade:

Bachelor in Paradise

Liest gerade:

Die neue Neue Post. Das hätte ich wirklich nicht von Florian Silbereisen gedacht!

Feuert demnächst an:

Natürlich Fortuna Düsseldorf. Zeigt's den Magdeburgern!

Hat es:

Nicht geschafft, rechtzeitig seinen Teamseiten-Eintrag auszufüllen.

Muss daher:

Mit den Konsigwenzen leben!



JUDITH VON BIEDENFELD | Layouterin

Spielt gerade:

Mit dem Gedanken, die Kürbissuppe einfach allein aufzuessen.

Schaut gerade:

Marvel's Loki – Staffel 1 & 2 ... genial! Uriger Look, abgefeuerte Story, sympathische Figuren und wunderbare Musik!

Hat geschaut:

Gen V – Staffel 1. Sehr unterhaltsam! Krieg der Bestatter – endlich mal wieder ein schöner Gerichts-Film! Nirgendwo – einzigartige Story und seehr spannend!

Und schaut gerade in dem Moment:

Den Bauarbeitern vor dem Fenster im vierten Stock (!) zu, die gegenüber seit gefühlt zwei Jahren eine (kleine) (Beton-) Kirche bauen. Wieso dauert das so lange und wieso muss man immer auf die Betonwände mit einem Thor-Hammer einschlagen??



DANIEL LINK | Volontär

Spielt gerade:

Slay the Princess, Diablo 4, Wizard with a Gun

Liest gerade:

Novum Organum und schlechte Poesie von Poe

Blizzcon-Prognose:

Warcraft 4 wird angekündigt, erscheint aber nur auf Mobilgeräten. Genauso wie Warcraft Immortal. Metzen kommt auf die Bühne und holt sein Handy mit der neuesten Cloud-Gaming-Technologie von Xbox hervor, um World of Warcraft darauf zu spielen.

Indie Tipp:

Wer auf surreale Visual Novels steht, sollte sich Slay the Princess nicht entgehen lassen. Außerdem sind da Jonathan Sims und seine tolle Stimme dabei.



ANNIKA MENZEL | Volontärin

Spielt gerade:

Dave the Diver & Lords of the Fallen

Liest gerade:

Mal wieder viel zu wenig, aber das ändert sich hoffentlich bald. Meine frühere Lieblingsautorin Cassandra Clare hat ein neues Fantasybuch geschrieben und die deutsche Ausgabe sieht soo schön aus! Keine Schleichwerbung, ich bin nur sehr sehr anfällig für hübsche Cover und farbige Buchschnitte. Und war schon ewig nicht mehr in einer Buchhandlung, ist bestimmt schon ... ehm ... ganze fünf Tage her.

Für's Protokoll:

Ich mag Videospiele mindestens genauso gerne wie Bücher. Die haben bloß nicht so viel Spielraum bei der Verpackung!



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



Avatar: Frontiers of Pandora

Wir haben kurz vor dem Release in Ubisofts Open-World-Shooter Avatar: Frontiers of Pandora reingespielt. Klares Highlight: der eigene Flugsaurier.

Von: Christian Fußy

Die Avatar-Filme von James Cameron sind wahrscheinlich die erfolgreichsten Blockbuster aller Zeiten, bei denen sich kein Schwein nach dem Kinobesuch noch an Charakternamen oder Handlung erinnern kann. Müsste man Sachen aus den mittlerweile fast sechs Stunden Filmmaterial herausziehen, die Leuten tatsächlich im Gedächtnis geblieben sind, wären das wahrscheinlich in erster Linie das Design des Alienvolkes Na'vi und dessen dicht bewaldeter Heimatplanet Pandora. Im Videospielabteiler Avatar: Frontiers of Pandora können wir nun erstmals selbst in die blaue Haut

eines waschechten Na'vi schlüpfen und den Dschungelmond nach Lust und Laune durchwandern. Wie bereits beim zeitgleich mit dem ersten Film veröffentlichten Avatar-Spiel von 2009 fungiert Ubisoft als Publisher, die Entwicklung übernimmt das schwedische Unternehmen Massive Entertainment, das auch für Star Wars: Outlaws verantwortlich zeichnet und in der Vergangenheit mit The Division 1 und 2 sowie dem Multiplayermodus von Franchise-Meilenstein Far Cry 3 für Aufsehen sorgte.

Wir hatten die Möglichkeit, über Remote-Verbindung selbst Hand an den Titel zu legen und sind nach



A Na'vi warrior, likely Sully, stands triumphantly on the wreckage of a destroyed machine in a lush, mountainous landscape. The warrior is blue-skinned with a long braid, wearing traditional Na'vi attire and holding a bow and arrow. The machine he stands on is a large, complex piece of machinery, possibly a vehicle or a piece of equipment, that has been crushed and broken apart. The background features rolling green hills, a bright sunset or sunrise sky, and several flying creatures in the distance. The overall scene conveys a sense of victory and the triumph of nature over technology.

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

den ersten Spielstunden durchaus angetan von unserem Ausflug nach Pandora. Unsere Session beginnt nicht etwa mit dem tatsächlichen Spieleinstieg, sondern wir starten mit einem bereits etwas fortgeschrittenen Spielstand mitten im Dschungel. Die erste Aufgabe: Den Nektar einer bestimmten Pflanze finden und ins Lager bringen.

Wir aktivieren die Quest im Menü und lassen uns den Zielpunkt auf der Karte anzeigen. Diesen müssen wir noch einmal extra markieren, um auch auf unserem Kompass am oberen Bildschirmrand zu sehen, in welche Richtung wir uns orientieren sollen. Über ein Navi, das uns den schnellsten Weg anzeigt, verfügen wir ironischerweise nicht. Wir stellen also die Hauptaufgabe ein und marschieren geradewegs durch den Dschungel.

Blumenkasten Pandora

Was als erstes ins Auge springt, ist die reichhaltige und farbenfrohe Vegetation, die die Planetenoberfläche überzieht. Bei einem Spaziergang durch die Wälder von

Pandora stoßen wir auf zahlreiche eigenartige Pflanzen, von denen einige sogar darauf reagieren, wenn wir uns ihnen nähern. Das Design der einzelnen Gewächse ist teils an irdische Pflanzen angelehnt und teils herrlich skurril. Durch unsere Neugier, die uns dazu verleitet, jeden Grashalm genau zu inspizieren, lernen wir auch gleich eine wichtige Mechanik, die wir bei unserer ersten Aufgabe brauchen.

Wollen wir eine Blume, ein Kraut oder eine Frucht ernten, können wir das wie in anderen Open-World-Spielen mit einem Knopfdruck tun, für das erfolgreiche Ernten einiger Ressourcen müssen wir jedoch zusätzliche Voraussetzungen erfüllen. So gibt es bei einigen Gewächsen einen Prompt, bei dem wir unseren Controlstick in eine bestimmte Richtung bewegen müssen, um den Rohstoff vom Rest der Pflanze zu trennen. Hier gilt das Prinzip Trial & Error. Drücken wir beim ersten Versuch in die richtige Richtung, ist die Qualität der Ernte besser, was zum Beispiel bei unse-



rer Mission wichtig ist. Alle Pflanzen des gleichen Typs lassen sich auf die exakt gleiche Weise ernten.

Wir müssen uns also merken, wohin wir unseren Stick bei welcher Pflanze ziehen müssen, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten. Manche Gewächse müssen zusätzlich unter bestimmten Witterungsbedingungen oder Lichtverhältnissen geerntet werden, um im bestmöglichen Zustand zu sein. Wer plant, das Crafting-System voll auszunutzen, sollte sich also wahrscheinlich schon früh mit der lokalen Flora auseinandersetzen.

Neben dem ganzen Grünzeug begegnen uns in der Spielwelt aber auch einige tierähnliche Kreaturen. In unserer Spielsession wurden uns diese nicht gefährlich, sondern verhielten sich eher scheu. Kritisch wird es allerdings, wenn wir auf eine andere Sorte Lebewesen treffen: Menschen.

Roboter und Drachen

Gleich am Anfang stolpern wir über eine Gruppe Soldaten der feindseligen Organisation RDA, die den Planeten erobern und seiner Rohstoffe berauben wollen. Weil die





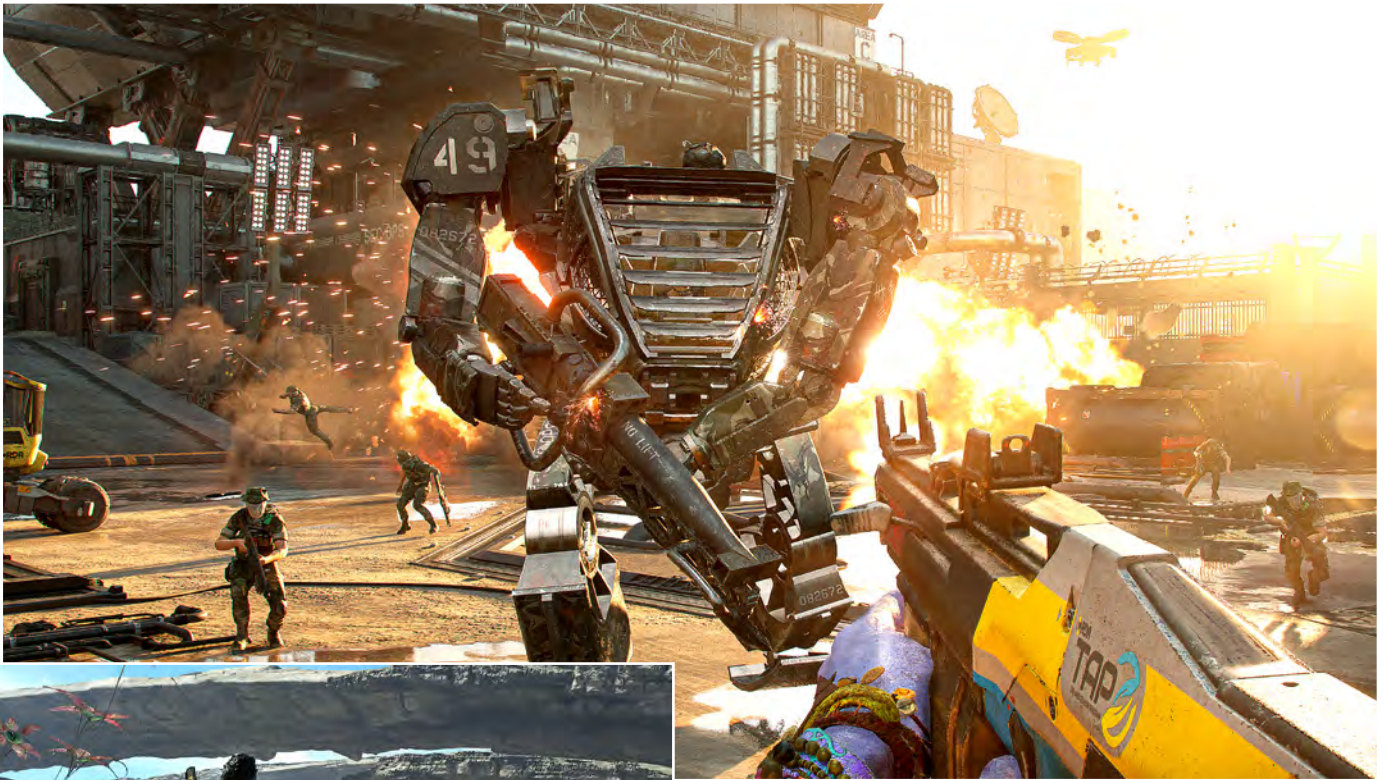
Menschen den Na'vi körperlich unterlegen sind, marschieren sie mit großen Mech-Anzügen durch den Wald. Die sehen nicht nur imposant aus, sondern haben auch ordentlich Feuerkraft, lassen sich mit dem richtigen Beschuss jedoch auch schnell zerstören.

Neben den Bögen der Na'vi haben wir auch Zugriff auf Waffen der Invasoren. Mit einem gefundenen Maschinengewehr heizen wir den Militärs ordentlich ein und haben das Scharmützel schon bald für uns entschieden. Spätere Kämpfe gestalten sich schwieriger, weil die RDA meist in deutlicher Überzahl auftritt, allein im großen Wald sind sie uns aber schutzlos ausgeliefert.

Wir setzen unseren Weg fort, finden die geforderten Pflanzen und machen uns mit dem geernteten Nektar auf zu unserem Stamm. Unsere Kumpels schleichen unter einer Ansammlung von rosa Weidenbäumen herum und spielen mit einem Falter. Wir verbinden uns via Na'vi-Schwanz-USB mit dem Insekt und erhalten Instruktionen für unsere nächste Aufgabe.

Die klingt deutlich spannender als die letzte: Wir müssen uns mit einem wilden Flugsaurier anfreunden. Die Ikran genannten Viecher hängen alle an einem großen Berg herum, den es zu erklimmen gilt. Wir treffen das Biest am Fuß des Berges an, strecken ihm die Hand entgegen und werden erst einmal gnadenlos abgelehnt. Unser Begleiter Eetu rät uns, einfach dranzubleiben und das Wesen durch Beharrlichkeit doch noch rumzukriegen. Wir machen uns





Erfahrungspunkten verbessern, sodass wir z.B. Ausweichrollen im Flug ausführen können. Schon das Basismodell erhöht unsere Mobilität aber enorm.

Mit den weiten Wäldern von Pandora und einem Drachenmonster unter den Arschbacken bewegt man sich einfach gerne durch die Spielwelt. Lange haben wir allerdings keine Zeit, die Aussicht zu genießen, denn es gibt feindliche Flugobjekte zu zerstören.

Homo Na'vi Lupus est

Die RDA hat im Luftraum über Pandora eine Handvoll Plattformen errichtet, mit denen sie die Umgebung auf Bodenschätze scannen. Diese sollen wir sabotieren. Dazu müssen wir aber erst einmal die Wach-Helikopter des Feindes ausschalten und dann mit unserem Ikran direkt auf dem Ziel landen. In einem hakeligen Hacking-Minispiel, bei dem wir den rechten Trigger des Controllers exakt so tief hi-

also an den mühsamen Aufstieg. Die Jump&Run-Passage gibt uns erneut die Möglichkeit, die farbenprächtigen Szenerie zu genießen. Die vielen bunten Pflanzen dienen in diesem Spielabschnitt aber nicht nur zur Dekoration, sondern mit ihren Ranken, Blättern und Blüten auch als Kletterwerkzeuge, um höhere Ebenen zu erreichen. Einige können selbst erklimmt werden, andere katapultieren uns durch die Luft, sodass wir weit entfernte Plattformen erreichen können. Versperren Wurzeln unseren Pfad, müssen wir die dazugehörigen Blüten finden und darauf herumdrücken, bis die Pflanze den Weg freimacht.

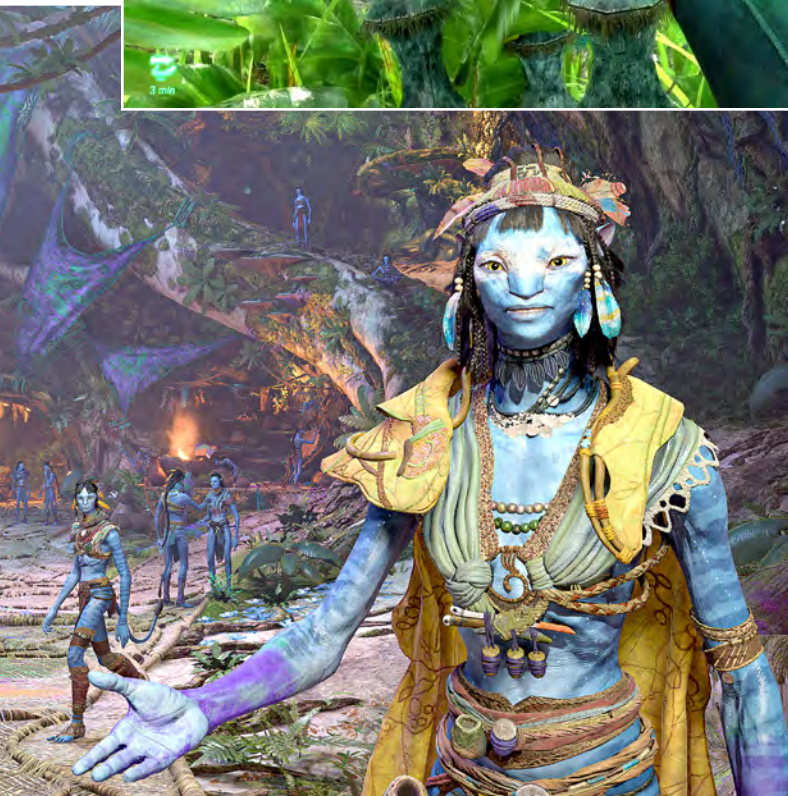
Als Na'vi haben wir deutlich kräftigere Haxen als der menschliche Fleischsack vor dem Computer und können dadurch deutlich höher springen. Ein kleines Detail, durch das sich das Erkunden der Welt aber deutlich weniger strapaziös gestaltet. Da wir viel zu Fuß unterwegs sind, ist es schön, wenn

wir nicht jedes Mal um einen Hügel herumrennen müssen, um den richtigen Weg zu finden, sondern einfach hochspringen und das Hindernis so passieren können. Auch die Sprung- und Klettereinlagen machen – zumindest in der kurzen Zeit, die wir mit dem Spiel verbringen durften – durchaus Spaß.

Oben angekommen schafft es unsere Spielfigur endlich, das Ikran zu zähmen. Wir können einen Namen aus einer Liste auswählen, wie wir das Flugbiest in Zukunft nennen wollen – unsere Gefährtin hört auf den wunderschönen Namen Carol – danach stürzen wir uns gemeinsam in die Lüfte.

Die Flugsteuerung ist simpel und die Zahl der verfügbaren Manöver überschaubar. Trotzdem fühlt sich der Ausritt über den Wolken genauso befreiend an, wie es Entwicklerstudio Massive Entertainment wahrscheinlich beabsichtigt hat. Im Verlauf des Spiels können wir unseren Ikran mit





offensichtlichen Ansatz zu wählen. Hätten wir mal auf Stealth geskilt, statt alle Punkte in Waffenschaden zu investieren ...

Nach einigen Startschwierigkeiten gelingt es uns dann aber, die Ölbohrereinrichtung zu infiltrieren und in einem Stück wieder zu verlassen. Unsere Begleiterin Etuwa, die sich mit ihrem Ikran um die Ablenkung der Luftstreitkräfte kümmert, erleidet jedoch einen schweren Sturz und benötigt medizinische Versorgung. Wir fliegen also zum Heimatbaum, wo sich die Anführer der Na'vi versammelt haben. Dort endet auch schon die Präsentation der Hauptquest. Die Nebenaufgaben aus dem Na'vi-Hauptquartier können wir euch leider an dieser Stelle noch nicht enthüllen.

neindrücken müssen, dass er sich im Sweet Spot befindet, enthüllen wir die Energieversorgung des Objekts. Mit einem Schuss unserer Waffe können wir die Plattform dann in die Luft sprengen.

Sind alle Plattformen zerstört, treffen wir uns mit Na'vi-Revoluzerin Etuwa, um unser weiteres Vorgehen zu besprechen. In echter Guerilla-Manier sollen wir nachts einen Außenposten infiltrieren, an dem Erdöl gefördert wird. Wir schleichen uns also in die Basis, schalten Wachen aus und hacken eine Reihe von Terminals. Unsere Ungeduld stellt sich hier als Achillesferse heraus, denn einfach mal schnell ungesehen in die Basis spazieren gestaltet sich schwieriger als gedacht. Und so lernen wir auf die harte Tour, dass es zielführender wäre, einen etwas weniger

Insgesamt macht das Spiel einen runden, wenn auch etwas routinierten Eindruck. Wer mit Far Cry oder ähnlichen First-Person-Open-World-Spielen vertraut ist, sollte sich auch mit dem Gameplay in Avatar: Frontiers of Pandora schnell zurechtfinden. Die Steuerung mit dem Controller geht gut von der Hand, ist für diejenigen, die primär auf dem PC zuhause sind, in den Kämpfen aber etwas gewöhnungsbedürftig. Eine Alternative mit Maus und Tastatur konnten wir bisher noch nicht ausprobieren. Klares Highlight ist die Gestaltung der Spielwelt Pandora und ihrer Eigenheiten. Pflanzen und Tiere sehen fremdartig genug aus, um das Gefühl zu erwecken, dass wir hier einen anderen Planeten erkunden.



Ihr Design ist aber nah genug dran an irdischen Formen, um ihre Funktion und Gefährlichkeit richtig einschätzen zu können. Wasserfälle, grell bunte Blumenwiesen, lebendige Vegetation und zahlreiche, visuell interessante Landmarken machen Pandora zu einem Ort, in dem man gerne erkundet und verweilt.

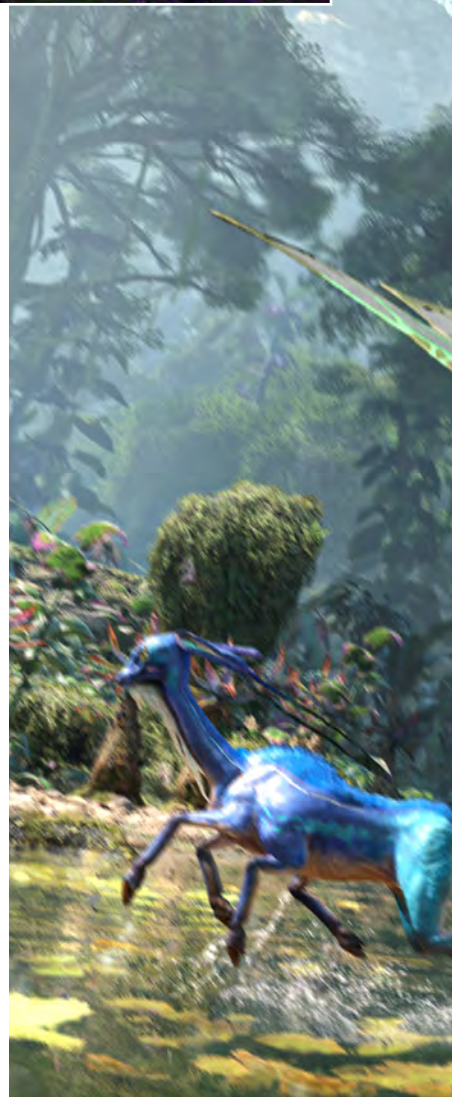
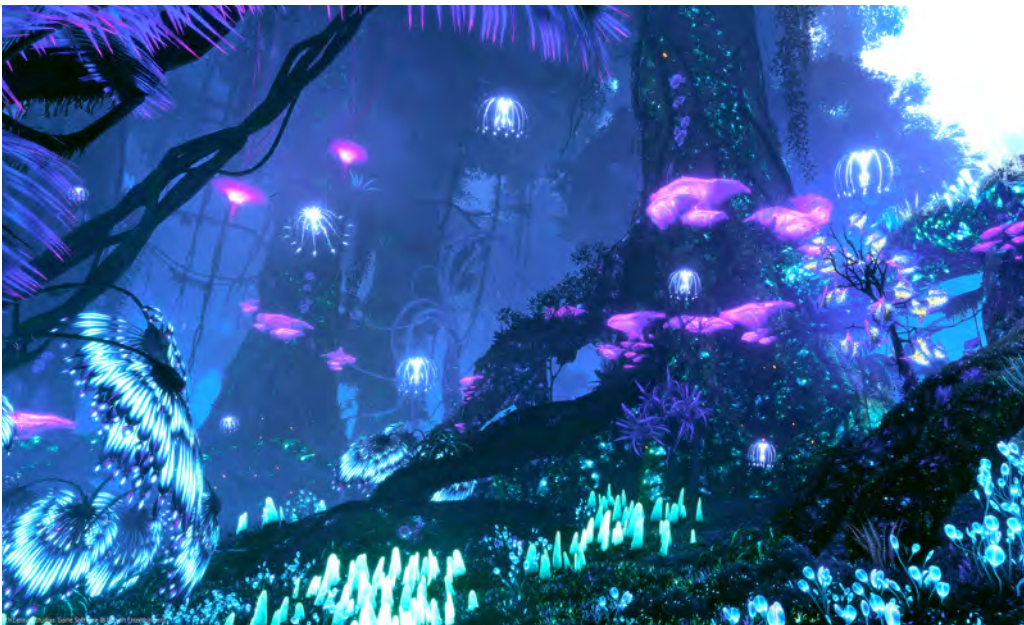
Schablonenhafte Vorlage

Die Vorlagentreue gegenüber James Camerons Sci-Fi-Opus ist allerdings auch ein zweischneidiges Schwert.

Trotz der langen Laufzeit und des durchaus hochkarätigen Casts sind die Filme, was Figurenzeichnung und Geschichte angeht, nämlich ganz schön dünn und die Na'vi recht eindimensionale Figuren. Das ist in der Videospielumsetzung zumindest in den gezeigten Abschnitten bisher leider nicht viel anders. Die einzelnen Charaktere, denen wir begegnet sind, sind hinsichtlich ihrer Persönlichkeit kaum voneinander zu unterscheiden. Klar gibt es philosophische Differenzen, wie ra-

biat der Kampf gegen die Menschen geführt werden sollte und manche Na'vi sind ein kleines bisschen weniger stoisch als andere, wirkliche Ausreißer gibt es aber nicht.

Das Problem ist nicht einmal, dass sämtliche Na'vi klar als „Die Guten“ konnotiert sind und im Vergleich zu den Menschen im Einklang mit der Natur leben, esoterischen Stammes-Traditionen folgen und grundsätzlich ehrenhaft und mutig handeln. Sie haben darüber hinaus einfach keine Alleinstel-



lungsmerkmale und wirken eher wie ein Hippie-Kult als eine Nation von gleichgesinnten Individuen.

Würde das Volk zumindest mit einer kleinen Prise Humor präsentiert werden, sodass wir im Camp auf lustige Situationen oder wirklich merkwürdige Na'vi-Rituale stoßen, würden die Aliens direkt nahbarer und weniger glattgeschliffen und steril wirken. An sich ist ihre Einstellung ja durchaus sympathisch und ihr bewusst romantisiert dargestellter Lebensstil weckt schon auch Fernweh. Das Dasein als Na'vi wirkt aber trotz Drachenreiten, Blumenpflücken und gemeinsamem Sitzen am Lagerfeuer so wenig einladend und irgendwie einsam. Die Figuren sind alle so makellos, lasterlos, sexlos und nobel, dass man sich schwer selbst in die Rolle eines dieser Wesen versetzen kann. Klar, die Na'vi

befinden sich gerade im Krieg und sind dementsprechend etwas ernster. Aber trotzdem müssen wir als Außenstehende doch erst mal an ihre Kultur herangeführt werden, bevor wir sie um jeden Preis verteidigen wollen.


Andere fiktive, friedliebende Spezies wie z.B. die Hobbits in Der Herr der Ringe oder die Völker der Föderation in Star Trek wirken wie Leute, mit denen man gerne mal einen Tee trinken würde, die selbstverständlich interessante Geschichten und lustige Traditionen miteinander teilen. Ihre Warmherzigkeit scheint nicht performativ und von ihrer Kultur vorgegeben zu sein und jede Figur hat ihre eigenen kleinen Macken und Vorurteile.

Wirklich vorwerfen kann man Ubisoft und Massive Entertainment die mauere Charakterisierung der Na'vi aber nicht. Immerhin stützen

sie sich dabei auf das, was in den Filmen etabliert wurde. Und vielleicht motzen wir hier auch viel zu voreilig, immerhin haben wir weder den Anfang, noch ansatzweise den vollen Umfang des Spiels gesehen.

Erste Eindrücke

Am Gameplay ist wenig auszusetzen, die Spielwelt ist hübsch, Fähigkeitenbaum und Waffenooptionen sehen ebenfalls sauber aus und die kleinen Eigenheiten, die das Universum mit sich bringt, wie den Kampf gegen Mechs und das Reiten von Drachen, sind fesselnd umgesetzt. Ubisoft erfindet das Rad nicht neu, sondern nutzt bewährte Systeme für ein Lizenzspiel, das sowohl Fans des Studios als auch des adaptierten Filmfranchises zufrieden stellen sollte. Wie tief das Sammel- und Crafting-System tatsächlich ist und ob Story und

Figuren vielleicht doch noch ein paar interessante Entwicklungen bereithalten, werden wird dann in der Vollversion auf die Probe stellen können. Die erscheint voraussichtlich am 07. Dezember 2023 für PC, Playstation 5, Xbox Series und Amazon Luna. 

FAZIT: Ausgereifte, in sich greifende Systeme sorgen für einen echt guten Ersteindruck, auch wenn das Spiel das Rad nicht neu erfindet. Als Open-World-Enthusiast oder Franchise-Fan auf jeden Fall im Auge behalten.



Frostpunk 2

Die Kälte ist bezwungen, doch der Kampf ums Überleben geht weiter. Während die Stadt in Frostpunk 2 neue Größen erreicht, wachsen mit ihr auch die sozialen Spannungen. Unsere XL-Vorschau zum vielversprechenden Survival-Aufbauspiel.

Von: Viktor Eippert

Im nervenaufreibenden Kampf gegen die eisige Kälte müssen Stadtverwalter im anspruchsvollen Aufbau-Strategie-Hit Frostpunk oftmals harte Entscheidungen treffen.

Die Ressourcen sind durchgehend knapp, es mangelt oft an Arbeitskräften, der Kohlegenerator spendet gerade so genug Wärme, sodass die Einwohner nicht erfrieren und allenthalben werden die Leute

trotzdem krank. Um zu überleben muss die Gesellschaft zusammenhalten – selbst wenn das Kinderarbeit oder Sägespäne im Essen bedeutet, um irgendwie über die Runden zu kommen. In Frostpunk

geht es entsprechend um cleveren Aufbau und die Verwaltung der Stadt aber auch um ständige Kompromisse. Das alles gilt im Kern ebenso in Frostpunk 2, doch im Detail setzen die polnischen Entwick-

Genre: Aufbausimulation/Survival
Entwickler: 11 bit Studios
Hersteller: 11 bit Studios
Termin: 2024



ler bei 11bit Studios in ihrem bisher wichtigsten Spiel auf zahlreiche Änderungen. Dadurch wirkt der zweite Teil für Kenner des Erstlings vertraut und zugleich frisch.

Größere Maßstäbe, neue Herausforderungen

Während einer einstündigen Präsentation erklären uns die Entwickler, was sich seit dem Vorgänger in der Welt von Frostpunk getan hat. Im ersten Teil ging es noch darum, irgendwie mit Ach und Krach die Kälte zu überleben und eine funktionierende Siedlung zu errichten. Das ist den Überlebenden gelungen, doch nun folgen die nächsten Herausforderungen. Klar, die Kälte will erneut bekämpft werden. Doch das ist in Frostpunk 2 nicht mehr der zentrale Punkt, viel eher geht es jetzt darum, wie man erfolgreich eine Gesellschaft in diesen postapokalyptischen Zeiten gründet und die unterschiedlichen Ansichten der Bevölkerungsschichten so ausbalanciert, dass nicht alles eskaliert.

Was das genau bedeutet und mit welchen Spielelementen wir das machen, zeigen uns die Entwickler anhand eines Spielstands im Utopia Builder – auf diesen Namen hört der Sandbox-Modus, der in Frostpunk 2 diesmal direkt zum Release dabei sein wird. Natürlich wird es auch wieder eine Kampagne geben, die uns vor be-



sondere Herausforderungen stellt und einen guten Einstieg ins Spiel bereitet. Bei der Präsentation haben wir diese aber nicht zu Gesicht bekommen.

In der Beispielpartie im Utopia Builder sehen wir jedenfalls zunächst eine sehr frühe Phase des Spiels. Hier fallen uns sofort die im Nachfolger größeren Dimensionen auf. Das, was im ersten Teil noch die komplette Siedlung war, ist in Frostpunk 2 nur noch der zentrale Bezirk unserer Stadt. Mit dem Fortschritt, den die Bewohner inzwischen gemacht haben, geht es jetzt nicht mehr darum, einzelne

Gebäude zu errichten. Stattdessen platzieren wir in Frostpunk 2 gleich ganze Stadtbezirke mit entsprechenden Schwerpunkten. Dabei gilt es, Nachbarschaftsvor- und Nachteile zu beachten, um unsere Stadt möglichst effizient aufzubauen und so etwa die Wärmeverteilung besser im Griff zu behalten.

Natürlich besteht ganz Gengertypisch eine der Herausforderungen in Frostpunk 2 auch im Management von Ressourcen und Baueinschränkungen. Der Generator will weiterhin mit Brennstoff befeuert werden, damit unsere Leute nicht kläglich erfrieren. Und wenn

unsere Stadt durch neue Bezirke wächst, kommen wir irgendwann an die Grenze, wo wir nicht noch mehr aufbauen können, ohne unsere Einwohner der Kälte auszusetzen. Entsprechend müssen wir neue Wege finden, um dem Frost mehr Land abzugewinnen und so auch an entferntere Rohstoffvorkommen zu gelangen. Hier kommt das Forschungsinstitut ins Spiel.

Alle wollen mitbestimmen

Mit dem Bau des Instituts demonstrieren die Entwickler auch direkt, dass das Errichten von einzelnen Gebäuden im zweiten Teil nicht ab-

geschafft ist, denn unsere Bezirke können wir mit speziellen Bauten nochmals verbessern – wie dem besagten Forschungsinstitut. Haben wir erstmal so eins, stehen uns in Frostpunk 2 sogenannte Idea Trees zur Verfügung. Im Grunde sind das Forschungsbäume, die sich allerdings in verschiedene Richtungen rundherum verzweigen. Und wie das für Frostpunk üblich ist, drehen sich diese Ideen um Entscheidungen. Anstatt einfach nur ein Upgrade freizuschalten, geht es eher darum, welchen Lösungsansatz man mit seiner Gesellschaft bei einem bestimmten Problem verfolgen möchte. Dafür bestimmen wir als Anführer, welcher der unterschiedlichen Gruppierungen wir den Auftrag geben.

Bei einer frühen Idee im Spiel geht es beispielsweise darum, wie man die Nahrungsversorgung besser gewährleisten kann. An diesem Punkt in der gezeigten Partie leben bisher zwei Gruppen in unserer Stadt: Die Ingenieure und die Sammler. Die Ingenieure bestehen vor allem aus Leuten, die im ersten Frostpunk für den Aufbau der Stadt gesorgt haben. Basierend auf ihrer Expertise schlagen die Ingenieure also einen Ansatz vor, der auf chemischen Düngemitteln basiert.

Die Sammler haben dagegen in der unmenschlichen Kälte überlebt, indem sie sich so gut wie möglich angepasst haben, bevor sie in unserer Stadt gelandet sind. Da ist es wenig verwunderlich, dass sie einen sehr pragmatischen Ansatz verfolgen: Wieso nicht menschliche Exkremente als Dünger nutzen? Ist schließlich genug davon da und es geht immerhin ums Überleben. Abhängig von unserer Wahl erhalten wir unterschiedliche Verbesserungen und schlagen einen anderen Pfad ein, der später im Spielverlauf womöglich wieder aufgegriffen wird.

Die Macht des Volkes

Bei dem Beispiel mit dem Dünger führt das etwa dazu, dass die Ingenieure zwar nicht zufrieden sind, aber zumindest einen Verbesserungsvorschlag äußern. Wenn man schon auf Biodünger setzt, sollte zumindest das Abwasser besser gehandhabt werden, um mögliche Infektionen zu verringern.

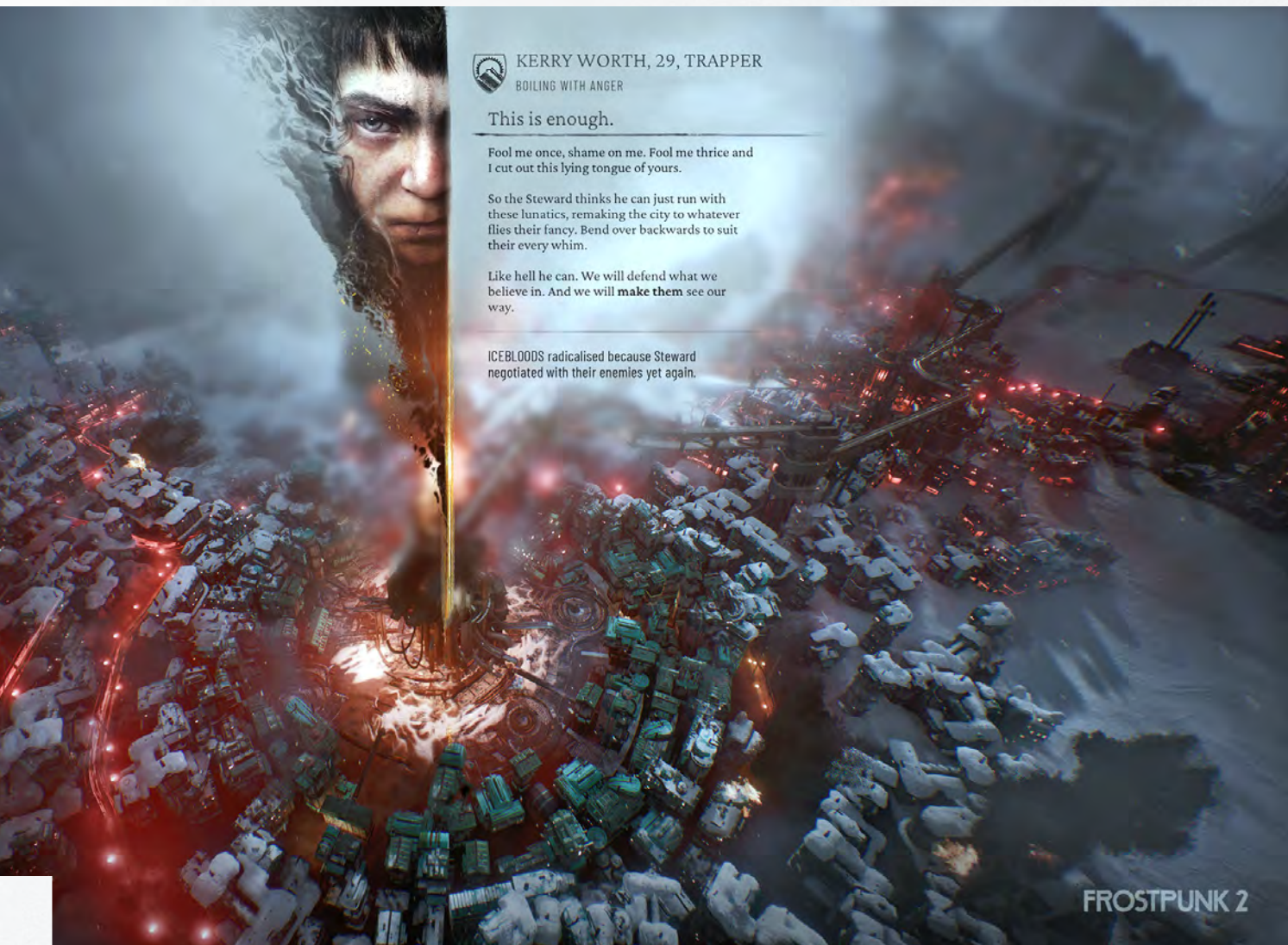
Die teilweise völlig unterschiedlichen Ansichten und Agenden der verschiedenen Gruppierungen in der Balance zu halten, ist einer der Kernaspekte von Frostpunk 2. Das kommt besonders im neuen Stadtrat zum Tragen. Dort werden von

den Bürgern verschiedene Themen in insgesamt vier Kategorien zur Sprache gebracht, für die wir Gesetze zur Abstimmung bringen können.

Dabei schlagen die verschiedenen Bevölkerungsgruppen unterschiedliche Ansatzpunkte für ein Gesetz vor. In dem Beispiel, das uns die Entwickler zeigen, geht es darum, wie Kinder einen Beitrag für die Gesellschaft leisten können. Wir können sie einerseits ihren Eltern im Haushalt helfen lassen, damit diese sich besser auf ihre Arbeit konzentrieren können. Oder wir bringen zur Abstimmung, dass Kinder eine Schulausbildung erfahren sollen, um unsere Gesellschaft zukunftssicher zu machen. Beides hat neben direkten spielerischen Vorteilen auch Auswirkungen auf das soziale Geflecht, das sich im Verlauf einer Partie aufbaut.

Allerdings bestimmen wir solche Gesetze in Frostpunk 2 nicht einfach so, wir schlagen sie nur dem Rat vor, der dann darüber abstimmt. Dabei können wir eine Einschätzung sehen, wie die Wahl aktuell ausgehen dürfte. Zu welchem Entschluss der Rat kommt, hängt dabei von mehreren Faktoren ab. Zunächst mal besteht das Gremium aus einer bestimmten Anzahl





KERRY WORTH, 29, TRAPPER

BOILING WITH ANGER

This is enough.

Fool me once, shame on me. Fool me thrice and I cut out this lying tongue of yours.

So the Steward thinks he can just run with these lunatics, remaking the city to whatever flies their fancy. Bend over backwards to suit their every whim.

Like hell he can. We will defend what we believe in. And we will **make them** see our way.

ICEBLOODS radicalised because Steward negotiated with their enemies yet again.

FROSTPUNK 2

an Delegierten von jeder wichtigen Bevölkerungsgruppe in unserer Stadt. Und je mehr Macht die jeweilige Gruppe innehat, desto mehr Delegierte darf sie auch stellen.

Wie die Delegierten einer Gruppe entscheiden, hängt dann von deren sozialer Gesinnung ab und wie gut der jeweilige Vorschlag damit verträglich ist. Praktischerweise gibt uns das Spiel aber auch Möglichkeiten an die Hand, Einfluss auf die Delegierten zu nehmen, die nicht dafür sind. Vorausgesetzt, ein Gesetz geht nicht komplett konträr zu den grundlegenden Prinzipien einer Gruppierung.

Radikale Stadtverwalter können eine Gruppe einfach unter Druck setzen, damit sie zum gewünschten Ergebnis kommt. Klar, dass das auch seine Nachteile hat. Wer geschickter vorgehen möchte, sucht stattdessen das Gespräch mit den Delegierten einer Fraktion, um sich deren Stimmen zu sichern. Diese erwarten dann im Gegenzug vielleicht, dass wir sie bei einer Entscheidung im Idea Tree bevorzugen oder möchten,

dass wir ihren Lösungsansatz bei einem anderen Gesetzesentwurf zur Abstimmung bringen. Wenn man damit allerdings übertreibt, verstrickt man sich womöglich in einem Netz aus Versprechen. Und die sollte man nicht zu häufig brechen, wenn man das

Vertrauen der Bürger nicht verspielen möchte.

Im Gegensatz zum ersten Teil kann man bereits beschlossene Gesetze in Frostpunk 2 nachträglich noch anpassen. Doch das erfordert natürlich wieder eine Mehrheit im Rat, was uns womög-

lich erneut Vereinbarungen mit den Delegierten abverlangt.

Soziale Spannungen

Abhängig von den getroffenen Entscheidungen entwickelt sich die Stadt nicht nur wirtschaftlich weiter, auch die sozialen Gefüge ver-



ändern sich im Laufe einer Partie. Im zweiten Abschnitt der Präsentation zeigen uns die Entwickler, wie es um die gleiche Stadt nach etwa zwei Spieljahren bestellt ist. Inzwischen sind zwei weitere Fraktionen gebildet: Die sehr analytischen Technokraten und die komplett auf Anpassung fokussierten Icebloods. Zu diesem Zeitpunkt sind es noch vergleichsweise kleine Gruppen, die aber sehr klare Vorstellungen davon haben, wie die Dinge sein sollten. Entsprechend lassen sie sich nicht so einfach im Rat beeinflussen. Man könnte sagen, es sind radikalere Strömungen in der Gesellschaft unserer Stadt.

Die Ansichten dieser Fraktionen sind sogar so gefestigt, dass sie mitunter auf die Straße gehen und Revolten anzetteln, wenn ihnen getroffene Entscheidungen im Rat zu sehr gegen den Strich gehen. Und damit wären wir bei der neuen Hauptbedrohung in Frostpunk 2. Die Kälte und die Wirtschaftlichkeit der Stadt spielen auch im zweiten Teil noch eine Rolle, doch sind sie nicht mehr der bildliche Endgegner. Das ist diesmal die soziale Spannung, die als schwarze, wabernde Flüssigkeit in einem Glasgefäß prominent am unteren Bildschirmrand zu sehen ist.

Sie dient als Maßstab dafür, wie groß die Gefahr aktuell ist, dass die soziale Balance zu kippen droht, alles eskaliert und man die Kontrolle über die Stadt verliert. Denn wie das in der menschlichen Natur so

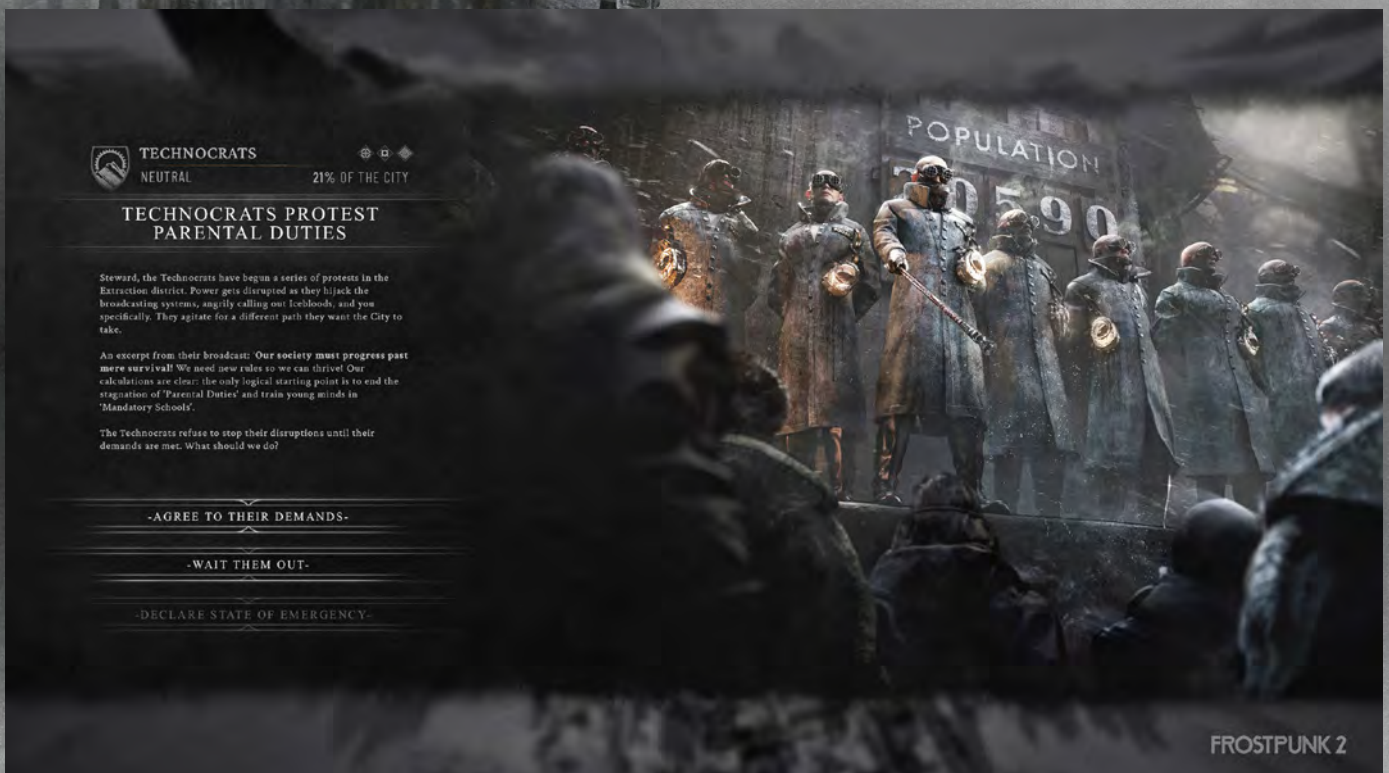
ist, sind alle Gruppierungen davon überzeugt, dass ihr Weg der Beste für die Stadt ist. Wenn man es also nicht gut genug schafft, die sozialen Differenzen der verschiedenen Gruppen zu navigieren und mögliche Wogen zu glätten, steigt die soziale Spannung. Hält man dagegen durch die getroffenen Entscheidungen die Gesellschaft als Ganzes bei Laune und führt die Stadt zu Wohlstand, überwindet man in Frostpunk 2 auch diese Hürde, vor der die Überlebenden nun stehen.

Auf Nachfrage haben wir übrigens erfahren, dass es im finalen Spiel sogar noch mehr Fraktionen geben wird. Unklar ist aber noch, ob die dann stets alle im Verlauf einer Partie Teil der Gesellschaft werden oder abhängig von den Handlungen und Entscheidungen nur bestimmte Fraktionen auftauchen.

Großes Potenzial

Trotz des größeren Maßstabs, war es den Entwicklern übrigens wichtig, dass man noch Bezug zu den Menschen in der Stadt hat. Daher kann man hin und wieder die Gedanken einzelner Personen sehen. Aufmerksame Anführer entdecken darin Hinweise auf mögliche Missstände in der Stadt.

Und das ist auch einer der Gründe, wieso der Rat eine so wichtige Rolle im Spiel einnimmt und den Bürgern eine Stimme verleiht. Denn trotz der Änderungen in Frostpunk 2 liegt der Fokus für die Entwickler bei 11 bit Studios





weiterhin darauf, ein möglichst spannendes Social-Survival-Spiel auf die Beine zu stellen.

Basierend auf dem, was wir bisher gesehen haben, ist das Potenzial absolut da, dass dieses Vorhaben gelingt. Ob Frostpunk 2 seinen

bereits sehr guten Vorgänger überflügeln kann, werden wir im ersten Halbjahr 2024 erfahren. Dann soll das anspruchsvolle Aufbauspiel erscheinen – und zwar ganz klassisch als voller Release für PC ohne Early Access. □

FAZIT: Frostpunk 2 setzt allem Anschein nach auf einen guten Mix aus den Stärken des Vorgängers und Neuerungen. Wir können es nicht erwarten, selbst zu spielen!





Genre: Survival-Action
Entwickler: 11 bit Studios
Hersteller: 11 bit Studios
Termin: 2024

The Alters

Mit seinem interessanten Ankündigungstrailer hat das Survival-Abenteuer The Alters von 11 bit Studios definitiv für Aufsehen gesorgt. Wir haben vor Kurzem zum ersten Mal selbst einen Blick in das Spiel geworfen und verraten euch nun unsere Eindrücke.

Von: Antonia Dreßler

Habt ihr euch jemals gewünscht, ein anderes Leben zu führen? Zehn Jahre in die Vergangenheit zurückzugehen und eine andere Entscheidung treffen zu können? Vielleicht hättet ihr doch einen anderen Beruf einschlagen, euren Partner nicht verlassen oder einfach mehr Sport treiben sollen. Aber wärt ihr dann auch der gleiche Mensch oder doch jemand völlig anderes? Haben die Entscheidungen, die man trifft, Einfluss auf die eigene Persönlichkeit?

Zumindest letztere Frage beantwortet The Alters von 11 Bit Studios mit einem klaren Ja, wenn sie uns voraussichtlich im nächsten Jahr in den Weltraum entführen, wo nicht alles nach Plan verläuft. Als Jan Dolski stranden wir ohne Crew auf einem lebensfeindlichen Planeten und haben die Aufgabe zu überleben – was alleine gänzlich unmöglich erscheint. Doch glücklicherweise finden wir eine Art Element, das es möglich macht, Jan zu klonen. Aber die Personen, die wir erschaffen, sind keine perfekten

Ebenbilder unseres tragischen Helden. Stattdessen entscheiden wir uns für Varianten des Protagonisten, die in jüngeren Jahren andere Lebenswege eingeschlagen haben. Ein Jan ist Mechaniker geworden, ein anderer Wissenschaftler – so stellen wir uns im Laufe des Spiels eine Crew zusammen, mit der wir den steinigen Weg zurück nach Hause schaffen können.

A Hundred Ways to Die
 „Können“ ist hier dann auch das Stichwort, denn es gibt ungefähr

hundert Wege, wie unser Plan doch komplett nach hinten losgehen kann. Unsere neuen Mitstreiter sind nämlich nicht so wirklich glücklich über die Situation, in die wir sie hineinzerrén. Zumal wir sie als Untergebene behandeln, rumkommandieren, ihnen sagen, was und wie viel sie essen dürfen – gehen wir nicht genug auf sie ein, gibt es eine Revolte und das Spiel ist aus.

Dabei haben wir aber auch nicht immer die Wahl, supernett zu sein, denn wir treten in einem Rennen gegen die Zeit an. Um nach Hause zu kommen, müssen wir es nämlich schaffen, einen bestimmten Ort auf dem Planeten zu erreichen, von wo aus wir abgeholt werden. Bis dahin müssen wir der Sonne entkommen, die derartig heftig strahlt, dass sie uns einfach wegbrutzeln würde. Zum Glück dreht sich unser Planet sehr langsam und so haben wir mehrere Tage bis zum nächsten Sonnenaufgang. Und wenn wir uns geschickt anstellen und uns auf dem Planeten weiter in Richtung Abholpunkt bewegen, dann schlagen wir sogar noch weitere Tage raus.

Was uns daran hindert, direkt zum Abholpunkt zu reisen, ist der Planet selbst. So gibt es Geröllhal-



In ihr befindet sich unsere Basis, die wir ausbauen und managen können. Wie schon in *This War of Mine* desselben Studios bauen wir Räume zum Schlafen und zum Essen oder Labore. Die können wir beliebig hin und her platzieren und verbinden sie durch Aufzüge.

Ein Tag im Ali

Das Gameplay setzt sich zusammen aus Erkundung des fremden Planeten zu Fuß und in Third-Person-Ansicht sowie Management unserer Basis. Beide Aspekte sind

relevant für die Story und dürfen nicht vernachlässigt werden. So brauchen wir zum Ausbau der Basis immer wieder Materialien, die wir draußen finden und dort abbauen müssen. Kleine Mengen schaffen wir per Hand, aber vor allem mit Bohrtürmen schürfen wir wertvolles Gestein aus dem Boden. Dafür scannen wir den Untergrund für Vorkommen ab und weisen im Anschluss eines unserer Alter Egos an, sich an die Arbeit zu machen. Das macht seinen Job im Zweifel nur unter Murren und wird sich

schließlich weigern, wenn wir seine Bedürfnisse vernachlässigen.

Angefangen beim Essen stellen unsere Klonen Ansprüche, die schnell über die grundlegenden Bedürfnisse hinausgehen. Mit Betten, Toiletten und einer geschmacksneutralen Pampe ist es nicht getan – unsere Ebenbilder haben Gefühle und sehr starke Persönlichkeiten. So wollen sie in Prozesse und Entscheidungen einbezogen werden, fordern je nach eigener Hintergrundgeschichte verschiedene Ressourcen ein und

den zu beseitigen oder Lavafelder zu umgehen. Aber wir bewegen uns natürlich eh nicht zu Fuß, sondern in einer gigantischen Metallkonstruktion, die auf Schienen fährt.





können sich untereinander auch mal streiten. Dann müssen wir nicht nur schlichten, sondern auch Partei ergreifen, was sich wiederum auf die Stimmung der Beteiligten auswirkt. Die sind aber nicht einfach nur glücklich oder schlecht gelaunt, sondern haben komplexe Gefühlswelten, die wir zwar jederzeit einsehen, aber nicht einfach so beeinflussen können.

Stimmungsmache

Einer unserer Kameraden kann glücklich sein, sich aber trotzdem wegen einer vergangenen Aktion verraten fühlen. Frust, Wut, Trauer,

Schmerz, aber auch Spaß und die Erfüllung eines Wunsches bestimmen letztlich die Loyalität, die uns einen Aufschluss darüber gibt, ob wir uns weiter rücksichtslos auf unser Ziel konzentrieren können oder wir demnächst vom Stuhl geputscht werden. Aber auch auf eine andere Art können uns die Klone in die Parade fahren. In der uns gezeigten Gameplay-Demo haben wir ein Problem mit einem Charakter, der in seinem originalen Leben einen Arm verloren hat und der jetzt einen starken Phantom-Schmerz spürt, denn unser kopierter Körper besitzt natürlich noch einen Arm.

Nach langem hin und her sind wir wohl nicht genügend auf das Problem eingegangen und der gute Mann hat sich in einem unbeobachteten Moment den ganzen Arm abgeschnitten – damit fällt er als Arbeiter aus und unsere Situation ist so ausweglos wie zuvor.

Da wir laut Entwickler nicht zwangsläufig immer dieselben Persönlichkeiten in unser Schiff einladen müssen, wenn wir das Abenteuer beginnen, hat The Alters einen gewissen Wieder-spielwert. Allerdings ist die Story abseits davon sehr linear: Wir müssen stets das Rennen gegen

die Sonne antreten, die gleichen Hindernisse überwinden und die Rahmenhandlung bleibt auch gleich. Wie sehr das Gameplay für sich stehen kann, konnten wir in der Vorschau-Präsentation noch nicht ausmachen. Wir rechnen aber damit, dass Story und Spielmechaniken sehr eng miteinander verknüpft sind und abseits der Handlung nur wenig Spielraum zum Experimentieren besteht.

Für wen ist the Alters gedacht?

Damit setzt 11 Bit Studios aber auch klare Grenzen und geht keine Kompromisse ein, wenn es um die





Zielgruppe geht. The Alters muss und soll nicht allen gefallen. Es gibt Rätsel, Erkundung und Management-Systeme, aber zum Beispiel keine Shooter-Elemente. Fehlende Kletterpartien, Schleichpassagen und das Ausbleiben eines Kampfsystems grenzen das Weltraumabenteuer klar von Action-Ad-

ventures ab. Stattdessen besetzt das Spiel eine Nische, die es selbst erschafft. Wie die Mischung am Ende funktioniert, muss sich beim Test rausstellen, aber schon jetzt zeigt sich, dass das Team viel Mühe in die einzelnen Elemente gesteckt hat. Allein die grafischen Darstellungen der einzelnen Systeme

sind wirklich liebevoll gebaut und haben uns in der Vorschau begeistert. Ob nun die Emotionsgeflechte der Klone oder der Bodenscan auf dem Planeten – alles sieht richtig gut aus und zieht uns hinein in die Welt von The Alters, weswegen wir uns schon sehr auf das kommende Abenteuer freuen. □

FAZIT: Ungewöhnlicher Gameplay-Mix mit interessanter Story-Prämisse. Wir gut das aufgeht, lässt sicher aber noch nicht gut einschätzen.



Genre: Rennsimulation
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 03. November 2023



EA Sports WRC

Es ist wieder Zeit, im Dreck zu wühlen: Codemasters und Electronic Arts haben ihre neue Rennsimulation EA Sports WRC angekündigt, das offiziell lizenzierte Spiel zur Rallye-Weltmeisterschaft. Wir konnten reinspielen und mit den Entwicklern sprechen.

Von: David Benke & Lukas Schmid

Rallye ist eine wirklich einzigartige Erfahrung. Das kann ich mittlerweile aus eigener Erfahrung sagen, nachdem ich im Februar selbst bei einer Etappe in Schweden zu Gast war. Kaum ein anderer Motorsport stellt derart harte Anforderungen an Mensch und Maschine: Man rast mit 150 Sachen durch gnadenloses Terrain, immer nur eine falsche Handbewegung vom Totalschaden entfernt. Das ist Nervenkitzel pur, selbst wenn man nur vom Streckenrand aus zuschaut. Das ist laut, schnell, dreckig. Ich würde fast so weit gehen und sagen: Rallye, das ist die

wahre Königsklasse! Nicht dieses Schickimicki-Im-Kreis-Rumfahren der Formel 1.

Diese Faszination in ein Videospiel zu verpacken, ist entsprechend eine fast ebenso große Herausforderung. Eine Herausforderung, der sich die letzten Jahre Publisher Nacion und Entwickler KT Racing gestellt haben – mit schwankendem Erfolg. 2023 geht die Lizenz an der World Rally Championship (WRC) jetzt an Codemasters über. Und die haben Großes damit vor. „Wir wollen Rallye in seiner reinsten Form präsentieren“, versprach man uns vollmundig in einer Vorab-Präsen-

tation. Ob das mit EA Sports WRC wirklich geklappt hat? Wir erzählen es euch!

WRC vs. Dirt 2.0

Man ist natürlich dazu verleitet, EA Sports WRC mit Dirt Rally 2.0 zu vergleichen – der letzten großen Rallye-Simulation aus dem Hause Codemasters. Tatsächlich sind die Unterschiede zwischen den beiden Spielen aber überraschend groß. Auf der Content-Seite wäre da die offizielle Lizenz, durch die alle Locations, Teams und Autos der WM im Spiel vertreten sind. Aber auch beim technischen Grund-

gerüst hat sich was getan. Codemasters wechselt für WRC von der hauseigenen Ego Engine zur Unreal Engine 4. Das bringt vor allem zwei Vorteile mit sich: Die Strecken sind jetzt deutlich länger, teilweise sogar bis zu 36 Km, und sie sind nochmal etwas hübscher anzuschauen. Es gibt mehr Umgebungsdetails und größere Panoramen.

Das ergänzt sich gut mit der ansonsten gelungenen Präsentation, etwa den dynamischen Wetterbedingungen und Tageszeiten. Wenn ihr in einer stockfinsternen Regennacht losfährt und euch an der Ziellinie dann ein heiterer



Sonnenaufgang begrüßt, macht das ordentlich was her. Auch der Sound ist top. Die Motorengeräusche stammen alle von echten Rallye-Boliden. Die Kopiloten wurden, zumindest im englischen Original, komplett neu vertont.

Eine Rallye-Evolution

Der Clou an der Sache: Die Macher konnten ihre Physik-Engine kom-

plett in Unreal importieren. Das Gameplay baut also auf dem guten Grundgerüst von Dirt Rally 2.0 auf – was sich dann auch beim Anspielen bemerkbar macht.

Wir durften eine erste Demo-Version mit einer Reihe verschiedener Stages, Locations und Autos ausprobieren: Wir heizten etwa mit einem Subaru Impreza durch ein verschneites Norwegen,

polterten in einem Mini Cooper über kenianische Schotterpisten oder quälten einen VW Polo die steilen Asphaltserpentin Monte Carlos hinauf. Ja, das ist eine noch recht begrenzte Auswahl. Für einen ersten Eindruck reichte es aber auf jeden Fall. Und der fiel dann auch durchaus positiv auf.

EA Sports WRC hat ein gelungenes Fahrgefühl: Die Steuerung ist direkt, das Feedback der Wagen realistisch. Während sich der Mini noch relativ leicht bändigen lässt, wird es spätestens mit dem Impreza deutlich unangenehmer. Da braucht es schon ordentlich Beherrschung, die fast 300 Pferden auf der Strecke zu halten. Allradler und Hecktriebler verhalten sich spürbar unterschiedlich. Auch der Untergrund hat Auswirkungen auf das Handling. Auf Schnee rutscht man deutlich mehr als auf Asphalt. Auf Schotter hat man mit der steten Abnutzung der Strecke zu kämpfen: Habt ihr als einer der ersten Starter noch eine

jungfräuliche Piste vor euch, müsst ihr euch im hinteren Fahrerfeld mit dem aufgewirbelten Dreck und den Spurrinnen eurer Kontrahenten herumschlagen.

Gnadenlos, aber voller Support

Was ebenfalls gefällt: EA Sports WRC vermittelt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, fängt aber auch das stets präsente Risiko echter Rallyes gut ein. Wer nicht aufpasst, fängt sich einen Reifenschaden ein und muss für den Rest der Strecke gegenlenken – oder schlimmer: Er muss nach einem Totalschaden komplett das Handtuch werfen. Anders als F1 verzichtet die Rallye-Simulation nämlich weiter auf eine Rückspul-Funktion. Das sorgt für durchgehende Anspannung.

Vor allem, wenn man die Racing-Action dann auch noch, so wie wir, in einem 4.000 Euro teuren Racing-Stuhl von Fanatec ausprobieren darf. Da entfaltet EA Sports WRC nochmal eine ganz andere Wirkung. Das fühlt sich noch präziser an, noch adrenalineladener. Man merkt die Power, die so ein Rallye-Auto unter der Haube hat, und wie viel Konzentration es braucht, die tatsächlich unter Kontrolle zu behalten. Immersiver geht es nicht! Neben Fanatec sollen auch Lenkräder von Logitech und Thrustmaster unterstützt werden. PS5-Besitzer können sich über die Nutzung von haptischem Feedback und adaptiven Triggern des Dualsense freuen. VR-Support wurde auch schon angekündigt.

Macht das EA Sports WRC zu einer ausgewachsenen Rennsimulation? Die Macher wollen mit dem Begriff lieber etwas vorsichtig sein. „Es verfolgt die Blutlinie der Colin-McRae- und Dirt-Rally-Spiele“, heißt es lediglich. Codemasters





liefert also eine seriöse Herangehensweise ans Thema Rallye, aber eben auch keine absolute Hardcore-Erfahrung, wie etwa iRacing oder rFactor. Es gibt eine Reihe von Assistenten und Fahrhilfen, von Traktionskontrolle über ABS bis hin zur automatischen Bremse. Die lassen sich in Slidern von Stufe 1 bis 5 dosieren. Gleiches gilt für den Schwierigkeitsgrad, da reicht die Skala aber von 1 bis 100. Nettes neues Extra: Bei den Weganweisungen eures Beifahrers gibt es jetzt sogar die Möglichkeit, einfache Pacenotes einzustellen. Wer mit „Links 5“ also nichts anfangen kann, bekommt künftig einfach „leichte Linkskurve“ gesagt. Auch an Barrierefreiheitsoptionen wie Modi für Farbenblinde mangelt es nicht.

Über die Grafik können wir uns noch kein endgültiges Urteil bilden. Final war unser Build noch nicht. Festhalten lässt sich nur: In 4K und mit Anti-Aliasing schaut WRC schon schick aus, es haut einen aber nicht vom Hocker, wie das etwa Gran Turismo 7 macht. Next-Gen-Grafik gibt es trotz des alleinigen Fokus auf PS5- und Xbos-Series-Konsolen nicht. Der Soundtrack ist auch eher mau und der deutsche Kommentar von Lina van de Mars so mies, dass man ihn lieber ausstellen möchte.

Zumindest spielerisch wirkt alles aber auf jeden Fall schon mal rund. Inhaltlich gibt's auch nichts zu meckern. Okay, Rallyecross wurde zwar komplett gestrichen. Dafür kommt Regularity Rallye als nette Ergänzung dazu. Da geht es nicht darum, als schnellstes über die Ziellinie zu brettern, sondern genau im richtigen Moment! Es gibt

Zeitvorgaben für jeden einzelnen Checkpoint, die auf die Sekunde penibel eingehalten werden müssen. Sonst droht eine saftige Strafe.

Der vierte Rennstall

Zur Auswahl stehen diverse Modi, allen voran natürlich die Karriere. Die ist im Vergleich zu Dirt Rally ordentlich umgekrempelt worden und präsentiert sich größer als jemals zuvor. Ähnlich wie in MyTeam aus F1 23 könnt ihr jetzt euren eigenen Rennstall aufbauen. Dabei dürft ihr aber sogar ein komplett eigenes Auto zusammenbasteln! Der Prozess beginnt mit einem blanken Fahrgestell und der Frage: Wo packt ihr euren Motor hin? Nach vorne, nach hinten oder doch in die Mitte? Danach geht's an die Auswahl der mechanischen Einzelteile. Insgesamt gibt es acht verschiedene Kategorien, die ihr anpassen

könnt – darunter die Bremsen, das Getriebe oder die Aufhängung.

Wichtig dabei: ein gutes Budget-Management. Wie in der echten WRC habt ihr auch im Lizenz-Spiel nur begrenzte Ressourcen zur Verfügung. Ihr müsst euch also entscheiden, was ihr mit denen am besten anstellt. Versucht ihr die Kohle möglichst ausgeglichen über alle Bereiche zu verteilen? Oder investiert ihr gezielt in einen Bereich, in dem ihr persönliche Schwächen seht? Als Bruchpilot, der gerne mal in einem Baum landet, bietet sich beispielsweise ein widerstandsfähiger Kühler an.

Hochwertigere Teile sind nicht nur teurer, sie bieten auch umfangreichere Tuning-Optionen. Bei gebrauchten Komponenten habt ihr immerhin noch ein paar davon. Wer qualitativ minderwertige Ware kauft, kann gar nichts anpassen

– und schon mal mit Defekten rechnen. Kaufste billig, kaufste zweimal. So entfaltet sich ein echter Balance-Akt zwischen Kosten, Haltbarkeit und Performance, in dem sich Fans stundenlang verlieren können.

Passt das technische Grundgerüst, geht es ans Äußere. Ihr sucht euch die passenden Karosserie-Teile für euren Boliden aus: Spoiler, Schürzen, Felgen und dergleichen. Dann steht noch das Innendesign an, wo ihr sogar euer Armaturenbrett und euer Lenkrad einstellen könnt. Im Editor pappt ihr ein paar Lackierungen und Sticker drauf – und dann geht's ab auf die Piste!

Long Way to the Top

Mit eurer Karre dürft ihr antreten, wo immer ihr wollt: in der WRC, der WRC 2, aber auch in der Junior WRC. Dank multi-saisonalem



Ansatz besteht auch die Chance, ganz unten anzufangen und sich dann Stück für Stück nach oben durchzuarbeiten.

Damit ihr dabei Erfolg habt, reicht es aber nicht, das beste Auto zu haben. Auch organisatorisches Talent ist gefragt: Ihr heuert Ingenieure an, entscheidet, bei welchen Rennevents ihr antreten wollt, oder baut eine zweite Crew auf, um dann um die Konstrukteurswertung mitzufahren.

Einen dynamischen Fahrermarkt wird es hier, anders als F1, wohl nicht geben. Schuld daran ist laut Codemasters die Lizenzierung. Ihre Fahrer plötzlich bei anderen Rennställen als im echten Leben zu sehen – das passt nicht allen Rechteinhabern. Es steht aber definitiv ein Pool aus KI-Piloten zur Auswahl, die jeweils mit verschiedenen Fähigkeiten und Gehaltsvorstellungen daherkommen.

Verpackt ist die Karriere in eine authentische, immersive Präsentation – inklusive imposanter Intro-Cutscene. Ihr sollt euch so fühlen, als wärt ihr in einem lebendigen atmenden Servicebereich unterwegs. Dazu gehört natürlich auch, dass die Rennen so inszeniert sind wie im Fernsehen – inklusive aller offizieller Übertragungspakete, allerdings ohne Medien-Interaktion. In EA Sports WRC gibt es keinen Will Buxton, der euch nach jedem Rennen mit aufdringlichen Fragen nervt.

Apropos Authentizität: Die wird auch im Moments Modus großgeschrieben. Der setzt euch so etwas wie ein spielbares Best-of aus 50 Jahren Rallye-Sport vor: Ihr könnt die ikonischsten Momente der WRC nachspielen, historische Er-



eignisse am eigenen Leib erleben oder die Geschichtsbücher neu schreiben. Die Entwickler vergleichen das Ganze grob mit den täglichen Herausforderungen aus Dirt Rally 2.0. Heißt also: Alle 24 Stunden erscheint ein neuer Moment, der auf realen Geschehnissen basiert. Das kann alles Mögliche sein. Der Spieler hat beispielsweise eine kaputte Aufhängung und muss das Rennen zu Ende bringen, ohne mehr als zwei Minuten zu verlieren. Manchmal geht's aber auch einfach nur darum, mit einem tollen Auto durch eine schöne Szenerie zu ballern und Spaß zu haben.

Ein Moment für die Ewigkeit

Dabei ist Codemasters darauf bedacht, dass es Spielern nicht langweilig wird. Es wird also immer wieder neue Momente zu spielen geben – auch live, also passend zu den aktuellen Ereignissen der laufenden Saison. „Wenn eine echte Rallye stattgefunden hat, wollen wir innerhalb von ein paar Wochen die unglaublichsten Dinge, die dort passiert sind, im Spiel wiedergeben“, so die Entwickler. Das Ziel ist eine Spielerfahrung, die über das gesamte Jahr eng mit der WRC verbunden ist. Entsprechend werden die Szenarien auch alle mit kleinen Highlight-Clips der WRC präsentiert. Jeder Moment ist mit einem TV-Schnipsel verbunden, der die reale Geschichte dahinter erzählt.

Daneben erwarten euch die üblichen Spielvarianten: Quickplay, Time Trial und Championship. Der Modus streicht die Management-Aspekte und konzentriert sich allein aufs Fahren um den Weltmeistertitel. Für Anfänger wird eine Rallye-Schule

angeboten. Profis können sich im Multiplayer mit anderen Spielern messen – nicht nur plattformübergreifend, sondern auch mit bis zu 32 Teilnehmern in einer Sitzung! Ohnehin versucht Codemasters, EA Sports WRC eine gewisse soziale Komponente zu verpassen: Ihr könnt euch in Clubs zusammenschließen und asynchrone Events gegeneinander bestreiten. Ihr könnt in einem Editor Lackierungen erstellen und sie mit der ganzen Welt teilen. Ihr könnt eure besten Schnapsschüsse aus dem Fotomodus zur Schau stellen. Und ihr könnt mit eurem Outfit protzen.


In WRC wird es einen Rallye Pass geben, der sich grob mit dem Podium Pass aus F1 vergleichen lässt. Ihr bekommt EP für Dinge, die ihr im Spiel macht, steigt damit im Level auf und schaltet so kosmetische Items für euren Fahrer frei: Handschuhe, Helme, Rennanzüge, Lackierungen und so ein Kram. Dabei wird es auch einen kostenpflichtigen Premium-Pass geben. Der enthält aber keine spielerischen Vorteile. Kein Pay 2 Win also!

Keine DLC-Hölle mehr!

Ebenfalls fair: Alle Post-Launch-Inhalte sind, anders als noch in Dirt Rally 2.0, komplett kostenlos! Unter anderem geplant sind diverse eSport-Events und natürlich auch neue Strecken. Zum Start erwarten euch 18 Locations aus mehreren Kontinenten. Unter anderem bereist ihr Schweden, Kenia, Neuseeland, Japan und Monte Carlo. Jedes Land verfügt über 12 Stages, das ergibt insgesamt über 200 für das gesamte Spiel, umgerechnet also etwa 600 Km Strecke! Später kommen mit den Etappen der Cen-

tral European Rallye, die im Oktober dieses Jahres erstmals ihren Weg in den Rennkalender findet, weitere Kilometer dazu – unter anderem auch in Deutschland, genauer gesagt in Passau.

Neue Autos will man dagegen nicht ins Spiel zu bringen. Es bleibt also bei den 12 authentischen Karossen der WRC und den 70 historischen Boliden der Gruppe-A- und Gruppe-B-Ära. Keine Sorge, unter denen ist natürlich auch ein Audi Quattro! Codemasters hat also wirklich an alles gedacht.

Der Startschuss für EA Sports WRC fällt etwa zeitgleich wie noch bei Nacon. Die Rallye-Simulation erscheint bereits am 03. November 2023 für PlayStation 5, Xbox Series S/X und den PC – wahlweise via Steam, Epic Games Store oder Origin. Zur Auswahl stehen dabei zwei Varianten: die Standard und die Deluxe Edition. Letztere umfasst diverse digitale Extras wie etwa drei Tage Early-Access-Zugang, einige exklusive Lackierungen für euer Auto sowie ein VIP-Rallye-Pass für fünf Ingame-Saisons. 

FAZIT: Guter Ersteindruck – ob EA Sports WRC den bestätigen kann, wissen wir spätestens am 03. November!

Spiel bei Amazon kaufen:*



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

TEST $\frac{12}{23}$

Genre: Survival-Horror
Entwickler: Remedy Entertainment
Hersteller: Epic Games
Termin: 27. Oktober 2023
USK: ab 18 Jahren

U Games
HIT
Award

Alan Wake 2

Nach Spider-Man 2 für die PS5 kam mit Alan Wake 2 nun auch der letzte Blockbuster des Jahres 2023 auf den Markt. Warum der Horror-Mystery-Thriller von Remedy ein absoluter Hit ist, erfahrt ihr in unserem Test.

Von: Michael Grünwald



Es kommt oft vor, dass ein Spiel zwar insgesamt gut abschneidet, doch der Schalter nicht bei allen umgelegt wird. So ähnlich war das beim spielbaren Mystery-Thriller Alan Wake, der im Jahr 2010 seinen Release feierte. Einige Leute lobten den Survival-Horror-Titel von Remedy Entertainment in den Himmel, andere konnten mit der langsamen Erzählweise und dem teilweise repetitiven Gameplay nicht viel anfangen. Elf Jahre später erscheint ein Remaster, der einige Verbesserungen mit sich

brachte. Von einer Fortsetzung wollten die Entwickler von Max Payne 1 und 2 aber lange Zeit nichts wissen.

Seit dem 27. Oktober ist es nun aber doch soweit und Alan Wake 2 steht zum Download bereit. Eine Disc-Version gibt's derzeit noch nicht. Wer nun mehr Wanderungen durch den Wald und Kämpfe gegen Schattenmonster erwartet, der liegt zwar richtig, doch das Sequel hat so unendlich viel mehr zu bieten. Teilweise kamen wir aus dem Staunen nicht mehr heraus und konnten kaum glauben, was

auf dem Bildschirm geboten wird. Und das liegt nicht nur an der atemberaubenden Grafik, sondern an komplett veränderten Settings, fantastischen Gameplay-Elementen und einer abgedrehten, genialen Story. Worum es überhaupt geht, erklären wir euch spoilerfrei im ersten Kapitel unseres Tests.

Kapitel Eins: Die Geschichte

So einfach fällt uns das allerdings gar nicht, denn Alan Wake 2 ist ein Spiel, bei dem schon die Beschreibung des Prologs zu viel verraten würde. Daher fassen wir uns kurz:

13 Jahre nach den Geschehnissen von Teil eins und dem Verschwinden des Schriftstellers Alan Wake taucht eine nackte Leiche am Cauldron Lake auf.

Da dem Toten das Herz aus der Brust entfernt wurde, übernehmen die FBI-Agenten Saga Anderson und Alex Casey den Fall. Der Charakter Alex Casey kommt im Übrigen nicht nur in der Max-Payne-Reihe und in den Büchern von Wake vor, sondern wird im zweiten Teil von niemand geringerem als Remedys Creative Director Sam Lake gespielt, der schon Max Payne in den ersten beiden Teilen der gleichnamigen Serie sein Gesicht lieh.

Sobald die beiden am See und dem beschaulichen Örtchen Bright Falls ankommen, machen sie sich direkt an die Untersuchung des Mordfalls. Recht schnell merken die Bundesagenten, dass sie es nicht nur mit einem durchgeknallten Kult aufnehmen müssen, sondern auch mit etwas Übersinnlichem.

Immer wieder entdecken die zwei in der Umgebung Manuskriptseiten des verschwundenen Wake, mit denen er auf sich aufmerksam machen möchte. In der knapp 25-stündigen Spielzeit schlüpfen wir sowohl in die Haut von Saga als auch von Alan. Ab einem bestimmten Zeitpunkt lässt sich sogar auswählen, wann wir zur anderen Figur wechseln möchten.



Kapitel Zwei: Saga Anderson

Die Abschnitte mit den zwei Charakteren unterscheiden sich spielerisch stark. Zwar wird Saga hin und wieder ebenfalls in düstere Alptraumabschnitte geworfen, meistens sind wir aber mit der Aufklärung des Mordfalls beschäftigt.

Wir schnüffeln am Tatort herum, befragen Zeugen und tauchen immer tiefer in die Mysterien am Cauldron Lake ein. Dazu nutzt die FBI-Agentin ihren sogenannten Gedankenraum, in dem sie ihre Erkenntnisse und die aufkommenden Fragen an eine Tafel pinnt. Mit jedem Hinweis decken wir die Geheimnisse ein wenig mehr auf. Das macht ziemlich viel Spaß und wir fühlen uns dabei wie ein echter Ermittler. Zwar können wir keine falschen Schlüsse ziehen, die uns auf eine falsche Fährte führen, aber ohne bestimmte Indizien wird die Geschichte nicht fortgeführt.

Wir werden vom Spiel clever durch die Abschnitte geführt und spüren nie Frust, wenn es doch einmal länger dauert, um auf die Lösung zu kommen. Bestimmte Fälle in Sagas Fallakten sind auch nur optional und erzählen zusätz-

liche Geschichten rund um die Hauptstory.

Um bestimmte Schlussfolgerungen zu ziehen und sich Antworten herzuleiten, kann die Bundesagentin außerdem Profiling anwenden. Dabei führt sie in ihrem Gedankenraum Gespräche mit beteiligten Personen. Die echten Schauspieler der Figuren werden während dieser Sequenzen immer wieder um Saga herum eingeblendet, was für eine erstklassige Stimmung sorgt.

Kapitel Drei: Alan Wake

Ein wenig anders sieht die Sache bei unserem Schriftsteller aus. Wake hat deutlich mehr in der Dunkelheit zu kämpfen. Daher läuft auch das Gameplay anders als bei Saga ab. Zwar steht ihm in seinem Autorenraum ebenfalls eine Tafel zur Verfügung, doch er benutzt diese für das Umschreiben der Handlung.

In einigen Abschnitten finden wir sogenannte Echos, durch die Wake Inspiration für seine Geschichte erhält. An bestimmten Stellen in den Kapiteln müssen wir daher die Story auf der Tafel abändern, um eine

neue Realität zu erschaffen. Das bedeutet, dass sich im Anschluss die Umgebung wandelt und neue Gebiete entstehen. Das geschieht innerhalb von nur wenigen Sekunden und ohne Ladebildschirm. Das zeigt bereits, was für ein Technikmonster Alan Wake 2 ist – doch dazu später mehr.

Ganz ähnlich funktioniert auch ein anderes Hilfsmittel. Mit der sogenannten Engelslampe können wir neue Wege an bestimmten Punkten offenbaren. Dafür brauchen wir bloß eine Lichtquelle, um die Energie mit der Birne aufzusaugen.

Dadurch ergeben sich Rätsel, bei denen wir das Licht erst einmal finden müssen. Manchmal brauchen wir auch eine gewisse Abfolge oder müssen an der richtigen Stelle stehen, um weiterzukommen. Die Unterschiede zwischen den beiden Charakteren bringen eine fantastische Abwechslung ins Spielgeschehen, die die Tristesse des ersten Teils bei Weitem übertrifft.

Kapitel Vier: Parallelen

Doch es gibt auch Parallelen. Neben ein paar Klobeleien sind das

vor allem die Shooter-Elemente. Wie bereits im Vorgänger müssen wir zunächst mit unserer Taschenlampe die Dunkelheitsschilde der Gegner schwächen. Ansonsten stecken die Schattenmonster deutlich mehr Kugeln und Patronen ein.

Bei manchen Angreifern entdecken wir im Anschluss einen Dunkelheitsriss am Körper. Wenn wir auf diesen feuern, bringen wir den Feind ins Taumeln und teilen mehr Schaden aus. Allgemein scheint Remedy auf die Kritiken am Vorgänger eingegangen zu sein und stellt uns weniger Gegner gleichzeitig gegenüber.

Herausfordernd sind die Kämpfe dennoch und auch die Anzahl an verschiedener Feindestypen wurde deutlich erhöht. Das Ausweichen funktioniert erneut auf Knopfdruck und kann nun auch nach einem schweren Treffer am Boden liegend ausgeführt werden.

Nervige Vogelschwärme und besessene Objekte, die auf uns zugeschleudert werden, gehören der Vergangenheit an – ebenso das Autofahren. Stattdessen belauschen wir nun spannende Dialoge zwischen den Charakteren auf der Reise von A nach B.





Insgesamt fühlt sich die Steuerung zwar genauer als im Erstling und auch im Remaster an, ein wenig schwammig bleiben die Shooter-Mechaniken dennoch. Am besten lassen sich die mit den letzten Teilen der Resident-Evil-Reihe vergleichen, da unsere Figuren keine ausgebildeten Super-Soldaten sind. Die Bewegungen bleiben daher eher langsam.

Kapitel Fünf: Stilmittel

Schon im ursprünglichen Alan Wake sahen wir in Fernsehgeräten einige Live-Action-Szenen – also Videosequenzen, in denen echte Schauspieler auftreten. Mit Control und anderen Titeln von Remedy ging das noch einen Schritt weiter und bei Alan Wake 2 verschmelzen nun teilweise die Grenzen zwischen Videospiel und Realität.

In Wakes Kopf herrscht das blanke Chaos und genau das fängt das Sequel auf atemberaubende Weise ein. Um ein Beispiel zu nennen: In einem Abschnitt des Spiels befinden wir uns in einer Talkshow. Zu Gast in der Talkshow: Ilkka Villi, der Schauspieler, der Alan Wake Gesicht und Stimme leiht, gemeinsam mit Sam Lake. Es gibt Zeitpunkte, da wissen wir nicht mehr, ob wir uns in der Realität, in einer Parallelwelt oder in Wakes Kopf befinden. Selten hat uns ein Videospiel so verwirrt und fasziniert zugleich.

Würden wir über bestimmte Kapitel der Story berichten, wür-

det ihr uns vermutlich nicht einmal glauben. In Alan Wake 2 geschehen dermaßen verrückte Dinge, die kann man schlicht nicht erwarten. Und genau das macht Alan Wake 2 so besonders und so gut.

Remedy-typisch gibt's zudem wieder unzählige Anspielungen auf andere Titel des Studios wie Max Payne und Control. Wer die Augen offenhält, bemerkt an vielen Stellen nette, kleine Easter-Eggs.

Obwohl Alan Wake 2 deutlich düsterer daherkommt als Teil eins, darf auch der Humor nicht zu kurz kommen. Neben skurrilen Auftritten von Lake und Co. haben es einige witzige Figuren ins Spiel geschafft, um den ansonsten knallharten Horrorschocker ein wenig aufzulockern.

Kapitel Sechs: Der Horror

Viele werden sich jetzt fragen, warum wir den Begriff „Horrorschocker“ verwenden, schließlich ging's im ersten Part mehr um die Geschichte, gespickt mit ein paar wenigen Gruselabschnitten. Das ändert sich nun ordentlich.

Alan Wake 2 ist düster, beklemmend und atmosphärisch erdrückend. In manchen Kapiteln jagt ein Jumpscare den nächsten. Wird dieses furchteinflößende Mittel inflationär häufig verwendet, nutzt es sich oft ab. Doch Remedy schafft es, ein durchgehend mulmiges Gefühl zu erzeugen. Richtig sicher fühlen wir uns nur in wenigen Gebieten. Auch bezüglich Brutalität nimmt die Fortsetzung stark zu. Einige Schau-

plätze trafen vor Blut und Leichen finden sich an allen Ecken. In den Kämpfen spritzt die rote Suppe ebenfalls ordentlich durch die Gegend. Für Zartbesaitete ist das Sequel auf alle Fälle nichts.

Kapitel Sieben: Das Rollenspiel

In der Spielwelt lassen sich dieses Mal etliche Dinge finden. Brotdosen, Kultverstecke und erneut die wichtigen Manuskriptseiten. Der ganze Sammelkram hilft uns jedoch tatsächlich weiter. Als Saga schalten wir beispielsweise Waffenverbesserungen frei. Dazu besuchen wir mit ihr den Gedankenraum und werten die Knarren auf.

Aber Vorsicht: Die meisten Schießseisen fliegen uns nicht ein-





fach zu, wir müssen in der Umgebung die Augen offenhalten sowie hin und wieder Codes für Schlösser aufspüren, um neue Wummen zu erhalten.

Mit Alan bekommen wir dagegen durch die aus dem ersten Teil bekannten gelben Pfeile Hinweise, wo sich bestimmte Graffiti verstecken. Haben wir die leuchtenden Kreise entdeckt, können wir sie anleuchten und dadurch Fertigkeiten freischalten. Das reicht unter anderem von einem größeren Gesundheitsbalken über mehr Reichweite der Leuchtpistole bis hin zu mehr Stauraum im Inventar. Denn wir können nur begrenzt Batterien, Munition und Heilmittel mit uns herumschleppen. In beleuchteten Sicherheitsbereichen besteht zumindest die Möglichkeit, einige Gadgets zwischenzulagern, um sie später wieder ins Inventar zu packen.

Kapitel Acht: Die Spielwelt

In den größeren Abschnitten finden wir diese Räume, in denen wir das Spiel auch jederzeit speichern können. Die Areale der verschiedenen Kapitel vermitteln den Eindruck, riesig zu sein, sind es aber gar nicht.

Die offenen Welten bieten einen grandiosen Aufbau und wirken realistisch. Im ersten Teil fand ein Großteil des Abenteuers in dunklen Wäldern statt und bot relativ wenig Abwechslung. Nun aber sieht das komplett anders aus.

Neben dem beschaulichen Bright Falls schlägt es Wake

diesmal sogar in ein Stadtgebiet inklusive U-Bahn-Tunneln. Dark Place nennt sich der Ort, der ein wichtiger Bestandteil der Story ist. Alan Wake 2 bietet grandiose Abwechslung und tolle Hommagen an den ersten Teil.

Wenn wir durch Bright Falls schlendern, das Diner und die Polizeiwache besuchen, erkennen wir nicht nur, wie wunderschön die Kleinstadt aussieht, sondern treffen auch bekannte Charaktere von vor 13 Jahren.

Was ebenfalls direkt auffällt: Das Wetter verändert sich dynamisch. Da setzt hin und wieder Regen ein oder der Wind frischt auf. Das trägt zur extrem authentischen Stimmung bei.

Kapitel Neun: Die Optik

Im Zusammenspiel mit der exzellenten Grafik entsteht so das wohl schönste Spiel des Jahres. Schon im Vorfeld wurde viel über die hübsche Optik gesprochen, seit dem Release können wir bestätigen, dass Remedy ein Meilenstein gelungen ist.

Egal, ob in dunklen Gebäuden oder lichtdurchfluteten Waldabschnitten, Alan Wake 2 setzt neue Maßstäbe. Die Beleuchtung mit Ray- und Pathtracing sorgt für beinahe fotorealistische Umgebungen. Alleine das herumwirbelnde Laub könnten wir den ganzen Tag bewundern.

Auch die Charaktermodelle sind toll gestaltet und deren Mi-

mik, Gestik und Bewegungsabläufe sehen fantastisch aus. Die taffe Saga lässt sich nur schwer aus der Ruhe bringen, während wir bei Alan meistens einen beängstigten und verwirrten Ausdruck auf dem Gesicht erkennen. Das sorgt dafür, dass wir uns gut in die beiden Figuren hineinversetzen können.

So viel Grafikpracht braucht allerdings auch ordentlich Hardware-Power. Doch wir können euch beruhigen, falls ihr denkt, dass Alan Wake 2 nur auf High-End-Rechnern mit der neuesten Grafikkarte läuft.

Kompromisse muss man aber schon eingehen. Auf einem Ryzen 7 5800X 8-Core mit integrierter GeForce RTX 3080 läuft das Spiel



mit mittleren Einstellungen recht rund. Auf Ray- und Pathtracing muss dann allerdings verzichtet werden. Versteht uns nicht falsch, auch unter diesen Voraussetzungen sieht der Titel grandios aus, gerät jedoch ab und an ins Ruckeln. Mit eingebauter RTX 4080 sieht die ganze Sache bereits ganz anders aus. Damit kommen wir bereits in den vollen Genuss. Selbst auf den Hardware-schwächeren Konsolen gibt's kaum Abzüge – dazu später noch mehr. Bei unseren Kollegen von der PC Games Hardware könnt ihr außerdem noch einen ausführlichen Techniktest lesen.

Kapitel Zehn: Die Stimmung

Passend zur wunderhübschen Optik glänzt der Horrortitel mit atemberaubendem Audiodesign. Atmosphärisch ist Alan Wake 2 ganz großes Kino. In den richtigen Momenten setzen schaurige Klänge ein und die Musikauswahl trifft wie bereits der erste Teil den perfekten Ton.

Nach jedem Kapitel runden Songs, die zum Erlebten passen, die Spielerfahrung ab. Und auch während des Abenteuers bekommen wir hin und wieder tolle Lieder zu hören. Die englische Synchronisation ist ebenso einwandfrei und auch die deutschen Sprecher machen einen tollen Job. Zwischendurch mischen sich sehr selten englische Sätze in die deut-

sche Vertonung und in einem Fall werden beide Audiospuren gleichzeitig abgespielt, doch Remedy ist dieser Bug bekannt und das Studio arbeitet an einer Lösung. Auf technischer Seite punktet Alan Wake 2 beinahe an allen Ecken und Enden. Ein paar kleinere Probleme haben sich aber doch eingeschlichen.

Kapitel Elf: Bugs und Co.

Unsere Kollegen der PCGH stießen beispielsweise gleich zu Beginn auf einen Bug, der das Weiterspielen verhinderte. Doch ein flotter Patch von Remedy sorgte hier bereits für Abhilfe.

Außerdem fielen wir an zwei unterschiedlichen Stellen je einmal durch den Boden in die ewige Tiefe. Nachdem die automatischen Speicherpunkte teilweise relativ weit zurückliegen, kann es passieren, dass man einige Minuten erneut spielen muss. Meistens gibt es aber keine Probleme und das ist deshalb Meckern auf hohem Niveau.

Ziemlich genervt hat uns hingegen ein Bossfight relativ am Anfang des Spiels. Mit recht wenig Munition im Gepäck müssen wir uns auf engstem Raum gegen den Widersacher erwehren. Die Kampfmechaniken sind auf so wenig Platz allerdings nicht wirklich ausgelegt. Erst nach einigen Anläufen und mit dem Wissen über die Standorte der Boxen voller Pa-

tronen im Gepäck ging's dem Vieh an den Kragen.

Kapitel Zwölf: Konsolen

Abschließend folgen noch ein paar Infos zu den Konsolenversionen. Grafisch sieht der Horrorkracher sowohl auf der Playstation als auch der Xbox ebenfalls hervorragend aus. Sogar auf der kleinen Series S läuft der Titel ohne größere Schwierigkeiten.

Uns steht dabei die klassische Auswahl – Qualitätsmodus oder Leistungsmodus – zur Verfügung. Mit höherer Auflösung wirken die Bewegungen ein kleines bisschen schwammiger und nicht so direkt wie mit mehr Bildern pro Sekunde im Leistungsmodus. Der Unterschied fällt jedoch nicht allzu sehr ins Gewicht. Im Endeffekt ist es ähnlich wie bei den niedrigeren PC-Einstellungen: Alan Wake 2 schaut dennoch top aus.

Die Features des PS5-DualSense-Gamepads wurden gut eingebunden. Dieser erlaubt tolles haptisches Feedback. Doch auch auf der Xbox konnten wir keinerlei Probleme bei der Controller-Steuerung feststellen – ihr habt also auch am PC freie Gamepad-Wahl.

Einen Monat nach dem Release soll außerdem New Game Plus den Weg ins Spiel finden. Dort dürfen wir alle Waffen und Upgrades aus dem ersten Durchgang behalten. Obendrauf kommen ein Albtraum-Schwierigkeitsgrad

und eine alternative Erzählung inklusive sechs zu findenden Manuskriptseiten, neuen Sequenzen und einigen anderen Neuerungen hinzu.

Im nächsten Jahr wird der Titel weitere Updates erhalten. Zwei Erweiterungen und ein Fotomodus sind in Entwicklung. Am Ende des Frühlings werden wir mit dem ersten Add-on namens Night Springs loslegen dürfen.

Mit Alan Wake 2 ist Remedy am Ende eines fantastischen Videospiels-Jahres noch ein absolutes Meisterwerk gelungen. Seit dem 27. Oktober kann auf dem PC über den Epic Games Store, auf der PS5 und der Xbox Series ordentlich gegruselt werden. Horrorfans kommen dabei voll auf ihre Kosten – und auch alle anderen, die grandioses Spieldesign wertschätzen. □

FAZIT: Mehr Horror, mehr Abwechslung, mehr Story: Ein Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres“!

WERTUNG **9**





CITIES skylines II

Genre: Aufbau-/Wirtschaftssimulation
Entwickler: Colossal Order
Hersteller: Paradox Interactive
Termin: 24. Oktober 2023
USK: ab 0 Jahren

Cities: Skylines 2 soll der nächste Schritt der Entwicklung für die Städtebausimulation sein, scheitert aber an mieser Performance und einigen fragwürdigen Design-Entscheidungen.

Von: Matthias Dammes

Als vor zehn Jahren das letzte Sim City weit hinter den Erwartungen der Fans zurückblieb und die Spielerschaft mit fragwürdigen Features wie einer permanent benötigten Internetverbindung verprellt wurde, sprang ein kleiner finnischer Indie-Entwickler in die Bresche. Mit Cities: Skylines gelang es dem Team von Colossal Order, dem Städtebau-Genre neues Leben einzuhauchen und Aufbaufans auf

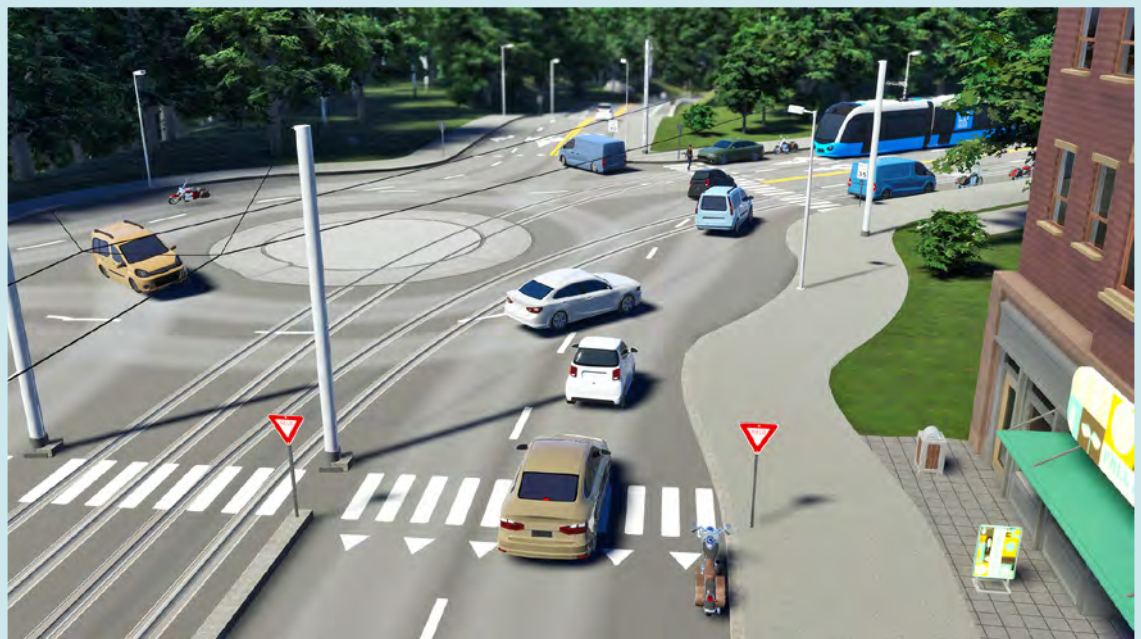
der ganzen Welt zu begeistern. Nachdem das Spiel über viele Jahre mit unzähligen Updates, Inhaltspaketen und DLCs immer weiter ausgebaut wurde, soll nun mit Cities: Skylines 2 das nächste Kapitel für die Städtebausimulation aufgeschlagen werden. Mit neuen Features, Komfortfunktionen und diversen Verbesserungen bekannter Mechaniken soll der Vorgänger übertroffen und die Führungsrolle im Genre gefestigt werden. Im Test

mussten wir indessen jedoch feststellen, dass sich hinter den wirklich guten neuen Ideen auch sehr viele Probleme verbergen.

Super Hardware-Fresser

Das beginnt in technischer Hinsicht für uns bereits, als wir die Testversion das erste Mal starten und schon im Hauptmenü mit einer miserablen Performance begrüßt werden. Mit nur wenigen Frames ruckeln wir uns zum Opti-

menü durch, um ein paar Grafikoptionen herunterzudrehen. So kommen wir wenigstens auf 20-25 Bilder pro Sekunde und können ein Spiel starten. Aber auch im Spiel wird die Performance nicht besser und das, obwohl in unserer Stadt noch kein einziges Gebäude gebaut ist. An ein Spielen auf hohen Grafikeinstellungen ist nicht zu denken. Stattdessen müssen wir Abstriche in allen Kategorien hinnehmen. Die Bildrate



schwankt dabei recht stark und zu sporadischen, heftigen Rucklern kann es immer wieder kommen. In der Hinsicht verwundert uns dann auch nicht, dass Entwickler und Publisher kurz vor Release schon mal eine Warnung ausgesprochen haben, dass die Performance des Spiels bei Veröffentlichung nicht sonderlich toll sein würde. Dabei kann das Problem nicht mit besserer Hardware gelöst werden. Selbst mit modernen Geforce-Karten wie der RTX 3080 oder gar der RTX 4090 sind keine

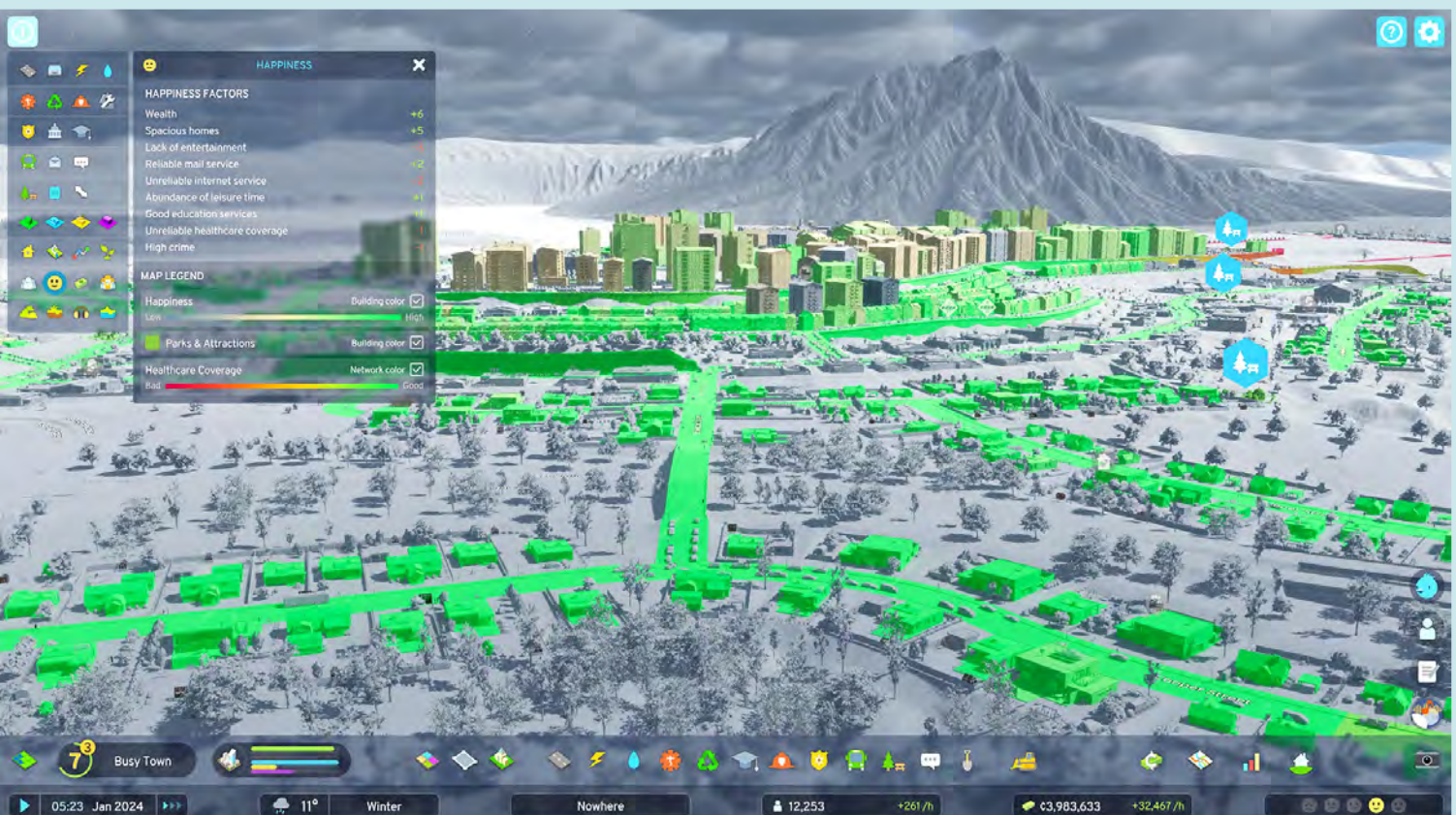
stabilen, flüssigen Bildraten zu erreichen. Insbesondere, wenn man in WQHD oder 4k spielen möchte.

Hinzu kommt, dass wir immer wieder teils unscharfe und flackernde Texturen beobachtet haben. Das wird noch dadurch verstärkt, dass das Spiel standardmäßig den flimmernden Kantenglättungsmodus SMAA verwendet. Das deutlich bessere TAA muss erst in den erweiterten Grafikoptionen eingeschaltet werden, verbessert das Bild aber spürbar. Zwar versprechen die Entwickler, bis zum

Release noch an der Performance zu feilen, aber ein erstes Beta-Update mit angeblichen Verbesserungen für unsere Testversion hat keine nennenswerten Änderungen gebracht.

Riesige Karten

Doch wie sieht es inhaltlich aus? Können wir über die mangelnde Performance hinwegsehen, weil der Rest des Spiels herausragt? Nun, leider hat Cities: Skylines 2 auch hier ein paar unschöne Schattenseiten, die am Spielspaß nagen.



Wir beginnen die Regentschaft über unsere eigene Stadt zunächst mit gewohnten Abläufen. Uns stehen zehn Karten zur Auswahl, die sich in Merkmalen wie Topografie, Baufläche, Hemisphäre und Anbindung an die Außenwelt unterscheiden. Nachschub soll hier vor allem aus der Community kommen. Ein entsprechender Karteneditor soll wie im Vorgänger zu Release zur Verfügung stehen, war in unserer Testversion allerdings bisher nicht enthalten. Das Gleiche gilt für die Mod-Tools für eigene Objekte, Skins und Ähnliches.

Gewachsen im Vergleich zum Vorgänger ist dagegen die Größe der Karten. Der bebaubare Bereich umfasst rund 210 Quadratkilometer und ist in 529 Quadrate unterteilt. Neun davon stehen für unsere ersten Schritte zu Beginn zur Verfügung, der Rest kann im Verlauf des Spiels dazugekauft werden. Mehr als genug Platz, um sich mit seiner Traumstadt kreativ auszuleben.

Dienstleistungen mit Upgrade

Die größeren Karten sind auch nötig, denn die Entwickler haben für Cities: Skylines 2 ordentlich am Maßstab vieler Gebäude gedreht. Besonders Dienstleistungsgebäude wie Kraftwerke, Schulen und Krankenhäuser nehmen nun deut-



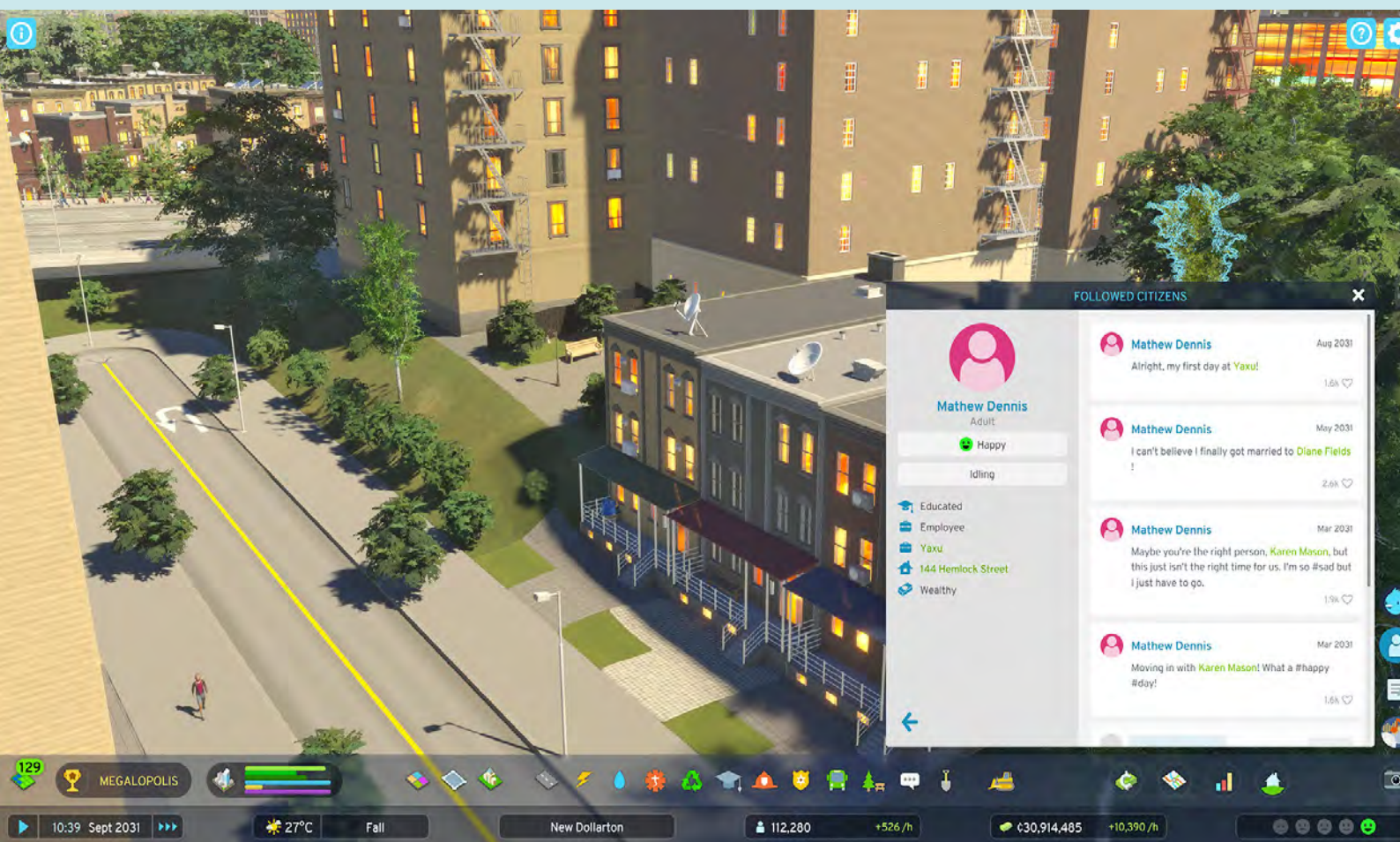
lich mehr Platz in Anspruch. Durch die größeren Maßstäbe konnten die Macher den Einrichtungen ein wesentlich realistischeres Erscheinungsbild verschaffen. So sieht ein Kohlekraftwerk jetzt auch aus, wie man sich eine so gewaltige Industrieanlage vorstellt. Das hat uns sehr gefallen, weil das deutlich zu einem realistischeren Stadtbild beiträgt. Manchmal sind die neuen großen Maßstäbe der Gebäude aber auch hinderlich, da keine Alternativen in kleinerem Format angeboten wer-

den. So gibt es nur eine Form des Passagierbahnhofs, der immer über sechs Gleise verfügt. Aber nicht an jedem Ort, an dem wir einen Zug halten lassen wollen, brauchen wir so viele Gleise. Wir verschwenden also unnötig Platz. Eine kleinere Grundversion des Bahnhofs hätte es hier also durchaus auch getan. Denn wenn wir wirklich mal mehr Platz und Funktionen für das Gebäude brauchen, haben die Entwickler ja sogar ein tolles neues Feature dafür im Spiel. Viele

Dienstleistungsgebäude lassen sich jetzt nämlich auch aufwerten. So verpassen wir einer Schule einen zusätzlichen Flügel, um mehr Schüler aufnehmen zu können, oder wir erweitern das Krematorium mit einer zusätzlichen Garage für mehr Leichenwagen.

Mit diesen Upgrades erhöhen wir die Reichweite, Effizienz und Kapazität vieler wichtiger Einrichtungen. Dadurch müssen wir längst nicht mehr so viele von den entsprechenden Gebäuden plat-





zieren, um eine gute Abdeckung zu erreichen. Das funktioniert meist auch wunderbar, wenn man nicht gerade einen Staudamm baut, bei dem die im Beschreibungstext versprochenen Upgrades einfach mal nicht existieren.

Die Verwendung und Abdeckung mit öffentlichen Diensten können wir zudem dadurch steuern, dass sich die entsprechenden Gebäude fest einem Stadtteil zuordnen lassen. Bauen wir also eine große Polizeistation und beschränken

deren Wirkungskreis auf ein bestimmtes Stadtgebiet, können wir uns sicher sein, dass die Streifenwagen nur innerhalb des zugewiesenen Areals agieren. Dadurch, dass die Beamten so nicht ihre Zeit mit Einsätzen in weiter entfernten

Teilen der Stadt vergeuden, kann unsere Station wesentlich effizienter arbeiten.

Wohnen, Shoppen, Arbeiten
Neben den Dienstleistungsgebäuden besteht unsere Stadt wieder



hauptsächlich aus den drei Bebauungszonen für Wohngebiete, Gewerbe und Industrie. Als Alternative zur Industrie kommen im weiteren Spielverlauf dann noch Bürozone dazu. Für die Zonen gibt es wieder verschiedene Varianten, die sich vor allem in der Dichte der Bebauung unterscheiden. Bei Wohnzonen mit leichter Dichte entstehen vornehmlich Einfamilienhäuser, bei mittlerer Dichte dann bereits größere Wohnkomplexe, während sich bei hoher Dichte mächtige Wolkenkratzer in den Himmel erheben.

Leider haben die Entwickler bei der Bebauung dieser Zonen im Vergleich zum Vorgänger deutlich an den Details gespart. So besteht eine Baustelle nur noch aus einer grauen Fläche, auf der meist ein Kran steht, und das war es. Nach einer bestimmten Zeit ploppt dann einfach das Gebäude auf. Im Vorgänger gab es während des Bauprozesses noch schicke Animationen mit Gerüsten, die langsam hochgezogen werden und weiteren



Details, die eine rege Bautätigkeit vermuten ließen.

Erneut können die Gebäude in bis zu fünf Stufen aufsteigen, wenn man die Bedürfnisse der Bewohner erfüllt. Allerdings haben die Entwickler auch hier an der optischen

Repräsentation dieses Aufstiegs gespart. Es sind kaum noch Veränderungen an den Gebäuden zu erkennen. Wo sich im ersten Teil noch heruntergekommene Absteigen mit der Zeit zu luxuriösen Anwesen entwickelt haben, lassen sich jetzt

allenfalls Detailveränderungen feststellen. Diese tauchen auch einfach so auf. Eine schicke Animation, die einen Umbau verdeutlicht, gibt es nicht mehr.

Ein weiteres Problem der Bauzonen ist die häufig nicht nach-



vollziehbare Nachfrage nach bestimmten Gebieten. Erneut zeigt uns eine Balkenanzeige, ob die Leute in der Stadt gerade dringend neue Industrie- oder Wohnflächen benötigen. Mit einem Klick auf die Anzeige können wir sogar ein Fenster mit Detailangaben öff-

nen, in dem uns Hinweise wie die Verfügbarkeit von Arbeitskräften als Begründung für die Nachfrage präsentiert werden. Allerdings stimmen diese Angaben häufig nicht mit dem Überein, was wir in unserer Stadt beobachten. So haben wir eigentlich ständig ma-

ximale Nachfrage nach Gewerbe und Industrie. Schauen wir aber unsere Betriebe einmal genauer an, sind häufig bei vielen Industrieunternehmen sehr viele Stellen frei und dem Gewerbe fehlt es an Kunden, obwohl wir sie umgeben von Wohngebieten platziert haben.

Komplexes Straßenpuzzle
Zwischen all den Zonen und Gebäuden liegen die Adern einer Stadt – die Straßen. Das Spiel bietet in dem Bereich wieder eine breite Auswahl an unterschiedlichsten Typen und Formen. Von der kleinen Gasse, über eine übli-

DEVELOPED
IN GERMANY

be quiet!

SAGENHAFTE KÜHLLLEISTUNG

DARK ROCK ELITE

Dark Rock Elite bietet beispiellose Leistung und Kühllkraft mit modernster Lüftertechnologie und einem ikonischen Design. Du hast ein anspruchsvolles System, das die gesamte Leistung und sogar noch mehr benötigt? Ein übertaktetes System ist das einzig Wahre für Dich? Dann sollten Du dir den Dark Rock Elite mit seinen beispiellosen Kühleigenschaften zulegen. Er ist die perfekte Lösung für Dich als Gaming-Enthusiast, der sich die bestmögliche CPU-Leistung und einen optimalen Airflow bieten möchte, der Deinen Bedürfnissen entspricht, ohne dabei auf eine großartige ARGB-Beleuchtung zu verzichten. Mit dem neuen Schienensystem für den Frontlüfter bietet Dir der Dark Rock Elite die Freiheit, so hohen Arbeitsspeicher zu verwenden, wie Du willst.

- 7 Hochleistungs-Heatpipes für eine immens hohe Kühllleistung
- 2 Silent Wings PWM-Lüfter für perfekten Luftstrom
- Speed Switch ermöglicht jederzeit den Wechsel zwischen "Quiet"- und "Performance"-Modus
- Kompatibel mit hohen RAM-Modulen dank Kühllkörperausschnitten und höhenverstellbarem Frontlüfter
- ARGB-Abdeckung für großartige visuelle Effekte

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



che Hauptstraße mit zwei Spuren in jede Richtung, bis hin zu gewaltigen achtspurigen Hauptverkehrsachsen. Dazu kommen noch Schnellstraßen und die dafür benötigten Anschlusskreuze.

Für die effektive Verlegung der Asphaltbänder haben die Entwickler die dazugehörigen Tools noch ein wenig aufgebohrt und verfeinert. So können wir jetzt noch genauer steuern, an welchen Elementen oder Hilfslinien eingearbeitet werden soll oder wie Kurven verlaufen. Sehr schick ist auch die Möglichkeit, automatisch parallel verlaufende Straßen zu verlegen, was besonders für Autobahnen hilfreich ist. Den größten Komfortzuwachs gibt es aber beim Bau von Kreisverkehren. Während das im ersten Teil noch eine sehr fummelige Angelegenheit war, wählen wir nun einfach die gewünschte Größe und klicken auf eine Kreuzung, die sich dadurch automatisch in einen Kreisverkehr verwandelt.



Damit das rege Treiben auf den Straßen auch besser funktioniert, haben die Entwickler das Verkehrssystem überarbeitet. In der Theorie sollen sich die Fahr-

zeuge dadurch intelligenter an die Verkehrsverhältnisse anpassen. In der Praxis erzeugt das aber auch unnötig Probleme. Wir hatten während des Aufbaus unserer Stadt

eigentlich permanent mit nicht nachvollziehbarem Verhalten des Verkehrs zu kämpfen. So reicht es schon aus, wenn sich ein Auto plötzlich entscheidet, wenden zu



wollen, aber aufgrund von Verkehr auf der Gegenspur das Manöver nicht abschließen kann, um einen gewaltigen Stau zu verursachen. Es entstehen auch gerne Staus auf der kompletten Breite einer vierspurigen Straße, nur, weil es in der Rechtsabbiegerspur nicht vorgeht. Das liegt daran, dass sich selbst kurz vor der Kreuzung noch Fahrzeuge in der ganz linken Spur dazu entscheiden rechts abbiegen zu wollen und schon ist die ganze Straße blockiert, auch für alle, die eigentlich nur geradeaus wollen.

Ausgezeichnet gefallen an den Straßen hat uns dagegen, dass mit dem Bau einer Fahrbahn jetzt auch automatisch Rohre für Wasser und Abwasser sowie Stromleitungen verlegt werden. Das erleichtert den Aufbau der Grundversorgung unserer Bürger unheimlich. In dem Zusammenhang sei jedoch erwähnt, dass in der Erde lediglich Leitungen für Strom mit Niederspannung verlegt werden,



deren Kapazität begrenzt ist. Um größere Mengen an Strom zu transportieren, braucht es überirdische Hochspannungsleitungen, mit denen die Energie von einem Kraftwerk zu einem Umspannwerk geleitet wird. Damit erhält die gesamte Stromverwaltung eine begrüßenswerte zusätzliche Komplexität. Übrigens: Überschüssiger Strom kann über entsprechende Leitungen auch an die Außenwelt verkauft werden. Besonders in der Anfangsphase eine nette zusätzliche Einnahmequelle.

Bilanzfälschung

Zusätzliche Komplexität wurde auch in anderen Bereichen eingeführt, um noch mehr Tiefe in die Simulation zu bringen. So haben etwa unterschiedliche Altersgruppen ganz andere Interessen, welche Waren sie konsumieren wollen. Dem müssen wir mit unserer Industrie und Gewerbe Rechnung tragen. So gilt es unter anderem,

die lokalen Ressourcen zu nutzen, damit die Industrie keine teuren Rohstoffe von außerhalb importieren muss. Längere Transportkosten erhöhen die Kosten für Betriebe, was sich wiederum negativ auf deren Profit auswirkt. Wer bis ins kleinste Detail steuern will, welche Branchen sich in der Stadt ansiedeln, kann das jetzt unter anderem über die Steuern erledigen. Hier können wir einen eigenen Steuersatz für so ziemlich alle vorhandenen Produktkategorien individuell einstellen.

Aber auch in diesem Bereich lässt das Spiel ein wenig die Nachvollziehbarkeit vermissen. Gerade in der Anfangsphase des Spiels war unsere Bilanz häufig in tiefen Zahlen. Trotzdem ist unser Kontostand auf unerklärliche Weise stetig gestiegen – selbst, wenn wir das Spiel eine ganze Weile mit negativer Bilanz haben laufen lassen. Auch bei den im Spiel eingeblendeten Infosymbolen wird nicht

immer klar, was hier eigentlich das Problem ist. So taucht über Wohngebäuden gerne die Meldung auf, dass die Miete zu hoch sei. Was das genau bedeutet, wird aber nicht wirklich klargestellt, da wir ja keinen direkten Einfluss auf die Miete in Gebäuden haben.

Bei den jetzt zufällig vorkommenden Naturkatastrophen hält sich das Spiel ebenfalls erstaunlich damit zurück, den Spieler über solche Vorfälle zu informieren. Zwar erhalten wir immer wieder Notdurchsagen, wenn irgendwo auf der Karte, weit entfernt von unserer Stadt, der Wald brennt. Aber wenn ein Tornado durch eine Einfamilienhaussiedlung donnert, bekommen wir das nur mit, wenn wir es zufällig sehen und nicht gerade auf einem anderen Teil der Karte beschäftigt sind. Auch das Katastrophenschutz-System zum Schutz unserer Bürger scheint nicht wirklich zu funktionieren. Wir haben viele Schutzbunker und ein



Frühwarnsystem errichtet. Aber als der nächste Tornado durch die Innenstadt zog, hat sich da absolut gar nichts getan.

Löschen ohne Wasser


Insgesamt fällt daher auf, dass die Entwickler für Cities: Skylines 2 zwar einige wirklich spannende Ideen hatten, die das Spiel auch durchaus bereichern, aber dafür an vielen Stellen haben schleifen lassen. Besonders schade ist, dass offenbar weniger Liebe zum Detail in das Spiel geflossen ist. Die schlechteren Bauanimationen haben wir bereits angesprochen. Ein weiteres Beispiel sind die Feuerwehren. Hat im Vorgänger ein Haus

gebrannt, konnten wir beobachten, wie mehrere Löschfahrzeuge ausgerückt sind und am Brandort von kleinen Männchen die Schläuche mit einem Wasserstrahl auf das Feuer gerichtet wurden. Im zweiten Teil erscheint am Einsatzort ein einsames Feuerwehrauto, bleibt für ein paar Momente stehen und nach kurzer Zeit ist das Feuer wie durch Zauberhand erloschen.

Dieser Mangel an Details zieht sich leider durch das gesamte Spiel. Wo wir im Vorgänger die Leute noch bei Freizeitbeschäftigungen beobachten konnten, sind die Parks und Sportanlagen jetzt zu jeder Zeit menschenleer. Immerhin schaffen es die Bewohner biswei-

len, den Friedhof zu besuchen. Ein weiteres Beispiel sind Waldbrände. Ist die Feuerwalze über die Bäume hergezogen, sieht man nicht etwa verkohlte Stämme, sondern einen grünen Wald als wäre nichts gewesen. Alles in allem, mit den eklatanten Performance-Problemen, dem bisher nicht integrierten Karteneditor, den im Vergleich zum Vorgänger reduzierten Details, bleibt das Gefühl nicht aus, dass die Verschiebung der Konsolenversionen auch der PC-Fassung gutgetan hätte.

Cities: Skylines 2 wird vom finnischen Studio Colossal Order entwickelt. Publisher ist Paradox Interactive. Das Spiel erschien am 24. Oktober 2023 zunächst für den PC

zum Preis von 50 Euro. Versionen für Playstation 5 und Xbox Series S/X sind ebenfalls geplant, wurden aber kurz vor Release auf Frühjahr 2024 verschoben. 

FAZIT: Cities: Skylines 2 hat spannende neue Ideen, führt Verbesserungen an den richtigen Stellen ein, reißt diese Fortschritte aber mit einer indiskutablen Performance und fragwürdigen Design-Entscheidungen wieder ein. Man bekommt immer wieder das Gefühl, dass das Spiel zu früh veröffentlicht wurde.



WERTUNG

6

Spiel bei
Amazon
kaufen:*



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

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT PC GAMES

TESTEN

ÜBER
**50%
SPAREN** NUR
**19,-
EUR!**



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

WWW.PCGAMES.DE/PROBEABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN!

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

Total War: Pharaoh

Wenn der Weg auf den Thron erst der Anfang ist: Erobert in Total War: Pharaoh das Alte Ägypten, übersteht Katastrophen und Invasionen fremder Völker. Wieso Creative Assemblys Strategiespiel die Serie nicht neu erfindet, aber wichtige Schwerpunkte anders setzt, erfahrt ihr im ausführlichen Test.

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

In den Gebieten im Westen ist eine Seuche ausgebrochen. Die Provinzen entlang des Nils plagen sich mit Überschwemmungen herum. Obendrein treiben auch noch marodierende Plünderer im Süden ihr Unwesen. Dies sind nur einige Aufgaben, mit denen wir uns in Creative Assemblys Strategiespiel Total War: Pharaoh im Spielverlauf herumärgern. Der neue Teil der inzwischen über 20 Jahre alten Traditionsserie führt uns ins Alte Ägypten. Hier müssen wir nicht nur die Macht als Pharaos sichern, sondern auch unser Volk halbwegs sicher durch die Wirren der ausgehenden Bronzezeit leiten.

Variabel, aber dennoch komplex
Creative Assembly präsentiert Total War: Pharaoh zunächst als einsteigerfreundlich. Anfängern seien die sinnvoll unterteilten Tutorial-Missionen ans Herz gelegt. Auch wenn diese in puncto Präsentation arg trocken daherkommen, geben sie doch einen guten Überblick über das Geschehen. Optional aktivieren wir auch einen Berater, der sich regelmäßig in Spielsituationen einmischt und mehr oder minder sinnvolle Ratschläge abgibt. Zudem bietet das Spiel weitere Hilfefunktionen wie aufpoppende Erklärtexte.

Creative Assembly gibt sich also redlich Mühe, Total War: Pharaoh für die breite Masse zu öffnen. Das

gelingt allerdings nur teilweise. Zum einen entsteht aufgrund der Vielfältigkeit an Hilfefunktionen und Texteinblendungen schnell ein Durcheinander aus sich überlappenden Fenstern, das es immer wieder zu entwirren gilt. Zum anderen schlagen wir uns in den ersten Partien mit den Namen der weit über 50 Fraktionen und der Provinzen herum. Der Diplomatie-Bildschirm wird daher schnell zur zweiten Heimat, um Stärken der Völker oder auch deren Verbindungen und Beziehungen zu verstehen. Schnelle Entscheidungen gibt es in Total War: Pharaoh nicht, und das Spiel schafft es auch nicht immer, alle für den Moment wichtigen Informationen übersichtlich auf den Bildschirm zu bringen.

Besser gefallen uns dagegen die neuen Einstellungsoptionen für die Kampagne. Mit Reglern für grundsätzliche Werte wie dem

Startbudget oder dem Ressourcen-vorkommen und weiteren Auswahlpunkten wie etwa für die verfügbaren Gottheiten oder dem Verhalten der Computer-KI passen wir unser Spielerlebnis selbst an.

Diese Optionen verleihen dem Spiel in Verbindung mit den Eigenschaften und Eigenheiten der acht Anführer einen enormen Wieder-spielwert. Gerade Aspekte wie die Aggressivität der KI-Kommandanten beeinflussen die Spieldynamik enorm und machen im Zweifelsfall den Unterschied zwischen gespanntem Herrschaftssimulator und hektischem Strategieepos aus. Im Test scheiterte eine Partie etwa nicht nur, weil wir uns mit Möchtegern-Monarch Seti zu sehr auf die rasche Expansion versteiften, sondern weil auch seine Noch-Ehefrau Tausret diese Schwäche erkannte und uns postwendend im ersten Drittel der Partie auseinandernahm.

Ewig lange To-do-Liste

Die Kampagne ist gespickt mit kleinen und großen Aufgaben. Zunächst einmal optimieren wir

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Hersteller: Sega
Termin: 11. Oktober 2023
USK: ab 12 Jahren



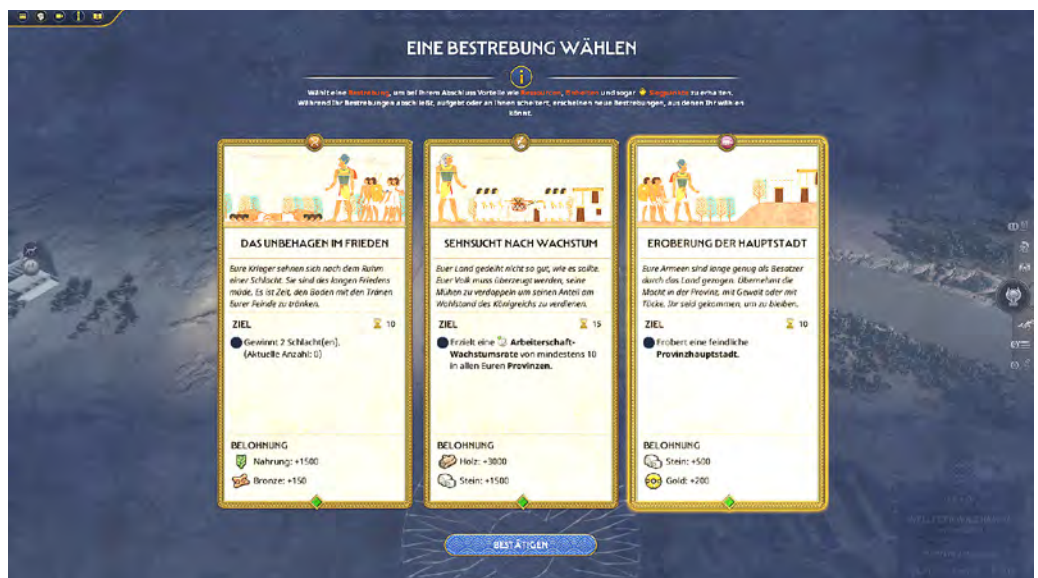
die Wirtschaft und sorgen für regelmäßigen Nachschub bei Ressourcen wie Nahrung, Holz, Stein oder Bronze. Gold dient sowohl als Zahlungsmittel für besondere Einheiten als auch als Tauschmaterial im Handel.

Zu diesem Zweck bauen wir in Städten und Siedlungen die dortige Infrastruktur aus, kümmern uns aber auch um die Verteidigung, indem wir Garnisonen platzieren. Denn man weiß nie, wann der nächste Überfall oder der nächste Krieg drohen!

Wie für die Total-War-Serie üblich, verläuft das übergeordnete Management des Reichs in Runden. Es gibt hier also keinen Zeitdruck. Damit wir keine unserer vielen Aufgaben vergessen, gibt es weiterhin eine praktische Erinnerungsfunktion.

Trotzdem gestaltet sich Total War: Pharaoh insgesamt kleingliedriger als zuvor. Neben Städten und Siedlungen kommen nun auch Außenposten hinzu, die innerhalb der Provinzen unterschiedliche Effekte mit sich bringen. Eine Tempelanlage etwa erhöht die Zufriedenheit unserer Untertanen, was gerade in frisch besetzten Regionen das Risiko auf eine Rebellion reduziert.

Militärische Außenposten können dagegen umliegende Städte mit Truppen im Falle einer Belagerung verstärken. Die Expansion des eigenen Reichs erinnert stark an die Vorgänger: Wir ziehen unsere Truppenverbände über die Karte,





rekrutieren Einheiten nach und entscheiden, ob wir die Schlachten selbst in Echtzeit austragen oder sie simulieren lassen.

Total War: Pharaoh unterfüttert unsere Herrschaftsansprüche mit neuen Zielen. Kurzfristig kommen hier sogenannte Bestrebungen ins Spiel. Dabei handelt es sich um Nebenaufgaben wie beispielsweise das Erobern einer bestimmten Anzahl an Provinzen innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens.

Dem übergeordnet stehen der Weg zur Macht und das Sammeln von Siegpunkten. Um überhaupt als Großkönig in Betracht zu kommen, müssen wir ausreichend Legitimation ansammeln.

Hier spielen Handel, Kriegsführung und Religion entscheidende Rollen. Siegpunkte wiederum erhalten wir etwa für den Bau bestimmter Wahrzeichen, aber auch für Expansion des Reichs und das Einnehmen bestimmter Städte.

Langfristig geht's natürlich auch um das Überstehen der größten Herausforderung – nämlich dem Angriff der Seevölker.

Eine Frage des Charakters

Unser Fraktionsanführer und dessen Generäle mausern sich im Spielverlauf zu waschechten Charakteren. Neue Kommandanten rekrutieren wir in Städten und rüsten sie schließlich mit Waffen, Rüstungsobjekten und Hilfsmitteln

aus. Durch Schlachten gewinnen sie an Erfahrung hinzu. Nach Stufenaufstiegen werten wir deren Kompetenzen „Präsenz“, „Inbrunst“ und „Tapferkeit“ auf. Durch hohe Präsenzwerte reduzieren wir etwa die Kosten von deren Armee, was sich wiederum positiv auf den Haushalt unseres Königreichs auswirkt. Abhängig von der Verteilung der Kompetenzpunkte aktivieren wir aber auch sogenannte Titel und erhalten zusätzliche Boni, mit de-





ren Hilfe wir etwa den Bewegungsradius der Einheiten erhöhen.

Sobald wir aber zum Pharao gekürt wurden, aktivieren wir nicht nur neue Kronen, die uns Boni beschern, sondern auch von der Legitimation abhängige königliche Kräfte, mit deren Hilfe wir beispielsweise die Annektierung kleinerer Provinzen erzwingen oder Gebäude direkt und ohne Kostenaufwand fertigstellen können. Im Spielverlauf macht es daher einen Riesenspaß, die Fertigkeiten der Generäle und Anführer auszutesten und diese immer wieder zu optimieren.

Und auch, wenn Total War: Pharaoh keine Erbfolgen oder Familienplanung wie andere Serienabenteuer bietet, so ist der Rollenspielschlag sehr spürbar und sorgt dabei auch dafür, dass so etwas wie eine emotionale Bindung zu den Figuren entsteht. Allerdings hätte Creative Assembly hier gerne etwas mehr Sorgfalt bei der Darstellung der Generäle walten lassen können; die Charaktermodelle wiederholen sich ständig. Und auch, wenn wir die Burschen umbenennen können, so schadet es doch der Atmosphäre, wenn wir immer wieder in die gleichen 08/15-Gesichter blicken.

Das Wetter spielt mit

Serientypisch führen wir die Kämpfe in Echtzeit, können dabei aber sowohl die Zeit beschleunigen als auch komplett stoppen, um





in aller Ruhe Befehle zu erteilen. Zu Beginn positionieren wir unsere Truppen. Total War: Pharaoh folgt bei der Einheitenbalance bekannten Mustern. Das bedeutet: Bogenschützen und andere Distanzkämpfer sind auf Entfernung eine gute Unterstützung, sollten aber nicht mit Schwertkämpfern aneinandergeraten. Genauso versuchen wir immer wieder, gegnerische Truppenverbände zu flankieren oder einzukesseln. Gerade die wertvollen, berittenen Kämpfer in Streitwagen sind für schnelle

Zangenangriffe besonders nützlich. Für unsere Generäle schalten wir im Verlauf Bonusfertigkeiten frei und können so etwa umstehende Truppen motivieren und stärken. Allerdings sind sie keine Superhelden wie etwa in der Warhammer-Reihe. Geht ein Anführer drauf, schadet das der Truppenmoral massiv.

Höhepunkt des Spiels sind zweifellos die umfangreichen Belagerungen oder auch die Stadtkämpfe. Als Angreifer fällt es hier schwer, selbst kleinere Verbände

auszuschalten. Denn die Verteidiger können die teils engen Zugänge nutzen, um so zahlenmäßig überlegene Kontrahenten in Schach zu halten. Dadurch entsteht in Total War: Pharaoh immer wieder ein cleveres Katz-und-Maus-Spiel um die bessere Position.

In diesen Punkt spielt auch das neue Wettersystem hinein, das sich spürbar auf die Gefechte auswirkt. Damit wir nicht sehenden Auges in unser Verderben rennen, gibt uns das Spiel stets die Gelegenheit, den Kampf zu verschieben und so die

sich ändernden Wettbedingungen abzuwarten. Plötzlich einsetzen die Hitze schlaucht etwa schwere Truppen besonders und ein aufziehender Sandsturm kostet nicht nur Lebenspunkte, sondern auch ordentlich Moral.

Gerade, wenn unsere Generäle das Zeitliche gesegnet haben, können Sandstürme dafür sorgen, dass die verbliebenen Truppen endgültig das Schlachtfeld verlassen. Die Echtzeitgefechte sind in sich nachvollziehbarer geworden und damit denen der Vorgängerspiele leicht überlegen. Eine gänzlich neue Spielerfahrung sollte sich hier aber niemand versprechen.

Dafür macht die technische Umsetzung einen Schritt nach vorn: Gerade in der Nahaufnahme erkennen wir viele neue Animationen und die Umgebungsdetails sind auf der höchsten Grafikstufe überaus beeindruckend. Sehr schön auch: Wir können nun bei Belagerungen auch Gebäude mit Brandpfeilen entzünden und so die Moral der Verteidiger schwächen. Das Feuer greift dabei auch auf umliegende Häuser über und kriecht in Verbindung mit den ohnehin schon hübschen Licht- und Wettereffekten noch einmal eine ganz eigene Atmosphäre.

Religion und Herrscher

Neben dem Geschehen auf dem Schlachtfeld und dem Management des Reichs werdet ihr später auch am Hof tätig. Das oberste Ziel ist hier natürlich der Posten des





Pharaos, allerdings bringen auch Positionen wie die des Schatzmeisters oder des ersten Kommandanten nützliche Vorteile mit sich. Als Schatzmeister dürft ihr etwa während des Horusgeleits Rabatte auf bestimmte Bereiche der Infrastruktur verteilen. Wenn wir also unsere Karten clever ausspielen, können wir einen Mitsstreiter nach dem anderen aus dem Rennen nehmen und uns so eine Art Alleinherrschaft mitsamt aller zur Verfügung stehenden Vorteile erarbeiten.

Wir müssen nicht zwangsläufig nur an den Stühlen der Verantwortlichen säßen. Wir können ihnen auch Anfragen stellen und Unterstützung erfragen. Ein gutes Verhältnis kann in Total War: Pha-

raoh nämlich ebenfalls durchaus seine Vorteile haben. Das zeigt sich auch in der Diplomatie mit anderen Völkern und Machthabern. So spielt der Handel eine wichtige Rolle: Gerade Nahrungsmittel sind im Alten Ägypten ein knappes Gut. Große Armeen jedoch haben mächtig Hunger.

Möchten wir also aggressiv vorgehen, benötigen wir entsprechend gefüllte Speicher und dazu bieten wir regelmäßigen Warentausch an. Auch verhandeln wir hier Friedensverträge aus, unterwerfen andere Völker als Vasallen oder binden sie gar in unsere Konföderation ein.

Während die Diplomatie-Optionen dank klar erkennbarer Indikatoren leicht verständlich und

zumeist und nachvollziehbar sind, so ist das Geschehen am Hof noch ausbaufähig. Zwar zeigt das Spiel Erfolgchancen recht deutlich in Prozentzahlen an, die Auflösung der Intrigen und Komplotte gehen jedoch im Spielgeschehen fast schon unter. Immer wieder eingestreute Erklärildschirme mitsamt Gegenangeboten und Konsequenzen sind teils nicht eindeutig formuliert und sorgen daher nachhaltig für Verwirrung.

Es benötigt eine gewisse Zeit, bis wir wirklich die Vorteile der „Hofarbeit“ einschätzen und die Möglichkeiten ausnutzen konnten. Ganz ähnlich erging es uns übrigens auch mit der Religion. Anfangs spielt diese vor allem für die Zufriedenheit

der Bevölkerung eine Rolle, später erhalten wir aber Bestrebungen, Gebiete im Heiligen Land zu erobern, sollen die Stätte von Achet-Aton wiederherstellen und wählen unsere Gottheiten aus, um mit ihnen weitere Vorteile und regelmäßige Segen zu erhalten. So greift in Total War: Pharaoh ein Rädchen ins andere und es entsteht ein in sich geschlossenes und dadurch motivierendes Spielerlebnis. □

FAZIT: Hoher Wieder-spielwert, enormer Tiefgang und massiver Anspruch: Total War: Pharaoh ist Strategiekost für Fortgeschrittene. Das Spiel erfordert zwar eine gewisse Einarbeitung, belohnt diese aber auch durch ein insgesamt motivierendes Spielerlebnis.

WERTUNG **8**

Spiel bei Amazon kaufen:*



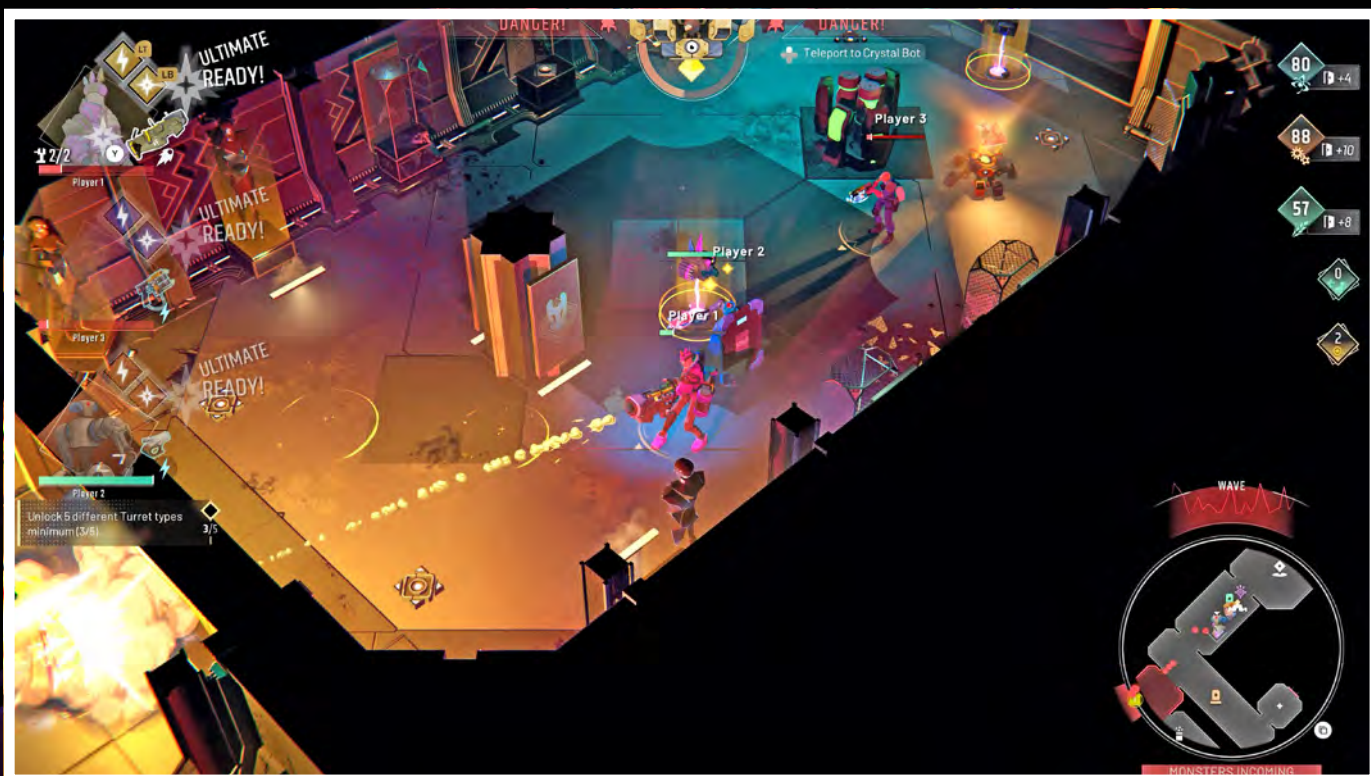
*Wenn ihr über diesen Link einkauft, bekommen wir von Amazon eine Provision. Der Produktpreis ändert sich nicht.

Endless Dungeon

Es spielt sich fast wie sein geistiger Vorgänger, aber eben nur fast: Endless Dungeon mixt Twinstick-Action mit taktischem Tower Defense und Rogue-lite-Elementen. Das macht richtig Spaß, könnte aber noch viel besser sein.

Von: Felix Schütz

Genre: Action
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 19. Oktober 2023
USK: ab 12 Jahren



Ein bisschen schräg war sie schon immer, diese Endless-Serie. Entwickler Amplitude (Humankind) hat bereits mehrere Spiele in das gleiche Universum gequetscht; Spiele, die auf den ersten Blick kaum zusammenpassen. Mit Endless Space fing alles an, das war epische 4X-Strategie im Weltall, die vor allem mit dem zweiten Teil richtig abheben konnte. Endless Legend verfrachtete

das Konzept dann in Civ-ähnliche Bodenstrategie, diesmal jedoch mit Fantasy-Anstrich.

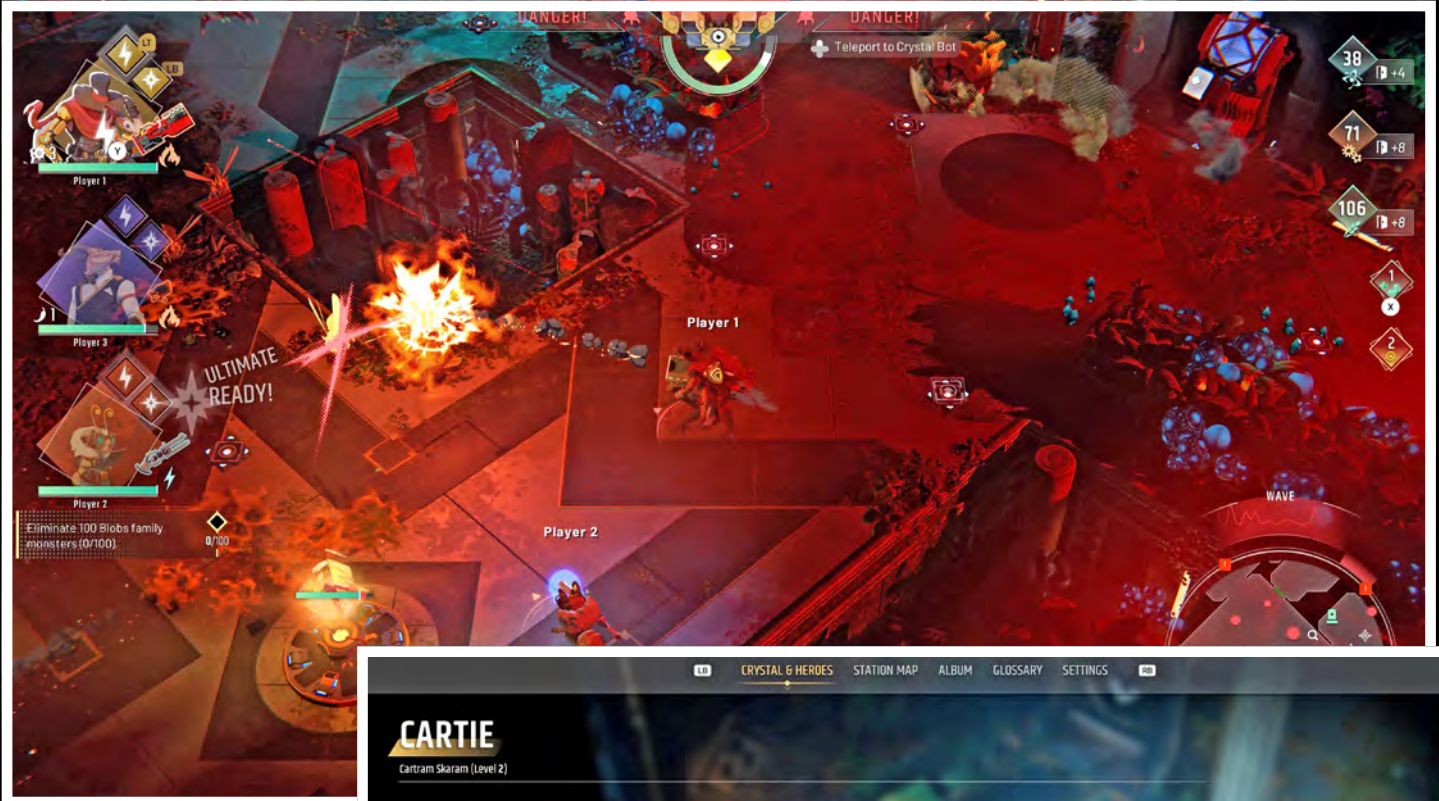
Und dann gab es noch Dungeon of the Endless. Ein kurioses, kleines Nebenprojekt, das sich die Entwickler eines Abends in feucht-fröhlicher Runde ausgedacht hatten. 2014 war es fertig und sorgte für freudiges Stirnrunzeln: Dungeon of the Endless war ein Echtzeit-Taktik-Survival-Rogue-like-Spiel mit

Tower-Defense-Elementen, ungewohnter Pixel-Art-Optik, gnadenlosem Schwierigkeitsgrad – und das alles mit der unverkennbaren Handschrift von Amplitude. Das kleine Spiel war kein Kassenschlager, aber es hat seine Fans. Und jetzt, sieben Jahre später, versucht sich Amplitude an einem geistigen Nachfolger, der so einiges umkrempelt! Denn aus dem Taktikspiel ist ein fröhlicher Ballerspaß geworden,

der Top-Down-Action mit Tower Defense und Rogue-lite vermischt, inklusive Koop für bis zu drei Spieler. Das ist mindestens so ungewöhnlich wie der Vorgänger. Und spielt sich unerwartet gut.

Nochmal: Endless Dungeon ist kein Dungeon of the Endless 2! Doch die Grundidee ist sehr ähnlich: Eine bunt gemischte Heldentruppe brettet unfreiwillig in eine längst verlassene Raumstation.





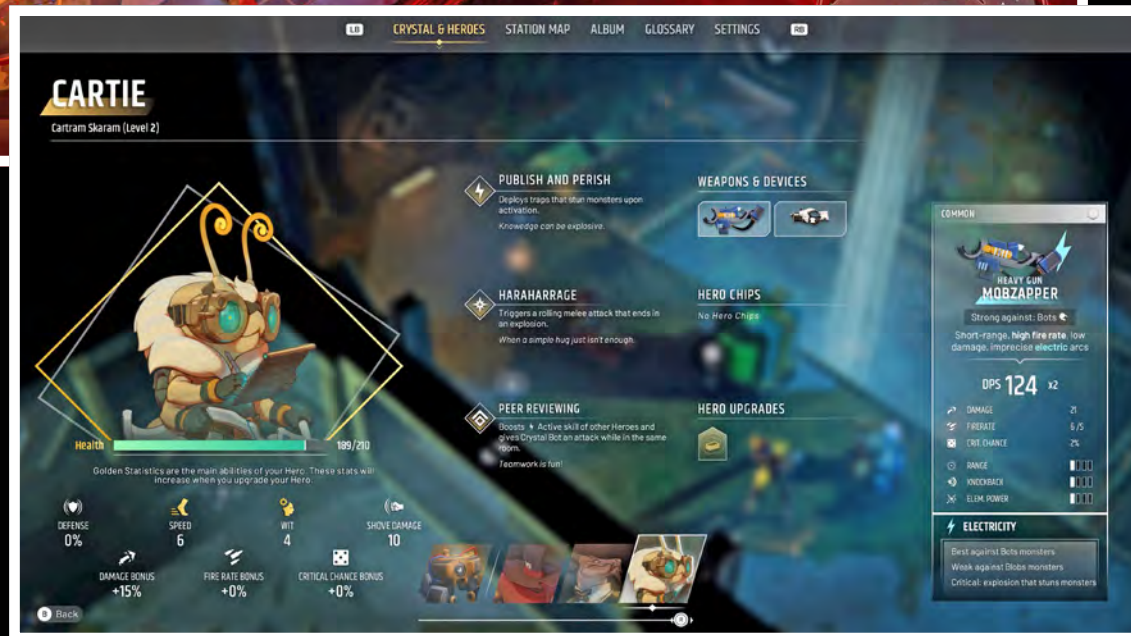
Frisch gestrandet, gilt es nun, den Kern der riesigen Basis zu erreichen, um dort einen Fluchtweg zu finden. Dazu müsst ihr euch aber erst mal durch vier Ebenen kämpfen, auf denen sich massenhaft feindselige Roboter, Insekten, Blobs und andere Viecher eingenistet haben.

Alleine oder im Koop

Endless Dungeon bietet acht spielbare Helden, die sich in ihrer Startbewaffnung, Basiswerten und Spezialfähigkeiten unterscheiden. Lange überlegen braucht man da nicht, denn letztendlich spielen sich die Charaktere sehr ähnlich. Ihr könnt also ruhig drauflosspielen und die Figuren einfach unterwegs kennenlernen. Viel wichtiger ist ohnehin die Frage: Einzelgänger oder Teamplayer? Denn Endless Dungeon lässt sich alleine oder im Koop mit zwei weiteren Spielern zocken. Seid ihr solo unterwegs, sucht ihr euch vor jedem Spielstart zwei, später auch drei Helden aus. Eure Begleiter werden dann von der KI gesteuert, folgen euch auf Schritt und Tritt und kämpfen artig mit, was im Test überraschend gut funktioniert hat. Per Tastendruck kann man jederzeit zwischen den Helden wechseln und wer mag, darf den Begleitern auch befehlen, die Stellung zu halten. Es ist allerdings nicht möglich, die Teamkameraden über die Karte zu schicken, zum Beispiel um einer Gegnerwelle den

Weg abzuschneiden. Hier haben echte Mitspieler eben doch einen entscheidenden Vorteil.

Der Schwerpunkt des Spiels liegt daher auf dem Koop-Modus. Hier schließen sich zwei oder drei Spieler zu kleinen Teams zusammen. Im Multiplayer ändert sich die Spieldynamik, da sich hier alle Mitglieder die Ressourcen und Waffen teilen. Außerdem solltet ihr im Team besonders überlegt vorgehen, sonst kann es schnell passieren, dass ihr eine Übermacht von Gegnern heraufbeschwört oder eure knappen Rohstoffe verschwendet – idealerweise spricht ihr euch ab! Aber auch hier gibt es noch Verbesserungsbedarf: Eine Push-to-Talk-Funktion für den Voice Chat fehlt im Moment noch und einfache Text-Eingaben gibt es am PC leider auch nicht.



Immerhin: Die meisten eurer gesammelten Ressourcen, Schlüssel, Story-Schnipsel und so weiter werden für alle Koop-Teilnehmer gespeichert, nicht nur für den Host. Quest-Fortschritte für einzelne Charaktere und neue, freigeschaltete Helden kommen aber nur dem Host zugute, diese Fortschritte werden also nicht in euer lokales Spiel übernommen.

So vertraut spielt sich Endless Dungeon

Egal ob solo oder im Team, der Gameplay-Loop bleibt immer gleich: Ihr betretet eine Stationsebene und müsst nun den Ausgang erreichen. Das letzte Tor kann allerdings nur ein besonderer Kristallroboter öffnen, der eurem Team folgt und den ihr an bestimmten Orten im Level „parken“ könnt. Ihn

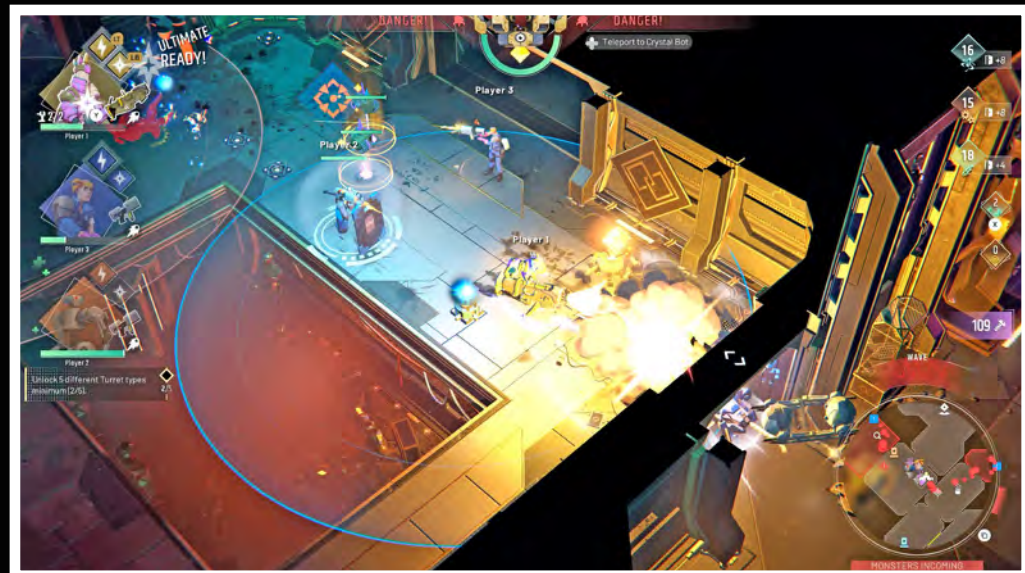
müsst ihr um jeden Preis beschützen, denn verliert der Roboter alle Lebenspunkte, ist der Run gescheitert. Daran sollte man sich übrigens besser schnell gewöhnen, häufiges Sterben gehört in Endless Dungeon einfach dazu. Vier Schwierigkeitsgrade machen das Erlebnis aber auch für Neueinsteiger erträglich, der Frustrationsfaktor ist niedriger als im geistigen Vorgänger.

Wer Dungeon of the Endless gespielt hat, wird sich trotzdem schnell heimisch fühlen: Jeder zufallsgenerierte Level besteht wieder aus verschlossenen, abgedunkelten Räumen. Erst wenn ihr eine Tür öffnet, erfahrt ihr, was dahinter liegt. Sorgfältiges Erkunden wird belohnt, da warten dann zum Beispiel Kisten mit Rohstoffen oder neuen Waffen auf euch. Ihr stoßt aber auch auf Monsternester, aus denen Gegner

spawnen, die schnurstracks auf eure Kristallroboter zustürmen. Um die Gegnerwellen abzuwehren, dürft ihr wieder auf vielen kleinen Sockeln unterschiedliche Türme errichten: Flammenwerfer, elektrische Spulen, automatische Gewehre, Säure-Sniper, Booster und vieles mehr sind im Angebot.

Die Gegner unterteilen sich in vier Sorten, jede ist anfällig gegen einen bestimmten Schadenstyp – Käfer reagieren zum Beispiel empfindlich auf Feuer, Blobs bekämpft man dagegen am besten mit Säure. Der richtige Turm am richtigen Ort kann da eine Menge bewirken. Neue und verbesserte Türme schaltet ihr an Forschungsstationen frei, die zufällig in den Levels verteilt sind. Das ist anfangs motivierend, verliert aber mit der Zeit an Reiz, denn die Upgrades bieten keinerlei Tiefgang: Ein Stufe-2-Geschütz bekommt zum Beispiel keine besonderen Effekte verpasst, es teilt einfach nur härter aus.

Ab und zu entdeckt man auch Händler oder Upgrade-Stationen, an denen ihr dann passive Verbesserungen für eure Helden kaufen könnt. Die meisten davon liefern aber nur bessere Grundwerte, zum Beispiel mehr Angriffskraft oder eine höhere kritische Trefferchan-



ce. Richtig kreative Effekte, die eure ganze Spielweise auf den Kopf stellen können, haben wir leider nie entdeckt. Da hätten wir uns wirklich gewünscht, dass sich das Spiel mehr vom überragenden Hades inspirieren lässt, das selbst nach vielen Stunden noch mit coolen Upgrade-Kombinationen überrascht.

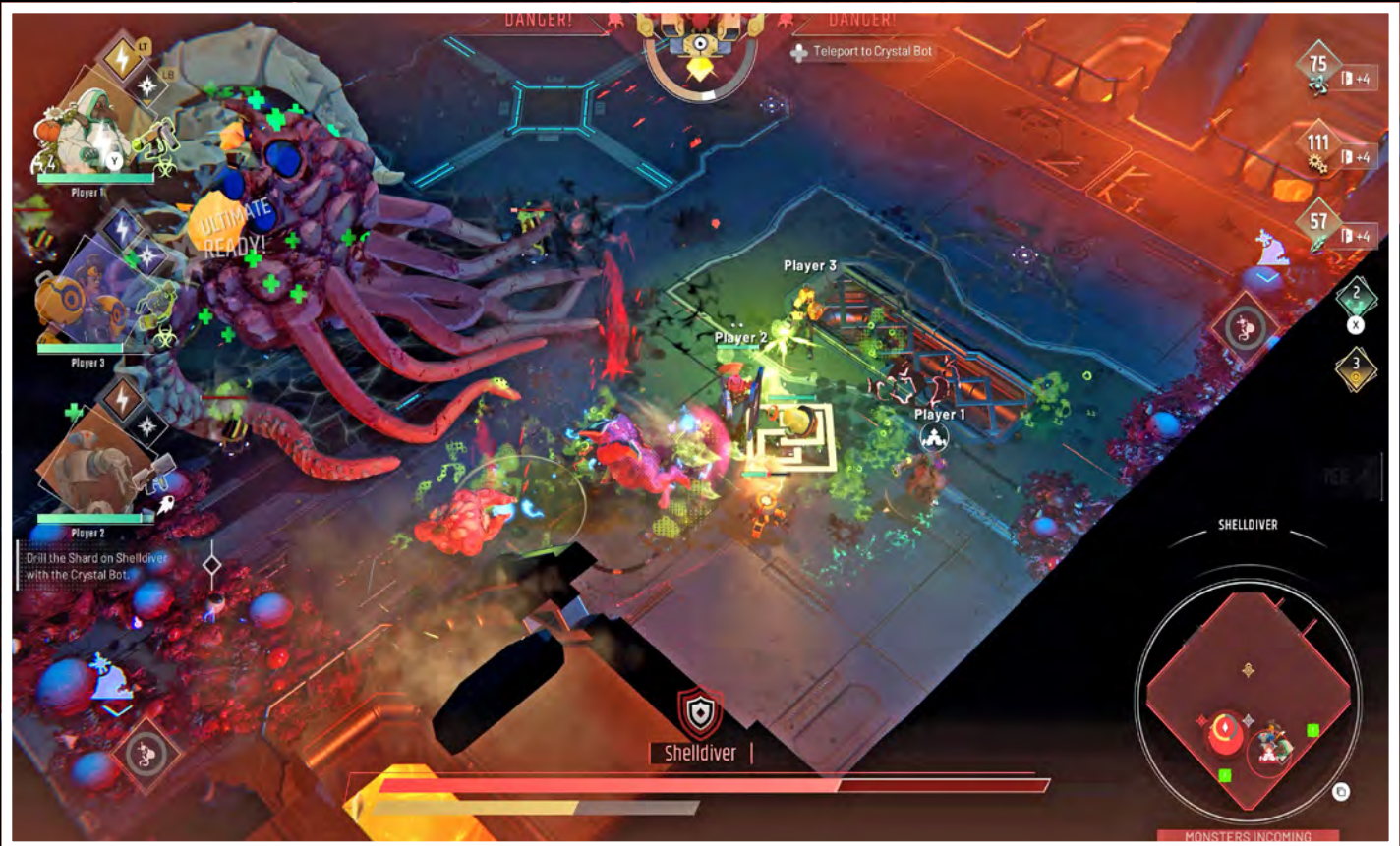
Die große Frage: Öffnen oder nicht?

Ein bewährtes Element aus Dungeon of the Endless wurde nahezu

unverändert übernommen: Türme, Upgrades, Waffen – all das kostet wertvolle Ressourcen, nämlich Wissenschaft, Industrie und Nahrung. Diese Rohstoffe mehren sich nur, wenn ihr weitere Türen öffnet. Und auch das kennen wir schon: An bestimmten Sockeln darf man wieder Generatoren errichten, die einen dicken Bonus auf eine Ressource gewähren. Ein simples Konzept, das uns aber immer wieder grübeln lässt: Welchen Generator

brauchen wir gerade dringender? Sollen wir alle Industrie-Punkte in starke Geschütze stecken? Die knappe Nahrung für Heilpakete ausgeben? Und Wissenschaft für eine neue Waffe eintauschen? Oder heben wir uns die Rohstoffe lieber für den nächsten Level auf? Hier ist taktisches Überlegen und eine gute Portion Glück gefragt: Wenn's gut läuft, entdeckt man schon früh Bauplätze für Generatoren, die noch dazu weit von den



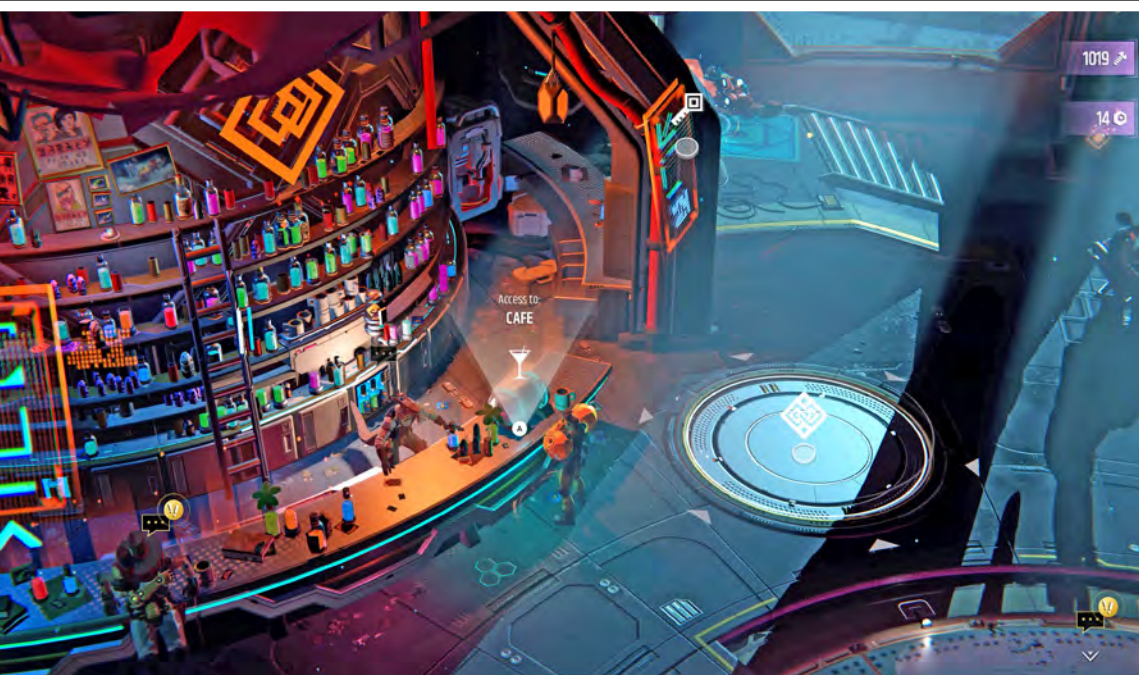


Feinden entfernt liegen, so kann man sich schnell ein schönes Ressourcenpolster aufbauen. Wer Pech hat, stolpert dagegen von einem Gegnernest ins nächste oder wird von allen Seiten attackiert, bevor man seine Defensive aufgebaut hat. Umso wichtiger ist es, nicht blindlings alle Türen aufzureißen, denn jeder neue Raum kann einen weiteren Angriff auslösen. Oft lohnt es sich sogar, bestimmte Türen für

Erste geschlossen zu halten, um die Gegner so durch längere Wege zu schicken. Manche Räume haben auch keinen Strom, um sie zu aktivieren, müsst ihr dann Dust ausgeben – die sagenumwobene, seltene Ressource, die sich durch alle Endless-Spiele zieht.

Spannende Zufallseignisse sind aber leider äußerst selten: In unserer Spielzeit haben wir nur ab und zu Stromausfälle erlebt. Dabei

wird der Dungeon komplett abgedunkelt, alle Türme schalten sich ab und wir müssen wie von Sinnen zu zwei Computern flitzen, um dort die Energiezufuhr einzuschalten. Das ist nett, aber auf Dauer zu wenig. Überraschende Mini-Bosse, optionale Herausforderungen oder Räume mit besonderen Eigenschaften haben wir so gut wie gar nicht erlebt. Da sollten die Entwickler ruhig noch etwas nachliefern!



Spaßige Action ohne Tiefgang

In *Dungeon of the Endless* haben eure Helden noch automatisch gekämpft, doch damit ist nun Schluss: In *Endless Dungeon* kontrolliert ihr eure Charaktere selbst und ballert die Feinde wie in einem typischen Twin-Stick-Shooter von der Bildfläche. Auch wenn Amplitude in dem Genre neu ist, spielt sich die Action überraschend gut und präzise. Auch die Waffenauswahl geht fürs Erste in Ordnung, es gibt verschiedene Pistolen, Gewehre, Raketenwerfer und anderes Zeug in unterschiedlichen Qualitätsstufen. Die Wummen machen Spaß und hauen ordentlich rein, allerdings haben die Entwickler etwas bei den Zerstörungs- und Physikeffekten gespart. Dass wir gerade 30 Alien-Viecher in Fetzen geschossen haben, sieht man dem Level beispielsweise nicht an. Für etwas mehr Dynamik in Kämpfen hätten wir uns außerdem noch eine Ausweichbewegung gewünscht, doch letztendlich bleibt es beim Laufen und Schießen.

Das Problem: Genau wie bei den passiven Upgrades fehlt es vor allem den Waffen an interessanten Affixen oder Modifikatoren. Selbst seltene Knarren bieten im Grunde nur bessere Werte, aber leider keine coolen Bonuseigenschaften, die auch mal einen übertrieben starken Build ermöglichen würden. In diesem Punkt ist *Endless Dungeon* noch ausbaufähig.

Erkunden, kämpfen, sterben

Die acht Helden unterscheiden sich in erster Linie in ihren Grundwerten: Manche können stärker austeilen, andere dafür mehr einstecken. Einige sind auch besonders gut darin, beschädigte Geschütze zu reparieren oder zu verbessern – eure Türme sammeln nämlich Erfahrungspunkte und lassen sich dann einmal aufwerten. Doch unterm Strich ist das Spielgefühl aller Helden recht ähnlich, einzig ihre Bonusfähigkeiten unterscheiden sich deutlich: Jede Spielfigur besitzt zwei Spezialkräfte, die

sich mit Zeit aufladen, dann könnt ihr dann zum Beispiel Minen legen, Gegner betäuben, eine Explosionswelle auslösen oder die Party mit einem Tempo-Buff stärken. Das ist zwar alles nützlich und hübsch in Szene gesetzt, doch ihr ahnt es bestimmt schon: So richtig interessante Upgrades für diese Skills gibt es ebenfalls nicht, auch daraus hätte man also mehr machen können.

Das Inventar aus *Dungeon of the Endless* wurde allerdings gestrichen und ihr könnt euren Charakteren auch keine Rüstungen mehr anziehen. Zwei Waffen, ein Upgrade-Slot – das war's im Grunde für jeden Helden. Dafür spielt sich *Endless Dungeon* aber auch wesentlich zackiger, hier braucht ihr also keine Zahlenwerte studieren, sondern konzentriert euch auf das Wesentliche und könnt euch dem Erkunden und Kämpfen widmen.

Alle paar Levels steht außerdem ein besonderer Bosskampf an. Es gibt zwar (soweit wir wissen) nur vier dicke Brocken im gesamten

Spiel, aber die haben es in sich. Die schick animierten Riesenviecher sind nur mit einer bestimmten Taktik zu knacken und erfordern eure ganze Aufmerksamkeit. Umso besser, dass man seinen Run auf einer Übersichtskarte planen kann. So wisst ihr schon vorab, was euch erwartet und welche Türme, Upgrades und Waffen ihr brauchen werdet. Ein durchschnittlicher Run kann übrigens locker bis zu zwei Stunden in Anspruch nehmen. Umso wichtiger, dass ihr das Spiel jederzeit unterbrechen und später fortsetzen könnt. Damit eignet sich *Endless Dungeon* auch gut für eine Runde zwischendurch.

Einfach mal zurücklehnen

Wenn euer Kristallroboter ins Gras beißt (und das wird er häufig!), landet euer Heldentrupp in einem gemütlichen Saloon. Hier kann sich euer Team sammeln, mit NPCs plaudern und verschiedene Upgrades einkaufen. Zum Beispiel schaltet ihr hier mit gesammelten





Schlüsseln neue Teile der Station frei. Beim Archivar dürft ihr eure gesammelten Lore-Schnipsel durchsehen, da wartet also ein wenig Handlung für all jene, die es interessiert. Und es gibt auch einen Handwerker, bei dem ihr mit gesammelten Chips und Schrott ein paar dauerhafte Verbesserungen kaufen könnt. Jede Waffe lässt sich ein wenig aufwerten und auch eure Helden könnt ihr mit einer Handvoll Boni bestücken.

Allzu übersichtlich ist das Ganze zwar nicht gestaltet, aber immerhin gibt es überhaupt dauerhafte Vorteile, die euch mit der Zeit etwas stärker machen. Das Aufwerten ist gerade in den ersten Stunden noch ziemlich motivierend, doch nach einer Weile müssen wir auch hier feststellen: Das haben andere Rogue-lites einfach schon motivierender hinbekommen, die Upgrade-Mechaniken fallen für unseren Geschmack zu dünn aus. Hier könnten die Entwickler mit ein paar Updates allerdings noch eine ganze Menge rausholen, denn das Fundament von Endless Dungeon stimmt!

Abgesehen vom actionreichen Gameplay hat Endless Dungeon auch deutlich mehr Flair und Humor zu bieten als sein geistiger Vorgänger. Eure Heldentruppe meldet sich zum Beispiel immer wieder mit kurzen, heiteren Kommentaren zu Wort. Alle Figuren haben kleine

Hintergrundgeschichten, die man sich Stück für Stück zusammensuchen kann. Und die Präsentation ist viel hochwertiger: Endless Dungeon wirft den alten Pixel-Stil über Bord und erstrahlt vollständig in 3D-Grafik. Weder die Umgebungen noch die Figuren sind übermäßig detailreich, aber das gleichen die sauberen Animationen und vor allem die gelungene Beleuchtung wieder aus: Die schicken, teilweise per Raytracing berechneten Schattenwürfe sorgen zusammen mit den farbenfroh ausgeleuchteten Gängen und jeder Menge Mündungsfeuer für einen stimmungsvollen Look. In Verbindung mit der markanten Musikutermalung (typisch Amplitude!) kommt da ordentlich Atmosphäre auf.

Gut aber Potenzial für mehr

Endless Dungeon wird zum Sparpreis von nur 30 Euro verkauft. Wie viel Spielzeit ihr dafür bekommt, hängt von euch, dem gewählten Schwierigkeitsgrad und natürlich eurem Glück ab. Bis man alle Ebenen erkundet, alle Quest- und Story-Fetzen gefunden, alle Upgrades freigeschaltet und alle Klassen gemeistert hat, ist man aber sicher eine ganze Weile beschäftigt. Wir haben in unserer Spielzeit noch längst nicht alles vom Spiel gesehen, aber doch mehr als genug, um es einschätzen zu können: Endless Dungeon ist nicht nur ein würdi-

ger Nachfolger zu Dungeon of the Endless, dank seiner actionreichen Kämpfe und der modernen Präsentation spielt es sich auch deutlich unterhaltsamer. Der Frustfaktor ist etwas geringer und das Spiel wirkt im Test auch ziemlich gepolished. Nur bei den Waffen, den Fähigkeiten und den Upgrades verschonen die Entwickler leider wichtiges Potenzial: Für ein Rogue-lite bringt das Spiel hier einfach zu wenig auf die Waage. Aber: die Entwickler haben bereits angekündigt, das Spiel mit weiteren Content-Updates zu unterstützen. Hoffen wir auf Features, die mehr Abwechslung ins Gameplay bringen!

Wenn euch Dungeon of the Endless bereits gefallen hat und ihr mit Action etwas anfangen könnt, dürft ihr trotzdem bedenkenlos zuschlagen. Das gilt besonders, wenn ihr es auf den Koop-Modus abgesehen habt. Den Kaufpreis halten wir zwar für fair, allerdings gibt es auch einige optionale kosmetische DLCs, die sich nur durch Echtgeld-Einsatz freischalten lassen. Ja, diese Skins wirken sich nicht auf das Gameplay aus. Und ja, sie lassen sich problemlos ignorieren. Doch gefallen müssen sie euch deshalb noch lange nicht.

Endless Dungeon erschien am 19. Oktober 2023 für PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X und soll noch dieses Jahr auch für Nintendo Switch verfügbar sein. Richtiges

Crossplay gibt es nicht, Konsolen- und PC-Spieler können also nicht gemeinsam zocken. PS4-Käufer können aber mit PS5-Besitzern spielen. Am PC können Käufer der Steam-Fassung auch mit Leuten spielen, die Endless Dungeon im Epic Store gekauft haben. ■

FAZIT: Action, Tower Defense, Taktik, Rogue-lite und Koop in einem Paket: Endless Dungeon ist ein stilvoller Nachfolger, auf Dauer fehlt es aber an Überraschungen und Abwechslung. Content-Updates könnten hier noch viel bewirken!

WERTUNG

7

Spiel bei Amazon kaufen:*



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

JEDEN DONNERSTAG NEU!

PCG **PODCAST**

MACI, MICHİ UND IHRE GÄSTE

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



MACI NAEEM CHEEMA



MICHİ GRÜNWALD

www.pcgames.de/podcast



Überall, wo es Podcasts gibt. Natürlich kostenlos!



Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: HexWorks
Hersteller: CI Games
Termin: 13. Oktober 2023
USK: ab 16 Jahren

Lords of the Fallen

Mit dem neuen Reboot bekommt das Universum von Lords of the Fallen eine zweite Chance. Ob das Soulslike seinen Vorbildern gerecht wird, erfahrt ihr in unserem Test.

Von: Annika Menzel



Nur knapp einen Monat nach dem Release von Lies of P steht bereits das nächste Soulslike vor der Tür. Mit einer neuen Marke haben wir es allerdings nicht zu tun, denn Lords of the Fallen ist ein Reboot des 2014 unter dem gleichen Namen erschienenen Spiels. Das Original kam damals eher durchwachsen an, trotzdem wagte Publisher CI Games nun den Schritt, das Universum durch ihr hauseigenes Entwicklerstudio Hexworks neu aufleben zu lassen. Herausgekommen ist ein Soulslike, das zwar viel von seinen Vorbildern übernimmt, aber trotzdem eigene Ideen mit sich bringt. Auch wenn sich der Titel einige Handlungselemente mit dem ursprünglichen Spiel teilt, hängen die beiden nicht zusammen, weshalb ihr kein Vorwissen für den Ausflug in die Spielwelt Mournstead benötigt.

Eine Welt am Rande des Abgrunds – wie immer
 Die Geschichten des Originalspiels und des Reboots unterscheiden



sich zwar, jedoch ist die Prämisse gleich: Der böse Gott Adyr, der die Welt einst unterworfen hat und schlussendlich gestürzt werden konnte, droht zurückzukehren. Als einer der dunklen Kreuzritter ist es nun eure Aufgabe, ihn aufzuhalten und Mournstead vor Unheil zu bewahren.

Dazu reist ihr quer durch das Reich und sollt insgesamt fünf schützende Leuchtfelder bereinigen, die Adyr mit seinen Mächten verdorben hat. Dabei kämpft ihr euch in bester Soulslike-Manier durch lineare Gebiete, die durch

Abkürzungen und zunächst verschlossene Wege miteinander verknüpft sind. Zwischendurch kehrt ihr in eure Basis zurück, in der euch verschiedene NPCs zur Seite stehen, um euch bei eurer Mission zu unterstützen — die Ausgangssituation ist also altbekannt. Wie wir es vom Genre gewohnt sind, wird keine stringente Geschichte erzählt. Stattdessen muss diese aus Gesprächen mit anderen Charakteren, Notizen und der Gestaltung der Spielwelt selbst zusammengesetzt werden. Wie viel ihr von der Handlung

mitbekommt, hängt also stark davon ab, wie sehr ihr mit eurer Umgebung interagiert und ob ihr euch auf die Erzählweise einlasst. Wenn ihr bereits Dark Souls und Co. gespielt habt, wird das aber nichts Neues für euch sein.

Zusätzlich zum Verständnis tragen Erinnerungssequenzen bei, die in den Gebieten verteilt sind und frühere Ereignisse behandeln. Dabei handelt es sich allerdings nicht um große Schlachten oder ähnliches, sondern um eher unscheinbare Momente, die zur Atmosphäre beitragen.

Insgesamt ist die Geschichte solide und erfüllt ihren Zweck, rückt durch die Art der Präsentation allerdings eher in den Hintergrund.

Willkommen im Reich der Toten

Die Spielwelt erinnert stark an jene aus Dark Souls und Demon's Souls. Das Entwicklerstudio hat sich bezüglich der Gestaltung primär an diesen beiden Werken From Softwares orientiert und setzt auf ein düsteres Fantasy-Setting.

Um sich dennoch von den Vorbildern abzugrenzen, gibt es ein





besonderes Element, welches zugleich das Herzstück des Spiels ist: die Kombination der beiden Reiche Axiom und Umbral. Dabei handelt es sich um parallel existierende Welten, von denen eine den Lebenden und eine den Toten gehört.

Mithilfe eurer Laterne könnt ihr jederzeit einen Blick in das bedrohliche Umbral werfen, was für euer Fortschreiten im Spiel an vielen Stellen notwendig ist. Denn häufig ist in Axiom, sozusagen der normalen Spielwelt, kein Pfad vorhanden oder er wird blockiert, obwohl erkennbar ist, dass ihr an einer Stelle vorbeimüsst. Die Unterwelt ist

ein wenig anders aufgebaut und führt euch über andere Wege, auch wenn diese gelegentlich hinter kleinen Rätseln versteckt sind.

Eure grauen Zellen müsst ihr dafür aber nicht allzu sehr anstrengen, denn um richtige Puzzles handelt es sich nicht. Stattdessen müsst ihr mit der Lampe Wesen angreifen, die den Durchgang blockieren oder auf dieselbe Weise Plattformen verrücken, um voranzukommen. Damit ihr euch nicht die ganze Zeit in Umbral versteckt, lauern dort hinter fast jeder Ecke (nicht besonders starke) Feinde. Anhand eines Symbols lässt sich

erkennen, wie viel Aufmerksamkeit ihr bereits auf euch gezogen habt – je länger ihr dortbleibt, umso stärkere Gegner fallen euch an.

Nach Axiom zurückkehren könnt ihr allerdings nicht nach Belieben, sondern nur an Überresten, also dem Pendant zu den Leuchtfuern aus Dark Souls, oder an anderen vorgegebenen Stellen. Ein Sprung in die Unterwelt will also gut überlegt sein. Jedoch seid ihr häufig dazu gezwungen, weshalb Lords of the Fallen stets eure volle Konzentration fordert. Mit der Laterne könnt ihr bereits einen Blick in die Unterwelt werfen

und nachsehen, ob ein Wechsel nötig ist. Um die alternativen Pässe zu nutzen, müsst ihr in den meisten Fällen gänzlich ins andere Reich springen. Außerdem gibt es Gegnertypen, die bei Sichtkontakt im Lampenschein versuchen, euch in die andere Welt zu ziehen. In Anlehnung an die Mimics aus Dark Souls gibt es zudem Feinde, die sich als herumliegende Gegenstände tarnen und euch postwendend nach Umbral befördern, ohne dass ihr euch dagegen wehren könnt. Schließlich ist Lords of the Fallen ein Soulslike und euch somit nicht gerade wohlgesonnen!





Überlebenskampf in der Unterwelt

Die parallel gestalteten Welten sind eine willkommene Abwechslung und verleihen dem sonst traditionellen Titel einen spannenden Twist, der die Spielerfahrung sowohl bei der Erkundung als auch im Kampf bereichert. Ganz ausgereift ist das Konzept allerdings nicht: Die Laterne gibt euch durchs Aufblinken zwar einen Hinweis, wenn ihr euch einem potenziellen Punkt zum Rasten nähert, allerdings an keinen sonstigen relevanten Stellen.

Dadurch lassen sich schnell mal ein Durchgang oder eine Leiter übersehen, die es in Axiom nicht gibt. Ihr wollt schließlich nicht alle zwei Sekunden die Lampe zücken – das würde den Spielfluss merklich unterbrechen. Wenn ein Sprung nach Umbral erforderlich war, bemerkten wir das meistens erst, wenn wir in eine Sackgasse gerieten und sonst nicht weiterkamen. Dadurch mussten wir immer mitdenken, was ja eigentlich etwas Positives ist. Die ständige Sorge, etwas Wichtiges zu verpassen, ist es nicht.

Auffällige Hinweise auf relevante Punkte in der anderen Welt würden wohl dem Geist eines Soulslikes widersprechen. Die Spiele sind nun einmal darauf ausgelegt, dass man sich alles selbst erschließen muss. Subtile Hinweise hätten wir uns an manchen Stellen dennoch gewünscht, vor allem wegen der teilweise unübersichtlichen Levelstruktur. Einige Male irrten wir

durch Gebiete, weil wir weder in Axiom noch in Umbral den richtigen Weg finden oder nicht erkennen konnten, wo der Mechanismus versteckt war, der einen Durchgang öffnen sollte.

Zusätzlich verloren wir trotz der eigentlich linearen Gestaltung der Areale durch die optische Eintönigkeit gerne mal den Überblick. Abhilfe schaffen Karten, die in der Spielwelt zu finden sind und zwar nicht das gesamte Gebiet zeigen, aber dafür Hinweise geben, welchen Weg ihr einschlagen müsst. Die Un-

übersichtlichkeit wird dadurch aber nicht ganz ausgeglichen.

Zudem sind die Überreste, an denen ihr unter anderem rasten und Erfahrungspunkte ausgeben könnt, eher spärlich verteilt. Es gibt zwar die Möglichkeit, an bestimmten Stellen mithilfe von Setzlingen provisorische Überreste zu erschaffen, die Ressource dafür ist allerdings rar und ihr könnt nur einen Punkt auf einmal aktivieren.

Dennoch sorgt das Feature für weniger Frust im Falle eines Ablebens, da der Weg so abgekürzt

werden kann. Das notwendige taktische Vorgehen hinsichtlich der Platzierung eines Setzlings – lohnt es sich oder lohnt es sich nicht? – ist zudem eine feine Sache.

Simple Gestaltung, spaßige Kämpfe

Und apropos Ableben: Lords of the Fallen verfügt über eine Mechanik, die an die Wiederauferstehung in Sekiro: Shadows Die Twice erinnert. Doch anstatt euch nach einem Todesstoß einfach wieder aufrappeln zu können, werdet ihr





im Falle eures Bildschirmtods nach Umbral verfrachtet. Schafft ihr es danach bis zu einem Überrest, könnt ihr nach Axiom zurückkehren. Geht eure Lebensleiste in dieser Phase erneut zur Neige, sterbt ihr letztendlich doch und werdet wie gewohnt zurückgesetzt.

Vor allem bei den Bosskämpfen ist es also ein entscheidender Vorteil, wenn ihr euch zu Beginn

noch in Axiom befindet und eine zweite Chance in petto habt. Allerdings erlangt ihr nach dem Sprung nur einen Teil eurer Gesundheit zurück, ebenso dann, wenn ihr einen gegnerischen Angriff blockt. „Verwelktes Leben“ heißt dieser Effekt im Spiel und es lässt sich nicht nur schlechter heilen, sondern verschwindet auch bei einem gegnerischen Schlag abrupt. Beheben

lässt sich der Zustand aber schnell wieder, indem ihr erfolgreich Treffer landet. Eure Laterne bringt neben dem Blick nach Umbral auch für den Kampf notwendige Fähigkeiten mit sich. Manche Gegner werden von einer Art Geist beschützt, durch den sie wesentlich robuster sind. Ihr müsst den Geist zunächst mit der Laterne einsaugen, bevor ihr euch auf die Widersacher stürzen könnt.

Außerdem könnt ihr mit der Lampe kleineren Feinden ihre Seele entreiben, wodurch sie für kurze Zeit bewegungsunfähig werden.

Je nach Spielstil stehen euch neben Schwertern, Dolchen und anderen Waffentypen für den Fernkampf Magie und Armbrüste beziehungsweise Bogen zur Verfügung. Da ihr recht früh verschiedene Arten von Bolzen und Pfeilen findet,





die Elementschaden anrichten, sind die Distanzwaffen eine praktische Ergänzung und sorgen für Abwechslung sowie mehr taktische Möglichkeiten. Die Bosskämpfe sind absolut genretypisch konzipiert: Alle verfügen über spezifische Angriffsmuster, die es auswendig zu lernen gilt, und sind teilweise anfällig gegen bestimmte Statuseffekte oder weisen andere Schwachstellen auf. Euch erwarten zwar nicht die originellsten Gegner, manche erinnern sogar sehr auffällig an From Softwares Kreationen, jedoch sind die Kämpfe stets motivierend.

Für ein Soulslike ist Lords of the Fallen eher einfach. Das heißt keineswegs, dass es leicht ist – der Schwierigkeitsgrad zieht nach einiger Zeit spürbar an und der Tod ist ein ständiger Begleiter. Falls ihr Probleme mit den Bossgegnern habt, lassen sich meistens NPCs als Unterstützung beschwören. Außerdem könnt ihr durchgehend im Koop-Modus spielen, den konnten wir genau wie den PvP-Modus vor Release allerdings nicht ausprobieren.

Doppelte Spielwelt, doppelte Techniklast

Der Dark-Fantasy-Stil von Axiom ist generisch, aber stimmig, wohingegen der kosmische Horror von Umbral positiv hervorsteht, mit der Zeit aber repetitiv wird. Die abstrakte Totenwelt wird nicht nur durch Designelemente wie Skelette gezeichnet, sondern auch durch



die Lichtstimmung getragen. Viel zu entdecken bietet Umbral im Gegensatz zu Axiom nicht, allerdings zeichnet es sich genau durch diese leere, trostlose und düstere Gestaltung aus. Die grafische Qualität kann nicht mit großen Blockbuster-Produktionen mithalten, für das Erstlingswerk von Hexworks, die die Entwicklung vom Team des Ursprungsspiels übernommen haben kann sich das Ergebnis allerdings sehen lassen.

Dafür hatten wir einige technische Probleme: Zwischendurch hatte etwa die PC-Version immer wieder mit Rucklern zu kämpfen, in einem der späteren Gebiete sogar so extrem, dass das Gameplay merkbar beeinträchtigt wurde. Außerdem verhaken sich manchmal

Gegner in der Umgebung und an einem Tag stürzte uns der Titel innerhalb weniger Stunden viermal ab. Den überwiegenden Teil der Zeit gab es keine Probleme, Nachjustierungen sind hier aber definitiv notwendig. Abseits der technischen Probleme ist Lords of the Fallen ein solides Soulslike, das sich stellenweise großzügig an den Soulsborne-Titeln bedient, aber dennoch eigene Ideen umsetzt.

Wenn euch der Wechsel zwischen den beiden Spielwelten anspricht und ihr mit Bugs und der unübersichtlichen Levelstruktur leben könnt, erwartet euch mit dem Reboot ein spaßiges Spiel, das euch die Wartezeit bis zum nächsten From-Software-Titel ver-süßen kann.

FAZIT: Der Reboot von Lords of the Fallen erfindet das Genre nicht neu, ist aber ein gut umgesetztes Soulslike.

WERTUNG
8

Spiel bei
Amazon
kaufen:*



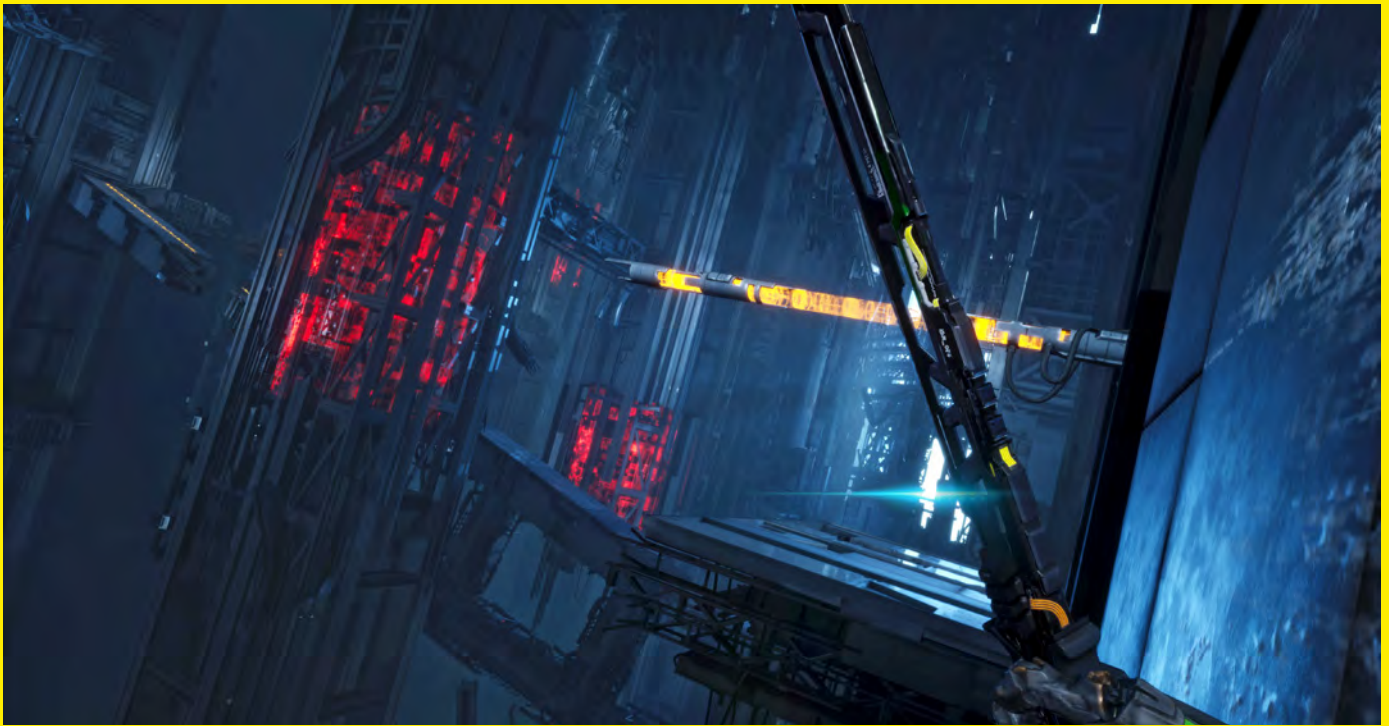
*Wenn ihr über diesen Link einkauft, bekommen wir von Amazon eine Provision. Der Produktpreis ändert sich nicht.

Genre: Action
Entwickler: One More Level
Hersteller: 505 Games
Termin: 26. Oktober 2023
USK: ab 18 Jahren

Ghostrunner 2

Endlich ist er da: Der heißersehnte Nachfolger von Ghostrunner aus dem Jahre 2020. Entwicklerstudio One More Level hat die Cyberpunk-Parkour-Action für PC, PS5 und Xbox Series deutlich expandiert, aber ob das auch wirklich gut ist?

Von: Daniel Link



Hätte man jedes Mal 50 Cent bekommen, wenn sich ein cooler Ninja-Samurai, der die Zeit verlangsamen kann, als begnadeter Mopedfahrer herausstellt, hätte man jetzt einen Euro. Das ist nicht sonderlich viel, aber schon seltsam, dass es zweimal passiert ist. Nicht nur Zero aus Katana Zero könnte sich ohne Probleme mit den Hells Angels messen, auch Jack aus Ghostrunner 2 stellt spielerisch jeden Formel-1-Fahrer in den Schatten. Die neuen Motorrad-Passagen sind aber noch lange nicht alles, worauf sich Spieler in dem Titel freuen können.

Ghostrunner 2 knüpft an das Ende des Vorgängers an. Also direkt nachdem Jack eigentlich gestorben ist. Wieso der Ghostrunner doch noch sein Unwesen treibt, wird nicht genau erklärt, die Figuren stellen jedoch ein paar Theorien auf. Vermutlich ist er nicht nur too cool for school, sondern obendrauf auch noch too fly to die. Zumindest als eigenständige Entität. In den Händen des Spielers durchlebt Jack nämlich wieder etliche Tode, wenn auch nicht ganz so viele wie im ersten Teil.

Der genaue Grund für Jacks fortführende Existenz ist aber gar nicht so wichtig. Denn für Ghostrunner-Fans bedeutet das, dass sie sich erneut als der coole Cyborg-Ninja, welcher der Fanfiction eines 14-Jährigen entspringen könnte, akrobatisch durch den Dharma-Turm schnetzeln können.

In Ghostrunner 2 ist nämlich mal wieder Böses im Busch, denn nach dem Ableben des Architek-

ten trat eine Gruppe originaler Ghostrunner in Aktion, die den Bewohnern des Turms alles andere als freundlich gesinnt sind. Diesen Schuftentruppen stellen sich also der Spieler, Jack, und sein wahnsinnig cooles Sci-fi-Schwert entgegen.

Bewaffnet mit Schwert, ohne Schild

Anders als sein Vorgänger setzt Ghostrunner 2 wesentlich mehr Fokus auf den Kampf, ähnlich wie das schon im Ghostrunner-DLC Project Hel der Fall war. Im Gegensatz dazu fehlen in Ghostrunner 2 jedoch die drastisch höhere Sprungdistanz sowie der Schild, der einen einzelnen gegnerischen Angriff neutralisiert. Nach einem

eingesteckten Treffer ist es vorbei, doch als Ausgleich erhielt Jack ein paar andere Spielereien.

Die Shuriken, die im ersten Teil noch gelegentlich in Levels einzusammeln waren, sind mittlerweile eine ganz normale Fähigkeit. Ein wenig Power büßten die Wurfaffen dafür jedoch ein. Die bipedischen Roboter, die schon im ersten Teil mit ihrem großflächigen Laserangriff für einige Tode sorgten, werden beim Einschlag nicht direkt zerstört, sondern lediglich für kurze Zeit betäubt. Das macht sie wiederum zum Ziel von Jacks getreuem Greifhaken.

Die bekannte Fähigkeit Tempest, mit der man Gegner in die dunklen Tiefen des Dharma-Turms

schubst, ist ebenfalls mit von der Partie. Als Neuerung kann sich Jack nun auch unsichtbar machen und gleichzeitig einen Klon von sich selbst zurücklassen, der die Aufmerksamkeit der Gegner anzieht. Die ganzen Fähigkeiten werden nicht nur im Kampf eingesetzt, sondern auch clever in die ganzen Parkour-Elemente des Spiels eingebaut. Bestimmte Wände wirft man mit den Shuriken ab und kaputtuliert sich dann per Greifhaken an den Einschlagsort. Den Klon stellt man bei Berührungssensoren auf, um dann über erscheinende Plattformen zu rasen.

Mittlerweile hat Jack auch Zugriff auf ultimative Fähigkeiten, mit denen man etwa einen Gegner



für Team Jack kämpfen lässt, was auch schon im ersten Teil möglich war. Weiterhin verlässt sich der Protagonist im Kampf nicht mehr ausschließlich auf seinen Schwertschwung, um Projektile zu reflektieren und seine Cyborg-Reflexe, um ihnen auszuweichen. Eine richtige Funktion fürs Blocken hat es nämlich auch mit ins Spiel geschafft. Hält man die Taste gedrückt, wehrt man fast alle feindlichen Projektile und Angriffe einfach ab. Das funktioniert auch, während man etwa an Wänden entlang rennt. Damit ist die Spannung des ersten Teiles, dass man jede Sekunde von einem unvorhergesehenen Angriff zum Checkpoint befördert werden könnte, größtenteils weg. Unendlich lang kann man jedoch natürlich nicht blocken, denn sobald die damit verbundene Ausdauerleiste leer ist, steht Jack wehrlos da. Doch einen Großteil der Gefahren, die im ersten Teil noch oft tödlich endeten, lassen sich in Ghostrunner 2 mit der Blockfunktion recht einfach überwinden.

Auch von den Perks, die spezifische Fähigkeiten verstärken, gibt es eine ganze Menge mehr als im Vorgänger. Diese rüstet man nicht mehr über ein Tetris-Menü aus, sondern packt sie einfach in dafür vorgesehene Sockel im sogenannten Motherboard. In den Perks schlummern jedoch besondere Effekte, die nur aktiv werden, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Manche wollen im letzten Slot einer Reihe stecken, andere die ganze Spalte nur für sich allein haben. Mit all diesen Spielereien ist Jack um einiges mächtiger als im ers-



ten Ghostrunner. Das muss er aber auch sein, denn bei den Gegnern hat sich einiges getan. Neu in Ghostrunner 2 sind etwa Gangmitglieder, deren kontinuierlicher Laserstrahl sowohl ihre eigenen Verbündeten als auch Jack selbst ohne Gnade in Asche verwandelt. Die altbekannten Gesichter sind jedoch auch wieder mit dabei, wie unter anderem die mit einer Maschinenpistole ausgestatteten Humanoiden, deren Beschuss sich tatsächlich nicht vollständig mit dem Schwert blocken lässt.

Lineares Leveldesign mit extra Schritten

Wer den ersten Teil gespielt hat, wird bestimmt schon gemerkt haben, dass all diese Neuerungen und Veränderungen eigentlich gar nicht ins ursprüngliche Leveldesign passen würden. Der Nachfolger ist insgesamt nämlich wesentlich offener gestaltet. Arenen sind oft

ziemlich groß und es gibt mehrere Wege, mit einer Kampfsituation umzugehen. Wo Kämpfe im ersten Teil noch fast wie ein Puzzle gestaltet waren, setzt Ghostrunner 2 mehr auf eine Art Sandbox-Feeling. Ein Shuriken auf ein explodierendes Fass werfen, um alle Revolverhelden vorab auszuschalten und dann agil die Wand entlang rennen, um einen Laserschützen von hinten zu erstechen. Oder man lässt alle Fernkämpfer das Schwert schmecken und lockt dann den flinken gegnerischen Samurai zum Fass, um diesen sicher aus der Ferne auszuschalten.

Man fühlt sich immer noch wie der krasse Ninja aus dem ersten Teil, der durch die verschiedenen Levels rast und alle Widersacher im Vorbeiflug in Kleinholz verwandelt. Die Art und Weise, wie Ghostrunner dieses Gefühl vermittelt, hat sich jedoch verändert. Statt durch Trial and Error einen minu-

tösen Plan zu formulieren, wird in Ghostrunner 2 fast schon das Improvisationstalent des Spielers gefördert, was zwar durchaus Spaß macht, jedoch vom Konzept des ersten Teiles ein wenig abweicht.

Für diese ganzen Änderungen haben sich die Entwickler zumindest teilweise auch am Feedback der Spieler orientiert. Die Cybervoid-Passagen, welche Jack im ersten Teil aus dem Gameplay rissen und ihn zwangen, seltsame Puzzles zu lösen, wurden etwa völlig überarbeitet. Der Cyberpunk-Samurai schaltet hierüber zwar immer noch neue Fähigkeiten frei, die dazugehörigen Puzzles entfalten sich nun jedoch über Parkour-Herausforderungen statt irgendwelche Tetris-Minispiele.

Sonic lässt grüßen

An einigen Stellen wiederholen die Entwickler jedoch genau die Fehler, die mit dem Umgestalten





des Cybervoids eigentlich weggefallen sind. Ein zentraler neuer Aspekt von Ghostrunner 2 ist das Motorrad, mit dem Jack recht früh im Spiel seine Fahrkünste unter Beweis stellen kann. Zu Beginn ist das auch ein richtiges Highlight des Titels. Enge, schlauchartige Passagen, die Feingefühl beim Navigieren erfordern, eine wahnsinnige Geschwindigkeit, mit der man über Löcher im Boden hinwegspringt und ein Mario-Kart-ähnliches Streckendesign, bei dem man teils auch an den Wänden entlangfährt, um Hindernissen auszuweichen.

Schon bald verlässt Jack auf seiner Spritztour den Dharma-Turm und verbringt einen großen Teil seines Abenteuers außerhalb von Dharma-City. Hier erwartet ihn eine Art Open-World-Passage, in der er drei weit voneinander entfernte Türme aufsucht. Das klingt im ersten Moment nach einem spaßigen Roadtrip, in dem Jack die Pferdestärke seines Mopeds voll ausnutzen könnte.

Das Motorrad fungiert hier jedoch nicht als spaßiges Spielelement, sondern wird darauf reduziert, Jack von einem Ort an den anderen zu bringen – und selbst das klappt nicht so wirklich. Dem Samurai stellen sich nämlich immer wieder verschlossene Türen oder andere Hindernisse in den Weg. Da steigt man also alle paar Sekunden vom eisernen Pferd, löst ein kleines Puzzle, besiegt Feinde oder macht beides gleichzeitig.

Ein paar nette Ideen haben sich zwar in die enttäuschend beige-farbene semi-offene Welt geschlichen,



wie mitten im Flug vom Motorrad abspringen, um Laserstrahlen auszuweichen und sich dann per Greifhaken wieder auf den motorisierten Drahtesel schwingen, doch im Endeffekt wird man zum größten Teil wie in den damaligen Cybervoid-Abschnitten aus dem eigentlichen Gameplay gerissen.

Es fühlt sich ein wenig so an, als würde man einen alten – oder neuen – Sonic-Teil spielen, durch die mordsmäßige Geschwindigkeit schnell am Bildschirmrand ankommen und dann dort von einem Feind getroffen, den man aufgrund der Kamera nicht sehen konnte.

Ringe verliert Jack glücklicherweise nicht, doch ständig anhalten zu müssen, um sich immer wie-

der durch wesentlich langsamere Passagen zu quälen, ist genauso nervig. Dass das Motorrad sehr leicht zwischen zwei Felsen stecken bleibt und sich von diesen auch einfach nicht mehr lösen will, schreit auch nicht gerade nach schneller Cyberpunk-Action. Da hilft dann nur, sich manuell zum Checkpoint zurücksetzen zu lassen. Das ist zumindest immer noch besser, als innerhalb des Turms in den Abgrund zu fallen, aufgrund des größeren Leveldesigns jedoch an irgendeiner Struktur hängen zu bleiben. Wieder zurück zum Hauptpfad kommt man von dieser nicht, weswegen man sich wie ein Lemming in den Abgrund stürzen muss, um weiterspielen zu dürfen.

Verschenktes Potenzial

Besonders frustrierend ist das Ganze, weil die Entwickler es durchaus besser können. Eine Passage, in der man erst vor einem mechanischen Wurm weg- und dann durch ihn durchfährt, zeigt sehr gut auf, wie fantastisch die Motorrad-Segmente hätten sein können. Verschenktes Potenzial zeigen leider auch die verschiedenen Herausforderungen auf, die überall in den Levels verteilt sind. An einer kleinen Konsole startet man eine Challenge, für die man innerhalb eines Zeitlimits eine gewisse Aufgabe erfüllen muss. Fordert das Spiel von Jack, einfach einen Parkour abzulaufen und dort Checkpoints zu durchqueren, macht das auch ziemlich viel Spaß.



Manchmal muss er jedoch etwa seine Shuriken verwenden, um rote Blöcke zu zerstören. Die sind nicht alle direkt ersichtlich, sondern verstecken sich oft auch unter Jacks derzeitiger Position oder fliegen hinter irgendwelchen Ecken umher. Da spielt man im ersten Moment also mehr Wimmelbild als Ghostrunner. Gepaart damit, dass sich einige Dinge im Spiel, wie etwa Jacks Dash, ein wenig langsamer anfühlen als im Vorgänger, ist das allgemeine Spielgefühl oft überraschend träge.

Auch in Sachen Bosskämpfe hat sich im neuen Spiel einiges getan. Diese waren im ersten Teil bereits ein heiß diskutiertes Thema unter den Fans. Entweder man liebte sie, oder man konnte sie gar nicht ausstehen. In Ghostrunner 2 trifft man bereits in der zweiten Mission einen der vier Widersacher an. Statt eines Parry-Minigames oder ähnlichen Gimmicks besiegt man diesen Cyborg, indem man wild sein Schwert schwingt, die Taste fürs Blocken drückt und gelegentlich springt. Das Kampfsystem ist in Ghostrunner 2 zwar wesentlich robuster, weshalb dieses Design überhaupt erst möglich ist, doch die puzzleartigen Bosskämpfe des ersten Teils haben irgendwie deutlich mehr Spaß gemacht.

Nach etwa sieben Stunden ist es mit den Cyberpunk-Parkours



aus Ghostrunner 2 dann auch wieder vorbei. Damit ist die Kampagne des Spiels etwa doppelt so lang wie die des Vorgängers. Bei der Level-Anzahl hat sich hingegen gar nicht so viel getan. Den 17 Levels aus Ghostrunner stellen sich 18 Levels aus Ghostrunner 2 entgegen. Durch das offenere Design sind die einzelnen Abschnitte nur allesamt wesentlich länger. Wenn man sich in der internen Rangliste also mit seinen Freunden messen will, muss man dafür wesentlich mehr Zeit aufwenden, als es im Vorgänger der Fall war.

Die kurzen, sehr clever kreierten Passagen weichen in Ghostrunner 2 einem weitaus offeneren, größeren Leveldesign, das genau das gleiche Problem hat, wie viele andere Spiele, die sich daran versuchen: Es gibt leider gar nicht so viel zu tun. Ab und zu steht mal eine riesige Statue im Hintergrund, die zwar sehr imposant ist, aber sonst nicht wirklich etwas zum Spiel beiträgt. Die sind dann auch schon das Highlight und oft rennt man einfach durch viel zu große Abschnitte, ohne irgendetwas Interessantes zu Gesicht zu bekommen.

Zumindest einige Sammelgegenstände gibt es noch mitzunehmen. Darunter neue Skins für Schwert und Handschuh, wie es im ersten Teil bereits der Fall war. Dieses Mal werden alle Fundstücke zusätzlich noch in einem eigenen Raum in der Basis der Climbers hübsch präsentiert. Dort kann man übrigens auch mit den ganzen Charakteren reden, die im Vorgänger nur in Form ihrer Stimme auftraten. Die informieren Jack zwischen den Missionen über all die wichtigen Geschehnisse im Dharma-Turm. Wenn man sich

entscheidet, für alle Collectibles in ältere Levels zurückzukehren, wird man nicht nur mit der hübschen Ausstellung belohnt, sondern darf auch weiter dem energetisierenden Synthwave-Sountrack lauschen, ohne den man sich ein Spiel dieser Art gar nicht mehr vorstellen könnte.

Roguelike ohne das Roguelike


Während des Spieldurchlaufs schaltet man weiterhin noch insgesamt vier Abschnitte von „Runner.Exe“ frei, eine Art Roguelike-Modus, der mit kosmetischen Belohnungen winkt. Auf einer an Slay the Spire erinnernden Karte bahnt man sich einen Weg durch kleine, voneinander abgetrennte Parkour-Herausforderungen oder Kampfarenen und sucht vereinzelt noch einen Shop auf. In diesem darf man sich, genau wie nach jeder abgeschlossenen Stage, einen Perk aussuchen. Damit verdreifacht man etwa die Anzahl an Shuriken, die Jack pro Einsatz der Fähigkeit wirft und sichert sich mit etwas Glück später noch das Upgrade, dass alle Ziele, die von den Shuriken getroffen werden, fünf Sekunden lang auf der Seite des Ghostrunners kämpfen und danach direkt den Löffel abgeben.

Glücklicherweise muss man die ganzen Stages nicht beim ersten Mal schaffen. Stattdessen startet Jack mit ein paar Versuchen und nach jeder abgeschlossenen Stage kommen ein paar mehr aufs Kon-

to. Trotzdem bietet Runner.Exe oftmals eine größere Herausforderung als das eigentliche Hauptspiel, welches durch Jacks expandiertes Arsenal und Dinge wie die Block-Fähigkeit im Vergleich zum Vorgänger keinen allzu hohen Schwierigkeitsgrad aufweist. Wirklichen Wiederspielwert bietet der Roguelike-Modus jedoch nicht, da sich die Stages schon nach kurzer Zeit wiederholen. Sobald man alle kosmetischen Gegenstände eingesackt hat, gibt es kaum noch einen Grund zurückzukehren.

Ghostrunner 2 hakt alle wichtigen Punkte ab, die Fans des Vorgängers von dem Spiel erwarten würden. Man ist immer noch ein cooler Ninja-Samurai, man ist immer noch ziemlich schnell und

das Spiel fällt deutlich umfangreicher aus als sein Vorgänger. Die verschiedenen Teile des Action-Spiels fügen sich ohne Probleme aneinander, und eigenständig betrachtet ist Ghostrunner 2 ein wirklich clever zusammengestelltes Erlebnis. Das allgemeine Spielgefühl ist jedoch irgendwie einfach nicht so gut wie im ersten Teil. Der Titel schafft es leider nicht, das adrenalineladene Flair so perfekt einzufangen wie sein Vorgänger. Angefangen bei der Art und Weise, wie Jack sein Schwert hält, bis hin zum allgemeinen Leveldesign. Manchmal wünscht man sich ein paar der Designentscheidungen des Vorgängers zurück. Doch letztlich sind das alles keine allzu großen Kritikpunkte, denn wenn Gho-

strunner 2 seine Parkour-Stärken ausspielt, ist es richtig gut. Fans des ersten Teils werden sicherlich wieder einmal eine Menge Spaß mit dem Titel haben. 

FAZIT: Ghostrunner 2 ist besser, stärker und schneller, hat dadurch jedoch einen Teil seines Charmes verloren.

WERTUNG **8**





Sonic Superstars

Genre: Jump 'n' Run
Entwickler: Sega, Arzest
Hersteller: Sega
Termin: 17. Oktober 2023
USK: ab 6 Jahren

Mit Sonic Superstars kehrt der blaue Igel wieder zu seinen 2D-Wurzeln zurück. Der nostalgische Sprung zurück in die Vergangenheit ist endlich mal wieder kein Totalausfall!

Von: Malik Brugger & Viktor Eippert



Die Last, die Sonic Superstars auf seinen Schultern trägt, ist massiv: Während die jüngsten Ableger der Sonic-Reihe hauptsächlich eingefleischte Fans ansprachen, brachte Sonic Frontiers frischen Wind in das Franchise. Obwohl das Open-World-Sonic noch Raum für Verbesserungen bot, ebnete es den Weg für eine vielversprechende Zukunft. Dennoch folgt mit Sonic Superstars wieder ein neues 2D-Sonic, das zumindest auf den ersten Blick mit erhobener Faust "back to the roots!" ruft. Team Sonic entwickelte diesen Titel gemeinsam mit Arzest, dem Studio hinter Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen 2016. Ob das brandneue Sonic von dieser Zusammenarbeit profitiert hat, erfahrt ihr in den nächsten Zeilen.

In Sonic Superstars begibt sich unser blauer Jump'n'Run-Star auf ein weiteres Abenteuer. Der böse Wissenschaftler Dr. Robotnik hat (wieder einmal) seine Finger im Spiel und fängt die heimischen Tiere der Inseln ein, um sie als Energiespeicher für seine Roboter zu nutzen. Diese vielfältigen Roboter, als "Badniks" bekannt, stellen sich Sonic und seinen spielbaren Freunden in den Weg.

Ja, ihr habt richtig gelesen: Sonics spielbare Freunde! Sonic

Superstars bietet nicht nur die Möglichkeit, die Kampagne mit verschiedenen Figuren zu erleben, sondern auch das Abenteuer im Koop-Modus mit bis zu vier Spielern zu absolvieren. Sonics Freunde sind also stets auf die ein oder andere Weise mit von der Partie. Das sorgt für Abwechslung im Gameplay, was meiner persönlichen Meinung nach definitiv den Spielspaß steigert. Doch dazu später mehr.

Plattformer in 2D-Format:

Back to the roots!?

Leider bleibt eine fesselnde Handlung wie so oft aus: Weder der Bösewicht Dr. Robotnik noch sein Komplize, der Kopfgeldjäger Fang, überzeugen mit ihren schurkischen Motiven. Auch auf eine packende Story, die den blauen Flitzer und seine Freunde umgibt, hofft man vergebens. Aber braucht Sonic das überhaupt, um Spaß zu machen? Nun, nicht wirklich.

Immerhin bringt gerade Superstars das zurück, was sich viele erhofft haben: Die Dynamik und das Gefühl der früheren Sonic-Teile, allerdings in Polygon-Grafik und mit einigen neuen Elementen. Das Spiel beinhaltet insgesamt 12 verschiedene Zonen, die jeweils in mehrere Akte unterteilt sind: Von immergrünen Dschungeln über



versunkene Ruinen bis hin zu sonnenverwöhnten Wüsten erwarten uns verschiedene Spielwelten.

Die entsprechen der typischen Plattformer-Rezeptur und schmücken sich darüber hinaus mit Bonus-Levels und (teils überflüssigen) Minigames. Die schön gestalteten, unterschiedlichen Spielumgebungen fallen hierbei aber stets positiv auf. Obwohl die Spielwelt in 3D gehalten ist, spielen wir zumeist auf zweidimensionaler Ebene – in gewisser Weise könnte hierbei von einem „2,5D-Sonic“ die Rede sein. Die bewährte Steuerung bleibt einfach und vertraut, ohne unnötige, überkomplizierte Steuermechanismen, die das Spielerlebnis künstlich überladen.

Kage Bunshin no Jutsu!

Hervorzuheben sind die optionalen Power-Ups, die den Chaos-Smaragden eine bedeutungsvollere Rolle als bisher zuweisen. Sobald die Power-Ups eingesammelt werden, verleihen sie der jeweiligen Spielfigur spezielle Fähigkeiten, die das Spielerlebnis (fast schon zu sehr) erleichtern. Auf diese Weise kann man beispielsweise plötzlich Wasserfälle hinaufschwimmen, die Zeit einfrieren, erklimmbare Pflanzen säen, blitzschnelle Ausweichmanöver

durchführen und fast wie in Naruto dutzende Klone beschwören, die die Feinde überwältigen.

Apropos Feinde: Die Bosse entpuppen sich als wahrlich ernstzunehmende Gegner. Nicht selten bin ich an einem Boss verzweifelt, und musste diesen mehrere Male am Stück wiederholen, bis mein Timing endlich gut genug saß oder ich die mangelhafte Kollisionsabfrage durchschaut habe. Obwohl herausfordernde Bossgegner grundsätzlich eine Bereicherung

sein können, sorgten sie in diesem Sonic-Ableger für ein merkwürdiges, fast schon störendes Pacing.

Sonic macht 'ne Pause

In diesem Ableger verliert der rasant Sprint durch die Levels leider an Gewicht, da die Betonung eher auf der Erkundung der Spielwelt liegt. Dies dürfte vermutlich mit der Vielzahl an steuerbaren Charakteren zusammenhängen. Es gibt nur selten längere Passagen, in denen ein flüssiges Rennen mit unserem

blauen Igel möglich ist. Stattdessen finden wir uns häufig in Situationen wieder, in denen wir in hohem Tempo durch die Spielwelt klettern, fallen oder von überdimensionalen Spielautomaten schlichtweg unkontrolliert durch die Gegend „geflippert“ werden. Ob das den Wiederspielwert fördert, sei mal dahingestellt.

Sonic Superstars ermöglicht den Spielern die Kontrolle über Sonic, den zweischwänzigen Fuchs Tails, die Igeldame Amy, den Amei-





senigel Knuckles und eine geheime Figur zu übernehmen. Letztere wird erst nach Spielende freigeschaltet, und versucht, mit einer zweiten Kampagne zu einem New-Game-Plus zu animieren. Jede Spielfi-

gur verfügt über unterschiedliche Bewegungsmechaniken, was zu Variation im Gameplay führt. Während Sonic im Drop-Dash zur wirbelnden Kugel wird, kann sich Tails durch die Lüfte bewegen und

unter Wasser schwimmen. Amy ist dazu in der Lage, noch im Sprung ihren Hammer zu schwingen und Knuckles macht es sich als gleitender Wandkletterer gelegentlich ziemlich einfach – Sonic darf also

getrost mal verschlafen. Die Vielfalt der Bewegungsmechaniken sorgt für einen höheren Wieder-spielwert, da neue Techniken, Routen und unentdeckte Geheimnisse auf die Spieler warten.

RINGE 16
 ZEIT 0'06"60



Koop-Modus = Spaß-Booster?

Wenn mich jemand fragen würde, ob der Koop-Modus mit bis zu vier Spielern mehr Spaß bringt, würde ich ohne zu zögern mit einem klaren „Ja!“ antworten. Wenn alle

Charaktere im Koop-Modus zusammenkommen, entsteht immerhin ein buntes, chaotisches Spektakel. Obwohl der Mehrspielermodus den Spaßfaktor steigert, weist er trotzdem einige Schwächen auf: Die

Kamera folgt lediglich einer Spielfigur, und wenn einer der anderen Charaktere außer Sicht gerät, wird er abrupt neu positioniert. Das kann zu Frustration führen, insbesondere wenn die unterschiedlichen Fähig-

keiten der Charaktere für Unübersichtlichkeit sorgen und die Spieler durch begrenzte Bewegungsfreiheit eingeschränkt werden. Trotz der genannten Schwächen schätze ich die Implementierung des Koop-Modus

RINGE 13
 ZEIT 1'50"66





dus' sehr. Wenn man über die negativen Aspekte hinwegsieht, kann man sich inmitten der spaßig-chaotischen Abenteuerreise verlieren. Man sollte bloß damit rechnen, ab und an die Orientierung zu verlieren.

Der Kampfmodus, (ein weiterer Spielmodus neben der Kampagne und dem sich selbsterklärenden Gegen-die-Zeit-Modus), ermöglicht es, als Roboter in verschiedenen Minispielen gegen KI-Gegner und Freunde anzutreten. Allerdings ist dieser Modus derart simpel und lieblos gestaltet, dass es dazu nicht mehr zu sagen gibt.

Zufrieden? Ja. Glücklich? Nein.

In technischer Hinsicht läuft das Spiel einwandfrei. Es überzeugt durch sein stimmiges Art-Design, saubere Grafiken, einer kompakten Kampagne und einen passenden Soundtrack, auch wenn letzterer mich nicht völlig umgehauen hat. Tatsächlich haben die Entwickler mit diesem Sonic-Titel vieles richtig gemacht, und die Rückkehr zu einem 2D-Plattformer geht hier gut auf. Trotzdem beschleicht mich das merkwürdige Gefühl, dass das Le-

veldesign für Einzelspieler gedacht ist, während die Bosskämpfe für den Koop-Modus konzipiert sind. Obwohl der Koop-Modus einige Schwächen aufweist – ein Split-screen-Modus wäre an dieser Stelle vielleicht die Lösung gewesen – halte ich diesen Ansatz grundsätzlich für eine sehr gute Idee. Dennoch sticht Sonic Superstars durch das Fehlen ausgedehnter Rennstrecken, repetitiver Minispiele und die vergleichsweise anspruchsvollen Bosskämpfe sowie ein ungewöhnliches Pacing hervor. Dadurch büßt Sonic Superstars

ordentlich Spielspaß ein. Letztendlich wird Sonic Superstars trotzdem sowohl Sonic-Veteranen als auch neue Fans gleichermaßen zufriedenstellen. Es wäre nur einfach noch etwas mehr drin gewesen. □

FAZIT: Sonic Superstars knackt in der letzten Kurve gerade noch so die 7 von 10. Über die Mankos im ansonsten spaßigen Koop-Modus kann man hinwegsehen, das merkwürdige Pacing stellt sich dem Spielspaß aber spürbar in den Weg.



Spiel bei
Amazon
kaufen:*



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

DER EINKAUFSFÜHRER

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

Rollenspiele

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



Assassin's Creed: Origins

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

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

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

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

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

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



Horizon: Zero Dawn

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

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

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

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Baldur's Gate 3

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

Getestet in Ausgabe: 10/23
Publisher: Larian Studios



Starfield

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

Getestet in Ausgabe: 10/23
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

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

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Diablo 4

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

Getestet in Ausgabe: 07/23
Publisher: Blizzard Entertainment



Pillars of Eternity 2: Deadfire

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

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

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

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GOTY Edition

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

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



Disco Elysium

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

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

Ego-Shooter (Einzelspieler)

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



BioShock & BioShock Infinite

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

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



Borderlands 3

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

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



CoD: Modern Warfare Remastered

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

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



Doom Eternal

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

Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

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

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

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

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

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



Battlefield 1

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

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

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

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

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

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

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

Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

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

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

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

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Strategiespiele

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



Civilization 6: Gathering Storm

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

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



Company of Heroes 2

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

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

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

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

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

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

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

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



Total War: Warhammer 3

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

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2

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

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

Rennspiele

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



Dirt Rally

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

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 23

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

Getestet in Ausgabe: 08/23
Publisher: Electronic Arts

Adventures

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



Deponia: The Complete Journey

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

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

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

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

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

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

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

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

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

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

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

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games



Forza Motorsport 7

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

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Xbox Games



Forza Horizon 5

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

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Xbox Games



Project Cars 2

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

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Online-Rollenspiele

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



Final Fantasy 14: Complete Edition

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

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

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

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncssoft



World of Warcraft

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

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

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

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Aufbauspiele/Simulationen

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



Anno 1800

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

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

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

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

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

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

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

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Campus

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

Getestet in Ausgabe: 09/22
Publisher: Sega

Action/Action-Adventure

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



Ori and the Will of the Wisps

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

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Xbox Games



A Plague Tale: Innocence

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

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Entertainment



Hitman 3

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

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Marvel's Spider-Man Remastered

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

Getestet in Ausgabe: 10/22
Publisher: Sony



Sekiro: Shadows Die Twice

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

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

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

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

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

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Uncharted: Legacy of Thieves Collection

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

Getestet in Ausgabe: 12/22
Publisher: Sony



Hollow Knight

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

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 4 Remake

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

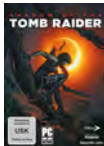
Getestet in Ausgabe: 05/23
Publisher: Capcom



God of War

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

Getestet in Ausgabe: 03/22
Publisher: Sony



Shadow of the Tomb Raider

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

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Sportspiele

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



FIFA 19

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

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

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

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

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

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

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

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Football Manager 2022

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

Getestet in Ausgabe: 02/22
Publisher: Sega



PGA Tour 2K21

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

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

Special Interest

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



Inside

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

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



It Takes Two

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

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Hades

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

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

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

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Streets of Rage 4

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

Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Street Fighter 6

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

Getestet in Ausgabe: 07/23
Publisher: Capcom

SO TESTEN WIR



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

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

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

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

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

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

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

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

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

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

**FREUNDE WERBEN.
UND BELOHNT WERDEN.**

PC-SPIEL KOSTENLOS ALS KEY!

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



1

SPIEL AUSSUCHEN

➤ pcgames.de/gamesplanet

2

ABO BESTELLEN

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

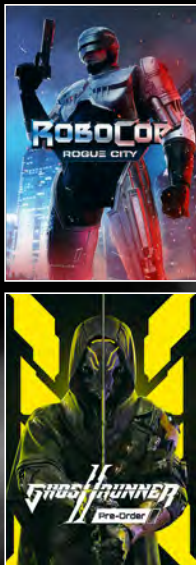
3

KEY EINLÖSEN

➤ bei Gamesplanet



PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

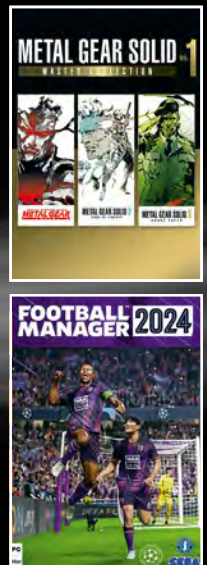


➤ **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO



PLUS VIELE WEITERE SPIELE!



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

PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:

➤ MEGA PREISVORTEILE

➤ FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK

➤ KEINE AUSGABE VERPASSEN

➤ KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST

➤ BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG

SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!

Spielestandort Deutschland am Abgrund?

Die Zukunft von Daedalic und Co.

Daedalic macht seine Entwicklungsabteilung dicht. Mimimi Games schließt komplett. InnoGames baut Stellen ab. Immer mehr Menschen in Deutschland spielen Computer- und Videospiele - aber als Entwicklerstandort ist Deutschland dennoch ein Entwicklungsland.

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





Mit den Worten „Seit einiger Zeit geben wir viel mehr Geld aus, als wir verdienen.“ beginnt die am 28. September 2023 von Tim Sweeney, dem Geschäftsführer von Epic Games, versandte Mitteilung an die Belegschaft. In dieser begründet Sweeney, wieso 830 der über 5.000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern bei Epic Games ihren Job verlieren. Epic Games ist ein „Big Player“ im Computer- und Videospielgeschäft: Mit Marken wie Fortnite und Rocket League entwickelte das US-Unternehmen einige der derzeit populärsten Spiele. Und die hauseigene Unreal Engine dient in ihrer fünften Inkarnation als Grundlage für Titel wie Lords of the Fallen, EA Sports WRC, Tekken 8 und Stalker 2: Heart of Chornobyl.

Epic Games ist der prominenteste Name auf einer langen Liste von Entwicklern und Publishern, die zuletzt dem Marktdruck nachgaben und die eigene Belegschaft verkleinerten. Creative Assembly, CD Projekt RED, Relic Entertainment und viele weitere Firmen kün-

digten in diesem Jahr Entlassungen an. Steigende Kosten und sinkende Gewinnmargen führen in Verbindung mit Missmanagement immer wieder zum Stellenabbau. Dieses Problem hat längst auch die deutsche Spieleindustrie erreicht: Nach dem geflopten Großprojekt Der Herr der Ringe: Gollum schloss der Hamburger Spiele-Publisher Daedalic Entertainment im Juni 2023 seine interne Spieleproduktion.

25 von 90 Mitarbeitenden waren davon betroffen. Das Unternehmen konzentrierte sich zukünftig auf den Vertrieb von Spielen, heißt es aus Hamburg. Das bereits in der Produktion befindliche und mit über zwei Millionen Euro vom Wirtschaftsministerium geförderte zweite Herr-der-Ringe-Spiel wurde gecancelt. Daedalic zog damit die Reißleine, schließlich konnte Gollum qualitativ nicht überzeugen und wurde von der Fachpresse zerrissen.

Überraschender und schmerzhaft war zweifellos die Schließung des Münchener Studios Mimimi Games. In einem offenen Brief

erklärten die Gründer und Geschäftsführer Dominik Abé und Johannes Roth ihre Entscheidung. Auf der einen Seite bedankten sie sich für 15 spannende und gleichermaßen erfolgreiche Jahre. Mimimi Games machte sich vor allem mit Taktikspielen wie Shadow Tactics: Blades of the Shogun oder auch Desperados 3 einen guten Namen. Noch 2021 wurde Mimimi beim Deutschen Computerspielpreis als Studio des Jahres ausgezeichnet.

Auf der anderen Seite erklären Roth und Abé in ihrem offenen Brief: „Gleichzeitig hat die Tatsache, dass wir die letzten anderthalb Jahrzehnte unseres Lebens damit verbracht haben, an immer anspruchsvolleren Spielen zu arbeiten, für uns und unsere Familien einen hohen persönlichen Tribut gefordert. Nach der Veröffentlichung von Shadow Gambit entschieden wir, dass es der richtige Zeitpunkt war, unser Wohlergehen in den Vordergrund zu stellen und die Bremse zu ziehen, anstatt uns auf einen weiteren mehrjährigen Produktionszyklus einzulassen.“

Edna bricht aus



Weiterhin begründet man diesen Schritt damit, dass „(...) unsere zukünftigen Produktionskosten schneller wachsen als die potenziellen Einnahmen unseres Genres“. Auch beklagen sie den stetigen Produktionskreislauf und die immer schwieriger werdende Suche nach Investoren für kommende Projekte.

Die Schließung von Mimimi Games kam – speziell in ihrer Endgültigkeit und Plötzlichkeit – überraschend und schockte die Gamesbranche. Das Münchener Unternehmen hatte etliche Tiefen der Industrie durchlebt, sich aber schlussendlich etabliert. Nun stellt sich die Frage nach dem „Warum“.

Alles ist gut?

Dabei sieht es auf dem Papier sehr gut für den deutschen Markt der Computer- und Videospiele aus. Das belegt zumindest der Jahresreport 2023 des Branchenverbands game. Die Corona-Pandemie sorgte in den Jahren 2020 und 2021 für einen raschen Anstieg.

Noch 2019 betrug der durch Games, Hardware und Gaming-Online-Services erzielte Gesamtumsatz 6,228 Millionen Euro. 2020 waren es bereits 8,325 und 2021 sogar 9,756 Millionen Euro. Für das Jahr 2022 stagnierte das Geschäft infolge der höheren Inflation und der steigenden Energie- und Lebenshaltungskosten bei einem

minimalen Zugewinn von einem Prozent bei 9,973 Millionen Euro.

Das Smartphone bleibt laut Recherchen der Marktforschungsunternehmen GfK und data.ai die dominierende Plattform. Demnach greifen 22,8 Millionen Gamerinnen und Gamer zum Handy, um darauf zu daddeln. Spielkonsolen zogen aber mit inzwischen 18,9 Millionen Nutzenden deutlich nach, während nur noch 12,9 Millionen Menschen den PC als Plattform bevorzugten.

In seinem Jahresreport betont der Branchenverband game: „Insgesamt ist die Anzahl der Games-Unternehmen in den vergangenen drei Jahren um sehr starke 46 Prozent gewachsen, die der Be-

schäftigten um 19 Prozent.“ Zum Zeitpunkt der Datenerfassung waren 11.992 Menschen bei Entwicklern oder Publishern beschäftigt.

2020 waren es noch 10.071. Zu den größten Spieleentwicklern in Deutschland gehören etwa InnoGames in Hamburg mit rund 350 Mitarbeitenden und Wooga in Berlin mit etwa 325. Ubisoft stellt mit Büros in Düsseldorf, Berlin und Mainz mit über 750 Entwicklern die zusammengenommen größte Belegschaft dar.

Verantwortliche fordern bessere Förderung

Was allerdings auffällt: Kaum eines der hier genannten Studios mit dem Standort Deutschland entwickelt wirkliche Blockbuster-Spiele mit einem im internationalen Vergleich hohen Budget. Ubisoft-Produktionen wie etwa Anno 1800 (2019) oder die Co-Entwicklung an Titeln wie Far Cry 6 (2021) stellen die Ausnahme dar. Hier kann höchstens noch das Frankfurter Team von Crytek mitsamt seiner Crysis-Serie (seit 2007) oder Hunt: Showdown (2018) mithalten.

Ein Großteil der Produktionsstätten konzentriert sich stattdessen auf die Entwicklung erfolgreicher Handy-Spiele. Die Hamburger Goodgames Studios feierten etwa noch im Dezember 2022 einen Umsatz einer Milliarde Euro für seine zunächst als Browser-Spiel gestartete Empire-Reihe. Ganz ähnlich sieht es bei dem angespro-

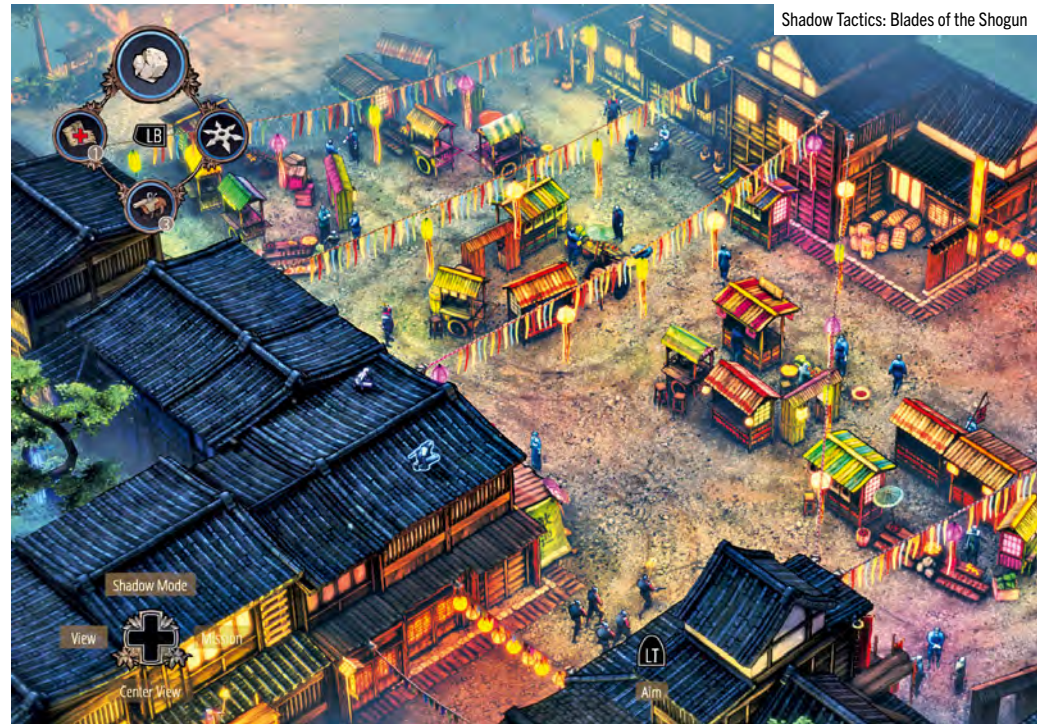


The Last Tinker

chenen InnoGames aus, das unter anderem Titel wie Forge of Empires verantwortet.

„Es gibt sehr wenige Studios in Deutschland, die Spiele in dieser Kategorie herausbringen können. (...) Wir nennen es die AA-Spiele-Kategorie. Da haben wir wenig Budget, mit dem müssen wir so viel leisten, damit die Spieler sagen: Das ist so toll wie ein richtig, richtig großes Spiel. Also wie die sogenannten Triple-A-Spiele, die aus anderen Ländern kommen. Diese gibt es hier in Deutschland so gut wie gar nicht. Die haben das zehn-, 20- oder 30-fache Budget, von dem, was wir haben. Sich mit diesen Spielen zu vergleichen, das ist toll und mutig, aber es ist noch ein Riesenschritt, der da gemacht werden muss“, erklärte Jan Klose, Geschäftsführer des Frankfurter Spieleentwicklers Deck13 Interactive, im Rahmen der Eröffnung der Gamescom 2023.

Deck13 wurde 2020 für 7,1 Millionen Euro vom französischen Publisher Focus Home Interactive gekauft. Dadurch besitzt das Studio gegenüber kleineren Teams eine finanzielle Sicherheit. Darüber hinaus konnte Deck13 zuletzt mit Titeln wie The Surge 2 und Atlas Fallen (trotz Startproblemen) Achtungserfolge erzielen, die auch international Anerkennung fanden. Klose betont aber auch, dass die Finanzierung immer wieder aufs Neue ein schwieriger Prozess sei. „Da hat uns die Bundesförderung hervorragend geholfen. Wir ha-



ben darüber ein Viertel gefördert bekommen, und drei Viertel sind dann vom Publisher gekommen.“ Nur auf diese Weise konnte man Projekte in dieser Größenordnung stemmen. Klose unterstreicht zudem, dass das Thema „Verlässlichkeit“ bei der Gamesförderung entscheidend ist. Schließlich muss man als Unternehmen auch langfristig planen und nicht nur von einem Jahr zum nächsten.

Ferner bemängelt er die Summe der zur Verfügung stehenden Fördergelder und stellt sie in Relation mit den großen Blockbuster-Pro-

duktionen, die zwischen 200 und 500 Millionen Euro verschlingen würden. Zum Vergleich: Mimimi Games erhielt für die Produktion ihres letzten Spiels Shadow Gambit 2,03 Millionen Euro. Deck13 selbst bekam für die Atlas-Fallen-Erweiterung The Wielder of Gods rund 1,1 Millionen Euro und für das bislang noch unangekündigte Spiel mit dem Projektnamen Foxtrott bis November 2026 rund fünf Millionen Euro Förderung.

Im September 2023 ergatterte Ubisoft den Zuschlag für die Förderung eines bislang noch nicht

angekündigten Titels mit einem „bewährten und populären Spielprinzip“. Dieser Vertrauensvorschuss ist immerhin 5,7 Millionen Euro wert.

„Unser Land ist einfach hintendran“

Alex Ziska, Dozent für Games-Business und Generalsekretär der Interessenvertretung Gamesdevs.NRW, hat zu dem aktuellen Konzept der Gamesförderung in Deutschland eine klare Meinung: „Momentan ein regelrechtes Minenfeld. Die bisherige Bundesförderung sollte man

Die Siedler: Neue Allianzen





eher als Demoversion betrachten, statt als fertigen Release. Man sieht hier nämlich ganz grundlegend das Problem, dass eine Frage nach wie vor ungeklärt ist: Wer verdient eigentlich eine Förderung?“

Seiner Ansicht nach sollte es vor allem das Ziel sein, Konzepte und Spiele zu fördern, die auch international erfolgreich sein können. „Spiele sind ein weltweites Business. Warum will man sich auf den deutschen Markt beschränken? Gefördert werden dann Ponyhof-Simulationen – damit hat man aber in Amerika, China, Japan oder Südkorea keinen Erfolg“, führt er seine Argumentation weiter aus.

Er sieht das Aus von Mimimi Games und Daedalic Entertainment eher als national und weniger als international aufgenommenes Pro-

blem. „Unser Land ist einfach hinterran. Gerne wird darauf verwiesen, dass es nur mit der Förderung besser würde. Tatsächlich denke ich aber, dass es in Deutschland symptomatisch ist, sich vorwiegend mit sich selbst zu beschäftigen.“ Er kritisiert beispielsweise, dass zu viele deutsche Entwickler zu wenig an den internationalen und zu stark an den nationalen Markt denken. „Dadurch entstehen zu wenige Spiele mit Potenzial auf einem amerikanischen, chinesischen oder japanischen Markt erfolgreich zu sein. Hier fehlt einfach Wissen und Verständnis über die internationalen Märkte.“

Ziska bemängelt, dass es obendrein auch Studios gibt, die ihre Produkte zu stark für sich selbst entwickeln und konzeptionieren.

Idealerweise sollten Entwickler ein Produkt auf die Beine stellen, an deren Entstehung das Team Spaß hat, aber das auch darauf ausgelegt ist, sich weltweit gut zu verkaufen.

Schwierige Geldsuche

Ein weiterer, auch im Statement von Mimimi Games aufgebrachter Punkt, ist die immer schwieriger werdende Suche nach Investoren und/oder Publishern. Deck13 genießt, wie bereits eingangs erwähnt, den Vorteil, dass man mit Focus Home Entertainment einen solventen Publisher im Hintergrund hat. Andere Entwicklerstudios müssen „auf die Jagd“ gehen und Sponsoren oder Publisher finden.

Ein von Journalist und Podcaster Dominik Schott bei dessen

Projekt OK Cool veröffentlichter Artikel unterstreicht diese im Jahr 2023 auftretende Problematik. Als Gründe führt er unter anderem den Krieg in Europa, geleerte Förder-töpfe und auch die Nachwirkungen der Corona-Pandemie an. Auch steigende Kosten für Technologien wie Grafik-Engines werden gerade bei kleinen Produktionen zum Problem. Nicht umsonst zog die Ankündigung eines neuen Lizenzmodells der Unity Engine eine Welle der Entrüstung und der Verzweiflung nach sich. Infolgedessen nahm Unity auch Anpassungen vor, die die Wogen – für den Moment – glätteten. Ob es in Zukunft noch einmal zu Änderungen kommt, ist derzeit unklar. Fest steht aber, dass auch Unity finanziell unter Druck steht: Noch im Mai



2023 entließ das Unternehmen 600 Mitarbeitende und kündigte an, die Anzahl der weltweiten Büros in den nächsten Jahren von 58 auf 30 zu reduzieren.

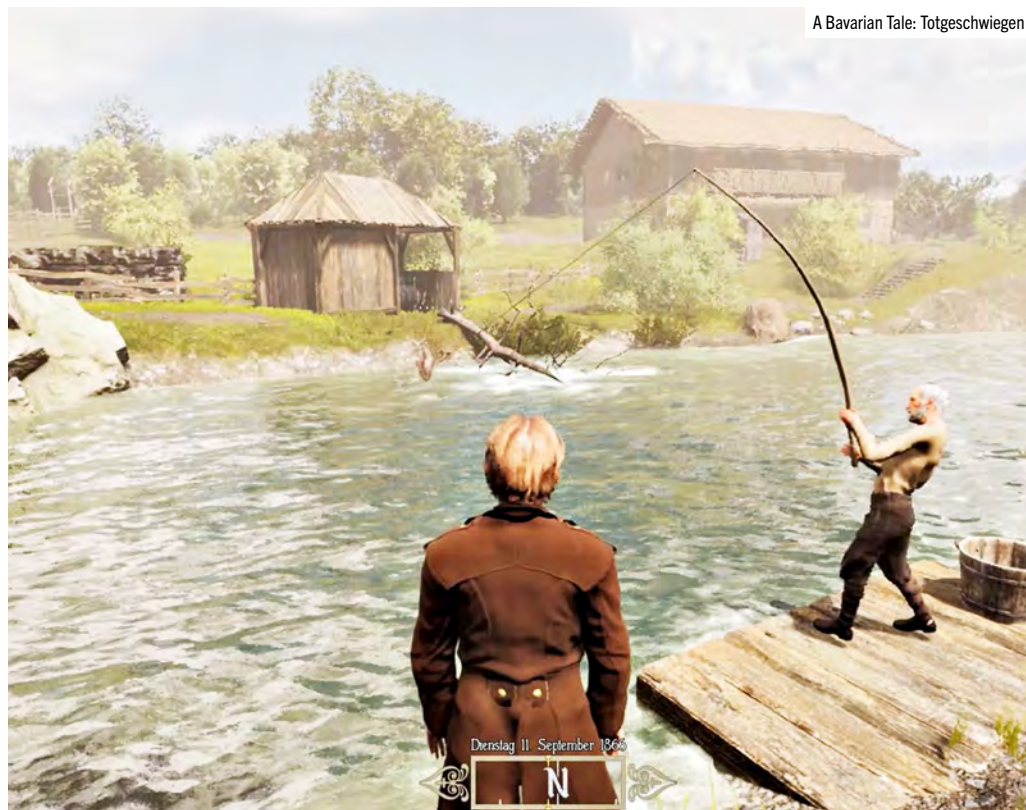
Gegenüber OK Cool bestätigte Jörg Friedrich, Mitbegründer des Berliner Entwicklers Paintbucket Games (Through the Darkest of Times, Beholder 3), die vorherrschende Situation: „Das ist alles super scary. Wir merken all das auch und suchen zum Beispiel schon seit Ewigkeiten nach einem Publisher für The Darkest Files –es wird alles immer schwieriger. Es gibt kein billiges Geld mehr, dafür umso mehr Flops und Publisher sind sehr vorsichtig geworden.“

Fachkräftemangel auch in der Spieleproduktion

Doch nicht nur die finanziellen Aspekte machen Schwierigkeiten. Für die Entwicklung von Computer- und Videospielen benötigt man hochqualifiziertes Personal mit einem besonderen Know-how in Bereichen wie Gamification oder auch Marketing.

Diese werden laut Alex Ziska auch zunehmend in Non-Gaming-Bereichen relevant. Ziska verweist an dieser Stelle auf die wachsende Bedeutung „digitaler Zwillinge“. Dabei handelt es sich um ein virtuelles Abbild eines Objekts oder Systems aus der realen Welt. So kann es sich etwa bestimmte Abläufe handeln, aber auch um ganze Anlagen oder Fabriken.

Digitale Zwillinge kommen auch beim Simulieren bestimmter Prozesse zum Einsatz. „Wenn innerhalb der nächsten zehn Jahren dann auch Konzerne wie etwa Henkel oder Bayer auf dem Markt für Games-Arbeitskräfte mitmischen



A Bavarian Tale: Totgeschwiegen

und Spieleentwickler einstellen, damit man sich um die digitalen Zwillinge kümmert, die auf Spieltechnologie aufsetzen – dabei dann aber auch Henkel- oder Bayer-Gehälter zahlt, statt Games-Branchen-Gehälter ... dann wird das echt ein spannend zu beobachtender Kampf um die besten Arbeitskräfte“, führt Ziska diese Problematik aus.

Laut einer Mitgliederbefragung des Branchenverbands game kam rund jeder fünfte Mitarbeitende bei Entwicklungsstudios oder Publishern von außerhalb der EU. Allerdings ist die Einstellung ausländischer Fachkräfte mit zusätzlichen Herausforderungen verbunden. Firmen, die bislang noch keine

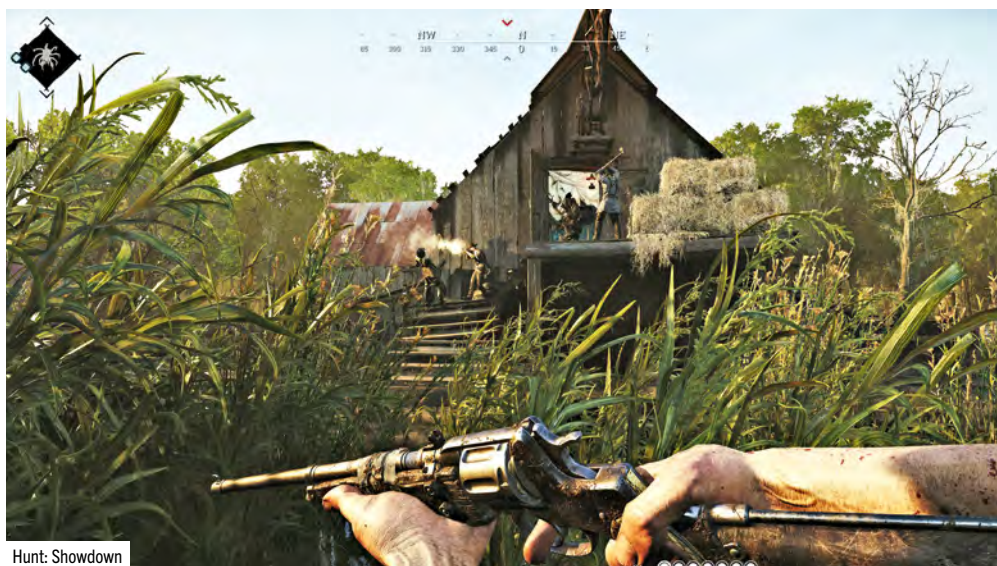
Fachkräfte aus Drittstaaten eingestellt haben, kritisieren unter anderem die hohen Kosten und auch die komplizierten Abläufe.

„Insgesamt bemängeln die Unternehmen die vielen bürokratischen Hürden bei der Einstellung von Fachkräften aus Drittstaaten. Hierzu gehören unter anderem die fehlende Anerkennung von Ausbildungszeugnissen, die lange Bearbeitungsdauer von Anträgen, feststehende Gehaltsuntergrenzen sowie die zu geringe Hilfe von Ämtern“, heißt es in dem Bericht.

Fest steht: Der Entwicklerstandort Deutschland hat mindestens ebenso viel Nachholbedarf wie Potenzial. An passionierten Menschen haperte es hierzulande

beileibe nicht: Alex Ziska hebt beispielsweise die Frankfurterin Eva-Ramona Rohleder hervor, die in Eigenregie das Adventure A Twisted Tale entwickelt. Außerdem unterstreicht er die Zukunft des Studios Gamma Minus, das er als den nächsten großen Durchstarter mit dem richtigen Mindset ansieht.

Allerdings muss sich für eine positive Entwicklung auch einiges ändern – sowohl in Sachen Bürokratie als auch bei der Gamesförderung. Da sich die hiesigen Probleme aber teils auch weltweit wiederfinden, wird wohl auch die deutsche Spieleindustrie zunächst noch durch ein Tal wandern muss, ehe es dann (hoffentlich) wieder aufwärts geht. □



RETRO

Sim City 2000

Wieso sich mit 2 begnügen, wenn man auch 2000 haben kann! Sim City 2000 erneuerte das Spielprinzip des Vorgängers und kam mit einer neuen, schicken Optik daher.

Von: Dominik Pache



Ein Spiel sollte ein Ziel haben, auf das man hinarbeitet und dadurch gewinnt. Dann sollte es abgeschlossen sein und man kann sich einem neuen Spiel widmen. Doch was, wenn man ewig spielen könnte? In den 80er-Jahren war das eine revolutionäre Idee, die bei Spielefirmen jedoch keinen Anklang fand. Deshalb gründete Will Wright zusammen mit dem Investor Jeff Braun das Entwicklerstudio Maxis und landete mit Sim City einen Hit. Doch was kam danach? Die Zukunft natürlich! Und was unter-

strich in den 90ern mehr als alles andere, dass es sich um ein neues, futuristisches und revolutionäres Produkt handelt? Man hängt an den Namen die Zahl 2000!

Spulen wir aber zunächst nochmal zurück. Will Wright startete seine Karriere als Spieleentwickler mit dem Actionspiel *Raid on Bungeling Bay*. Hier steuert ihr einen Helikopter, der Bomben auf Feindstellungen abwerfen muss, die sich auf Inseln befinden. Während er das Spiel programmierte, empfand Wright es aber als sehr viel spaßiger, die verschiedenen In-

seln zu entwerfen, als das Geballer im eigentlichen Gameplay. Wieso sollte sein nächstes Spiel also nicht genau das beinhalten? Aufbauen, statt Niederreißen. Die Idee für Sim City war geboren.

Plötzlich war alles plastischer

Wright beschreibt das Spielprinzip zu Sim City wie eine Partie des chinesischen Spiels Go. Die Regeln sind klar und wenige. Die Varianten in die sich eine Stadt im Verlauf eines Durchgangs entwickeln kann, sind jedoch unendlich. Diese gleichzeitige Komplexität und Simplität verhalf Sim City dazu, zum Hit zu werden. Der Nachfolger baut darauf auf und wechselt die Ansicht von der Vogelperspektive zu einer in vier Stufen drehbaren Schräg-Oben-Ansicht. Es ist auch nicht mehr alles flach. Die bergige Topographie verleiht den Stadtbildern etwas Organisches, was dazu einlädt, auch einfach mal minutenlang nichts zu tun und dem regen Treiben der Metropolen zuzusehen.

Wer möchte, darf das Gelände auch vor und während eines Spieldurchgangs bearbeiten. So lassen sich etwa Städte errichten, die Vorbildern in der Realität nachempfunden sind. In einigen vorgebauten Szenarien haben sich die Entwickler sogar selbst daran versucht. Damit die Spieler aber trotzdem was zu tun hatten, wurden alle möglichen Naturkatastrophen auf das Land losgelassen. Im virtuellen San Francisco kommt es zu einem gewaltigen Erdbeben, das Brände auslöst. Eure Aufgabe als Bürgermeister ist es, die Feuer zu löschen, die entstandene Verwüstung zu beseitigen und natürlich die Stadt wiederaufzubauen.

Doch die allermeisten Spieler entwerfen natürlich ihre eigene Stadt. Und das von ganz, ganz vorne. In einer leeren Einöde soll bald eine blühende Metropole stehen und dafür braucht es viele Dinge. Zunächst mal benötigt jede moderne Siedlung Strom. Je nachdem, in welchem Jahr ihr startet, stehen euch dafür verschiedene Technologien zur Verfügung. Baut ihr ein teures und schmutziges Kohlekraftwerk, das zwar über lange Zeit große Mengen an Strom produziert, oder setzt ihr eher auf Wasserkraft, Solarenergie und Windturbinen?

Wasser marsch!

Auch mit Wasser wollen eure Sims versorgt werden, also pumpt ihr es aus der Erde und errichtet Wassertürme und Aufbereitungslagen, damit es in Dürreperioden nie zu Was-

serknappheit kommt. Strom und Wasser müssen auch irgendwie zu den Menschen gebracht werden. Also baut ihr Hochspannungsmasten und Rohrleitungen, damit eure Einwohner versorgt sind und in eure Stadt ziehen. Das ist nämlich der wichtigste Punkt in Sim City: Ihr sorgt dafür, dass eure Stadt so attraktiv ist, dass ein permanenter Zuzug von Industrie, Gewerbe und Arbeitskräften stattfindet. Wenn ihr deren Ansprüchen gerecht werdet, errichten sie ihre Häuser, Fabriken und Geschäfte von ganz alleine, auf von euch ausgewiesenen Flächen. Je mehr Einwohner und Unternehmen bei euch siedeln, desto höher sind natürlich auch eure Steuereinnahmen und ihr könnt dafür sorgen, dass eure Stadt wächst.

Je mehr Einwohner ihr habt, desto größer werden auch ihre Bedürfnisse. Schulen, Krankenhäuser, Polizei und Feuerwehr gehören da zur Grundausstattung. Neu in Sim City 2000 war es, nun auch unter der Erde bauen zu können. Dazu gehörten Wasserleitungen, aber auch die U-Bahn, für die ihr Stationen sowie die Tunnel errichten müsst. So konntet ihr bereits ein rudimentäres Verkehrsmanagement gestalten, wodurch die Straßen eurer Stadt entlastet wurden.

Spaß muss sein

Doch irgendwann wollen eure Sims nicht einfach nur überleben, sondern auch Spaß haben. Zur Entspannung baut ihr Parks und für die Unterhaltung sorgen Yacht-Häfen und Stadien. Wenn euer ortsansässiges Fußballteam gewinnt, steht das sogar in der Zeitung! Dort erhaltet ihr übrigens regelmäßige Updates, was in der Welt so passiert. Die Stadt Innsbruck hat das erste Gaskraftwerk ans Netz genommen? Das ist für euch ziemlich interessant, denn ab jetzt dürft ihr auch auf die neue Technologie zugreifen.

Gebäude werden in Sim City 2000 automatisch mit fortschreitender Zeit freigeschaltet, egal wie groß eure Stadt ist, oder wie erfolgreich. Startet ihr im Jahr 2050 stehen euch also schon alle Bauten zur Verfügung, während im Jahr 1900 noch kaum Auswahl besteht. Die Wahl des ersten Kraftwerks sollte man sich auch gut überlegen, denn die erste große Hürde im Spiel muss nach 50 In-Game-Jahren genommen werden. Große Kraftwerke fliegen – wie jeder weiß – natürlich nach dieser Zeitspanne in die Luft. Wenn ihr zu diesem Zeitpunkt nicht genügend Geld habt, um das Ding zu ersetzen und einen Blackout eu-





rer Stadt zu verhindern, stürzt ihr schneller in die Schuldenkrise als ihr Yannis Varoufakis sagen könnt.

Katastrophal

Doch sowas ist in Sim City 2000 noch keine Katastrophe, denn die richtigen Katastrophen haben es in sich! Da bricht zum Beispiel spontan ein Feuer aus und die halbe Stadt brennt nieder. Oder ein Flugzeug stürzt in einen Wolkenkratzer und durch das entstandene Feuer brennt die halbe Stadt nieder. Wenn ihr kein guter Bürgermeister seid, kommt es auch zu Unruhen, die Demonstranten legen Brände und wieder brennt die halbe Stadt lichterloh. Oder ein riesiges Monster greift eure Metropole an. Habt ihr kein Militär, brennt eure Stadt diesmal komplett nieder. Zum Glück könnt ihr die Katastrophen aber auch ausschalten, doch wenn man Stunden um Stunden in einen Spielstand gesteckt hat, ist es auch mal ganz nett, kurz vor dem Schlafengehen – und natürlich erst, wenn man vorher gespeichert hat! – alle Plagen auf die Menschheit loszulassen. Manchmal will man die Welt eben einfach nur brennen sehen.

Die meiste Zeit erfreut man sich jedoch daran, wenn es der Stadt und den Einwohnern darin gut geht. Es ist ja schließlich die eigene Stadt, die man im Schweiß seines Klickfingers errichtet hat. Um sie sich noch mehr zu eigen zu machen, stellte Sim City 2000 sogar einige Developer-Tools zur Verfügung, in denen man die Skins der Gebäude selbst umgestalten durfte. Doch Will Wright hatte noch sehr viel Größeres mit seinen Simulationen vor. Er spielte mit dem Gedanken eines additiven Datasets. Das bedeutet, die Simulationsspiele sollten alle miteinander kombinierbar sein. Das sollte nicht nur den Import von Spielständen aus älteren Spielen einer Reihe bewerkstelligen, deren Städte in der neuen Grafik dann neu glänzen durften. Nein, es sollte ein ganzes Universum an Sim-Spielen entstehen, die über Jahre hinweg miteinander kombinierbar sein sollten.

Ihr entwerft in einem Simulator für Häuslebauer eure eigenen vier Wände? Mit diesem Modell könnt ihr euer Eigenheim in der Stadt-simulation platzieren. In einem Rennspiel tunt ihr euren Wagen zur

Perfektion? Durch das additive Dataset darf er auch die Straßen von Sim City unsicher machen. In der Vision von Wright solltet ihr dabei auf Dauer auch nicht alleine sein. Er träumte von einer geteilten Welt, ähnlich eines MMOs, in der sich tausende Spieler tummelten und sie gestalteten. Und das schon in den frühen 90er-Jahren.


Vom Erfolg abgelenkt

Noch vor dem Jahr 2000 wurde die Marke Sim City allerdings so erfolgreich, dass auch große Publisher auf Maxis aufmerksam wurden. Einer von ihnen kaufte das Studio schließlich auf: Electronic Arts. Will Wright widmete sich ab sofort nicht mehr der Städtebausimulation, sondern wandte sich anderen Marken unter der Schirmherrschaft von EA zu, bis er schließlich im Jahr 2009 Maxis verließ. Durch ihn erblickten viele innovative, spaßige und auch vor allem extrem erfolgreiche Spiele das Licht der Welt. Doch seinen Traum des additiven Datasets konnte er in seiner vollen Form nie verwirklichen.

Doch manchmal schlägt der Funke der Kreativität auch zu

persönlich düsteren Zeiten über. Nachdem Will Wright sein zu Hause in den 90ern durch einen Feuersturm verlor, keimte ein Gedanke

zu einem Spiel in ihm, in dem er den Wiederaufbau seines Hauses verarbeitete. Diese Idee führte später zu einer weiteren legendären

Spielereihe, die noch erfolgreicher als Sim City werden sollte. Doch das ist eine Geschichte für ein anderes Retro-Special. 



Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

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

ALTERNATIVE

Mehr Kerne und etwas mehr Leistung hat der Core i5-12400F für 150 Euro. So viel kostet auch der ähnlich schnelle AMD Ryzen 5 5600X, falls ihr statt Intel auf AMD setzen wollt. In dem Fall müsst ihr freilich ein passendes Mainboard für den AMD-Socket AM4 aussuchen.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): MSI Radeon
 RX 6650 Mech 2X 8G OC (23,5 cm)
 Chiptakt/Speicherart: 2447 bis 2669 MHz /
 8 GB GDDR6 (280 GB/s)
 Preis: derzeit ab 240 Euro

ALTERNATIVE

Wer weniger ausgeben muss, sollte eine RX 6600 für 200 Euro nehmen – andere Grafikkarten unter 240 Euro sind nicht mehr zu empfehlen. Wer hingegen auch um etwa 300 Euro ausgeben kann, nimmt eine AMD Radeon RX 7600 (ab 280 Euro) oder Nvidia GeForce RTX 4060 (ab 310 Euro).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Biostar H610MHP
 Format/Socket (Chipsatz): µATX/Intel 1700 (H610)

Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /
 1x PCIe 3.0 x1 / 1x M.2 PCIe 3.0 / 80 Euro

ALTERNATIVE

Mehr auszugeben lohnt sich nur dann, wenn ihr bestimmte Ausstattungsmerkmale benötigt, die unser Vorschlag nicht hat. Wollt ihr beispielsweise gerne 4 RAM-Slots, geht es ab 100 Euro mit dem MSI Pro B760M-P DDR4 los. Solltet ihr den AMDs Ryzen 5 5600X als CPU aussuchen, ist das ASRock B550M-HDV eine Option für 80 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: Patriot Viper Elite II
 Kapazität/Standard: 16 GB (2x8 GB) / DDR4-3200
 Timings/Preis: CL18-22-22 / 35 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Kioxia Exceria G2 (M.2, PCIe 3.0) /
 keine
 Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / entfällt
 Preis SSD/HDD: 45 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: AeroCool Delta (Acrylfenster),
 1x 120mm-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 30,7 cm,
 CPU-Kühlerhöhe bis 15,5 cm; Preis: 30 Euro
 CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der CPU (Boxed-Version)
 Netzteil: AZZA PSAZ New 550 Watt, 40 Euro



Der Prozessor reicht auch für deutlich schnellere Grafikkarten aus – beachtet aber, dass für eine lange Zukunftssicherheit eine CPU mit 6 Kernen (12 Threads) besser wäre. Nennenswert sparen könnt ihr bei unserer Zusammenstellung nicht – bei der SSD könnt ihr tagespreisabhängig auch eine andere M.2-SSD oder ein SATA-Modell nehmen. Auf keinen Fall solltet ihr aber noch eine klassische Festplatte für Windows und Spiele nutzen.

ANZEIGE

EINSTEIGER- GAMING-PC

Captiva R77-998



SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
AMD Radeon™ Graphics



Prozessor:
AMD Ryzen 5 5600G



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 649,-**

inkl. MwSt.



„Erstklassiger
Einsteiger-PC
in eleganter Optik“

CAPTIVA

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

€ 1.355,-

MITTELKLASSE-PC

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-14600KF (Sockel Intel 1700)
Kerne/Taktung: 14 Kerne (6 Performance-Kerne bis 5,3 GHz,
8 Effizienz-Kerne bis 4,0 GHz), 20 Threads
Preis: 320 Euro

ALTERNATIVE

10 Euro günstiger und ein wenig schwächer ist der Vorgänger Core i5-13600KF. Teurere Intel-CPU's lohnen sich für reine Spieler nicht. Einsparpotenzial gibt es mit dem Core i5-12600KF, der 220 Euro kostet, aber auch deutlich schwächer ist. Bei AMD empfehlen wir um 300 Euro herum den Ryzen 7 5800X3D, der bei Gaming wenig Strom braucht.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): PowerColor Hellhound Radeon
RX 7700 XT (32,2 cm)
Chiptakt/Speicherbandbreite: 2276 bis 2599 MHz /
432 GB/s
Speicher/Preis: 12 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 480 Euro

ALTERNATIVE

Da die RX 6800 (XT) und RTX 3070 (Ti) nur noch vereinzelt und mit schwankenden Preisen zu haben sind, gibt es nur zwei sinnvolle Optionen: Die schnellere RX 7800 XT ab 550 Euro oder die GeForce RTX 4070 ab 590 Euro, die zwar etwas langsamer als die RX 7800 XT ist, aber sehr wenig Strom benötigt und bei Raytracing punkten kann.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI Pro B760M-G DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): µATX / Intel 1700 (B760)

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

ALTERNATIVE

Ihr könnt auch günstigere Sockel 1700-Mainboards wie das Modell aus unserem Einsteiger-PC verwenden. Falls Übertaktung ein Thema ist, was bei den Intel-CPU's mit einem K im Namen möglich ist, muss ein Z690- oder Z790-Mainboard wie das Gigabyte Z690 Gaming X DDR4 oder Asus Prime Z790-P D4, beide ab etwa 200 Euro, her.

RAM

Hersteller/Modell: Kingston FURY Beast
Kapazität/Standard: 32 GB (2x16 GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-20-20 / 70 Euro

1. SSD / 2. SSD

Modell 1. SSD/ 2. SSD: Lexar Professional
..... NM790 (M.2 PCIe 4.0) / Verbatim V550 S3 (SATA)
Kapazität: 2000 GB / 2000 GB
Preis 1. SSD/ 2. SSD: 100 Euro / 85 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Phanteks Eclipse G300A, 1x 120mm-RGB-Lüfter
..... vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 36,5cm,
CPU-Kühlerhöhe bis 16,2 cm; Preis: 60 Euro
Zusatzlüfter Gehäuse (vorne): be quiet! Pure Wings 2
..... PWM, 10 Euro
CPU-Kühler: DeepCool AK400 Zero Dark
..... (15,5cm hoch, 1x 120mm-Lüfter), 40 Euro
Netzteil/Preis: Sharkoon WPM Gold Zero 550 Watt
..... (teilm modular), 70 Euro

Der Prozessor reicht für viele Jahre als Basis selbst für Top-Grafikkarten und kann mit einem Z-Mainboard zudem übertaktet werden. Bei der Grafikkarte könnt ihr, falls euer Budget enger ist, nur eine AMD RX 6700 oder 6700 XT für unter 400 Euro nehmen. Sparen lässt sich auch, wenn man vorerst auf 16 der 32 Gigabyte RAM und die zweite SSD verzichtet. Ebenfalls etwas sparen kann mit weniger aufwändigem Gehäuse und CPU-Kühler.

ANZEIGE

MITTELKLASSE- GAMING-PC

Captiva R77-884



SSD: 2 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
AMD Radeon™ RX 7800 XT



Prozessor:
AMD Ryzen 7 5700X



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 1.459,-**
inkl. MwSt.

„Leistungsstarkes
Rundum-sorglos-Paket!“

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

€ 2.175,-

HIGH-END-PC



Bei unserem High-End-PC sind einige Bauteile wie das Gehäuse, der Kühler oder auch das Mainboard dabei, bei denen ihr auch mit günstigeren Modellen keine Leistungs Nachteile habt. Beim RAM wählen wir DDR5-5400 mit einem sehr guten CL-Wert – nehmt ihr DDR5-5200 mit CL40, spart ihr euch 20 Euro bei minimal weniger Leistung. Für die CPU-Kühlung reicht auch ein klassisches Modell für 20 bis 30 Euro aus, wenn ihr nicht übertaktet.



CPU

Hersteller/Modell: ... AMD Ryzen 7 7800X3D (Socket AM5)
 Kerne/Taktung: ... 8 Kerne, 16 Threads / 4,2-5,0 GHz
 Preis: ... 395 Euro

ALTERNATIVE

Die bei Spielen nicht schnelleren, aber teureren und stromhungrigeren Intel-Modelle Core i7-13700KF/14700KF oder gar ein Core i9 machen nur Sinn, wenn ihr bestimmte Anwendungen intensiv nutzt. Innerhalb des AMD-Lagers kann nur der Ryzen 9 7950X3D bei Spielen mehr Leistung als der 7800X3D vorweisen. Es sind aber weniger als 5 Prozent Mehrleistung für einen Aufpreis von über 250 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ... Gigabyte B650 Gaming X AX
 Format/Sockel (Chipsatz): ... ATX/ AMD AM5 (B650)
 Steckplätze/Preis: ... 4x DDR5-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 /
 ... 2x PCIe 3.0 x16 / 3x M.2 PCIe 4.0 / 205 Euro

ALTERNATIVE

Wer keine besondere Ausstattung benötigt und auch keine hohe CPU-Übertaktung vorhat, nimmt ein anderes Modell mit B650-Chipsatz für 110 bis 140 Euro. Falls Übertakten wiederum ein besonders wichtiges Thema ist, ist ein X670- oder X670E-Chipsatz ab 250 Euro angesagt.

RAM

Hersteller/Modell: ... G.Skill Ripjaws S5
 Kapazität/Standard: ... 32 GB (2x16 GB) / DDR5-5600
 Timings/Preis: ... CL28-34-34 / 120 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD: ... Patriot Viper VP4300 Lite
 ... (M.2 PCIe 4.0) / Crucial P3 SSD (M.2 PCIe 3.0)
 Kapazität: ... jeweils 2000 GB
 Preis 1. SSD/ 2. SSD: ... 110 Euro / 90 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... Endorfy Regnum 400 ARGB,
 ... 4x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge
 ... bis 37cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,2cm; Preis: 90 Euro
 CPU-Kühler: ... Sharkoon S70 RGB
 ... (All-In-One-Wasserkühlung); 75 Euro
 Netzteil: ... be quiet! Pure Power 12 M 650 Watt
 ... (vollmodular), Preis: 100 Euro

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): ... ASRock Radeon RX 7900 XTX Phantom Gaming OC (33,0 cm)
 Chiptakt/Speicherbandbreite: ... 2455 bis 2615 MHz Boosttakt / 960 GB/s
 Speicher/Preis: ... 24 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 990 Euro

ALTERNATIVE

Die langsamere RTX 4080 (ab 1200 Euro) sowie die schnellere 4090 (ab 1800 Euro) sind in Sachen Preis-Leistung keine Option. Etwas langsamer als die 7900 XTX ist die 7900 XT, die es bereits ab 850 Euro gibt. Nvidia-Fans nehmen die abermals einen Tick langsamere, aber bei Raytracing schnellere RTX 4070 Ti ab 830 Euro.

Hinweis zu DDR4- und DDR5-RAM

DDR5-RAM kostet etwa 25 bis 40 Euro mehr bezogen auf die Menge von 16 GB respektive 32 GB. Für AMD-CPU's mit dem Sockel AM5 ist DDR5-RAM zwingend nötig. Beim Intel Sockel 1700 könnt ihr zwischen DDR4 oder DDR5 wählen, indem ihr beim Mainboard entweder die Version für DDR4 oder DDR5 wählt. Beim AMD-Sockel AM4 (Ryzen 5000er-CPU's) wiederum wird ausschließlich DDR4 verwendet.

HIGH-END-GAMING-PC

178-087



„Genieße jeden Spielzug!“



SSD: 2 TB



Arbeitsspeicher:
32 GB



Grafikkarte:
Nvidia GeForce RTX
4070 Ti 12 GB



Prozessor:
Intel® Core™ i7 14700KF



Windows 11

**CAPTIVA
KAMPFPREIS:
€ 2.399,-**
inkl. MwSt.



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

Test

Avatar: Frontiers of Pandora



Test

CoD: Modern Warfare 3



Test

Persona 5 Tacticala



PC Games 01/24 erscheint am 15. Dezember!

Vorab-Infos ab 09. 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 Sascha Lohmüller

Redaktion Matthias Dammes, Antonia Dreßler, Viktor Eippert, Christian Fußy, Michael Grünwald, Maik Koch, Daniel Link, David Martin, Annika Menzel, Maci Naem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm
Videoredaktion Dominik Pache (Ltg.), Tobias Meyer, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, David Benke, Olaf Bleich, Malik Brugger, Herbert Funes, Christopher Holler, Benedikt Plass-Fließenkämper, Sönke Siemens, Maren Wicher, Manuel Zipfel

Layout Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedefeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf

Titelgestaltung Alexandra Böhm
Avatar: Frontiers of Pandora TM & © 2023 20th Century Studios.
Game software © 2023 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved
123RF.com

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

Redaktionsleitung Online www.pcgames.de
Johannes Gehrling

Head of Audience & Content Development Andreas Herzog
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora
Webdesign 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), Benjamin Gründken, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Stephan Wilke
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

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

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

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

Es gelten die Mediadaten Nr. 36 vom 01.01.2023.

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

Abonnement – <http://abo.pcgames.de>

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

Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:

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

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

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002

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

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Deutschland: PC Games Extended 87,- EUR, PC Games Magazin 66,- EUR
Österreich: PC Games Extended 95,- EUR, PC Games Magazin 74,- EUR
Schweiz: PC Games Extended 102,- EUR, PC Games Magazin 81,- EUR

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

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

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

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

marquard
group

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

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

WIEDER AM FALSCHEN ENDE GESPART?



INKLUSIVE
Gutschein-Code
PCGH
SONDERHEFT

... nicht mit

 **carbonite**

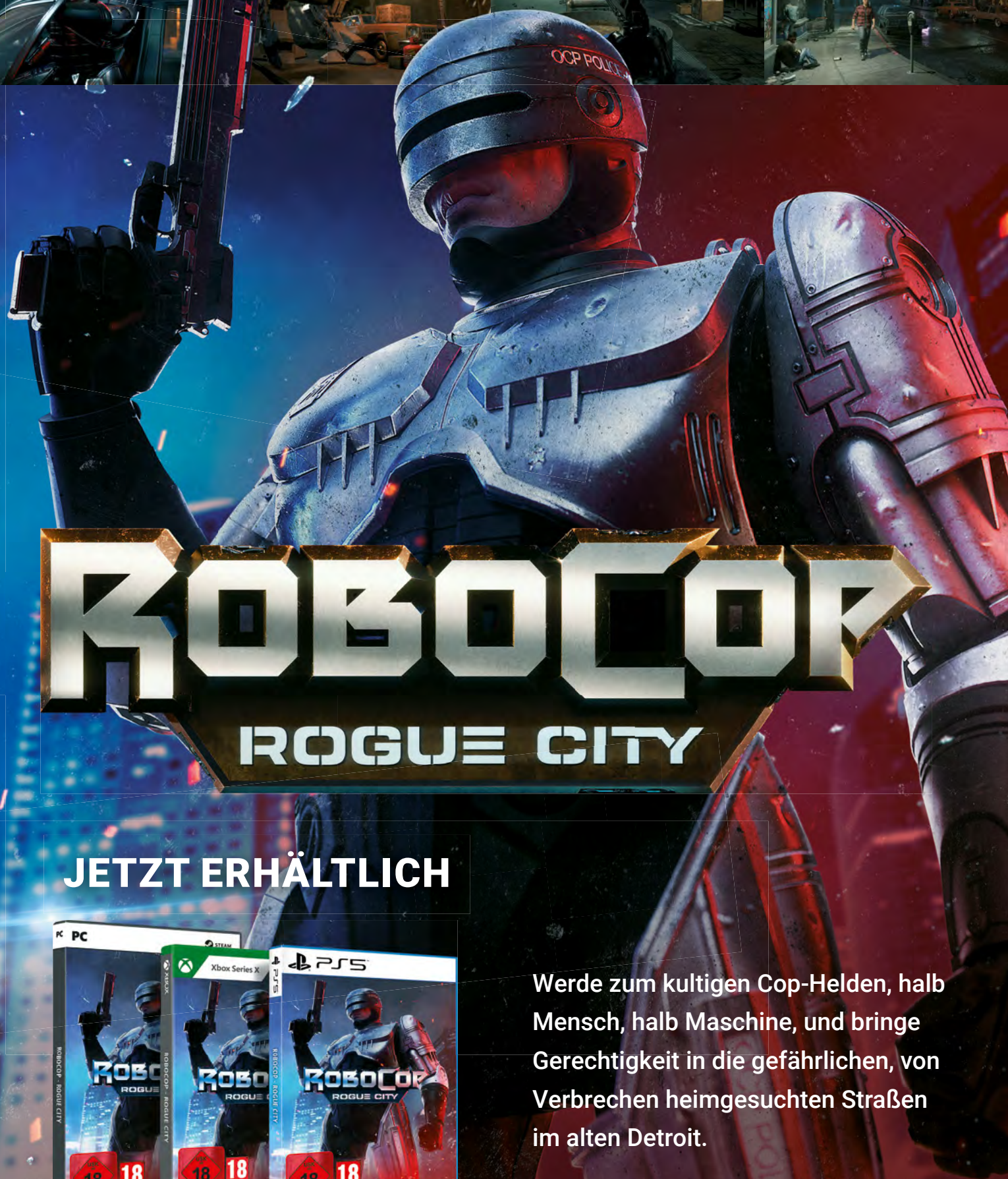


ultra

**DIE PREMIUM-
WÄRMELEITPASTE
FÜR GAMER!**



www.pcgh-gear.de



ROBOCOP

ROGUE CITY

JETZT ERHÄLTlich



Werde zum kultigen Cop-Helden, halb Mensch, halb Maschine, und bringe Gerechtigkeit in die gefährlichen, von Verbrechen heimgesuchten Straßen im alten Detroit.

nacon

TEYON



PS5

XBOX SERIES X|S

STEAM



ROBOCOP: ROGUE CITY published by Nacon and developed by Teyon. © 2023 Nacon. All Rights Reserved.
ROBOCOP - ROBOCOP 3 © 1987-1992 Orion Pictures Corporation. ROBOCOP: ROGUE CITY © 2023 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. ROBOCOP & ROBOCOP: ROGUE CITY are trademarks of Orion Pictures Corporation. All Rights Reserved.
PlayStation and PS5 are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo and Xbox Series X are trademarks of the Microsoft group of companies.

Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Epic Games and the Epic Games Store logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the USA and elsewhere.