

DVD

GAMEPRO

LEGO STAR WARS

Test: Die Skywalker Saga klotzt ran

SPIELE-STORYS

Warum Geschichten so wichtig sind

HORROR-SPECIAL

Wie gut passen Horror und Humor zusammen?
+ Evil Dead, The Quarry und großer Horror-Ausblick



TINY TINA'S WONDERLANDS

Der Borderlands-Ableger ist wahnsinnig irre und irre gut!



0 6

4 395355 205993

06/22 € 5,99

Schweiz SFR 10,00 • Österreich, Benelux € 6,99
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 7,99



DAS NEUE KOMPENDIUM ZUM FLIGHT SIMULATOR

JETZT BESTELLEN!



DEUTSCHLAND IM DETAIL

Schicke Sehenswürdigkeiten und Flughäfen dank Update

VON ECHTEN FLIEGERN FÜR EINSTEIGER UND PROFIS

Guides zu Flughilfen, Navigation, Flugzeugen, Addons uvm.

JETZT HEBT DIE KONSOLE AB!

Taugt das Sim-Schergewicht auch mit Gamepad und TV?

Jetzt bestellen 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Flight Simulator 2021« für nur 9,99€

Vorname, Name		<input type="radio"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="radio"/> Ich zahle per Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		BIC			
Geburtsjahr		Datum Unterschrift			
E-Mail					

oder ganz einfach online bestellen: www.gamestar.de/flightsim

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,90 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 4,50 Euro • Alle Preise inkl. MwSt. • Anbieter: Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andrea Albert • Kundenservice: kundenservice@gamestar.de





April 2022

Editorial

Kai Schmidt,
Leitender Redakteur

Frühlingshafte Horrorgefühle

Ah, es ist Frühling. Die Sonne scheint, die Vögel zwitschern, alles grünt und blüht. Die beste Zeit also, sich in einem dunklen Zimmer zu verbarrikadieren und per Controller Zombies zu metzeln. Splatter und Gore statt Frühlingsgefühle. Oder geht das am Ende etwa nur mir so? Doch egal ob ihr ebenfalls so drauf seid, euch nur am Rande für Horror interessiert oder dem Thema normalerweise lieber aus dem Weg geht: Unsere Titelstory beginnt ab Seite 12 mit einem großen Special und ist auf jeden Fall lesenswert. Auf den folgenden Seiten geht es dann nicht nur um oldschoolisches Teenie-Slasher-Gemetzel wie in *The Quarry* (Seite 22), sondern dank *Ghostbusters: Spirits Unleashed* (Seite 24) auch um augenzwinkernden Humor. *Evil Dead: The Game* bringt ab Seite 20 trotz Blutfontänen und Zerstückelungen mit seinem Slapstick-Humor sogar erlösendes Lachen – etwas, das wir gerade nach den letzten Jahren inzwischen wohl alle mal wieder dringend nötig haben. Allerdings ist man dabei wohl etwas über die Stränge geschlagen. Bis Redaktionsschluss war der aktuelle Stand, dass dem Spiel eine USK-Freigabe verweigert wurde und es nicht offiziell in Deutschland erscheinen wird.

Sternenkrieger und Wüstensand

Gar nicht frühlingshaft ist es derzeit um Neuerscheinungen bestellt, und entsprechend ist auch unser Testteil diesmal ganz schön dünn ausgefallen. Aber denkt nicht, dass euch dann ohnehin nichts entgehen würde, falls ihr die Sonne dem dunklen Zimmer vorzieht. Mit *Lego Star Wars: Die Skywalker Saga* (Seite 36) bekommt ihr alle neun Hauptteile der Filmreihe auf die unnachahmliche Lego-Art serviert. Der *Borderlands*-Ableger *Tiny Tina's Wonderlands* (Seite 44) entführt euch in eine abgefahrene *Dungeons-&Dragons*-Welt, wo der Wahnsinnsregler auf elf gedreht wurde. Und überseht bloß nicht den Geheimtipp dieser Ausgabe, das Western-Fantasy-Taktikrollenspiel *Weird West* (Seite 39), das ein wenig an *Desperados* in abgedreht erinnert. Kleiner Tipp für Xbox-Spieler: *Weird West* ist im Xbox Game Pass enthalten und unbedingt einen Download wert!

Anders als der Testteil platzt unser Magazinteil hingegen aus allen Nähten: Wenn ihr euch für Hintergründe interessiert, lasst euch nicht den Artikel zu Storys in Spielen (Seite 60) und unser großes Making of *Spec Ops: The Line* (Seite 82) entgehen. Letzteres beleuchtet die Entstehung des zu Unrecht untergegangenen Antikriegsspiels und überrascht mit witzigen Details. Wusstet ihr zum Beispiel, dass in den Büros des deutschen Entwicklerstudios Yager statt dem letzters über-all breitgetretenen Saharastaub echter Saharasand aus Dubai lagert? Ihr seht, es gibt viel zu entdecken in dieser Ausgabe. Deshalb wünschen wir jetzt ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Eure GamePros



Alles zum Riesen-RPG!

Jetpack umschnallen! In unserer Black Edition zum Riesen-Rollenspiel *Elex 2* findet ihr alles zum neuen Werk von Piranha Bytes. Unser erfahrenes Team von Tipps-Autoren und PB-Kennern hat für euch jeden Stein umgedreht. Neben einer dicken Komplettlösung liefern wir Guides für Charakter-Builds und Crafting. Mit uns werdet ihr zum Elexit-Millionär, erfahrt alles über die fünf Fraktionen und lernt, wie man das Jetpack optimal beherrscht. Obendrein haben wir Tipps, wie *Elex 2* auf eurem PC optimal läuft, und verraten, warum die Toiletten im Abenteuer eine fast schon philosophische Bedeutung haben. Unsere Karte auf dem XXL-Poster zeigt alle Locations, Schätze und Geheimnisse. Oder ihr hängt die andere Seite mit einem lässigen Artwork auf. Die große GameStar Black Edition zu *Elex 2*, ab sofort am Kiosk eures Vertrauens oder gleich bestellen unter

www.gamepro.de/elex2



Black Edition: Cyberpunk 2077

Endlich ist es da, das große Next-Gen-Update für CD Projekts Riesen-Rollenspiel. Vielleicht wagt ihr jetzt ja noch mal einen zweiten Durchgang oder habt sogar mit dem Spielen auf den heiß ersehnten Patch 1.5 gewartet? So oder so haben wir hier das Richtige für euch: unsere große Black Edition zu *Cyberpunk 2077*. In unserem Sonderheft liefern wir Guides, vom optimalen Charakter über Tipps für Romanzen bis hin zur Komplettlösung. Dazu gibt's ein XXL-Poster mit Artworks aus dem Spiel. Die Black Edition zu *Cyberpunk 2077*: am besten gleich bestellen unter

www.gamepro.de/cyberpunk

Inhalt

Titelstory

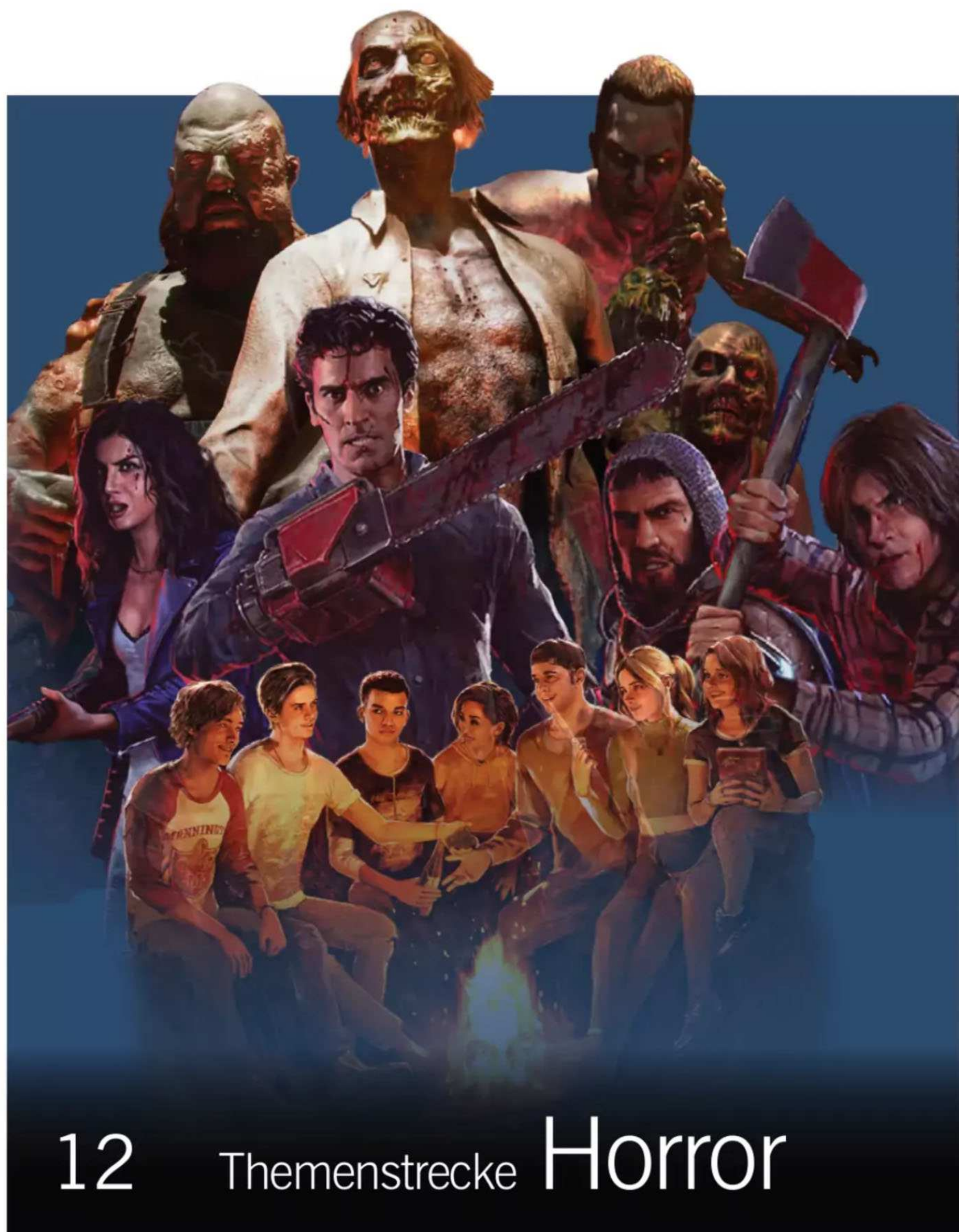
- 12 **Horror und Humor**
Horrorspiele wollen uns das Fürchten lehren und erinnern uns dabei oft an Ängste aus unserem echten Leben. Mit einem Lachen lässt sich das besser verarbeiten.
- 16 **Stubbs the Zombie**
- 16 **Lollipop Chainsaw**
- 16 **The Devil Inside**
- 17 **Deadly Premonition**
- 17 **Gregory Horror Show**
- 18 **The House of the Dead: Remake**
- 20 **Evil Dead: The Game**
- 22 **The Quarry**
- 24 **Ghostbusters: Spirits Unleashed**
- 26 **Horror-Ausblick**

Test

- 36 **Lego Star Wars: Die Skywalker Saga**
Alle neun Filme als kunterbunte Lego-Abenteuer mit viel Slapstick und Action – da werden selbst gestandene Jedi schwach.
- 39 **Weird West**
- 44 **Tiny Tina's Wonderlands**
In diesem abgedrehten Borderlands-Ableger regiert das Chaos: Tiny Tina spielt Dungeons & Dragons nach ihren Regeln.
- 50 **Shadow Warrior 3**

Service

- 3 **Editorial**
- 34 **Das Team**
- 35 **Test-Tweets**
- 98 **Next**
- 98 **Impressum**



12 Themenstrecke Horror



DVD-Inhalt

Vorschau

Hogwarts Legacy
Hollow Knight: Silksong
(nur auf HD-Seite)
Vampire: The Masquerade – Swansong
(nur auf HD-Seite)

Test

Ghostwire: Tokyo
Grand Theft Auto 5 (nur auf HD-Seite)
Kirby und das vergessene Land
Tiny Tina's Wonderlands (nur auf SD-Seite)
Lego Star Wars: Die Skywalker Saga

Special

Lizenzspiele 2022 (nur auf SD-Seite)
Spiele, die euch in andere Welten entführen
(nur auf HD-Seite)
Rettet diese PS3-Perlen, Sony!
(nur auf SD-Seite)

Videos in der Tablet-App

Leser unserer Tablet-Ausgabe finden die Videos auf der Videowall, erreichbar über den Play-Button. Enthalten sind alle Videos der jeweiligen Ausgabe.

DVD auf der Konsole abspielen

Wir verwenden für unsere Videos eine doppelseitige DVD. Auf der Vorderseite findet ihr die GamePro-DVD in Standardauflösung; Sie lässt sich ganz normal über DVD-Player, Blu-ray-Player, PS5, Xbox Series X, PS4 oder Xbox One abspielen. Auf der Rückseite befinden sich die HD-Versionen als AVI-Datei. Ihr könnt sie auf dem PC mittels Media-Player-Apps ansehen.

Achtung: PS5, Xbox Series X, PS4 und Xbox One unterstützen die Wiedergabe der HD-Dateien derzeit nicht.

Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf

www.gamepro.de/gpdvd0622



36 Lego Star Wars: Die Skywalker Saga



44 Tiny Tina's Wonderlands



60 Storys in Spielen



82 Making of Spec Ops: The Line

Aktuell

- 6 News
- 10 Und jetzt ihr
- 11 Darauf warten wir

Magazin

- 8 Kolumne:
Als Tank gegen Depression
- 49 Kolumne:
Tiny Tina's Wonderlands
- 54 Zusammen spielen:
Meine Freundin ist der Fürst
der Finsternis
- 60 **Wie Sauerstoff: Storys in Spielen**
Zentraler Bestandteil oder doch bloß überflüssiges Zierdeckchen? Wir fragen Entwickler, Wissenschaftler und Psychologen, warum Spiele Geschichten brauchen.
- 64 Herausforderung Open World
- 68 Wie man einen guten
Charakter schreibt
- 76 In den Tiefen von Fallout:
Cthulhu ruft
- 79 Elden Ring:
Radahns tragische Story
- 82 **Making of Spec Ops: The Line**
Yagers Antikriegs-Shooter ist nun zehn Jahre alt. Wir sprachen mit seinen Entwicklern und zeichnen den Entstehungsprozess nach.
- 90 Biomutant:
Mein Chicken McNugget
- 94 Heldenpixel: Gilius Thunderhead
- 97 Kais Trash-Corner:
Hard Rock Zombies

Kingdom Hearts 4

Disney und Square machen weiter

Während eines Geburtstagsereignisses hat Square Enix einen neuen Hauptblogger der Kingdom-Hearts-Reihe enthüllt. Kingdom Hearts 4 soll das Spiel heißen, das mit einem ersten, optisch beeindruckenden Trailer angekündigt wurde. Zu Beginn sehen wir Sora, der in einem Apartment aufwacht und von einem Mädchen namens Strelitzia angesprochen wird. Wie sich wenige Momente später herausstellt, befindet sich unser Held in der Welt Quadratum, die wir bereits aus Kingdom Hearts 3 kennen. Im Anschluss erscheint ein riesiges Aschemonster, und Soras erster Kampf beginnt. Hier sind auch erste Gameplay-Szenen zu sehen, die fantastisch aussehen. Am Ende des Trailers sehen wir Donald und Goofy, die sich offenbar auf der Suche nach Sora befinden und sich plötzlich erschrocken in die Arme fallen – stellt sich hier ein neuer Bösewicht vor?



Für Fans dürfte der neue, realistischere Look des Spiels gewöhnungsbedürftig sein.

Disney in Unreal Engine 5

Die Geschichte beschreibt der japanische Entwickler und Publisher als »Lost Master Arc«. Am Ende des Trailers heißt es lediglich »Magic in the Making«. Wann wir mit dem Spiel rechnen können, bleibt offen. Auch ist nicht bekannt, für welche Konsolen das Action-Rollenspiel erscheint. Wie japanische Quellen bestätigen, wurde das Material aus dem ersten Trailer mit der Unreal Engine 4 entwickelt, die weitere Entwicklung soll aufgrund des leichten Wechsels aber wohl mit der UE5 geschehen. Ob neben PS5 und Xbox Series X/S also auch die Last Gen versorgt wird, darf zumindest mit Blick auf die Optik (und die verwendete Unreal Engine 5) stark bezweifelt werden.

Xenoblade Chronicles 3

Switch-Rollenspiel erscheint früher

Dass ein heiß erwartetes Spiel verschoben wird, erleben wir gefühlt jede Woche. Dass aber der Release eines Spiels gleich um mehrere Wochen vorverlegt wird, ringt einem im ersten Moment doch ein unglaubliches Staunen ab. Also staunen wir doch mal: Wie Nintendo bekanntgegeben hat, dürfen wir Xenoblade Chronicles 3 auf der Switch bereits im Sommer spielen. Zunächst für September 2022 angekündigt, erscheint das Spiel jetzt am 29. Juli dieses Jahres.

Wie aus einer Pressemitteilung hervorgeht, bestreitet ihr die Open-World-Scharmützel zusammen mit Noah und sechs weiteren Figuren eurer Party. Jede Figur soll dabei ihre ganz eigene Rolle im Kampf erfüllen. Wie Nintendo ebenfalls bestätigt, könnt ihr eure Party ganz nach Belieben zusammenstellen und auch während des Spiels die Klassen der Kämpfer wechseln. Dazu kommt ein neues Interlink-System: Jeweils zwei Kämpfer, beispielsweise Noah und Mio, können unter bestimmten Voraussetzungen zu einer Spezialform namens Ouroboros fusionieren. Jede dieser mächtigen Formen hat dabei ihr eigenes Moveset, ihr Einsatz soll über Sieg und Niederlage im Kampf entscheiden. Auch eine Special Edition wurde im Zuge des neuen Release-Datums enthüllt. Diese könnt ihr allerdings nur über den My Nintendo Store vorbestellen.



Fans dürfen sich freuen: Xenoblade Chronicles 3 erscheint früher.

Streets of Rage

Verfilmung kommt



Der 16-Bit-Klassiker Streets of Rage soll demnächst über die Kinoleinwand fegen.

Nach dem Erfolg der beiden Sonic-Filme hat Sega offenbar Blut geleckt und will es mit einer weiteren klassischen IP vom Mega Drive an den Kinokassen versuchen. Die Spielereihe, die als Nächstes ihr Leinwanddebüt geben soll, ist keine geringere als Streets of Rage. In dem Beat 'em up, das vor kurzem erst einen (wirklich exzellenten) vierten Teil spendiert bekam, zieht eine Gruppe Cops los, um das Gesetz in die eigenen Hände zu nehmen und ein Verbrechersyndikat zu Fall zu bringen. Das ist natürlich eine komplett andere Marschrichtung als die bunten Comicwelten eines Sonic the Hedgehog, doch man hat sich entsprechende Unterstützung geholt. Für das Drehbuch ist »John Wick«-Erfinder und »Nobody«-Regisseur Derek Kolstad zuständig. Produziert wird der Actionfilm genau wie Sonic von dj2 Entertainment und Escape Artists (»The Equalizer«). Wenn ihr euch übrigens fragt, warum »John Wick«-Regisseur Chad Stahelski nicht mit an Bord ist: Der ist für Sonys neues Studio PlayStation Productions gerade mit der Verfilmung von Ghost of Tsushima beschäftigt.

Horizon: Forbidden West

Online-Ableger geplant?

Mit Horizon: Forbidden West erschien im Februar zwar erst das zweite Spiel der von Guerrilla Games geschaffenen Reihe, doch mit Horizon: Call of the Mountain ist bereits ein VR-Ableger angekündigt. Da verwundert es nicht, dass es schon jetzt Gerüchte zu weiteren Horizon-Spielen gibt. Insgesamt drei sollen laut dem Leaker Oops Leaks in Planung sein. Der wohl naheliegendste Titel ist ein dritter Hauptteil. Ein neues Aloy-Abenteuer wäre nicht überraschend, wohl aber die beiden anderen Titel, die Oops Leaks zufolge in Planung sind. Denn einerseits soll es offenbar einen Online-Ableger geben, der auf Koop setzt und in Richtung Monster Hunter World geht. Das Setting mit der Jagd auf Maschinenwesen würde sich dafür natürlich anbieten.



Die Infos zum dritten Projekt bleiben allerdings äußerst vage. Dazu heißt es, dass es sich um einen »Multiplayer-Shooter« handeln soll, der den Fokus auf E-Sport lege und eine Hero-Mechanik bieten könnte. Während einige Quellen des Leakers behaupten, dass es sich bei diesem Shooter um ein neues Socom-Spiel handle, sagen andere, dass der Shooter im Horizon-Universum angesiedelt sein soll. Die Online-Richtung scheint sehr fraglich, denn Horizon hat sich bislang vor allem als Singleplayer-Spiel etabliert. Ob ein Multiplayer abseits eines Koop-Ablegers wirklich funktionieren würde, darf zumindest angezweifelt werden – auch wenn Sony zukünftig verstärkt in Richtung Service Games gehen will.

Crazy Taxi und Jet Set Radio

Sega bastelt an Fortsetzungen

Wer hätte das nach all den Jahren gedacht? Sega arbeitet Internum zufolge tatsächlich an Fortsetzungen zu Crazy Taxi und Jet Set Radio. Dass es sich dabei nicht um schnell hingeschluderte Handyspielchen handeln dürfte, sollte mit der Einstufung der Projekte durch den japanischen Publisher klar sein: Sega spricht intern offenbar von »Big Budget Reboots«, wie Bloomberg berichtet. Die beiden Spiele sollen die ersten einer »Super Game Initiative« sein, die vor knapp einem Jahr beschlossen wurde. Dabei soll es um Spiele gehen, die Ertrag einbringen und Online-Communitys bilden sollen. Ein wenig wie Fortnite, das sich als Free2Play-Titel zu einem weltweiten Phänomen gemausert hat. Crazy Taxi ist dem Bericht zufolge bereits über ein Jahr in Entwicklung und soll in zwei bis drei Jahren veröffentlicht werden. Bei beiden Projekten handelt es sich um noch nicht offiziell angekündigte Titel, die natürlich zwischenzeitlich still und heimlich abgebrochen werden könnten.

Die Super Game Initiative wird von Shuji Utsumi geführt, der zuvor für PlayStation arbeitete, die Initiative soll vier Titel umfassen. Sega zufolge arbeitet ein europäisches Studio zurzeit außerdem an



einem Ego-Shooter für das Projekt. Für das Super-Game-Projekt arbeitet man zudem eng mit Microsoft zusammen und nutzt deren Azure-Cloud. Das könnte außerdem bedeuten, dass die kommenden Spiele wie Crazy Taxi, Jet Set Radio und der noch unbetitelte Shooter direkt im Xbox Game Pass landen.

Investition

Nintendo kauft ein

Nachdem Nintendo im Februar den langjährigen Partner SRD (Systems Research and Development) schluckte, kauft Big N nun weiter ein. Es handelt sich aber nicht um ein Entwicklerstudio wie bei Sonys oder Microsofts jüngsten Akquisitionen, sondern um Erde. Ja, tatsächlich: Das Stück Land fällt ziemlich groß aus und liegt direkt neben dem Grundstück, auf dem sich das aktuelle japanische Hauptquartier befindet. Was dort gebaut werden soll, wissen wir auch schon. Laut der offiziellen Ankündigung von Nintendo selbst handelt es sich bei dem Stück Land um eine Fläche von 10.028,55 m². Dort soll ein zwölfstöckiges Gebäude entstehen, das auf den schönen Namen »Corporate Headquarters Development Center, Building No. 2« hört. So zumindest der aktuelle Arbeitstitel. Das Projekt steht ganz im Zeichen von R&D, bedeutet also zusätzliche Verstärkung von Forschung und Entwicklung.





FINAL FANTASY 14

Als Tank gegen Depressionen

MMOs sind ein sicherer Ort, um anderen Menschen zu begegnen, und daher ein guter Ort, um Dinge zu tun, die wir ansonsten vielleicht fürchten.



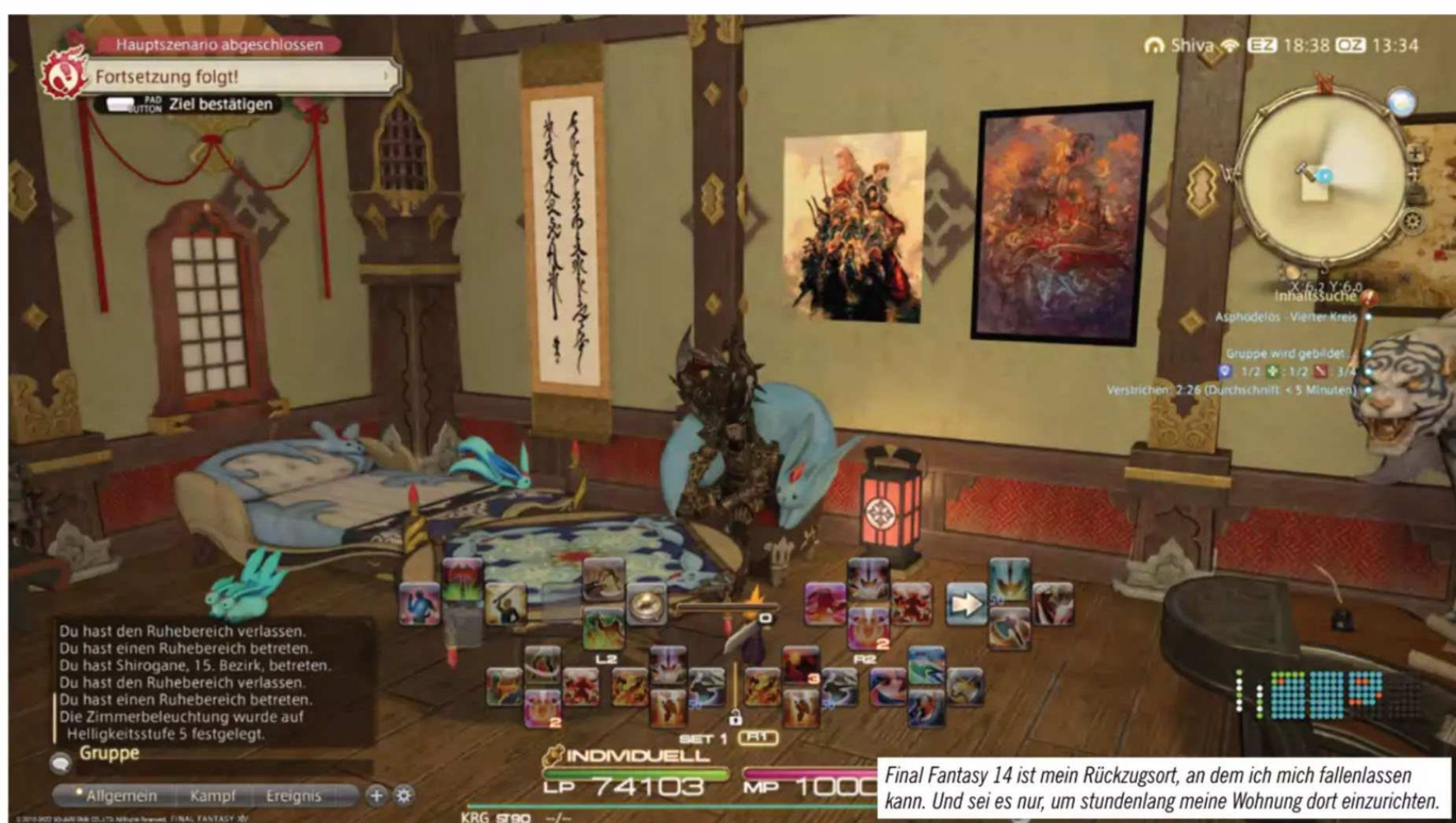
Stephan Zielke

Stephan litt seit seiner Jugend an Depressionen. Erst in einer Therapie lernte er, damit umzugehen. So brachte er den Mut auf, sich als freier Autor zu bewerben. Er setzt nun die erlernten Techniken ein, um nicht in alte Muster zurückzufallen. Videospiele sowie die Unterstützung seiner Frau und Kollegen sind dabei wichtig.

Wir wachsen an unseren Fehlern. Das ist nicht nur ein inspirierendes Sprichwort, sondern auch die Grundlage der klassischen Heldenreise und allgemein eine gute Grundeinstellung dem Leben gegenüber. Aber was passiert, wenn wir uns so fühlen, als würden wir durch jeden Fehler ein wenig kleiner werden? Für mich sind Fehler jeder Art ein Albtraum. Dagegen anzukommen braucht einen täglichen Kampf, um sich langsam mental abzuheften. Diesen führe ich mittlerweile nicht nur im echten Leben, sondern auch in der virtuellen Welt von Final Fantasy 14, in der ich in kontrollierter Umgebung meine Grenzen austesten kann.

Was ist das Schlimmste, was passieren kann? Alles!

Schon als Kind war ich immer übervorsichtig. Fehler frustrierten mich sehr stark, machten mich übermäßig traurig oder mitunter sogar wütend. Etwa in der Schule: Meldete ich mich zum Beispiel in der Klasse und gab eine falsche Antwort, nagte das noch Wochen später an mir, und ich meldete mich in dem jeweiligen Fach nie wieder freiwillig. Diese Frustration wurde über die Jahre hinweg immer stärker und entwickelte sich schließlich zu massiven Selbstzweifeln. Ich bekam richtige Angst davor, Fehler zu machen. In meinem Kopf begannen selbst kleinste Missgeschicke weiter zu eskalieren und zu Horrorszenarien heranzuwachsen. Jede Klausur an der Uni verursachte bei mir Magenkrämpfe, weil ich glaubte durchzufallen, von der Uni zu fliegen, meine Eltern zu enttäuschen, enterbt zu werden und von allen verlassen bald unter einer Brücke zu liegen. Mein Hirn durchlief jede Möglichkeit, wie etwas auch nur ansatzweise schiefgehen könnte, und stellte am Ende die Frage: Warum nicht alles gleichzeitig? Alles unterhalb von Perfektion wurde geradezu unerträglich. Ich war niemals gut genug.



Final Fantasy 14 ist mein Rückzugsort, an dem ich mich fallenlassen kann. Und sei es nur, um stundenlang meine Wohnung dort einzurichten.



Bin ich der Fehler?

Nach meiner Zeit an der Uni zog ich mich immer weiter zurück, da ich das Gefühl hatte, dass andere Menschen mich irgendwie wegen meiner Unzulänglichkeiten verurteilten. Ich versuchte kaum noch etwas Neues, denn wer nichts tut, begeht auch keine Fehler. Gitarre lernen? Jede falsche Note und jeder verunglückte Griff schmerzten fast schon physisch. Ins Fitnessstudio gehen? Mein Gedanke: Dort lachen sie mich bestimmt aus, wenn ich Übungen falsch mache. Mich um meinen Traumjob bewerben? Die nehmen mich sowieso nicht oder werfen mich direkt raus, wenn ich den ersten Fehler mache.

Depressive Phasen wurden zahlreicher und länger, sodass ich kaum noch das Haus verließ. Langsam bekam ich das Gefühl, dass mit mir etwas nicht stimmt. Bin ich vielleicht der Fehler? Irgendwann drifteten die Gedanken ins Suizidäre ab, sodass ich mir vor ein paar Jahren professionelle Hilfe suchte. Eine wahre Erleichterung. In der Therapie lernte ich viele Techniken, um meine Gedanken weniger auf Fehler zu konzentrieren. Ein Rat, den ich erhielt, führte mich über Umwege zu Final Fantasy 14.

MMOs als sicherer Ort

Videospiele hatten schon seit meiner Kindheit eine beruhigende Wirkung auf mich. Fehler in Spielen sind nicht permanent und lassen sich jederzeit irgendwie beheben. MMOs mochte ich immer besonders gern. Sie sind eine gute Möglichkeit, soziale Kontakte zu pflegen, selbst wenn man ungern das Haus verlässt. In Menschenansammlungen fühle ich mich im echten Leben bis heute nicht wohl, in Spielen stören sie mich allerdings nicht.

Zwei Ratschläge, die ich gegen Depressionen erhielt, waren, sich auf kleine Siege zu fokussieren und täglich kontrolliert herauszufordern. Doch gerade Zweiteres fiel mir schwer. Kontrollierte Herausforderungen im Alltag sind nur schwierig zu bewerkstelligen. Besonders in den vergangenen zwei Corona-Jahren, in denen ich noch seltener das Haus verlassen konnte als zuvor. Daher kam mir die Idee, diese Herausforderung an einem Ort zu suchen, an dem ich mich wohlfühle: in der Welt von Final

Fantasy 14. Dort hatte ich schon viele Jobs auf maximale Stufe gebracht. Worum ich jedoch immer einen Bogen gemacht hatte, waren die Tank-Jobs. Eine Rolle, bei der ein Fehler sofort die gesamte Gruppe wipen kann. Direkt zwei meiner Urängste auf einmal: versagen und andere Menschen enttäuschen. Ein Albtraum. Aber an einem Ort, an dem ich mich wohlfühle – und genau das macht den Unterschied aus.

Tanking anxiety

Als Tank steht man an der vordersten Linie und schützt seine Mitstreiter vor den Gegnern. Das heißt in MMOs häufig, dass die Gruppe sich auf einen verlässt. Es ist ein unausgesprochenes Gesetz, dass Tanks wissen, wo es langgeht, die Bosse auswendig kennen und schnell reagieren, wenn etwas schiefgeht. Durch diesen Druck sind Tanks oft die unbeliebteste Rolle in MMOs. Viele Spieler fürchten die Verantwortung, dass jeder Fehler für die Gruppe sofort ersichtlich ist, was häufig als tanking anxiety bezeichnet wird. Für mich ist es jedoch perfekt, um mich täglich etwas mehr abzu härten. Anfangs stand ich Todesängste aus bei dem, was man in FF14 den Wall-to-Wall-Pull (kurz W2W) nennt: Ich ziehe alle Gegner zusammen, bis ich eine Wand/Tür/Barriere erreiche, die sich erst öffnet, wenn alle tot sind, und muss geschickt Defensivfähigkeiten rotieren – oder mein Charakter ist hinüber.

Die ersten Male, als ich bei diesen Manövern gestorben bin, wollte ich mich am liebsten ausloggen, das Spiel deinstallieren und mich im Bett verkriechen. Doch besonders neuen Tanks gegenüber ist man in der Community immer sehr freundlich gesinnt, gerade weil es nicht viele gibt, die den Job überhaupt machen wollen. Dieses positive Feedback meiner Mitspieler ermöglichte mir erst die Grenzen meiner Versagensängste auszureizen, ohne darunter zusammenzubrechen. Mittlerweile feiere ich jeden fehlerfreien W2W-Pull als einen kleinen Sieg. Habe ich einen schlechten Tag, weil ich vielleicht einen Fehler auf der Arbeit gemacht und nun das Gefühl habe, dass alles um mich herum zusammenbricht, dann springe ich in ein paar Dungeons. Dort ziehe ich mich mit jedem einzelnen erfolgreichen Pull, besiegt Boss, einem gut gesetzten Cooldown und jeder Auszeichnung als wertvollster Spieler aus meinem dunklen Loch. Sogar an Extremes und Savages traue ich mich seit kurzem heran. Das sind schwerere Versionen von normalen Kämpfen im Spiel, bei denen das Potenzial zu scheitern oder Fehler zu machen natürlich noch viel größer ist.

Kleine Schritte sind besser als stehenbleiben

Für den ein oder anderen mag es bestimmt ein wenig lächerlich klingen, aus dem Tanken in einem MMO eine große Sache zu machen. Denn am Ende des Tages ist tanken nicht einmal so schwer. Aber der Kampf gegen Angst, Depressionen und Selbstzweifel ist sehr anstrengend. Auch nach einer erfolgreichen Therapie sind sie nie ganz verschwunden. Es sind manchmal banale Dinge, die einen durch den Tag bringen, und viele kleine Zahnrädchen müssen ineinandergreifen, um nicht in alte Muster zurückzufallen. So schwappt das Selbstbewusstsein aus dem Spiel mittlerweile auch in mein reales Leben über. Wenn ich mal wieder einen Rückschlag erleide, denke ich hin und wieder an Final Fantasy 14. An irgendeinen Boss, der auf mich einprügelt hat und der mich nicht brechen konnte, obwohl ich zuvor durch viele Fehler an ihm gescheitert bin. Dann finde ich genug Kraft, mich nicht den ganzen Tag im Bett zu verstecken. Und das allein ist manchmal der größte Sieg. <>

Und jetzt ihr...



post@gamepro.de



www GamePro.de



facebook.com/GamePro.de



@GamePro_de



Elden Ring



Also ich habe aktuell 85 Stunden hinter mir und muss sagen: Was für ein geiles Spiel! Ich bin totaler Neuling in Sachen From Software und Dark Souls. Ich habe das Spiel wegen des Frustfaktors sogar schlechtgeredet und habe es mir dennoch gekauft, trotz der Warnung im Test. Ich bereue es kein Stück. Ich bin nur einmal an meine Grenzen gekommen bisher, und das war bei Radahn. Ganze fünf Stunden habe ich gebraucht! Ich war so dermaßen gefrustet, habe es aber dennoch geschafft. Ich bedanke mich bei GamePro für diesen grandiosen Test. Ohne den ausführlichen Test inklusive Warnung hätte ich es mir nie gekauft. Aber ihr habt mir den Mund einfach wässrig gemacht dadurch. Vielen, vielen Dank dafür.

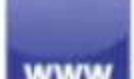
history1985



Um ehrlich zu sein, kann ich für meinen Teil die Wertung und den Test nach den ersten Tagen nicht nachvollziehen. Elden Ring ist nicht per se schlecht, aber ich habe so viele Kritikpunkte, dass ich die Fachpresse einfach mal wieder nicht verstehen kann. Ich finde, das Genre profitiert null von der offenen Welt (zumal diese auf mich langweilig und generisch wirkt). Die Steuerung ist einfach schon überladen und teils friemelig, die Technik angestaubt. Die Kämpfe, also das Kernelement, fühlen sich im Vergleich zu etwa Sekiro einfach nach einem Rückschritt an. Das NPC-Design ist wie zu erwartenden grottig (was in dem Genre halt schon immer so war für mich, aber ich hatte Hoffnung bei ER). Alles in allem lande ich bisher wohlwollend bei einer niedrigen 80er-Wertung, wenn ich nach GamePro-Kriterien selbst bewerten würde.

BloodyHoernchen

Gran Turismo 7



Tja, was soll ich sagen? Jetzt bin ich fast durch mit der Einzelspielerkampagne und habe noch nicht mal ein Zehntel Credits für einen sehr teuren Luxuswagen auf dem Konto. Dafür werden nach den Patches die Credits für wiederholbare Rennen mehr als halbiert, und ich soll entweder hunderte Male die gleichen Rennen fahren oder doch bitte 190 Euro investieren? Das darf meiner

Meinung nach in einem Vollpreisspiel einfach nicht sein! In der ersten Euphorie hätte ich eine 84-Punkte-Wertung gegeben. Bis zur Entfernung der Mikrotransaktionen ist das Spiel für mich aber nun weniger als 80 Punkte wert. Eher ein »Befriedigend«, um es in Schulnoten auszudrücken. Da ich fast die gesamte PS4-Ära nur im Microsoft- und Nintendo-Universum unterwegs war und hier auch noch ein GT Sport – kaum angespielt – steht ... sollte ich lieber GT Sport weiterspielen? Wahrscheinlich die bessere Option. Jedenfalls habe ich das ebenfalls nur angespielte Drive Club wieder in den Disc-Schacht geschoben. Zwar ist die Grafik etwas angestaubt, beziehungsweise die Framerate ist nicht immer stabil, aber es gibt reichlich Autos für gewonnen Rennen.

Alexkannsingen



Hm, seit Release ist etwas Zeit vergangen, hier mal meine Gedanken dazu. 88? NOPE, und das fett. Warum? Das Spiel ist erst mit Lenkrad richtig spaßig spielbar, der DualSense (fühlt sich eher gimmicky an) bringt irgendwie überhaupt kein Gefühl rüber, außer HD-Rumble. Der Karrieremodus ist ein schlechter Scherz. Viel zu kurz, viel zu unübersichtlich. Es ist wahnsinnig grindig. Ja ja, ich weiß ... Simulation und so. Aber andere Simulationen machen den Grind wesentlich besser. So geil der Autosound und die Detailverliebtheit auch sind, für mich ist GT 7 eine ziemliche Enttäuschung und wirkt wie GT Sport mit provisorisch angeflanschem Karrieremodus.

Apryllion

Grand Theft Auto 5



Warum muss ein Spiel auf seiner laufenden Hardware ein Technik-Update bekommen? Ich find das total überflüssig. Ja, es gab die Update-Konsolen. Na und? Selbst auf den neuen Konsolen benötigt ein Spiel kein Tech-Upgrade. Schön, wenn eines kommt. Aber nötig? Nö! Für mich klingt es so, als würdet ihr dieses Remaster gutheißen und für nötig befinden. Ja, es ist nett, dass es gekommen ist, aber für das, was es bietet, finde ich den Preis schon echt zu hoch. Genau wie bei Skyrim. Gratis wäre nett. Aber selbst für die kurzzeitig aufgerufenen zehn Euro ist der Unterschied zu gering. Ähnlich wie bei Uncharted. Okay, da bekommt man Lost Legacy dazu. Aber viel Mühe wird sich in letzter Zeit nicht mehr gegeben. Was aber auch daran liegt, dass die Spiele in der Grundversion schon ziemlich geil sind. Zumindest wenn man bei GTA 5 von der PS4-Fassung ausgeht. Das Ding schafft nicht mal 4K und 60 FPS. Das ist peinlich für die PS5 bei einem Spiel von der PS3. Ich vermisse einfach die alte Zeit, als es sehr viel mehr Spiele von Rockstar gab. Bully, Manh***, State of ******, The War***** oder Smuggler's Run. Alles Spiele, die schon ewig nichts mehr von sich haben hören lassen. Stattdessen kriegen wir mal wieder GTA 5 oder eine total hingerotzte Trilogie. GTA 6 lässt ewig auf sich warten, und es gibt auch leider kein kleines Team, das sich mal um eine Fortsetzung eben genannter Reihe kümmern würde.

SilencerOne



Darauf warten wir ...



Saints Row ACTION

PS5, XBX, PS4, One • Deep Silver • 23.8.2022

... weil wir gespannt sind, ob der komplett neue Hipster-Ansatz funktionieren wird, und immerhin das ursprüngliche Entwicklerstudio federführend ist.



Gotham Knights ACTION

PS5, XBX, PS4, One • WB Montreal • 25.10.2022

... weil der Teamplay-Ansatz über dem Arkham-Gerüst äußerst vielversprechend ist und wir von der Bat-Family nie genug kriegen.



Black Myth: Wukong ACTION

PS5, XBX, PS4, One • Game Science • 2023

... weil das Spiel um den Affenkönig jetzt schon so lange als Grafikwunder durch das Internet geistert, dass wir endlich sehen wollen, was dahintersteckt.

SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PLATTFORM	TERMIN
Alan Wake 2	Action-Adventure	Remedy	PS5, XBX	2023
Bayonetta 3	Action	Platinum Games	Switch	2022
Dead Space	Action	EA Motive	PS5, XBX	2023
Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	PS5, XBX, PS4, One	2023
Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	PS5, XBX, PS4, One	2022
Forspoken	Action-Adventure	Square Enix	PS5	11.10.2022
God of War: Ragnarök	Action-Adventure	Sony Santa Monica	PS5	2022
Grand Theft Auto 6	Action	Rockstar North	PS5, XBX	unbekannt
Indiana Jones	Action	Machinegames	PS5, XBX	2023
Marvel's Spider-Man 2	Action	Insomniac Games	PS5	2023
Marvel's Wolverine	Action	Insomniac Games	PS5	unbekannt
Mass Effect 4	Rollenspiel	Bioware	PS5, XBX, PS4, One	2023
Metroid Prime 4	Action-Adventure	Retro Studios	Switch	2022
Pokémon Karmesin/Purpur	Rollenspiel	Game Freak	Switch	2022
Senua's Saga: Hellblade 2	Action-Adventure	Ninja Theory	XBX	2022
Starfield	Rollenspiel	Bethesda	XBX	11.11.2022
Star Wars: Jedi – Fallen Order 2	Action-Adventure	Respawn	PS5, XBX	unbekannt
Knights of the Old Republic Remake	Rollenspiel	Aspyr	PS5	2023
<small>UPDATE</small> The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nintendo	Switch	2023
The Witcher: A New Saga	Rollenspiel	CD Projekt Red	PS5, XBX	unbekannt
Wonder Woman	Action	Monolith	PS5, XBX	unbekannt


HORROR

SPECIAL

Was gibt es Schöneres, als sich gepflegt zu gruseln und dabei auch noch lauthals zu lachen? Wir haben auf den folgenden Seiten ein blutig-makabres Horrorpaket geschnürt – den passenden Einband aus Menschenhaut müsst ihr euch aber dazudenken.

 13 Horror und Humor

 22 The Quarry

 18 The House of the Dead: Remake

 24 Ghostbusters

 20 Evil Dead: The Game

 26 Horror-Ausblick



Dem TOD ins Gesicht lachen

Horrorspiele wollen uns das Fürchten lehren und erinnern uns dabei oft an Ängste aus unserem echten Leben – allem voran unsere eigene Sterblichkeit. Starker Tobak, bei dem es befreiend sein kann, herzhaft darüber zu lachen.

Von Michael Cherdchupan

Eriko steht in einem sonderbaren Freizeitpark. Er wirkt nicht so hübsch bunt wie Disneyland, sondern alles sieht aus wie bei einer Geisterbahn. Jede Attraktion ist vollgestopft mit tödlichen Fallen, und Eriko muss all ihre Sinne einsetzen, um nicht hineinzutappen. Trotzdem lässt sie sich nicht aufhalten, denn ihre Freunde sind im Park verschollen, und sie setzt alles daran, sie zu finden. Die Fallen sind aber nicht das größte Problem, sondern ein Kindheitstrauma: Ihr Vater war Designer von Freizeitparks und hat an seiner damals noch sechsjährigen Tochter Attraktionen auf ihren Schreckfaktor getestet. Als Erikos Mutter das herausfand, reichte sie sofort die Scheidung ein, doch das hat das Mädchen selbstverständlich für den Rest des Lebens geprägt. In einen solchen Park zurückzukehren, kostet Eriko Überwindung. Es ist, als würde sie sich ihren eigenen Ängsten stellen. Bei genauerem Hinsehen wird aber klar, wie albern die Attraktionen eigentlich sind. Viele Monster sind Klischeefiguren, die man mit schlechten Halloween-Kostümen verwechseln könnte. Und irgendwann begegnet man sogar einem Torten-

monster, das Blut und Zombie-Köpfe als Verzierung trägt. Willkommen bei Illbleed (2001, Crazy Games), einem der absurdesten Spiele zum Ende der Dreamcast-Ära. Es ist bis heute eines der besten Beispiele für eine Kombination aus Horror und Humor in Spielen, das irgendwo zwischen Albtraum und Absurdistan liegt.

Humor kann viele Kostüme tragen

Horror-Comedy ist ein fest etabliertes Genre. In seine Kerbe schlagen neben Illbleed zum Beispiel das Zombie-Schlachtfest Dead Rising 4 (2017, Capcom Vancouver), die Reise durch die Hölle in Shadows of the Damned oder die Spieleumsetzungen zu den dämonischen »Evil Dead«-Filmen. Humorvolle Elemente gibt es aber auch im ernstesten Survival-Horror. Selbst die Resident-Evil-Ableger, die weniger auf Action als auf

Grusel setzen, streuen manchmal etwas Situationskomik oder skurrile Charaktere ein. Die naiven Reaktionen des Hauptcharakters Ethan aus Resident Evil: Village (2021, Capcom) zum Beispiel grenzen an Selbstparodie. Oder es gibt versteckte Bonus-Enden, wie zum Beispiel in den ersten Silent-Hill-Spielen (ab 1999, Konami). Darin wird Hauptcharakter Harry etwa von Aliens in einer fliegenden Untertasse entführt. Oder James entdeckt in der Fortsetzung, dass ein süßer Shiba-Inu-Hund für alle unheimlichen Ereignisse in der Stadt verantwortlich ist.

In vielen Fällen ist Humor in Form von Easter Eggs in Spielen eingefügt, die den düsteren Ton des Hauptspiels zumindest beim ersten Spieldurchlauf nicht beeinflussen. Die Horrorerfahrung bleibt also zunächst unangetastet, was besonders bei atmosphärisch sehr dichten Spielen mit ver-

Frank West aus Dead Rising 4 macht es vor: Wenn die Welt ohnehin schon im Arsch ist, kann man seine Situation wenigstens noch mit Humor nehmen.



Als einer der letzten Dreamcast-Titel kam Illbleed nie offiziell in Europa heraus. Über die Jahre hat sich um das verrückte Spiel aber eine Fan-Gemeinde aufgebaut.

störenden Inhalten sinnvoll erscheint. Die lustigen Endsequenzen in Silent Hill lassen sich erst nach dem ersten Spieldurchlauf erreichen. Das gilt auch für neue, völlig bescheuerte Kostüme. Heather aus Silent Hill 3 (2003, Konami) darf sich als Magical Girl verkleiden oder ein Laserschwert tragen. Auch die Damen aus Haunting Ground (2005, Capcom) und der Project-Zero-Serie (ab 2001, Tecmo) bekommen Kostüme in ihre Garderobe, die aus einem Faschingsverleih stammen könnten: Sie können sich als Frosch, Cowgirl oder sogar als Nintendo-Charaktere verkleiden. Frank West lacht darüber nur, denn in Dead Rising 4 hat er allen etwas voraus: Er kann von Anfang an auf die absurdesten Waffen und beklopptesten Kostüme zurückgreifen. Über 90 Outfits gibt es im Spiel, und keines davon nimmt sich ernst. Ob als Wrestler, Höhlenmensch oder als Grizzlybär: Frank ist sich für keinen Schabernack zu schade.

Horror hat viele Fratzen

Auch wenn die Zombie-Massen besonders bei Nacht mit ihren roten, leuchtenden Augen etwas Furchteinflößendes haben, ver-

steht sich Dead Rising 4 unmissverständlich als Satire auf das Subgenre rund um die untoten Plagegeister. Angesichts der Blutfontänen muss man sich aber schon fragen: Humor und Horror – wie passt das eigentlich zusammen? »Horror« ist Lateinisch und bedeutet Schrecken, Schaudern, Grausen oder Erschauern. Wenn sich ein Spiel dieses Label auferlegt, möchte es Angst einjagen. Also zeigt es viele verstörende Bilder, etwa solche, die Urängste in uns wecken. Manchmal reichen hier schon Andeutungen wie unheimliche Geräusche in einem Wald. Der Indie-Titel Kholat zum Beispiel lässt in einer Szene schemenhafte Gestalten um uns herumschleichen, die sich sofort aus dem Sichtfeld bewegen, wenn wir uns zu ihnen drehen. Unsere Fantasie erledigt den



Das Design der Monster aus Illbleed trifft die goldene Mitte zwischen Albernheit und absolutem »Nightmare Fuel«. In Bewegung sieht das Ding richtig eklig aus!

Rest und kramt Erinnerungen an unheimliche Nächte unserer Kindheit hervor, in denen wir uns etwa vor dem geöffneten Spalt im Schrank gefürchtet haben.

Wer sich nicht mehr erinnern kann, empfindet vielleicht mehr Angst vor Darstellungen grauenhafter Tode. Von denen gibt es vor allem in westlichen Horrorspielen reichlich. Die Bildschirmtode von Isaac Clark, dem Protagonisten von Dead Space (2008, Visceral Games), zählen zum Beispiel zu den blutigsten, die das Survival-Horror-Umfeld zu bieten hat. Isaac wird geköpft, aufgespießt, zerquetscht und zerrissen. Sein Ableben erinnert uns unterbewusst daran, dass wir selbst einen verletzbaren Körper haben, dem sogar einfache Haushaltsgeräte Schaden zufügen könnten. Kein einziges Spiel aus der Dead-Space-Serie hat auch nur den leisesten Anflug von Humor. Daher fühlt man sich nach der exzessiven Gewalt entweder abgestumpft, oder man spürt bei jedem Herzschlag, wie das Blut durch die Adern gepumpt wird.

Wie Angst unser Leben beeinflusst

Es ist unangenehm, aber sprechen wir noch einen Augenblick über Angst. Wir nehmen



Die Dead-Space-Serie ist durchgehend frei von Humor, hochgradig brutal und durchzogen von Nihilismus. Das ist reizvoll, kann aber auch sehr anstrengend sein.



Nein, Dead Rising 4 nimmt sich überhaupt nicht ernst. Trotzdem sind die Zombies überraschend furchteinflößend, wenn man doch einmal von ihnen überrannt wird.

sie nicht immer bewusst wahr, aber sie ist allgegenwärtig und bestimmt unser Verhalten und Denken. Sie ist allerdings kein Zeichen von Schwäche, sondern ein Resultat aus Wahrnehmungsfähigkeit und Klugheit. Sehr ängstliche Personen haben oft eine sehr große Vorstellungskraft und sind sich der Risiken ihrer Taten oder ihrer Umgebung bewusst. Angst bringt uns dazu, vor dem Überqueren der Straße in beide Richtungen zu schauen. Sie lässt uns das Mindesthaltbarkeitsdatum von Lebensmitteln kontrollieren. Durch sie putzen wir unsere Zähne gründlicher, kalkulieren das Monatsbudget sorgfältiger oder schreiben unserer Partnerin oder unserem Partner eine Nachricht, wenn sie oder er spät abends nicht nach Hause kommt. In alltäglichen Situationen geht es nicht immer um dramatische Dinge, um die oder wegen denen wir Angst haben, aber die Furcht vor Konsequenzen ist eine gute Erinnerung für uns. Wenn es aber um



Resident Evil: Village hat zwar einen ernsten Grundtenor, aber viele Situationen versprühen subtilen Humor. Wenn Ethan zum Beispiel eine Hand verliert, muss man gleich an »Evil Dead« denken.

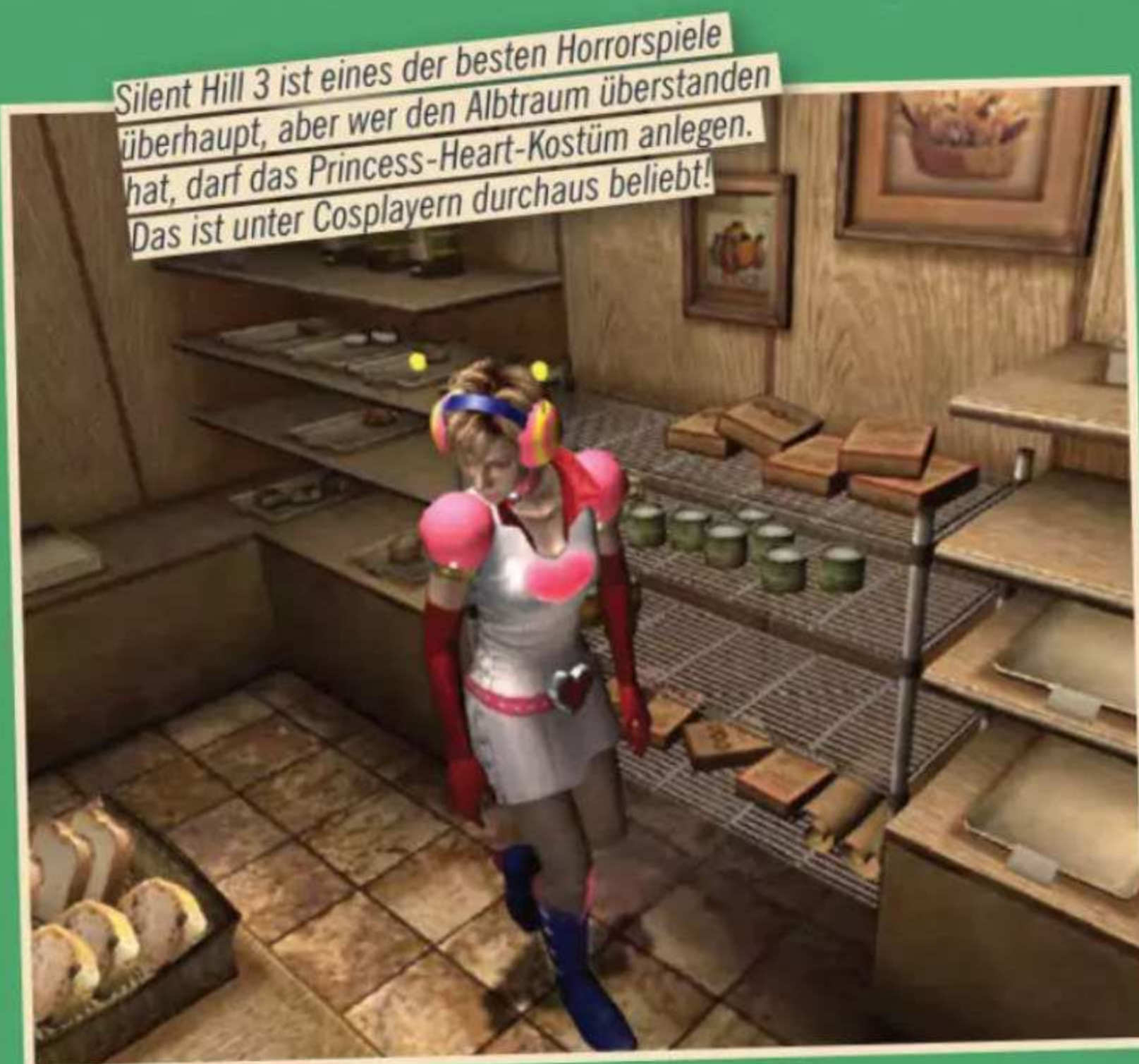
unsere Urängste oder Phobien geht, kann Angst auch eine irrationale Form annehmen. Dann kann schon das Geräusch einer sich öffnenden Wohnungstür für Panik sorgen, wenn eigentlich alle zu Hause sind. Angst um unsere eigene Sicherheit oder die unserer Mitmenschen ist ein treibender Faktor für Horrorspiele. Diese lassen innerhalb ihrer Regeln ein Versagen zu, haben einen Fail State, in dem einer oder mehrere Charaktere sterben. Eine Erinnerung an unsere eigene Sterblichkeit, könnte man sagen.

An dieser Stelle kommt Humor wortwörtlich ins Spiel. Wäre es nicht schön, diese nihilistischen Abgründe mit einem Lacher überwinden zu können? Dem Tod einmal richtig ins Gesicht zu lachen? Oder dieser dunklen Gestalt, die uns als Kind durch den Türspalt des Schrankes beobachtet hat? Horrorkomödien in Form von Filmen geben uns seit jeher Gelegenheit dazu. Eine Filmfigur lacht schon seit den 80er-Jahren dem Wahnsinn ins Gesicht: Ash Williams, gespielt

von B-Movie-Legende Bruce Campbell, wird in der Filmreihe »Evil Dead« von Dämonen geplagt. Sie bringen ihn unter anderem dazu, seine Freundin zu köpfen und seine Hand abzusägen, während sie hämisch über ihn herziehen. Irgendwann ist aber der Punkt erreicht, an dem Ash zurücklacht: Seht her! Ihr könnt mich nicht brechen! Ich lache über euch! Und selbst wenn Ash in den nächsten Jahren in der fortführenden Streaming-Serie noch viele weitere Rückschläge einstecken muss, schafft er es mit Humor, seinen Verstand zu bewahren.

Juxtaposition und Katharsis

Horror und Komödie sind sich eigentlich recht ähnlich. Beide rufen in ihrer Evokation gewisse ursprüngliche Gefühle hervor und sorgen dann für eine Katharsis. Man spricht bei so einer Nachbarschaft von einer sogenannten Juxtaposition, also wenn zwei Dinge zwar eng beieinander liegen, aber trotzdem klar voneinander zu unterscheiden sind. Der Begriff »Komödie« bezeichnet ein Drama, das aber nicht vollends ernst, sondern mit erheiternden Tönen vorgetragen



Silent Hill 3 ist eines der besten Horrorspiele überhaupt, aber wer den Albtraum überstanden hat, darf das Princess-Heart-Kostüm anlegen. Das ist unter Cosplayern durchaus beliebt!

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse (2021, Aspyr Media)

Ursprünglich auf der originalen Xbox erschienen, hat die Zombie-Parodie rund um den untoten Stubbs im Jahre 2021 eine Neuauflage erhalten. Der Witz daran: Ihr seid der Zombie! Ein ziemlich sympathischer dazu. Denn obwohl Stubbs mit halb geöffnetem Torso genüsslich Gehirne verpeist oder Menschen mit seinen giftigen Fürzen einnebelt, sind diese eine ganze Spur dümmere als die Untoten. Das Spiel parodiert ein retrofuturistisches Amerika im Stil der 50er-Jahre, wo Arroganz und Gier überhaupt erst dazu geführt haben, dass Stubbs gestorben ist.



Lollipop Chainsaw (2012)

Neben Dead Rising 4 und Stubbs ist Lollipop Chainsaw vielleicht die ultimative Zombie-Parodie! Die Zusammenarbeit der beiden Enfants terribles Goichi Suda (Killer7, No More Heroes) und Filmregisseur James Gunn (»Guardians of the Galaxy«, »Slither«) ist ein irrwitziger Trip voll umherwirbelnder Eingeweide, platzender Köpfe und ... Konfetti! Yup, alles in dem Spiel ist aberwitzig bunt und spiegelt die Weltsicht von Protagonistin Juliet wieder. Selbst als die Welt zugrunde geht und von ihrem Freund nur noch der (durch Magie noch lebendige) Kopf übrig bleibt, versucht sie, sich ihre Lebensfreude zu erhalten.



The Devil Inside (2000, Gamesquad)

Hubert Chardot, der für seine Arbeit an der Alone-in-the-Dark-Serie bekannt ist, hat sich für The Devil Inside ein Szenario ausgedacht, das bis heute in Spielen ziemlich unverbraucht ist: eine Reality-Show. Als Dave beziehungsweise sein dämonisches Alter Ego Deva erforschen wir unheimliche Umgebungen voller Zombies, während ein Kameramann die ganze Zeit filmt. Sein Bild wird zu einem Live-Studio übertragen, wo ein Kommentator besonders blutige Szenen kommentiert, die zudem die Zuschauerzahlen in die Höhe schießen lassen. Für die Quote wird hier alles getan! Die Mediensatire von The Devil Inside ist unübersehbar, im Gegensatz zum Spiel selbst, das leider recht unbekannt ist.



wird. Oft werden dabei die menschlichen Schwächen der Protagonisten oder die Situationen um sie herum übertrieben. Diese beruhen aber auf realen Problemen, weswegen in vielen Komödien auch eine Kritik an Gesellschaft, Politik oder anderen Aspekten unseres Lebens steckt. Angst kann eines dieser Probleme sein, und es hat eine heilende Wirkung, über sie zu lachen.

Im Fall von Ash geschieht ein gewisser Wandel: Zunächst lachen wir über ihn, weil viel Slapstick seine Unbeholfenheit illustriert.

Es ist zum Beispiel ein absurdes Bild, wenn eine gigantische Blutfontäne aus einem Loch der Hauswand mitten in sein Gesicht schießt. In dieser Absurdität steckt trotzdem im Kern Horror verborgen, schließlich geht es immer noch um Leben und Tod. Irgendwann kommt allerdings der Punkt, wenn die Verluste und Schmerzen von Ash so groß werden, dass wir Mitleid empfinden. Wenn alle seine Freunde gestorben sind, lachen wir mit Ash statt über ihn. Er führt seine Lage schließlich triumphierend ad absurdum, indem er die Dämonen

auf ebenso abstruse Weise tötet, wie sie es mit seinen Freunden getan haben. Wenn Dämonenköpfe durch Ashs Schrotflinte zerplatzen, während er einen coolen One-Liner von sich gibt – ja, das ist nach all der Pein eine Erleichterung. Eine Katharsis, die wir mitfühlen können.

Lachen bedeutet, Mut zu haben

Diese Befreiung durch Humor ist wichtig, denn wir können ihn einsetzen, um unsere Ängste zu relativieren. Lachen zeugt von Mut

Deadly Premonition (2010, Access Games)

Deadly Premonition von Hidetaka »Sweery« Suehiro ist stark von David Lynchs surrealistischer TV-Serie »Twin Peaks« inspiriert. Und das merkt man zu jeder Sekunde! Die Kriminalgeschichte rund um den FBI-Agenten York, der als verwöhnter Stadtmensch auf die eigensinnige Mentalität der Landbevölkerung trifft, pendelt ständig zwischen blutigen Horrorszenen und absurdem Klamauk. Letzterer streift ab und zu den Dadaismus, zu dem auch die technisch völlig inkonsistente Präsentation gehört. Doch dieses Spiel hat Charme, Herz und steckt voller Mysterien, ebenso wie seine Switch-exklusive Fortsetzung aus dem Jahre 2020.



Gregory Horror Show (2003, Capcom)

Cartoons sind für manche Kreativschaffende eine Tarnung, um Themen für Erwachsene zu verarbeiten. Ein Beispiel ist Gregory Horror Show, das mit seinen blockigen und bunten Charakteren ziemlich niedlich und witzig aussieht, aber eigentlich eine Geschichte über Mord und Realitätsflucht erzählt. Unsere Aufgabe ist es, in einem Hotel alle Gäste zu beschatten und von ihnen Flaschen zu stehlen, in denen gestohlene Seelen gefangen sind. Wenn man sich an sie heranschleicht, aber dann entdeckt und gejagt wird, stellt man fest: Das Spiel ist viel gruseliger, als es aussieht!



oder zumindest dem Streben danach. Mut ist das, was die Angst nicht ertragen kann. Mut hilft uns dabei, die Themen, die uns verunsichern, nicht zu verdrängen, sondern uns mit ihnen auseinanderzusetzen. Besonders wenn es um das Sterben oder psychologische Hürden geht, kann etwas Lachen, etwas Mut den Schritt in eine gesündere Sichtweise bedeuten. Gegenüber Filmen haben Spiele den Vorteil, dass wir selbst als Akteure in der Fiktion agieren. Wir sind dann Ash oder einer seiner Freunde, die mit Humor gegen das

Böse kämpfen. Ebenso fühlt es sich gut an, in einem albernen Samus-Kostüm in Project Zero 5 (2015, Tecmo) gegen Geister anzutreten. Es ist fast so, als würde man ihnen den Mittelfinger zeigen. Im Remake zu Resident Evil 2 (2019, Capcom) können wir sogar siegreich als Tofu-Block durch die Zombie-Apokalypse schreiten. Solche bizarren Situationen dekonstruieren zudem das Horrorspiel als solches: als Spiel. Als wollten die Entwickler sagen: »Ja, wir wollten dir Angst einjagen, aber nimm es am Ende nicht so

ernst.« Viele Horrorspiele sind in der Lage, uns dabei zu helfen, etwas über uns selbst zu lernen. Die Auseinandersetzung mit Belastungsgrenzen, Phobien oder Urängsten sind eine wesentliche dramaturgische Komponente. Das ist schwerer Stoff, und Humor – so makaber dieser auch in Erscheinung treten mag – kann uns dabei helfen, einen nötigen Sicherheitsabstand zu wahren. Dann sind wir alle ein wenig wie Eriko aus Illbleed, die sich den Ängsten aus ihrer Kindheit stellen muss. <>



In einem zusätzlichen Spielmodus von Resident Evil 2: Remake spielt ihr ungelogen ein Stück Tofu, dessen Oberfläche schön glänzt und das beim Laufen schön wobbelt.



Das Leitmotiv der Project-Zero-Serie ist Schauerromantik, weshalb die Charaktere oft körperbetonte Kleidung tragen. Die Nintendo-Scherzkostüme sind dagegen herrlich unpassend.

THE HOUSE OF THE DEAD: REMAKE

PS5 • XBX • PS4 • One • Switch

Liebevolle NEUAUFLAGE auf falscher Hardware

Ein berühmt-berüchtigter Railshooter-Klassiker aus den Spielhallen erlebt im doppelten Wortsinn eine Wiederauferstehung. Diese könnte richtig Spaß machen – wenn die Nintendo Switch nicht einen großen Strich durch die Rechnung machen würde. Von Michael Cherdchupan

Heutzutage mutieren Spiele mit gigantischen offenen Welten und Tausenden an Nebenaufgaben zur komplexen Beschäftigungstherapie. In solch einem Umfeld wirken Lightgun-Shooter schon fast rebellisch: Die Kamera bewegt sich von selbst durch die Levels, und unsere einzige Aufgabe ist es, so effizient wie möglich alle auftauchenden Gegner abzuschießen. Wir haben lediglich Kontrolle über das Fadenkreuz und den Finger am Abzug. Mit The House of the Dead: Remake kommt nun ein Sega-Klassiker zurück, der den Reiz des Genres gut zusammenfasst: Es ist rasant, brutal und schwierig zu meistern. Denn es werden nicht nur blitzschnelle Reflexe gefordert, ebenso schnell ist auch ein Durchgang vorbei: Nach einer knappen halben Stunde hat man dann zwar alle vier Levels und Bosse gesehen, aber längst nicht alle Geheimnisse gefunden. Je nachdem wie viele Überlebende man auf dem Weg rettet, öffnen sich dann alternative Pfade. Sogar Extrawaffen, wie bei-

spielsweise eine Harpune, sind versteckt. Deshalb kehrt man immer wieder zurück – fast wie die Zombies im Spiel.

Zwischen Parodie und Hommage

Story? Passt auf 'nen Bierdeckel: Damsel in Distress retten, verrückten Wissenschaftler stoppen. Der wirft euch etliche seiner fiesen Monsterkreationen entgegen. Mehr Handlung gibt es nicht. Flair und Atmosphäre kommen trotzdem auf, weil sich die gesamte Aufmachung mit Inbrunst an Horrorklischees alter Schule orientiert. Zum Beispiel gibt es einen Zombie-Typ mit schickem Hut und Krallen an den Händen – ganz wie Kultfigur Freddy Krueger. Sein Latzhosenkollege schwingt die Kettensäge, als hätte er es beim Texas Chain Saw Massacre gelernt. Der erste Level führt durch eine alte, verfallene Villa, die an Resident Evil erinnert. Von dort aus geht es durch verseuchte Abwassertunnel, finstere Kerker oder Geheimlabore. Fledermäuse, Killeraffen, mutierte Würmer oder sogar Cyborgs – haben wir etwas vergessen? Im Sekundentakt

hagelt's Referenzen, sodass man als Genre-Fan breiter grinsen muss als Killerclown Pennywise imstande wäre.

Dieses Grusel-Festival ist allemal unterhaltsamer als Uwe Bolls fürchterliche Filmadaption, weil es sich zu keiner Sekunde ernst nimmt, dafür aber in jeder einzelnen davon Liebe zum Detail beweist. Das Remake übertrifft das Original in diesem Punkt sogar: Die fast schon expressionistische Beleuchtung à la Dario Argento taucht Umgebungen in satte Farben: Giftige Wassergegenden baden in einem saftigen Grün, während Gefängniszellen nur mit einer blutroten Notbeleuchtung auskommen müssen. Die Monster sehen nun viel detaillierter aus, inklusive schleimiger Maden, die aus ihren

MEINUNG

MICHAEL

Cherdchupan



Lightgun-Shooter finde ich großartig. In ihrer Einfachheit liegt ein Reiz, dem ich mich kaum entziehen kann. Bei Arcade-Besuchen in Japan habe ich deshalb viele Münzen an sie verloren ... äh, ich meine: in sie investiert. Selbstverständlich lässt sich das wahre Lightgun-Erlebnis in den eigenen vier Wänden heute der Technik wegen nur noch mit Röhrenfernsehern einigermaßen nachstellen, doch die Wii-Remote und PlayStation Move habe ich als passablen Kompromiss empfunden. Auf die gleiche Technik kann The House of the Dead: Remake nicht zurückgreifen. Der Gyrosensor wird zum Verhängnis, obwohl das Spiel nichts dafür kann. Selbst bei hauseigenen Spielen von Nintendo, wie etwa dem Switch-Port von Pikmin 3, merkt man die ständigen Ausfälle dieser Methode. Das ist schade, da mir das Remake ansonsten ausgesprochen gut gefällt. Zum Test lag nur die Switch-Version vor, nach Heftschluss sollen aber noch Umsetzungen für die übrigen Systeme erscheinen – für die PlayStation sogar mit Move-Unterstützung. Wenn die Steuerung da funktioniert und die Performance besser ist, dürft ihr einige Punkte auf unsere Wertung draufschlagen. @the_whispering



Manchmal dreht sich die Kamera, und man schaut geradewegs einer Horde Zombies direkt ins faulige Gesicht. Da helfen nur schnelle Reflexe!

Wunden quellen. Lecker! Trotz künstlerischer Freiheiten haben es die Entwickler dennoch geschafft, die Persönlichkeit des Originals beizubehalten. Dazu trägt bei, dass sie alle Kamerawinkel und Cutscenes übernommen haben. Nur die ursprüngliche Musik ist nicht mehr vorhanden, wobei der neue Komponist trotzdem den passenden Ton trifft. Und keine Sorge: Die berühmt-berüchtigte Synchronisation ist auch im Remake sensationell schlecht. Vor 25 Jahren hat sie zum Trash-Charme beigetragen, und auch die neuen Sprecher klingen bewusst unprofessionell. Nur auf den »Reload!«-Soundclip hätten wir gerne verzichtet, der jedes Mal ertönt, wenn wir nachladen müssen – und das muss man im Sekundentakt.

Gute Neuerungen auf schwächelnder Hardware

Zwar gibt es einen Original-Modus, der das alte Scoring-System übernimmt, aber es gibt auch eine alternative moderne Punktezählung. Sie bewertet stärker, wie geschickt ihr Zombies in Stücke schießt. Jeder Treffer trennt Körperteile ab, was zusätzliche Punkte bringt. Allerdings müsst ihr in Sekundenbruchteilen abwägen, ob ihr überhaupt Zeit dazu habt. Die Gegner greifen alle flink an und können vor allem in Gruppen schnell überfordern. Knifflig vor allem, weil einige davon eine Panzerung tragen. Das Nachladen eurer Waffe müsst ihr ebenso einkalkulieren. Gehen euch im falschen Moment die Kugeln aus, kassiert ihr



einen Treffer. Ist euch die normale Kampagne zu leicht, bietet das Remake einen neuen Horde-Modus. Der Name lässt es vermuten: Die Anzahl der Gegner vervielfacht sich in vielen Szenen! Solo habt ihr es hier schwer, aber für den Couch-Coop zu zweit sind die riesigen Gegnerwellen eine willkommene Zombiejäger-Herausforderung.

Das klingt alles super, oder? Da gibt es nur ein Problem: Die Nintendo Switch ist dem Spiel einfach nicht gewachsen. Besonders im Horde-Modus kämpft die Grafik mit etlichen Rucklern und Stottern, die in manchen Szenen das Zielen erschweren. Abhilfe schafft ein optionaler Performance-Modus, der Texturen und Beleuchtung aber so reduziert, dass nur ziemlich flacher Grafikbrei übrig bleibt. Im Handheld-Modus werdet ihr aber ohnehin fast dazu genötigt. Gut, daran kann man sich gewöhnen, ganz im Gegensatz zur Steuerung: Um eine Lightgun zu simulieren,

verwendet das Spiel den Gyrosensor im Joycon oder Pro Controller. Dieser ist aber längst nicht so zuverlässig wie zum Beispiel eine Wii-Remote. Im Sekundentakt müsst ihr das Fadenkreuz neu zentrieren. Das erledigt man zwar über einen simplen Druck auf den

Analogstick, aber trotzdem stört es den Flow erheblich. Feines Zielen ist uns zudem nur im Handheld-Modus auf der Switch Lite gelungen. Docked am Fernseher machte sich das Fadenkreuz in den ungünstigsten Situationen eigenständig. Das ist ein Hardware-Problem, für das die Entwickler nichts können. Sie versuchen mit einer lobenswerten Fülle an Accessibility-Optionen entgegenzuwirken, indem ihr zum Beispiel Zielhilfen einschalten oder die Sensibilität des Sensors beeinflussen könnt. Das beseitigt aber nie die grundlegenden Probleme, weshalb das eigentlich gute Remake nie sein volles Potenzial entfaltet. Zwar könnt ihr die Bewegungssteuerung auch abschalten und nur mit Analogsticks steuern, doch dann verabschiedet sich das Lightgun-Feeling komplett, und man kann es auch gleich bleiben lassen. <>

Switch

THE HOUSE OF THE DEAD REMAKE

Präsentation

- + effektreiches Treffer-Feedback
- + liebevolle Neuinterpretation
- + neuer Soundtrack trifft den Ton
- unzureichende Performance auf der Switch
- ultra-nerviger Reload-Soundclip

Spieldesign

- + unkomplizierte, zeitlose Lightgun-Action
- + spaßiges Score-System durch Zombie-Zerstückelung
- + aberwitziger Horde-Modus
- + im Couch-Koop spielbar
- träge Gyrosensor-Steuerung

Balance

- + vier Schwierigkeitsgrade
- + zahlreiche Accessibility-Optionen
- + versteckte Schalter und Geheimnisse
- Grafik-Performance beeinträchtigt Horde-Modus
- keine Touch-Steuerung

Atmosphäre/Story

- + charmanter Vintage-Horrorstil
- + amüsante Referenzen auf Genreklišees
- + sensationell schlechtes Voice Acting
- keine erweiterte Geschichte
- Story erklärt kaum etwas

Umfang

- + verzweigte Levels
- + Charaktere mit unterschiedlichen Schwerpunkten
- + freischaltbare Bonuswaffen
- Hauptkampagne schnell durchgespielt
- keine großen Ergänzungen zum Original

FAZIT

Liebevolles Remake eines Lightgun-Klassikers, der im Kern viel Spaß macht, aber auf der Switch unter mäßiger Grafik-Performance und Gyro-Steuerung leidet.



EVIL DEAD: THE GAME PS5 • XBX • PS4 • One • Switch

Hier tanzen die TEUFEL

Mit dem asymmetrischen Multiplayer-Gemetzel soll endlich das ultimative Spiel für Evil-Dead-Fans erscheinen. Ob das wohl was wird? Von Kai Schmidt

TITELSTORY

Was ist eigentlich Evil Dead? Vor mehr als 40 Jahren begann das Ganze als blutiger Splatter-Film in einer kleinen Waldhütte und hat sich inzwischen zu einem echten Stück Popkultur etabliert. »The Evil Dead« oder »Tanz der Teufel«, wie der 1981 für wenig Geld, aber mit viel Liebe von Regisseur Sam Raimi (»Spider-Man«) gedrehte Horrorfilm heißt, war in Deutschland zwischenzeitlich indiziert und sogar wegen Gewaltverherrlichung beschlagnahmt. Darin geht's um einen »kandarianischen« Dämon, der von einer Gruppe Urlauber aus Versehen beschworen wird und einen nach dem anderen in blutrünstige Zombies verwandelt. Mittlerweile ist der Streifen rehabilitiert und trotz Zerstückelungsorgien sowie weiterer Geschmacklosigkeiten sogar ab 16 Jahren freigegeben. Es folgten zwei weitere Kinofilme: »Tanz der Teufel 2« (1987) und »Armee der Finsternis« (1992). Der Held der Reihe, das unkaputtbar

Als kandarianischer Dämon ergreift ihr Besitz von »Deadites« und macht den menschlichen Gegnern die Hölle heiß.



scheinende, sprücheklopfende Stehaufmännchen Ashley J. Williams (Bruce Campbell), durfte dann ab 2015 in der TV-Serie »Ash vs. Evil Dead« nochmal richtig die Sau raus- beziehungsweise die Kettensäge knattern lassen. Ein Kino-Remake oder besser gesagt -Reboot der Reihe erschien 2013 un-

ter dem Titel »Evil Dead«, noch dieses Jahr soll »Evil Dead: Rise« folgen.

Keine Veröffentlichung in Deutschland

Es gab bereits einige Versuche, die überzeichneten Splatter-Orgien der Filmreihe in Spieleform zu adaptieren, doch so richtig zünden wollte keiner davon. Nun steht das angeblich ultimative Evil-Dead-Spiel kurz vor der Veröffentlichung – und bekam ganz in der Tradition der Filme Ärger mit dem deutschen Jugendschutz: Die USK verweigerte dem asymmetrischen Multiplayer-Gemetzel die Freigabe, und das Spiel wird erst einmal nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Ein Indizierungsantrag könnte hier das Zünglein an der Waage sein, denn lehnt die BzKJ (ehemals BPjM) den Antrag ab, steht einer nachträglichen USK-Freigabe nichts im Wege. Ähnliches ereignete sich beispielsweise beim ersten God of War oder auch Mortal Kombat X, die nach einer verweigten USK-Freigabe und einer anschließend

Auch die Mini-Ashes aus »Armee der Finsternis« haben im Spiel ihren großen Auftritt.



abgelehnten Indizierung doch noch ganz offiziell in Deutschland erscheinen konnten.

Menschen gegen Dämonen

Das Spiel versetzt euch wahlweise in die Rolle der menschlichen Helden oder des kandarianischen Dämons. Unter den menschlichen Figuren finden sich natürlich Ash sowie Scotty aus dem ersten Film, Kelly aus der TV-Serie und sogar der mittelalterliche Lord Arthur aus »Armee der Finsternis«, der wohl durch einen Zeitverschiebungszauber in der Gegenwart landet. Ihr startet zu viert auf einer von den Vorlagen inspirierten Map, wie etwa der berühmten Waldhütte aus dem ersten Teil, und nehmt den Kampf gegen die Heerscharen des Bösen auf, die von einem weiteren Spieler kontrolliert werden. Unsere Helden nutzen dabei das Terrain zu ihrem Vorteil und finden in der Umgebung nützliche Gegenstände oder Waffen, während der Dämon von herumstreunenden »Deadites«, wie die zombieähnlichen Besessenen in der Filmreihe genannt werden, oder gar Gegenständen Besitz ergreift. Ob zum Sieg über die Kreaturen eine komplette Zerstückelung wie in der Vorlage nötig ist oder einfach nur genug Schaden ausgeteilt werden muss, ist vor Erscheinen des Spiels noch nicht ganz klar. Es wird allerdings Finishing Moves geben, mit denen ihr den Besessenen äußerst blutrünstig (und offensichtlich ziemlich final) den Dämon austreibt. Als Bonus wird es außerdem Solomissionen geben, die sich an Szenen aus den Filmen anlehnen. Ash trägt dabei etwa ähnlich wie Juliet in Lollipop Chainsaw den abgeschlagenen Kopf seiner zombifizierten Freundin Linda am Gürtel. Eine komplette Storykampagne für Einzelspieler solltet ihr aber nicht erwarten.

Dead on arrival?

Bei Evil Dead: The Game von Horror zu sprechen, ist eigentlich nicht ganz korrekt. Natürlich sind es Horrorgestalten, gegen die ihr kämpft, doch im Grunde ist das Spiel eher eine actionreiche Schlachtplatte, in der die rote Pixelsuppe hektoliterweise spritzt. Gruseln wird sich hier sicher niemand. Doch das entspricht ziemlich genau der Vorlage, die abgesehen vom »ernsten« ersten Teil mit



Natürlich wird es Skins zu kaufen geben. Kauf smart, kauf im S-Mart!



Die Gewaltdarstellung ist nicht ohne und hat wohl zur Freigabeverweigerung der USK geführt.

jeder Fortsetzung eine zunehmend cartoonigere, komödienhaftere Richtung einschlug. Die Gewaltdarstellung ist zwar heftig, aber eben so überdreht und überzeichnet, dass man meinen könnte, die USK hätte das Spiel, wie bei Mortal Kombat X und Mortal Kombat 11 geschehen, eigentlich locker durchwinken können.

Viel interessanter als die Frage nach der Freigabe ist allerdings die, ob sich Evil Dead: The Game auf Dauer behaupten kann. Es gab bereits einige asymmetrische Multiplayer-Titel zu bekannten Filmreihen wie etwa Friday the 13th oder Predator: Hunting Grounds, die von den Spielern bereits nach kurzer Zeit fallengelassen wurden. Die Krux an diesem Genre ist nun mal, dass es Spieler und funktionierende Server braucht, um

die Titel am Leben zu halten. Viele potenziell interessierte Fans der Reihe könnten durch die vorherigen Misserfolge des Genres bereits abgeschreckt sein. Ob sich Evil Dead: Großmaul Ash besser schlagen wird als der Serienkiller mit der Eishockeymaske, bleibt deshalb abzuwarten. <>

MEINUNG

KAI

Schmidt



»Tanz der Teufel« war seinerzeit der erste »verbotene« Film, den ich als abgenudelte Version einer x-ten Kopie mehr schwarzweiß als in Farbe und mit springendem, körnigem Bild auf VHS sah. Doch der Film hinterließ Eindruck. Den dritten Teil, »Armee der Finsternis«, sah ich dann unzählige Male im Kino und kann heute noch aus dem Stegreif die besten Sprüche zitieren. Insofern bin ich wohl Teil der Zielgruppe für Evil Dead: The Game. Doch als überzeugter Multiplayer-Verweigerer bin ich mir nicht sicher, ob das Spiel für mich funktionieren wird. Okay, ein Singleplayer-Modus ist zwar in Form der Bonusmissionen irgendwie enthalten, doch der Kern des Titels ist auf Multiplayer ausgerichtet. Einen speziellen Multiplayer, der schon bei anderen für mich interessanten Titeln nicht auf Dauer funktionierte. Als Fan werde ich natürlich einen Blick drauf werfen – schon allein weil Bruce Campbell als Sprecher mitmischte und die in den Trailern zu sehende Liebe zum Detail generell großartig ist. Großes erwarte ich aber vorsichtigerweise erst einmal nicht. @GamePro_de

»Liebevolles« Detail: Ash trägt im Singleplayer-Modus Freundin Lindas abgetrennten Kopf am Gürtel.



THE QUARRY PS5 • XBX • PS4 • One

MORD im Steinbruch

Das neue Horrorabenteuer von Supermassive Games soll ganz in der Tradition von Until Dawn stehen und uns viele wichtige Dinge selbst entscheiden lassen. *Von Samara Summer*

TITELSTORY



Ein einsam gelegenes Sommercamp, dessen Bewohner dezimiert werden – klassischer Slasher-Stoff.

Das Until-Dawn-Team hat sein neues Spiel angekündigt. In The Quarry (Der Steinbruch) sind die Opfer gleich neun Teens, die ein Sommercamp betreut haben und anschließend eine Party schmeißen. Diese verwandelt sich allerdings in eine Nacht des Grauens und wird zum brutalen Kampf ums Überleben. In The Quarry schlüpfen wir in die Haut dieser Jugendlichen und entscheiden im Spielverlauf mit unserem Verhalten über Leben und Tod. Das neue narrative Horrorabenteuer von Supermassive Games erscheint am 10. Juni für Xbox One, Xbox Series X/S sowie PS4 und PS5. Wir durften Game Director Will Byles bereits vor der Ankündigung auf den Zahn fühlen.

Geistiger Until-Dawn-Nachfolger

Zuerst haben wir Will Byles natürlich die eine Frage gestellt, die vielen Horror-Fans unter den Nägeln brennt: Wir wollten wissen, ob The Quarry ein zweiter Teil von Until Dawn ist. Darauf erhielten wir die Antwort, die wohl die meisten von euch hören wollten: Byles beschreibt The Quarry als geistigen Nachfolger Until Dawns, der uns zwar mit neuen Charakteren und einem anderen

Schauplatz konfrontiert, das Spielgefühl und die Atmosphäre des Teenie-Horrorspiels von 2015 aber wieder aufleben lassen soll. Das Setting von The Quarry gehört nicht zufällig zu den Archetypen des Teen-Horror-Genres. Zahlreiche klassische Teenie-Horrorfilme wie »Freitag der 13.« waren für das Team eine große Inspirationsquelle. Byles ist großer Horror-Fan und verrät, dass das neue Abenteuer von verschiedenen Ären wie dem VHS-Zeitalter beeinflusst worden sei.

Die Teens, die eigentlich die Nacht ihres Lebens zelebrieren wollten, bekommen es mit blutverschmierten Einheimischen und, laut der Pressemitteilung zum Spiel, sogar mit »etwas viel, viel Schlimmerem« zu tun. Byles verrät, dass sich The Quarry wieder an echten gruseligen Legenden bedienen werde, wie schon Until Dawn mit dem Wendigo.

Für das Motion-Capturing der virtuellen Figuren standen unter anderem Stars wie David Arquette (Dewey aus der »Scream«-Reihe), Lance Henriksen (Bishop aus »Aliens«) und Ariel Winter (»Modern Family«) vor der Kamera. Zudem kam bei den Animationen eine neue Technik zum Einsatz, die auf Machine Learning basiert und zu einer mög-

lichst lebensechten Mimik führen soll. Da die teilweise übertriebenen Gesichtsausdrücke zu den wenigen Kritikpunkten an Until

Einer nach dem anderen muss dran glauben: The Quarry steht ganz in der Tradition klassischer Teenie-Slasher aus der VHS-Ara.



Dawn gehörten, dürfen wir gespannt sein, wie stark die Animationen in The Quarry von der neuen Technik profitieren.

Horrorfilm-Baukasten

Wie genau sich diese zwischenmenschlichen Beziehungen entwickeln, wer überlebt und wie viel Blut fließt, überlässt das Team ganz bewusst den Spielern. Dazu standen uns in Until Dawn Dialogoptionen und andere Entscheidungen wie »Welchen Weg wähle ich?« zur Verfügung. Zudem verlangten uns Quick-Time-Events schnelle Reaktionen ab. Durch die Spielzeit und die große Anzahl an Figuren könnten diese Variablen noch stärker ins Gewicht fallen. Dabei spielen nicht nur Entscheidungen eine Rolle, sondern auch welche Charaktereigenschaften wir den Personen geben. Wie genau das funktioniert, haben wir noch nicht erfahren.

Auch in Sachen Schwierigkeitsgrad können wir wählen: Selbst wenn wir das Spiel lieber wie einen Horrorfilm genießen wollen, sollen wir auf unsere Kosten kommen. Dafür gibt es nämlich einen speziellen Modus, bei dem wir aber keine passiven Zuschauer sind, sondern unseren Film nach unserem Geschmack formen können. Byles führt aus: »Ihr könnt dann entscheiden, welchen Stil dieser Film hat. Ihr könnt ihn sehr brutal, sehr blutig machen, ihn so gestalten, dass alle sterben oder überleben, und sogar über die Charakterzüge der neun spielbaren Figuren entscheiden. Wenn ihr darüber bestimmt habt, lasst ihr das Ganze abspielen und seht, was passiert. Um ehrlich zu sein, haben wir keine Ahnung, was dabei alles herauskommen kann. Wir haben es natürlich sehr oft durchgespielt, aber es gibt so viele Kombinationsmöglichkeiten.«

Unterschiede zu The Dark Pictures

Was The Quarry von den Auskopplungen aus der Dark Pictures Anthology – dem letzten



Die Figuren können laut Game Director Will Byles sehr unterschiedliche Charakterzüge haben.



Mit Lance Henriksen ist eine erfahrene B-Film-Horrorlegende mit an Bord.



Auch der Sheriff darf mitmischen, wenn es darum geht, den geheimnisvollen Mörder zu stellen.

Projekt von Supermassive Games – unterscheidet, sind für Byles zwei wesentliche Punkte. Erstens: Das neue Horror-Adventure kehrt ganz klar zum Teen-Horror zurück, während die Anthologie Inspiration aus anderen Subgenres des Gruselkinos zog. Wir erinnern uns: House of Ashes enthielt zum Beispiel Sci-Fi- beziehungsweise Body-Horror-Elemente, die an »Alien« erinnerten. Zweitens: The Quarry erzählt im Gegensatz zur Dark Pictures Anthology wieder eine wesentlich längere Geschichte, die uns wie Until Dawn für acht bis zehn Stunden beschäftigen soll. Dabei gebe es deutlich mehr Raum für die Entwicklung der Charaktere und deren Beziehungen zueinander – ähnlich wie schon im inoffiziellen Vorgänger.

The Quarry

soll alle mitnehmen

Ihr könnt The Quarry übrigens nicht nur auf einem normalen Schwierigkeitsgrad oder als Film erleben, sondern alle Spielelemente separat anpassen. Byles erklärt zudem, dass Zugänglichkeit und Barrierefreiheit einen hohen Stellenwert für das Team habe. Die Bedienung des Controllers solle nicht zum Hindernis werden, wenn Menschen beispielsweise Behinderungen oder noch keine Erfahrungen mit Videospielen haben. Und auch die gemeinsame Erfahrung des Ganzen spielt eine wichtige Rolle: Darum verfügt The Quarry auch über einen Online-Modus, bei dem bis zu sieben Freunde zuschauen und bei wichtigen Entscheidungen mit abstimmen können. Das funktioniert allerdings nur innerhalb einer Xbox- oder PlayStation-Generation. Zudem gibt es den klassischen Couch-Koop, bei dem jeder einen gewählten Charakter steuert. <>



MEINUNG

SAMARA

Summer



Until Dawn hat mich damals völlig in seinen Bann gezogen, und ich warte seither auf ein Horrorspiel, das diese ganz spezielle Gruselatmosphäre zurückbringt. Folglich freue ich mich sehr, dass Supermassive Games sich mit The Quarry auf das konzentrieren möchte, was die Until-Dawn-DNA ausmacht: klassischer Teenie-Horror mit einer Spielzeit, die Raum für Entwicklungen lässt. Gelingt es dabei, interessante und abwechslungsreiche Charakterpfade zu schaffen und eine fiese Gruselstimmung zu transportieren, dürften Until-Dawn-Fans ihren Spaß mit The Quarry haben.

@Auch_im_Winter

GHOSTBUSTERS: SPIRITS UNLEASHED

PS5 • XBOX • PS4 • One

BUSTIN' makes us feel good!

Entwickler Illfonic schickt uns in ein asymmetrisches Multiplayer-Spiel, in dem ein Geist gegen vier Ghostbusters antritt. Tobias Veltin

TITELSTORY

Der Film »Ghostbusters: Die Geisterjäger« hat zwar schon ein paar Jährchen auf dem Buckel, hat aber nichtsdestotrotz nach dem Kinostart im Jahr 1984 eine große und treue Fangemeinde um sich geschart. Es folgten einige Fortsetzungen, Cartoon-Serien sowie ein wenig erfolgreiches Reboot mit weiblichem Geisterjäger-Team und natürlich auch einige Videospieladaptionen. Ein reines Multiplayer-Spiel mit den Geisterjägern war allerdings noch nicht dabei. Aber genau so eins entwickelt derzeit das Team von Illfonic. In einer kleinen Präsentationsrunde hat man uns verraten, was es mit dem Titel auf sich hat.

Ghostbusters: Spirits Unleashed ist ein auf der Ghostbusters-Lizenz basierendes und Multiplayer-fokussiertes Spiel, das asymmetrisch angelegt ist – dieses Spielprinzip kennt ihr beispielsweise aus *Evolve* oder *Dead by Daylight*. Das bedeutet, es treten vier Ghostbusters gegen einen Geist an und versuchen diesen zu schnappen. Der Geist gewinnt dagegen eine Runde, wenn er es schafft, die Spukanzeige vollständig zu füllen, indem er etwa Zivilisten erschreckt oder Objekte beschwört.

Feuerwehrstation als Hub und keine Solokampagne

Zeitlich spielt der Titel kurz nach den Ereignissen des aktuellsten Kinofilms »Ghostbusters: Legacy«. Dementsprechend werden laut Illfonics' Creative Lead Jared Gerritzen viele Elemente des Spiels für Fans der Reihe wiedererkennbar sein. Als Basis und interaktiver Hub zwischen den Matches dient beispielsweise die berühmte New Yorker Feuerwehrstation, die in den ersten Szenen, die wir zu Gesicht bekamen, schon sehr detailverliebt aussieht und etwa einen Bereich für gefangene Geister im Keller und einen Trainingsparcours im Außenbereich bietet.

Es gibt zwar keine klassische Singleplayer-Kampagne, allerdings ist eine Storyline samt einigen Zwischensequenzen ins Spiel integriert, die auch komplett offline gespielt werden kann. Diese Storyline dient dann als eine Art Training für die Multiplayer-Matches, in dem uns KI-Kollegen zur Seite ste-

Natürlich darf in einem Ghostbusters-Spiel das ikonische Einsatzfahrzeug nicht fehlen.

hen. Im Zentrum des Spiels steht aber eindeutig der Multiplayer-Aspekt des Spiels. Mit dem markanten, aber nicht selbst fahrbaren Ecto-1-Geisterjägemobil geht es von der Feuerwehrstation aus auf die unterschiedlichen Maps. Davon soll es laut Gerritzen viele unterschiedliche geben, in unserer Gameplay-Demo sahen wir beispielsweise die Geisterjagd in einem Museum.

Ghostbusters vs. Geist

Je nachdem ob wir als Geisterjäger oder als Geist spielen, haben wir natürlich unterschiedliche Ziele. Als Ghostbuster müssen wir den Geist aufspüren und fangen, als Geist hingegen Leute erschrecken und in der Gegend herumspuken, bis die entsprechende Anzeigeleiste voll ist.

Beide Parteien unterscheiden sich natürlich sowohl in Sachen Kontrolle als auch bei den spielerischen Möglichkeiten. Das Geisterjägerteam nutzt zahlreiche bekannte Waf-

fen und Gadgets aus den Filmen, darunter Partikelwerfer, Protonenpack, PKE-Meter und natürlich die Geisterfalle. Das PKE-Meter ist dabei eine Art Geigerzähler, der den Geist aufspüren und aus Objekten heraus-schleudern kann, bevor ihm dann mit dem Partikelwerfer und anderen Waffen zu Leibe gerückt werden, er geschwächt und mit einer Falle eingesammelt werden kann. Das ist im Team natürlich deutlich einfacher, weshalb sich der Geisterjägertrupp bei der Partie gut miteinander absprechen sollte.

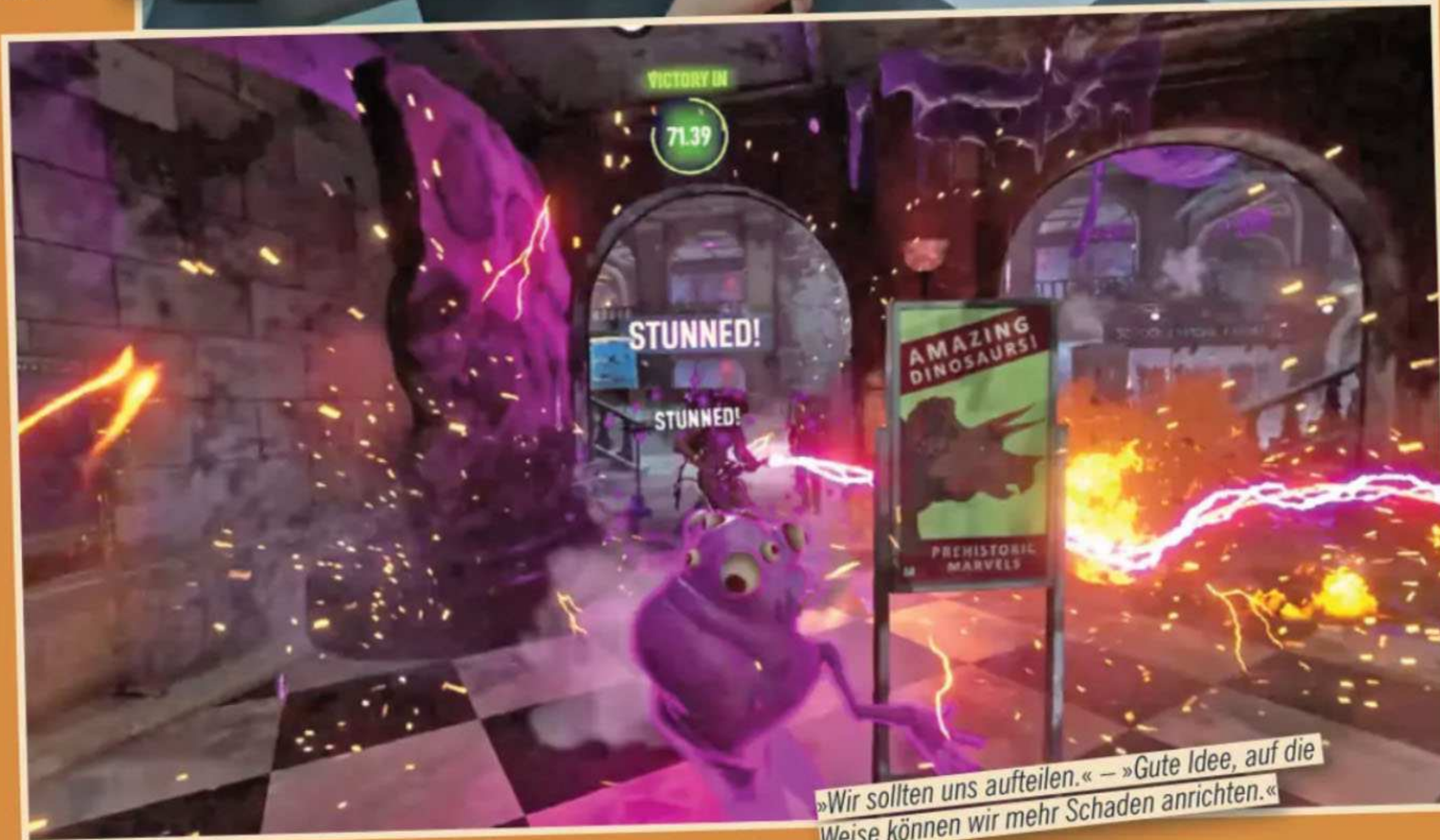
Der Geist kann sich wiederum kurzzeitig unsichtbar machen, in Objekten wie Stühlen oder Pflanzkübeln verstecken oder diese bewegen, die Geisterjäger überraschen und erschrecken sowie KI-Minions beschwören. Damit eine Partie bei der Gefangennahme des Geistes nicht allzu schnell vorbei ist, hat dieser drei »Respawns« in Form sogenannter Rifts. Wird der Geist gefangen, startet er an einem solchen Rift wieder ins Match. Die Ghostbusters können diese Rifts allerdings im Level finden und zerstören, um den Geist noch mehr unter Druck zu setzen, was dieser aber wiederum durch Bewegen und Verstecken der Rifts verhindern kann.

Je nachdem wie erfolgreich der Geist ist, verändert sich auch der Level. Bereiche, in denen viele Zivilisten erschreckt wurden, werden zum Beispiel deutlich düsterer und bekommen mehr eklige Details wie grünen, tropfenden Schleim, der die Ghostbusters behindern kann. Außerdem ist es möglich, bestimmte Objekte innerhalb der Levels zu zerstören, allerdings war in der uns gezeigten kurzen Gameplay-Demo noch nicht abzusehen, wie umfangreich dieses Feature ist.

Neue Gadgets über XP-System

Dank dieser Zutaten soll sich dann in den Arealen ein spannendes Katz-und-Maus-Spiel entwickeln, bei dessen Abschluss dann sowohl der Geist als auch das Geisterjägerteam mit Erfahrungspunkten belohnt

Mit dem PKE-Meter spürt ihr als Geisterjäger die Spukkreaturen im Level auf.



werden. Das XP-System soll für die Langzeitmotivation im Spiel sorgen, denn je mehr Punkte und Herausforderungen wir sammeln beziehungsweise abschließen, desto mehr Upgrades und Module schalten wir für die Waffen und Ausrüstung im Spiel frei. Außerdem soll es etliche kosmetische Items sowie Geistermodelle geben, mit denen die eigenen Figuren vielfältig angepasst werden können. Zudem plant das Team von Illfonic laut Jared Gerritzen schon jetzt nachträgliche DLCs, in denen dann neue Inhalte wie etwa Levels ins Spiel kommen sollen.

Damit keine Probleme bei der Spielsuche entstehen, gibt sich Ghostbusters: Spirits Unleashed recht flexibel. Denn der Titel unterstützt Crossplay über alle Plattformen

hinweg, außerdem können sowohl Ghostbusters als auch der Geist wahlweise von einer KI übernommen werden. Koop-Matches mit einem Viererteam gegen einen computergesteuerten Geist sind also ebenso denkbar, wie als Geist gegen einen KI-Ghostbusters-Trupp anzutreten. <>

MEINUNG

TOBIAS

Veltin



Ich bin zwar kein riesiger Fan der Ghostbusters, finde asymmetrische Multiplayer-Spiele aber enorm spannend. Die Präsentation von Spirits Unleashed hat mir deshalb insofern gut gefallen, als dass ich nach den ersten Spielszenen wirklich Lust hatte, das mal selbst auszuprobieren. Denn aufgrund der witzigen Geisterfähigkeiten und der Gadgets der Ghostbusters wirkt es so, als könnten sich im Spiel wirklich launige Jagdszenen entwickeln, das Freischaalen von Waffen und Modulen verspricht zumindest auf dem Papier unterschiedliche Vorgehensweisen und Strategien. Das alles steht und fällt natürlich mit der Balance der einzelnen Fähigkeiten. Sind die nicht gut austariert, könnte aus dem vermeintlichen Multiplayer-Spaß schnell eine frustrierende Angelegenheit werden. Wie es um eben diese Balance bestellt ist und ob die Matches nicht eventuell zu gleichförmig ablaufen, muss sich dementsprechend erst noch zeigen. Auf dem Papier sieht Ghostbusters: Spirits Unleashed jedenfalls nach einer spaßigen Mehrspielerkabbeleie aus, die insbesondere Fans der Reihe im Auge behalten sollten.

@FrischerVeltin

Das Spiel erlaubt euch auch, als Geist gegen die Ghostbusters anzutreten.



PROGNOSE: gruselig!

Worauf dürfen sich Freunde gruseliger Video-
spielunterhaltung in den nächsten Monaten
freuen? Wir nehmen allen Mut zusammen und
wagen einen großen Ausblick. *Von Kai Schmidt*

Das Horrorgenre kennt viele Spielarten – gruselig, blutig, bizarr, makaber und zuweilen auch lustig. Ganz egal, ob ihr euch im dunklen Zimmer am liebsten unterausgerüstet durch Spukszenarien herzynfarkt oder lieber die Kettensäge anwerft und unter lautem Geknatter das Untotendutzend in zwei Dutzend zerteilt. Wer weiß, vielleicht bevorzugt ihr auch eine gute Prise Humor in eurer Blutsuppe. Eins ist sicher: In der Welt der Videospiele findet ihr ganz gewiss etwas Passendes für euren persönlichen Horrorgeschmack. Auf den folgenden Seiten wollen wir euch eine Auswahl der vielversprechend-

sten neuen Horrorspiele vorstellen, die ihr möglicherweise schon sehnsüchtig erwartet oder noch gar nicht auf dem Schirm habt. Darunter finden sich große Namen wie Dead Space und Texas Chain Saw Massacre – während der Weltraumhorror auf eine Reihe gruselig guter Vorgängerspiele zurückblicken kann, muss der Ledermaskenkiller mit der Kettensäge erst noch beweisen, ob er auch auf Konsolen so verstörend sein kann wie im Originalfilm von Regisseur Tobe Hooper. Doch was hat es mit Titeln wie Borneo: A Jungle Nightmare oder Lies of P auf sich? Macht das Licht an, schaut unterm Sofa nochmal schnell nach versteckten Monstern und begleitet uns auf eine Tour durch den Dschungel kommender Horrorspiele. <>

SCORN



System: XBOX • Publisher: Ebb Software
Entwickler: Ebb Software • Termin: Oktober 2022

Scorn ist ein Horrorspiel, in dem ihr aus der Ego-Ansicht eine offene Albtraumwelt erkundet, die stark von den Werken H.R. Gigers inspiriert ist. Wenn ihr euch jetzt denkt: »Irgendwie kommt mir der Name Giger bekannt vor«, kann das durchaus sein, denn der Schweizer Künstler war für die unverwechselbaren biomechanischen Designs von »Alien« und »Species« verantwortlich. Gehört oder gelesen habt ihr den Namen also sicher schon mal irgendwo. Kein unpassendes Vorbild für einen ekligen Horror-Shooter, der euch auch nach Ausschalten der Konsole in euren (Alb-)Träumen beschäftigen könnte. Die verschiedenen Bereiche der verstörenden Umgebung, durch die ihr euch gruselt, haben eine jeweils individuelle Hintergrundgeschichte und eigene, dazu passende Gegnerarten. Die Spielmechanik von Scorn besteht dabei nicht nur aus Geballer, sondern wird euch auch mit einigen Rätseln konfrontieren, für die ihr euer Köpfchen ordentlich anstrengen müsst. Derzeit ist die Veröffentlichung von Scorn, das bereits 2017 über Kickstarter finanziert wurde, nur für PC und Xbox Series vorgesehen – und zwar nach aktuellem Informationsstand wohl direkt zum Start auch im Game Pass.



DEAD SPACE REMAKE

System: PS5, XBOX • Publisher: Electronic Arts
Entwickler: EA Motive • Termin: 2023

Im Remake des Horrorklassikers aus dem Jahr 2008 erleben wir das erste gruselige Abenteuer des Weltraumingenieurs Isaac Clarke mit verbesserter Grafik, bedrückenderem Sound und einigen Überraschungen aufs Neue. Allein betritt Isaac das Bergbauraumschiff USG Ishimura, und was als eine einfache Reparaturaufgabe beginnt, verwandelt sich schnell in einen blutigen Albtraum: Die gesamte Mannschaft ist verschwunden, stattdessen wimmelt es auf dem ganzen Schiff vor bössartigen Monstern namens Nekromorphs. Isaacs beste Waffe gegen diese Kreaturen ist ein Plasma-Cutter, denn sie lassen sich nur besiegen, indem man sie fein säuberlich auseinandernimmt. Was das Remake gegenüber dem Originalspiel im Detail verändern wird, ist derzeit nur in Ansätzen bekannt. Das Entwicklerstudio wird aber auf jeden Fall einige Gameplay-Mechaniken überarbeiten. So beispielsweise die strategische Zerstückelung der Nekromorphs. Dank neuer Hardware-Power lassen sich die Biester nun sehr viel genauer auseinandernehmen, und die Polygonkörper werden mehrere Schichten aus Haut, Muskeln und Knochen bieten. Dazu gibt es auf der USG Ishimura neue Abschnitte zu entdecken, und auch die Story soll wohl um einige Details erweitert werden.

ALAN WAKE 2



System: PS5, XBX • Publisher: Remedy
Entwickler: Remedy • Termin: 2023

Wenig überraschend setzt Alan Wake 2 die Geschichte um den von Horrorkönig Stephen King inspirierten Schriftsteller Alan Wake fort. Gameplay-technisch verlegt Remedy den Fokus allerdings weg von einem Action-Spiel mit Horrorelementen – wie im ersten Teil – hin zu einem reinen Survival-Horror-Spiel. Der erste Trailer deutet diese Richtung bereits mehr als deutlich an. In einem Interview mit dem PlayStation Blog verriet Creative Director Sam Lake unter anderem, dass der interne Projektname für das Spiel »Project Big Fish« gewesen sei. Offenbar soll Alan Wake 2 genau dieser dicke Fisch für das Entwicklerstudio Remedy werden. Allerdings werdet ihr euch noch ein wenig gedulden müssen, diesen Fisch aus den trüben Wassern zu ziehen. Bei der Enthüllung bei den Game Awards 2021 wurde nur grob das Jahr 2023 als Veröffentlichungstermin genannt, ein konkretes Datum hatte man noch nicht parat. Dementsprechend ist davon auszugehen, dass sich Alan Wake 2 noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium befindet. Mehr Infos zum Spiel sollen im Laufe dieses Jahres bekanntgegeben werden. Bis dahin könnt ihr euch zum Beispiel mit dem Remaster des ersten Teils in Stimmung bringen.

THE CALLISTO PROTOCOL



System: PS5, XBX • Publisher: Striking Distance
Entwickler: Striking Distance • Termin: Oktober 2022

The Callisto Protocol ist ein Survival-Horror-Spiel mit Sci-Fi-Szenario im Stil von Dead Space. Die Verbindung ist kein Zufall: Hinter dem Spiel steht mit Glen Schofield der Erfinder der Reihe und sein neues Studio Striking Distance. Euch schlägt es in The Callisto Protocol auf den Jupitermond Kallisto, wo ihr es mit schrecklichen Mutationen zu tun bekommt. Glen Schofield versprach übrigens, dass sich das Spiel voll auf die Story konzentrieren und daher ein reines Singleplayer-Erlebnis ohne Koop werden solle. Außerdem sollen Fans die typische Handschrift der Dead-Space-Spiele wiedererkennen. Um den Horror auch intensiv rüberzubringen, setzen die Entwickler nicht nur auf eine bedrückende Atmosphäre und detailreiche Grafik, sondern auch auf den DualSense-Controller der PS5. Das haptische Feedback soll euch das Gruseln lehren, wie Schofield erklärt: »Ich denke, wir können ein paar Horrorerfahrungen direkt aus dem Controller selbst heraus ermöglichen. Es gibt eine Reihe von Dingen, die uns wirklich helfen werden, ein Survival-Horror-Spiel der nächsten Generation zu machen.« Was genau ihr über den Controller spüren werdet, verriet er aber noch nicht.

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: THE DEVIL IN ME



System: PS5, XBX, PS4, One • Publisher: Bandai Namco
Entwickler: Supermassive Games • Termin: 3. Quartal 2022

In der vierten Episode der Dark Pictures Anthology erwartet uns eine neue Horrorgeschichte von Supermassive Games und Bandai Namco. Wie in den vorherigen Episoden werden wir wohl wieder Entscheidungen treffen dürfen, zu deren Konsequenzen oft der Tod einer Person zählen kann. Der bisher veröffentlichte Teaser-Trailer zeigt, was uns in der vierten Episode erwarten wird: Groteske Bilder zeigen das Leben eines Serienkillers, der sich an der Angst und dem Tod seiner Opfer labt. Sollten Bandai Namco und Supermassive Games den Veröffentlichungsrhythmus beibehalten, so erwartet uns diese Episode der Anthologie irgendwann im dritten Quartal 2022. Die Reihe ist auf insgesamt acht Teile ausgelegt, The Devil in Me bildet nach Man of Medan, Little Hope und House of Ashes den vierten Teil und damit den Abschluss der ersten »Staffel«. Es bleibt abzuwarten, welche Änderungen uns in der zweiten Season von The Dark Pictures Anthology erwarten. Es könnte aber durchaus sein, dass sich das Entwicklerteam nach The Devil in Me und dem schon bald anstehenden The Quarry (siehe Preview in dieser Ausgabe) zunächst eine kleine Pause genehmigen wird, bevor der Horror erneut beginnt.

QUANTUM ERROR



System: PS5, XBX • Publisher: Teamkill
Entwickler: Teamkill • Termin: 2022

Quantum Error wirkt wie eine Mischung aus Doom und Dead Space. Das klingt doch erst mal gut, oder? Viele Details zum Spielablauf sind allerdings noch nicht bekannt, und der erste Trailer aus dem Jahr 2020 zeigte nur ein paar schaurige Szenen auf einer Raumstation: Der Spieler erkundet einen dunklen Gang, findet dort eine Leiche, und plötzlich strömen zombieartige Wesen hinter einer Tür hervor. Überraschung: Groteske Monster haben es wieder einmal in einer düsteren Forschungsanlage auf uns abgesehen! All das sah zwar sehr atmosphärisch und grafisch beeindruckend aus, wie genau das Spiel aber abläuft, verrät das Video noch nicht. Nach und nach vom Entwicklerteam veröffentlichte neue Gameplay-Brocken aus dem SciFi-Horror-Spiel dürften Fans von Dead Space, Alien: Isolation oder Doom 3 allerdings ein Lächeln ins Gesicht zaubern: Zu sehen sind in den Videos verschiedene Waffen von der Feueraxt bis zur Railgun, und sogar eine kurze Fahrzeugsequenz über die Planetenoberfläche des Jupiters wird angeteasert. Das Spiel wurde vor zwei Jahren eigentlich exklusiv für PS5 (und »möglicherweise irgendwann« für PS4) angekündigt, diese Exklusivität hat man allerdings mittlerweile aufgehoben, sodass auch eine Version für Xbox Series X erscheinen wird.

DARK FRACTURE



System: PS5, XBX, PS4, One, Switch • Publisher: Feardemic
Entwickler: Twisted II Studio • Termin: 2022

Dark Fracture entführt euch in die späten 90er-Jahre, in eine abgelegenen Gegend der USA. Edward ist ein seelisch labiler Angestellter einer Leichenfarm (eine Versuchsinstitution, wo man menschliche Körper unter Beobachtung verwesen lässt). Eines Nachts führt eine Kette von Ereignissen dazu, dass Edward immer mehr den Bezug zur Realität verliert und seine Welt sich zusehends zu verdrehen scheint. Spielt sein von Medikamenten vernebelter Verstand ihm Streiche? Oder erlebt er tatsächlich, wie eine dunkle Macht sich seiner bemächtigen will? Dark Fracture ist ein ambitioniertes Ein-Mann-Projekt, und der Entwickler verspricht, dass die Entscheidungen, die ihr im Spiel trifft, den Ausgang der Geschichte bestimmen sollen. Ihr könnt also durchaus mehrere Durchgänge starten, wenn ihr alle unterschiedlichen Enden sehen wollt. Es soll sich keinesfalls nur um einen Walking Simulator mit ein paar Jumpscare handeln, stattdessen soll das Spiel eine tiefgreifende Geschichte erzählen, während der ihr in die Psyche des Protagonisten eintaucht. Genau wie Scorn greift auch Dark Fracture auf die Ästhetik von H.R. Giger zurück, verfolgt dabei aber eine völlig andere Spielerfahrung und -richtung.

THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE

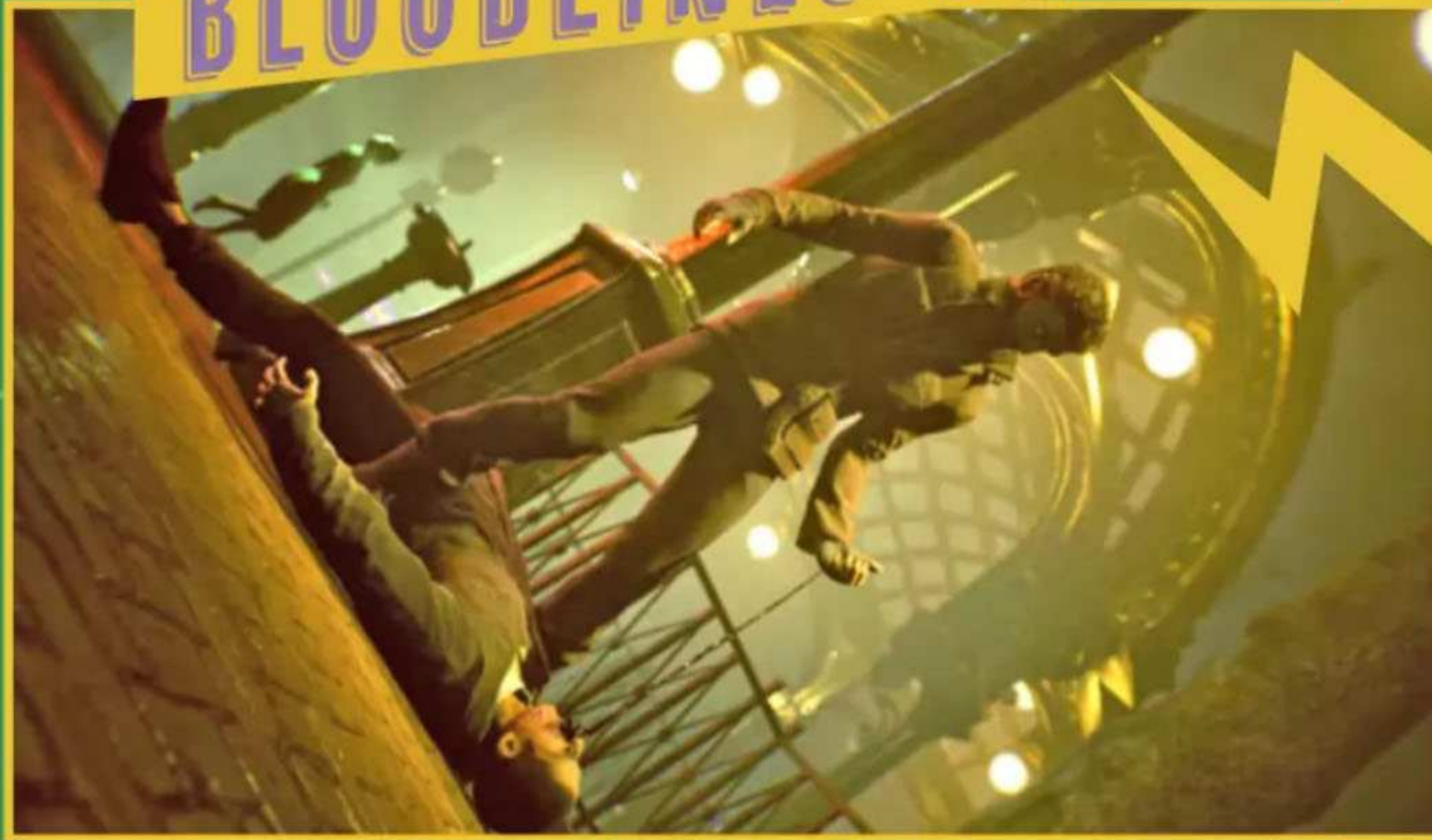


System: PS5, XBX • Publisher: Gun Interactive
Entwickler: Gun Interactive • Termin: 2023

Genau wie »Tanz der Teufel« (siehe auch Preview zu Evil Dead) gehört auch »The Texas Chain Saw Massacre« oder »Blutgericht in Texas«, wie der ursprüngliche deutsche Titel lautete, zu den ehemals in Deutschland wegen Gewaltverherrlichung beschlagnahmten Filmen. Dabei zeigt der Film konträr zum Titel gar keine ausufernden Gewaltdarstellungen, sondern baut durch seine einzigartige Atmosphäre beim Zuschauer ein Gefühl des Terrors auf. Gun Interactive, das Entwicklerstudio hinter dem asymmetrischen Multiplayer-Spiel Friday the 13th, will diese einzigartige Atmosphäre nun möglichst originalgetreu in die Welt der Videospiele verpflanzen – in einem asymmetrischen Multiplayer-Titel. Allerdings gibt man sich nicht mit dem ursprünglichen Konzept des Killers gegen vier potenzielle Opfer zufrieden. Wie im Film geht die Bedrohung in The Texas Chain Saw Massacre nicht allein vom kettensägenschwingenden Leatherface aus, sondern er bekommt Unterstützung von zwei Familienmitgliedern wie dem Koch und dem Anhalter. Es handelt sich also nicht um ein 1-vs.-4-, sondern um ein 3-vs.-4-Spiel. Immerhin zeigt das Team dadurch, dass es den Film verstanden hat. Und es hilft vielleicht auch, dass man mit Kim Henkel zusammenarbeitet, dem Drehbuchautor des Originalfilms aus dem Jahr 1974.



VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2



System: PS5, XBX • Publisher: Paradox
Entwickler: unbekannt • Termin: unbekannt

Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 soll den PC-exklusiven Vampirklassiker von 2004 würdig beerben. Dafür bürgt vor allem Brian Mitsoda, der die fantastische Story des ersten Teils verfasst hat und nun beim zweiten wieder für den richtigen Mix aus Vampir-Thriller, Humor und folgeschweren Entscheidungen sorgt. Die Handlung von Bloodlines 2 spielt in Seattle, bei einem Spitzzahnüberfall am Pioneer Square wird unser Held oder unsere Heldin (Geschlecht und Aussehen sind wählbar) zum Blutsauger. Danach enträtseln wir, wer hinter dem Überfall steckt und welche Verschwörungen die Schattenwelt Seattles durchziehen. Die Spielwelt unterteilt sich in Hubs, in denen wir auch versteckte Quests aufstöbern können. Unseren Charakter steuern wir in der Ego-Perspektive, rollenspieltypisch spezialisieren wir uns auf Talente wie Nahkampf, Schusswaffen und Diebeskunst. Neu ist das Resonanzsystem: Je nach Stimmung (etwa Angst oder Wut) hat das Blut der NPCs andere Geschmäcker. Wenn wir uns gezielt auf einen Geschmack stürzen, schalten wir wertvolle passive Boni frei. Allerdings solltet ihr euch nicht zu früh freuen: Nachdem das Spiel lange Zeit bei Hardsuit Labs in Entwicklung war, wurde das Studio entlassen und durch ein geheimgehaltenes Team ersetzt. Der Release wurde auf unbestimmte Zeit verschoben.

STATE OF DECAY 3



System: XBX • Publisher: Microsoft
Entwickler: Undead Labs • Termin: 2022

Microsoft kündigte die Fortsetzung der Xbox-exklusiven Zombie-Reihe bereits im Jahr 2020 auf dem Xbox Games Showcase an. Viel zu sehen gab es damals außer einem Render-Trailer mit der Jagd auf einen Zombie-Hirsch (!) allerdings nicht – und das hat sich bis heute nicht geändert. Xbox-Chef Phil Spencer erwähnte allerdings im März dieses Jahres, dass er State of Decay bereits ausprobieren konnte und sehr beeindruckt gewesen sei, wie gut die Entwickler das Spielprinzip der Vorgänger weiterentwickelt hätten. Demzufolge werden wir beim Überlebenskampf wohl wieder ständig damit beschäftigt sein, Rohstoffe zu suchen, Basen auszubauen und Überlebende zu versammeln. Vor allem Letzteres ist wichtig, da State of Decay mit einem Permadeath-System arbeitet. Werdet ihr getötet, bleibt euer Charakter tot, und ihr wechselt zu einem weiteren Überlebenden aus eurer Truppe. Die beiden Vorgänger zeichneten sich zwar durch ein spannendes Spielprinzip aus, waren technisch allerdings noch sehr ausbaufähig. Wollen wir hoffen, dass Entwickler Undead Labs diesen Aspekt mit dem dritten Teil – und der deutlich besseren Hardware der Xbox-Series-Konsolen – endlich in den Griff bekommt. Immerhin wird State of Decay 3 aber gleich zum Start in den Xbox Game Pass kommen, da das Studio seit 2018 zu Microsoft gehört.

SYSTEM SHOCK



System: PS5, XBX, PS4, One • Publisher:
Entwickler: Night Dive Studios • Termin: 2022

Der auf Remakes wie Turok: Dinosaur Hunter oder Shadow Man spezialisierte Entwickler Night Dive Studios legt den Klassiker System Shock aus dem Jahr 1994 mit moderner Technik komplett neu auf, möchte aber den Flair des Originals erhalten. So erkundet ihr auch in der Neuauflage aus der Ego-Perspektive die Citadel-Raumstation und stellt euch der bösen KI Shodan entgegen. Dabei könnt ihr Waffen nutzen, den eigenen Körper mit Upgrades aufrüsten und sogar in den Cyberspace eintauchen, um Computersysteme zu hacken. System Shock ist neben Ultima Underworld eines der ersten Spiele aus dem 3D-Erkundungsgenre, dem später Titel wie Dishonored, Thief oder auch Bioshock folgten – mit unterschiedlich stark ausgeprägtem Fokus auf Action. Das Remake hat nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne eine turbulente Entwicklung durchgemacht. So wurde der in der ersten Demo gezeigte Grafikstil geändert, als man von der Unity Engine auf die Unreal Engine wechselte. Doch damit hatte sich das Team wohl übernommen, und da es auch viel Kritik von den Unterstützern gab, wurde der Grafikstil wieder in Richtung der ursprünglichen Fassung zurückgedreht.

A QUIET PLACE



System: PS5, XBX • Publisher: Saber Interactive
Entwickler: iLLOGIKA • Termin: 2022

Die beiden »A Quiet Place«-Filme gehörten zweifellos zu den spannendsten Kinoerfahrungen der vergangenen Jahre. Darin muss sich eine Familie durch die von außerirdischen Monstern verwüsteten USA kämpfen – immer darauf bedacht, keine Geräusche zu verursachen, denn die augenlosen Aliens reagieren auf Laute. Verkompliziert wird das durch ein neugeborenes Baby, dem man ja schlecht das Schreien untersagen kann, und die gehörlose Tochter, die sich oft gar nicht darüber bewusst ist, Lärm zu verursachen. Bisher gibt es keine Details zu dem Spiel, das allerdings noch im Jahr 2022 erscheinen soll. Richtig angepackt könnte diese Prämisse, die ein wenig an The Last of Us erinnert, wenn wir ehrlich sind, als Videospiel aber spannend werden. Ähnlich wie in Rockstars berühmtem Menschenjagdspiel könnte man etwa ein Headset oder im Fall der PS5 das Mikrofon des Controllers ins Spielgeschehen miteinbeziehen und die Monster darauf reagieren lassen. Immerhin dürfte das verantwortliche Studio Erfahrung mitbringen: Mitglieder des Entwicklerteams iLLOGIKA haben bereits an Rainbow Six und Far Cry gearbeitet.

LIES OF P



System: PS5, XBX • Publisher: Neowiz Games
Entwickler: Round 8 • Termin: 2023

Das Action-Rollenspiel Lies of P interpretiert die altbekannte Geschichte um die lügenfreudige, lebendige Marionette Pinocchio als düsteres Souls-like neu: Ihr steuert die mechanische Puppe inmitten einer dem Wahnsinn anheimgefallenen Horrorstadt à la Bloodborne und müsst Mr. Geppetto aufspüren, den Schöpfer der Holzpuppe. Pinocchio's einzige Chance, ein Mensch zu werden, liegt darin, alle anzulügen. Wie ihr euch entscheidet und mit anderen interagiert, beeinflusst auch das Ende. Aber ihr schlagt euch nicht nur mit Worten durch, sondern müsst euch wie für Souls-likes üblich auch im Kampf behaupten. Ihr sammelt zudem Waffen und kombiniert sie zu neuen, eigenen Kreationen. Außerdem sind eure Puppenglieder austauschbar und lassen sich ersetzen, um so im Lauf des Spiels neue Fähigkeiten zu gewinnen. Insgesamt acht Arme mit unterschiedlichen Funktionen wie einem Greifhaken wird es geben, was ein wenig an Sekiro erinnert. Das Entwicklerteam gibt auch ganz offen zu, sich sehr von From Softwares Souls-Spielen inspirieren zu lassen. So will man beim Kampfsystem ähnliche Perfektion erreichen und sich auch bei den Checkpoints am Bonfire-System orientieren.

BORNEO: A JUNGLE NIGHTMARE



UNKNOWN BODY

A human body horribly mangled.
He's wearing a torn, bloody t-shirt.
By now decaying, the skin is peeling from the wounds.

System: PS5, XBX, PS4, One, Switch • Publisher: Fantastico Studio
Entwickler: Fantastico Studio • Termin: 2022

Ein interessantes Konzept erwartet uns mit Borneo: A Jungle Nightmare, dessen ursprünglicher Titel vor der Umbenennung schlicht Cannibal lautete. Das Spiel ist ein Grafik-Adventure (Neudeutsch: Visual Novel), in dem ihr in die Rollen mehrerer Charaktere schlüpft, um die Hintergründe des Verschwindens eines Reporterteams im Dschungel von Borneo aufzuklären. Die Gruppe sollte Filmmaterial über einen angeblichen Kannibalenstamm drehen – tja, was da wohl passiert ist? Horror-Fans dürfte schon beim Lesen eines einzigen Namens klar sein, was da auf sie zukommt: Verantwortlich für das Skript und die Ausrichtung des Spiels ist kein Geringerer als der Italiener Ruggero Deodato. Der Filmregisseur ist vor allem für einen in Deutschland beschlagnahmten Kannibalenfilm berühmt, der 1979 Vorreiter für das Genre des Found-Footage-Films war. Das Spiel Borneo: A Jungle Nightmare ist sozusagen die Fortsetzung dieses Films und mit seiner Zweiteilung in die Recherche über das Verschwinden der Reporter und anschließendem Nachspielen der Ereignisse äußerst ähnlich aufgebaut. Ausweidungen und andere Gräueltaten in 4K-Unreal-Engine-Optik werdet ihr allerdings nicht serviert bekommen, denn das Spiel setzt auf Zeichnungen und 2D-Animationen.



SENUA'S SAGA: HELLBLADE 2



System: XBOX • Publisher: Microsoft
Entwickler: Ninja Theory • Termin: 2023

Bereits 2019 enthüllte Microsoft die Xbox-exklusive Fortsetzung zu Hellblade, einem Spiel des Studios Ninja Theory, das inzwischen zur Xbox-Familie gehört. Wir erinnern uns: Im ersten Teil des von nordischer Mythologie inspirierten Abenteuers machte sich die psychisch kranke Senua auf, Hela zu suchen. Die Göttin des Todes sollte ihren Liebsten von den Toten erwecken. Auf ihrer Mission bekam Senua es mit Monstern und Sagengestalten zu tun, bei denen wir als Spieler nicht eindeutig sagen konnten, was Realität und was Einbildung war. Senua's Saga: Hellblade 2 setzt die Geschichte der Heldin fort und dürfte sich als echter Hingucker für die Xbox Series X entpuppen. Schon die beiden veröffentlichten Trailer – einer zeigte vorberechnetes Material auf Basis der Spiel-Engine, der andere enthüllte echte Spielszenen – ließen uns in Bezug auf die Grafik große Augen machen. Schon der Vorgänger erzeugte mit seiner Grafik, aber auch dem Sound eine unvergleichliche Atmosphäre, die uns ein ums andere Mal die Nackenhaare aufstellte. Denn auch wenn wir es hier auf den ersten Blick mit einem ähnlich gelagerten Action-Geschnetzel wie bei God of War zu tun haben, werden auch Horrorelemente geschickt eingewoben, die für wohligen Grusel und wilde Panik sorgen.

SONS OF THE FOREST



System: PS5, XBOX • Publisher: Endnight Games
Entwickler: Endnight Games • Termin: Oktober 2022

Mit Sons of the Forest liefern die Entwickler von Endnight Games ein Sequel zu ihrem Survival-Horror-Hit The Forest aus dem Jahr 2014. Die Geschichte führt uns erneut in einen Wald voller Gefahren. Diesmal schlüpfen wir in die Rolle eines Soldaten, der mit seiner Einheit im Helikopter unterwegs ist. Der wird allerdings wie das Flugzeug im Vorgänger zum Absturz gebracht. Anschließend werden wir in gewohnter Manier mit blutrünstigen Mutanten und gefräßigen Kannibalen konfrontiert und müssen im dichten Wald oder düsteren Höhlen ums Überleben kämpfen. Auch wenn es noch nicht offiziell bestätigt ist, spielt wahrscheinlich auch wieder das Sammeln von Ressourcen, das Craften von Ausrüstung und das Bauen eines Unterschlupfs eine wichtige Rolle. Auch der Koop-Modus könnte für die Fortsetzung zurückkehren, sodass ihr euch möglicherweise wieder zu acht durch die lebensfeindliche Umgebung kämpfen dürft. Noch ist nicht klar, ob und für welche Konsolen das Spiel abseits des PCs erscheinen wird, für den Sons of the Forest noch 2022 erscheinen soll. Wir gehen aber davon aus, dass wie beim Vorgänger möglicherweise mit etwas zeitlichem Abstand eine Umsetzung für die aktuellen Systeme ansteht.

THE OUTLAST TRIALS

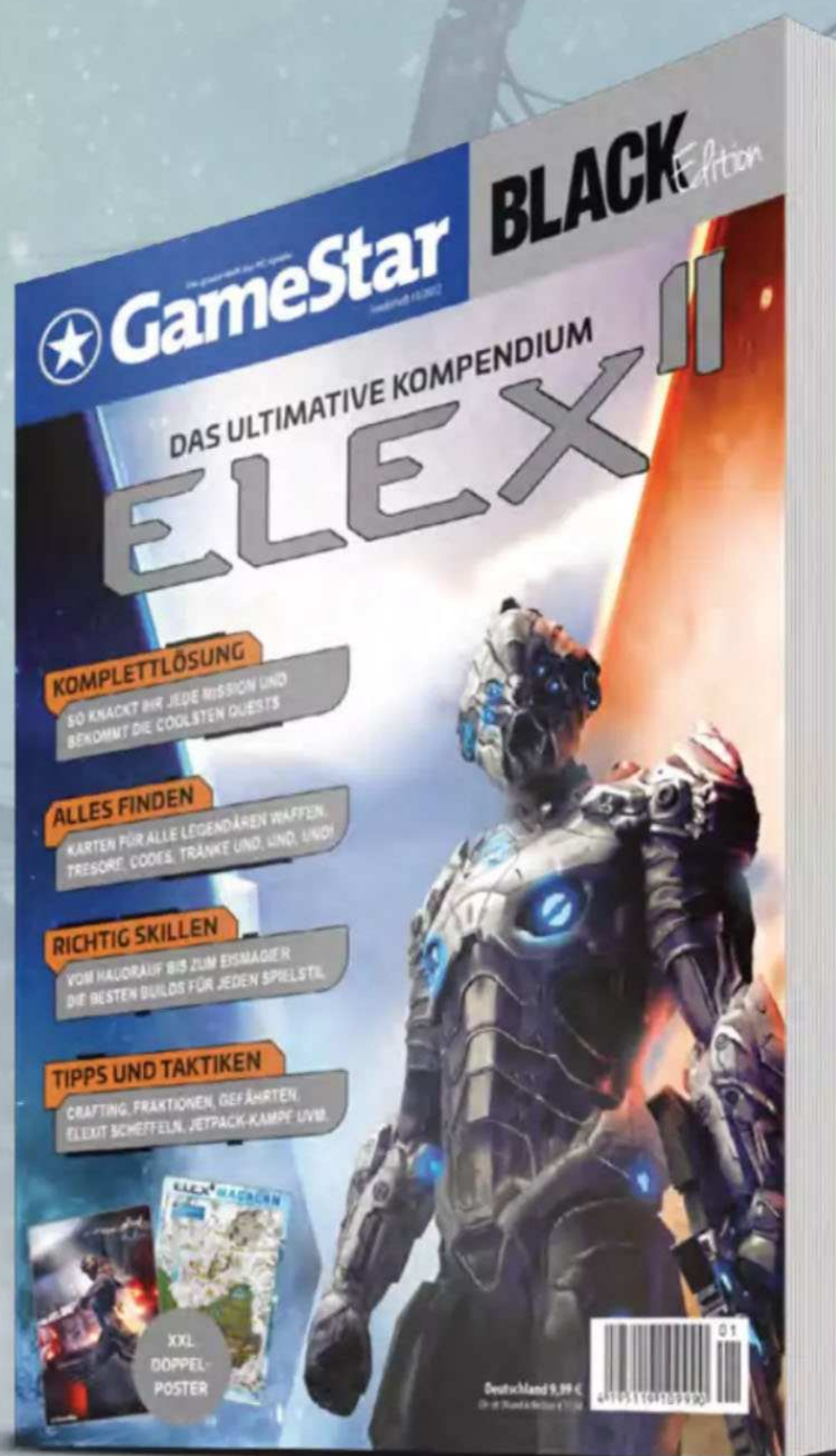


System: PS5, XBOX • Publisher: Red Barrels
Entwickler: Red Barrels • Termin: 2022

Entwickler Red Barrels veröffentlicht mit The Outlast Trials ein Spin-off zur Horrorreihe Outlast, die mit ihrem Stealth-Spielprinzip in düsteren Umgebungen bereits auf sämtlichen Konsolensystemen und dem PC für kalten Angstschweiß bei den Spielern sorgte. Nichts lässt einen so sehr von der Couch hüpfen wie ein Gegner, der sich unmerkelt angepörscht hat, während man konzentriert darauf aus war, die tödlichen Gefahren zu umgehen und sich nicht erwischen zu lassen. Allerdings ist das neue Spiel explizit kein dritter Teil der Reihe. Stattdessen liegt der Fokus auf einem Vier-Spieler-Koop, der euch gemeinsam dennoch in Serientradition ordentlich das Fürchten lehren soll. Ein Solomodus wird allerdings auch an Bord sein, wenn ihr euch lieber alleine ängstigen wollt. Erwartet aber kein ausgefeiltes Erlebnis im Stil der Vorgänger, da die Levels eindeutig auf das Mehrspielererlebnis ausgelegt sind. Zur Ankündigung im Dezember 2019 befand sich das Spiel laut den Entwicklern noch in einem sehr frühen Stadium, die Veröffentlichung ist allerdings bereits für 2022 vorgesehen. Zur Zeit ist The Outlast Trials offiziell nur für den PC angekündigt, doch wir gehen stark davon aus, dass wie bei den zwei Vorgängern auch Konsolenumsetzungen folgen werden.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ELEX 2

JETZT AM KIOSK



**XXL
DOPPEL-
POSTER**



ALLE QUESTS SCHAFFEN

Mit unserer Komplettlösung entreißt ihr dem Rollenspiel alle Geheimnisse

XXL-POSTER MIT KARTE

Magellan komplett kartiert
So findet ihr alle Locations!

148 SEITEN INSIDER-WISSEN

Guides und Tipps von erfahrenen
Rollenspielern und Elexperten

Jetzt bestellen 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das Sonderheft »Elex 2« für nur 9,99€ zzgl. Versand*

Vorname, Name		<input type="radio"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="radio"/> Ich zahle per Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsjahr		BIC	
E-Mail		Datum		Unterschrift	

oder online bestellen: www.gamestar.de/Elex2

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,90 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 4,50 Euro • Alle Preise inkl. MwSt. • Anbieter: Webedia Gaming GmbH, Rüdigerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andrea Albert • Kundenservice: kundenservice@gamestar.de



GamePro-Team



RAE
Grimm

Chefredaktion Action-Adventures, Rollenspiele

Sieht: mal wieder Brooklyn Nine-Nine

Liest: Ich hole alle Bücher von Lang Leav nach. Gerade: The Universe of Us.

Hört: nach dem Tod von Taylor Hawkins wieder viel Foo Fighters

Spielt: Ich arbeite auf meinem neuen Steam Deck meinen sehr hohen Pile of Shame ab ...

Spielwelt zum Urlaubmachen: Es ist so herrlich entspannend, in Skyrim durch die Landschaften zu wandern und ein bisschen verlorenzugehen.

Redakteurin Action-Adventures, JRPGs, Rollenspiele

Sieht: Videos über Fahrradabenteuer. In ein paar Wochen geht's auf eine 1.400 km lange Radtour, kein Scherz.

Liest: Guides rund um das Thema Bike Packing. Siehe oben.

Hört: die Werke von Lana Del Rey, denn offenbar bin ich nicht traurig genug.

Spielt: immer noch Elden Ring (und das wohl noch die nächsten drei Jahre).

Spielwelt zum Urlaubmachen: Die Welt von The Witcher 3. Wunderschön und abwechslungsreich!

LINDA
Sprenger



Redakteur Shooter, Rennspiele

Sieht: die Halo-Serie auf Sky. Unterhält mich sehr gut.

Liest: die Bedienungsanleitungen seines neuen Fernseh-Setups

Hört: Alex H.: Seeking Agapism

Spielt: Halo Infinite, Horizon: Forbidden West, Mario Kart 8 Deluxe

Spielwelt zum Urlaubmachen: Die wundervollen fiktiven Bundesstaaten New Austin und New Hanover aus den Red-Dead-Redemption-Spielen. Landschaftlich einfach ein Traumchen.

Redakteur Action, Action-Adventures

Sieht: The Northman (Kino)

Liest: mal wieder die klassischen Punisher-Comics

Hört: dazu die Expendables-Soundtracks

Spielt: Elden Ring

Spielwelt zum Urlaubmachen: Zelda: A Link to the Past, weil ich das wunderschöne 16-Bit-Hyrule wie meine Westentasche kenne. Da bin ich schon fast heimisch.



Redakteur Shooter, Action- und Sportspiele

Sieht: die zweite Staffel von Ted Lasso

Liest: ganz viele Guides zu Elden Ring, um den Zwischenlanden all ihre Geheimnisse zu entlocken.

Hört: Lady Gaga, damit ich beim Konzert in der ersten Reihe mitgrölen kann.

Spielt: Elden Ring, Triangle Strategy

Spielwelt zum Urlaubmachen: Die wunderschöne Blumeninsel Tsushima aus Ghost of Tsushima, die für mich eine der besten Open Worlds der vergangenen Jahre ist.



ANNIKA
Bavendiek

Junior-Redakteurin Action-Adventures, Rollenspiele

Sieht: Phantastische Tierwesen im Kino

Liest: alte »Laberbücher« aus der Schulzeit, in die Freunde und ich abwechselnd reingeschrieben haben. Der Inhalt ist so absurd, als würde man Tagebücher aus der Teenagerzeit lesen.

Hört: Supertramp rauf und runter

Spielt: Life is Strange: True Colors

Spielwelt zum Urlaubmachen: Griechenland aus Assassin's Creed Odyssey – in dieser hübschen Welt kann ich mich einfach wunderbar verlieren.

Redakteur Action, Action-Adventures, Rollenspiele

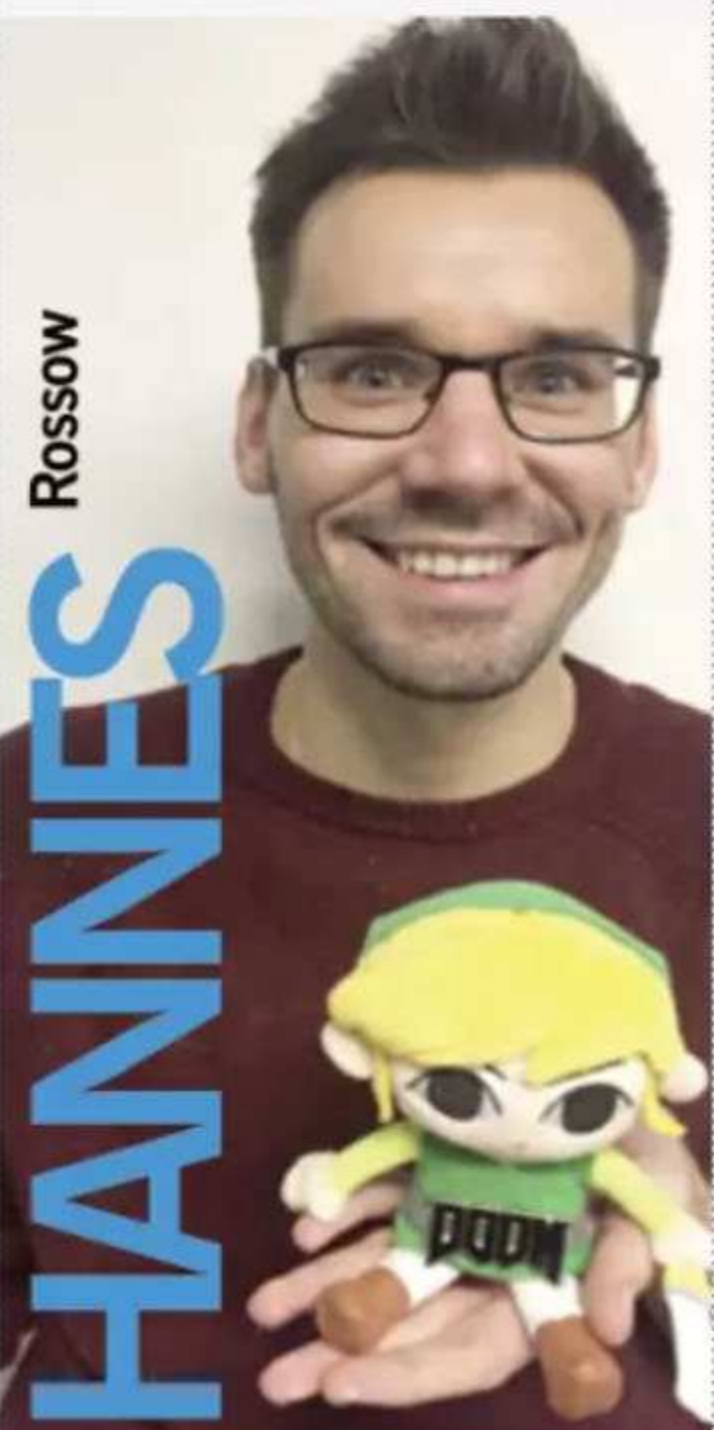
Sieht: Morderville auf Netflix. Eine superwitzige Krimiserie, in der viel improvisiert wird.

Liest: alle möglichen Ratgeber zum Thema Babybrei

Hört: Spoon – Lucifer on the Sofa

Spielt: Kirby und das vergessene Land, Tiny Tina's Wonderlands

Spielwelt zum Urlaubmachen: Meine kaum bebaute Animal-Crossing-Insel hat genau die Ruhe und Idylle, die ich für ein paar Wochen gebrauchen könnte.



HANNES
Rossow



Video-Redakteurin Action-Adventures, Japan-RPGs

Sieht: Queer Eye Germany

Liest: mal wieder Lazarus von Greg Rucka

Hört: Muse – aber quer durch den Garten

Spielt: Stardew Valley, Road 96 und Genshin Impact

Spielwelt zum Urlaubmachen: Far Cry 5. Montana minus die Weltuntergangssekte ist mit seinen Wäldern und Seen einfach wunderschön.

Chefredaktion Action-Adventures, Rollenspiele

Sieht: Outer Range, ich mag solche Mystery-SciFi-Serien.

Liest: Micaiah Johnson, The Space Between Worlds – noch mehr SciFi!

Hört: Dubioza Kolektiv, rüpeliger Balkan-Sound

Spielt: Weird West, Elden Ring, Horizon: Forbidden West

Spielwelt zum Urlaubmachen: Auch wenn die Strände in Elden Ring schön einsam sind, ist mir das zu trostlos. Lieber auf in den Verbotenen Westen!



Junior-Redakteurin Rollenspiele, Shooter

Sieht: Ben 10 für ein bisschen Feel-Good-Nostalgie

Liest: William Shakespeare's Star Wars

Hört: First Aid Kit

Spielt: Tiny Tina's Wonderlands

Spielwelt zum Urlaubmachen: Die Welt von Horizon: Forbidden West. Klar, es gibt tödliche Maschinen, aber die Sonnenuntergänge sind's schon wieder wert.

NEU Samsung S22+ Watch

Mit 1&1 Flatrate für Smartphone und Uhr



1 Flatrate – 2 SIM-Karten*

Zur 1&1 All-Net-Flat erhalten Sie gratis eine herkömmliche SIM sowie eine eSIM, um Handy und Watch unabhängig zu nutzen.



Galaxy S22
+ Galaxy Watch4

0,- €
einmalig



Galaxy Watch und Smartphone für 0,- € einmalig*

Die **Galaxy Watch4** im sportlich-modernem Aluminiumdesign und **Watch4 Classic** im Chronographen-Design mit hochwertigem Edelstahlgehäuse vereinen mobile Produktivität und praktische Fitnesstechnologie. Unter einer riesigen Auswahl an Armbändern und Zifferblatt-Kombinationen wählen Sie Ihre individuelle Smartwatch. **Im 1&1 Premium-Paket:** Die Galaxy Watch4 Classic zusammen mit dem neuen Smartphone Galaxy S22 und einer 1&1 All-Net-Flat für 0,- € anstatt 1.298,- € UVP!*



*Samsung Galaxy Watch4 und Samsung Galaxy S22, S22+ oder S22 Ultra inklusive 2 SIM-Karten (zweite SIM-Karte ohne Aufpreis als eSIM mit gleicher Rufnummer) für 0,- € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat S (5 GB Highspeed-Volumen pro Monat, danach unbegrenzt mit 64 kBit/s weitersurfen) die ersten 6 Monate für 29,99 €/Monat (S22), 34,99 €/Monat (S22+) oder 39,99 €/Monat (S22 Ultra), danach 49,99 €/Monat (S22), 59,99 €/Monat (S22+) oder 64,99 €/Monat (S22 Ultra). Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat. Die UVP setzt sich zusammen aus S22 UVP = 849 € + Galaxy Watch4 Classic 46mm UVP = 449 €. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330

1&1

1und1.de

02602 / 96 96

Test-Tweets

Hier findet ihr Redakteursmeinungen zu aktuellen Titeln. Subjektiv und maximal 140 Buchstaben lang.

Regelmäßige Tweets mit Neuigkeiten aus der Redaktion, Gewinnspielen und Updates unserer Homepage gibt es unter: www.twitter.com/GamePro_de

**MARKUS
SCHWERDTTEL**

**KAI
SCHMIDT**

**RAE
GRIMM**

**DENNIS
MICHEL**

**LINDA
SPRENGER**



THE HOUSE OF THE DEAD: REMAKE Switch • Seite 18 • Wertung: 66

Selbst als Liebhaber des Genres muss ich zugeben: Die Luft ist ziemlich raus.



An sich ein großer Spaß. Wenn doch nur die Steuerung vernünftig funktionieren würde!



In Arcades ist House of the Dead immer witzig, auf der Switch brauch ich es persönlich nicht.



Wenn ich eines im Jahr 2022 nicht mehr gebrauchen kann, dann noch mehr Zombies, die ich wie auf Schienen fahrend abballern muss.



Keinerlei Gefühle für das Original, ich bin wohl einfach zu jung dafür.



LEGO STAR WARS: DIE SKYWALKER SAGA PS5, XBX, PS4, One, Switch • Seite 34 • Wertung: 84

Ja, sicher lustig. Aber nach all den Jahren bin ich ziemlich satt vom Spielprinzip dieser Titel.



Ja, ist ganz nett – auch wenn mich nur der Mittelteil mit den drei einzigen Filmen, die zählen, wirklich interessiert.



Nachdem ich gerade viel echtes Lego baue, kommt mir ein neues Lego-Spiel gerade recht!



Schaut fantastisch aus, zaubert mir ein Lächeln ins Gesicht und lässt mich Steinchen sammeln, bis Episode 12 erscheint. Bei der Schaufel-Daumen hoch!



Eine der größten Überraschungen des Jahres und eine erfrischende Abwechslung zu Elden Ring.



TINY TINA'S WONDERLANDS PS5, XBX, PS4, One • Seite 42 • Wertung: 81

Borderlands-Action in einem völlig durchgeknallten Szenario? Finde ich gut!



Borderlands ist schon nicht meins, und das hier ist mir obendrauf zu schrill und überdreht.



Es hat Einhörner, muss ich wirklich mehr sagen?



Wie abgedreht und queer kann ein Spiel sein? Tiny Tina: Ja. Immer für einen spaßigen Koop-Abend mit der Borderlands-Formel zu haben.



Ich bin mit Borderlands leider nie warm geworden. Tiny Tina's Wonderlands sieht aber so abgefahren aus, dass es meine Aufmerksamkeit gewinnt!



WEIRD WEST PS5, XBX, PS4, One • Seite 39 • Wertung: 83

Die Kombi aus Cowboys und Horror funktioniert für mich super!



Auch wenn die Thematik mich anfixt, beiße ich bei diesem Köder nicht an. Überhaupt nicht mein Genre.



Einer meiner Überraschungshits 2022! Das Setting ist wirklich cool, auch wenn alles manchmal etwas repetitiv ist.



Nach Desperados 3 kommt das Iso-RPG natürlich auf die Platte, von guten Western-Spielen kann es schließlich nicht genug geben.



Leider nicht mein Genre, und die Wildwest-Thematik macht mich nur in Red Dead Redemption an.



SHADOW WARRIOR 3 PS5, XBX, PS4, One • Seite 50 • Wertung: 75

Kurz und heftig, so mag ich meine Shooter!



Normalerweise sind Ninjas voll mein Ding, doch Wang mag ich nicht so recht. Es spielt sich aber gut.



Die ersten zwei Teile haben mich schon nicht interessiert, der dritte Teil kann daran nichts ändern.



Wie bereits die Vorgänger launige, flotte und durchaus schicke Shooter-Kost für zwischendurch. Perfekt, um sich den Frust von der Seele zu ballern.



Ebenfalls kein Bezug zu. Wobei ich natürlich immer Zeit für einen flotten Shooter für zwischendurch habe!



**DOWNLOAD
DES MONATS**



Chinatown Detective Agency (Xbox)

Pixel-Detektivspiel im Singapur der nahen Zukunft. Die ganz eigene Atmosphäre hat mich gefangen.

The Legend of Valkyrie (PS4)

Schön buntes 2D-Fantasy-Gekloppe, ein wenig im Stil des SNES-Zelda. Der Arcade-Klassiker ist ein gutes Abwechslungsprogramm zu Elden Ring.

Seashell (PC/Steam Deck)

Einfach nur in Ruhe Muscheln sammeln und bestimmen und dabei dem Meeresrauschen lauschen. Viel mehr Entspannung geht nicht.

Slay the Spire (PS5)

Frisch in PS Plus gelandet, direkt auf die PS5 geladen und wieder so viel Kartenspaß gehabt. Trotz mauer Optik eines meiner fünf liebsten Rogue-likes.

Lost in Random (Xbox)

Ein Action-Adventure im Tim-Burton-Stil, das jetzt endlich auch im Game Pass ist.

LEGO STAR WARS: DIE SKYWALKER SAGA

PS5 • XBX • PS4 • One • Switch

Das Lego-Imperium schlägt zurück



Nach langer Pause meldet sich Lego Star Wars zurück, vollgepackt mit jeder Menge Atmosphäre, neuem Gameplay und komplett erkundbarem Universum. Von Stephan Zielke

TEST

Vor nicht allzu langer Zeit konnte man sich kaum vor Lego-Spielen retten. Keine erfolgreiche Popkulturreihe war sicher vor der bunten Bauklötzchenbehandlung, und in immer gleichen, aber dennoch spaßigen Spielen fanden die verlegoten Adaptionen ihren Weg auf die jeweils aktuellen Konsolen. Nun liegt das letzte Lego-Star-Wars-Spiel schon fast sechs Jahre zurück. Entwickler TT Games hat sich mit dem neuesten Projekt Zeit gelassen. Die Pause scheint das Team gebraucht zu haben. Denn nach den letzten, aber relativ austauschbaren und überraschungsarmen Spielen der Reihe platzt Lego Star Wars: Die Skywalker Saga vor Umfang, Atmosphäre und witzigen Ideen förmlich aus allen Nähten.

Neun Filme in Klötzchenform

Zu Beginn des Spiels könnt ihr euch entscheiden, welche der drei Trilogien ihr zuerst besuchen möchtet. Dabei dürft ihr anfangs nur aus Episode 1, 4 und 7 wählen. Jede Episode besteht aus fünf kurzen Missionen, die durch Abschnitte verbunden werden, in denen ihr frei die dazugehörigen Schauplätze wie Naboo, Tatooine oder Jakku erkunden könnt. Schließt ihr alle Aufgaben ab, schaltet ihr die nächste Episode frei. Zusätzlich gibt es noch einen freien Modus, in dem ihr jeden Planeten anfliegen könnt, den ihr bereits besucht habt. Dort sammelt ihr dann unterschiedliche Legosteine, mit denen ihr Upgrades, neue Charaktere oder Cheatcodes freischalten könnt.

Das revolutioniert nicht unbedingt das klassische Spielgefühl der vorherigen Lego-Spiele, fühlt sich aber durch die Abschnitte in der offenen Spielwelt runder an als bisher. Falls ihr also gerne auf die Suche nach Sammelobjekten geht, könnt ihr hier neben der ungefähr zwölfstündigen Kampagne zusätzlich unzählige Spielstunden versenken.

Mehr Lego in der Sternenwelt

Besonders gut gefallen hat uns während des Tests die Präsentation der Spielwelt. Alle bekannten Schauplätze wurden liebevoll in die Klötzchenwelt überführt. Wenn ihr mit der klassischen Star-Wars-Musik im Hintergrund durch Mos Eisley schlendert und ihr an Banthas oder streitenden Jawas (samt dem ikonischen »Utinni!«) vorbeikommt, geht euch als Star-Wars-Fan garantiert das Herz auf. Auch der Detailgrad der Lego-Bauten lädt diesmal dazu ein, einfach mal stehenbleiben und die Umgebung zu genießen. Gab es bei den vergangenen Titeln immer häufiger Objekte, die gar nicht aus Lego bestanden, bemüht sich TT Games wieder zusehends, einen homogenen Look zu erschaffen. Besonders die Innenräume von Schiffen und Raumstationen bestehen nun fast vollständig aus Bausteinen.

Der typische Lego-Humor kommt natürlich auch nicht zu kurz. So versucht Darth Vader in seinem TIE-Jäger verzweifelt zu dem Radiosender mit dem imperialen Marsch zu wechseln, oder ein Gärtner mäht in Ruhe den Rasen, während die Schlacht der Handelsföderation gegen die Gungans tobt. Besonders gern nimmt die Skywalker Saga etwas kontroverse Szenen der Disney-Sequels auf die Schippe. Luke Skywalker trinkt in jedem unbeobachteten Moment grüne Milch aus einem Karton, Rey triert Kylo Ren wegen seiner fehlenden Hemden, oder ein übertrieben weinender Chewbacca wird eiskalt von Leia vor dem Millennium Falcon stehen

Das haben wir gespielt

Wir konnten für den Test auf der Xbox Series X spielen. Das Spiel lief dabei jederzeit flüssig, selbst wenn hunderte Legosteine über den Bildschirm flogen. Anfängliche Abstürze, Ladeprobleme und Storyhänger wurden mit einem Hotfix während der Testphase behoben. Die Skywalker Saga ist auch für Series S, Xbox One, PS4, PS5 und Switch erhältlich.

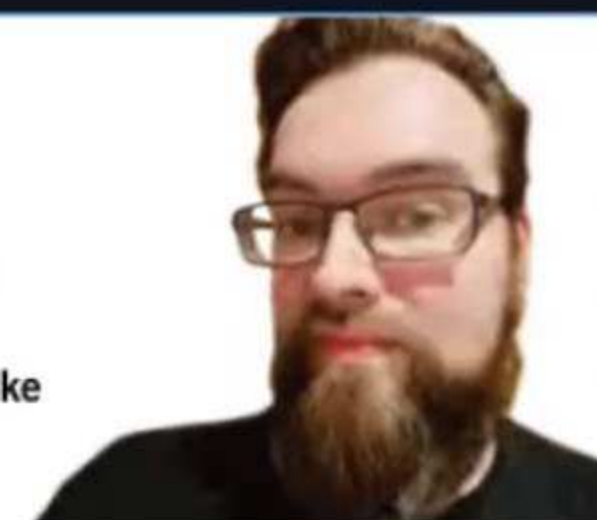




MEINUNG

STEPHAN

Zielke



Lego und Star Wars gehören für mich einfach zusammen. Ich habe selber einen AT-AT Walker und den Millennium Falcon im Regal stehen. Zwar habe ich mich schon immer etwas an dem seichten Gameplay der alten Lego-Spiele gestört, trotzdem war Lego Star Wars für mich immer ein unterhaltsames Spiel, das ich auch mit Leuten zusammen spielen konnte, die sonst nie einen Controller in der Hand hatten. Mehr hatte ich auch gar nicht von Die Skywalker Saga erwartet. Daher habe ich mich über die kleinen Neuerungen sehr gefreut. Ein verbessertes Kampfsystem war schon lange überfällig, und der Open-World-Ansatz passt perfekt zu den Lego-Spielen mit ihren fast schon lächerlich vielen Sammelobjekten. Es macht einfach Spaß, jeden Stein auf Tatooine umzudrehen, kleine Rätsel zu lösen, die verschiedenen Charaktere auszuprobieren oder mit einem Sternenjäger durch den Weltraum zu heizen. Für viele Fans wird das vollkommen reichen. Liebt ihr die alten Lego-Spiele und habt das Prinzip noch nicht über, dann bekommt ihr hier eines der besten und umfangreichsten Lego-Spiele vorgesetzt, dessen liebevoll umgesetztes Thema euch bestimmt die Star-Wars-DVDs aus dem Schrank kramen lässt. Erwartet ihr hingegen eine richtige Revolution im Gameplay oder konntet ihr nie etwas mit der Videospieladaption der Klemmbau-Steine anfangen, dann wird euch auch Die Skywalker Saga nicht auf die bunte Seite der Macht ziehen.

@GamingUndKatzen



gelassen. Leider schwankt die Qualität der einzelnen Episoden. In den ersten drei zündet nicht unbedingt jeder Gag. Das Leveldesign fühlt sich besonders in Episode 1 unruhig an und ist gefüllt mit Fleißaufgaben. Das steigert sich jedoch von Film zu Film, sodass am Ende ein sehr positiver Gesamteindruck zurückbleibt.

Kleine Neuerungen und Altlasten

Im Gegensatz zu den älteren Spielen nutzt Lego Star Wars: Die Skywalker Saga eine dynamische Third-Person-Perspektive. Diese kommt besonders gut zur Geltung, wenn ihr über die Schulter zielt und dann sogar einzelne Körperteile eurer Gegner anvisieren könnt. So schießt ihr etwa Stormtrooper den Helm vom Kopf, die daraufhin panisch versuchen, ihre Kopfbedeckung zu fangen. Dies gibt euch zum Beispiel Zeit, euch im Stil von Gears of War oder anderen Deckungs-Shootern hinter Objekten zu verchanzen. Auch der Nahkampf wurde überarbeitet. Statt einfach nur stumpf auf eine

Koop-Modus

Ihr könnt das komplette Spiel auch zu zweit im lokalen Koop-Modus spielen. Das Bild wird dann vertikal für den Splitscreen geteilt. Spieler zwei muss dafür nur eine Taste auf dem zweiten Controller betätigen und kann sofort ins laufende Spiel einsteigen. Einen Online-Modus gibt es in Lego Star Wars: Die Skywalker Saga jedoch nicht.

MEINUNG

HANNES

Rossow



Ich war im Vorfeld von Lego Star Wars: Die Skywalker Saga hin- und hergerissen. Einerseits mochte ich die Lego-Spiele mit ihrem lockerleichten Gameplay schon immer. Andererseits gibt es mit Star Wars wohl kaum eine andere Marke, die im Lego-Kontext öfter bedient wurde. Die Vorstellung davon, mich schon wieder mit Obi-Wan, Han Solo und Co. auf die Jagd nach versteckten Bauteilen zu machen, während mir die Star-Wars-Filme mit Slapstick-Sketchen nacherzählt werden, fand ich wenig reizvoll. Letztlich haben sich meine Befürchtungen etwas bestätigt. Es hat definitiv ein Sättigungsgefühl eingesetzt, auch wenn jetzt die neueste Star-Wars-Trilogie mit von der Partie ist. Zwar haben die Entwickler von TT Games den Umfang deutlich erhöht, und in den größeren Arealen lassen sich mehr Geheimnisse finden – das Gefühl, das alles schon einmal gespielt zu haben, bin ich aber leider nicht losgeworden. Wer sich aber nicht daran stört, dass sich Lego Star Wars auch weiterhin wie Lego Star Wars anfühlt, bekommt jede Menge Herausforderungen, Rätsel und Verstecke geboten, die nach Geheimnissen abgesucht werden können. Die Menge an Charakteren und Locations bietet schon fast ein kleines Paradies für Kompletisten – zumindest dann, wenn man sich an die etwas umständliche Steuerung und Menüführung gewöhnen kann.

@Treibhausaffekt

Taste zu hämmern, könnt ihr nun unterschiedliche Kombos ausführen. Das ist auch nötig, denn sonst blocken eure Gegner alle Schläge ab. Auch bei den Batman-Arkham-Spielen hat man sich bedient. So könnt ihr per Tasteneinblendung Schläge kontern oder unblockbaren Angriffen mit einem Seitwärtssprung ausweichen. Das wertet das Gameplay merklich auf, auch wenn die Steuerung manchmal etwas fummelig werden kann. Denn die Tasten für Kombos und Ausweichen sind doppelt belegt und streiken hin und wieder mal im Kampf.

Wirklichen Anspruch dürft ihr aber nicht erwarten. Serientypisch ist der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig angesetzt. Gegner verursachen kaum nennenswerten Schaden, und selbst wenn ihr sterbt, verliert ihr nur ein paar Legosteine, die ihr sofort wie-

Durch die neue dynamische Kamera werden die Bosskämpfe gut in Szene gesetzt.



der drin habt. Das macht das Spiel zwar ideal, wenn ihr im lokalen Koop etwa mit euren Kindern Spaß haben möchtet, ihr könntet euch aber schnell unterfordert fühlen.

Ein Paradies für Sammler

Solltet ihr zu der Art Spieler gehören, die gerne alle möglichen Extras sammelt, dann dürfte Die Skywalker Saga euch eine ganze Weile beschäftigen. Auf euren Reisen könnt ihr über 1.000 Upgrade-Steine einsammeln, mit denen ihr die Fähigkeiten eurer Lego-Figuren verbessern könnt. Von den Figürchen gibt es über 300 Stück. Diese unterteilen sich in unterschiedliche Klassen wie Jedi, Helden, Schrottsammler oder Astrodroiden mit jeweils eigenen Fähigkeiten, die ihr auch alle benötigt, um an die verschiedenen Sammelobjekte zu kommen. Besonders selten sind die Holokarten. Damit schaltet ihr witzige Cheats frei. Im »Pjui-Pjui«-Modus hört ihr etwa statt Blasterfeuer mundgemachte Schussgeräusche, Lichtschwerter werden durch Baguettes ersetzt, oder ihr schaltet einen wütenden Pork frei, der eure Gegner mit Geschrei quält. Besonders witzig fanden wir den Nuschelmodus. Darin werden die gut synchronisierten deutschen Dialoge durch die Lego-Sprache der älteren Spiele ersetzt. Leider gehen bei so vielen Gegenständen natürlich auch dem besten Entwickler irgendwann die Ideen aus, wie man sie verstecken könnte. So begegnen euch schnell die gleichen Schalterrätsel,

Hindernisse und Missionstypen. Zur Abwechslung könnt ihr dann bereits bestandene Storymissionen wiederholen, um dort besondere Herausforderungen zu versuchen oder Mini-Raumschiffe zusammenzusetzen.

Ein Traum für Fans

Star-Wars-Enthusiasten erhalten die großartige Atmosphäre der Filme und viel Fan-Service. Lego-Freunde freuen sich über den Detailgrad der Bauten und die Neuerungen im mittlerweile angestaubten Gameplay. Falls ihr mit den Lego-Spielen bisher nichts anfangen konntet, wird euch auch dieses hier nicht abholen können. Für alle anderen ist Die Skywalker Saga aber ein echtes Fest und einer der besten Lego-Titel seit Jahren. <>

XBX

LEGO STAR WARS DIE SKYWALKER SAGA

Präsentation

- + hübscher Lego-Look + typische Star-Wars-Musik
- + niedlicher Slapstick-Humor + witzige Animationen
- + wuchtige Raumkämpfe

Spieldesign

- + neue Nahkampfkombos + Trefferzonen bei Gegnern
- + viele interessante Sammelobjekte + unterschiedliche Fähigkeiten
- Rätsel wiederholen sich schnell

Balance

- + gute Mischung aus Erkundung, Rätseln und Kämpfen
- + alle Fähigkeiten nützlich - niedriger Schwierigkeitsgrad
- teilweise nutzlose Upgrades - Episodenqualität schwankt

Atmosphäre/Story

- + bekannte Star-Wars-Story + Welten den Filmen gut nachempfunden
- + witzige Insider-Gags + Lego-Thema liebevoll umgesetzt
- in Außenarealen viele Nicht-Lego-Teile im Hintergrund

Umfang

- + alle neun Filme spielbar + tausende Sammelobjekte
- + hunderte Charaktere + Missionen mit Wiederspielwert
- + lokaler Koop

FAZIT

Vertraut wirkendes Lego-Abenteuer, das mit großem Umfang und viel Liebe zum Detail punkten kann.



Aus den Filmen bekannte Orte wie Mos Eisley sind liebevoll und detailreich gestaltet.



WEIRD WEST PS5 • XBX • PS4 • One

The Quick & the Dead



Desperados meets Original Sin meets »Cowboys & Aliens« – so ungefähr fühlten wir uns beim Test eines der ungewöhnlichsten Action-RPGs, die wir je gespielt haben! Von Martin Deppe

»Ihr müsst mehr Vieh liefern!«, fordert der geheimnisvolle Fremde. Doch der angesprochene Bandenführer will sich nicht rumkommandieren lassen und wird patzig. Böser Fehler! Der Fremde mutiert in Sekundenbruchteilen zu einem sirenenartigen Wesen, fällt über den Outlaw her, zerlegt ihn fachgerecht und verschwindet in der Nacht. Weten, dass der entsetzte Rest der Bande bald ganz viel Vieh liefern wird?

Diese gruselige Szene haben wir als Ex-Kopfgeldjägerin Jane Bell heimlich beobachtet. Gruselig ist sie vor allem deswegen,

weil wir da schon wissen, wer mit »Vieh« gemeint ist: Menschen! Denn immer mehr Bewohner der Dark-Fantasy-Wildwestwelt verschwinden plötzlich, darunter Janes Ehemann. Auf der Suche nach ihm wird klar: Dahinter steckt nicht einfach nur eine Bande aus Waffenschmugglern und Viehdieben, sondern viel mehr.

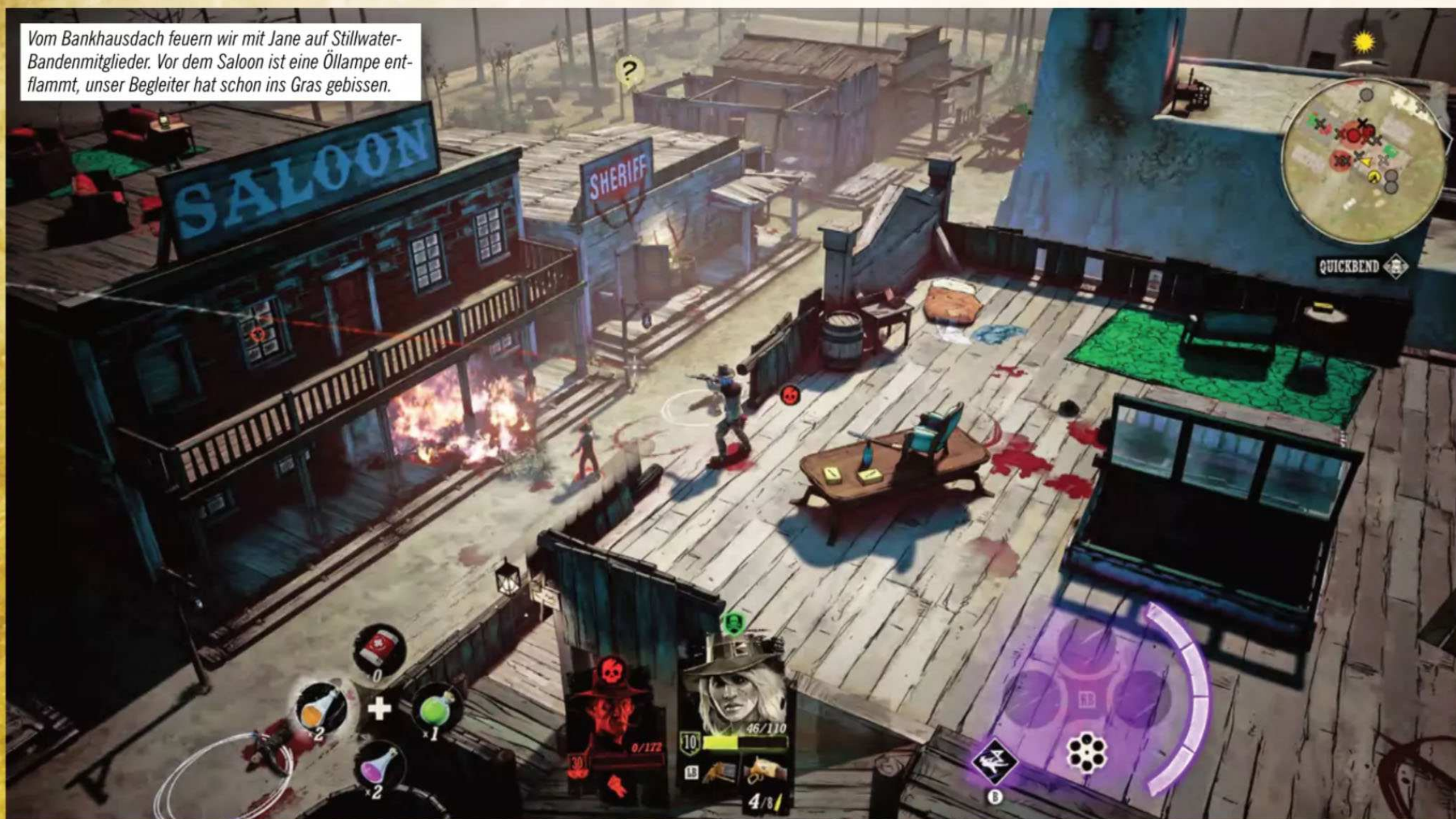
Wilder Westen mit Dark Fantasy

Das Action-Rollenspiel Weird West mischt ein klassisches Western-Szenario (staubige Städtchen, tapfere Sheriffs, garstige Out-

laws und so) mit Dark Fantasy. Ihr trefft auf Werwölfe, Sirenen, Hexen und verfluchte Pigmen, die aussehen wie eine Mischung aus Minotaurus und Bison. Der Clou: Ihr spielt auch selbst mal einen Werwolf und so einen Pigman, denn die Ex-Kopfgeldjägerin Jane ist nur eine von fünf Hauptfiguren, die ihr in je einem Kapitel hintereinander steuert.

Alle fünf haben eine eigene Motivation und Hintergrundgeschichte. Als Pigman Cl'erns Qui'g zum Beispiel versucht ihr, euer Leben vor dem Fluch zu rekonstruieren und herauszufinden, warum harmlose Menschen in Monster verwandelt werden. Dabei müsst ihr viel schleichen, denn der arme Cl'erns wird

Vom Bankhausdach feuern wir mit Jane auf Stillwater-Bandenmitglieder. Vor dem Saloon ist eine Öllampe entflammt, unser Begleiter hat schon ins Gras gebissen.





oft gejagt, wenn er irgendwo auftaucht. Manche der Geschichten sind eng an die echte Historie angelehnt, ihr spielt beispielsweise einen Ureinwohner, dessen Volk von den neuen Siedlern immer mehr zurückgedrängt wurde. Auch die Spielweise ändert sich je nach Figur: Während Jane vor allem auf Revolver, Gewehr, Schrotflinte und gelegentlich einen Bogen setzt, ist der Pigman-Minotaurus ein brutaler Nahkämpfer.

Vertraut und fremd zugleich

Anfangs sind die Story und die Welt hinter Weird West noch dezent verwirrend. Da fallen unbekannte Namen wie »Jeb« oder Ausrufe wie »Bei den Fluten, holt mich hier raus!« Aber weil das Spiel eben klassische Western-Elemente mit einer alternativen (Geister-)Geschichte mischt, werdet ihr nicht in ein völlig fremdes Universum geschmissen, sondern stoßt auf viel Bekanntes. Beim Sheriff hängen Steckbriefe für Kopfgeldjagden, im Waffenladen gibt's Donnerbüchsen, und der General Store verkauft Schaukeln, Dietriche und Handwerkszeug, etwa zum Gerben von Tierfellen, mit denen ihr wiederum eure Weste schussfester aufpeppt.

Ihr kämpft gegen traditionelle Wildwestbösewichte wie eine Großfamilienbande, einen machtgerigen Tycoon samt Privatarmee oder diverse Revolverhelden und ihre Gangs. Aber



eben auch gegen Fantasy-Monstren wie die eingebuddelten Höhlenviecher, die plötzlich aus dem Boden hervorbrechen – bleibt dann am besten auf Felsboden, wie in »Dune«! Und dann sind da noch Fraktionen wie die »Absolutisten«, die den Wilden Westen vom Übernatürlichen befreien wollen, oder die »Wanderer«, die mit magischen Artefakten handeln. Klar, dass die sich untereinander nicht grün sind.

Von der Geisterstadt zum Einkaufszentrum

Auf einer separaten Weltkarte reist ihr frei zu den verschiedenen Schauplätzen wie Städten, Banditencamps, Bergwerken oder anderen Missionsgebieten. Auf eurer Route deckt ihr nahe Locations auf, zum Beispiel eine kleine Farm oder eindrucksvolle Hazienda. Und manchmal gibt's unterwegs Zufallsbegegnungen wie fahrende Händler, fette Bären (Felnnachschub für eure Weste!) oder einen Banditenhinterhalt. Diese »halboffene« Welt funktioniert prima, denn ihr könnt selbst entscheiden, wie ihr was wo spielen wollt: Straff der Hauptstory folgen (und auf diese Weise viel verpassen!), noch den letzten Ort genau erkunden oder einfach mal einen Abend Kopfgeldmissionen abklappern?

Sehr cool: Schauplätze verändern sich auch. Wenn ihr anfangs das Städtchen

Grackle besucht, liegen dort überall Leichen herum, die Gebäude sind verrammelt oder verwüstet. Aber wenn ihr nach einiger Zeit zurückkehrt, sind die meisten Schäden beseitigt, die Ladenbesitzer wieder im Einsatz, und im Saloon bieten sich freischaffende Revolverhelden als Begleiter an.

Auch eure Taten beeinflussen den Spielverlauf: Wenn ihr zum Beispiel einen Gefangenen befreit oder einen Gegner verschont, wird er zum »Freund für Leben« und sich irgendwann revanchieren, indem er plötzlich in einem Gefecht auftaucht und an eurer Seite kämpft. Andersrum geht's aber auch, denn wenn ihr Unschuldige umnietet oder euch mit der Obrigkeit anlegt, werdet ihr schnell zum Kopfgeldgejagten!

MEINUNG

MARTIN

Deppe



Ich mag es total, wenn ein neues Spiel Elemente meiner Lieblingsspiele geschickt kombiniert, aber noch was Eigenes draufpackt. Und wenn ein Spiel ein vertrautes Setting stimmig verändert, bin ich auch sofort neugierig. Weird West ist so ein Fall: Ich kann wie in der Desperados-Reihe eine Übermacht heimlich dezimieren, indem ich Wachen umhaue, Sprengfallen lege, ganze Häuser niederbrenne. Aber eben ohne die vielen fummeligen Details wie Charakterwechsel, dauerndes Bewusstlose-Knebeln oder pixelweises, zehntelsekundengenaues Vorrücken. Und die Physikeffekte funktionieren genauso gut wie in Divinity: Original Sin 2. Breites Grinsen inklusive, wenn aus der Kombination Öllampe + Dynamitfass + Giftfass + gezielter Schuss ein flammendes, toxisches Inferno wird. Aber Weird West bringt neben der Wildwest-Gruselstory eben auch eigene Elemente mit, zum Beispiel spannende Kämpfe mit kleinen, aber feinen Details wie das nervenzerreißende Nachladen einer doppeläufigen Schrotflinte, die mächtig austellt – aber eben nur zweimal. Bei größeren Gefechten, so ab etwa fünf Gegnern plus eigene Begleiter, wird's allerdings schnell chaotisch. Zumal ich konsolige Waffenwechsel per Waffenrad hasse, und Weird West das auch nicht gut umsetzt. Vor lauter Hektik habe ich schon mal eine Vogelscheuche mehrfach erschossen!

@GamePro_de





Munitionskistensammelwahn

Und wie spielt sich das jetzt genau? Grundsätzlich wie ein klassisches Action-Rollenspiel: Per Controller bewegt ihr eure aktuelle Hauptfigur durch die jeweilige Map. Wir haben meist in der Schräg-von-oben-Perspektive gespielt, die einfach am übersichtlichsten ist, und haben in Gebäuden oder Höhlen näher herangezoomt, um zum Beispiel Dialogpartner besser zu sehen oder Kisten zu durchsuchen. Letzteres übertreibt Weirdest West übrigens: Überall stehen Fässer, Regale, Truhen und Kisten rum, die wir einzeln durchsuchen müssen. Klar, könnten wir ignorieren, aber gerade anfangs ist zum Beispiel Munition wertvoll, und die versteckt sich gern im Mobiliar. Aber statt in einem Haus für vier Schrotpatronen satte zehn Kisten abzuklappen, hätten auch zwei mit je zwei Schuss gereicht. Viele Behälter sind auch leer – das wird zwar vor dem Öffnen angezeigt, trotzdem muss man erst hinstapfen!

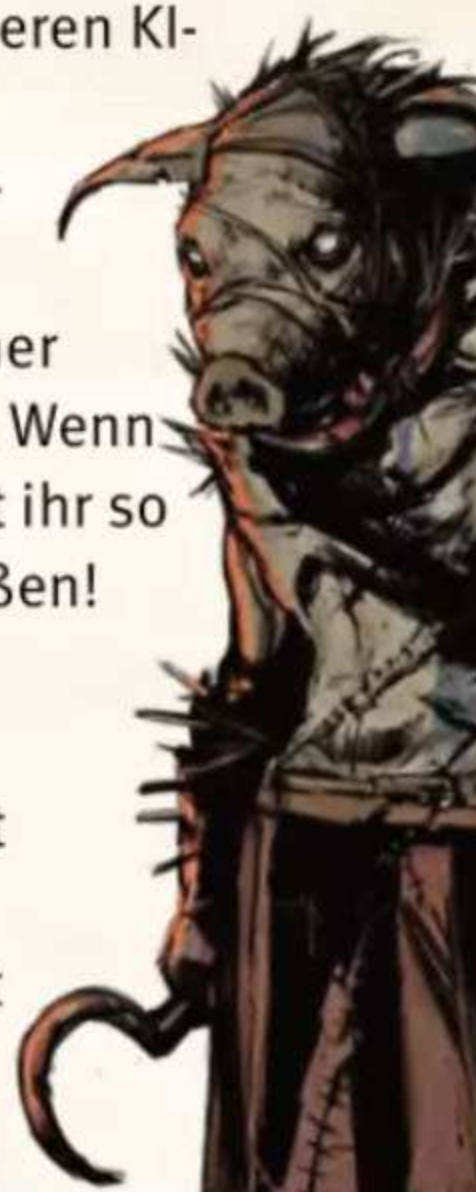
Zieh!

Die Schießereien funktionieren richtig gut: Mit einem Stick bewegen, mit dem anderen zielen. Alles, was mit ruhigem, präzisiertem Zielen oder Werfen zu tun hat, scheint jedoch eher für die PC-Steuerung mit einer Maus statt für den Konsolen-Controller optimiert zu sein. Wenn ihr etwa aus dem Hinterhalt eine Dynamitstange oder ein Molotow-Cocktail schleudern wollt, seht ihr den Wirkungsradius vorab und könnt in der PC-Ver-

sion des Spiels die Wurfweite bequem per Mausrad feinjustieren. Die Gefechte selbst sind so spannend wie taktisch, denn Weirdest West setzt die Stärken und Schwächen eurer Waffentypen gut um. Eine Schrotflinte fühlt sich wirklich wie eine Schrotflinte an – viel Bumms, aber wenig Reichweite und quälend langsames Nachladen. Ein Revolver ist schneller, richtet aber weniger Schaden an, und ein Gewehr ist wegen seiner Reichweite und Präzision super für diese Trickschüsse auf Öllampen und Dynamitfässer. Pfeile werden zu Brand- oder Giftgeschossen, wenn ihr sie durch offene Feuer oder Giftwolken verschießt. Aber Obacht: Physik und Chemie machen bei euch keine Ausnahme! Beim Testen haben wir mal einen Outlaw mit Karacho gegen einen Kistenstapel gekickt. Blöderweise stand da eine brennende Lampe drauf, und schon standen wir beide in Flammen. Und die meist cleveren KI-Cowboys lauern nur darauf, dass wir hinter einer explosiven Kiste Deckung nehmen. Außerdem werfen auch Gegner gern mit Dynamit nach euch. Wenn ihr schnell genug seid, könnt ihr so eine Stange im Flug abschießen!

Tödlicher Santa

Auch schön: Weirdest West kaut uns nicht alles vor, sondern lädt zum Experimentieren mit verschiedenen Taktiken ein.



Als wir zum Beispiel auf einem Dach herumturnen und hinter dem Schornstein Deckung nehmen, ploppt eine Info auf: Abseilen? Zufällig haben wir ein Seil dabei, hangeln uns abwärts – und erwischen im Kaminzimmer zwei verdutzte Outlaws auf dem falschen Fuß. Kommt davon, wenn man nur die Tür bewacht! Und das war nur eine von vielen Häuserkampf-taktiken: Ihr könnt auch durchs Fenster rein oder eine Sprengfalle vor der Tür platzieren, um das Haus in Brand zu setzen.

Auch die Tageszeit wirkt sich auf euer Vorgehen aus. Tagsüber lümmeln Banditen gerne draußen rum. Dann sehen sie euch zwar früher, doch mit angeheuerter Verstärkung, guter Deckung und ein paar Dynamitstangen nehmt ihr es auch mit einer Übermacht auf. Nachts hingegen verkrümelten sich Gegner gern in Gebäuden, und wenn ihr geschickt schleicht, erwischt ihr einzelne sogar beim Matratzenhorchdienst. <>

XBX

WEIRDEST WEST

Präsentation

Lebendige Spielwelt + Wetter-, Tag- und Nachtwechsel
+ ganz eigener, durchgängiger Grafikstil - NPC-Porträtbilder passen oft nicht zum 3D-Modell - merkwürdige NPC-Voiceovers

Spieldesign

+ gute Mischung aus Kämpfen, Quests und RPG + viele Lösungswege und Spielweisen + Physiksystem belohnt Experimentieren + spannende Kämpfe - teils chaotische Gefechte

Balance

+ vier Schwierigkeitsgrade + gute Erklärbar-Texte und Skill-Videos
+ Zeitlupenfunktion - zeitraubender Waffenwechsel per Radmenü
- zu viel Kisten-Fässer-Regale-Durchsuchen

Atmosphäre/Story

+ unsere Handlungen wirken sich spürbar aus + kein Leerlauf
+ viele Nebenquests + man will immer wissen, wie's weitergeht
- Setting ist anfangs verwirrend

Umfang

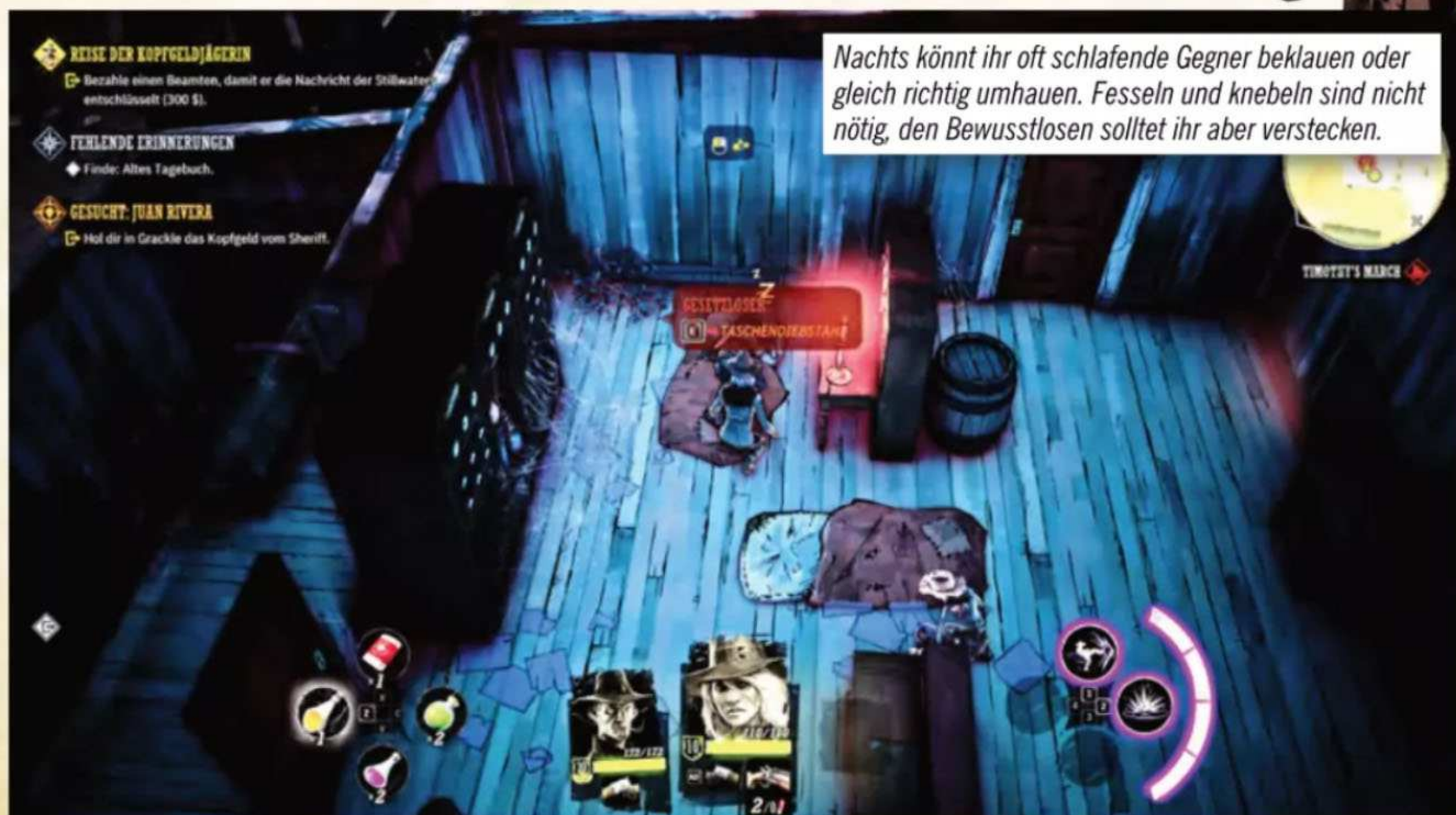
+ nacheinander fünf spielbare Charaktere + je nach Spielweise sehr lange Kampagne + coole Skills + upgradebare Waffen und Westen + Vendetten, Kopfgeldjagden, Schatzsuchen

FAZIT

Das flotte Action-Rollenspiel mischt Wildwest und Dark Fantasy zu einem durchaus spannenden Cowboy-Eintopf.

83

XBX





GAMESTAR-PC TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 10900K (8x 5,3 GHz)

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z490-E Gaming

GRAFIKKARTE NVIDIA GEFORCE RTX 3080 TI 12GB

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR4-3200 Corsair Vengeance

SSD 2.000 GB NVME SSD

FESTPLATTE 4.000 GB HDD

nur **4299,-**



**GEFORCE
RTX**

**POWERED BY
ASUS**



GAMESTAR-PC ULTRA XTREME

PROZESSOR AMD Ryzen 7 5800X (8x 3,8 GHz)

GRAFIKKARTE NVIDIA GEFORCE RTX 3070 8 GB

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM

SSD 1.000 GB NVME SSD

nur **2399,-**



GAMESTAR-PC ULTIMATE RYZEN 5800X

PROZESSOR AMD Ryzen 7 5800X (8x 3,8 GHz)

GRAFIKKARTE NVIDIA GEFORCE RTX 3080 10 GB

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM

SSD 2.000 GB NVME SSD

nur **2999,-**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 09.08.2021. Änderungen vorbehalten. Angebote nur solange der Vorrat reicht.

Alle GameStar-PCs und -Notebooks jetzt versandkostenfrei bestellen unter:

Konfiguriert von den Hardware-Experten von GameStar

GAMESTAR-PC

RYZEN 5 SPECIAL EDITION 3070

Nur für kurze Zeit und solange der Vorrat reicht. Der neue GameStar-PC ist günstiger als selber bauen.
High-End-Gaming im 4K Bereich mit starker RTX 3070 Grafikkarte und Ryzen 5 Prozessor.
Verpackt im be quiet! Pure Base 500DX Gehäuse macht der PC in jedem Spiel eine perfekte Figur.



PROZESSOR AMD Ryzen 5 5600X (6x 4,6 GHz)

GRAFIKKARTE NVIDIA GEFORCE RTX 3070 8 GB

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM HyperX Fury

SSD 1.000 GB NVME SSD Kingston A2000

GEHÄUSE BE QUIET! PURE BASE 500DX **NEU**

nur **1899,-**



www.gamestarpc.de



EGO-SHOOTER Publisher: 2K Games • Entwickler: Gearbox • Termin: 25.3.2022 • Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 16 Jahren • Installation: 30 GB • Spieldauer: 25 Stunden • Preis: 70 Euro • Enthalten in: –

TINY TINA'S WONDERLANDS

PS5 • XBX • PS4 • One

TEST

Wunderland der bekloppten Ideen

Mehr Rollenspiel, mehr Humor und eine richtig lange Kampagne: Tiny Tina's Wonderlands macht vieles richtig und wird dennoch für Diskussionen sorgen. Von Dennis Zirkler

Vor rund neun Jahren erschien mit Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung nicht nur der beste DLC für Borderlands 2, sondern auch die bis heute spannendste Erweiterung unter den unzähligen Addons der gesamten Borderlands-Reihe. Nachdem dieses kleine Meisterwerk 2021 nochmals als Standalone-Abenteuer veröffentlicht wurde, folgt jetzt mit Tiny Tina's Wonderlands ein richtiger, rund 25 Stunden langer Story-Shooter, der die Idee rund um eine von Serienliebhaber Tiny Tina geleitete Tabletop-Runde abermals aufgreift. Doch kann ein weiterer Ausflug in die D&D-Welt erneut zünden? Oder geht der

Borderlands-Reihe im mittlerweile fünften Ableger so langsam die Luft aus?

Das Abenteuer beginnt

Statt serientypisch einen vorgegebenen Kammerjäger zu spielen und das Universum vor einem fiesen Oberbösewicht zu bewahren, schlägt es uns in Wonderlands in eine Runde des Tabletop-Rollenspiels Bunkers & Badasses – quasi der Borderlands-Version von Dungeons & Dragons. Als Spielleiterin der Kampagne dient natürlich erneut Tiny Tina, während uns mit dem dickköpfigen Captain Valentine und der regelverses-

senen Roboterdame Frette zwei charmante Begleiter zur Seite gestellt werden. Zwar dürfen diese wegen einer kleinen Streiterei mit Tina nicht selbst am Spiel teilnehmen, sie kommentieren und diskutieren aber fleißig mit, was für viele witzige Momente sorgt.

Bevor wir die Reise in die Wonderlands antreten, müssen wir passend zum Thema zunächst einmal einen Charakter erstellen – eine Neuheit in der Borderlands-Reihe. Neben optischen Anpassungen wie Frisuren und Make-Up steht hier auch die Klassenwahl an. Und diese Klassen fallen glücklicherweise ziemlich abwechslungsreich aus:

Mr. Torgue hat einen Cameo-Auftritt als Barde und sprengt einfach mal den Ozean.



Performance auf PS5

Wir hatten für den Test zu Tiny Tina's Wonderlands eine PlayStation-5-Version zur Verfügung. Die meiste Zeit lief das Spiel auf Sonys Konsole flüssig, allerdings kam es wiederholt zu schweren Stottern, die das Erlebnis stark beeinflussten. Hatte das Spiel Probleme, sich mit Shift zu verbinden (was dann alle paar Minuten mit einem Pop-up angezeigt wird), fror das Bild regelmäßig für mehrere Millisekunden ein, was besonders in hektischen Kämpfen und Plattform-Passagen eher hinderlich war. Abseits davon gab es während des Tests auch immer wieder kleinere Bugs. So wurden uns etwa Gegenstände im Inventar oder das Questlog vorübergehend nicht angezeigt.



Erstmals können wir einen eigenen Helden erstellen und anpassen.

Der Brrr-Serker ist etwa auf Frostscha den und Nahkampfangriffe spezialisiert, der Sporenhüter greift dagegen lieber aus der Ferne an, während sein Pilzgefährte die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich zieht. Während in Borderlands 3 jede Klasse noch drei Skill Trees hatte, haben sie in Wonderlands nur noch einen. Doch dafür könnt ihr im späteren Spielverlauf eine Sekundärklasse wählen, was zum Experimentieren einlädt.

Bunkers & Badasses

Der Einstieg in die Fantasy-Welt könnte klischeehafter kaum sein: Spielleiterin Tiny Tina schickt uns zunächst in die Hauptstadt Prachthuf, die gerade von Skelettdienern des fiesen Nekromanten Dragon Lord belagert wird. Haben wir die Bedrohung erledigt, geht's anschließend auf einen Friedhof, um mit dem Seelenschwert ein überaus mächtiges Relikt aus einer Gruft herauszuholen. Das klingt so weit erstmal ziemlich unsppek-

takulär. Doch zum Glück beweist Tina großen Einfallsreichtum und mehr als nur einen Hauch von Wahnsinn, wenn sie uns durch ihre ersonnene Geschichte führt: Immer wieder präsentiert sie uns abgedrehte Charaktere, wie etwa die Königin der Wonderlands: ein Pferd aus Diamanten, das auf den Namen Arschgaul hört. Leider wird dieses recht zügig durch ein Attentat des Oberbösewichts wortwörtlich einen Kopf kürzer gemacht, sodass unser neues Ziel lautet, übers Meer zu seiner Nekropole zu reisen und ihm den Garaus zu machen.

Aus Spoiler-Gründen wollen wir euch an dieser Stelle natürlich nicht zu viel von der Story verraten. Aber so viel sei gesagt: Die Geschichte an sich ist zwar nur mäßig spannend, aber deutlich witziger und besser geschrieben als noch in Borderlands 3. Dazu kommt, dass der Dragon Lord dank seiner selbstgefälligen Monologe deutlich charismatischer als die unheimlich nervigen Ca-

lypso-Zwillinge daherkommt. Einem Handsome Jack aus Borderlands 2 kann aber auch er nicht das Wasser reichen.

Und auch wenn die Geschichte für unseren Geschmack nicht so richtig zünden will, gibt es in Tiny Tina's Wonderlands doch einige inszenatorische Glanzmomente. Insbesondere dann, wenn die Spielleiterin unerwartet ins Geschehen eingreift. Beim Betreten des Gebiets »Verrottender Moder« stehen wir anfangs in einem ziemlich durchschnittlichen Wald. Da dieser unserem Mitspieler Valentine nicht modrig genug ist, lässt Tina daraufhin einfach alle Bäume sterben und erschafft einen mit riesigen Pilzen überwucherten Sumpf. Diese Situationen, in denen Tina auf die Diskussion mit euren Mitspielern reagiert und die Spielwelt spontan ändert, sind aufgrund der witzig geschriebenen Dialoge und der hervorragenden Leistungen aller Synchronsprecherinnen und -sprecher immer echte Höhepunkte. Da

Das Shooter-Gameplay ist Borderlands-typisch effektiv.



Skelette warten im ganzen Spiel auf uns, selbst kurz vorm finalen Bosskampf.



Die neuen Zauber können sich sehen lassen. Hier speien wir einen Feind mit einem Eisapfen auf.



können dann auch mal plötzlich Storycharaktere an spontaner Selbstentzündung sterben oder Gegner auftauchen, die einfach nur »Ähm«, »Öhm« oder »Hmm« heißen. Sachen, die halt durchaus mal passieren, wenn die Spielleitung in hitzigen Momenten etwas überfordert ist.

Ein weiteres Highlight sind die vielen Nebenaufgaben: Diese haben zwar mit dem Verlauf der Hauptgeschichte allesamt nichts am Hut, erzählen aber immer tolle Geschichten. Schon früh im Spiel helfen wir etwa einer Bäuerin, die sich in eine eitle Alchemistin verliebt hat. Diese würde sich aber erst mit der armen Landwirtin abgeben, wenn Schweine fliegen lernen, Wasser bergauf fließt oder ein gepunkteter, dichtender Kobold ihr ein Liebeslied vorträgt. Also besorgen wir ihr einen solchen Kobold – auf die wohl bekloppteste Art und Weise, die man sich nur vorstellen kann.

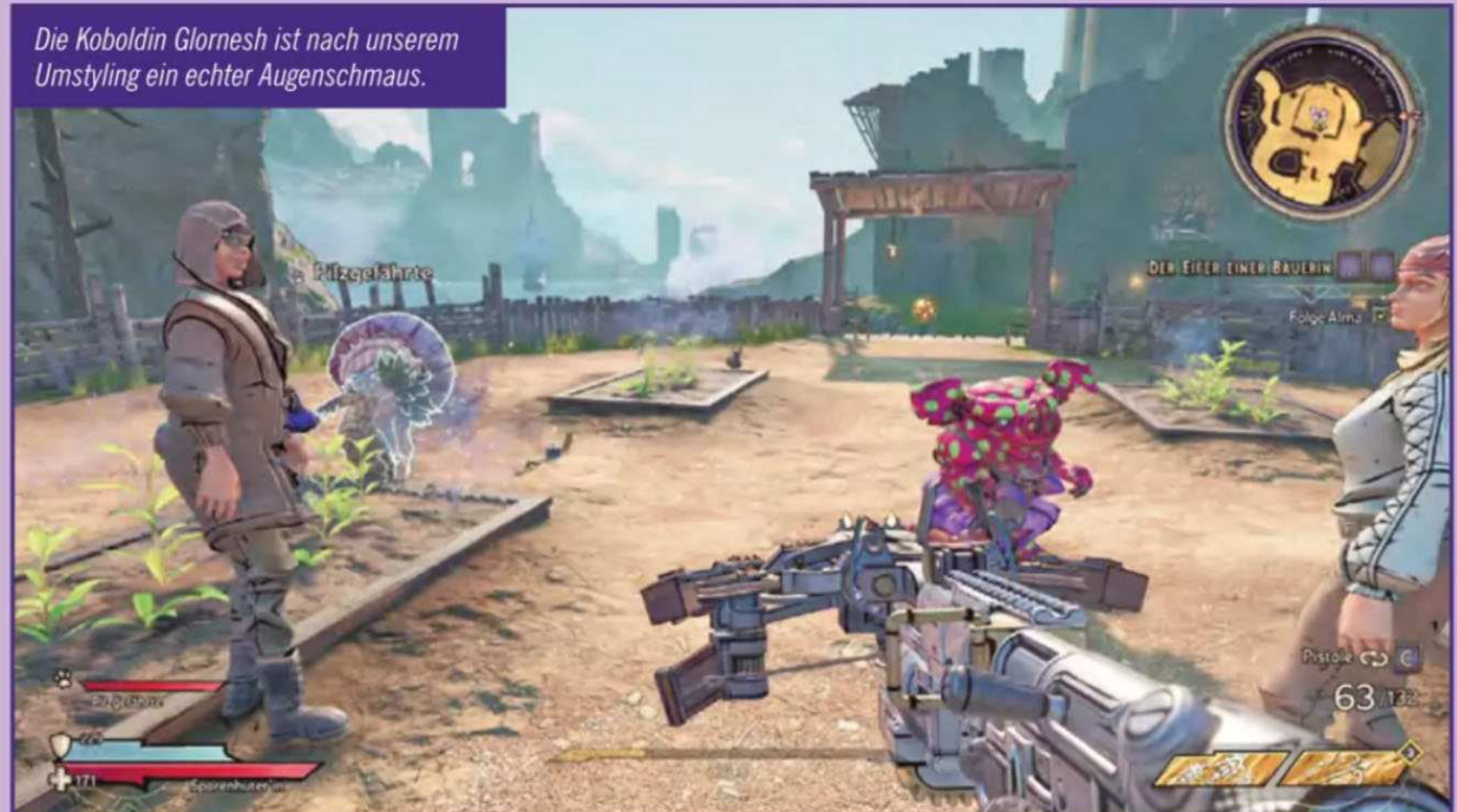
Keine Gameplay-Experimente

Um diese ganzen Quests in Wonderlands abzuschließen, müsst ihr natürlich kämp-

fen, kämpfen und nochmals kämpfen. Und so kreativ, wie sich die Entwickler beim Storytelling auch zeigen – beim Gameplay setzen sie lieber auf Bewährtes. Wonderlands spielt sich nämlich fast genauso wie Border-

lands 3. Das ist jetzt erstmal nichts Schlechtes, schließlich hat sich die Borderlands-Formel im Laufe der Jahre immer wieder bewährt. Dennoch fühlen sich die Gefechte für einen Serienveteranen so an, als hätte

Die Koboldin Glornesh ist nach unserem Umstyling ein echter Augenschmaus.



MEINUNG
HANNES
Rossow



Ich mag die Borderlands-Reihe. In der Regel sind die Spiele unkompliziert, angenehm überdreht und haben eine befriedigende Loot-Spirale. Zuletzt hatte diese Formel bei Borderlands 3 aber Staub angesetzt. Das SciFi-Endzeit-Setting hatte sich etwas abgenutzt – wieder wüstenähnliche Areale, wieder die gleichen Banditen und Monster. Tiny Tina's Wonderlands ist aber etwas komplett anderes und genau die frische Luft, die das Franchise gebraucht hat. Zwar ist der Mix aus Fantasy-RPG und Brachial-Shooter nicht immer perfekt ausbalanciert, aber die Spielwelt, die Story und die Gegner fühlen sich neu und besonders an. Plötzlich sammle ich nicht nur Raketenwerfer auf, sondern auch Ringe, Amulette und Rüstungen. Und auch wenn die »Zaubersprüche« einfach nur die Granaten ersetzen – das Spielgefühl ist dennoch ein anderes. Manchmal geht es mir etwas zu wild zu, und die abgedrehte Nebenquest A lässt sich kaum von der ebenfalls abgedrehten Nebenquest B auseinanderhalten. Im Großen und Ganzen erkunde ich die Levelareale und die neue Weltkarte aber wirklich gern, und sei es nur, um die vielen Loot-Würfel zu finden, die meine Chancen auf Legendaries erhöhen. Tina Tiny's Wonderlands ist ein überraschend diverses, positives Action-RPG-Kleinod, das ich immer dann spielen werde, wenn ich gute Laune brauche.

@Treibhausaffekt

MEINUNG
ELEEN
Reinke



Als Borderlands-Fan und Dungeons&Dragons-Nerd ist Tiny Tina's Wonderlands quasi wie für mich gemacht. In seinen besten Momenten macht das Spiel mit seiner abgedrehten Welt einfach Spaß, und auch die Story ist durchaus emotional – auch wenn sie nicht ganz an Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung rankommt. Dafür gibt es immerhin eine Menge großartiger Nebenmissionen, die nicht nur teils ziemlich große neue Gebiete freischalten, sondern auch witzige kleine Geschichten erzählen. Wenn die Charaktere sich etwa auf einen vollkommen unwichtigen NPC einschließen und Bunkermaster Tina sich dann schnell noch eine Story dazu aus dem Ärmel schütteln muss, komme ich aus dem Schmunzeln nicht raus. Da fühle ich mich glatt ein bisschen an den D&D-Tisch mit meinen Freunden versetzt. Auf der anderen Seite gibt es aber auch zu viele lahme Sammelaufgaben wie Banditenlager reinigen oder Dungeons für Schreinteile durchlaufen. Und auch die Performance auf PS5 stimmt nicht immer. Neben kleineren Grafik-Bugs stören vor allem die Ruckler ungemein, die besonders in hektischen Kämpfen schon mal aktiv behindern können. Läuft das Spiel aber rund, lohnt sich Tiny Tina's Wonderlands allein schon für den Gute-Laune-Spaßfaktor – egal ob ihr riesige Borderlands- und D&D-Fans seid oder noch nie etwas von beidem gehört habt.

@ottadice

MEINUNG
DENNIS
Zirkler



Da ich sowohl Shooter-Fan als auch leidenschaftlicher Action-Rollenspiel-Spieler bin, liegt mir die Borderlands-Reihe seit dem ersten Serienteil besonders am Herzen. Nirgendwo sonst bekomme ich so eine gelungene Mischung aus tollem Humor, einprägsamen Charakteren, motivierender Loot-Spirale und grundsolidem Shooter-Gameplay wie in den Gearbox-Spielen. Tiny Tina's Wonderlands ist zwar nur ein Spin-off, es gefällt mir persönlich aber sogar deutlich besser als Borderlands 3, dessen Handlung mich unheimlich genervt hat. Wie Gearbox mit Maya – meiner Spielfigur aus Borderlands 2 – umgegangen ist, habe ich dem Studio bis heute nicht verziehen. Aber das nur am Rande. Ob ich mich in Wonderlands nochmal dazu durchringen kann, stundenlang nach der optimalen Ausrüstung zu gründen? Ein bisschen neugierig bin ich ja schon, welche abgedrehten Waffen und Zauber die Entwickler im Spiel versteckt haben. Aber wenn ich für die besten Chancen wirklich den lahmen Chaoskammer-Modus spielen muss, warte ich damit lieber bis zu den bereits angekündigten DLCs. Auch generell bleibt die Preispolitik von Tiny Tina ziemlich Geschmackssache. Ich kann alle verstehen, denen 70 Euro zu viel erscheinen. Auf der anderen Seite liefern nur die wenigsten Vollpreis-Shooter eine 25 Stunden lange und fast durchgehend unterhaltsame Kampagne.

@YungWerner

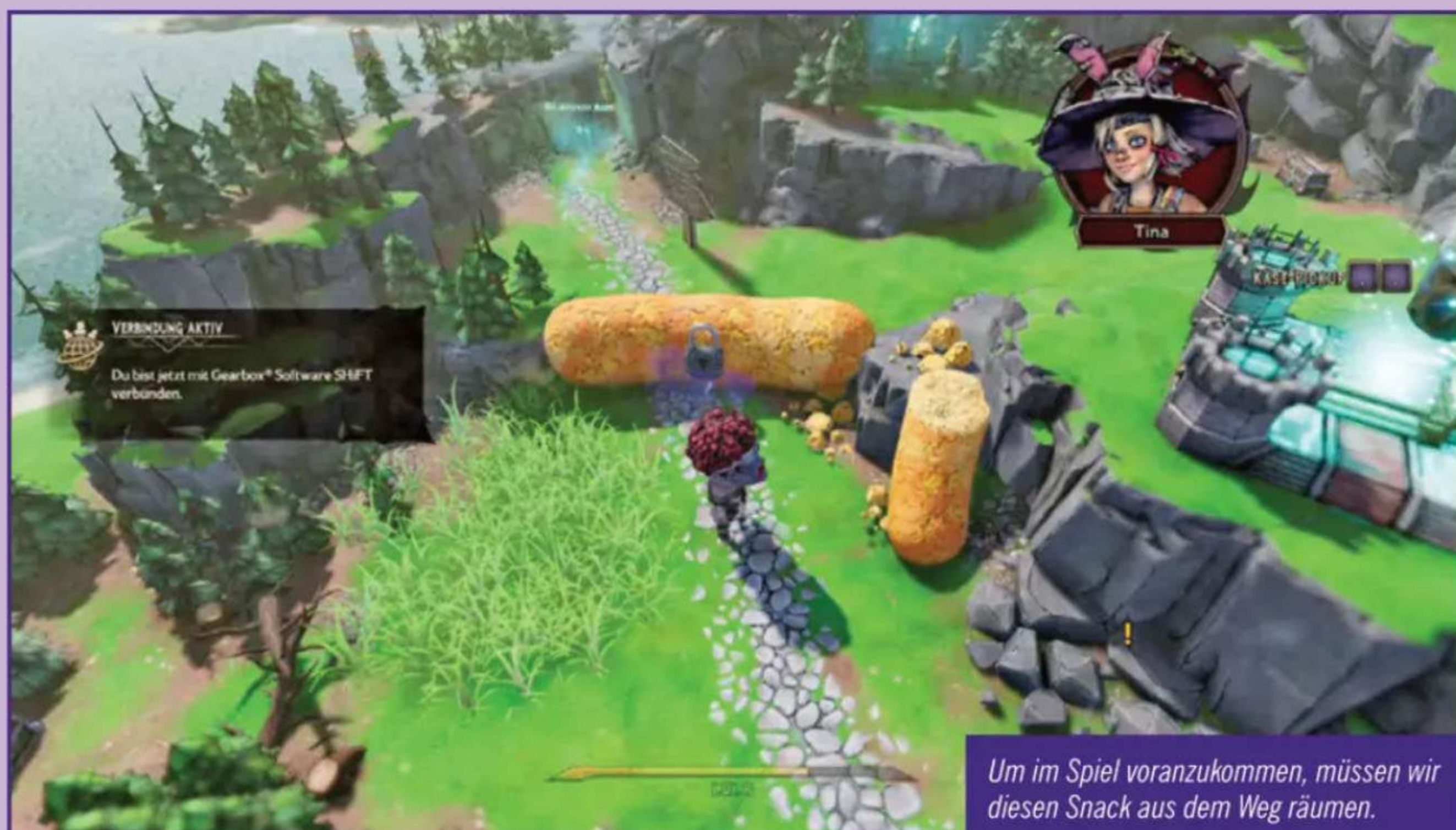
man sie schon tausendmal gesehen. Daran ändern auch die neuen Zauber nichts: Diese ersetzen die Granaten und sind wunderbar effektiv inszeniert. Wir lassen Eiszapfen aus dem Boden schießen, Meteoriten vom Himmel regnen und Kugelblitze zwischen Feinden hin- und herspringen. Das sieht nicht nur cool aus, mit dem richtigen Charakter-Build können diese auch für richtig viel Zerstörung sorgen. Allerdings konnten die Granaten das genauso gut.

Ein ähnliches Bild zeichnet sich bei den Waffen ab: Diese sind zwar teilweise auf das neue Fantasy-Setting umgetrimmt worden, spielen sich aber quasi genauso wie in Borderlands 3. Manche Pistolen sehen jetzt etwa wie Handarmbrüste aus und verschie-

ßen kleine Bolzen, spielerisch ändert das aber nix. Die Nahkampfwaffen klingen ebenfalls nur in der Theorie nach einer relevanten Neuerung. In der Praxis kommen Schwert, Axt und Co. lediglich beim Betätigen der Zuhauen-Taste kurz zum Vorschein. Wer auf ein echtes Nahkampfsystem im Stil eines Dying Light 2 gehofft hat, wird jedenfalls herb enttäuscht.

Loot und Items fallen dafür serientypisch wieder sehr abwechslungsreich aus, an kreativen Ideen mangelt es nicht: Eine der witzigsten Waffen, die wir finden konnten, war eine offensichtlich von PUBG inspirierte Bratpfanne. Solange wir mit dieser nicht zuschlagen, bekommen wir 90 Prozent weniger Schaden bei Schüssen in den Rücken.

Nicht nur eine witzige Anspielung, sondern auch ziemlich nützlich. Dasselbe gilt auch für die Gegner: Zwar sind die stinknormalen Skelettgegner für unseren Geschmack etwas zu omnipräsent, doch als Ausgleich dafür gibt's mindestens genauso viele witzige Einfälle. Haie mit Beinen, sich einbuddelnde Riesenkrabben und natürlich haufenweise typische Fantasy-Viecher wie Goblins, Naga, Kobolde und Trolle. Einige Feinde sind allerdings lediglich Reskins von Gegnertypen, die wir bereits aus anderen Serienteilen kennen. Die Zyklopen etwa haben ein großes Auge als Kopf und verfallen in einen Wutmodus, wenn wir ihnen die Riesenklüse wegschießen – genau wie die Goliaths aus Borderlands 2 und 3.



Um im Spiel voranzukommen, müssen wir diesen Snack aus dem Weg räumen.



Die Klassen in Wonderlands



Wer sich auf die neuen Zauber spezialisieren will, sollte den Zauberschuss wählen.



Der Brr-Serker besticht im Nahkampf und hat sogar eine Wirbelwindattacke.



Fernkampf und Tank-Haustier: Der Sporenhüter ist die Klasse für alle WoW-Jäger.

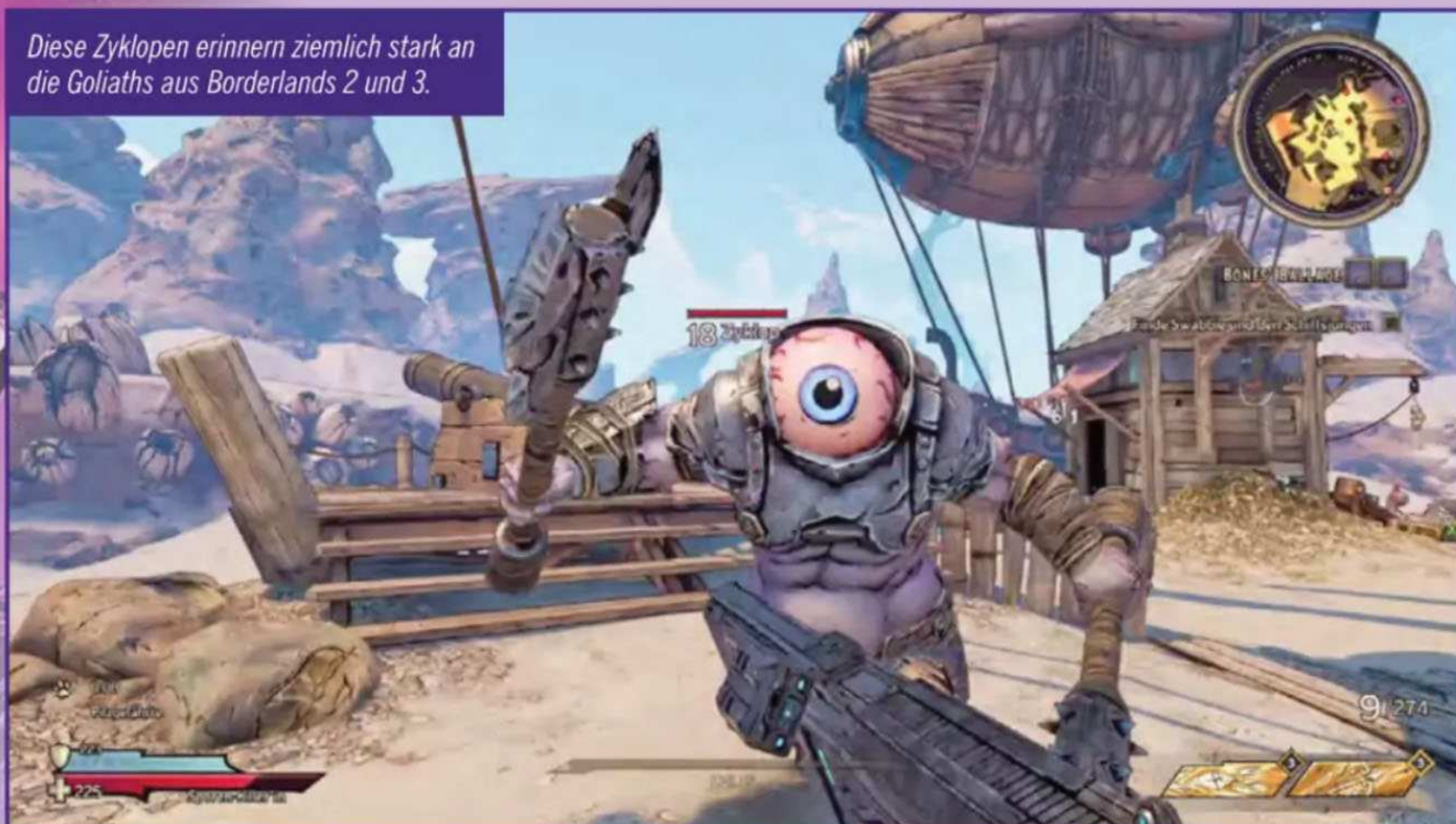


Der Killomant erinnert an eine Diebesklasse. Er meuchelt aus der Unsichtbarkeit heraus.



Und nochmal Zauberei: Der Grabspross opfert seine Lebenspunkte für mächtige Magie.

Diese Zyklopen erinnern ziemlich stark an die Goliaths aus Borderlands 2 und 3.



dessen Ende wir uns das Ding aus einer Belohnungstruhe fischen dürfen.

Ein Muster, das sich leider durch alle Oberweltaufgaben zieht: Jede Quest verlangt von uns das Absolvieren stupider Arenakämpfe, in denen wir einfach wahllos zusammengewürfelte Feinde niederballern müssen. Das ist auf Dauer nicht nur ziemlich eintönig, sondern zieht sich durch die nur langsam spawnenden Gegner auch unnötig in die Länge. Auf der Oberwelt gibt es zwar auch einige Kleinigkeiten zu entdecken und freizuschalten, wie etwa die Schreine, die uns kleine passive Boni verleihen. Aber wo findet man die Bruchstücke, um sie zusammenzusetzen? Richtig, in den Kisten am Ende von weiteren Arenakämpfen. Dass es beim Durchqueren von hohem Gras – Pokémon lässt grüßen – noch zu weiteren, zufälligen Arenakämpfen kommen kann, macht's nicht besser. Ganz im Gegenteil.

Mehr vom Guten

Letztlich bleibt uns nur noch zu sagen, dass wir trotz unserer Kritikpunkte einen Heiden Spaß mit Tiny Tina und ihren verrückten Einfällen hatten. Die Geschichte an sich ist zwar nicht überragend, aber mit so viel Witz und Charme erzählt, dass sie uns bis zum Ende immer gut unterhalten hat. Beim Gameplay bleibt das Spin-off extrem nah an den vorherigen Serienteilen, was aber per se keinen Negativpunkt darstellt. Zwar wirken Gunplay und Mechaniken mit dem fünften Shooter im Borderlands-Universum ein wenig abgenutzt, da wir weiterhin eher stumpf auf Bulletsponge-Feinde ballern, die echtes Treffer-Feedback vermissen lassen. Durch effektvolle Zauber, Explosionen und die allgegenwärtigen Schadenszahlen fühlen sich die Gefechte aber trotzdem wie ein echtes Action-Feuerwerk an.

Fraglich ist allerdings, wie lange das Spiel nach dem Beenden der wirklich unterhaltsamen Kampagne fesseln kann. Der neue Endgame-Modus Chaosturm verspricht zwar viel motivierende Beute, setzt sich aber aus – ihr habt's geahnt – einer Reihe zufallsgenerierter Kämpfe zusammen. Mit Wonderlands bekommen Serienveteranen ein wirk-

lich spaßiges, neues Abenteuer im Borderlands-Universum, das auch mit Fan-Service in Form von Cameo-Auftritten beliebter Charaktere wie Claptrap oder Mr. Torgue nicht geizt. Wer also Lust auf irrwitziges Storytelling und den typisch abgedrehten Humor hat und die mittlerweile doch etwas routinierte Borderlands-Formel aus Looten und Shooten mag, wird den Kauf garantiert nicht bereuen. Ob euch das Gebotene allerdings happige 70 Euro wert ist, müsst ihr selbst entscheiden, denn unterm Strich wirkt Tiny Tina's Wonderlands mehr wie ein (zweifelloso umfangreiches und qualitativ hochwertiges) Addon für Borderlands 3 als ein vollwertiger neuer Serienteil. <>

PS5

TINY TINA'S WONDERLANDS

Präsentation

- + hervorragende Synchronsprecher + stilvolle Comic-Optik
- + effektreiche Kämpfe - steife Animationen
- immer wieder kleine Ruckler

Spieldesign

- + routiniertes Loot-Shooter-Gameplay + viele coole Items und Waffen
- + einzigartige Klassen - angestaubtes Gunplay
- Oberwelt ohne großen spielerischen Mehrwert

Balance

- + drei Schwierigkeitsgrade + balancierte Klassen + Chaos-Modus für zusätzliche Herausforderung
- zu viel Loot-Management
- Bedrohung kommt durch Masse, nicht durch kluge Gegner

Atmosphäre/Story

- + abwechslungsreiche Gebiete + einprägsame Charaktere
- + witzige Nebenquests + viele Popkulturanspielungen
- nur mäßig spannende Haupthandlung

Umfang

- + rund 25 Stunden Spielzeit + komplett im Koop spielbar
- + zahlreiche tolle Nebenquests + dedizierter Endgame-Modus
- langweilige Arenakämpfe strecken Spielzeit

FAZIT

Wonderlands verzaubert mit tollem Humor, witzigen Charakteren und großem Umfang, hat aber spielerische Macken.



TINY TINA'S WONDERLANDS

Wunderland der Vielfalt

Tiny Tina's Wonderlands bietet nicht nur bunte Regenbögen, sondern auch queere Charaktere und Optionen für den Charaktereditor. Und das macht Eleen glücklich.



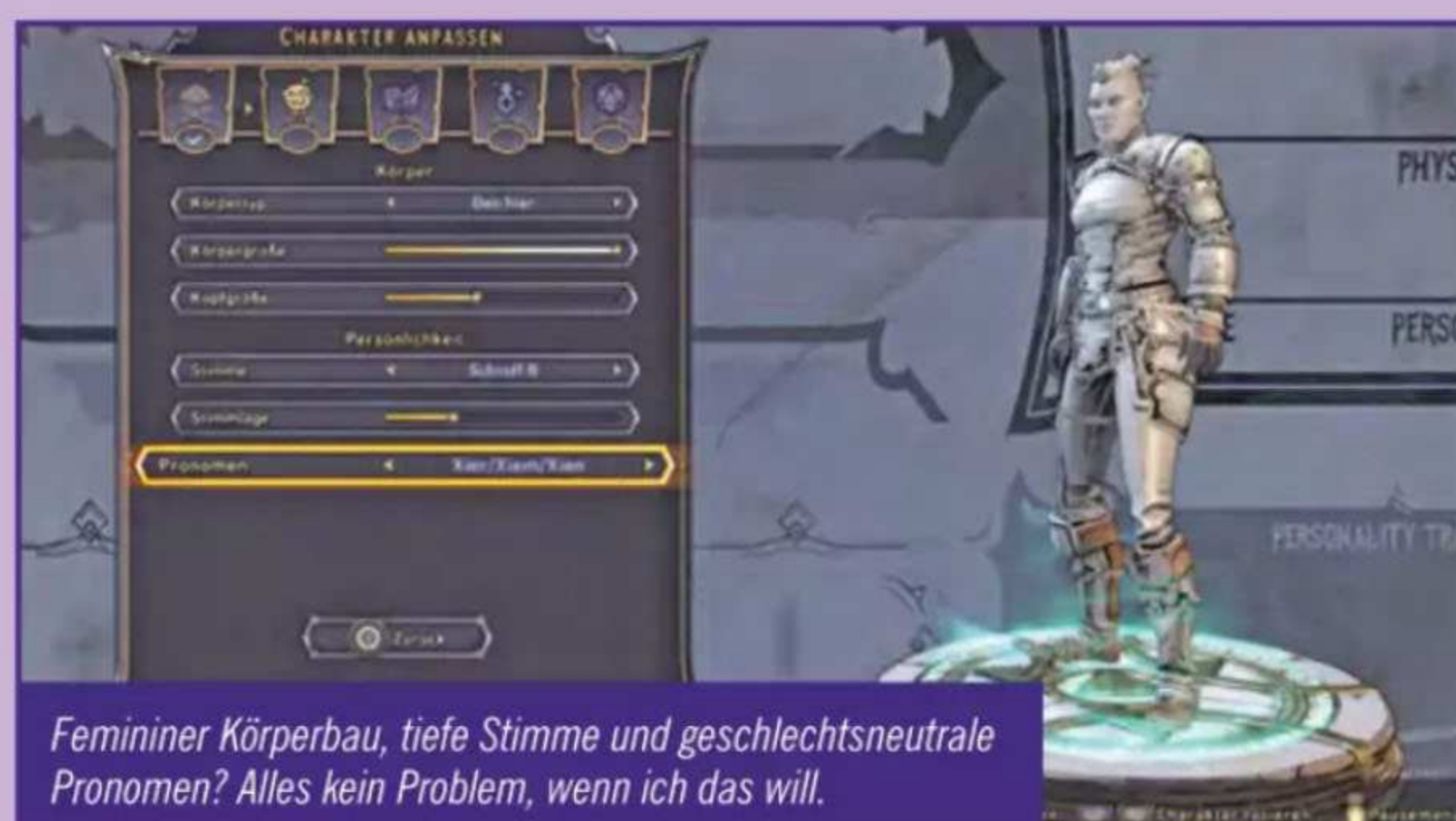
Eleen Reinke

Eleen ist langjähriger TTRPG-Fan und spielt in zahlreichen Kampagnen zu Call of Cthulhu, Vampire: The Masquerade und mehr. In vielen dieser Runden spielt sie mit queeren Freundinnen und Freunden, sie selbst hat etwa einen genderfluiden Charakter in Dungeons & Dragons. Die Diversität von Tiny Tina's Wonderlands hat sie positiv überrascht.

Als Fantasy-Fan und verkappter Nerd spiele und leite ich seit vielen Jahren Dungeons-&Dragons-Spielabende. Das Tabletop-Rollenspiel (kurz: TTRPG) spiele ich zusammen mit Freunden am Tisch, wo wir mit unseren ganz persönlichen Charakteren gemeinsam eine Story erschaffen und zum Leben erwecken. Natürlich war ich allein schon deshalb ein riesiger Fan des Borderlands-2-DLCs Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung. Denn das darin gespielte Bunkers & Badasses ist, Überraschung, eigentlich nur ein Videospiel gewordenes Dungeons & Dragons – nur eben ohne die Rollenspielelemente. Auch der Nachfolger Tiny Tina's Wonderlands hat mich damit wieder angelockt, konnte mich aber zugleich angenehm überraschen, indem er sogar noch einen Schritt weitergeht: Die Spielwelt steckt voller queerer und diverser Inhalte.

Tiny Tina's queer Wonderlands

Beim gemeinsamen Zocken hat Kollege Dennis Tiny Tina's Wonderlands scherzhaft als »gayestes Spiel« bezeichnet, das er je gesehen habe. Das kommt nicht von ungefähr, immerhin werden wir vom Spiel mit Regenbögen und Glitzer geradezu bombardiert. Dabei geht es aber tatsächlich tiefer als nur die Optik. Das fängt schon bei der Charaktererstellung an. Ähnlich wie bei Dungeons & Dragons wähle ich diesmal nämlich nicht aus einem vorgefertigten Charakter, sondern stelle mir meine/n Schicksalsbringer/in nach Belieben zusammen. Neben Optionen für Gesichtsmerkmale, Haare oder Tattoos kann ich hier auch Körpertyp, Stimme samt Stimmlage und Pronomen festlegen – und zwar alles unabhängig voneinander. Auch meine gewählte Klasse wird gegendert, um alle wählbaren Optionen zu umfassen. Diese Dinge sind aber eben genau das: Optionen. Wer einfach nur einen schroffen Kerl mit grummeliger Stimme und den männlichsten Pronomen will, die es nur gibt, kann auch das problemlos auswählen.



Bei den Charakteren im Spiel sieht es ähnlich aus. Die sind natürlich in typischer Borderlands-Manier komplett überzeichnet, aber auch hier reihen sich queere Charaktere nahtlos in die Spielwelt ein. So ist Paladin namens Mike eigentlich ein typischer Ritter in glänzender Rüstung samt sexy Bartstopfeln, begrüßt mich aber mit einer überraschend femininen Stimme. Und in der Nebenquest »Der Eifer einer Bäuerin« soll ich ganz selbstverständlich für Bäuerin Flora einen Blumenstrauß an ihren Crush, die Alchemistin, überreichen – mal ganz zu schweigen davon, dass die Quest im Verlauf dann noch eine ziemlich absurde Liebesgeschichte wird. Ohne hier groß spoilern zu wollen: Auch Kobolddamen verdienen Liebe.

So divers wie Dungeons & Dragons

Die fast beiläufige Inklusion queerer Inhalte finde ich erfrischend und mit Blick auf das Setting großartig. Immerhin ist Bunkers & Badasses an Dungeons & Dragons angelehnt. Und obwohl natürlich jeder D&D spielen kann, fühlen sich insbesondere auch viele queere Personen dazu hingezogen. Kein Wunder, schließlich kann man sich hier mit Freundinnen und Freunden über einen Spielercharakter ausprobieren und in einem sicheren Umfeld ausleben. Damit bildet Tiny Tina besonders die Diversität seiner Fans wunderbar ab. Zwar macht sich das Spiel auch über Klischees und Archetypen lustig, aber ich bekomme nie das Gefühl, dass es auf die Kosten queerer Fans geht. <>

SHADOW WARRIOR 3 PS5 • XBX • PS4 • One

Schwerter und Fäkalhumor

Lo Wangs neuestes Abenteuer setzt auf weniger, dafür qualitativ bessere Inhalte als sein Vorgänger. Doch der Wang ist diesmal zu kurz und befriedigt uns nur zum Teil. Von Sascha Penzhorn

»Weniger, dafür besser« ist das Motto von Shadow Warrior 3. Die über 70 Waffen, Zufallsbeute, zufällig generierten Levels und Heerscharen verschiedenster Gegner von Ninjas über Yakuza bis zu Cyborgs und Dämonen aus dem Vorgänger weichen hier einer vergleichsweise überschaubaren Menge an Inhalten, die sich dafür noch eine Ecke besser und wertiger anfühlen. Meister-Ninja und Möchtegern-Superheld Lo Wang kämpft in seinem neuesten Abenteuer gegen Kreaturen aus der japanischen Mythologie und verwendet dabei ein auf sieben Waffen eingedampft Arsenal. Kämpfe finden in abgeschotteten Arenen statt. Zwischen den Schießereien bewegt ihr euch in rasanten Sprungpassagen durch Schlauchlevels.

Auch Entdeckungen wurden stark reduziert, viele Upgrades für eure Waffen und euren Wang schaltet ihr nun über Erfolge im Spiel frei, beispielsweise durch Kills mit Fallen, Explosionen oder bestimmten Knarren. Nach fünf Stunden habt ihr den Endboss be-

siegt, was Shadow Warrior 3 zu einem recht kompakten Abenteuer macht. Multiplayer, New Game Plus oder großartig Wiederspielwert gibt's hier nicht, dafür ist das Gebotene qualitativ sehr gut – besonders dann, wenn ihr auf die für die Reihe üblichen Pimmelwitze und visuelle Gags wie Zensurbalken auf Tanuki-Genitalien steht.

Geschrumpfte Welt

In Shadow Warrior 3 macht ihr Jagd auf einen Drachen, der große Teile der Welt vernichtet hat. Wangs Verbündete sind alle tot, am Drachen beißt er sich zu Spielbeginn die Zähne aus, er hat sein Mojo verloren. In seiner Verzweiflung verbündet er sich mit seinem Erzfeind Orochi Zilla in der Hoffnung, das Ungetüm doch noch irgendwie aufzuhalten. Fürchterlich spannend ist die Story nicht, aber sie erklärt, weshalb ihr diesmal überwiegend durch malerische japanische Wälder voller steiler Klippen und an schicklen Sonnenaufgängen vorbeirast und keine

Städte oder Cyberpunk-Umgebungen wie im Vorgänger zu sehen bekommt, denn die sind ja jetzt alle zerstört. Zudem sind die Levels nun streng linear. Vereinzelt gibt es abseits des Weges mal winzige Sprung- und Schalterrätsel für versteckte Upgrades, ansonsten spielt sich das Teil aber wie auf Schienen. Auf eine Arena folgt immer eine Sprungpassage, dann kommt die nächste Arena, dann wird wieder geklettert und gesprungen und so weiter.

Die Arenen laufen genauso ab, wie ihr es beispielsweise aus Doom (2016) kennt: Um euch herum erscheinen Monster, die wollen eine Abreibung, dann erscheinen größere, stärkere Monster, und wenn die alle besiegt sind, öffnet sich der Weg nach vorne. Um zur nächsten Arena zu gelangen, flitzt ihr jetzt im Affentempo über Klippen und Abhänge. Dazu nutzt ihr Doppelsprünge und einen Dash und rennt seitlich an Wänden entlang. Zudem verfügt Wang nun auch über einen Kletterhaken. Den werft ihr auf Knopfdruck

Waffen erbeutet ihr nicht länger als zufälligen Loot. Stattdessen entdeckt ihr sie an fest vorgegebenen Stellen im Spiel.



So ausgefallene Monster wie in Shadow Warrior 3 haben wir in einem Shooter lange nicht mehr gesehen.



Wir haben die Gatling-Gun eines Monsters als Power-up aufgesammelt und radieren damit alles aus.



Der Ancient Cock ist ein Konfettigockel und einer von gerade mal zwei richtigen Bossen im Spiel.

aus, wenn ihr euch in der Nähe spezieller Ringe befindet, an denen sich der Haken befestigen lässt. Klingt kompliziert, ist aber kinderleicht und dank der hervorragenden Steuerung schnell gemeistert. Diese Sprungsegmente sehen spektakulär aus und spielen sich prima, aber man muss sie natürlich mögen. Wer keine Lust hat, in einem Shooter zwischen zwei Ballerorgien an irgendwelchen Wänden hochzurennen und Kletterhaken auszuwerfen, wird hier nicht glücklich.

Verrückte Viecher

In den Kämpfen bekommt ihr es mit einigen sehr ausgefallenen Kreaturen zu tun. Von

grabenden Monstern mit wortwörtlichen Bohrköpfen über fliegende Kabutos mit Laserkanonen bis zu vielarmigen Schwertkämpfern, die eure Geschosse einfach zurückschlagen, ist alles dabei. Ihr bekämpft auch mal Springkasper und Feinde mit Rädern. Ausgerechnet einer der (gerade mal zwei) Bosse im Spiel ist ein riesengroßer Gockel, der auf den Namen »Ancient Cock« hört und maximal unspektakulär ist. Die Monster reagieren allesamt gut sichtbar auf Waffentreffer. Nicht nur das Treffer-Feedback ist hervorragend, die Gegner sind auch sichtbar angeschlagen, wenn ihr sie verwundet. In die riesigen Onis könnt ihr klaffende Löcher schießen, und sie greifen trotzdem weiter an. Erledigt ihr Feinde mit einem Finisher, könnt ihr ihre Überreste vorübergehend als Spezialwaffe einsetzen und so beispielsweise mit der großen Oni-Keule Gegner zu Brei klopfen. Begleitet wird das von Wangs pausenlosen, locker-peinlichen Sprüchen und fetziger Musik.

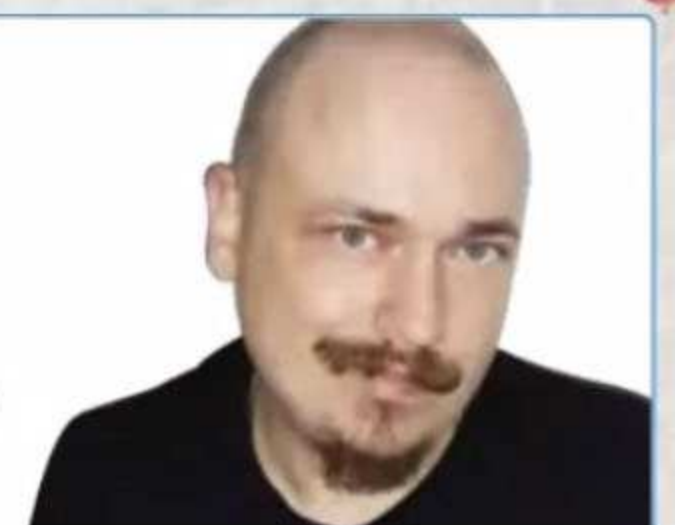
Die Waffen sind überwiegend Genrestandardkost, machen aber allesamt Spaß.

Selbst der einfache Revolver erzeugt mächtige Einschläge, hat satten Sound und eine verdammt coole Nachladeanimation. Akimbo-Maschinenpistolen, eine Shotgun, einen Granatwerfer und die obligatorische Railgun gibt es auch, zudem bekommt ihr einen Püsterich, der riesige Shuriken verschießt. Alternative Schussmodi gibt es diesmal aber leider keine, die meisten Waffen-Upgrades sind relativ unspektakulär und beschern euch beispielsweise mehr Munition oder sorgen dafür, dass der Schuss eurer Railgun Feinde durchdringt. Wenn die Munition mal knapp wird, holt ihr das Katana raus. Mit dem Schwert erlegte Feinde hinterlassen

MEINUNG

SASCHA

Penzhorn



Ich mag Lo Wang lieber als Typen wie Duke Nukem oder Sam Stone. Wang ist ein Nerd, er geht seinem Umfeld auf die Nerven, hat immer den schlimmstmöglichen Spruch für jede Situation parat und zitiert einige meiner liebsten Comics und Filme. Ich habe Spaß an den Witzen in Shadow Warrior 3, die teilweise so schlecht sind, dass man mit ihnen problemlos ein kleineres Tier töten könnte: »Ich habe gerade ein braunes Baby zur Welt gebracht!« Ich mag es auch, Löcher in japanische Oger zu schießen, die das anscheinend überhaupt nicht juckt. Das Gunplay ist hervorragend, das Treffer-Feedback ist prima, die Action macht ordentlich Laune. Auch die Sprungpassagen sind okay, weil sie gut aussehen und sich sehr angenehm spielen. Aber irgendwann beherrscht du sie im Schlaf, irgendwann hast du auch jeden Gegner gefühlt hundert Mal besiegt, und du fragst dich, ob jetzt noch irgendwas kommt oder ob es bald vorbei ist. In einem Spiel, das eh nur fünf Stunden dauert. Für 50 Euro ist mir das zu mager. @Berserkerkitten

Macht ihr Monster mit einem blutigen Finisher platt, erhaltet ihr dafür vorübergehend Buffs und Spezialwaffen.



Zwischen den Kämpfen schwingt ihr euch am Kletterhaken durch die Levels.



Die Waffen sind Standardkost, ihre Modelle sind aber spektakulär und sehr detailliert.



Munition, mit Schusswaffen besiegte Monster hinterlassen Heilkram. So hat man einen Grund, beides zu nutzen.

Schöne neue Welt

Shadow Warrior 3 sieht toll aus. Von den malerischen Panoramen in der Spielwelt über die wirklich sagenhaft abartigen Kreaturen bis zu den sehr detaillierten Waffen ist das Teil einfach sexy, auch wenn es keine Optionen für HDR oder Raytracing gibt. Wer den Vorgänger gespielt hat, merkt aber auch, dass die Umgebungen aus der ersten Spielhälfte nicht wirklich neu sind. Sonnenuntergang, Klippen, viele kleine Höhlen, Pagoden und Bambuswälder – sieht alles noch so super aus, wie wir es aus Shadow Warrior 2 in Erinnerung haben. Und dann ändert sich an diesen Umgebungen bis auf den Stand der Sonne lange Zeit nichts. Später wird der Wald auch mal dichter, es gibt eine Eislandschaft, so abwechslungsreich wie im Vorgänger wird es aber nie. Immerhin gibt es ganz am Ende noch mal ein richtig abgedrehtes Level, das wollen wir hier aber selbstverständlich nicht spoilern.

Generell ist der recht überschaubare Content unser größter Kritikpunkt am Spiel. So toll die schicken Landschaften, die spaßigen Sprungeinlagen und die abgedrehten Gegner auch sind, hätten wir uns etwas mehr von allem gewünscht. Wir hätten gerne eine der vom Drachen verwüsteten Städte gesehen, hätten uns mehr und vor allem interessantere Upgrades für Wang und seine



Wang findet sonderbare neue Verbündete wie diesen Tanuki.

Waffen gewünscht und uns auch sicherlich nicht über einen oder zwei zusätzliche Bosskämpfe beschwert. Ja, es ist ein AA-Spiel zum AA-Preis, aber für immerhin 50 Euro sind fünf Stunden Spielspaß einfach recht dünn, zumal sich die Spielmechaniken gegen Ende etwas ziehen. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden sind die letzten Arenen mit bereits bekannten Kugelschwämmen vollgestopft, wo doch neue (Boss-)Monster einfach angemessener und damit spaßiger gewesen wären.

Derb, flach, lustig

Unterm Strich fühlt sich Shadow Warrior 3 fast wie eine Standalone-Erweiterung oder eine Art Spin-off und weniger wie ein vollwertiges Spiel an. Was drinsteckt, funktioniert und macht Spaß, aber es nutzt sich gegen Ende ab, wiederholt sich etwas zu oft, ist eine Spur zu dünn. In einem Sale kann

man das Teil immer noch bedenkenlos abgreifen, besonders dann, wenn man auf Lo Wang und seine herrlich dämlichen Sprüche steht. Die wiederholen sich mit der Zeit zwar auch oft, sind aber witzig und haben nicht selten einen gewissen Fremdschämfaktor, im positivsten Sinne. Es hilft, wenn man Fäkalhumor lustig findet.

Technisch ist das Spiel auf den Sony-Plattformen eine zwiespältige Angelegenheit. Auf der PlayStation 5 läuft Shadow Warrior 3 zwar flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde, ist aber im Grunde nur die stabiler laufende PS4-Version ohne irgendwelche aufgebohrten Next-Gen-Grafik-Features. Auf den älteren Konsolen springt das Spiel hingegen wie ein betrunkenen Ninja durch die Bildraten und muss nach einer Videosequenz erst mal kurz verschnaufen. Das bremst den Last-Gen-Wang deutlich aus. <>

PS5

SHADOW WARRIOR 3

Präsentation

+ schicke Umgebungen + fetzige Musik + coole Yokai-Gegner
+ sexy Knarren - wenig visuelle Abwechslung

Spieldesign

+ geiles Waffen-Handling + tolles Treffer-Feedback
+ hervorragende Steuerung + spaßige Kämpfe und Sprungpassagen
- nutzt sich gegen Spielende ab

Balance

+ gutes Waffen-Balancing + reichlich Checkpoints
+ drei Schwierigkeitsgrade + keine Frustramente
- gegen Ende etwas zäh

Atmosphäre/Story

+ lustige Gags und Sprüche + coole Render-Sequenzen
- Story eher uninteressant - lahme Bosse - schwaches Ende

Umfang

+ gutes Waffenarsenal + gute Gegnervielfalt - kurze Spielzeit
- kaum interessante Upgrades - kaum Entdeckungen

FAZIT

Spaßiger Shooter mit derbem Humor, rasanten Sprungpassagen und exotischen Monstern, dem später die Puste ausgeht.



Auch ohne HDR oder anderen Next-Gen-Schnickschnack sehen die Levels toll aus.

GamePro digital

In unserer Kiosk-App liest du deine GamePro auf Tablet und Smartphone inklusive aller Videos und kannst Sonderhefte ganz einfach dazukaufen.



IM
ABOSHOP
SPAREN

GamePro.de/shop

12
Ausgaben
nur
47,88€

EINE APP FÜR ALLES

GamePro und Sonderhefte
komfortabel in einer App
kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

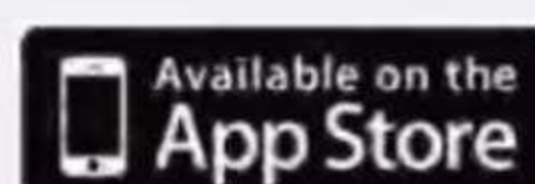
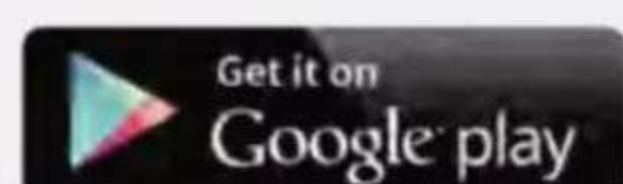
Alle GamePro-Videos der
jeweiligen Ausgabe als
Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes
GamePro-Heftarchiv
während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamepro.de/epaper



*Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GamePro-Abos über den GamePro-Shop unter www.gamepro.de/shop. Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store.
GamePro erscheint im Verlag Webmedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GamePro Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

ZUSAMMEN SPIELEN

Meine Freundin ist der Fürst der Finsternis

Intensivspieler haben es in Beziehungen schwer. Es ist hilfreich, wenn ihr beide gern spielt, sonst kracht es irgendwann, glaubt Sascha. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Sascha spielt, seit er einen Controller halten kann. Die Lektüre seiner Kindheit bestand aus Magazinen wie ASM und Power Play, später auch mal PC Joker. Er vermisst die Zeit, in der Spieletests noch nicht so bierernst und furztrocken waren, in der Redakteure unter Tests noch Grimassen schnitten und als es zwischen den Artikeln noch Comics gab. Spiele sind Unterhaltung, regen die Fantasie an, wecken Emotionen und Leidenschaft. Er will Spiele nicht einfach bewerten. Er will vermitteln, wie es sich anfühlt, sie zu spielen, was sie mit euch anstellen. Ein Leben ohne Spiele wäre für ihn völlig unmöglich.

Wenn ich Ende der 90er am Wochenende meine erste große Liebe besuchte, wollte ich immer nur eins. Eben das, was jeder ver-saute junge Mann damals wollte: Sarevok vernichten und an ihm Rache nehmen, nicht zuletzt für den Tod meines Ziehvaters Gorion. Ich wollte mit Christopher »Maverick« Blair die Nephilim besiegen und Xan Krieger zeigen, wo der Impact Hammer hängt. Meine damalige Freundin wollte derweil lieber Freunde treffen, feiern, tanzen, eben das tun, was normale Menschen an Wochenenden so treiben. Ihr könnt euch ausmalen, wie lange diese Beziehung gutging. Mein Vater war leidenschaftlicher Gamer, seine Partnerinnen waren es nicht. Das resultierte in drei Scheidungen, natürlich aus mehr Gründen als nur der Leidenschaft für Spiele. Doch als er kurz nach seinem Tod mit dem Zocken aufhörte, war auch ganz schnell Schluss mit den ständigen Scheidungen. Zufall? Ich denke nicht!

Aber mal ganz im Ernst: Ich glaube, wenn ihr gerne und viel spielt und den Rechner oder die Konsole nicht nur hier und da mal für eine oder zwei Stunden anwerft, dann hilft es ungemein, wenn eure Partnerin oder euer Partner ebenfalls gerne spielt. Ansonsten gibt es hier viel Potenzial für Reibungen. Eigentlich logisch, oder? In meinem Fall habe ich durch das ge-

meinsame Spielen meine Freundin von einer ganz anderen, dunkleren Seite kennengelernt. Denn meine Freundin ist in Spielen ein wahrhaftiges Monster!

Zwei Brüder, zwei Wege

Als Kinder waren mein jüngerer Bruder und ich unzertrennlich. Videospiele haben uns zusammengeschweißt. Unzählige Male ha-

ben wir gemeinsam Double Dragon und Golden Axe durchgespielt. Wir waren wie Bud Spencer und Terence Hill: Ich war dick und schlecht gelaunt, er war eine dünne, hinterlistige Ratte. Grundverschiedene Menschen, die zusammen jeden Kampf gewonnen haben. Ende der 90er brachte ich ihm Counter-Strike bei, ein paar Jahre später war er Pro-Gamer, so richtig mit Sponsoren, hartem



Wenn man sich zu viel mit Computerspiel-Aliens beschäftigt statt mit der Freundin, geht ganz schnell die Beziehung in die Brüche.

Talk to HOBBS.

Pflichttraining und Match-Übertragungen im Fernsehen. Ich fing ein Praktikum bei der Frankfurter Neuen Presse an und schrieb dort am liebsten über Spiele. Irgendwann wurde mein Bruder dann von seiner Freundin durch die Uni gepeitscht. Heute hat er zwei Kinder mit ihr, fährt einen Audi und sitzt jeden Tag zwölf Stunden im Büro. Der Rechner vermodert seit Jahren im Keller. Die letzte Konsole, die er gekauft hat, war Sonys

erste PlayStation. Er ist erwachsen geworden, zahlt seine BAFöG-Schulden zurück, spart für Familienurlaube und hat keine Zeit mehr zum Spielen. Diese Existenz wäre meine persönliche Hölle. Das soll überhaupt nicht bedeuten, dass ich ihn für seinen gewählten Lebensweg irgendwie verurteile oder bemitleide. Es wäre nur einfach nichts für mich. Ich könnte nicht mit dem Spielen aufhören, um ein »vernünftiger Er-

wachsener« zu werden, was auch immer das überhaupt sein mag.

Träume werden wahr

Vor ziemlich genau 15 Jahren lernte ich Claire kennen. Damals lebte ich noch in Deutschland, sie kam aus Nottingham. Als sie mich für eine Woche besuchen kam, bestellten wir genug Junk Food für mindestens zwölf Personen und spielten jeden Tag stunden-

Divinity: Original Sin 2 ist ein hervorragendes Multiplayer-Rollenspiel. Lebt euer Mitspieler unter eurem Dach, steigert dies die Chance auf das Durchspielen der Kampagne.



Street Fighter gehört zu den wenigen Spielen, in denen weder meine Freundin noch mein Freundeskreis irgendetwas mit mir zu tun haben wollen. Menno!

GTA Online gehört bei uns seit einigen Jahren zum Programm. Dort ignorieren die Spieler immer manchmal meine Charakteranpassungen.



Berserkerkitten [ALL] har

Medusa0115 [ALL] claire you taking the diet too far, you are boney

Medusa0115 [ALL] worse job in the world: gta cop

Berserkerkitten [ALL] AAAAAAARGH

lang miteinander Soul Calibur. Unsere Fernbeziehung hielten wir über Spiele wie World of Warcraft, Age of Conan und Everquest 2 am Leben. Jeden Tag erlebten wir zusammen Abenteuer, lösten Rätsel, kämpften uns durch Dungeons und machten Bosse platt. Als sie schließlich bei mir einzog, blieb sie über diese Spiele mit ihrer Familie in England in Kontakt. Spiele sind in ihrer Familie eine wichtige soziale Aktivität. Als ihre Großmutter zu alt und gebrechlich wurde, um für Besuche das Haus zu verlassen, fingen sämtliche Enkel, Nichten, Tanten und Kinder an, mit ihr ein MMO zu spielen, in dem man Pferde züchtet und auf ihnen um die Wette reitet. Das hat ihr auch durch den Lockdown geholfen – wenn du 95 Jahre alt bist und niemanden treffen darfst oder kannst, können Online-Spiele mit der ganzen Familie sehr hilfreich sein.

Inzwischen lebe ich seit elf Jahren mit Claire in England. Ich habe ihr über die Jahre mehrere Gaming-PCs gebaut, wir spielen jeden Tag einige Stunden miteinander und bleiben durch Spiele auch mit Freunden und Familie in Deutschland in Kontakt. Beispielsweise wenn wir mit meinem Sohn in Monster Hunter Jagd auf Drachen machen oder wenn wir zusammen mit Freunden Banken in GTA Online ausrauben. Außer mit Peter. Dessen bessere Hälfte erlaubt ihm nicht, nach 21 Uhr zu spielen. Peter ist inzwischen geschieden.

Spiele entblößen

Spiele sind nicht nur ein tolles gemeinsames Hobby, um über Landesgrenzen und Lockdowns hinweg in Kontakt zu bleiben. Du lernst Dinge über deinen Partner, die hättest du zuvor nicht für möglich gehalten. Schlaue Menschen haben mal die Behauptung aufgestellt, dass wir eher in das Bild eines Menschen verliebt sind, das in unseren Köpfen existiert, als in die Person, die dieser Mensch in Wahrheit ist. Beispielsweise hielt ich Claire immer für die Gutmütigkeit in Person, eine reine Seele, die niemandem jemals Leid zufügt. Dann habe ich gesehen, wie sie Dragon Age: Origins spielt. An einer Stelle im Spiel sitzt ein verhungerner Gefan-

gener in einem Käfig. Der hat einen Schlüssel bei sich, den er freiwillig rausrückt, wenn ihr dem armen Schwein etwas Nahrung vorbeibringt. Das habe ich getan. Überhaupt spiele ich für gewöhnlich heldenhafte Charaktere, zeige Mitleid, helfe denen, die nicht für sich selbst kämpfen können. Claire hat ihn abgestochen. Der Typ sitzt in einem winzigen Käfig wie eine Legehenne, ist am Verhungern, bettelt um ein Stück trockenes Brot, und meine Freundin murkst ihn ab und krallt sich den Schlüssel. Wow! Sie hat eine dunkle Seite, die ich überhaupt nur durch ihr Verhalten in Spielen entdeckt habe.

Aktuell meuchelt sie sämtliche Händler in Elden Ring, einfach aus Bequemlichkeit.



Warframe spielen wir seit neun Jahren gemeinsam als Gründungsmitglieder. Inhalts-Updates spielen wir oft schon am Release-Tag durch, falls uns Bugs nicht daran hindern.



Wenn man die killt, lassen sie einen Gegenstand fallen, über den man deren Waren in einen konsolidierten Shop innerhalb der Tafelrunde verlagern kann. Also muss jeder Händler sterben, ob er will oder nicht. Die meisten wollen nicht. Übrigens genauso wie jeder NPC, der irgendwelche interessanten Klamotten trägt. Schon seit dem ersten Dark Souls. Sieht deine Rüstung zu cool aus, musst du dran glauben, da kennt sie keine Gnade. Sie killt auch Hasen, Eichhörnchen und Frösche in WoW, weil es ein Achievement dafür gibt. Natürlich kann man aus solchem Verhalten nicht auf die Persönlichkeit eines Menschen schließen, schließlich sind das alles nur Spiele. Aber meine Freundin ist gar nicht so gutherzig, wie ich dachte. Sie ist der Fürst der Finsternis.

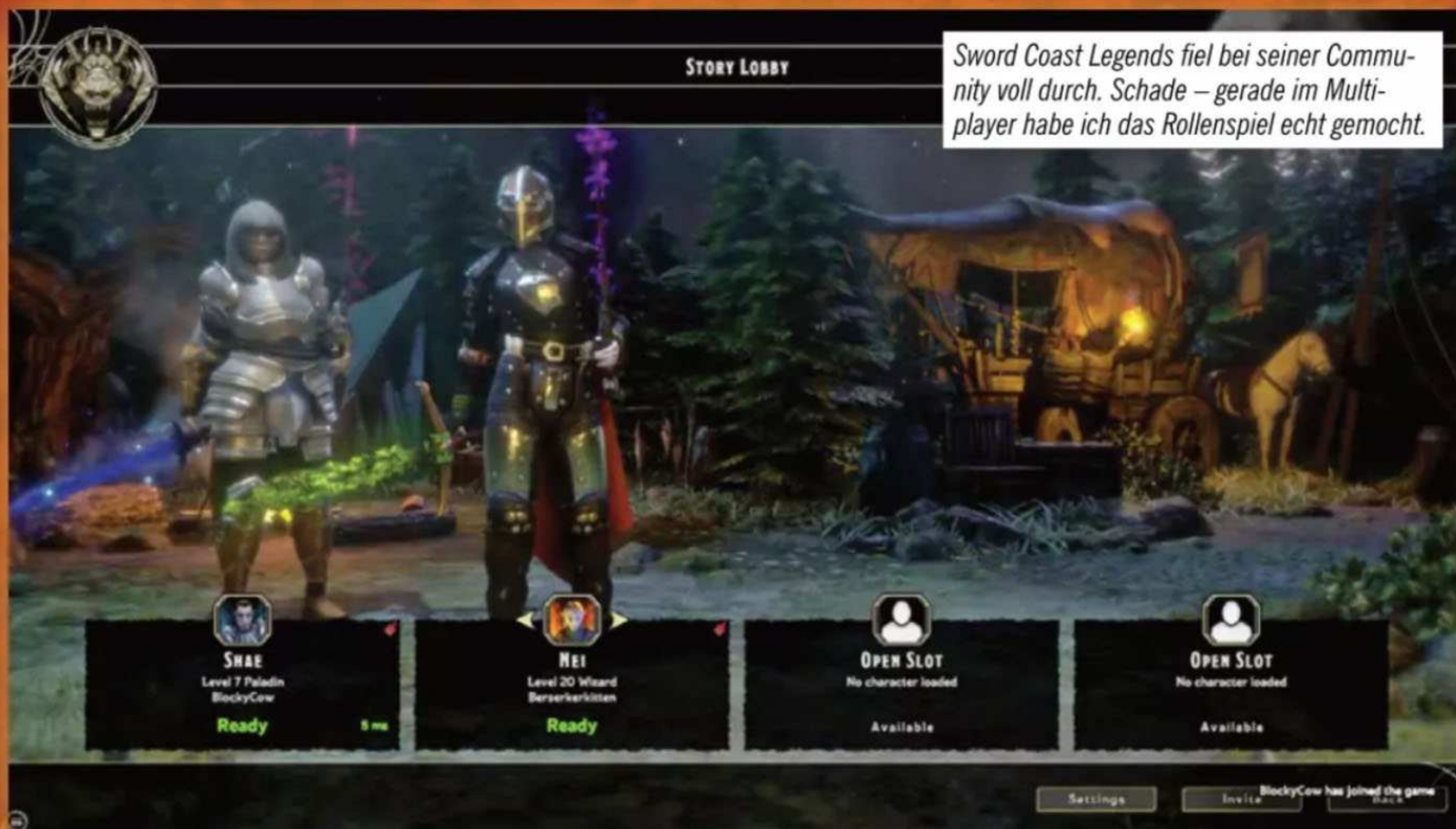
Wettkampf bis aufs Blut

Claire und ich spielen regelmäßig miteinander Modern Warfare von 2019. An guten Tagen belegen wir dort sehr zuverlässig die ersten beiden Plätze und knechten die Lobbys, bis uns Gegner als Hacker beschimpfen und gesammelt das Spiel verlassen. Wir sind perfekt aufeinander eingespielt, decken uns gegenseitig den Rücken, machen einander auf Gegner aufmerksam, spielen als Team. Wenn es für uns beide gut läuft, feuern wir uns auch gegenseitig an. »Ist das dein Kampfhubschrauber? Haha, cool!« Aber wehe, wenn sie den ganzen Tag den ersten Platz belegt und ich am unteren Ende des Scoreboards vergammele oder umgekehrt. »Hey geil, 40 Kills!« – »Ach ja? Erstick doch an einem Sack voll Pimmel, du Made!« Blan-

ker Hass! Wenn nur einer von uns performt und der Partner auf der Strecke bleibt, geht die Welt unter. Neulich habe ich in Guild Wars 2 einen schwierigen Gruppen-Dungeon solo durchgespielt. Hat Claire danach auch probiert. Bei ihr ging es schief, seitdem probiert sie sämtliche Klassen und Spezialisierungen dieser Welt, nicht nur um den Dungeon ebenfalls alleine zu meistern. Im Idealfall schafft sie es dann doppelt so schnell wie ich.

Oder ganz aktuell in Elden Ring: Wenn ich locker einen Boss solo umniete und sie ihn nicht auf Anhieb schafft, rastet sie aus. Ich darf ihr dann auch nicht im Koop helfen, bis sie ihn selbst vernichtet. Wir sind extrem kompetitiv, keiner will dem anderen unterlegen sein. Darum gehen die Rechner auch eine halbe Stunde, bevor wir ins Bett gehen,





Sword Coast Legends fiel bei seiner Community voll durch. Schade – gerade im Multiplayer habe ich das Rollenspiel echt gemocht.

In Ark: Survival Evolved reite ich auf meinem Wolf, Claire greift zum Velociraptor. Kooperativ und in VR bietet das Spiel ein unvergleichliches Erlebnis.



aus. Dann heißt es: runterkommen, abregen und die Rivalitäten aus Spielen nicht ins richtige Leben mitnehmen.

»Trash Talk«, lästern, gegenseitiges Beschimpfen als Noob, das ist im Rahmen eines Spiels okay. Aber niemals ernst gemeint, nicht außerhalb des Hobbys. Dort herrscht immer Respekt, denn anders kann eine Beziehung nicht funktionieren.

Seite an Seite

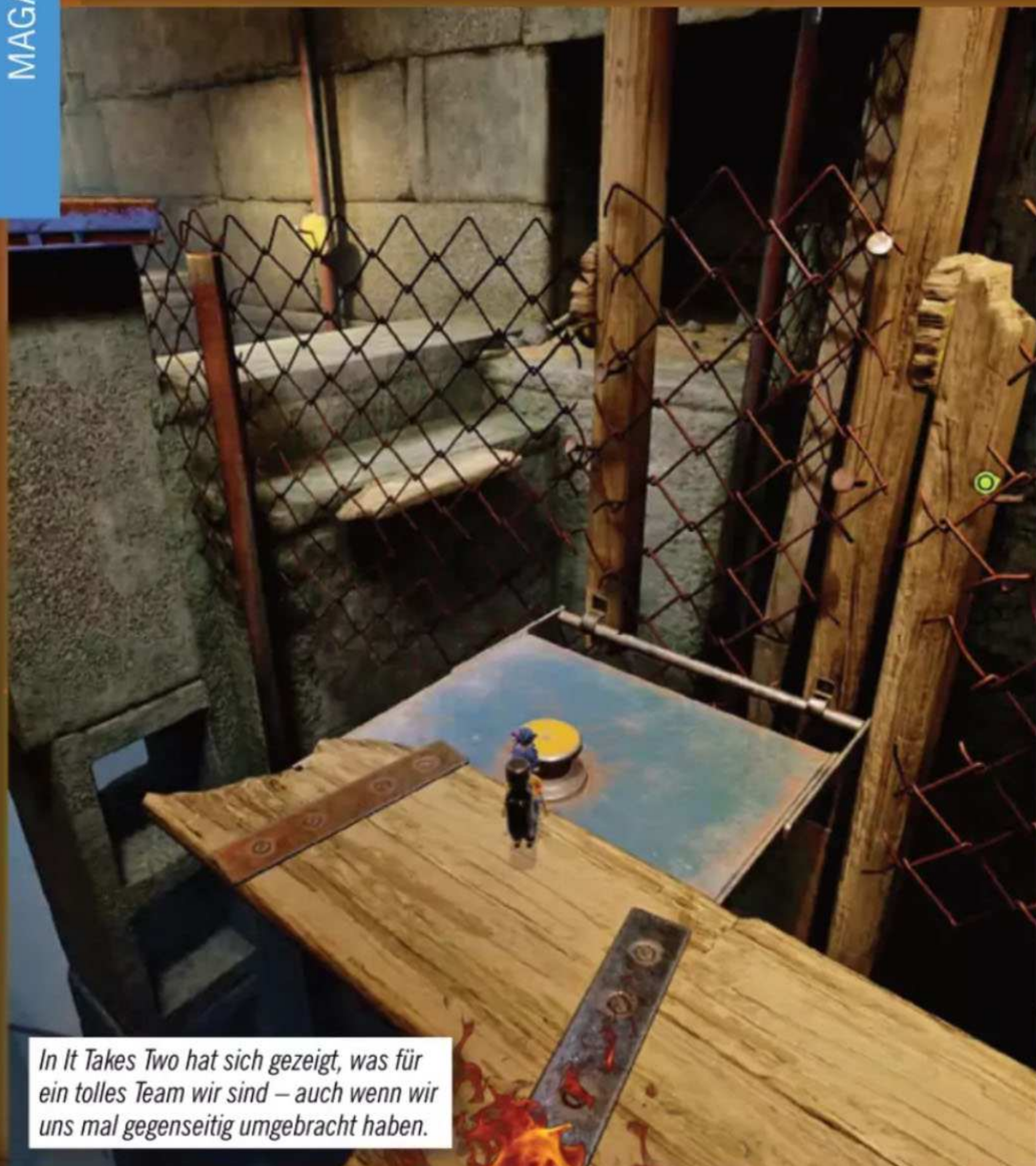
Uff! Ein regelrechter Konkurrenzkampf mit dem eigenen Partner, Leistungsdruck,

schlechte Laune, entblößte Schattenseiten – wieso um Himmels Willen tut man sich das bloß an? Weil es trotz alledem einfach ein richtig geiles Gefühl ist, sein größtes Hobby, seine ganze Leidenschaft für eine Sache mit einem Menschen zu teilen, den man liebt und dem man blind vertraut.

Das herrlich kreative, unbeschreiblich spaßige und zu 100 Prozent auf gemeinsames Vorankommen ausgelegte It Takes Two macht überhaupt erst dann richtig Spaß, wenn ihr es mit eurem Partner spielt. Ja, wir haben uns auch mal gegenseitig getrollt

und zum Spaß einander umgebracht, aber am Ende hatten wir das Teil rasend schnell durchgespielt, weil wir einfach ein verdammt gutes Team sind. Die meisten Hürden meistern wir mit sehr wenig oder völlig ohne Absprache, einfach weil wir uns seit so vielen Jahren ganz genau kennen.

In Elden Ring machen wir eindringenden Spielern seit Wochen das Leben zur Hölle. Wir beherrschen zusammen unseren kleinen Multiplayer-Server in Ark: Survival Evolved und haben uns dort ein eigenes Schloss gebaut. Wir haben in Warframe sämtliche Bos-



In It Takes Two hat sich gezeigt, was für ein tolles Team wir sind – auch wenn wir uns mal gegenseitig umgebracht haben.





Aliens: Fireteam Elite habe ich bevorzugt mit Claire gespielt. Im Alleingang macht's nicht annähernd so viel Spaß.

se besiegt, alle Missionen durchgespielt, jedes Event geschafft und sämtliche Waffen und Frames geschmiedet, die im Spiel existieren, und dann gemeinsam unser Double Dragon Dojo aufgebaut.

Wir haben gleichzeitig die Mass-Effect-Trilogie durchgespielt, unsere Spielverläufe und Entscheidungen verglichen und nächtelang über Charaktere, Lore und Ereignisse im Spiel philosophiert. Überhaupt sorgen Spiele dafür, dass uns einfach nie der Gesprächsstoff ausgehen will.

Gemeinsam aufbauen

Natürlich machen wir mehr miteinander als nur spielen. Immer wenn Claire einen Tag frei hat, lasse ich sämtliche Artikel liegen, gehe mit ihr einkaufen, und dann setzen wir uns in den Park, frühstücken und beobachten die Tiere. In Nottingham gibt es reichlich Eulen, Füchse, Frösche, Wiesel und riesengroße Dachse. Manchmal hole ich sie abends von der Arbeit ab, dann schauen

wir zu, wie die Sonne untergeht, und reden über unseren Tag. Wir reden aber auch über Schwerter, Äxte und Laserpistolen. Wie man am besten den Willbender in der neuen Erweiterung zu Guild Wars 2 skillt. Ob es Sinn ergibt, eine Galaxy-X mit leichten Kanonen zu bestücken oder komplett auf Strahlenwaffen zu setzen. Wir denken uns Herausforderungen wie die One-Tame-Challenge in Ark: Survival Evolved aus. Dabei musst du versuchen, solo so weit wie möglich durch die Story der ersten Insel zu spielen, und darfst nur eine einzige Kreatur zähmen. Nimmt man dafür lieber einen Allosaurus mit, einen Wolf, oder setzt du auf den vielseitigen Velociraptor? Oder vielleicht einen Dodo zum Tank hochzuchten und als Ablenkung auf Feinde werfen?

Dieser Spaß am Experimentieren, am Entdecken von Spielweisen, am Zusammenstellen von Ausrüstung und Skills ist natürlich auch irre praktisch für meinen Job. Beispielsweise wenn wir gemeinsam an

Lösungshilfen und Sonderheften schreiben. Ich mag schwere Klassen, stehe gern an der Front, haue drauf und bewahre die Gruppe vor Schaden. Claire spielt Support, will am liebsten heilen, tanken, unterstützen und kloppen gleichzeitig. So ergänzen wir unsere Fähigkeiten und Vorlieben nicht nur im Spiel selbst, sondern kommen immer auch auf recht vielfältige, abwechslungsreiche Spielweisen für Guides. Es hilft aber auch bei Tests, wenn man noch einen Vielspieler im Haus hat. Gehe ich mit dem Spiel zu hart ins Gericht? Geht diese Mechanik nur mir auf den Sack? Im Zweifelsfall ist es nie verkehrt, eine zweite Meinung einzuholen.

Wie macht ihr das?

Spiele ist nicht nur mein größtes Hobby, es ist mein Beruf. Wenn ich acht Stunden am Stück mit Elden Ring verbringe, habe ich kein schlechtes Gewissen, denn in dem Moment arbeite ich auch, wandle meine Erfahrungen in Text um und bezahle damit Rechnungen. Meine Freundin unterstützt das und macht mit, wenn sie kann.

Wie läuft das bei euch eigentlich? Ich gehe mal davon aus, dass der durchschnittliche GamePro-Leser auch ab und zu mal zockt, oder? Falls nicht, warum zur Hölle haltet ihr eigentlich dieses Heft in Händen? Spielt ihr mit der Partnerin oder dem Partner? Trefft ihr euch mit Freunden? Oder seid ihr eher wie mein Bruder drauf und habt euren Spielekonsum runtergefahren oder womöglich sogar völlig eingestellt? Seid ihr selbst Intensivspieler und mit einem Menschen zusammen, der so gar kein Interesse an Spielen hat? Falls ja – warum, wie lange schon und wie kriegt ihr das hin? Seid ihr nicht manchmal frustriert, dass ihr eurem Hobby alleine nachgehen müsst? Schreibt uns doch mal an post@gamepro.de. ♦♦



Remnant: From the Ashes ist ein fabelhafter Koop-Shooter, der mit Zufallsspielern einfach weniger Spaß macht.

Wie Sauerstoff



Zentraler Bestandteil oder doch bloß überflüssiges Zierdeckchen? Wir fragen Entwickler, Wissenschaftler und Psychologen, warum wir Geschichten in Spielen brauchen. Von Nora Beyer

Hand aufs Herz: Wie oft habt ihr schon »Überspringen« gedrückt, wenn es mal wieder länger dauerte bei der Zwischensequenz? Und laut geseufzt, wenn Spiele wie Planescape: Torment oder Pathfinder: Wrath of The Righteous euch mit einer Textmauer im Dialogfenster erschlugen? Das Verhältnis zwischen Spielern und Storys in Spielen ist schizophren: Irgendwie gehören sie dazu, und doch können es viele kaum erwarten, sie hinter sich zu bringen. Schlimmer noch:

Die Spiele selbst scheinen oft nicht viel Geduld zu haben, ihre Geschichten zu erzählen. Beispiel Fallout 4: Eigentlich sind wir auf der Suche nach unserem entführten Baby. Enormes Dramapotenzial. Eine post-apokalyptische Story mit viel Chance auf Tiefgang. Und dann: Hey, lass mal in unserem Dorf-Crafting-System lieber das Kaff ums Eck mit einem Basketballfeld ausstatten. Oder der 164. Nebenquests hinterherhecheln. Baby wer? Dieser Widerspruch liegt

einerseits in der Interaktivität des Mediums Spiel begründet, andererseits sind Storys in Spielen auch oft altbacken ausgelutscht (Wie oft haben wir die Welt mittlerweile vor dem Bösen gerettet?), schlampig erzählt oder einfach nur lahm und uninspiriert. Muss das sein? Anstatt sich mit halbgaren Plotversatzstücken herumzuschlagen, wäre es nicht für alle Beteiligten besser, einfach mal ganz auf die Handlung zu verzichten? Warum brauchen wir Storys in Spielen? Und: Brauchen wir sie eigentlich überhaupt?

Spiele wie Fallout 4 scheinen oft selbst nicht viel Geduld zu haben, ihre eigenen Geschichten zu erzählen.



Sind Storys überflüssig?

»Nein, Spiele brauchen keine Storys«, erzählt uns Josh Sawyer, Game Designer bei Obsidian. »Aber Menschen brauchen sie.« Sawyer war an Klassikern wie Planescape: Torment, Icewind Dale und Neverwinter Nights beteiligt, danach war er Lead Designer bei Fallout: New Vegas und Project Director von Pillars of Eternity. Alles Spiele, in denen die Handlung im Zentrum stand. Laut Sawyer muss die Story dem Spiel aber nicht fertig eingeschrieben sein. Sie muss nicht einmal Teil des Spiels selbst sein: »Denken wir doch nur mal daran, wie uns jemand begeistert von einem legendären Spielzug in einem Spiel berichtet.« Da würden Geschichten entstehen, die sich aus der emotionalen Welle des Spiels speisen, ohne je in dessen Code geschrieben worden zu sein.

Trent Oster, ebenfalls Urgestein im Storytelling, einer der Gründer von Bioware und CEO bei Beamdog (Baldur's Gate: Enhanced Edition), sieht das im Interview mit uns ganz ähnlich: »Meiner Meinung nach kann ein Spiel ohne Story existieren, Schach oder auch Tetris sind da wunderbare Beispiele. Es braucht nicht unbedingt eine Story für ein gutes Spielerlebnis – wenn die Gameplay-Mechaniken Spaß sind und gut ineinandergreifen.« Aber: »Eine Story macht alles so viel besser.« Sind Storys in Spielen also wie die Schlagsahne auf den Erdbeeren? Eigentlich nicht notwendig, aber potenziell so viel besser? Wenn wir fragen, ob Spiele Storys brauchen, müssen wir uns zuallererst mal fragen, was wir denn mit Storys meinen. Und was Spiele eigentlich ausmacht. Auf der Suche nach den Wurzeln allen Spiel- und Story-Seins hilft uns Dr. Christian Stein. Der Informatiker und Linguist forscht an der Humboldt-Universität zu Berlin zu Games- und Digitalthemen und ist Project Lead beim gamelab.berlin, der interdisziplinären Forschungs- und Entwicklungsplattform an seiner Universität zum Thema Videospiele.

Wurzel allen Spiel- und Story-Seins

»In der Frage, was Spiele sind und was sie ausmacht, gibt es historisch gesehen ja den Kampf zwischen zwei Erklärmodellen: der Ludologie und der Narratologie«, erklärt uns Christian Stein. Das Lager der Narratologie begreife Spiele als textuelle Größen, die sich entsprechend auch wie Texte beschreiben und verstehen lassen. Selbst ein Spiel wie Pong oder Schach sei der Narratologie zufolge als Erzählung begreifbar.

Dagegen meint das Lager der Ludologen: »Spiele sind weniger Texte als interaktive Simulationen, ein Handeln ›als ob‹.« Für die Ludologen ist es nicht das Spiel selbst, sondern vor allem sind es die Spieler, die Erzählung schaffen. Spiele sind den Ludologen zufolge mehr als nur die von Autoren und Narrative Designern geschriebene Story. Es reiche nicht, eine nett geschriebene Geschichte in fulminanten Zwischensequenzen zum Besten zu geben. Spiele seien mehr

Es wird diverser. Etwa mit Studios wie Upper One Games, die in Never Alone die Geschichten indigener Menschen erzählen.



Storytelling im Spannungsfeld zwischen Spieler und Spiel: The Stanley Parable.

und wollen entsprechend auch anders erzählt werden. So sieht das zumindest Christian Stein: »Ich persönlich glaube, Spiele sind flüchtige und wunderbare Strukturen, die nicht statisch erzeugt wurden, sondern sich zwischen Spielern und Spielsystem immer wieder neu ereignen. Sie sind auch ein Dialog zwischen Spielern und Game Designern, vermittelt durch Code.« Ein Dialog, der auch außerhalb des Spiels selbst stattfindet, »über Early-Access-Games, Mods, Let's Plays und aktive Gaming Communities«.

»Geschichten begleiten den Menschen von alters her«

Hat es also soziale Gründe, warum wir Storys in Spielen brauchen? Wir haben bei Jessica Kathmann nachgefragt. Die Psychologin forscht und spricht zum Thema Spiele und Psychologie. »Geschichten begleiten den Menschen von alters her. Sie wurden schon immer erzählt, um Wissen weiterzugeben, Zeit zu vertreiben und Beziehungen zu pflegen. Tradierte Geschichten spielen auch im Kontext von Religionen, aber auch in gemeinsamen Erzählungen wie Mythen und Märchen eine große Rolle.« Bestimmte Grundmuster von Storys würden sich dabei in den Kulturen überall auf der Welt finden lassen. Allen voran die Heldenreise: Ein Held muss losziehen, um ein Unheil abzuwenden, dabei Prüfungen bestehen und tritt danach die Heimreise an. Klingt wie der Plot quasi sämtlicher Spiele von Dragon Age bis hin zu Horizon: Forbidden West? Das liege daran, dass das schlicht funktioniere, so Kathmann: »Solche Grundmotive nennen wir in der analytischen Psychologie ›Archetypische Motive‹. Man geht davon aus, dass diese in einer Art kollektivem Unbewussten in der Gesellschaft verankert sind.« Greift ein Spiel solche Geschichten auf, werden quasi un- und unterbewusste Mechanismen in Gang gesetzt: »Dann stehen die Chancen gut, dass uns das Spiel berührt.« Und natürlich: Spiele würden uns darüber hinaus über



»Spiele sind als interaktives Medium ein Kulturgut«, meint Sebastian Hollstein vom deutschen Studio Fizzbin. (Quelle: Sebastian Hollstein)



Christian Stein von der Humboldt-Universität zu Berlin findet: »Wir Menschen brauchen Storys wie den Sauerstoff zum Leben.« (Quelle: Christian Stein)

ihre Geschichten und Charaktere auch Identifikationsangebote bieten, meint Kathmann. Die Geschichten in Spielen erfüllen insofern grundlegend soziale Aufgaben.

Der erzählte Mensch

Zwischenfazit: Spiele können also ohne Storys auskommen. Wir Menschen aber nicht. Meint auch Prof. Dr. Hartmut Koenitz. Koenitz ist Associate Professor an der Södertörn-Universität und war Professor of Interactive Narrative Design an der HKU Universität der Künste in Utrecht: »Narration ist eine grundlegende Funktion von uns Menschen. Unsere Spezies könnte auch als homo narrans – »narrative Wesen« – bezeichnet werden.« Entsprechend brauchen wir Storys in Spielen – zumindest wenn wir von diesen angesprochen werden wollen.

Aber warum sind wir dann doch so oft genervt von Zwischensequenzen, Textwänden und Dialogoptionen? Koenitz meint: »Stimmt, Narration wird von manchen Spielern und Entwicklern als Problem wahrgenommen.« Der Grund dafür liege aber in einem Missverständnis. Und zwar davon, was Narration eigentlich sei: »In der Schule haben wir gelernt, dass Narration das ist, was in Büchern, Filmen und TV-Serien stattfindet. Narration wird als statisch wahrgenommen. Damit gibt es dann automatisch einen Zielkonflikt zwischen statischer Narration und dynamischer Interaktion im Spiel.« Das Problem: »In vielen Spielen findet Narration nur in Form überlanger Cutscenes statt.« Aber lässt sich denn überhaupt anders erzählen? Ja, meint Koenitz: »Narration war immer auch schon interaktiv, beispielsweise in der langen Tradition von Formen mündlichen Erzählens.« Es gibt also sehr viel mehr Formen und Möglichkeiten des Erzählens, die Spiele noch gar nicht ausschöpfen.

Der Mann, der das Narrative Design erfand

Verantwortlich für die Story im Spiel ist meist der Narrative Designer. Aber: So lange gibt es die Berufsbezeichnung noch gar nicht. Dass es sie heute überhaupt gibt, verdanken wir einem damals jungen Uniabsolventen. Der hat die Berufsbezeichnung nämlich 2006 erfunden: im Keller seines Elternhauses. Stephen E. Dinehart, Spiele-Designer, Screenwriter und allgemeines Multitalent sowie Netzwerkprofi an den Schnittstellen zwischen Spiel- und Filmindustrie, erzählt uns im Interview: »Ich brauchte einen Job, und THQ hat mich einen für mich selbst erfinden lassen.« Damals war Dineharts Fokus an der Schnittstelle zwischen Storytelling und Spiel noch beispiellos. Als der Kollege, mit dem er zuvor bereits bei Electronic Arts gearbeitet hatte, ihn für THQ gewinnen wollte, ließ er ihn seine Jobbeschreibung kurzerhand selbst schreiben: »Mein Kollege meinte, er wolle eine neue Rolle schaffen, die sich ganz auf das Storytelling konzentrierte. Also habe ich mich im Keller meiner Eltern hingesetzt und mir die Jobbeschreibung ausgedacht. Meine Eltern haben mir beim Korrekturlesen geholfen –



Blockbuster wie *Pathfinder: Wrath of the Righteous* sind in Charakterdesign und Storytelling diverser als frühere Spiele.

die wollten unbedingt, dass ich einen Job bekam.« Das Ergebnis: der Narrative Designer. Mit Schnipseln aus allem, worin Dinehart ein Experte ist: »Kino, Screenwriting, Interaktivität und Game Design.« Zum ersten Mal gab es nun jemanden, der sich in »Vollzeit« um die Story kümmern sollte. Kaum verwunderlich – für Dinehart ist die Story ganz zentral: »Storytelling ist ein Survival-Skill. Genauso wie Spielen.« Spielen und Geschichtenerzählen sei, so Dinehart, beides dem Menschen eingeschrieben.

Wie die Lyrics für ein Lied

Spiele mit Storys kommen also an, da sie irgendwas Ur-Menschliches in uns triggern. Umso mehr, wenn die Geschichte uns auch anspricht. Und Spiele, die besonders gut ankommen, werden öfter verkauft. Zwingende Logik, die die Entwickler umtreibt? Wir haben bei deutschen und internationalen Studios nachgefragt: Warum überhaupt Zeit und Ressourcen für Storys aufwenden, welchen Nutzen haben sie in Spielen?

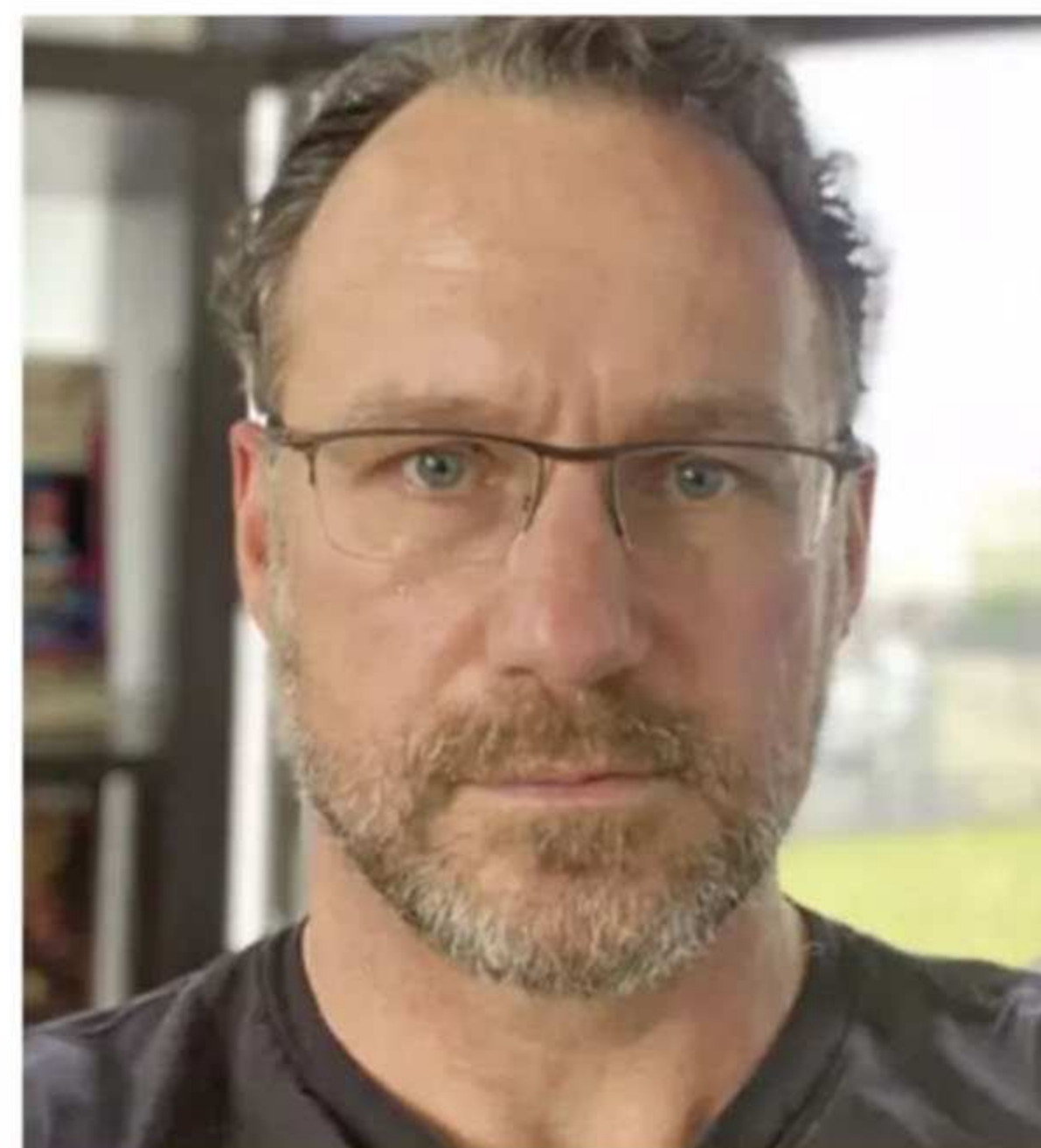
Sebastian Hollstein vom deutschen Studio Fizbin, bekannt durch die Adventure-Serie *The Inner World* und den Puzzle-Plattform-Minute of Islands, stellt grundlegend

klar: »Spiele sind als interaktives Medium ein Kulturgut wie auch Film oder Literatur. Da von einem Nutzen oder Zweck zu sprechen, führt in die Irre. Ein Stuhl hat einen Nutzen, aber ein Spiel existiert einfach – und findet Leute, die es erleben wollen.« Es gebe eben Spiele, die konzentrieren sich mehr auf die Story, und dann wieder andere, bei denen die Geschichte mal keine Rolle spielt. Hollstein: »Alle dürfen in ihrer Vielfalt existieren, und niemand kann was dagegen tun. Das finde ich auch schön.«

Was ist mit den Spielen, die den Fokus auf die Story legen? Warum machen sie das? Wir haben bei einem der Studios nachgefragt, die Narration und Storytelling in ihrer DNA tragen: Quantic Dream. Der französische Spielehersteller ist bekannt für seine Storys, die die Komplexität des Menschlichen in all ihrer Ab- wie Hintergründigkeit einfangen, aber steht auch in der Kritik wegen toxischer Arbeitsbedingungen. Quantic Dreams Spiele wie *Fahrenheit*, *Heavy Rain* oder *Detroit: Become Human* stellen den Menschen, seine Entscheidungsfreiheit und die Konsequenzen dieser ins spielerische Zentrum, erschüttern und erstaunen. Mit uns im Interview: Lead Writer Adam Williams



»Nein, Spiele brauchen keine Storys«, erzählt uns Josh Sawyer, derzeit Game Designer bei Obsidian Entertainment. (Quelle: Josh Sawyer)



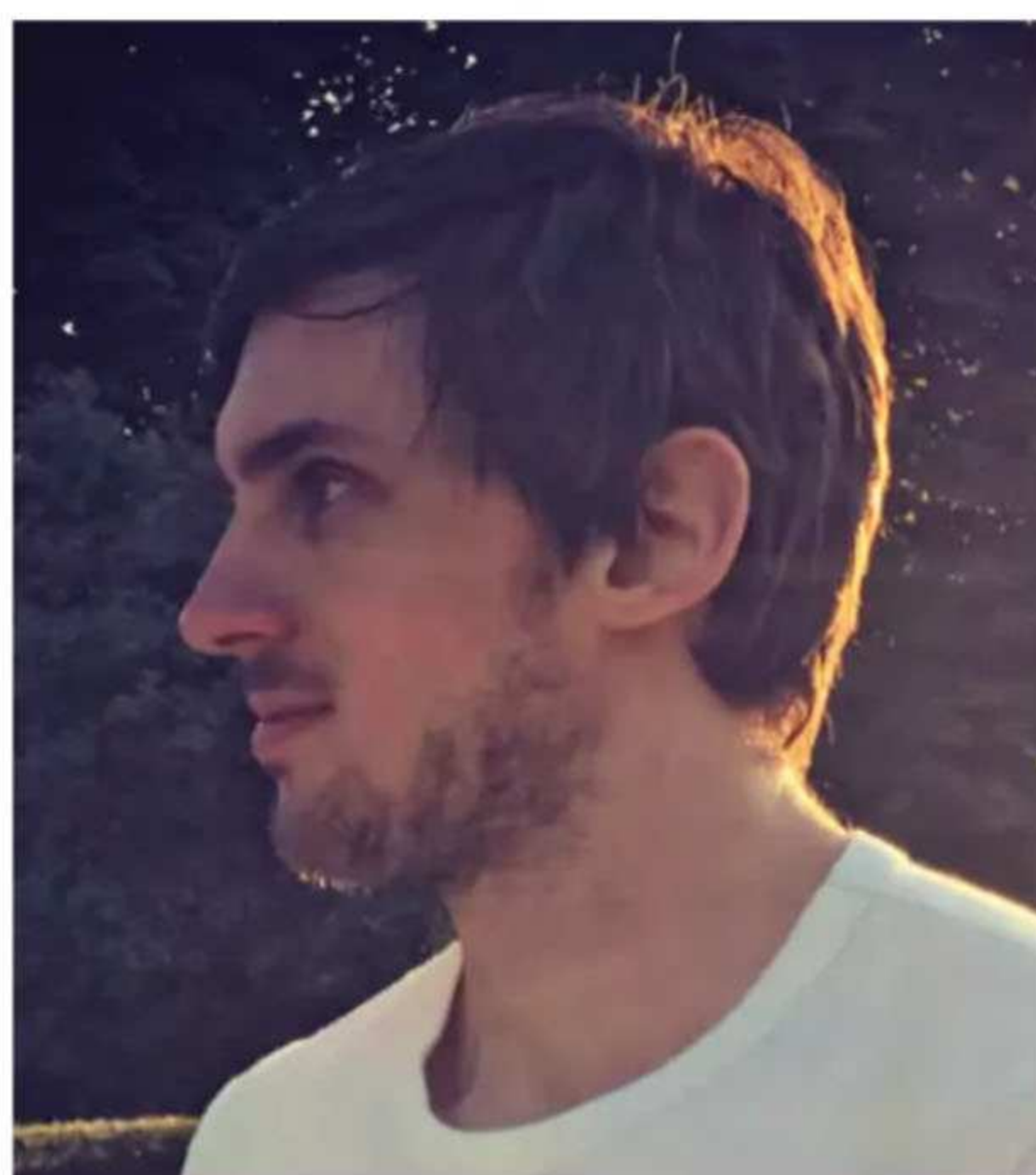
Trent Oster: »Meiner Meinung nach kann ein Spiel ohne Story existieren. Aber: Eine Story macht alles so viel besser.« (Quelle: via Twitter)

und Narrative Designer Baptiste Ellequain. Williams meint: »Storys sind wichtig, weil sie ein Weg sind, Dinge zu verbinden, um diesen Sinn zu geben. Wenn jemand leidet, will man dieses Leid in einem größeren Kontext verstehen – etwa in einer Erlösungserzählung, in der der Schmerz nur ein zeitlich begrenzter Abschnitt ist auf dem Weg hin zu etwas Besserem.« Hier liegt für ihn der Grund, warum wir Storys in Spielen brauchen: »Ohne Geschichten ist das Leben nur eine Abfolge zusammenhangsloser Ereignisse. Storys ordnen die Welt für uns und unseren Platz in dieser. Sie geben den Dingen einen Sinn. Das gilt genauso in Spielen.« Baptiste Ellequain fügt hinzu: »Storys sind für Spiele wie die Lyrics für ein Lied. Sie sind nicht notwendig, aber sie geben dem Ganzen eine Bedeutung.«

Evolution und Renaissance

Storys haben für Spiele also eine enorme Bedeutung. Das war aber längst nicht immer so. Baptiste Ellequain erzählt: »Da liegt auch eine Entwicklung hinter uns. Mehr und mehr Studios haben verstanden, dass Storytelling ein integraler Bestandteil im kreativen Prozess der Spieleentwicklung sein sollte – und zwar so früh wie möglich.« Eine Zeit lang standen die technischen Aspekte im Vordergrund. Das berichtet auch Beamdogs CEO, Trent Oster: »Die Industrie konzentrierte sich für eine Zeit auf die Technologien wie Grafik, Performance und neue Spielmechaniken. Da ist die Story unter die Räder gekommen. Aber es wird mehr und mehr offensichtlich, wie mächtig die Story als Motor für das Spielerlebnis und den Einbezug der Spieler ist.« Ein aktuelles Beispiel dafür seien neue Formen des Meta-Storytellings bei Online-Spielen wie Fortnite mit seinen Events. Storytelling in Games findet neue Formen. Zugleich ist der Trend hin zu mehr Geschichten aber eine Rückbesinnung, wie Oster anmerkt: »Storytelling war immer ein wichtiger Teil von Spielen. Das hat ja bei Text-Adventures wie Zork begonnen.«

Wissenschaftler Hartmut Koenitz sieht das ähnlich: »Historisch betrachtet sehe ich



Adam Williams und Baptiste Ellequain von Quantic Dream sind sich einig: »Storys sind wichtig, weil sie ein Weg sind, Dinge zu verbinden, um diesen Sinn zu geben.« (Quelle: Quantic Dream)



eine Renaissance von Game Narration. Schon sehr früh – das erste Text-Adventure ist von 1976 – gab es einen Fokus auf Narration. Mit Einführung der CD-Rom kam es dann zur kurzen Blütezeit der Full Motion Video Games, die Videoszenen integrierten und zum Teil bekannte Schauspieler engagierten.« Mit dem Aufkommen der 3D-Grafik in Doom und Co. fand diese Episode ihr Ende. Storyfokussierte Adventure-Spiele verkauften sich schlechter. Inzwischen, so Koenitz, ändere sich das wieder. Wegweisend dafür, seiner Meinung nach: Spiele wie Telltales The Walking Dead.

Zugleich befindet sich das Verständnis von interaktiver Narration im Wandel. Es wird experimentiert – wie in The Stanley Parable, in dem Spieler und Erzähler in Konflikt geraten. Und: Es wird diverser. Josh Sawyer von Obsidian Entertainment hält das für eine begrüßenswerte Entwicklung: »Viele Spieleschaffenden wollen jetzt Geschichten mit neuen Perspektiven erzählen, die ihre persönlichen, oft marginalisierten Erfahrungen widerspiegeln.« Dazu gehören Studios wie Upper One Games mit dem Inuit-Adventure Never Alone, das Geschichten indigener Menschen in den Vordergrund rückt. Oder

Fein Games, die Casual Games für Frauen entwickeln. Auch Blockbuster wie Horizon: Zero Dawn und Pathfinder: Wrath of the Righteous sind in Charakterdesign und Storytelling spürbar diverser als frühere Spiele.

Wir brauchen Storys – aber anders

Aber es ist noch Luft nach oben. Meint auch Game Designer David Szymanski, der mit dem auf Steam gefeierten Indie-Spiel Dusk sein Debüt hinlegte: »Im Storytelling hat sich seit den 1990er und 2000er Jahren, als Spiele wie Planescape: Torment, Fallout und Deus Ex wirklich was Neues machten, eigentlich nicht viel geändert.«

Wie eine solche Veränderung aussehen kann? Überraschend vielleicht. Oder empathisch. Klar ist: Ob wir wollen oder nicht, wir brauchen die Storys, die unsere Welt zusammenhalten. Das ist weniger eine spielerische als eine menschliche Notwendigkeit. Oder wie Christian Stein sagt: »Wir Menschen brauchen Storys wie den Sauerstoff zum Leben. Storys helfen uns, unsere Welt jenseits des unmittelbaren subjektiven Erlebens zu verstehen. Sie explorieren Möglichkeitsräume, Emotionen, logische Strukturen und machen sie vorstell- und fühlbar.« <>



Jessica Kathmann: Greift ein Spiel archetypische Motive in seiner Story auf, »dann stehen die Chancen gut, dass uns das Spiel berührt«. (Quelle: Jessica Kathmann)



»Narration ist eine grundlegende Funktion von uns Menschen«, sagt Hartmut Koenitz, Associate Professor an der Södertorn-Universität. (Quelle: Hartmut Koenitz)



Hat die Berufsbezeichnung des Narrative Designers Anfang der 2000er Jahre erfunden: Stephen E. Dinehart. (Quelle: Stephen Dinehart)

STORYS IN SPIELEN AM BEISPIEL VON THE WITCHER 3

Herausforderung Open World

Eine gute Story in einem Videospiel zu erzählen, ist für die Entwickler alles andere als einfach. Wie man Plot und Open World zusammenbringt, zeigt The Witcher 3. Von Lena Falkenhagen



Lena Falkenhagen

Lena arbeitet als freischaffende Schriftstellerin und Computerspielautorin und wechselt fließend zwischen Genres und Formaten hin und her. 2015 gewann sie für Drakensang Online: Rise of Balor den deutschen Entwicklerpreis für das beste Browsergame, und von ihren vier historischen Romanen wurde »Die Lichtermagd« mit dem DeLiA-Preis 2010 ausgezeichnet. Ihr neuestes Spiel als Narrative Director ist Beholder 3 (Paintbucket Games/Alawar). Sie ist Studiengangsleiterin Game Design an der UE Germany in Hamburg und lehrt dort mit Schwerpunkt Content/Narrative Design. Lena ist außerdem Bundesvorsitzende des Verbandes deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller sowie Mitgründerin des Phantastik-Autoren-Netzwerks (PAN) e.V. Sie arbeitete vier Jahre im PAN-Vorstand und ist Mitgründerin des Netzwerks Autorenrechte.

Warum gibt es so wenige gute Storys in Spielen? Auf der Suche nach einer Antwort auf diese Frage muss man sich zuallererst eines vergegenwärtigen: Geschichten werden meist linear erzählt. Eine der bestechenden Eigenschaften von Computerspielen ist jedoch ihre Interaktivität. Videospiele sind ein interaktives Medium. Das Spiel muss Auswahlmomente anbieten, damit es überhaupt als Spiel anerkannt wird. Die Un-

terschiede zu anderen Medien sind offensichtlich – denn mehr Verzweigungen einer linearen Geschichte heißt einerseits, dass mehr Inhalte geschaffen werden müssen (die ein Teil der Spieler nie zu sehen bekommt), und andererseits, dass der Prozess, die Erzählung zu erstellen, komplexer wird. Wenn aber die Spieler selbst über den Handlungsverlauf entscheiden können, kann ja keine (gute) lineare Geschichte er-

zählt werden. Oder? Beim Blick hinter die Kulissen wird schnell klar, dass es nicht ganz so einfach ist. Erst recht nicht, wenn auch noch eine Open World ins Spiel kommt. Das perfekte Beispiel? Witcher 3.

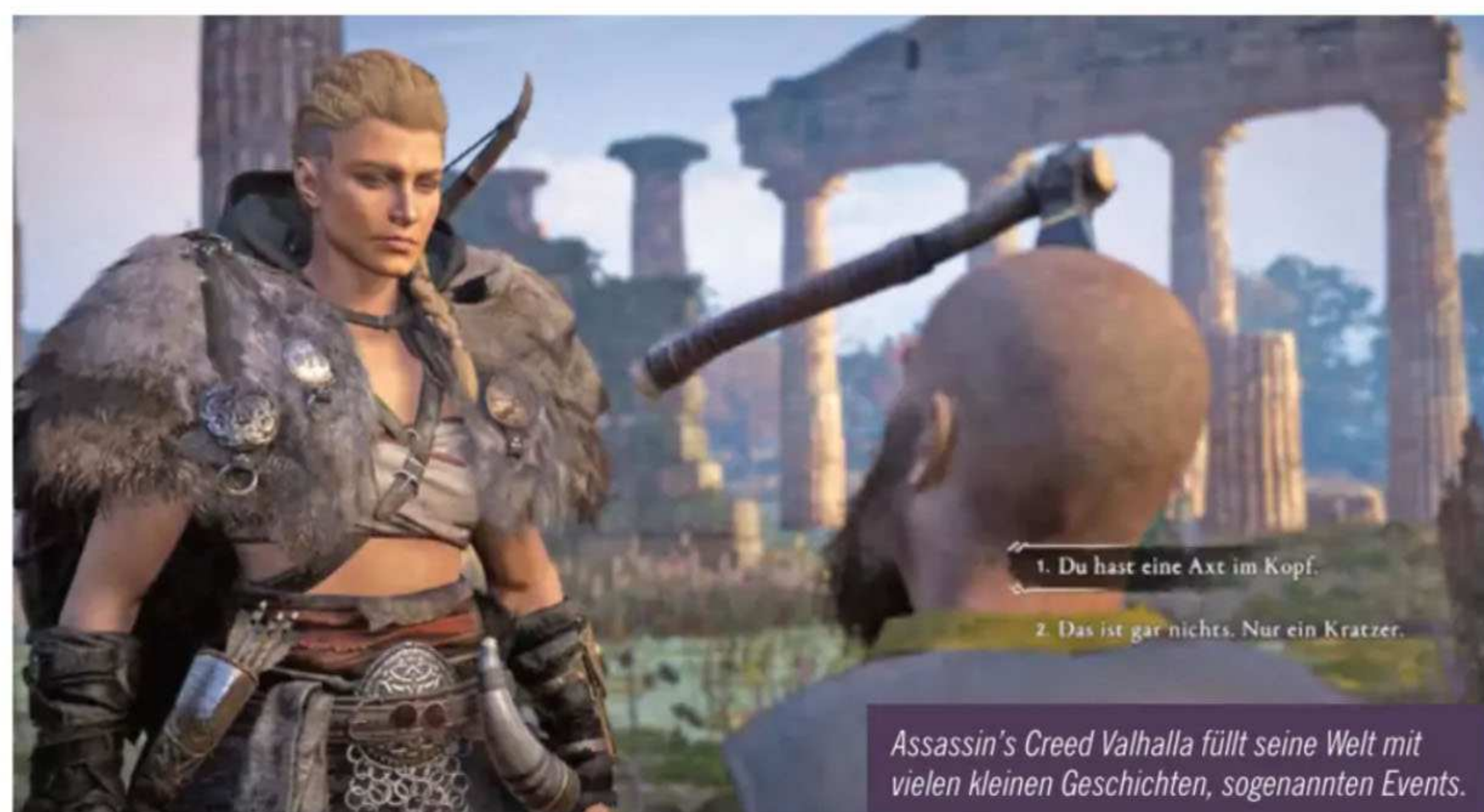
Story in Spielen:

Die eierlegende Wollmilchsau

Story heißt, dass Inhalte inszeniert werden müssen. Das bringt einen Aufwand in Grafik und im Gameplay mit sich, das entworfen und programmiert werden muss. Je mehr Inhalte die Geschichte also benötigt, um erzählt zu werden, desto mehr müssen sich Autoren und Autorinnen für die Zeit und das Produktionsbudget rechtfertigen, das eine dichte Story mit sich bringt. Gleichzeitig setzt Hollywood auch für Spiele Maßstäbe. Sowohl die Grafik und die Spezialeffekte als auch das Erzählen von Geschichten werden vom Publikum oft automatisch mit den vielkonsumierten Film- und Serienerzählungen mit großem Budget verglichen. Als Publikum sind wir von so vielen so professionell erstellten Unterhaltungsangeboten umgeben, dass oft in allen Bereichen der Spieleentwicklung Perfektion erwartet wird. Spiele müssen unterhaltsame Spielmechaniken, Hollywood-artige Grafik- und Erzählqualität besitzen und dann auch noch bugfrei sein. »Mach es so wie die Marvel-Filme« ist auf keiner Ebene ein kleiner Anspruch.

Wir unterscheiden in Spielen auch die lineare oder geskriptete Story von der sogenannten emergenten Story, jener Story nämlich, die entsteht, wenn man mit seiner Figur durch eine offene Spielwelt zieht oder zum hundertdreißigsten Mal in ein World-of-Tanks-Gefecht auszieht. Meine Handlungen ergeben die Geschichte, die ich erlebe. Dafür reicht mir das Spiel nur das Handwerkszeug; eine Reihenfolge für die Ereignisse oder die Handlung gibt es nicht.

Die Frage ist also: Was ist eine »gute Story«? Meinen wir damit das eigene Erleben





wie auch geschriebene Erzählung anbietet, liefert die Tiefe der Welt ausreichend Konflikte. Darüber sind aber noch mehrere Erzählebenen angesiedelt, die verzweigende Erzählstränge mit Einflussmöglichkeiten in unterschiedlichem Umfang gestatten.

Wie Spielestudios eine Story entwerfen

Narrative Design ist einer der wichtigsten Bestandteile der Spielentwicklung. Es umfasst vom Genre des Spiels über den Weltenbau, das Konzipieren der Handlung (also gemeinhin die Geschichte oder der Plot), das Entwerfen der Figuren im Spiel, der Handlungsbögen (also der Quests) bis hin zum Schreiben der Dialoge alles, was eben mit dem Konzept der Erzählung zu tun hat. Narrative Design greift daher immer auch mit dem Gameplay ineinander; denn was man im Spiel für Handlungen vollführt (das sogenannte Core Gameplay) erzählt ja nun ganz wesentlich auch die emergente Geschichte des Spiels mit.

Vor gut zehn Jahren galt in der Spieleerstellung der Grundsatz »Gameplay first, story second« (oder sogar »Story last«). Story galt (und gilt) besonders im Bereich Free2Play als hübsche Verpackung für die Monetarisierungsmechanik im Hintergrund. Die dahinterstehende Einstellung war, dass man wohl schon eine Geschichte benötigt, um die Leute zu interessieren und am Ball zu halten, aber in der Entwicklung sollte sie keine Rolle spielen. Denn mit Geschichten lässt sich (angeblich) kein Geld verdienen. Eine etwas merkwürdige Einstellung angesichts der Geschäfte, die mit Filmen, Büchern und Fernsehserien gemacht werden.

Inzwischen wird die Gewichtung mehr als »Gameplay first, everything else first too« gelesen. Und – das sei nochmal ausdrücklich gesagt – das Gameplay muss stimmen und das Spiel Spaß machen. Die Story wurde und wird also von vielen Producenten in der Spieleerstellung immer noch als nachrangig eingeschätzt, obwohl sie mit einer der meistrezensierten Aspekte in Spieltests ist. Im Gegensatz zur Film-, Serien- und Buchproduktion ist Handlung und Geschichte in der Spieleentwicklung aber eben nur ein Bestandteil von mehreren. Die Priorität verschiebt sich, je nachdem was für ein Spiel man macht und wie viel Budget für Perfektion auf allen Ebenen zur Verfügung steht. Ein Game of Thrones von Telltale legt eindeutig mehr Wert auf die Handlung und die Charakterisierung von Figuren als auf Gameplay-Elemente. Bei Elden Ring ist es umgekehrt.

Texte gelten im Unterhaltungsmedium für Spieler und Spielerinnen außerdem oft als störend. Was nicht mit Sprachausgabe daherkommt, wird oft weggeklickt. Umso wichtiger ist das Erzählen von Hintergrund und Charakterisierung über das sogenannte »Indexical Storytelling« oder »Environmental Storytelling«, also Charakterisierung von Welt und Figuren durch per Leveldesign arrangierte persönliche Gegenstände und Situationen. Da Story als eher »weich« und



Typischer Fall einer spät veränderten Story: das letzte Thief.

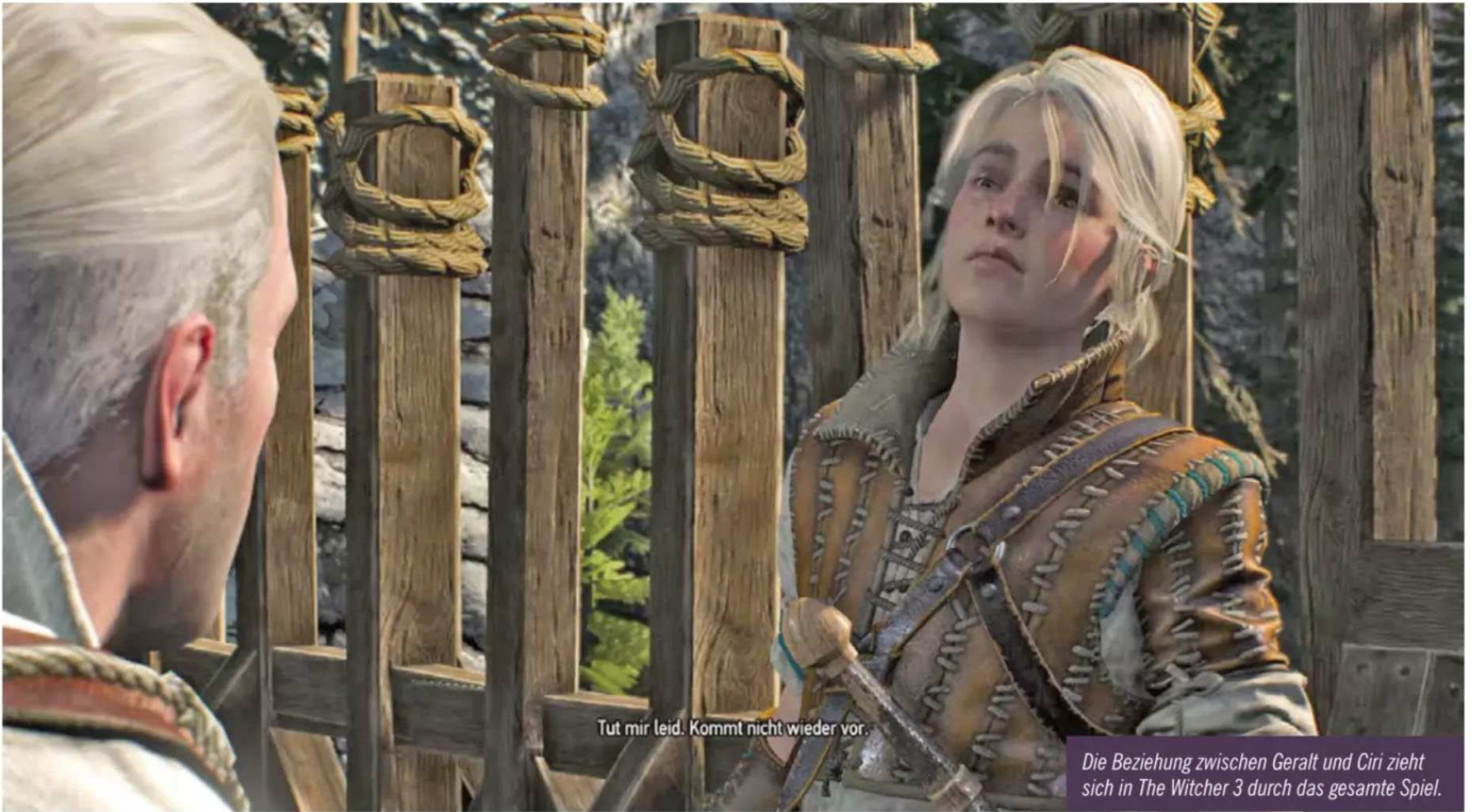
und die Kontrolle über die Handlung? Oder meinen wir eben eine lineare Story, die uns von den Entwicklern erzählt wird? Beides sind legitime Herangehensweisen, und wer mit dem Anspruch an eine emergente Handlung in einer offenen Spielwelt an ein Telltale-Spiel wie Game of Thrones oder The Wolf Among Us herangeht, wird ebenso enttäuscht werden, wie wenn er an World of Tanks mit dem Anspruch an eine lineare, gut

erzählte AAA-Story herantritt. In einer offenen Spielwelt ist eine »gute Story« oft vergleichbar mit gutem Weltenbau und exzellentem Conflict Design – also der Antwort auf die Frage, wo die Konflikte in der Welt angesiedelt sind, wie emotional sie aufgeladen sind und wie man dort als Spieler oder Spielerin eingreifen kann.

In einer hybriden Spielwelt wie The Witcher 3, die sowohl eine offene Spielwelt



In Beholder 3 kämpft ihr gegen einen autoritären Staat.



Tut mir leid. Kommt nicht wieder vor.

Die Beziehung zwischen Geralt und Ciri zieht sich in The Witcher 3 durch das gesamte Spiel.

veränderbar gilt (im Gegensatz zu bereits programmierten Systemen zum Beispiel), werden Widersprüche meist dadurch aufgelöst, dass die Story verändert wird. Tatsächlich lassen sich viele Dinge durch Story »reparieren«, man muss nur entsprechende Zeit investieren, diese Reparaturen auch durchzuführen. Denn leider führen solche nachträglichen Produktionsentscheidungen von als »klein« empfundenen Bestandteilen der Story dazu, dass die Narration im Gesamtzusammenhang oder im Bezug zum Spiel oftmals keinen Sinn mehr ergibt. Denn das ist ein wichtiger Zweck, den Spielestorys erfüllen: Sie müssen auf einer Bedeutungsebene gelesen alles »rund« machen und Sinn ergeben. Ein Fall, in dem das nicht gelang, ist meines Erachtens das Narrative Design von Rhianna Pratchett in Thief (4). Die Rahmenhandlung – man kommt in der Stadt von Thief an – passt nicht zur Binnengeschichte und dem, was man im Spiel tatsächlich macht. Es gibt einen »ludonarrativen Disconnect«, also einen Konflikt oder

Widerspruch zwischen der in Cutscenes erlebten, geskripteten Erzählung und der durch das Gameplay erlebten Handlung. Die mentale Auflösung der Situation ist schwierig, das Spiel fühlt sich nicht rund an.

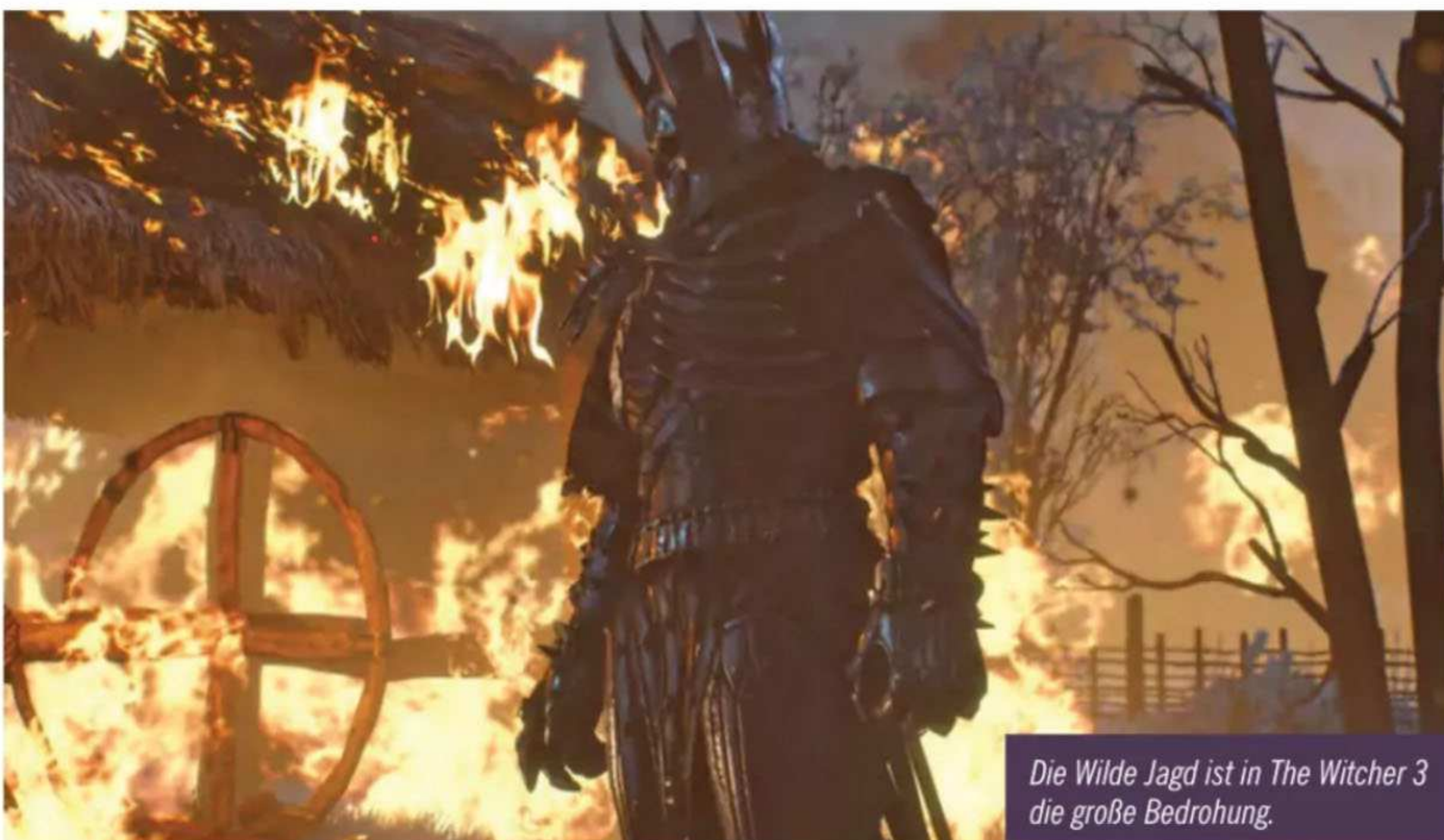
Glücklicherweise haben sich die Zeiten in den letzten Jahren in vielen Entwicklungsstudios geändert. Dass man mit hervorragenden Storys gute Spiele machen kann, beweisen von großen bis hinunter zu Indie-Studios Spiele wie The Witcher 3, If on a Winter's Night: Four Travelers oder Beholder 3, an dem ich als Narrative Director mitwirken durfte. Hier wird Story nicht nur als Verpackung, sondern als bestechendes Verkaufsargument angesehen.

Schließen sich offenes Gameplay und dichte Story aus?

Gameplay und Story können exzellent miteinander verwoben werden, es kommt nur darauf an, auf welchen Ebenen man welche Handlung erzählt und wie viele Einflussmöglichkeiten man für Spielende schafft. Denn

mit der Skalierung der Einflussnahme auf mehreren Ebenen der Erzählung kann die erwünschte »player agency«, also die Handlungsoffenheit für Spielende, sehr gut mit einer geskripteten Story verknüpft werden. Die Faustregel heißt: Je mehr Einfluss der Spieler auf die Handlung hat, desto kleiner muss das Erzählte werden. Man denke in der Vertikalen auf mehreren Ebenen der Erzählung, zum Beispiel Meta-Plot (also die das ganze Spiel überspannende Handlung) über Makro-Plot über Mikro-Handlung. Ich mache das an einem griffigen Beispiel fest: The Witcher 3 von CD Projekt Red. Der Meta-Plot ist die Rahmenhandlung rund um Ciri und ihr Erbe. Die Suche des Helden des Spiels, Geralt von Riva, nach seiner Ziehtochter Ciri und ihrem Schicksal sowie ihre Beziehung zur Wilden Jagd ist die höchste Ebene der Erzählung. Sie ist daher auch die linearste Handlungsebene. Das muss sie auch sein, denn hier zieht sich die Spannungsebene über das ganze Spiel und muss von vorne bis hinten rund sein. Das bedeutet, das Was der Erzählung muss von den Entwicklern festgelegt werden, das Wie aber können die Spielenden bestimmen. Tiefgreifende Änderungen an dem großen Handlungsbogen würden den Charakter des Spiels grundlegend verändern. Das lässt sich in einem Spiel mit Videosequenzen aus Budgetgründen oft nur schwer einrichten. Die Einflussmöglichkeiten der Spieler (die die »player agency« herstellen) sind hier klein. Wir definieren Ciris Charakter, ihre Weltansicht, wie hart sie ist – und ob sie zum Schluss lieber in die Freiheit ziehen möchte, anstatt ihr Erbe anzutreten.

Die Makro-Handlung von The Witcher 3 spielt sich darunter ab. Hier sprechen wir über einen langen, den Kontinent überspannenden Erzählbogen. Die berühmte Hauptquest um den Blutigen Baron in Velen zum



Die Wilde Jagd ist in The Witcher 3 die große Bedrohung.



Spiels. Daher können wir hier tiefgreifendere Entscheidungen treffen und den Ausgang der Handlung in größerem Umfang kontrollieren. Und doch ist die Geschichte um zwei Väter, die einfach auf der Suche nach ihren Kindern sind (Geralt und der Blutige Baron), thematisch das Herz der Spielehandlung.

Die Mikro-Handlung auf der untersten Erzählebene bildet das klassische offene Gameplay und die dort zu findenden kleinen Quests ab. Wir ziehen durch die Welt des Spiels und begegnen am Wegesrand Menschen mit Geschichten. Zum Beispiel treffen wir Bauern, die einen Deserteur am Baum

aufhängen möchten. Wollen wir eingreifen? Wenn ja, helfen wir den Bauern oder verhindern wir den grausamen Tod des Deserteurs? Die Geschichten sind klein, daher besitzen wir die volle Kontrolle darüber, wie sie ausgehen. Wir können auch einfach wegreiten und die Situation ignorieren.

Die Strukturierung der Handlung auf diese unterschiedlichen Erzählebenen mit verschiedenen Handlungsoptionen für Spieler sorgt einerseits durch die Bindung an die gut entworfenen, nahbaren Charaktere und ihr Schicksal für ein hohes Identifikationspotenzial. Man erzählt hier aber andererseits mit eingeschränktem Entscheidungspotenzial folgerichtig die Geschichte anderer Figuren statt der eigenen, nämlich zum Beispiel Ciris. Doch darunter liegt eine offene Spielwelt, in der man das Schicksal der eigenen Spielfigur – nämlich Geralt von Riva – in die Hand nehmen und selbst bestimmen kann. Wegen dieser drei Erzählebenen, die *The Witcher 3* meisterhaft miteinander verbindet, gilt das Rollenspiel auch sieben Jahre nach Erscheinen immer noch als Meisterstück der Erzählkunst in Spielen.

Es gibt also sehr viele gute Storys in Computerspielen – es ist nur eben nicht immer dieselbe Art des Erzählens, die hier die gute Story ausmacht. Was zum einen Spiel hervorragend passt, mag beim nächsten fremd und überladen wirken. So wie Bücher nicht eine Form des Erzählens besitzen, sollten wir uns bei Spielen auch daran gewöhnen, dass es nicht mehr »die Spiele« und »die gute Spielestory« gibt. Spiele sind ein vielfältiges Medium, das von Erzählkunst auf vielen Ebenen und in verschiedenen Weisen profitieren kann. Die Kunst liegt darin herauszufinden, welche Form der Erzählung für das jeweilige Spiel die richtige ist. <>

Anchoring Storyline

```
graph LR; A(( )) --> B(( )); A --> C(( )); B --> D(( )); B --> E(( )); B --> F(( )); C --> G(( )); C --> H(( )); G --> I(( )); G --> J(( )); H --> K(( )); H --> L(( ))
```

Mehr Infos unter: www.GamePro.de

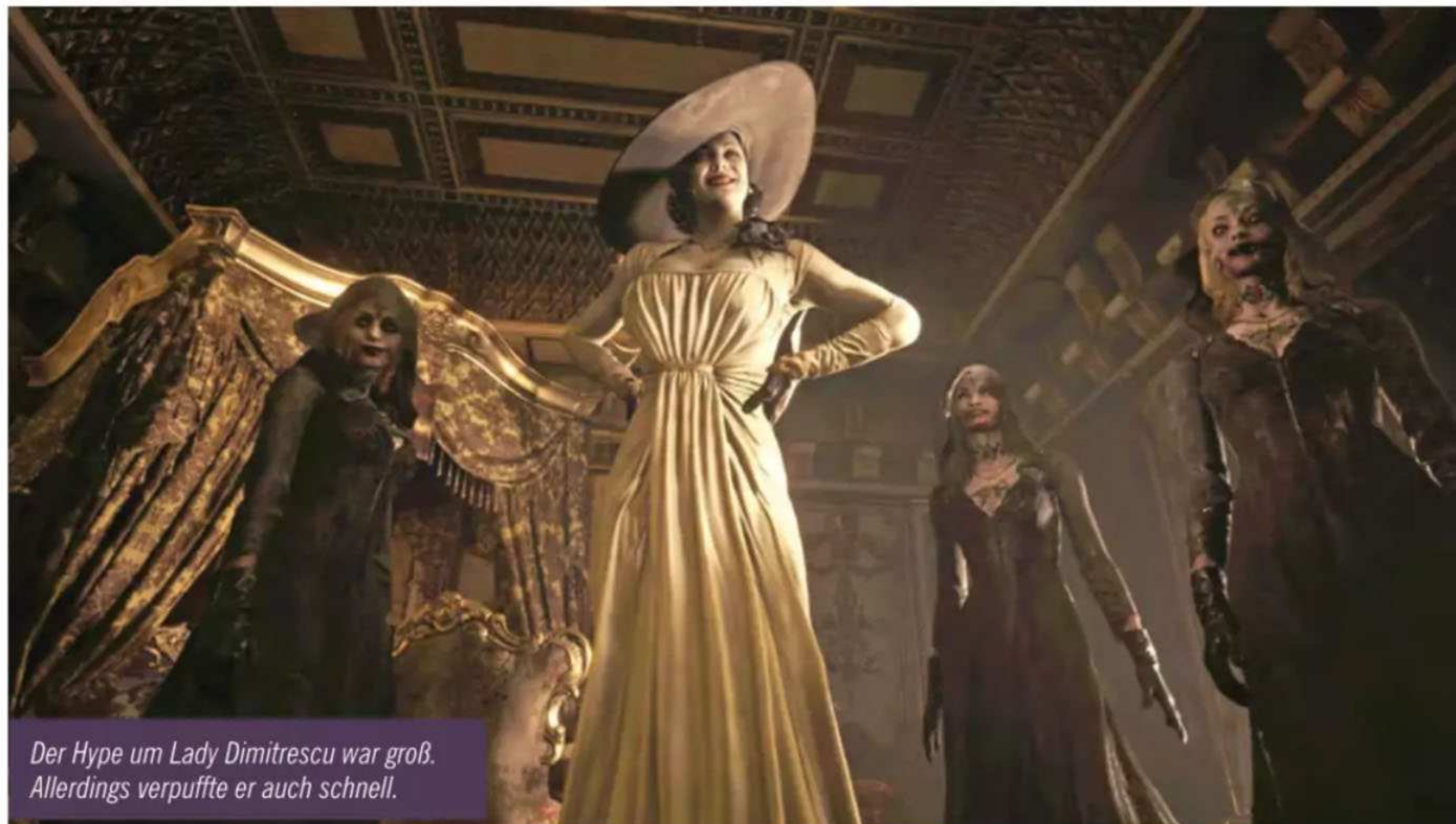
Eine Frage des Charakters

The Witcher, Mass Effect, Gothic: Sie alle liefern uns denkwürdige Auftritte ikonischer Helden und Bösewichter. Doch was macht Figuren so charismatisch? Und wieso scheitern so viele Spiele daran, sie zu erschaffen? Von Christian Schwarz



Was haben Vaas Montenegro, Geralt von Riva und Arthur Morgan gemeinsam? Sie alle sind ikonische Videospielcharaktere, die trotz ambitionierter Versuche der Spielerschaft und diverser In-Game-Bedrohungen einfach nicht totzukriegen und seit vielen Jahren aus dem kollektiven Gedächtnis der Gaming-Popkultur nicht mehr wegzudenken sind. Doch gleichzeitig gibt es immer wieder prominent platzierte Figuren in Blockbustern, denen aller bombastischen Inszenierung und schier endloser Werbebudgets zum Trotz nur ein kurzes Leben auf unseren Bildschirmen vergönnt ist, bevor sie eher früher als später wieder in der digitalen Abstellkammer landen. (Ja, Lady Dimitrescu aus Resident Evil Village, wir meinen dich!) Das sind zwei Extreme, wie wir Figuren in Videospielen wahrnehmen. Entweder als derart herausragend gut oder schlecht, dass sie in Erinnerung bleiben. Oder als Fast Food, das nur dick aufrägt, aber weder satt macht noch unsere Geschmacksnerven kitzelt. Zwischen diesen Extremen existieren jedoch tatsächlich jede Menge Stufen mit Figuren, die für Story und Spielfortschritt auch gar nicht herausragend sein müssen, weil sie etwa in dem spieleigenen Kontext eine ganz andere Aufgabe haben oder den übrigen Figuren eine Bühne bereiten.

Das allein ist nur ein verschwindend kleiner Teil der riesigen Maschinerie zur Erstellung ikonischer Figuren in Videospielen. Um herauszufinden, wie diese genau funktioniert und welche ihrer Zahnräder auf welche Weise ineinandergreifen, haben wir mit Leuten gesprochen, die es wissen müssen. Herausgekommen ist ein Einblick in



Der Hype um Lady Dimitrescu war groß. Allerdings verpuffte er auch schnell.

den Prozess hinter der Frage: Wie schreibt man denn eigentlich interessante Charaktere? Dazu haben wir ein Interview mit Björn Pankratz, Creative Director von Piranha Bytes (Elex 2), und Nicolas Lietzau (Enderal, Gothic Remake) geführt.

Keine leichte Antwort

Um faszinierende Figuren zu entwerfen, ist zuerst einmal das Handwerk des Schreibens entscheidend, das jeder gute Autor beherrschen muss. Ein mindestens genauso großer Teil des Prozesses ist aber durchaus





Red Dead Redemption 2 erschien 2018 und brillierte wie schon der Vorgänger mit erstklassigen Charakteren.

(siehe Kasten). Sprechen wir von ikonischen Charakteren, meinen wir also zum einen Figuren, die auf trivialer Ebene die genannten Attribute mitbringen. Zum anderen stehen ikonische Charaktere auch immer für ein Ähnlichkeitsverhältnis zwischen Zeichen und Bezeichnetem. Das Zeichen sind die Figuren selbst, und das Bezeichnete ist die Rolle, für die sie im Kontext der Spielwelt sowie der Geschichte stehen. Dieser Gedanke führt uns zu den sogenannten »Archetypen«, also grundlegenden Figurenschablonen, die sich in der Tiefenpsychologie und Mythologie herausgebildet haben. Figuren wie »der gute Held« oder »der hinterlistige Betrüger« sind zwei Beispiele solcher Schablonen, die neben einer eindeutigen Rolle auch klar definierte moralische Werte mitbringen. Das macht sie gerade in der Anfangsphase für Autorinnen und Autoren als Blaupause einer neuen Figur interessant.

Aller Anfang ist ... unspektakulär

Wer jetzt glaubt, ein Autor für ein neues Spiel nimmt sich einen Zettel und schreibt munter Dialoge drauflos, dem müssen wir diese romantisierte Vorstellung direkt kaputt machen. Oder wie Björn Pankratz von Piranha Bytes es uns gegenüber formuliert: »Ein Charakter besteht aus unheimlich vielen Bausteinen. Das Erste, was da ist, ist immer die Welt und wie sie zusammengesetzt ist: Welche Länder gibt es? Welche Bedrohung hat man? Welche Gesellschaftsstrukturen herrschen dort? Und so weiter. Ein NPC existiert nie im luftleeren Raum. Man nimmt

eine »Glaubensfrage«, denn wie einzelne Autoren die Grundzüge ihrer Figuren erschaffen und sie in den (bis dahin) bestehenden Kontext der Spielwelt einbauen, ist höchst individuell – was natürlich auch den Weg zu den Vaas Montenegros und Lara Crofts dieser Welt individuell macht. Daher ist es sinnvoll, zunächst die Frage zu stellen, wie Figuren in Videospielen grundsätzlich entstehen, anstatt dass wir uns sofort auf die herausragenden Exemplare konzentrieren. Bevor wir aber unsere Experten Nico und Björn zu Wort kommen lassen, unternehmen wir noch einen kleinen Ausflug in die auch als »Zeichentheorie« bekannte linguistische Semiotik. Die hilft uns zum einen dabei, uns dem Thema anzunähern und die komplexe Frage zu präzisieren. Zum anderen ordnen wir damit von Marketingabteilungen inflationär verwendete Begrifflichkeiten realistisch ein, was auch der Erwartungshaltung auf Spielerseite zugutekommt.

Von ikonischen Charakteren und linguistischer Zeichenlehre

Glauben wir der Werbung nahezu aller aktuellen Videospiele, sind die erzählten Geschichten fast immer »episch« und die darin auftretenden Charaktere mindestens genauso oft »ikonisch«. Aber was heißt das überhaupt? »Ikonisch« bedeutet laut Duden zunächst einfach nur »bildhaft« oder »anschaulich«. Bleiben wir trivial – und schauen nebenher auf diverse Top-Listen im Internet –, zählen wir dieser Bedeutung wei-

tere Attribute wie »beliebt«, »unvergessen« oder auch »einzigartig« hinzu.

An dieser Stelle ist schon grob zu erkennen, wohin die Reise geht: Hans Landa (Christoph Waltz) aus »Inglourious Bastards« erfüllt diese Kriterien ebenso wie Heath Ledgers Joker in »The Dark Knight« oder Johnny Depp als Captain Jack Sparrow in »Fluch der Karibik«. Schauen wir uns aber die ursprüngliche Bedeutung von »ikonisch« als »bildhaft« an, landen wir bei besagter Zeichentheorie und dem amerikanischen Semiotiker Charles Sanders Peirce (1839-1914). Der unterteilt alle Arten von Zeichen, also sprachliche und nichtsprachliche, in die drei Gruppen Ikon, Index und Symbol



Freunde der Semiotik leben in Spielen (hier Kingdom Come: Deliverance) möglicherweise länger.

Unsere Experten



Nicolas Lietzau

Nicolas entschied nach einem katastrophal schiefgelaufenen »Aktivistenjahr« in Guatemala, dass er für das Leben eines Weltverbesserers nicht geeignet ist, und wandte sich stattdessen dem Geschichtenerzählen zu. Seither leitete er das Writing für die Skyrim Total Conversion Enderal und für Spellforce 3, inklusive der beiden Addons Soul Harvest und Fallen God. Er veröffentlichte 2020 mit »Dreams of the Dying« sein im Enderal-Universum angesiedeltes Buchdebüt und arbeitet seit vergangenem Sommer für Alkimia Interactive in Barcelona am Gothic-Remake.

Björn Pankratz

Der Creative Director von Piranha Bytes arbeitet seit den Tagen von Gothic vor der Jahrtausendwende an der beliebten Rollenspielserie und ihren (geistigen) Nachfolgern. Als Head of Story entscheidet er über die Geschichten, die das deutsche Traditionsstudio in seinen Spielen erzählt.





Für Elex 2 erschuf Piranha Bytes erneut eine liebevoll gestaltete Open World mit einzigartigen Figuren und Geschichten an jeder Ecke.

sich kein leeres Blatt Papier und designt einen Charakter, sondern man nimmt die ganzen Ressourcen und Parameter, die man hat, und tut die zusammen.«

Was auf den ersten Blick zunächst sehr analytisch klingt, ist tatsächlich schon ein immenser Teil der kreativen Arbeit der Autoren, denn allein der Bedarf nach einer bestimmten Figur definiert in der Regel schon einen Teil ihrer Eigenschaften: »Ein Typ, der mit einem Klemmbrett vor einem Lagerhaus steht, der hat schon auf eine gewisse Art und Weise seinen Charakter vorgegeben. Der passt auf, der ist sehr vorlaut, der hat ein durchgedrücktes Rückgrat, steht da und ist oberlehrermäßig drauf und so weiter«, führt Björn für uns weiter aus.

Piranha Bytes unterteilt außerdem ganz klar in wichtige und unwichtige Charaktere:

Semiotik erklärt

Die unterschiedlichen Zeichenarten der Semiotik bedeuten im Einzelnen:

- **Ikon:** Hier liegt ein Ähnlichkeitsverhältnis zwischen dem Zeichen und dem Bezeichneten vor. Wenn jemand beispielsweise eine rote Frucht auf ein Blatt Papier malt und ihr darin einen Apfel erkennt, dann handelt es sich bei der Zeichnung auf dem Blatt um ein ikonisches Zeichen.
- **Index:** Bei diesem Zeichen liegt ein Folgeverhältnis vor, beziehungsweise es kann auch als »Anzeichen« verstanden werden. Rauch ist beispielsweise in der Regel ein Anzeichen für Feuer oder ein torkelnder Gang für Alkoholkonsum.
- **Symbol:** Bei symbolischen Zeichen gibt es weder ein Ähnlichkeits- noch ein Folgeverhältnis. Die Verbindung zwischen Zeichen und Bezeichnetem ist völlig willkürlich und muss von uns erst erlernt werden. Beispiele dafür sind etwa Verkehrsschilder oder auch unsere Sprache. Denn es ist absolut willkürlich, dass ausgerechnet das Wort »Zebra« ein mittelgroßes gestreiftes Tier bezeichnet – und nicht etwa das mindestens ebenso passende Wort »Blumenkohlöhren«.

»Mit den wichtigen fängt man an und schaut, dass man eine Gesellschaftsstruktur oder eine Population aus einer Handvoll Charakteren erstellt, bei denen man sagt, die sind jetzt prädestiniert. Die kriegen einen Namen, eine entsprechende Gildenzugehörigkeit und so weiter. Das sind alles Dinge, die muss man ganz am Anfang festlegen, bevor man überhaupt die erste Zeile Dialog schreiben kann.« All diese Informationen werden bei Piranha Bytes zunächst in einem Charakterbogen erfasst und anschließend vom Team weiter ausgearbeitet. Dabei haben alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowohl die Möglichkeit Mechaniken als auch Charaktere sowie Dialoge einzubringen, wenn sie es denn wollen.

Nach einem ersten Austausch bezüglich der Wünsche der Belegschaft fürs neue Spiel gibt Björn als Creative Director (O-Ton: »Suppenkasper, der die ganzen Sachen zusammenrührt«) eine gewisse Struktur vor, »wie das ungefähr laufen könnte«. Von dort geht es ins sogenannte »detailed design«, wo entweder alleine im stillen Kämmerlein oder in kleinen Gruppen detaillierte Ausarbeitungen entstehen und alle Ergebnisse von dort direkt ins firmeninterne Wiki wandern.

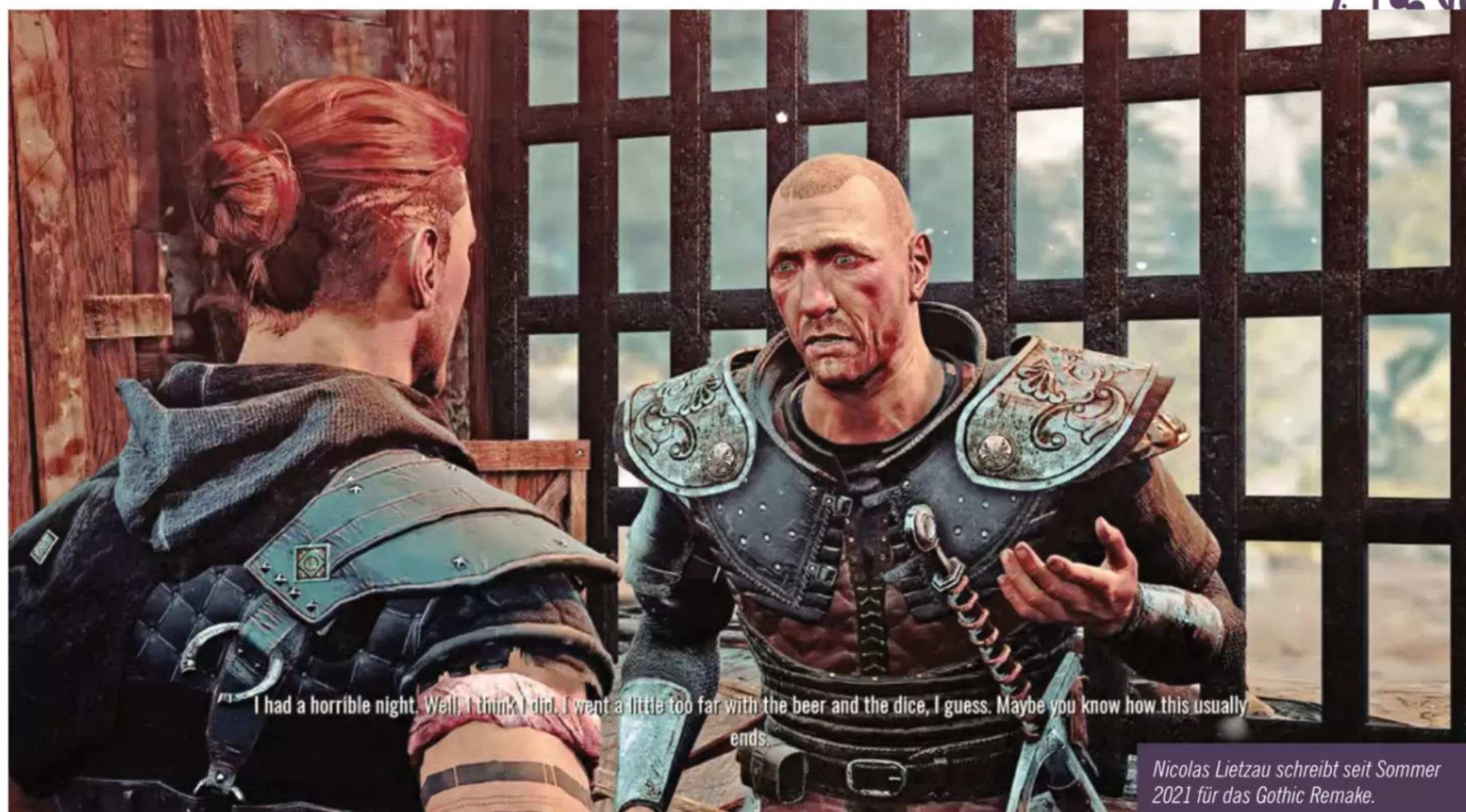
Mit Koks und Absinth zu starken Figuren? Für die ersten Schritte zu glaubhaften Charakteren in Videospielen geht sprudelnde Kreativität also Hand in Hand mit »langweiliger« Struktur und Ordnung. Ein sauberes Handwerk sowie eine pragmatische Methode sind für Autoren unerlässlich, um in der Branche arbeiten zu können. Doch wie kann letztere aussehen? Gibt es dafür überhaupt eine pauschale Antwort?

Nicolas Lietzau, Autor im Team der Skyrim-Mod Enderal, hat dazu eine sehr treffende Antwort parat: »Schreiben ist ebenso Handwerk wie Glaubensfrage. Schreibratgeber, die behaupten, die perfekte Formel™ gefunden zu haben, gibt es ebenso viele wie obskure Selbsthilfebücher, und während davon einige vielleicht nützlich sein mögen, ist der Großteil davon ebenso dubios wie die Biographie des selbsternannten »Experten« bei einem zweiten Blick. Was ist also die Antwort? Ist der Weg zu ikonischen Charakteren tatsächlich, sich in waschechter Early-Stephen-King-Manier mit einer Flasche Absinth und einer Prise Koks bewaffnet ins Hotelzimmer zu sperren und die Muse die Arbeit machen zu lassen? Oder sind Storys und Charaktere etwas, das sich mit präzisen Plänen, effektiver Maschinerie und technischem Know-how ebenso zuverlässig erschaffen lässt wie ein Mikrochip oder ein Auto? Mein Ansatz liegt ganz klar (und unsexy) in der Mitte. Meine besten Storys schreibe ich dann, wenn ich meine analytische und intuitive Seite vereine.«

In Nicos Aussagen finden sich auch Parallelen zum Vorgehen von Piranha Bytes wieder. Für ihn ist es wichtig, vor dem »aufregenden und kreativen Teil« seiner Arbeit zunächst ein paar wichtige pragmatische Fragen so gut es geht zu klären. Unter anderem: Welche Funktion erfüllt der Charakter im Rahmen der Handlung? Ist er ein Antagonist, ein Protagonist oder ein Sidekick? Wie viel Raum erhält er in der Story? Und wie soll der Rezipient den Charakter erfahren? Handelt es sich bei seinem aktuellen Projekt um ein Videospiel – wie etwa das anstehende Gothic Remake, an dem er gera-



Tharael Narys (Enderal) entwickelte sich trotz vieler Ecken und Kanten zum Publikumsliebbling.



Nicolas Lietzau schreibt seit Sommer 2021 für das Gothic Remake.

de mitschreibt –, erweitert sich dieser Fragenkatalog nicht nur um die Punkte Budget für Screenshot und Dialoge, sondern natürlich auch um die (wichtigen!) Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielfigur.

»Schreibe ich ein Mitglied der Helden-Gruppe, mit dem der Spieler eine emotionale Bindung aufbauen soll, einen wichtigen, aber distanzierten Charakter, der hauptsächlich in Cutscenes auftritt, oder vielleicht nur einen Nebencharakter, der eine Quest vergeben soll?«, erklärt Nico uns im Gespräch. »Da fast all diese Aspekte Auswirkungen auf die anderen Departments des Spielestudios haben, müssen sie früh in der Entwicklung geklärt sein.«

Ist komplexe kreative Entfaltung bei der Erschaffung von Videospielfiguren also erst im zweiten Schritt nötig, nachdem zunächst Parameter und Regeln der Welt bereits eine Charakterzeichnung vorgeben? »Das ist falsch gefragt«, entgegnet ein leicht entrüs-

teter Björn Pankratz und fügt an: »Das ist schon ›sich entfalten‹.«

Auch für Nico sind diese Arbeitsschritte untrennbar miteinander verbunden und finden parallel statt: »Während ich mich aber mit all diesen Fragen auseinandersetze, tritt meine intuitive Seite langsam in Aktion: Aus Ideenketten, Gefühlen und Assoziationsketten formt es langsam eine Art Lehmfigur des Charakters, der immer mehr Kontur annimmt. Hier ist es teilweise schwer für mich zu begründen, warum ich manche Entscheidungen treffe: Meistens läuft es auf eine Art Bauchgefühl heraus und was sich eben richtig anfühlt. Das mag der Albtraumsatz eines jeden Producers sein, aber erfahrungsgemäß ist ein wenig Vertrauen in das eigene Unterbewusstsein hier essenziell. Meiner Meinung nach resonieren gute Charaktere deshalb so tief mit uns, weil sie auf packende Art und Weise menschliche Erfahrungen und Facetten abbilden – und so nützlich un-

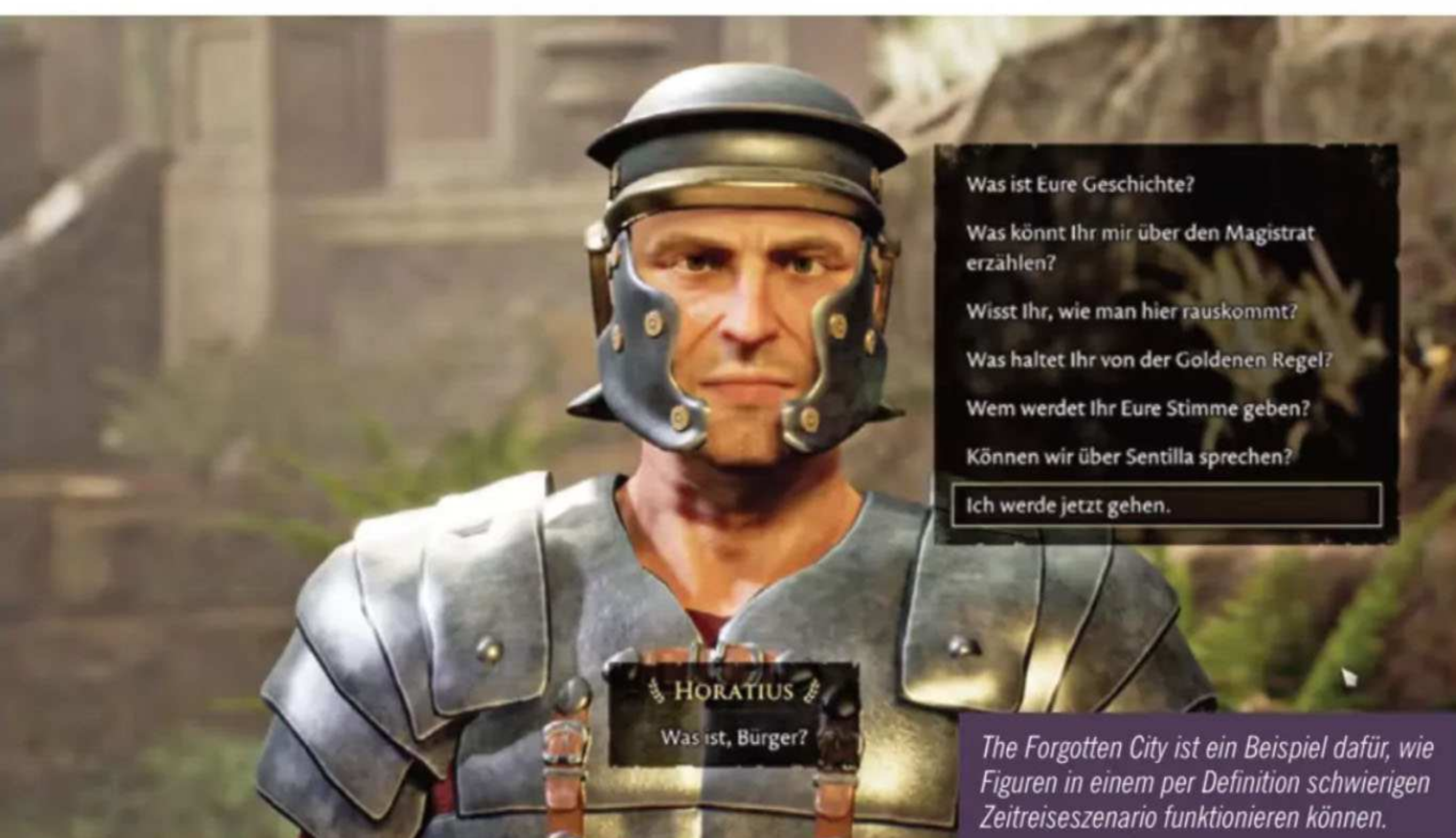
sere bewusst-analytische Seite auch sein mag, wenn es um solche Themen geht, ist ihr unsere Intuition meiner Erfahrung nach haushoch überlegen.«

In dieser Phase seiner Arbeit beginnt Nico dann damit, erste Notizen zum Charakter aufzuschreiben. Dabei handelt es sich etwa um lose Dialogketten oder einzelne Stichwörter. Wichtig ist ihm dabei, dem Weg der eigenen Intuition zu folgen, selbst wenn sich die auf diese Art gesammelten Fragmente auch für ihn selbst erst zu einem späteren Zeitpunkt zu einem stimmigen Gesamtbild zusammensetzen.

Um diesen Prozess – beziehungsweise diese beiden permanent parallel ablaufenden Prozesse – für euch greifbarer zu machen, bleiben wir noch einen Moment bei Nicos Bild der Lehmfigur, aus der mal ein Videospielcharakter werden soll, und versetzen uns gleich in eine Töpferwerkstatt. Während Nicos Intuition fröhlich vor sich hin töpfer, steht seine analytische Seite in Gestalt des kritischen Betrachters »Herr Lietzau« ein Stück abseits der Szenerie und unterwirft den bis hierhin geschaffenen Tonklumpen immer wieder einem Realitätstest: »Passt diese Skizze immer noch in den Rahmen oder habe ich mich davontreiben lassen? Ist diese Story mit der anvisierten Wortzahl und den Inszenierungsmöglichkeiten gut umzusetzen? Eignet sich der Charakter wirklich für das Rollenspiel, für das ich ihn schreibe, oder wäre er doch in einem französischen Kurzfilm oder verschwurbelten Bildungsroman besser aufgehoben?«

Recherche auf dem Ton-Tandem

Hält der Charakter dieser kritischen Prüfung stand, geht auch Nico in die Phase über, die Björn für Piranha Bytes als »detailed design« bezeichnet. Erst mit einer umfassenden Recherche sowie wirklich tiefgreifender



The Forgotten City ist ein Beispiel dafür, wie Figuren in einem per Definition schwierigen Zeitreisenszenario funktionieren können.

Charaktere mit Abnutzungerscheinungen

Seit 2012 erschienen vier Teile der Hauptreihe von Far Cry mit jeweils einem für sich genommen sehr gelungenen ikonischen Bösewicht. Die gleiche Machart der Charaktere sowie des übrigen Spiels führt aber auch zu einer verwässerten Wahrnehmung auf Rezipientenseite, was dem eigentlich sehr guten Charakterdesign der im Grunde gut ausgedachten Widersacher schadet.



Vaas Montenegro
(Far Cry 3)



Pagan Min
(Far Cry 4)



Joseph Seed
(Far Cry 5)



Antón Castillo
(Far Cry 6)

Ausarbeitung hat die in der Entstehung begriffene Figur eine Chance darauf, von Rezipienten als besonders, profiliert oder originell – eben ikonisch – wahrgenommen zu werden: »Gerade wenn ich einen Charakter schreibe, der eine ganz bestimmte menschliche Erfahrung abbilden soll oder eine bestimmte Expertise besitzt, ist tiefgehende Recherche unverzichtbar. Meistens sieht das bei mir so aus, dass ich Autobiographien lese oder Menschen interviewe.«

Mit diesen Informationen bewaffnet, geht es sogleich wieder auf die Töpferbank respektive in das Notizbuch, in dem Nico seitenweise Ausarbeitungen über den Charakter erstellt. Das reicht von oberflächlichen Informationen wie Familienverhältnissen über Zusammenfassungen der Lebensabschnitte bis hin zu originellen Details wie der Lieblingsbeleidigung. Gerade Letzteres mag trivial klingen, ist aber aus zwei Gründen wichtig: Wer schon mal als Spielleiter bei einem Pen&Paper-Rollenspiel aktiv war, weiß, dass es nie zu viele Informationen über Charaktere, deren Eigenheiten, die Gestaltung der Welt und ihre Geschichte geben kann, obwohl die Spielergruppe nur einen winzigen Bruchteil davon wirklich erzählt bekommt oder erfährt. Den zweiten Grund beschreibt Nico so: »Wenn ein Charakter andere gerne als ›Loser‹ bezeichnet, offenbart das eine kompetitive, egoistische und meistens unsichere Seite, während ›Heuchler‹ für ein starkes Gerechtigkeitsempfinden spricht. ›Monster‹ hingegen zeugt von einer hypermoralistischen Weltsicht.«

Klingt so, als wären wir schon recht weit vorangekommen in diesem Prozess, an dessen Ende ein aus Analyse und Intuition ge-

formter Charakter mit einem dedizierten Profil und breitem Hintergrund steht, der »nur« noch seinen Text braucht. In einer idealen Welt wäre das tatsächlich so. In der Gaming-Branche ist das aber leider meist nicht der Fall. Dieser Prozess, der in den vergangenen Schritten zur perfekten Rohskulptur führte, muss während der weiteren Entwicklung ständig wiederholt werden. Und das aus zwei Gründen, wie Nico ergänzend anfügt: »Nicht nur weil sich gerade in der Spieleentwicklung oft in letzter Minute Queststrukturen ändern, ganze Storyabschnitte eingekürzt werden oder die Screentime eines Charakters gestaucht wird, sondern auch weil man selbst oft erst weiter hinten in der Geschichte merkt, dass einem zuvor Fehler unterlaufen sind oder man im schlimmsten Fall die ›Essenz‹ des Charakters missverstanden hat. In diesen Fällen

heißt es dann im Kontext der Möglichkeiten: improvisieren und nicht verzweifeln.«

Für die eingangs gestellte Frage nach der Erschaffung ikonischer Charaktere ist hier eine ganz wesentliche Information enthalten: Die Entwicklung von Videospielen ist dynamisch, und Einsatz sowie Präsentation des Charakters hängen nicht vom Autor ab. Wenn wir uns also in kommenden Titeln über vermeintlich schlechte Arbeit der schreibenden Zunft aufregen, sollten wir auch im Hinterkopf behalten, dass hier andere Stellschrauben zur unbefriedigenden Spielerfahrung beigetragen haben könnten.

Was ikonische Charaktere brauchen

Beherrschen Autoren ihr Handwerk, haben sie bis hierhin die Mühe für die aufwändige Ausarbeitung der Hintergründe ihrer Figuren auf sich genommen, und steht die Entwick-

Jespar (Enderal) begegnet uns als charmanter Schurke, seine zynische, verbitterte und melancholische Seite offenbart sich erst später.





Tealor Aranthel (Enderal) ist eine Inversion des Jung'schen Archetyps des »Königs«.

lung des gesamten Projekts generell unter einem guten Stern, haben die entworfenen Figuren bereits sehr gute Chancen, uns Spielern länger im Gedächtnis zu bleiben und sich einen Platz im Olymp der Popkultur zu erkämpfen. Darüber hinaus gibt es für Autoren noch Möglichkeiten, ihre Figuren »ikonischer« zu gestalten, von einem Patentrezept will Nico aber nichts wissen: »Hier gibt es meiner Meinung nach keine klare Antwort. Und wie bei allen kreativen Prozessen ist das auch irgendwo Glaubensfrage. Ich persönlich empfehle Junior-Writeern immer, ihre Figuren auf fünf für mich wichtige Kriterien zu prüfen.« Diese Kriterien wollen wir uns natürlich auch anschauen und sie von Nico näher beleuchten lassen:

- **Kontraste:** »Der Punkt bezieht sich auf die Tatsache, dass Menschen komplexe Wesen sind. Diese Komplexität variiert, aber selbst die aalglatteste Persönlichkeit hat in der Regel zwei Seiten, die im Widerspruch stehen. Weil diese Widersprüche uns menschlich machen, hauchen sie Charakteren Leben ein.«
- **Extreme:** »Wir lieben sie! Ob dieses Extrem nun eine Charaktereigenschaft oder eine Fähigkeit ist, von extremen Figuren geht eine gewisse Faszination aus, ob nun negativ oder positiv. Extremer Hunger nach Gerechtigkeit ist eine ebenso interessante Prämisse wie extreme Intelligenz.«
- **Schwächen:** »Der für mich jedoch wichtigste Punkt sind Schwächen. Vielleicht hat es mit meiner eigenen Lebensgeschichte zu tun, aber ich fand es oft schwer, mich mit quasi unantastbaren Helden wie dem klassischen Superman oder, um mal ein jüngeres Beispiel zu nehmen, Brie Larsons Captain Marvel zu identifizieren. Charaktere sind Destillate, aber für mich verlieren sie an Identifizierbarkeit, wenn sie zu glatt sind: plumpe und statische Idealfiguren, deren Probleme ausschließlich in der Außenwelt stattfinden.«
- **Dunkelheit:** »Sie arbeitet mit unserer Faszination für die Schattenseiten der Menschheit. Es muss aber nicht immer ins Kriminelle gehen, wie es bei fantastischen Charakteren wie Vaas Montenegro aus Far Cry 3, Dexter Morgan aus »Dexter« oder Patrick Bateman aus »American Psycho« der Fall ist. Oft genügt schon ein kleiner

dunkler Fleck, um einen Charakter deutlich spannender zu machen. Nicht zuletzt existiert mit Film Noir ein ganzes Genre, dessen Protagonisten auch mit ihren eigenen Schatten zu kämpfen haben.«

- **Authentizität:** »Das ist der nebulöseste Punkt. Wie bereits im Erstellungsprozess erwähnt, bin ich der Überzeugung, dass es einen Teil des Schreibens gibt, der nur schwer analytisch zu greifen ist. Was ich oben als »es muss sich richtig anfühlen« beschrieben habe, könnte man vermutlich auch als »Echtheit« beschreiben.«

Allerdings kann auch Folgendes passieren: Der Autor macht alles richtig, arbeitet seine Figur nach diesem oder einem ähnlichen Gusto vorbildlich aus, und die weitere Entwicklung beschert dem Charakter mehr und mehr Bildschirmzeit. Dennoch kann es sein, dass dieser fast schon per Definition ikonische Charakter nicht die gewünschte Wirkung erzielt und nur als oberflächlich und austauschbar wahrgenommen wird. Warum? Weil es immer auch einen Kontext außerhalb des Spiels gibt. Beispielsweise haben wir den schon erwähnten Vaas Montenegro aus dem 2012 erschienenen Far Cry 3 als einen solchen ikonischen Charakter benannt. Diese Figur war für Ubisoft so erfolgreich, dass das Studio die »Charakterstarker wie faszinierender Antagonist führt in einer Open World einen persönlichen Kleinkrieg mit dem Spieler«-Karte seitdem in drei weiteren Teilen der Hauptreihe mit minimalen

Änderungen spielte. Das geht zulasten der Qualität, denn obwohl sowohl Vaas als auch Pagan Min aus Teil 4 und Joseph Seed aus Far Cry 5 für sich genommen tolle und faszinierende Charaktere sind, nutzen sie sich durch die immer gleiche formelhafte Machart von Ubisoft sehr stark ab. Das führt dann so weit, dass wir Far Cry 6, bei dem Giancarlo Esposito den Antagonisten Antón Castillo mimt, schon gar nicht mehr ernst nehmen und es als »Open-World-Hotspots abklappern mit Gus Fring« abspeichern. Mit Sicherheit tragen das Überangebot an Spielen sowie die schnelle Verfügbarkeit und auch die »Fast-Food-Mentalität« der Rezipienten zu einer kritischeren Bewertung von Figuren bei. Angewendet auf die oben genannten Punkte bedeutet das: Wenn jeder Antagonist in Far Cry nach einem so ähnlichen Muster entsteht, kann er dann noch authentisch sein? Dunkelheit wird erwartbar und verliert somit ihre Faszination. Auch der Punkt »Extreme« nutzt sich stark ab, wenn die Kontrahenten alle extrem sind und sich diesbezüglich von Teil zu Teil sogar steigern müssen.

Selbstredend ist die Wahrnehmung auch ein Stück weit immer etwas Individuelles, und der Grat zwischen »sich wiederholen« und dem »unverkennbar eigenen Stil« ist sehr schmal. Böse Zungen stellen sich beispielsweise in jedem neuen Titel von Piranha Bytes die Uhr, wann sie wohl auf den »Xardas-Charakter« treffen, während Fans sich über die anhaltende Treue zur liebgewonnenen Tradition freuen.

Apropos Piranha Bytes: Zum Thema Gestaltung von Bösewichten haben wir natürlich auch Björn Pankratz befragt. Für die Entwicklung eines erfolgreichen Antagonisten haben sich bei ihm in mehr als 20 Jahren Entwicklungserfahrung folgende drei Faktoren besonders herausgebildet:

- **Nachvollziehbarkeit:** »Heute ist keiner mehr einfach so böse. Die Menschen sind ein bisschen anspruchsvoller geworden und finden Geschichten langweilig, die platt sind. Das heißt, sie brauchen viel mehr Hintergrundwissen über den Antagonisten. Wenn ich ihn nachvollziehen kann, dann kann ich auch im Endeffekt gewisse



Zu ikonischen Charakteren der jüngsten Vergangenheit zählt definitiv Johnny Silverhand in Cyberpunk 2077.





Sympathien für einen Bösewicht empfinden. Das heißt, einen gelungenen Bösewicht muss ich zwar als gefährlich einstufen, ihn aber gleichzeitig auch auf eine gewisse Art und Weise irgendwie mögen.«

- **Umkehrbarkeit:** »Eine der interessantesten Geschichten, die man erzählen kann, und Triebfeder eines Spielers oder eines Zuschauers ist, dass sie gerne den Bösewicht umkehren wollen, weil er ja eigentlich cool ist. Wenn ich etwa als Luke Skywalker Darth Vader sehe und mich frage, wer eigentlich der Typ hinter dieser Maske ist, und ihn so gerne erreichen will, dann bringe ich da Emotionen rein. Das heißt, der Wunsch muss beim Zuschauer/beim Spieler da sein zu versuchen, den Bösewicht umzudrehen.«

- **Allgegenwärtige Bedrohung:** »Die Bedrohung durch diesen Charakter muss allgegenwärtig sein. Ich muss ständig daran erinnert werden, dass dieser Bösewicht da ist und überall seine Finger im Spiel hat. Wie Voldemort, der so präsent ist, dass man Angst davor hat, seinen Namen auszusprechen. Man redet nicht von Voldemort sondern von ›Du-weißt-schon-wem‹. Warum? Weil die Todesser zuhören.«

Zum einen sehen wir in Björns Äußerungen eine Schnittmenge zu Nicos Philosophie. Zum anderen wird aus diesem Vorgehen einmal mehr deutlich, dass Autoren mit festen Säulen arbeiten, die sich individuell im Laufe der Jahre und der gemachten Erfahrung herausbilden. Schauen wir uns exemplarisch die Figur des Inquisitor Mendoza aus *Risen* (2009) an, finden wir die genannten Punkte wieder: Die Bedrohung durch die Inquisition, die Mendoza anführt, ist allgegenwärtig und auch für unseren Charakter viel greifbarer als die Gefahr durch irgendwelche abstrakten Titanen: Fallen wir ihren Häschern in die Hände, war es das zunächst mit spielerischer Freiheit. Trotz dieser Bedrohung ist das Handeln des Inquisitors nachvollziehbar, da er aus seiner Perspektive im rechten Sinne zu handeln glaubt.

Zwar entwickelt die Figur erst im Laufe der Handlung ihren Wahn und stellt sich als tat-



Die Herausforderung, einen Charakter mit Vorgeschichte auch für ein neues Publikum zu gestalten, hat CD Projekt Red mit *Bravour* gemeistert.

sächlicher Antagonist heraus, allerdings entdecken wir auch Grundzüge der Umkehrbarkeit. Wenn unser namenloser Held im Spiel zusammen mit Mendoza den Vulkan erforscht, haben wir etwa die Hoffnung, dass durch diese Zusammenarbeit am Ende alles gut wird. So bleiben wir emotional mit unserem Konterpart verknüpft, bis das unvermeidliche Finale beginnt.

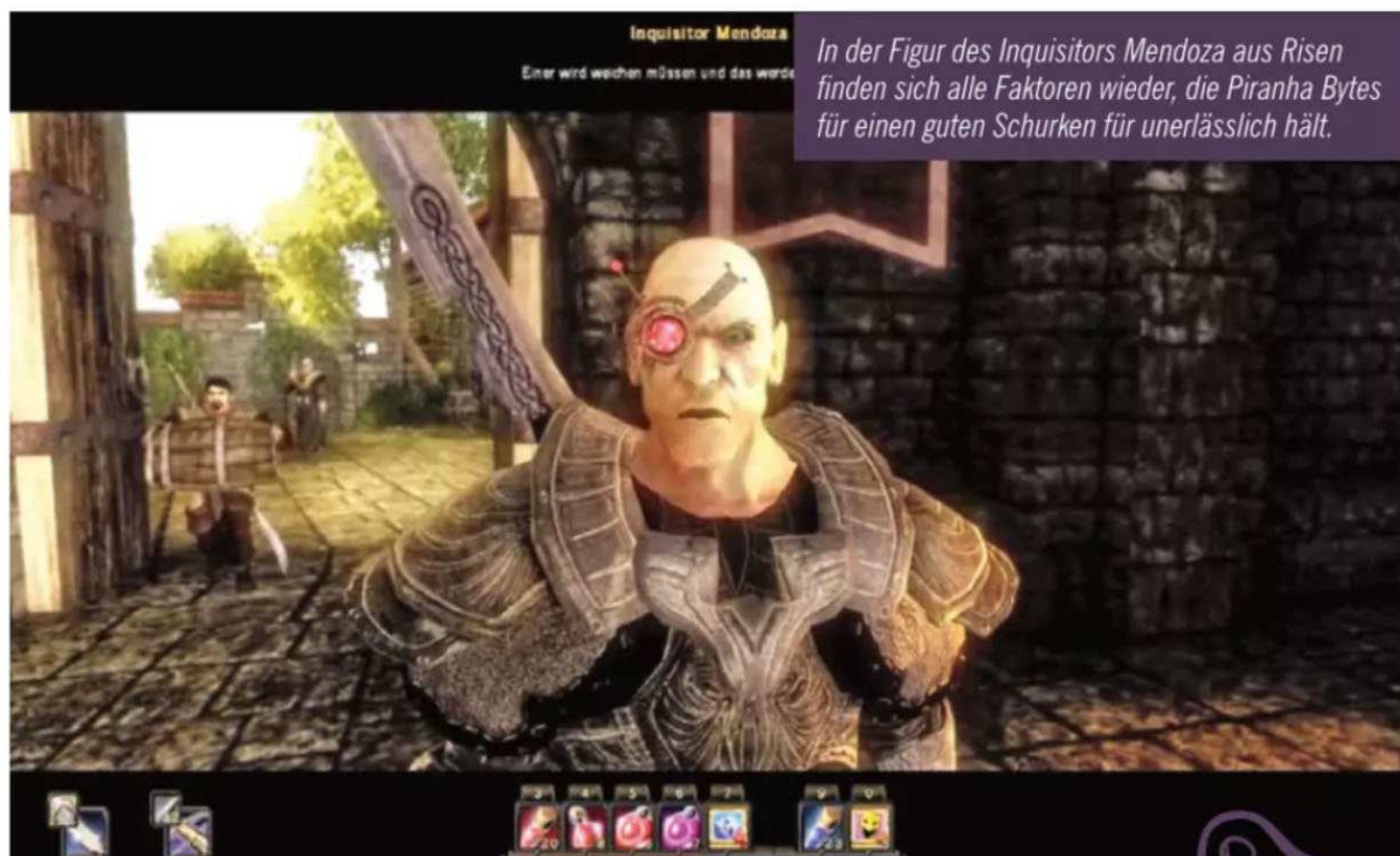
Fazit

Nachdem wir uns nun die Vorgänge zur Charaktererstellung in Spielen haargenau angeschaut haben, wollen wir natürlich auch unsere Erkenntnisse herausstellen. Dazu haben wir elf Thesen aufgestellt:

- Jeder gute Autor muss sein Handwerk meisterhaft beherrschen, allerdings ist die Anwendung individuell. Folglich gibt es kein Patentrezept zur Schaffung eines ikonischen Charakters.
- Bevor die erste Zeile Dialog geschrieben wird, braucht es viele Überlegungen und Ausarbeitungen zur Figur, deren Fülle der Spieler so wahrscheinlich nie zu Gesicht bekommen wird.
- Die umfassenden Ausarbeitungen erfolgen zu einem frühen Zeitpunkt in der Entwicklung, weil viele andere Abteilungen mit diesen Daten arbeiten.

- Wirklich gute Charaktere erzeugen eine starke Resonanz in den Rezipienten, weil sie auf packende Art und Weise menschliche Erfahrungen und Facetten abbilden.
- Videospielentwicklung ist dynamisch, sodass sich Budgets oder Prioritäten in der Bildschirmzeit für Charaktere ändern können. Das kann sich negativ auf die ursprüngliche Vision des Autors und somit auf die Wahrnehmung der Figur bei der Spielerschaft auswirken.
- In der Anfangsphase gemachte Fehler können später nur schwer korrigiert werden, und auf neue Umstände in der Entwicklung lässt sich nur bedingt reagieren, was möglicherweise zu Substanzverlust bei den Charakteren führt.
- Der Prozess, sich der Figur zu nähern, sie zu hinterfragen und gegebenenfalls neu auszurichten, bedarf ständiger Iteration.
- Für Autoren ist es hilfreich, sich eine Liste von Faktoren anzulegen, auf die sie ihre Figuren immer wieder abklopfen, um ihnen so konsistent Tiefe zu geben.
- Videospielcharaktere funktionieren nicht ohne realweltlichen Kontext. Eine für sich sehr gut ausgearbeitete Figur verliert an Wirkung, wenn nach dem gleichen Schema schon altbekannte Figuren in den Vorgängern auftreten.
- Das Überangebot von Spielen sowie die schnelle Verfügbarkeit in Kombination mit einer gewissen »Pflicht zum kommerziellen Erfolg« für Publisher und Entwickler – sprich: die Gestaltung der aktuellen Spielelandschaft – verhindern zu einem gewissen Teil die Entfaltung von Figuren auf Rezipientenseite. Das führt zu einer oberflächlicheren Wahrnehmung.

Der Weg von einer flüchtigen Idee oder einem ersten Bedarf hin zu einem wahrlich ikonischen Charakter ist weder ein leichter noch sieht er jedes Mal gleich aus. Die Autoren tragen eine große Verantwortung, haben aber bei Darstellung und Einsatz oft nicht das letzte Wort. Letztlich sind es Attribute und Fähigkeiten wie Handwerk, Kreativität, Beharrlichkeit und (Selbst-)Reflexion, aber auch eine gute Prise Glück, die schließlich zu einer perfekten Figur führen. <>



In der Figur des Inquisitors Mendoza aus *Risen* finden sich alle Faktoren wieder, die Piranha Bytes für einen guten Schurken für unerlässlich hält.



DAS GROSSE KOMPENDIUM ZUM LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 22

JETZT AM KIOSK



WIR MACHEN EUCH DEN HOF

Perfekter Einstieg plus Profi-Tricks
Baumodus und neue Helfer

STARKES GERÄT

Fahrzeuge und Ausrüstung erklärt
Optimales Werkzeug für jeden Job

VON PROFIS FÜR ALLE!

Guides & Tipps für Ackereinsteiger
und -Veteranen von LS-Kennern

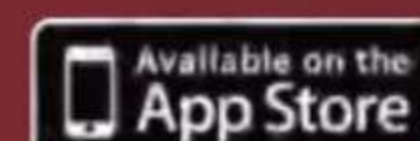
Jetzt bestellen 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das Sonderheft »Landwirtschafts-Simulator 22« für nur 9,99€ zzgl. Versand*

Vorname, Name		<input type="radio"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="radio"/> Ich zahle per Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		BIC			
Geburtsdatum		Datum Unterschrift			
E-Mail					

oder online bestellen: www.gamestar.de/ls22

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,90 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 4,50 Euro • Alle Preise inkl. MwSt. • Anbieter: Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andrea Albert • Kundenservice: kundenservice@gamestar.de



IN DEN TIEFEN VON FALLOUT

Cthulhu ruft

**Bethesda verborgene Horrorstory:
Ein Kult will das Ödland mit mysteriösen
Artefakten kontrollieren. Die ersten Hinweise
lieferte bereits Fallout 3.** Von Michael Sonntag



Michael Sonntag

Auch wenn Michael als Gaming-Journalist und Dozent arbeitet, versteht er sich eher als Geschichtenjäger im Gaming-Bereich. Egal um welches Genre und Spiel es dabei geht: Solange irgendwo eine Leidenschaft dafür brennt, hat er die Fährte schon aufgenommen.



Unser Gesprächspartner

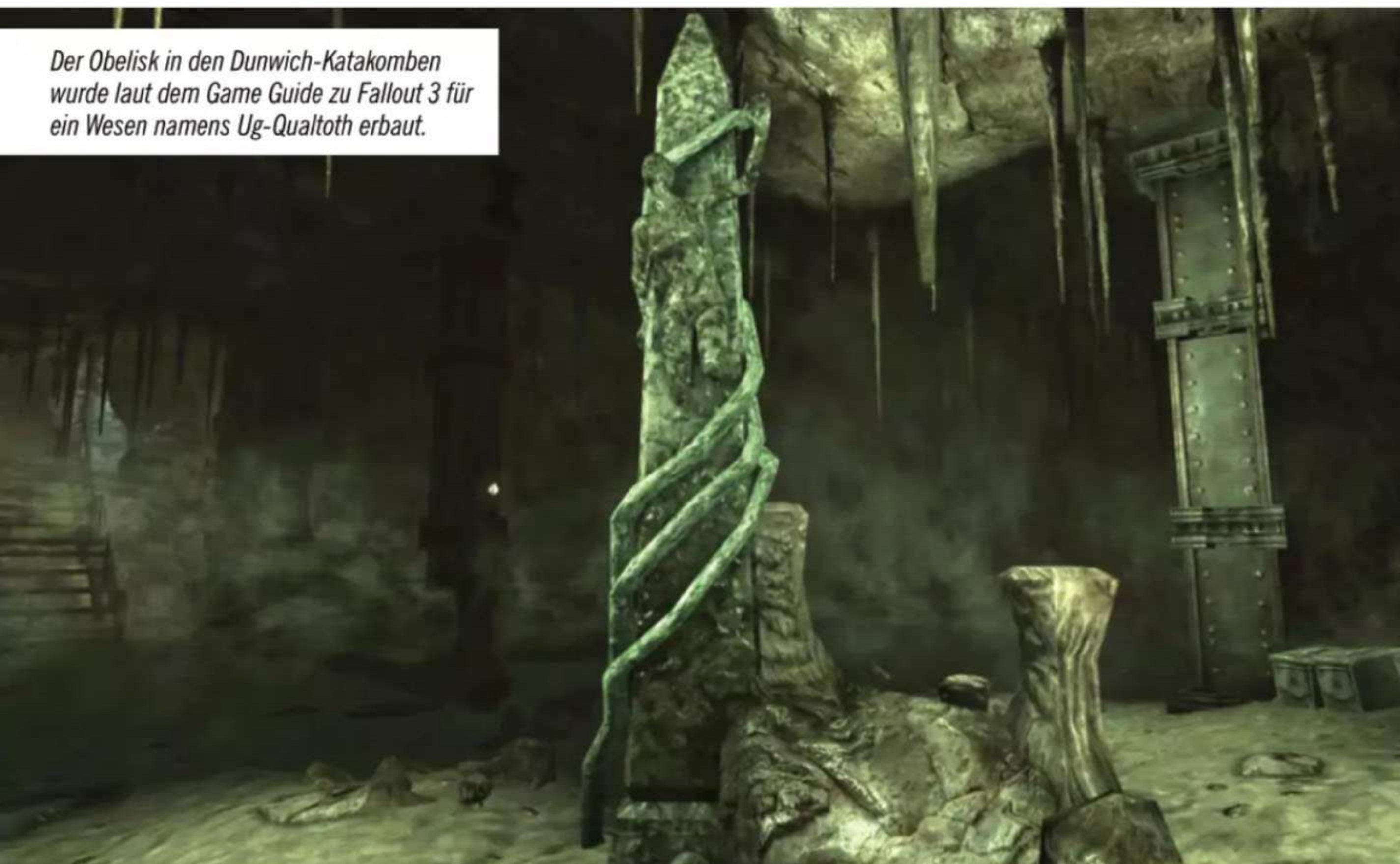
Landsquid Birdrider ist langjähriger Lore-Tuber und sammelt für seine Zuschauer alles interessante Hintergrundwissen, das es über Spiele wie Fallout und Resident Evil dort draußen gibt. Ihr findet ihn auf YouTube.

Die Entstehung der Supermutanten, die unzähligen Vault-Experimente, der mysteriöse Fremde: Das Fallout-Universum steckt voller Geheimnisse und Rätsel. Aber welches Ge-

heimnis gehört zu den größten und verstörendsten im verstrahlten Ödland? Das fragen wir einen, der es wissen muss. Landsquid Birdrider, so sein Künstlernamen, ist ein Lore-

Tuber, also gewissermaßen ein Gaming-Archäologe, der sich durch sämtliche Dokumente, Audio-Logs und Zusatzinfos wühlt, um alle Geheimnisse und Hintergründe der

Der Obelisk in den Dunwich-Katakomben wurde laut dem Game Guide zu Fallout 3 für ein Wesen namens Ug-Qualthoth erbaut.



Von außen unscheinbar, innen drin die schlimmste Hölle: Im Dunwich-Gebäude in Fallout 3 treibt eine mystische Macht alle Menschen in den Wahnsinn.



Wer in Dunwich Borens auf den Grund einer radioaktiven Wassergrube taucht, entdeckt diesen Kopf.



hat, mündete inzwischen in eine riesige Schnitzeljagd einiger Fans, die eines offenbaren soll: Es gibt einen finsternen Kult in Fallout, der selbst noch nach der nuklearen Auslöschung die Weltherrschaft mit uralten Artefakten an sich reißen will.

Ein verfluchtes Buch

Die allererste Spur zum Cthulhu-Mythos gibt es in Fallout 3. Im Südwesten der Karte befindet sich das Dunwich-Gebäude, ein ehemaliges Bürogebäude der Bergbaugesellschaft Dunwich Borens LCC. »Das ist eine Anspielung auf Lovecrafts Kurzgeschichte ›Das Grauen von Dunwich‹, in der ein verfluchtes und mächtiges Buch eine zentrale Rolle spielt«, erklärt Landsquid. Die Dunwich-Ruine zu erkunden, ist allein schon ein verstörendes Erlebnis. Objekte verschwinden, rätselhafte Stimmen flüstern, und Spieler und Spielerinnen plagten Visionen aus der Vorkriegszeit. Holodisks offenbaren: Hier suchte ein Mann seinen Vater, der offenbar durch ein mysteriöses Buch wahnsinnig geworden war. Im Untergeschoss des Gebäudes erfahren wir, dass Vater und Sohn inzwi-

schen das gleiche Schicksal teilen und in Ghule verwandelt worden sind, dazu verdammt, einen Obelisken anzubeten. Fürs Erste endet die Geschichte hier, bis sie im DLC Point Lookout fortgesetzt wird.

Ein Kult aus Familien

In einem Wirtshaus gibt Obadiah Blackhall den Auftrag, das besagte Buch zu ihm zurückzubringen, das von Sumpfkultisten gestohlen wurde. Es sei ein altes Familienerbstück seiner Ur-Ur-Ur-Großmutter Constance. Der Spieler hat nun die Wahl, den Auftrag auszuführen oder das Buch am Obelisken im Dunwich-Gebäude zu zerstören. Aber diese Quest sollte ursprünglich anders verlaufen und neue Informationen ans Tageslicht bringen, wie Landsquid erklärt: »Es gibt da in den Spieldateien interessanterweise nicht verwendete Texte. Im Spiel erfährt man so gut wie nichts über Obadiah. Aber die gestrichenen Texte offenbaren, dass die Blackhalls mit den Dunwichs verwandt sind.« Aus den gestrichenen Dialogzeilen: »Constance hatte einen Bruder, Richard Dunwich. Er war ein wohlhabender Geschäftsmann in einer Stadt im Norden, und seine Firma hatte dort ein ganzes Bürogebäude. Wie sie war er vom Okkulten besessen, und im Gebäude seiner Firma befindet sich ein monströser Gegenstand. Dieses Buch war schon immer davon angezogen.« So scheint es in Fallout mehrere Familien zu geben, die alle anscheinend demselben Kult angehören und nach Artefakten suchen, die Unsterblichkeit und große Macht verleihen. Eine weitere dieser Familien sind die Cabots aus Fallout 4.

Eine uralte Zivilisation

Im Ödland rund um die Fallout-4-Hauptstadt Boston kann man auf einen Mann namens Jack Cabot treffen, der den Auftrag vergibt, seinen Vater Lorenzo zu ermorden. Dieser war früher Abenteurer und entdeckte im Jahr 1894 auf einer seiner Expeditionen die Ruinen der Stadt Ubar, die eine fremde Spezies

Spiele aufzudecken. Dabei gehört der Cthulhu-Mythos für ihn zum größten Mysterium in der postapokalyptischen Fallout-Serie. »Der Cthulhu-Mythos wurde von H.P. Lovecraft geschaffen und hat diesen kosmischen Horror zur Basis, dass quasi irgendwelche uralten und übergreifenden Mächte schon lange vor der Menschheit auf der Erde existiert haben und dass die Menschen nur kleine Statisten für sie darstellen«, sagt Landsquid. »Und es gibt bei Bethesda anscheinend ein paar Lovecraft-Nerds, die überall in den Spielen Easter Eggs und Referenzen eingebaut haben.« Was ursprünglich mal als Spaß der Entwickler begonnen

Lorenzo Cabot ist ein unsterblicher Abenteurer, der wegen seiner Kräfte so gefährlich wurde, dass seine Familie ihn in ein spezielles Gefängnis sperrte.



Das Wesen, das laut einer Aufzeichnung als Interloper bezeichnet wird, könnte die erste Begegnung mit der alten Zivilisation sein.



4.000 Jahre vor den ersten menschlichen Zivilisationen erbaut haben soll.

Von seiner Reise brachte er eine Krone mit, die ihm ewiges Leben und Psi-Kräfte verlieh. Zu gefährlich für die Welt sperren die Cabots ihn in ein Gefängnis. Um aus diesem auszubrechen, treibt Lorenzo nun Raider in der Umgebung mit flüsternden Stimmen in den Wahnsinn. Auch hier kann der Spieler entscheiden, ob er Jacks Auftrag ausführt oder Lorenzo auf die Welt loslässt.

Kontrollierende Stimmen, uralte Zivilisationen, Artefakte – diese Aspekte treten erneut auf, wenn der Spieler das Bergwerk Dunwich Borsers in Fallout 4 aufsucht. Der Abbau von Materialien diente dort nur zur Tarnung, in Wirklichkeit sollten die Arbeiter nach einem mysteriösen Dolch suchen und wurden durch rätselhafte Stimmen in den Minen wahnsinnig. Ähnlich erging es den Raidern, die nach dem Weltuntergang hier nach Eisen suchen wollten. Ähnlich wie im Dunwich-Gebäude lässt sich auch hier auf der untersten Ebene des Dungeons ein Platz für Zeremonien und Menschenopferung finden. Und noch etwas anderes, das eine viel größere Kettenreaktion in Gang setzt.

»Unten in der Tempelanlage kann man in ein Loch mit radioaktivem Wasser tauchen. Und in diesem Loch starrt einen ein halb vergrabener Steinkopf an«, erklärt uns Landsquid Birdrider im Interview. Dieser Steinkopf bereitet den Boden für eine sehr verstörende Theorie und taucht faszinierenderweise auch in Fallout Shelter Online auf, um eine sehr interessante Verbindung herzustellen: »In Fallout Shelter Online (...) sammelt man Sammelkarten von den einzelnen Charakteren, die es über Fallout hinweg so gibt, und Lorenzo hat eine eigene Sammelkarte. Und hinter ihm ist ein großer steinerne oder metallischer Kopf abgebildet, der ziemlich genau so aussieht wie der, den man halb vergraben in Dunwich Borsers se-



In Fallout Shelter Online können die Spieler Sammelkarten sammeln, so auch die von Lorenzo Cabot – mit einem interessanten Hinweis.

hen kann. Wenn man sich diesen Kopf in den Spieldateien anschaut, dann ist das der gleiche, der überall in Fallout 4 in den Städten an den Wänden zur Zierde hängt. Ursprünglich dachte ich, dass Bethesda hier einfach das Asset recycelt hat. (...) Aber eben diese Sammelkarte mit Lorenzo und dem Kopf im Hintergrund wirkt so, als würden sie das jetzt quasi offiziell in den Kanon einbauen, dass es irgendwas mit diesen Köpfen auf sich hat. Und es gibt diese Fan-Theorie, die ich ganz schön finde, dass diese alten Alien-Relikte die Architekten beeinflussen, vielleicht unterbewusst, diese Köpfe zu bauen, um die uralte Zivilisation zu verehren. Oder was auch eine Möglichkeit ist, dass die Reichen und Mächtigen, die diese Städte erbaut haben und Mitglieder dieses Kultes sind, deswegen diese Köpfe bauen lassen. Das sind die zwei gängigen Theorien.«

Der Spezies begegnen

Fallout 76 führt vermutlich den Cthulhu-Mythos vorerst zu einem Abschluss. In der Lucky Hole Mine können Spieler ein mysteriöses Wesen namens Interloper entdecken, das schon lange vor dem Krieg von Menschen verehrt wurde, wie Aufzeichnungen zeigen.

Im Spiel selbst kann dieses Wesen zwar attackiert, aber nicht getötet werden. Welcher Spezies es genau angehört, ist unklar, aber auch hier werden interessante Hinweise gestreut. »Das sieht aus wie ein fast schon humanoides Wurzelgeflecht, das am Boden liegt und bartartige Tentakel bewegt und komische Geräusche von sich gibt. Selbst für alle verstrahlten Wesen, die wir aus der Reihe kennen, ist das etwas total Fremdartiges. So etwas gibt es nirgendwo sonst in Fallout 76 oder in der Fallout-Welt. Und in der Kammer, in dem dieses Wesen liegt, wurden überall wieder – und das sehr deutlich – diese metallischen Köpfe platziert. Das könnte wieder eine Verbindung zum Cthulhu-Kult darstellen.«

Landsquid vermutet hier die erste Begegnung mit der fremden Alien-Spezies, deren Stadt Lorenzo auf seiner Expedition entdeckt hat, deren Artefakte viele mächtige Familien suchen und die letztendlich alles steuert. Letztendlich, das betont der Lore-Tuber, bleibe der Mythos aber ein riesiges Geflecht aus Easter Eggs und Theorien, das Entwickler Bethesda immer weiterspinn. Und dieses Suchen, Vermuten und Kopfzerbrechen sei der große Spaß daran. <>

Malenia gegen General Radahn: Die beiden begeisterten die Community schon lange vor dem Release.



ELDEN RING

Radahns tragische Story

General Radahn gehört schon jetzt zu den interessantesten Figuren in Elden Ring. Dafür ist nicht nur sein sehr schwerer Bosskampf, sondern auch seine überraschend tragische Hintergrundgeschichte verantwortlich. Von Michael Sonntag

From Software bleibt From Software, das war nicht anders zu erwarten: Ähnlich wie Dark Souls und Bloodborne ist Elden Ring nicht nur brutal schwer, sondern blutet auch an allen Ecken und Enden Kryptik und faszinierende Geheimnisse. Da das Open-World-Spiel aber noch gar nicht so lange erhältlich ist, ist das meiste davon noch unerforscht. Nichtsdestotrotz gibt es bereits jetzt eine Lieblingsfigur in der Fan-Community: General Radahn. Er ist nicht nur einer der vermeintlich schwersten Bosse in Elden Ring, sondern er zählt auch zu den interessantesten Figuren des Spiels.

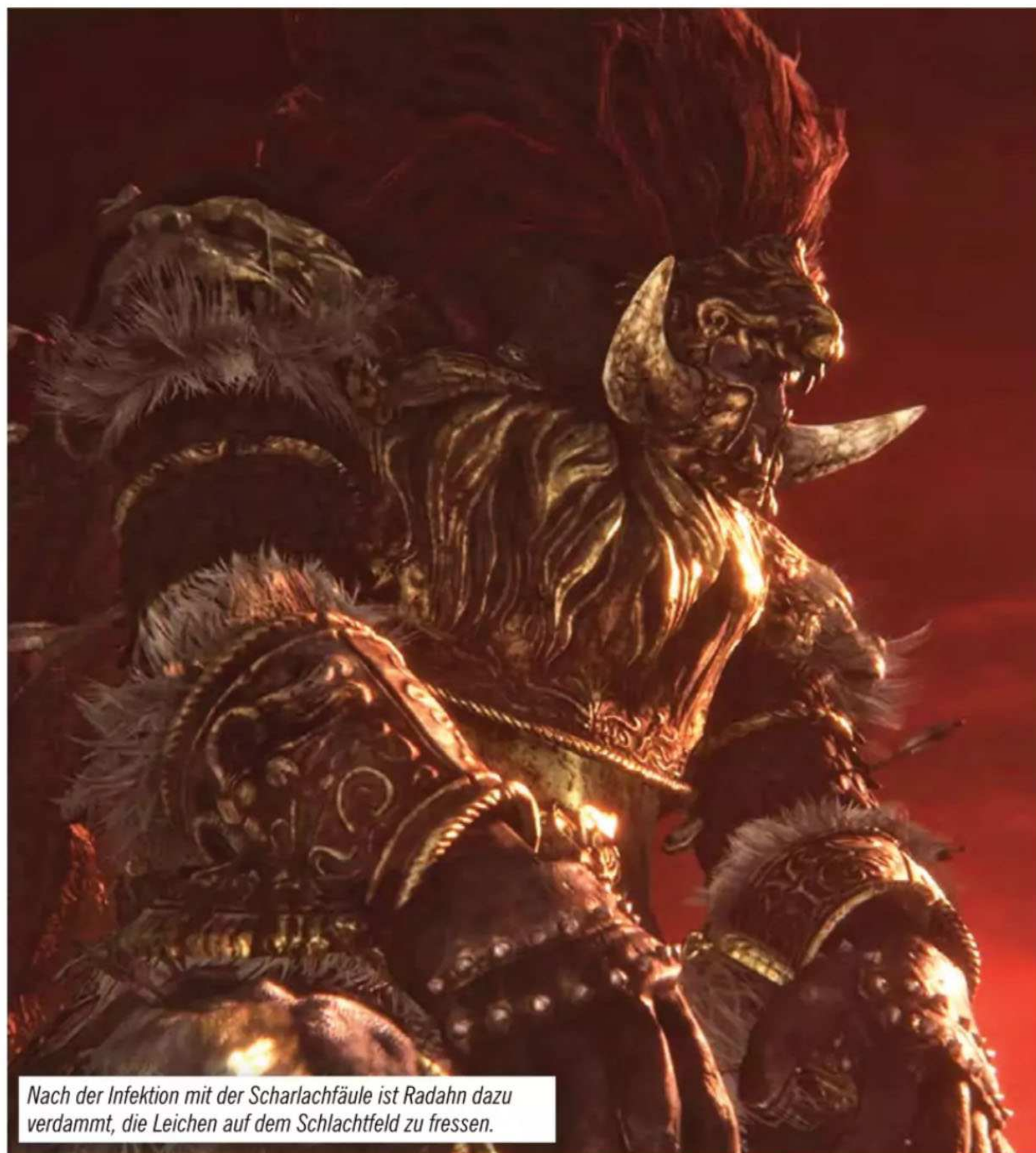
Aber wer ist dieser Monsterkrieger überhaupt? Wenn es um die tiefsten Geheimnisse in Spielen geht, rufen wir den Lore-Experten Landsquid Birdrider herbei. Nach Fallout

und Resident Evil bildet Elden Ring sein neuestes Forschungsgebiet. Wir haben uns zusammen mit ihm in die Zwischenlande aufgemacht, um die genauso verstörende wie tragische Hintergrundgeschichte dieses Generals aufzuklären. Ein Mann, der für seine große Liebe viel auf sich genommen und letztendlich eines der schlimmsten Schicksale in ganz Elden Ring erlitten hat.

General Radahn hebt die Soulsborne-Bosse auf ein neues Level

Das Faszinierende an General Radahn sei, dass er die Fans schon weit vor dem Release begeistert habe, meint Landsquid. Das hänge nicht nur mit seinem coolen Design als gigantischer Krieger zusammen, der auf einem lächerlich kleinen und klapprigen Pferd

reitet, sondern auch damit, dass er von Anfang an die Erwartungen der Fans gebrochen habe. »Das erste Mal sahen wir General Radahn im Game-Awards-Trailer von 2021, in dem er gegen Malenia kämpft. Diese normal große Frau gegen diesen Ganon-Verschnitt – wir alle dachten natürlich, dass sie die Heldin und er der Böse ist. Aber im Spiel finden wir dann heraus, dass es komplett anders herum ist. Allein schon dieser Bruch mit der Erwartung machte Radahn zu etwas ganz Besonderem. Aber da hört es nicht auf«, erklärt uns der Experte. »Sein Bosskampf ist super episch und gehörte zu den schwierigsten im ganzen Spiel, bevor er generft wurde. Er setzt Gravitationsmagie ein und verschwindet sogar plötzlich, sobald er die Hälfte seiner Energie verloren hat. Dann



Nach der Infektion mit der Scharlachfäule ist Radahn dazu verdammt, die Leichen auf dem Schlachtfeld zu fressen.



Im Volcano Manor hängt ein Bild, das General Radahn vor seiner Verwandlung in ein Monster zeigt.



Radahn schlägt im Spiel eine grobe Kelle. Deshalb solltet ihr auf Nahkampf möglichst verzichten.

hört die Musik auf, wir sind komplett verwirrt – bis er wie ein Komet wieder auf der Erde aufschlägt. Übrigens liebend gerne dort, wo sich unsere Spielfigur aufhält. Sein Kampf ist allgemein sehr untypisch für From Software. Normalerweise kämpfen wir eins gegen eins in einem überschaubaren Areal, aber hier findet der Kampf auf einem gigantischen Schlachtfeld statt. Zudem können wir verbündete Soldaten herbeirufen, was den Kampf zwar nicht leichter, aber noch viel cooler macht.«

Auch wenn General Radahn zwar besiegt werden kann, bleibt er für die meisten Spieler in Elden Ring weiterhin ein Mysterium. Wer dennoch seine Hintergrundgeschichte aufdecken will, muss viel tiefer graben. Und das bedeutet: viele Objektbeschreibungen lesen und vielen Dialogen genau zuhören.

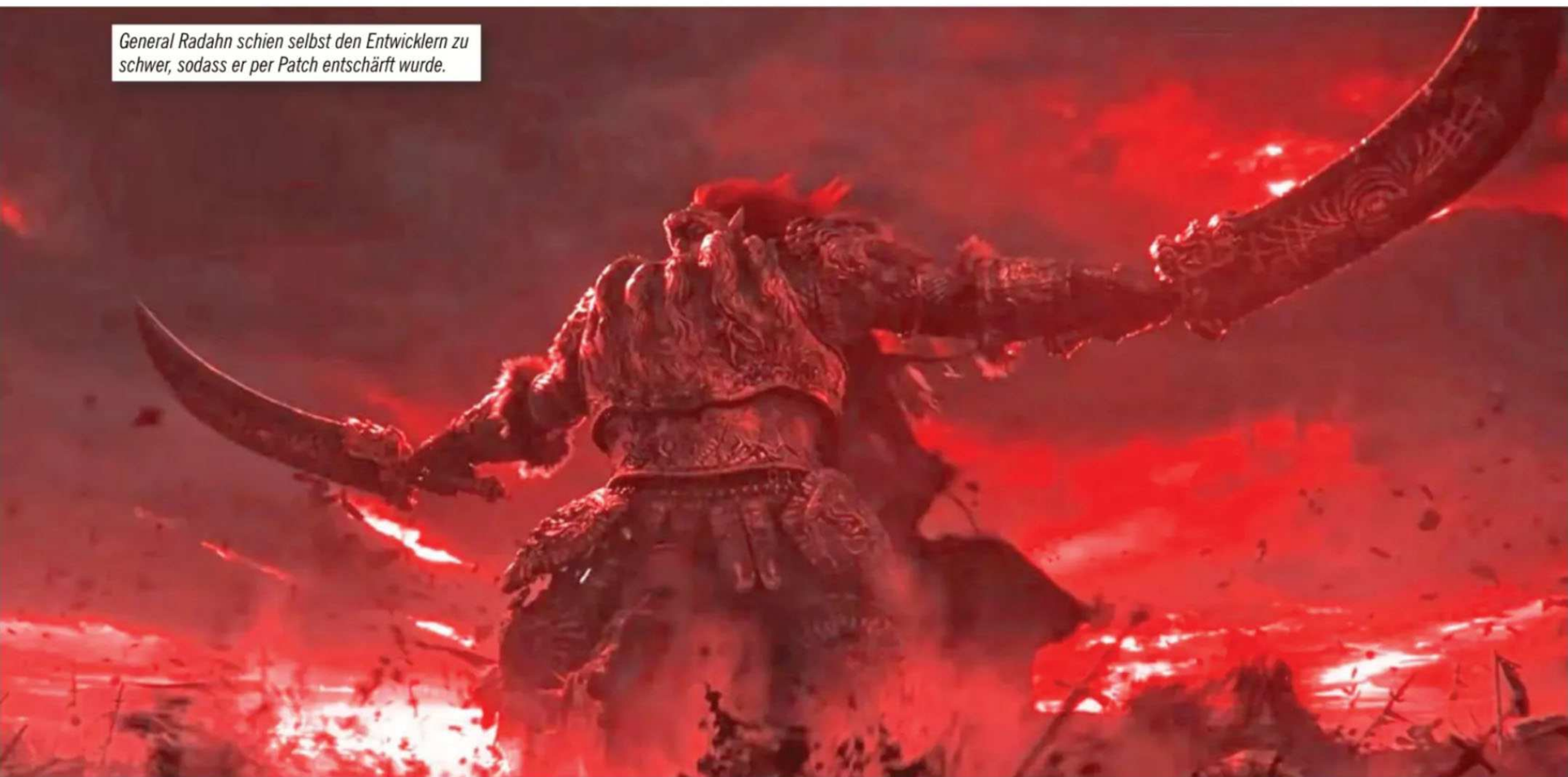
Vom General zur Sternengeißel

Radahn ist ein Halbgott und der Sohn von Königin Rennala und Radagon. Bereits in seiner Jugend war Radahn außergewöhnlich stark und groß. Wie uns seine Rüstung verrät, fand er im ersten Eldenfürsten Godfrey ein großes Vorbild. Um ihm nachzueifern, gestaltete er sein Aussehen und seine Truppen nach ihm, die er »Die roten Löwen« nannte. Die Beschreibung des Helms gibt seine eigene Ernennung wieder: »Ich wurde als Junge eines Champions geboren. Jetzt bin ich der Löwe des Herrn des Schlachtfeldes.« In der finsternen Region Caelid bezog er sein Hauptquartier, im Redmane Castle. Abseits seines kriegerischen Stolzes birgt General Radahn ein rührendes Geheimnis: Die Liebe zu seinem Ross, das laut Data-Insidern Leonard heißt. Je mächtiger er wurde, desto mehr fürchtete er auch, dass er eines Tages sein Ross aufgrund seines massiven Körpers zu Tode reiten würde. Um das zu verhindern, studierte er Gravitationsmagie an der Akademie von Sellia, um das Gewicht seines Körpers zu verringern, wie seine Erinnerungsstücke zeigen.

Dieses Wissen lernte er von einem Alabaster-Lord, einem der Elfenwesen, die als Meteoriten lange vor allem anderen Leben in den Zwischenlanden auftauchten. Ein Zauberspruch schildert, wie Radahn auf dem Gipfel seiner Macht eine viel bedeutendere Rolle einnahm. »Ich danke dir für deine Unterweisung, denn jetzt kann ich die Sterne herausfordern.« Damit machte er sich zur Sternengeißel, wie die Magierin Selten im Verlauf des Spiels erzählt: »Aber vor langer Zeit forderte General Radahn die wirbelnden Konstellationen heraus und hielt mit einem vernichtenden Sieg ihre Zyklen an. Jetzt ist er die Kraft, die die Sterne zurückdrängt. Wenn General Radahn sterben würde, würden die Sterne ihre Bewegung wieder aufnehmen.«

Wie alle Dinge in Elden Ring besitzen auch die Sterne eine größere Bedeutung, als man auf den ersten Blick annimmt. Landsquid erklärt hier: »Sterne sind in Elden Ring keine bloßen Gaskörper, sondern viele von ihnen sind auch alte Götter. Radahn

General Radahn schien selbst den Entwicklern zu schwer, sodass er per Patch entschärft wurde.



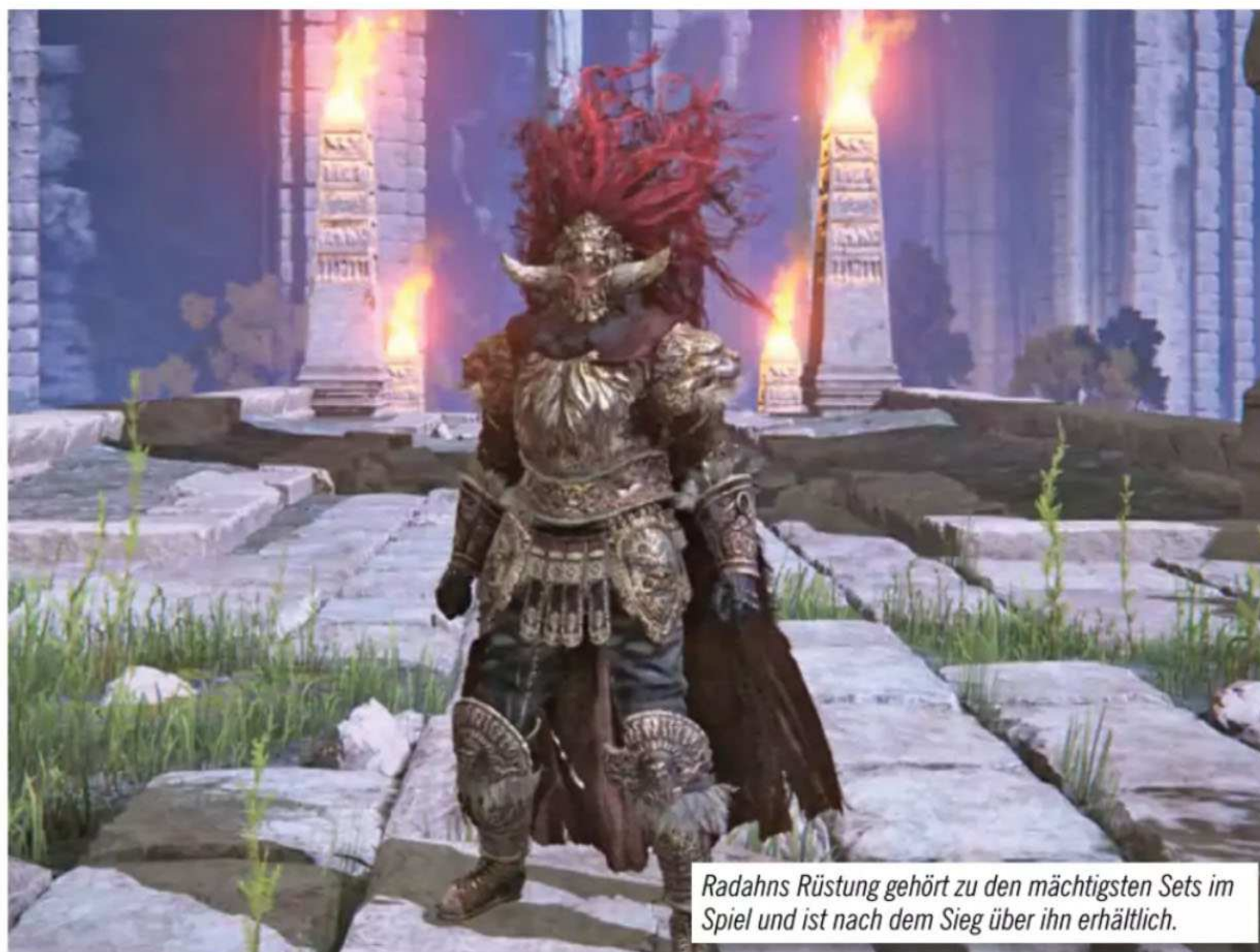
hält durch seine Macht auch somit andere Götter davon ab, herunterzukommen und die Zwischenlande zu erobern. Wie wir wissen, gibt es bereits einen großen Gott auf der Erde, den »Größeren Willen«, der alle regiert. Das ist an dieser Stelle zwar nicht ganz eindeutig, aber es könnte sehr gut sein, dass Radahn auch auf seinen Wunsch die Rolle der Sternengeißel übernommen hat.«

Von einer Legende zum Monster

Der Frieden der Zwischenlande wurde mit der Nacht der schwarzen Messer endgültig zerstört, als Godwyn der Goldene als erster Halbgott ermordet wurde. In Folge dessen wurde der Elden Ring, das Zentrum der Zwischenlande, zerstört, woraufhin ein Krieg unter den Halbgöttern entfacht wurde. Hier traf Radahn dann auf seine Halbschwester Malenia, deren Kampf der schon erwähnte Trailer wiedergibt. Der Kampf endete mit keinem eindeutigen Sieger: Während es Radahn gelang, ihr eine Armprothese abzutrennen, infizierte Malenia ihn mit ihrer Scharlachfäule, einer Krankheit, die alles Leben von innen zerfrisst. Zum selben Zeitpunkt breitete sich die Krankheit auch über den gesamten Kontinent Caelid aus, einem der fortan schlimmsten Gebiete im gesamten Spiel. Während die Scharlachfäule Radahns Geist zerstört, kann nur seine Rune das Voranschreiten der Krankheit verzögern. Die Intro-Sequenz zu seinem Kampf beschreibt sein Schicksal: »General Radahn ist dazu verflucht, immer zu wandern. Von Malenias scharlachroter Fäulnis von innen aufgefrassen, ist sein Verstand längst erloschen. Jetzt sammelt er die Leichen früherer Freunde und Feinde und frisst sie wie ein Hund.« Sein treu ergebenes Ross Leonard ist immer noch bei ihm und trägt ihn zermüht über die Schlach-

felder. Trotz seiner Verwandlung halten seine Soldaten weiterhin zu ihm und veranstalten auf Redmane Castle regelmäßig ein Fest, um den Champion zu ermitteln, der ihm einen verdienten Kriegertod bescheren kann. Dieser Champion ist letztendlich die Figur des Spielers oder der Spielerin. Sobald Radahn besiegt und damit seine Kontrolle über die Sterne aufgelöst ist, sausen diese in einer beeindruckenden Zwischensequenz auf die Zwischenlande nieder und sprengen einen Krater in Limgrave südlich des Nebelwalds in den Boden: Der Abstieg in die Stadt Nokron wird für uns dadurch frei und damit der weitere Pfad durch eine der besten und längsten Quests im ganzen Spiel. Die lustigerweise nicht viel mit Radahns Schicksal zu tun hat.

Aber wie auch immer der Krieg um den namensgebenden Elden Ring ausgehen mag, Radahn hat endlich seinen heiß ersehnten Tod bekommen. Es ist wahrlich keine leichte Aufgabe, alle Bosse der Soulsborne-Spiele zu toppen. General Radahn und sein Pferd Leonard kommen dem Thron ihrer seiner Erscheinung, dem Bosskampf und der durch und durch tragischen Hintergrundgeschichte aber schon einmal sehr, sehr nahe. Die Zeit wird zeigen, was Spieler und Lore-Experten noch über ihn in Elden Ring entdecken werden. Landsquid ist definitiv gespannt und beeindruckt, dass Entwickler From Software nicht nur ein neues bockschweres Spiel herausgebracht haben, sondern auch haufenweise Mysterien für Wochen des Rätsels und Entdeckens. <>



Radahns Rüstung gehört zu den mächtigsten Sets im Spiel und ist nach dem Sieg über ihn erhältlich.

Making of ... Sand, Moral und Gewalt

Yagers Antikriegs-Shooter ist 2022 bereits zehn Jahre alt.

Wir sprachen mit seinen Entwicklern und zeichnen den Entstehungsprozess nach. Von Denis Gießler



ACHTUNG, SPOILER!

In diesem Artikel geht es unter anderem um eine bestimmte (und sehr berühmte) Szene aus Spec Ops: The Line. Außerdem werden die allgemeinen Themen und Motive der Geschichte genauer aufgedrösel. Das Ende der Story ist nicht Bestandteil dieses Artikels.

Unter gestapelten Zeichnungen und Skizzen liegt die blaue Tupperbox begraben. Ihr Boden ist mit rötlichem Wüstensand bedeckt. 2008 hat ihn Yagers Art Director Matthias Wiese heimlich aus den Dünen um Dubai abgeschöpft, als er Eindrücke für einen neuen Shooter sammelte. Ein Shooter, der das Entwicklerteam von Yager Nerven kostete und der sich schlecht verkaufte. Aber auch

ein Shooter, der dem Genre den Spiegel vorhielt und es mit seiner ambitionierten Story revolutionierte. Wir konnten mit sechs Entwicklern sprechen, die 2006 die Reise ins Herz der Finsternis antraten und sich auch zehn Jahre nach dem Release ihres Spiels im Jahr 2012 noch genau an die turbulente Zeit erinnern. Das ist die Geschichte von Spec Ops: The Line.

Aus Berlin nach Dubai

Wir schreiben das Jahr 2005. Das iPhone gibt es noch nicht, Grand Theft Auto: San Andreas erobert die Verkaufscharts, und Duke Nukem Forever ist bereits ein Running Gag. Das kleine Berliner Studio Yager hat seit zwei Jahren kein neues Spiel mehr herausgebracht. Neue Aufträge sind nicht in Sicht, und das Geld wird langsam knapp. »Das war eine schwierige Zeit für uns damals, wir brauchten möglichst schnell einen Deal«, erinnert sich Timo Ullmann. 1999 gründet er mit Freunden Yager, die Wurzeln liegen in der ehemaligen DDR in Ostberlin. Das Team besteht 2005 aus etwa einem Dutzend Mitarbeitern und tüftelt an verschiedenen Ideen, darunter einem Action-Adventure im Star-Wars-Universum, das Star Wars: Battlefront ähnelt. Doch LucasArts ist nicht interessiert, blockt ab. Die Zeit wird knapp.

Ein Gameplay-Prototyp namens Stealth Ranger soll das Blatt wenden. Yager hat mehrere Monate an dem SciFi-Shooter geschraubt, darin befiehlt der Spieler ein Squad durch ein verwüstetes Dubai. »2006 haben wir den Prototypen 2K präsentiert, und die waren sofort interessiert«, sagt Ullmann. Besonders vom Dubai-Szenario sind die US-Amerikaner fasziniert. Die Wüsten-Metropole in den Vereinigten Arabischen Emiraten ist vielen in den USA damals noch weitgehend unbekannt. Das ehemalige Fischerdörfchen ist durch den Öl-Boom in die Höhe geschossen und trieft vor Dekadenz und Größenwahn. Mitten in der Wüste stehen Aquarien, Skipisten und Malls. Im Zentrum der Stadt thront das höchste Gebäude der Welt, das Burj Khalifa. Es ist der perfekte Schauplatz für einen Shooter.

2K bietet Yager an, den Prototypen auf Basis der Spec-Ops-Lizenz weiterzuentwickeln.



Abtrünnige US-Soldaten haben es sich in Dubai bequem gemacht. Sie verstehen nur eine Sprache: Gewalt.



Spec Ops: Rangers Lead the Way war 1998 der Auftakt einer Reihe von Militärsimulationen für den PC. Take-Two Interactive kaufte die Marke Anfang der 2000er Jahre, ein Reboot durch das ehemalige Studio Rockstar Vancouver scheiterte. Nun will man mit Yager einen neuen Versuch wagen.

2006 unterzeichnet das Studio den Vertrag mit 2K. Der Publisher hat zu diesem Zeitpunkt mehrere Shooter in der Entwicklung, die das Genre revolutionieren sollen. 2006 erscheint Prey mit einem Native American als Protagonist. 2007 folgt Bioshock, das in der Unterwasserstadt Rapture spielt und zum Meilenstein wird. 2K ist bereit, eine Menge Geld für Ideen zu investieren, die sich vom Shooter-Einheitsbrei abheben.

Stealth Ranger, der SciFi-Shooter

In den nächsten Monaten entwickelt Yager den SciFi-Prototypen weiter und legt den Schwerpunkt aufs Schleichen. Tarnanzüge ähnlich wie in Crysis sollen den Spieler unsichtbar machen, außerdem soll man Wände erklettern können. Auch größere Außenlevels mit Fahrzeugen und Luftschiffen sind geplant. Vom späteren Spec Ops: The Line ist Anfang 2007 in der Blaupause bis auf die Dubai-Idee kaum etwas zu erkennen. »Das Gameplay hat gut funktioniert und Spaß gemacht, war aber noch generisch, hatte keinen roten Faden, und eine Story gab es auch noch nicht«, sagt Ullmann im Rückblick. 2K schlägt vor, den neuen Spec-Ops-Shooter mit einer starken Story zu verbinden.

Für ein AAA-Spiel braucht das 2007 noch kleine Yager-Team viele neue Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Innerhalb weniger Jahre arbeiten beim Berliner Studio fast 100 Menschen, die interne Teamsprache wechselt von Deutsch auf Englisch. Yager zieht in



Yager residiert bis heute in einem Bürokomplex unmittelbar an der Spree im Berliner Stadtviertel Kreuzberg.



Mathias Wiese in Dubai beim Dünenrollen. (Quelle: Yager/2K Games)



Walt Williams stößt zum Yager-Team dazu, um die Story von Spec Ops: The Line zu schreiben. (Quelle: Katie Williams)



Protagonist Walker zieht es immer tiefer in einen Strudel der Gewalt.

Artworks

Bis der Look des virtuellen Dubais steht, fertigt Yager zahllose Skizzen an. Ursprünglich sollte Dubai auch grüne Flecken aufweisen und insgesamt ein bisschen freundlicher wirken. Der allgegenwärtige Sand kam erst später.



sein heutiges Büro an der Spree in Kreuzberg, direkt an der früheren innerdeutschen Grenze. Vom Meeting-Raum aus sieht man die sogenannte East Side Gallery, ein erhaltenes Stück Berliner Mauer, das gleichzeitig als Open-Air-Galerie genutzt wird.

Um das Studio bei der Story zu unterstützen, bringt 2K eigene Autoren mit, darunter Walt Williams, der als Lead Writer am Spiel arbeitet. »Die Geschichte in Dubai anzusiedeln, war sehr spannend, außerdem konn-

ten wir so eine Seite des Nahen Ostens zeigen, die im Genre der Militär-Shooter nur selten vorkommt«, sagt Williams. Der Amerikaner pendelt während der Entwicklung zwischen den USA und Berlin und wohnt für ein paar Monate in einer Wohnung in Berlin-Friedrichshain (siehe Lesetipp-Kasten).

2007 beginnt das Genre der Militär-Shooter aus dem Boden zu schießen. Call of Duty wechselt mit Modern Warfare vom Zweiten Weltkrieg in ein Zukunftsszenario, Battle-

field spielt seit dem zweiten Teil bereits in der Moderne, viele weitere Shooter sind in der Entwicklung. »Das Genre war damals sehr überlaufen. Um herauszustechen, suchten wir uns eine eigene Nische darin«, sagt Williams. Die Nische, von der er spricht: den Krieg so wahrheitsgetreu wie möglich darzustellen, anstatt ihn zu feiern.

Gewalt hinterlässt Spuren

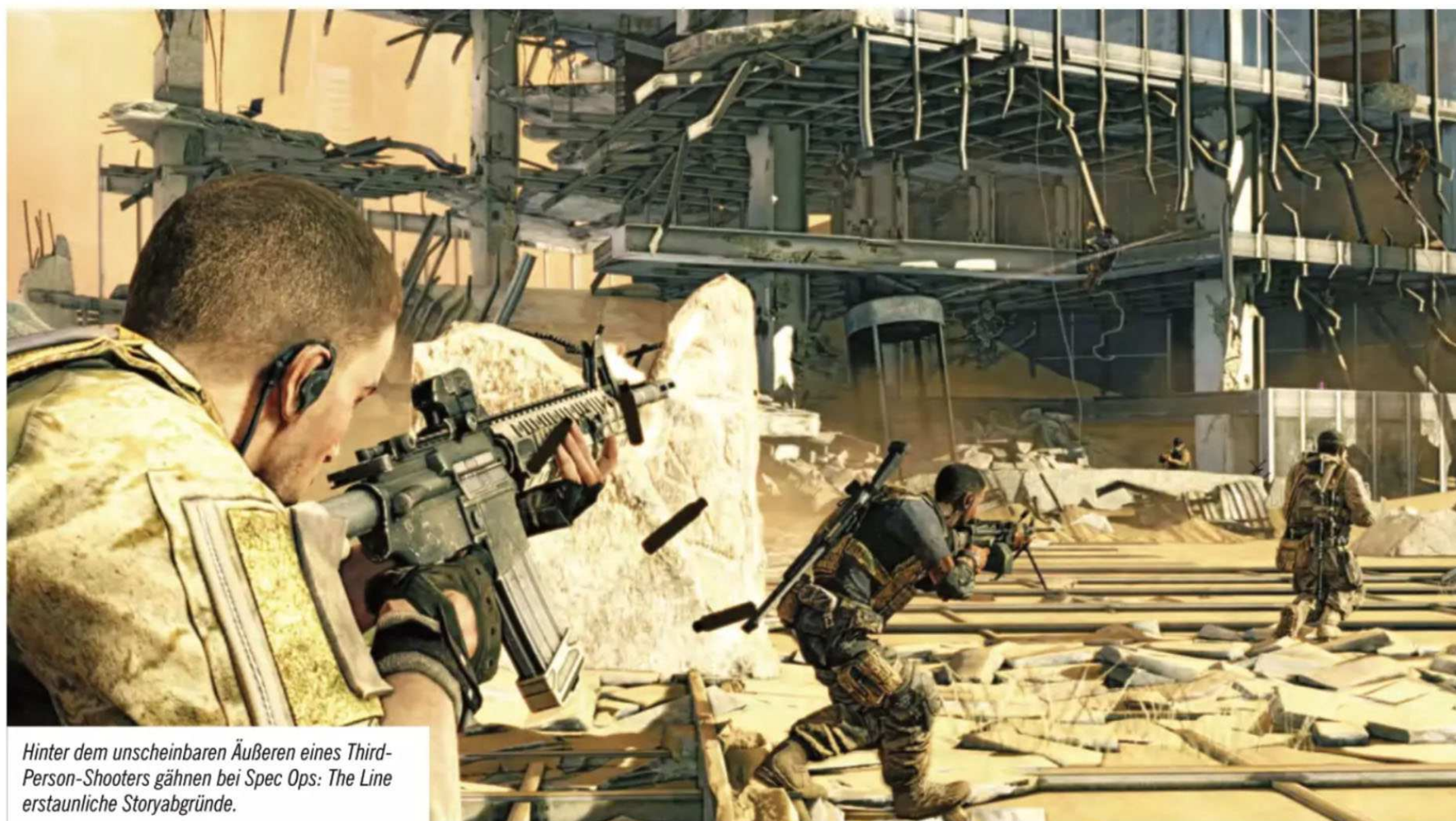
Krieg und Gewalt sind ein wesentliches Element von Computer- und Videospielen. In Strategiespielen bestreiten wir als Feldherren riesige Schlachten, in Ego-Shootern erschließen wir Hunderte von Gegnern, ohne weiter darüber nachzudenken. »Gewalt ist die vorherrschende Art und Weise, wie Spieler seit Jahrzehnten mit digitalen Welten interagieren, sie wird erwartet und ist finanziell und moralisch sicher«, sagt Williams. Das neue Spec Ops soll anders werden. Die Entwickler wollen den Spieler mit den Folgen seiner Taten konfrontieren. »Gewalt ist kein leerer, sinnloser Akt. Sie hinterlässt bei jedem eine Spur, und das wollten wir zeigen.« Das neue Spec Ops soll den Spieler auf eine Reise schicken. Als Inspiration nutzt Yager den Roman »Herz der Finsternis« von Joseph Conrad. Das Buch erscheint Ende des 19. Jahrhunderts und spielt in Belgisch-Kongo,



Jörg Friedrich arbeitete als Game Designer bei Yager an KI und Leveldesign.
(Quelle: Sebastian St. Schulz)



Timo Ullmann ist einer der Gründer von Yager und bis heute Geschäftsführer. (Quelle: Yager)



Hinter dem unscheinbaren Äußeren eines Third-Person-Shooters gähnen bei Spec Ops: The Line erstaunliche Storyabgründe.

einer Kolonie in Zentralafrika. Der Seemann Charlie Marlow berichtet von seiner Reise als Dampferkapitän, der die Gräuel des europäischen Kolonialismus miterlebt. Auf dem Kongo fährt Marlow immer tiefer hinein ins das namensgebende Herz der Finsternis auf der Suche nach dem Elfenbeinhändler Kurtz. 1979 greift Francis Ford Coppola die Idee in seinem Antikriegsfilm »Apocalypse Now« auf und verlegt sie in den Vietnamkrieg. Yager will das Herz der Finsternis nun nach Dubai verpflanzen. »Alle im Team waren von der Idee sofort überzeugt und wollten sie auf Spec Ops übertragen. Die Frage war nur, wie wir das genau anstellen sollten«, erinnert sich Jörg Friedrich. Er arbeitete als Game Designer bei Yager, kümmerte sich um die künstliche Intelligenz und wechselte dann zum Leveldesign.

Eine Flussreise wie in den Vorbildern kommt bei Spec Ops nicht in Frage. Zwar gibt es in Dubai den Dubai Creek, der ist aber nur 14 Kilometer lang, weshalb das



Creative Director Cory Davis nahm an einem Schusswaffentraining teil.
(Quelle: Yager/2K Games)

Spiel dann ziemlich schnell zu Ende gewesen wäre. Stattdessen entscheidet sich Yager für die Sheikh Zayed Road, die größte und bekannteste Straße Dubais. Ihr soll der Spieler folgen auf seiner Reise, an dessen

Ziel das höchste Gebäude der Stadt steht, das Burj Khalifa. Die Reise dorthin soll der Spieler in einem Delta-Force-Squad antreten, einer Eliteeinheit der US-Army. Der Spieler steuert Captain Martin Walker, ihm folgen Lieutenant Alphonse Adams und Staff Sergeant John Lugo. Lead-Writer Williams überlegt sich die Namen und die Persönlichkeiten der Figuren. »Adams und Lugo wurden nach Freunden von mir benannt, die beim Militär waren. Einige Leute nehmen an, dass Walker nach mir selbst benannt wurde, aber die Wahrheit ist viel banaler.« Williams beruft ein Treffen ein, um den Namen der Hauptfigur zu besprechen. »Nun, er läuft viel, also nennen wir ihn Walker.« Bis die Figuren ihre endgültige Form erreichen, dauert es noch mehrere Jahre.

Die grünen Wiesen von Dubai

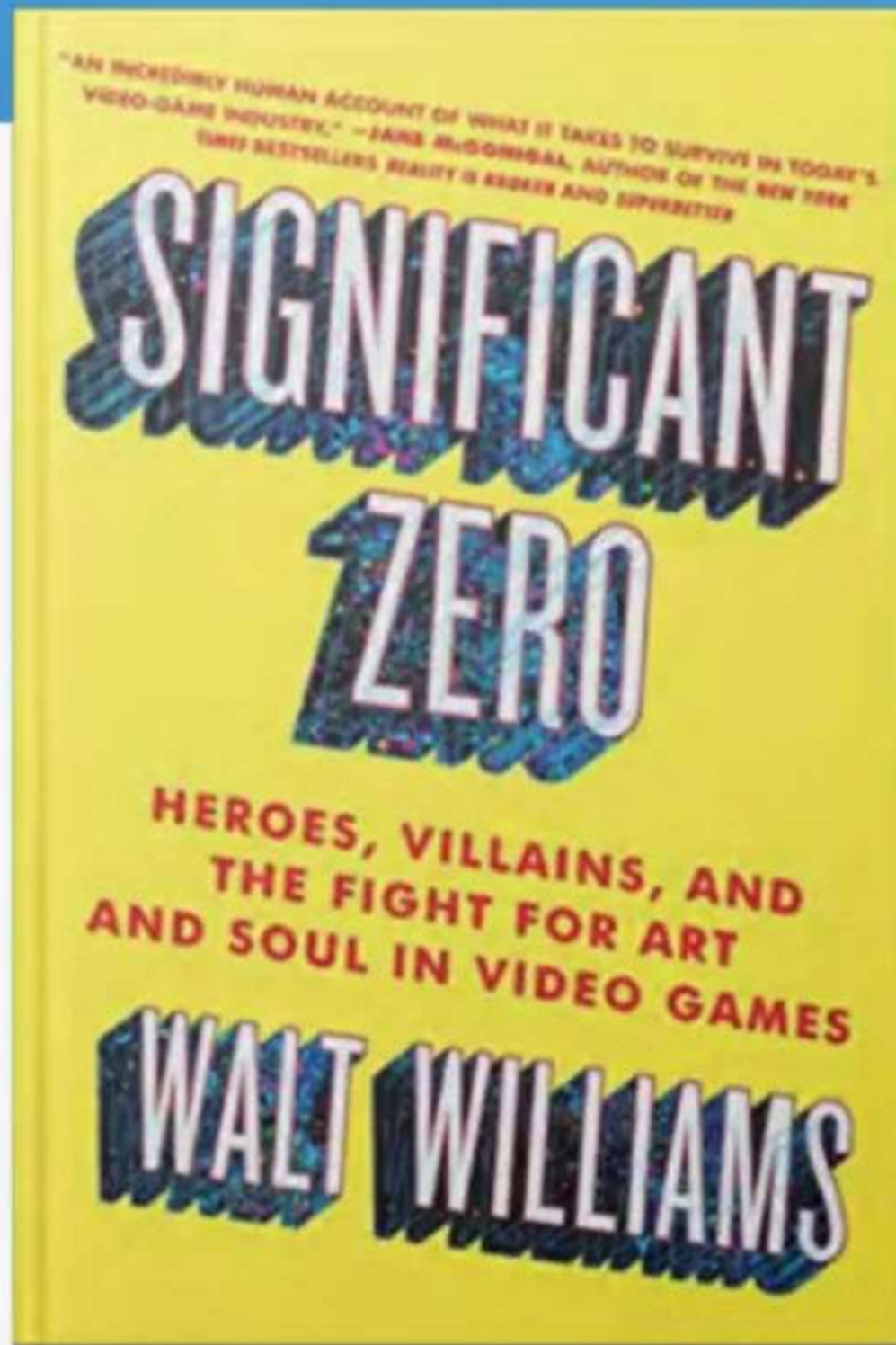
Auch Dubai wechselt als Schauplatz seine Gestalt im Laufe der Entwicklung. In frühen Versionen erreicht der Spieler eine Wüstenstadt, in der saftige Wiesen wachsen, wie Illustrationen von Art Director Mathias Wiese



Der Einsatz von weißem Phosphor stellt im Spiel einen Wendepunkt dar.

Lesetipp: Significant Zero

Walt Williams, der bei Spec Ops: The Line als Lead Writer für die Story verantwortlich war, hat über seine Erlebnisse in der Spielebranche ein Buch geschrieben. Das ausschließlich in Englisch erhältliche »Significant Zero« (Atria Books, 304 Seiten, ca. 20 Euro) wirft ein Schlaglicht auf die Arbeitsumstände in der Branche und insbesondere bei Publisher Take-Two Interactive. Mit viel Witz zeigt Williams die Fallstricke der Spieleentwicklung auf und entzaubert den Beruf des Autors, unter anderem indem er die chaotische Entwicklung von Spec Ops: The Line zitiert.



Die Gameplay-Mechaniken von Spec Ops: The Line sind Cover-Shooter-Standard.



Die blaue Tupperbox mit echtem Sand aus Dubai steht immer noch im Yager-Büro.

zeigen. Erst im Spielverlauf überrollt ein Sandsturm Dubai. »Dabei entstanden tolle Lichtstimmungen und bizarre Formen«, sagt Wiese, der Bildhauerei studiert hat. In den fünf Jahren Entwicklungszeit zeichnet er tausende Skizzen und Storyboards, pro Meeting manchmal bis zu zwei Stück, die sich danach im Firmenkeller stapeln.

Um die Wüstenstadt realistisch abzubilden, reisen Wiese und Lead Artist Jason Flanagan 2008 in die Vereinigten Arabischen Emirate. Sie lassen sich Sanddünen herunterrollen und schütten sich Sand über die Köpfe, um zu sehen, wie er auf der Haut aussieht. »Wir haben in diesen Luxushotels

schon überall die Sanddünen gesehen«, sagt Wiese. Die beiden fliegen mit hundert Fotos von Hotellobbys und Hochhäusern im Gepäck zurück nach Berlin. Wiese kramt in seinen Erinnerungen und lässt die Fantasie spielen: Spec Ops soll optisch abwechslungsreicher werden als andere Shooter zu jener Zeit, klassische Lagerhallenlevels sind also für die Entwickler ein No-Go.

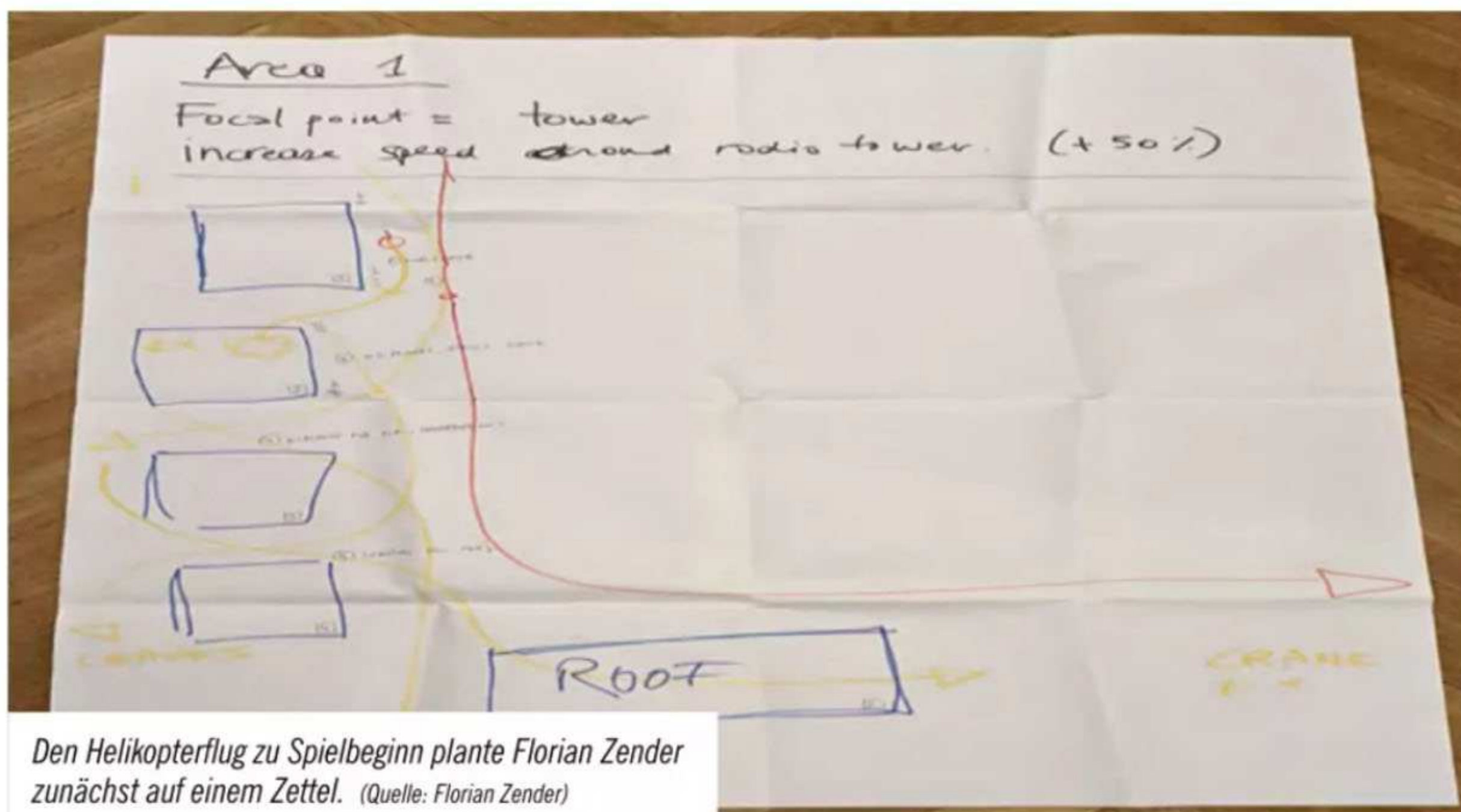
Wiese zeichnet Luxuslobbys, die mit goldenen Pfauen verziert sind, Malls und vertrocknete Schwimmhallen und versucht seine Ideen an die Leveldesigner zu verkaufen. »Als Art Director besteht dein ganzer Tag daraus, andere Leute von deinen Ideen zu

überzeugen.« Um die Levels mit Leben zu füllen und die richtige Stimmung zu treffen, knipsen die Entwickler hunderte Screenshots, die die Concept Artists anschließend übermalen. »Damit kann man in die Zukunft schauen«, sagt Wiese.

Parallel läuft der Nachbau der Stadt in einer stark modifizierten Unreal Engine 3. Friedrich und die Leveldesigner achten darauf, dass die Spieler wissen, wohin sie gehen müssen. Früh ist klar, dass Spec Ops ein lineares Spiel wird. Special Effects Lead Florian Zender ist für die Sandstürme und Sandlawinen im Spiel verantwortlich und achtet darauf, dass die vielen Sandpartikel die Performance des Spiels nicht zu stark belasten. Besonders wenn Art Director Wiese mal wieder mit Illustrationen an seinem Schreibtisch steht, die technisch nur sehr schwer umsetzbar sind.

Zerstörbare Fensterscheiben platziert Zender mühsam per Hand, allein für die Intro-Sequenz opfert er mehrere Wochenenden. Auch die Animationen der Sandlawinen sind technisch anspruchsvoll.

Yager arbeitet von 2007 bis 2009 an Spec Ops: The Line, ohne dass das Spiel offiziell angekündigt wird. Viele im Team sind besorgt, dass das Projekt wieder eingestellt wird, weil es Publisher 2K womöglich doch zu teuer geworden ist. Die Arbeit ist stressig, es wird gecruncht: »Arbeitswochen von 60 bis 80 Stunden gab es immer wieder«, sagt



Den Helikopterflug zu Spielbeginn plante Florian Zender zunächst auf einem Zettel. (Quelle: Florian Zender)

Das ungewöhnliche Szenario war einer der Hauptgründe, warum Take-Two Interesse an Yagers Shooter-Experiment *Stealth Ranger* zeigte.



Ullmann. Als Geschäftsführer von Yager muss er einen ständigen Ausgleich finden zwischen kreativen Wünschen und den Ideen, die umsetzbar sind.

Die Stimmung im Team ist angespannt, auch wegen der ernsten Thematik des Spiels. »Unser Fokus lag auf einer düsteren, reifen und zum Nachdenken anregenden Erzählung«, sagt Cory Davis. 2008 stößt er zu Yager und arbeitet als Creative Director am Spiel. Über Jahre wird er die grundlegende Idee des Spiels sich und dem Team immer wieder vor Augen führen, die inmitten der kontroversen Inhalte verlorengehen kann.

Geschmacklosigkeit als Marketing

Spec Ops zeigt nicht nur Gewalt an Soldaten, sondern auch an Zivilisten. Ein kontroverses Thema, an dem andere Spiele zuvor gescheitert sind. Eidos bringt 2004 den Vietnam-Shooter *Shellshock: Nam '67* heraus, der die »Schattenseiten des Krieges« zeigen

soll. Das Spiel bietet gesichtslose Charaktere und ergießt sich in geschmacklosen Grausamkeiten, die allein schockieren wollen. Der Shooter wird indiziert und gerät zu Recht in Vergessenheit. Auch der Shooter *Six Days in Falluja* steht in der Kritik. Der Titel bezieht sich auf ein Gefecht im Zweiten Irakkrieg Ende 2004, bei dem im Häuserkampf in der gleichnamigen irakischen Stadt mehr als 1.800 Menschen sterben, darunter 800 Zivilisten und mehr als 100 US-Soldaten. Konami will die Schlacht als ultra-realistischen Shooter umsetzen, wegen eines öffentlichen Aufschreis um die Geschmacklosigkeit des Settings stampft der Publisher das Spiel im April 2009 schließlich ein. Nun soll es aber doch noch Ende 2022 erscheinen, wird von Historikern aber wegen des fehlenden politischen Kontextes kritisiert.

»Zu schockieren, ist einfach«, sagt Williams. »Wir wollten bei Spec Ops über das bloße Schockieren hinausgehen.« Um dieses hohe Ziel zu erreichen, verknüpft Yager jede Szene im Spiel mit der Geschichte: Walker – und damit auch der Spieler – glaubt, das Richtige zu tun, während er seine Gruppe auf den falschen Weg führt. Dabei überschreitet er mehrere Grenzen, nach denen es danach kein Zurück gibt. Der Titel von Spec Ops ist geboren: *The Line*.

Auch Yager stößt bei der Entwicklung an seine Grenzen. Viele Arbeitsstunden, der ungewisse Ausgang, ob das Spiel überhaupt erscheinen wird, und die belastende Thematik um Kriegsverbrechen zehren an den Nerven. Bilder von Kriegsverletzungen und Napalmopfern aus dem Vietnamkrieg dienen als Vorlage, »das waren wirklich verstörende Aufnahmen«, erinnert sich Ullmann. Allmählich beginnen die Figuren und die Geschichte ein Eigenleben zu entwickeln, das

die Entwickler bei Yager in ihren Bann zieht. Sie versuchen, sich in die Situation der Figuren hineinzusetzen. »Walker, Lugo und Adams haben mich in meinen Träumen verfolgt und tun es immer noch«, sagt Creative Director Davis. Er verliert seine Hemmungen, taucht in die Geschichte ein und driftet in die Dunkelheit ab, wie er selbst sagt: »Sie fühlen sich an, als wären sie ein Teil von mir, es ist schwer zu beschreiben. Das kann eine sehr dunkle und geradezu traurige Erfahrung

Sieht aus wie Urlaub, ist aber Recherche: Lead Artist Jason Flanagan vor dem Burj al Arab. (Quelle: Yager/2K Games)



Der damalige Special Effects Lead Florian Zender arbeitet heute bei Machinegames in Schweden an der *Wolfenstein*-Reihe.



Ein Trip nach Dubai (rechts) entfacht die Fantasie des Grafikteams, die Hotel-Levels sind im Spiel entsprechend farbenprächtigt (links). (Quelle: Yager/2K Games)



rung sein, aber es ist eine echte Erfahrung, die ich sehr schätze und die ich nicht gegen ein glücklicheres Ende eintauschen würde.« Auch Williams taucht tief in die Geschichte und die Figuren ein, er verliert an Gewicht und kann nicht schlafen. Für die Ladebildschirme schreibt er kurze Texte, die direkt an den Spieler gerichtet sind: »Na, fühlst du dich schon wie ein Held?« und »Wie viele Amerikaner hast du heute schon getötet?«

Das Storyteam lässt das Squad allmählich durchdrehen. Die Figuren werden im Spielverlauf unprofessioneller, schreien herum und exekutieren gegnerische Soldaten. Die Kleidung ist zerfetzt, und ihre Gesichter sind blutverschmiert. Nicht nur für Walker und das Squad, auch für Yager ist Spec Ops: The

Line eine Reise ins Herz der Finsternis. Eine der für viele Spieler eindrucklichsten Szenen von Spec Ops entsteht über mehrere Jahre: die mit dem weißen Phosphor.

Der verbotene Kampfstoff setzt weißen Rauch frei, der hochentzündlich ist und schwere Verbrennungen verursacht. Menschenrechtsorganisationen stufen die Waffe als Kriegsverbrechen ein. Friedrich will weißen Phosphor im Spiel haben, weil es eine kontroverse Waffe ist. In einer ersten Idee sollte der Spieler Mörser und Phosphorgranaten im Spiel umhertragen und an verschiedenen Stellen einsetzen können. »Aber wir haben uns schließlich dagegen entschieden, weil es nicht zur Erzählung gepasst hätte«, sagt Friedrich. Es ist eine Gratwande-

lung, Gewalt zu zeigen, um eine Botschaft zu vermitteln, dabei aber nicht zu explizit zu werden. So wird auch der Flammenwerfer als Waffe aus dem Spiel entfernt, weil er laut Davis »zu verheerend« war.

Vom weißen Phosphor bleibt nur das ursprüngliche Tutorial-Level im fertigen Spiel, das den Umgang mit dem Mörser erklärt. »Dann hatte jemand die Idee, eine Drohnenperspektive einzusetzen und den Spieler anschließend durch das Massaker laufen zu lassen, das er angerichtet hat«, sagt Friedrich. In der drastischen Szene bemerkt der Spieler, dass er dutzende unschuldige Zivilisten ermordet hat, darunter viele Frauen und Kinder. Vielen, die Spec Ops spielen, brennt sich die Sequenz bis heute ein. Spie-



Frühe Konzeptzeichnungen zeigen den für Stealth Ranger geplanten Science-Fiction-Look der Rüstungen.



ler und Spielerinnen sitzen entsetzt vor dem Monitor, sie fühlen sich schlecht, schuldig, dabei hatten sie geglaubt, das Richtige zu tun. Nach vielen Monaten und zahlreichen Iterationen ist damit eine der besten Szenen von Spec Ops: The Line entstanden.

Doch lieber ein simpler Shooter?

2009 wird der Shooter bei den Spike Video Game Awards angekündigt. Yager zweifelt immer wieder an der Idee: Kann ein Antikriegs-Shooter mit moralischen Entscheidungen überhaupt funktionieren? »Jahrelang haben wir untexturierte Männchen in grauen, untexturierten Umgebungen platziert. Wir hatten Zweifel im Team und überlegten, ob wir nicht einfach einen einfachen Shooter machen sollten«, sagt Friedrich. Es sei auch völlig unklar gewesen, ob die moralischen Entscheidungen im Spiel überhaupt eine Wirkung erzielen würden. Schon in vorherigen Spielen wie Bioshock konnte sich der Spieler entscheiden, ob er das Adam vollständig aus den Little Sisters heraus-saugt oder die Mädchen rettet.

In Spec Ops: The Line sind Entscheidungen zwiespältiger: Ist es wirklich besser, den CIA-Agenten am Leben zu lassen, nur damit er ein paar Minuten später grausam verbrennt? »Bei Gameplay weißt du irgendwann, ob es funktioniert oder nicht. Aber ob dir eine Entscheidung nahegeht oder nicht, ist viel schwieriger umzusetzen«, so Friedrich. Yager lädt deshalb immer wieder Playtester ein, erklärt den Spielern den Kontext, den es teilweise noch gar nicht gibt, und beobachtet genau die Reaktionen.

2010 und 2011 biegt Spec Ops: The Line auf die Zielgerade ein. »Das war eine sehr anstrengende Zeit«, sagt Ullmann. »Zu Beginn der Entwicklung hatte noch das Gameplay die Produktion bestimmt, nun war es die Story.« Levels müssen umgebaut werden, weil sie nicht zur Erzählung passen.

Schauspieler werden per Motion Capture in die Zwischensequenzen eingefügt, die Sprachaufnahmen laufen, man könnte denken, Spec Ops: The Line wird ein Antikriegsfilm. 2K hat zu diesem Zeitpunkt bereits Millionen in das Spiel gesteckt, nach fast fünf Jahren soll es nun endlich fertig werden. Bis zum Schluss fragen sich alle: Passt das wirklich alles gut zusammen?

Späte Genugtuung

Am 26. Juni 2012 schließlich erscheint Spec Ops: The Line. Mathias Wiese ist an diesem Tag in Italien und holt sich eine ausländische Spielezeitschrift an der Tankstelle. Auf dem Cover ist Spec Ops: The Line abgedruckt. »Wir waren alle sehr stolz, als das Spiel dann erschienen war, und warteten gespannt auf die ersten Wertungen.«

Gamespot schreibt als erstes Medium einen Testbericht. Die moralischen Entscheidungen seien nett, aber nicht wegweisend, und das Gameplay sei nicht mehr zeitgemäß. Die Website gibt eine 6,5. GamePro



Matthias Wiese ist bis heute Art Director bei Yager.
(Quelle: Matthias Wiese)

hingegen vergibt 85 Punkte und lobt explizit die unter die Haut gehende Handlung, die Szene mit dem weißen Phosphor wird als Einstieg in den Artikel beschrieben, ohne Details zu verraten. Nutzt nur nichts. Die Verkaufszahlen sind enttäuschend, laut Schätzungen verkauft sich das Spiel bis Mai 2013 nur etwa 770.000 mal, Publisher Take-Two spricht davon, dass es unter den Erwartungen bleibe. Spec Ops: The Line lässt sich nur schwer vermarkten, weil es als gewöhnlicher Shooter beginnt und seine Geschichte erst im Spielverlauf entfaltet. Doch siehe da: die Wertungen werden besser. Insbesondere in der wichtigen Geschmacksrichtung der Spielerwertungen auf der PC-Plattform Steam.

Im Februar 2022 hat Spec Ops: The Line noch immer nur einen Metascore von 76 Punkten, auf Steam wird es hingegen als »äußerst positiv« eingestuft. Grafik und Gameplay sind zwar mittlerweile gnadenlos veraltet, doch das Spiel überzeugt immer noch durch seine Geschichte. Es kommentiert den Zustand des Shooter-Genres, in dem Spieler über Jahre konditioniert worden sind, auf alles zu schießen.

Spec Ops: The Line zeigt, welche emotionalen Möglichkeiten das Medium Computerspiel bietet. Auch Call of Duty setzt mittlerweile den zerstörerischen weißen Phosphor als Waffe ein. In Modern Warfare kann man den Kampfstoff im Multiplayer nutzen. Von den schrecklichen Auswirkungen der chemischen Waffe ist im Spiel aber nichts zu sehen. Spielfiguren fallen einfach tot um, mehr als ein Husten ist nicht zu hören.

Andere Shooter machen es besser und erzählen packende Geschichten: In der Metro-Reihe beispielsweise überleben wir in der Postapokalypse, in Wolfenstein: The New Order erleben wir in aller Brutalität die Tyrannei des Nazi-Regimes.

Yager ist durch Spec Ops: The Line weltweit bekannt geworden und hat sich stark weiterentwickelt. Einen Nachfolger soll es nicht geben. »Die Geschichte ist auserzählt«, sagt Williams. Viele ehemalige Yager-Entwickler arbeiten immer noch bei dem Berliner Studio. Timo Ullmann ist immer noch Geschäftsführer, Mathias Wiese zeichnet Skizzen als Art Director und erweitert den SciFi-Shooter The Cycle. Jörg Friedrich verlässt das Studio 2015, gründet mit Sebastian Schulz Paintbucket Games und veröffentlicht das preisgekrönte antifaschistische Indie-Game Through the Darkest of Times. Cory Davis gründet 2018 das Spielstudio Eyes Out zusammen mit Robin Finck, dem Gitarristen der Band Nine Inch Nails. Florian Zender ist zu Machinegames nach Uppsala in Schweden gewechselt, den Machern der Wolfenstein-Spiele.

Walt Williams arbeitet heute als Story Writer bei Insomniac Games, die zuletzt Ratchet & Clank: Rift Apart für die PlayStation 5 herausgebracht haben. An seine Erfahrungen mit Spec Ops: The Line denkt er oft zurück: »Das Spiel spricht die Leute immer noch an. Allein deshalb bin ich stolz darauf, daran gearbeitet zu haben.« <>

BIOMUTANT

Mein Chicken McNugget

Biomutant schnitt in Tests eher schlecht ab und wurde dann ganz schnell vergessen. Doch Sascha hatte schon immer ein Herz für das Spiel. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Sascha mag eigentlich keine Wertungen, weil sie für sich allein nicht viel bringen und immer Kontext erfordern. »Magazin X vergibt Y für Z« ist ohne Zusammenhang immer problematisch. Wichtig ist für ihn: Wer hat die Wertung vergeben und weshalb? Jeder Tester hat seinen eigenen Geschmack, einen eigenen Stil und seine eigene Meinung. Jeder wertet anders. Als Leser muss man diesen Wertungen nicht unbedingt zustimmen – viel wichtiger ist, dass man versteht, wie und weshalb die jeweilige Wertung zustande kommt. Dann kann sie als Entscheidungshilfe dienen, auch bei Spielen, bei denen die Testergebnisse so weit auseinandergehen wie bei Biomutant. Kontext ist alles.

Vor rund einem Jahr erschien Biomutant und bekam wertungstechnisch voll auf den Sack. Auf Metacritic gibt es zwar durchaus auch ein paar recht positive Kritiken, viele Tester und User waren sich aber einig, dass das Teil wohl eher keine GotY-Edition bekommen wird. Okay, verstehe ich. Ich würde Biomutant wohl auch nicht zum Meisterwerk erklären. Aber ich habe es zu Release durchgespielt und hatte saumäßig viel Spaß dabei, schon weil es in vielen Aspekten voll meinen Geschmack trifft. Es ist vielleicht nicht gerade Breath of the Wild. Vielleicht ist es eher sein ungeliebter kleiner Cousin. Aber mir ist er mittlerweile ans Herz gewachsen, und dazu stehe ich.

Durchbeißen muss sein

Ich liebe euch, darum will ich euch hier auch nicht verkohlen: Der Anfang von Biomutant ist Müll. Der Erzähler im Spiel schwallt viel zu oft und bedeutungsschwanger vor sich hin, wenn die Story im Prinzip doch völlig einfach ist – die Menschheit hat sich selbst abgeschafft, weil ganz viel Abfall und Umweltverschmutzung und so. Die letzten Viecher der Erde sind alle mutiert, und jetzt kämpft ihr als Spieler wahlweise dafür, all eure Mitviecher zu vereinen, die Welt zu bewahren und sich selbst heilen zu lassen oder alles bis auf die Allerstärksten zu vernichten und einen globalen Reset auszulösen, der alles bereinigt. Das bringt das Spiel

sehr träge und langatmig rüber. Und weil ich eh gerade am Kritisieren bin: Erwartet beim Kampfsystem kein Elden Ring oder Devil May Cry. Biomutant ist ein AA-Spiel mit AA-Animationen, AA-Treffer-Feedback und AA-Balancing. Jede mögliche Interpretation von AA ist hier zutreffend.

Ihr müsst auch damit leben, dass ihr teils echt bescheiden aussieht. Daran bin ich durch mein Real Life sowieso gewöhnt und störe mich nicht weiter dran, aber manchmal findet ihr Ausrüstung im Spiel, die ist so übermächtig und sieht dabei so spektakulär bescheuert aus, dass ihr euch die Garderobe aus Cyberpunk 2077 zurückwünscht, auch ohne funktionierenden Hosenstall.



Ich finde das Kreaturendesign im Spiel absolut großartig. Dieses ölverseuchte Monster ist mir wesentlich lieber als irgendwelche Orks, Zombies oder Terroristen.



Der Art Style im Spiel polarisiert. Nicht jeder findet Gefallen an solch bizarren Visagen. Mir kann es überhaupt nicht bizarre genug sein.



Mein Mount lechzt nach meiner Seele, und das ist okay.



Oh und habe ich schon erwähnt, dass sich die Wahl eurer Charakterwerte direkt auf das Aussehen eurer Spielfigur auswirkt? Setzt ihr zum Beispiel voll auf Intelligenz, bekommt euer Held einen gigantischen Eierkopf, während besonders starke und ausdauernde Charaktere extra knubbelig sind.

Meine Hauptfigur gehört der zweiten Kategorie an. In den ersten Spielstunden seht ihr manchmal in Flashback-Sequenzen eure virtuellen Eltern, deren Aussehen ebenfalls durch den Look eurer Figur bestimmt wird. Ich sag es mal so: Meine Mutter knackt Ko-



Ich prügle mich mit Mitgliedern eines feindlichen Stammes. Mein Reittier hilft nicht. Es beobachtet. Es beobachtet und richtet.

kosnüsse mit den Oberschenkeln. Die ist ein Riesenvieh! Und die im Spiel erst!

Von lahm auf Spaß

Okay, weshalb tue ich mir das alles überhaupt an? Gibt's denn nicht haufenweise ähnliche Spiele wie Biomutant, die sich besser spielen und die nicht unter den von mir kritisierten Punkten leiden? Vielleicht. Aber keines davon hat Reittiere. Nicht solche wie in Biomutant. In diesem Bereich hat das Spiel nichts Geringeres als Perfektion erreicht.

Mein Reittier in Biomutant sieht aus, als hätte ich 24 Stunden am Stück Filme von Studio Ghibli geglotzt, mir dabei drei große Pizzen reingezogen und anschließend einen Albtraum gehabt, der zum Leben erwacht ist. Es ist majestätisch und anmutig. Wenn ich in sein Gesicht schaue, weiß ich nicht, ob ich lachen, weinen oder schreiend davonlaufen soll, und mache alles gleichzeitig. Ich stehe total auf das Art Design, die komplett surrealen Kreaturen und die tolle Spielwelt. Ja, ich weiß, grünes Gras, blauer Himmel, Post-Postapokalypse in Unreal Engine 4, damit lockst du die coolen Kids heute nicht mehr. Aber ich bin ja schon happy, wenn jemand mit der Unreal Engine ein verdammtes Spiel erstellt und nicht einfach nur irgendeinen

20 Jahre alten Level oder irgendeine Stadt aus einem existierenden Titel nachbaut und auf YouTube klatscht. Ich freue mich über die quietschbunten Graffiti und Werbeplakate im Spiel. Ich mag die Dorfbewohner mit ihren englischen Zähnen, ihren Knopfaugen und ihren KiK-Outfits. Ich mag, wie mein Charakter jeden Schnellreisepunkt anstrullert, damit er ihn später wiederfindet.

Alles ist OP

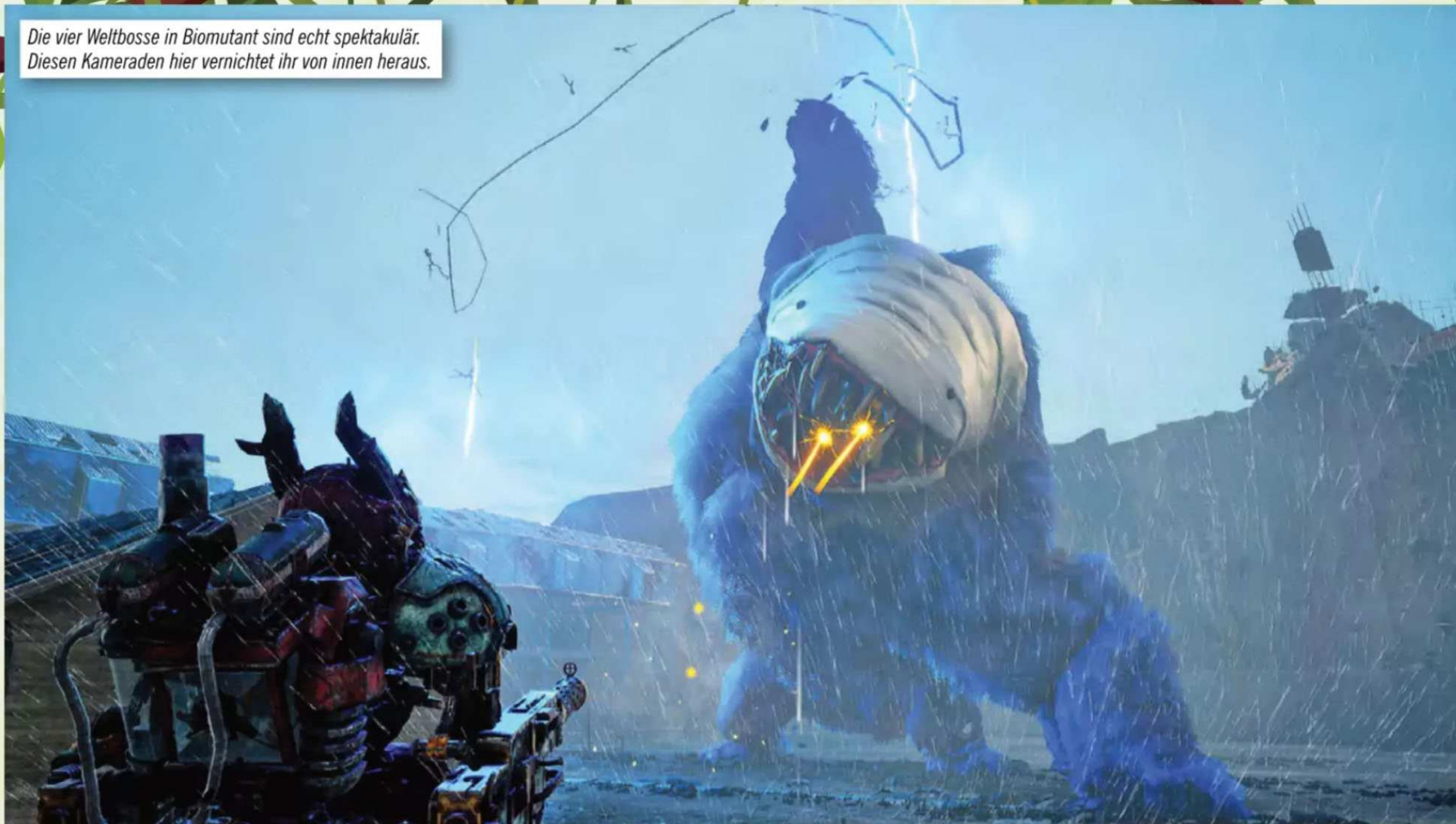
Vielleicht liegt es daran, dass ich nur auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad spiele, vielleicht ist die maximale Punkteverteilung auf Stärke und Ausdauer etwas kaputt, womöglich haben mich mehr als 30 Durchläufe in Dark Souls auch einfach nur abgehärtet. Aber Biomutant kommt mir relativ leicht vor, und ich bin in bisher rund zehn Spielstunden kein einziges Mal im Kampf gestorben. Klingt öde, aber mir macht es total Laune, Feinde, die zig Levels über mir sind, locker im Nahkampf wegzumessern und dabei coole Bullet-Time-Effekte und Finisher anzuschauen. Alternativ ziehe ich zwei Pistolen und ballere Gegner einfach über den Haufen.

Das Zeitfenster für Paraden ist sehr großzügig. Ausweichmanöver verbrauchen so wenig Ausdauer, dass man den Ausdauer-



Die Animationen und viele der Klammotten im Spiel sind etwas grottig. Die Kämpfe sehen trotzdem gut aus.

Die vier Weltbosse in Biomutant sind echt spektakulär. Diesen Kameraden hier vernichtet ihr von innen heraus.



balken im Prinzip auch völlig abschaffen könnte. Das macht das Spiel für mich zu einer Machtfantasie, in der ich als wildgewordener Mutantenhamster mühelos mit sämtlichen Feinden den Boden aufwische und dabei eine verdammt gute Figur mache.

Würde ich mir jedes Spiel so gefallen lassen? Sicherlich nicht. Aber in Biomutant werden die ohnehin eher rar gesäten Prügeleien so nie nervig oder frustrierend und gehen angenehm flott über die Bühne. Wenn ich unbedingt will, kann ich ja immer noch einen schweren Durchlauf starten.

Mir gefällt aber auch das Crafting-System. Einer meiner »Dolche« besteht aus einer Nagelfeile, einer Banane und einem Schraubenzieher. Ich habe mir einen Federballschläger als schützende Beinplatte auf die Hose genagelt. Ja, man sieht aus wie eine wandelnde Müllhalde. Das Zerlegen von Ausrüstung ergibt nicht immer Sinn (wieso erhalte ich Holz aus einer Wollmütze?), und eine Art Transmog-System zur optischen Anpassung von Klamotten und Upgrades wäre toll. Generell finde ich postapokalyptische Gegenstandsverwertung à la »Dieses Nudelsieb ist nun Rüstung« aber total cool. Nein, das Endresultat sieht nie so geil aus wie in »Mad Max« oder Fallout. Aber hey – du bist ein mutiertes Kung-Fu-Eichhörnchen, das sich mithilfe von Abfall auf das Ende der Welt vorbereitet. In diesem Setting ergibt das absolut Sinn. Man muss nur offen dafür sein.

Nicht immer nur kämpfen

Im Spielverlauf entscheidet ihr euch für ein Bündnis mit einem von mehreren Stämmen im Spiel, die unterschiedliche Philosophien verfolgen. Einer von ihnen will beispielsweise sämtliche anderen Stämme ausrotten und eine sichere Zukunft schaffen, in der nur

die Starken überleben. Ein anderer Stamm will Frieden durch die Vereinigung aller Völker und so weiter. Okay, die vier restlichen Gruppierungen im Spiel verfolgen alle nur irgendwelche Nuancen zwischen diesen beiden Grundeinstellungen, aber alle kommen mit einer einzigartigen Stammeswaffe zum Freispielen und ihren eigenen, teils richtig coolen Kostümen. Ein wenig wie die unterschiedlichen Gangs in »The Warriors« (1979, fragt eure Großeltern).

Egal für welche Seite ihr euch entscheidet, irgendwann müsst ihr gegen verfeindete Stämme kämpfen und deren Territorien erobern. Ein wenig wie bei den Sturmhmänteln und den Kaiserlichen in Skyrim, falls ihr schon mal von diesem Nischenspiel gehört habt. Als ich einige erfolgreiche Feldzüge später dem Anführer eines verfeindeten Clans gegenüberstehe und ihn zum endgültigen Bosskampf herausfordern kann, gibt

mir das Spiel die Möglichkeit zum Dialog. »Willst du dich wirklich mit mir anlegen oder vielleicht doch lieber die Chance wahrnehmen, eines hoffentlich weit entfernten Tages an einer natürlichen Todesursache zu sterben?« Mein Held ist so stark, dass all seine Muskeln über ihr eigenes Sixpack verfügen. Der Obermotz schaut mich kurz an und denkt sich: »Weißt du was? Bosskämpfe sind eh überbewertet.« Einen Augenblick später reicht er dem Anführer meines Stammes die Hand, und dieser Teil des Krieges endet ohne unnötiges Blutvergießen. Ich hätte ihn natürlich auch einfach wegflexen können.

Ich bin mir auch ziemlich sicher, dass diese Option heutzutage nichts umwerfend Neues mehr ist und so in zahlreichen anderen Spielen existiert. Trotzdem gefällt es mir, dass ich in Biomutant nicht alles und jeden gnadenlos in den Boden rammen muss, wenn ein kurzes Gespräch manchmal eben-



Toll: Man kann vom Reittier aus schießen und muss zum Kämpfen nicht extra absteigen.

Ich stehe total auf die Werbeplakate und die mit Graffiti verzierten Ruinen in der Spielwelt.



Wenn du eine gefühlte Million Spiele mit mittelalterlichem Setting oder in generischer High Fantasy gespielt hast, wirkt Biomutant angenehm frisch.



falls hilft. Wären Honorarverhandlungen als freier Redakteur doch nur auch so simpel!

Für Introvertierte

Gleich zu Spielbeginn präsentiert euch Biomutant einen Boss, der in seiner letzten Phase eine Art riesigen Morgenstern schwingt. Die Animation dazu ist ungefähr so überzeugend wie Nicolas Cage als Superman. Es hilft auch nicht, dass dieser Oberfiesling im Prinzip kinderleicht ist und euch überhaupt nichts anhaben kann, solange ihr sein rechtes Knie angreift. Das Tutorial sieht vor, dass ihr vor dieser übermächtigen Gefahr die Flucht ergreift, weil es so im Drehbuch steht. Wie gesagt, zäher Spieleinstieg, kein wahn-sinnig überzeugender Ersteindruck und so.

Spätere Bosse sind echt spektakulär. Einer davon verschluckt euch beispielsweise, so dass ihr nicht nur eine tolle Innenperspektive bekommt, sondern auch gleich an die einzigen verwundbaren Stellen des Endgegners gelangt. Schwierig wird es, wenn er euch über kurz oder lang ausscheidet und ihr wieder zurück in den Boss müsst. Je nachdem welches Ende ihr dabei erwischt, seid ihr schlimmstenfalls ... nun ja, im Arsch. Das kann bei Bosskämpfen schon mal passieren, allerdings eher selten so wortwörtlich.

Ebenfalls kreativ und zum Glück auf eine andere Art eklig sind Kämpfe in ölverseuchten Arealen, in denen ihr gegen pechschwarze, über und über mit Öl verschmierte Kreaturen kämpft. Da wünscht man sich ganz



Ich mag das Crafting-System im Spiel. Hier verprügle ich einen toten Elch mit radioaktiven Dolchen. Macht man auch nicht jeden Tag.

schnell die knuffigen Waschbären, Eichhörnchen und Hamster von vorher zurück. Die wiederum kommen nicht nur in allen erdenklichen Farben, Formen und Größen, sondern tragen auch völlig unterschiedliche Stammesbekleidung, je nachdem welchem Clan sie angehören. Die Vielfalt an Gegnern, Bossmonstern und Reittieren finde ich toll.

Ein Spiel wie McDonald's

Für mein Verhältnis zu Biomutant existiert der Begriff »Guilty Pleasure.« Das ist etwas, woran du Spaß hast, auch wenn du weißt, dass es eigentlich gar nicht mal so gut ist. Für manche Leute sind das Streifen wie »Birdemic« oder »Sharknado« oder die unbe-

schreiblich miesen Filme von und mit Neil Breen. Für andere ist es die 20er-Packung Chicken McNuggets oder die Dose Pringles, die ihr euch quer ins Gesicht schiebt. Für mich ist es eben Biomutant.

Ja, das Spiel wäre umgehend 100 Prozent besser ohne den Erzähler und das ganze unnötige Geschwafel. Das Kampfsystem und einige Animationen müssten eigentlich noch mal für eine Weile in den Ofen, denn da ist noch nichts so richtig gar. Es wäre auch total super, führten bestimmte Charakterwerte oder Ausrüstungsgegenstände nicht zwangsläufig zu einer unbeschreiblich hässlichen Hauptfigur. Aber mir sind die total schrägen Kreaturen im Spiel, von einfachen Gegnern über eklige Bossmonster bis zu den Reittieren, sofort ans Herz gewachsen. Ich mag das völlig abstruse Crafting-System, in dem jeder noch so banale Alltagsgegenstand zur Ausrüstung werden kann. Ich habe Spaß daran, dass ich mit den meisten Gegnern zwar mühelos den Boden aufwischen, im Zweifelsfall aber auch einfach mal Gnade walten lassen kann. Ja, die Rätsel sind kinderleicht und halten mich nicht zu lange vom Kloppen und Looten ab – Gott sei Dank!

Ich weiß, dass Biomutant kein Blockbuster ist und in diesem Leben auch keine Preise mehr abräumen wird. Das ist mir aber vollkommen egal, weil es mit seinem Humor und Art Style haargenau meinen Geschmack trifft. Es ist okay, Sachen zu mögen, die objektiv betrachtet vielleicht nicht ganz so toll sind. Und falls sie das Spiel mal für die Switch bringen, hole ich's mir nochmal. <>

Biomutant wird niemals Preise abräumen, aber zumindest ich habe meinen Spaß damit und reite jetzt ins New Game Plus.



GOLDEN AXE

GILIUS

THUNDERHEAD

Kleiner Krieger ganz groß: Zwerg Gilius stiehlt den muskelbepackten Menschenkriegern in Golden Axe die Show. Von Benjamin Blum



Wer ist das?

Diese Figur trägt den vielleicht coolsten Namen der 16-Bit-Ära: Gilius Thunderhead. Der Zwerg ist einer von drei spielbaren Charakteren aus Segas Klassiker Golden Axe. Genau wie Ax Battler und Tyris Flare zieht er gegen den Schurken Death Adder in den Kampf. Trotz spärlichen Storytellings gibt es eine persönliche Motivation für Thunderhead: Der Obermottz hat nicht nur den König entführt, sondern auch Gilius' Bruder getötet – also schwört der Krieger Rache und schärft seine Axt für die Schlacht.

ACTION

Publisher: Sega
System: Mega Drive
Erschienen: 1990



Glänzende Körper, toupierte Haare: Das Cover von Golden Axe strotzt vor 80er-Ästhetik irgendwo zwischen Conan und Power-Metal.

Während ein Konsolen-Launch heute eher schleichender Übergang ist, knallte es in den 90er-Jahren bei neuer Hardware noch richtig. Golden Axe ist ein Paradebeispiel dafür: Es erscheint 1990 zusammen mit Segas Mega Drive und zaubert deutlich detailliertere Pixelkulissen und Charaktere auf den Röhrenbildschirm als zu 8-Bit-Zeiten. Das Art Design ist dagegen noch ein reines Relikt der 80er-Jahre: Der Schwertkämpfer Ax, die Kriegermagierin Tyris und Zwerg Gilius sind von Quellen wie Conan und He-Man inspiriert. Anhand der Waffen finden wir damals unseren Liebling: Gilius ist schließlich der einzige, der in Golden Axe tatsächlich eine gewaltige Axt schwingt. Eher amüsant sieht es dann aus, wenn der kleine Held sich auf den Rücken eines Reittieres schwingt, vor allem des feuerspeienden Drachens. Leider suchen diese animalischen Verbündeten schon nach wenigen Treffern das Weite. Doch Gilius ist auch erstaunlich gut zu Fuß unterwegs. Immer noch ein großer Spaß, zwischen zwei Riesen hin und her zu sprinten und sie mit Rammattacken aus den übergroßen Latzen zu hauen. Nur in Sachen Magie ist der Zwerg ein kleines Licht, hat schwächere Sprüche als seine Verbündeten – was nichts daran ändert, dass er unser Lieblingscharakter in Golden Axe ist.



Mit seiner Axt ist Gilius der schlagkräftigste von allen drei Charakteren in Golden Axe.



Die Reittiere sind extrem hilfreich, vor allem der feuerspeiende Drache. Brutzel!



Cool: Habt ihr genug Magie geladen, könnt ihr einen bildschirmfüllenden Zauberspruch entfesseln.

AXT

In der modernen Spielewelt wäre der Zwerg mit seiner Axt der »Damage Dealer«. Die Nahkampfattacken sind heftiger, dafür sind Gilius Zaubersprüche schwächer.

HELM

Nicht nur die Hörner stechen ins Auge, auch die grüne Farbe des Helms. Sie ist nötig, um ihn optisch abzusetzen. Braun- oder Grautöne wären in den erdigen Kulissen untergegangen.

BART

Stereotype zu loben ist ja eher von gestern – aber zu einem Zwerg gehört einfach ein mächtiger Bart. Dieses blonde Pixelexemplar ist besonders prachtvoll.

STIEFEL

Der Zwerg ist in seinen Stiefeln erstaunlich schnell unterwegs. Sprintet er quer über den Bildschirm, haut er die Gegner anschließend mit einer Ramm-attacke um.

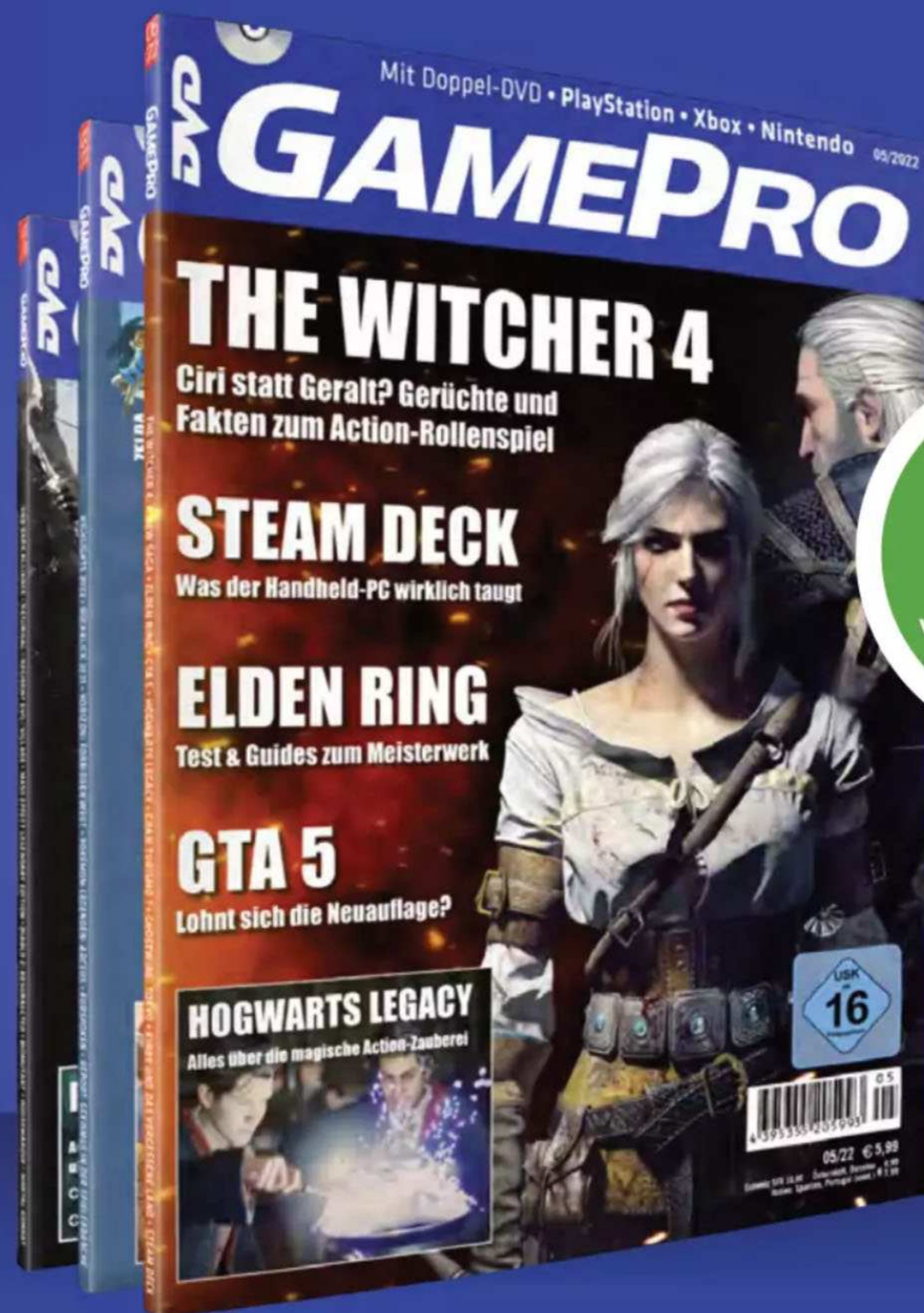
GEWAND

Etwas schwerer gerüstet könnte der Frontkämpfer schon sein. Eher Gimli statt Gilius. Doch auch bei seinem grünen Wichtelwams geht es darum, den Charakter gut zu erkennen.



GamePro im Miniabo

Mit dem GamePro-Miniabo weißt du immer Bescheid über die neuesten Spiele, Trends und Reportagen für PlayStation, Xbox und Nintendo – natürlich versandkostenfrei.



50%
SPAREN

3x GamePro
versandkostenfrei

nur
8,97€

VERSANDKOSTENFREI

Deine GamePro kommt innerhalb Deutschlands ohne Versandkosten

ZEITVORTEIL

GamePro liegt meist vier Tage vor dem Kiosktermin im Briefkasten

INKLUSIVE DVD

Tests, Previews und Videos aus der Redaktion auf prallgefüllter DVD

Ganz einfach

- 1 Formular ausfüllen
- 2 Foto machen
- 3 Foto an shop@gamepro.de

Ja, ich bestelle das GamePro Miniabo für nur 8,97€

Wenn ich GamePro über das Mini-Abo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 65,88 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

Vorname, Name		<input type="radio"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="radio"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße/Nr.		Geldinstitut			
PLZ/Ort		IBAN			
Telefon/Handy		Geburtsdag		BIC	
E-Mail		Datum / Unterschrift des neuen Lesers			

oder hier: www.gamepro.de/miniabo

GamePro erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert. Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GamePro Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

KAIS TRASH CORNER

JÄGER DES FILMISCHEN ABFALLS



HARD ROCK ZOMBIES

USA 1985 • 98 MINUTEN • FSK: AB 18 JAHREN • BLU-RAY: NUR ALS IMPORT VERFÜGBAR
DVD: NUR ALS IMPORT VERFÜGBAR • PRIME VIDEO: NICHT VERFÜGBAR • ITUNES: NICHT VERFÜGBAR

»Aus dem Grabe gelockt wird gezombt und gerockt, und die Menschheit ist geschockt«, verspricht

das Cover der alten VHS-Kassette, die ich neulich aus einem Karton zutage förderte. Den Film »Hard Rock Zombies« hatte ich schon komplett vergessen – ebenso wie die Tatsache, dass ich irgendwann mal die Verleihkassette gekauft hatte. Wundersamerweise ist das Magnetband noch nicht zu Staub zerfallen. Aber es gibt Filme, die man mehrmals sehen sollte, und solche, bei denen einmal reicht. Dieser hier gehört definitiv zu letzterer Kategorie, denn der Wahnsinn funktioniert schlicht und ergreifend nur einmal.

Zombie-Band auf Raketour

Die Handlung ist hanebüchen, was aber bei dieser Art Film ein Qualitätsmerkmal ist: Eine Rockband ist unterwegs zu einem Talentsucher. Der Auftritt ist in der US-Kleinstadt Grand Guignol (einer der besseren Einfälle des Films) geplant, wo die Gruppe in der Villa eines schrulligen Ehepaars unterkommt. Nachdem der Stadtrat beschließt, Rockmusik zu verbieten, wird die Band massakriert, aber durch ein okkultes Lied zu Rachezwecken wiederbelebt. Damit fängt das Unheil erst an, denn die dahingemeuchelten Attentäter kehren ihrerseits als Ghule zurück und wollen nun alle in Untote verwandeln. So weit, so lala. Es sind die skurrilen Einfälle des Dreh-



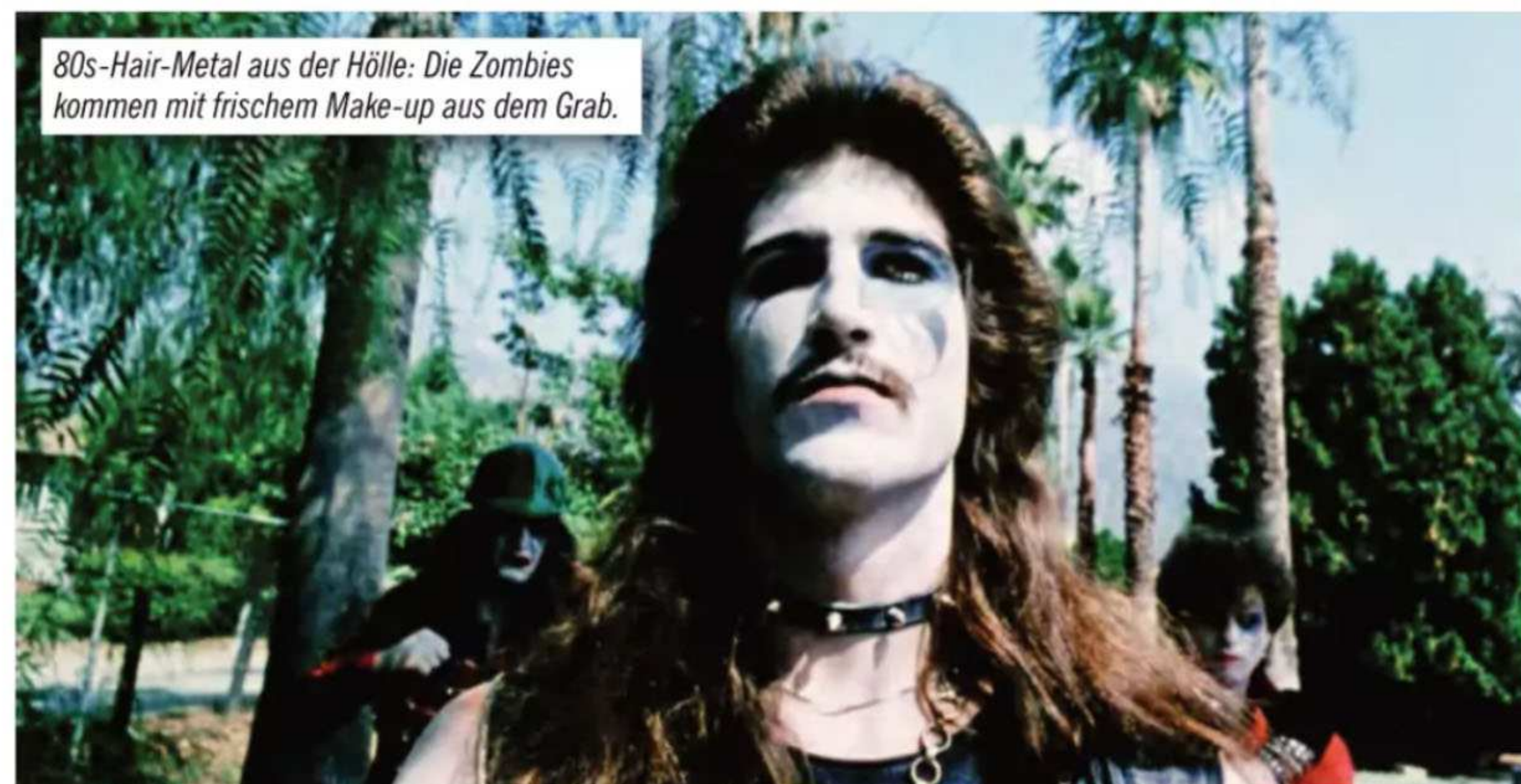
Werwolf-Eva hüpf mordsfidel aus dem Rollstuhl, um Hackfleisch zu machen.

buchs, die »Hard Rock Zombies« zumindest einmal anschauenwert machen. Einen dieser Einfälle, der mich gackernd vom Sofa rollen ließ, werde ich nun eiskalt spoilern. Das schrullige Ehepaar ist niemand geringerer als Adolf H. und (Werwolf-)Eva B. Es kommt ohne Vorwarnung, als er am Esstisch die Gummimaske herunterreißt und eine der absurdesten Reden der Filmgeschichte hält: »Achtung, die Maske ist abgelegt! Kein Versteckspiel mehr, holt die braune Unterwäsche raus! Die ganze Welt soll sie sehen. Heute ist der Tag der Tage – auch der kritischen Tage, meine Damen! Es gibt viel zu tun, fangt schon mal an. No hope, no dope, no future! Überall, wo ich bin, herrscht Cha-

os, aber ich kann nicht überall sein. Ich fordere Freiheit für Luis Trenker! Nieder mit dem Watzmann! Nieder mit der Schwerkraft! Es lebe der Leichtsinn! Lieber Petting statt Pershing, lieber geil als Cruise Missile! Lieber kopulieren als koalieren! Amis raus aus USA, Winnetou ist wieder da!«

Edelsynchro für einen Müllfilm

Nein, in der Originalfassung ist das nicht annähernd so banane. Hier hat mal wieder die deutsche Synchronisation (mit erstklassiger Besetzung wie etwa Thomas Danneberg) zugeschlagen, die den Film mit ulkigen Sprüchen aufwertet. Heutzutage undenkbar, da alles möglichst nah am Original sein muss und man sich keine Späße erlauben darf. Dabei passt die Blödsynchro zum Film wie der 80er-Jahre-Oberlippenbart zum Lead-Sänger. Man merkt dem Werk nämlich an allen Ecken an, dass es seinen Anfang als grindhousig abgedreht-blutiger »Film im Film« nahm, um in einem anderen Streifen auszugsweise auf einer Autokinoleinwand gezeigt zu werden. Erst im Anschluss nahm man etwas Geld in die Hand, um aus dem Torso einen kompletten Film zu machen. Die deutsche Fassung wurde damals um sämtliche blutigen Details erleichtert, doch gibt es nichts zu sehen, was heutzutage nicht locker als FSK 16 durchgehen würde – gerade in Anbetracht dessen, dass sich »Hard Rock Zombies« zu keiner Zeit ernst nimmt. <>



80s-Hair-Metal aus der Hölle: Die Zombies kommen mit frischem Make-up aus dem Grab.



1 Vampire: The Masquerade – Swansong

PS5 • XBX • PS4 • One



2 Trek to Yomi

PS5 • XBX • PS4 • One



3 Nintendo Switch Sports

Switch



4 Dolmen

PS5 • XBX • PS4 • One

1 Vampire: The Masquerade – Swansong

Wenn schon kein Bloodlines 2, dann wenigstens einen Swansong? Wir testen, wie viel frisches Blut in dem Vampir-Adventure steckt.

2 Trek to Yomi

Ghost of Tsushima war euch zu plastisch? Vielleicht ist das 2D-Samurai-Spiel dann eher was für euch. Potenzial hat es jedenfalls.

3 Nintendo Switch Sports

Ein schwieriges Erbe, das Nintendo da mit Switch Sports antreten will. Der Wii-Vorgänger zählt immerhin zu den beliebtesten Spielen aller Zeiten.

4 Dolmen

Lovecraft-Horror, Souls-like-Mechaniken, Survival-Action. Was will man mehr? Der vielversprechende SciFi-Horror zeigt im Test, was er kann.

GAMEPRO 07/22 erscheint am

1.6.2022

IMPRESSUM

Verlag	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 E-Mail: info@gamepro.de
Geschäftsführer	Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags
Chefredakteur	Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter	Tobias Veltin – Anschrift des Verlags
Registergericht	Amtsgericht München Handelsregisternummer: HR B 218 859 USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61 100%-iger Eigentümer der Webedia Gaming GmbH ist die Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B)
Adresse	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600
Druck und Beilagen	EDS Zrinyi Zrt., H-2600 Vác, Nádas utca 8 Technicolor Polska Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GamePro	Anschrift des Verlags Telefon: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamepro.de
Head of Webedia Gaming	René Heuser
Director Sales	Daniel Loers
Head of Digital Publishing	Dawid Hallmann
Chefredakteur	Heiko Klinge
Chefredaktion	Michael Graf, Markus Schwerdtel
Chefredakteurin GamePro.de	Rae Grimm
Redaktion	Kai Schmidt (ltd.) Annika Bavendiek, Dennis Michel, Hannes Rossow, Eleen Reinke, Linda Sprenger, Tobias Veltin
Director Business Development	Daniel Visarius
Medien-Produktion	Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Ann-Kathrin Kuhls, Michael Obermeier, Christian Schneider, Maurice Weber
Layout und Design	Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck
Produktionsleitung	Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktionsassistent	Nicole Zeugner, Janine Negele
Lektorat	Christian Neffe
Freie Mitarbeiter	Nora Beyer, Benjamin Blum, Michael Cherdchupan, Lukas Elsternann, Lena Falkenhagen, Denis Gießler, Sascha Penzhorn, Christian Schwarz, Michael Sonntag, Samara Summer, Stephan Zielke
Fotos	Uwe Mieth, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.stock.adobe.com
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Speicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GamePro Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamepro.de/shop
Kunden-Support	Jakob Erckert E-Mail: kundenservice@gamepro.de Telefon: +49 89 244 136-606
Jahresbezugspreise	Deutschland, Österreich und sonstiges Ausland: 65,88 Euro/Jahr Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postgiroamt Stuttgart, Kontonummer: 311 704, BLZ: 600 100 70
Vertrieb Handelsaufgabe	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de, Web: www.mzv.de
ISS-Nummer	ISSN 1610-6571
Erscheinungsweise	GamePro erscheint monatlich

ANZEIGEN

Anzeigen GamePro	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Martin Schmaus (-735) Dominik Buhmann (-731), Christoph Walter (-734), Sophia Weiss (-750)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten	HypoVereinsbank München IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München



GamePro gibt's auch für unterwegs:

GamePro und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lest die digitale GamePro schon einige Tage vor
offizielltem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Publikationen:





SOS
KINDERDORF



Überforderung, Vernachlässigung und Streit sind in vielen Familien Alltag.

SOS-Kinderdorf stärkt benachteiligte Familien mit offenen und ambulanten Angeboten frühzeitig, damit Kinder geborgen aufwachsen können.

Jetzt helfen: sos-kinderdorf.de



GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

**Danke für den schönen Podcast!
Sehr sympathisch, kompetent
und locker aus der Hüfte.**

- AZMA / Folge 84

**Wieder ein sehr unterhaltsa-
mer Podcast, ich liebe eure
Geschichten. Danke dafür!**

- Kazragor / Folge 85

**Super Folge – hab
selten so viel gelacht.**

- Tika69 / Folge 85

**Was ein schöner
Podcast, was ein
schönes Thema.**

- DarkEye / Plus-Folge 84



**Bei dieser Gelegenheit möchte
ich noch erwähnen: Der GameStar
Podcast ist super!**

- walbala / Folge 87

**Sehr interessante Folge.
Ich höre die Jungs von
CD Projekt immer wieder
gerne.**

- Tactical.Steffen / Plus-Folge 87

**Wow, sehr spannendes Thema,
über das ich persönlich noch
gar nicht so viel nachgedacht
habe.**

- Snaf / Folge 87

**Der beste Gaming-Podcast
der Welt!**

- Michael Graf / Folge 1 - Heute



GameStar



PLUS

Noch mehr Podcasts gibt's mit GameStar Plus
www.gamestar.de/podcast