

GAMEPRO

XENOBLADE CHRONICLES 3

**Das epische Switch-Abenteuer im Test
Special: Alles über die Xenoblade-Reihe**

F1 2022

Test: Führt das Rennspiel allen davon?

SAINTS ROW

So spielt sich die Gangster-Randale

SKULL & BONES

Wir stechen mit Ubisofts Piraten in See

STRAY

Test: Schnurrig-schmusig oder böse verkatert?



09/22 € 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			
Geburtsdag		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





Juli 2022

Editorial

Kai Schmidt,
Leitender Redakteur

Sommer, Sonne, JRPG

Wenn ihr diese Zeilen lest, ist wahrscheinlich die halbe Redaktion unter der sommerlichen Megahitze dahingeschmolzen. Die andere Hälfte war hoffentlich so schlau, im Freibad oder an einem Badensee Abkühlung zu suchen. Denn andernfalls gibt's im nächsten Monat keine Print-GamePro. Und das wäre schade, wo doch unser 20-jähriges Jubiläum ansteht. Das ist eine lange Zeit, und es hat sich viel getan seit 2002. Was sind eure Erinnerungen? Wir würden uns freuen, wenn ihr uns von euren coolsten, kuriosesten oder lustigsten Erlebnissen im Zusammenhang mit GamePro erzählen würdet. Schreibt uns gerne an post@gamepro.de.

Ideal fürs Freibad ist übrigens die Nintendo Switch – nein, bitte nicht mit ins Wasser nehmen –, und als wäre es göttliche Fügung, haben wir da einen heißen Spieletipp für euch in unserer Titelstory. Das Japan-Rollenspiel Xenoblade Chronicles 3 kann man zwischen den Schwimmeinlagen wunderbar an einem schattigen Plätzchen genießen und sich in der fantastischen SciFi-Welt verlieren. Mehr dazu erfahrt ihr ab Seite 14. Und im Anschluss gibt es noch ein Hintergrund-Special zum Werdegang des japanischen Entwicklerstudios Monolith Soft.

Kündigen wir Dying Light 3 an?

Wer sich vor der Sommerhitze lieber in der dunklen Höhle verbarrikadiert, kommt beim PlayStation-exklusiven Stray auf seine Kosten (ab Seite 56). Wenn auch nur relativ kurz, denn das Leben als Cyberpunk-Katze ist nach acht Stunden schon vorbei. Was aber nicht heißen soll, dass Stray kein gutes Spiel ist! Und so habt ihr im Anschluss immerhin Zeit, den Rest dieses Heftes durchzuschmökern: Im Interview mit Techland (ab Seite 82) erfahrt ihr beispielsweise Interessantes zu Dying Light 2. Im Artikel gibt es übrigens garantiert keine Ankündigung von Dying Light 3! Na gut, um das zu verstehen, müsstet ihr das Interview wirklich lesen. Auch die weiteren Magazinartikel sind voller informativer Happen. Etwa über Obsidians Spider-Slider (ab Seite 72) oder über Skyrim's Open-World-Uropa The Terminator (ab Seite 86). Außerdem erfahrt ihr, warum Mechagodzilla einmal den Namen eines Affen trug (Seite 97). Und das sollte man nun wirklich wissen!

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 euch 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 (falls ihr nicht auf Konsole spielt) 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, gleich bestellen unter

www.gamepro.de/elex2



Starkes Gerät!

Seit dem Herbst 2021 ist Erntezeit, denn da erschien der Landwirtschafts-Simulator 22. Aus der einst von »richtigen« Spielern belächelten Traktorfahrerei von 2008 ist in den letzten Jahren ein immens umfangreicher, komplexer und vor allem extrem spaßiger Simulator geworden! Unser großes Sonderheft zum neuesten Teil berät Jungbauern und Ackerveteranen bei Feldanbau, Viehzucht und Forstwirtschaft. Wir entschlüsseln Fruchtfolgen sowie Produktionsketten, schrauben für euch an der optimalen Agrarausrüstung und liefern Guides für jede landwirtschaftliche Lebenslage. Dazu gibt's ein schickes XXL-Doppelposter sowie (leider nur für PC) den Traktor-Skin Fendt 900 Vario Black Beauty! Das GameStar-Sonderheft zum Landwirtschafts-Simulator 22, am besten gleich bestellen unter

www.gamepro.de/l22

Inhalt

Titelstory

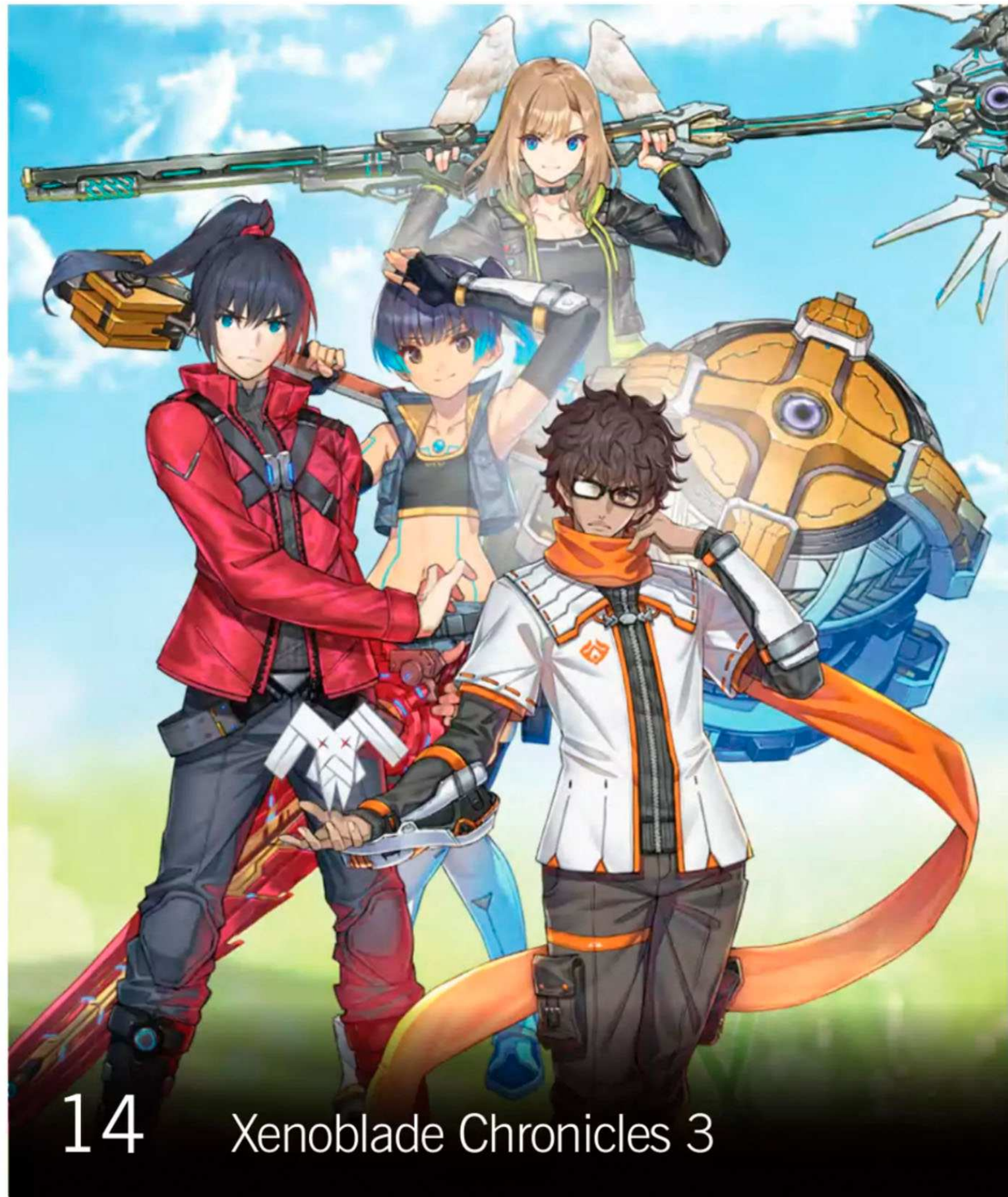
- 14 **Xenoblade Chronicles 3**
Xenoblade Chronicles 3 adaptiert die Stärken des ersten Teils und mischt eine Portion Gesellschaftskritik sowie lange Zwischensequenzen dazu. Fertig ist der JRPG-Geniestreich?
- 17 **Die Helden**
- 19 **Flötende Wegweiser**
- 20 **Die Xeno-Metaserie**

Aktuell

- 6 **News**
- 8 **Kolumne: Mass Effect**
- 12 **Und jetzt ihr**
- 13 **Darauf warten wir**

Service

- 3 **Editorial**
- 50 **Das Team**
- 51 **Test-Tweets**
- 98 **Next**
- 98 **Impressum**



14 Xenoblade Chronicles 3



DVD-Inhalt

Vorschau

Starfield
Starfield: 10 weitere Fakten
Marvel's Midnight Suns
Steelrising
Stray

Test

The Quarry
Outriders: Worldslayer

Special

Duke Nukem Forever: Der geleakte Prototyp

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.

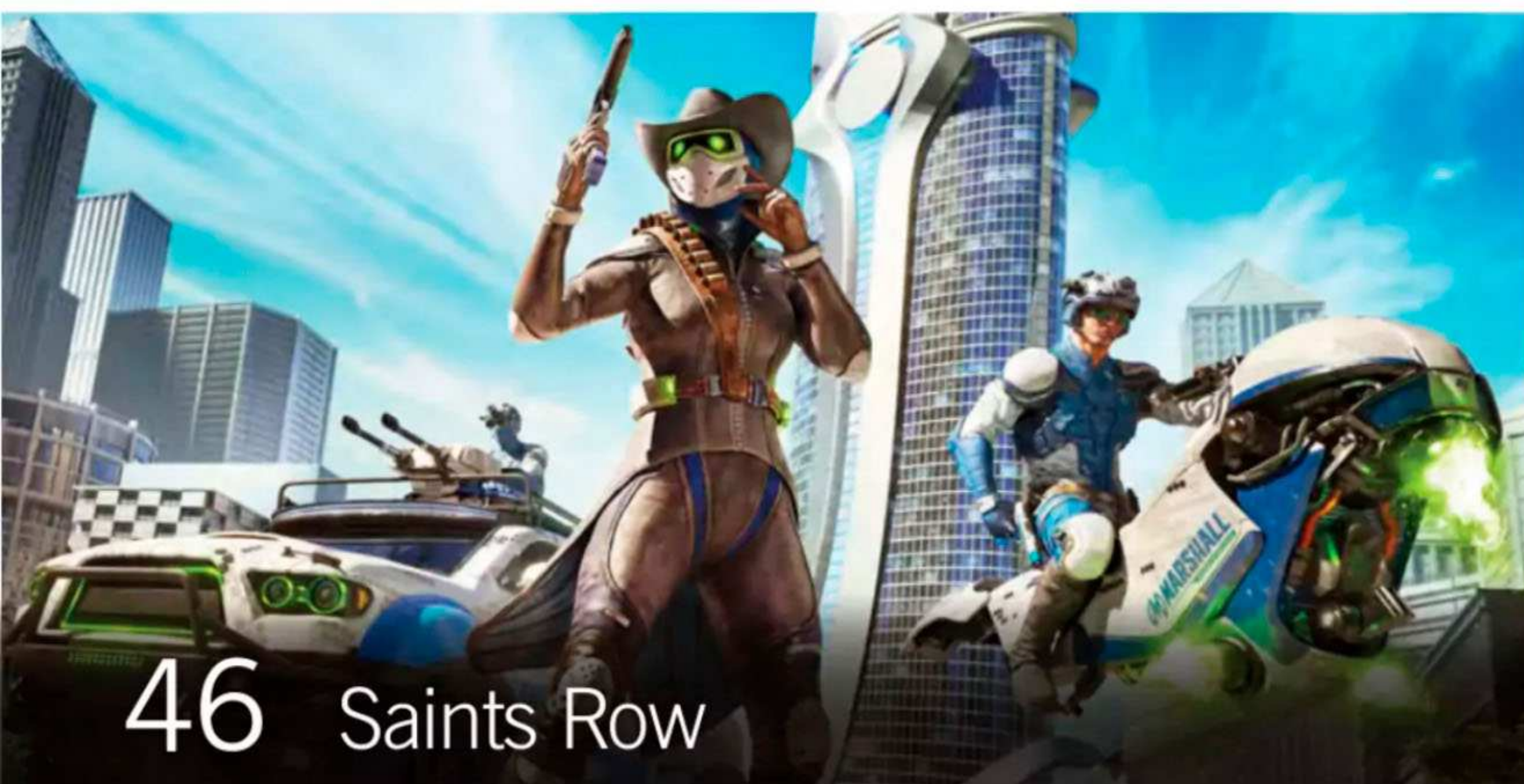
Achtung: PS5, Xbox Series X, PS4 und Xbox One unterstützen die Wiedergabe der HD-Dateien derzeit nicht.

Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf

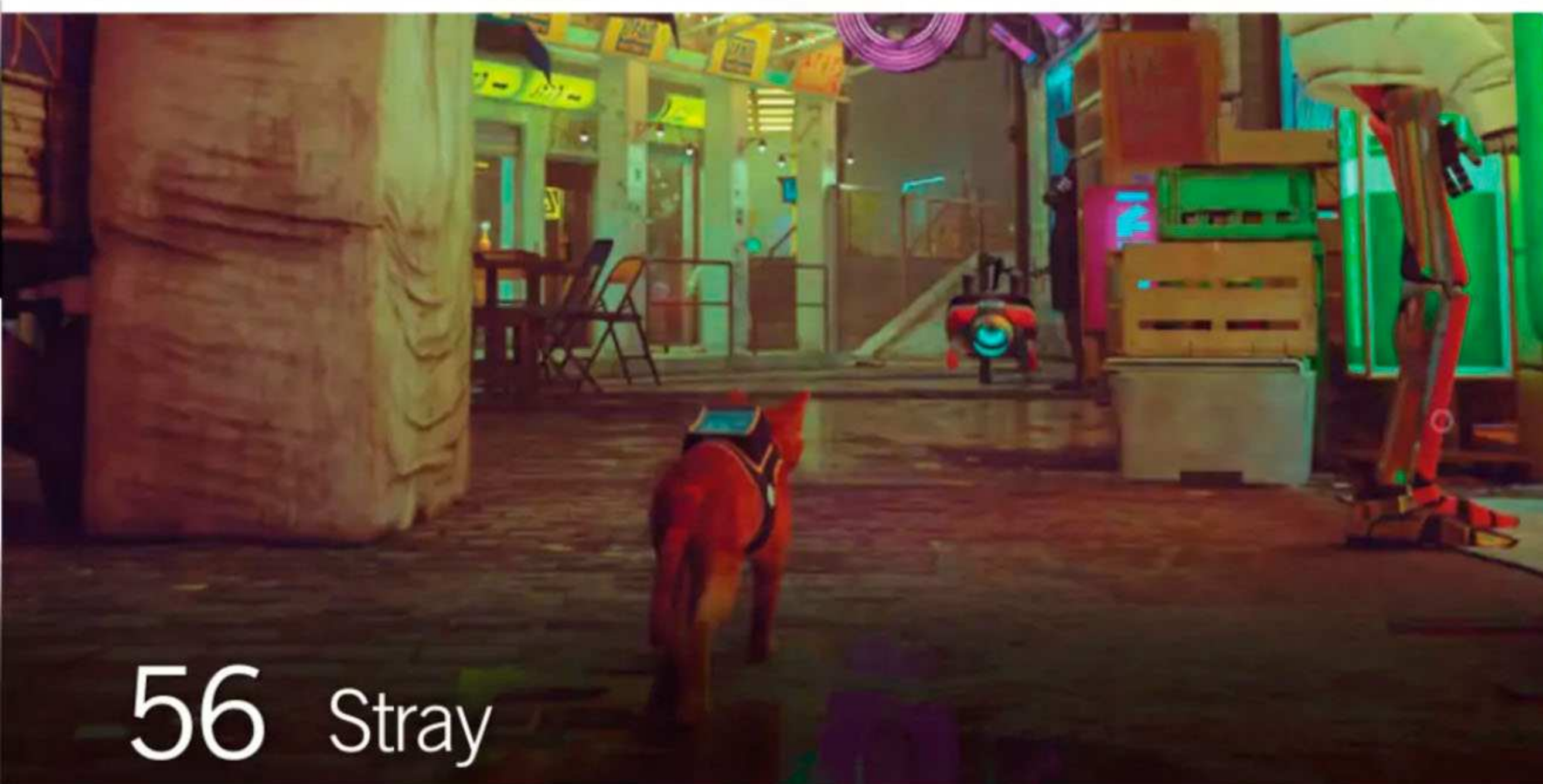
www.gamepro.de/gpdvd0922



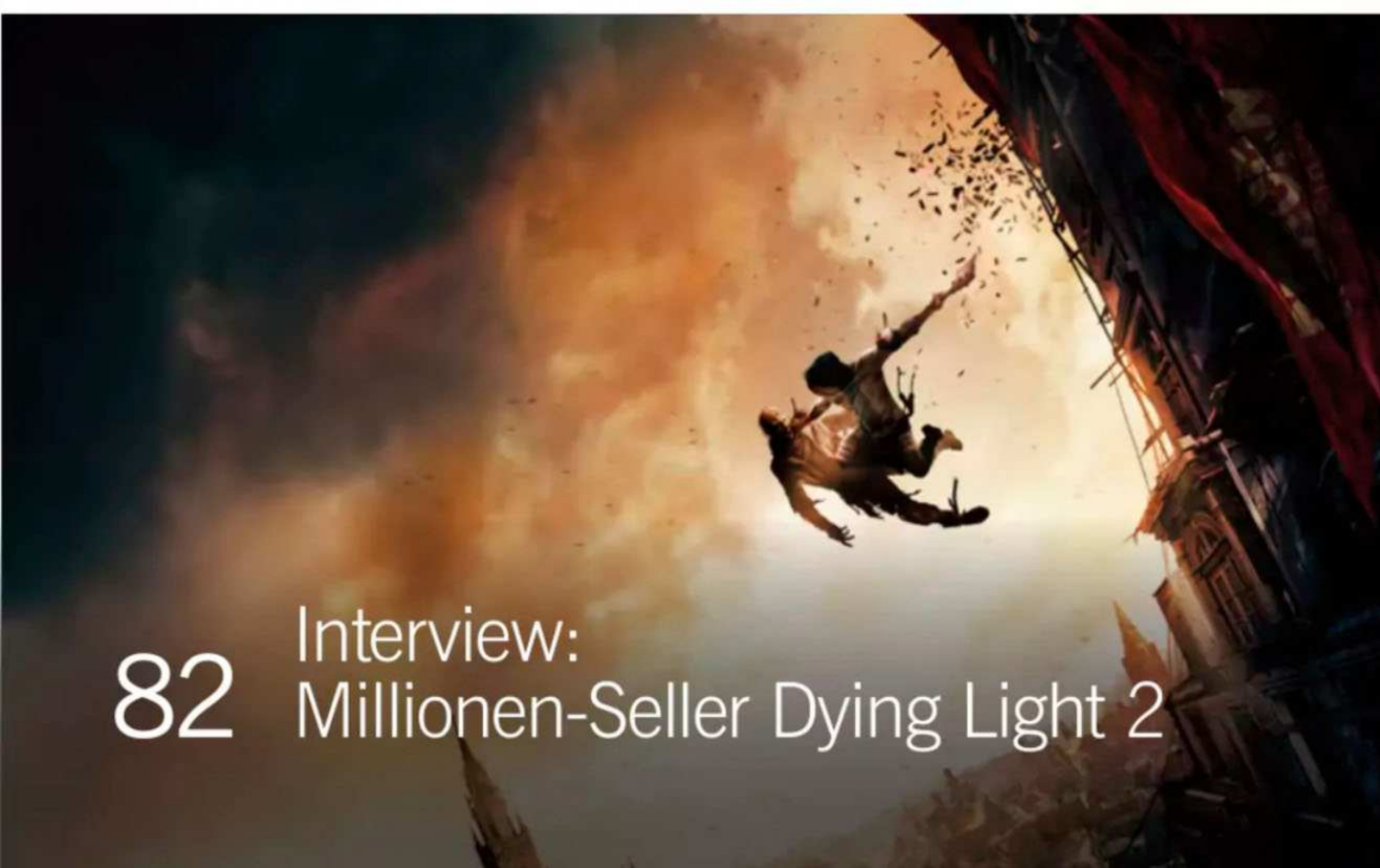
28 Skull & Bones



46 Saints Row



56 Stray



82 Interview: Millionen-Seller Dying Light 2

Vorschau

- 28 **Skull & Bones**
Überraschung: Das Warten auf Skull & Bones hat ein Ende. Allerdings scheint diese Fahrt weniger in Reichtum, sondern viel mehr in Ernüchterung zu enden.
- 32 **Pentiment**
- 36 **Flintlock: The Siege of Dawn**
- 40 **Metal: Hellsinger**
- 42 **Warhammer 40.000: Darktide**
- 44 **Skate**
- 46 **Saints Row**
Das abgedrehte Saints Row will mit dem Reboot etwas auf die Bremse treten, um frischen Wind in die Serie zu bringen. Theoretisch keine schlechte Idee, praktisch aber problematisch.

Test

- 52 **F1 22**
- 56 **Stray**
Katze und Cyberpunk: Stray ist das vielleicht perfekte Spiel fürs Sommerloch und macht im GamePro-Test trotz kleiner Schwächen fast alles richtig.
- 60 **Outriders: Worldslayer**
- 64 **Capcom Arcade 2nd Stadium**

Magazin

- 68 **Hypersexualität in Cyberpunk 2077**
- 72 **Obsidian und Microsoft: Die perfekte Ehe?**
- 76 **Lebensretter: Spiele, die alles verändern**
- 82 **Interview: Millionen-Seller Dying Light 2**
Verkaufszahlen in Millionenhöhe bringen eine große Verantwortung mit sich. Laut Techland sieht die Zukunft von Dying Light 2 jedoch rosig aus.
- 86 **Wegweisende Open World: Kein Skyrim ohne Terminator**
- 90 **Von Until Dawn bis The Quarry: Best of Supermassive**
- 92 **Höhere Framerates**
- 94 **Heldenpixel: Buster Bunny**
- 97 **Kais Trash-Corner: King Kong gegen Godzilla**

God of War: Ragnarök

Alle Reiche zugänglich

Sony hat God of War: Ragnarök endlich ein Erscheinungsdatum verpasst. Am 9. November geht das Abenteuer in die zweite Runde und zeitgleich auch zu Ende. Aber was bedeutet es für die Geschichte, dass es diesmal keine Trilogie geben wird? Wer God of War (2018) gespielt hat, musste sich damit abfinden, dass nicht alle der um den Weltenbaum Yggdrasil angesiedelten Reiche auch betreten werden konnten. Nun wird es mit Ragnarök aber nur noch ein Spiel in der nordischen Mythologie geben. Bedeutet das, wir können diesmal alle neun Welten besuchen? Ganz genau. Ein neuer Eintrag zur Story macht es offiziell: »Fimbulwinter ist in vollem



Die Jötner-Edition ist eine der Sondereditionen, in denen God of War: Ragnarök erhältlich sein wird.

Gange. Kratos und Atreus müssen auf der Suche nach Antworten in jedes der neun Reiche reisen, während sich die asgardischen Streitkräfte auf eine prophezeite Schlacht vorbereiten, die das Ende der Welt bedeuten wird.« Ragnarök eben. Wie Sony Santa Monica vor Kurzem enthüllt hat, wird die sogenannte Jötner-Edition eine Karte enthalten. Darauf sind die neun Reiche abgebildet, was bereits erraten ließ, dass diese auch im Spiel enthalten sein würden. Wirklich überraschend ist es also nicht, dass sich in God of War Ragnarök alle Tore öffnen werden und wir bald auch Vanaheim, Svartalfheim und Asgard erkunden dürfen.

Final Fantasy 16

Aus Zeitgründen keine Open World



Final Fantasy 16 muss aus Zeitgründen ohne Open World auskommen.

Wer sich für Final Fantasy 16 eine Open World wünscht, sollte sich fragen, ob er im Gegenzug dazu bereit wäre, noch länger auf das Spiel zu warten. So ungefähr 15 Jahre. Das sei zumindest der Zeitraum, den es gedauert hätte, erklärt Producer Naoki Yoshida. Die »Final Fantasy Experience« sei das, was das Team zwingend erreichen wollte. Bedeutet: Das Spiel müsse sich wie ein Final Fantasy anfühlen, und das umfasse Dinge wie Produktion, Dialoge, Drama, Chocobos und Moogles. Im Vorfeld der Entwicklung habe sich der Produzent Dinge überlegt, die das Spiel auf jeden Fall haben muss:

- Story eines Helden, der die Welt rettet, weil das Final Fantasy sei.
- Eine Beschwörung, die ausrastet und die Map zerstört.
- Eine Veröffentlichung so bald wie möglich.
- Das Spiel darf nicht in mehreren Einzelteilen erscheinen.

Es sei praktisch unmöglich, das alles mit einer Open World zu kombinieren, sagt der Produzent. Im Grunde lassen sich die Aussagen von Naoki Yoshida darauf herunterbrechen, dass wir nun einmal leider nicht alles haben können. »Alles in allem ist es fast unmöglich in Hinblick auf Zeit und Kosten, eine globale Story innerhalb einer Open World zu erschaffen. Ich denke, dass sich das Team deswegen Sorgen machen würde. Das zu liefern, was wir als die beste Story ansehen, in einer Erfahrung, die Spiele und Filme zusammenbringt, benötigt keine Open World«, so Yoshida.

PlayStation 5

Offizielle PS5-Speichererweiterung

Sonys PS5 bietet nicht endlos viel Speicherplatz. Aber zum Glück könnt ihr den mit Hilfe schneller SSDs erweitern. Der Markt wirkt allerdings unübersichtlich, und es gibt viele Dinge, auf die ihr achten müsst, um keine Fehler zu machen. Wollt ihr euch das alles ersparen, könnt ihr zu einer offiziell lizenzierten Speichererweiterung von Sony und Western Digital greifen. Falls ihr euch jetzt wundert: keine Sorge. Es gibt zwar bereits jede Menge SSDs, die ihr problemlos in eure PS5 einbauen könnt, und auch einige Modelle, die ganz offiziell kompatibel sind, aber eine offiziell lizenzierte PS5-SSD kommt erst jetzt auf den Markt, gute anderthalb Jahre nach dem Launch der Sony-Konsole.

Die SN850 NVMe M.2-SSD für PS5 von Western Digital kommt in einer 1TB-Version und in einer 2TB-Version. Sie unterscheidet sich im Hinblick auf die technischen Daten (7000MB/s Lese- und 5300MB/s Schreibgeschwindigkeit) nicht von der normalen SN850. Bei der lizenzierten Variante müsst ihr euch aber keine Gedanken über Heatsink und Höhe oder Ähnliches machen, es passt alles auf jeden Fall in die PS5.

Und was kostet der Spaß? Die 2TB-Variante der SSD für PS5-Konsolen schlägt mit 314,99 Euro zu Buche, während für die 1TB-Variante 207,99 Euro fällig werden. Das liegt etwas über dem empfohlenen Verkaufspreis der nicht lizenzierten Versionen.



Western Digital bietet die WD Black SN850 als offiziell lizenzierte Variante an.

Japan-Action kommt für alle Konsolen

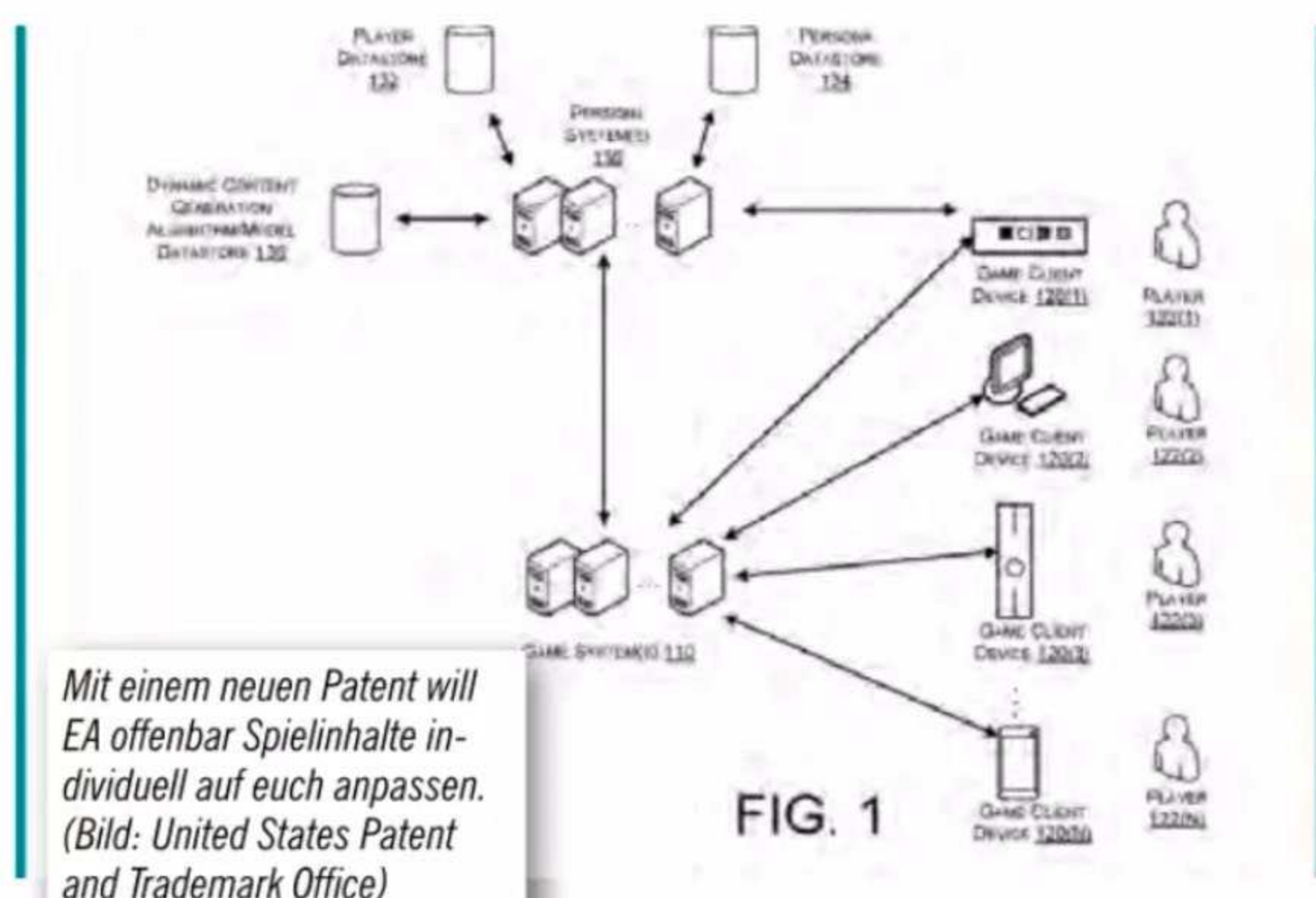
Nach dem Switch-exklusiven Start seines dritten Abenteuers verschlägt es Serienheld Travis Touchdown nun auch auf die übrigen Systeme: No More Heroes 3 wird ab dem 14. Oktober 2022 für PS5, PS4, Xbox Series und Xbox One erhältlich sein. Europäische Spieler mit Sammelfaible dürfen sich neben der Downloadversion auch auf eine physische Edition freuen, die sogar ein paar Extras an Bord haben wird. Für knapp 60 Euro gibt es das Spiel, Illustrationen des Künstlers Yusuke Kozaki, drei Karten und ein doppelseitiges Poster. US-amerikanische Spieler freuen sich hingegen für 60 Dollar über ein dickeres Paket mit 70-seitigem Artbook, Soundtrack, einem Motorradnummernschild sowie ebenfalls Illustrationen von Yusuke Kozaki. No More Heroes 3 für die Switch erhielt im GamePro-Test (Ausgabe 10/2021) 76 Spielspaßpunkte und ist ein großer Spaß für japanophile Zocker mit Hang zum Trash.



Serienheld Travis Touchdown mäht mit seinem Laserschwert alles nieder.

Electronic Arts

Patent für zielgerichtete Inhalte



Ein von Electronic Arts eingereichtes Patent beschreibt ein theoretisches Gerüst, in dem Spielinhalte dynamisch an ein »Persona«, also ein Persönlichkeitsprofil, geknüpft werden. Euer Persona wird über mehrere Titel hinweg erstellt. Wie Techspot auf Basis eines Funds von Exputer berichtet, wird erfasst, ob ihr euch lieber mit Erkundungen, Sammelaufgaben oder Kämpfen beschäftigt. Spezifische Eigenschaften können zugeordnet werden – solltet ihr Erfolge jagen, häufig im kompetitiven Multiplayer antreten oder in Rollenspielen bevorzugt als Tank, Unterstützer oder Damage-Dealer auftreten, könnte sich ein Spiel anpassen. Spannend wäre das für prozedural generierte Spielwelten: Wird ein Level mittels eines Algorithmus erstellt, könnte das Patent helfen, interessante Levels quasi aus dem Nichts erscheinen zu lassen. Auch Schwierigkeitsgrade könnten davon profitieren.

Reagieren Spiele dynamisch darauf, wie ihr spielt, ist es denkbar, dass sich das auf die Balance auswirken kann. Seid ihr in einem Genre wirklich gut, wäre es möglich, dass ihr euch größeren Herausforderungen stellen müsst. Andererseits könnte ein Spiel zügig reagieren, wenn ihr immer wieder an einem bestimmten Aspekt scheitert, zum Beispiel bei Kämpfen. In dem Patent wird neben der Anpassung der Spielinhalte die Anzeige von Produkt- und Spielvorschlägen genannt. Logisch: Durch auf euch zugeschnittene Empfehlungen neigt ihr dazu, häufiger zuzuschlagen.

Nintendo

eShop-Schließung für **Wii U** und **3DS**

So langsam wird es Zeit, Abschied zu nehmen. Nintendo kündigte bereits Anfang des Jahres an, dass die eShops für den 3DS und die Wii U bald abgeschaltet werden. Nun hat das Unternehmen auf Twitter weitere Details zur Abschaltung verraten. Darunter findet sich auch das finale Datum, an dem sich die Pforten der eShops schließen. Die Kaufoptionen für Wii U und 3DS werden demnach am 27. März 2023 abgeschaltet. Auch das Herunterladen von kostenlosen Inhalten wie Demoverversionen von Spielen wird dann nicht mehr möglich sein. Ebenfalls davon betroffen sind die StreetPass Mii-Lobby, der Design-Shop und Nintendo Badge Arcade. Es gibt aber auch eine Ausnahme: Der Verkauf von Fire Emblem Fates wird bereits einen Monat eher eingestellt, also am 28. Februar 2023. Die Zusatzinhalte des Spiels bleiben jedoch bis zum 27. März 2023 erhältlich. Dazu zählen beispielsweise die Handlungsstränge, die erst nach dem Durchspielen von Kapitel 6 zur Verfügung stehen.

Solltet ihr noch Guthaben für den eShop haben und ein Spiel für 3DS und Wii U erwerben wollen, solltet ihr euch beeilen. Denn ab dem 29. August 2022 soll es nicht mehr möglich sein, Guthaben für Wii-U- und 3DS-Spiele auszugeben. Davon ausgenommen sind Downloadcodes, die noch bis zum 27. März 2023 eingelöst werden können. Das Guthaben kann aber weiterhin für Spiele im eShop der Nintendo Switch ausgegeben werden. Laut Nintendo soll es zudem weiterhin möglich sein, bereits erworbene Software über den 27. März 2023 hinaus erneut herunterzuladen. Dazu zählen auch DLCs und Updates für die Spiele. Sogar die Möglichkeit, online zu spielen, soll erhalten bleiben.



Ladenschluss bei Nintendo: Die eShops für Wii U und 3DS schließen Ende März 2023.

RAUS AUS DER NOSTALGIEFALLE

Mass Effect **muss** Shepard vergessen

Sascha ist riesengroßer Fan der Mass-Effect-Trilogie. Einen fünften Teil nach altem Muster braucht er aber nicht, denn eine Geschichte darf auch mal fertig erzählt sein.



Sascha Penzhorn

Nostalgie macht blöd. Davon ist Sascha Penzhorn überzeugt, der mit den modernen Aufgüssen von »Star Trek«, »Star Wars«, »Ghostbusters«, »He-Man« und überhaupt allem, was heutzutage wieder hochgewürgt wird, nichts anfangen kann. Wer immer nur krampfhaft in schönen Erinnerungen schwelgt, pausenlos an der Vergangenheit festhält und ständig auf dieses »Kennst du noch?« reinfällt, tritt auf der Stelle, ist nicht offen für neue Helden, Abenteuer und Geschichten.

KOLUMNE

Mass Effect: Andromeda war in meinen Augen komplett fürn Arsch. Wäre Mass Effect: Andromeda ein AA-Game ohne großen Titel, von irgendeiner kleinen Indie-Klitsche ohne Budget, irgendwas vom Studio Spiders für 30 Euro oder so, meinetwegen. Aber es gab eine Zeit, da durfte man von Bioware mehr erwarten. Jetzt wird trotzdem ein neues Mass Effect rausgeprügelt, weil Geld. Und für das neue Spiel graben die Verantwortlichen aller Voraussicht nach wieder Commander Shepard aus, weil sie meines Erachtens die völlig falschen Schlüsse aus Andromeda ziehen. Und weil Nostalgie praktisch immer läuft, auch ohne ein gutes Produkt dahinter. Ob da eine neue Autorin frischen Wind reinbringen kann?

Ich liebe die Originaltrilogie. Ja, das Ende war doof, der dritte Teil war, gelinde gesagt, suboptimal, das wissen wir alle. Aber das Spiel hat Geschichten erzählt, unfassbar epische Momente präsentiert und mich mit Charakteren vertraut gemacht, die werden mich bis an mein Lebensende begleiten, die werde ich niemals wieder vergessen. Später gab es sogar noch den ultimativen Fanservice-DLC, in dem man noch mal richtig mit den Crewmitgliedern quatschen, sich vor dem großen Finale von ihnen verabschieden, mit dem Abenteuer abschließen konnte. Shepard hat die Galaxis vereint und gerettet, ganz am Schluss wird je nach Endsequenz der Heldentod angedeutet. Jetzt graben sie Shepard wieder aus, der Commander könnte in einem Mass Effect 5 wieder als Hauptfigur erhalten. Und ich frage mich: Was soll das?

Andromeda brauchte keinen Shepard

»Okay, Andromeda war nix, bringen wir eben Shepard zurück« halte ich für eine Fehlentscheidung. Ja, das Spiel war für Bioware-Verhältnisse nicht beson-

ders gut. Aber doch nicht, weil bekannte Figuren wie der Commander und die Crew fehlten! In diesem Spiel reisen die hellsten Köpfe und ehrgeizigsten Forscher der Milchstraße in den Andromeda-Nebel, nicht etwa aus Angst vor den Reapern, sondern »weil es in der Milchstraße nichts mehr zu entdecken gibt«. Das ist für mich ebenso lachhaft dämlich wie die Tatsache, dass gefühlt zehn Minuten nach ihrer Ankunft das Chaos ausbricht und diese Gelehrten und Wissenschaftler zu mordlüsternen Dieben und Kriminellen werden. Gefühlt alle fünf Minuten heult die neue Crew rum, weil sie ihre Heimat vermisst, die Verwandtschaft, Tee, Autos, was auch immer. Ihr wusstet aber schon, worauf ihr euch bei dieser Mission einlasst, oder?

Die viel zu leere, leblose offene Welt ist Schrott, um die Sudoku-Minigames hat niemand gebeten, das eingedampfte Kampfsystem sieht schick aus, ist aber zu primitiv. In einer Quest müsst ihr wortwörtlich für jemanden einkaufen. Der Auftraggeber schickt euch mit einer Einkaufsliste in die Stadt, dann kauft ihr Krempel von irgendwelchen NPCs, dann gibt es eine Folgequest, in der ihr noch mehr einkaufen sollt. Ein NPC begrüßt euch sinngemäß mit: »Hallo, ich heiße soundso und war früher ein Mann!« Jawoll, so funktionieren Gleichberechtigung, Integration und Repräsentation, das ist total natürlich und erstklassiges Writing! Immerhin: Bioware veröffentlichte einen Patch, der die Interaktion mit der trans Person anpasste. Andromeda mag in Teilen der Spielerschaft für seine Kämpfe und seine offenen Welten geschätzt sein. In meinen Augen hatte es aber einen ganzen Sack voll Probleme, auch abseits der technischen Macken zu Beginn. Ein fehlender Commander Shepard war keines davon.

Mass Effect erzählt viele tragische und rührende Geschichten. Vor allem war die Story aber komplett erzählt und abgeschlossen.



Wie wollt ihr das toppen?

In der Originaltrilogie vereint ihr ganze Alien-Völker, von denen manche seit unzähligen Jahren gegeneinander Krieg führen, gegen einen gemeinsamen Feind. Der ist so übermächtig, so unschlagbar stark, dass er unbeschreiblich viele Leben in der gesamten Milchstraße bedroht. Shepard gelingt das Unmögliche, schafft Bündnisse, inspiriert Menschen, vereint sie, führt sie an, kommt sogar von den Toten zurück, um eine der größten Heldentaten zu vollbringen, die je ein Medium erzählt hat. Einer der Gründe, weshalb sich das am Schluss so überwältigend anfühlt, auch mit einem durchwachsenen Ende, ist die Tatsache, dass man seine Crew aus der Perspektive von Shepard durch etliche Stunden, unzählige Abenteuer begleitet, mit ihnen haarsträubende Situationen übersteht. Einige bleiben auf der Strecke, opfern sich für das gemeinsame Ziel, du kannst nicht

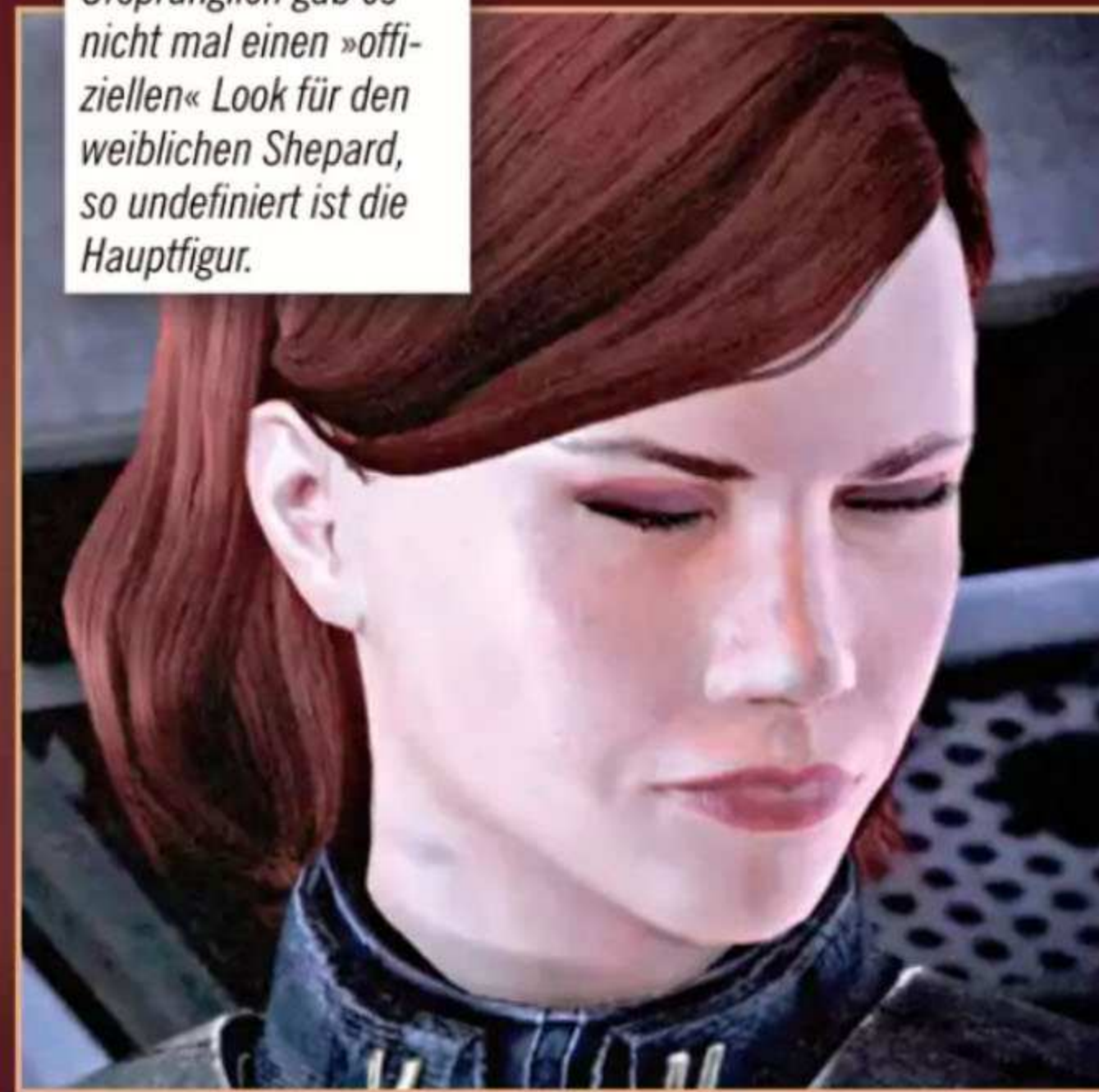
immer jeden retten. Andere verändern sich für immer, tragen innere und äußere Narben davon. Shepard und die Crew haben alles gegeben, haben sich den Ruhestand redlich verdient, ihre Geschichte ist erzählt. Warum müssen sie jetzt einmal mehr für ein neues Spiel herhalten?

Nach allem, was sie bereits erlebt und durchgestanden haben – wie kann sich eine neue Geschichte da im Vergleich nicht wie ein müder Abklatsch, ein Aufguss anfühlen? Gibt es in diesem Setting wirklich keine anderen Helden, keinen Platz für einen neuen Anführer, ein paar neue Gesichter? Klar, es werden wieder Trailer erscheinen, in denen darauf herumgeritten wird, dass Shepard auf allen neuen Begleitern und Begleiterinnen ganz nach Lust und Laune, nun ja, herumreiten kann. Als spielte wirklich irgendjemand die Mass-Effect-Spiele wegen der peinlichen Romanzen und Sexszenen.

Wie kann Shepards neue Geschichte sinnvoll an die Trilogie anknüpfen nach allem, was die Hauptfigur dort erlebt hat?



Ursprünglich gab es nicht mal einen »offiziellen« Look für den weiblichen Shepard, so undefiniert ist die Hauptfigur.



Die neue Autorin Mary DeMarle war bereits für die beiden neueren Deus-Ex-Spiele verantwortlich. Das lässt zumindest hoffen.



Falls Shepard schon unbedingt zurückkehren muss, können wir bitte wenigstens den Mako endgültig zu Grabe tragen?



In fünf Jahren schreibe ich dann eine Motzkolumne über den unvermeidlichen Minimal-Remaster von Mass Effect 5.

nen sich Menschen und Turianer so richtig miteinander gefetzt haben! Und falls es absolut gar nicht ohne Nostalgiebonus geht, wie wär's dann beispielsweise mit einer Geschichte darüber, was Garrus so bei C-Sec getrieben hat oder davor, eben vor seiner Zeit mit Shepard? Wenn wir mal ehrlich sind, braucht kein Mensch Shepard, denn als Charakter ist diese Figur vollkommen überbewertet.

Wer ist eigentlich Shepard?

Commander Shepard ist unser Avatar. Je nach bevorzugter Spielweise ist unsere Hauptfigur teilweise völlig skrupellos, schießt erst, fragt später und ballert auch mal völlig kaltblütig irgendwelche Geiseln über den Haufen, um Gangstern klarzumachen, dass sie keine schlechten, sondern überhaupt

keine Karten haben. Alternativ ist Shepard heldenhaft, opferbereit, einfühlsam. Oder irgendwas dazwischen. Shepard ist männlich, weiblich, knattert sich durch sämtliche Betten der Galaxis, ist schwul, bi- oder heterosexuell oder entsagt rigoros allen fleischlichen Gelüsten. Allein die Hauptgeschichte dieser Figur ist vorgegeben, ihr werdet zum ersten menschlichen Spectre und legt euch am Ende mit den Reapern an.

Wie Shepard tickt, wie sie oder er sich auf dem Weg zum Finale verhält, große und wichtige Teile von Shepards Persönlichkeit, Aussehen, Geschlecht, Sexualität, Beziehungen hängen komplett vom Spieler ab. Shepard ist weniger definiert, hat keine so klare Persönlichkeit wie beispielsweise Geralt von Riva. Ich persönlich finde das gut so, ich habe gerne möglichst viele Freiheiten dabei, meine Hauptfigur so zu spielen, zu gestalten und auszuleben, wie ich es möchte. Das bedeutet aber auch, dass jeder Shepard irgendwie anders, einzigartig, im Prinzip ein wenig wie eine Leinwand ist, die wir selbst mit Leben füllen und so definieren, wie wir es möchten. Muss man so eine Hauptfigur, die ohne uns im Grunde niemand ist, wirklich zurückbringen? Funktioniert das überhaupt, ohne vorher durch importierte Savegames oder ellenlange Fragebögen wieder Shepards Geschichte und Persönlichkeit so zu rekonstruieren, wie wir sie im Gedächtnis haben beziehungsweise verklären?

Es ist sowieso egal

Versteht mich bitte nicht falsch. Falls ihr total heiß auf ein neues Mass Effect seid, dann ist das doch voll okay und euer gutes Recht. Menschen haben das Recht darauf, Sachen zu mögen und sich darauf zu freuen. Ich selbst bin aber längst an einem Punkt angelangt, an dem ich im Zusammenhang mit Bioware nichts mehr erwarte, außer vielleicht Enttäuschung. Halt genau wie mit Blizzard. Oder mit allem, was »Star Trek« im Namen hat. Entweder du empfindest große Leidenschaft für etwas, willst sagenhafte Geschichten erzählen, Menschen begeistern und sie zum Träumen anregen, oder du willst irgendwelche Marketing-Checkboxes anticken und so versuchen, maximalen Profit abzukassieren. Manchen Leuten reicht es halt auch einfach, wenn sie auf einen Nostalgie-Trip geschickt und an irgendwas erinnert werden, was ihnen Spaß gemacht hat, auch wenn oft keine große Substanz dahintersteckt. Man kann ja damit Spaß haben, auch wenn es nicht perfekt ist.

Und wer weiß: Ich will zwar kein neues Mass Effect, aber vielleicht gelingt Bioware jetzt ein Wunder, sie finden zu alter Stärke zurück und hauen ein Meisterwerk raus, das alles überragt, worauf die Fans jemals gehofft haben. Ha! Und dann kriegen wir den Klimawandel in den Griff, es herrscht keine soziale Ungerechtigkeit mehr, und den Welthunger lösen wir auch noch. Alles wird gut. Bevor ein neues Mass Effect kommt, arbeitet Bioware aber sowieso erst mal am nächsten Dragon Age. <>

Es geht doch auch anders

Wenn die Welt jetzt also tatsächlich unbedingt ein neues Mass Effect bekommt, wieso traut man sich nicht an eine neue Hauptfigur? Ich hätte total Lust darauf, in der Charaktergenerierung einen Kroganer, Turianer oder eines der anderen abgedrehten Alien-Völker aus dem Spieluniversum zu wählen und nicht immer nur ein Mensch zu sein. Vielleicht mit Origin-Story, wie es bei einer gewissen anderen Rollenspielserie von Bioware mal gemacht wurde. Wie man munkelt.

Ich hätte total Bock darauf, das Spiel als salarianischer Forscher zu beginnen, der an irgendeiner abgefahrenen Technologie arbeitet, als kroganischer Raumpirat, der mit einer Crew von Raufbolden für Chaos sorgt, oder als Quarianer, der versucht, das neue Bündnis mit seinen ehemaligen Todfeinden, den Geth, zu begreifen. Es gibt sicherlich noch viel coolere, kreativere Möglichkeiten als das, aber diese Variante bedeutet halt auch mehr Aufwand und erfordert mehr Zeit und Kreativität, als Shepard aufzuwärmen. Falls es denn unbedingt zwingend ein Mensch als Hauptfigur sein muss, versetzt die Story doch in die Vergangenheit, beispielsweise in die First-Contact-Wars, in de-

1&1 DSL und Glasfaser mit 10 Freimonaten*



INTERNET & TELEFON

**10
FREIMONATE***

0 €/Monat*
50 MBit/s-Tarif für
10 Monate, danach
ab 39,99 €/Monat



Highspeed-Internet mit bis zu 1.000 MBit/s* im ausgezeichneten Netz!

Auch in diesem Jahr hat 1&1 im **connect Festnetz-Test** wieder mit „**sehr gut**“ abgeschnitten. Ein Grund mehr jetzt zum ausgezeichneten 1&1-Netz zu wechseln. Sie brauchen sich um nichts zu kümmern – 1&1 übernimmt alle Formalitäten und kündigt auf Wunsch Ihren bestehenden Internet-Vertrag. Anschließend schalten wir pünktlich Ihren neuen DSL- oder Glasfaser-Anschluss – ohne Unterbrechung. Sichern Sie sich jetzt Highspeed-Internet und Telefonie **mit bis zu 10 Freimonaten!***

Inklusive



**30 Tage
testen**

Geräte, Netz, Tarif –
Sie können alles
einen Monat lang
unverbindlich testen.*



**WLAN-
Versprechen**

1&1 bringt Ihr
Heimnetzwerk zum
Laufen. Alle Geräte,
egal wo gekauft.



**Priority-
Hotline**

1&1 ist rund um die
Uhr persönlich für
Sie da. Kein Sprach-
computer.



**Funktions-
Garantie**

Im Falle eines Falles:
unverzügliche
Entstörung oder
Gerätetausch.



**Umzugs-
Service**

Sie nennen uns
Ihren aktuellen
Anbieter – wir
erledigen den Rest.

1&1

1und1.de

0721 / 960 6060



*1&1 DSL 50 oder 1&1 Glasfaser 50 für 10 Monate je für 0,- €/Monat, danach 39,99 €/Monat (DSL) bzw. 44,99 €/Monat (Glasfaser). Internet-Flat: Unbegrenzt surfen mit bis zu 50 MBit/s. Tarife je nach Verfügbarkeit als DSL- oder Glasfaser-Tarif. Für Glasfaser-Tarife: In vielen Regionen möglich. Im Vergleich zu DSL-Tarif gleicher Geschwindigkeitsklasse Danach-Preis jeweils 5,- € Aufpreis/Monat. Sofern keine Glasfaserleitung vorhanden ist, Ausbau und Eigentümergehenigung erforderlich. Aktion: Baumaßnahmen kostenfrei. Für alle Tarife gilt: Telefon-Flat: Rund um die Uhr kostenlos ins dt. Festnetz telefonieren. Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Mögliche Hardware: z. B. 1&1 HomeServer+ für 6,99 €/Monat. Der Preis fällt zu den zusätzlichen monatlichen Tarifleistungen an, die zusammen mit der Hardware angeboten werden. Router-Versand: einmalig 9,90 €. Bereitstellungspreis: einmalig 49,95 € (DSL) bzw. 69,95 € (Glasfaser). Mindestlaufzeit: 24 Monate. Kündigungsfrist: 1 Monat zum Ende der Vertragslaufzeit. 30 Tage testen: Sonderkündigung im ersten Monat. Abbildung ähnlich, Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur.

Und jetzt ihr...



post@gamepro.de



GamePro.de



facebook.com/GamePro.de



@GamePro_de



The Callisto Protocol



Würde mich nicht überraschen, wenn wegen The Callisto Protocol das neu gemachte

Dead Space später erscheint, da man gesehen hat, was für ein Konkurrent hier aufschlagen wird, und man weitere Verbesserungen vornehmen will, um nicht völlig unterzugehen. Wie dem auch sei, ich werde mir beides kaufen, ich mag Dead Space sehr, auch wenn es mit The Callisto Protocol nicht mithalten kann, das Original kann ich heute einfach nur mehr mit Bauchweh spielen, zu viele negative Punkte in der heutigen Zeit – man ist einfach Besseres gewohnt. Ob sich aber die Macher des Dead-Space-Re-makes einen Gefallen tun, wenn sie es erst später als The Callisto Protocol herausbringen, hmm, ich glaube nicht.

1P3W5



Dieses Spiel ist auf meiner »Shut up and take my money«-Liste. Ich warte seit dem ersten Dead Space auf ein Spiel, das diesem ansatzweise das Wasser reichen kann. Ich habe das Gefühl, es ist so weit.

Game_X_Magic



Freue mich sehr drauf. Hoffe, dass ich den Gore-Faktor runterregeln kann – denn was der Trailer zeigt, macht mir keine schönen Gefühle. Schaumermal, was die USK dazu sagt. Finde, das Thema Gore hätte im Text mehr Platz verdient.

buzzybee

Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge



1992: Hausaufgaben, Ranzen zu, Nintendo an, Turtles Time!

2022: Feierabend, Laptop zu, Nintendo an, Turtles Time!

prosumer



Wird gekauft! Habe damals Turtles 2: The Arcade Game (NES) geliebt! Turtles in Time war genauso cool, und Shredder's Revenge sieht einfach traumhaft aus! Nostalgie pur. Es scheint aber auch für alle Quereinsteiger eine sehr gute Option für ein aktuelles Beat 'em up zu sein.

Ich glaube, ich hole es für die Switch, dort habe ich auf jeden Fall die Möglichkeit, auch mit dem Arcade Stick zu zocken.

BiBaButzemann



Ich habe mit den Turtles was gemeinsam: Unsere Liebe für Pizza ist ungebrochen. Alleine das ist schon Grund genug, mir das Spiel anzusehen.

Dorument



Bin ich irgendwie blöd oder ist das Spiel wie früher verpixelt? In den Videos sieht es nämlich normal aus, aber ich finde keinen Grafikmodus, den man auswählen könnte.

xboxnext

Diablo: Immortal



Ich möchte mich auch mal dazu äußern: Das Spiel an sich, wenn man es Free2Play spielt, ist klasse. Habe 40 Euro reingesteckt, um das Spiel sozusagen zu bezahlen, mehr geb ich nicht aus. Ich spiele seit dem ersten Tag, und es stimmt, dass man dazu animiert wird, zu bezahlen, damit man mithalten kann. Im Spiel wird einem sogar suggeriert, mehr zu investieren, wenn man mal nicht aufpasst und stirbt ... Pustekuchen! Muss dazu sagen, ich habe damals schon Diablo 1, 2, LoD gezockt und geliebt, auch Diablo 3 (ohne Erweiterung). Was Blizzard hier macht, geht nach hinten los. Ich finde es sehr problematisch, dass manche sich stark fühlen, wenn sie in einem solchen Game Geld ausgeben, und dann auch noch meinen, sie seien besser. Davon gibt es anscheinend viele. Na ja, man kann nur appellieren: Gebt kein Geld aus für das Spiel, außer wenn ihr meint das Spiel zu bezahlen in

der Form (Spiele kosten Geld, und normalerweise kauft man sich die ja auch, deshalb nur die 40 Euro, und ich bereue das jetzt schon, es brachte nichts).

Lapislazuli



Nehmen wir mal an, jemand ist bereit, 100.000 Euro zu zahlen (1.000, 5.000, einfach surreale Summen für ein Videospiel), um gut voranzukommen. Habt ihr schon mal überlegt, dass Diablo: Immortal die Server in ein, zwei oder drei Jahren einfach abschalten kann, und dann ist die ganze Kohle weg? Habt ihr schon mal daran gedacht, dass wir noch nicht am Ende der Abzocke angekommen sind? Ein Char heute für 100.000 Euro ist mächtig. Drückt Blizzard morgen einen virtuellen Knopf (neues Paragon-Leveling, Charlevel, neue Items, neue erfundene Währung), kann aus eurem mächtigen Kämpfer ein Kampfkrüppel werden, den ihr dann wieder für 100.000 Euro aufpowern dürft und mit neuen, dann noch mächtigeren Items versorgen sollt. Habe leider vor kurzem eine ähnliche Erfahrung machen dürfen mit Destiny 2, wo ich gestern noch gezahlt habe, um gewisse Bereiche spielen zu dürfen, und bereits am Tag drauf wieder zur Kasse gebeten wurde, um auf die Inhalte von gestern zugreifen zu dürfen. Es geht auch gar nicht ums Bezahlen, sondern die Relationen. Reichen den Entwicklern nicht pauschal zum Beispiel fünf Euro pro Monat für einen Season- oder Battlepass, was 60 Euro pro Jahr entspricht und auf fünf Jahre gerechnet 300 Euro wären? Müssen es wirklich diese zigfachen Summen eines regulären Vollpreistitels sein? Dreht den Spieß um und lasst Blizzard schön auf den Entwicklungskosten sitzen.

Masterchiefr



Wird The Callisto Protocol möglicherweise zu blutrünstig?

Darauf warten wir ...



The Last of Us: Part I ACTION
PS5 • Naughty Dog • 2.9.2022

... weil der erste Teil zwar technisch schon über-
ragend war, im Remake aber von den neuen Mög-
lichkeiten nochmal deutlich profitieren könnte.



Horizon: Call of the Mountain ACTION
PS5 • Guerrilla Games • 2023

... weil wir es kaum erwarten können, die fantastisch
immersiv Postapokalypse von Horizon durch die Au-
gen von PlayStation VR zu erleben.



Resident Evil 4 Remake ACTION
PS5, XBX • Capcom • 23.3.2023

... weil das Original schon ein verdammt gutes Survival-
Horror-Spiel war, und wir gespannt sind, was Capcom fürs
Remake eigentlich noch verbessern will.

SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PLATTFORM	TERMIN
Alan Wake 2	Action-Adventure	Remedy	PS5, XBX	2023
UPDATE Bayonetta 3	Action	Platinum Games	Switch	28.10.2022
Dead Space	Action	EA Motive	PS5, XBX	27.1.2023
Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	PS5, XBX, PS4, One	2023
Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	PS5, XBX, PS4, One	2024
UPDATE Forspoken	Action-Adventure	Square Enix	PS5	25.1.2023
Forza Motorsport	Rennspiel	Turn 10	XBX, One	2. Quartal 2023
UPDATE God of War: Ragnarök	Action-Adventure	Sony Santa Monica	PS5	9.11.2022
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	-
Mass Effect 4	Rollenspiel	Bioware	PS5, XBX, PS4, One	2024
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	1. Halbjahr 2023
Star Wars Jedi: Survivor	Action-Adventure	Respawn	PS5, XBX	2023
Knights of the Old Republic Remake	Rollenspiel	Aspyr	PS5	2023
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



XENOBLADE CHRONICLES 3 Switch

Genial, aber überladen



Xenoblade Chronicles 3 adaptiert die Stärken des ersten Teils, baut sie aber etwas zu rücksichtslos aus. Dadurch wirkt das intelligente Kriegsepos wie ein überladener Geniestreich, der zudem nicht so recht weiß, ob er nun Kinofilm oder Action-Rollenspiel sein will. Von Alex Ney

Eine quirlige Gruppe Kinder hastet über das feuchte Straßenpflaster. »Kommt schon, sonst geht die Jahresfeier der Königin noch ohne uns los!«, quengelt eine Mädchenstimme, während am Abendhimmel die ersten Feuerwerksblumen sprießen. Doch gerade als die große Turmuhr sechs schlagen will, scheint die Stadt in der Zeit einzufrieren. Lediglich Noah, ein kleiner Junge mit schwarzem Zopf und dunkler Kleidung, trotz dem Phänomen. Verängstigt blickt sich der Kindersoldat um. Dann überdeckt ein riesiger Schatten die Szene – und die filmische Einleitung von Xenoblade Chronicles 3 endet.

Mit diesen Bildern bereitet Monolith Soft die Spieler gut auf die Fortsetzung vor, da sie die humoristische Note des zweiten Teils fast komplett begräbt. Aufgewogen wird das von packender Gesellschaftskritik, allerdings ergibt sich unter dem Strich der Eindruck, dass man nicht so recht wusste, wohin mit all den Ideen. Und das kann besonders mit Blick auf das Kampfsystem des Action-Rollenspiels fordernd werden.

Der ewig wählende Krieg

Zeitlich ist Xenoblade Chronicles 3 nach den ersten beiden Teilen angesiedelt und spielt in der durch Konflikte zerrissenen Zukunftswelt von Ainos. Hier bekämpfen sich die hochtechnologisierten Nationen Keves und Agnus in einem permanenten Krieg, aber aus anderen Gründen, als sie den meisten militärischen Schlachten zugrunde liegen. Die in schwarze und weiße Kampfmonturen gehüllten Parteien bekriegen sich nämlich nicht freiwillig, sondern sind aufgrund eines perfiden Feueruhren-Systems dazu gezwungen. Der Gang der Feueruhr, so wird es den Bürgern erklärt, sei unabdinglich für den Fortbestand ihrer Nation. Gleichzeitig verlangt das gängelnde Zeiteisen aber ständig nach der roten Lebensessenz des Gegners, sodass sich Keves und Agnus regelmäßig auf dem Schlachtfeld begegnen müssen.

So kämpfen die Soldatinnen und Soldaten, um zu leben, und sie leben, um zu kämpfen – zehn ganze Jahre lang. Danach treten sie die sogenannte Heimreise an, bei

der sie sich im Rahmen einer feierlichen Zeremonie durch den Klang einer magischen Flöte sprichwörtlich in Luft auflösen. Verkauft wird das den Gläubigen als Belohnung – doch ein paar Keveaner (allen voran Noah) beginnen, ihre kurze Lebensspanne und das Wohlwollen der Königin zu hinterfragen.

Weit mehr als nur eine Rebellion

Im Kern erzählt Xenoblade Chronicles 3 eine wendungsreiche Geschichte um einen Aufstand gegen die Obrigkeit, sodass es bei den meisten Hauptquests darum geht, die Feueruhren in den militärischen Kolonien zu zerstören. Gleichzeitig zitiert die Story aber auch kräftig aus dem Filmklassiker »Enemy Mine: Geliebter Feind« und lässt außerdem die Wurzel des Bösen in so dunkle Tiefen wachsen, dass diese Rebellion getrost als einzigartig bezeichnen werden kann. Eine wichtige Rolle spielen natürlich die sechs Hauptfiguren, eine ungleiche Truppe aus verfeindeten Keveanern und Agnianern, die notgedrungen kooperieren müssen. Auf der einen Seite stehen Noah, der taffe Machina Lanz und die Hochentiarin Eunie; auf der anderen die rechtschaffene Mio (mit Katzenohren!), die schlagkräftige Klinge Sena sowie der introvertierte Taktiker Taion. Für Spannung sorgt nicht nur die Annäherung der beiden Trios, sondern auch die schrittweise Enthüllung ihrer komplexen Hintergründe im Einklang mit der Story.

Mit der Haupthandlung sind auch einige der kurzweiligen Nebenquests verwoben. Hier befragen wir zum Beispiel NPC-Händler zur Erstellung eines Handelsregisters, oder wir geben einem Maschinenbauer in Nöten schlagkräftigen Geleitschutz. Zudem können wir im Rahmen von erzählfreudigen Heldenmissionen vorübergehend Schützenhilfe für unsere Party gewinnen. Und ja, auch Sammelquests begegnen wir zuweilen, doch die sind dank der innovativen Kollektion-

Das imposante »Metallmonster« im Hintergrund ist Kolonie 9, ein Militärlager der Keves-Fraktion.



In den mit Leben gefüllten Weiten des Ödlands treffen wir manchmal auf besonders gewaltige Monster.



zeit die Charakterklasse wechseln können. Davon stehen in drei Kategorien ganze 23 zur Wahl, etwa Verteidiger (Zephir, Mächtige Wache), Angreifer (Schwertkämpfer, Oger) und Heiler (Heilschütze, Taktiker). Der Großteil der Klassen steht jedoch nicht sofort zur Verfügung, sondern muss durch das Meistern vorhandener Klassen freigeschaltet werden. Im Prinzip heißt das: prügeln, bis der höchste Klassenrang erreicht ist. Alternativ lässt sich der Rang auch mittels unterwegs gefundener Nopon-Münzen erhöhen.

Natürlich beherrscht jeder Klassentyp spezifische Spezialtechniken. Mächtige Wachen können Gegner zum Beispiel umwerfen oder deren Wut auf sich ziehen, Taktiker verringern die Äther-Abwehr der Feinde und heilen die Party durch Techniktreffer, und Schwertkämpfer beherrschen Konterangriffe oder richten per »Bodenhieb« großen Flächenschaden an. Schön ist, dass jede Klasse auf die Spezialtechniken der anderen zugreifen darf. Wenn auch mit entsprechenden

Karten kaum lästig. So dürfen wir Anfragen nämlich direkt im Inventar annehmen und durch das Anhaken von Checkboxes bequem »abgeben«. Alles in allem beeindruckt der erzählerische Teil von Xenoblade Chronicles 3 durch eine kreative Schönheit, wie sie so nur selten anzutreffen ist. Leider laufen die bombastisch inszenierten Filmsequenzen mit Spielzeiten von bis zu zwölf Minuten aber Gefahr, diejenigen zu vergraulen, die hauptsächlich ein gutes Action-Rollenspiel zocken wollen. Noch dazu liegen zwischen den Filmen manchmal nur wenige Sekunden – und sie zu überspringen bedeutet, den Großteil der von guten Sprechern vertonten Handlung zu verpassen. Englische Sprecher, wohlgemerkt, denn eine deutsche Vertonung hat man sich für das Spiel gespart. Bei Bedarf lassen sich allerdings deutsche Untertitel zuschalten.

Heute Kleriker, morgen Damage Dealer

Den Fokus legt Xenoblade Chronicles 3 nicht nur auf die außergewöhnliche Geschichte, sondern es darf auch ausgiebig gekämpft werden. Bei dem »Wie« habt ihr erfreulich

viele Freiheiten, die damit beginnen, dass sich ab dem zweiten Storykapitel jedes der bis zu sechs Partymitglieder im Kampf steuern lässt. Besonders interessant ist, dass Noah und Co. ab dem dritten Kapitel jeder-

Die weitläufigen Gebiete von Xenoblade Chronicles 3 dürfen nicht nur sprunghaft, sondern auch schwimmend erkundet werden.



Mio

Mio ist eine sympathische Soldatin aus Agnus und verfügt über außerordentliche Kampffähigkeiten. Mit ihren zwei Cyber-Tamburinen sorgt sie für stark rhythmische Klänge in den Köpfen ihrer Feinde.



Noah

Wegweiser Noah führt eine ganz besondere Klingenwaffe, die dem göttlichen Monado-Schwert stark ähnelt. Seine Person ist eines der größeren Mysterien von Xenoblade Chronicles 3, das Herz scheint er jedoch am rechten Fleck zu haben.

Lanz

Der mürrische Kalkeimer Lanz erinnert mit seiner Machina-Gestalt ein wenig an einen Schneeelef. Das Tech-Schwert in seinen Pranken ist so groß, dass der Keveaner es gleichzeitig als Schild verwenden kann.



Taion

Das kühle Fernkampfgenie Taion aus Agnus hegt offenbar eine Vorliebe für die Faltkunst Origami. Nur dass ihn seine »Papiere« magisch umkreisen – und garantiert heftiger schneiden als normales Papier.



Sena

Ihr teilweise bläulich leuchtendes Haar lässt die Klinge Sena optisch hervorstechen. Was die zierliche Statue der Agnianerin nicht vermuten lässt, ist, dass sie von Haus aus mit einem gewaltigen Kriegshammer argumentiert.

Eunie

Das große Mundwerk der Keveanerin Eunie steht im Gegensatz zu ihren kleinen Engelsschwingen am Hinterkopf. Sie schwingt standesgemäß einen Schießstab und kämpft somit eher aus der Ferne.





Einbußen beim Schadenspotenzial, bei der Abwehrfähigkeit, der Heilkraft und so weiter. Wie sinnvoll es wäre, eine native Heil-schützin wie Eunie zur Schwertkämpferin

MEINUNG

ALEX

Ney



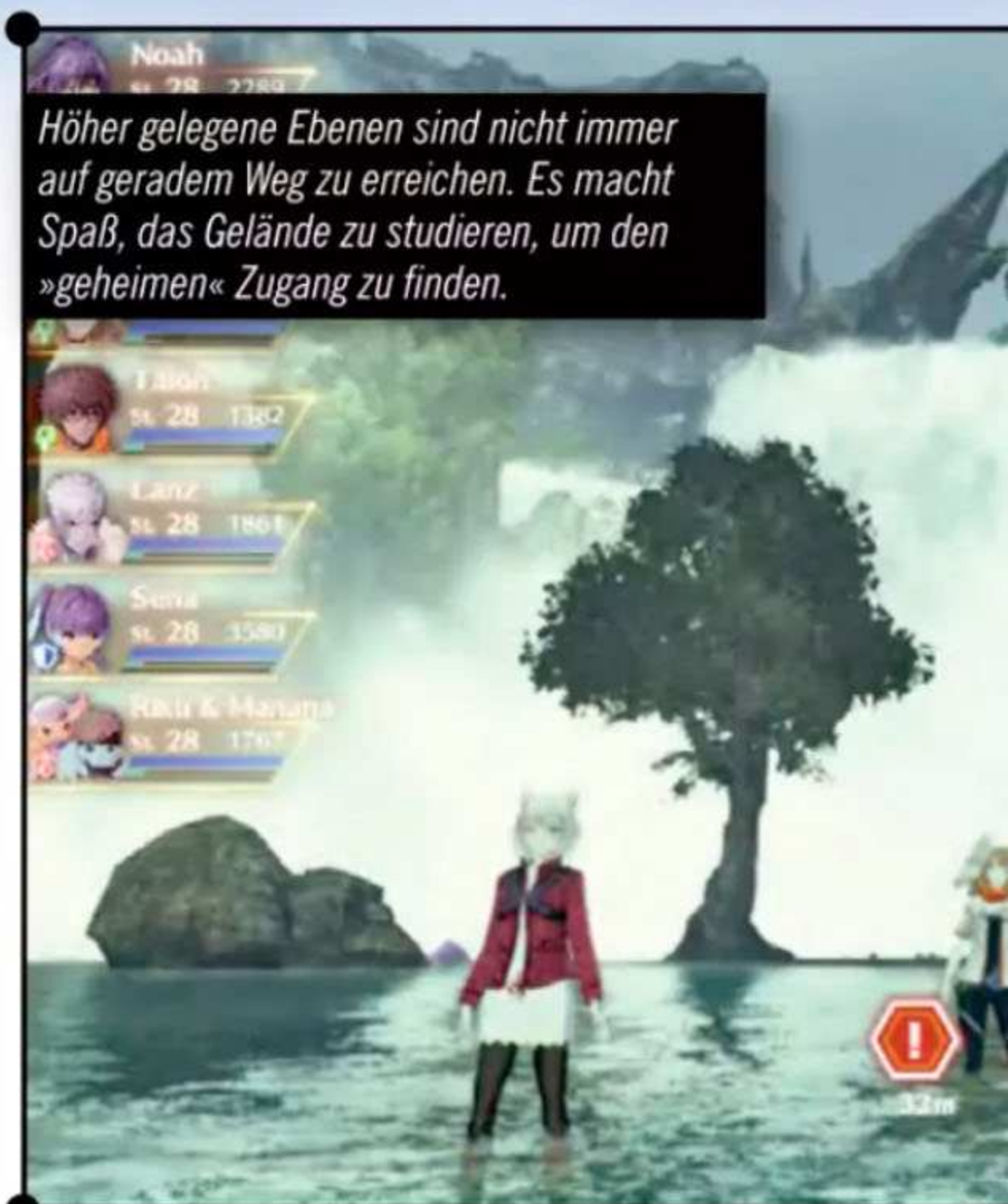
Ich kenne viele JRPGs, aber keins hat mich so zwiegespalten zurückgelassen wie Xenoblade Chronicles 3. Eigentlich bekomme ich hier alles, was ich von einem Spiel dieser Art erwarte: ein geniales Setting mit einer fesselnden Handlung, interessant geschriebene Charaktere, ein paar schräge Witze und ein spaßiges Kampfsystem. Was zum Kuckuck will ich also mehr? Nun, ich möchte beim Spielen nicht alle naselang durch überlange Filme gestört werden. Ja, ich weiß, dass sich alle Filmsequenzen überspringen lassen. Aber so würde ich die Geschichte beinahe komplett verpassen. Ich habe mit 15 Minuten langen Intros kein Problem, allerdings funktioniert Xenoblade Chronicles 3 in etwa so: elf Minuten Film, 50 Meter laufen, sieben Minuten Film, weglaufen, Kampf, zwei Minuten Film, Kommandeurin in den nächsten Raum begleiten, Film. Derart viele Unterbrechungen zerstören mir einfach den Spielfluss. Aber hey: Ich weiß, dass viele Anhänger von Japan-Rollenspielen exzessive Filmauswüchse schätzen. Wenn ihr damit also kein Problem habt, werdet ihr viel Spaß mit Xenoblade Chronicles 3 haben.

@AlexNey18

umzufunktionieren, darüber lässt sich natürlich vortrefflich streiten. Das offene Klassensystem eignet sich aber prima dazu, die Fähigkeiten eines Charakters an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Außerdem macht es viel Spaß, mit all diesen Möglichkeiten frei herumzuexperimentieren. Allein an den Charakterattributen wie Heilkraft oder Geschick können wir nicht selbst herumschrauben – sie werden bei jedem Stufenaufstieg automatisch erhöht.

Spezialkommandos bis der Kopf raucht

In Sachen Freiheiten stehen die Scharmützel dem Klassensystem nicht nur nicht nach, nein, sie bombardieren uns geradezu mit taktischen Möglichkeiten und Technikverkettungen. Aber eins nach dem anderen: Wer die ersten beiden Ausgaben von Xenoblade Chronicles gespielt hat, wird sich im dritten Teil schnell warmgeprügelt haben. Denn auch hier bewegen wir die jeweilige Hauptfigur in Echtzeit auf einen Gegner zu und greifen ihn in festen zeitlichen Intervallen automatisch an. Diese eher schwachen Standardattacken lassen sich um die eben erwähnten Spezialtechniken ergänzen, wobei Cooldown-Zeiten verhindern, dass wir dieselbe Technik gleich noch einmal einsetzen. Das war es allerdings noch lange nicht. So können wir durch genau getimte Angriffe komplexere Kombinationen auslösen, durch



Höher gelegene Ebenen sind nicht immer auf geradem Weg zu erreichen. Es macht Spaß, das Gelände zu studieren, um den »geheimen« Zugang zu finden.

bestimmte Angriffsmuster Techniken miteinander verketteten, Spezialattacken miteinander fusionieren (sodass sich eine neue Spezialtechnik ergibt), die Ausführung von Angriffen beschleunigen, indem wir Techniken an Auto-Attacken oder Spezialtechniken an Techniken reihen, und ... stopp! Na, merkt ihr es schon? Richtig: Das Kampfsystem bietet uns so viele Feinheiten und Optionen, dass wir am Ende nicht einmal die Hälfte davon behalten, geschweige denn anwenden. Daran ändern auch die gefühlt im Minutentakt aufploppenden Tutorials nichts – trotz ihrer sehr präzisen Erklärungen. Es gibt uns nämlich schon genug zu tun, der Gruppe taktische Kommandos wie »Alle mein Ziel angreifen« zu erteilen oder an wechselnden markierten Positionen Rollenaktionen auszuführen, um so den verursachten Schaden zu erhöhen.

Wirklich cool ist dagegen, dass jeweils zwei Hauptfiguren zu riesigen Ouroboros (mit Spezialtechniken!) fusionieren können. Diese »Superhelden« erinnern ein wenig an die Power Rangers und sind besonders in Bosskämpfen gefragt. Es sind im Übrigen auch die Ouroboro-Formen, die als einzige von den sechs Talentbäumen mit je 34 Perks profitieren. In ihrer normalen Form verfügen unsere Heldinnen und Helden nur über jeweils vier bis sechs passive Talente, darunter erhöhte Agilität, kritische Trefferrate und



Des Öfteren treffen wir in der Spielwelt auf Zufallskämpfe. Je nachdem welcher Partei wir den Rücken stärken, kassieren wir unterschiedliche Belohnungen.



Auch der dritte Teil von Xenoblade Chronicles erlaubt es den Hauptfiguren, sich mit den Gegnern im Wasser zu zoffen.



Ausweichchance. Doch was heißt das alles nun unterm Strich? Fest steht, dass kein Widersacher des Spiels das gebotene Übermaß an taktischen Finessen erfordert. Wer sich aber gern in ausufernde Kampfsysteme verbeißt, der bekommt hier Stoff für etliche Sitzungen und wird spätestens auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade ordentlich gefordert. Rollenspieleranfänger hingegen können die bisweilen episch präsentierten Schlachten per Auto-Kampffunktion vom Spiel ausfechten lassen.

Die Switch von ihrer schönsten Seite?

Auch an der halboffenen Spielwelt von Xenoblade Chronicles 3 merken wir, dass die Entwickler keinen Aspekt des mindestens 50 Stunden langen Rollenspiels vernachlässigen wollten. Hier wechseln sich vermeintlich öde Felslandschaften und oasenähnliche Landstriche mit traumhaft hübschen Wasserfällen ab. »Vermeintlich öde«, weil selbst die kargsten Winkel von Ainos gelegentlich zum Stehenbleiben animieren – beispielsweise mit einem Ehrfurcht gebietenden Ausblick auf einen bizarr geformten Gebirgszug. Zu den Sehenswürdigkeiten zählen ferner die eher wenigen stählernen Militärkolonien. Dort erfahren wir aus Gesprächen mit NPCs weitere Details zum Storygeschehen, oder wir können einen Lauschangriff starten, um so die eine oder andere

Flötende Wegweiser

Sowohl der Keves-Soldat Noah als auch die Agnus-Kämpferin Mio sind Wegweiser. Das heißt, dass sie den Seelen gefallener Soldaten mittels einer magischen Flötenmelodie den Weg zur Ruhe weisen können. Dieser »Job« spielt auch in der Spielwelt eine gewisse Rolle. Wann immer wir mit Mio und Noah auf Soldatenhüllen (die heißen wirklich so) treffen, lassen wir die beiden per Tastendruck ihre Arbeit tun. Dadurch vertieft sich ihre Harmonie mit den Kolonien, in welchen die Verblichenen Dienst taten. Als Belohnung erhalten wir nach und nach zusätzliche Dialogmöglichkeiten, die manchmal neue Nebenmissionen freischalten.



Nebenmission zu triggern. Übrigens dürfen wir die Welt sowohl zu Fuß als auch schwimmend erkunden, und das im Handheld-Modus der Switch auch weitgehend flüssig. Am TV geht die Framerate aber merklich in die Knie, außerdem bekommen wir auf dem großen Bildschirm vereinzelt Matschtexturen zu Gesicht. Wiederum erfreulich ist, mit wie vielen originell gestalteten Monstern die springlebendige Welt vollgestopft ist. Wir begegnen obskuren Kreuzungen aus Giraffen und Pferden genauso wie dinosaurierartigen Igeln und muffig dreinschauenden Kampfrobotern jeder Größe. Einige davon sind untereinander in Zufallskämpfe verwickelt, bei denen wir Partei ergreifen und so zusätzliche Belohnungen kassieren können.

Zuletzt wären da noch die turmhohen Gebietsbosse, die bei der ersten Begegnung bis zu 70 Stufen über uns liegen. Den Giganten ist nur mit optionalem Grind (sprich: aufleveln) beizukommen.

Neben Lagerfeuern, die gleichzeitig als Speicher- und Schnellreisepunkte sowie Handelsorte für uns fungieren, finden wir in den weitläufigen Arealen noch sogenannte Ferronis-Wracks. Indem wir die verrosteten Anlagen reaktivieren, erhalten wir Zugriff auf Minifabriken, mit deren Hilfe sich gesammelte Materialien zu nützlichen Items verarbeiten lassen. Ähnliches tut die an Rastpunkten verfügbare Juwelenschmiede zwar auch, jedoch beschränkt sich deren Output nur auf ausrüstbare Juwelen mit 20 unterschiedlichen Charakter-Boosts.

Die (über-)volle Rollenspielpackung

Im Bereich der Action-Rollenspiele ist Xenoblade Chronicles 3 ein einziger besonders schmackhafter Hauptgang. Für den muss man allerdings bereit sein, weil hier in allen Bereichen – besonders beim Filmteil und Kampfsystem – maximal und darüber hinaus aufgetischt wird. Wer sich aber durch Filmexzesse und verrückt viele Möglichkeiten im Kampf (mit angebundenem Tutorial-Overkill, der schnell ermüden kann) nicht abschrecken lässt, wird mit einer erstklassig ausgedachten Rebellenstory, einem hochgradig motivierenden Klassensystem und einer faszinierenden SciFi-Spielwelt belohnt, die Nintendos kleine Switch an ihre technischen Grenzen bringt. <>

Switch

XENOBLADE CHRONICLES 3

Präsentation

+ grandios inszenierte Filmsequenzen + beeindruckend schöne Landstriche + epischer Soundtrack + gute englische Sprecher
- niedrige Framerate und Matschtexturen im TV-Modus

Spieldesign

+ taktisches Kampfsystem + fusionsfähige Spezialtechniken + Charaktere können die Klasse wechseln + überfordernd viele Fähigkeiten und Kommandos - Tutorials bis der Arzt kommt

Balance

+ Spielmechaniken werden gut erklärt + Schwierigkeit jederzeit änderbar + faire Speicher- und Rücksetzpunkte + Spieltempo selbst bestimmbar - lange Filmsequenzen stören den Spielfluss

Atmosphäre/Story

+ erstklassig aufbereitete Gesellschaftskritik + überraschende Wendungen + Charaktere mit spannenden Hintergründen + packende Nebenquests + vor Leben pulsierende Welt

Umfang

+ großes, halboffenes Ainos + 23 Charakterklassen + lange Hauptgeschichte + viele umfangreiche Nebenquests + Zufallskämpfe zum Mitmischen

FAZIT

Brillantes SciFi-Action-Rollenspiel mit bombastischem, aber exzessivem Filmteil. Die irre vielen Möglichkeiten im Kampf können überfordern.

GAMEPRO
86
Switch



Einige Gruppenmitglieder können sich zu Ouroboros mit eigenen Spezialfähigkeiten vereinen. Besonders hilfreich ist das im Kampf gegen einen haushohen Moebius.

RETROSPEKTIVE: DIE XENO-METASERIE

Wenn Mechas und Waifus philosophieren

Mit Xenoblade Chronicles 3 wird der vorläufige Höhepunkt einer schwierigen Reise erreicht. Die Spiele mit dem Xeno-Präfix haben inhaltlich nichts miteinander zu tun, aber sie teilen sich Philosophien, Niederlagen und natürlich den Designer Tetsuya Takahashi. In unserer Retrospektive verschaffen wir euch einen Überblick. Von Michael Cherdchupan

Ganz weit hinten am Horizont glitzert er: ein wunderschöner Wasserfall, der aus einem gigantischen Berg entspringt und ins Endlose zu fallen scheint. Wir machen uns auf den Weg dorthin, durchschreiten dafür Wälder, überwinden Stock und Stein, bis wir nach einer langen Wanderung ein Tal erreichen. Dort erkennen wir: Der Wasserfall prasselt noch etliche Meter in die Tiefe und mündet in einen gigantischen See, der direkt unter uns liegt. Wir könnten einen Umweg über andere Berge nehmen, entscheiden uns aber dazu, einen langen Sprung ins glitzernde Wasser zu wagen. Nichts kann uns aufhalten. Wir schwimmen, laufen, kämpfen uns bis zum Horizont. Und wenn wir den erreicht haben, gehen wir weiter. Immer weiter.

Kaum eine andere Spieleserie vermittelt das Gefühl von Freiheit so gut wie Xenoblade Chronicles. In den JRPGs erkunden wir weitläufige Landschaften, in denen wir bei guten Wetterbedingungen etliche Kilometer weit in die Ferne schauen können. Tatsächlich ist das Gefühl von Freiheit hier sogar symbolisch für die Entwicklung der Spiele zu verstehen: Tetsuya Takahashi und sein Team von Monolith Soft hatten zu Beginn ihrer Karriere mit Restriktionen und Niederlagen zu kämpfen. Erst mit Xenoblade Chronicles erhielten sie die Freiheit ein Spiel zu entwickeln, das ganz ihren Vorstellungen entsprach.

Vom gescheiterten Final-Fantasy-Pitch zu Nietzsche

Takahashi wuchs in der 16-Bit-Ära auf und arbeitete unter der Aufsicht von Final-Fantasy-Schöpfer Hironobu Sakaguchi an vielen der bekanntesten 16-Bit-Spiele von Squaresoft, darunter Final Fantasy 4 und Secret of Mana. Bis 1996

hatte Sakaguchi eine leitende Position bei Squaresoft inne und ermöglichte einer neuen Generation von Spieleentwicklern, darunter auch Takahashi, den Aufstieg. Parallel geschah in der Anime-Welt eine kleine Revolution: »Neon Genesis Evangelion« eroberte die Bildschirme und hatte immensen Einfluss auf die Popkultur. Die Serie bot nicht nur ausufernde Kämpfe mit Mechas, sondern beschäftigte sich auch mit

schweren Themen wie Depression und analytischer Psychologie. Querverweise zu Religion und Philosophie gab es obendrauf. Das hat vielen nachfolgenden Anime-Serien, -Filmen, aber selbstverständlich auch Spielen die Tür für düstere Geschichten geöffnet. Für Takahashi und seine Ehefrau mit dem Künstlernamen Soraya Saga ein Glücksfall, denn beide teilen sich eine Ader für solch nachdenkliche Themen, vor allem jene, die von



Xenogears

1998, Square, PlayStation

Die meisten Geschichten der Xeno-Spiele beginnen sehr klein, so auch diese hier: Der Maler Fei Fong Wong lebt friedlich, aber auch ohne Erinnerung an seine Kindheit in einem Dorf, bis dieses von Gears angegriffen wird. So heißen die Mechs in der Welt von Xenogears. Fei landet versehentlich selbst in einem Cockpit, womit für ihn eine Entdeckungsreise über seine Vergangenheit beginnt. Obwohl das Spiel komplex und nachdenklich ist, wird die Handlung mitsamt seinen Charakteren erstaunlich effizient erzählt. Cutscenes und Dialoge sind so geschrieben, dass sie auf den Punkt kommen und nicht JRPG-typisch zu sehr um den heißen Brei reden. Bemerkenswert ist, dass Xenogears technisch den umgekehrten Weg zu Final Fantasy 7 einschlägt, als das es ursprünglich als Pitch eingereicht wurde: Statt Polygonfiguren durch vorgeordnete Hintergründe laufen zu lassen, sind diese komplett in Echtzeit dargestellt. Da blieb auf der PlayStation nicht genug Rechenleistung übrig, um komplexe Charaktermodelle darzustellen, weshalb man sich für Sprites entschied. Durch diesen Stil hat Xenogears den Zahn der Zeit besser überstanden als Final Fantasy 7. Optisch sieht es Titeln wie Octopath Traveler ähnlich.



Der Grafikstil ist sehr ambitioniert und zeigt die komplette Spielumgebung in 3D. Die Figuren hingegen sind Sprites.

Hat die Begeisterung für Mechas jemals abgenommen?
Die Kampfmaschinen sind heute wie damals einfach cool!



Die gewöhnungsbedürftigen Active-Time-Battles waren damals eine willkommene Iteration von rundenbasierten Kämpfen.



Spielerisch ist die Einbindung von Mechas eine Besonderheit der rundenbasierten Kämpfe.



Optisch merkt man, dass das Spiel ein früher PS2-Titel ist. Manche Kampfarenen haben leere Hintergründe.

deutschen Philosophen beeinflusst waren. »Die Werke von Nietzsche, Freud und Jung waren zufällig Teil der gemeinsamen Interessen, die ich mit Takahashi gemeinsam hatte«, sagte Saga im Jahr 2010 während eines Interviews mit Siliconera. »Xenogears ist im Grunde eine Geschichte über das ›Woher kommen wir, was sind wir, wohin gehen wir?‹. In dieser Hinsicht wurden wir von diesen Konzepten sehr inspiriert.«

Takahashi und Saga lernten sich als Angestellte bei Square kennen, und dort waren beide frustriert. Sie wollten mehr machen als nur Final Fantasy, was seit den 80ern der Hauptfokus des Studios war. Als man ihnen die Chance bot, für das damals noch in Planung befindliche Final Fantasy 7 einen Vorschlag einzureichen, wurde dieser aber abgelehnt. Zu düster, zu komplex und zu sehr am SciFi-Genre sei der Pitch orientiert, urteilten die Vorgesetzten. Trotzdem erkannten sie das Potenzial für ein eigenes Spiel und gaben das Projekt mit einem schmalen Budget frei. Auf diese Weise fiel der Startschuss für Xenogears, das exklusiv für die originale PlayStation entstand.

Die Geschichte um einen Protagonisten mit Amnesie ist durchsetzt mit Referenzen zur jüdisch-christlichen Theologie und Philosophie über Selbsterkenntnis. Klar, die damals aufwändige Präsentation mit Zwischensequenzen und der tolle Soundtrack von Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger) wussten die Spieler zu begeistern. Doch fast drei Jahrzehnte nach seiner Veröffentlichung bleibt Xenogears vor allem wegen einer Sache in Erinnerung: seiner dichten Geschich-

Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

2002, Monolith Soft / Namco, PlayStation 2

Ein Artefakt namens Zohar ermöglicht es den Menschen, das Solarsystem zu bereisen zu verlassen, was sie auch fleißig durchgezogen haben: Die Menschheit hat sich auf schlappe 500.000 Planeten verteilt, deren Regierungen gemeinsam die Galaxy Federation bilden. Die befindet sich im Krieg mit den Gnosis, einer Alien-Kultur, wodurch die Menschen etliche militärische Operationen verwalten müssen. Und ... damit kratzen wir nur an der Oberfläche. Bei so vielen Menschen verwundert es nicht, dass es etliche Unterparteien gibt, von denen einige eher religiös motiviert sind. Raum-Zeit-Anomalien, synthetische Menschen, genmanipulierte Soldaten und unsterbliche Wesen – es wird ziemlich abgefahren, die Terminologie ist kompliziert, aber gerade deshalb auch spannend, weil alle Beteiligten mehr oder weniger Macht über den Zohar erlangen wollen.



Eine der Hauptfiguren ist die Dame KOS-MOS, die eine Anti-Gnosis-Kampfmaschine ist. Superstarke Waifus tauchen auch in Xenoblade Chronicles 2 auf.

te, die viele Menschen bis heute nicht losgelassen hat – zahlreiche Video-Essays auf YouTube beweisen das eindrucksvoll.

Eine fragmentierte Saga

Saga und Takahashi sprudelten über vor Ideen und zeigten sich ambitioniert, denn Xenogears sollte lediglich das fünfte Kapitel einer sechsteiligen Saga werden – ähnlich wie beim ersten »Star Wars«-Film aus dem Jahr 1977, der die vierte Episode einer längeren Geschichte erzählte. Das Konzept

enthielt bereits Referenzen, die mehrere Hundert Jahre zurückliegen oder sogar zum Ursprung der Menschheit zurückreichen. Doch am Ende der Produktion war klar, dass sich beide in eine Sackgasse geschrieben hatten. Mehr noch: Takahashi war zum ersten Mal hauptverantwortlich für ein großes Projekt, doch als das Produktionsbudget angesichts der damals noch schwierigen Entwicklung mit 3D-Grafik zur Neige ging, wollte er nichts von der Story streichen. Stattdessen setzte Takahashi durch, dass die zweite

Xenosaga ist vollgestopft mit langen, ausufernden Dialogen, die nicht die gute Balance von Xenogears finden.



Auf den ersten Blick sehen Kampfszenen aus wie in vielen anderen JRPGs, doch hier hat man das Skill-System stark gestreamlined.



der beiden Spiele-CDs den Rest der Geschichte als Quasi-Visual-Novel zu Ende erzählen würde. So gut die Geschichte auch war: Der plötzliche Wegfall an Interaktion irritierte ziemlich viele Spieler. Offenbar war sich Square deshalb nicht sicher, ob eine Fortsetzung von Xenogears eine gute Idee wäre, und beendete die Arbeit daran noch in der frühen Projektphase. Ein anderer Grund war sicher auch die Kontroverse um den religiösen Inhalt, der einige Übersetzer für die Texte sogar abschreckte.

Frustriert von diesem Erlebnis verließen Takahashi und einige andere Mitarbeiter Square, um mithilfe von Namco ein neues Studio namens Monolith Soft zu gründen. Dort sollte dann über mehrere Jahre hinweg die sechsteilige Xenosaga-Reihe entstehen, die sich sogar über die Spiele hinaus in andere Medien erstrecken sollte.

Da die Rechte an Xenogears aber weiterhin bei Square verweilten, schrieben Saga und Takahashi ihre Ideen dazu um. Man merkt es an den Untertiteln, die auch im internationalen Raum auf Deutsch sind: Die Arbeiten von Friedrich Nietzsche oder Carl

Xenosaga Episode 2: Jenseits von Gut und Böse

2004, Monolith Soft / Namco, PlayStation 2

Die zweite Episode von Xenosaga wird von vielen Fans als das schwarze Schaf der gesamten Reihe bezeichnet. Um auf das durchwachsene Feedback des ersten Teils zu reagieren, bewegte man den Grafikstil stärker hin zu realistisch aussehenden Charakteren – was dem Spiel aber etwas von seiner Identität nahm. Ebenso enttäuschend war der Savegame-Transfer: Wer viel Zeit in das erste Spiel investierte, bekam als Belohnung lediglich ein paar Badeanzug-Bonuskostüme. Insgesamt wirkt Episode 2 sogar noch unfertiger: Der Soundtrack trifft oft nicht die richtige Stimmung, das Voice Acting wirkt auffällig unprofessionell, die Ladezeiten vor den Kämpfen sind sehr lang, und zu allem Überfluss hat das Kampfsystem jegliche Komplexität verloren. Während man im ersten Teil Erfahrungspunkte noch auf spezifische Fertigkeiten anwenden konnte, gelten sie im zweiten für alles. Die Folge: Wir spielen quasi auf Autopilot, ohne groß darüber nachzudenken, welche Konsequenzen unsere Entscheidungen haben. Nicht einmal um Items muss man sich groß Gedanken machen, weil der Item-Shop gänzlich entfernt wurde.

So holprig die Geschichte aber auch erzählt sein mag, sie bleibt als direkte Fortführung trotzdem noch interessant. Die Gnosis treten hier einen Schritt zurück, während die Suche nach dem Zohar stärker im Fokus steht.



Mit Teil zwei bewegt sich das Art Design in eine eher realistische Richtung. Dem Autor dieses Artikels gefällt das gut, den Fans stieß es aber sauer auf.

Jung hatten großen Einfluss auf die Geschichte. Besonders Nietzsches radikale Kritik an der Wahrheit zugunsten des Perspektivismus und seine Ansichten zu Religion sind zentrale Themen in Xenosaga. Allerdings konnte Monolith Soft nicht auf alle tiefgründigen Fragen eine Antwort geben: Als Folge schlechter Verkaufszahlen und harscher Pressekritiken zur ersten Episode strauchelte das Team über eine Identitätskrise bei der Entwicklung des zweiten Teils. Als dann klar wurde, dass Namco nur drei statt sechs Episoden bewilligen würde, mussten so ziemlich alle Zukunftspläne umgeworfen werden. Zwar gelang dem Entwicklerteam trotz aller Widrigkeiten ein guter Abschluss der Reihe, doch die allgemeine Arbeitsmoral lag am Boden.

Ein Neuanfang mit Nintendo

Takahashis Studio landete einen Glücksgriff, als es sich 2007 als First-Party-Entwickler für Nintendo engagierte. Sein erstes Wii-Spiel Disaster: Day of Crisis ist heute eher als Geheimtipp für Trash-Fans bekannt, doch zum Glück bestand schon früh die Idee eines neuen Rollenspiels, das sich auf dem Körper zweier Titanen abspielen sollte. Takahashi wies an, sich bei diesem Spiel komplett von Xenogears und Xenosaga zu lösen. Das Kampfsystem sollte in Echtzeit sein, statt linearer Levels sollten weitläufige, beeindruckende Landschaften dominieren.

Auch hier hatte das Entwicklerteam zunächst Schwierigkeiten, alle gesteckten Ziele zu erreichen. Anstatt aber an dem ursprünglichen Veröffentlichungstermin fest-

zuhalten, hielt ihnen der damals verantwortliche Nintendo-Produzent Hitoshi Yamagami den Rücken frei: Das Team von Monolith Soft sollte sich die Zeit nehmen, die es brauchte, statt Features aus dem Projekt zu streichen.

Das erleichterte Aufatmen von Takahashi muss so laut durch das Büro gehalten sein, dass der (mittlerweile leider verstorbene) Satoru Iwata es 2012 in seiner Interviewreihe »Iwata fragt« sogar noch einmal thematisierte. Takahashi erinnert sich: »Bei Xenoblade Chronicles hatte ich mich mitten drin bereiterklärt, die Entwicklung abzukürzen, um den Endtermin einzuhalten. Nachdem Herr Yamagami mir jedoch glücklicherweise sagte, wir sollten das Projekt bis zu Ende führen, ist es uns gelungen, das Spiel ordentlich fertigzustellen. In dieser Hinsicht unterscheidet sich das Spiel von anderen Titeln, die wir bei Monolith Soft gemacht haben. Und das meine ich positiv.«

Yamagami sollte Recht behalten: Xenoblade Chronicles, dessen Titel vom ursprünglichen »Monado« aus Respekt zu seinen Erschaffern geändert wurde, war ein riesiger Erfolg. So riesig, dass wir nun einen dritten Teil auf der Switch erhalten haben, den wir ein paar Seiten weiter vorn für euch getestet haben. Freiheit! Das ist wahrlich das richtige Stichwort für Xenoblade Chronicles – im kreativen Sinne für die Entwickler, im spielerischen Sinne für uns. <>



Die Kämpfe wirken vor allem im Vergleich zu Xenogears Chronicles X oder damaligen Final Fantasys nicht ganz so dynamisch.



Megastrukturen und Raumschiffe mit abgefahrener Architektur – wer dieses SciFi-Design mag, bekommt in Xenosaga viel davon geboten.



Xenosaga Episode 3: Also sprach Zarathustra

2006, Monolith Soft / Namco, PlayStation 2

Der Abschluss der Xenosaga hätte eine gigantische Katastrophe werden können. Die Moral des Entwicklerteams war im Keller. Takahashi und Saga ist es aber gelungen, das Skript umzuschreiben und fokussierter zu gestalten, sodass das Spiel doch noch die Kurve bekommt. Die Geschichte wird zufriedenstellend und emotional zu einem Ende gebracht, und auch die gesamte Präsentation wirkt deutlich kohärenter. Für den kompletten Soundtrack hat man zum Beispiel Yuki Kajiura (Fate/Zero, Sword Art Online) engagiert, die beim zweiten Teil lediglich für einzelne Stücke an Bord war. Akustisch wirkt nun alles wie aus einem Guss. Visuell hat man sich dem ersten Teil ebenfalls wieder angenähert. Sogar das Gameplay findet zu alten Stärken zurück: Der Item-Shop ist wieder da, bei der Verteilung von Erfahrungspunkten und der Anwendung von Fähigkeiten hat man genug Flexibilität. Die Erkundung von Dungeons oder Städten fühlt sich sinnvoller an, weil dortige Nebenaufgaben auch wieder mehr Gewicht in der Gesamtbalance des Spiels haben. Und ja, die Party hat abermals Zugriff auf Mechas. Die Fans waren nach dem für viele eher enttäuschenden zweiten Teil versöhnlich gestimmt. Ein kleiner Trost für das mittlerweile ausgebrannte Entwicklerteam, das mit Xenoblade Chronicles am Horizont zum Glück einen neuen Hoffnungsschimmer für seine Karriere sehen sollte.



Das Charakterdesign geht einen Mittelweg aus dem eher niedlichen Stil aus Episode 1 und dem erwachsenen aus Episode 2.



Xenosaga: Pied Piper

2004, Monolith Soft / Tom Create / Namco, Mobile

Da Xenosaga als sehr umfangreiche Reihe mit weiteren Geschichten außerhalb der Medienform Videospiel konzipiert wurde, sind nebenher noch weitere Projekte für Smartphones, Handhelds oder als Kurzfilme erschienen. Sogar ein humorvolles Puzzle-Adventure-Spinoff namens Xenosaga Freaks erschien 2004. Erwähnenswert ist aber vor allem das Handyspiel Xenosaga: Pied Piper, das die Geschichte vieler Nebencharaktere umfangreich ergänzt. Interessant ist das vor allem wegen der Hauptfigur Ziggurat 8: Der Cyborg ist einer der Schlüsselcharaktere in Xenosaga, und man lernt hier mehr über sein Leben als Mensch. Für Soraya Saga ist es die letzte Beteiligung an der Xenosaga-Reihe, doch sie zeigt hier noch einmal deutlich ihre Inspiration von europäischer Kultur: Der Untertitel des Spiels ist angelehnt an »The Pied Piper of Hamelin«, zu Deutsch »Der Rattenfänger von Hameln«. Die Legende erzählt vom Rattenfänger, der mit seiner Flöte die Tiere weglockt und die Bürger vor der Pest bewahrt. Als diese sich aber entgegen ihren Versprechen weigern, ihn zu bezahlen, lockt der Rattenfänger zur Strafe ihre Kinder weg. Saga überträgt die Legende um den mittelalterlichen Kidnapper metaphorisch in ihr Science-Fiction-Universum.



Die Kämpfe wirken wie in einem Dungeon Crawler, auch wenn es einige Mechaniken aus dem Hauptspiel rübergeschafft haben.



Huch, das sieht ja niedlich aus! Mobile-Games mussten Anfang der 2000er mit wenig Rechenleistung auskommen.



Der Zugang zu Pied Piper ist heute sehr schwer, zumal das Spiel nicht auf Englisch lokalisiert wurde.





Die Größenwirkung der Spielwelt ist vor allem in Bewegung wahnsinnig beeindruckend. Hier sieht man in der Ferne einen Titanen.

Unsere Artikeleinleitung mit den Wasserfällen ist treffend für die ganze Serie. Wo gibt es schönere zu sehen als hier?



Xenoblade Chronicles

2010, Monolith Soft / Nintendo, Wii / 3DS / Switch

Es besteht kein Zweifel: Für Monolith Soft ist Xenoblade Chronicles der Durchbruch gewesen. Neben den Fortsetzungen beweisen das auch die beiden Neuauflagen auf Nintendo New 3DS (2015) und Nintendo Switch (2020). Für viele Spieler blieb vor allem das Szenario in Erinnerung: Zwei Titanen namens Bionis und Mechonis verletzten sich im Kampf so sehr, dass sie sich gegenseitig ausschalten. Auf ihrer Körperoberfläche beginnt aber das Leben zu blühen, woraus sich zwei Zivilisationen bilden: Die menschenähnlichen Homs und die maschinenartigen Mechonis. Beide befinden sich im Krieg. Als während eines Kampfes seine Freundin Fiona erstochen wird, macht sich Hauptcharakter Shulk auf eine Reise in die Lebenswelt der Mechonis, um sie zu rächen. Dabei lernt er mit dem Monado umzugehen, einem sonderbaren Schwert, mit dem er in die Zukunft sehen kann. Auch wenn die Ausmaße der Geschichte nicht ganz so groß wie bei Xenosaga sind, entwickelt sie sich hier ebenso exponentiell zur Reise. Shulk erfährt zum Beispiel, warum die Titanen vor langer Zeit überhaupt erst gekämpft haben.

Sehr schön: Da man sich als Nebenaufgabe auch an der Erweiterung von Dörfern beteiligen kann, fühlt man sich irgendwann für die Sicherheit der Bewohner verantwortlich.

Neben der technisch beeindruckenden Umsetzung der riesigen Open World auf der eher leistungsschwachen Nintendo Wii und der packenden Dramaturgie ist vor allem das Spieldesign bemerkenswert: Xenoblade Chronicles fühlt sich an wie ein MMORPG, nur dass man es allein spielt. Übergänge zwischen Exploration, Kämpfen, parallel laufenden Quests und NPC-Interaktionen sind fließend. Viele weitere JRPGs haben sich seitdem von diesem speziellen Flow inspirieren lassen, weshalb uns das heute als nichts Besonderes mehr vorkommt. Im Jahre 2010 stach Xenoblade Chronicles damit aber deutlich aus der Masse der Rollenspiele hervor.



Im Vergleich zu Xenosaga wirken die Kämpfe schneller, dynamischer und optisch geschliffener, vor allem gegen große Kreaturen.

TITELSTORY

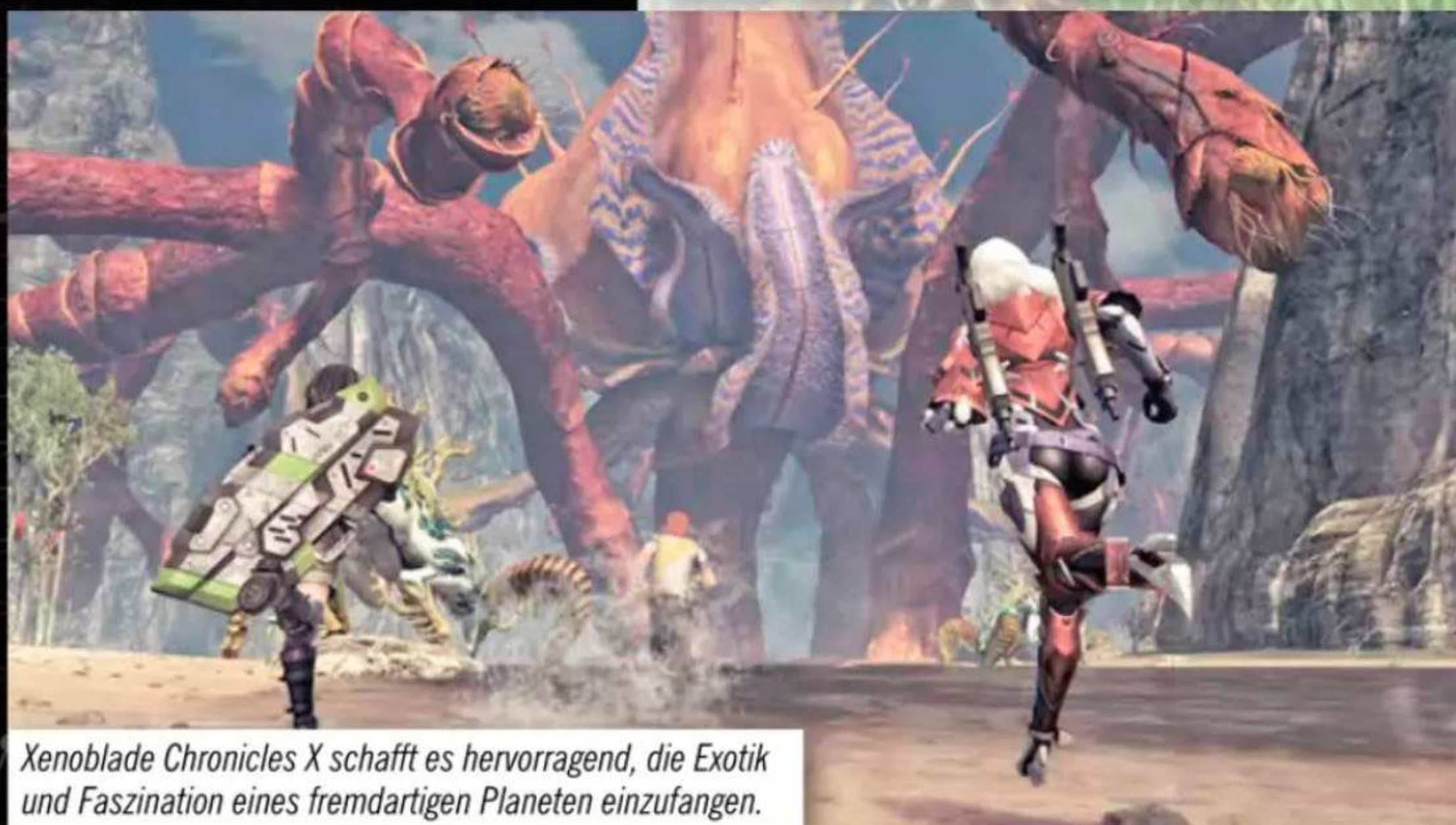
Xenoblade Chronicles X

2015, Monolith Soft / Nintendo, Wii U

Während Monolith Soft mit seinen vorherigen Rollenspielen stark auf Storytelling gesetzt hatte, nimmt diese bei Xenoblade Chronicles X einen Platz in den hinteren Reihen ein. Das erklärt vielleicht das »X« im Titel: Es ist keine direkte Fortsetzung, sondern sein ganz eigenes Ding. Das Setup ist einfach: Menschen stranden auf einem fremden Planeten und versuchen ihr flugunfähiges Raumschiff zu einer Kolonie umzubauen, um zu überleben. Dabei merken sie, dass es auf dem Planeten auch feindlich gesinnte Aliens gibt. Und ... das war's. Während die Hauptstory nicht besonders umfangreich ist, erzählen aber vor allem die Nebenquests zahlreiche interessante Geschichten rund um die Charaktere. Besonders die Begleiter erhalten dadurch viel Persönlichkeit, womit wir in Kämpfen den Gruppenzusammenhalt stärker spüren. Die sind einer der Höhepunkte des Spiels und spielen sich von allen bisherigen Xeno-Spielen am schnellsten und dynamischsten. Beeindruckend ist ebenso, wie sehr sich das Spiel öffnet, sobald man Zugriff auf die Mechas im Spiel bekommt. Auf einmal ist man sehr viel mobiler, und es macht irre Spaß, die abwechslungsreichen Landschaften mit den mechanischen Ungetümen zu erforschen. Xenoblade Chronicles X legt großen Wert darauf, dass sich die Erforschung der Welt selbst beim spontanen Herumstreunen immer noch lohnenswert anfühlt.



Die Mechas im Spiel werden Skells genannt. Und was für Prachtstücke das sind!



Xenoblade Chronicles X schafft es hervorragend, die Exotik und Faszination eines fremdartigen Planeten einzufangen.



Xenoblade Chronicles 2

2017, Monolith Soft / Nintendo, Switch

Für manche Fans waren die ersten Trailer-Materialien zu Xenoblade Chronicles 2 ein Schock: Durch das Bild wanderte ein nervig klingender Junge als Protagonist mit bescheuertem Kostüm, der mit pathetischen One-Linern durch tausendfach erzählte

Anime-Klischees stolpert.

Da ist das Stichwort: Dieses Spiel ist so viel mehr Anime als alle anderen Teile zuvor. Die leitenden Designer Kojo Hayashi, Koh Kojima und Genki Yokota haben eine neue Richtung eingeschlagen, die nicht allen schmeckte. Das verdeutlichen vor allem die Waffen im Spiel: Sie können sich in Personen verwandeln und wurden von in Japan bekannten Gastkünstlern entworfen, wobei einige auf ziemlich extravagante Designs setzen. Zusätzlich braucht es eine ganze Weile, bis sich das Kampfsystem entfaltet. In den ersten Stunden spielen sich Auseinandersetzungen mit Monstern ziemlich träge. Hat man den ersten Schock überwunden, findet auch Xenoblade Chronicles 2 zu den Stärken, für die die Serie berühmt ist. Die Anime-Überzeichnung mag in manchen Fällen gar die Bindung zu der Heldengruppe verstärken.

Technisch hat das Spiel vor allem im portablen Modus Mühe, die weitläufigen Landschaften darzustellen, und wirkt verwaschen.



Für manche Bereiche haben die Designer eine romantische Farbgebung verwendet, die lange im Gedächtnis bleibt.

Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country

2018, Monolith Soft / Nintendo, Switch

Xenoblade Chronicles 2 ist der erste Titel der Xeno-Games, der Updates und DLCs erhalten hat. Bei einem Rollenspiel, bei dem auch das Sammeln von Waffen und Charakteren ein Teilaspekt ist, stößt das sauer auf. 15 Mini-Erweiterungen wurden seit Release ausgerollt, bei denen auch Bugfixes mit dabei sind. Im Nachhinein betrachtet ist spürbar, dass Monolith Soft während der Produktion mit der zusätzlichen Verantwortung für Zelda: Breath of the Wild ziemlich ausgelastet war. Torna – The Golden Country ist trotzdem eine erwähnenswerte Standalone-Erweiterung, die die Hauptgeschichte um eine neue Perspektive ergänzt. Da es ein neues Kampfsystem und ein paar andere Gameplay-Veränderungen gibt, fühlt sich diese Erweiterung sehr eigenständig an.

Monolith Soft hat das Kampfsystem gegenüber dem Hauptspiel etwas überarbeitet. Diesmal dauert es nicht so lange, bis es sich entfaltet.



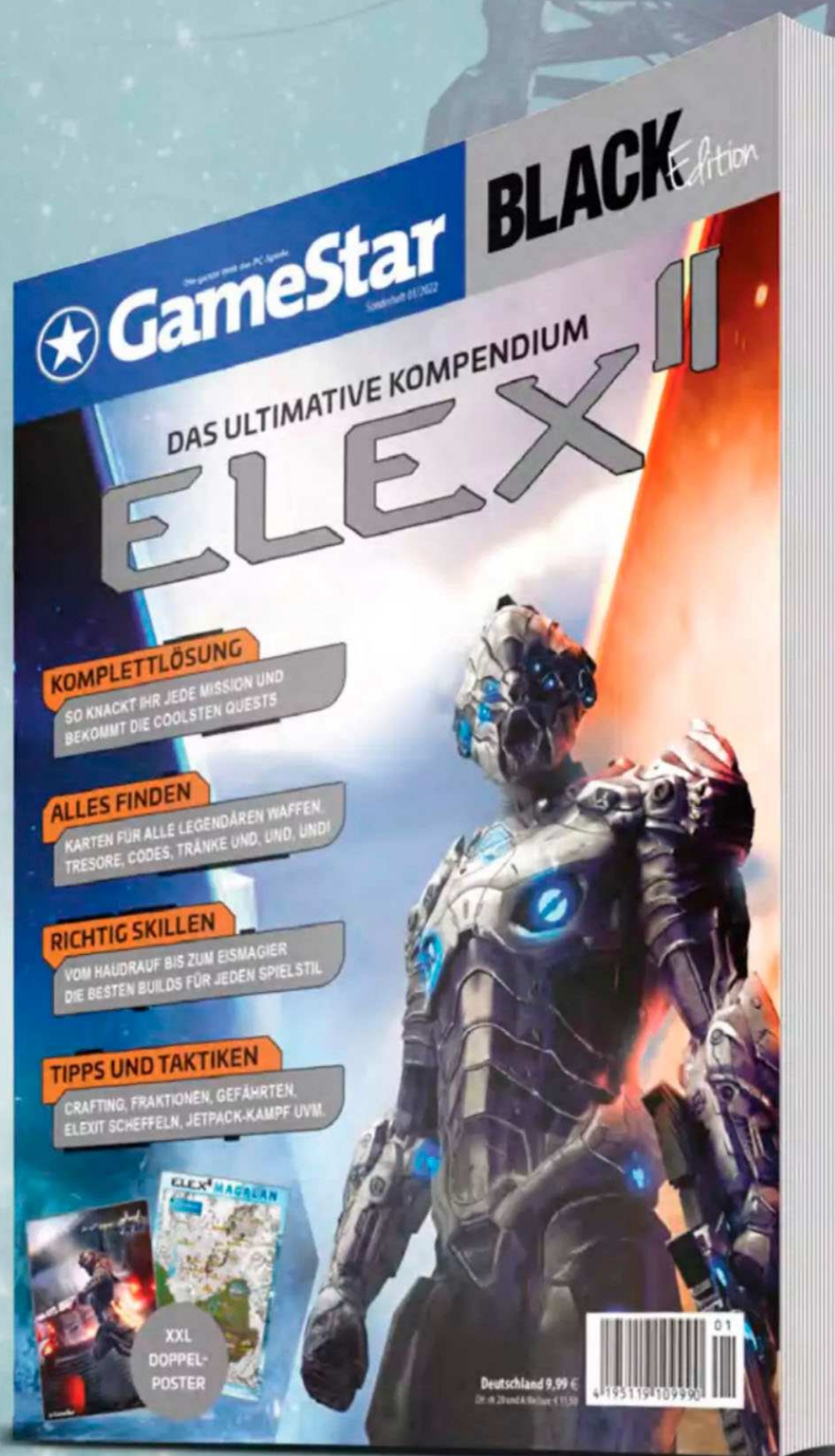
Serientypisch zelebriert auch die Erweiterung Gruppenzusammenhalt und Freundschaft. Nichts geht über ein gemütliches Lagerfeuer!

Mit Wirbelwindattacken Gegner wegfegen! Ja, so etwas wird nie alt.



DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ELEX 2

JETZT BESTELLEN



**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



PERFEKTE ORIENTIERUNG

Wir kennen jeden Stein im Spiel und liefern Koordinaten für alle Lehrer, Waffen, Schätze etc.



NIE WIEDER VERSKILLEN

So stimmt ihr die Fertigkeiten optimal auf euren Spielstil ab – ohne ärgerliche Fehlinvestitionen!



FREUND ALLER VÖLKER

Mit fünf Fraktionen ist Magellan ein gefährlicher Ort, mit uns werdet ihr zum Top-Diplomaten

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	Geburts-tag	BIC
E-Mail	Datum Unterschrift	

oder online bestellen: www.gamestar.de/Elex2

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,90 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 4,90 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



SKULL & BONES PS5 • XBX

Huch, das gibt's ja auch noch!

Das Warten auf Skull & Bones hat offenbar ein Ende. Im November sollen wir endlich in See stechen können. Allerdings scheint diese Fahrt weniger in Reichtum, sondern mehr in Ernüchterung zu enden. Von Annika Bavendiek

»Skull & Bones? Was ist daraus eigentlich geworden?« Falls euch diese Frage immer wieder mal durch den Kopf ging, wenn ihr in den vergangenen Jahren über eine Erwähnung von Ubisofts Piraten-MMO gestolpert seid, dann seid ihr damit nicht alleine. Ubisoft Singapur hat das Spiel nämlich seit seiner Ankündigung ewig nicht gezeigt, um es in Ruhe überarbeiten zu können. Das Ergebnis bekam ich während eines Presse-Events präsentiert, das mich besorgt zurückließ. Ich hatte dabei allerdings keine Möglichkeit, das Spiel selbst zu spielen, die Entwickler haben mir Trailer sowie Gameplay vorgestellt und kommentiert.

Auf neuem Kurs

Als Skull & Bones 2017 auf der E3 enthüllt wurde, lag der Fokus darauf, die Schiffskämpfe aus Assassin's Creed 4: Black Flag zu nehmen, zu einem eigenständigen Spiel zu machen und zu erweitern. 2020 entschied sich Ubisoft aber dazu, den Kurs des Spiels neu auszurichten und es grundlegend zu überarbeiten. Heute, nach vielen Verschiebungen und harter Arbeit hinter den Kulissen, präsentiert sich Skull & Bones neu. Es gibt eine Open World (oder besser gesagt Open Sea), die vom Indischen Ozean während des goldenen Zeitalters der Piraterie inspiriert ist. Ziel des Spiels ist es, den eigenen Ruf (Infamy) immer weiter zu erhöhen, das Herzstück sind dabei die arcadigen Seeschlachten. Es wird zusätzlich auch World Events und andere Aktivitäten wie Plünderungen oder Schatzsuchen geben, die ihr im Koop-Modus, auf PvP-Servern

oder auch solo spielen könnt. Um euch von anderen Spielern abzuheben, habt ihr die Möglichkeit, sowohl euren Charakter als auch euer Schiff, eure Waffen sowie euren Spielstil zu individualisieren. Helfen werden dabei unter anderem Editoren sowie ein Crafting-System. Ubisoft verspricht uns kostenlose Inhalte für mehrere Jahre nach Release, etwa Events, Schiffe und Waffen.

Überlebe, wachse, herrsche

So weit, so gut, aber wie spielt sich Skull & Bones? Selbst ausprobieren konnte ich es

leider nicht, aber die Entwickler haben mir einen Eindruck vom Gameplay-Loop gegeben. Alles beginnt damit, dass wir Schiffbruch erleiden und in Sainte-Anne landen, einem der Piratenverstecke, wo wir unter anderem neue Schiffe bauen, die Fracht (Munition und Nahrung) managen, Handel treiben, Aufträge klären und mit anderen Spielern interagieren können. Das erinnert mit seiner Third-Person-Ansicht schon mal stark an Sea of Thieves, nur eben ohne dessen charmanten comichaften Look. Der Einstieg könnte zwar eine ausgearbeitete Story



Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt auf den von Assassin's Creed inspirierten Seeschlachten.



Unser Schiff können wir nicht nur mit diversen Waffen ausstatten, sondern auch mit Rüstungsplatten und Holzspeeren verstärken.

erwarten lassen, die gibt es aber nicht. Damit schließt Ubisoft eine pseudospannende Geschichte aus, verzichtet aber auch auf einen Aspekt, der für Motivation und Abwechslung durchaus wichtig sein kann.

Was also ohne eine Story tun, die uns an die Hand nimmt? Erkunden, sammeln und craften. Denn bevor wir uns ein prachtvolles Schiff zusammensammeln können, starten wir mit der kleinsten Version, genannt Dau. Immerhin ein Speer ist dabei, mit dem wir Krokodile oder Nilpferde jagen können, um Felle und Fleisch zu erbeuten. Solche und andere Materialien wie Holz und Erze lassen sich in der Welt sammeln, um daraus Schiffe, Waffen und Rüstungsteile herzustellen, sofern wir denn die richtigen Entwürfe dafür haben. Das fühlt sich allerdings so gar nicht mehr wie Sea of Thieves an, da die Inseln dabei nicht frei erkundbar sind und wir alles aus der First-Person-Beobachtersicht statisch vom Schiff aus erledigen. Es wirkt etwas seltsam, wenn wir mit unserem Kutter an eine Insel ranfahren und sich eine entfernte Palme wie von Geisterhand schüttelt, damit Kokosnüsse herunterfallen, oder wir an der Reling gefühlt sinnlos mit einem Speer herumfucheln, um zu jagen.

Es ist ein nie endender Kreislauf: Entwürfe müssen wir uns erst verdienen, indem wir Aufträge abschließen und so an Bekanntheit gewinnen. Unser Ruf ist dabei der Dreh- und Angelpunkt in Skull & Bones. Durch gewonnene Schlachten und bestimmte Aktivitäten wie Plünderungen stärken wir ihn, was dann wiederum neue Belohnungen und gefährli-

chere Aufträge freischaltet, wodurch wir erneut unseren Ruf ausbauen können, neue Belohnungen verdienen und so weiter und ... na ja, ihr wisst schon.

Seekämpfe ohne Bewegungsfreiheit

Die meiste Zeit werden wir aber mit den Kämpfen auf hoher See verbringen, die in der Präsentation schon mal actionreich und spannend wirken. Wie gut wir dabei gegen feindliche Piraten, Piratenjäger und Stürme

gewappnet sind, hängt nicht nur von der Robustheit und den Waffen unseres Schiffes ab, sondern auch davon, was für einen Schiffstyp wir überhaupt steuern. Navigationsschiffe (navigation ships) sind schneller, haben aber weniger Platz für Fracht und einen weniger starken Rumpf. Frachtschiffe (cargo ships) verfügen über viel Platz für die Fracht, aber sind dafür langsamer. Kriegsschiffe (firepower ships) haben mehr Platz



Mehrere Schiffstypen stehen zur Auswahl, die sich jeweils in Handling und Stärke unterscheiden.



Natürlich kämpfen wir gegen feindliche Schiffe, aber auch Forts an Land gilt es zu plündern.

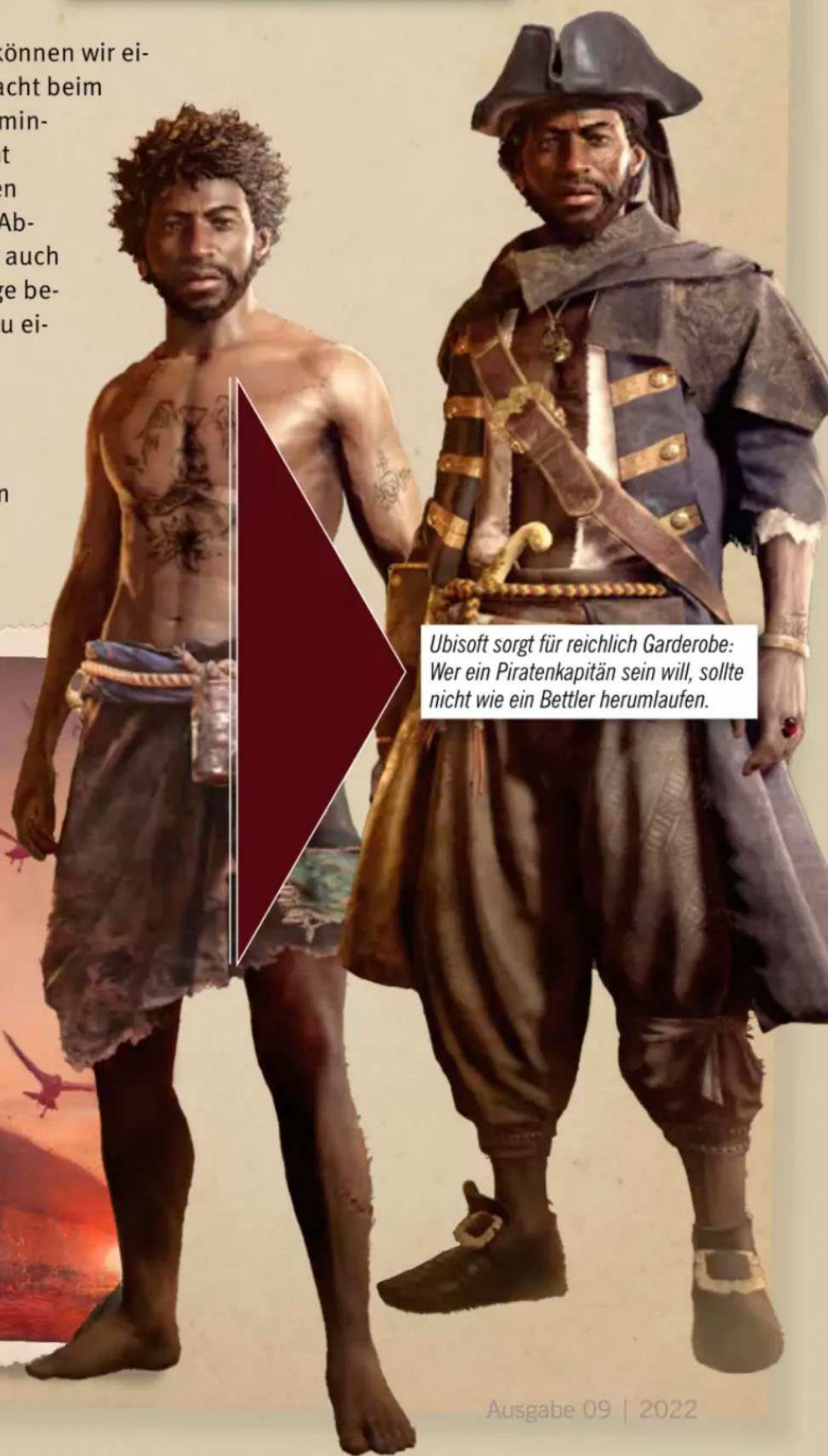
für Waffen und können so mehr Schaden austeilen, lassen sich aber schwerer manövrieren. Egal mit welchem Schiffstyp wir feindliche Spieler oder gar Forts an Land attackieren, wir können es individuell mit Waffen ausrüsten, die alle ihre eigenen Stärken und Schwächen haben. Von den klassischen Kanonen über Ballisten bis hin zu Mörsern ist so einiges dabei, wodurch wir unseren eigenen Spiel-, besser Kampfstil weiter definieren können. Im Koop mit den Schiffen unserer Freunde ergibt das nochmal mehr strategische Möglichkeiten, indem wir unser Vorgehen aufeinander abstimmen.

Aber keine Sorge. Sollten wir doch mal untergehen und am nächstgelegenen Au-

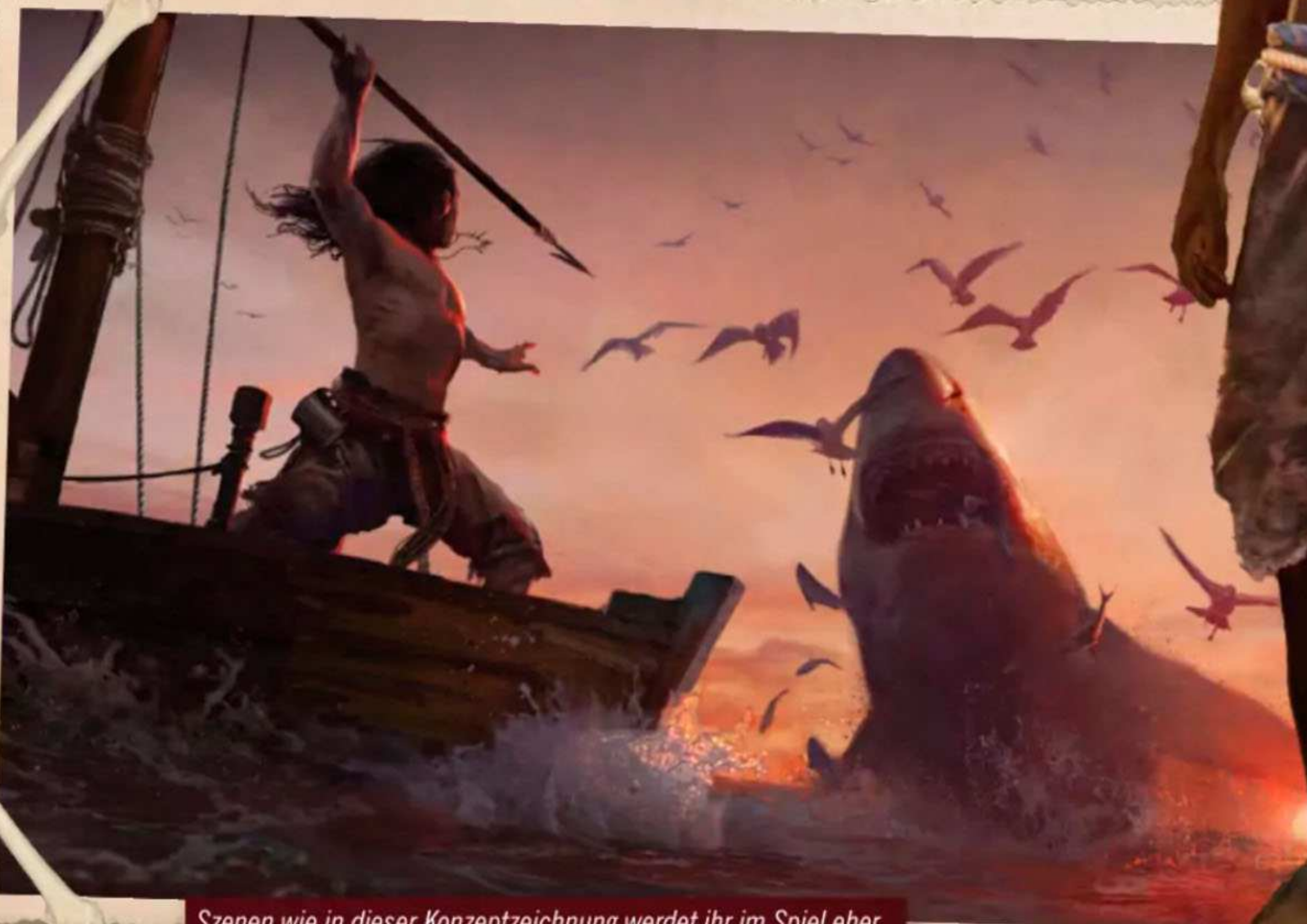
ßenposten respawnen, dann können wir einen Teil unserer verlorenen Fracht beim Wrack wieder einsammeln. Zumindest wenn andere Spieler nicht schneller waren, die im Übrigen nicht die einzige Gefahr sind. Abseits von Stürmen müssen wir auch die Moral unserer Crew im Auge behalten, da es sonst natürlich zu einer Meuterei kommen kann.

Ein Captain wie in Ketten

Was dabei noch deutlich klargestellt werden sollte: Auf dem Schiff stehen wir in der Ego-Perspektive quasi nur am



Ubisoft sorgt für reichlich Garderobe: Wer ein Piratenkapitän sein will, sollte nicht wie ein Bettler herumlaufen.



Szenen wie in dieser Konzeptzeichnung werdet ihr im Spiel eher nicht sehen, da ihr nicht aktiv an der Action teilnehmt.

Steuerrad, während die Crew den Rest macht. Sie entert feindliche Schiffe und plündert Siedlungen, die sich innerhalb eines gelben Radius befinden. Und wir? Wir sehen dabei zu, wie sich ein unspektakulärer Fortschrittsbalken füllt. Zum Abschluss folgen dann kleine Zwischensequenzen, an denen wir uns wohl schnell sattsehen werden. Selbst über das Schiff laufen, womöglich noch im Nahkampf mit dem Säbel einen anderen Piraten zur Strecke bringen, das gibt es in Skull & Bones nicht. Das höchste der Gefühle sind die Jagd mit dem Speer von der Reling aus sowie ein Perspektivenwechsel zum Ausguck, um mit dem Fernrohr Gegner auszuspähen. Und das ist wohl auch das größte Problem bei Skull & Bones. Denn die Piratenfantasie ist eigentlich mehr als nur Schiffskampf. Siehe Sea of Thieves: Dort spielt man wahlweise ein Crewmitglied, erkundet exotische Inseln, durchstöbert uralte Katakomben, schleicht sich auf feindliche Boote, vergräbt Schätze und so weiter. Skull & Bones wirkt hingegen wie ein Red Dead Redemption 2, in dem man ununterbrochen auf seinem Pferd hockt und ausschließlich das Lasso schwingt. Ermüdend.

Die bereits erwähnte Third-Person-Perspektive funktioniert dagegen nur in Hubs wie Außenposten. Und vermutlich dient sie auch nur dazu, uns zu animieren, Outfits als Spielelement relevant zu machen. Bevor ihr fragt: Einen Charaktereditor, in dem wir zu Beginn auch Frisur, Hautfarbe, Bart und so weiter auswählen, gab es nicht zu sehen, dürfte aber auf irgendeine Weise enthalten sein. Eine Freiheit wie in Sea of Thieves sucht ihr trotz offener See aber vergeblich.

Ubisoft setzt hier klar den Fokus auf das Schiff statt auf den Charakter. Narrativ ergibt das durchaus Sinn, denn immerhin sind wir der Captain und geben Befehle, statt uns selbst die Hände groß schmutzig zu machen. Etwas mehr Bewegungsfreiheit würde dem Spiel allerdings dennoch guttun, damit wir uns mehr wie ein echter Captain und weniger wie ein Zuschauer fühlen.

Bereits auf Grund gelaufen?

Mein Eindruck nach der Präsentation ist ernüchternd. Skull & Bones steht vor drei grundlegenden Herausforderungen: seinem Konzept, seiner Konkurrenz und seinem Timing. Ja, das Spiel hat jetzt seine Richtung gefunden und scheint unterhaltsame Schiffskämpfe zu bieten, aber ich befürchte dennoch, dass man sich trotz neuer Inhalte recht schnell an dem systematischen Gameplay sattgespielt hat. Nicht nur ist der Gameplay-Loop recht eng gefasst, auch die Belohnungen entscheiden maßgeblich über die Motivation, wobei hier mit dem ersten großen Schiff schnell ein Sättigungspunkt eintreten dürfte. Bei Sea of Thieves funktioniert das anders. Skull & Bones will mit seinem Progressionssystem und den vertieften Schiffskämpfen zwar kein Sea-of-Thieves-Klon sein, steht damit aber allein durch die Thematik trotzdem in Konkurrenz, wobei der Titel von Rare entscheidende Vorteile hat: mehr Freiheiten, kleine Geschichten und ein Chaospotenzial im Koop, aus dem die verrücktesten Geschichten entstehen, die bis heute motivieren. Etwas, das ich bei Skull & Bones auf diese Art nicht sehe.

Hinzu kommt der Vorsprung, den Ubisoft trotz allem nicht mehr einholen kann, vor allem nicht nach solch einer schwierigen Entwicklungsgeschichte. Skull & Bones kommt einfach zu spät. Das Spiel wird es demnach sehr schwer haben. Die Entwickleraussage »Skull & Bones ist, was ihr daraus macht« ist aber auch nicht zu unterschätzen. Es klingt zwar danach, als wollten sie damit das Konzept etwas schönreden, doch das Spiel wird sicherlich seine Nische finden, aber wohl nicht der erhoffte Erfolg werden. Letztendlich muss sich aber auch erst noch zeigen, ob der Schein der Präsentation vielleicht doch trügt und es spielerisch irgendwo Klick macht. Zu wünschen wäre es. <>

MEINUNG

ANNIKA

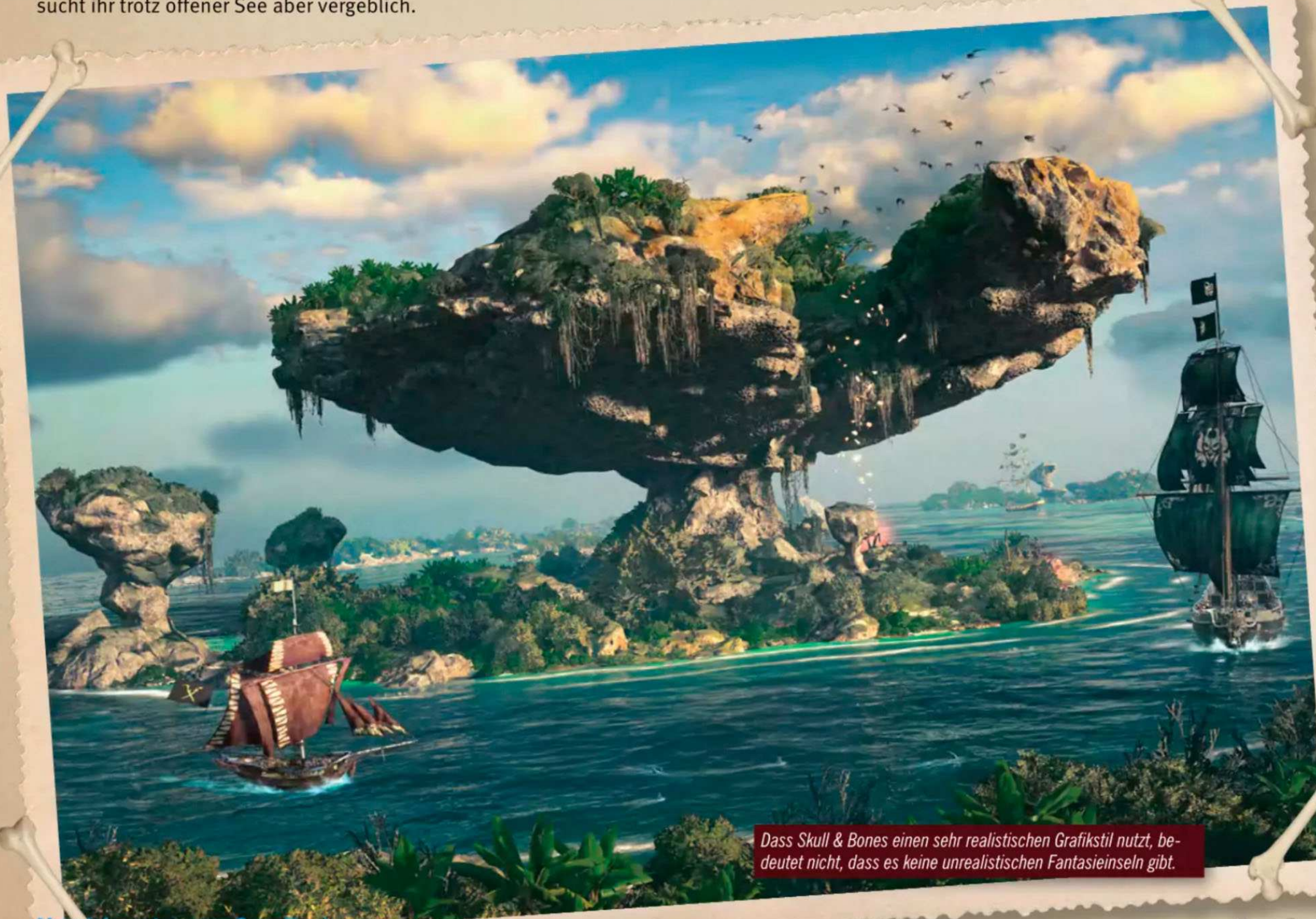
Bavendiek



Der Wind für Skull & Bones steht nicht sonderlich gut. Der Fokus auf die arcadischen Schiffskämpfe hat zwar durchaus seine Daseinsberechtigung und dürfte für kurzweiligen Spaß sorgen, langfristig wird das Konzept aber wohl nur wenige Freizeitpiraten bei Laune halten. Dafür bietet Skull & Bones auch nach der Überarbeitung einfach zu wenig Abwechslung und Freiheiten – vor allem im Vergleich zu Sea of Thieves. Das Piratenspiel von Rare musste sich seinen Erfolg zwar auch erst erarbeiten, hat die digitalen Meere aber mittlerweile so fest im Griff, dass Skull & Bones es schwer haben wird, sich über Wasser zu halten.

@annika908

VORSCHAU



Dass Skull & Bones einen sehr realistischen Grafikstil nutzt, bedeutet nicht, dass es keine unrealistischen Fantasieinseln gibt.

PENTIMENT **XBX • One**

Irre, dass es das gibt!



Die Rollenspielprofis von Obsidian wagen sich an ein Mittelalter-Adventure mit kurioseem Story-Twist. Das wäre ohne Microsoft undenkbar gewesen. Von Fabiano Uslenghi



Das Mittelalter steckte voller Überraschungen. Die spanische Inquisition sah bekanntermaßen kaum jemand kommen. Oder die Pest, ich wette, damit hat damals auch niemand so richtig gerechnet. Manch einer wurde höchstwahrscheinlich auch plötzlich von einer Pferdekutsche überrollt oder bekam einen verirrten Pfeil in die linke Pobacke. Gut, es gab auch schöne Überraschungen. Wenn beispielsweise ein Fräulein beim Treppensteigen plötzlich versehentlich ihren Knöchel entblößte. Bleiben wir doch bei solch schönen mittelalterlichen Überraschungen. Denn genau so eine ist in meinen Augen auch Pentiment.

Das Spiel wurde kürzlich angekündigt. Und ja, die Screenshots sehen aus, als stamme dieses Spiel von einem neu gegründeten Indie-Studio voller Entwicklerinnen und Ent-

wickler, die gerade von der Uni gekommen sind. Doch der Schein trügt! Hinter Pentiment stecken ein paar echte Experten und vor allem Josh Sawyer. Ein Mann, der seit 20 Jahren Rollenspiele macht und Hochräter wie Fallout: New Vegas und Pillars of Eternity dirigiert hat. New Vegas? Pillars of Eternity? Richtig gemutmaßt. Pentiment ist ein neues Spiel von den Rollenspielexperten bei Obsidian. Wer hätte das bei den ersten Spielszenen gedacht?

Dass es dieses Spiel gibt, ist auch alles andere als selbstverständlich. Welcher große Publisher würde heutzutage denn ein Konzept durchwinken, bei dem es um ein Detektivabenteuer im Bayern des 16. Jahrhunderts geht? Das bewusst auf eine Sprachausgabe verzichtet, kaum echtes Gameplay bietet und eben aussieht, wie es aussieht? Activision Blizzard höchstwahrscheinlich

nicht. Nur gehört Obsidian zu Microsoft, das mit seinem Game Pass ganz andere Argumente hat. Und es Obsidian in diesem Fall gestattet, Zeit und Energie in ein reines Passionsprojekt zu stecken. Wir haben mit Josh Sawyer über Pentiment gesprochen.

Adventure aus Leidenschaft

Ein Spiel wie Pentiment geistert Josh Sawyer bereits seit einer halben Ewigkeit durch den Kopf. Schon 1992 entfachte ein Rollenspiel namens Darklands den Funken einer Idee und weckte zugleich eine gewisse Faszination für historische Fiktion und insbesondere Deutschland als Szenario – Darklands spielte nämlich im Schwarzwald zur Zeit des Heiligen Römischen Reiches. Wobei Sawyer sehr viel tiefer mit Deutschland verwurzelt ist als nur durch eine virtuelle Reise in einen verpixelten Schwarzwald: Sawyer hat Ge-

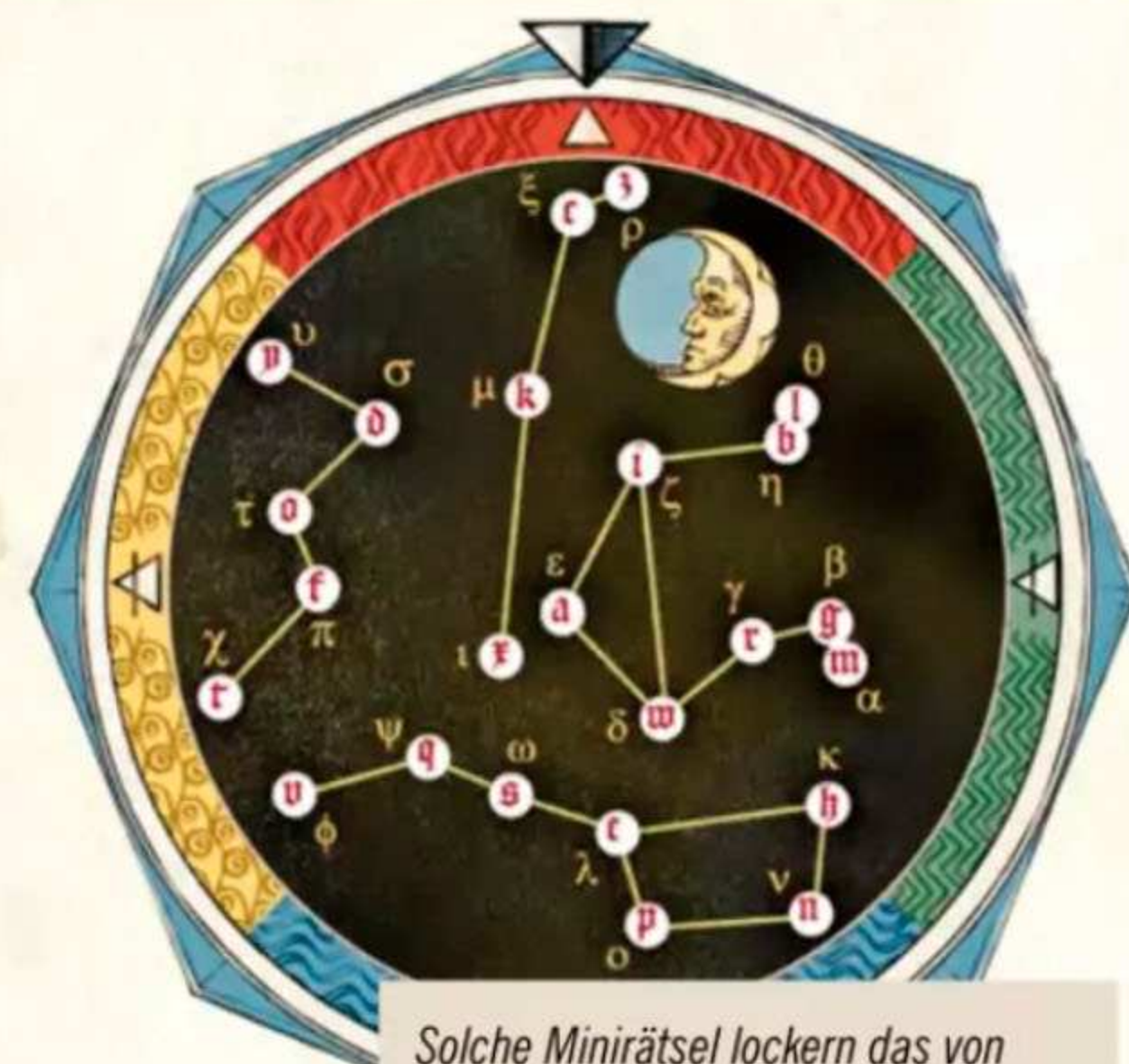
Wir begleiten Andreas Maler 25 Jahre lang während seiner Zeit als Künstler in der Doppelabtei Kiersau.





♄ ♃ ♉ ♈ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♒ ♓
 ♄ ♃ ♉ ♈ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♒ ♓
 ♄ ♃ ♉ ♈ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♒ ♓
 ♄ ♃ ♉ ♈ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♒ ♓

♄ ♃ ♉ ♈ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♒ ♓
 ♄ ♃ ♉ ♈ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♒ ♓
 ♄ ♃ ♉ ♈ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♒ ♓
 ♄ ♃ ♉ ♈ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♒ ♓



Solche Minirätsel lockern das von Dialogen getriebene Gameplay auf.

schichte studiert und sich in dieser Zeit auf die Historie des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation spezialisiert. Dafür lernte Sawyer an der Universität sogar die deutsche Sprache. Zudem hat er deutschsprachige Vorfahren aus Bayern und Österreich. Nachvollziehbar, dass in diesem Mann eine gewisse Leidenschaft für das mittelalterliche Bayern pulsiert.

Und darum geht es hier in erster Linie: um Leidenschaft. Sawyer macht dieses Spiel, weil er es einfach machen und sich nach 20 Jahren Rollenspielen an etwas anderem versuchen will. Dafür hat er sich innerhalb von Obsidian ein Team aus 13 Leuten zusammengestellt: »Ich liebe Umberto Eco. Und über die Jahre hatte ich diese Idee, dass es wirklich toll wäre, ein historisches Spiel zu machen, aber meine Vorstellung davon, was dieses Spiel sein sollte, hat sich mit der Zeit verändert. Ungefähr in der Zeit, als Obsidian von Microsoft übernommen wurde, habe ich mit meinem Boss gesprochen und ihm gesagt, dass ich gerne ein kleines historisches, narratives Spiel machen würde, mit einem kleinen Team und einem sehr speziellen visuellen Stil. Das war nicht wirklich das Spiel, das ich mir in den 90ern oder 2000ern vorgestellt hatte, aber es erschien mir wie eine sehr coole Idee, nachdem ich Spiele gespielt hatte wie Night in the Woods, Mutazione und Oxenfree. Spiele, die einen sehr ausgeprägten visuellen Stil haben, eine coole Reihe an Charakteren und eine wirklich fesselnde Geschichte.«

Ein malerisches Verbrechen

Wie sehr sich Umberto Eco und »Der Name der Rose« auf Pentiment auswirken, zeigt sich an der Story. Ganz wie in der Vorlage spielt die Handlung des Adventures nahezu vollständig in einer Doppelabtei, in der im Jahr 1518 ein Mord geschieht. Und wir sollen ihn aufklären. Dafür schlüpfen wir aber nicht in die Rolle eines Mönchs (der erschreckende Ähnlichkeit mit einem gealterten James Bond hat), sondern übernehmen Andreas Maler, einen ... na ja, Maler! Ein studierter Künstler, der ursprünglich aus Nürnberg kommt und während seiner Wanderjahre verschiedene Orte der Welt gesehen hat. Maler trifft in der Abtei nahe der fiktiven Stadt Tassing seinen Freund und Mentor Bruder Piero, hilft aber auch bei Auftragsarbeiten für Buchmalerei. Ein Handwerk, das laut Sawyer zu diesem Zeitpunkt eigentlich nicht mehr von Klöstern und Abteien übernommen wurde, in dieser etwas rückständigen Abtei aber noch praktiziert wird.

Mehr will Sawyer nicht zu den Umständen des Mordes verraten. Wir können also nicht vorhersagen, wer ermordet wird – und schon gar nicht, warum oder von wem. Wichtig ist nur, dass Bruder Piero als Sündenbock für den Abt herhalten soll. Dass Piero weder körperlich noch moralisch zu diesem Mord in der Lage gewesen wäre, interessiert bis auf Andreas Maler niemanden so richtig. Und so liegt es am gebildeten Künstler, nach Hinweisen zu suchen und das Verbrechen aufzuklären. Der Clou dabei: Die Geschichte

von Pentiment erstreckt sich über sage und schreibe 25 Jahre. Sozialer und technologischer Wandel wird ein wichtiges Leitthema.

Von Moral, Entscheidungen und Konsequenzen

Als Andreas steht es uns relativ frei, wie wir den Fall letztlich lösen wollen. Wichtig ist es vor allem, mit den Menschen in der Abtei zu reden und Hinweise zu sammeln. Dabei ist es durchaus möglich, Indizien zu übersehen oder falsche Schlüsse zu ziehen. Außerdem soll es eine erstaunlich große Anzahl an Personen in der Abtei geben, mit denen Andreas interagieren kann. Das tatsächliche Gameplay besteht also hauptsächlich daraus, in Gesprächen unterschiedliche Antworten zu geben oder Fragen zu stellen und ein ebenso waches Auge wie einen wachen Geist zu beweisen.

Das Adventure soll in allererster Instanz eine Geschichte erzählen, die wir mit unserem Vorgehen verändern. Komplexe Regelmechaniken oder gar Action-Einlagen gibt es nicht. Die klassischste Form eines Gameplay-Elements sind laut Sawyer diverse Minispiele, die aber simpel ausfallen: »Sie sind eher eine atmosphärische Bereicherung und besitzen erzählerischen Wert, als dass sie jemanden herausfordern. Es sind niemals Aufgaben, die sich wiederholen. Es sind immer kleine Interaktionen, die die Welt ein wenig greifbarer machen. Beispielsweise könnt ihr Wolle mit den Frauen aus der Stadt spinnen. [...] Wir haben auch ein Kartenspiel,





Pentiment hat auch zum Ziel, über den mittelalterlichen Alltag im Bayern des 16. Jahrhunderts aufzuklären.

es sind kleine Aktivitäten, aber nicht so etwas wie ein Schösserknacken-Minispiel.« Da wir uns die Frage nicht verkneifen können, erkundigen wir uns auch nach Rollenspielmekaniken. Immerhin ist dieses Genre selbst nach Grounded nach wie vor die Kerndisziplin von Obsidian. Doch auch hier will Sawyer nicht zu viel versprechen. Andreas Maler sei ein festgeschriebener Charakter, sagt er. Allerdings stehe es uns zu Beginn des Spiels frei, in Dialogen Entscheidungen darüber zu fällen, was Maler in seiner Vergangenheit so alles erlebt hat. Beispielsweise liegt es an uns, zu bestimmen, ob Andreas während seiner Wanderjahre die meiste Zeit in Italien, Flandern oder Basel verbracht hat. Je nach unserer Antwort schalten wir andere Dialogoptionen frei – kulturelle Anspielungen, Sprachkenntnisse von Italienisch bis Altgriechisch. Gleiches gilt für besondere Schwerpunkte während seines Studiums, die wir Maler in Dialogen auf den Leib dichten. Wichtig ist Sawyer noch zu betonen, dass freigeschaltete Dialogoptionen nicht immer etwas Gutes sein müssen. Manche Spezialantworten können Maler auch zum Nachteil gereichen – schon

blöd, wenn wir einem Franzosenhasser gegenüber von Wein und Käse schwärmen. Mehr Rollenspielmekaniken stecken in Pentiment allerdings nicht. Doch Obsidians Stärke bestand auch nie lediglich aus Zahlenwerten und Charakterklassen. Obsidian steht für Entscheidungsfreiheit, Dialoge und Konsequenzen. Und das ist genau der Bereich, in dem Pentiment brillieren will und wo die Erfahrung des Teams voll zur Geltung kommt.

Einige Entscheidungen, die wir im Verlauf von Pentiment treffen, sollen noch Jahre später Auswirkungen haben. Ob sich Maler dabei stets nur mit dem einen Mord beschäftigt, wollen wir wissen. Sawyer deutet an, dass in Tassing und im Kloster Kiersau noch andere »Ereignisse« passieren sollen – aber was heißt das? Sawyer antwortet mit einem Augenzwinkern: »Bleibt abzuwarten.«

Keine klare Antwort

Neben der großen Zeitspanne gibt es noch eine weitere Besonderheit, die ungewöhnlich ist für ein im weitesten Sinne detektivisches Adventure: Es gibt keine Wahrheit. Also, vielleicht gibt es sie. Vielleicht weiß Sawyer sehr genau, welcher Charakter den Mord began-

gen hat. Aber weder er noch das Spiel werden uns diese klare Antwort jemals verraten. In Pentiment sollen wir nicht mathematisch anhand von Indizien und Zeugenaussagen die eine Wahrheit herauskristallisieren können. Sawyer ist es wichtig, uns vor das Dilemma der Mehrdeutigkeit zu stellen. Jeder Tatverdächtige könnte am Ende des Tages für den Mord verantwortlich sein, und gestehen wird das Verbrechen keiner – auch dann nicht, wenn der zum Richter berufene Erzdiakon von Freising sein Urteil gefällt hat. Wir müssen für uns entscheiden, ob wir die präsentierte Lösung mit unserem Gewissen vereinbaren können oder nicht: »Ihr müsst eure beste Entscheidung fällen anhand der Beweise, die ihr gefunden habt. Und das wird immer Konsequenzen haben. Wir haben die Charaktere so entworfen, dass jeder Verdächtige ein plausibler Täter wäre. Deine Entscheidung zeigt auch, was du als Spieler verkörperst. Das machen wir bei Obsidian sehr gerne: die Spieler zu fragen, was ihnen hier gerade wichtig ist. Verurteilst du die Person, die es am wahrscheinlichsten war? Oder den Charakter, den niemand vermissen wird? Oder denjenigen, der eine Strafe am meisten verdient hat?«

Pentiment will auf jeden Fall erreichen, dass wir bei unserer Entscheidung immer auch unser eigenes moralisches Empfinden befragen und nicht zwangsweise die faktisch richtige Entscheidung bevorzugen. Und das ist eben nur dann wirklich sinnvoll, wenn das Spiel uns im Nachgang nicht für eine »falsche« Entscheidung verurteilt, indem es uns vorhält, dass wir nicht den wahren Täter seiner gerechten (?) Strafe zugeführt haben.

Laut Sawyer passt dieser Ansatz auch besser dazu, wie im 16. Jahrhundert Kriminalfälle gelöst wurden. Es gab schließlich kaum forensische Hilfsmittel. Was dann noch bleibt, sind oftmals sehr oberflächliche Beurteilungsmethoden. Na ja, ihr wisst schon, so Albernheiten wie gesunder Menschenverstand, Instinkt, Intuition – oder niedere Be-



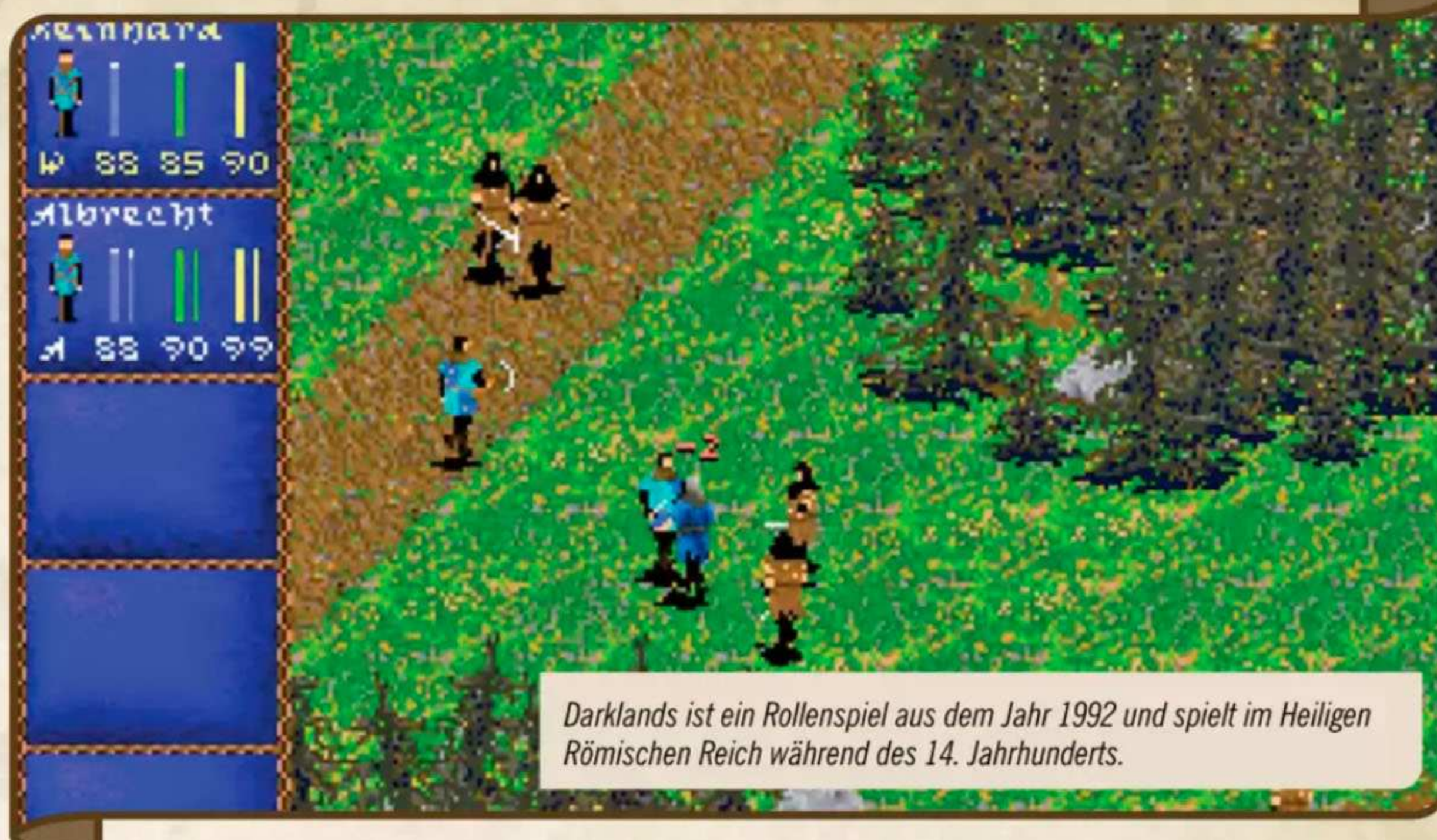
Die Schrift und der Zeichenstil sind von der Zeit geprägt, in der Pentiment spielt.

weggründe wie Rache. Dieser versoffene Abt war uns noch nie sympathisch ...

Die Vision

Heutzutage ist es selbst für ein Team von 13 Personen gar nicht mehr so eine gewaltige Herausforderung, Spiele in einer durchaus ansehnliche 3D-Optik zu produzieren. Für Sawyer war es aber wichtig, einen sehr eigenen visuellen Weg zu gehen. Dabei ist der Look von Pentiment alles andere als ein Versuch, so wenig Aufwand wie möglich in die Optik zu stecken. Sawyer ist immerhin ein wahrer Geschichts-Nerd und sehr aufmerksam, wenn es um eine authentische Darstellung geht. Wie bei den Inhalten selbst strebt Sawyer auch beim Look danach, sich so nah wie möglich an die geschichtliche Realität zu halten und nur dann davon abzurücken, wenn es unbedingt notwendig ist. Zum Beispiel wenn es dem Verständnis der Spielerschaft im Weg stehen würde. Der Look, der an die Buchmalerei des Mittelalters erinnert, ist laut Sawyer beispielsweise gar nicht wirklich historisch akkurat, sondern nur von diesem Stil inspiriert: »Hannah Kennedy (die Art-Direktorin, Anm.d.Red.) gestaltet hier etwas, das sehr zwischen Stilen und Ären liegt. Und das ist eine Herausforderung. Wenn man die Kunst dieser Zeit imitiert, ist es beispielsweise sehr ungewöhnlich, Charaktere von vorne oder von hinten zu sehen. [...] Kunst aus dieser Zeitperiode hat also einen sehr speziellen Stil. Und wenn man zu sehr davon abrückt, sieht es nicht mehr zeitgemäß aus. Viele Künstler dieser Zeit haben auch mit Perspektiven gespielt. Darum müssen wir manchmal dafür sorgen, dass die Perspektive falsch aussieht, damit es richtig ist. [...] Es gibt also große Herausforderungen bei der Darstellung, wie Charaktere aussehen und sich bewegen, aber auch wie die Schauplätze gestaltet sind.«

Falls ihr den Trailer schon gesehen habt, könnte euch die fehlende Synchronisation aufgefallen sein. Das ist ebenfalls eine bewusste Entscheidung von Sawyer. Natürlich spielt mit rein, dass er sein Projekt klein halten wollte und mit begrenzten finanziellen Mitteln arbeitet. Es erschien ihm aber auch



Darklands ist ein Rollenspiel aus dem Jahr 1992 und spielt im Heiligen Römischen Reich während des 14. Jahrhunderts.

viel zu aufwändig, um die historische Akkuratez zu bewahren: »Wir haben eine große Auswahl an Charakteren aus unterschiedlichen Nationen. Es gibt offensichtlich viele Bayern und viele Österreicher, aber es gibt auch Italiener und Franzosen und Schweizer. Und oft ist es sehr kompliziert, Synchronsprecher zu finden, die die Akzente perfekt hinkriegen. Und nochmal: Es sind viele, viele, viele Charaktere. Also habe ich beschlossen, dass ich mir darüber nicht den Kopf zerbrechen will. Und ich glaube nicht, dass es die Spieler wirklich genießen würden, wenn es schlecht gemacht wäre.«

Stattdessen fließt viel mehr Denkarbeit in die geschriebenen Dialoge und auch darin, wie diese Texte präsentiert werden. Je nachdem, welcher gesellschaftlichen Klasse und Nation eine Figur angehört, verfügt sie über eine andere Schriftart. Unter anderem wird damit der tonale Unterschied beim Reden dieser Charaktere dargestellt. Ein bisschen wie früher bei Asterix!

Eine unerwartete Reise

Pentiment wirkt wie ein Indie-Spiel und soll auch kein 80-stündiges Epos sein. Aber auch kein dreistündiges Kurzabenteuer. Es liegt irgendwo dazwischen. Und selbst wenn ihr persönlich wenig mit dem Stil anfangen könnt, keine Lust auf Detektivarbeit ohne

klare Antworten habt und von Geschichtsstunden in Videospielen nicht viel haltet, ist es ein sehr schönes Zeichen, dass für leidenschaftliche Projekte wie Pentiment selbst in unserer heutigen Zeit immer noch Platz ist. Und das sogar, wenn dahinter ein großer Publisher steht. Sawyer betont sogar, der Obsidian-Chef Feargus Urquhart habe ihm nur grünes Licht für Pentiment erteilen können, weil sich Microsoft speziell auch solche kleineren und kurioseren Produktionen wünsche, um das Game-Pass-Angebot aufzupeppen. Eine gute Entscheidung. <>

MEINUNG

FABIANO

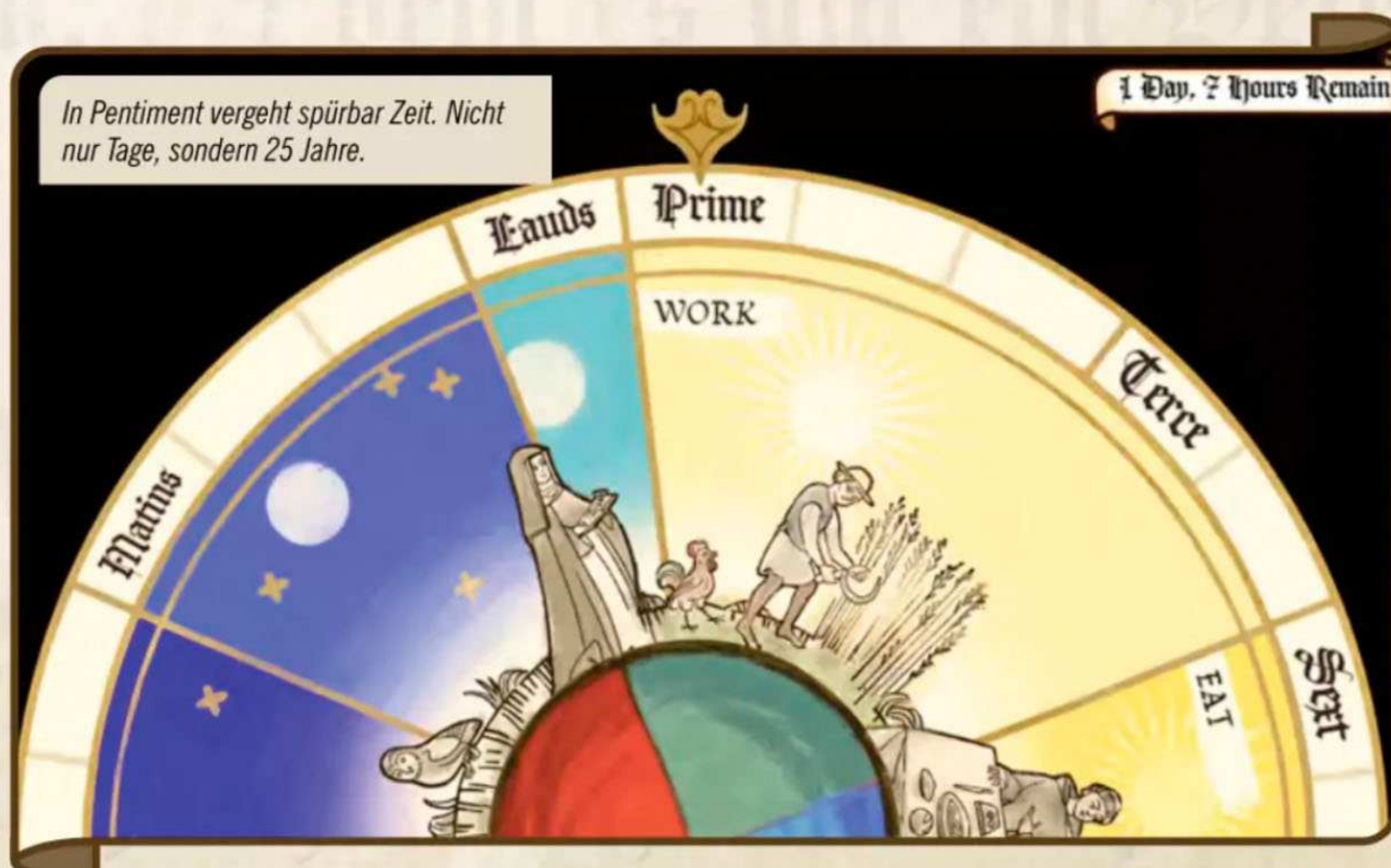
Uslenghi



Fürwahr, das Spiel, das Pentiment geheißen wird, ist mitnichten, was ich mir erhoffte, als die Kunde von einem neuen Spiele der Unterhaltungsmanufaktur Obsidian an mein Ohr drang. Stattdessen erblicken meine Augen nun ein gar wunderlich Spiel, welches ich im ersten Augenblicke beinahe für einen schelmischen Alefanz gehalten hätte. Doch trotzdem komme ich nicht umhin, dass mein Herz bei den Worten des Herren Sawyer beginnt zu frohlocken. Denn hier spricht ein Mann, in dem die gleiche Leidenschaft für eine vergangene Zeit brennt, die auch mich immer wieder in ihren Bann zieht. Das Mittelalter ist eine famose Ära, über die es gar nicht genug Spiele geben kann. Vor allem dann nicht, wenn es offenbar mit so viel Passion für historische Akkuratez gefertigt wurde.

Freilich, die Entscheidung, über die wahre Lösung des Kriminalfalles Stillschweigen zu bewahren und nicht die Identität des Delinquenten zu enthüllen, mag nicht jedermann gefallen. Ich persönlich bin meinerseits selbst zu neugierig und von früheren Detektivspielen geprägt, um nicht mindestens die Nase zu rümpfen. Aber ich kann diese Entscheidung trotzdem gut nachvollziehen. Pentiment ist nun mal ein Projekt aus Leidenschaft und hat gar nicht zum Ziel, jedem Gemeinen zum Wohl zu gereichen. Und genau das erfüllt mich mit immenser Freude in einer Zeit, wo große Publisher gefühlt immer nur danach streben, die größtmögliche Zielgruppe zu erquicken.

@StillAdrony



In Pentiment vergeht spürbar Zeit. Nicht nur Tage, sondern 25 Jahre.

1 Day, 7 Hours Remain

FLINTLOCK: THE SIEGE OF DAWN

PS5 • XBX • PS4 • One

Ein wilder Mix

Mit viel Freiheit, einem sehenswerten Kampfsystem und tollen Ideen für die Open World schickt sich Flintlock an, das Genre von hinten aufzurollen. Von Peter Bathge

Spiele miteinander zu vergleichen, ist das Natürlichste der Welt, aber auch furchtbar schwierig, besonders vor Release. Gerade wenn ein Spiel angekündigt wird, eignet sich die Formulierung »ist ähnlich wie XYZ« als praktische Abkürzung, um potenziell Interessierten schnell eine Ahnung von Gameplay und Atmosphäre zu geben. Gleichzeitig aber weckt das auch bestimmte Erwartungen, die das fertige Spiel später vielleicht nicht erfüllt. Daher legt die folgende Beschreibung von Flintlock: The Siege of Dawn

bitte nicht auf die Goldwaage. Denn erstens haben wir das große neue Open-World-Rollenspiel der Ashen-Macher (das übrigens ein Vertreter der Dark-Souls-ähnlichen Rollenspiele war ...) noch nicht gespielt, sondern nur angeschaut, und zweitens, na ja, Vergleiche sind manchmal eben brutal unfair. Aber was wir bisher sehen konnten und was uns Entwickler A44 im Interview von seinem Spiel erzählt hat, das klingt stark nach einem wilden Mix aus der Open World von Elden Ring (aber mit mehr greifbarer Story),

den Kämpfen von Batman: Arkham City (aber anspruchsvoller inszeniert), ein bisschen The Witcher 3 und einem Hauch von ... Doom Eternal?! Das Schöne an Flintlock: Bisher sieht alles danach aus, als ob das actionlastige Rollenspiel aber auch abseits dieser bekannten »Vorlagen« auf seinen eigenen Beinen stehen kann.

Handlung zum Erleben

Wer beim Spielen auf Storys steht, der muss sie sich in den Meisterwerken von From

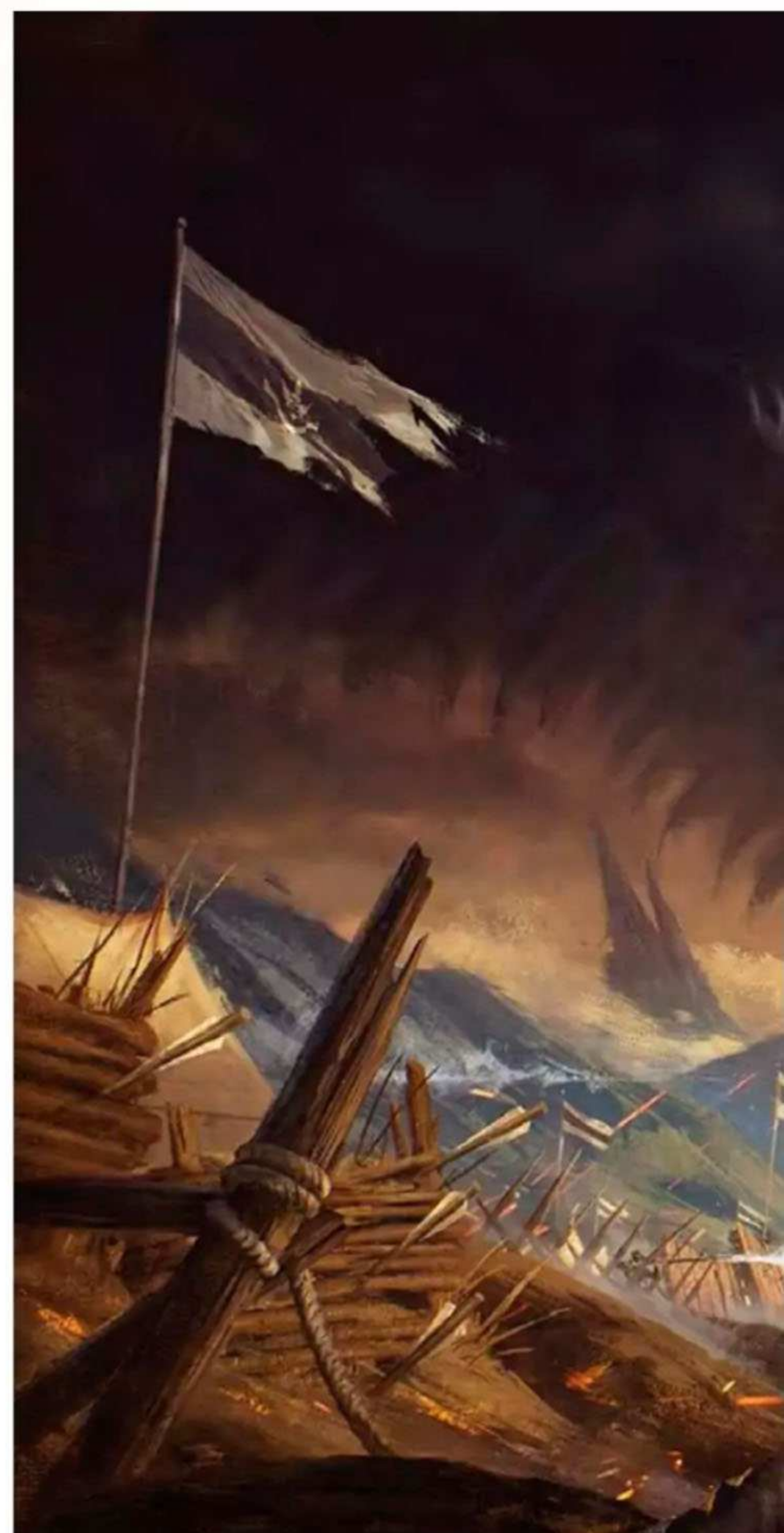
VORSCHAU



In Flintlock benutzt ihr ausschließlich eine Axt als Hauptwaffe.



Die Begegnungen mit Bossgegnern sind in Flintlock besonders inszeniert, meistens handelt es sich dabei um übernatürliche Wesen.



Software selbst zusammensuchen. Sollte euch das frustrieren, könnte Flintlock: The Siege of Dawn genau das Richtige für euch sein. Denn in Sachen Storytelling orientiert sich A44 mehr an The Witcher 3. Die Geschichte beginnt mit der Heldin Nor Vanek, die als Teil der menschlichen Koalitionsarmee einen Angriff auf die Stadt Dawn vorbereitet. Dort bemannen Untote die Mauern, seit die Götter aus dem Jenseits emporgestiegen sind und die Tore für die Seelen der Verstorbenen offen gelassen haben. Jetzt terrorisieren eben jene bösen Götter und ihre untote Brut das Land. Erst wenn die Pforte zur Unterwelt in Dawn wieder geschlossen wird, hat der Albtraum ein Ende.

A44 setzt auf Storytelling mit Zwischensequenzen und Multiple-Choice-Dialogen, in denen ihr die anderen Mitglieder eurer Kampftruppe kennenlernt. Dann verliert ihr umgehend einige von ihnen, denn der Angriff auf Dawn schlägt fürchterlich fehl, und einer der Götter murkst einen Teil der Truppe ab. Nor schwört Rache und hat fortan einen sehr persönlichen Grund, die übernatürlichen Eindringlinge aus der Welt zu jagen.

Dabei steht der Kriegerin das mysteriöse Wesen Enki zur Seite, eine Art fliegender Fuchs, der sich zudem über kurze Distanzen teleportieren kann. Enki kann sprechen und begleitet euch nach dem Prolog für den Rest

des Spiels. Die wahren Motive des Fabelwesens liegen aber im Dunkeln. Immer wieder sollen Heldin und Sidekick automatisch ablaufende Gespräche führen, während ihr durch die Welt reist.

Die Welt wird groß und offen

Drei Kontinente umfasst das Spiel, ähnlich wie bei GTA werden diese nach und nach freigeschaltet. Doch es ist keine im Umbau befindliche Brücke, die euch jeweils bis zu einem bestimmten Punkt in der Geschichte den Weg versperrt, ihr müsst ein Schiff finden, das euch über das Meer bringt.

Eure Bewegungsfreiheit ist anfangs hauptsächlich dadurch eingeschränkt, dass Nor erst einmal fleißig Feinde umhauen und Erfahrungspunkte sammeln muss, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Einige davon sind auch an den Handlungsfortschritt gebunden, es gibt etwa den Doppelsprung oder eine zweifache Ausweichrolle sowie die Möglichkeit, in der Luft eine Schwarzpulverexplosion auszulösen und Nor so noch höher oder zur Seite zu katapultieren. Ähnlich wie in einem Metroidvania eröffnen sich dadurch nach und nach mehr Möglichkeiten, an zuvor unzugänglich scheinende Orte zu gelangen. Helferlein Enki ist besonders nützlich, um schnell heranzukommen, denn das Wesen kann Nor über kurze Strecken te-

leportieren, wenn goldene Dreiecke in der Luft herumschwirren. Diese Ankerpunkte schaltet ihr frei, indem ihr bestimmte Knochen in der Spielwelt findet – so soll nach und nach förmlich eine Autobahn entstehen, ein engmaschiges Netz aus Teleportationspunkten, bis man laut Creative Director Derek Bradley über den halben Kontinent fliegen kann, ohne einmal den Boden zu berühren. In ersten Playtests mit einer frühen Version des Spiels konnten Tester dies bereits ausnutzen, um in eigentlich abgegrenzte Regionen vorzustößen, etwa indem sie sich von der Spitze einer Bergfestung fallen ließen und den Aufprall unten durch die Teleporterdreiecke abfingen. Künstliche Grenzen? Sollte es nur ganz vereinzelt geben, so Bradley: »Die Welt Flintlock ist sehr offen, Ashen war dagegen deutlich linearer.« Nebenaufgaben, optionale Aktivitäten und Minispiele sollen dafür sorgen, dass ihr ständig etwas zu tun habt, von versteckten Schätzen und geheimen (Boss-)Gegnern ganz zu schweigen. Bradley bezeichnet die Open World sogar als »reichhaltiger als die Hauptgeschichte«, was Abwechslung und Spielzeit anbelangt. Unter anderem gilt es, Banditenlager auszurauchern.

Auch ein Kartenspiel ist mit von der Partie, das Bradley als »wie Gwent, aber eigentlich gar nicht so« beschreibt. Genau wie bei



The Witcher 3 könnt ihr NPCs zu einem Spielchen herausfordern und auf den Ausgang wetten, um euch nebenbei eine goldene Nase zu verdienen. Des Weiteren gibt es gut befestigte Forts, wo ein Todeskult abscheuliche Rituale abhält. Um diese Lager zu knacken, bedarf es laut dem Entwickler einer echten Strategie, außerdem hängt daran ein ganz eigener Nebenstrang der Story.

Warum ihr das alles machen sollt, außer für Erfahrungspunkte und Loot? Um euren Einfluss zu steigern, denn der ist die mit Abstand wichtigste Währung in Flintlock. Ihr bekommt Einfluss, wenn ihr auf den höchsten Berg im Gebirge klettert, aber auch wenn ihr im Kampf eine besonders schicke Kombo abspult oder eine Quest abschließt. Euer Einflusslevel bestimmt, wie sehr euch die Bewohner der Rollenspielwelt respektieren – und ihr könnt ihn noch dazu gewinnbringend geltend machen.

Die Karawane zieht weiter

Ashen haben wohl nur die wenigsten gespielt, auch wenn es im PC Game Pass enthalten ist – genau wie es Flintlock zu Release sein wird. Daher lasst uns kurz einen Rückblick auf eine der coolsten Mechaniken des Action-Rollenspiels wagen: die Siedlung. Im Verlauf des Abenteuers kehrt ihr regelmäßig zu eurem Camp zurück, das mit der Zeit immer weiter ausgebaut und vergrößert

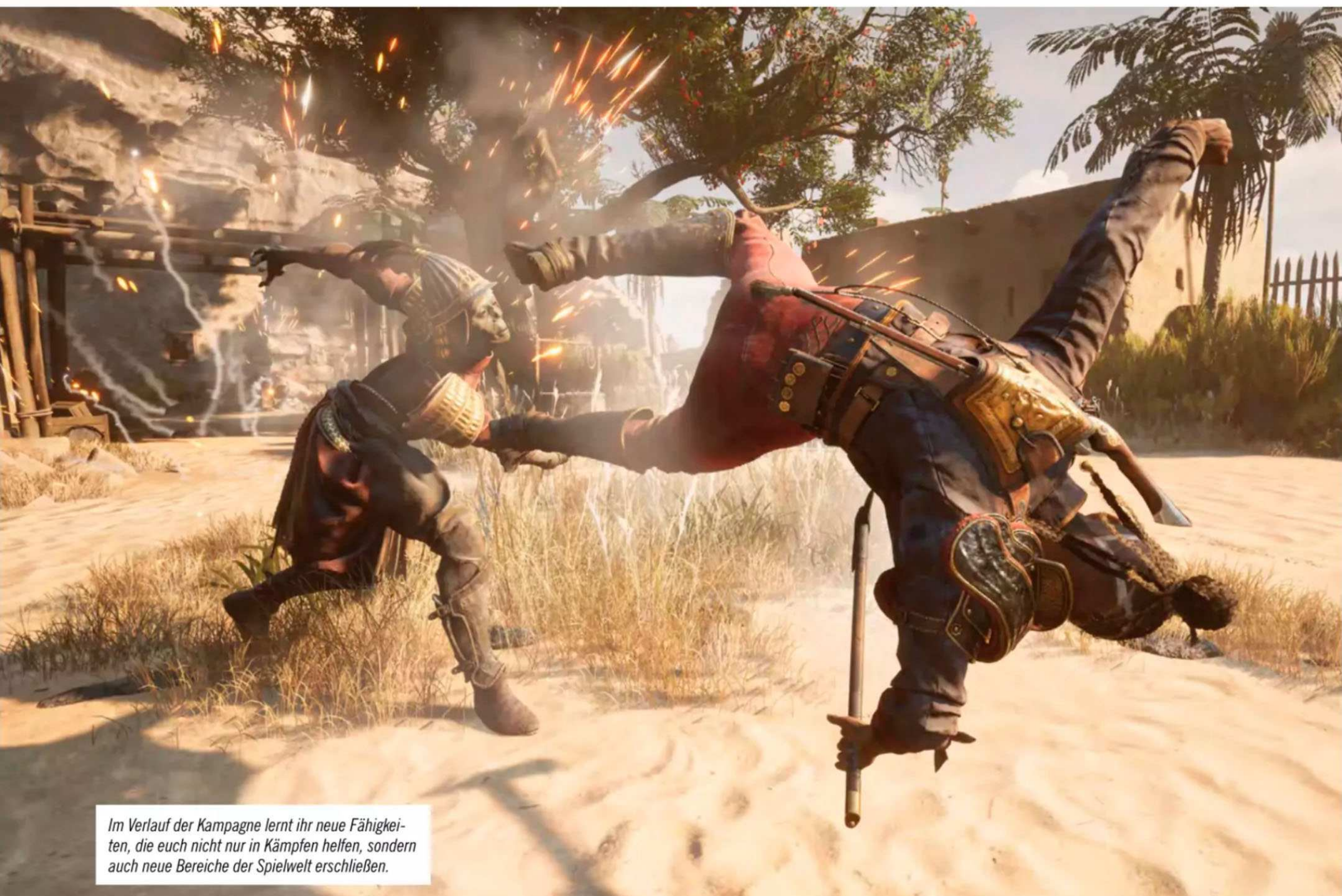
wird. Irgendwann ist eine kleine Stadt entstanden, in der Handwerker geschäftig zimmern und neue Geschäfte eröffnen. Laut Derek Bradley war das für viele Ashen-Spieler ein atmosphärisches Highlight, weshalb die Entwickler die Mechanik in Flintlock übernehmen, aber mit einem Twist. Denn diesmal reist euer Lager mit. An Feuerstellen, die klassisch wie in Dark Souls auch als Speicher- und Rücksetzpunkte dienen, ruft Heldin Nor mit einem Knopfdruck ihre Karawane herbei. Nach einer Kamerablende findet ihr all die Wagen, Pferde und Händler eurer mobilen Stadt um euch herum wieder.

Mit der Zeit kommen neue NPCs dazu, mit vielen könnt ihr euch unterhalten, sie haben Quests für euch, und ihr könnt verdiente Einflusspunkte gegen Nachschub aus Armeebeständen eintauschen. Aber die Karawane hat nicht nur einen Nutzwert, ähnlich wie in Red Dead Redemption 2 lernt ihr die mitreisenden Figuren immer besser kennen, sie gehen ihrer Arbeit nach oder unterhalten sich miteinander. Süßes Detail: Am Anfang begleitet euch ein wandelnder Spielmann, der leidlich gut die Gitarre zupfen kann. Am Ende ist der Kerl ein richtiger Rockstar. »Die Karawane gibt Spielern das gleiche Gefühl einer Stadt, die wächst und von den Einwohnern gebaut wird, aber diesmal müssen wir nicht jedes Mal zu ihr zurückreisen«, erklärt Creative Director Bradley.

Stylische Kämpfe

Ständig zurück zu einem zentralen Ort zu pendeln, das würde wohl auch nicht gut zum Spielfluss passen, denn der soll neben Erkundung vor allem aus packenden Gefechten bestehen. Hier zieht dann auch Derek Bradley selbst den Vergleich zu Dark Souls, was Anspruch und Komplexität angeht. Aber wir fühlen uns beim Anschauen der Szenen noch an eine ganz andere Serie erinnert: Batman Arkham. »Ich glaube, es gibt einen großen Punkt, der es so wie Arkham wirken lässt«, meint Derek Bradley, als wir ihn auf unseren Eindruck einsprechen. »Nors Animationen, ihre Bewegungen haben so viele Nuancen, sie wirken manchmal fast wie geskriptet. Nor zieht jemanden die Axt über den Schädel, springt in die Luft, nimmt ihre Pistole und verpasst einem anderen Gegner einen Schuss ins Gesicht – das wirkt nahezu perfekt, und das ist etwas, auf das unser Animationsteam sehr stolz ist.«

Damit jede Bewegung sitzt, haben sich die Entwickler dazu entschlossen, euch in Flintlock eine vorgefertigte Figur spielen zu lassen, statt eine freie Charaktererstellung zu erlauben. Aus demselben Grund werdet ihr das ganze Spiel immer nur Äxte als Hauptwaffe verwenden, nicht etwa Schwerter oder Speere. Bei Nors Zweitwaffe, einer mit Schießpulver betriebenen Flinte, Pistole oder Kanone, gibt es jedoch mehr Varianz.



Im Verlauf der Kampagne lernt ihr neue Fähigkeiten, die euch nicht nur in Kämpfen helfen, sondern auch neue Bereiche der Spielwelt erschließen.

Tatsächlich sehen die Gefechte in ersten Videos ungemein flüssig aus, ihr könnt Axt-Moves, Ausweichrollen, das Schlittern über den Boden, Sprünge und den Einsatz von Schießpulverwaffen beliebig miteinander verketteten. Flintlock schickt euch dabei allem Anschein nach des Öfteren in den Kampf gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Dann gilt es, kluge Kombos abzuspulen und seinen Rhythmus zu finden. Dazu vertraut uns der A44-CEO im Interview an: »Wir sprechen über die Kämpfe wie über Guitar Hero. Das geht sogar so weit, dass wir für Widersacher erst die Musik schreiben, bevor wir sie ins Spiel einbauen. [...] Es geht darum, um die Gegner herumzutänzen, zu lernen und nicht getroffen zu werden.« Das solle aber nie so einfach werden wie in den Batman-Spielen, erklärt Bradley: »In Batman kannst du Buttons mehr oder weniger wahllos drücken, und der Charakter macht Sachen. In Flintlock geht das nicht.« Die Gefechte haben eine steilere Lernkurve, Dark Souls ist hier klar die Vorlage, Sterben ist, wenn schon nicht die Regel, so doch nicht unüblich. Nach dem Abnippeln müsst ihr zu Nors Sterbepunkt zurückkehren und den fallengelassenen Einfluss aufsammeln, auch das sollte euch von irgendwo bekannt vorkommen.

Aber: Es gibt anders als bei den Spielen von From Software mehrere Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, inklusive eines Storymo-

des für alle, die möglichst wenig gefordert werden wollen. Zudem federe die Open World wie bei Elden Ring den Härtegrad ab, sagt Bradley: »Du musst dir nicht an dem einen Boss die Zähne ausbeißen. Geh einfach an eine andere Stelle und levele ein bisschen auf.« Für alle Hardcore-Spieler soll es darüber hinaus einen Modus geben, der »härter als Dark Souls« ist.

Als es um die Kämpfe geht, bringt Creative Director Bradley von selbst einen Vergleich ins Spiel, der uns überrascht: Flintlock hat ein ähnliches System wie Doom Eternal, was die Wiedergewinnung von Rüstungspunkten und Munition anbelangt. Heißt: Mit der Axt besiegte Feinde lassen Pistolenkugeln fallen, Schusswaffen-Kills laden Nors Schild wieder auf. Das Ganze soll aber bei weitem nicht so essenziell wichtig sein wie in Doom, wo man quasi unentwegt besondere Finisher abspulen muss, um seinen stets zu knappen Vorrat an Rüstung, Leben und Munition aufzufüllen.

Rollenspiel oder Action-Adventure?

A44 nennt Flintlock selbst ein Action-Rollenspiel, aber die Grenzen sind in diesem Genre längst fließend. Tatsächlich erinnert vieles am Spiel an das jüngste God of War oder Assassin's Creed, wobei sich ja gerade letztere Serie inzwischen auch stark in Richtung Rollenspiel verändert hat. Klar ist zu diesem

Zeitpunkt: In Flintlock gibt es einen dreigeteilten Talentbaum, und ihr steigt in der Stufe auf. Eure Skill-Punkte investiert ihr entweder in den Ausbau eurer Schwarzpulverfähigkeiten, dann könnt ihr Sachen explodieren lassen und aus mittlerer Entfernung in hohem Tempo Gegner unter Feuer nehmen. Die Entwickler vergleichen diesen Build in Sachen Geschwindigkeit mit dem Third-Person-Shooter Vanquish. Oder aber ihr konzentriert euch auf Nors Axt, das ist perfekt für alle Souls-like-Fans. Hier könnt ihr Paraden und Gegenangriffe aufwerten sowie Nor mehr Rüstung verpassen, was das Rhythmus-Gameplay aus abwarten, blocken oder ausweichen und zuschlagen betont. Und dann ist da noch Enki, der fliegende Fuchs, den ihr mit Skill-Tree Nummer drei ausbaut. Dann wird aus ihm ein mächtiger Magierbegleiter, der nicht mehr nur einzelne Gegner lähmt, sondern gleich mehrere außer Gefecht setzt. Außerdem kann Enki die Heldin für kurze Zeit in eine besonders mächtige Behemoth-Form verwandeln.

Wichtig: Unabhängig von der Spezialisierung könnt ihr weiterhin alle von Nors Fähigkeiten in ihrer Grundform nutzen und solltet das auch tun. Allein schon weil die Kombination so schick aussieht. »Wir wollten ein System entwickeln, bei dem die Leute wirklich so spielen können, wie sie es wollen«, betont Derek Bradley uns gegenüber. Wenn dieses Vorhaben gelingt, dann könnte Flintlock: The Siege of Dawn tatsächlich eins der spannendsten Open-World-Projekte des nächsten Jahres werden. <>



Die Mischung in den Kämpfen soll es machen: Schusswaffen, Axtangriffe, Magie.



Nor legt sich nicht nur mit den Göttern und deren Schergen an, sondern auch mit der Fauna.

MEINUNG

PETER

Bathge



Ich liebe es, neue Spiele zu entdecken. Nicht für mich selbst, sondern für euch. Daher war ich wahrscheinlich einer der ersten Journalisten auf der Welt, der die Entwickler nach der Ankündigung von Flintlock: The Siege of Dawn um ein Interview gebeten hat. Und siehe da, passend zum neuen Trailer weiß ich daher jetzt schon viel mehr. Ich weiß zum Beispiel, dass Flintlock in Sachen Open World ambitionierter wirkt, als man es von einem solchen Titel erwartet.

Ich weiß, dass die Kämpfe extrem flüssig und dynamisch wirken und mir als Fan der Arkham-Spiele bereits enorm gefallen, allein schon dank Rutschfunktion und meines KI-Begleiters. Ich weiß aber auch, dass mir als Dark-Souls-Verweigerer die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade von Flintlock ebenso sehr entgegenkommen werden wie der stärkere Fokus auf klassisches Storytelling mit Dialogen und Zwischensequenzen, bei denen ich nicht raten oder in Item-Beschreibungen nachlesen muss, was ich da eigentlich gerade spiele.

All das stimmt mich positiv, dass ich mit Flintlock ein Spiel entdeckt habe, das enormes Potenzial hat und gegen Assassin's Creed oder Forspoken bestehen kann. Theoretisch, denn ich weiß eben noch nicht, wie es sich wirklich spielt.

@GamePro_de

METAL: HELLSINGER PS5 • XBX

Hellauf begeistert

Doom trifft Rhythmus-Shooter: Wir haben eine Demo zu Metal: Hellsinger ausprobiert. Von Stephanie Schlottag

Metal: Hellsinger trifft bei mir genau die richtigen Töne. Es kombiniert spaßiges Shooter-Gameplay mit einem wunderbar überzogenen Höllen-Setting und – für mich am wichtigsten! – einem fantastischen Metal-Soundtrack, der wirklich alles epischer macht. Blumen gießen, Geschirr spülen, völlig egal. Dabei hat mich dieses eine Wort fast abgeschreckt: Rhythmus-Shooter. Ich weiß nicht, wie es euch geht, für mich klingt das nach lahen Aerobic-Kursen. Doch Hellsinger belehrt mich schon in den ersten Sekunden eines Besseren und schmettert mir stilvoll die E-Gitarre auf den sturen Kopf.

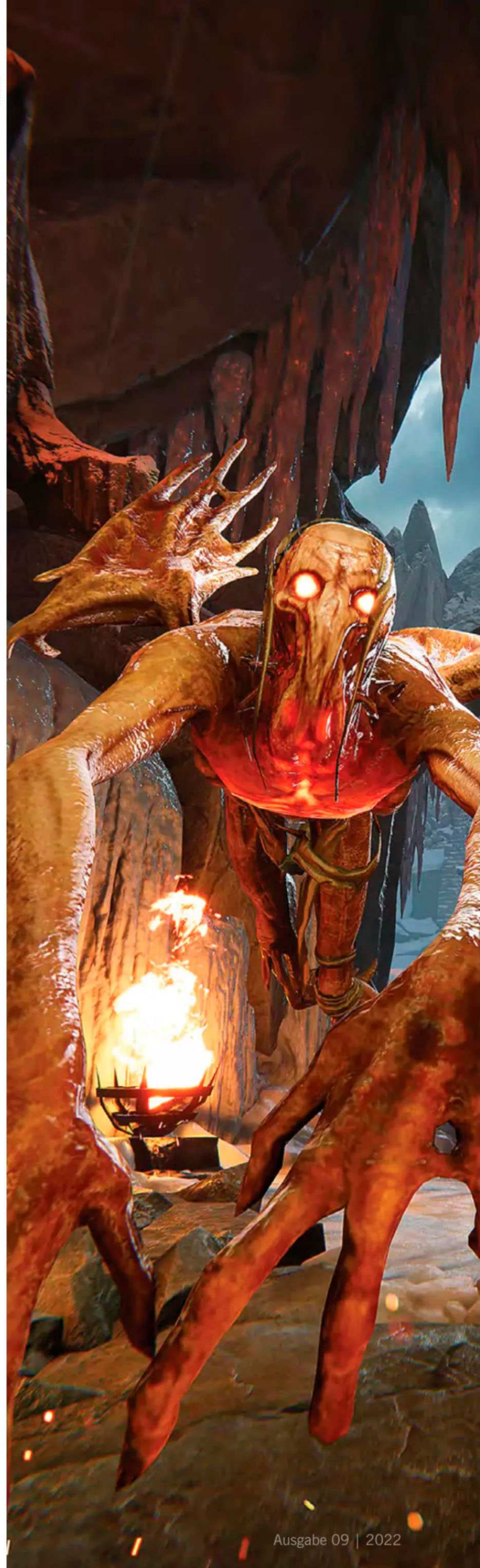
Doom, aber als Metal-Konzert

Das Intro krallt sich direkt in mein Festival-geprägtes Stammhirn und weckt dort Erinnerungen an die besten Konzerte meines Lebens. Das Bühnenbild geht spektakulär in Flammen auf, einzelne Töne verweben sich, das Schlagzeug setzt ein. So erzeugt man Hype, noch bevor überhaupt das Tutorial startet! Das erklärt mir in wenigen Minuten, wie Metal: Hellsinger funktioniert. Ich, eine namenlose Dämonin, hebe einen Schädel auf, der Feuerkugeln schießt und mit der Stimme von Troy Baker zu mir spricht – und schon darf ich den ersten Dämonen einheizen. Dazu schieße oder schlage ich im Rhythmus der Musik, der mir praktischerweise auch auf dem Bildschirm angezeigt wird. Je besser ich im Takt bleibe, desto mehr Schaden richte ich an, mit präzise ausgeführten Finishern heile ich mich. Dabei füllt sich mein Zornmeter – und wenn es voll ist, schmettert der Gesang los, und ich werde mächtiger. In der Demo ertönen die fantastischen Vocals von Arch-Enemy-Sängerin Alissa White-Gluz, fürs fertige Spiel sind außerdem Genregiganten wie Matt Heafy (Trivium), Serj Tankian (System of a Down) und Tatiana Shmayluk (Jinjer) bestätigt. Das Line-up kann sich auf jeden Fall sehen lassen!

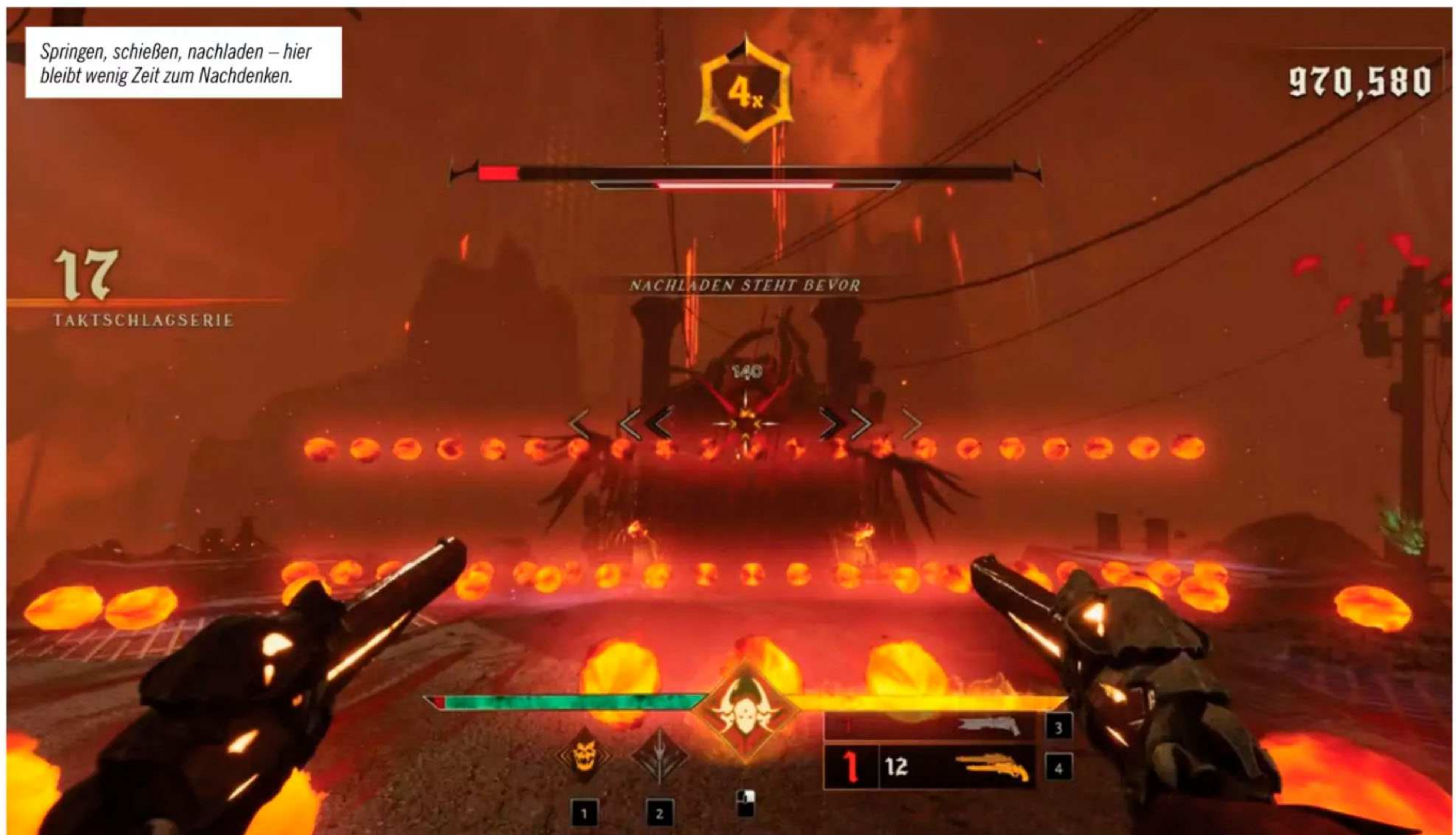
Weil das Achten auf den richtigen Takt aber noch lange nicht genug ist, verlangt mir Metal: Hellsinger auch einiges an Akrobatik ab, vor allem gegen größere Gegnerhorden oder mächtige Dämonenbosse, die meine Dämonin blitzschnell auf die Bretter schicken können. Vergesse ich dabei mal, auf die Musik zu achten, spucken meine Waffen plötzlich nur noch mit Wattebäuschen. Ich persönlich war nie ein großer Doom-Fan, aber das hier fetzt einfach. Dämonische Horden mit der Macht des Vier-Viertel-Takts zu zerschmettern, ist eine hervorragende Idee. Die Waffen haben ordentlich Wucht, fühlen sich abwechslungsreich an und erlauben unterschiedliche Taktiken. Meine Favoriten sind die Doppelrevolver, auch wenn man sie dauernd nachladen muss. Am wenigsten gefällt mir bisher das Schwert, da bekomme ich einfach kein Gefühl für – aber das ist wohl Geschmackssache, ich bin sicher, viele von euch werden es lieben. Kaum fühle ich mich einigermaßen sattelfest bei meinem Höllenritt, wirft mir die Demo schon den großen Endboss entgegen. Bei Slayers Gitarrenschredder, den mach ich platt!

So müssen Bosskämpfe sein!

Die Fledermausdämonin schleudert mir Feuerbälle, Laserstrahlen und Blitze entgegen, bis ich den Rhythmus vergesse und das Zeitliche segne. Zweimal kann ich pro Welt zurückkehren, danach muss ich ganz von vorne starten –



Springen, schießen, nachladen – hier bleibt wenig Zeit zum Nachdenken.



Metal: Hellsinger kennt keine Gnade. Vor dem dritten Anlauf nehme ich mir einen Moment Zeit. Drehe die Musik lauter. Wippe mit dem Fuß. Versinke tief im Metal. Mit einem Urschrei stürze ich mich in die Schlacht. Und diesmal entfessele ich einen mörderisch eleganten Tanz, der mich selbst überrascht. Am Ende löst sich die Dämonin in ihre Einzelteile auf, und ich bange mir das Headset vom Kopf. In den meisten Shootern müsst ihr konzentriert sein und penibel darauf achten, dass jeder Schuss sitzt. Nicht so in Hellsinger. Da spielt ihr umso besser, je weniger ihr nachdenkt. Ausweichen, ballern, Takedowns – das flüssige Spielgefühl ist klasse. Wenn die Entwickler dieses Niveau halten können, kommt was Großes auf uns zu.

Was gefällt?

- Das ungewohnt rhythmische Shooter-Gameplay macht irrsinnig viel Spaß.
- Der Schwierigkeitsgrad ist knackig, aber

man lernt sehr schnell dazu (im fertigen Spiel soll er anpassbar sein).

- Der Soundtrack ist spitze. Und ich verwette meine Festivalbändchensammlung, dass die restlichen Tracks mindestens genauso zünden wie die in der Demo.
- Das Spiel blutet Liebe zum Metal, wie ich es zuletzt bei Brütal Legend erlebt habe.

Das ist noch unklar

- Wie hoch ist der Frustrfaktor? In der Demo war der Tod nicht weiter schlimm, weil man sich locker in 15 Minuten wieder zum Bosskampf durchschreddeln konnte. Falls die Levels später größer ausfallen sollten, könnte es allerdings nerven, wenn der Fortschritt immer wieder verlorengeht. Vielleicht lässt sich das über eine optionale Einstellung bei der Schwierigkeit lösen.
- Wie gut sind die Bosskämpfe? Das Finale der Demo war cool, aber natürlich sollten sich die späteren Bosse steigern. Am Ende

jeder Hölle wartet wohl eine neue Inkarnation der Oberdämonin, hoffentlich bringen die alle ein eigenes Skillset mit.

- Wie viel Abwechslung steckt drin? Laut den Entwicklern erwarten uns mehrere sehr verschiedene Hub-Welten, darunter eine Eishölle. In der aktuellen Demo habe ich jedoch nur ein paar Abschnitte gesehen und kann das daher nicht beurteilen.

Pommesgabel aufs Herz: Insgesamt bin ich sehr optimistisch, dass Metal: Hellsinger ein richtig gutes Spiel werden könnte. Bis zum Release müssen wir aber noch das Ende der aktuellen Festivalsaison abwarten, am 15. September ist es dann nach den aktuellen Plänen endlich so weit. Aber für einen richtigen Headbanger sollte sich das Warten auf das fertige Spiel lohnen! <>



Die namenlose Heldin und ihr Schädelkumpen.

MEINUNG

STEFFI

Schlottag



Eigentlich sind mir Spiele wie Metal: Hellsinger viel zu stressig. Und eine tiefe Story brauche ich hier wohl auch nicht erwarten – aber das Ganze ist so cool umgesetzt! Da vergesse ich mal eben, dass ich eigentlich immer eine starke Geschichte haben will und dass mich Doom-artige Shooter nicht so richtig jucken. In der Demo habe ich sogar einen für mich ganz ungewöhnlichen Ehrgeiz entwickelt, mit immer besseren Zeiten abzuschneiden. Nach meinen tap-sigen ersten Schritten wurde ich immer selbstbewusster. Ich spring euch mit meinem Feuerschädel ins Gesicht, Dämonengezücht! Inzwischen schaffe ich die Demo in unter 15 Minuten, was für Doom-Veteranen wahrscheinlich locker-flockig machbar ist. Für mich ist es aber echt ein Erfolg! @ThePumpkini

KOOP-SHOOTER Publisher: – • Entwickler: Fatshark • Termin: 13.9.2022

WARHAMMER 40.000: DARKTIDE XBX

Vermintide 40K

So ein Shooter hat uns gefehlt: Darktide kombiniert das dreckige Warhammer-Schlachten mit dem Koop-Chaos von Vermintide. Das spielt sich einfach prima. Von Peter Bathge

VORSCHAU

Als Veteran spielt sich Darktide nahezu wie ein gewöhnlicher Shooter, allerdings gibt's eine Spezialfähigkeit, die das Ballern auflockert.

Es mag von Vermintide 2 zwar nur ein klitzekleiner Sprung hin zu Darktide sein, aber die Fans der 40k-Serie werden es dem Studio Fatshark zweifellos danken, dass man seine Expertise jetzt auch der mit nur wenigen hochklassigen Spieleumsetzungen gebeutelten Science-Fiction-Welt zugutekommen lässt. Wir haben die PC-Version ausprobiert.

Worum geht es?

Die Stadt Tertium steht unter Beschuss: Der böse Gott Nurgle verwandelt brave Bürger in aggressive Dämonen-Zombies. Weil der Kampf gegen die seelenlosen Horden viele Kämpfer fordert, verlegt sich das Imperium darauf, Gefangene als Kanonenfutter einzusetzen. Als einer von vier davon nehmt ihr im Koop-Shooter Darktide den Kampf auf, folgende Klassen stehen zur Auswahl:

- Veteran (klassischer Schütze)
- Zealot (schneller Nahkämpfer)
- Psykker (Magier mit Crowd-Control-Zaubersprüchen)
- Ogryn (Tank mit schweren Waffen)

Alle Figuren können sowohl aus der Nähe zuhauen als auch mit einer Fernkampfwaffe auf Distanz Schaden anrichten, haben aber klar definierte Stärken und Schwächen. In einer Multiplayer-Partie (oder im Solomodus mit Bots, der nach aktuellem Stand später nachgeliefert wird) müssen aber nicht alle vier Klassen vertreten sein, stattdessen dürft ihr experimentieren: Wie spielt es sich etwa mit vier Zealots, die ihre Kriegshämmer an vorderster Front wirbeln? Oder mit zwei Psykkern, die von zwei Ogryns gedeckt werden?

Ihr könnt mehrere Charaktere erstellen und über den Verlauf etlicher Partien mit einer Spieldauer von zehn bis 20 Minuten hochpöppeln. Der Editor bietet dabei zahlreiche kosmetische Einstellungsmöglichkeiten, ihr könnt eure Heldin oder euren Helden sehr genau anpassen und ihr oder ihm sogar eine von mehreren vordefinierten Hintergrundgeschichten verpassen.

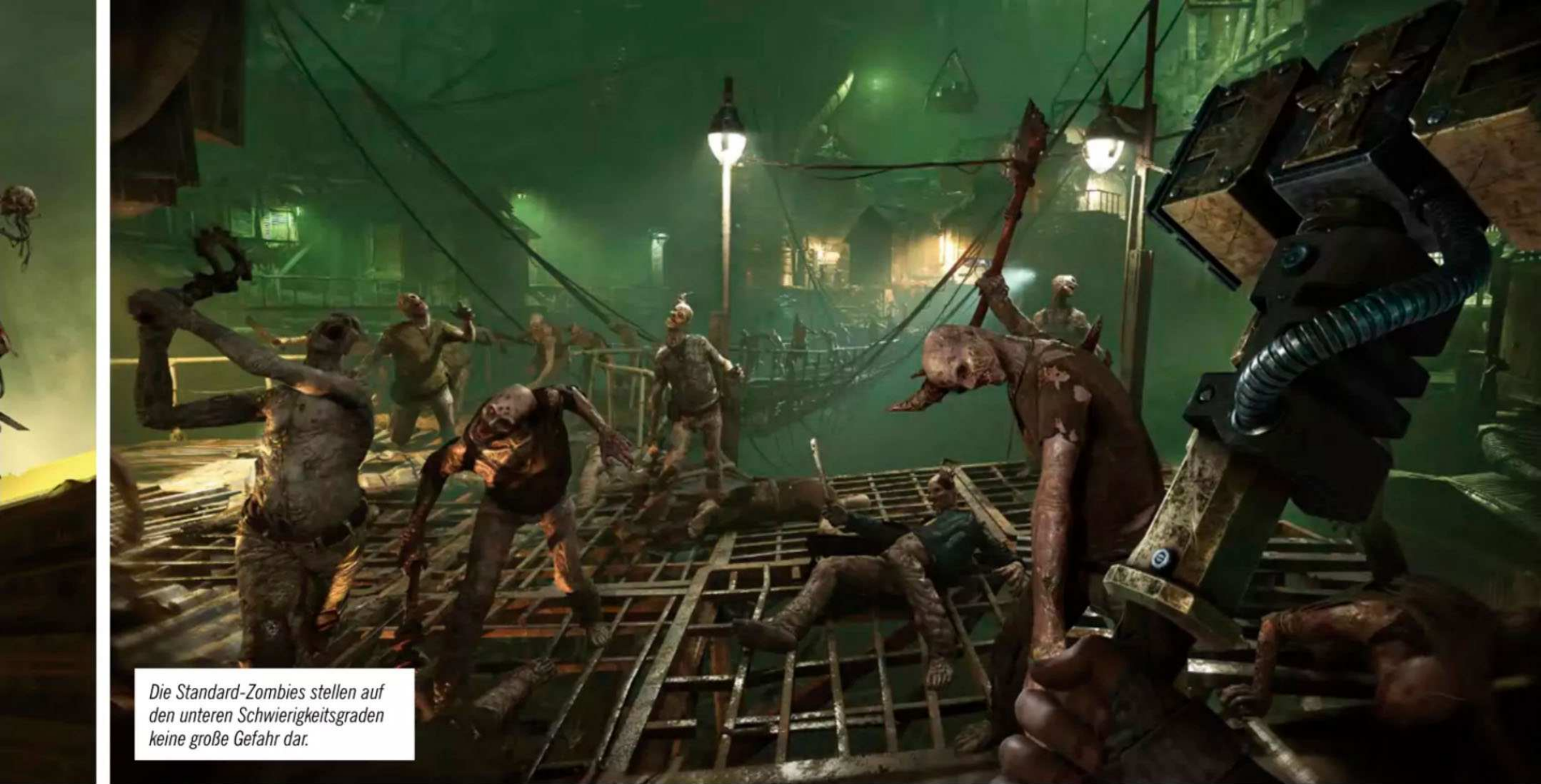
Wie spielt es sich?

Euer Ausgangspunkt ist der imperiale Kreuzer, der den Planeten umkreist. In dieser

Lobby trifft ihr auch auf andere Spieler außerhalb eurer festgelegten Gruppe. Am Missionsterminal wählt ihr den nächsten Einsatz aus, insgesamt gibt es zwölf vorgebaute Maps verteilt auf vier Biome. Die meisten davon führen euch in Warhammer-typische, heruntergekommene Industrieanlagen. Aus der Ego-Perspektive ballert und hämmert ihr euch durch stocklineare Levels, die Missionsziele sind für jede Karte fest vorgegeben. Neben einer Hauptaufgabe gibt es Sekundärziele wie das Sammeln von vier alten Büchern. Die bringen viel Erfahrungspunkte am Ende, aber belegen auch einen wichtigen Ausrüstungs-Slot, wo ihr ansonsten etwa eines der mobilen Health-Packs mitschleppt. Abseits davon könnt ihr die Gesundheit eurer Spielfigur lediglich an verstreuten und in ihrer Wirkkraft recht limitierten Heilungsautomaten wiederherstellen.

Mit dem Kriegshammer des Zealots spielt sich Darktide fast genauso wie Vermintide. Friendly Fire gibt es nicht, die Charaktere beschweren sich aber, wenn ihr sie statt der Gegner aufs Korn nehmt. Die vom Chaos infizierten Menschen erinnern an die Infizierten aus Left 4 Dead. Ähnlich hektisch geht es dann auch im Spiel zu, vor allem auf den höheren Schwierigkeitsgraden. Denn das Spiel bietet euch abhängig von eurem Level immer neue Varianten der bekannten Missionen, bei denen die beiden Faktoren »Toughness« und »Frequency« in fünf Stufen ansteigen können. Das eine bestimmt, ob ihr nur auf Normalo-Zombies trifft oder euch stattdessen Elitegegner mit Schilden und Spezialfähigkeiten gegenüberstehen. Das andere legt fest (der Name verrät es), wie häufig Feinde auftauchen.

Der Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf funktioniert prima, das Treffer-Feedback ist befriedigend, und eine Klassen- sowie eine Waffenspezialfähigkeit bringen Abwechslung und sogar einen Hauch Taktik ins Hauen und Stechen.



Die Standard-Zombies stellen auf den unteren Schwierigkeitsgraden keine große Gefahr dar.

Immer wieder kommt es zu besonderen Events, bei denen ihr etwa Terminals kurzschließen müsst, während Gegnerhorden von allen Seiten auf euch einströmen. Fatshark hat auf das Feedback der Vermintide-2-Spieler gehört und mehr Dynamik in diese Situationen gebracht. Da sich etwa die Reihenfolge der Terminals bei jedem Spieldurchlauf ändert, könnt ihr das Ganze nicht mehr auswendig lernen. Der KI-Regisseur im Hintergrund schickt der Gruppe auch immer wieder andere Minibosse entgegen.

Für wen ist Darktide interessant?

Na klar, wer Vermintide 2 über 100 Stunden gespielt hat und nicht ans Fantasy-Setting gekettet ist, der muss auch Fatsharks nächsten Koop-Shooter zumindest mal ausprobieren. Aber auch wenn ihr bislang Ballereien geschmägt habt und euch hauptsächlich für das Warhammer-40.000-Universum begeistert, dürft ihr hier gerne einen Blick wagen. Denn das Gameplay ist zwar kein Pippifax, aber auch beileibe nicht so schnell und

schweißtreibend wie in einem Doom Eternal. Als Psykker oder eine der anderen Fernkampfklassen könnt ihr euch auch mal zurückfallen lassen und gemütlich aus der Ferne die gefährlichsten Widersacher ausschalten, während eure Kameraden mit dem flinken Abzugsfinger eine Bresche in die Gegnermasse schlagen.

Was gefällt, was ist unklar?

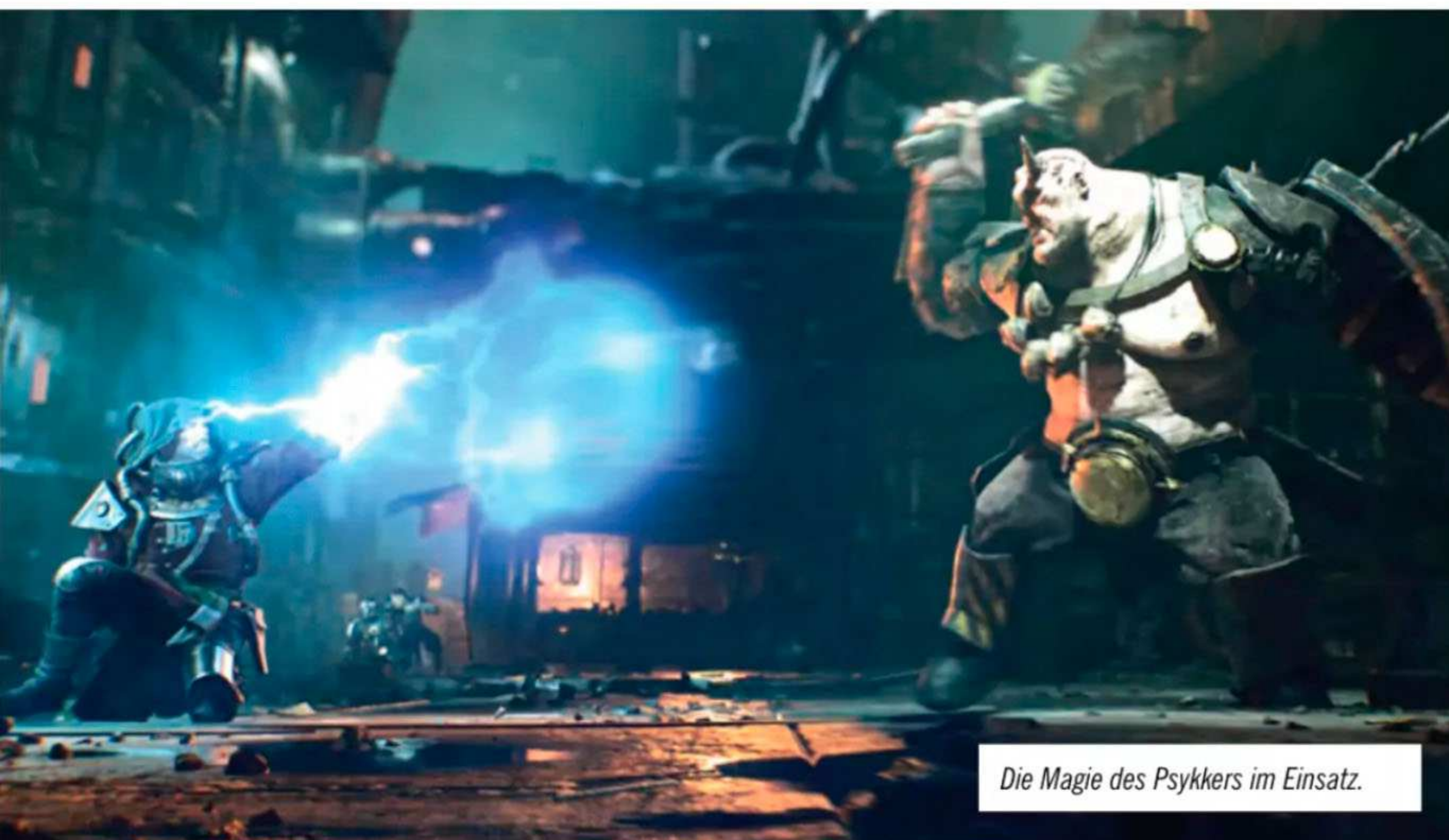
Das ist uns positiv aufgefallen:

- Das Leveldesign ist schön düster und atmosphärisch, wie es sich für Warhammer gehört. Die Feinde sehen eklig aus.
- Das simple Schießen und Draufhauen fühlt sich richtig gut an.
- Die Klassen wirken sehr unterschiedlich und ergänzen sich zumindest auf den ersten kurzen Blick gut.
- Euer Charakter steigt stufenweise auf und schaltet Verbesserungen frei (Rüstungen sind rein kosmetisch).
- Außerdem gibt es Waffen-Crafting, mit dem ihr eure Lieblingseffekte auf andere

Knarren und Haudraufinstrumente übertragen könnt. Die dafür nötigen Ressourcen findet ihr anders als in Vermintide 2 auch direkt in den Levels.

Das ist noch unklar an Darktide:

- Die Abwechslung ist der bislang größte Knackpunkt, sowohl optisch (der Industrie-Look der Levels könnte sich auf Dauer abnutzen) als auch spielerisch. Hoffentlich hebt sich Fatshark bunte Orks und andere coole Feinde abseits der etwas öden Zombies nicht für DLCs auf!
- Aktuell kehrt ihr nach einem Fehlschlag (alle vier Spieler sterben relativ gleichzeitig und können sich einander nicht wiederbeleben) zurück zur Lobby, ein direkter Neustart ist nicht möglich. Die Entwickler überlegen gerade, das zu ändern. <>



Die Magie des Psykkers im Einsatz.

MEINUNG

PETER

Bathge



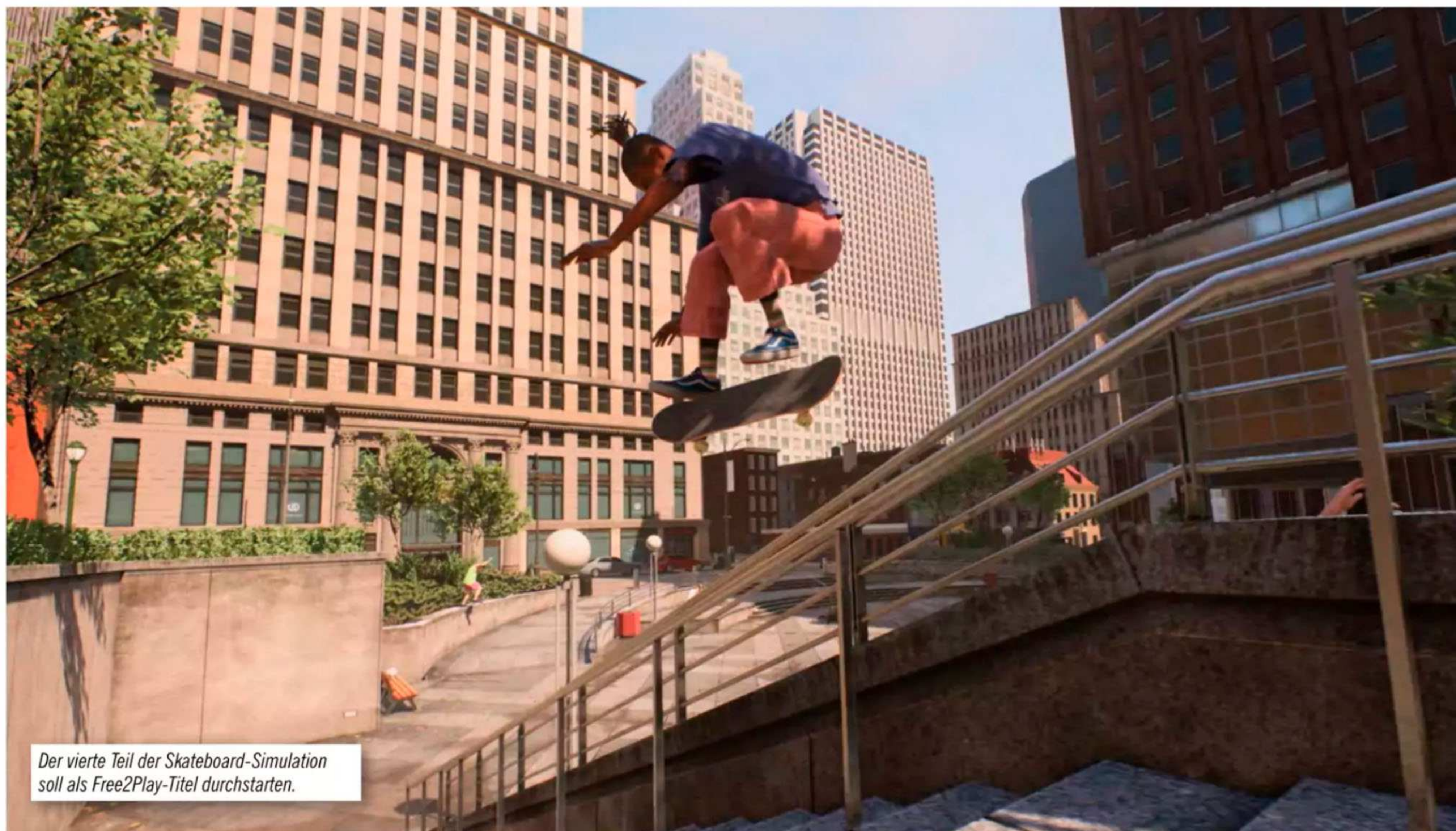
Das PC-Hands-on-Event zu Darktide war für mich ein besonderer Moment, denn drei Monate nach einer langwierigen Fingerverletzung konnte ich dabei zum ersten Mal wieder einen Ego-Shooter mit WASD spielen. Vielleicht hat mir Darktide deshalb so gut gefallen? Nee, Quatsch mit Blutsoße, das Teil ist auch ohne Fingertrauma auf einem sehr guten Weg, der beste 40k-Shooter zu werden. Kein Kunststück, schließlich gibt's da ja auch nicht allzu viel Konkurrenz, der letzte Vertreter war Necromunda: Hired Gun. Aber jetzt mal ohne Scherze: Mir gefällt, wie Entwickler Fatshark Vermintide 2 ins neue Szenario umsetzt und punktuell verbessert – die Vorlage war ja eh schon richtig, richtig gut. Allerdings hoffe ich, dass die Entwickler in späteren Levels noch ein paar Überraschungen und optische Highlights auf Lager haben, ansonsten könnten sowohl Gegner- als auch Umgebungsdesign auf Dauer vielleicht doch eine Spur zu trist ausfallen.

@GamePro_de

SKATE PS5 • XBOX • PS4 • One

Free2Skate

Zum vierten Teil der Skateboard-Simulation gibt es endlich Neuigkeiten. Wir haben mit den Entwicklern gesprochen. Von Samara Summer



Der vierte Teil der Skateboard-Simulation soll als Free2Play-Titel durchstarten.

Der neue Ableger der Skate-Reihe meldet sich mit unerwarteten Neuigkeiten zurück: Das nächste Spiel heißt nicht wie angenommen Skate 4, sondern einfach nur Skate. Der Grund für diese Namensgebung ist, dass der Titel uns über mehrere Jahre begleiten soll. Mit Publisher EA wagt Skate den Sprung zu einem Free2Play-Modell sowie plattformübergreifendem Zusammenspielen und Fortschritt. Auch auf Mobile-Plattformen sollt ihr künftig skaten können, wobei sich die Entwicklung für diese Versionen noch in einem

Skate-Insider

Electronic Arts bietet euch die Möglichkeit, an einem Playtest des neuen Skate teilzunehmen, um Meinungen und Ideen zu sammeln. Dafür könnt ihr euch einfach im Netz registrieren: <https://www.ea.com/de-de/games/skate/insider-playtest-registration>

Der Zeitpunkt und der Zugang zu einer Version sind laut EA allerdings nicht garantiert.

frühen Stadium befindet – einem noch früheren als die Konsolenversionen, wohlgeachtet, denn die sind ebenfalls noch weit vom Alpha-Status entfernt. Es ist höchst ungewöhnlich, dass Electronic Arts dennoch schon Bilder einer lauffähigen Version mit primitiver Blockgrafik veröffentlichte. Normalerweise will man in der Spieleindustrie nur geleckte, auf Hochglanz polierte Szenen präsentieren, die deshalb meist aus CGI-Trailern bestehen. Wir konnten mit den Entwicklern sprechen und wollen euch auf den neuesten Rollbrettstand bringen.

Skate als Live Service Game

Ja, richtig gelesen. Das ist nicht etwa eine falsche Zwischenüberschrift, die hier in den Artikel gegrindet ist: Skate wird ein Live Service Game und Free2Play. Das neue Skate wird ganz anders, als viele Fans wahrscheinlich erwartet haben, und dem Entwicklerteam Full Circle ist klar, dass der Free2Play-Ansatz einigen Spielern im Vorfeld Sorgen

bereiten wird. Um dem entgegenzuwirken, will das Team Transparenz zeigen und erklärt: Natürlich werde es Angebote für Echtgeld geben, diese sollen allerdings hauptsächlich kosmetischer Natur sein. Pay2Win solle es dabei nicht geben, und auch auf Lootboxen wolle man verzichten. Zudem sollen alle Areale der neuen Stadt frei zugänglich sein, ohne dass ihr Geld in die Hand nehmen müsst. Wir wollten bei unserer Interviewgelegenheit wissen, was wir im Shop für Echtgeld kaufen können. Creative Director Deran Chung erklärt: »Es gibt keine Dinge zu kaufen, die euch zu besseren Skateboardern machen. Es geht mehr darum, was ihr tragt. Es gibt Boards, also Decks und so weiter, oder auch Schuhe.«

Creative Director Cuz Parry ergänzt, dass die Gegenstände, die ihr euch für Echtgeld kaufen könnt, häufig trotzdem einen praktischen Nutzen haben, auch wenn sie euch keinen direkten spielerischen Vorteil bringen. Als Beispiel nennt er größere Ramps. In



Ungewöhnlich für die Spieleindustrie: EA hat Material der Pre-Pre-Pre-Alpha veröffentlicht.



Ein wichtiger Teil des Spiels sind die Bauten und Aktionen der Community.

der neuen Stadt San Vansterdam (arbeitet man da etwa mit dem Schuhhersteller Vans zusammen und wird entsprechend die neuesten Modelle im In-Game-Shop anbieten?) wird es nämlich Areale geben, in denen wir gemeinsam eigene Skate-Spots entwerfen können. Was die dafür angebotenen Zusatzelemente angeht, erklärt Chung folgendermaßen: »Wenn es um diese Dinge geht, werdet ihr niemals eingeschränkt, so auf die Art: Oh, ich muss das kaufen. Ich brauche diesen Gegenstand. Es geht eher um andere Versionen, eine andere Variante von Ramps,

Hindernissen oder Objekten, die ihr nicht zwingend braucht.« Natürlich drängt sich auch die Frage nach einem Season Pass auf. Wie der Live Service genau aussehen wird, können die beiden aktuell noch nicht beantworten. Momentan werden intern noch verschiedene Modelle diskutiert.

Was erwartet uns im neuen Skate?

Wie bereits erwähnt, heißt die neue Stadt San Vansterdam, und Parry bezeichnet sie als eine Art »Schwesterstadt« zum bei Fans beliebten San Vanelona. Chung führt aus:



Ob Rampe oder Streetskating, für jeden Geschmack ist was Passendes dabei.

»Es gibt da einen gewissen Grad an Vertrautheit und einen Grad an Frische.« Der große Gamechanger in dieser neuen Skateboard-Metropole ist für die beiden Entwickler das Multiplayer-Element. Es solle dafür sorgen, dass die Spieler bei jedem Abstecher etwas Neues entdecken können, da andere Fans beispielsweise ihre eigenen Elemente bauen oder sich zusammenfinden, um damit zu experimentieren. Wir wollten wissen, ob sich Skate dabei vom Sim-Konzept entfernt und einen arcadigeren Ansatz wählt als die Vorgänger. Parry erklärt, dass für ihn einer der Hauptaspekte der Reihe schon immer gewesen sei, dass die Spiele uns nicht vorgeben, wie wir skaten sollen. Er habe Skate nie als reine Sim gesehen. Genau darum gehe es auch beim neuen Skate. Chung führt aus: »Wir können ein superbreites Spektrum an Spielstilen anbieten. Wenn ihr ernsthaft und realistisch skaten wollt, könnt ihr das tun. Wenn ihr verrücktspielen und die größten Elemente und wilde Sachen nutzen wollt, könnt ihr das tun.«

Und wie sieht es eigentlich mit der Steuerung aus? Fans der Reihe können grundsätzlich damit rechnen, dass sich der Sprung aufs Brett vertraut anfühlt. Die Steuerung solle nämlich, so haben uns die Entwickler verraten, in der Basis gleich bleiben, aber in einigen Punkten verbessert werden. Dabei gehe es beispielsweise darum, die Einstiegshürden für neue Spieler klein zu halten. Wir sollen außerdem mehr Freiheiten beim Anpassen des Layouts erhalten.

Auch wie die Aktivitäten und Challenges im Spiel genau aussehen werden, ob wir beispielsweise von Gebäuden springen wollen oder lieber einen superrealistischen Skateboard-Wettbewerb haben wollen, soll von der Community entschieden werden. Wenn ihr jetzt schon mitbestimmen wollt, könnt ihr euch bei EA als Skate-Insider für den Playtest bewerben (siehe Kasten). <>

MEINUNG

SAMARA

Summer



Der Gedanke, den kreativen Spirit aus den (realen) Skateparks in ein Spiel zu bringen, gefällt mir grundsätzlich gut, da ich ein großer Fan der internationalen Skate-Szene im echten Leben bin. Darum werde ich mir Skate auf jeden Fall anschauen, wenn es fertig ist. Allerdings gibt es für mich zum aktuellen Zeitpunkt noch viele Fragezeichen. Ich kann mir noch nicht vorstellen, was genau passiert, wenn ich auf mein virtuelles Brett steige. Wird es genug für mich zu tun geben? Sind die Aufgaben abwechslungsreich, und machen sie Spaß? Sind sie vor allem auch motivierend, beispielsweise durch coole Belohnungen? Oder gibt es den richtig spaßigen Kram am Ende doch nur im Shop? Kann Skate als Fun-Titel auch die Leute abholen, die sich im echten Leben nicht fürs Skaten interessieren, sodass auf den Servern genug los ist? Wie die Antworten auf diese Fragen aussehen, entscheidet für mich darüber, ob das Spiel mich abholen kann oder nicht.

@Auch_im_Winter



ACTION Publisher: Deep Silver • Entwickler: Volition • Termin: 23.8.2022

VORSCHAU

SAINTS ROW PS5 • XBX • PS4 • One

Action-Reboot mit Ladehemmung

Das abgedrehte Saints Row will mit dem Reboot auf die Bremse treten, um frischen Wind in die Serie zu bringen. Theoretisch keine schlechte Idee, praktisch aber problematisch. Von Annika Bavendiek

Haufenweise derbe Witze, Dildoschwerter, Aliens, Kämpfe in der Hölle – so kennen und lieben Fans die Saints-Row-Reihe, die sich von Spiel zu Spiel selbst immer weiter mit verrückter Action und Irrsinnsgeschichten übertrifft. Doch dann kam die Ankündigung des Reboots, und die Stimmung war erstmal im Keller: Das soll noch Saints Row

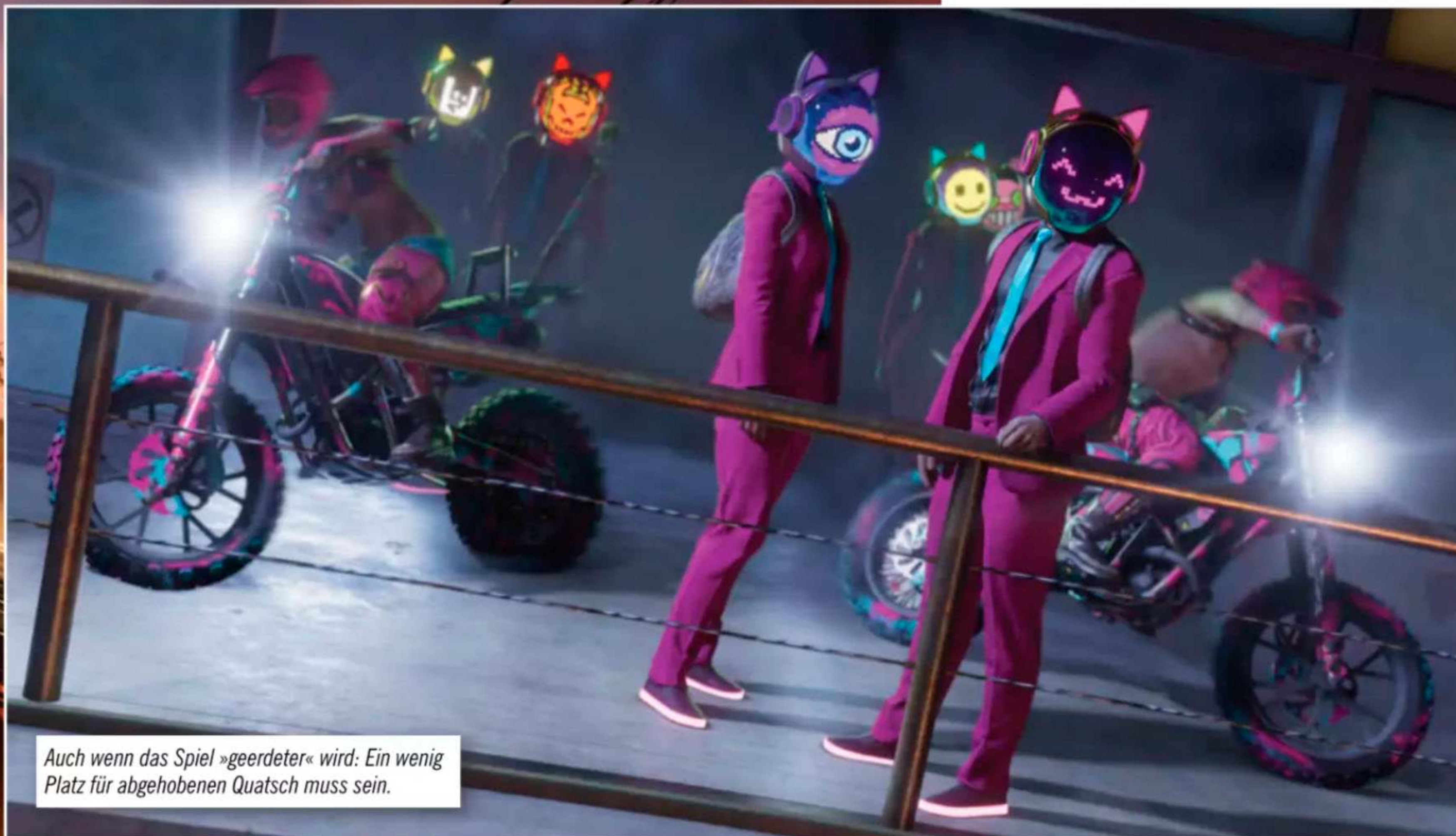
sein? Ja – versprechen zumindest die Entwickler von Volition. Das Reboot soll zwar bodenständiger werden, so aber wiederum zu den Wurzeln der Reihe zurückkehren. Abgefahrene Action, derbe Sprüche und das damit verbundene Saints-Row-Feeling soll es trotzdem geben. Dass sich das Open-World-Spiel mit diesem Spagat aber etwas schwertut, konnten wir bereits in einer Anspiel-Session feststellen.

abgedrehtesten Editoren, den es aktuell gibt. Uns zur Seite stehen Neenah, Kevin und Eli, unsere Mitbewohner, die so hip wirken, als wären sie glatt aus Watch Dogs 2 entsprungen. Glücklicherweise können wir ihre Outfits anpassen, und sie klopfen auch nicht allzu viele Sprüche mit Fremdschämpotenzial. Trotzdem wirkt die »ach so harte« Truppe etwas aufgesetzt, was sich mit der Zeit aber legen dürfte, da sie bereits in den ersten Stunden eine gute Dynamik haben und wir schließlich tiefer in das actionreiche Chaos mit den rivalisierenden Organisationen geraten. Die Idols, Panteros und Marshalls rücken uns nämlich in Santo Ileso gerne unschön auf die Pelle, während wir Mitglieder rekrutieren, Nebenaufgaben erledigen oder der Geschichte folgen – wahlweise alleine oder im Zweier-Koop, den wir lei-

Das haben wir gespielt

Annika konnte Saints Row rund vier Stunden lang im Singleplayer-Modus auf einem leistungsstarken PC antesten. Inhaltlich umfasste das den Spielanfang bis zum Ende der Mission, in der man das Hauptquartier erhält. Der Schwierigkeitsgrad hieß »Entrepreneur«, die dritte von insgesamt fünf Stufen, aus denen ihr wählen könnt.

Vier Hipster und ihr Gangster-Imperium
Zurück zu den Wurzeln heißt im Fall von Saints Row, dass der Grad des Wahnsinns etwas runtergeschraubt wird und wir uns wieder mehr darauf konzentrieren, unser eigener Boss zu sein, der oder die ein Gangster-Imperium aufbaut. Diesen Boss erstellen wir dabei in einem der umfangreichsten und



Auch wenn das Spiel »geerdeter« wird: Ein wenig Platz für abgehobenen Quatsch muss sein.

der noch nicht selbst antesten konnten. Womit wir bei den Marshalls, oder besser gesagt der Marshall Defense Industry, wären. Unser Charakter erlebt bei ihnen als Frischling die ersten Missionen, in denen wir schon etwas die Sau rauslassen dürfen (was wir euch aber nicht vorwegnehmen wollen). Denn wir sind jung und brauchen das Geld, was aber letztlich kein gutes Ende nimmt. Deshalb satteln wir um und setzen uns ein eigenes Gangster-Imperium als Ziel. Kann man machen, oder?

Typische Open World

Um unser Gangster-Imperium aufzubauen, müssen wir natürlich so einige Punkte auf unserer To-do-Liste abhaken. Zu Beginn benötigen wir erst einmal ein Hauptquartier. Und was eignet sich da besser als eine alte Kirche, deren Besitzurkunde wir uns mit etwas Waffengewalt und einem Abrissmanöver besorgen? Während wir uns in der Anspiel-Session also daran machen, uns ein trautes Heim zu ergaunern, bekommen wir einen ersten guten Eindruck von der Open

World. Und die lässt uns mit gemischten Gefühlen zurück. Einerseits bietet Santo Ileso mit einer Stadt im Südwesten der USA ein Setting, das für gelungene Abwechslung bei Open-World-Spielen sorgt. Andererseits wirkt die Welt durch die vielen sandigen Farben schnell eintönig und ist auch nur dürrtig belebt. Passanten reagieren zudem auch mal zu entspannt. Bei Schüssen ergreifen sie durchaus die Flucht, aber als wir beispielsweise ein besetztes Auto mehrmals rammen, scheint das den Fahrer nicht zu in-



GTA lässt schön grüßen: Hier rückt ein ganzes SWAT-Team an, um uns aufzuhalten.



teressieren. In GTA 5 etwa kann es in solchen Situationen schon mal brenzlich werden.

Apropos Autos: Die von uns getesteten Fahrzeuge fahren sich in Saints Row sehr kontrolliert, wenn nicht sogar etwas zu sehr, was die Bremsen betrifft. Krachen wir aber doch mal irgendwo hinein, macht es dem Wagen kaum etwas aus, das Schadensmodell wirkt nämlich recht einfach gehalten. Hinzu kommt eine mit Aktivitäten zugeplante Karte, die bereits beim Anblick Müdigkeit hervorruft, wenn auch nicht so stark wie bei so manch anderen Titeln, beispielsweise Assassin's Creed Valhalla. Saints Row setzt im Vergleich auf eine kleinere Welt, was uns wiederum nicht komplett erschlägt. Genug zu tun gibt es mit Wingsuit-Missionen, Heli-

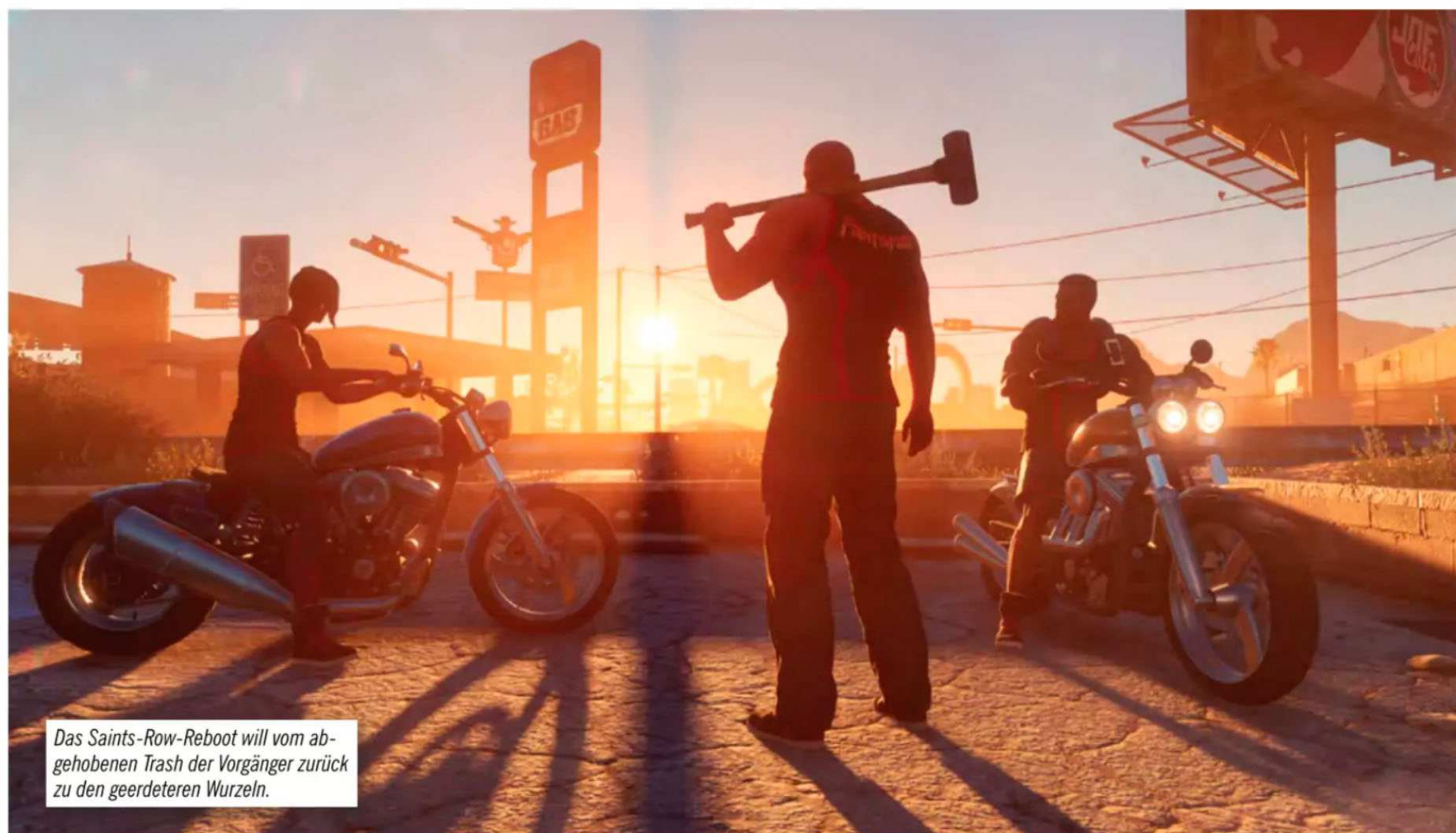
Diebstählen, Containern, Fotoschatzsuchen, Shopping-Möglichkeiten und der Individualisierung von Waffen und Autos trotzdem.

Bodenständigere Action

Unser Boss kann sich wie für Saints Row üblich in den Missionen ordentlich austoben. Sei es mit einem Raketenwerfer vom Dach eines fahrenden Autos, mit Granaten, die wir unseren Feinden auch mal in die Hose stopfen, oder durch die Vielfalt der Waffen – die Action in den ersten Spielstunden kommt nicht zu kurz. Die Abzüge, die wir machen müssen, betreffen eher das Drumherum. Die Hölle oder Aliens werdet ihr hier zumindest vergeblich suchen. Ansonsten machen die Kämpfe in den ersten Stunden

durchaus Laune, und auch die Heilung durch das Umwerfen von Gegnern, indem wir auf sie zustürmen und die entsprechende Taste drücken, fügt sich gut ins Gameplay ein. Vor allem die Kopftreffer fühlen sich dank Blutspritzern und passender Sounds sehr befriedigend an. Einen Innovationspreis gewinnt das Spiel mit leicht abgewandelten Gegnertypen und auf Knopfdruck explodierenden Objekten aber trotzdem nicht.

Bei den Fähigkeiten, zu denen auch der eben genannte Granatentrick gehört, können wir wie in vielen anderen Spielen vier Stück gleichzeitig wählen. Neue Fähigkeiten schalten wir dabei über unser Smartphone frei, sobald unser Level hoch genug ist. Im Smartphone finden wir auch andere nützlich-



Das Saints-Row-Reboot will vom abgehobenen Trash der Vorgänger zurück zu den geerdeteren Wurzeln.



che Apps für Quests, eine Kamera und die Auflistung zusätzlicher Herausforderungen, die uns ebenfalls Erfahrungspunkte beschere-
ren. Trotz der vielen Möglichkeiten gibt es im Kampf aber ein paar Knackpunkte. So kommt es schnell mal vor, dass wir eine Warneinblendung erhalten, uns nicht zu weit vom Geschehen zu entfernen, da die Mission sonst fehlschlägt. Dass wir hier nicht groß flüchten sollen, ist nachvollziehbar, allerdings sollte der erlaubte Spielbereich etwas erweitert werden, um immerhin ein bisschen mehr Ausweichmöglichkeiten zu bieten. Uns ist das beim Anspielen zumindest negativ aufgefallen.

Bei der KI gibt es auch ein wenig was zu meckern. Zwar kämpfen auch andere Open-World-Spiele damit, uns intelligente Feinde vorzusetzen, allerdings hatten wir im Kampf vor dem neuen Hauptquartier mehrmals die Situation, dass unsere Gegner gemütlich im Golfwagen saßen und warteten, bis wir nah genug an sie herankamen. Dabei hätten sie uns längst sehen und angreifen müssen. Immerhin halten sie nicht unendlich Treffer

aus, bis sie schließlich mal das Zeitliche segnen, wobei das bei den vier anderen Schwierigkeitsgraden variieren dürfte.

Technisch hakt es noch

Dass Saints Row verschoben wurde, war sicherlich eine gute Idee. Die Preview-Version spielte sich zumindest so weit sehr flüssig. Framerate-Einbrüche oder viele aufploppende Texturen konnten wir nicht feststellen, wobei wir das bei einem leistungsfähigen PC auch erwarten. Wie es letztendlich auf den Konsolen sein wird, können wir derzeit noch nicht einschätzen. Trotzdem mussten wir bei der ein oder anderen Ladezeit ein paar Sekunden warten und uns einige verbuggte Animationen gefallen lassen. Neenah hat es beispielsweise geschafft, in einer Sitzposition entspannt über dem Boden zu schweben. So eine Körperbeherrschung hätten wir auch gerne. Was aber viel mehr störte, war das zickige Waffenrad, das beim Knopfdruck häufig nicht reagieren wollte. Was uns dazu noch irritierte, war die Schärfe des Spiels. Auf Screenshots ist es schwer einzufangen,



Die Spielwelt von Saints Row könnt ihr auf alle erdenklichen Weisen erkunden.

aber das Bild beziehungsweise Abschnitte davon wirkten immer wieder etwas unpassend unscharf und krisselig, während es an anderer Stelle scharf war. Das fühlte sich einfach unausgeglichen an.

Saints Row hat seinen Ruf weg

Selbst wer noch nie Saints Row gespielt hat, dürfte vermutlich mitbekommen haben, dass die Spielereihe sich nicht zu ernst nimmt. Vor allem die letzten Teile sind bekannt für abgefahrene Action mit absurden Missionen und derbem Humor. Aber auch wenn beim Reboot betont wird, dass es bewusst sachlicher zugehen soll, stellt dieser Ruf ein Problem dar. Sich einerseits neu zu erfinden, aber genug altbekannte DNA zu erhalten, um dem Namen gerecht zu werden, ist eine Herausforderung. Im Fall von Saints Row wirkt es nach den vier Spielstunden etwas erzwungen umgesetzt. Es gibt nach wie vor viel Action und verrückte Ideen, aber nicht so, dass es richtig zündet. Dadurch dürften vor allem Fans von Saints Row 4 enttäuscht werden, während Neulinge diesen wackeligen Balanceakt vorgesetzt bekommen. Trotz der Erklärung dürfte der Ruf eine Erwartungshaltung schaffen, die kaum bis gar nicht bedient werden kann.

Da es sich hierbei aber nur um die Momentaufnahme der ersten vier Spielstunden handelt, stehen die Chancen gut, dass der weitere Spielverlauf von Saints Row an einigen Ecken und Enden noch was rausreißt. Vor allem der Koop-Modus für zwei Spieler dürfte dem Reboot guttun, da Santo Ileso als Sandbox einfach dazu einlädt, Blödsinn zu veranstalten, egal wie das Saints-Row-Reboot sich am Ende schlägt. <>

MEINUNG

ANNIKA

Bavendiek



Ich habe vor dem Reboot noch nie ein Saints Row gespielt. Dennoch kenne ich die Geschichten von Aliens und Dildoschwertern und konnte daher nicht ganz unbefangen an das Spiel herangehen, so gerne ich es auch getan hätte. In den ersten Stunden geht es zwar auch schon wild zu, allerdings nie so, wie ich es mir erhofft hatte. Es fehlten die Wow-Momente, die klarmachen: »Jawohl, das ist trotzdem ein waschechtes Saints Row!« Sollte sich dieses Gefühl durchziehen, glaube ich umso weniger, dass der Reboot den angestrebten Erfolg erzielen wird. Was aber nicht bedeuten muss, dass es ein schlechtes Spiel wird. Ich sehe es durchaus als amüsante und kurzweilige Alternative, um den mageren Sommer oder die Wartezeit bis GTA 6 zu überbrücken. Oder wie meine Kollegin Eleen es bereits treffend ausgedrückt hat: Wer sein Gehirn ausschaltet, wird Spaß mit Saints Row haben. Demnach freue ich mich schon darauf, mit meinen Saints Santo Ileso unsicher zu machen, während ich den Ruf der Reihe und kleine Makel ausblende. Ich bin mir ziemlich sicher, dass es mir so trotzdem ein paar abgefahrene Spielstunden bieten wird, schön untermalt von südamerikanischen Klängen im In-Game-Radio, die meine Stimmung nochmal anheben.

@annika908

GamePro-Team



RAE
Grimm

Chefredaktion Action-Adventures, Rollenspiele

Sieht: Thor: Love & Thunder. Der einzige Marvel-Film, der mich ins Kino lockt.

Liest: September Love von Lang Leav und vor der Serie nochmal Sandman.

Hört: Xana: Tantrums

Spielt: Powerwash Simulator, Stray, House Flippers und Fall Guys

Zuletzt gedacht: Was würde wohl länger dauern: Meinen Pile of Shame an Büchern oder den an Videospielen abarbeiten? Und schaffe ich auch nur eines davon zu Lebzeiten? (Spoiler: Nein.)

Redakteurin Action-Adventures, JRPGs, Rollenspiele

Sieht: Bewerbungsvideos zur Wildcard für 7vs.Wild, ich freue mich auf die zweite Staffel! Oh, und die Fußball-EM.

Liest: Die kleinste gemeinsame Wirklichkeit von Mai Thi Nguyen-Kim

Hört: die gleichen Songs wie vor drei Monaten, ich brauche neue Musik.

Spielt: Vampire Survivors

Zuletzt gedacht: Würde mir ein Nasenpiercing stehen und würde es meinen Eltern egal sein?

LINDA
Sprenger



TOBIAS
Veltin

Redakteur Shooter, Rennspiele

Sieht: seinen Kindern beim Spielen zu.

Liest: seinen Kindern Geschichten vor.

Hört: das Lachen seiner Kinder.

Spielt: mit seinen Kindern. Na gut, und zwischendurch auch ein bisschen auf der Switch.

Zuletzt gedacht: Elternzeit ist was Tolles, auch wenn ich mein wunderbares Team wirklich sehr vermisse und mich deshalb manchmal in den Schlaf weine.

Redakteur Action, Action-Adventures

Sieht: The Terminal List (Amazon Prime)

Liest: Jawbreakers: Grand Bizarre (Comic)

Hört: mal wieder den Soundtrack zu Transformers: The Movie ... der ist so herrlich 80er!

Spielt: The Quarry und Mortal Kombat 2 auf dem Sega 32X – einfach weil.

Zuletzt gedacht: Verdammt, warum bestelle ich diese ganzen Gundam-Bausätze, obwohl ich im Regal gar keinen Platz mehr habe?



KAI
Schmidt



DENNIS
Michel

Redakteur Shooter, Action- und Sportspiele

Sieht: die Resident-Evil-Serie auf Netflix. So schlecht, dass es gut ist.

Liest: die Texte unserer PlayStation-1-Themenwoche auf [GamePro.de](https://gamepro.de).

Hört: dank Umzug endlich keinen täglichen Baulärm mehr.

Spielt: den Hot-Wheels-DLC für Forza Horizon 5 und natürlich (!) Stray.

Zuletzt gedacht: Wer ist diesmal wieder auf diese grandiose Einleitung gekommen? Kai, warst du das? Natürlich war es Kai ...



ANNIKA
Bavendiek

Junior-Redakteurin Action-Adventures, Rollenspiele

Sieht: Stranger Things ab Staffel 1 und die Fußball-EM der Frauen

Liest: Viele, viele Chatgespräche im Mobile-Spiel Duskwood, um einen Kriminalfall zu lösen. Und das ist spannender, als es vielleicht klingt.

Hört: Fleetwood Mac (aber ohne dabei mit einem Saft in der Hand zu skaten)

Spielt: Clanfolk, Duskwood, Powerwash Simulator

Zuletzt gedacht: Verdammt, hoffentlich geht mir nicht die Milch aus!

Layout und Design Adventure, Rollenspiele

Sieht: The Umbrella Academy, Staffel 3

Liest: die Montageanleitung für mein neues Fahrradkörbchen. Anscheinend sind nicht alle Schrauben dabei. Mist.

Hört: das Lied Rennrad von DOTA

Spielt: Kirby und das Vergessene Land

Zuletzt gedacht: Mist, wo sind meine Schrauben?



SIGRUN
Trier



Ann-Kathrin
KUHLS

Video-Redakteurin Action-Adventures, Japan-RPGs

Sieht: Made You Look - A True Story About Fake Art auf Netflix

Liest: Rezensionen zu DIY-Booknooks. Ich möchte unbedingt einen!

Hört: Lo-Fi HipHop Beats

Spielt: Strange Horticulture (ein Spiel über Zimmerpflanzen und Dämonenbeschwörung) und Stray

Zuletzt gedacht: SD-Karten sind Drecksäcke! Immer wenn sie neu formatiert werden wollen und ich meine Videos verliere, brechen sie mir das Herz.

Chefredaktion Action-Adventures, Rollenspiele

Sieht: die dritte Staffel von The Umbrella Academy

Liest: die Pflegeanleitung für meine Terrassenpolsterkissenkiste. Ja, für sowas gibt es Anleitungen.

Hört: die neue Platte der Rebel Musig Crew, auch wenn der Dialekt hart ist.

Spielt: mal wieder Slay the Spire. Auf der Switch, am See.

Zuletzt gedacht: Was passiert eigentlich, wenn ich meine Kissenkiste nicht richtig pflege?



MARKUS
Schwerdtel



NEELEEN
Reinke

Junior-Redakteurin Rollenspiele, Shooter

Sieht: Our Flag Means Death

Liest: You Sexy Thing von Cat Rambo. Es ist nicht, wonach es klingt.

Hört: Xana und Fleetwood Mac

Spielt: Stray und Powerwash Simulator

Zuletzt gedacht: Ich glaube, ich habe alles für die LAN-Party gepackt, nein warte, ich habe das LAN-Kabel vergessen, und Blumen muss ich noch gießen, ach, Müll runterbringen nicht vergessen. Habe ich das LAN-Kabel schon eingepackt?

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

**KAI
SCHMIDT**

**DENNIS
MICHEL**

**ELEN
REINKE**

**RAE
GRIMM**

**LINDA
SPRENGER**



XENOBLADE CHRONICLES 3 Switch • Seite 14 • Wertung: 86

Sicher ein tolles Spiel, aber mir erschließt es sich einfach nicht.



Wenn ich mir das überfüllte HUD anschau, kommen mir die Tränen – und zwar nicht vor Freude!



Xenoblade ist eigentlich ein Muss für JRPG-Fans, aber da reinkommen, ist gar nicht so leicht.



JRPGs sind weiter einfach nicht mein Ding, daher hab ich keinen Funken Interesse an Xenoblade Chronicles 3.



Der erste Teil gehört zu meinen liebsten JRPGs, traurigerweise hat mich die Reihe nach dem ernüchternden zweiten Teil verloren.



F1 22 PS5, XBX, PS4, One • Seite 52 • Wertung: 83

Die Faszination dieses Sports werde ich nie verstehen. Nie.



F1 ist Liebe, daher schmerzen die furchtbare KI und das deplatzierte F1 Life umso mehr.



Oh nein, schon wieder ein Rennspiel?



Auch wenn es langsam langweilig wird: Räder-spiele sind keine Rae-Spiele.



Hier einen beliebigen Formel-1-Witz einfügen, der signalisiert, dass ich keinerlei Interesse am Motorsport habe.



STRAY PS5, PS4 • Seite 56 • Wertung: 86

Ich ziehe einen Punkt ab, weil Katzen hier als süße Wesen glorifiziert werden. Dabei sind sie insgeheim dämonische Teufel.



Miau, miaaaa, mi au miau, Miiiiiaaaaauuuu!!!!



Das einzige Katzenabenteuer, das ich brauche, und das beste Spiel des Sommers!



Stray ist herzallerliebste, wunderhübsch, und ich kann die Katze spielen, nicht nur streicheln! Mit mehr Katzenspielen wäre die Welt ein besserer Ort.



Die Katze miaut durch den Lautsprecher des Dual-Sense-Controllers. Mehr braucht es nicht, um mich zu überzeugen.



OUTRIDERS: WORLDSLAYER PS5, XBX, PS4, One • Seite 60 • Wertung: 84

Von Outriders hatte ich mir mehr erhofft. Daran ändert auch der DLC nichts.



Outriders hatte 2020 sein Momentum und hat im Koop Laune gemacht, 2022 führt mich aber kein Weg mehr zurück zur stumpfen Ballerei.



Zu wenig, zu spät. Outriders hat seine Hochzeit leider schon hinter sich gelassen.



Mich konnte Outriders zu Release nicht abholen, der DLC bringt mich deshalb auch nicht zurück.



Outriders ist keine überraschende, aber immerhin eine nette Koop-Action. Schau ich mal rein.



CAPCOM ARCADE 2ND STADIUM PS5, XBX, PS4, One, Switch • Seite 64 • Wertung: 80

Gibt mir ein paar uralte Automatenklassiker, und ich bin glücklich!



Ich bin zwar alt, aber nicht Arcade-alt. Next!



Ältere Arcade-Spiele sind leider auf genau die Art fordernd, die ich überhaupt nicht mag.



Es gibt zu viele neue Spiele, die ich noch nicht gespielt habe, da fange ich nicht noch mit Retro an.



An warmen Sommertagen stelle ich mich nur vor Getränkeautomaten.



**DOWNLOAD
DES MONATS**



Strikers 1945 2 (PS5)

Erwähnte ich schon, dass ich solche Automatenklassiker liebe? Muss ja nicht immer gleich eine ganze Sammlung sein.

Powerwash Simulator (XBX)

Nie zuvor war ein Dreckspiel so gut. Wer Entspannung sucht, unbedingt mal den Hochdruckreiniger anschmeißen

Yakuza 0 (XBX)

War an der Zeit, dass ich eines der besten Spiele der Reihe endlich nachhole.

Long Live The Queen (PS5)

Seit zehn Jahren beiße ich mir an Long Live The Queen auf PC die Zähne aus, jetzt kann ich endlich auf Konsole weitermachen. Für ein Spiel, das so süß aussieht, ist es höllisch fies.

Vampire Survivors (Steam)

Großartiges Spiel, das mich nicht mehr loslässt.



Das neue Strecken-Layout von Melbourne ist ebenfalls im Spiel. Auch Abu Dhabi und Barcelona wurden angepasst.

RENNSPIEL Publisher: Electronic Arts • Entwickler: Codemasters • Termin: 1.7.2022 • Sprache: Deutsch
USK: ab 0 Jahren • Installation: 46 GB • Spieldauer: 20 Stunden • Preis: 70 Euro • Enthalten in: –

F1 22 PS5 • XBX • PS4 • One

Flotter Flitzer mit Makeln

2022 ist das Jahr der Veränderungen – in der realen Formel 1 und bei Codemasters' Rennspiel. Schade nur, dass viele Neuerungen überflüssig und undurchdacht daherkommen. Von Dennis Michel

Die laufende Formel-1-Saison ist dank des geänderten Regelwerks eine der spannendsten aller Zeiten, und die große Frage war, ob Codemasters es schafft, aus all den Neuerungen ein erneut hervorragendes Lizenzspiel zu basteln. Im Test hat sich herausgestellt, dass F1 22 für PS4, PS5 und aktuelle Xbox-Konsolen zwar die neuen Boliden toll auf den Asphalt bekommt, die größten Änderungen im Vergleich zum Vorgänger, wie

etwa F1 Life und die Integration von fahrbaren Supersportwagen, der Reihe aber mehr schaden, als positiv zum Spielspaß beizutragen. So ist zwar ein überaus spaßiges Rennspiel entstanden, das uns aber mit einigen Sorgenfalten auf der Stirn zurücklässt.

F1 Life ist ärgerlich

Die tiefste Stirnfalte hinterlässt dabei F1 Life. Dass ein spärlich anpassbarer Lifestyle-

Hub, in dem wir unserem Fahrer Klamotten wie coole Sonnenbrillen und teure Armbanduhr anziehen, Supercars protzig in unserem Haus präsentieren und zudem unser Wohnzimmer einrichten können, keine sonderlich gute Idee ist, das war bereits während der Preview-Phase absehbar. Der komplette spielerische Totalschaden hat sich jedoch erst in der Vollversion offenbart. F1 Life ist gelinde gesagt kompletter Nonsens, bietet absolut keinen Mehrwert und gehört in dieser Form nicht in ein Lizenzspiel der Formel 1. Warum es dieses fragwürdige und überaus prominent platzierte Feature jedoch ins Spiel geschafft hat, wird mit Blick in den In-Game-Shop deutlich: Hier



In den Pirelli Hot Laps meistern wir mit Supercars Herausforderungen und stauben dafür Pokale ab.

Die Strecken

Neue Strecke: Miami

Überarbeitetes Strecken-Layout: Melbourne, Barcelona, Abu Dhabi

Diese Strecken gibt es: Bahrain, Jeddah, Melbourne, Imola, Miami, Barcelona, Monaco, Baku, Montreal, Silverstone, Spielberg, Le Castellet, Budapest, Spa, Zandvoort, Monza, Singapur, Suzuka, Austin, Mexico City, Sao Paulo, Abu Dhabi

sollen kosmetische Items an eine besonders »hippe« Zielgruppe verkauft werden. Danke, Codemasters und EA, aber ohne uns. Zugeben: Geld mit Mikrotransaktionen abseits von Pay2Win zu verdienen, ist heutzutage keinen Aufschrei mehr wert und legitim. Hier stellt sich jedoch die Frage, warum in aller Welt man auch nur einen Cent für diesen digitalen Mumpitz ausgeben sollte. Lifestyle und die F1, das passt per se super zusammen. Die Umsetzung hätte schlechter jedoch kaum sein können, da uns Codemasters lediglich einen lieblosen, kaum interaktiven und abseits der Supercars vom restlichen Spiel losgelösten Schaukasten vor die Nase setzt.

Nicht so super: Supercars

Was gehört zum Lifestyle eines hippen F1-Fahrers natürlich dazu? Klar, ein verdammt teurer, dafür aber auch verdammt gutaussehender Supersportwagen. Vom dunkelgrünen Aston Martin Safety Car bis zum Mercedes AMG GT Black Series haben es ganze zehn sogenannte Supercars ins Spiel geschafft, die wir recht schnell durch absolvierte Kilometer in unseren F1-Boliden freischalten. Und blenden wir das halbgare Zurschaustellen der Flitzer in F1 Life einmal aus, bekommen wir hier einen schönen Mehrwert. Mit allen Fahrzeugen können wir nämlich in den Pirelli Hot Laps antreten. Die könnt ihr euch prinzipiell wie Gold-, Silber- und Bronze-Herausforderungen aus Gran Turismo vorstellen, in denen ihr kleine Aufgaben für Pokale meistert.

Dafür geht es auf die insgesamt 22 F1-Rennstrecken wie Miami, Spielberg oder Abu Dhabi beispielsweise zum Zeitfahren. In anderen Challenges müssen wir hingegen eine gewisse Durchschnittsgeschwindigkeit in einem Sektor halten oder im Slalom durch Checkpoints rasen. Das macht dank der guten Fahrphysik – Codemasters hat mit der Grid-Serie ja reichlich Erfahrung im Bereich der Supersportwagen gesammelt – Laune und ist eine schöne Abwechslung.

Doch warum ist das Ganze wie oben geschrieben gar nicht so super? Das liegt schlicht daran, dass wir mit den Supercars keine richtigen Rennen fahren dürfen und sich die Aufgaben zudem recht schnell wiederholen. Gerade der erste Punkt wiegt schwer, da Codemasters nicht die volle Meile fährt und kurz vor Assetto-Corsa-Hausen und Sankt iRacing links ins Niemandsland abbiegt. Spätestens mit F1 23 sollten echte Rennen kommen, oder man sollte die Ressourcen besser auf andere ausbaufähige Modi wie My Team verteilen.

Gefühlter Stillstand

Am Herzstück des Spiels hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas getan. Während wir im Karrieremodus ein Cockpit in einem der zehn F1-Teams einnehmen und um die Meisterschaft fahren, basteln wir in My Team wie gewohnt unseren eigenen Rennstall. Für alle Koop-Fans an dieser Stelle die wichtige Info: Ihr könnt erneut zu

Was tun in F1 Life?



Im Spielmodus F1 Life können wir unseren Rennfahrer anpassen und sogar Details wie das modische Design unseres Overalls verändern. Wenn ihr das nicht möchtet, könnt ihr in der Karriere auch einen davon losgelösten Avatar erstellen.



Von Zeit zu Zeit schauen auch KI- oder Online-Besucher in eurem exklusiven Loft vorbei, um mit euch abzuhängen und eure ausgestellten Supercars zu bewundern. Einen spielerischen Nutzen hat das aber nicht, es ist einfach nur hübsche Staffage.



Die Supercars könnt ihr nicht nur in eurem virtuellen Wohnzimmer angaffen, sondern auch auf den im Spiel vorhandenen Formel-1-Rennstrecken für eine Spritztour nutzen. Die Fahrphysik erinnert an das ebenfalls von Codemasters stammende Grid Legends.

zweit an der Meisterschaft teilnehmen. Ganz ohne sinnvolle Neuerungen kommt F1 22 im My-Team-Modus aber nicht daher. So können wir uns jetzt zu Beginn entscheiden, ob

wir lieber als Newcomer-Team, etabliert im Mittelfeld oder als Spitzenteam an den Start gehen wollen. Wofür wir uns entscheiden, wirkt sich dann auf unser Budget aus. Auch



cool ist, dass uns Codemasters bei der Lackierung des Boliden weit mehr kreativen Spielraum lässt, wir aus glänzenden, matten, metallischen und seidenglänzenden Liverys wählen dürfen und das Ganze zudem mit einigen neuen Komfortfunktionen wie dem Abspeichern von Farben daherkommt.

Die dritte sinnvolle Neuerung haben wir bei den Trainingsprogrammen entdeckt, die jetzt mit drei Optionen (Rennpace, Qualipace und Reifenabnutzung) deutlich entschlackt daherkommen und weiterhin speziell für Neulinge gut geeignet sind, um sich an eine Strecke zu gewöhnen. Zwar wurde hier im Detail ein wenig verändert, und klar ist auch, dass sowohl die Karriere als auch My Team zwei schöne Modi sind. Dennoch stagniert Codemasters' F1 hier, und unschöne Erinnerungen an den Karrieremodus aus EAs FIFA werden wach. Am Punkt der FIFA-Stagnation sind wir zwar noch nicht angekommen, aber spätestens im kommenden Ableger sollte mal wieder etwas frischer Fahrtwind durch die Modi wehen.

Zwischen Extra- und Holzklasse

Halbgare und recht dürftige Neuerungen hin oder her, das Wichtigste an einem Rennspiel mit solch einem starken Grundgerüst – das soll an dieser Stelle nochmal deutlich betont werden – ist der Spaß auf der Strecke. Und hier gibt es zunächst einmal viel Positives zu berichten. Das Fahrverhalten der 2022er-Autos wurde toll umgesetzt. Während die schwereren Boliden in schnellen Kurvenpassagen weit mehr als noch im Vorgänger auf der Strecke kleben, ist in engen Kurven größte Vorsicht angesagt. Wer hier die Traktionskontrolle für mehr Realismus ausstellt, muss das Gaspedal am Scheitelpunkt gefühlvoll streicheln, sonst bricht das Auto sofort aus. Das mag für viele verständlicherweise ein wenig zu viel des Guten sein, ermöglicht im Umkehrschluss aber auch eine hohe Lernkurve für Profis, die ungemein motiviert. Ebenso verhält es sich bei den Curbs, von denen wir einige tunlichst meiden sollten, wollen wir das Auto nicht augenblicklich verlieren. Welche Randsteine

MEINUNG

DENNIS

Michel



Codemasters, wir müssen mal ein ernstes Wörtchen miteinander reden. Als jahrelanger Fan eurer im Kern nach wie vor fantastischen F1-Reihe bin ich nämlich von F1 22 massiv irritiert. Was soll beispielsweise die ganze Geschichte rund um F1 Life? Warum wurden coole Supercars implementiert, die an und für sich eine tolle Abwechslung darstellen, dann aber nur halbgar umgesetzt sind? Aber die aktuell wichtigste Frage: Macht euch die aggressive und ignorante KI aktuell eigentlich selbst Spaß? Man hätte sich so viel Kritik ersparen können, hätte man den hervorragenden Weg der vergangenen Jahre einfach kontinuierlich weiterverfolgt. Denn auch F1 22 bietet ein tolles Rennspielpaket sowohl für Casuals als auch Rennspielern, das auf der einen Seite einen leichten Einstieg bietet und auf der anderen Seite noch mehr auf überaus fordernde Simulation setzt. Denn abseits der KI macht mir das Geschehen auf dem Asphalt so viel Spaß wie nie zuvor. Das neue F1-Reglement wurde toll umgesetzt, und auch in puncto Immersion während der Rennen geht die Reihe einen Schritt in die richtige Richtung. Doch was die Karriere und den My-Team-Modus angeht, herrscht größtenteils Stillstand, und es wird überdeutlich, dass der Fokus während der Entwicklung auf den falschen Dingen lag.

@DemiG0rgon

wir mit hoher Geschwindigkeit mitnehmen können und welche nicht, wirkt jedoch anders als in F1 2021 logisch nachvollziehbar.

Eine weitere Neuerung bedingt durch das 2022er-Regelwerk ist das Verhalten der frischen Reifen. Da diese auf maximal 70 Grad erwärmt werden dürfen (2021: 100 Grad), fehlt es uns in der ersten Runde nach jedem Pitstop an Grip. Auch hier hat Codemasters eine Portion Simulation ins Spiel gepackt, deren Umsetzung voll aufgeht. Der Boun-





cing-Effekt und das Porpoising, welche zum Hüpfen der Boliden auf der Straße führen und mit denen vor allem Mercedes seine liebe Not hat, wurden nicht implementiert, was uns jedoch nicht gestört hat. Wir hätten das Geruckel eh schnell deaktiviert.

Zu aggressive KI

Doch nicht alles hat sich zum Besseren gewandelt. Wie bereits in der Preview befürchtet, ist das Zweikampfverhalten der KI-Gegner deutlich zu aggressiv. Nicht selten sind wir für die KI unsichtbar, und bei jeder Strecke gibt es mehrere Kurven, in denen ein Überholvorgang mit der Fahrt zum Flügelwechsel endet. Im Vergleich zum Vorgänger hat die KI offensichtlich auch jegliches Gefühl für Renntaktik verloren. Da wird sich in ewigen Zweikämpfen aufgerieben, anstatt taktisch im DNS-Train hintereinander her zu fahren, und drei oder vier Autos nebeneinander in einer Kurve zu sehen, ist ebenfalls keine Seltenheit mehr. Wir wollen die KI an dieser Stelle nicht zu sehr verdammen, denn weiterhin macht sie mitunter noch sehr viel Spaß, und es entstehen durchaus packende Zweikämpfe. Doch im Vergleich zu F1 21 ist das aktuelle Fahrverhalten der Gegner ein klarer und in gewisser Weise auch ein recht unerklärlicher Rückschritt. Dazu kommt, dass die KI speziell in Regenqualifikationen wohl mit Grip-Deluxe-Reifen ausgestattet ist und uns chancenlos zurücklässt. Hier würden wir euch aktuell empfehlen, den Schwierigkeitsgrad um zehn Punkte im Vergleich zum Rennen zu senken. Generell ist F1 22 deutlich fordernder, grämt euch daher also nicht, generell ein paar KI-Punkte bei der Schwierigkeit nach unten zu stellen.

Hilfe für Fahranfänger

Einen Lichtblick in Sachen KI gibt es jedoch, der allerdings ausschließlich Einsteiger be-

Mehr Immersion

Neben der Integration der Sprintrennen gibt es auch zwei optionale Neuerungen während der Rennen, die uns gut gefallen. Zum einen immersive Boxenstopps, bei denen wir mit einem Reaktionstest bestimmen, wie lange der Stopp andauert. Drücken wir zu spät, braucht unsere Crew über drei Sekunden, treffen wir den Punkt optimal, fahren wir nach knapp zwei Sekunden weite. Auch können Boxencrews jetzt Fehler machen. Zum anderen gibt es immersive Einführungsrunden, in denen wir ebenfalls durch einen Reaktionstest eine je nach Ergebnis bessere oder schlechtere Positionierung in der Startbox selbst bestimmen.

trifft. So wurde bei F1 22 eine adaptive KI eingeführt, die das Fahrverhalten der Gegner euren Fähigkeiten anpasst. Was nach Gummibandeffekt klingt, ist vielmehr eine reine Hilfe. Leistet ihr euch beispielsweise einen Dreher, reduziert die KI so lange das Tempo, bis ihr wieder mitten im Renngeschehen seid. Ist die Funktion aktiviert, könnt ihr jedoch weiterhin dem Fahrerfeld enteilen. Wer die Hilfe ein wenig reduzieren möchte, kann zudem die adaptive KI so einstellen, dass das Feld lediglich seine Rundenzeiten an eure anpasst, jedoch nicht auf euch »wartet«. Eine schöne Neuerung, die nochmal untermauert, dass Codemasters' F1 nicht nur für Experten gemacht ist, sondern sich auch ausdrücklich an Neulinge richtet.

Fans sind nicht selten die schärfsten Kritiker, und auch wenn wir an F1 22 so einiges zu mäkeln haben, sei abschließend nochmal deutlich gesagt, dass sowohl auf Formel-1-Neulinge als auch auf Experten ein weiterhin sehr umfangreiches und toll umgesetztes Lizenzspiel wartet. Eines, das wir Rennspiel-Fans nur empfehlen können. Aber auch eines, das mit einigen seltsam umgesetzten Features daherkommt und sich für F1-2021-Fans mehr nach einem sinnvollen 2022er-Update mit zu aggressiver KI anfühlt. Dieses Problem sollte das Entwicklerteam in den kommenden Wochen angehen, und für F1 23 hoffen wir, dass an den richtigen Modi geschraubt wird. <>

PS5

F1 22

Präsentation

+

 schicke neue Fahrzeugmodelle

+

 detailgetreu nachgebaute Strecken

+

 beeindruckende Regeneffekte

+

 tolle Beleuchtung

-

 optischer Sprung abseits der Strecke bleibt weiter aus

Spieldesign

+

 aktuelle Lizenzen und Regelwerk

+

 toller Mix aus Arcade und Simulation

+

 umfangreicher Karriere-/My-Team-Modus

-

 halb-gare Supercars-Integration

-

 F1 Life kompletter Nonsense

Balance

+

 adaptive KI erleichtert Einstieg

+

 viele optionale Fahrhilfen

+

 Einstellungen für individuelles Spielerlebnis

+

 Fahrverhalten weiter verbessert

-

 KI deutlich zu aggressiv

Atmosphäre/Story

+

 tolles F1-Feeling

+

 satte Motorengeräusche

+

 mehr Immersion während der Rennen

-

 My-Team-/Karriere-präsentation wirkt angestaubt

-

 Storymodus gestrichen

Umfang

+

 zehn Supercars

+

 Integration der Formel 2 (2021)

+

 Koop-Karriere

+

 viele Online- und Offline-Modi

+

 klassische Karriere und My-Team-Modus

FAZIT

Codemasters' F1-Reihe bietet trotz wenig durchdachter Neuerungen weiterhin ein tolles Rennspielgesamtpaket.



STRAY PS5 • PS4

Cyberpunk mit Katze

Stray ist das vielleicht perfekte Spiel fürs Sommerloch und macht im GamePro-Test trotz kleiner Schwächen fast alles richtig. Von Eleen Reinke



Schluss mit Infogewittern: Die Sommer-Streams der großen Publisher sind vorbei, jetzt herrscht erst einmal Flaute, wenn es um große Spiele-Releases und Neuankündigungen geht. Da kommt das Katzenabenteuer Stray eigentlich so ziemlich zum perfekten Zeitpunkt. Wo der kleine Titel von Entwickler BlueTwelve Studio neben größeren Releases wie Call of

Duty: Modern Warfare 2 oder God of War Ragnarök im Herbst vielleicht untergegangen wäre, bekommt er jetzt genau die Aufmerksamkeit, die ihm gebührt. Und wie Katzenliebhaber wissen, ist Aufmerksamkeit bei den miauenden Fellpaketen ziemlich wichtig. Andernfalls bekommt man ganz schnell eine Abfuhr – gerne auch mit Fauchen und Krallen. Doch es lohnt sich: Stray für die PS4 und die PS5 hat zwar seine kleinen Schwächen, ist aber als Katzenliebhaberabenteuer nahezu perfekt.

steckt. Ab der ersten Sekunde fühlt es sich nämlich an, als würden wir eine echte Katze spielen. Egal ob wir geschmeidig von Dach zu Dach springen, uns die Krallen bei jeder Gelegenheit an Möbeln und Teppichen wetzen, Charakteren schnurrend um die Beine streichen oder den Miauen-Knopf auf dem Controller pausenlos drücken. Wie viel Spaß Letzteres macht, zeigt sich darin, dass wir die Trophäe für 100 mal Miauen schon in der ersten Spielstunde freigeschaltet haben. Diese Spielmechaniken sorgen aber nicht nur dafür, dass wir jede Menge Spaß mit unserem feline Vierbeiner haben, sondern helfen uns auch beim Lösen einiger Rätsel.

Technik

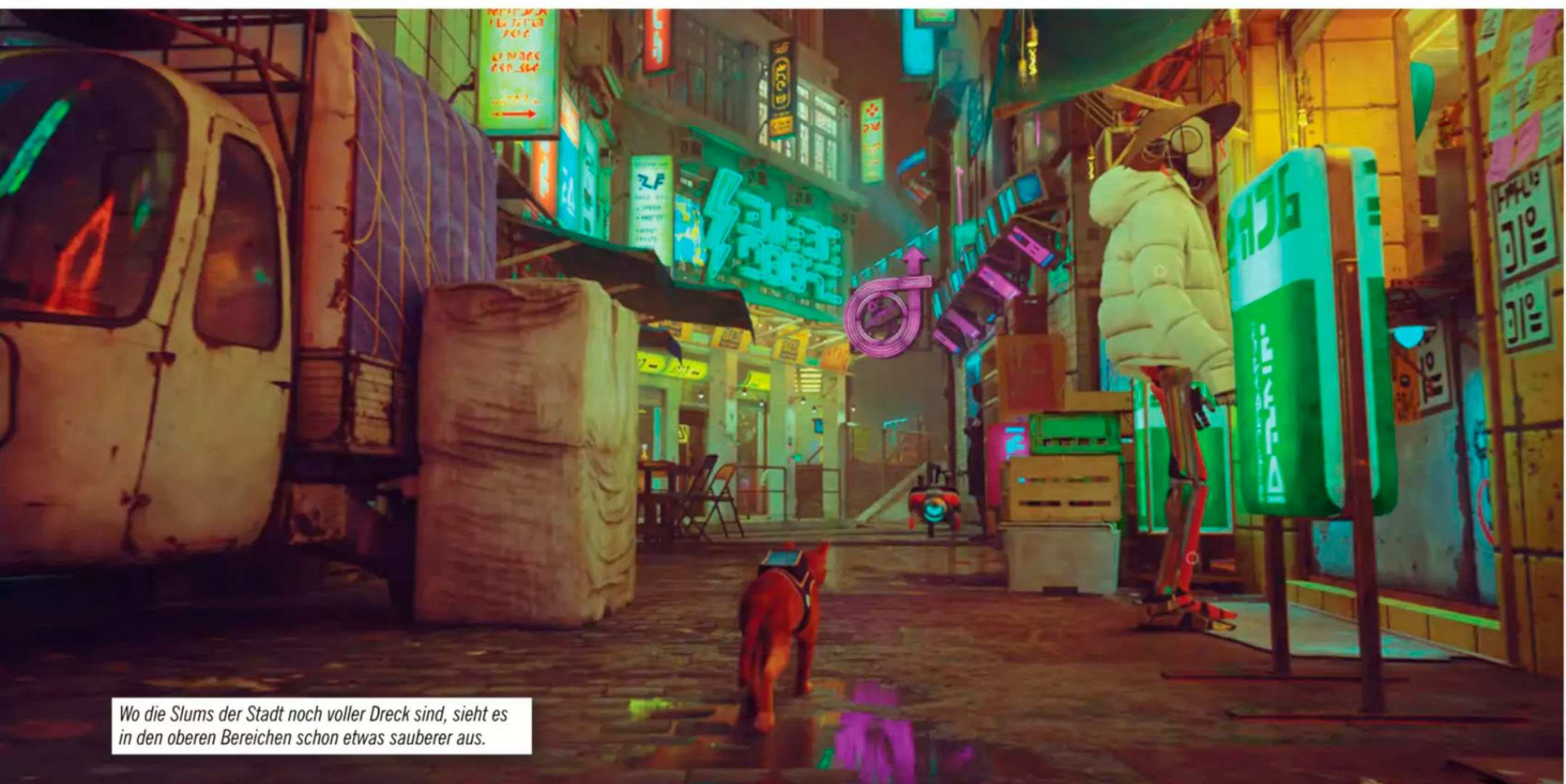
Auf der PlayStation 5 lief das Spiel im Test weitgehend flüssig und fehlerfrei. Vereinzelt gab es kleine grafische Clipping-Fehler, die nicht weiter störend waren. An einer Stelle im Spiel ist für eine knappe Minute die Framerate in den Keller gegangen, und einmal hatten wir einen Bug, der uns am Weiterkommen gehindert hat. Ein Neustart des Spiels hat hier in beiden Fällen geholfen.

Katzensimulator

In Stray sind wir ausschließlich als flauschige Katze unterwegs, die uns auch verdammt schnell ans Herz wächst. Obwohl lediglich eine einzige Person für die Animation des Fellknäuels verantwortlich war (und das ohne Motion Capture, dafür aber mit massenweise Internet-Katzenbildern als Referenz), ist unschwer zu erkennen, wie viel Liebe zum Detail im samtpfötigen Vierbeiner

Stadtflucht

Zu Beginn des Spiels streifen wir noch sorglos mit unserer Katzenfamilie durch die Wildnis, als wir plötzlich durch einen Unfall von ihnen getrennt werden und in eine uns fremde futuristische Stadt hinabstürzen. Verletzt hinken wir also erstmal durch die Betonland-



Wo die Slums der Stadt noch voller Dreck sind, sieht es in den oberen Bereichen schon etwas sauberer aus.



schaft und müssen versuchen, einen Weg zurück nach draußen zu finden. Das ist aber gar nicht mal so leicht, denn die Stadt ist abgeriegelt, und wir sind in den Slums, der untersten Ebene der Stadt, gelandet. Hier treffen wir auch auf die humanoiden Roboterbewohner, die dort ihrem Alltag nachgehen. Zwar können wir uns selbst nicht mit ihnen verständigen, aber zum Glück treffen wir auf unserer Reise schnell die kleine Drohne B-12. Die begleitet uns nicht nur auf unserer Reise, sondern fungiert auch als Übersetzer. B-12 ist dabei mehr als nur ein nützliches Werkzeug. Das kleine Kerlchen hat nämlich Amnesie, und wir helfen ihm Stück für Stück, seine Erinnerungen wiederzufinden. Ohne zu viel zu verraten: Stray erzählt seine Story zwar eher nebenbei, trotzdem erwartet uns eine emotionale Geschichte, die auch einige Twists bereithält. Zusätzlich können wir auch mit allen Robotern reden und so mehr über ihr Leben und die Geschichte der Stadt erfahren, etwa was mit ihren verschwundenen menschlichen Bewohnern passiert ist. Zwar bedeutet das auch viel Lesen, denn Stray hat eine deutsche Übersetzung, aber keine Sprachausgabe, doch es lohnt sich durchaus. Wer möchte, kann überall kleine Ge-

Barrierefreiheit

Die Accessibility-Optionen von Stray sind überschaubar. Aktuell können die Tasten des Controllers frei belegt werden, und mittels Auto-Kamera kann eingestellt werden, dass die Kamera automatisch unseren Bewegungen folgt. Hier muss aber trotzdem per Hand nachjustiert werden. Schön wären etwa noch Optionen für Grafik und Textgröße gewesen oder die Möglichkeit, Tasten zu halten, statt sie schnell drücken zu müssen.

TEST



In Stray können wir allerhand Katzenaktivitäten nachgehen. Krallen wetzen, Miauen, Gegenstände von Schränken schubsen und natürlich Nickerchen halten.



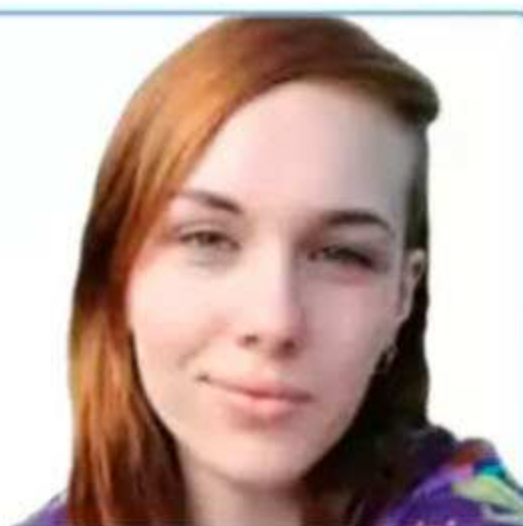
DualSense-Features

Auf der PS5 gibt es einige zusätzliche Controller-Features für das authentische Katzengefühl. So liefern die Trigger uns beim Krallenwetzen haptisches Feedback, und wenn wir uns schlafen legen, bekommen wir angenehmes Schnurren und Vibrationen aus dem PS5-Controller.

MEINUNG

ELEEN

Reinke



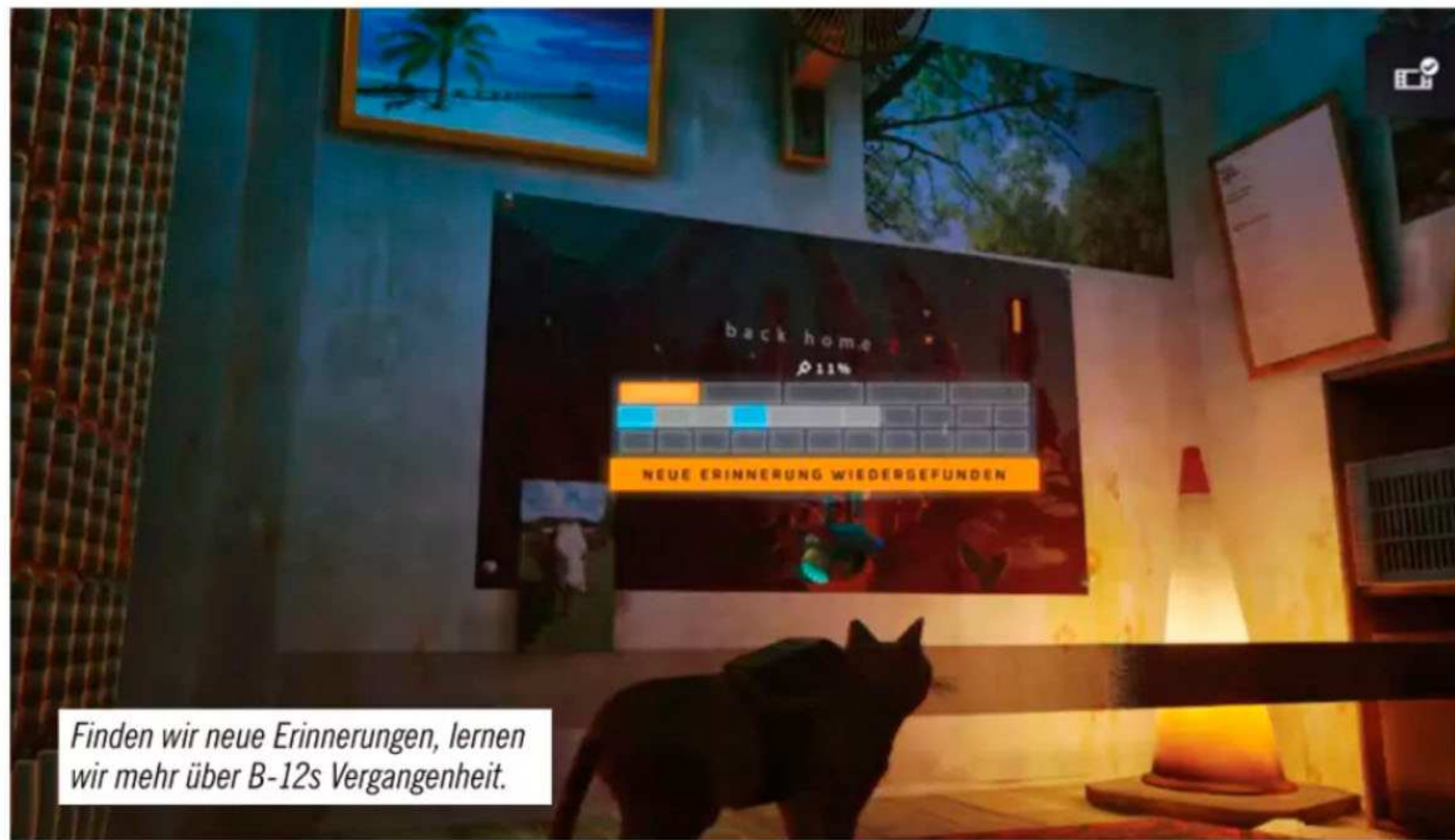
Ich habe vermutlich inzwischen oft genug gesagt, wie sehr ich mich auf Stray freue, immerhin lasse ich keine Gelegenheit aus, um kundzutun, dass ich die Entwicklung schon seit mittlerweile sieben Jahren verfolge. Cyberpunk und niedliche Katzen? Das Spiel hatte schon mit diesen beiden Elementen mein Herz erobert. Dabei hatte ich mir von dem kleinen Entwicklerteam bei BlueTwelve Studio keineswegs ein perfektes Spiel erwartet, das neue Maßstäbe setzt, ich wollte einfach ein süßes Abenteuer, in dem ich als Katze eine spannende Welt erkunden kann. Und genau das und mehr hat Stray mir in jeder Sekunde des Spiels geliefert und dann auch noch eine emotionale Story obendrauf gepackt, an deren Ende ich mir vielleicht die ein oder andere Träne verdrückt habe. Trotz kleinerer Probleme mit der Steuerung war es nie frustrierend, auch da das Spiel zwar manchmal anspruchsvoll, aber auch sehr zugänglich ist. Und auch wenn die Spielzeit perfekt ist, damit sich die simplen Mechaniken nicht zu sehr wiederholen und am Ende repetitiv werden würden, kann ich nicht anders, als auf mehr zu hoffen. Vielleicht ja irgendwann mit Stray 2?

@ottadice

schichten entdecken, die die Welt auch ohne Menschen lebendig erscheinen lassen: von strickenden Oma-Robotern über Musiker am Straßenrand bis zu Blechbüchsen, die unnötigerweise Nahrung zu sich nehmen, um Menschen nachzuahmen.

Über die Dächer

Die Stadt selbst liefert bei unserer Reise ordentlich Atmosphäre durch das düstere und



Finden wir neue Erinnerungen, lernen wir mehr über B-12s Vergangenheit.

stylische Licht ihrer blinkenden Leuchtreklamen und dunklen Müllecken, während der stimmungsvolle Soundtrack des Spiels das gekonnt unterstreicht. Das Erkunden lohnt sich dabei nicht nur optisch, sondern macht tatsächlich auch jede Menge Spaß und wird vom Spiel belohnt. So können wir sowohl Gegenstände für kleine Nebenmissionen finden (etwa Notenblätter für einen Robo-Musiker) als auch B-12s Erinnerungen in der Welt verteilt entdecken. Besonders das erste Areal in den Slums liefert uns dabei durch seine Vertikalität allerhand Ecken zum Streunen und Erkunden. Als Katze ist es schließlich kein Problem für uns, auf die Dächer der Stadt zu gelangen. Die größte Herausforderung ist hier, den richtigen Weg hinauf zu finden. Das Hüpfen über Mauern und Dächer selbst funktioniert automatisch, indem wir den X-Button drücken, wenn uns angezeigt wird, dass wir zu einer bestimmten Stelle springen können. Allerdings ist das Ganze nicht immer zu hundert Prozent präzise. Mehr als einmal mussten wir die Kamera in Millimeterarbeit in die richtige Position rücken, damit die entsprechende Anzeige zum Springen aufploppte. Das stört meist nicht groß, kann aber in den gefährlicheren Situationen des Spiels schon mal aktiv behindern. Mehr dazu lest ihr gleich.

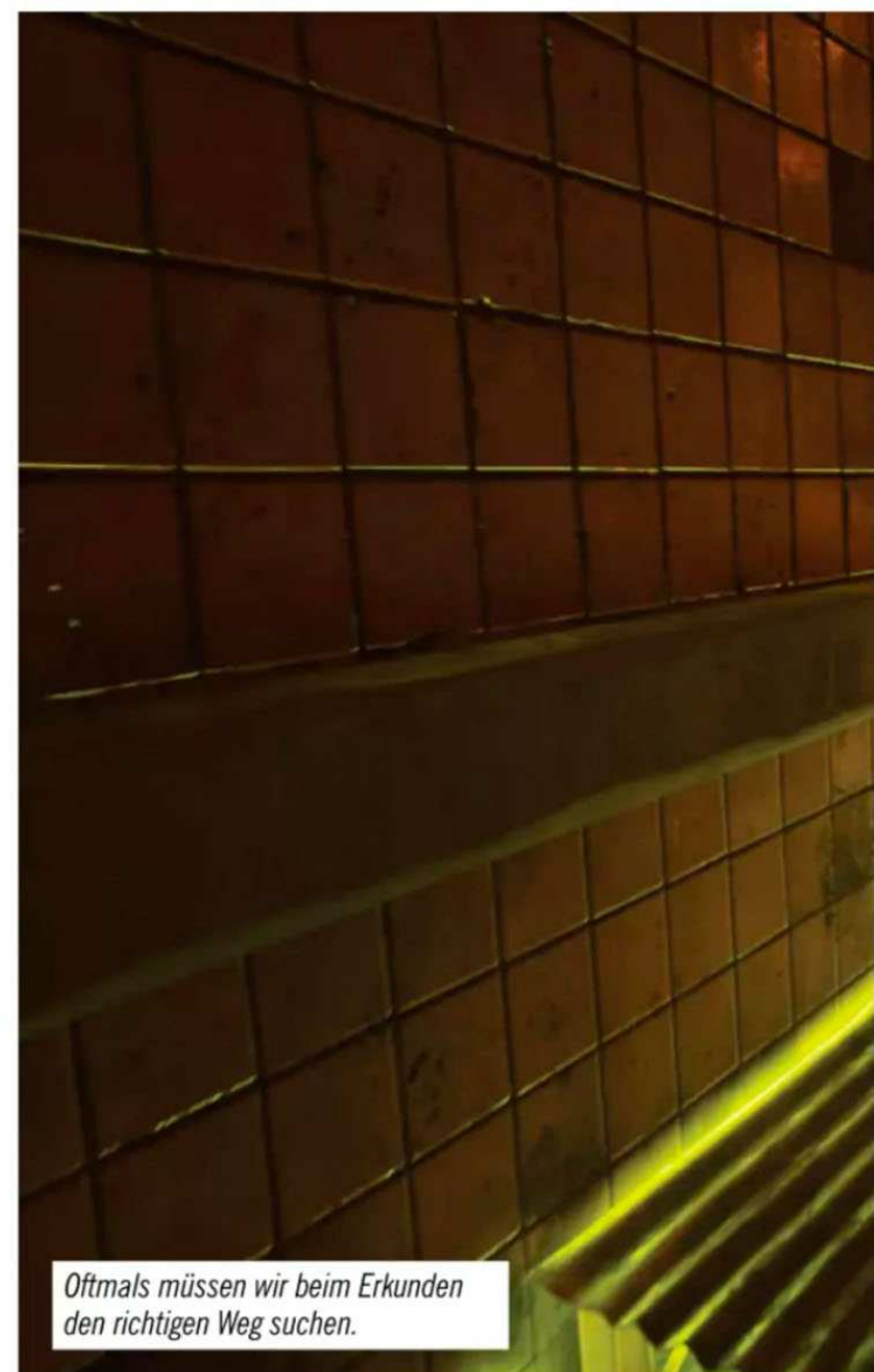
Ist das schon Horror?

Das Vorankommen ist in Stray nie ein Problem, da das Spiel uns etwa über strategische

Lichtplatzierung stets subtil den Weg weist. Das gilt auch für die verschiedenen Rätsel, die wir absolvieren müssen, um weiterzukommen. So müssen wir etwa das Rotorblatt eines Ventilators anhalten, indem wir einen leeren Eimer reinwerfen, in der Welt versteckte Codes für Türschlösser und Safes finden oder ein leeres Metallfass in Position bringen, indem wir hineinschlüpfen und wie in einem Hamsterrad darin laufen. Die Rätsel sind nie wirklich schwer, aber abwechslungsreich genug, um durchgängig Spaß zu machen. Ähnlich sieht es auch mit den verschiedenen Arealen der Stadt aus. Während einige von ihnen etwas weitläufiger sind und zum Erkunden einladen, sind die Abschnitte doch nie zu lang. Einige der späteren Areale wie die Kanalisation dagegen fallen zwar linearer aus, werfen uns dafür aber in eine angespannte Situation, die schon fast etwas von einem Horrorspiel hat. Stray hat nämlich



B-12 übersetzt für uns nicht nur die Robotersprache, sondern gibt uns auch einen Rucksack, in dem wir Missionsgegenstände transportieren können.



Oftmals müssen wir beim Erkunden den richtigen Weg suchen.

Die Zurks versuchen, auf uns zu springen und uns zu fressen. Schütteln wir sie nicht schnell genug mit dem Kreis-Button ab, wird unser Bildschirm rot, bevor wir sterben.



Dank Eimeraufzug können wir einige bereits besuchte Bereiche der Stadt schneller wieder erreichen.



keine Kämpfe im klassischen Sinne, dennoch gibt es Feinde, die uns an den Kragen wollen. Neben Drohnen mit tödlichen Dartpfeilen gibt es da auch die Zurks. Die kleinen, nackten Wesen mit dem einzelnen Auge sehen zwar fast schon putzig aus, allerdings wollen sie uns auch fressen und treten stets in Scharen auf. Uns bleibt also nur, vor ihnen zu flüchten und in Sicherheit zu hüpfen, denn zum Glück können die kleinen Viecher nicht sonderlich gut klettern. Springt uns doch mal ein Zurk auf den Rücken, müssen wir ihn schnellstmöglich durch wiederholtes Knopfdrücken abschütteln, sonst bekommen wir ziemlich fix den Game-Over-Bildschirm zu sehen. Immerhin können wir an einigen Stellen auch an den Zurks vorbeischleichen und bekommen im Spielverlauf sogar eine Waffe, die die Biester zwar platzen lässt, die aber auch schnell überhitzt. Das sorgt gerne mal für Adrenalin und einige

durchaus fordernde Stellen im sonst eher entspannten Spiel. Umso mehr stört hier aber auch die etwas unpräzise Steuerung, die bei uns für den ein oder anderen Tod gesorgt hat, weil uns das Spiel einfach nicht springen rechtzeitig ließ. Zumindest sind die Rücksetzpunkte aber fair gesetzt, sodass selten Frustration aufkommt. Schön wäre es dennoch gewesen, wenn Stray verschiedene Schwierigkeitsgrade anbieten würde. Auch sonst fallen die Barrierefreiheitsoptionen sehr übersichtlich aus.

Kurz, aber miau!

Mit knapp sechs bis acht Stunden ist die Spielzeit von Stray durchaus überschaubar. Durch die simplen Spielmechaniken ist das aber auch gar nicht verkehrt, denn so sind die einzelnen Abschnitte nicht zu lang, und das Spiel bleibt über die gesamte Dauer abwechslungsreich. Wer wirklich alle Geheim-

nisse finden und sich die Platintrophäe kralen will, kann etwa neun bis zehn Stunden einplanen, abseits davon gibt es kaum Wiederspielwert. Aber auch wenn wir das Abenteuer problemlos an einem längeren Abend durchspielen können, lohnt sich Stray wirklich. Denn was das Spiel zu bieten hat, macht es einfach gut: ein atmosphärisches Abenteuer mit einer interessanten Welt, die zu erkunden Spaß macht, Charaktere, die uns in den wenigen Spielstunden schon wirklich ans Herz wachsen, und natürlich eine Katze zu spielen, die uns wirklich das Gefühl gibt, in die flauschige Haut des Vierbeiners zu schlüpfen. Die kleineren Ruckler und Kameraprobleme sollten Katzenfreunde oder Entdecker also keinesfalls davon abhalten, sich das Spiel anzuschauen. <>

PS5

STRAY

Präsentation

- + lebendige Spielwelt + schöner Soundtrack
- + Katze fühlt sich wie Katze an + viel Liebe zum Detail in der Welt
- kleinere Ruckler

Spieldesign

- + Mix aus Erkundung, Rätseln und Schleichen + sehr gute Spielerführung
- + viele Mechaniken, die bei den Rätseln helfen
- + Kämpfe optional
- kaum Barrierefreiheitsoptionen

Balance

- + simple, intuitive Steuerung + faire Rücksetzpunkte
- + fordernd, aber nie frustrierend
- keine Schwierigkeitsgrade
- Steuerung manchmal ungenau

Atmosphäre/Story

- + liebenswerte Charaktere + emotionale Geschichte
- + Spielwelt lädt zum Erkunden ein + atmosphärisches Setting
- keine Vertonung, nur deutsche Texte

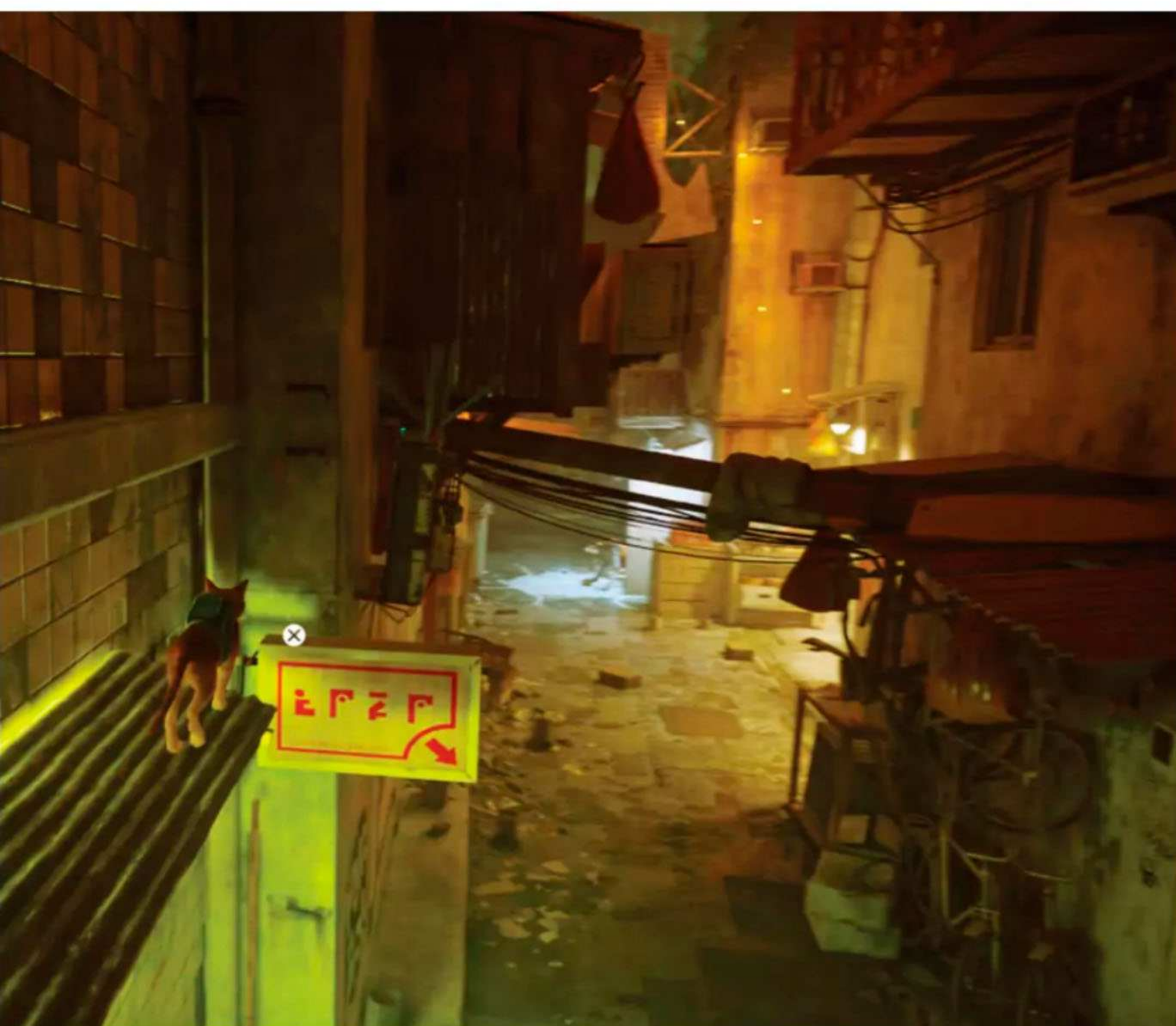
Umfang

- + rund acht Stunden lang + optionale Aufgaben regen zum Erkunden an
- + durch kurze Levels wird es nie langweilig
- + viele kleine Stories zu entdecken
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Das ungewöhnliche Stray gibt uns – trotz kleiner Probleme mit der Steuerung – wie kein anderes Spiel das Gefühl, eine Katze zu sein. Und was will man mehr?

GAMEPRO
86
PS5



OUTRIDERS: WORLDSLAYER PS5 • XBX • PS4 • One

Mehr vom Gleichen



Worldslayer ist die erste kostenpflichtige Erweiterung für Outriders. Wir fühlen für euch den Neuerungen auf den Zahn und helfen bei der Kaufentscheidung. Von Dominik Winkler



TEST

Outriders war eines der größten Spiele im Frühjahr 2021. Die zwischenzeitliche Funkstille um den Loot-Shooter lässt sich leicht erklären: Vor dem Release hatten die Entwickler betont, dass Outriders kein Service-Game werde. Sie haben Wort gehalten. Das Resultat: Kurz nach Release nahmen die Spielerzahlen ab. Nach den Startschwierigkeiten erschien im November ein kostenloses Update, danach herrschte erneut Funkstille. Jetzt möchte Worldslayer eine neue Geschichte erzählen und das Endgame aufwerten.

Das taugt die Kampagne

In Outriders: Worldslayer stellt ihr euch wahlweise allein oder mit zwei weiteren Mitspielern den Rebellen erneut entgegen. Die Veränderte namens Ereshkigal hat die Kontrolle über die Rebellen übernommen und bedroht den empfindlichen Frieden auf Enoch. Zu Beginn entsteht der Eindruck einer klassischen Shooter-Story: »Das ist der

Gegner, und du bist die einzige Person, die uns helfen kann.« Nach kurzer Zeit stellt sich diese Annahme jedoch als falsch heraus. Im Gegensatz zum Hauptspiel nimmt die Geschichte von Worldslayer schneller Traction auf. Ab einem gewissen Punkt überschlagen sich die Ereignisse, und das Spiel liefert euch interessante Hintergründe zur Anomalie und zum Planeten Enoch.

Die Geschichte schließt an das Hauptspiel an. Alte Charaktere führt man nicht erneut ein, die Kenntnis der Haupthandlung wird vorausgesetzt. Alle DLC-Inhalte beginnen mit Level 30, bestehende Charaktere (mit Level 30) könnt ihr übernehmen oder gleich mit einem geboosteten Charakter anfangen. Bei der Erzählweise bleibt sich Outriders treu: In Zwischensequenzen und in Funkgesprächen treibt es die Handlung voran. Die Gespräche wirken aber weiterhin aufgesetzt.

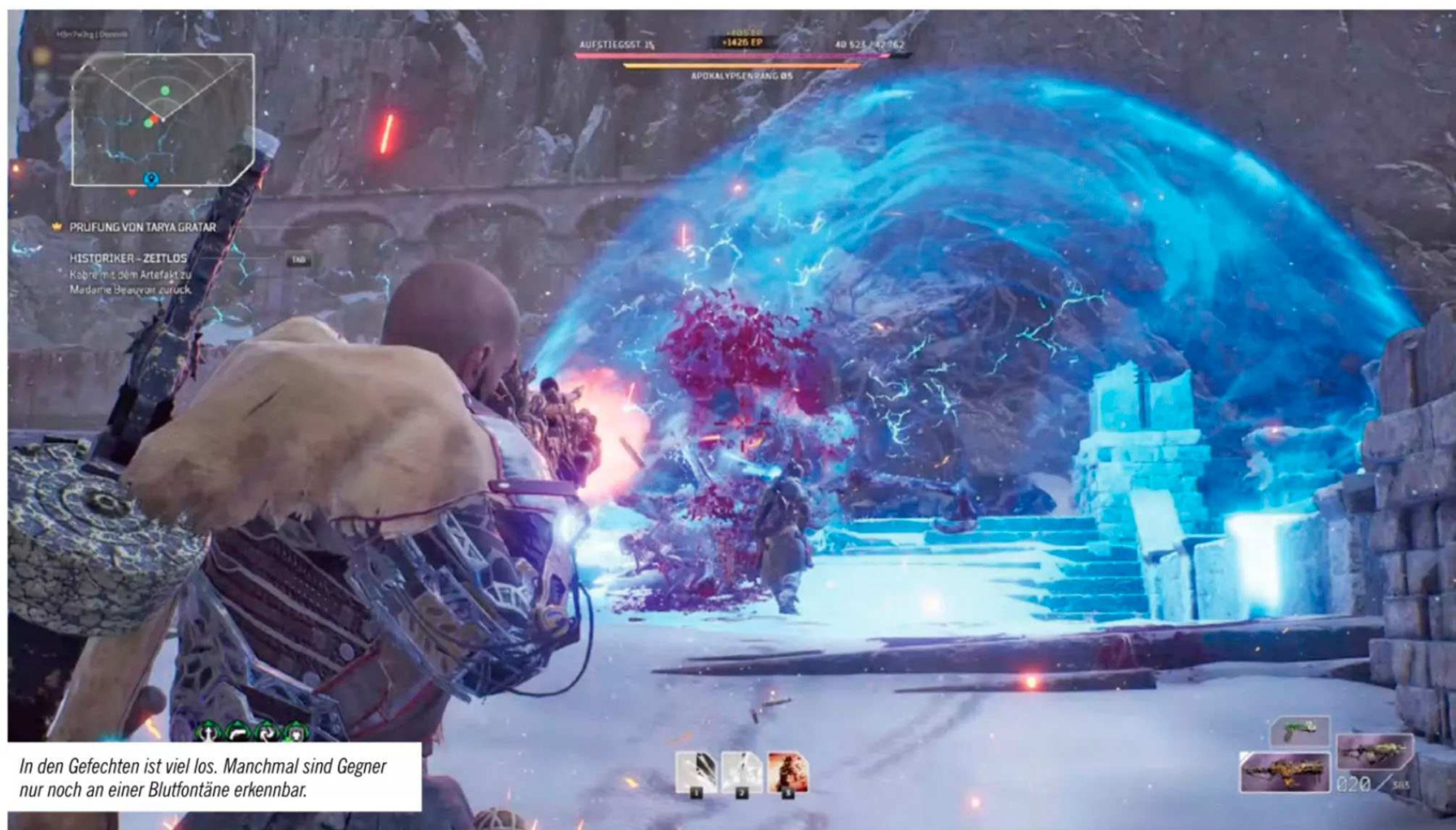
Auch das neue Endgame, die Prüfungen von Tarya Gratar, ist wieder in die Story ein-

gebunden und belohnt euch mit weiteren Informationen über die Hintergrundgeschichte des Planeten. Erst wenn ihr den finalen Boss des Endgames besiegt habt, seht ihr den Abspann. Diesen bekommt ihr jedoch recht schnell zu Gesicht: Je nach Spielweise habt ihr die Story und alle wichtigen Missionen innerhalb von rund sechs Stunden durch.

Bekanntes Leveldesign mit schnellem Pacing

Innerhalb der Handlung führt euch Outriders: Worldslayer durch abwechslungsreiche Biome. Anfangs befindet ihr euch in einem Schneegebiet und später unter anderem in einer Oase. Einige Levels besitzen mehr Dynamik als die statischen Umgebungen des Hauptspiels: Ihr könnt Reh-artige Tiere beobachten oder weicht den Projektilen von Belagerungsmaschinen aus.

Wie im Grundspiel wirken einige Umgebungen künstlich, andere glaubwürdiger. Im



In den Gefechten ist viel los. Manchmal sind Gegner nur noch an einer Blutfontäne erkennbar.

DLC dürfte ihr auch bekannte Schauplätze erkunden. Die haben sich im Vergleich zum Hauptspiel mitunter stark verändert. Die Bewegungsfreiheit schränkt Worldslayer jedoch etwas stärker ein als das Hauptspiel. Die insgesamt neun Missionen sind linearer aufgebaut, und die Kampfareale folgen in einer schnelleren Frequenz aufeinander. Nebenmissionen sucht ihr vergebens. Im Endgame lassen die Leveldesigner dann aber die Muskeln spielen. So seid ihr zum Beispiel in ausgedehnten Höhlensystemen und Kavernen unterwegs und bestaunt funkeln- de Kristalle und Inschriften der Ureinwohner. Die Gebiete sind hier im Vergleich zur Storykampagne wieder weitläufiger, und größere Strukturen wie Palastanlagen grenzen das Geschehen auf natürliche Weise ab.

Kampf und Anspruch

Mit Worldslayer erhaltet ihr mehr vom bekannten Gameplay. Eure Waffen vermitteln ein wuchtiges Treffer-Feedback und unterscheiden sich stark in der Handhabung. Das bestehende Arsenal erhält noch mehr Auswahl. Von allen Waffengattungen findet ihr nun weitere Varianten mit neuen Designs. Schön: Das Waffenerscheinungsbild passt zu der Umgebung. Findet ihr Knarren im Schneegebiet, wirken sie »frostig«, in einem Sumpfgebiet können Blätter die Schießseisen verzieren. Mit euren Fähigkeiten setzt ihr auch neue Gegner mit mitunter neuen Eigenschaften unter Druck. Manche können euch teleportieren oder blockieren eure Fähigkeiten nach einem Angriff. Könnt ihr nicht mehr auf eure Fähigkeiten zurückgreifen, werden die Gefechte schnell spannender. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad gibt euch die Freiheit, das so zu erleben, wie ihr



Auch ohne Sense erinnern diese Kontrahenten rechts an den Tod – nicht ohne Grund.



Das (Elite-)Gegnerdesign ist stimmig. Der Vermittler holt zu einem verheerenden Schlag aus.

MEINUNG DOMINIK Winkler



Ich hatte mit Outriders: Worldslayer viel Spaß. Das Gunplay befindet sich auf dem hohen Niveau des Hauptspiels, und die passiven Fähigkeiten fügen den Kämpfen mehr Dynamik hinzu. Durch den dritten Mod-Slot bei den Apokalypsegegenständen entstehen noch mehr spannende Wechselwirkungen zwischen der Ausrüstung und den Fähigkeiten. Immer wieder habe ich mich dabei ertappt, wie ich mir an der Werkbank neue Kombinationen für spätere Builds überlegt habe – so soll es in einem Action-Rollen-spiel-Shooter-Mix sein.

Der DLC liefert interessante Hintergrundinformationen zur Geschichte des Hauptspiels, ohne dass der neue Inhalt den Eindruck erweckt, es sei geplant gewesen, diesen als DLC hinterherzuschieben. Aber auch ohne die Worldslayer-Erweiterung besitzt Outriders eine gelungene Handlung, die im Shooter-Genre nur selten anzutreffen ist.

@GamePro_de

möchtet. Wahlweise fräst ihr euch durch die Gegner oder ihr müsst eure Fähigkeiten clever einsetzen, um nicht unterzugehen.

Mehr und besserer Loot

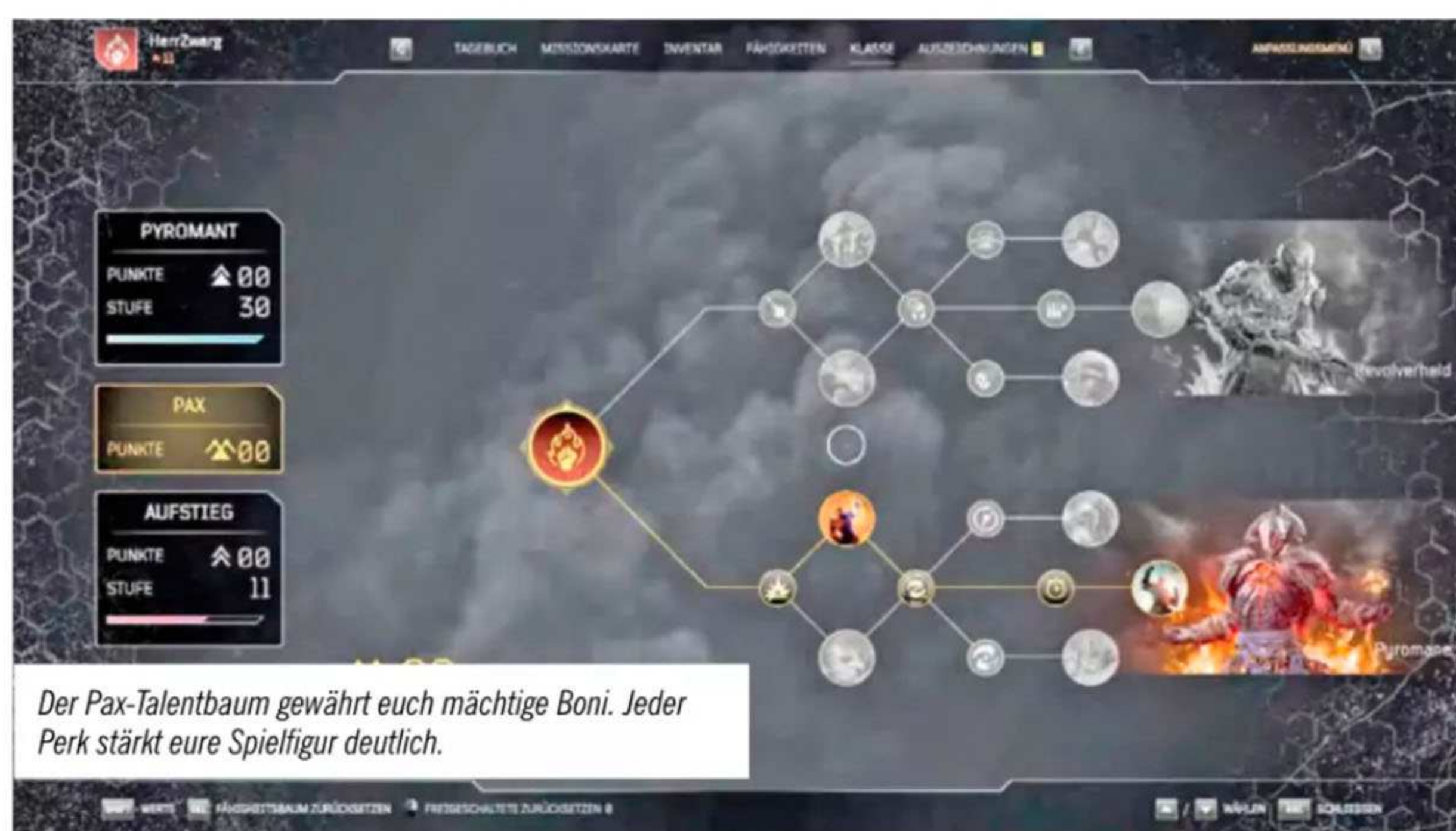
In Worldslayer ist der Loot wertiger als im Hauptspiel. In unserem Durchlauf haben wir nur vereinzelt Gegenstände mit einer geringeren Seltenheit als »selten« gefunden. Zusätzlich erhält jede Klasse zwei weitere legendäre Rüstungs-Sets. Praktisch: Stirbt euer Charakter oder verlässt ein Gebiet, ohne die Beute einzusammeln, fügt das Spiel die Gegenstände dem Inventar hinzu. Das Absuchen der Schlachtfelder entfällt.

Die Qualität der Beute hängt stark von dem eingestellten Schwierigkeitsgrad ab. Die Apokalypsestufen, insgesamt sind es satte 40 Stück, erweitern die bisherigen Weltstufen – funktionieren jedoch identisch. Wahlweise legt ihr fest, ob das Spiel den Anspruch automatisch anhebt, sobald eine neue Stufe freigeschaltet ist.

Ihr könnt nun auch die Geschichte des Grundspiels – also alle Storyereignisse vor Worldslayer – mit den Apokalypsestufen



Mit dem Ascension-System verbessert ihr euren Charakter kontinuierlich.



Der Pax-Talentbaum gewährt euch mächtige Boni. Jeder Perk stärkt eure Spielfigur deutlich.

spielen. Ihr erhaltet so eine Art New Game Plus mit stärkeren Feinden und besserer Ausrüstung. Alternativ kann die Hauptgeschichte von Worldslayer mit den bisherigen Weltstufen gespielt werden.

Sämtliche Endgame-Inhalte – Expeditionen und die Prüfungen von Tarya Gratar – sind allerdings nur mit den Apokalypsestufen spielbar. Ähnlich zu den Weltstufen erhaltet ihr auch mit den Apokalypsestufen eine Geschenkebox mit Ausrüstung.

Die Inhalte von Worldslayer könnt ihr nur mit dem neuen Apokalypsesystem spielen. Sind dabei die Apokalypsestufen aktiv, er-

haltet ihr die Chance auf entsprechende Ausrüstung. Diese Gegenstände besitzen zusätzlich zu den normalen zwei Modifikationen eine weitere. Diese Items sind nicht herstellbar, und die dritte Eigenschaft kann nicht angepasst werden. Um eine komplett optimierte Ausrüstung zu erhalten, müsst ihr also dem Zufall vertrauen und so lange grinden, bis der gewünschte Loot auftaucht.

Ascension-System und Skill Trees

Neben der stärkeren Ausrüstung besitzt ihr in Worldslayer weitere Möglichkeiten, euren Charakter zu verbessern. Mit dem Ascension-System schaltet ihr in vier Kategorien passive Boni frei. Wie bei den Skill Trees könnt ihr die dort eingesetzten Punkte, maximal 50 je Kategorie, jederzeit und kostenlos neu verteilen. Ihr habt hier die Wahl, ob ihr bereits verbesserte Fähigkeiten weiter verstärken möchtet oder euren Build mit weiteren nützlichen Boni ergänzt. Zum Beispiel schraubt ihr euren Schaden für Schusswaffen oder einen Lebensentzug durch normale Kugeln in die Höhe.

Nach und nach verbessern diese Boni euren Charakter spürbar: Mit der gleichen Waffe nehmen die Gegner mehr Schaden, und ihr regeneriert mit jedem Treffer kontinuierlich etwas Leben. Neben den Apokalypsestufen erhaltet ihr mit dem Ascension-System also eine weitere »Karotte vor der Nase« für die Langzeitmotivation.



Die Kämpfe gewinnen mit den neuen passiven Boni deutlich an Intensität.



Ereshkigal besitzt die Kontrolle über die Rebellen.

Die letzte Neuerung sind die sogenannten Pax-Skill-Trees. Jede Klasse erhält zwei solcher neuen Talentbäume. Ihr investiert in diese nur Pax-Punkte, die ihr ebenfalls jederzeit neu zuordnen könnt. Anders als die Ascension-Punkte oder die normalen Fähigkeitspunkte erhaltet ihr die Pax-Punkte ausschließlich durch Storyfortschritt. Für den letzten Punkt müsst ihr die Prüfungen von Tarya Gratar abschließen. Die Mühe lohnt: Jeder Pax-Punkt vergrößert das Potenzial eures Charakters spürbar. Neue aktive Fähigkeiten dürft ihr jedoch auch hier nicht erwarten. Wie das Ascension-System verbessern die Pax-Skill-Trees eure Spielfigur lediglich passiv – dafür aber deutlich.

So funktioniert das Endgame

Mächtigere Spielfiguren sind gerade im Endgame entscheidend. Sobald ihr die Prüfungen von Tarya Gratar erreicht habt, hebt das Spiel die Anforderungen an. Hier werdet ihr mit mehr und stärkeren Feinden konfrontiert. Die Gegneranzahl ist dabei auf drei Spieler ausgelegt. Die Gesundheit und der Schaden der Gegner skalieren hingegen mit der Spieleranzahl. Die Prüfungen finden auf einem eigenen Kartenabschnitt statt. Um das Ende zu erreichen, besitzt ihr drei Versuche. Scheitert ihr, müsst ihr von vorne anfangen. Wichtig: Wenn ihr euch in einem Hub befindet und das Spiel neu startet, verliert ihr ebenfalls einen Versuch.

Für die Hintergrundgeschichte relevant ist der horizontale Pfad auf der Karte. Bei den Tempelsymbolen findet ihr spezielle Arenen, in denen ihr gezielt für bessere Ausrüstungsgegenstände in den Grind gehen könnt. Anders als bei den Expeditionen erhaltet ihr eure Beute nach jedem Kampfareal. Langfristig ist so Fortschritt möglich, auch wenn das Ende nicht erreicht wird.

Auch als Solospieler bereiten die Kämpfe im Endgame Spaß – sind jedoch je nach gewählter Apokalypsestufe etwas schwerer als in einem gut abgestimmten Dreierteam, logisch. Möchtet ihr partout keine Mitspieler, könnt ihr ebenfalls auf einen »maxed out« Charakter hinarbeiten, müsst dann in den Gefechten aber besser taktieren.

Analog zu den Expeditionen bleiben auch die Gebiete im Endgame von Worldslayer mit jedem Durchgang identisch. Auch wenn es enorm motiviert, die Spielfigur stetig zu verbessern, nutzt sich das Gameplay bei immer gleichen Umgebungen schneller ab als mit einer prozeduralen Generierung.

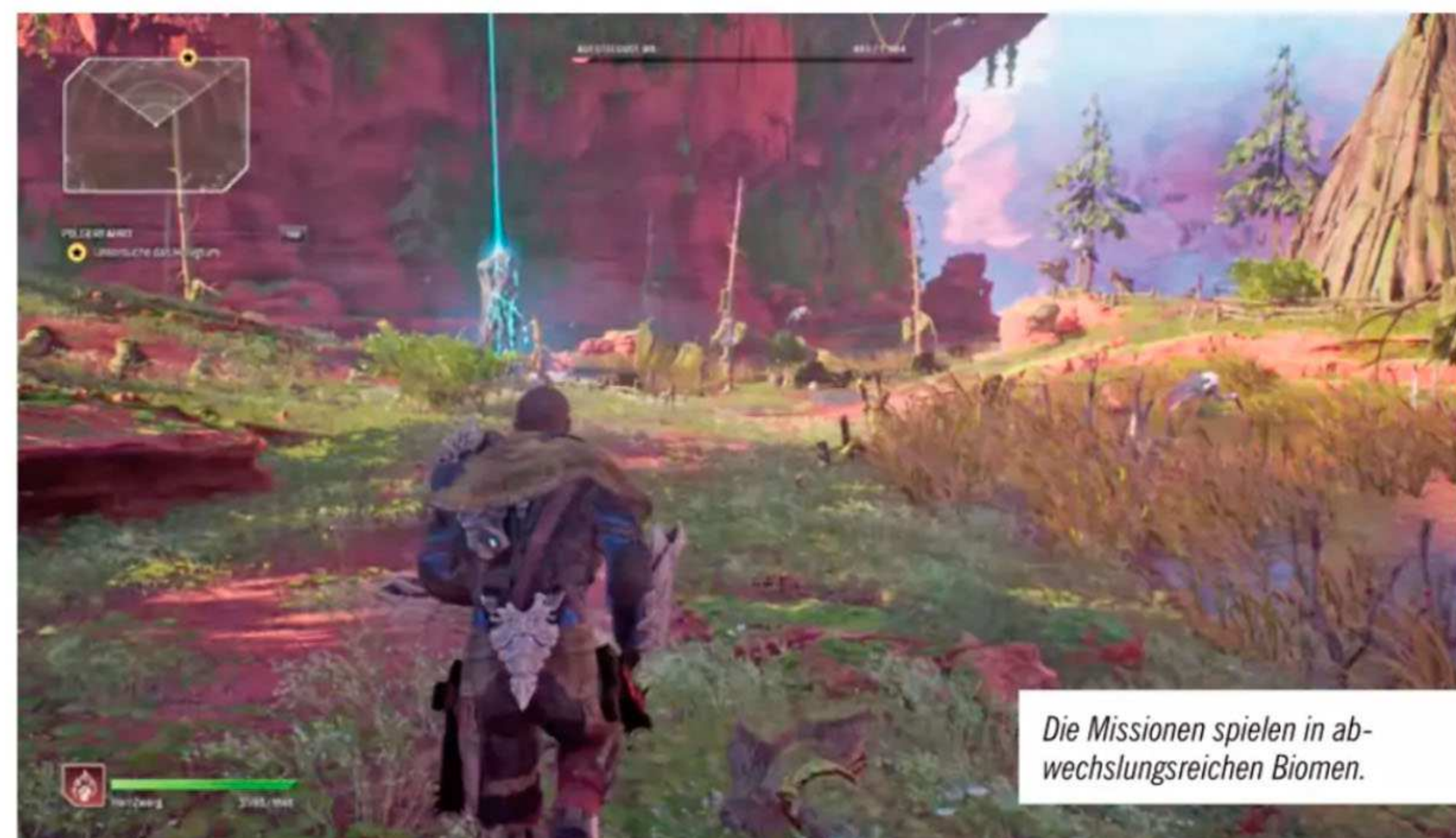
Kaufen oder nicht?

Wenn ihr bereits jetzt unzählige Stunden auf dem Planeten Enoch verbracht habt, könnt ihr beim Addon bedenkenlos zugreifen. Gerade für das Endgame bietet Worldslayer mit dem Pax- und Ascension-System einen Mehrwert zum Grundspiel. Je mehr Zeit ihr in euren Charakter investiert, desto mächtiger

wird dieser. Der Core-Gameplay-Loop wird schneller, und die Fähigkeiten können (je nach Skillung) häufiger eingesetzt werden oder gewinnen an Durchschlagskraft.

Reine Storyspieler kann der Kaufpreis von knapp 40 Euro abschrecken, spätestens in einem Sale ist Worldslayer aber einen Blick wert. Der DLC liefert interessante Hintergrundinformationen zum Planeten Enoch und der Anomalie. Wie auch das Hauptspiel setzt sich Worldslayer mit wichtigen Problemstellungen der heutigen Zeit auseinander, ohne den Spieler belehren zu wollen.

Spieler, die bis jetzt nicht mit Outriders warm geworden sind, können Worldslayer getrost ignorieren. Die Erweiterung verbessert bestehende Mechaniken. Grundlegend neues Gameplay sucht ihr vergebens. <>



Die Missionen spielen in abwechslungsreichen Biomen.

OUTRIDERS: WORLDSLAYER

Präsentation

- + knackiger Sound + Inszenierung auf hohem Niveau
- + überarbeitete Lichteffekte + mehr dynamische Elemente
- altbackene Animationen

Spieldesign

- + Bosse mit eigenen Mechaniken + Fähigkeiten mächtiger
- + höhere »Build-Diversity« + abwechslungsreiche Levels
- teilweise enge Schläuche

Balance

- + Schwierigkeitsgrad frei wählbar + Endgame auch für Solisten attraktiv
- + Loot wertig + Apokalypsestufen fordernd
- schwankender Anspruch

Atmosphäre/Story

- + Fragen zum Teil durch vierte Wand + viel Lore + Hauptstory sinnvoll ergänzt
- + Vergangenes wird aufgegriffen - teilweise künstliche Umgebungen

Umfang

- + viele neue Items + zwei neue passive Skill-Möglichkeiten
- + Item-Jagd motivierender
- keine neuen aktiven Fähigkeiten - Story kurz

FAZIT

Worldslayer bietet das, was Outriders-Fans von einem Addon erwarten: mehr vom Bekannten in aufpolierter Form.



CAPCOM ARCADE 2ND STADIUM

PS5 • XBOX • PS4 • One • Switch

Münzgräber-sammlung

32 Spielautomatenklassiker auf einen Schlag lässt sich Kai nicht entgehen und sagt euch im Test, was er als Arcade-Fan davon hält. Achtung, subjektiv! Von Kai Schmidt



Retrosammlungen sind eine feine Sache, wenn man auf alte Spieleklassiker steht, aber weder Platz noch Geld hat, sich alles im Original in die Bude zu stellen. Generell beschränken sich solche Sammlungen allerdings auf die üblichen NES-, SNES- oder auch mal Mega-Drive-Kompilationen. Die sind natürlich auch nett, doch so langsam hat sich wohl auch der letzte Fan am (nicht abwertend gemeint) immer gleichen Nintendo-Gedöns oder der x-ten Sonic-Compilation sattgespielt. Ich war schon immer fasziniert von den klassischen Spielautomaten, weil das seinerzeit in den 80ern und 90ern technisch hochgezüchtete Maschinen waren, deren Spiele man nicht eben so zuhause an der Konsole zocken konnte – oder wenn, dann nur mit gravierenden Abstrichen. Da ich mir die Wohnung schon mit Actionfiguren zugestellt habe, bleibt leider kein Platz

für eine Automaten Sammlung. Wobei wohl auch Geld eine entscheidende Rolle spielen würde, wenn ich vorhätte, meine Bude in eine Spielhalle zu verwandeln. Platz und Geld sind bei Arcade-Spielen ein noch wichtigerer Faktor als bei Konsolen-Oldies. Da freue ich mich immer, wenn mal wieder eine vergleichsweise günstige Sammlung mit virtuellen Münzgräbern für die Konsole um die Ecke kommt. Hallo Capcom Arcade 2nd Stadium, schön dich kennenzulernen!

Handverlesen oder im Paket?

Ähnlich wie beim ersten Capcom Arcade Stadium (2021) könnt ihr euch das Basisprogramm inklusive eines Spiels (dem recht primitiven »Journey to the West«-Hüpfer SonSon aus dem Jahr 1984) kostenlos herunterladen. Für die restlichen 31 Titel wird allerdings Kohle fällig. Welche Klassiker

Die Spiele

Im Basisprogramm ist SonSon enthalten, den Rest der insgesamt 32 Titel kauft ihr entweder einzeln für je vier Euro nach oder entscheidet euch für das Komplettpaket, das mit 40 Euro zu Buche schlägt.

- 1943 Kai (Shooter, 1987)
- Avenger/Hissatsu Buraiken (Brawler, 1987)
- Black Tiger (Action, 1987)
- Block Block (Puzzle, 1991)
- Capcom Sports Club (Sport, 1997)
- Darkstalkers: The Night Warriors (Kampfspiel, 1994)
- Eco Fighters (Shooter, 1994)
- Exed Exes/Savage Bees (Shooter, 1985)
- Gun.Smoke (Action, 1985)
- Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Edition (Kampfspiel, 2003)
- King of Dragons (Brawler, 1991)
- Knights of the Round (Brawler, 1991)
- Last Duel (Rennspiel, 1988)
- Magic Sword (Action, 1990)
- Mega Man: The Power Battle (Kampfspiel, 1995)
- Mega Man 2: The Power Fighters (Kampfspiel, 1996)
- Night Warriors: Darkstalkers' Revenge (Kampfspiel, 1995)
- Pnicks (Puzzle, 1994)
- Rally 2011: LED Storm (Rennspiel, 1988)
- Saturday Night Slam Masters (Wrestling, 1993)
- Side Arms: Hyper Dyne (Shooter, 1986)
- SonSon (Jump&Run, 1984)
- Street Fighter (Kampfspiel, 1987)
- Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams (Kampfspiel, 1995)
- Street Fighter Alpha 2 (Kampfspiel, 1996)
- Street Fighter Alpha 3 (Kampfspiel, 1998)
- Super Gem Fighter Mini Mix (Kampfspiel, 1997)
- Super Puzzle Fighter 2 Turbo (Puzzle, 1996)
- The Speed Rumbler (Rennspiel, 1986)
- Three Wonders (Spielesammlung, 1991)
- Tiger Road (Action, 1987)
- Vampire Savior: The Lord of Vampire (Kampfspiel, 1997)

Capcom anbietet, entnehmt ihr unserem Infokasten. Wer mag, kann Cherry Picking betreiben und sich nur die Spiele dazukaufen, die wirklich interessant sind. Allerdings übersteigt dieses Vorgehen wohl schnell den Paketpreis von knapp 40 Euro für alles. Zumindest wäre es bei mir so. Außerdem bietet Capcom auch separat herunterladbare Unbesiegbarkeitsoptionen und Bildchen für den normalerweise schwarzen Rand an den Seiten der meist in 4:3 emulierten Klassiker an. Immerhin kostenlos.



Auch Street Fighter Alpha 1 bis 3 sind enthalten, waren aber vor kurzem bereits in der Capcom Fighting Collection erhältlich.



Fans seitlich scrollender Brawler wie Knights of the Round dürften an der Sammlung ebenfalls Gefallen finden.



Selbst an den ein oder anderen Puzzle-Klassiker wie Super Puzzle Fighter 2 Turbo hat man gedacht.

Startet ihr Capcom Arcade 2nd Stadium, findet ihr euch in einer virtuellen Spielhalle wieder, in der Seite an Seite die Automatenklassiker aufgereiht sind. Entweder alle auf einen Streich, nach Genres geordnet oder in Favoriten aufgeteilt. Bei jedem Spiel könnt ihr individuell Schwierigkeitsgrad, Steuerung oder Art der Darstellung festlegen. Letzteres gibt euch einige Möglichkeiten an die Hand. So könnt ihr an einem virtuellen Automaten spielen, was den Spielbildschirm allerdings stark verkleinert, oder bildschirmfüllend, mit Scanlines, simulierter Monitorwölbung, pixelig, geglättet – da dürfte sich für jeden Geschmack was finden. Habt ihr ein Spiel gefunden und die Optionen eingestellt, müsst ihr dankenswerterweise nicht bezahlen, sondern werft per Tastendruck eine virtuelle Münze ein. Davon habt ihr Fantastilliarden, einen ganzen Geldspeicher voll. Na ja, nicht wörtlich, stattdessen müsst euch das eher vorstellen. Ist ja auch egal. Das Prinzip sollte klar sein.

Qual der Wahl

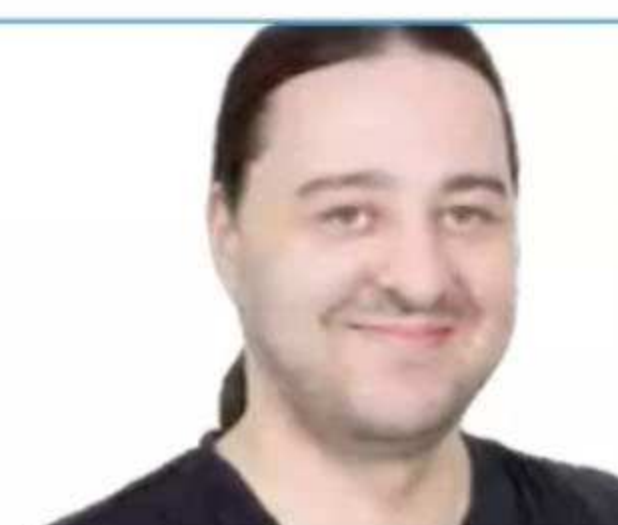
Am schwierigsten dürfte es sein, den ersten Titel auszuwählen, den man anspielen will. Mir ging es jedenfalls so, als ich die Liste

zum ersten Mal durchscrollte. Gun.Smoke? Side Arms? Street Fighter Alpha? Oh Gott, Knights of the Round! Oder doch lieber Tiger Road, für das ich seit der Version für den C-64 eine seltsame Faszination verspüre? Ach was, da ist 1943 Kai ... wenn schon mein Name dransteht, bleibt mir keine andere Wahl. Nach dem Weltkriegs-Vertikal-Shooter habe ich mich durch den Rest gearbeitet (Disclaimer: Nein, ich habe nicht alle Titel durchgezockt!), bin bei allen Spielen mal länger, mal weniger lang hingengeblieben. Mein Eindruck ist, dass alle Klassiker gut emuliert wurden, ich konnte keine grafischen Macken oder Soundprobleme feststellen. Wer Capcoms Arcade-Klassiker mag, kommt hier auf seine Kosten.

Allerdings habe ich zwei kleine Meckereien zu verkünden. Da wäre ein logisches Problem: Warum hat man die Spiele nicht als Zusatzpacks zum ersten Arcade Stadium veröffentlicht? Es wäre deutlich komfortabler, alles in einem Programm zu haben, statt zwischen Stadium und 2nd Stadium wechseln zu müssen. Und dann ist da der fehlende Online-Koop. Die meisten der Spiele sind für zwei oder mehr Spieler gedacht – warum konnte man da keine Online-Funktion ein-

MEINUNG

KAI
Schmidt



Ach, ich liebe Automaten Spiele! Und Capcoms Klassikersammlung kommt mir da gerade recht. Klar spricht mich nicht alles an, doch für 40 Euro bekommt man eine beachtliche Menge an Spielen, die Capcom-typisch primär auf Action und Prügeleien fokussiert sind. Etwas blöd ist nur, dass sechs der Fighting-Game-Klassiker bereits vor kurzem in der Capcom Fighting Collection verwurstet wurden – und dort sogar Online-Multiplayer boten! Auch ein wenig Drumherum mit Museums-Features oder ähnlichen Aufbereitungen hätte ich mir gefallen lassen. Doch sei's drum, ich will nicht zu sehr meckern. Die Spiele an sich sind in Ordnung, und letztlich zählt nur das. Allerdings sollte man tatsächlich Arcade-affin sein: Erwartet keine ausufernden Storymodi oder Langzeitmotivation. Bei Arcade-Spielen geht's primär um die schnelle Unterhaltung, die mit harschen Schwierigkeitsgraden seinerzeit das Ziel hatte, möglichst viele Münzen nachgeworfen zu bekommen.

@GamePro_de

bauen? Es gibt zwar eine weltweite Rangliste, aber zusammen spielen kann man so nur auf der Couch. Okay, mir persönlich ist das ohnehin lieber, aber für alle anderen sollte es erwähnt werden. <>

PS5/PS4

CAPCOM ARCADE 2ND STADIUM

- + 32 Klassiker
- + gute Emulation
- + zusätzliche Artworks für den Bildschirmrand
- + Schwierigkeit und Steuerung anpassbar
- + viele Visualisierungsoptionen
- + Rückspulfunktion
- kein Online-Koop
- keine Museums-Features
- einzeln nachkaufen wird teuer
- Spiele ohne Langzeitmotivation

FAZIT

Capcom Arcade 2nd Stadium enthält einige fantastische Klassiker der Spielautomatenära. Fans kommen auf ihre Kosten!





GAMESTAR-PC TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 12900KS (bis zu 5,5 GHz)

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z690-A Gaming

GRAFIKKARTE ASUS GEFORCE RTX 3090 24GB ROG Strix

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR4-3200 Corsair Vengeance

SSD 2.000 GB NVME SSD

FESTPLATTE 4.000 GB HDD

nur **3999,-**



**GEFORCE
RTX**

POWERED BY
ASUS



**GEFORCE
RTX**



GAMESTAR-PC ULTRA XTREME

PROZESSOR Intel Core i7-12700KF (bis zu 5,0 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS GEFORCE RTX 3070 8 GB TUF

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM

SSD 1.000 GB NVME SSD

nur **2199,-**



**GEFORCE
RTX**



GAMESTAR-PC ULTIMATE RYZEN 5800X

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

GRAFIKKARTE ASUS GEFORCE RTX 3060 Ti 8 GB ROG STRIX

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM

SSD 1.000 GB NVME SSD

nur **1999,-**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 19.07.2022. 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 XXXL

Unser Bestseller: Gemacht für WQHD-Gaming bietet der GameStar-PC XXXL Power bis zum Abwinken dank schneller RTX 3060 Ti von ASUS und AMD Ryzen 5 5600X. Kombiniert mit 16 GB DDR4-RAM mit 3200 MHz Takt spielt er jedes aktuelle Spiel butterweich ab.



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

GRAFIKKARTE ASUS GEFORCE RTX 3060 TI TUF 8GB

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR 4 RAM

SSD 1000 GB M.2 PCIe 3.0 SSD

GEHÄUSE CORSAIR CARBIDE SERIES 175R

nur **1399,-**



www.gamestarpc.de

CYBERPUNK 2077

Hypersexualität im Rollenspiel

Sex, nackte Körper und Prostitution sind allgegenwärtig in Cyberpunk 2077. Aber was macht das eigentlich mit dem Spiel – und mit uns? Von Nora Beyer

Sex Dolls tragen in Cyberpunk 2077 einen Chip, mit dem ihre Erinnerung ausgelöscht werden kann.



Unsere Expertin

Nina Kiel ist Spieleexpertin und eine der führenden deutschen Stimmen zum Thema Sexualität in Spielen. Gelegentlich ist sie mit Artikeln und Spieltests auch als freie Autorin für GamePro tätig. Auf Twitter liest man sie unter @Beurkeek.



In Cyberpunk 2077 ist Sex Währung, Heilsversprechen und Abgrund zugleich. Überall in Night City. Auf riesigen Plakaten versprechen halbnackte oder nackte Frauen und manchmal, seltener, auch Männer: »Cyberbabes«, »Wide Open«, »Wet Dream«, »Taste the love« oder, »100% discreet«, erotische Fantasien im »Braindance Casino«. Und: Das Spiel bleibt dabei ganz und gar nicht im Ungefähren. Die Darstellung ist eindeutig: Das Plakat mit dem Schriftzug »Wide Open« etwa zeigt das Hinterteil einer Frau in Nahaufnahme, die Beine leicht gespreizt, den Hintern rausgestreckt. Zwischen ihren Beinen, aus der unteren Bildhälfte, arbeitet sich eine Schlange nach oben. Der Schlangenkopf erinnert deutlich an einen Penis. Aber was soll dieser Bilderterror mit sexualisierten Motiven eigentlich aussagen? Was für eine Reaktion erzeugen die allgegenwärtige

Prostitution, der Körperkult und die nackten Tatsachen bei Spielern? Wir haben eine Expertin gefragt und setzen CD Projekts fast schon pornohafte Darstellung von Night City in den Kontext des Genres.

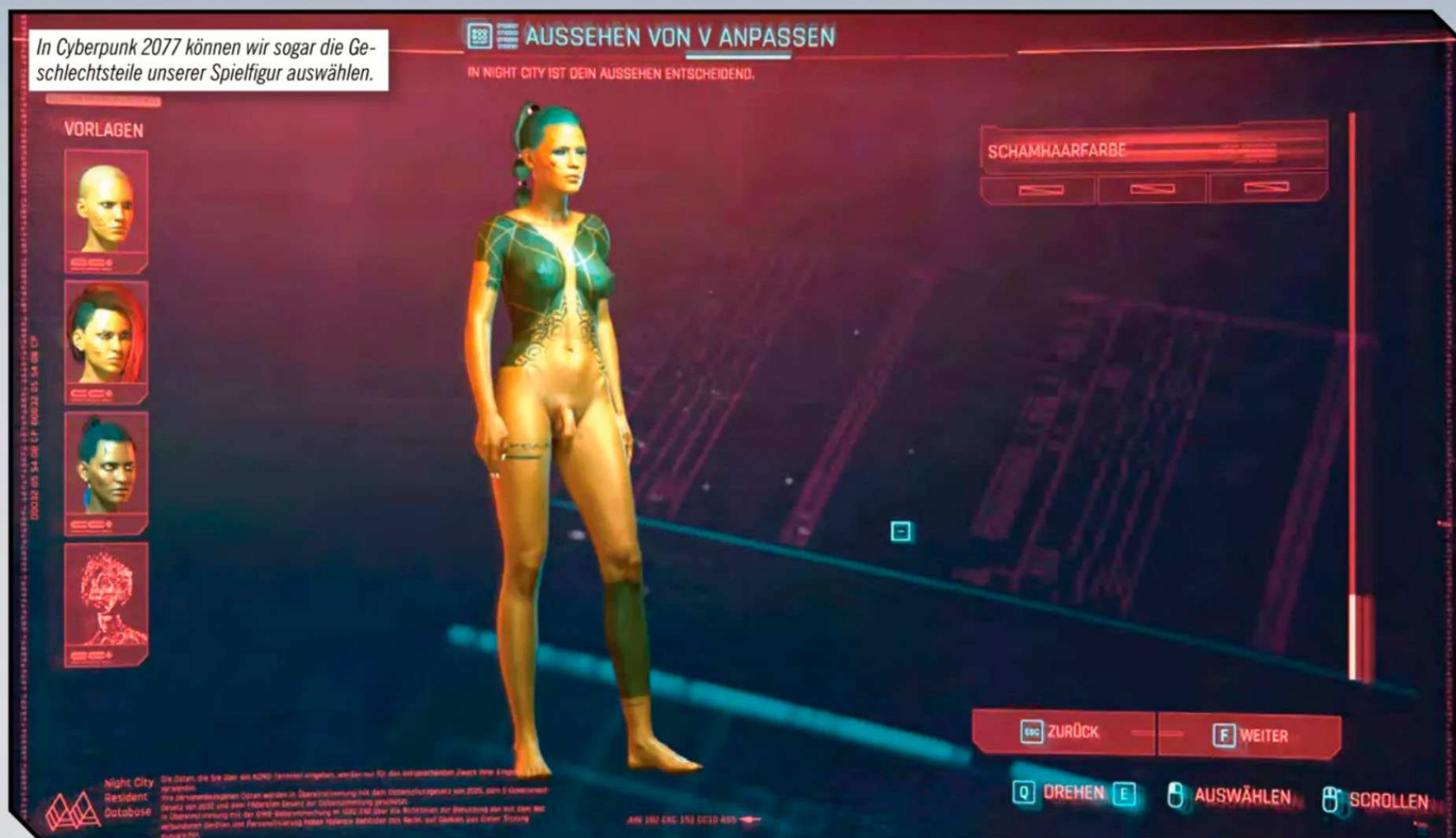
Was will uns dieser Penis sagen?

Die Neonschilder mit Phallussymbolen und nackten Hintern sind auch ein Teil des Environmental Storytelling, also die Möglichkeit, über die Gestaltung der Spielwelt die Story zu erzählen. Und die geht hier eindeutig so: »Sex ist ein Produkt oder dient dazu, Produkte zu bewerben«, meint Nina Kiel, Spieleexpertin, gelegentlich GamePro-Autorin und eine der führenden deutschen Stimmen zum Thema Sexualität in Spielen.

Das passt ihrer Meinung nach gut zu der Geschichte, die Cyberpunk erzählen will: »Diese Darstellung, dass Sex ein Produkt ist, die fügt sich gut in die hyperkapitalistische Dystopie ein, die im Spiel den erzählerischen Rahmen bildet.« In einer Welt, in der Megakonzerne de facto die Aufgaben des Regierungsapparates übernommen haben, wird Kapitalismus zur Staatsform. Und Sex damit folgerichtig zur Ware.

Einmal Sex, bitte

Cyberpunk geht in der Darstellung von Sex und Sexualität einen Schritt weiter als viele andere Spiele. Das beginnt schon bei der Charaktererstellung. Anders als in Dragon Age und Co., die unseren Helden maximal in Unterwäsche zeigen, wird hier nichts züchtig ausgeklammert, sondern komplett blankgezogen. Damit ist Cyberpunk 2077 neben etwa Rust oder Conan Exiles eines der wenigen Spiele, die uns diese Möglichkeit ge-

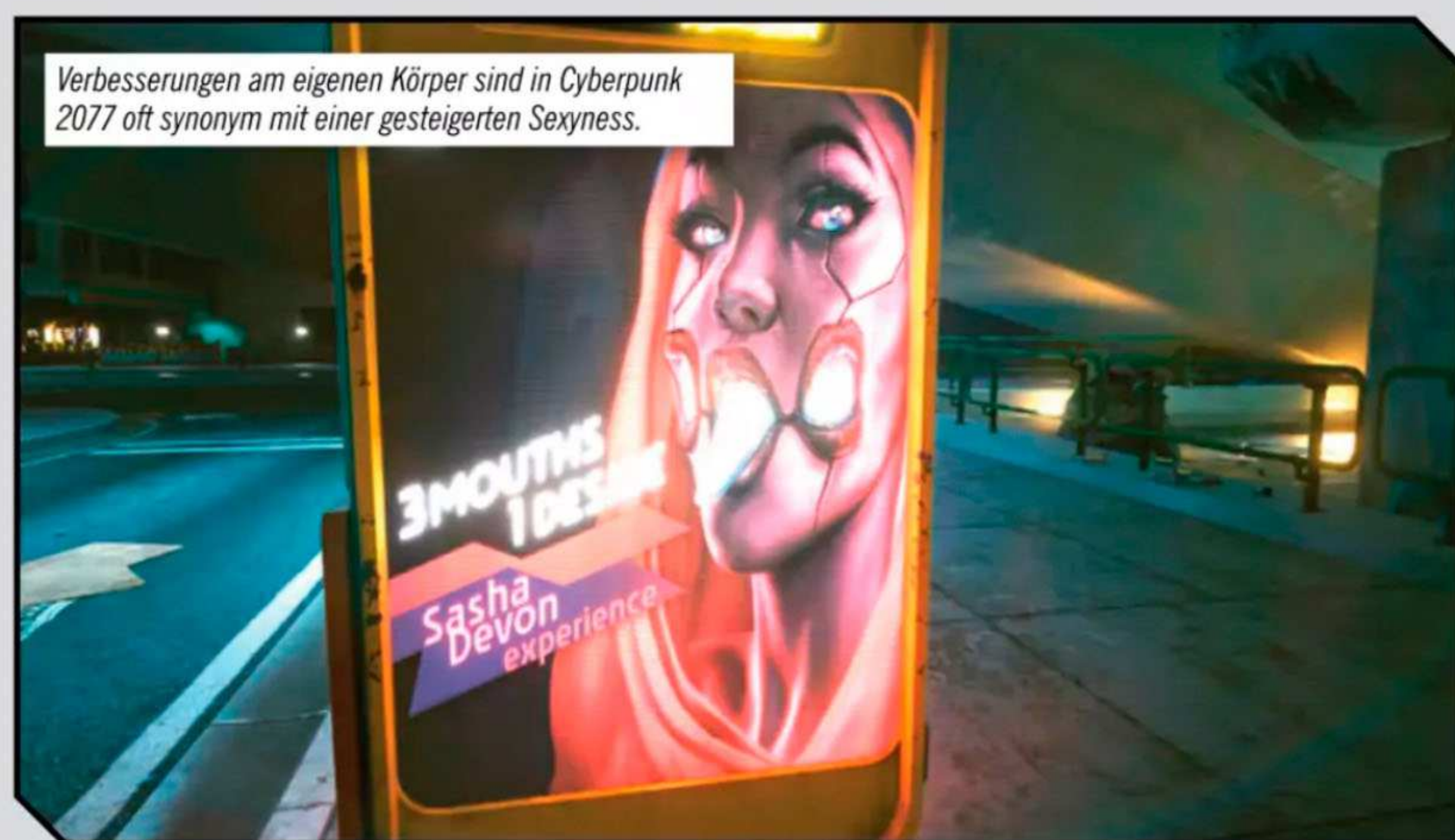


ben. Wir können unsere Figur buchstäblich bis ins kleinste Detail gestalten: Haarstyle, Nagellack-Look, Tattoos, Kontaktlinsen mit Totenkopf drauf, die Geschlechtsteile Penis und Vagina. Sogar extreme Feinheiten wie beschnitten oder unbeschnitten, groß oder klein, mit oder ohne Schambehaarung – Cyberpunk 2077 hat keine Angst vor Sexualität. Und denkt durchaus divers.

Wir können einer Figur mit weiblichen Brüsten nämlich einen Penis geben. Oder einer Figur mit ansonsten männlichen Merkmalen eine Vagina. Kritik kam zum Launch dennoch, vor allem für die Entscheidung, zwar zwei Penisoptionen einzubauen, aber nur eine Vagina. Grundsätzlich aber ist die Darstellung der Geschlechtsmerkmale in Cyberpunk 2077 sehr viel progressiver als in vielen anderen Spielen. Und da fängt Sexualität ja an. Indem eben nicht ausgeklammert, sondern hingeschaut wird.

Hyperkapitalismus bedingt Hypersexualität
Überhaupt muss man in Cyberpunk manchmal doppelt hinschauen. Es gibt da nämlich diese Plakatwerbung in Night City für den Energydrink Chromanticore, der für seine verschiedenen Flavors mit einer durchtrainierten Figur im knappen Body wirbt. Auf den ersten Blick sieht die weiblich aus. Schaut man genauer hin, zeichnen sich aber deutlich die Umrisse eines Penis unter dem Body ab. Slogan des Plakats: »Mix it up!«, also etwa »Misch mal durch«. Auch hier wurde Kritik laut, war doch nicht klar, mit welcher Motivation CD Projekt Red den Bezug zu trans Menschen an dieser Stelle setzte. Denn: Das Studio hat in der Vergangenheit immer wieder mit transfeindlichen Äußerungen Negativschlagzeilen gemacht.

Die Darstellung von Sexualität in Cyberpunk bleibt also nicht ohne Kritik. Und auch



Verbesserungen am eigenen Körper sind in Cyberpunk 2077 oft synonym mit einer gesteigerten Sexyness.

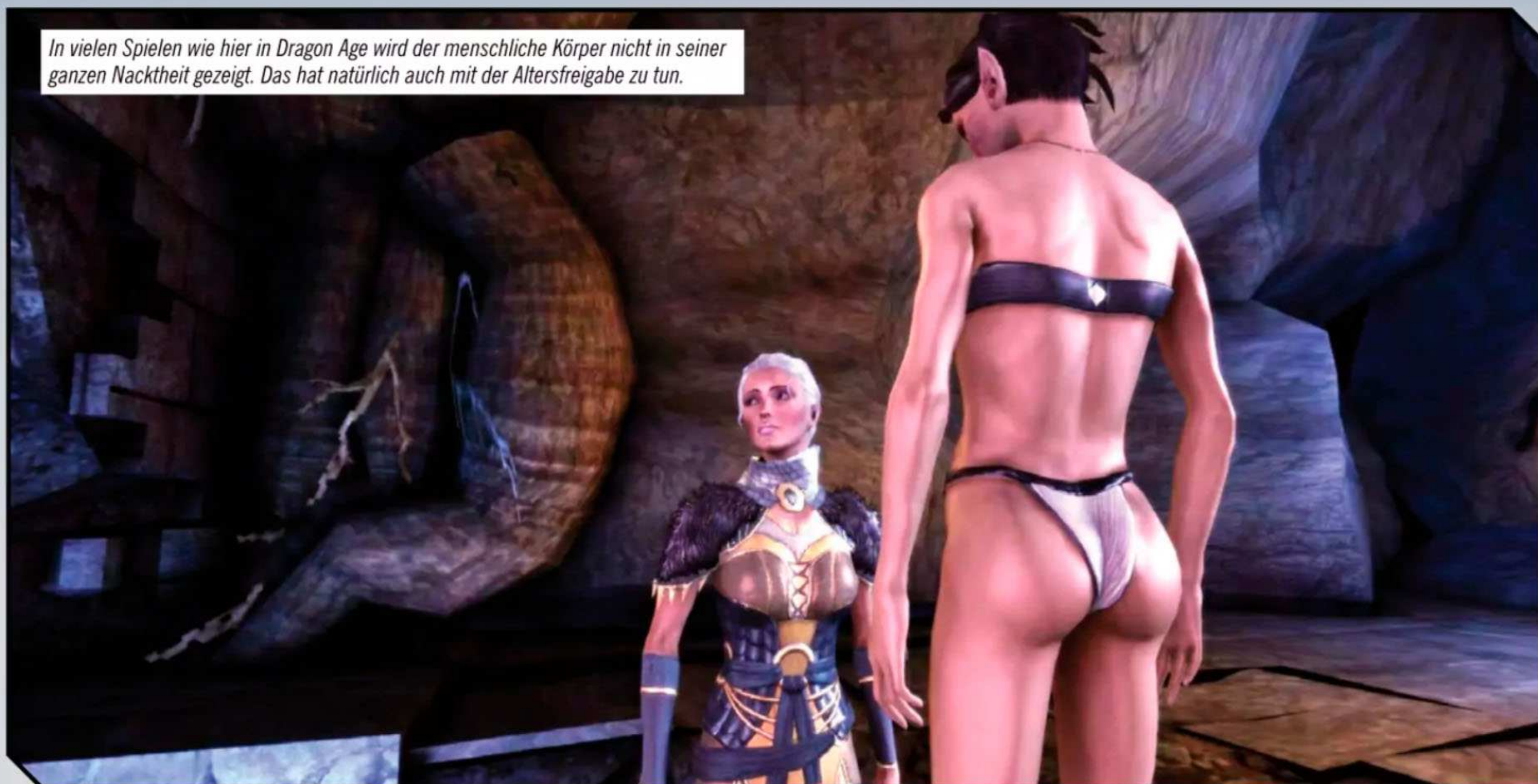
wenn sie inflationär gebraucht wird – so richtig tief geht sie nicht. Nina Kiel: »Die Darstellung von Sexualität wirkt auf mich eher oberflächlich. Sex und der nackte Kör-

per werden im Spiel ästhetisiert, fetischisiert und als Konsumprodukt dargestellt, sei es auf Werbeanzeigen, in den Sexshops von Night City oder den kurzen, clipartigen Zwi-



Ziemlich eindeutig: Sex sells. Auch in Night City.

In vielen Spielen wie hier in Dragon Age wird der menschliche Körper nicht in seiner ganzen Nacktheit gezeigt. Das hat natürlich auch mit der Altersfreigabe zu tun.



Künstler und Spieleentwickler Robert Yang beschäftigt sich mit homosexuellen Subkulturen und Themen. In The Tearoom (PC) ist der Penis in Form einer Schusswaffe stilisiert.

schensequenzen, die – optionalen – Geschlechtsverkehr mit Sexarbeitern zeigen.«

Sex in Night City ist wie Kaugummi: grell, intensiv und schnell verbraucht. Aber was bedeutet das eigentlich für die Erotik im Spiel? Wenn Sex nur noch ein Produkt ist, das konsumiert wird? »Das ist nicht besonders befriedigend«, meint Nina Kiel.

Das ist sicherlich eine bewusste Game-design-Entscheidung. In einer Welt, in der alles der kapitalistischen Logik unterliegt, gilt das eben auch für den menschlichen Körper. Hyperkapitalismus bedingt Hypersexualität. Besonders extrem werde das bei den Sexarbeitern im Spiel deutlich, so Kiel: »Etwa in einem Bordell, in dem Sexarbeiter ihre Autonomie vollständig abgeben und im wahrsten Sinne des Wortes als Puppen – ›Dolls‹ ist ihre offizielle Bezeichnung – benutzt werden können, deren Erinnerung im Anschluss gelöscht wird.« Die Prostituierten werden durch künstliche Augmentierungen und Eingriffe »leistungsfähiger«, beherrschbarer und attraktiver gemacht. Ein Mensch, aber frisiert. Diese dystopische Zukunftsvision begegne uns im Spiel an vielen Stellen,

meint Kiel. Auch durch »eine regelrechte Obsession mit Augmentierungen, die manche Figuren an den Tag legen«.

Goldzähne und Waffenarme

Aber auch ganz unabhängig vom ausdrücklich Sexuellen nimmt der menschliche Körper in Cyberpunk eine besondere Rolle ein. Er ist grundsätzlich etwas Mangelhaftes, Unfertiges, das formbar ist und verbessert gehört. In dieser Welt keine Augmentierungen zu besitzen, hat nicht nur spielmechanische Nachteile. Natürlichkeit scheint in Cyberpunk beinahe unanständig.

Warum willst du hässliche gelbe Zähne haben, wenn du tolle goldene haben kannst? Warum willst du einen schwächlichen, vergänglichen Menschenarm haben, wenn du an der Stelle eine Waffe implantieren lassen kannst? Auch das ist auf den zweiten Blick sexuell aufgeladen. Denn: Cyberware und Sexualität liegen bei Cyberpunk 2077 eng beieinander.

Beidem liegt die Logik einer hypervitalen Potenz zugrunde, die im Spiel aggressiv gepusht wird. Der sexuelle Status der Spielfi-

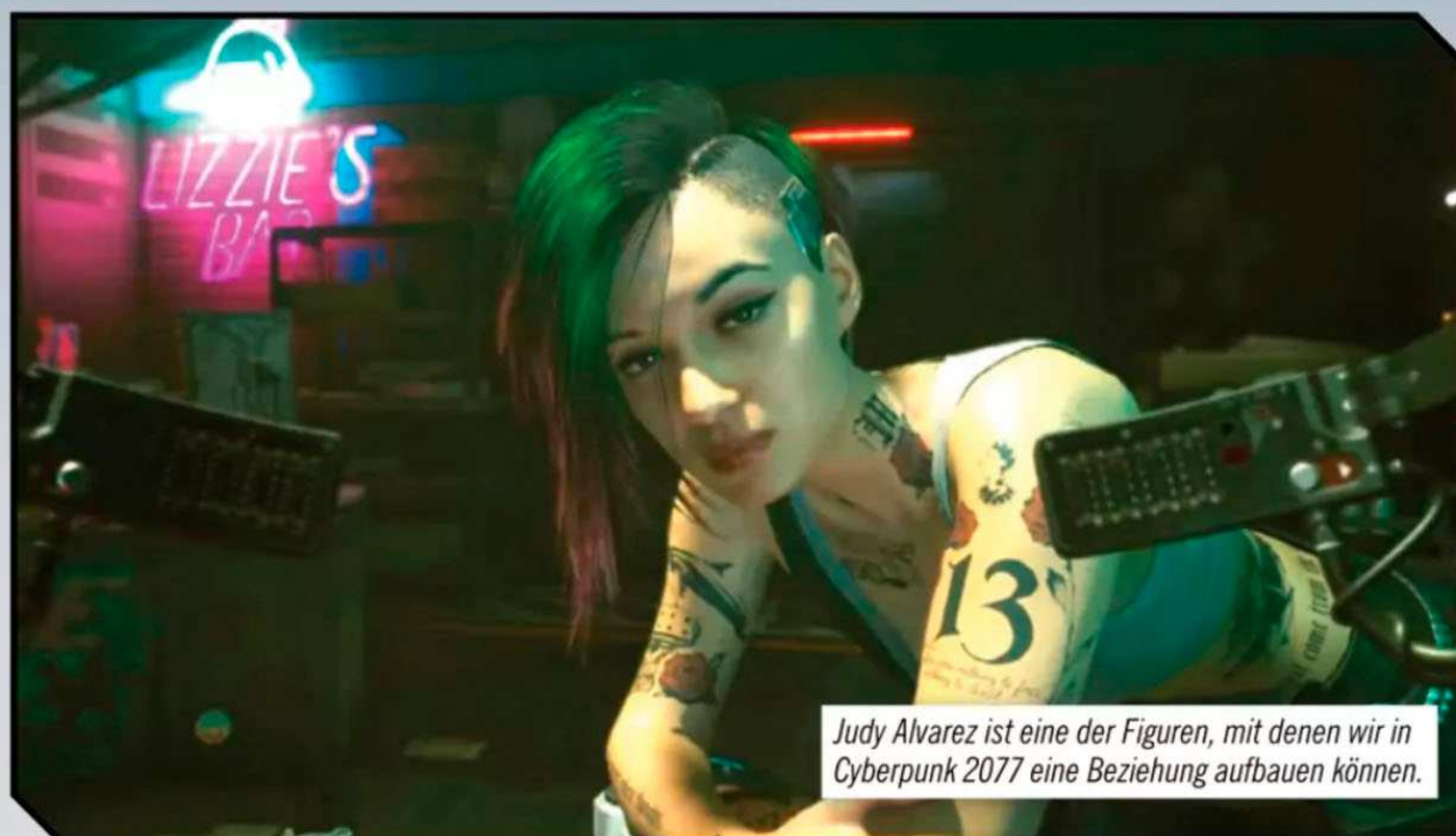
guren scheint daran gebunden, wie technologisch aufgerüstet diese sind. Je mehr und je teurere Augmentierungen jemand besitzt, desto potenter, desto sexier wird er oder sie wahrgenommen. Technikerotik auf den Menschen übertragen: In Cyberpunk bist du erst so richtig was, wenn du nicht mehr du bist. Sondern gestählt, verbessert durch möglichst viele Augmentierungen.

Was macht das eigentlich mit uns als Spielfigur? Das Spiel zwingt uns gewissermaßen dazu, uns regelmäßig unters Messer zu legen. Wenn wir im Spiel schneller, besser, erfolgreicher werden wollen, müssen wir den Augmentierungswahnsinn mitmachen. Weil alle anderen auch getunt sind. So werden wir gezwungen, uns selbst zu entmenschlichen. Eben weil das System es von uns verlangt. Auch das ist ein düsteres Zukunftsszenario, das Cyberpunk 2077 mitdenkt und schon in der Vorlage Cyberpunk 2020 aus dem Jahr 1988 präsent war.

Sex-Tech ist schon hier

So weit weg von uns sei Sex-Tech aber gar nicht, weiß Robert Yang. Der Künstler und Spieleentwickler beschäftigt sich in seinen Spielen mit homosexuellen Subkulturen und ist für Spiele wie The Tearoom (PC) bekannt. Da haben wir mit Männern Oralsex in Toiletten – der Penis ist dabei stilisiert in Form einer Schusswaffe zu sehen. Yang erzählt: »Sex-Tech ist keine Science-Fiction, die gibt es schon heute. Man kann in VR-Chats gehen und Vibratoren mit dem Netz verknüpfen. Künstliche Körper, die mit dem Cyberspace verbunden sind. All das ist ja schon real, und aus der ethisch-technologischen Frage ist längst eine politische geworden. Gesellschaften müssen sich etwa fragen, ob sie Technologien benutzen wollen, um den Tauschwert von Sexarbeitenden zu steigern oder um sie zu schützen.«

Sollen Sexarbeiter also wie in Cyberpunk »optimiert« werden, oder nutzt man die mo-



Judy Alvarez ist eine der Figuren, mit denen wir in Cyberpunk 2077 eine Beziehung aufbauen können.

dernen Technologien, um ihre Arbeitsbedingungen zu verbessern und um die Arbeitenden selbst davon profitieren zu lassen? Grundlegend gehe es dabei immer auch um Kontrolle, meint Yang. »Wer kontrolliert wen, und wer profitiert? Und Sex und Sexualität stehen da im Zentrum, weil es hier um die Kontrolle von Körpern geht – meistens um die weiblicher Körper.«

Sex, der menschelt

Es sind schwierige Fragen, die Cyberpunk 2077 aufgreift. Und die, anders als man vielleicht erwarten würde, keinesfalls zwar düstere, aber weit entfernte Zukunftsszenarien sind. Aber es gibt auch die andere Seite in Cyberpunk 2077. »Es stimmt zwar, dass Augmentierungen unseren Avatar mächtiger werden lassen und den Spielfortschritt erleichtern. Im Kontext der sexuellen Begegnungen sind sie aber irrelevant«, sagt Nina Kiel. »Die Sex Worker lehnen V nicht ab, nur weil er oder sie nicht ausreichend modifiziert ist. Das gleiche gilt für die potenziellen Romanzen im Spiel.« Gerade letztere gehen das Thema Sexualität überhaupt anders an.

Hier bricht das Spiel nämlich mit seiner Alles-ist-Abfuck- und Sex-ist-auch-nur-Ware-Mentalität. »Die Romantikoptionen im Spiel gehen über eine oberflächliche Bewertung des Körpers hinaus und stellen die emotionale Verbindung zwischen den Figuren in den Vordergrund«, so Kiel.

Judy Alvarez, Panam Palmer, Kerry Eurodyne und River Ward sind Figuren, mit denen wir (auch) sexuelle Beziehungen aufbauen können. »Hier kommt viel mehr Intimität und erotische Spannung auf, weil diesen Szenen ein langer Kennenlernprozess vorausgeht und die jeweiligen Figuren vertraut, nahbar wirken« erklärt Kiel. In diesen Momenten habe das Spiel Potenzial für echte Erotik, statt nur überzeichnete Hypersexualität zu inszenieren. Potenzial, das dann in der spielerischen Praxis aber ungenutzt bleibe, meint Kiel. »Die filmhafte Überinszenierung dieser Sequenzen – mit vielen Schnitten, Perspektivwechseln, Nah- und Fernaufnahmen – bewirkt dann doch wieder eine Distanzierung.« Das breche die Immersion. »Ich habe mich hier nie als Beteiligte, sondern immer nur als Beobachtende gefühlt.«

Cyberpunk hat da sein authentischstes Erotikpotenzial, wo es von der sonstigen Hypersexualität abweicht. Wenn das bewusst von den Entwicklern so gewählt wurde, dann wäre das eine ziemlich schlaue Designentscheidung. Wir spüren das Menschliche, Intime in den Momenten, in denen das Spiel am leisesten ist. Wenn wir mit Panam in einer heruntergekommenen Hütte Zuflucht vor dem Sandsturm suchen oder auf einem Hausdach im Sonnenuntergang sitzen – da knistert es. Eben weil es den ultimativen Kontrast zu der ansonsten ohrenbetäubend lauten Bumm-Bumm-Hypersexualität der Neon-Porno-Optik in Night City darstellt.

Mehr als Ficken, Figheten, Faulenzen

Cyberpunk 2077 gelingt es großartig, ein dystopisches Szenario einer Welt zu entwerfen, in der es wie im Literaturklassiker »Brave New World« von Aldous Huxley um Ficken, Figheten und Faulenzen geht. Natürlich auf Kosten anderer – Ärmerer, Schwächerer, weniger Attraktiver. Die Hypersexualität passt hier gut rein und unterstreicht die Aussage einer maroden Gesellschaft, in der auch der menschliche Körper selbst einen schnöden Warenwert bekommt.

Allerdings: So richtig neu ist das nicht. Und als Zukunftsversion fast schon ein alter Hut, wenn man bedenkt, dass sich Popstars wie Jennifer Lopez schon vor gut zehn Jahren ihren Hintern versichern ließen, und Sexarbeit natürlich schon immer ein Preisschild auf Körper geheftet hat. Wo Cyberpunk 2077 dann eigentlich berührt: wenn die hypersexualisierte Spielwelt zum Bühnenbild wird, vor dem Menschlichkeit passiert. Also wenn wir als V sich echt anfühlende Beziehungen zu Spielfiguren entwickeln. Wenn wir eben, trotz Augmentierungen, Körper-Upgrades und Rundumoptimierungen feststellen, dass wir ganz und gar fehlbar sind. Angreifbar, verletzlich, unfertig. Menschlich eben. Das ist sexy. Jenseits aller Hypersexualität. <>



Zweideutiges Werbeplakat: Um das Poster auf der linken Seite gab es vor Release von Cyberpunk 2077 viele Diskussionen.

Die perfekte Ehe?

2018 hat Microsoft das Rollenspielprofiteam Obsidian Entertainment übernommen – und damit einen Lieblingsentwickler der GameStar-Leser. Wie lief diese Übernahme eigentlich ab, was hat sich für das Studio seitdem verändert, und warum machen die jetzt auch Survival-Spiele? Wir haben mit drei Chefs von Microsoft und Obsidian gesprochen. Von Martin Deppe

Als Obsidians Game Director Adam Brennecke sein Survival-Spiel Grounded das erste Mal einem Testpublikum vorführt, verlassen mehrere Leute schlagartig den Saal. »Die haben die Arme hochgenommen, als ob sie sich ergeben, den Kopf geschüttelt und sind einfach gegangen.« Der Grund für die spontane Abneigung gegen Grounded ist nicht das Spiel selbst. Denn das ist bunt und witzig, schließlich spielen wir hier vier auf Miniaturgröße geschrumpfte Helden, die sich im Vorgarten und Hinterhof eines Hauses gegen allerlei Insekten zur Wehr setzen. Und gegen Spinnen. Oh, Moment ...

»Genau, die Spinnen waren schuld«, erinnert sich Adam Brennecke. »Und wir dachten nur, oh Mann, das ist echt übel. Also wollten wir unbedingt einen Arachnophobie-modus einbauen und haben das Xbox Re-

search Team zur Hilfe geholt: Wie können wir so einen Modus am besten umsetzen?« Warum wir diesen Artikel mit Grounded, seinem Spinnenproblem und dem Xbox Research Team beginnen? Weil es ein gutes Praxisbeispiel dafür ist, was sich für Obsidian geändert hat, seit Microsoft den Rollenspielentwickler Ende 2018 übernommen hat. Publisher schluckt Kultentwickler, da schrillen bei uns Spielern ja schon reflexartig die Alarmglocken. Aber wie ist es wirklich, als bisher unabhängiges Studio in einen großen Konzern eingegliedert zu werden? Wie lief das damals überhaupt ab? Wie ändert sich das Tagesgeschäft? Wer entscheidet, welche Spiele wie gemacht werden?

Wir haben unabhängig mit drei Führungskräften von Microsoft und Obsidian Entertainment gesprochen: Obsidians Game Di-

rector Adam Brennecke haben wir ja schon erwähnt, dazu kommen Mary McGuane, Studio General Manager der Xbox Game Studios, sowie der Mann mit dem coolsten Namen der gesamten Spielbranche: Feargus Urquhart, einer der Gründer von Obsidian im Jahr 2003 und heute Präsident und CEO. Sie alle sagen, dass es Obsidian unter Microsoft besser denn je gehe. Und man mache auch weiterhin Rollenspiele.

2020: Der Spider Slider

Springen wir aber noch mal kurz zurück zu den Spinnen und dem Xbox Research Team, auf das Obsidian bei der Entwicklung zugreifen kann. Diese Abteilung unterstützt alle Microsoft-Studios, wenn es um wissenschaftliche Recherche geht, etwa bei historischen Fakten oder User-Umfragen. Obsi-

UNSERE GESPRÄCHSPARTNER



Feargus Urquhart begann seine Karriere 1991 als Playtester bei Interplay. 1996 gründete er dessen interne Entwicklungsabteilung Black Isle Studios, 2003 mit vier Mitstreitern das inoffizielle Nachfolgeteam Obsidian Entertainment. Heute ist der dort CEO und Chef von über 200 Mitarbeitern.



Mary McGuane, Studio General Manager bei Xbox Game Studios, ist seit über 20 Jahren bei Microsoft im Bereich Gaming und Tech tätig. Als Studio General Manager arbeitet sie eng mit Obsidian, Inxile und Double Fine zusammen, deren Übernahmen sie federführend organisiert hat.



Adam Brennecke ist Game Director bei Grounded und seit 2004 bei Obsidian Entertainment. Er war bei Knights of the Old Republic 2 dabei und bei Fallout: New Vegas, außerdem arbeitete er als Executive Producer und Lead Programmer bei beiden Teilen von Pillars of Eternity.

WAS IST DAS XBOX RESEARCH TEAM?



Wenn Entwickler eine Frage haben, können sie sich an eine Microsoft-eigene Abteilung wenden. Die dortigen Forscher befragen Experten, studieren Quellen, führen Playtests und Experimente durch. Unter anderem helfen sie dabei, das User Interface (UI) von Spielen zugänglicher (etwa für Menschen mit Behinderung) zu machen, Spiele mit neuen Eingabemethoden zu überprüfen oder historische Details richtig hinzubekommen. Die Mitarbeiter von Xbox Research weisen einen psychologischen, soziopsychologischen oder neurowissenschaftlichen Hintergrund auf. Sie führen auf Anfrage der Microsoft-eigenen Studios Analysen von deren Konzepten und Spielen durch und helfen bei der Optimierung von Prozessen zu solch vielfältigen Themen wie (toxischer) Kommunikation in Online-Spielen, auf die Bedürfnisse von Gehörlosen angepasstes Spieldesign oder der Formel für bessere Spielestorys.

Obsidian wollte keine Holzhammerlösung wie in Satisfactory, wo Spinnen einfach durch Katzenbilder ersetzt werden. Und weil Grounded ein Koop-Spiel ist, müssen Spinnen auch individuell anpassbar sein, einfach komplett weglassen geht nicht. Also hat sich das Xbox Research Team mit Spinnenphobikern zusammengesetzt, um herauszufinden, was genau ihnen Angst macht. Am häufigsten wurden die acht Augen genannt – und so wurden im Spiel mehrere Spider Slider eingebaut, mit denen die Spieler stufenweise die Augen, Haare, Beine und so weiter reduzieren können, bis hin zur kompletten Unsichtbarkeit. »Man kann sogar den Spinnen-sound deaktivieren, obwohl Spinnen eigentlich gar keine Geräusche machen.« Für Adam Brennecke ist das Research Team ein großer Vorteil bei Microsoft: »Wir bekommen viel mehr direktes Feedback als früher, das war als einzelner Entwickler so gar nicht möglich. Dadurch können wir User-Wünsche schon früh im Spiel umsetzen.« Das Research Team kommt auch bei anderen Spielen und Stu-

dios zum Einsatz. Bei Grounded kümmert es sich nicht nur um haarige Viecher, sondern auch um den Einstieg ins Spiel, den Grafikstil und die Tutorials. Das Team untersucht, wo Spieler steckenbleiben und welche Features sie vielleicht gar nicht bemerken. Aber gehen wir noch einen Schritt weiter zurück: Wie war das damals eigentlich mit der Übernahme?

2019: Willkommen in der Familie

Auf Microsofts Seite ist damals Mary McGuane federführend: »Bevor wir Obsidian und die anderen Studios 2019 akquiriert haben, haben wir uns beim Evaluieren drei Dinge angeschaut: die Leute, ihre Teams und ihre Ideen. Also wer diese Studios leitet, ob ein Team dabei ist, das hochwertige Spiele entwickeln und auch fertigstellen kann, und schließlich die Ideen, die sie haben.« Ziemlich schnell kristallisiert sich damals heraus, dass Obsidian genau diese drei wichtigen Dinge mitbringt.

Und dann geht alles ganz flott, wie sich Feargus Urquhart erinnert: »Microsoft hat In-

teresse an uns signalisiert, und wir haben uns kurz darauf mit Mary, ein paar anderen Microsoft-Leuten und meinen Partnern zum Lunch getroffen. Wir sind uns sehr schnell einig geworden und haben alles klargemacht. Natürlich haben die Vertragsdetails noch einige Zeit gebraucht, aber im Prinzip war mit diesem Lunch alles in trockenen Tüchern.«

2003 bis 2018:

Hai im Haifischbecken

Für Feargus und sein Team enden damit lange Jahre der Unabhängigkeit. Rund ein Dutzend seiner Leute stammt noch aus den alten Zeiten der Black Isle Studios, dem internen Entwicklerteam von Interplay, das Feargus 1996 gründet. 2003 schließt Black Isle, doch schon Ende desselben Jahres macht er mit seinem neuen Studio Obsidian Entertainment weiter. Für Feargus bedeutet das damals vor allem eines: um Projekte und Budgets zu kämpfen.

»Der größte Teil meines Jobs bestand all die Jahre darin, unser Studio finanziert zu bekommen. Ich vergleiche unabhängige Entwickler gern mit einem Hai: Wir müssen ständig schwimmen, um den nächsten Deal zu bekommen, und wenn wir einen Vertrag unterschreiben, haben wir wieder für eine Weile Luft – bis die Jagd von vorne losgeht.«

Um aus dem Publisher-Haifischbecken rauszukommen, finanziert Obsidian sein nächstes Spiel über die damals noch junge Plattform Kickstarter: »Das war für uns der bisher größte Wechsel unserer Arbeitsweise. Wir konnten uns mit Hilfe der Spieler endlich selbst finanzieren, haben mit Pillars of Eternity gut verdient und damit Pillars 2 finanziert, während wir das erste Pillars weiterentwickelt haben. Es war endlich unser eigenes Geld, niemand konnte uns mehr anschreien. Sorry, das war vielleicht die falsche Formulierung ... ich meine, wir waren wir, wir waren unter uns, wir waren selbst verantwortlich, haben unsere Features, Budgets und Termine selbst festgelegt.«

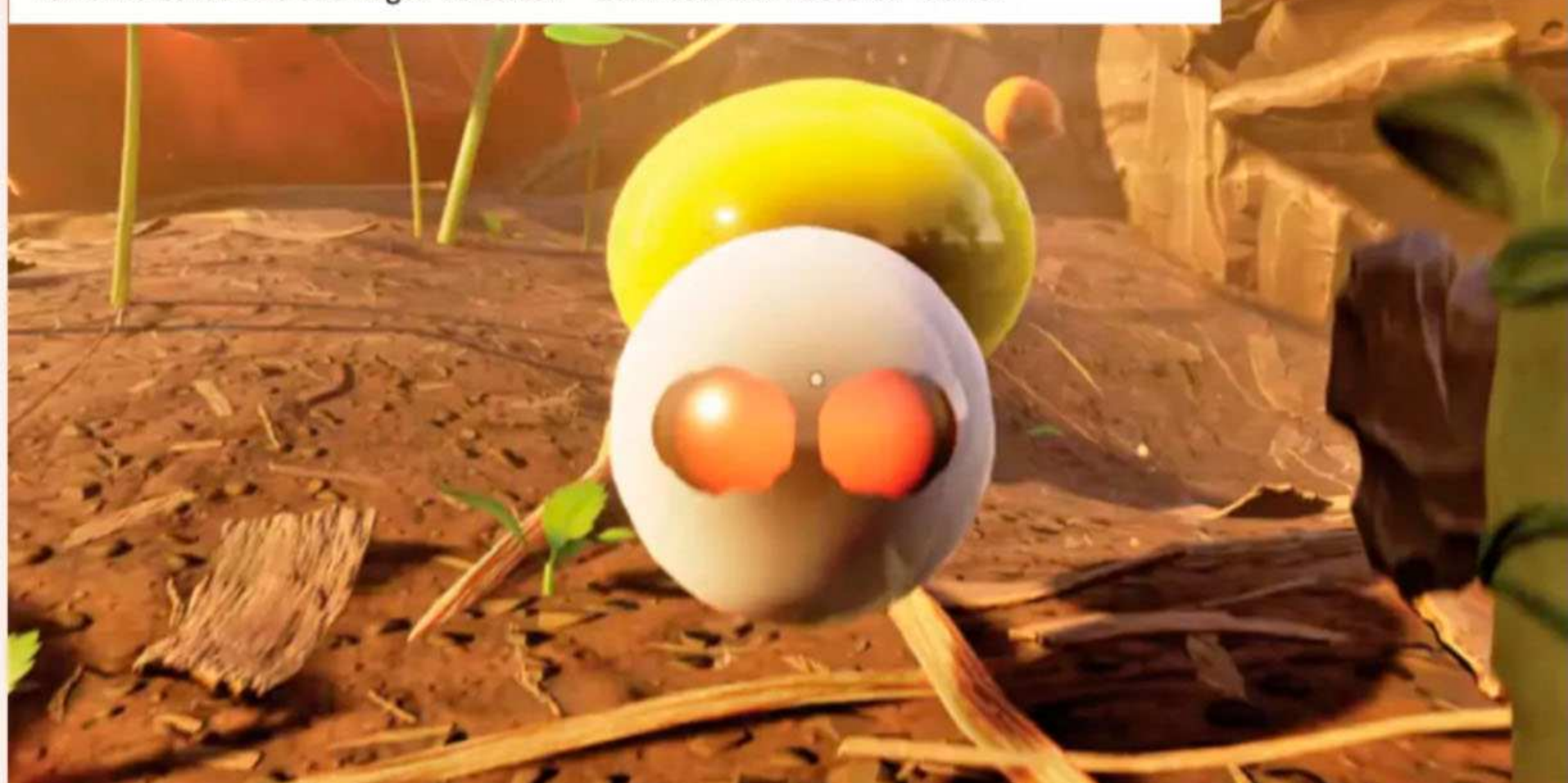
Mehr Zeit für Spiele

Als das Angebot von Microsoft kommt, will Obsidian vor allem eines bleiben: Obsidian.

Knights of the Old Republic 2: Das erste Spiel von Obsidian ist ein Volltreffer, obwohl zum Ende der Handlung sichtlich Geld und Zeit ausgehen.



Vom Panikpelztier zum Knuddelobjekt: Mit dem Spider Slider von Grounded könnt ihr Spinnen ohne acht Beine und Augen darstellen – dank des Xbox Research Teams.



»Ich und alle anderen hier wollten als Obsidian weiter Rollenspiele machen, und Microsoft gibt uns die Möglichkeit dafür«, betont Feargus. »Natürlich lassen sie uns nicht einfach zehn Jahre lang an etwas herumschrauben. Wir haben die Verantwortung, unsere Spiele fertigzustellen, und wenn wir das gut machen und großartige Titel liefern, können wir das ewig so weitermachen.«

Für den Obsidian-Chef heißt das aber auch, dass er mehr Zeit in die Spiele investieren kann. Und weil sich sein Studio mittlerweile auf rund 200 Leute vergrößert hat, sind auch mehrere Projekte parallel möglich. Derzeit sind vier in der Pipeline:

- Grounded kommt im September aus dem Early Access in den offiziellen Release.
- Das Fantasy-Rollenspiel Avowed hat zurzeit keinen Release-Termin. Gerüchten zufolge gibt es hinter den Kulissen viele Probleme, so soll etwa die Entwicklung nach dem Abgang der ursprünglichen Chefentwickler neu gestartet worden sein.
- Das SciFi-Rollenspiel The Outer Worlds 2 hat noch keinen Release-Termin.
- Und das gerade angekündigte historische Abenteuer Pentiment (Preview weiter vorne) kommt im November 2022, ein »Passion Project« unter den Fittichen des Gamedesign-Veteranen Josh Sawyer.

Obsidian hat also (fast schon mehr als) genug zu tun, die Haifischzeiten sind vorbei.

So viel wie nötig, so wenig wie möglich

Aber wie sehr muss sich ein Studio, das über 15 Jahre selbständig war, beim Übergang in einen Weltkonzern verbiegen? Wie wird man da integriert? »Eine sehr gute Frage, denn die habe ich mir auch gestellt«, sagt Mary McGuane. Am Ende sei die Strategie simpel: Die Studios (etwa auch Wasteland-3-Entwickler Inxile Entertainment) werden nicht assimiliert, sondern nur die allernötigsten Bereiche integriert – die IT zum Beispiel, Sicherheitsvorschriften, Firmenpolitik. Bei

Pentiment ist ein »Passion Project« von Joshua »Josh« Sawyer, der ebenfalls von den Black Isle Studios zu Obsidian kam.



Details zu The Outer Worlds 2 stehen noch unter Verschluss.



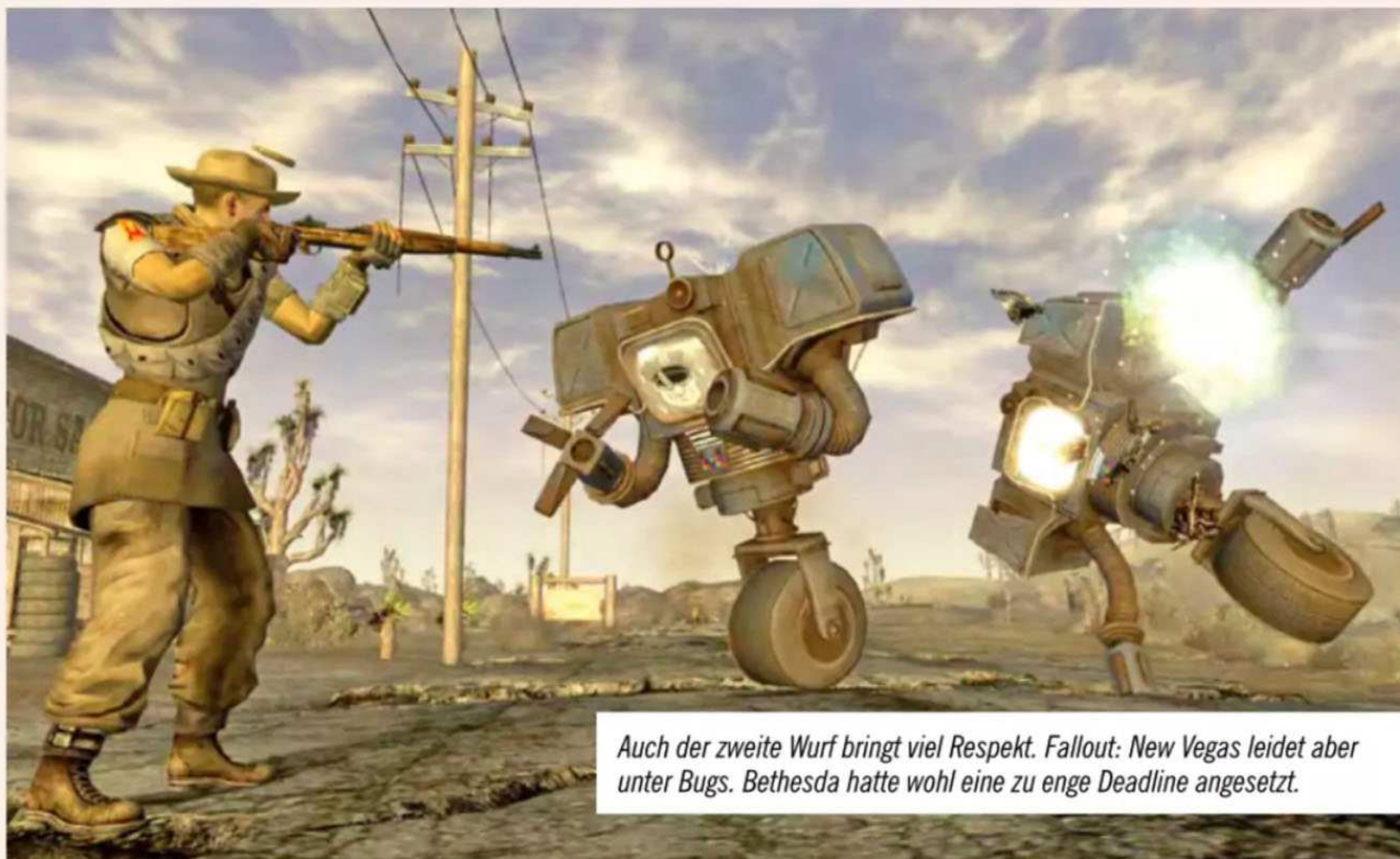
allem anderen sollen die neuen Familienmitglieder so unabhängig wie möglich bleiben. »Wir wollten nicht, dass sich der Alltag für Feargus oder andere Mitarbeiter im Studio signifikant ändert, weil das sehr störend sein kann. Genau das ist mein Job: mich mit Feargus und den anderen Studiochefs zusammensetzen und auf ihr Feedback hören,

ob neue Microsoft-Vorgänge für sie sinnvoll und wichtig sind oder eben nicht. So können sich die Teams auf die Spiele konzentrieren und nicht darauf, was es bedeutet, jetzt zu Microsoft zu gehören.«

Die größte Herausforderung: Ein Luxusproblem

Das klingt nach einer großen, glücklichen Familie. Trotzdem bringe der Wechsel von der Unabhängigkeit in einen Weltkonzern wie Microsoft neue Herausforderungen, sagt uns Feargus Urquhart: »Natürlich reden Leute darüber: »Oh, da ist der große böse Publisher oder Konsolenhersteller, die kommen irgendwann zu uns und versuchen, die Kultur zu verändern und solche Sachen!« Ich bin mir sicher, dass so etwas bei Übernahmen passiert, bei uns allerdings nicht.

Unsere größte Herausforderung ist dafür, jetzt mit großen Budgets verantwortlich umzugehen. Früher haben wir einen Publisher überzeugt, uns viel Geld zu geben. Das haben wir dann ausgegeben, und manchmal mussten wir um mehr Geld bitten. Wir haben dann über Termine verhandelt und schließlich ein Spiel herausgebracht. Und jetzt sind wir ein Teil von Microsoft, und wir könnten 72 Millionen Dollar für eine Waffenanimation



Auch der zweite Wurf bringt viel Respekt. Fallout: New Vegas leidet aber unter Bugs. Bethesda hatte wohl eine zu enge Deadline angesetzt.

Avowed sieht auf den ersten Blick wie Skyrim aus, spielt aber im Universum von Pillars of Eternity. Gerüchte besagen, dass die Entwicklung unter Problemen leidet.



ausgeben. Aber du musst trotzdem immer nachdenken, was wirklich sinnvoll ist, es ist schließlich unsere Verantwortung. Tut mir leid, dass ich dir so eine langweilige Antwort geben muss, aber das war tatsächlich die größte Herausforderung für uns.«

Wer entscheidet, welches Spiel gemacht wird?

Aber wer bestimmt eigentlich letztendlich, welche Spiele entwickelt werden? Entscheiden die einzelnen Studios das für sich selbst oder sagt Microsoft: »Hey, wir haben da diese Marke und diese Idee, welches Studio setzt das am besten um?« Klare Aussage von Mary McGuane: »Die Entscheidung kommt wirklich von den Studios, diese kreative Freiheit haben sie jetzt einfach. Wir haben Reihen wie Halo und Forza, aber auf der anderen Seite eben auch die Studios, mit denen ich arbeite, die eigene Ideen entwickeln können. Das ist uns wichtig. Wir würden nie von oben herab sagen ›Ihr macht jetzt einen Space Simulator‹, obwohl das

gar nicht zum Team passen würde, weil seine Stärken ganz woanders liegen. Und diese Stärken machen die kreativsten Spiele.«

Das Survival-Spiel Grounded und das frisch angekündigte Pentiment fallen zwar auf den ersten Blick aus dem klassisch rollenspielfokussierten Obsidian-Spielemuster. Feargus Urquhart erklärt uns aber, warum das gar nicht stimmt: »Ich denke manchmal, dass sich in einigen Studios Leute mit einer Liste mit 17 Dingen zusammensetzen, die ein Rollenspiel haben muss. Aber bei Obsidian haben wir schon viele Spiele gemacht und keine Angst davor, Dinge auch anders zu betrachten. Und besonders wenn man sich Pentiment ansieht, ist es wirklich ein Spiel, das viel von dem hat, was wir richtig machen, und seine Story treibt es stark voran. Es hat viel zu erzählen, es erschafft eine Welt, es gibt viele Charaktere. Das sind alles Dinge, die viel davon ausmachen, wer wir sind. Klar, Pentiment ist ein bisschen anders, aber es erschafft eine Welt und bringt die Spieler hinein. Ich glaube, das ist

eine der wichtigsten Qualitäten von Rollenspielen: Menschen in Welten zu bringen.«

Grounded:

Eine Idee, zehn Millionen Spieler

Auch Grounded schmeißt Menschen in eine Welt, allerdings ganz winzige. Wie ist eigentlich die Idee entstanden, ein kooperatives Survival-Spiel mit geschrumpften Helden zu entwickeln? Die stammt von Adam Brennecke und kam fast viel zu spät: »Bei Obsidian wollten wir schon sehr lange ein Survival-Spiel machen. Damals war ich Teil des Pillars-of-Eternity-Teams. Und während wir an den beiden Teilen gearbeitet haben, kam das Survival-Genre irgendwie wie aus dem Nichts. Wir haben damals wahnsinnig gerne Ark und The Forest gespielt, Subnautica war auch einer unserer Favoriten. Bevor es dann bei Microsoft mit Grounded losging, haben Lead Designer Bobby Null und ich uns für mehrere Tage im Büro zum Brainstormen eingeschlossen, um herauszufinden, wie wir einen guten Aufhänger für unser Spiel bekommen – denn wir wussten ja, dass der Markt ziemlich überschwemmt war: auf einsamer Insel gestrandet, mit Zombies gestrandet, und so weiter.«

Ein Me-too-Spiel kommt für die beiden nicht in Frage: »Wir wollten natürlich etwas Besonderes machen, unsere eigene Interpretation. Als Rollenspielentwickler fühlten wir uns definitiv zum mittelalterlichen Fantasy-RPG-Typ hingezogen. Aber wir wollten auch andere Ideen durchspielen, sind Actionfilme aus den 80ern durchgegangen, haben uns ›Terminator‹ und ›Predator‹ und so was angesehen. Irgendwann sind wir dann beim Thema Hinterhof gelandet, in den man reingeworfen wird und überleben muss.« Offensichtlich hat Grounded einen Nerv getroffen: Über zehn Millionen Spieler sind laut Microsoft in Brenneckes und Nulls Hinterhöfen unterwegs – mit oder ohne Spinnen. <>



Inxile gehört mittlerweile ebenfalls zum Microsoft-Konzern. Das Studio von Brian Fargo entwickelte zuletzt Wasteland 3, dem man die Microsoft-Millionen ansah.



SPIELE, DIE ALLES VERÄNDERN

LEBENS RETTER

Ohne Videospiele könnte Sascha nicht existieren. Dass er mit ihnen sein Geld verdient, ist aber nur ein Teil der Wahrheit. Manch eines hat ihm das Leben gerettet. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Sascha lebt ein ereignisreiches Leben. Ein Dutzend Schulen und mindestens ebenso viele Jobs füllen seinen Lebenslauf. Während seiner Kindheit zog er 20 mal um, in unterschiedliche Familienkonstellationen aus biologischen Eltern, einem Stiefvater, zwei Stiefmüttern und mehr Halb- und Stiefgeschwistern, als ein normaler Mensch zählen kann. Er gehörte nie dazu, knüpft bis heute keine sozialen Kontakte und vertraut allein seiner Partnerin Claire. Spiele sind für ihn eine Alternative zu einer glücklichen Realität.

Triggerwarnung und Hilfe

Achtung, dieser Text enthält Bezüge zu psychischer Gewalt gegenüber Kindern, Alkoholismus, Depression und Suizid. Solltet ihr selbst von solchen Problemen betroffen sein, zögert bitte nicht, einen Arzt aufzusuchen oder euch an anonyme Hilfestellen wie eine Telefonseelsorge oder die deutsche Gesellschaft für Suizidprävention zu wenden. Depressionen und andere psychische Probleme sind ernstzunehmende Krankheiten, die allerdings behandelt werden können. Konsumiert den Artikel bitte auch mit Vorsicht, sollten die angesprochenen Emotionen und Themen starke Gefühle oder Erinnerungen bei euch wecken.

Eigentlich wollte ich diesen Artikel total begeistert und romantisch eröffnen. Dass Videospiele mein wichtigstes Hobby sind, meine größte Leidenschaft, dass mich meine Begeisterung für Spiele mit vielen von euch verbindet. Denn über die Jahre habe ich viele von euch lieb gewonnen, Zeit mit euch im Forum und in den Website-Kommentaren verbracht, mit euch geredet, euch besser kennengelernt. Spielen verdanke ich, dass ich mit Menschen zusammenarbeiten darf, die ich bewundere und respektiere, die mein Leben bereichern und eben nicht einfach nur User, Kollegen oder Auftraggeber sind. Das alles ist ohne jede Übertreibung wahr. Wahr ist aber auch, dass Spiele meine Zuflucht sind, mein wichtigstes Hilfsmittel im Kampf gegen Depression und Wahnsinn, mein Portal in eine bessere Welt, ein besseres Leben. Ohne Spiele könnte ich nicht existieren. Logisch, ohne das Medium Videospiel wäre ich heute nicht hier, um für euch zu schreiben, wäre nicht Teil irgendwelcher Brainstorming-Sessions zu neuen Artikeln. Aber vor allem wäre ich ohne Videospiele heute schlicht und ergreifend nicht hier. In diesem sehr persönlichen Text stelle ich euch neun Spiele vor, die mein Leben veränderten.

Activision Tennis (Atari 2600)

Meine allererste Erinnerung ist, dass ich drei, höchstens vier Jahre alt bin, im Wohnzimmer sitze, mich todtraurig fühle und anfangs zu heulen. Ich weiß nicht, weshalb. Hermann hört mich und will wissen, was los ist. Hermann und Britta heißen meine El-

tern, schon damals, nicht Mama oder Papa. Ich erfinde irgendeine Ausrede, dass ich Angst vor den gruseligen Gesichtern auf den Geldscheinen habe, die auf dem Wohnzimmertisch liegen. Ich weiß nicht, ob ihr noch die ganz alten D-Mark-Scheine in Erinnerung habt, die sind tatsächlich gruselig. Meine erste richtig fette Lüge. Ich habe keine Ahnung, weshalb ich mich elend fühle. In diesem Alter höre ich regelmäßig Stimmen, die nicht existieren. Geflüster, Gesprächsfetzen, manchmal sehe ich auch irgendwelche Kreise, Dreiecke und geometrische Formen an den Wänden. Wenn ich Erwachsene frage, ob sie das auch wahrnehmen, denken sie, dass ich nur spielen will.

Meine Mutter ist Alkoholikerin, mein Vater Choleriker. Die beiden schreien sich an, prügeln sich. Ich durfte nie in den Kindergarten, habe keine Freunde, meine Eltern haben wenig Zeit. Mein Vater bleibt nächtelang auf, spielt Tennis am Atari und nimmt es auf Video auf. Ich schaue ihm gerne beim Spielen zu, aber er ist immer schnell genervt und schickt mich irgendwann weg. Jetzt habe ich eine Videokassette mit Gameplay und kann ihm zuschauen, wenn er nicht da ist. Wahrscheinlich war mein Vater Anfang der 80er unbeabsichtigt einer der ersten Let's Player. Ich bin noch viel zu jung, um die meisten Atari-Spiele zu kapieren oder irgendwie zu beherrschen, aber die Aufnahme von Activision Tennis schaue ich total gerne. Kein Geschrei, kein Streit, niemand schickt mich weg.

Wonder Boy (Sega Master System)

Als ich fünf Jahre alt bin, will mir mein Vater was Cooles zeigen und spielt eine Szene aus »Nightmare on Elm Street« ab. Ein Mädchen steht vor einem Waschbecken und dreht die Wasserhähne auf, die sich in Hände verwandeln und sie packen. Sie sehen aus wie Hände von einem Skelett, mit scharfen Klauen, die sie angreifen. Im Spiegel sieht man das

Gesicht von Freddie Krueger. Das sei ein Kindermörder, der verbrannt wurde und jetzt Rache an Kindern nehme, erklärt mein Vater. Blut spritzt über den Spiegel, dann kommt die Mutter ins Bad und sieht das blutende Mädchen mit einer Rasierklinge in der Hand. Diese schockierenden Bilder vergesse ich nie wieder. Ich dusche bis heute mit offenem Duschvorhang.

Wir haben inzwischen ein Sega Master System, unser erstes Spiel ist Wonder Boy. Ich traue mich nicht, Wonder Boy zu spielen, weil ich Angst habe, Fehler zu machen und dafür zu sorgen, dass Wonder Boy stirbt. Als ich sechs Jahre alt bin, schläft mein Vater nur noch auf dem Sofa. Meine Eltern streiten sich jeden Tag. Ein paar Tage nach meiner Einschulung stürmt mein Vater schließlich zur Tür hinaus. Er kommt nicht wieder. In dieser Zeit ist meine Mutter entweder weg oder betrunken. Ab und zu bringt sie irgendeinen neuen Onkel nach Hause, von dem ich nie zuvor irgendwas gehört habe. Ich spiele Wonder Boy und spalte dem Endgegner den Schädel (in exakt diesen Worten beschreibt die Anleitung den Bosskampf), dem daraufhin ständig neue Köpfe wachsen.

Phantasy Star (Sega Master System)

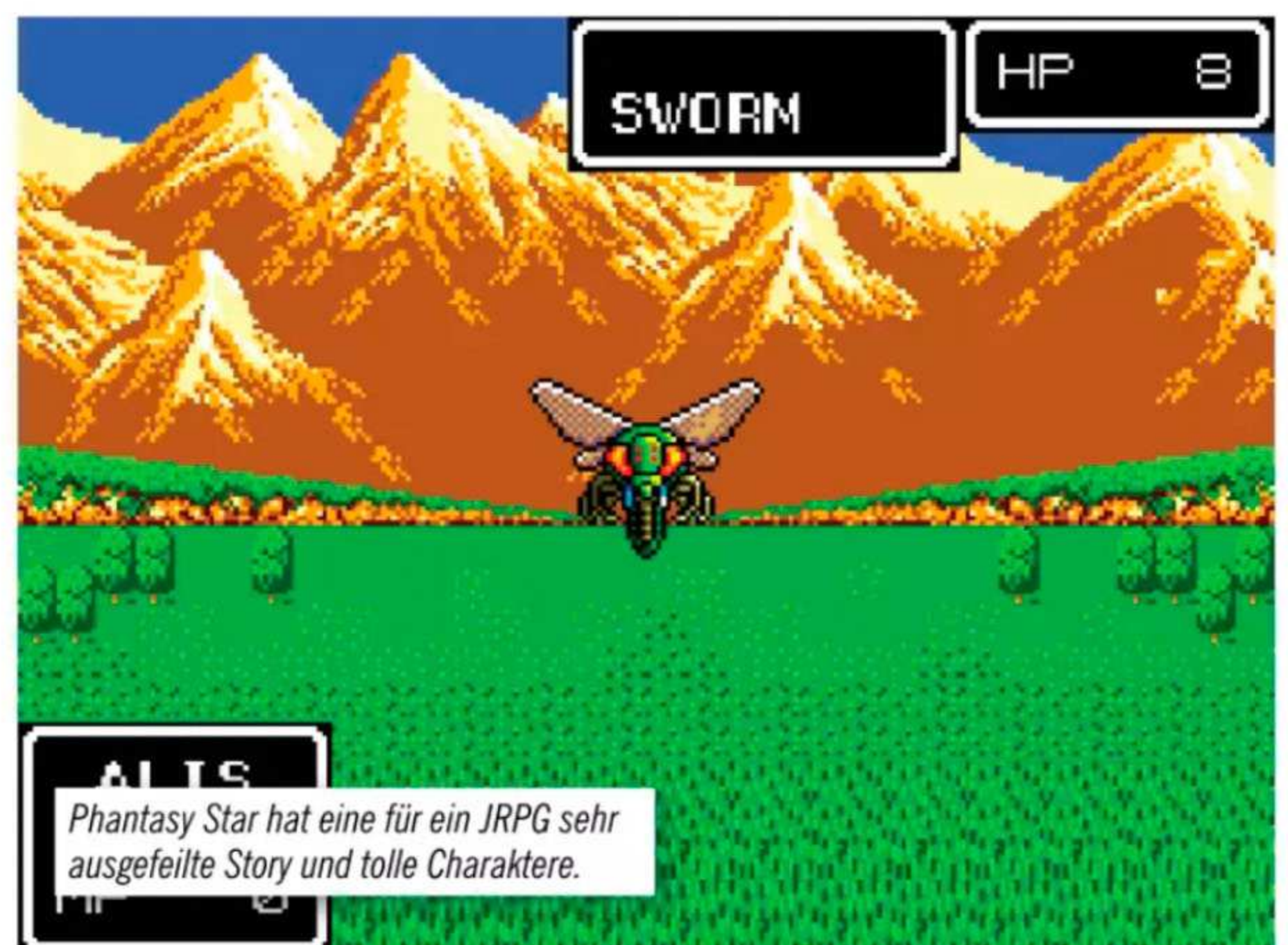
Ich bin sieben Jahre alt, werde in der Schule gemobbt und stehe neben mir selbst. Ich fühle mich nicht als Teil meiner Umgebung, gehöre nicht zu dem, was um mich herum existiert. Ich versuche, meinen kleinen Bruder zu beruhigen, wenn meine Mutter stockbesoffen in unsere neue, kleinere Wohnung torkelt, dabei verstehe ich die Welt doch selbst nicht. Unser Vater hat eine ganze Bibliothek an Videospielen hinterlassen. Phantasy Star fasziniert mich: Nero Landale rebelliert gegen eine korrupte Regierung, will deren dunkle Machenschaften aufdecken und wird schließlich kaltblütig von bewaffneten Truppen des Herrschers Lassic getötet. Seine Schwester Alys nimmt Neros Kampf auf, rächt seinen Tod und findet heraus, welche dunklen Kräfte für die Veränderung des einst barmherzigen Herrschers Lassic verantwortlich sind.

Kurz und knapp beschrieben ist Phantasy Star ein klassisches JRPG und war in gewisser Weise Segas Gegenstück zu Final Fantasy auf Nintendo-Konsolen. Besonders der erste Teil war für seine Zeit bahnbrechend, nicht nur weil er einige beeindruckende grafische Effekte bot, die für damalige Verhältnisse nahezu undenkbar waren. Eine Frau als Titelheldin und starke Anführerin war ebenso außergewöhnlich wie das Entwicklerteam selbst, das für die Zeit untypisch viele Frauen beschäftigte. Den weiblichen Mitgliedern des Teams verdankt Phantasy Star beispielsweise seine starke Handlung, das fantastische Grafikdesign, das Playtesting und die Balancing. Um dieses Spiel überhaupt halbwegs zu verstehen, benötige ich ein Wörterbuch, denn in Deutschland existiert Phantasy Star nur in englischer Sprache.

Damit ihr jetzt keinen völlig falschen Eindruck bekommt: Es ist 1988, Dialoge in Videospielen sind sehr simpel und kurz, ich verstehe trotz Wörterbuch auch beileibe nicht alles und benötige letztendlich Jahre, um Phantasy Star komplett durchzuspielen. Aber ich fange an, mir die englische Sprache selbst beizubringen und meinem Bruder zu erklären, worum es im Spiel geht, wenn wir wieder mal den ganzen Tag allein sind. Alys ist der Hammer! Sie steuert ein Raumschiff, hat ein Laserschwert, und einer ihrer Begleiter ist eine sprechende Katze. Das alles ist unendlich besser als Klassenkloppe in der Schule und eine hackedichte Mutter, die eben auch nicht mit der Situation fertig wird.

Shining Force (Sega Mega Drive)

Im Alter von zehn Jahren lebe ich mit meinem Bruder wieder bei meinem Vater. Der ist inzwischen mit einer anderen Frau verheiratet, und das Drama geht von vorne los: Beide streiten sich ständig, er pennt auf der Couch, sie betrinkt sich. Den Alkohol dafür besorge ich von der Tanke am anderen Ende der Stadt. Halbe Stunde runterlatschen, der Verkäufer weiß Bescheid und gibt mir den Bölkstoff, dann wieder zurück, regelmäßig, ein paar Mal jede Woche. Auch meine leibliche Mutter hat wieder geheiratet, bekommt zwei neue Kinder. Ab und zu treffen wir sie noch, dann erzählt sie irgendwas vom Jugendamt und dass wir klagen sollen, falls wir sie nicht mehr sehen dürfen. Wird mir alles zu viel, bringt





zu viel Trauma hoch. Bei der ersten Trennung meiner Eltern musste ich vor Gericht gegen meine Mutter aussagen, bekam eingetrichtert, dass uns das Gericht wegnimmt, wenn wir nicht glaubwürdig genug sind. Ich breche den Kontakt ab, sehe meine Mutter niemals wieder.

Neues Haus, neue Familie, neue Schule, neue Nachbarschaft. Einmal mehr kenne ich niemanden, bin überall der Neue, gehöre nirgends dazu, passe nicht rein. Meine einzigen »Freunde« existieren in Spielmagazinen wie Powerplay und ASM. Michael Hengst schreibt über Shining Force, ein Spiel, das auf Screenshots so überaus gut aussieht, dass ich es überhaupt nicht fassen kann. Als das Teil endlich rauskommt, ist es das beste Taktikrollenspiel, das je existiert hat. Ich führe eine Armee von Zentauren, Zwergen, Elfen, fliegenden Quallen, Vogelmenschen und unzähligen anderen Freaks und Missgestalten in den Kampf gegen Darksol, der Dark Dragon wiederbeleben und die Welt ins Verderben stürzen will.

Einige der Figuren im Spiel sind irgendwie anders, kaputt, auf den ersten Blick schwach. Bleu, ein junger Drache, wird ausgelacht und fertiggemacht, weil er ein Schwächling ist und nicht mal anständig Feuer speien kann. Er ist geradezu lächerlich schwach, wenn er sich der Gruppe anschließt, wird aber zu einem der mit Abstand stärksten Kämpfer im Spiel, wenn man ihm eine Chance gibt und ihn lange genug trainiert. Arthur, ein ehemaliger Soldat, gilt als Versager und Faulpelz, weil er viel lieber in Frieden leben und nicht an irgendeiner Front kämpfen will. Richtig aufgepowert ist er der einzige Ritter im gesamten Spiel, der Zauberei erlernt – eine Tatsache, die viele Spieler damals ganz einfach voll verpasst haben. Guntz ist ein an und für sich schwaches und harmloses Gürteltier (JRP, fragt nicht), das eine Art Steampunk-Mechsuit benutzt, um sich zu verteidigen.

Mein Bruder und ich schlagen stundenlang epische Schlachten, bleiben nachts heimlich auf und diskutieren über unsere Lieblingshelden, die schwersten Bosskämpfe, welche Einheiten wir im nächsten Kapitel mitnehmen und befördern wollen. Im richtigen Leben haut mich mein Vater in die Pfanne, weil ich fett bin. Wir haben Besuch, volles Haus und er verkündet lautstark, dass meine Beine wie Säulen aussehen. Meine Eltern sind Baby-Boomer, wir haben Kohle ohne Ende, leben in einem Palast, haben materiell alles, was man sich jemals wünschen könnte und noch viel mehr. Mein Vater handelt mit Immobilien, ist der geborene Verkäufer. Er hat ein unglaublich starkes Talent dafür, genau herauszufinden, was du dir am meisten im Leben wünschst, was deine Träume und Hoffnungen sind. Dann erzählt er dir genau, was du hören willst, wird dein bester Freund, verspricht dir alles, was du willst. Und dreht dir ein Haus an.

Vor allem verwendet er dieses Talent aber auch, um zu verletzen. Er ist ein leidenschaftlicher Sadist. Er macht sich über alles an mir lustig, wofür ich mich schäme, vor anderen Leuten, stellt sicher, dass es auch ja jeder mitbekommt. Er ist reich und schenkt mir alles, was ich will. Nur kein Verständnis, keine Aufmerksamkeit. Keine Liebe.

Ravenloft: Stone Prophet (PC)

Ich bin zwölf. Mein Vater ist wieder geschieden, meine Stiefmutter und ihre Tochter sehe ich nie wieder. Wir sind wieder umgezogen. Wieder neues Haus, neue Umgebung, neue Schule. Ich werde gnadenlos fertiggemacht. Meine neue Schule befindet sich in einem anderen Bundesland, hat einen anderen Lehrplan, unterrichtet Dinge, die auf etwas basieren, was in meiner alten Schule noch nicht gepaukt wurde. In einem Test erkläre ich meiner Lehrerin, dass ich die Fragen nicht beantworten kann, weil ich das entsprechende Material nie in meiner alten Schule gelernt habe. Ich bekomme eine Sechs, schön fett mit Rotstift und einem Kommentar: »Das kann ich fast nicht glauben!« Von den Jungs werde ich bedroht, gewürgt und beklaut. Ein Mädchen schlägt mir mitten ins Gesicht, einfach so, als wäre das irgendwie vollkommen normal. In den Pausen breche ich regelmäßig flennend zusammen. Keine Sau interessiert es. Okay, ab und zu fragt mal ein älterer Schüler besorgt nach, was denn mit mir los sei, aber ich darf nicht darüber sprechen.

Mein Vater ist den ganzen Tag auf Arbeitssuche. Mein Bruder und ich kaufen ein, kochen, putzen, waschen Wäsche, während ich nebenher Englisch und Latein lernen und Algebra kapieren soll. Ich versage komplett. Und wieder diese Drohungen von meinem Vater: Wenn du darüber sprichst, kommt das Jugendamt und nimmt dich



mit. Meine Mitschüler hassen mich, meine Lehrer hassen mich, ich hasse mich selbst. Ich komme mit dem Stress nicht klar und bekomme Ausschlag, der mein Leben jetzt auch nicht nennenswert vereinfacht.

Ich habe meinen ersten PC. Eines meiner allerersten Spiele ist Stone Prophet aus der Ravenloft-Reihe. Es ist ein bockschweres Rollenspiel in Ego-Perspektive, in dem man bis zu zwei Helden erstellt, durch abartig verwinkelte Dungeons und Labyrinth irrt, Monster verkloppt und Rätsel löst. Ich habe es nicht als überraschend gutes Spiel in Erinnerung, aber es bringt mich erstmals mit Dungeons & Dragons in Kontakt. Mit Gesinnungen und Klassen. In Stone Prophet bin ich ein Paladin. Imponiert mir total, das Konzept haut mich damals um. Jemand, der nicht einfach nur Krieger ist, einfach nur stark ist und draufhaut. Ein Paladin beschützt andere, kämpft für diejenigen, die sich nicht wehren können, heilt Wunden durch bloßes Auflegen seiner Hände.

Ich würde alles dafür geben, mit meiner Hauptfigur die Rollen zu tauschen! Stark und heldenhaft sein, mich vor nichts und niemandem fürchten, andere beschützen und ihnen helfen. Ich lebe dieses Spiel. Hausaufgaben gebe ich auf, in der Schule komme ich eh nicht mehr hinterher. Ich fälsche Unterschriften unter Sechsen, mache mich absichtlich krank, um nicht zur Schule zu müssen. Wollt ihr absichtlich kotzen? Bestreut einfach mal Leberwurst mit ordentlich Zucker. Mein Bruder und ich malen unsere Charaktere aus dem Spiel, erwecken sie zum Leben. Im Gegensatz zu mir kommt er aber in der Schule klar, findet neue Freunde, verarbeitet die Situation besser als ich.

Die Nordland-Trilogie (PC)

Ich bin 13. Mein Vater hat eine neue Frau kennengelernt, die zwei Kinder aus einer früheren Ehe hat. Und wieder: neues Haus, neue Familie, neue Schule. Die neue Partnerin meines Vaters, die schließlich meine zweite Stiefmutter wird, zwingt mir ein Leben auf, das ich nicht will. Ich glaube nicht an Gott, werde aber trotzdem gegen meinen Willen als Teenager getauft und muss zur Konfirmation. Unserem Pfarrer sage ich, dass ich gezwungen werde, dass ich nichts damit zu tun haben will, er lobt mich für meinen Mut und zieht es trotzdem durch. Ich traue mich nicht, zu rebellieren, einfach wegzubleiben, denn mein Vater droht mit Internat und Militärschule. Er ist ein sadistisches Arschloch, aber auch die einzige Konstante in meinem Leben. Ich hatte niemals seine Anerkennung oder Aufmerksamkeit, jetzt will er mich permanent wegschicken, wenn ich mich nicht dem Willen seiner neuen Flamme füge. Die meint es natürlich nur gut mit mir, hat sich nichts Böses dabei ge-



dacht, aber wir standen einander niemals besonders nahe, um es freundlich zu formulieren.

Im Rahmen dieser abenteuerlichen Erziehungsmaßnahmen muss ich im Sommer in ein christliches Zeltlager und lerne dort Christian kennen, der ebenfalls gegen seinen Willen dort ist. Der steht auch total auf Videospiele, außerdem ist er der ultimative »Star Trek«-Nerd und erklärt mir in allen Details, wie der Warp-Antrieb der Enterprise D funktioniert, ob ich will oder nicht. Wir bleiben nach dem Sommer in Kontakt, treffen uns regelmäßig zum Zocken. Wir spielen die DSA-Spiele rauf und runter. Die Nordland-Trilogie ist der Hammer! Helden, die nicht einfach nur Stärken haben, sondern auch Schwächen wie Jähzorn oder Goldgier. Eine coole 3D-Perspektive, die sich sogar ändert, je nachdem, ob gerade ein Mensch, Elf oder Zwerg die Gruppe anführt! Ein Hammer-Soundtrack, den ich mir bis heute gern auf CD anhöre. Spannende, taktische Kämpfe, eine epische Story, das Teil ist ein Traum!

Eines Tages sehe ich in einem Spielzeugladen die großen DSA-Boxen von Schmidt Spiele und kapiere erst dann, dass das ganze Spielsystem der Nordland-Trilogie auf einer Pen&Paper-Vorlage basiert. Christian und ich investieren unsere gesamten Ersparnisse in diese Boxen, verschlingen die Abenteuerbücher, schenken uns gegenseitig Soloabenteuer zum Geburtstag und spielen Abenteuer schlimmstenfalls einfach zu zweit, wenn sich sonst keine Mitspieler finden (also praktisch immer). Wenn es keine neuen Abenteuer zu kaufen gibt oder wir sie uns nicht leisten können, schreibe ich selbst welche und leite sie für Christian. Ich begleite ihn dann mit meinem Charakter, lasse ihn aber alle Entscheidungen treffen und kämpfe dabei an seiner Seite. Nicht wirklich die ideale oder korrekte Art, diese Spiele anzugehen, aber Not macht erfinderisch.

Baldur's Gate (PC)

Ich bin 17. Unsere Familie ist kaputt, mit meinem Vater und meiner zweiten Stiefmutter habe ich pausenlos Streit, Stress und Geschrei. Ich musste die sechste Klasse wiederholen und gehe seitdem in eine Privatschule in kirchlicher Trägerschaft. Soll heißen: Meine Lehrerinnen sind Nonnen, wir haben regelmäßig Gottesdienst, ich glaube an nichts davon und scheiße auf alles. Als Wiederholer bin ich größer und stärker als meine Klassenkameraden und werde nicht länger gemobbt. Im Gegenteil: Ich habe die Schnauze voll davon, immer die Klappe zu halten, alles und jeden um mich herum ernst zu nehmen, und bin meinen Lehrern und Nonnen gegenüber das größte Arschloch – und meine Mitschüler feiern es. Ich bin der Klassenclown, bringe alle zum Lachen, bin das erste Mal beliebt. Wenn Klassenkameraden von irgendwelchen Zehntklässlern getrollt werden, bekommen die was von mir aufs Maul. Meine Eltern müssen regelmäßig beim Direktor vorsprechen und immer höhere Beträge zahlen, meine Eskapaden kommen bis in die Lokalzeitung, als ich eine Organisation von 500 Kindern und deren Eltern gegen einen Mitschüler gründe.

Als Baldur's Gate erscheint, ist es das Spiel, von dem ich immer geträumt habe, und noch so viel mehr! Ich bin wieder ein Paladin, rette die Welt, beschütze die Schwachen, erlebe Abenteuer in einer unfassbar riesigen, wunderschönen Spielwelt. Ich würde alles dafür tun, an der Schwertküste zu leben und meinetwegen zu sterben, statt einfach nur ich zu sein! Über die unzähligen Tools und Editoren, die

für das Spiel erscheinen, mache ich mein Abenteuer noch besser. Die Standardgruppenmitglieder lassen mich relativ kalt, stattdessen erstelle ich über den Multiplayer-Modus eine komplett eigene Heldengruppe aus Kobolden, Gnollen, Monstern und Freaks. Außenseiter, Ausgestoßene, »die Bösen«, die dann aber eben doch heldenhaft agieren, die Welt retten. Bis heute werfe ich immer wieder mal Baldur's Gate an, erstelle meine völlig eigenen Heldengruppen, prügeln mich mit Sarevok und freue mich, Imoen bei der ersten sich bietenden Gelegenheit aus der Gruppe zu entfernen. Nie zuvor habe ich mich so in einem Spiel verloren, habe so viele Stunden mit der Optimierung von Werten und Ausrüstung verbracht, wurde so von einer Story absorbiert und habe alles um mich herum vergessen.

In der Schule spiele ich Schlagzeug und Bass, singe auch gerne, bin eine Weile beim Theater, halte am letzten Tag die Abschlussrede vor der gesamten Schule und sämtlichen Eltern, mit einer Ausnahme: Ich bin der einzige Schüler, dessen Eltern nicht aufgetaucht sind, zu keiner einzigen Veranstaltung, zur Abschlussfeier, zu meiner Rede. Meine Klassenkameraden treffen sich nach der Rede in der Pizzeria. Ich verschwinde derweil einfach, spreche mit niemandem, verabschiede mich nicht, gehe direkt nach Hause und weiß nicht, wer ich bin, was ich will oder wie es nach der Mittleren Reife weitergehen soll.

Second Life (PC)

Ich bin 25 und lebe seit Jahren allein in einer winzigen, dunklen und verschimmelten Wohnung. Ich bin geschieden, habe zu meiner Familie so gut wie keinen Kontakt, habe drei weiterführende Schulen abgebrochen und eine kaufmännische Ausbildung ohne Übernahme abgeschlossen. Mit 20 hatte ich versucht, mir das Leben zu nehmen.

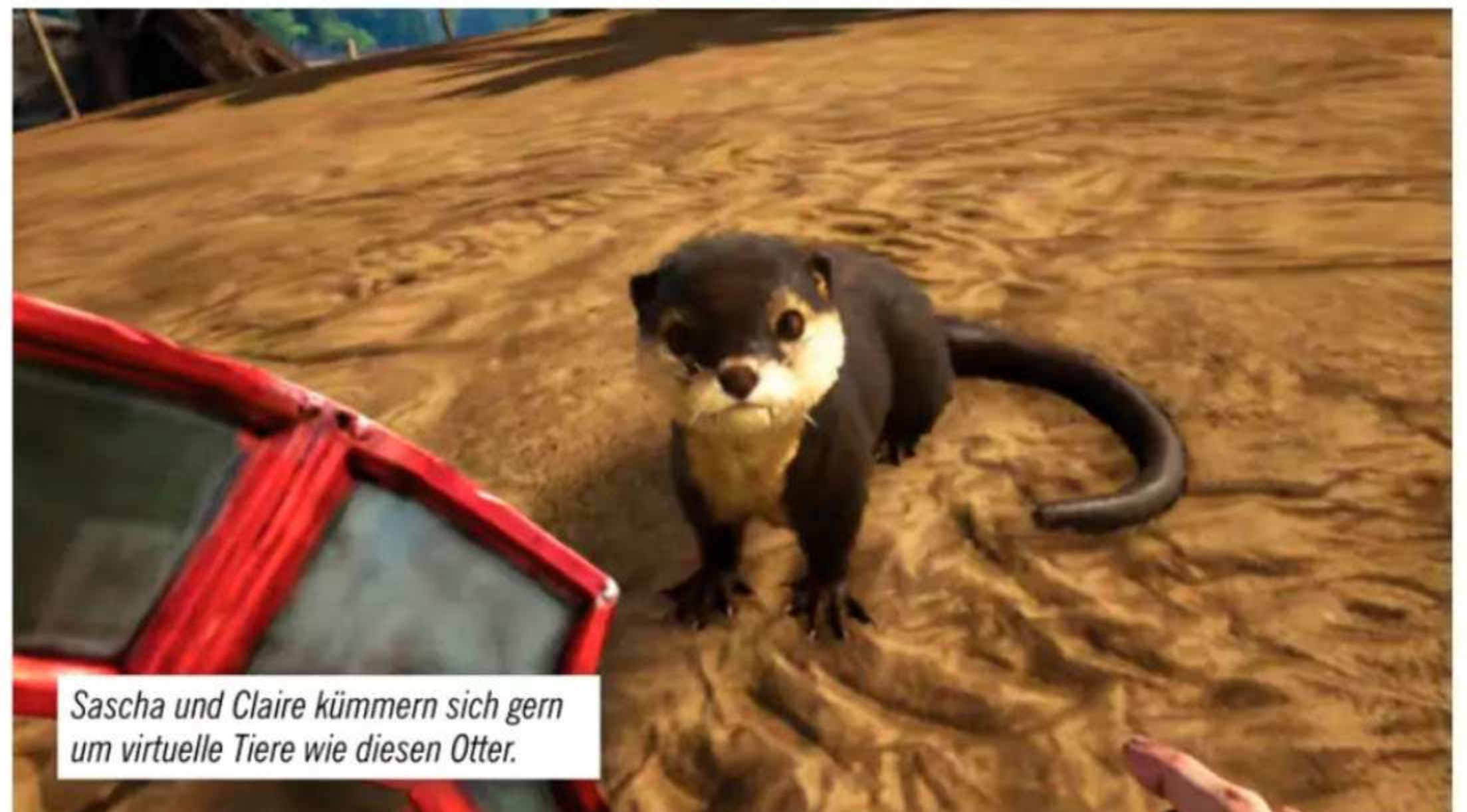
Ich pendle zwischen Hartz 4 und allen erdenklichen Jobs hin und her. Niemand stellt mich lange an, denn ich bin antisozial, kann mich nicht einordnen, komme nicht mit Menschen klar. Ich bin anstrengend. Ich sitze vor meinem Rechner, umgeben von Umzugskartons, die ich seit Jahren nicht geöffnet und geleert habe. Niemand kommt vorbei, keiner meldet sich bei mir. Geburtstag, Weihnachten, Neujahr, ich bin allein vorm Rechner. Manchmal rufen mein Vater oder meine Großeltern ein paar Tage zu spät an und entschuldigen sich.

Die Routine in meinen Jobs bringt mich um. Jeden Tag der gleiche Weg zur Arbeit, dieselben Menschen in der Bahn, die gleichen verlogenen Begrüßungen und freundlichen Gesichter der Kollegen, bevor sie anfangen, hinter dem Rücken die verbalen Messer zu wetzen. Je nach Gemütszustand überfresse ich mich oder esse eine Woche lang überhaupt nichts und wandere einfach nur vom Büro ins Bett und zurück. Ich lebe nicht, existiere nur vor mich hin. Von der Arbeit nach Hause in die dunkle, verdreckte Wohnung, zurück ins Bett. Ich starre in die Dunkelheit. Manchmal rolle ich die Bettdecke zurück und pisse einfach auf den Fußboden.

Ich entdecke Second Life, ein katastrophal hässliches und benutzerfeindliches Metaversum, bevor dieser Begriff überhaupt existierte. Du kannst alles sein und alles erschaffen, was du dir überhaupt vorstellen kannst, weshalb dort alle perfekte Supermodels sind und gefühlt 90 Prozent der Spielwelt aus User-generierten Bordellen und Casinos besteht. Man kann beim Erstellen seines Avatars nicht nur zwischen männlichen und weiblichen Körpern, son-



Der Flugsaurier in Ark eignet sich perfekt, um mal abzuschalten.



Sascha und Claire kümmern sich gern um virtuelle Tiere wie diesen Otter.

dern auch unterschiedlichen Tierformen wählen. Ich wähle einen Wolf, weil ich es langweilig finde, ein Mensch zu sein.

In irgendeiner Biker-Kneipe im Spiel treffe ich zum ersten Mal Claire. Sie ist ein blauer Drache in Sternenflottenuniform. Leider Voyager, aber manchmal muss man eben tolerant sein, also spreche ich sie an. »Star Trek« ist ein guter Eisbrecher, in Second Life gibt es interaktive Leinwände und Videoplayer, mit deren Hilfe man im Spiel gemeinsam Filme und Serien schauen kann. Wir kommen einander langsam näher, verbringen online regelmäßig Zeit miteinander. Als ich sie das erste Mal in diesem anderen Spiel, genannt »Real Life«, treffe, weiß ich, dass sie einzigartig ist. Claire spricht mit Motten. Sie sammelt Spielzeugdinosaurier und geht so liebevoll und behutsam mit ihnen um, als seien sie echt und hätten Gefühle.

Claire hat keine Freunde, wurde in der Schule gemobbt. Sie hat Skoliose, humpelt, hat eine riesige Narbe, die sich fast über ihren gesamten Körper erstreckt. In meinem ganzen Leben habe ich nie einen Menschen getroffen, der so unschuldig, warmherzig und liebevoll ist wie Claire. Ich rede zu viel, kann nicht stillsitzen, mich nicht immer klar ausdrücken, bin launisch, unsicher, kann mich selbst nicht leiden. Das nimmt sie überhaupt nicht wahr. Sie urteilt nicht über mich, denkt nicht schlecht über mich, nur weil ich nicht ganz normal bin. Sie klagt kein einziges Mal darüber, dass sie sich kaum bewegen kann, ständig Schmerzen hat oder dass sie ebenfalls nirgendwo dazugehört. Sie ist unbeschreiblich stark und mutig, ihre Welt ist viel bunter, heiler und glücklicher als meine. Ich will nichts mehr, als Teil ihrer wunderbaren Welt zu sein, darin zu leben, Claire zu beschützen und sie vor Schaden zu bewahren.

Ohne das drittklassige Computerspiel Second Life hätten wir einander niemals kennengelernt. Wir sind beide Freaks, Ausgestoßene, die keine sozialen Kontakte knüpfen, die von der Welt überfordert sind und Probleme damit haben, sich einzuordnen. Aber wir haben jetzt einander. Ohne Claire wäre ich heute nicht hier, ohne sie hätte ich längst aufgegeben, alles fallengelassen. Was für ein bescheuerter Gedanke, dass ausgerechnet ein so furchtbar mieses Programm wie Second Life irgendwie mein Leben gerettet hat!



Auch in der Realität hat Sascha manchmal ungewöhnliche Mitbewohner.

Ark: Survival Evolved (PC)

Mittlerweile bin ich 40 Jahre alt, mein Vater ist tot, Claire und ich sind seit 15 Jahren ein Paar. Ich gehe bis heute nicht unter Menschen, verlasse das Haus nur für dringende Einkäufe oder wenn ich Einladungen von Claires Eltern nicht rechtzeitig und diplomatisch sinnvoll ausschlagen kann. Eine Spezialistin hat mir vor ein paar Tagen mitgeteilt, dass ich Informationen anders aufnehme, verarbeite und priorisiere als die meisten Menschen. Dass ich Dinge deswegen manchmal falsch interpretiere, mich darum oft überlastet und überfordert fühle. Dass ich Menschen in Gesprächen oft unbeabsichtigt verwirre und Dinge sage, die für mich logisch, für andere aber nicht immer nachvollziehbar sind.

Ich habe deswegen ausführliche Tests vor mir, brauche Hilfe, die ich jetzt erst das erste Mal annehme. Denn einerseits wäre ich gern normal, was auch immer das sein mag, andererseits habe ich Angst davor, nicht mehr ich zu sein. Mein Leid, meine Ängste und Depressionen treiben auch immer ein Stück weit meine Kreativität und meine Artikel an, auch wenn das für euch sicherlich verrückt klingt. Meine Texte, meine Arbeit und eure Kommentare sind die einzige Form von Bestätigung und Anerkennung, die ich jemals gekannt habe. Meine freiberufliche Tätigkeit ist der vielleicht einzige Job, den ich in meinem Zustand annehmen und länger als nur für ein paar Monate halten kann. Ich habe Angst, mein einziges Talent, meinen einzigen Zugang in ein halbwegs normales Leben, mich selbst zu verlieren.

Claire und ich spielen seit Jahren am liebsten miteinander Ark: Survival Evolved. Gar nicht, um dort irgendwie zu kämpfen, Monster umzunieten, uns mit Feinden anzulegen und für Chaos und Zerstörung zu sorgen. Wir haben dort unsere Dinosaurier, kümmern uns um sie, füttern sie, geben ihnen Namen, feiern ihre Geburtstage, bauen ihnen Behausungen und passen auf sie auf. Das ist ja das Tolle an offenen Sandbox-Spielen: Du kannst in Ark massive PvP-Schlachten führen, eine inzwischen sehr ausführliche Story erleben und durchspielen oder einfach nur deinen eigenen Jurassic-Streichelzoo einrichten. Ich setze dann mein VR-Headset auf, steige hinter Claire auf Charon, unseren treuen Flugsaurier, und wir fliegen gemeinsam durch dichte Urwälder, über verschneite Bergkuppen und glühende Vulkankrater. Hier muss ich mich nicht anpassen, muss nicht befürchten, dass ich mit meiner Ausdrucksweise und meinem Verhalten irgendwen rasend mache oder selbst die Kontrolle verliere, und niemand hinterlässt hasserfüllte Kommentare über meine Partnerin, nur weil sie eine körperliche Behinderung und kein feminines Erscheinungsbild hat.

Der Gedanke, dass wir unser Glück vor allem in einem Spiel erleben, uns aus der Realität entfernen und gemeinsam den größten Teil unserer Zeit mit etwas verbringen, das nicht »echt« ist, muss euch komplett wahnsinnig vorkommen. Aber wir tun damit niemandem weh, wir fühlen uns damit besser, und ich kann damit hin und wieder einer Realität entfliehen, in der ich keinen Platz habe, in der ich nicht existieren kann und in der es unvorstellbar schwer ist, nach vorne zu schauen, einfach nur einen Fuß vor den anderen zu setzen und zu funktionieren.

GameStar und GamePro

Die Idee hinter diesem Text war ursprünglich einfach nur ein Listenartikel über Spiele, die mich letztendlich in die Branche und zu diesem Beruf geführt ha-



ben. Aber Spiele sind für mich noch so viel mehr! Sie sind mein Anker, sie sind mein Happy Place, sie erlauben Claire und mir, Helden zu sein, gemeinsam Abenteuer zu erleben, Probleme zu vergessen und einfach ein paar schöne Erfahrungen miteinander zu sammeln.

Vielleicht ist es schwer zu verstehen, dass ich das so in die Welt hinaustrage, so öffentlich mache, aber das war immer meine Methode, diese Dinge zu bewältigen, sie mir von der Seele zu schreiben und sie so zu verarbeiten. Ich habe Schiss davor, diesen Artikel abzugeben, ihn so offen zu zeigen, vielleicht ist das hier auch einfach nicht der richtige Ort und das richtige Medium dafür. Bitte seht es mir nach, ich bin einfach nicht ganz normal. Ich will am Ende dieses ohnehin viel zu langen Artikels aber auch betonen, wie wichtig mein Job, die Redaktion und vor allem ihr, die Community, dafür seid, dass ich zumindest ansatzweise ein normales Leben führen und etwas tun kann, woran ich Spaß habe, woran ich glaube und wohinter ich aus ganzer Überzeugung stehe. Man bekommt das von außen nicht immer so gut mit. Natürlich existieren Magazine und Spieleportale in erster Linie, um Geld zu machen. Das sind Firmen, die wollen eure Kohle, die Welt ist schlecht, und Kapitalismus ist scheiße. Doch ob ihr es glaubt oder nicht – dahinter stehen bei GameStar und GamePro Menschen, die mir über die Jahre sehr ans Herz gewachsen sind, zu denen ich aufschau und mit denen ich wahnsinnig gerne arbeite. Leute, die immer ein offenes Ohr haben, die offen für meine teils vollkommen wahnsinnigen Ideen sind und von denen manche zu sehr lieben Freunden wurden. Ja, das sieht jetzt aus wie der ultimative Self-High-Five: Typ, der ab und zu für diese Websites und Zeitschriften schreibt, jubelt voll darüber, wie toll das doch ist. Aber so gut dürftet ihr mich inzwischen kennen – ich habe es nicht nötig, euch zu verarschen oder mich irgendwo einzuschleimen. Der Laden ist einfach nur saumäßig gut, da kann ich ja nix für.

Vor allem bin ich aber euch Lesern dankbar, denn ganz besonders ohne euch wäre ich nicht hier. Eure positiven Kommentare, die Tatsache, dass mir einige von euch seit Jahren die Treue halten, oder Aussagen von Leuten, die ernsthaft behaupten, sie hätten ihre GameStar-Plus- und/oder Heftabos nur wegen mir!

Dank euch kann ich meinen manchmal komplett beschauerten Ideen freien Lauf lassen, darf mich austoben, kann machen, worauf ich Lust habe. Ihr baut mich auf und macht es mir leichter, ich zu sein. Ihr könnt euch unmöglich vorstellen, wie wichtig das ist und welche Wirkung es hat, einfach mal einen netten Kommentar unter einem Text zu hinterlassen, jemandem zu zeigen, dass ihr dessen Arbeit schätzt. Ich weiß, das hier ist ein ungewöhnlicher, sehr persönlicher Text, selbst für meine Verhältnisse, und ich habe Angst, dass er überzogen, peinlich oder einfach »too much« wirkt. Auch das ist Teil meines Daseins – dass ich immer Probleme habe, zu erkennen, was gerade angemessen oder richtig ist, ob ich Leute ungewollt verstöre oder mich lächerlich mache. Zum Schluss kann ich euch nur versprechen, dass nichts davon meine Absicht war und dass künftige Texte einfach wieder Spielejournalismus sein werden. Danke für eure Treue! <>

SKYRIM MIT ZOMBIES

Millionen-Seller Dying Light 2

Verkaufszahlen in Millionenhöhe bringen eine große Verantwortung mit sich. Laut Entwickler Techland sieht die Zukunft von Dying Light 2 jedoch rosig aus. Von Valentin Aschenbrenner und André Baumgartner



Darauf haben sie jahrelang hingearbeitet: Wenn das eigene Spiel zum Millionen-Seller wird, sollte das für Entwickler die Erfüllung aller Träume sein. Dying Light 2 hat sich zum Release Anfang 2022 extrem gut verkauft. Doch die Arbeit ist damit längst nicht getan. Denn nach der Veröffentlichung des Parkour-

spiels mit Open World und Zombies steht Techland vor der gewaltigen Herausforderung, all die unterschiedlichen Fan-Strömungen innerhalb der Community gleichsam glücklich zu machen. Dafür hat man sich einen Fünf-Jahres-Plan mit Patches und DLCs überlegt. Aber wie geht's jetzt konkret

mit Dying Light 2 weiter? Wieso unterscheidet sich das fertige Spiel so stark von der Präsentation vor Release? Und welche Lektionen hat Techland aus dem Spiel gezogen? Darüber spricht Tymon Smektala, Lead Designer von Dying Light 2, mit uns. Das Interview führte Valentin Aschenbrenner. <>

GamePro: Wie zufrieden seid ihr mit dem Release von Dying Light 2?

Tymon Smektala: Wir sind sehr zufrieden und haben ja bereits einige der Zahlen bekannt gegeben. Sie sind wirklich verblüffend und jenseits von dem, was wir erwartet haben. Im Verlauf des ersten Wochenendes zählten wir über drei Millionen Spieler, und am Ende des ersten Monats waren bereits fünf Millionen Exemplare verkauft. Als wir dann zu den 25 meistgespielten Steam-Titeln aller Zeiten gehörten, kam richtige Begeisterung auf. Besonders wenn man bedenkt, dass das legendäre Skyrim auf Platz 24 rangiert. Wir waren also nur ein paar Tausend Spieler davon entfernt, dessen Level zu erreichen, und das war für uns mehr als genug Grund zu feiern. Wir sind also sehr glücklich mit dem, was wir bisher mit Dying

Light 2: Stay Human erreicht haben. Allerdings bedeutet das nicht, dass wir jetzt die Hände in den Schoß legen. Wir empfinden angesichts dieser gewaltigen Spielerzahlen eine umso stärkere Verpflichtung und Verantwortung gegenüber unseren Spielern, ihnen den persönlichen Einsatz zu liefern, den sie verdienen und den sie von uns erwarten. Schließlich müssen wir unserem Ruf gerecht werden, dass wir unsere Spiele auf lange Sicht unterstützen und sie auch nach dem Release noch um Inhalte erweitern.

Was waren die wichtigsten Lehren, die ihr aus der internationalen Bewertung von Dying Light 2 gezogen habt?

Mir fällt es schwer, eine spezielle Lektion herauszustellen. Was uns der Release auf jeden Fall gelehrt hat, ist, dass wir Spiele in-

zwischen auf einem Level entwickeln, das großes Interesse und sehr hohe (gleichzeitige) Spielerzahlen hervorruft, und wir darauf noch besser vorbereitet sein müssen. Damit meine ich auch unseren Umgang mit der Masse an Rückmeldungen und allem, was ein Release mit derart vielen Spielern sonst noch mit sich bringt. Das haben wir dieses Mal noch unterschätzt, und wir waren überwältigt von all den Nachrichten und Meinungen, die uns Spieler zukommen ließen. Wir müssen das Level, das wir erreicht haben, verinnerlichen und beim nächsten Spiel von Anfang an darauf vorbereitet sein, einen Ansturm von drei, vier oder fünf Millionen Spielern handhaben zu können.

Habt ihr denn bestimmte Kritik oder Rückmeldungen erhalten, die unmittelbar zu einer Anpassung eurer Herangehensweise an die laufende Arbeit am Spiel und eure Pläne für zukünftige Inhalte geführt hat?

Lass mich die Antwort am besten in zwei Teile aufgliedern: Betrachten wir im ersten Teil den unmittelbaren Zeitraum des Releases, der nun hinter uns liegt. Auch hier spielen wieder die enormen Spielerzahlen mit rein. Bei der Entwicklung eines Spiels arbeitet man im Idealfall mit einer Qualitätskontrollabteilung zusammen, die aus ein paar Hundert Leuten besteht. Sie stellen sicher, dass das Spiel den nötigen Feinschliff erhält, bevor es erscheint. Wenn es dann aber herauskommt und in den ersten 48 bis 72 Stunden ganze drei Millionen Spieler ein Auge darauf werfen, dann ist das trotzdem noch einmal eine andere Hausnummer. Unglücklicher-

Eine offene Spielwelt mit unzähligen Fortbewegungsmöglichkeiten auf die Beine zu stellen, ist immer ein großes Unterfangen.



Interview



Tymon Smektala

Tymon arbeitet beim polnischen Entwickler Techland und war als Lead Game Designer für Dying Light 2 zuständig. Vorher war er bereits als Producer und Lead Designer für den ersten Teil des Zombie-Spiels zuständig.

weise kamen da auch bei uns ein paar Probleme zum Vorschein, die wir intern bisher nicht gefunden hatten. Dementsprechend gab es natürlich ein paar Dinge, die wir sofort nach dem Release beheben, verbessern oder upgraden mussten. Der Großteil davon hatte mit dem Online-Aspekt des Spiels und dem großen Interesse der Spielerschaft daran zu tun. Darauf mussten wir die ersten Wochen ein absolutes Hauptaugenmerk legen und sicherstellen, dass die Probleme, die bei einigen Spielern auftraten, gelöst werden. Natürlich wünscht sich jeder Entwickler einen reibungslosen Release, was aber schwerer und schwerer zu realisieren scheint, je mehr Interesse das eigene Spiel generiert. Wenn es nun darum geht, was in der nächsten Phase passiert – also der Phase, in der wir uns gerade befinden –, dann folgen wir dem Plan, den wir bereits im Vorfeld für das Spiel ersonnen haben und der fünf Jahre an fortwährender Unterstützung für das Spiel vorsieht. Natürlich hören wir auch weiter genau hin, was die Community zu sagen hat; was sie sich wünscht und von uns erwartet. Darunter sind nicht wirklich Dinge, die uns an sich überraschen, aber es ist manchmal erstaunlich, in welcher Schnelligkeit sie Spieler gerne sehen würden. Ein Beispiel dafür ist die Nachfrage nach einem Fotomodus, den wir eigentlich etwas später geplant hatten, nun aber vorziehen. Wir hatten dem Feature eigentlich eine geringere Dringlichkeit beigemessen, doch die Spieler haben uns von etwas anderem überzeugt.



Achtung, Humor: Die Verkaufszahlen von Dying Light 2 waren so gut, dass die Techland-Geschäftsleitung keine Exemplar statuieren musste.



Techland hat sich Kritik von Spielerseite zu Herzen genommen und sofort auf Bugs und Fehler reagiert.

Was ebenfalls schneller als erwartet eintrat, waren die Rufe nach mehr Progression und Inhalten von Spielern, die viel Zeit ins Spiel investiert und bereits alles erreicht haben. Deswegen arbeiten wir gerade eine Idee weiter aus, die sich Agentenränge nennt. Dabei handelt es sich um ein neues Endgame, mit dem sich Spieler beschäftigen können. Auch das hatten wir eigentlich für einen späteren Zeitraum eingeplant, wurde nun anhand der Nachfrage allerdings nach vorn gezogen, damit wir es noch vor den Sommerferien veröffentlichen können. Es gab also keine komplett unvorhergesehenen Überraschungen, aber die Rückmeldungen haben uns veranlasst, die zeitliche Reihenfolge mancher Features neu anzuordnen.

Wie schätzt ihr den aktuellen Zustand von Dying Light 2 ein? Was sind die Bereiche des Spiels, die ihr in kommenden Updates zuerst angehen wollt, und wie weit könnt ihr dabei bereits ins Detail gehen?

Bei einem Titel, der so viele Spieler hat und so erfolgreich ist, muss einem klar sein, dass man eine große Bandbreite an Spielertypen bedient. Manche konzentrieren sich vollends auf den Koop, andere ausschließlich auf die Story, und wieder andere konzentrieren sich rein aufs Gameplay und ignorieren die Handlung komplett. Das trifft natürlich in gewisser Weise auf jedes Spiel zu, aber wenn man dabei von fünf Millionen Spielern spricht, dann kann selbst eine der kleineren Interessengruppen schnell aus

500.000 Spielern bestehen. Um derart große Gruppen müssen wir uns natürlich kümmern und haben dahingehend einige Entscheidungen getroffen. Innerhalb der ersten Runde Support, die für uns etwa zwölf bis 18 Monate umfasst, wollen wir mit so vielen Dingen herumexperimentieren, wie wir können. Jede Art von Spielelement und Inhalt, die uns einfällt und zu den genannten Spielertypen mit Fokus auf Einzelspieler, auf Koop, auf Story, auf alle Arten von Gameplay, auf Parkour, aufs Kämpfen passt. Die Spieler können also eine große Bandbreite an Dingen von uns erwarten. Bei der Entwicklung dieser Inhalte fahren wir dann auch mindestens zweigleisig. Einerseits entwickeln wir DLCs, die genau wie das Hauptspiel all diese Aspekte auf einmal bedienen, und dann werden wir nach und nach kleinere Updates herausbringen, bei denen eines dieser Elemente im Mittelpunkt steht und es erweitert. Bei diesem zweiten Gleis arbeiten wir mit der Idee von Kapiteln, wovon das erste eben noch vor den Sommerferien erscheinen soll. Genauer geben wir in naher Zukunft bekannt. Hier ist wichtig zu erwähnen, dass diese Updates natürlich kostenlos sein werden und von allen Spielern, ungeachtet der Plattform, heruntergeladen und genossen werden können. [Chapter 1 erschien nach dem Interview, Anm. d. Red.]

Die Spielerzahlen von Dying Light 1 und 2 bewegten sich nach Release ungefähr auf dem gleichen Level. Was sagt ihr dazu?

Techland arbeitet derzeit an einem Fantasy-Rollenspiel. Erfahrung mit Pfeil und Bogen hat man ja bereits.



Tymon Smektala gibt zu, dass die Enthüllung der Mutantengegner vor Release vielleicht etwas zu spät kam.



Das liegt vermutlich daran, dass wir auch für das erste Spiel einige interessante Zusatzinhalte veröffentlicht haben. Auch haben wir allen bestehenden Spielern Zugang zur Enhanced Edition und der damit verbundenen Erweiterung gewährt. Ich gehe also davon aus, dass der Impuls für diese Entwicklung von uns stammt. Ich möchte nicht sagen, dass wir die Lebensdauer von Dying Light 1 ihrem Ende zuführen wollten, denn Spieler werden sicher noch öfter zu diesem Titel zurückkehren und Spaß damit haben, aber wir wollten zumindest die Geschichte aus unserer Perspektive abschließen. Darum haben wir die finalen Inhalte veröffentlicht und alle auf den Stand der Enhanced Edition geholt, und ich denke daher rühren auch die momentanen Zahlen. Und wie ich schon sagte, es gibt auch Spieler von Dying Light 2, die frühzeitig mit allen Inhalten durch waren und jetzt vielleicht zum ersten Teil zurückkehren, um zu sehen, ob sie von den neuen Sachen etwas verpasst haben. Wir hoffen und verlassen uns darauf, dass wir noch vor den Sommerferien ein paar schöne neue Inhalte liefern können, um auch diesen Spielern im zweiten Teil wieder was zu tun zu geben. Mit der Zeit wird dieser den ersten Teil hoffentlich mehr und mehr ablösen, und es kommt zu einer ganz natürlichen Wanderbewegung zum Nachfolger.

Wenn wir auf die Entwicklung von Dying Light 2 und seine Ankündigung 2018 zurückblicken, dann stellen wir eine Menge Veränderungen am Spielgefühl, -stil oder gar am Gameplay fest. Am auffälligsten ist hier wohl der Wegfall der Elysischen Sektoren oder Spielerentscheidungen, die die Open World maßgeblich beeinflussen soll-

ten. Was kannst du uns über die Gründe für diese teils drastischen Änderungen sagen?

Mir ist natürlich bewusst, wie das von außen wirken muss. Ich muss mich diesem Eindruck aber entschieden entgegenstellen, denn für uns waren diese Änderungen nicht so drastisch, wie sie vielleicht wirken mögen. Es war schlicht Teil der natürlichen Evolution des Spiels. Wir haben schließlich fast fünf Jahre daran gearbeitet, und während dieses langen Prozesses haben wir verschiedene Ideen und Herangehensweisen durchlaufen. Bei Spielen, die so komplex sind wie Dying Light 2 – und ich denke, dass uns da beinahe jeder Entwickler beipflichten wird –, kommt es nie vor, dass man zu Beginn das Design des Spiels in seiner finalen Fassung zu Papier bringt und dann nur noch jeden niedergeschriebenen Aspekt abarbeitet. Man nähert sich schrittweise, iteriert und überprüft an festgesetzten Meilensteinen bestimmte Inhaltsarten; überprüft, ob es überhaupt noch Sinn ergibt, Ressourcen in eine Idee zu investieren. Wenn dabei herauskommt, dass ihre aktuelle Umsetzung das Spiel nicht maßgeblich besser macht, sondern nur Arbeitszeit von wichtigeren Aspekten abzweigt, dann wird sie eben verworfen. Entwickler haben immer tonnenweise Ideen und wollen natürlich am liebsten auch alle umsetzen. Die traurige Wahrheit in der Spieleentwicklung ist allerdings, dass jede Kleinigkeit, die man ins Spiel bringen will, Ressourcen verbraucht. Da die Zeit des Teams aber wertvoll ist, muss man sich zwischen ihnen entscheiden. Sind diese paar zusätzlichen Quests wirklich notwendig, wenn man sowieso schon so viele hat – oder verwendet man die Zeit lieber auf den Feinschliff der bestehenden? Die von euch

erwähnten Ideen waren zwar zu einem gewissen Teil im Spiel, aber eben nur als unfertige Prototypen. Sie waren in einem so frühen Stadium, dass wir sie einmotten konnten, ohne das Gefühl haben zu müssen, wir hätten etwas Bedeutendes verloren. All die Dinge, von denen man im Verlauf der Entwicklung kleine Eindrücke gesehen hat und die es nicht ins finale Spiel geschafft haben, waren Elemente, die die Spielerfahrung unserer Meinung nach nicht maßgeblich bereichert hätten. Das bedeutet nicht, dass manche von ihnen nicht später noch zurückkehren könnten, denn sie basieren auf Ideen, die wir nach wie vor für spannend halten, doch erst einmal müssen wir den Kopf frei genug haben, um uns ihnen mit der gebotenen Hingabe widmen zu können. Erst dann können wir sicherstellen, dass sie sich positiv in die Gesamterfahrung einfügen. Also selbst wenn ein Feature, von dem Spieler durch Datamining bereits einen Eindruck gewonnen haben, ein Comeback feiert, wird es nicht exakt das gleiche sein, das früher einmal in Planung war. Es wird eine komplett neue Entwicklung sein, die auf den gleichen Ideen fußt, mit denen wir schon einmal experimentiert haben.

Hättet ihr rückblickend irgendetwas anders gemacht hinsichtlich des Entwicklungsprozesses oder des Marketings?

Ich bin mir etwas unsicher, ob es da wirklich etwas Bestimmtes gibt, das ich rückblickend anders gemacht hätte. Wir haben vielleicht etwas lange gebraucht, um unsere infizierten Gegner zu präsentieren. So gewannen unsere Hardcore-Fans des ersten Teils, die das Kämpfen lieben, den Eindruck, als würden wir die Infizierten nur spärlich auf den Straßen des Nachfolgers verteilen. Das konnten wir nach einer weiteren Reihe von Reviews dann geraderücken, in denen wir unsere nächtlichen Infizierten in den Mittelpunkt rückten. Ich würde also nicht sagen, dass ich wirklich viel anders machen würde – denn hinterher ist man ja immer schlauer. In dem Moment, in dem wir eine Entscheidung treffen, geschieht dies stets anhand der aktuellen Informationslage und nach bestem Wissen und Gewissen. Das ist uns auch bei unserer Kommunikation mit unserer Community sehr wichtig, mit der wir immer möglichst direkt und transparent sprechen wollen. Das funktioniert bisher auch gut für uns, denn wir bekommen viele Rückmeldungen von Spielern, die genau dieses Verhalten an Techland schätzen.



Nein, Dying Light 3 will man derzeit nicht bestätigen – aber machen wir uns nichts vor: Es wird kommen!



Hauptattraktion von Dying Light 2 sind nicht die fantastischen Monster, sondern die vielen Spielweisen.

Was kannst du uns über die kommenden DLCs und Story-Addons verraten? Vielleicht auch mit Blick auf die Fans des ersten Teils?

Nun, wir haben bereits einen internen Plan, wann wir über solche Einzelheiten sprechen wollen, also erwartet an dieser Stelle nicht zu viele Informationen. Auf ein paar Kleinigkeiten kann ich allerdings schon eingehen. Ich kann zum Beispiel verraten, dass die beiden geplanten DLCs unabhängig davon gespielt werden können, wo man sich gerade in der Story befindet, da beide in komplett neue Gebiete führen. Sobald ihr Villedor betreten habt, könnt ihr auch die beiden Erweiterungen starten. Eines der Gebiete ist etwas kleiner, das andere etwas größer, und beide werden sehr interessant sein, weil sie mit unserer Spielformel, unserem Kampfsystem, der Fortbewegung durch die Umgebungen und den Mechaniken im Allgemeinen herumspielen. Ich denke, beide haben Elemente, auf die sich die Spieler freuen können und die das Erlebnis für sie wieder frisch wirken lassen. Ich hoffe, wir können die Fans sogar ein bisschen überraschen, sodass sie sich über den neuen Dreh erstaunt zeigen, den wir dem bekannten Spielerlebnis mit der Erweiterung geben.

Kannst du schon etwas zur möglichen Zukunft der Dying-Light-Reihe als Marke an sich sagen? Gibt es vielleicht schon Pläne oder Hoffnungen für kommende Nachfolger, Prequels, Spin-offs oder dergleichen?

Nun, wir haben ja bereits festgehalten, dass Dying Light 1 nach wie vor ein sehr starkes Spiel mit einer großen Spielerschaft ist. Die werden wir natürlich genauso im Blick behalten wie die von Dying Light 2, das ein phänomenaler Erfolg für uns war und alle unsere vorherigen Spiele weit übertroffen hat. Wie angekündigt, wollen wir das Spiel für mindestens fünf weitere Jahre unterstützen und haben einen kompletten Release-Plan für diesen Zeitraum. Wir wissen also genau, wo wir mit Dying Light 2 in diesen fünf Jahren hinwollen. Da Dying Light unsere eigene Marke ist und wir die Spiele auch selbst vertreiben, fließen alle Früchte des Erfolgs beziehungsweise Einnahmen zurück ins Studio. Das macht die Serie zu einem echten Schatz für uns, und so möchten wir sie auch behandeln. Dementsprechend können die Spieler natürlich weitere Geschichten in diesem Universum erwarten. Darüber hinaus haben wir aber auch gerade angekündigt, dass wir an einem weiteren AAA-Spiel mit Open World arbeiten. Genauer ge-



Wenn Zeit und Ressourcen davonlaufen, muss man als Spieleentwickler mitunter Inhalte über Bord werfen.

sagt an einem Action-Rollenspiel mit Fantasy-Setting. Das ist ein unfassbar spannendes Projekt für uns. Ich bereue es fast, nicht Teil dieses Teams zu sein, denn die Leute dürfen mit Ideen arbeiten, die ich extrem aufregend finde. Aus der Sicht eines Spielers ist das genau so ein Ding, was ich selbst gerne spielen würde. Die Zukunft sieht also ziemlich rosig aus, auch wenn man natürlich immer versuchen muss, bescheiden zu bleiben und nicht zu vollmundig über seine Pläne zu sprechen. Gerade weil Spieleentwicklung so ein unheimlich komplexer und schwieriger Prozess ist. Es ist fast schon ein kleines Wunder, wenn man in dem Bereich etwas wirklich Besonderes schafft. Aber auch mit diesen Vorsätzen im Hinterkopf denke ich, dass es uns gerade ausgesprochen gut geht und wir uns vollends auf die Zukunft freuen können. Und sollten wir all die tollen Designpläne, die wir uns zurechtgelegt haben, wirklich umsetzen können, dann dürfte sie sogar noch rosiger werden als erhofft.

Wenn du dir hier mit uns – so rein theoretisch – deinen ganz eigenen Traumnachfolger zu Dying Light 2 ausdenken würdest, wie sähe der aus? Welches Setting, welche Storyidee würdest du gerne umsetzen, wenn du es allein entscheiden dürftest?

(Schmunzelt) Ich habe in bisschen Bammel davor, auf diese Frage zu antworten, denn

als ich kürzlich in einem anderen Interview auf eine ähnliche Frage eingegangen bin, durfte ich kurze Zeit später eine Überschrift lesen, in der es hieß: »Techland bestätigt Dying Light 3«. Ich möchte also klarstellen, dass ich eine mögliche Fortsetzung an dieser Stelle ausdrücklich nicht bestätige, wenn ich auf die Frage eingehe. Im Allgemeinen habe ich aber auch noch nicht wirklich darüber nachgedacht, da sich meine Gedanken nach wie vor primär um Dying Light 2 drehen. Ich genieße momentan vor allem die Aufregung im Hinblick auf all die Dinge, von denen ich schon weiß, dass wir sie in den kommenden fünf Jahren umsetzen wollen. Bevor ich so richtig über einen Nachfolger nachdenken könnte, müsste ich, glaube ich, erst einmal einen langen Urlaub nehmen, um den Kopf beim Anblick schöner Natur, dem Lesen einiger Bücher und dem Genießen von Filmen freizubekommen. Was sich in der Gesamtbetrachtung der beiden Spiele als ein quasi natürlicher Wachstumsprozess etabliert hat, ist, dass wir einige Jahrzehnte zwischen den Spielen vergehen lassen und die Gebäude deutlich höher werden. (lacht) Das nächste Spiel könnte das also fortführen und eine noch deutlich weiter fortgeschrittene Apokalypse zeigen. Auch könnten wir es mit den Hochhäusern auf die Spitze treiben, sodass man bei einem falschen Schritt einfach mal 100 Stockwerke in die Tiefe stürzt – Autsch! ◀▶

WEGWEISENDE OPEN WORLD

Kein Skyrim ohne Terminator

**Bethesda allererste Open World ist heute absolut ungenießbar.
Dabei war The Terminator für damalige Verhältnisse spektakulär.**

Von Paul Kautz



Paul Kautz

Paul, Baujahr 1976, findet es merkwürdig, über sich in der dritten Person zu schreiben. Er hat dabei immer das Gefühl, sich selbst über die Schulter zu blicken, was beim Schreiben natürlich ziemlich ablenkend wirken kann. Und Schreiben mag er sehr, genauso wie alte Computer- und Videospiele. Wenn diese beiden Passionen kombiniert werden können, dann ist er überglücklich – so glücklich sogar, dass er dann gerne über das Schreiben schreibt, selbst in der dritten Person. Keiner hat behauptet, dass das Leben als freier Journalist unkompliziert wäre.



Die Welt des Kinoklassikers »The Terminator« verbindet man mit sehr vielen Dingen, aber nicht Open-World-Spielen. Und trotzdem ist die gleichnamige Videospielumsetzung aus dem Jahr 1991 von Bethesda Softworks nicht nur das erste Spiel mit dem offiziellen Logo des 1984er-Actionklassikers auf der Verpackung, sondern auch ein echter Pionier im Spieldesign. Zwar gab es vorher schon Rollenspiele mit frei begehbaren Welten, man denke da zum Beispiel an Origins Ultima-Serie oder Simulationen wie das 1984er Elite. Aber erst The Terminator öffnet dem Actiongenre die Tore in eine schöne, neue, offene Welt. Und legt gleichzeitig diverse Grundsteine – nicht nur für zukünftige Erfolge der Firma (das erste Elder Scrolls erschien drei Jahre später), sondern auch für Serien wie Grand Theft Auto.

Von der Presse geschmäht

Anfang der 90er ist Bethesda Softworks noch am ehesten mit dem Begriff »Klischee« zusammengefasst. Ein paar mäßig interessante Eishockeysimulationen sind bis dahin die Highlights der Firma, die 1986 im amerikanischen Bethesda im Bundesstaat Maryland gegründet wurde. Einer der frühesten Mitarbeiter der kleinen Firma ist der Däne Julian Lefay, Jahrgang 1965, der bereits in jungen Jahren ein exzellenter Programmierer ist und als »Chief Programmer« einen Großteil der Entwicklung von The Terminator übernimmt. Das PC-Spiel steht dann im Juli 1991 in den Läden, passend zum US-Start



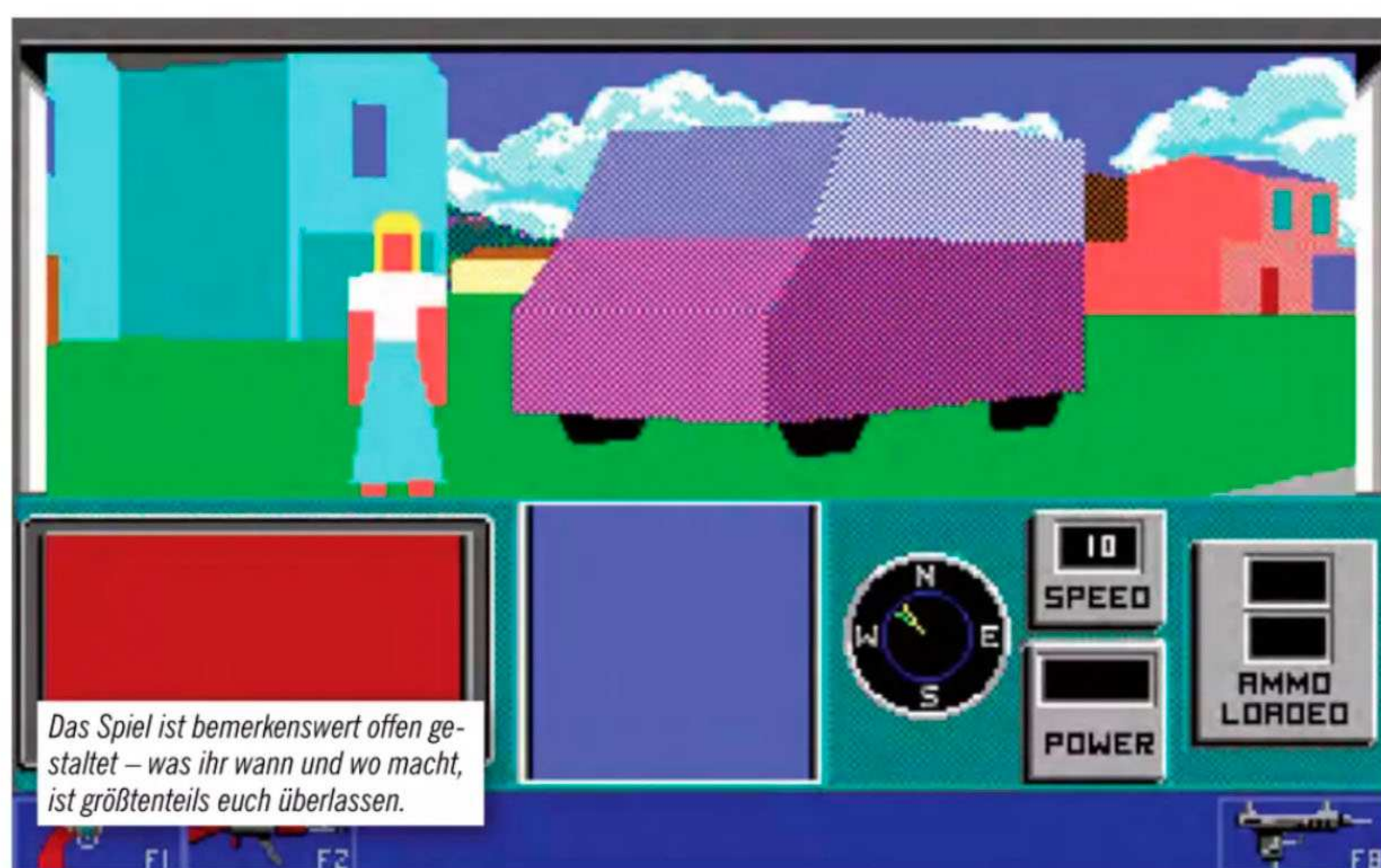
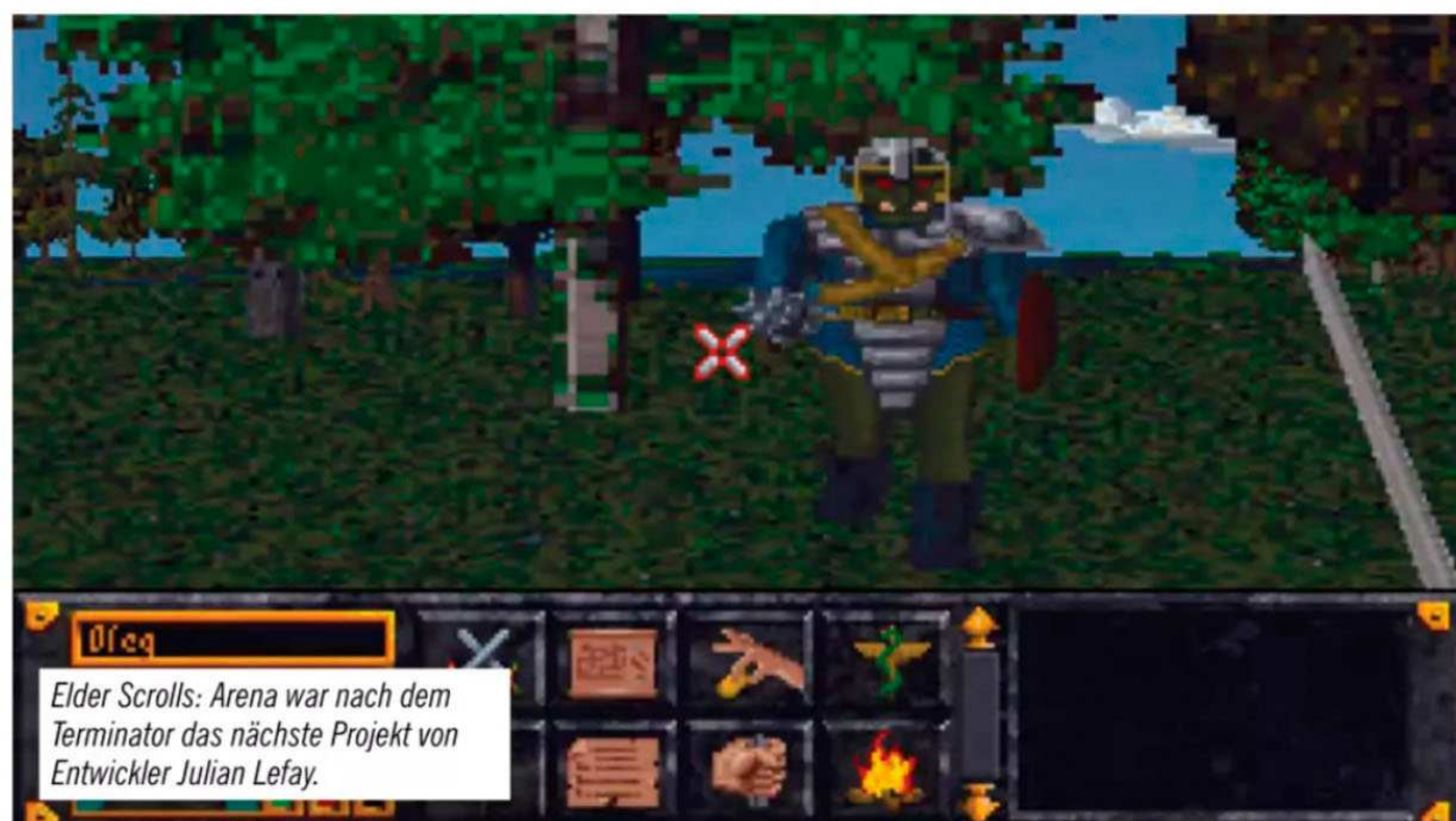
des zweiten »Terminator«-Streifens »Tag der Abrechnung«. Und die Welt weiß nicht so recht, was sie damit anfangen soll: Die 73 Prozent in der PowerPlay-Ausgabe 12/91 gehören da noch zu den höchsten Wertungen. Demgegenüber stehen zum Beispiel 54 Prozent im PC Joker 1/92, fünf von zwölf Punkten im ASM 11/91 oder gerade mal ein trauriges Pünktchen von zehn möglichen in der Erstausgabe der britischen Spielezeitschrift PCReview. Wie kann das sein? Hat niemand erkannt, was für ein revolutionäres Spiel er da in seinen Händen hält? Nun ...

Der spielbare Reiseführer

Computerspielwelten der 80er und frühen 90er definieren sich vor allem durch ihre

Fantasie, was nicht nur eine künstlerische Entscheidung, sondern auch der hüftlahmen Technik geschuldet ist. Wie soll man auf einem System wie dem C64 und seinem knappen Megahertz an Rechenpower denn bitte schön die echte Welt nachstellen? Genau das will Julian Lefay aber, jedenfalls zum Teil. Was einer der Gründe dafür ist, dass sein Spiel ausschließlich auf MS-DOS-PCs veröffentlicht wird und nicht auch auf den Heimcomputern oder gar Spielekonsolen der Zeit, was damals ungewöhnlich ist.

In The Terminator wird nämlich ein bemerkenswerter Teil von Central Los Angeles nachgebildet, das beansprucht die damalige Hardware bis zum Limit. Etwa 155 Quadratkilometer sind es am Ende, in denen man



sich komplett ohne Nachladepausen frei bewegen und tun und lassen kann, wonach einem gerade ist! Zum Vergleich: Skyrim bietet knapp 40 Quadratkilometer Raum zum Aus Toben, Grand Theft Auto 5 etwa doppelt so viel, und selbst The Witcher 3 kommt lediglich auf nicht ganz 140 Quadratkilometer! Kein Wunder also, dass die Terminator-Verpackung von »the most extensive 3D city model ever created« schwärmt.

L.A. ist flach

Natürlich muss »nachgebildet« in gigantische Anführungszeichen gesetzt werden. Denn es mag schon korrekt sein, dass man hier durch Central Los Angeles cruist, von Beverly Hills bis zum Dodger Stadium, vom Mulholland Drive bis zum Jefferson Blvd. – aber das sieht nur auf der der Verpackung beiliegenden Landkarte beeindruckend aus. Im Spiel selbst gibt es keine erkennbaren Orientierungspunkte, sämtliche Gebäude sind nur leicht anders gestaltete farbige Quader, flach, unschattiert, ohne Texturen. Es gibt keine Brücken, Highways oder gar die Skyline dominierende Hochhäuser. Ehrlicherweise könnte das, was man in The Terminator zu sehen bekommt, auch jede beliebige andere 3D-Welt sein. Wenn man nicht gesagt bekäme, dass das Los Angeles sein soll, würde man es nie herausfinden.

Mensch gegen Maschine

Was macht man denn nun in dieser sehr kubistischen Interpretation des Los Angeles der sehr frühen 90er-Jahre? Das Spiel hält sich zumindest grob an die Handlung des ersten Films: Die Killermaschine Terminator versucht, die zukünftige Revolutionsführermutter Sarah Connor zu töten, und Held Kyle Reese gibt sein Bestes, um genau das zu verhindern. Folgerichtig stehen einem genau diese beiden Figuren zur Wahl, die sehr

unterschiedliche Ziele verfolgen. Wenn das Spiel startet, werden alle zwei zufällig irgendwo in die Welt gesetzt und legen von da aus los. Der Terminator und Kyle spielen sich ähnlich, bieten im Detail dann aber doch spürbare Unterschiede, vor allem in ihrer Sicht auf die 3D-Welt, durch die sie sich bewegen: Kyles Bildschirm ist sehr simpel strukturiert und bietet nur die allernötigsten Infos, während das HUD des Terminators sämtliche Sinne mit blinkenden und piepsenden Anzeigen überwältigt. Außerdem hat der Terminator natürlich dauerhaft ein Fadenkreuz eingeblendet, da für ihn ja alles und jeder ein Ziel ist.

Nackt gegen den Roboter

Wenn man sich an die Ankunft von Kyle Reese im Film zurück erinnert, weiß man, dass er nackt und ohne jegliche Gerätschaften im Los Angeles des Jahres 1984 landet. Im Spiel legt er zumindest mit ein paar Klammotten am Leib los. Alles andere dagegen muss er sich zumindest im »Full Game« selbst besorgen: Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Arznei. Eben alles, was dabei helfen könnte, einen unaufhaltsamen Mörder-Bot wie den Terminator doch irgendwie zu stoppen. Alternativ steht im Hauptmenü auch das »Short Game« zur Wahl, bei dem man bereits über sämtliche relevante Ausrüstung verfügt und nur noch das Gegenüber finden muss, um es ordnungsgemäß zu zersieben. Es gibt sogar einen Übungsmodus, der dem regulären Spiel entspricht, nur ohne den großen Kontrahenten drin, wodurch man sich in aller Ruhe mit dem Spielprinzip vertraut machen kann.

Und dieses Spielprinzip ist simpel: Finde dein Gegenüber und töte es! Dafür stehen einem diverse Waffen zur Verfügung: Pistole, Schrotgewehr, Uzi oder Armbrust. Spürt man dann auch noch eines der seltenen Armeedepots auf, darf man zusätzlich zu dicken Maschinengewehren oder gar einem Raketenwerfer greifen!

Und was man dann damit macht, kann man mit sehr viel gutem Willen als einen Vorläufer der Ego-Shooter bezeichnen, anderthalb Jahre, bevor id Software mit Wol-



fenstein 3D dieses Genre erst aus der Taufe hebt. Aber es hat schon seinen Grund, weshalb The Terminator niemals als der eigentliche Vater des Ego-Shooters genannt wird, denn das Ballern ist einer der fummeligsten und auch nervigsten Teile des Spiels.

Lies. Das. Handbuch.

Das hat vor allem mit der ebenso umständlichen wie trägen Steuerung zu tun: 1991 kennt man noch kein Mouselook, kein WASD und keine fließende Bewegung im 3D-Raum, das war alles buchstäbliches Neuland. Kein Wunder also, dass man sich hier mit einer zum Bersten gefüllten Tastatur herumschlagen muss, auf der für jeden noch so kleinen Terminator-Pups mindestens eine dedizierte Taste reserviert ist. Das Spiel macht auch gar kein Geheimnis daraus, dass es einem die Finger verknoten möchte: Am Ende der recht langwierigen Installation rät es einem dringend, das Handbuch zu lesen oder zumindest die Sektionen »Installation and StartUp« und »Questions and Answers«. Der Packung liegt sogar ein Handzettel bei, der mit den Worten »Important Message: Please Read!!« einleitet und einen Absatz lang mit Nachdruck darauf hinweist, dass es total super und eine wirklich clevere Idee sei, das Handbuch von vorn bis hinten durchzulesen, bevor man das Spiel zum ersten Mal startet. »Read it and succeed. Ignore it and fail«, steht da. Ja, okay. Na gut.

Grand Theft Kastenwagen

All das ist zu Fuß schon nervig genug, erreicht aber ganz neue Qualitätsuntiefen, sobald Autos ins Spiel kommen. Man kann die meisten der in Los Angeles überall herumstehenden Wagen kapern. Es gibt zwar gerade mal eine Hand voll unterschiedlicher Modelle, und alle steuern sich gleich, aber nichtsdestotrotz gibt einem The Terminator bereits die anarchische Freiheit, die ab 1997 die GTA-Serie so groß gemacht hat. Während man bei Rockstar Games aber einfach einsteigt und losbraust, muss das Fahrzeug bei Bethesda erstmal über einen Druck auf die »S«-Taste gestartet und über die »Pos1«-Taste in den »Drive«-Modus geschaltet werden, erst dann darf's losgehen! Und das auch nur, wenn man zufällig ein Auto mit einem Automatikgetriebe geknackt hat. Denn sitzt man in einem Gefährt mit in den USA sehr unüblichem manuellem Getriebe, und muss man zusätzlich noch kuppeln und schalten, um auch nur einen Meter lang seine Sohlen zu schonen! Und wofür das Gefummle? Ja, man kommt deutlich schneller voran, ist dafür aber auch in einer Kiste unterwegs, die fast so stabil ist wie eine Schneeflocke in einer Sauna. Immerhin gehört einem die Straße hier ganz allein, andere Fahrzeuge sind dank technischer Limitierung nicht unterwegs. Auch das ist etwas, das man aus Los Angeles eher anders gewohnt ist.

»Gib mir deine Jacke ...«

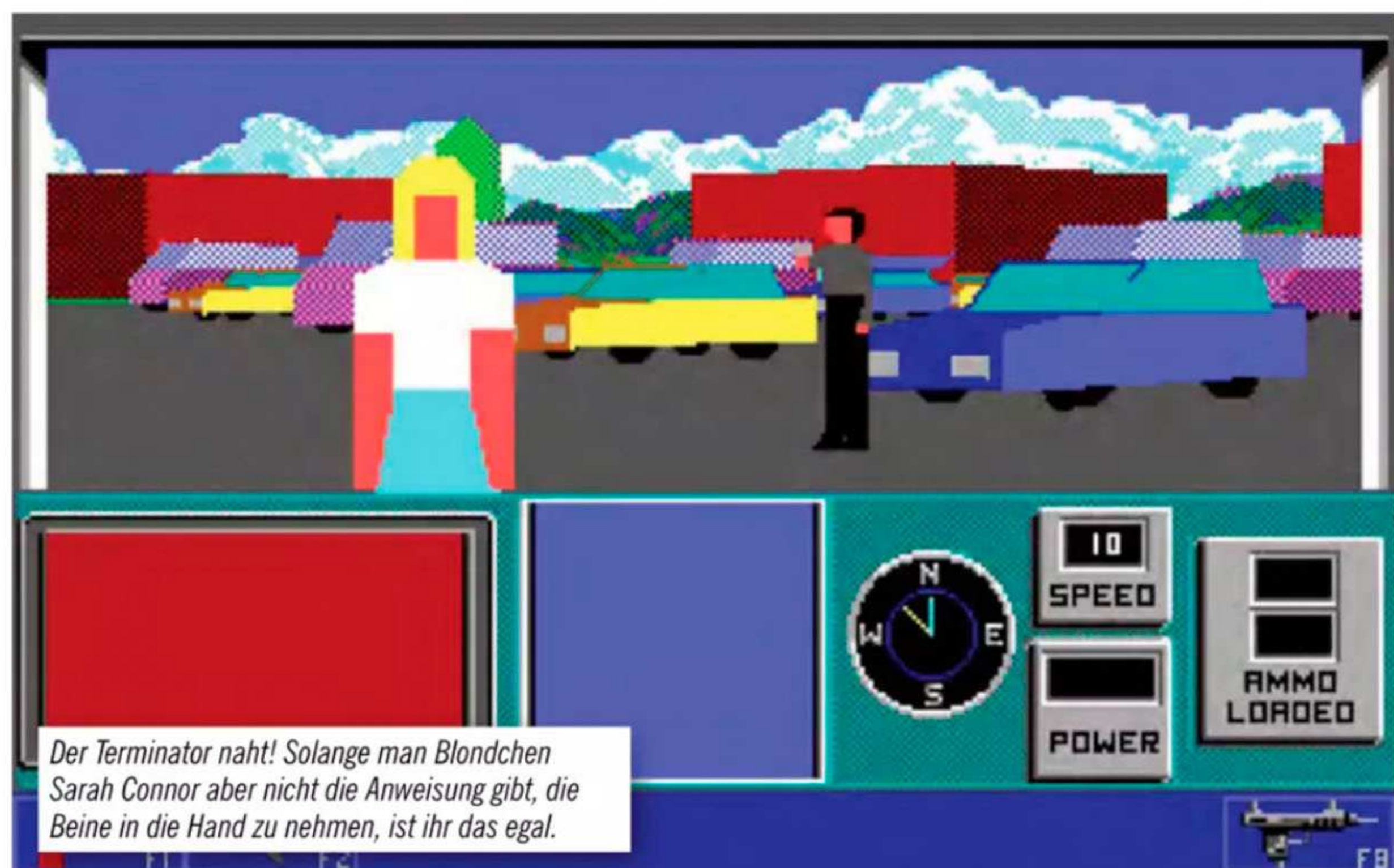
Eine weitere Sache, die seinerzeit schon fast unerhört innovativ wirkt: Man kann jede



Menge Geschäfte betreten und sich in denen austoben: Sportladen, Drogerie, Bank oder Waffenhändler haben alle möglichen und unmöglichen Items auf Lager. Unter anderem gibt es da Lötkolben, Tampons, Kondome, Schraubenschlüssel, Messer, Brecheisen, Schwangerschaftstests, Feuerzeuge, Vitamintabletten, Sonnenbrillen, Sweatshirts, Jogginghosen oder Lockenwickler.

Also alles, was man im Menschheitsvernichteralltag schon mal gebrauchen kann. Man kann alles kaufen und sich damit das Inventar zumüllen. Die allermeisten dieser Gegenstände sind allerdings nur Ballast, der niemals benötigt wird.

Außerdem braucht man natürlich Geld dafür, und das hat man zumindest anfangs nicht. Aber auch da helfen die Geschäfte,





Der erfolgreiche Abschluss der Mission wird mit einer kurzen Animation gekrönt.

ator feels no pity as he sights his target.

denn in denen warten Registrierkassen, die man leeren kann. Außerdem gibt es auch Banken, die sich ausrauben lassen.

Im Zweifelsfall kann man das gewünschte Objekt auch einfach klauen, was einem aber natürlich schnell die Polizei auf den Hals hetzt, die einen dann mit den unerwartet höflichen Worten »Come out of the store, please! The police are here and would like to have a word with you.« nach draußen bittet und dort direkt unter Beschuss nimmt. Übersteht man diese Schlacht, darf man sich entweder selbst heilen (wenn man dafür die Zeit hat) oder ein Krankenhaus besuchen und dort das amerikanische Gesundheitssystem seine Wunder wirken lassen.

Grafik und Sound

All das bis jetzt Beschriebene wird laut Packung in »incredible real-time 3D graphics« inszeniert, die natürlich aus heutiger Perspektive in absolut jeder Hinsicht super-simple Polygongrafik ist. Die sich obendrein in der Spielwelt auch nur in 16 EGA-Farben präsentiert. Lediglich die gelegentlichen Zwischenbilder und -animationen, die zum Teil direkt aus dem Film digitalisiert wurden, tragen das 256-farbige VGA-Gewand.

Auch das, was die Ohren erreicht, bereitet speziell aus heutiger Sicht eher Anlass zur Sorge: Hat man das Spiel mit dem Kommandozeilenparameter »adlib« oder »sblaster« gestartet (je nach vorhandener Hardware), quäken einem »spectacular music and digitized sound effects« entgegen. Jedenfalls wenn man einmal mehr der Verpackung Glauben schenkt. Tatsächlich beginnt das Spiel aber mit einer düdeligen Melodie, die ein bisschen an das berühmte »Terminator«-Theme von Brad Fiedel erinnert. Ansonsten besteht die Soundkulisse vor allem aus Stille, gelegentlich unterbrochen von digitalisierten Soundeffekten beim Anlassen des Automotors, dem Abfeuern einer Waffe oder dem berühmten Spruch »I'll be back«.

Was für eine Welt!

Rein inhaltlich betrachtet kann The Terminator heute wirklich niemandem mehr zugemutet werden: Die Steuerung ist eine um-

ständliche Katastrophe, die Simpelgrafik hat zwar einen gewissen Retro-Reiz, nervt aber mit etlichen Clipping-Fehlern, einer praktisch komplett abwesenden Kollisionsabfrage sowie mit einer extrem instabilen Framerate. Und die einzige Mission, die man hat, ist die Suche nach dem einen Gegner, der irgendwo in der ausufernd großen 3D-Pampa auf einen wartet. Wenn man das Ganze aber aus der historischen Perspektive betrachtet,

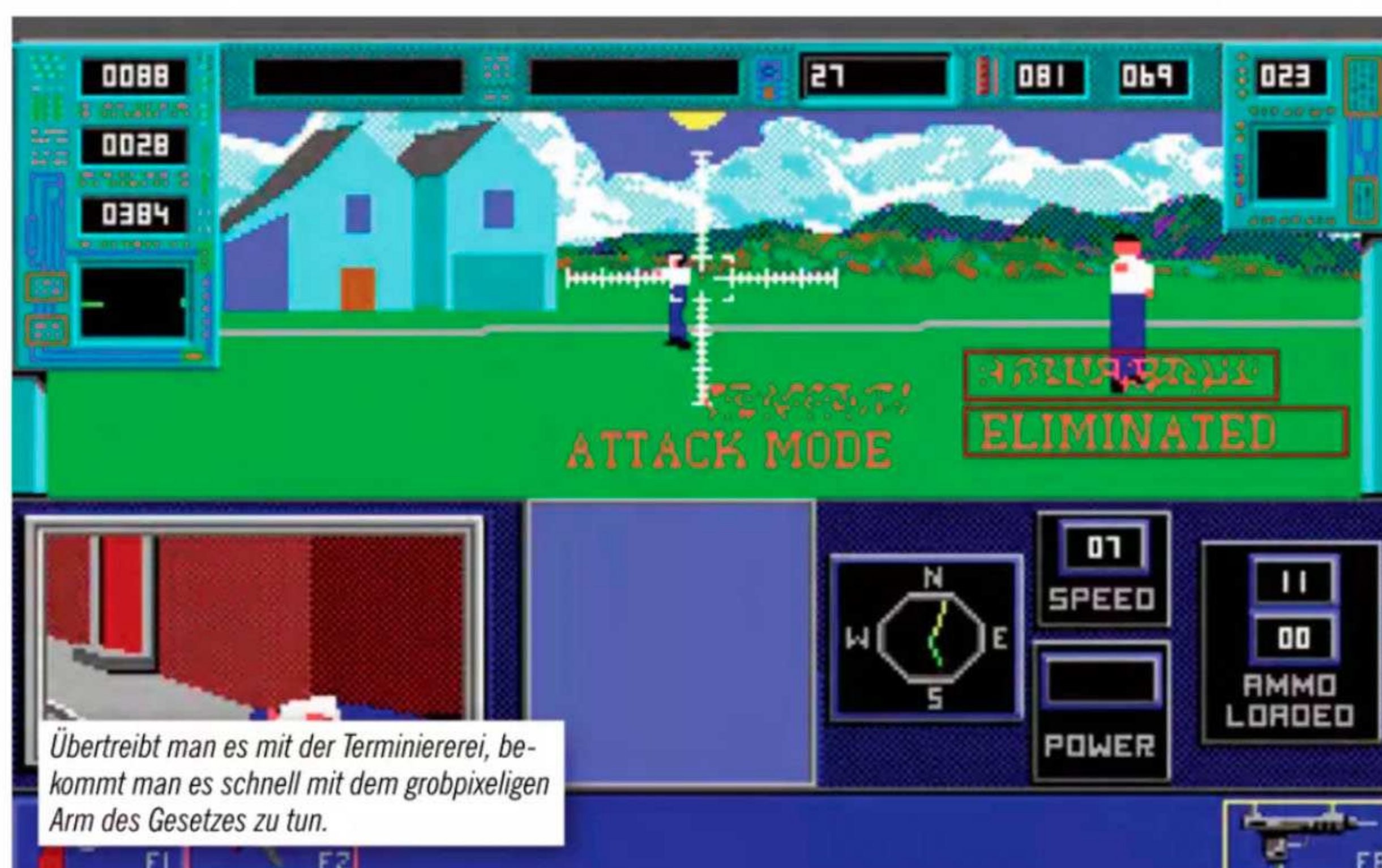
dann findet man hier eine technische Meisterleistung, die ihrer Zeit locker fünf Jahre voraus ist: eine riesige, offene Welt voller Zivilisten, mit Geschäften, die man nutzen und ausrauben darf, mit Fahrzeugen, die einem zur Verfügung stehen.

Nicht zu vergessen das Spielprinzip, bei dem man sich entweder auf die Hauptmission konzentrieren oder auf sie pfeifen kann, um einfach nur Chaos anzurichten. Hier gibt es keine Levels, keine festgelegten Aufträge oder Fetch-Missionen, sondern nur eine übergroße Welt, in die man geworfen und dann sich selbst überlassen wird. Es ist eine primitive, auf »Terminator« gebürstete Version von Grand Theft Auto 3, nur eben zehn Jahre vor Grand Theft Auto 3! Und sogar zu zweit im Multiplayer-Modus spielbar.

The Terminator ist ein überambitioniertes Experiment, das zu der Zeit, in der es herauskam, nicht funktioniert hat. Aber es hat sich schon damals viele Dinge getraut, die Jahre später Standard wurden. Vor allem aber legte es einen wichtigen Grundstein für das heute allgegenwärtige Open-World-Genre. Auch und gerade für Bethesda Softworks selbst. Denn das nächste Projekt, dem sich Julian Lefay nach The Terminator widmete, war ein gewisses großes, offenes Rollenspiel namens The Elder Scrolls: Arena. <>



Am Steuer eines Fahrzeuges kommt man sehr viel schneller durch die Gegend – allerdings sind die Karren wahnsinnig empfindlich.



Übertreibt man es mit der Terminiererei, bekommt man es schnell mit dem grobpixeligen Arm des Gesetzes zu tun.

VON UNTIL DAWN BIS THE QUARRY

Best of Supermassive

Mit Until Dawn legte Supermassive Games den Grundstein für eine Reihe an interaktiven Horror-Adventures. Hier sind unsere Lieblinge. Von Annika Bavendiek

Mit Until Dawn hat Entwickler Supermassive Games 2015 einen Hit gelandet. Das Action-Adventure ist wie ein spielbarer Horrorfilm, in dem wir abwechselnd mehrere Charaktere steuern, für sie Entscheidungen treffen und Quick-Time-Events absolvieren müssen, um möglichst viele von ihnen lebendig durch die Geschichte zu bekommen. Auf diesen Erfolg hin entwickelte das Studio die The Dark Pictures Anthology, eine Reihe kleinerer Titel, die mit ihren Geschichten alle für sich selbst stehen, aber dem gleichen Prinzip wie Until Dawn folgen. The Quarry stellt dagegen den geistigen Nachfolger von Until Dawn dar, auch wenn es keine direkte Fortsetzung ist.

In dieser Liste wollen wir alle von Supermassive entwickelten Horror-Adventures, die auf das Until-Dawn-Spielprinzip setzen, ranken und euch damit eine Empfehlung aussprechen – oder auch nicht. Titel wie Hidden Agenda und The Inpatient haben wir als PlayLink- beziehungsweise VR-Spiele nicht aufgenommen. Welches Spiel welchen Platz ergattert hat, haben wir in der GamePro-Redaktion diskutiert. Die Liste basiert auf unseren Meinungen und nicht auf Testwertungen. Falls ihr anderer Meinung seid als wir, schreibt uns an post@gamepro.de!

5 THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: MAN OF MEDAN

Release: **30. August 2019**
PS4 • One • PC

Darum geht's: Eigentlich will eine Gruppe junger Urlauber während eines Tauchausflugs nur ein paar Abenteuer erleben. Das

endet allerdings in einem Überlebenskampf auf einem Schiff, das aus dem Zweiten Weltkrieg stammt. Der Kahn ist nicht nur alt und verlassen, sondern beherbergt auch ein grausames Geheimnis, dem wir natürlich auf die Spur kommen müssen.

Das taugt es: Nach dem Erfolg von Until Dawn war die Vorfreude auf Man of Medan groß. Allerdings entpuppte es sich als derbe Enttäuschung, die nach gut vier Stunden vorbei ist und zum Release auf Konsolen mit starken technischen Problemen zu kämpfen hatte. Durch eine teils wirre Kamera, miese Jumpscars und blasse Charaktere kann sich der Gruselfaktor nicht richtig entfalten. Für ein paar unterhaltsame Koop-Stunden mit Lästertpotenzial reicht es aber allemal.

4 THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: LITTLE HOPE

Release: **30. Oktober 2020**
PS4 • One • PC

Darum geht's: Der zweite Dark-Pictures-Teil dreht sich um die berühmt-berüchtigten Hexenprozesse von Salem, Massachusetts. In dem Örtchen Little Hope gehen seltsame Dinge vor, dort soll der Geist einer Hexe spuken, außerdem verschwinden Kinder, und dann wären da noch diese gruseligen Puppen. Und wie könnte es anders sein, stolpert eine von uns gesteuerte Gruppe mitten in diesen Albtraum hinein.

Das taugt es: Mit rund fünf Stunden lässt sich Little Hope ein bisschen länger für seine Geschichte Zeit, als es Man of Medan noch getan hat. Dadurch bekommen wir zwar mehr von der



stimmigen Atmosphäre geboten, müssen aber auch die unsympathischen Charaktere und nervigen Jumpscars ertragen. Im Koop-Modus ist das aber trotzdem Spaßig. Vor allem der Online-Koop, in dem wir mal gemeinsam und mal getrennt voneinander die Geschichte erleben, bietet einen besonderen Reiz.

3 THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: HOUSE OF ASHES

Release: **22. Oktober 2021**

PS5 • XBX • PS4 • One • PC

Darum geht's: Gegen Ende des Irakkriegs stößt eine Spezialeinheit im Gefecht auf einen versunkenen sumerischen Tempel. Darin gefangen versucht die Einheit, einen Ausweg zu finden. Das ist aber alles andere als ungefährlich, denn nicht nur menschliche Feinde sind in der Nähe. In den sandigen Tiefen lauern noch andere Gefahren und finstere Geheimnisse.

Das taugt es: Der dritte Teil der Dark Pictures Anthology lässt sich mit gut sechs Spielstunden nochmal mehr Zeit als seine beiden Vorgänger. Das hilft aber erneut nicht dabei, uns die Charaktere näherzubringen, wodurch sie auch hier flach und unwichtig bleiben. Dennoch bietet House of Ashes mit seinem Setting ein paar reizvolle Spielstunden, die nochmal durch den Couch- und Online-Koop aufgewertet werden.

2 THE QUARRY

Release: **10. Juni 2022**

PS5 • XBX • PS4 • One • PC

Darum geht's: Am Ende des Sommercamps Hackett's Quarry wollen die jugendlichen Betreuer noch eine kleine Abschiedsparty feiern, nachdem das Auto »zufällig« streikt. Dumm nur, dass ihr Campleiter fort muss und sie nicht vor den Gefahren im Wald beschützen kann.

Das taugt es: Nach den eher mäßigen drei Dark-Pictures-Teilen Man of Medan, Little Hope und House of Ashes beweist Super-

massive mit The Quarry, dass es das Studio noch drauf hat. Vor allem die Charaktere, die sogar besser als in Until Dawn gelungen sind, stechen positiv hervor. Das liegt zum einen daran, dass sie weniger eindimensional sind, als sie vielleicht vermuten lassen. Zum anderen wurde die wieder längere Spielzeit sinnvoll genutzt, um sie uns näherzubringen. Dadurch wachsen sie uns alle ans Herz und erhöhen die Spannung, weil wir sie alle lebendig durch die Nacht bringen wollen. Zwar ist die Geschichte trotz der 186 möglichen Enden etwas vorhersehbar, was jedoch durch den subtileren Horror wettgemacht wird.

1 UNTIL DAWN

Release: **26. August 2015**

PS4

Darum geht's: Eine Gruppe Studenten will eigentlich nur Urlaub in einer verschneiten und abgelegenen Hütte machen, als zwei der Teenager spurlos in den Bergen verschwinden. Ein Jahr später gibt es an der Hütte ein Wiedersehen der übrigen Studenten, das allerdings in der Flucht vor einem Serienmörder mit Clownsmaske und weiteren Grausamkeiten endet.

Das taugt es: The Quarry mag mit seinen besseren Charakteren am Thron von Until Dawn gesägt haben, wird aber gegenüber seinem Vorbild immer den entscheidenden Nachteil haben, dass es sich nicht mehr so neu und überraschend anfühlt. Zudem bietet Until Dawn mit seinen Wendungen eine bessere Geschichte, wenngleich uns auch die gruselig modellierten Zähne und Animationen etwas verstört haben.

Ihr könnt von Supermassives Horrorspielen nicht genug bekommen? Dann solltet ihr mit The Devil in Me den vierten Teil der Dark Pictures Anthology im Auge behalten. Auch The Devil in Me setzt auf das bewährte Spielprinzip eines interaktiven Films. Dieses Mal schlägt es ein Dokumentarfilmteam in den Nachbau der »Mörderburg«, die ursprünglich von einem Serienmörder erbaut wurde und als Hotel dient. Welchen Platz in unserem Ranking sich The Devil in Me wohl erspielen wird? <>



House of Ashes: Mit modernen Waffen gegen uraltes Grauen.



The Quarry: Im Ferienlager lauert der Horror.



Until Dawn: Bis heute das beste Gruselabenteuer von Supermassive.

40 FPS bei 120 Hz: Nach jedem Frame werden zwei Duplikate von diesem geschaltet. Dadurch bleibt die Verteilung im TV-Signal immer gleich.



40 FPS bei 60 Hz: Hier verteilen sich 40 Bilder nur ungleichmäßig. Mal liegt die Zeit, die ein Frame für die Darstellung benötigt, auf dem Niveau eines 60-FPS-Modus, mal wäre es vergleichbar mit 30 FPS.



HÖHERE FRAMERATES

Videospiele könnten viel flüssiger laufen

TECHNIK

Horizon: Forbidden West und Ratchet & Clank: Rift Apart haben nachträglich ein Update für eine höhere Framerate erhalten. Diese könnte bald zum Standard werden. Von Chris Werian

Konsolenspiele waren über Jahre hinweg bei der Auswahl verfügbarer Bildmodi stark limitiert. Zumeist konnten wir zwischen 4K bei 30 FPS oder 60 Bildern pro Sekunde bei einer niedrigeren Auflösung wählen, häufig 1440p. In Ausnahmefällen ist auch mehr möglich, stabile 120 FPS werden allerdings nur selten und wenn, dann bei einer Auflösung nahe Full HD erreicht. Wollte man sich für flüssiges Gameplay entscheiden, ging damit also immer eine merkliche Reduktion der Bildschärfe einher. Einige Spiele sagen diesem Gefälle nun den Kampf an. Indem sie sich die Tugenden moderner 120-Hz-Displays zunutze machen, kombinieren sie die Stärken von Qualitäts- und Leistungsmodi.

40 FPS: Ein Blick in die Zukunft

Die Entwickler von Spider-Man: Miles Morales, Ratchet & Clank: Rift Apart und Horizon: Forbidden West spendierten ihren Spielen nachträglich einen weiteren Grafikmodus, der die Auflösung des Qualitätsmodus minimal reduziert und die Framerate auf konstante 40 FPS anhebt. Klingt erst einmal nicht

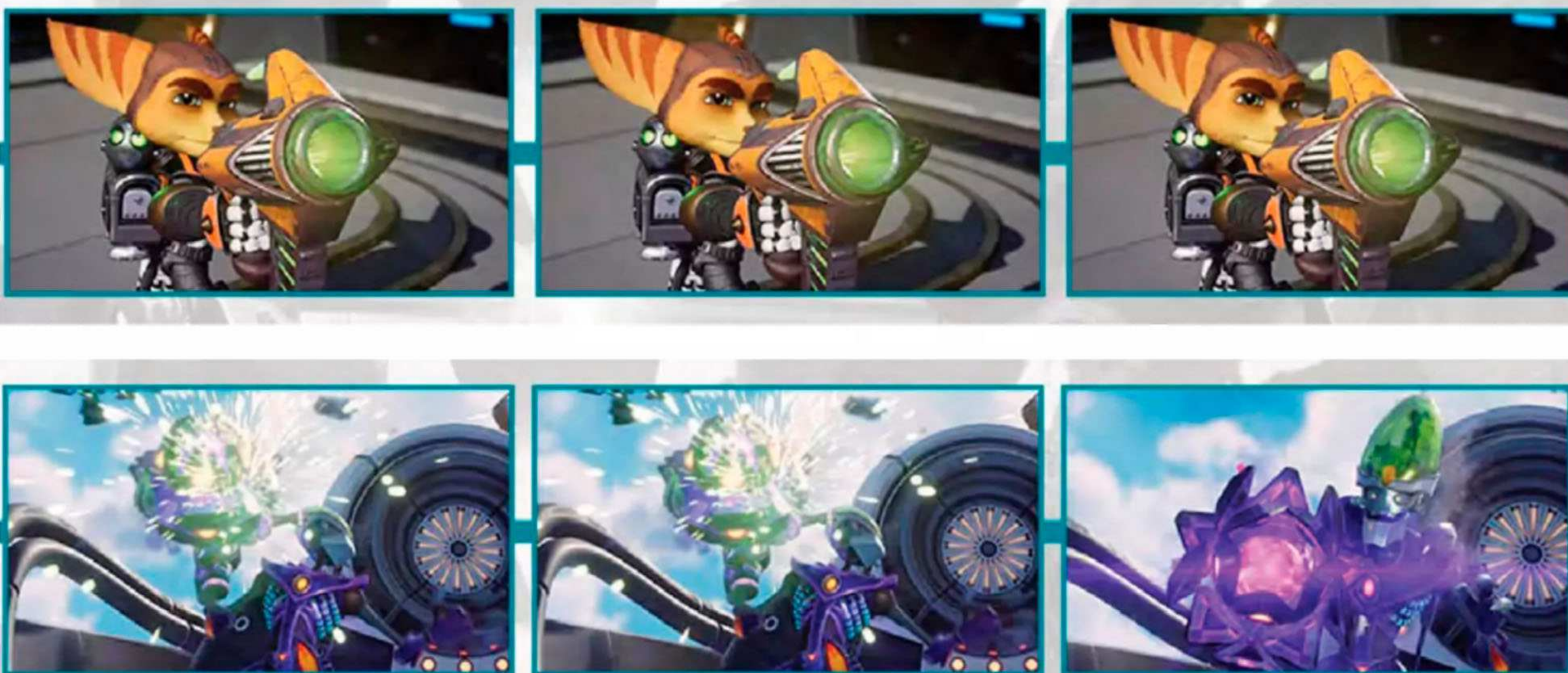
nach viel, doch diese zehn zusätzlichen Frames sorgen für einen gewaltigen Unterschied. Die Steigerung im Vergleich zu 30 FPS wirkt nicht groß, hat aber spürbare Auswirkungen. Technisch betrachtet liegt die Zeit, die ein Frame beim Rendern benötigt, bei 40 FPS zwischen 30 und 60 Bildern pro Sekunde. Wir erhalten somit viel schneller frische Bildinformationen, die Spiele flüssiger erscheinen und uns zügiger reagieren lassen. Da wir die Ergebnisse unserer Steuerungseingaben zum Beispiel in Sprungpassagen flotter auf dem Bildschirm zu Gesicht bekommen, fühlt sich auch die Bedienung präziser an. Außerdem werden Ressourcen für eine Auflösung nah an 4K frei, die mit 60 FPS nicht annähernd erreicht werden.

40-FPS-Modi nur auf 120-Hz-TVs sinnvoll

Zugegeben, es klingt sehr merkwürdig, dass ein 120-Hz-TV Voraussetzung für funktionierende 40 FPS in Spielen ist. Doch lässt uns das kurz erklären. Für ein angenehmes Spielgefühl ist es unabdinglich, dass sich die vom Spiel ausgegebenen Bilder gleich-

mäßig im Signal des Fernsehers verteilen. Bei einem Gerät, das nur 60 Hz beherrscht, ist das nur bei 30 oder eben 60 FPS der Fall. Nicht so bei 120 Hz – dort ist die Bildfrequenz perfekt durch 40 teilbar. Auf einen





Frame mit frischen Bildinformationen der Konsole folgen zwei Duplikate, bevor wieder ein neuer Frame ins Signal eingespeist wird. Bei einer Ausgabefrequenz des TVs von 60 Hz und einer Framerate von 40 FPS bei der Konsole würden hingegen Schwankungen auftreten, die ein Spiel sogar deutlich ruckeliger erscheinen lassen als mit 30 FPS.

Wieso erst jetzt?

Eine höhere Bildfrequenz als 60 Hz war lange Zeit nur PC-Monitoren vorbehalten. Fernseher unterstützen 120 Hz erst seit der Einführung von HDMI 2.1, zumindest in 4K. Über HDMI 2.0b war es zuvor lediglich möglich, 1440p mit 120 Hz zu betreiben. Da von den TV- und damit auch den Konsolenherstellern jahrelang 4K als Standard forciert wurde – aus gutem Grund wurden die PS4 Pro und die Xbox One X fast ausschließlich als 4K-Konsolen vermarktet –, war eine höhere Bildfrequenz jedoch erst einmal nebensächlich. Das ändert sich nun: Mittlerweile liegen Bildschirme mit 4K und 120 Hz in einem bezahlbaren Rahmen. Entwicklerstudios wagen daher die ersten Schritte in eine neue Generation, vorerst aber nur als Bonus

zu geläufigen Darstellungsoptionen. Mit der Zeit sollten 40-FPS-Modi häufiger schon direkt zur Veröffentlichung eines Spiels zur Verfügung stehen, der Erfahrungsschatz der Studios wird schließlich auch immer umfangreicher, weshalb sie leichter entsprechende Optionen einbauen können

Das hat übrigens nichts mit VRR zu tun. Variable Bildfrequenzen (VRR) setzen 120 Hz voraus und lassen sich nicht mit einem 40-FPS-Modus vergleichen. Würde man bei solch niedrigen Werten auf eine schwankende Bildwiederholrate setzen, hätte das ein auffälliges Stottern zur Folge, das bei konstanten 40 FPS nicht auftritt. VRR glänzt eher dann, wenn es Ausreißer knapp unterhalb der 60-FPS-Marke ausgleichen oder eine freigeschaltete Framerate oberhalb von 60 Bildern pro Sekunde darstellen soll.

Auch für Handhelds denkbar

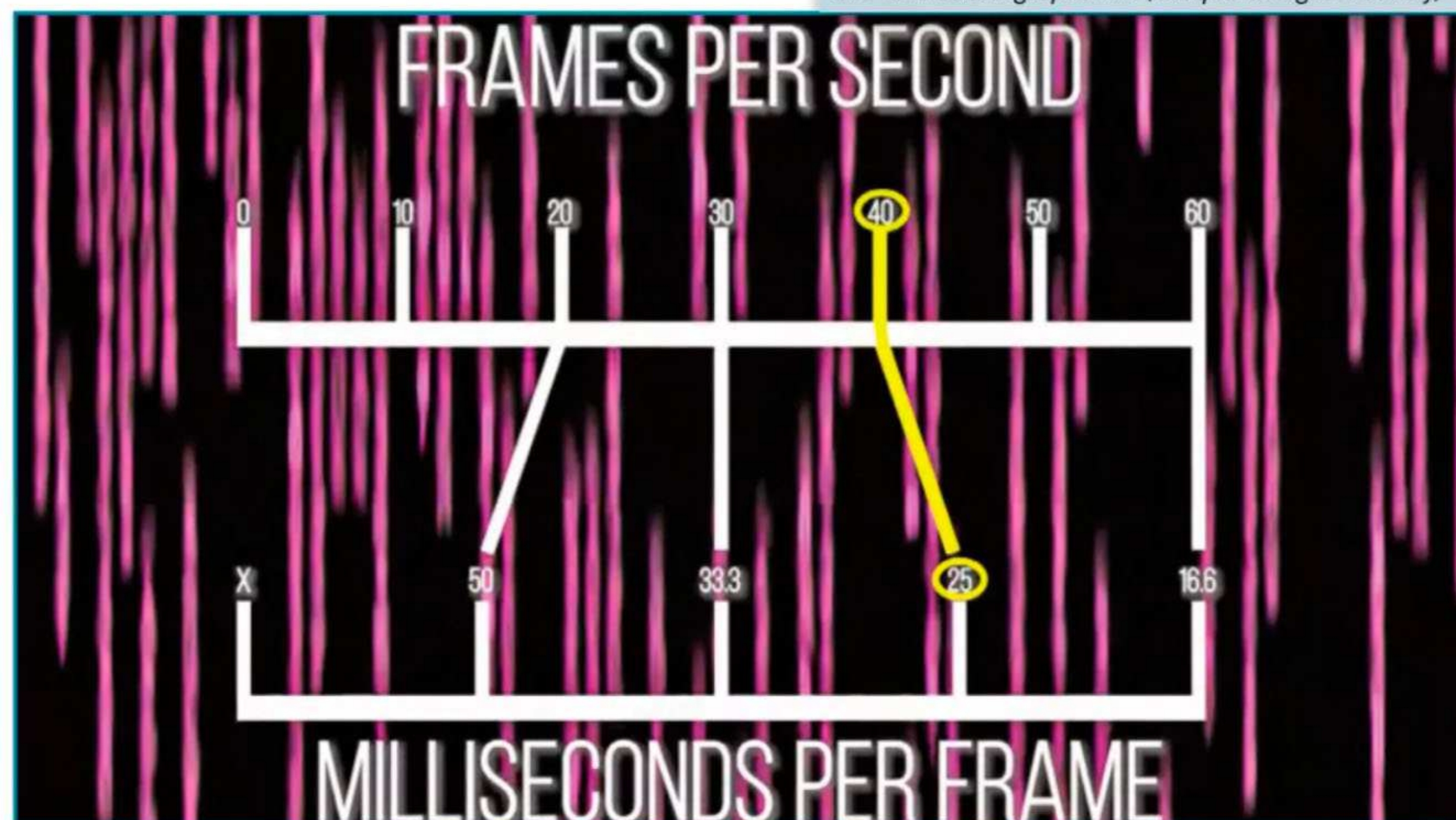
Nicht nur in den drei genannten PS5-Exklusivspielen kommt man in den Genuss von 40-Hz-Gameplay, sondern auch auf Valves Steam Deck. Der portable PC verwendet ein Display, bei dem sich die Bildfrequenz zwischen 40 und 60 Hz justieren lässt. Theore-

tisch ließe sich die Bildwiederholrate eines Spiels an jede x-beliebige Frequenz angleichen, 40 Hz sticht allerdings heraus, da es sich wunderbar flüssig anfühlt und gleichzeitig sogar die Akkulaufzeit verlängert. Eine ähnliche Option würde sich auch für einen möglichen Nachfolger der Switch anbieten, sofern Nintendo denn den eingeschlagenen Handheld-Weg weiterverfolgt.

Konstante 60 Bilder pro Sekunde liegen für viele portable Spieleplattformen außerhalb ihrer Reichweite, ihre Hardware-Ressourcen könnten aber für Titel in 40 FPS ausreichen. Die dafür notwendige Display-Technologie ist im Mobilsektor bereits vorhanden. 40-FPS-Modi sind auf jeden Fall richtungsweisend. Eine bessere Spielbarkeit in grafisch enorm aufwändigen Spielen ließe sich damit wesentlich leichter realisieren, die Einschnitte bei der Bildschärfe wären vergleichsweise gering. Hoffentlich sehen wir künftig mehr davon, gern auf allen Konsolen und Handhelds. <>

Die benötigte Zeit für die Darstellung eines neuen Bildes verläuft nicht linear mit der Framerate. Stattdessen befindet sich 40 FPS exakt in der Mitte zwischen den Qualitäts- und Leistungsoptionen. (Bildquelle: Digital Foundry)

In 40 FPS spielt sich Ratchet & Clank: Rift Apart nicht so flüssig wie mit 60 FPS, es fühlt sich aber deutlich angenehmer an als mit 30 Bildern pro Sekunde.



TINY TOON ADVENTURES: BUSTER BUSTS LOOSE!

BUSTER

Eine Chance für den Nachwuchs: In den frühen 90ern erobern junge Comic-Helden den TV-Bildschirm – und wir sind dank eines grandiosen Lizenzspiels mittendrin. Von Benjamin Blum



Wer ist das?

Will man nicht zur Strafe einen Cartoon-Amboss auf den Kopf bekommen, muss man bei der Frage nach Busters Identität präzise sein: Der junge Hüpfen sieht Bugs Bunny sehr ähnlich, ist aber eine eigene Figur – im Gegensatz zu den Muppet Babies mit Klein-Kermit. Buster und seine Freunde werden in der Zeichentrickserie »Tiny Toon Adventures« von Mentoren wie Bugs, Daffy und den anderen Looney Toons zu Cartoon-Profis ausgebildet. Die Serie aus den frühen 90ern wurde von Steven Spielberg produziert und gewann sieben Emmys.

JUMP&RUN

Publisher: Konami
System: Super Nintendo
Erschienen: 1993



Busters Abenteuer erhält seinerzeit ziemlich gute Kritiken und taucht regelmäßig in Top-100-Listen zum Super Nintendo auf.

Zeichentrickserien oder -filme und 16-Bit-Grafik passen perfekt zusammen. Erst recht wenn Konami (das in den 90ern noch in Topform ist) den Zuschlag bekommt, einen hochkarätigen Cartoon als Spiel umzusetzen. Bei der Story reißen sich die Entwickler zwar kein Bein aus, (im Intro fallen Plattitüden wie »Wir starten in ein großes Abenteuer!«), in Sachen Gameplay ist das Spiel dafür umso bemerkenswerter. Titelheld Buster hüpfen auf den ersten Blick konventionell, Gegner werden aber nicht per Kopfsprung, sondern durch einen Salto erledigt. Und als das Häschen zum ersten Mal per R-Taste lossprintet, um riesige Abgründe zu überwinden oder Wände hochzulaufen, sind wir endgültig begeistert. Das starke Leveldesign tut dann sein Übriges: Wir meistern heikle Sprungpassagen, lösen Minirätsel oder müssen bei Bossgegnern diesen Attacken ausweichen und manchmal sogar ansatzweise den Kopf anschalten, etwa bei der Fütterung des gefräßigen Dizzy. Ganz besonders in Erinnerung geblieben ist schließlich das Football-Level, in dem Buster auf dem Weg zum Touchdown durch Gegnerhorden sprintet. All das verpackt Konami in so eine stilsichere Comic-Optik, dass die Software ihrem TV-Vorbild in nichts nachsteht und in allen sechs Levels eine grandiose Atmosphäre auf den Röhrenbildschirm zaubert.



In der Westernstadt weicht Buster fliegenden Tomaten und bissigen Hunden aus.



Bei Bossgegner Dizzy ist Köpfchen gefragt. Wir füttern ihn durch gezielte Hüpfen.



Mit dem Football in der Hand rennt Buster quer über das Spielfeld. Denkwürdig!

FELL

Nicht nur die Gesichtszüge, sondern auch die Fellfarbe unterscheidet Buster deutlich von Bugs Bunny. Während der Toon-Mentor in grau auftritt, zierte Buster ein sanftes Blau.

OHREN

Ob gekreuzt, geknickt oder gekräuselt – die Ohren runden Buster als Pixelkunstwerk ab. In nahezu jeder Animationsphase sehen seine langen Löffel ein bisschen anders aus.

ARME

Die weiß behandschuhten Pfoten kommen vor allem in der grandiosen Footballsequenz zum Einsatz. Mit ihnen fängt Buster den Ball, wenn man sich für ein Passspiel entschieden hat.

T-SHIRT

Noch ein Unterscheidungsmerkmal zum Mentor Bugs: Buster trägt ein rotes T-Shirt. Dadurch wirkt er kleiner und kompakter, während Bugs' Oberkörper sehr langgezogen aussieht.

FÜSSE

Füße und Beine sind Buster Bunnys wichtigste Werkzeuge. Er springt und sprintet quer durch die Levels, vor allem aber kickt er seine Gegner mit einem Salto vom Bildschirm.



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](https://www.gamepro.de/shop)

12
Ausgaben
nur
47,88€

EINE APP FÜR ALLES

GamePro und Sonderhefte
komfortabel in einer App
kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

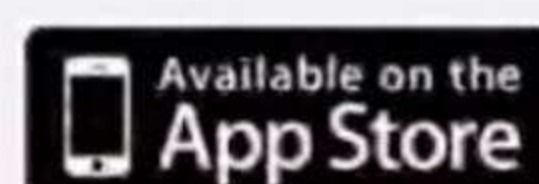
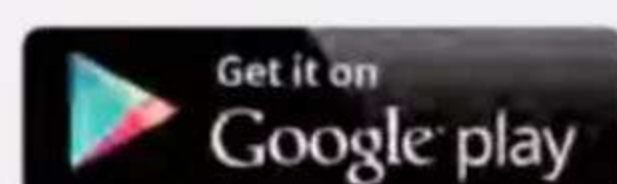
Alle GamePro-Videos der
jeweiligen Ausgabe als
Stream dabei

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

KAIS TRASH CORNER

JÄGER DES FILMISCHEN ABFALLS



KING KONG GEGEN GODZILLA

JAPAN, 1974 • 84 MINUTEN • FSK: AB 12 JAHREN • BLU-RAY: 18 EURO
DVD: 9 EURO • PRIME VIDEO: NICHT VERFÜGBAR • ITUNES: NICHT VERFÜGBAR

Hatten wir »King Kong gegen Godzilla« nicht schon in der Trash-Corner? Ja,

stimmt. Den Gummimonsterspaß habe ich schon besprochen. Warum nochmal? Weil das hier ein anderer Film ist. Im Vorfeld des ersten Remakes von »King Kong« (1976) betitelte der deutsche Verleih zwei Godzilla-Filme werbewirksam mit dem Riesenaffen. Jet Jaguar musste 1973 herhalten, 1974 erwischte es Mechagodzilla. Sie wurden in der deutschen Synchronisation zu King Kong.

Inkompetente Aliens gegen Godzilla

In »King Kong gegen Godzilla« (oder »Godzilla gegen Mechagodzilla«, wie neuere Veröffentlichungen auf Drängen der Produktionsfirma Toho betitelt wurden) planen in schneie silberne Faschingskostüme gehüllte außerirdische Invasoren in ihrer unterirdischen Basis die Weltherrschaft. Mithilfe des Roboters King Kong/Mechagodzilla wollen sie Tokio zerstören und so den Planeten in ihre Gewalt bringen. Klingt plausibel. Dabei haben sie nicht bedacht, dass der echte Godzilla ihren Cyborg (im Film »Küborg« oder »Kiborg« ausgesprochen) bei einem Zusammentreffen beschädigen könnte. Und das tut die Gummiechse in einem mit Explosionen angereicherten Kampf durch ein Modellbauhafenviertel natürlich, denn das ist es nun mal, was Godzilla tut: Dinge zerstören. Der Plan der Aliens: einen



Dieser Blechhaufen ist in den 70er-Jahren das Nonplusultra der Alien-Technologie

menschlichen Wissenschaftler kidnappen, um das Ding zu reparieren. Denn selbstverständlich haben die Typen keinen Plan von ihrer eigenen Technik. Dieser Wissenschaftler ist den Außerirdischen aber schon auf der Spur, deren Gesicht übrigens zu einer Gummiaffenmaske wird, wenn man sie tötet. Er setzt einen Trupp Bekannte daran, das Geheimnis um die Prophezeiung japanischer Ureinwohner zu ergründen, die just ins Spiel kommt, als Mechagodzilla anfängt, Randalen zu machen: Ein Monster wird erscheinen, um die Welt zu vernichten, und zwei weitere Monster sollen auftauchen, um es zu stoppen. Dazu muss eine Tonfigur des Wächtermonsters Kö-

nig Shisar (in der Synchronisation passend »Cheesar« ausgesprochen) zur richtigen Zeit am richtigen Platz deponiert werden. Oh, und Interpol mischt auch noch fleißig mit. Ihr seht, es wird ganz schön kompliziert. Und dabei habe ich nicht mal alle Plot-Points, Verwicklungen und Zufälle angesprochen.

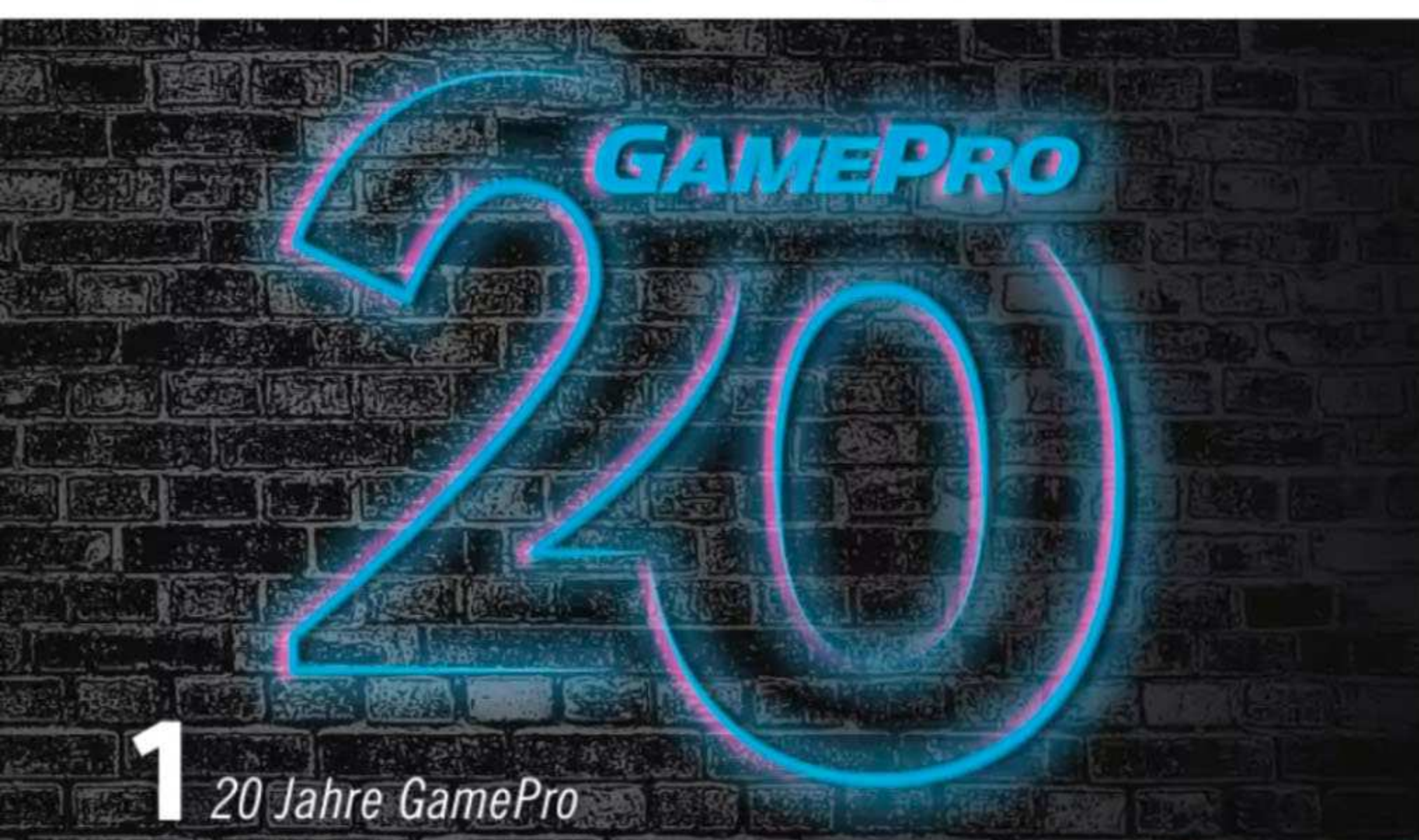
Wunderbares Cheese(ar)-Fest

Müsste ich den Film mit einem Wort zusammenfassen, wäre das wohl »Wahnsinn« im positiven Sinne. Hier passt nichts zusammen. Alles passiert einfach, Dinge entwickeln sich aus heiterem Himmel so, wie es der »Handlung« gerade in den Kram passt. Der Kopfschmerzen verursachende Konflikt zwischen Menschen und Aliens nimmt zudem den Großteil der Laufzeit in Anspruch, größere Monsterkämpfe gibt es nur zwei mal. Beim ersten Zusammentreffen kloppen sich die Stuntmen durch ein Hafenviertel, das Finale spielt sich auf einer Insel ohne zerstörbare Modellhäuser ab. Dafür mischt dann der Schlappohren-Hunde-Löwe König Shisar mit, und ähnlich wie beim neueren »Godzilla vs. Kong« stimmt das Monstergeprügel versöhnlich dafür, dass man den geballten Irrsinn von Skriptautoren ertragen musste, denen alles egal war. Pluspunkt: Hier gibt es keinen idiotischen Subplot um Millie Bobby Brown und ihre Gang, der einem die Zehennägel aufrollen könnte. <>



Erst im Tag-Team mit König Shisar kann Godzilla »King Kong« auf die Matte schicken.

Themen im September



1 20 Jahre GamePro



2 Thymesia PS5 • XBX



3 Saints Row PS5 • XBX • PS4 • One

4 Exoprimal PS5 • XBX • PS4 • One

1 20 Jahre GamePro

Mit großen Augen haben wir auf den Kalender geschaut und bemerkt, dass wir dieses Heft jetzt schon 20 Jahre lang machen ... Grund für ein schönes Special!

2 Thymesia

Nanu, das sieht aus wie Bloodborne und fühlt sich auch so an. Oder ist es am Ende nur ein Souls-Spiel, das man bei Wish bestellt hat?

3 Saints Row

Falls die Hipster uns nicht dazwischenfunken, klären wir im Test, ob das neue Saints Row den ersten Teilen das Wasser reichen kann.

4 Exoprimal

Dinosaurier und Capcom? Nehmen wir gerne, auch wenn nicht Dino Crisis draufsteht. Wir spielen in den neuen Shooter rein und lassen uns überraschen.

GAMEPRO 10/22 erscheint am
7.9.2022

webedia.
GAMING WITH PASSION

GAMEPRO

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 Zrínyi 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

Director Gaming Dawid Hallmann
Director Sales Daniel Loers
Head of Digital Publishing Rae Grimm
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
Redaktionsassistentin Nicole Zeugner, Janine Negele
Lektorat Christian Neffe

Freie Mitarbeiter Nora Beyer, Benjamin Blum, Michael Cherdchupan, Martin Deppe, Paul Kautz,
Alex Ney, Sascha Penzhorn, Dominik Winkler

Fotos 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 Einspeicherung 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 GamePro erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen
Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung be-
nutzt. 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

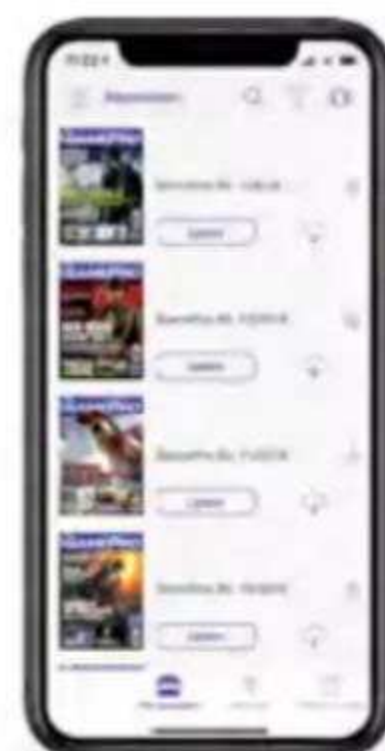
ANZEIGEN

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 Smart-
phones mit iOS oder Android**

Lest die digitale GamePro schon einige Tage vor
offizielltem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Publikationen:

GameStar
www.gamestar.de

GameStar BLACK

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

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