

Meistverkauftes Playstation-Magazin Deutschlands

**play5**

09.2022 / Ausgabe 185 / € 7,99



## STREET FIGHTER 6

AUSSERDEM AUF DER HEFT-DVD:

A Plague Tale: Requiem, The Last of Us: Part 1, Skull and Bones, F1 22, TMNT: Shredder's Revenge, Soulstice u. v. m.



Deutschland € 7,99  
Österreich € 8,90; Schweiz sfr 13,80  
Benelux € 9,40; Italien, Spanien € 10,20



**Erstmals gespielt!**

# A PLAGUE TALE REQUIEM

**Wir haben erste handfeste Gameplay-Eindrücke  
zur Fortsetzung des Stealth-Hits! ab S. 16**

**Gangster's Paradise?**

# SAINTS ROW

**So spielt sich das durchgeknallte Action-Reboot! ab S. 26**



# FETT!



Zwei  
DVDs!

PLUS  
16 Seiten  
extra!

Inkl. Top-  
Vollversion!

## PC GAMES – WISSEN, WAS GESPIELT WIRD



WWW.PCGAMES.DE

BEQUEM ONLINE BESTELLEN: SHOP.PCGAMES.DE

Ein Produkt der

**COMPUTEC**

marquard group



# Mal wieder richtig **Sommer**

**Bei diesen Temperaturen will niemand drinnen hocken und spielen – zum Glück erscheint auch wenig!**

Als ich diese Zeilen tippe, schreiben wir gerade den 21. Juli 2022, draußen herrschen Temperaturen um die 30 Grad. Das ist beinahe erträglich, zieht man die beiden vergangenen Tage mit Höchstwerten um die 39 Grad heran. Nichtsdestotrotz sind Lösungen, mit der Hitze umzugehen, stets willkommen. Daher an dieser Stelle die Info, was wir so bei diesen Temperaturen machen. Lukas etwa ist bekanntermaßen zu einem Viertel ein Breitmaulfrosch, weswegen er aufgrund seiner Wechselwärme am liebsten im Schatten liegt und Insekten fängt. Chris indes hat sich das Abkühlen schon lange abgewöhnt und schreibt lieber eine weitere Kolumne voller Abneigung, vom ersten Entwurf namens „Die Vorteile von Waldbränden“ konnten wir ihn aber abbringen. Katha wiederum sitzt im Büro auch bei 35 Grad noch unter einer Decke und findet es „frisch“. Ich hingegen denke in Momenten wie

diesen ein wenig wehmütig an mein in deutlich milderen Gefilden gelegenes Heimatdorf auf Kashyyyk. Passend dazu halten sich die Releases auch in Sommerloch-Grenzen, entsprechend lang ist der Vorschau-Teil. Dort haben wir erste Anspiel- bzw. Gameplay-Eindrücke zu A Plague Tale: Requiem, Saints Row oder Skull & Bones für euch, zudem erste FIFA-Infos. Bei den Tests gibt's Autos (F1 22) oder Tiere (Stray, Sonic, Endling) – der Rest is aus.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe der play<sup>5</sup> wünschen euch

Sascha & das play<sup>5</sup>-Team



## **UNSTRESSIGER GEHT'S NICHT!**

**PLAY<sup>5</sup>-ABO? DESWEGEN!**

- COOLE PRÄMIEN
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- MEGA PREISVORTEILE
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST

**SHOP.PLAYFÜNF.DE**

# Inhalt

# 09|2022

## Start

Editorial	03
Inhalt	04
Aktuelles	06
Das neue PS Plus im Check	08
Das Spielosophische Quartett	14

## Vorschau

A Plague Tale: Requiem	16
FIFA 23	20
Saints Row	26
Skull and Bones	30
Soulstice	36
Steelrising	40
Two Point Campus	44
Brewmaster: Beer Brewing Simulator	48
Interview: Crisis Core – Final Fantasy 7 Reunion	52

## Test

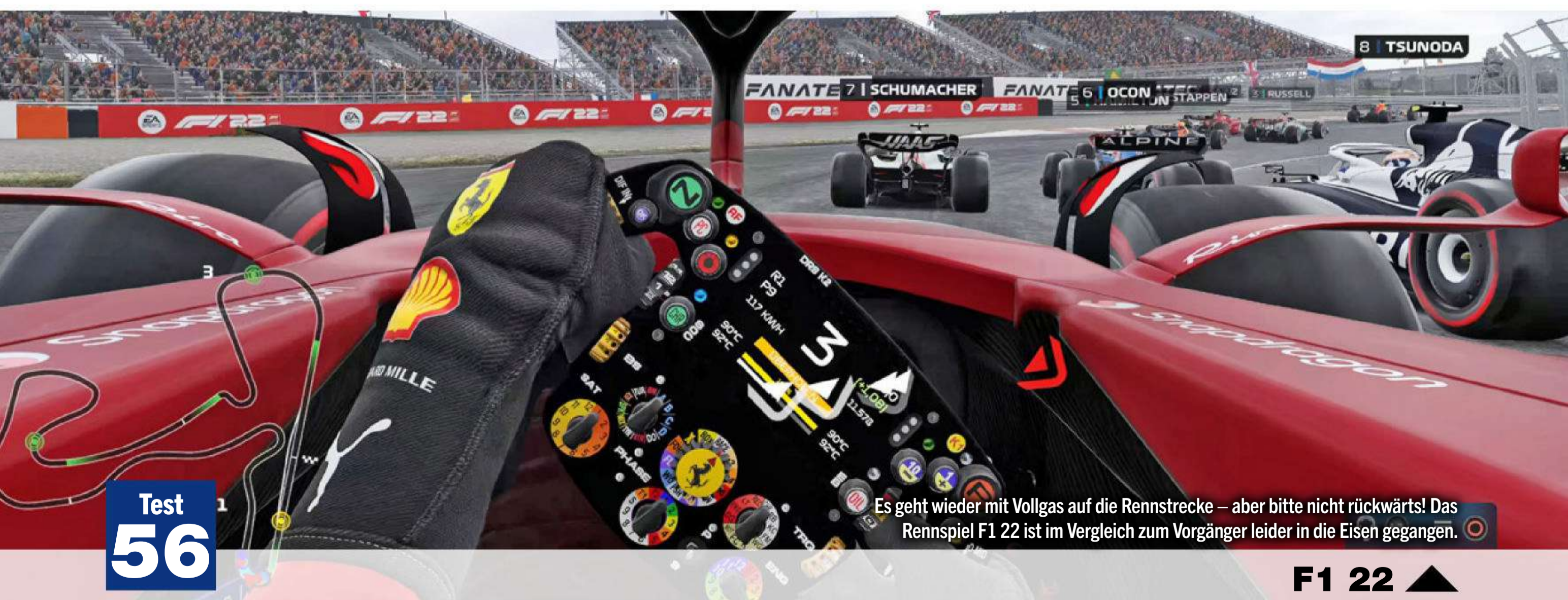
Das Team	54
F1 22	56
Stray	62
Sonic Origins	64
Endling	68
Best of PlayStation	72

## Magazin

Ikonen der Spieleindustrie: Yu Suzuki	76
Retro: Max Payne	82
Medal of Honor im Serienrückblick	86
The Quarry: Tipps zu den vier wichtigsten Enden	92

## Finale

Ausblick/Impressum	98
--------------------	----



Test  
**56**

Es geht wieder mit Vollgas auf die Rennstrecke – aber bitte nicht rückwärts! Das Rennspiel F1 22 ist im Vergleich zum Vorgänger leider in die Eisen gegangen.

**F1 22** ▲



Beim Anblick von A Plague Tale: Requiem würde der Rattenfänger von Hameln große Augen machen. Wir durften einen ersten Blick auf das Spiel werfen.

## ▲ A Plague Tale: Requiem

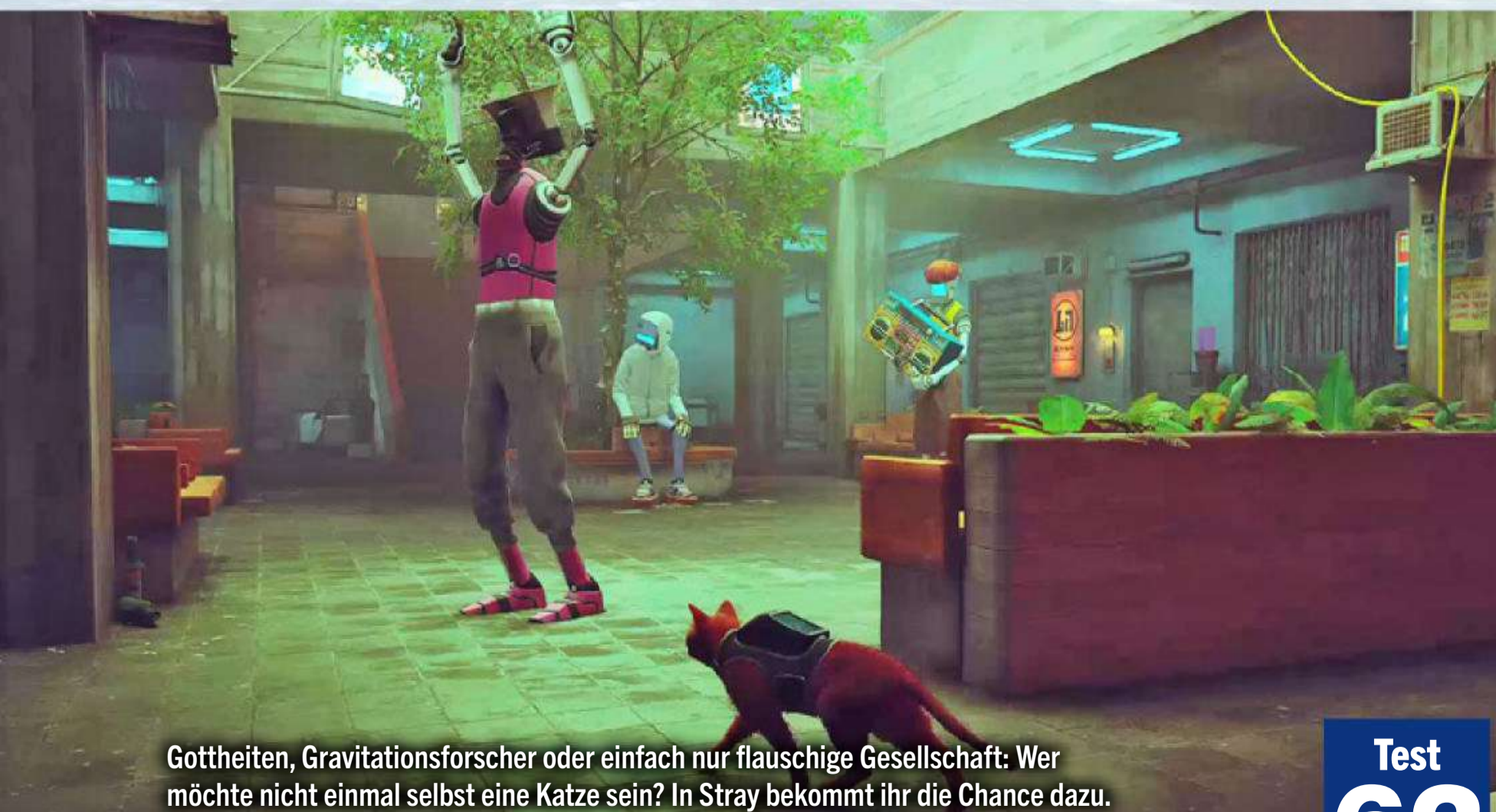
Vorschau  
**16**



Lichtet den Anker und hisst die Segel, wir setzen Kurs auf Skull and Bones! In den sieben Weltmeeren der Videospiele gibt es allerdings harte Konkurrenz.

## ▲ Skull and Bones

Vorschau  
**30**



Gottheiten, Gravitationsforscher oder einfach nur flauschige Gesellschaft: Wer möchte nicht einmal selbst eine Katze sein? In Stray bekommt ihr die Chance dazu.

## ▲ Stray

Test  
**62**

## DVD-Inhalt

### VIDEOS:

#### SEITE 1: SD

(Labelseite)

#### VORSCHAU

A Plague Tale: Requiem  
Skull and Bones

#### TEST

F1 22  
TMNT: Shredder's Revenge

#### MEINUNG

The Last of Us: Part 1  
– Dieses Remake ist überflüssig!

#### SEITE 2: HD

#### VORSCHAU

A Plague Tale: Requiem  
Skull and Bones  
Soulstice  
Steelrising  
Street Fighter 6

#### TEST

F1 22  
TMNT: Shredder's Revenge

#### MEINUNG

Grafikkrise Monkey Island: Sind Spiele Kunst  
oder ein Service-Produkt?  
The Last of Us: Part 1  
– Dieses Remake ist überflüssig!

#### SPECIAL

Gerüchteküche: Playstation-Abwärtskompatibilität  
und Code Red bei Activision  
PS Plus Extra und Premium – Was taugen  
die neuen Stufen des Abo-Service?

### EXTRAS:

#### ARTIKEL

play<sup>5</sup>-DVD-Cover 09/2022

#### BILDER

play<sup>5</sup>-Magazin 08/2022

#### RETRO-VIDEOS

play-Podcast #022

Wenn beim Abspielen der DVD Probleme  
auftreten sollten, versucht es erst auf  
einem anderen Gerät (PS3/PS4/PC) und/  
oder schickt uns eine Mail an  
[playfuenf-redaktion@computec.de!](mailto:playfuenf-redaktion@computec.de)

# Aktuelles

Meldungen, Nachrichten und Insider-Informationen aus der Welt der Spiele – hin und wieder natürlich gewürzt mit ein wenig albernem play<sup>5</sup>-Humor.

## PlayStation Stars

Neues Treueprogramm belohnt euch mit PSN-Guthaben und mehr

**BIZ** | Noch in diesem Jahr wird Sony mit PlayStation Stars ein eigenes Treueprogramm an den Start bringen, das Teilnehmer mit verschiedensten Prämien belohnen wird. Im PlayStation Blog hat man nun einen ersten Überblick gegeben, was wir in Zukunft vom Treueprogramm erwarten können.

Zunächst müssen sich Interessierte für das Programm registrieren. Die Anmeldung ist komplett kostenlos. Anschließend habt ihr als Mitglied die Möglichkeit, Treuepunkte für das Konto zu sammeln. Die bekommt ihr für den Abschluss spezieller Aktivitäten und Kampagnen. Dabei kann es sich zum Beispiel um das Freischalten von Trophäen handeln. Belohnungen erwarten euch außerdem, wenn ihr an einem monatlichen Check-In teilnehmt, ein Turnier gewinnt oder als erster die Platin-Trophäe eines Titels holt.

Im Laufe der Zeit wird es natürlich noch viele weitere Aktivitäten geben. Als Abonnent von PS Plus erhaltet ihr zusätzliche Treuepunkte, wenn ihr etwas im PlayStation Store kauft. Wie viele Punkte verteilt beziehungsweise

für das Einlösen einer Prämie benötigt werden, hat Sony noch nicht verraten. Dafür gab es bereits einen Vorgeschmack darauf, welche Belohnungen ihr euch in Zukunft als Mitglied von PlayStation Stars schnappen könnt. Unter anderem hat Sony bereits verraten, dass ihr eure gesammelten Punkte gegen Guthaben und sogar bestimmte Produkte im PlayStation Store eintauschen könnt. Ferner stellte das Team die „digitalen Sammlerstücke“ vor, hinter denen sich digitale Abbildungen beliebter und legendärer Figuren und Dinge aus dem PlayStation-Universum verstecken. Sony stellte aber direkt klar, dass es sich hierbei nicht um NFTs handelt.

Nach dem letzten Stand Mitte Juli soll sich das Treueprogramm gerade noch in internen Tests befinden. Verläuft alles nach Plan, wird der Dienst im Laufe des Jahres nach und nach in den einzelnen Regionen eingeführt. Einen genaueren Zeitraum, ab dem PlayStation Stars dann bei uns verfügbar sein wird, nannte man bisher aber noch nicht.

DOMINIK ZWINGMANN



## Infos zu God of War: Ragnarök

Spannende Details zu Gameplay und Story der Fortsetzung enthüllt

**ACTION-ADVENTURE** | Seit einiger Zeit steht endlich fest, dass God of War: Ragnarök am 09. November 2022 erscheint. Dann könnt ihr euch sowohl auf der PS5 als auch der PS4 gemeinsam mit Kratos in ein neues Abenteuer stürzen. Bereits jetzt gibt es einige neue Details zum Gameplay und zur Story des Actionspiels, die allesamt auf der offiziellen Webseite von Sony zu finden sind.

Dort steht nämlich seit kurzem eine aktualisierte Produktseite zur Verfügung, die vollgestopft ist mit Informationen zum kommenden PlayStation-Blockbuster. Zwar sind auch viele bereits bekannte Details aufgeführt, interessant sind jedoch vor allem die Hinweise zur Story. Demnach werdet ihr Kratos und seinen Sohn Atreus bei einer Reise begleiten, die sie in alle neun Reiche führen wird. Dort hat der Fimbulwinter, einer der Vorboten für Ragnarök, deutliche Spuren hinterlassen. Außerdem ist von „verschiedenen feindlichen Kreaturen, Mons-

tern und nordischen Göttern“ die Rede, gegen die ihr im Verlauf des Abenteuers antreten müsst. Demnach könnt ihr euch auf zahlreiche Kämpfe einstellen. Vor allem die Konfrontation mit den nicht näher benannten Göttern aus der nordischen Mythologie lassen hinsichtlich der Inszenierung einiges erwarten.

Des Weiteren heißt es auf der Produktseite, dass sowohl Kratos als auch sein Sohn Atreus über eine Vielzahl an neuen Fähigkeiten verfügen werden, auf die sie im Kampf zurückgreifen können. Zwar gibt es hierzu in der Beschreibung keine weiteren Details, doch es klingt auf jeden Fall nach etwas mehr Abwechslung während der Scharmützel mit den Kreaturen aus den neun Reichen. Kratos wird jedenfalls wieder auf seine Chaosklingen, die mächtige Leviathan-Axt sowie den Wächterschild zurückgreifen können. Sammler dürfen sich zudem über die angekündigte Collector's Edition freuen.

ANDRÉ LINKEN



PlayStation Stars™

# Digitale **Filme weg**

Sony löscht etliche (gute) Filme, für die ihr auf der Playstation Geld bezahlt habt

**BIZ** | Eigentlich ist es allen klar und doch sind solche Ankündigungen dann immer wieder eine negative Überraschung: Sony entfernt etliche gute Filme aus den Kundenkatalogen von Playstation-Nutzern. Ja, richtig gehört, aus den Katalogen der Kunden! Kaufen und Ausleihen von Filmen und Serien ist auf der Konsole schon seit letztem Jahr nicht mehr möglich, nun sind aber zahlreiche Filme betroffen, für die Kunden in der Vergangenheit bereits bares Geld bezahlt haben. Das zeigt mal wieder eindrücklich: Selbst gekaufte digitale Inhalte gehören dem Kunden einfach nicht. Grund für die Entfernung zahlreicher Filme aus den Kundenbibliotheken der Käufer sind auslaufende Lizenzen, die Sony mit Studio Canal vereinbart hatte. Ab dem 31. August 2022 fallen die besagten Inhalte auf der Playstation weg.

Wer betroffen ist, den informierte Sony kürzlich knapp und fast schon schroff per E-Mail mit folgendem Hinweis: „Ab dem 31. August 2022 wirst du aufgrund unserer sich entwickelnden Lizenzvereinbarungen mit Inhaltsanbietern nicht mehr in der Lage sein, deine zuvor gekauften Inhalte von Studio Canal anzusehen, und sie werden aus deiner Video-Bibliothek entfernt. Wir wissen

deine fortlaufende Unterstützung sehr zu schätzen. Vielen Dank, PlayStation Store“.

Betroffen sind insgesamt über 300 Filme und Serien – also wirklich eine stolze Zahl. Darunter zum Beispiel alle Tribute-von-Panem-Filme, alle Saw-Filme, Blockbuster wie La La Land und Daredevil und zahlreiche Horrorfilme. Erhalten betroffene Kunden eine Gutschrift, gar Geld zurück oder irgendeine andere Form der Kompensation? Das geht aus der Mitteilung von Sony nicht hervor. Es ist also eher nicht damit zu rechnen. In Zukunft könnten noch weitere Filme und Serien betroffen sein, die über den Playstation Store erworben wurden. Und das gleiche Schicksal kann Kunden, die Filme und Serien digital kaufen, auch bei anderen Plattformen jederzeit widerfahren.

Dass man beim Abschluss eines Streaming-Abos jederzeit den Zugriff auf Filme und Serien verlieren kann, ist weithin bekannt. Dass auch gekaufte digitale Inhalte genauso gestrichen werden können, ist umso ärgerlicher, wenn man für die Inhalte meist genauso viel Geld bezahlt hat wie für eine Blu-Ray, die kein Anbieter einfach wieder einkassieren kann.

JOHANNES GEHRLING



Bild: Studiocanal



## Forspoken: Zu früh gefreut

Square Enix verschiebt das bereits verspätete Rollenspiel erneut

**ROLLENSPIEL** | Fans von Forspoken müssen noch länger auf den Release des neuen Rollenspiels warten. Square Enix hat bekannt gegeben, dass man den Termin ein weiteres Mal verschoben hat. So wird der Titel von Luminous Productions nun erst am 24. Januar 2023 in den Handel kommen. Zuvor war die Veröffentlichung für den 11. Oktober 2022 geplant. Auch hierbei handelte es sich aber bereits um einen neuen Termin. Ursprünglich sollte Forspoken schon am 25. Mai 2022 erscheinen.

In einem kurzen Statement haben Square Enix und Luminous Productions den Grund für den neuen Release von Forspoken verraten: „Nach laufenden Diskussionen mit Schlüsselpartnern haben wir die strategische Entscheidung getroffen, den Launch von Forspoken auf den 24. Januar 2023 zu verschieben. Alle Elemente des Spiels sind jetzt fertig und die Entwicklung geht in die finale ‚Polishing‘-Phase. [...] Wir können es kaum erwarten, im Sommer mehr über Forspoken mit euch zu teilen.“ Welche strategische Entscheidung damit

im Detail gemeint ist, haben die Entwickler aber nicht verraten. Möglicherweise möchte man das neue Rollenspiel nicht in einem Zeitraum veröffentlichen, für den schon jetzt zahlreiche Spiele angekündigt sind. Alleine im Oktober 2022 kommen bereits Titel wie Overwatch 2, Call of Duty: Modern Warfare 2, Marvel's Midnight Suns oder Gotham Knights. Anfang November folgen direkt God of War: Ragnarök und Pokémon: Karmesin & Purpur.

Auch Square Enix hat in naher Zukunft gleich mehrere Spiele in der Pipeline. So ist zum Beispiel für die Neuauflage von Crisis Core: Final Fantasy 7 eine Veröffentlichung im Winter geplant. Ob der Titel damit Ende 2022 oder Anfang 2023 erscheint, ist unklar. Im Sommer 2023 folgt dann auch der Release von Final Fantasy 16. Darüber hinaus hat Final Fantasy 7: Rebirth ebenfalls schon einen Zeitraum erhalten – im Winter 2023 soll das Remake-Sequel kommen. Es wäre also wenig verwunderlich, wenn Square Enix sich deshalb einen ruhigeren Zeitpunkt für die Veröffentlichung ausgesucht hat. DOMINIK ZWINGMANN

## SPRACHAUSGABE

„Ich hab die Kinder im Wald erschossen, das fanden die nicht so gut.“

David. Ohne Kontext zwar noch lustiger, aber bevor es besorgte Anrufe hagelt: Es ging um Metro.

# Das neue PS Plus im Check? **Lohnt sich das Upgrade!**

Am 23. Juni hat Sony das neue Playstation Plus gestartet. Wir haben zum Release mal die Features der Extra- und Premium-Variante des Abo-Services getestet.



PlayStation Plus



Bereits zu Beginn des Jahres machten Gerüchte die Runde, Sony arbeite an einem neuen Online-Service. Vom Codenamen „Project Spartan“ war da die Rede, von einem waschechten „Gamepass-Killer“, der Microsofts Gaming-Flatrate den Kampf ansagen soll. Entsprechend groß war die Euphorie, als im März die offizielle Ankündigung folgte: Ja, der Playstation-Konzern hat tatsächlich ein neues Abo-Modell in der Mache! Und zwar ein überarbeitetes PS Plus!

Das kommt künftig mit einigen spannenden neuen Features daher. Unter anderem gibt es eine umfangreiche Spielebibliothek mit über 400 First- und Third-Party-Spielen für Playstation 4 + 5. Obendrauf erwarten euch ein 300 Titel umfassender Klassiker-Katalog der PS1-, PS2- und PS3-Ära, PC-Streaming, zeitlich limitierte Testversionen und noch vieles mehr. Am 23. Juni 2022 ist der Dienst endlich auch in Deutschland an den Start gegangen. Wir haben uns das Angebot zum Launch angeschaut und verraten euch im

Check, was ihr hier für euer Geld tatsächlich alles bekommt.

## Die Tarife

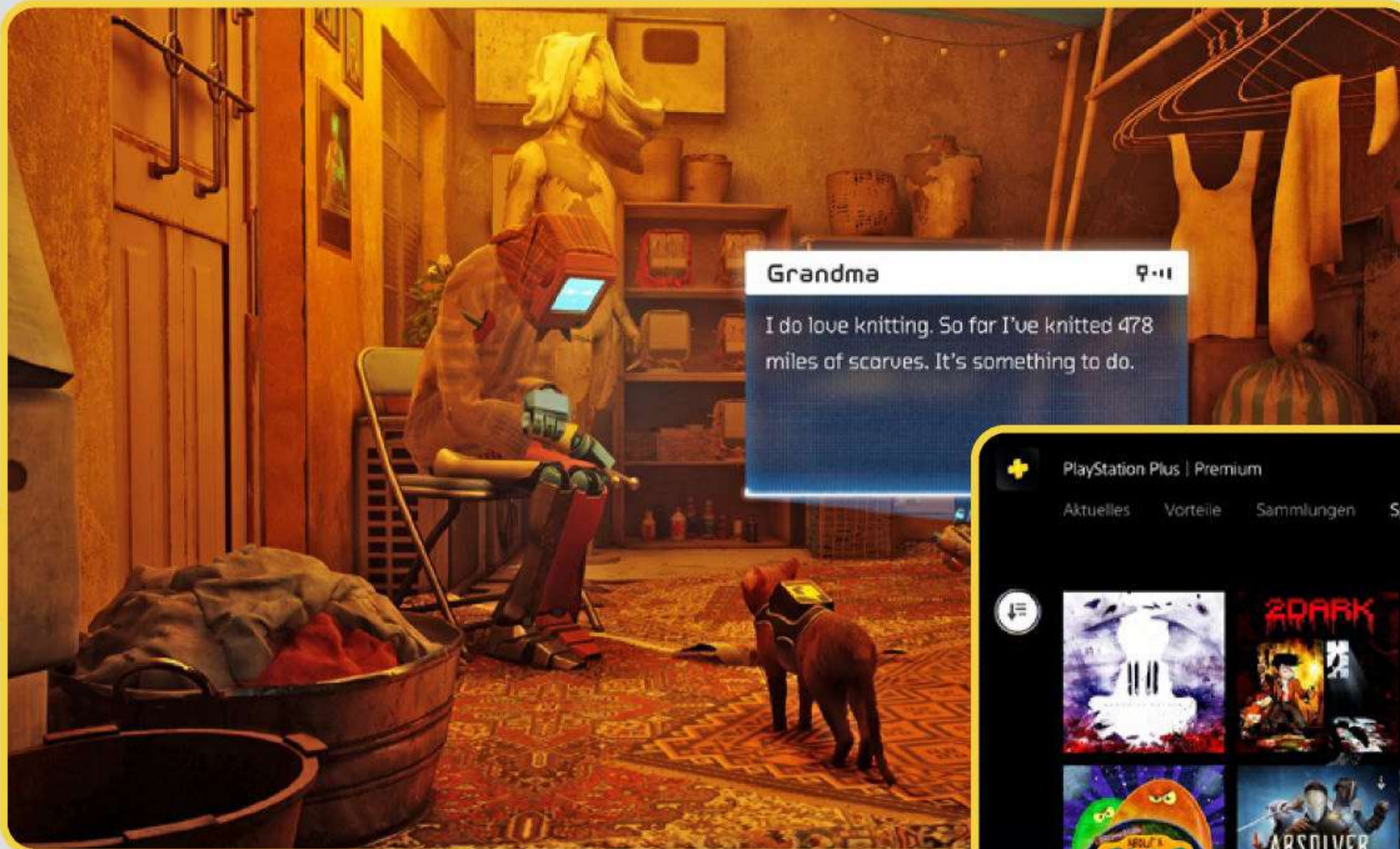
Fangen wir zunächst mal mit dem wichtigsten Punkt an: den Tarifen. Das neue Playstation Plus ist in drei unterschiedliche Stufen eingeteilt, die euch stetig mehr Inhalte bieten, dafür aber natürlich auch einen höheren Beitrag verlangen.

## Playstation Plus Essential

Los geht's mit PS Plus Essential, gewissermaßen der Basis-Version

des Dienstes. Die enthält genau das, was PS-Plus-Abonnenten bereits aus den vergangenen Jahren kennen: Ihr bekommt Zugriff auf den Online-Multiplayer-Part, um übers Internet mit anderen Leuten zu zocken.

Obendrauf gibt es 100 Gigabyte Cloud-Speicher, in den ihr eure Spielstände hochladen könnt, exklusive Rabatte im Playstation Store und natürlich die Gratis-Games, die euch jeden Monat zum Download bereitstehen. Die Preise bleiben auch die alten:



Das Katzenabenteuer Stray steht zum Release am 19. Juli für PS-Plus-Extra- und PS-Plus-Premium-Abonnenten zum kostenlosen Download bereit.

Für die Monatsmitgliedschaft werden 8,99 Euro fällig, für drei Monate 24,99 Euro und 59,99 Euro für das ganze Jahr.

### Playstation Plus Extra

Weiter geht's mit PS Plus Extra: In dieser Stufe kommt noch einmal ein Spielekatalog von etwa 400 First- und Third-Party-Titeln für Playstation 4 und 5 mit dazu, die ihr herunterladen und spielen könnt, solange euer Abo noch aktiv ist. Kostenpunkt: 13,99 Euro pro Monat, 39,99 Euro pro Quartal oder 99,99 pro Jahr.

### Playstation Plus Premium

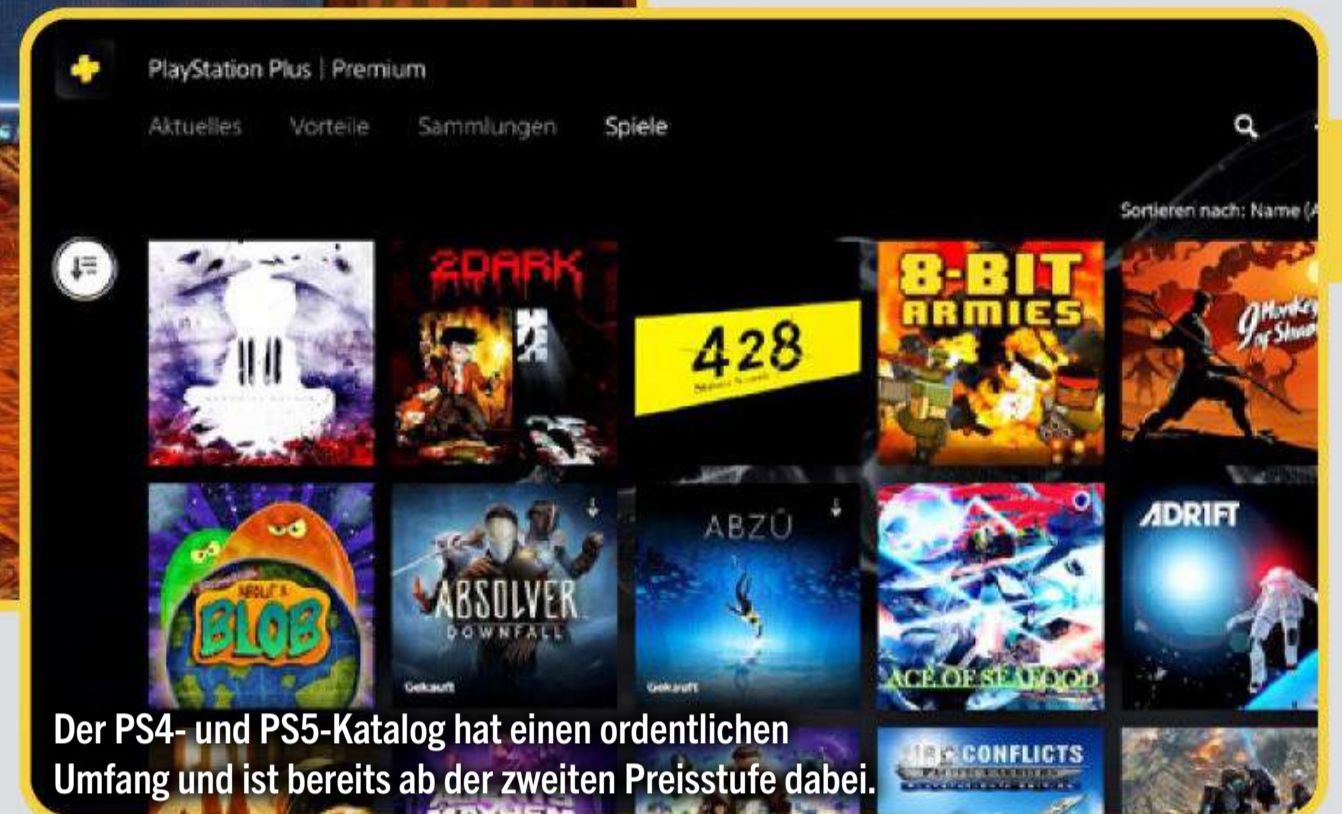
Die finale Stufe ist PS Plus Premium. Das umfasst neben den Inhalten der beiden vorherigen Tarife auch noch einen Retro-Katalog mit 340 klassischen Playstation-Spielen, darunter Titel für PS1, PS2 und PSP, die ihr wahl-

weise downloaden oder streamen könnt. Zudem stehen diverse PS3-Spiele zur Auswahl.

Die sind dann aber ausschließlich über die Cloud verfügbar: auf der Konsole und auf dem PC. Abgerundet wird das Angebot durch zeitlich limitierte Testversionen ausgewählter Toptitel, die ihr so erst einmal anspielen könnt, bevor ihr sie endgültig kauft. Diesen Spaß lässt sich Sony dann 16,99 Euro monatlich kosten, beziehungsweise 49,99 Euro vierteljährlich oder 119,99 Euro jährlich.

### Upgrade und Wechsel

Ihr müsst PS Plus allerdings nicht zwangsweise komplett neu kaufen. Wer noch ein aktuell gültiges Abo besitzt, wird automatisch in die neue Essential-Stufe umbucht. Noch praktischer wird's für PS-Now-Kunden. Deren Abo wird sogar in eine PS-Plus-Premium-



Der PS4- und PS5-Katalog hat einen ordentlichen Umfang und ist bereits ab der zweiten Preisstufe dabei.

Mitgliedschaft umgewandelt, ohne irgendwelche Zusatzkosten.

Upgrades zwischen Essential, Extra und Premium sind dabei jederzeit möglich. Wollt ihr in einen höheren Tarif wechseln, müsst ihr lediglich die Differenz zahlen, die zwischen eurer laufenden Option und der eurer Wahl liegt – natürlich angepasst an die verbleibende Zeit. Heißt: Wer wie in unserem Fall ein PS-Plus Essential-Abo bis November 2022 bezahlt hat, muss noch einmal 24,66 Euro obendrauf legen, um die verbleibenden 149 Tage das Premium-Angebot nutzen zu können.

### Der Spielekatalog

Apropos Angebot: Zum Launch umfasst der Katalog von verfügbaren PS4- und PS5-Spielen in der DACH-Region 355 Titel. Zum Vergleich: Microsofts Game Pass kommt auf 462 Titel, kostet dafür aber eben auch ein klein wenig mehr. Ausgewählt werden die Spiele über die PS-Plus-App auf eurer Playstation. Das ist allerdings nicht perfekt gelöst und etwas chaotisch. Es gibt nämlich keine simple Übersicht der gesamten Bibliothek, sondern gleich vier verschachtelte Untermenüs, in denen die verschiedenen Kataloge teils mehrfach aufgeführt werden, zwischen anderen PS-Plus-Vorteilen wie Cloud Saves oder den Gratis-Games.

Wer nur die Spiele für Playstation 1 und 2 sehen möchte, muss etwa erst in den Reiter Sammlungen wechseln, dann an der



Red Dead Redemption 2 ist genau wie sein Vorgänger nur für drei Monate in PS Plus enthalten. Danach fliegt das Western-Epos wieder aus der Bibliothek.



Neben OlliOlli World stehen noch 14 weitere Testversionen zur Auswahl, die ihr für ein bis fünf Stunden anzocken könnt.



Genre-Übersicht vorbeiscrollen und ganz unten auf einen entsprechenden Button drücken. Es gibt zwar auch die Möglichkeit, sich alle verfügbaren Spiele auf einmal anzuschauen und sie nach Anfangsbuchstaben, Releasedatum oder Plattform zu sortieren. Hier stehen aber nur PS3, PS4 und PS5 als Filter zur Auswahl. Manche Kandidaten findet ihr sogar nur über die Suchfunktion. Da tut es besonders weh, dass es – anders

als bei PS Now – keine Favoritenliste mehr gibt.

Aber gut, genug gemeckert. Schauen wir uns das Aufgebot mal etwas im Detail an. Sony hatte ja bereits im Vorfeld angekündigt, dass es keine großen Day-One-Veröffentlichungen im Rahmen von PS Plus geben würde. Das Katzenabenteuer Stray landet zwar direkt zum Release am 19. Juli im Abo, God of War: Ragnarök muss aber weiterhin separat gekauft werden.

Einigen alten Klassikern hat Sony neue Features wie Grafikfilter, Quicksaves oder eine Rückspulfunktion spendiert.

Guardians of the Galaxy. Mit The Artful Escape, Outer Wilds und Co. werden Indie-Fans ihren Spaß haben. Und zum krönenden Abschluss gibt es dann schließlich noch Ubisoft+ obendrauf, inklusive Assassin's Creed oder Watch Dogs.

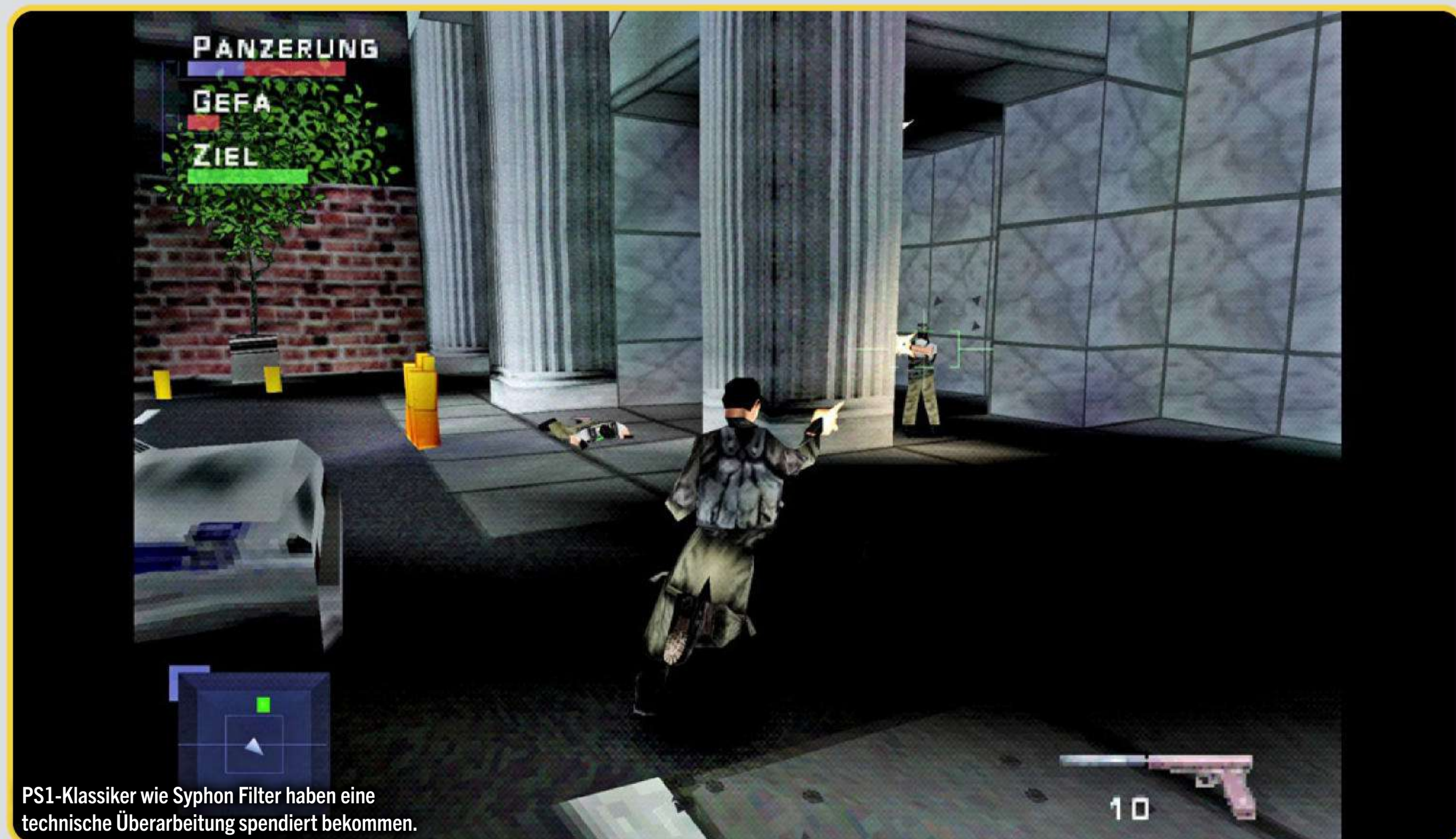
Für zusätzliche Abwechslung sorgen regelmäßige Aktualisierungen der Bibliothek, je eine gegen Anfang und eine gegen Mitte des Monats. Die Anzahl der Zu- und Abgänge variiert dabei jedes Mal.

Bei den über PS Plus Premium verfügbaren Klassikern sieht es dagegen etwas mager aus: Für PS1, PS2 und PSP stehen aktuell gerade mal 37 Spiele zur Verfügung. Dazu gehören zwar echte Retro-Perlen wie Ape Escape oder Syphon Filter. Aber was ist zum Beispiel mit Tomb Raider, Silent Hill oder Metal Gear? Hier wäre gefühlt noch mehr drin gewesen! Etwas besser fällt die Ausbeute an PS3-Titeln aus: Hier stehen immerhin 243 Spiele zu Buche. Unter die mischen sich mit Castlevania: Lords of Shadow HD, der Devil May Cry HD Collection, Fallout 3 und Resident Evil 4 HD auch einige echte Highlights.

Davon abgesehen ist der bereits gebotene Umfang ziemlich beachtlich, und das, obwohl die Bibliothek im Vergleich zu PS-Now-Zeiten um geschätzte 240 Namen gekürzt wurde: Euch erwarten zahlreiche Exklusivspiele der PlayStation Studios, darunter Marvel's Spider-Man, Ghost of Tsushima, Demon's Souls oder Returnal.

Dazu kommen namhafte Blockbuster von Drittanbietern wie Red Dead Redemption 2, Doom und

Den Rest der angepriesenen 300 Classics füllen allerdings diverse Neuauflagen für die PS4 auf:



PS1-Klassiker wie Syphon Filter haben eine technische Überarbeitung spendiert bekommen.



The Last of Us Remastered zum Beispiel oder die Nathan Drake Collection. Das fühlt sich schon so ein wenig gemogelt an. Denn wirklich retro sind die ja nicht. Vielmehr entsteht der fade Beigeschmack, Sony würde hier sein Angebot künstlich aufblähen – noch dazu mit First-Party-Titeln der vergangenen Konsolengeneration, die doch eigentlich im Umfang von PS Plus Extra enthalten sein sollten.

### Testversionen

Zu guter Letzt werfen wir noch einen Blick auf die zeitlich begrenzten Testversionen. Die könnt ihr auf eure Festplatte ziehen und dann für eine gewisse Zeit spielen. Wie lange genau, das hängt auch vom gewählten Titel ab. Während riesige Open-World-Rollenspiele wie Cyberpunk 2077 oder Horizon: Forbidden West euch ganze fünf Stunden reinschnuppern lassen, müsst ihr bei WWE 2K22 schon nach zwei Stunden die Vollversion kaufen, um weiterzumachen. In OliOlli World fällt sogar schon nach 60 Minuten die Bezahlschranke.

Immerhin, alle gespeicherten Spieldaten aus dem Testzeitraum werden beim Kauf des

Spieles übertragen. Selbiges gilt für die Trophäen. Das ist ziemlich praktisch. Nur über die Preisgestaltung der insgesamt 15 Testversionen kann man streiten. Wer Tiny Tina's Wonderlands oder den Landwirtschaftssimulator 22 nach dem Probieren fix in seine Bibliothek packen möchte, muss dafür den Vollpreis hinlegen. Das regelt der Xbox Game Pass deutlich angenehmer, da bekommt ihr beim Kauf eines enthaltenen Titels 20 Prozent Rabatt.

### Grafik und Performance der Classics

So, genug gelabert, jetzt mal Butter bei die Fische: Wie spielen sich die Titel der PS-Plus-Collection denn nun, besonders die Klassiker? Die Antwort: eigentlich so wie damals, nur eben hübscher. Die meisten PS1-Games kommen mit einer höheren Auflösung daher. Auf der PS5 laufen sie in 1440p, die PS4 rechnet auf 1080p runter. Ausnahmen sind Titel wie Oddworld: Abe's Oddysee, die komplett auf 2D-Sprites basieren, die sich nicht so einfach überarbeiten ließen. Optisch sieht das alles grundsätzlich ganz schick aus, das Upscaling

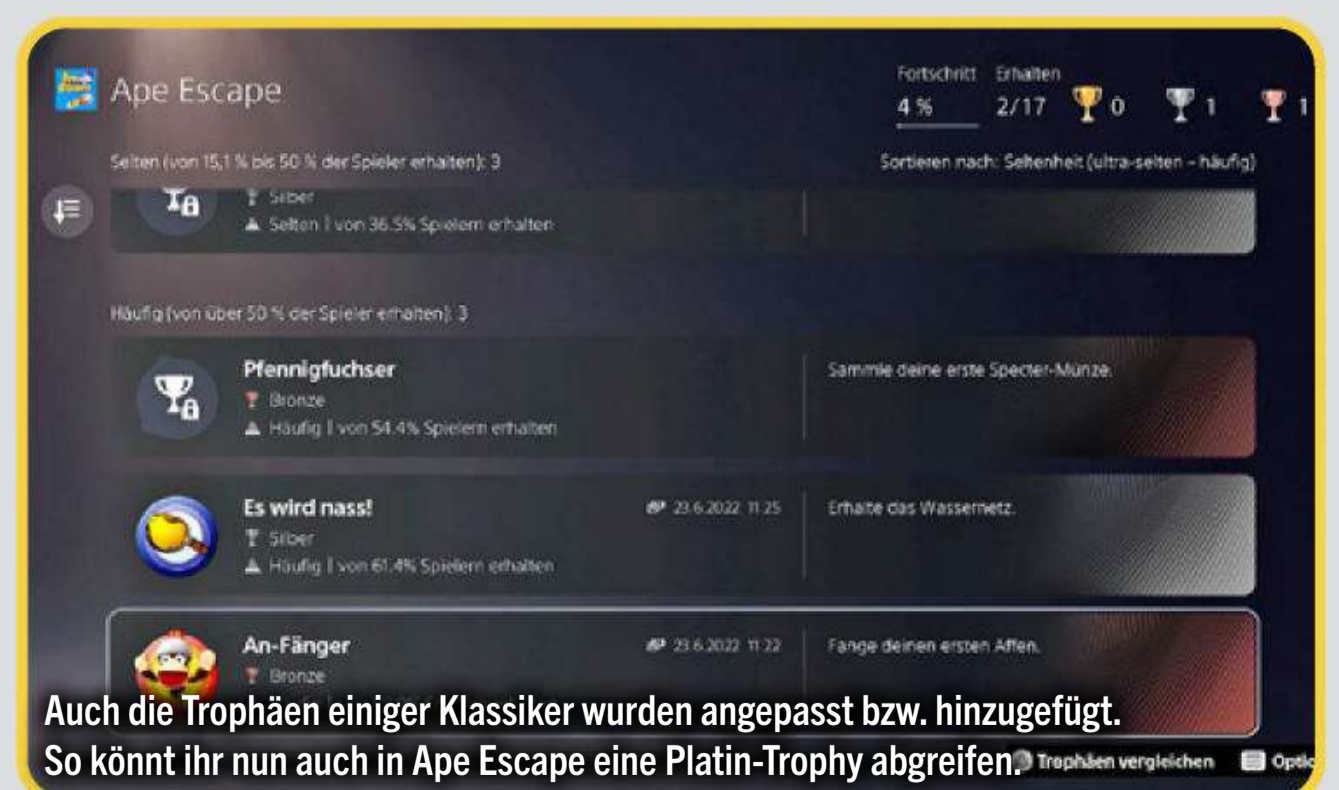
sorgt hier und da aber für ein komisches Flackern.

Noch etwas ärgerlicher wird es bei der Bildrate. Sony setzt beim europäischen PS Plus vermehrt auf PAL-Versionen. Die kommen dann zwar mit passender Synchro daher, allerdings auch nur mit einer Bildwiederholrate von 50 Hz. Die Klassiker laufen also nur mit 25 statt 30 Frames pro Sekunde. Das lässt die Bewegungen auf dem Bildschirm nicht nur etwas unruhig wirken, die Titel spielen sich auch merklich langsamer als ihre NTSC-Pendants. Ein Problem, das es bereits bei der Playstation-

Classic-Konsole gab und damals schon frustrierte.

In Sachen Grafik-Einstellungen bieten PS1-Spiele drei verschiedene Filter: Da wäre natürlich der Standard-Modus, dann noch Retro-klassisch, das dem Bild Scanlines eines alten Röhrenfernsehers verpasst, und schließlich noch Modern, mit dem die Optik noch einmal etwas kontrastreicher wirkt.

Außerdem lässt sich das Bildverhältnis anpassen. Zur Auswahl stehen die Original-Auflösung, 16:9, 1:1, viereckige Pixel und Zoom. Wobei die letzten drei Optionen das Bild auf seltsame Weise strecken





Jak und Daxter dürfen im Classic-Angebot natürlich auch nicht fehlen – trotzdem dürfte die Auswahl an Prä-PS3-Titeln gern größer sein.

und stauchen. Wir raten eher zu den ersten beiden Menüpunkten.

Apropos Menü: Für einige Klassiker gibt es ein neues User-Interface, das Features wie eine Rückspul- oder eine Quick-Save-Option bietet. Auch Trophäen wurden nachträglich in einige Spiele hineingepatcht. Ihr könnt jetzt etwa auch eine Platin-Auszeichnung in Syphon Filter erspielen.

In die PS2-Spiele wurde leider etwas weniger Arbeit gesteckt. Hier bekommt ihr einfach die emulierten Versionen vorgesetzt, die sich bereits seit 2016 im PlayStation Store kaufen lassen. Die laufen dank Up-Rendering in 1080p,

ansonsten gab es aber leider keine Überarbeitungen. Noch düsterer sieht's bei den PS3-Spielen aus. Die werden ausschließlich via Cloud gestreamt, Grafik- oder Performance-Updates standen damit komplett außer Frage. Es bleibt also bei 720p. Ein weiterer Wermutstropfen: PS3-Spiele unterstützen auch keine DLCs.

Das mag bei Motorstorm nicht allzu schlimm sein, schließlich entgehen euch dadurch nur ein paar zusätzliche Strecken und Fahrzeuge. Bei Asura's Wrath sieht die Sache dann aber schon wieder ganz anders aus: Ohne die Erweiterungen fehlen euch hier essen-

zielle Teile der Story, etwa die „Untold Chapters“, die einige Kapitel des Originalspiels sinnvoll miteinander verbinden, oder das „Real Ending“, das Publisher Capcom erst zwei Monate nach dem physischen Release nachreichte.

### Konsolen-Streaming

Aber kommen wir doch mal zum Streaming selbst. Hier kommt die gleiche Technik zum Einsatz wie auch schon bei PS Now. Ihr werdet also remote mit einer PlayStation 3 beziehungsweise PlayStation 4 verbunden, auf der dann euer Spiel läuft und deren Bild auf euren Fernseher projiziert wird. Entsprechend müsst ihr beim Start jeder Sitzung erst einmal bis zu 30 Sekunden warten, bis diese vorbereitet wurde. Wenn ihr zu lange untätig seid, werdet ihr aus der Session gekickt, um auf dem Server „Platz für andere Spieler zu machen“. Das ist ziemlich ärgerlich, denn danach müsst ihr den Titel neu starten und ab dem letzten automatischen Speicherstand weitermachen. Eine Art „Quick Resume“ wie auf der Xbox Series gibt es nicht.

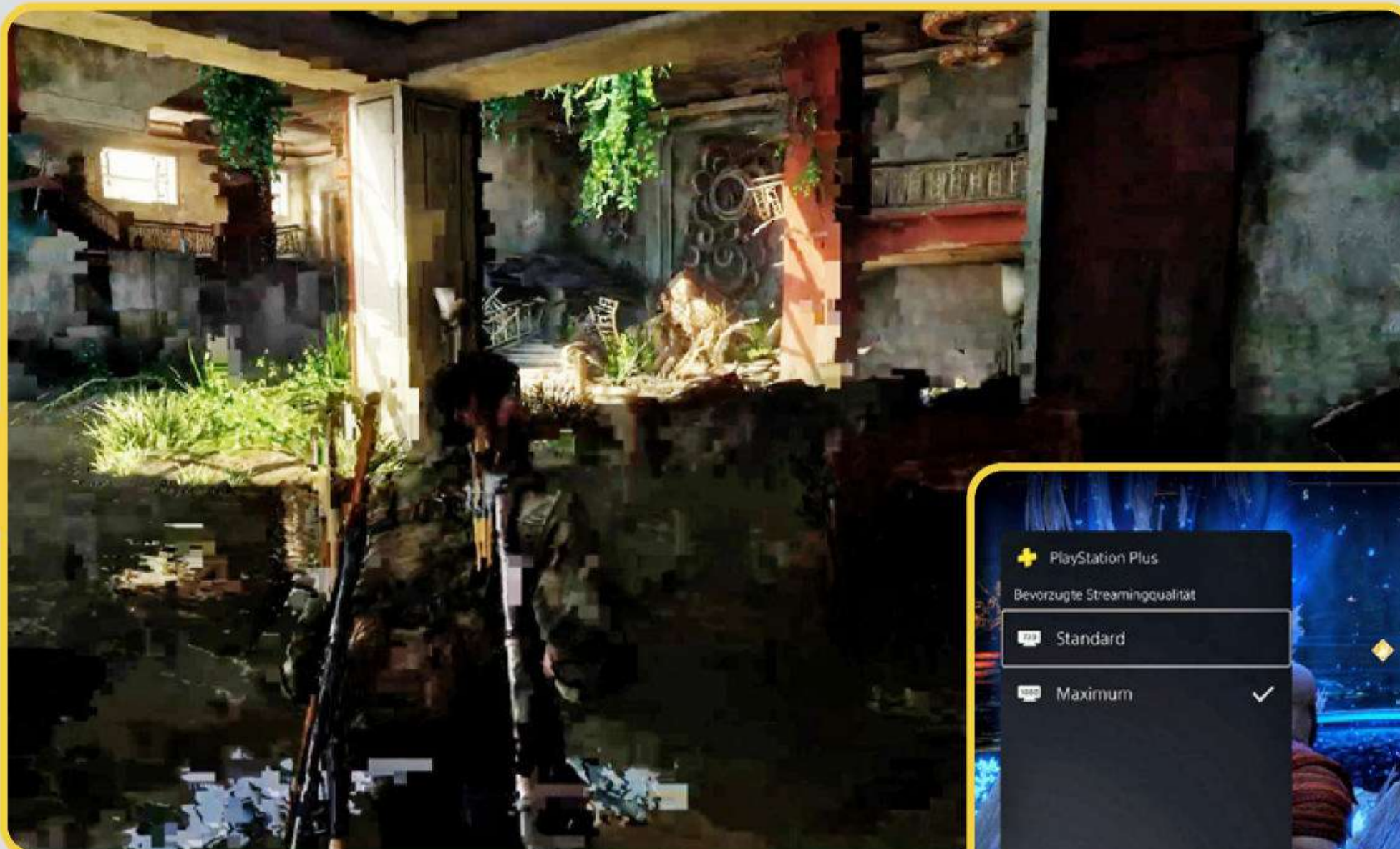
Neu ist dagegen, dass ihr euch bei der Bildqualität für eine von zwei Optionen entscheiden könnt: Ihr spielt zwar immer mit 30 Fps,

jetzt aber in wahlweise 720p und 1080p. Sofern das eure Internetverbindung mitmacht. Sony empfiehlt generell eine Geschwindigkeit von mindestens 5 Mbit/s, für das bestmögliche Erlebnis sogar 15 Mbit/s. Wenn ihr nicht sicher seid, ob eure Konsole das tatsächlich leistet, sorgt ein integrierter Speedtest für Klarheit: Einmal draufklicken und ihr bekommt kurze Zeit später die Info, ob's zum Streamen reicht oder nicht.

Wir raten in dem Kontext übrigens definitiv dazu, eure Konsole per LAN-Kabel mit dem Internet zu verbinden. Das beschert euch ein deutlich stabileres Spielerlebnis als via WLAN. So lassen sich auch anspruchsvolle Open-World-Abenteuer wie Marvel's Spider-Man in ihrer ganzen Pracht genießen. Zumindest meistens. Denn auch unter eigentlich optimalen Bedingungen seid ihr nicht vor Komplikationen gefeit: Selbst in unserem Redaktionsnetzwerk mit dem mindestens Vier- bis Fünffachen der geforderten Bandbreite kam es immer wieder zu unschönen Kompressionsartefakten und Problemen mit der Auflösung. Manchmal ruckelte das Bild oder fror komplett ein. Auch ein spürbarer Input-Lag ist uns aufgefal-



PS3-Spiele können nur gestreamt werden, daher unterstützen sie auch keine DLCs. Das ist bei Asura's Wrath durchaus problematisch.



The Last of Us Remastered ist Teil des Classic-Angebots – aber so wirklich retro ist der Titel natürlich eigentlich nicht.



Beim Streaming könnt ihr die Qualität einstellen – trotzdem hängt es natürlich größtenteils von eurer Leitung ab.

len. Das nervt natürlich besonders bei Multiplayer-Shootern, in denen schnelle Reflexe überlebenswichtig sind. Mit dem Streamen von Online-Matches scheint die PS-Plus-Architektur generell noch recht überfordert zu sein.

In aller Fairness: Ein kompletter Verbindungsabbruch ist uns während unserer Testphase nicht untergekommen. Wir würden aber trotzdem raten: Genießt Sonys Gaming-Angebot lieber über die Festplatte statt über die Cloud. Spielstände, die ihr online angefangen habt, lassen sich schließlich ohne große Probleme auf die Konsole transferieren und da weiterspielen.

### PC-Streaming

Alternativ lassen sich Save Games von der Konsole in die Cloud hochladen und dann via Streaming auf dem PC fortsetzen. Hier gelten natürlich dieselben Anforderungen an eure Netzwerkverbindung wie auf der Playstation. Außerdem muss euer Rechner noch gewisse Hardware-Anforderungen mitbringen.

Sony empfiehlt mindestens einen i3-Prozessor mit 2 GHz und 2 GB Arbeitsspeicher. Und natürlich braucht's noch einen kompatiblen Controller. Offiziell rät Sony natürlich zur Nutzung eines Dualshock oder Dualsense. Eingabegeräte von Drittherstellern sind aber auch problemlos nutzbar. Sogar ein Xbox-Gamepad haben wir zum Laufen bekommen, solange ingame kein Touchpad erfordert wurde. Eine Steuerung via Maus

und Tastatur ist leider nicht möglich, außer im Menü.

Ach ja, das Menü. Das ist in der PS-Plus-App für den PC noch einmal unübersichtlicher. Es gibt weder Filter noch eine Suchfunktion, sondern nur Listen verschiedener Genres und Anfangsbuchstaben, die ihr dann ewig durchscrollen müsst, um den gewünschten Titel zu finden.

Habt ihr das endlich geschafft, ergibt sich ein verwandtes Bild wie auf der Konsole: ein über weite Strecken zumindest solides Streaming-Erlebnis, das leider immer wieder mit technischem Schluckauf zu kämpfen hat. Mal pixelt das Bild auf, mal gibt es Anzeigefehler, mal stockt das komplette Spiel.

### Vorläufiges Fazit

Am Ende bleibt so ein eher ernüchterndes Bild von PS Plus Premium. Dafür, dass ihr hier 120 Euro jährlich bezahlt, also doppelt so viel wie für den Essential-Tarif, bekommt ihr einfach zu wenig Gegenwert geboten: Die Klassiker-Bibliothek gleicht eher einem Flickenteppich als einer liebevollen Retro-Sammlung. Das Streaming funktioniert nicht wirklich einwandfrei. Und die Testversionen sind zwar nett, aber kein echter Gamechanger. Hier

muss Sony auf jeden Fall noch mal Hand anlegen, damit das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt. Das Urteil zu PS Plus Extra fällt da deutlich wohlwollender aus. Gerade für Gelegenheitsspieler gibt es hier die Möglichkeit, eine große Menge an Blockbustern für einen relativ kleinen Aufpreis nachzuholen. Ob sich die Mitgliedschaft aber auch danach noch lohnt, kommt stark darauf an, wie regelmäßig Sony den Service mit neuen spannenden Inhalten erweitert.


DAVID BENKE



Achtung, Verbindungsprobleme! Das rote Ausrufezeichen am rechten Bildschirmrand verfolgte uns während des Tests fast durchgehend.


# SPIEL Philosophische Das Quartett

Vier play<sup>5</sup>-Mitarbeiter äußern sich kritisch und subjektiv zu einem Thema aus der Welt der Videospiele. Diesmal geht es darum, ob sich die gamescom in diesem Jahr lohnt.

IX/1 Christian Dörre D 


Modell	Redakteur
Typ	Motzbrocken
Leistung in PS (play <sup>5</sup> -Stärke)	08/15
Von 0 auf 100 Zeichen in	4 Minuten
Extras	Gammelige Punk-Shirts
Baujahr	1988

1. Christian Dörre      3. Michael Grünwald  
2. Katharina Pache    4. Sascha Lohmüller

IX/2 Katharina Pache D 


Modell	Redaktionsleiterin
Typ	Katzenlady
Leistung in PS (play <sup>5</sup> -Stärke)	85
Von 0 auf 100 Zeichen in	66,6 Sekunden
Extras	Zweites X-Chromosom
Baujahr	1987

1. Christian Dörre      3. Michael Grünwald  
2. Katharina Pache    4. Sascha Lohmüller

IX/3 Michael Grünwald D 

Modell	Redakteur
Typ	Ewiger Jüngling
Leistung in PS (play <sup>5</sup> -Stärke)	-3,5
Von 0 auf 100 Zeichen in	9 1/2 Wochen
Extras	Aperol-Spritz-Tank
Baujahr	1987

1. Christian Dörre      3. Michael Grünwald  
2. Katharina Pache    4. Sascha Lohmüller

IX/4 Sascha Lohmüller D 

Modell	Redaktionsleiter
Typ	Kriegsgott
Leistung in PS (play <sup>5</sup> -Stärke)	185,388
Von 0 auf 100 Zeichen in	69 Sekunden
Extras	Schalke-Vizemeister-Schal
Baujahr	1981

1. Christian Dörre      3. Michael Grünwald  
2. Katharina Pache    4. Sascha Lohmüller

## CHRIS:

Menschen und Michi, die Gamescom 2022 steht vor der Tür und mein Hype auf die Spielmesse hält sich in Grenzen. Kaum ein namhafter Hersteller ist dabei und somit wird es auch kaum große Spiele zu bestaunen und zu zocken geben. Klar, Indies sind auch immer cool, aber ausschließlich Indie und maximal Double-A? Sorry, das ist mir zu wenig. Und das obwohl ich umsonst auf das Messegelände käme. Normale Besucher hingegen müssen doppelt so viel Eintrittsgeld wie bei der letzten Gamescom blechen, um weniger zu erleben (und sich dabei vermutlich noch mit Corona anzustecken). Mal wieder zeigt die Koelnmesse, die Gamescom-Besucher seit jeher mit überzogenen Preisen und schlechtem Service abzockt, ihre hässliche Fratze. Warum kommen denn die Großen nicht? Weil die Messe zu viel Kohle für die Stände haben will. Tja, blöd nur, dass die Publisher dank Live-Streams und Showcases die Gamescom nicht mehr zwingend brauchen, was? Leidtragende sind die Besucher, die noch mehr geschöpft werden, obwohl es an der Messe läge, sich mal neu zu erfinden.

## KATHARINA:

Ich verstehe grundsätzlich jeden, der die Gamescom mal miterleben möchte. Für uns stellt sie einen Teil des Jobs dar, aber die Gamescom ist ja mehr als das. Sie ist wichtig, um sich mit Gilde- und Clanmitgliedern zu treffen, die man sonst nie sieht, Goodies abzugreifen und Merch zu kaufen, Spiele auszuprobieren, auf die man sich freut, Enthüllungen beizuwohnen und Menschen kennenzulernen – dieses Jahr ist das Ganze im Vergleich jedoch inhaltlich ein Sparpaket, während der Preis angehoben wurde. Dazu die leider Alltag gewordenen Bedenken wegen der Infektionsgefahr. Werden wir die Gamescom je wieder so erleben wie vor drei, vier Jahren? Schwer zu sagen, ich kann es mir fast nicht vorstellen, denn wie Chris schon schrieb, haben inzwischen so gut wie alle Publisher und Entwickler festgestellt, dass man mit Streams günstiger und bequemer mindestens genau so viele Leute erreicht wie mit einem Stand auf der Gamescom. Ich vermute, dass wir auch ohne Corona darauf zugesteuert wären, aber das hat die Entwicklung beschleunigt.

## MICHAEL:

Leider war ich noch nie bei der Gamescom und vermutlich werde ich auch nie in den Genuss kommen. Ähnlich wie Chris und Katha sehe ich das Ende dieser großen Spielermessen nämlich auch schon kommen. Es hat sich bereits über die letzten Jahre (schon vor diesem ollen Virus) ein leiser Trend eingeschlichen, dass die bekannten Entwickler und Publisher den Events fernbleiben und lieber ihre eigenen Shows und Streams abhalten. Möchte ich sie dafür kritisieren? Absolut nicht! Alles wird teurer und jeder versucht in irgendeiner Weise zu sparen, das gilt auch für die Menschen, die unsere geliebten Videospiele herstellen. Vielleicht profitieren wir aber ja dennoch ein wenig davon, wenn die Endprodukte dafür wieder aufwendiger produziert werden können. Die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. Ich werde die Gamescom in diesem Jahr natürlich trotzdem verfolgen – ohne viel Geld auszugeben, zuhause von der Couch aus. Und ich bin sehr gespannt, was die Indie-Studios so zu bieten haben. Schließlich sind auch kleinere Produktionen extrem wichtig für den Markt.

## SASCHA:

Ich persönlich bin ja das, was man landläufig „zynischer, alter Sack“ nennt. Dementsprechend ist es mit Hypes bei mir eh weitestgehend Essig. Es gibt echt nicht viele Spiele, die es schaffen, mich so richtig zu hypen, verhaltene Vorfreude ist da ein weitaus geläufigerer Gemütszustand. Insofern habe ich Messe-Enthüllungen in den letzten Jahren sowieso relativ relaxt verfolgt. Ein Trailer hier, ein Schnipsel Gameplay dort, fünf geschönte Screenshots da vorne an der Ecke – das lockt mich meistens nicht unbedingt hinter dem Ofen hervor, auch wenn's da gerade unangenehm warm ist. Ich fand die Gamescom meistens als Community- und Branchen-Festival weitaus interessanter – Kollegen treffen, die man ewig nicht gesehen hat, mit den Lesern quatschen, mit Gleichgesinnten durch die Hallen wabern. Ich kann daher wie Katha jeden Spiele-Enthusiasten oder Fan einer bestimmten Franchise verstehen, wenn er da mal dabei sein will. Dass die Messe dann aber in diesem Jahr mit so vielen Absagen zu kämpfen hat und trotzdem die Preise mal kurz verdoppelt – dazn ziemlich ungünstiges Arrangement.

# CELEBRATE GOOD TIMES!

Die Heft-Archive von N-ZONE und  
play<sup>5</sup> jetzt auf DVD bestellen!



## Das N-ZONE-Heft-Archiv:

- » 300 Ausgaben N-ZONE
- » Von 1997 – 2022
- » Zehntausende Seiten Nintendo-Geschichte
- » Von Gameboy bis Nintendo Switch
- » Alle Tests, Vorschauen, Reportagen aus 25 Jahren N-ZONE
- » Inklusive ausgewählter Sonderhefte

[WWW.N-ZONE.DE/ARCHIV](http://WWW.N-ZONE.DE/ARCHIV)



## Das play<sup>5</sup>-Heft-Archiv:

- » 15 Jahre Playstation-Geschichte
- » Komplettes Heft-Archiv von Ausgabe 12/07 – 03/22
- » Von Playstation 2 bis Playstation 5
- » Fast 18.000 Seiten Tests, Vorschauen und Specials!
- » Inklusive ausgewählter Sonderhefte

[WWW.PLAYFÜNF.DE/ARCHIV](http://WWW.PLAYFÜNF.DE/ARCHIV)

Feiert mit und sichert euch gleich eure Jubiläums-DVD!

# A Plague Tale: Requiem

Etwa drei Jahre nach dem atmosphärischen A Plague Tale: Innocence steht nun mit Requiem der Nachfolger des Action-Adventures von Asobo in den Startlöchern. Wir durften im Rahmen des Tribeca Film Festivals bereits ein Kapitel des Titels spielen.

**D**rei Jahre ist es nun schon her, dass wir in A Plague Tale: Innocence als Amicia de Rune mit unserem kleinen Bruder Hugo vor Ratten und der Inquisition flüchteten. Aufgrund des

Erfolgs des Action-Adventures war es klar, dass ein Nachfolger kommen würde und mittlerweile wissen wir sogar, dass A Plague Tale: Requiem noch in diesem Jahr für PC, Xbox Series, Nintendo Switch und

PS5 erscheinen wird. Im Rahmen des Tribeca Film Festivals in New York war es uns nun auch möglich, den Titel per Stream zum ersten Mal anzuspielden. Ein ganzes Kapitel durchlitten wir zusammen mit

Amicia. Ganz im Sinne des beliebten Vorgängers stießen wir dabei auf unzählige Ratten, blutrünstige Soldaten, Umgebungsrätsel und unglaublich viel Atmosphäre.

## Es ist noch nicht vorbei

A Plague Tale: Requiem spielt etwa sechs Monate nach den Geschehnissen des letzten Teils. Wir befinden uns also wieder in Südfrankreich, Mitte des 14. Jahrhunderts. Amicia und Hugo sind der Inquisition zwar vorerst entkommen, doch der junge de Rune leidet natürlich immer noch unter den Ausbrüchen der Macula. Das von uns gespielte dritte Kapitel setzt genau in so einem Moment ein. Hugo wird von besonders starken Schmerzen geplagt und benötigt dringend Hilfe. Amicia und Lucas beschließen daher, den Kräuterkundigen außerhalb der Stadtmauern aufzusuchen.

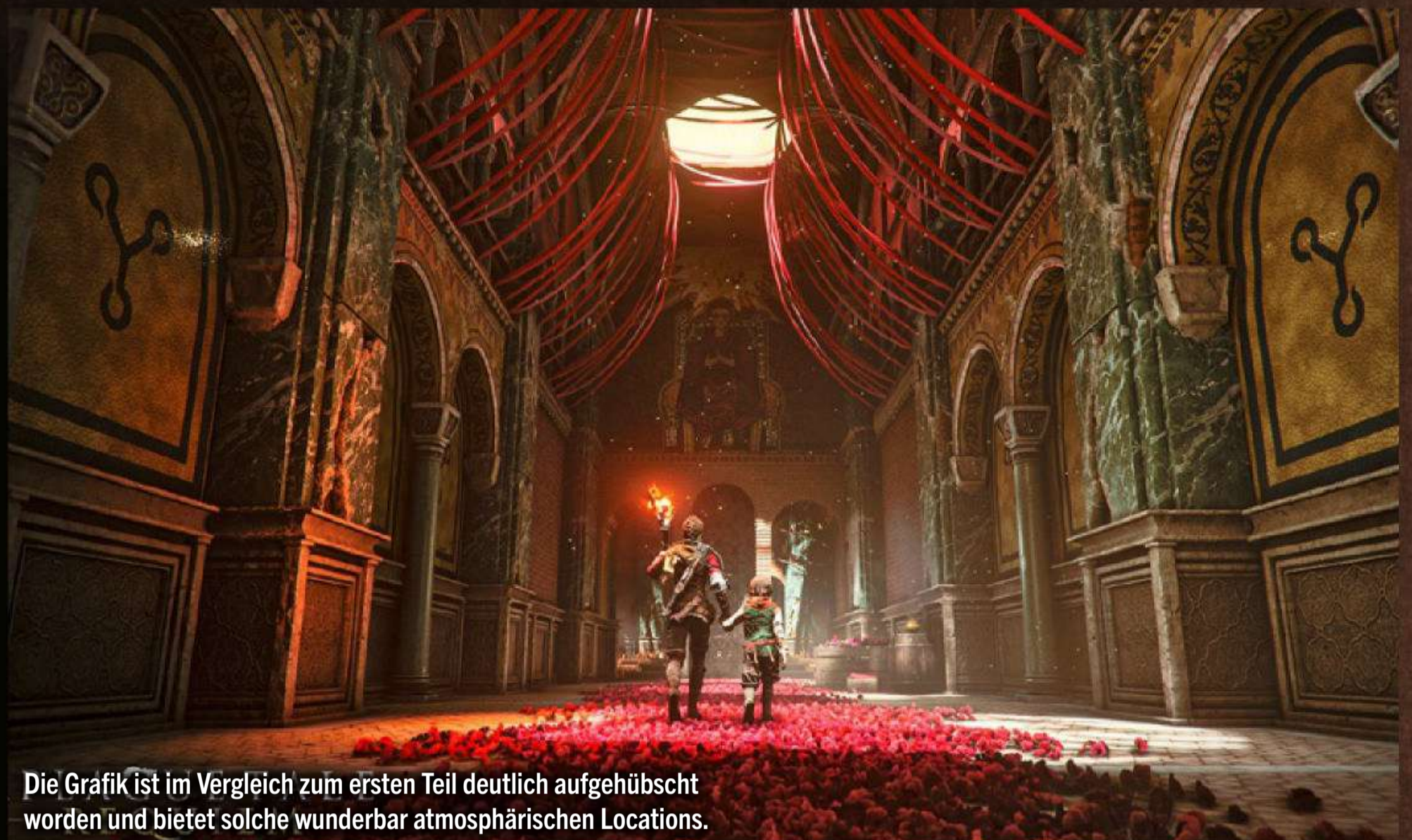
Wer Innocence gespielt hat, kann sich aber wohl schon vorstellen, dass dieser Besuch nicht



Im zweiten Teil der Reise von Amicia und Hugo führt sie ihr Weg scheinbar auch auf die Weiten des Ozeans hinaus.

ganz ereignislos ablaufen wird. Zunächst laufen wir bei strömendem Regen durch die Straßen einer herrlich gestalteten Großstadt. Aufgrund des Mistwetters herrscht kein dichtes Gedränge, trotzdem sehen wir allerhand Bewohner, die ebenfalls durch die Pfützen stapfen. Mit der Zeit klart der Himmel auf, die Sonne zeigt sich und die Stadt erstrahlt in prächtigem Glanz. Der Stil von Innocence ist unverkennbar, dennoch merkt man, dass Asobo die Grafik ordentlich aufgebohrt hat.

Obwohl Requiem kräftige Farben bietet, wirkt es nicht übertrieben, sondern noch mal etwas realistischer und somit atmosphärischer. Lange können wir uns aber nicht an der Schönheit der Spielwelt laben, denn schon bald lernen wir dann auch wieder die hässliche Seite des Spätmittelalters kennen. Auf unserem Weg durch den Metzger-Bezirk treffen wir auf eine wütende Ansammlung von Menschen. Eine Gruppe Soldaten hat das Tor versperrt und lässt niemanden hinaus. Amicia und Lucas müssen sich also einen anderen Weg suchen. Dieser ist auch schnell gefunden, führt aber leider mitten durch die Schlachtabfä-



Die Grafik ist im Vergleich zum ersten Teil deutlich aufgehübscht worden und bietet solche wunderbar atmosphärischen Locations.

le. Zwischen Knochen, Fleischstücken und verwesenden Kadavern waten wir durch Blut und Unrat, nur um dann auf Ratten und weitere Soldaten zu treffen.

#### Vertraut, aber verbessert

Genau wie der Vorgänger setzt auch Requiem auf Stealth-Gameplay und den Einsatz von Feuer und Dunkelheit. Die Ratten wei-

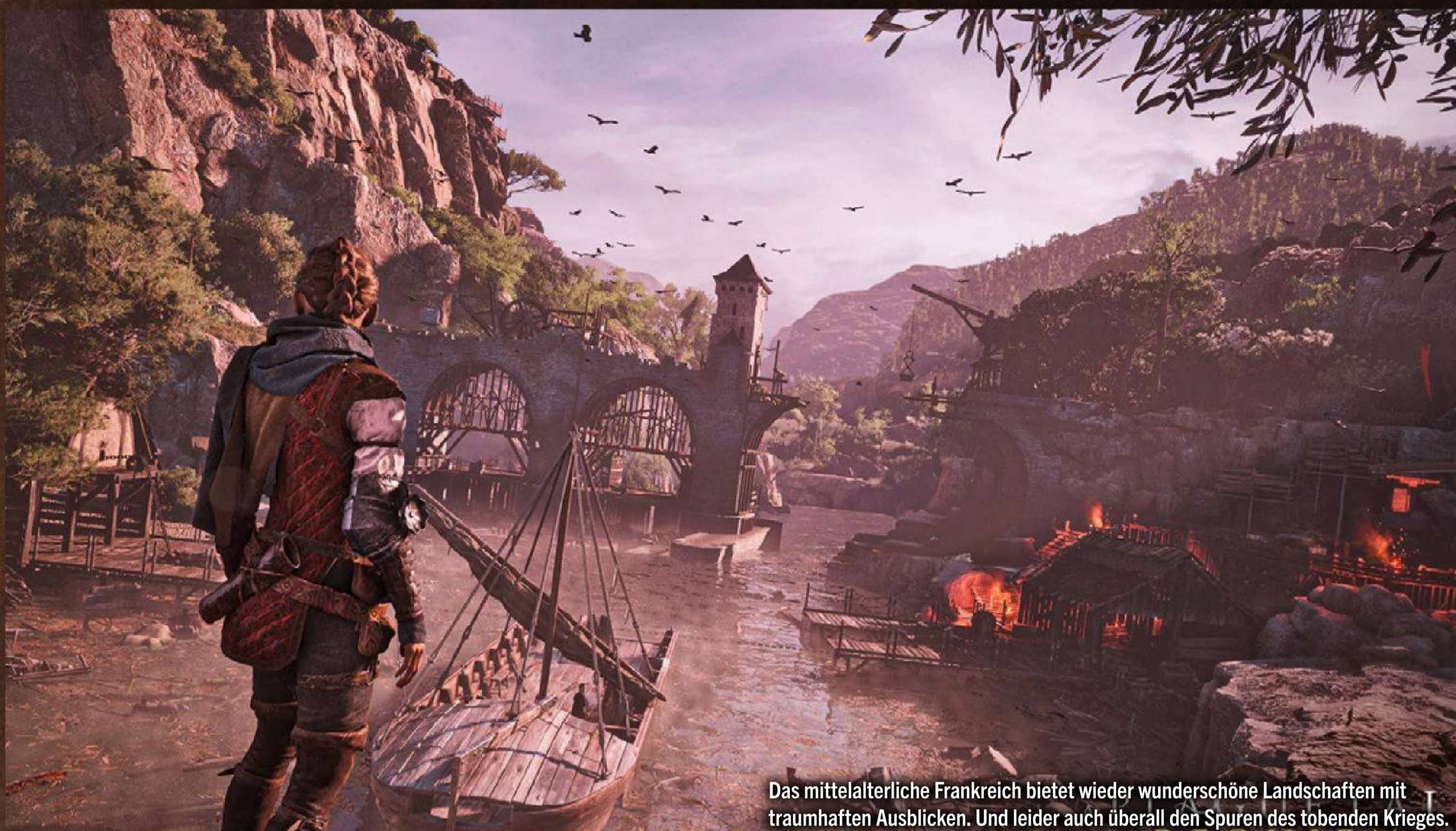
chen vor Feuer zurück und halten sich von beleuchteten Stellen fern. Entfernen wir uns vom Lichtschein, sind wir jedoch Nagerfutter. Das lässt sich aber natürlich auch gegen die Soldaten einsetzen. Zunächst treffen wir auf aus Innocence bekannte Mechaniken. Wir beleuchten den Weg, um nicht angeknabbert zu werden, lenken Wachen ab und schleichen anschlie-

ßend um sie herum oder schalten sie mit einem Schuss aus unserer Steinschleuder aus.

Schon bald offenbaren sich uns aber einige sinnvolle Ergänzungen. So muss Amicia nun nicht mehr Steine sammeln, sondern verfügt über einen unendlichen Vorrat. Außerdem lassen sich die Waffen nun besser mit den alchemistischen Rezepten kombinieren.



Die Stimmung wird rein aufgrund des Settings wahrscheinlich wieder recht düster ausfallen – unbeschwerte Momente wie diesen schließt das aber nicht aus.



Das mittelalterliche Frankreich bietet wieder wunderschöne Landschaften mit traumhaften Ausblicken. Und leider auch überall den Spuren des tobenden Krieges.

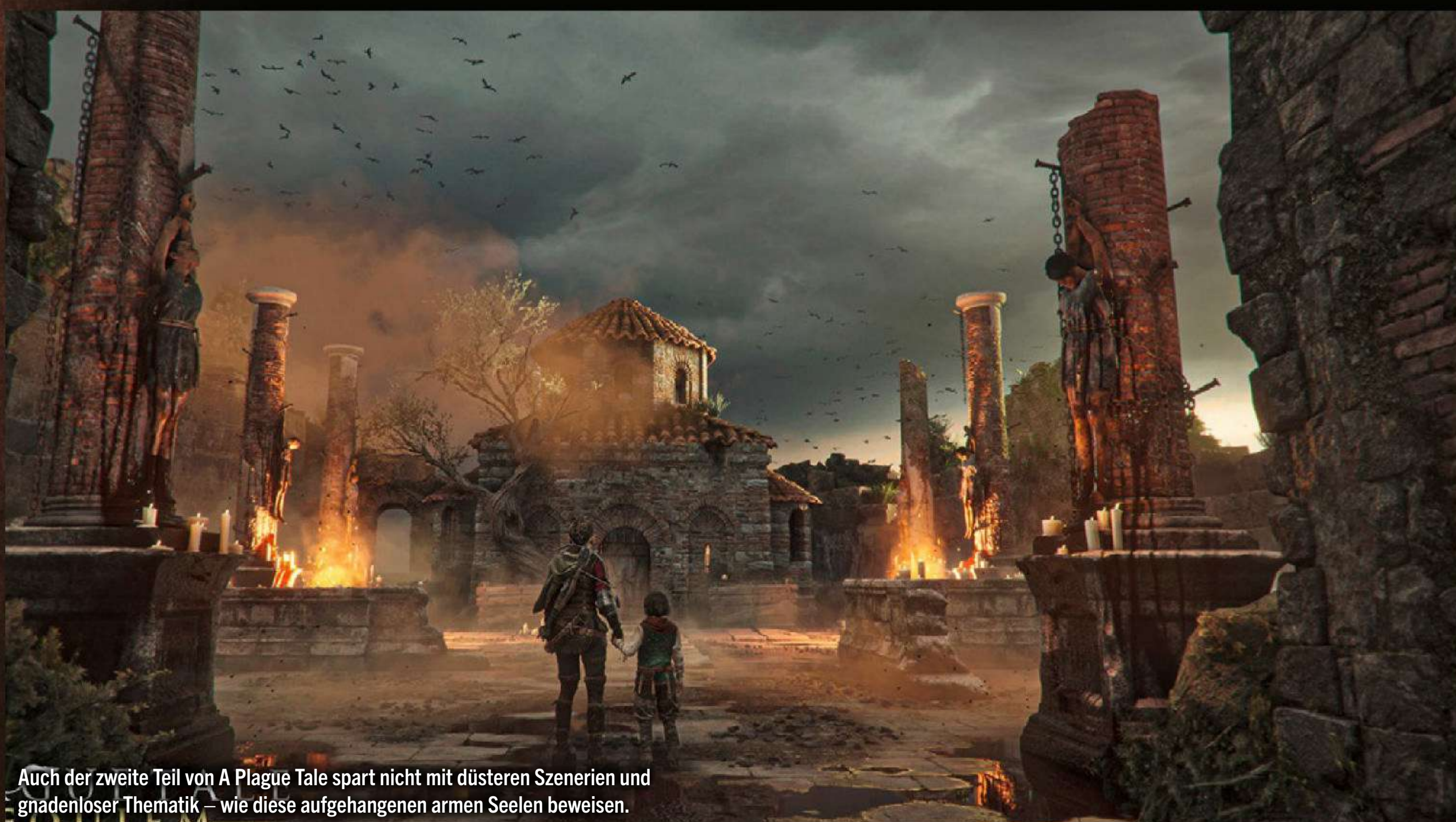
Schon in Innocence konnten wir beispielsweise mit Ignifer Feuerkugeln verschießen, um so weiter entfernte Feuerstellen zu entzünden. Nun lassen sich sämtliche Rezepte aber vielfältiger auf die Waffen anwenden.

Taugten Töpfe im Vorgänger nur zur Ablenkung von Gegnern, können wir sie nun in Verbindung mit Alchemie als Brandbomben oder Löschwerkzeug einsetzen. Versperren uns Ratten den Weg und nirgendwo ist eine Fackel in

Sicht, werfen wir einen Feuertopf, um die Viecher kurzzeitig zu verscheuchen und durchrennen zu können. Oder wir klatschen so eine Brandbombe zwischen eine Gruppe Soldaten und machen so den Weg frei. Oder wir löschen die

Feuerstelle, an der sich eine Wache aufhält, und schauen dann zu, wie sich die Ratten auf sie stürzen.

Die letzten Trailer offenbarten noch weitere Vorgehensweisen. So gibt es nun auch eine Armbrust, mit der sich sogar ge-



Auch der zweite Teil von A Plague Tale spart nicht mit düsteren Szenarien und gnadenloser Thematik – wie diese aufgehängenen armen Seelen beweisen.

panzerter Gegner besiegen lassen. Amicia kann Feinde jetzt auch erwürgen und erstechen. Außerdem konnte man bereits sehen, dass man als Hugo die Kontrolle über einen Schwarm Ratten übernimmt und damit über Gegner herfällt. Requiem verspricht mehr Abwechslung und Freiheit als sein Vorgänger.

### Mehr Varianz

Gegen Ende der Demo bekamen wir dann auch noch einen kurzen Eindruck von dieser spielerischen Freiheit. Wir verließen die Stadt und kamen in einen großen Bereich, in dem mordlüsterne Soldaten ihr Unwesen trieben. A Plague Tale: Innocence war ziemlich linear und zumeist gab es nur einen Lösungsweg. Requiem scheint sich von dieser Formel zu verabschieden. Als wir die Entwickler vor dem Release des Vorgängers besuchten, erzählten sie uns, dass Naughty Dog in vielerlei Hinsicht große Vorbilder für sie seien.

Daher wunderte es uns auch nicht, dass Requiem sich offenbar eine große Scheibe von The Last of Us: Part 2 abgeschnitten hat. Genau wie der Titel von Naughty Dog ist auch das neue Plague Tale kein Open-World-Spiel, es bietet aber viele weitläufige Abschnitte. Dies konnte man auch schon im letzten Trailer beobachten. Wir haben die Wahl zwischen verschiedenen Routen und können uns aussuchen, ob wir die Gegner heimlich ausschalten, wir uns ihnen im offenen Kampf stellen oder wir uns gar ganz pazifistisch um sie herum schleichen.



Im Gegensatz zum Vorgänger ist Amicia etwas wehrhafter – statt Steinschleuder hat sie nun eine handliche Armbrust im Gepäck. Der Fokus wird aber wieder auf Stealth-Gameplay liegen.

Amicia kann nun nämlich auch unter Tischen hindurchkriechen und so außer Sichtweite bleiben. Im letzten Video-Material war sogar eine Art Schleich-Sicht zu beobachten. Asobo haben also sämtliche Möglichkeiten ausgeweitet. Natürlich spielten wir bislang nur ein einziges Kapitel, sodass sich schlecht Vorhersagen für das komplette Spiel treffen lassen, aber in unserer Demo lernten wir die neuen Möglichkeiten schnell zu schätzen.

Wurden wir mal von Wachen entdeckt, waren wir nicht so aufgeschmissen wie noch bei Innocence. Auf der anderen Seite kamen wir uns auch wirklich clever vor, wenn unser Plan aufging, weil die Vorgehensweise eben nicht ge-

nauso vom Spiel als einzige Möglichkeit festgelegt ist. Außerdem wirkt Amicias Kampf gegen Ratten und brutale Bösewichte so noch authentischer, packender und verzweifelter, was wiederum gut zur Geschichte passt.

Allzu viel wissen wir zwar noch nicht über die Story von A Plague Tale: Requiem, doch die Entwickler sprachen bereits über das Motiv der Schuld und im Trailer schien Amicia unter der Last des durchgegangenen Horrors zusammenzubrechen. Wir sind sehr gespannt, ob Requiem genau so ein emotionales Atmosphäre-Brett wird wie der Vorgänger. Unsere Demo versprach jedenfalls genau das sowie eine logische spielerische Weiterentwicklung. Nur eine Bitte haben

wir, liebe Entwickler: Ein Palpatine-Abklatsch und ein Rattentornado müssen diesmal wirklich nicht sein. Einen festen Releasetermin besitzt A Plague Tale: Requiem mittlerweile auch: So soll das Action-Adventure von Asobo am 18. Oktobers 2022 für den PC, Xbox Series X und S, Nintendo Switch und die Playstation 5 erscheinen.

CHRISTIAN DÖRRE

### Meinung

Eine konsequente Weiterentwicklung des Erfolgsrezepts des ersten Teils.

Christian Dörre Redakteur



Ich mochte A Plague Tale: Innocence trotz der Story-Schwächen im letzten Drittel unglaublich gerne. Die Atmosphäre war top, das Setting unverbraucht und dank der schön geschriebenen Protagonisten war das Abenteuer auch ziemlich emotional. Umso mehr freut es mich, dass Asobo offenbar auch beim Nachfolger den richtigen Ton trifft. Erneut zog mich die Atmosphäre in ihren Bann. Sowohl bei schönen, ruhigen Momenten als auch in Horror-Szenen und im Kampf. Die Erweiterungen der Spielmechanik fügten sich zumindest im Demo-Abschnitt super in das Spiel ein. Zudem sieht es wirklich richtig, richtig gut aus. Ich bin also zufrieden und freue mich auf den baldigen Release. Ich hoffe lediglich, dass sie nicht zu sehr in die Last-of-Us-2-Richtung gehen, weil zu viele Kämpfe meiner Meinung nach nicht zu Amicia passen würden. Auch hier bin ich aber optimistisch, schließlich sieht bislang alles danach aus, als würde Asobo den richtigen Ton treffen.

### Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS5
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Focus Entertainment
ENTWICKLER	Asobo Studio
TERMIN	18. Oktober 2022

Amicia und Hugo sind nicht permanent allein unterwegs, sondern treffen auch hilfreiche Verbündete.





# EA SPORTS FIFA 23

KYLIAN MBAPPÉ

HyperMotion 2.0, Crossplay, noch mehr Frauenfußball und diverse WM-Modi. Wir fassen für euch alle wichtigen Infos zum neuen EA-Kicker zusammen!



Mit FIFA 23 geht bei EA Sports eine echte Ära zu Ende: Fast 30 Jahre lang brachte das Studio zusammen mit dem namensgebenden Fußball-Weltverband seine Sportsimulation auf den Markt. Mit über 100 Millionen verkauften Einheiten hat es die Franchise komfortabel in die Top 10 der meistverkauften Videospiel-Franchises aller Zeiten geschafft. Die Umsätze gehen locker in die Milliarden-Höhe. FIFA, das ist eine Erfolgsgeschichte, die ihresgleichen sucht.

Dieses Jahr prangen allerdings zum letzten Mal die ikonischen vier Buchstaben auf dem Cover des EA-Kickers, zusammen mit Weltstar Kylian Mbappé. Wie die FIFA

diesen April bekanntgegeben hat, will man sich als Lizenzinhaber der Marken- und Namensrechte nach anderen Partnern umschauen, vielleicht sogar eigene Spiele entwickeln. Electronic Arts wird seine Titel daher künftig unter dem Namen EA Sports FC herausbringen. Bis es so weit ist, wollen sich die Macher aber nochmal mit einem großen Knall verabschieden. „FIFA 23 muss etwas Besonderes sein“, verriet uns Line Producer Matt LaFreniere während eines Studio-besuchs in Vancouver. Es soll ein gelungener Abschluss sein. Das größte, schönste und natürlich beste FIFA, das jemals veröffentlicht wurde. Noch ambitionierter, noch inklusiver und noch vernetzter.

## WM und Frauenfußball-Ligen

Das fängt natürlich schon bei den Inhalten an: FIFA 23 hat das unfassbare Glück, dass in seinem Lebenszyklus gleich zwei Weltmeisterschaften stattfinden: die Herren-WM in Katar im Winter 2022 und die Frauen-WM 2023 in Australien und Neuseeland. Den Hype um diese zwei internationalen Großturniere wollen die Macher natürlich direkt mitnehmen, mit dazu passenden Spielmodi. Genaue Infos wurden uns dazu noch nicht verraten. Abgesehen von einer Offline-Integration der beiden Cups (inklusive Mannschaften, Pokalen, Trikots, Logos und Hymnen) werden wir uns aber wohl auch wieder auf einen Ultima-

te-Team-Ableger freuen dürfen. In dem baut ihr euch dann, wie schon 2018 zur WM in Russland, eure eigene Traumelf aus internationalen Stars zusammen und versucht, die Fußball-Krone zu gewinnen. Hier will EA in den kommenden Wochen weitere Details nachreichen.

FIFA 23 stellt die Welt des Frauenfußballs aber auch noch anderweitig in den Fokus: Mit der australischen Nationalspielerin Sam Kerr ist erstmals eine weibliche Athletin auf dem Cover zu sehen. Ihr Club, der englische Meister FC Chelsea, wird ebenfalls im Spiel enthalten sein – zusammen mit allen anderen Vereinen der Women's Super League, der englischen Spitzenklasse des Frauenfußballs. Oben-





Erstmals werden in einem FIFA zwei Weltmeisterschaften gefeatured – die der Herren im Winter 22, die der Frauen nächsten Sommer. Für erstere ist Kai Havertz natürlich ein Hoffnungsträger.



Mit den aggressiveren Grätschen klärt ihr nun Bälle weitaus ... naja, aggressiver halt. Das kann natürlich nach wie vor schiefgehen.

drauf gibt es dann noch die Division 1 Féminine rund um Olympique Lyon, den aktuellen Champions-League-Sieger. Die beiden Spielklassen werden sogar mit eigenen Übertragungspaketen versorgt! In welchen Spielvarianten die Damenmannschaften eingesetzt werden können, ob beispielsweise auch eine Karriere in der WSL möglich ist, dazu hat EA bisher aber leider noch nichts bekanntgegeben.

### Endlich Next-Gen auf dem PC

Inklusion und Zugänglichkeit werden auch in Sachen Gameplay großgeschrieben: FIFA 23 führt ein neues Trainingscenter ein, inklusive neuer Tutorials und Skill-Spiele, die auch absolute Laien behutsam ans Thema Fußball heranführen. Außerdem gibt es jetzt endlich Crossplay in allen 1-gegen-1-Spielmodi, also etwa in Online-Saisons und Ultimate Team. Das Ganze funktioniert allerdings

nicht generationenübergreifend. Schuld daran ist die HyperMotion-Technologie. Die sorgt dafür, dass sich das Spielgefühl auf Current-Gen und Old-Gen zu sehr unterscheidet und Aufeinander-treffen zwischen den beiden wohl ziemlich unfair ausfallen würden. Entsprechend bleiben PS4- und Xbox-One-Besitzer unter sich. Wer auf der Playstation 5 unterwegs ist, kann sich dagegen auf Matches gegen Xbox Series, Google Stadia und sogar den PC freuen! FIFA 23 bringt nämlich alle Current-Gen-Features endlich auch auf den heimischen Rechner.

In der Zukunft sollen die Crossplay-Funktionen sogar noch ausgeweitet werden, so die Macher von EA Vancouver. Was das genau bedeuten soll, bleibt aber noch abzuwarten. Vielleicht sind künftig ja auch Crossplay-Partien im Vier-Spieler-Koop, in Pro Clubs oder in VOLTA möglich.

### Hypermotion 2.0

Zu guter Letzt gibt es natürlich noch ein paar Neuerungen an der Feature-Front: Die HyperMotion-Technologie wurde etwa nochmal überarbeitet. Der revolutionäre Mix aus neuartigem Motion Capture und Machine Learning war ja die große Neuerung im letzten Jahr. Dank sogenannter XSens-Anzüge war es möglich, ein komplettes Match mit 22 Spielern gleichzeitig auf dem Platz zu filmen. Die Akteure bewegten sich also in Echtzeit in einem natürlichen Setting über den Rasen, statt nur einzelne Bewegungen in einer sterilen Studio-Umgebung nachzustellen. Die Aufnahmen wurden dann an einen Algorithmus verfüttert, der aus den Daten noch flüssigere, noch natürlichere Bewegungsabläufe und Animationen fabrizierte. FIFA 22 sollte so noch mehr nach echtem Fußball aussehen. Das funktionierte an für sich

auch schon ganz gut, war aber natürlich noch ausbaufähig. Entsprechend hat EA Sports für FIFA 23 HyperMotion 2.0 in der Pipeline, die logische Weiterentwicklung, die für noch mehr Authentizität in jedem Winkel des Spiels sorgen soll.

Wie das funktioniert? Natürlich durch noch mehr Rohmaterial! Für den neuen EA-Kicker hielten die Macher eine zusätzliche MoCap-Session im Stadion des spanischen Fußballklubs Real Saragossa ab. In dessen Rahmen wurde diesmal nicht nur ein Spiel aufgenommen, sondern gleich noch ein zweites: einmal 90 Minuten zwischen zwei Herren-Mannschaften und noch einmal 90 Minuten mit Damen-Mannschaften. Obendrauf gab es noch ein paar Trainingsdrills zu Ecken, Freistößen und anderen Standard-Situationen. Auch Jubel und Mannschaftskreise vor dem Spiel wurden aufgenommen. So kam Electronic Arts am Ende auf doppelt so viele Daten wie noch im Vorjahr, also fast 10 Millionen Frames, aus denen über 6000 neue Animationen entstanden sind. Die Messlatte in Sachen Realismus wurde also nochmal deutlich höher gelegt.



Für Hypermotion 2.0 nahmen die Entwickler zwei weitere Fußballspiele auf und bastelten daraus neue Animationen. Darunter auch Jubelszenen und Spielerkreise.



Der Frauenfußball in FIFA wird erfreulicherweise ausgebaut: Die Ligen aus England und Frankreich sind nun mit dabei.



Cover-Star Kylian Mbappé hat auch ein paar neue Tricks spendiert bekommen – so ist nun etwa sein Explosive Fake Shot ins Spiel integriert.



Auch die Bundesliga ist wieder mit an Bord, man kann sich also auf die Gelbe Wand in Dortmund, die fanatischen Fans von Frankfurt und Jörg-Uwe aus Hoffenheim freuen.

## Power Shots & mehr

Ein paar andere neue Gameplay-Kniffe gibt es aber auch noch. Und die kommen sogar für alle Plattformen, sind also nicht exklusiv für die Current-Gen-Konsolen: Mit den Power Shots führt FIFA 23 beispielsweise eine neue Art von Abschluss ein, der ein bisschen mit den Skill des Spielers fordert. Habt ihr euch genug Raum verschafft, könnt ihr mit L1+R1 einen Schluss aufladen und ihm so mehr Power und Präzision verleihen. Im Idealfall entstehen so richtig schöne Treffer, im Worst Case perfektes Material für Ups, die Pannenshow. Ihr müsst nämlich manuell zielen. Wer dabei auch nur leicht mit dem linken Stick verrutscht, ballert den Ball gerne mal auf die Tribüne oder lässt ihn am Pfosten vorbeikullern.

Oder euer Versuch wird gänzlich geblockt. Power Shots haben eine längere Animation. Euer Gegner hat also mehr Zeit, sich noch in die Flugbahn zu werfen oder euch den Ball zu stibitzen. Alles in allem also ein nettes kleines Risk-and-Reward-Spielchen, das dem Offensivspiel eine weitere Facette verleiht. Darüber hinaus wurden alle ruhenden Bälle überarbeitet, um sie zugänglicher zu machen. „In diesem Jahr, in dem gleich zwei WMs stattfinden, waren Freistöße und Strafstöße extrem wichtig für uns“, erzählt uns Producer Sam Rivera im Interview. „Wir wollten also ein intuitiveres System, das gleichzeitig immer noch eine gewisse Herausforderung für Veteranen bietet.“ In der Praxis bedeutet das: Statt mit einem kreisförmigen Cursor da-

hin zu zielen, wo ihr den Ball haben wollt, dreht ihr mit dem linken Stick jetzt nur noch eure Kamera. Eine Vorschau-Linie zeigt dabei an, wo der Ball ungefähr landen könnte. Mit dem rechten Stick könnt ihr euch dann noch aussuchen, wo ihr den Ball treffen mit eurem Fuß treffen wollt. Das wirkt sich dann wiederum auf die Flugbahn, die Höhe oder den Spin aus. Ihr könnt also auch richtig schicke Außenrist-Freistöße in den Winkel schweißen, so wie einst Roberto Carlos. In der Defensive gibt es jetzt zudem die Möglichkeit, einen Spieler hinter der Mauer auf den Boden zu legen, um so flache Schüsse zu blocken.

Bei Elfm Metern ist neuerdings noch mehr Timing gefragt. Wenn ihr am Punkt steht, seht ihr jetzt

eine Art pulsierenden Kreis um den Ball, der immer kleiner wird. Nun müsst ihr genau den Moment abpassen, in dem dieser Kreis möglichst klein ist, um einen gezielten Schuss abzugeben. Wie schnell der Kreis pulsiert, hängt dabei von der Spielsituation ab. Der alles entscheidende Schuss in der Nachspielzeit ist natürlich deutlich nervenaufreibender. Auch der Ruhe-Wert eures Spielers ist von Bedeutung. „Unser bisheriges System war nicht besonders nutzerfreundlich“, so Rivera. „Es war sehr sensibel, man musste sehr vorsichtig zielen.“ Die Überarbeitung soll da Abhilfe schaffen.

FIFA 23 führt zudem eine neue, härtere Art von Zweikämpfen ein, mit denen sich besonders Power Shots gut kontern lassen. Wenn ihr

Mit Sam Kerr gibt es in diesem Jahr auch einen weiblichen Cover-Star – da darf ihr Verein Chelsea natürlich ebenfalls nicht fehlen.





Real-Madrid-Winger Vinicius Junior bekommt in FIFA 23 seinen personalisierten Laufstil verpasst.



Auch in FIFA 23 sind jede Menge Ligen, Vereine, Spieler und Stadien lizenziert – etwa das Wanda Metropolitano von Atlético Madrid.

R1 und die Viereck-Taste gleichzeitig drückt, führt euer Verteidiger eine aggressivere Grätsche aus. Die ist zwar nicht vergleichbar mit den Blutgrätschen der PS2-Ära, mit denen ihr Verletzungen und rote Karten provozieren konntet. Bei einer erfolgreichen Aktion klärt ihr den Ball aber deutlich weiter weg als bei einem Standard-Tackling. „Nach einer normalen Grätsche versucht man ja eher, im Ballbesitz zu bleiben. Das kann aber gerne mal in die Hose gehen“, erklärt Sam Rivera das Feature. „Mit einer harten Grätsche bolzt ihr den Ball einfach nur weg, um in der Abwehr für Ruhe und Sicherheit zu sorgen.“ Das fühlt sich besonders mit Weltklasse-Verteidigern richtig befriedigend an.

### Endlich: Pässe mit dem Po!

Dazu kommen noch eine Reihe kleiner Änderungen: Die Ingame-Physik wurde beispielsweise überarbeitet. Körperteile reagieren jetzt etwas realistischer, wenn sie vom

Ball getroffen werden. Sogar die einzelnen Finger eures Torhüters verbiegen sich, wenn er eine spektakuläre Parade hinlegt. Die Tornetze sind jetzt nicht mehr eine Art unsichtbare Mauer, gegen die ihr einfach rennen könnt. Stattdessen können sich Spieler jetzt in den Maschen verheddern, das Gleichgewicht verlieren und hinfallen. Es gibt deutlich mehr Abschluss- und Passmöglichkeiten. Dank neuer Animationen lassen sich jetzt auch Tore per Aufsetzer, Flugkopfball oder Backspin-Schuss erzielen. Bei Zuspielen zum Teamkameraden könnt ihr sogar euren Hintern nutzen!

Es gibt tonnenweise personalisierte Laufstile für Spieler wie Christian Pulisic, Alphonso Davies, oder Vinicius Junior und auch im Bereich der Skill Moves hat sich einiges getan: FIFA 23 hat unter anderem die von Lionel Messi inspirierten Stutter Feints und den Explosive Fake Shot von Mbappé im Angebot. Außerdem führen Linksfüße jegliche Tricks nun auch end-

lich mit dem richtigen Fuß aus. Torhüter wirken noch menschlicher und lunzen um einen Spieler herum, der ihnen im Blickfeld steht. Die KI wurde generell nochmal überarbeitet: In Offline-Matches gegen computergesteuerte Teams soll die CPU sogar taktische und personelle Änderungen aufgrund des Spielstands machen. Außerdem sollen die Übergänge zwischen den verschiedenen Schwierigkeitsgraden deutlich flüssiger ausfallen.

Und da ist noch lange nicht Schluss. EA Sports will vor und nach dem Release von FIFA 23 regelmäßige Community-Meetings abhalten, in denen das Feedback der Spieler gesammelt werden soll, um es für kommende Gameplay-Updates zu verwenden. Was dort bereits in der Vergangenheit zur Sprache kam: Spielerwechsel sind irgendwie zu fummelig und Schüsse innerhalb des Strafraums oft nicht effektiv genug. „Für viele Spieler fühlte es sich an, als würden sie gegen eine Wand an-

rennen“, verrät Sam Rivera. „Der Torhüter und die KI-Verteidiger blockten einfach alles weg.“ Deshalb wurden Auto-Blocks für FIFA 23 generiert. Auch die beliebte Taktik, einfach nur den Bus zu parken und auf Konter zu lauern, soll in Zukunft nicht mehr so gut funktionieren. „Wir werden definitiv gegen Meta-Gameplay vorgehen“, verspricht Rivera. Ob das stimmt, werden wir aber wohl erst im Herbst dieses Jahres sehen. Dann erscheint FIFA 23 für PC, Playstation 4+5, Xbox One, Xbox Series und Google Stadia. Über eine mögliche Demo-Version ist bisher noch nichts bekannt.

DAVID BENKE

### Meinung

**Ein würdiger Abschluss einer ikonischen Serie?**

David Benke Redakteur



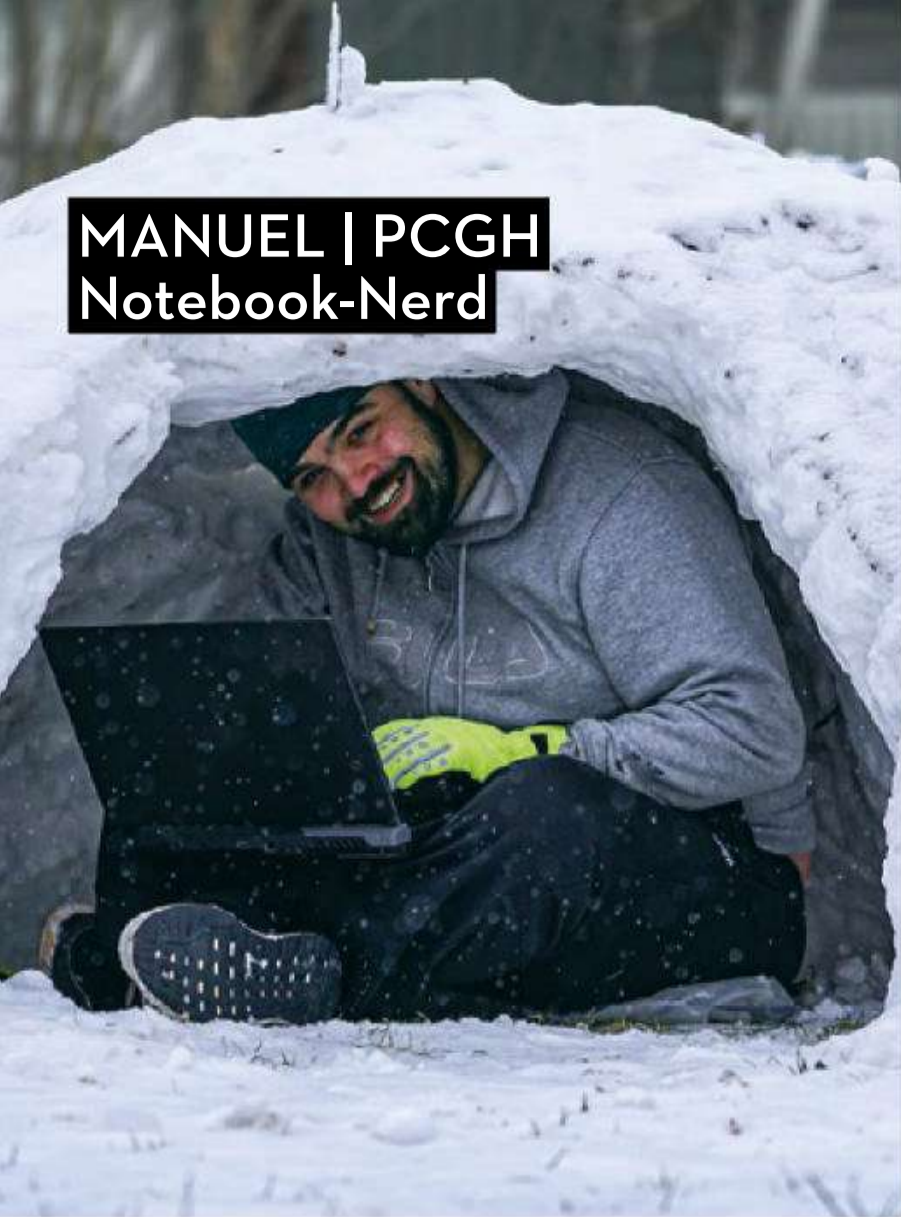
EA Sports hat sich sichtlich Mühe gegeben, aus dem letzten FIFA ein besonderes FIFA zu machen. Das lässt sich nicht abstreiten. Und ein paar der angekündigten Neuerungen gefallen mir auch wirklich gut: Crossplay und Current-Gen-Gameplay auf dem PC waren absolut überfällig. Dass dem Frauenfußball mehr Aufmerksamkeit gewidmet wird, finde ich vorbildlich. Und die WM-Modi von FIFA waren bis dato auch immer richtig gut. Was die spielerischen Verbesserungen angeht, bin ich aber noch etwas vorsichtig. Electronic Arts ist ja immer sehr gut darin, seine neuen Features sehr vollmundig anzukündigen und dann nicht allzu viel zu liefern. HyperMotion 2.0, Power Shots und Hard Tackles bleiben für mich also vorerst nur Marketing-Gewäsch, bis ich das alles selbst ausführlich in Aktion erlebt habe.

### Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS5, PS4
GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Canada
TERMIN	30. September 2022



Stadionatmosphäre konnten die Macher von FIFA schon immer, da machen wir uns auch um den neuen Ableger keine Sorgen.



MANUEL | PCGH  
Notebook-Nerd



LUKAS | Games Group  
SciFi-Nerd



VERONIKA | E-Commerce  
CosPlay-Nerd



LEO | PCGH  
Video-Nerd



TANJA | PC Games MMORE  
MMORPG-Nerd



JOHANNES | N-Zone  
Nintendo-Nerd



MATTHIAS | PC Games  
Action-Nerd




SASCHA | play<sup>5</sup>,  
PC Games  
Fantasy-Nerd

Folgt uns:



# Wir lieben es.

# Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz. 
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

**Computec Media.**  
**Von Nerds für Nerds.**

**COMPUTEC**

marquard group

[shop.computec.de](https://shop.computec.de) | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:



# Saints Row

Endlich durften wir im Rahmen einer Hands-on-Vorschau Saints Row spielen – und fühlten uns beim Gameplay stark an einen GTA-Klassiker erinnert!



Wir verstehen ja den Gedanken, eine Spielereihe neu erfinden zu wollen. Kann ganz wunderbar klappen, siehe den Soft-Reboot von God of War. Saints Row machte sich Ende 2021 aber keine Freunde, als der Serien-Neustart im ersten Trailer vor allem aufgrund der pseudo-coolen Hipster-Protagonisten-Gang von sich

reden machte. Das sei nicht mehr Saints Row, das würde sich an einen vermeintlichen Zeitgeist anbieten und so weiter und so fort. Nun, die überstilisierte Freundesgruppe gibt es noch, aber ihre Bedeutung wurde, sehr frei nach Mark Twain, stark übertrieben. Nachdem wir den Titel mehrere Stunden ausführlich ausprobiert haben, können wir bestätigen: Ja,

das neue Saints Row fühlt sich nach wie vor an wie Saints Row. Sogar im wahrsten Sinne des Wortes, denn dem bizarren Wahnsinn von Saints Row 3 und 4 folgt nun eine im direkten Vergleich etwas geerdetere Herangehensweise à la Saints Row 1 und 2. Und noch ein anderer Klassiker kam uns beim Spielen regelmäßig in den Sinn – GTA: San Andreas!

## Irgendwas mit Story

Jedoch nicht mit Blick auf die Geschichte: Da erzählt San Andreas ja trotz allen Blödsinns, der dort auch passiert, eine überraschend tiefgründige Story rund um Rassismus und den vermeintlichen „American Dream“. Saints Row, nach allem, was wir bisher gesehen haben ... hat auch eine Geschichte. Wir bauen uns einen sogenannten Boss,



Der Figureneditor erlaubt richtig viele Freiheiten. Wer sich das jetzt fragt: Nein, ganz entfernen lässt sich die Zensur untenrum nicht.



Der Story gelingt zumindest zu Beginn des Spiels der Spagat zwischen Ernsthaftigkeit und Blödsinn noch nicht allzu gut.



Am Ende der Tutorial-Mission schießt man von einem Heli aus auf Dutzende Feinde. Nicht der schlechteste Start ins Abenteuer!



Die Schießereien funktionieren, machen aber schon Laune. Dank freischaltbarer Perks entwickeln sie sich zudem auch ein wenig weiter.

dann sehen wir in der Anfangssequenz, wie er am Höhepunkt seiner Karriere lebendig begraben wird, Zeitsprung ein paar Monate in die Vergangenheit und das Spiel geht los. Wir wohnen zusammen mit den Hipster-Nasen in einer heruntergekommenen Bude, auf unserem Konto sind jede Menge Schulden. Wir versuchen, über die Runden zu kommen. Anstatt das mit Hilfsjobs zu erledigen, werden wir Teil einer schwer bewaffneten Miliz, und auch sonst werden Probleme in den Nebenaufgaben vor allem dadurch gelöst, dass wir feste draufballern. Das gilt übrigens auch für unsere Mitbewohner, die mit Hornbrille und zu enger Hose gerade noch über Frühstücksflocken philosophieren, und kurz darauf mit Wumme im Anschlag Raubüberfälle begehen. Nein, wir erwarten uns keine tolle Story ausgerechnet von Saints Row. Die Mischung wirkt bisher aber nicht Tarantino-es-

que bewusst widersprüchlich, sondern nicht zu Ende gedacht. Einerseits wollen die Schreiber so eine Art Tiefgründigkeit in ihre Figuren bringen, andererseits wird dieses Vorgehen durch den Brutalo-Faktor sofort konterkariert. Na ja. Mal schauen, ob das im weiteren Spielverlauf stimmiger wird. Ein zu großer Hipster-Faktor muss nicht befürchtet werden, dieses Bild vom Spiel beruht auf dem nicht idealen ersten Trailer.

### Chefsache

Jetzt aber zum Gameplay, und fangen wir doch beim Boss-Basteln an. Das erlaubt nicht nur eine schöne Alliteration, sondern ist auch ein wirklich sehr potentes Tool. Geschlecht, Größe, Hautton, allerlei Eigenschaften, darunter Arm- und Beinprothesen, satte acht verschiedene Sprecher zur Auswahl: Hier kann man sich lange austoben und recht gut sich selbst



Granate in die Unterhose geschoben, und schon ist so mancher Kampf deutlich leichter zu bewältigen. Vorsicht: Nicht für Konflikte im Büro geeignet! Leider.

oder beliebige Promis nachbasteln, wenn man denn will. Dadurch, dass der Editor vor einiger Zeit ausgelagert veröffentlicht wurde, kann man auch jetzt schon ran und seine Kreation zum Release ins fertige Spiel übernehmen.

### Kleine, große Welt

Danach geht's ab in die Spielwelt, und ab dann wird's vor allem ei-

nes: altmodisch – aber auf positive Art und Weise! Saints Row ist ein Open-World-Spiel alter Schule und gerade dadurch ungemein charmant. Die von Anfang an fast komplett frei erforschbare Welt namens Santo Ileso ist anständig groß, aber nicht mal ansatzweise so gewaltig, wie es heutzutage bei vielen Serien gefühlt der Standard ist: Um von einer Seite zur anderen zu gelangen, benötigt man mit einem Auto lediglich ein paar Minuten. Dadurch gibt es weniger riesige, langweilige Flächen ohne irgendeinen Sinn. Die von Mexiko und dem Südwesten der USA inspirierte Welt hat zwar



Großartig viele Bugs kamen uns während des Anspiels nicht unter. Unser liebster kleiner Aussetzer war dieser Brand während eines Gesprächs mit einem NPC.



Die Nebenaufgaben sind schön abwechslungsreich gestaltet. Hier müssen wir ein Restaurant bewerten – je schlechter das Rating, desto mehr Feinde greifen uns an.



Ja, es gibt schon viel Wüste in der Spielwelt. Trotzdem ist die Map ziemlich abwechslungsreich gestaltet.



Wer will, macht Santo Ileso auch mit dem Wingsuit unsicher. Rico Rodriguez aus Just Cause wäre stolz!



Grafisch mag Saints Row ordentlich altbacken sein, es hat aber trotzdem seine schönen Momente. Diese Skyline etwa ist echt hübsch anzusehen.

einen klaren Fokus – Wüste –, ist im Rahmen dieser Beschränkung aber abwechslungsreich gestaltet. Uns erwarten Las-Vegas-artige Straßenzüge, ruhigere Wohngebiete, Industriegebiete, weitläufige Wasserflächen und jede Menge staubrockenes Umfeld mit interessanten Locations. Etwas unbelebt wirkt das Ding, aber das dürfte neben der aufwendigen Berechnung virtuellen Lebens auch dem Setting ge-

schuldet sein – ist halt nicht Rio de Janeiro im Karneval. Immerhin gibt's viele schöne, kleine Details wie Graffiti-Spray oder nächtliche Camper, die der Map unaufdringlich Glaubwürdigkeit einhauchen.

### Ausgeheldet

Wie erwähnt, wird der absolute Wahnsinn vor allem aus Saints Row 4 und dem Spin-off Agents of Mayhem zurückgefahren. Wir sind diesmal kein De-facto-Su-

perheld, sondern doch recht klar an die Regeln der Physik gebunden; was übrigens nicht bedeutet, dass man am Ende der Tutorial-Mission nicht trotzdem an einem futuristischen Heli hängend in einem Canyon reihenweise Bösewichte aufs Korn nimmt. Aber vergleichsweise geht's realistisch zu, und so bestehen viele Missionen dann doch aus „geh dorthin und schieß herum“. Das ist deswegen okay, weil dieses Standard-Design regelmäßig durch ungewöhnliche Ideen unterbrochen wird, sowohl in den Haupt-, als auch in den Nebenmissionen. Dann gilt es etwa, über einen Auto-Konvoi zu springen und die Karren in die Luft zu jagen, mit dem Wingsuit herumzudüsen und Antennen zu zerstören und einen riesigen Container fröhlich schlenkernd durch die Luft oder an die Anhängerkuppelung gebunden über die Map zu befördern. Das macht Spaß, das ist abwechslungsreich, das taugt.

### Explosion in der Hose

Schön ist auch das Gefühl von Fortschritt. Mit jeder Hauptaufgabe schaltet man zumindest zu Beginn des Spiels Nebenaktivitäten in der Welt frei. Außerdem lernt man nach und nach diverse neue Dinge, etwa wie man sein Auto stilvoll pimpt, und irgendwann geht es ganz klassisch darum, sich die verschiedenen Distrikte Santi Ilesos untertan zu machen. So weit kamen wir beim Spielen aber nicht, man verliert sich dann doch gerne mal in den Nebenaktivitäten. Es gibt mehrere Upgrade-Systeme, und auch, wenn wir diese in der Demo noch nicht komplett durchblickten, wirkten die freigeschalteten Perks sich schon mal positiv auf das Spielgeschehen aus. So können wir, eine entsprechende gefüllte Leiste vorausgesetzt, etwa Feinden kurzerhand eine Granate in die Unterhose schieben und die armen Seelen dann zwischen ihre Mitstreiter schubsen. So geht moderner Nahkampf! Apropos Kampf: Das Schießen fühlt sich rudimentär, aber gut an, etwas simpel fiel zumindest in der Anspielversion der direkte Faustkontakt aus. Da gibt's einen Kick und ... das war's. Freilich gut möglich, dass wir auch hier nachher weitere Fähigkeiten freischalten.

### GTA Saints Androwas

Wem das alles sehr vertraut vorkommt, der hat wohl seit GTA 3 irgendwann schon einmal ein Open-World-Spiel gespielt. Ja, nicht nur die Spielwelt ist schön altmodisch, das gilt auch für Saints Row in seiner Gesamtheit. Keine unnötig ausufernden Rollenspielelemente, keine Zehntausenden Sammelobjekte, stattdessen Hauptmissionen, Nebenmissionen und allerlei



Die Hipster sind da, und sie haben neben Hosenträgern und Hornbrillen auch Waffen im Gepäck. Wir können aber beruhigen, so pseudocool wie im ersten Trailer ist Saints Row keineswegs.



So grün ist es in der Spielwelt dann doch selten. Übrigens: solltet ihr zu weit im Wasser hinausschwimmen, könnt ihr euch zurück ans Ufer spawnen lassen.



Die Schießereien-lastigen Missionen werden immer wieder von netten Momenten wie diesem hier aufgelockert, in dem wir uns über einen Autokonvoi vorarbeiten.

anderer Kram, den man abseits der Story erledigen kann: Das ist wunderbar kondensiertes, althergebrachtes Open-World-Design ohne Innovation, aber mit viel Qualität. Und wie eingangs erwähnt fühlen wir uns am stark an San Andreas erinnert. Das beginnt schon bei der zu einem Gutteil staubigen Spielwelt, geht über die vielfältigen Möglichkeiten, die eigene Figur zu individualisieren, und hört beim generellen Missionsdesign nicht auf. Das ist durchaus als Lob zu verstehen, denn nicht umsonst gilt vielen Fans San Andreas nach wie vor als Lieblings-GTA – und im Gegensatz zu dem Open-World-Klassiker hat Saints Row sogar ein Schusswaffen-System, das nicht wirkt, als wäre es in der Mittagspause mit Sekundenkleber zusammengebastelt worden.

### Aufgabenteilung auf Chefebene

Nach der Praxis folgt nun die Theorie: Wer will, kann Saints Row via Online-Koop auch komplett zu

zweit durchspielen. Wie gut oder schlecht das funktioniert, können wir aktuell nicht sagen. Zwar gab es beim Event entsprechende Anspielstationen, durch das schlussendlich doch immer zu knapp bemessene Zeitbudget und die Tatsache, dass nach uns direkt die nächsten Pressevertreter kamen, konnten wir leider nicht selbst Hand anlegen. Immerhin ist es ein gutes Zeichen, dass nicht versucht wird, den Modus bis zum Release unter Verschluss zu halten, wir sind also zuversichtlich, dass der soweit funktionieren wird.

### Opa erzählt von PS3-Grafik

Schwerer zu verstecken ist die Technik des Abenteuers. Der Sound haut hin, die Sprecher machen einen guten Job – aber eieiei, die Grafik ist dann doch nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit. Wo wir den sehr klassischen Open-World-Ansatz beim Gameplay wertschätzen, wirkt die Optik wie aus der Zeit gefallen. Nicht

falsch verstehen, Saints Row ist nicht hässlich. Künstlerisch hat es in einigen Ecken der Welt sogar richtig gute Momente. Aber sagen wir mal so, wäre der Titel vor zehn Jahren so erschienen, hätte die Grafik auch damals schon wohl keine Preise abgesahnt. Aber hey, dafür läuft's flüssig, und nennenswerte Bugs kamen uns beim Anspielen keine unter. Dass man nach einer Mission auf einmal auf dem Autodach steht oder in der Luft abgesetzt wird, leichte KI-Aussetzer und die generell etwas frickelige Fahrphysik waren da die größten Sündenfälle.

### Willkommen zurück, Saints

Kurzum: Saints Row kann sich durchaus sehen lassen. Nein, das wird wohl kein Meilenstein des Open-World-Genres, dazu fehlen dem Titel eigene Ideen, und die Grafik wird für manche Spieler definitiv ein Dämpfer sein. Aber das Abenteuer weiß abseits kleiner Story- und Figuren-Diskrepan-

zen genau, was es sein will, und ihm gelingt vor allem eines: Es macht Spaß, und darauf kommt es schlussendlich ja an. Bis zum Launch kann freilich noch viel schiefgehen, und es muss sich noch zeigen, wie gut sich diese positiven Eindrücke aus den ersten Spielstunden in den weiteren Verlauf des Spiels hinüberretten. Wir sind auf jeden Fall guter Dinge, dass uns hier ein anständiger Open-World-Spaß für viele Stunden erwartet. Und wenn nicht, schieben wir die Schuld auf die dummen Hipster.

LUKAS SCHMID

### Meinung

**Die Saints sind wieder da und haben viel Spielspaß im Gepäck!**

Lukas Schmid Graf von Unheilig



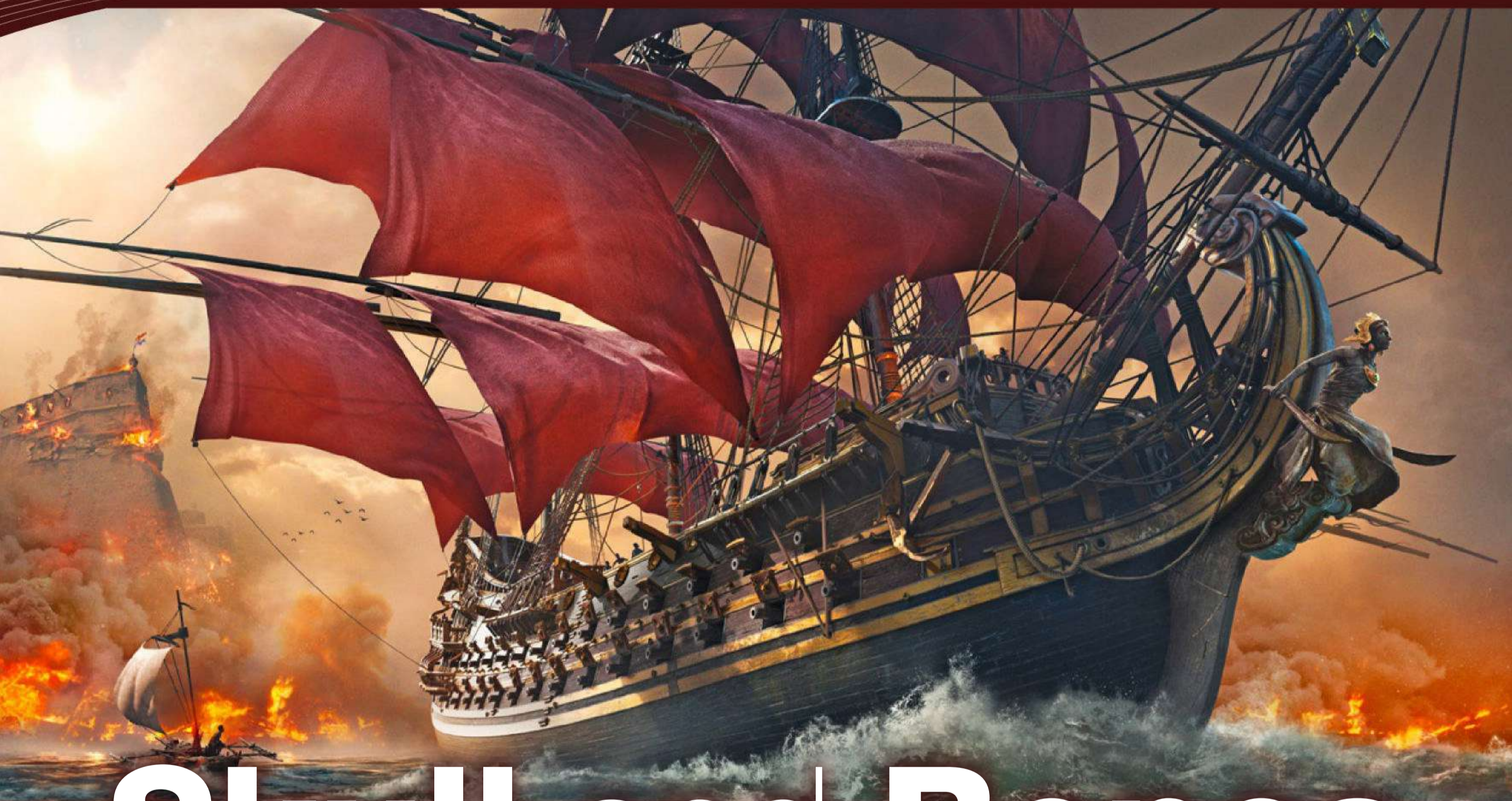
Wer sich ein Saints Row im Stile des dritten oder vierten Teils erwartet, wird unweigerlich enttäuscht sein, denn das ist der Reboot der Serie nicht. Stattdessen ist's ein klar von den ersten beiden Spielen inspiriertes Ding, jedoch nicht in dem Ausmaß, dass es wie ein magerer GTA-Klon wirkt. Ironischerweise erinnert es in seiner Machart trotzdem an GTA, nämlich an San Andreas, geht dabei jedoch deutlich kompetenter vor als einst der Erstling. Mir persönlich gefällt diese Rückbesinnung auf alte Open-World-Tugenden sehr, nachdem mich das Genre in seinem Wahn, immer ausuferndere Welten und mehr Nebenkram bieten zu wollen, in den letzten Jahren doch spürbar ausgelaugt hat. Schade bloß, dass man auch bei der Grafik in der Vergangenheit verharret, da wäre wohl mehr gegangen. Im Zweifelsfall gilt aber freilich „Gameplay vor Grafik“, und gemäß diesem Motto können Saints-Row-Fans, die ja technisch schon bisher nicht gerade nicht mit spielbaren Augenweiden verwöhnt wurden, dem neuen Teil optimistisch entgegenblicken.



Natürlich darf auch ein Las-Vegas-Knock-off nicht fehlen. Wir sind schon gespannt, ob wir im fertigen Spiel auch selbst dem Glücksspiel werden frönen können.

### Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS5, PS4
GENRE	Action
HERSTELLER	Deep Silver
ENTWICKLER	Volition
TERMIN	23. August 2022



# Skull and Bones

Ubisofts Piraten-MMO ist also doch nicht im Bermudadreieck versunken! Wir konnten uns Skull and Bones vorab in einem Comeback-Stream ansehen und berichten euch von unseren ziemlich gemischten Eindrücken.

**T**otgesagte leben länger. Und Ubisofts Live-Service-Piraten-Spiel Skull and Bones zählte seit seiner Ankündigung im Sommer 2017 definitiv zu den Spielen, mit denen man eigentlich nicht mehr gerechnet hatte. Mehrere Verschiebungen, ein Entwicklungsneustart im Jahr 2020 – und

angeblich gleich noch einer im Jahr darauf, als der Managing Director von Ubisofts Singapur-Zweigstelle wegen des Missbrauchsskandals seinen Hut nehmen musste – nahmen dem Projekt immer wieder den Wind aus den Segeln. Seitdem ist Skull and Bones aber offenbar endlich auf Kurs gekom-

men und soll bereits am 08. November 2022 vom Stapel laufen. Im Rahmen eines etwa halbstündigen Comeback-Streams durften wir uns nun einige neue Szenen aus dem Spiel ansehen und haben festgestellt: Seine vielen Neustarts und Überarbeitungen sieht man Skull and Bones leider nicht

unbedingt an. Obwohl die Piratenfantasie und der Schiffskampf verlockend sind, fehlt es dem Spiel dem bisherigen Eindruck nach an Features und Alleinstellungsmerkmalen, um an Sea of Thieves oder dem fast zehn Jahre alten Assassin's Creed: Black Flag vorbeischiipern zu können.



Wären da nicht die Hitmarker und aufploppende Schadenszahlen, wären eure Treffer kaum als solche zu identifizieren. Hier fehlt es deutlich an Feedback.



Einen Noob zum Frühstück: Mit dem Ausguck markiert ihr andere Spieler, um zu sehen, was sie geladen haben und wie viel Ruf euch ein Überfall bringen könnte.



Feindliche Geschosse werden mit Markierungen angekündigt. Außerdem könnt ihr eurer Crew befehlen, sich zu ducken, um zumindest etwas Schaden „abzuwehren“.

### Die Prämisse: ... aber ihr habt von mir gehört!

Ihr startet euer Abenteuer als Schiffbrüchiger in einer vom Indischen Ozean inspirierten, offenen und mit vielen anderen Spielern geteilten Spielwelt, mitten im goldenen Zeitalter der Piraterie. Da es keine klassische Story-Kampagne geben wird, ist das einzige Spielziel, euch einen Namen zu machen und der gefürchtetste Pirat zwischen Afrika und Indien zu werden.

Euer Ruf ersetzt dabei die klassische Erfahrungsleiste und gibt euch Zugriff auf schwierigere Aufträge sowie Baupläne für größere Schiffe, dickere Waffen und stär-

kere Panzerung. Zu Beginn steht euch nur eine klapprige Nusschale, die Dhow, zur Verfügung, die logischerweise auch noch keine mächtige Crew oder viele Kanonen beherbergen kann.

Statt also gleich Handelsschiffe zu überfallen und euch mit Piratenjägern anzulegen, liegt der Fokus in dieser Phase des Spiels erst einmal auf dem bloßen Überleben. Gegen hungrige Hippos und Krokodile wehrt ihr euch mit dem Speer von eurem Boot aus, Materialien zum Bau größerer und stabilerer Schiffe erhaltet ihr per Timing-Minispiel, wenn ihr neben eine Insel segelt, oder als Treibgut, das im Ozean herumschwimmt.

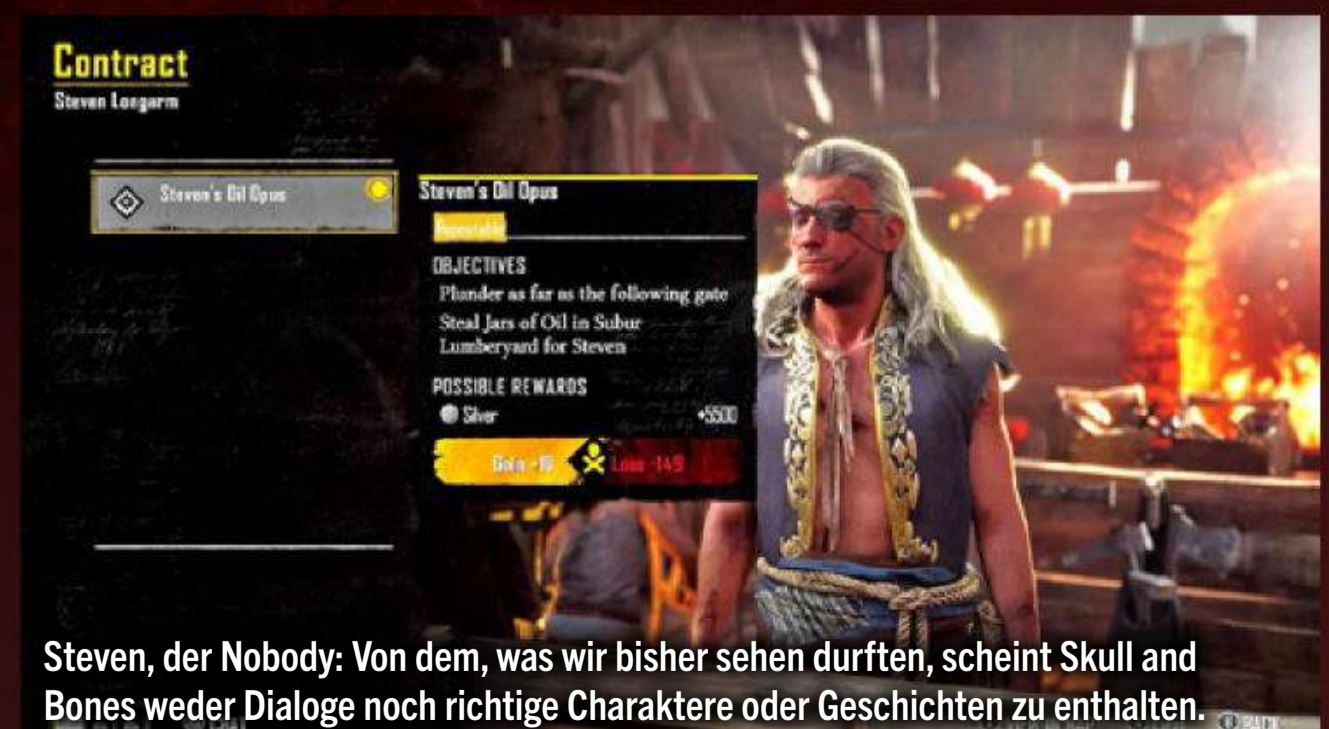
### Das Gameplay: Nichts für Landratten

Falls ihr es nach dieser Beschreibung nicht ohnehin schon vermutet habt: Das Gameplay in Skull and Bones findet ausschließlich auf dem Schiff statt, Landgänge oder das Schwimmen im Ozean sind nicht möglich. Zwar steuert ihr euren Kapitän in der Third-Person-Ansicht durch die recht klein aussehenden Häfen und Außenposten, dort holt ihr allerdings nur Quests ab, baut euch neue Ausrüstung für die Schiffe und begrüßt andere Spieler mit Gesten, ähnlich wie etwa in Destiny 2.

Auch auf eurem Schiff dürft ihr euch nicht frei bewegen, statt-

dessen schaltet ihr die Kameraperspektiven durch zwischen dem Steuerrad, dem Ausguck und den Crewmitgliedern, die eure Waffen bedienen. Das bedeutet im Umkehrschluss natürlich auch, dass etwa die coolen Entermanöver eines Assassin's Creed: Black Flag nicht möglich sein werden, bei denen ihr euch mit gezogenem Säbel aufs gegnerische Schiffsdeck geschwungen und die Crew abgemurkst habt. Entern, Plündern und Siedlungen ausrauben geschieht in Cutscenes oder passiv im Hintergrund, während ihr hauptsächlich manövriert und kanoniert. Skull and Bones nimmt sich dabei aber immerhin nichts Geringeres vor, als

Binnenschiffahrt: Neben dem offenen Ozean soll es auch befahrbare Flüsse geben. Hier treiben sich dann vermutlich Krokodile und Nilpferde rum.



Steven, der Nobody: Von dem, was wir bisher sehen durften, scheint Skull and Bones weder Dialoge noch richtige Charaktere oder Geschichten zu enthalten.



Schiffswracks plündern, indem man ein Schlösserknack-Minispiel Marke Elder Scrolls absolviert – klingt nicht nur komisch, sieht auch genauso aus.

den besten Schiffskampf der Videospiegelgeschichte zu bieten.

### Die Schiffe und Kämpfe: Von der Nusschale zur Galeone

Die Schiffe sind in verschiedene Klassen eingeteilt, die unterschiedliche Spielstile ermöglichen und je nach Missionsziel ausgewählt werden sollen. Fahrt ihr die großen Pötte, transportiert ihr logischerweise mehr Loot, seid aber dafür langsamer unterwegs. Schlachtschiffe bieten mehr Platz für Bewaffnung, sind aber schwieriger zu steuern, Navigationsschiffe sind flink und wendig, aber mit wenig Stauraum und Panzerung ausge-

stattet. Apropos flink: Wie in den geistigen Assassin's-Creed-Vorgängern bläst der Wind hier nicht immer nur nach vorne, weswegen ihr euch für höhere Geschwindigkeiten entsprechend ausrichten solltet. Atmosphärische Sea Shanties haben wir in der Präsentation aber leider nicht gehört.

Bei den Waffen will euch das Spiel eine große Bandbreite zur Verfügung stellen, die gegen bestimmte Ziele besonders effektiv sind. Zu sehen gab es etwa das Griechische Feuer, also eine Art Flammenwerfer, Ballisten, Raketenwerfer und natürlich diverse Kanonen-Modelle. Nehmt ihr Schwachstellen ins

Visier, die ihr vorher mit dem Ausguck markiert und analysiert habt, richtet ihr besonders viel Schaden an. Auch in der Defensive müsst ihr an Stärken und Schwächen denken, denn ihr dürft euer Schiff quasi mit „Rüstungsteilen“ aus verschiedenen Materialien auskleiden – stets unter Berücksichtigung eurer Tragekapazität.

Die Entwickler wollen ein „brutales“ Kampfgefühl erzeugen, obwohl ihr hauptsächlich Holz und Stein zu Klump schießt. Das Gezeigte erinnert stark an die bisherigen Assassinen-Ausflüge auf hoher See und dürfte sich dementsprechend unkompliziert, einfach und

actionreich spielen. Ob dieses Gameplay über viele Stunden hinweg unterhalten kann, wird sich aber erst noch zeigen müssen – denn sonderlich befriedigend sieht es bisher nicht aus.

### Die Technik: Schall und Rauch

Während die Raucheffekte der Waffen überzeugen, lässt das Trefferfeedback noch deutlich zu wünschen übrig. Abseits von Hitmarkern und laschen Explosionen hinterlassen Kanonenkugeln keine Einschlagslöcher und die Ziele zerfallen anscheinend nur bei bestimmten Schadenslevels in ihre Einzelteile. Das hat Black

Piraten-Flex: Ohne Storykampagne lautet euer einziges Ziel, euch einen Namen zu machen. Euer selbsterstellter Charakter hat im Spiel allerdings kaum Funktion.



Was für eine interessant aussehende Insel! Leider werdet ihr sie nicht erforschen können, was wohl der größte Negativpunkt an Skull and Bones ist.



Wie aus einem Guss wirkte das Gameplay bisher nicht – die Kameraperspektive wird ständig gewechselt. Harpunieren könnt ihr offenbar aus der Ego-Perspektive.

Flag schon genauso gut und Sea of Thieves sogar besser hinbekommen. Beim Beschuss einer steinernen Burg fällt das kaum vorhandene Feedback noch deutlicher auf – hier muss dringend noch mehr Wumms rein, immerhin werdet ihr einen großen Teil der Spielzeit mit dem Abfeuern von Kanonen verbringen.

Dem optisch tollen Ozean aus Sea of Thieves kann Skull and Bones wohl auch nicht ganz das Wasser reichen – zumindest nicht in den bisher gezeigten Wetterlagen. Das Spiel will euch aber auch durch extreme Stürme und hohen Wellengang schicken. Wird euer Kahn dort

oder im Gefecht in Mitleidenschaft gezogen, repariert ihr ihn mit speziellen Kits unterwegs oder im nächsten freigeschalteten Hafen. Hier respawnen ihr auch, wenn ihr versenkt wurdet. Ein Teil eurer Fracht ist dann in den Tiefen des Ozeans verloren, einen Teil davon könnt ihr aber auch zurückholen. Zumindest, wenn ihr schnell genug seid.

#### **Die Shared World: Gemeinsam gegen den Rest**

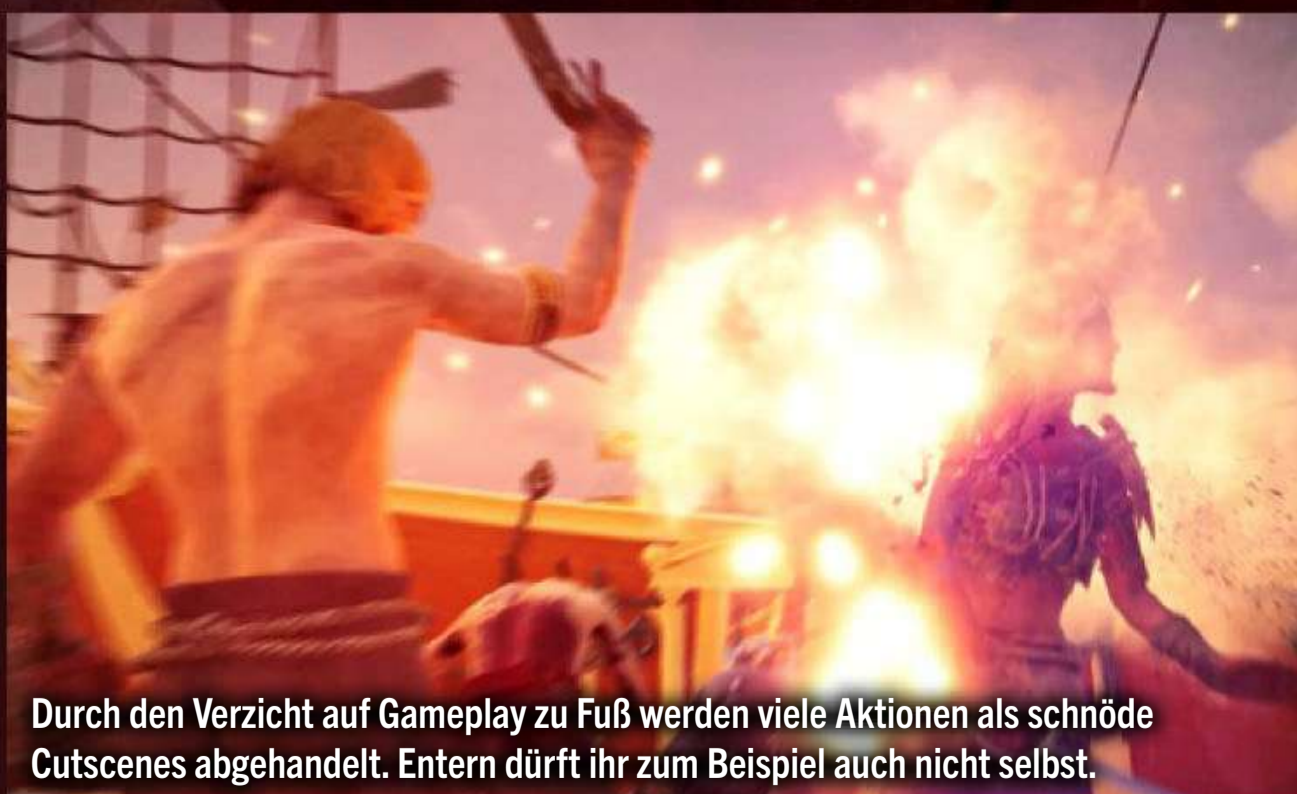
Bei Skull and Bones handelt es sich nämlich um ein Shared-World-Spiel, in dem noch jede Menge andere menschliche Piraten über den Indischen Ozean schippern.

Und die können euch nach dem Tod einen Teil eures Loots weg-schnappen. Wer nun allerdings befürchtet, ständig mit den Angriffen menschlicher Gegner rechnen zu müssen, kann aufatmen: PvP soll nur auf eigenen Servern beziehungsweise auf freiwilliger Basis stattfinden.

Kooperativ dürft ihr natürlich auch ran, dann sollen sich durch die verschiedenen Schiffstypen taktische Kombinationsmöglichkeiten eröffnen. Friendly Fire gibt's übrigens nicht, ihr könnt also auch in der Nähe eurer Freunde nach Herzenslust draufhalten. Wer dagegen lieber solo auf Kaperfahrt

geht, soll alle Inhalte von Skull and Bones auch alleine spielen können.

Dynamische Events auf der Weltkarte dürften, wie etwa bei Destiny 2 oder Fallout 76, die Spieler in der näheren Umgebung zu einer nahtlosen Koop-Session zusammen-trommeln, wenn etwa ein besonders vollgestopftes Handelsschiff samt Eskorte vorbeizieht und geplündert werden will. Diese Events sollen, neben dem Plündern großer Siedlungen und Forts, die Hauptaktivität im späteren Spielverlauf darstellen – das klingt prinzipiell spannend, falls das Gameplay genügend Tiefe mitbringt, allerdings könnte es wegen der ange-



Durch den Verzicht auf Gameplay zu Fuß werden viele Aktionen als schöne Cutscenes abgehandelt. Entern dürft ihr zum Beispiel auch nicht selbst.



Ob Verzierungen wie diese etwa die Performance eures Schiffs beim Rammen verbessern, wissen wir noch nicht. Ein paar schicke Modelle gab's aber zu sehen.



Das Setting von Skull and Bones ist zwar vom Indischen Ozean, Afrika und Indien inspiriert, allerdings hat das Spiel einen recht starken Fantasy-Einschlag.

sprochenen Probleme des Kampfsystems auch schnell monoton werden.

### Die Missionen: Plattschießen, Plündern, Profitieren

Wie der Gameplay-Loop im Spiel aussehen wird, zeigten die Entwickler dann exemplarisch an einer Mission, in der ihr Ölfässer aus einer Siedlung stehlen sollt. Im Piratenhafen holt ihr euch den Auftrag von einem Augenklappen-träger namens Steve Longarm ab – im gezeigten Material leider ohne ausschmückende Geschichte oder Dialoge. Danach wählt ihr das gewünschte Schiff aus eurer

Flotte und beladet es mit passenden Waffen, Panzerung, Munition und Verpflegung, um eure Crew bei Laune zu halten. Letzteres wird offenbar mit einem simplen Zeitlimit geregelt, nach dessen Ablauf die Mannschaft sogar eine Meuterei anzetteln kann – was dabei passiert, wurde aber noch nicht gezeigt. Im Hafen wählt ihr außerdem, ob ihr Unterstützung von anderen Spielern wollt. Für die Mission selbst schippert ihr dann in die Bucht vor der Siedlung und startet mit einer kleinen Cutscene die Plünderung. Nun gilt es, so lange wie möglich im markierten Bereich zu bleiben und dabei die Befesti-

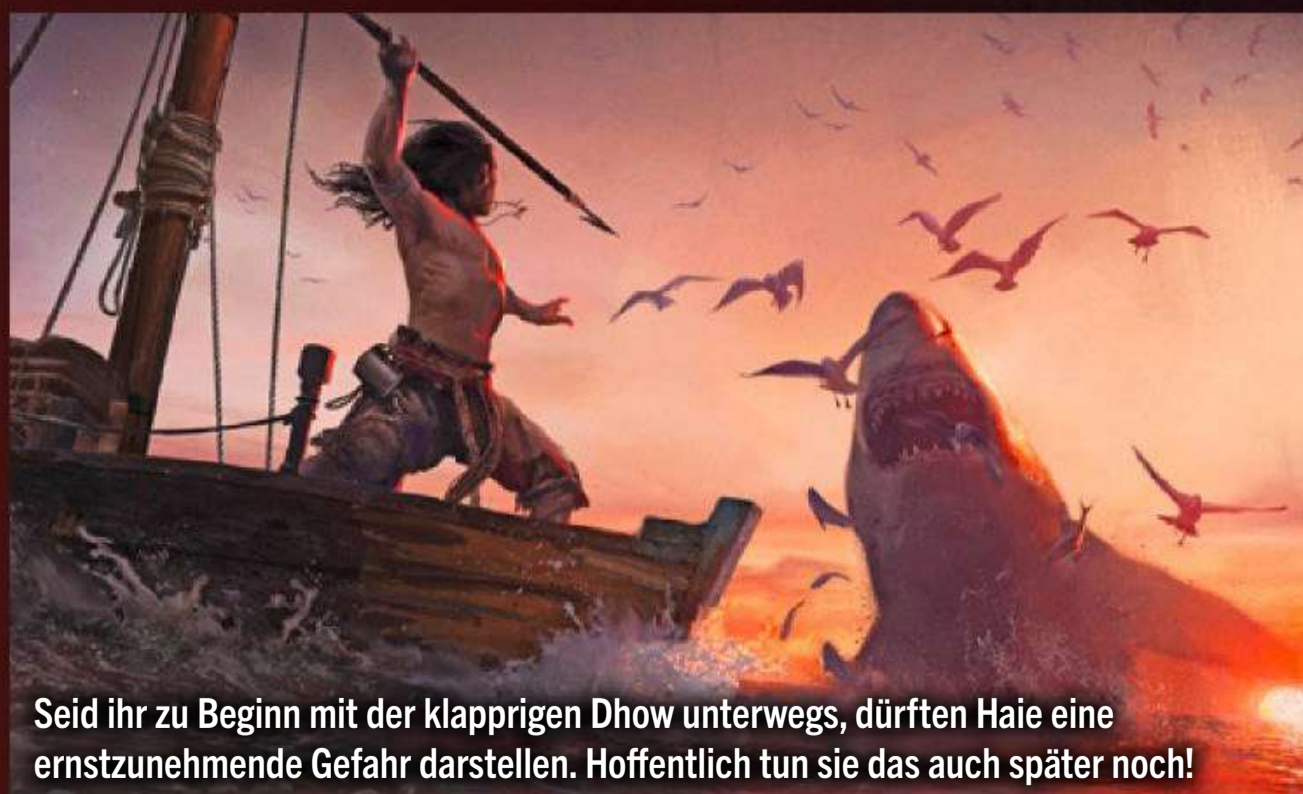
gungsanlagen sowie angreifende Schiffe und Piratenjäger zu zerstören. Je länger ihr durchhaltet, desto mehr Beute gibt es einzusacken und anschließend zu verkaufen.

### Kein Fall für die Planke, aber noch lange keine Piratenlegende

Skull and Bones sticht mit einer coolen Prämisse in See, sieht aber aktuell noch nach einem Live-Service-Titel aus, der mit wenig Fleisch auf den Rippen und einem recht monotonen Spielverlauf startet. Wenn die ereignisarme und spielerisch simple Plünderung einer Siedlung das Beste ist, was Ubisoft Singapur aktuell vorzuzeigen

hat, dann sollte das Kern-Gameplay wirklich überzeugen – wir sind diesbezüglich aber noch skeptisch.

Dem Gelegenheitsspieler, der einfach nur seine Piraten-Fantasie ausleben will, dürfte im Vergleich zu Black Flag und Sea of Thieves das Gameplay zu Fuß fehlen. Richtige Schiffsenthusiasten wünschen sich dagegen vermutlich einen komplexeren Baukasten, richtiges Crewmanagement und vor allem Gefechte mit deutlich mehr Realismus und nachvollziehbaren Physikeffekten. Für beide Seiten enttäuschend sind der Verzicht auf eine Story-Kampagne und die eher unspektakuläre Technik.



Seid ihr zu Beginn mit der klapprigen Dhow unterwegs, dürften Haie eine ernstzunehmende Gefahr darstellen. Hoffentlich tun sie das auch später noch!



Social Spaces für Seeräuber: In Häfen und freigeschalteten Außenposten dürft ihr euren Kapitän steuern. Hier lauft ihr auch den anderen Spielern über den Weg.



Im Vergleich zu Sea of Thieves sieht der Ozean in Skull and Bones bisher etwas flach und unspektakulär aus. Wir hoffen auf mehr Wellengang im fertigen Spiel!

Das freiwillige PvP-System ist schließlich ein zweischneidiges Schwert: Wer nur seine Missionsziele abarbeiten und seinen Ruf steigern will, freut sich darüber, dass er das ungestört tun kann. Richtiges Free-for-all-Piratenfeeling und der einhergehende Nervenkitzel sind damit aber optional. Ubisoft muss sich also genügend Anreize überlegen, damit sich auch Gelegenheitspieler auf die PvP-Server verirren.

Die Entwickler haben noch ein paar Monate Zeit, um den Kämpfen mit technischem Feinschliff etwas mehr Wucht zu verleihen und sich den einen oder anderen neuen Missionstyp zu überlegen. Zudem sollen nach Release, wie für Spiele dieser Art üblich, jahrelang kostenlose Content-Updates folgen. Angesichts der Geld- und Zeitmengen, die Ubisoft bereits in das Projekt geblasen hat, kann man die

Entwickler diesbezüglich auch erst einmal beim Wort nehmen. Trotzdem: Nach dem bisher Gezeigten könnte man das Spiel mit „das Schiffs-Gameplay aus Assassin's Creed: Black Flag ohne den ganzen Rest, aber mit Fortschrittsmechaniken und Online-Fokus“ zusammenfassen. Und ob das nach fünf Jahren Entwicklungszeit für ein großes Live-Multiplayer-Spiel ausreicht, ist zweifelhaft.

STEFAN WILHELM

## Meinung

**Ich glaube, ich lege lieber nochmal Black Flag ein.**

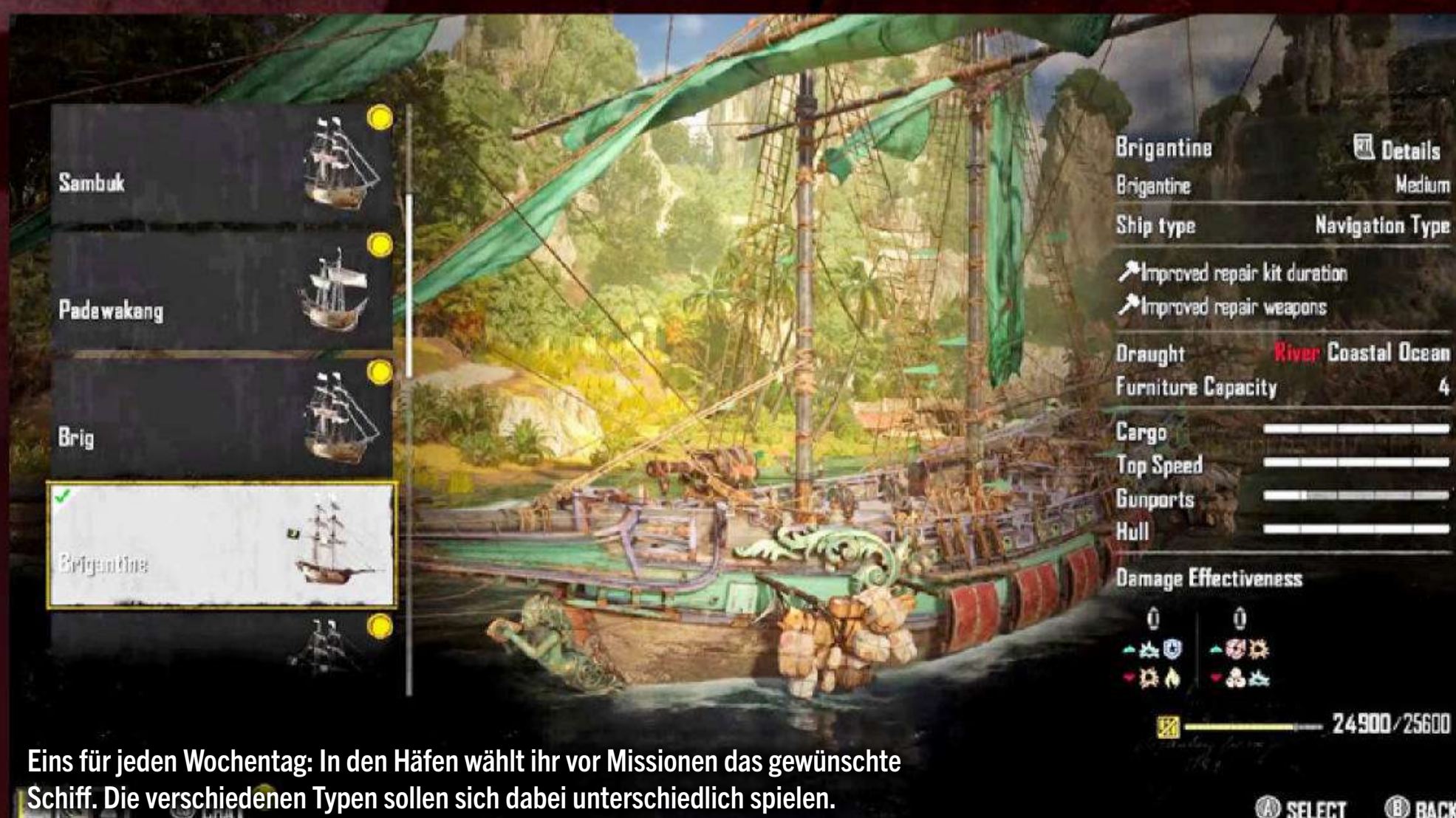
Stefan Wilhelm Volontär



Ich möchte meine Aussage aus dem ersten Absatz hier nochmal ergänzen: Man sieht dem Spiel nämlich durchaus an, dass es eine turbulente, lange Entwicklung hinter sich hat. Allerdings in dem Sinne, dass man spürt, wie hier vor nicht allzu langer Zeit nochmal von vorne begonnen wurde und bisher nur das Gerüst eines Spiels steht. Ein Gerüst mit kurzweiligen Kämpfen, denn das waren Ubisofts Schiffsgeplänke bisher immer, und allzu viel hat sich anscheinend nicht geändert. Ein Gerüst mit einer simplen, aber spaßig aussehenden Fortschrittsmechanik inklusive unterschiedlicher Schiffstypen. Aber eben ein Gerüst ohne Story, mit seltsam lieblos präsentierten Aufgaben und technischen Problemen, die sich vor allem auf das Trefferfeedback, aber auch auf einige der Cutscenes beziehen, mit denen das Zu-Fuß-Gameplay ersetzt wird. Letzteres ist für mich wohl auch der springende Punkt, der meiner Vorfreude den größten Dämpfer verpasst. So gerne ich Ubisofts bisherige Kanonen-Kreuzfahrten auch mochte, waren es doch nur Nebenbeschäftigungen, die an einem ganzen restlichen Spiel dranhingen. Und dieses restliche Spiel fehlt hier. Ob ich viele dutzend Stunden damit verbringen will, Kanonentürme und Schiffe zu beschießen, nur um einen mehr oder weniger simplen Erfahrungsbalken zu füllen, wage ich zu bezweifeln – denn nach viel mehr sieht das Spiel aktuell nicht aus, Koop und PvP hin oder her.

## Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS5
GENRE	Action-MMO
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Singapur
TERMIN	08. November 2022



Eins für jeden Wochentag: In den Häfen wählt ihr vor Missionen das gewünschte Schiff. Die verschiedenen Typen sollen sich dabei unterschiedlich spielen.

# SOULSTICE

Übertrieben, durchgestylt, blutig: Mit Soulstice entsteht bei den Reply Game Studios ein Hack & Slay, wie es im Buche steht. Wir haben uns durch ein frühes Kapitel des Schnetzlers gekämpft und finden: Es wurde wirklich mal wieder Zeit für ein solches Spiel!

**H**ack & Slay, Character Action Game, Spectacle Fighter: Das seinerzeit von Devil May Cry begründete und aktuell vor allem von Capcom und Platinum Games weitergeführte Genre hat viele Namen. Während man sich in der siebten Konsolengeneration vor hochkarätigen Schnetzelspielen kaum retten konnte, fristet das Genre mittlerweile seit Jahren ein Schattendasein. Wenn God of War zum narrativen Action-Adventure wird, Bayonetta 3 immer noch auf sich warten lässt und das nächste DMC noch nicht

einmal angekündigt ist, womit soll man sich dann die Finger wundkloppen?

Die Antwort kommt von Reply Game Studios. Mit Soulstice haben die Italiener ein Hack & Slay in der Mache, das Freunde des gepflegten Gemetzels sofort ansprechen dürfte. Es gibt übertriebene Action, schnelle Bosskämpfe und ein Kampfsystem, das ordentlich Tiefe bei gleichzeitig hoher Zugänglichkeit verspricht. Wir konnten uns vorab durch ein frühes Kapitel des Spiels kämpfen und berichten von unseren Eindrücken!

## Ein Schwert und eine Seele

Die größte Besonderheit an Soulstice ergibt sich aus der Story-Prämisse: Wir spielen eine Chimera, also eine Verschmelzung zweier Seelen. Während wir die stachelige Ritterin Briar direkt steuern, sitzt uns unsere magiebegabte Schwester Lute in Geisterform auf der Schulter. Die beiden erforschen ein zerstörtes Königreich, in dem sich unzählige Dimensionsrisse aufgetan haben und versuchen, die einströmenden Monsterhorden zurückzuschlagen. Mit der simplen Prämisse wollen die Ent-

wickler aber nicht nur einen Grund fürs Gemetzel liefern, sondern eine Coming-of-Age-Geschichte erzählen, die vor allem das Verhältnis der beiden Schwestern zueinander beleuchten soll. Zu diesem Zweck hat Soulstice eine prominente Sprecherin an Bord: Stefanie Joosten, bekannt als Quiet aus Metal Gear Solid 5, vertont sowohl die fragile Lute als auch die abgebrühte Briar.

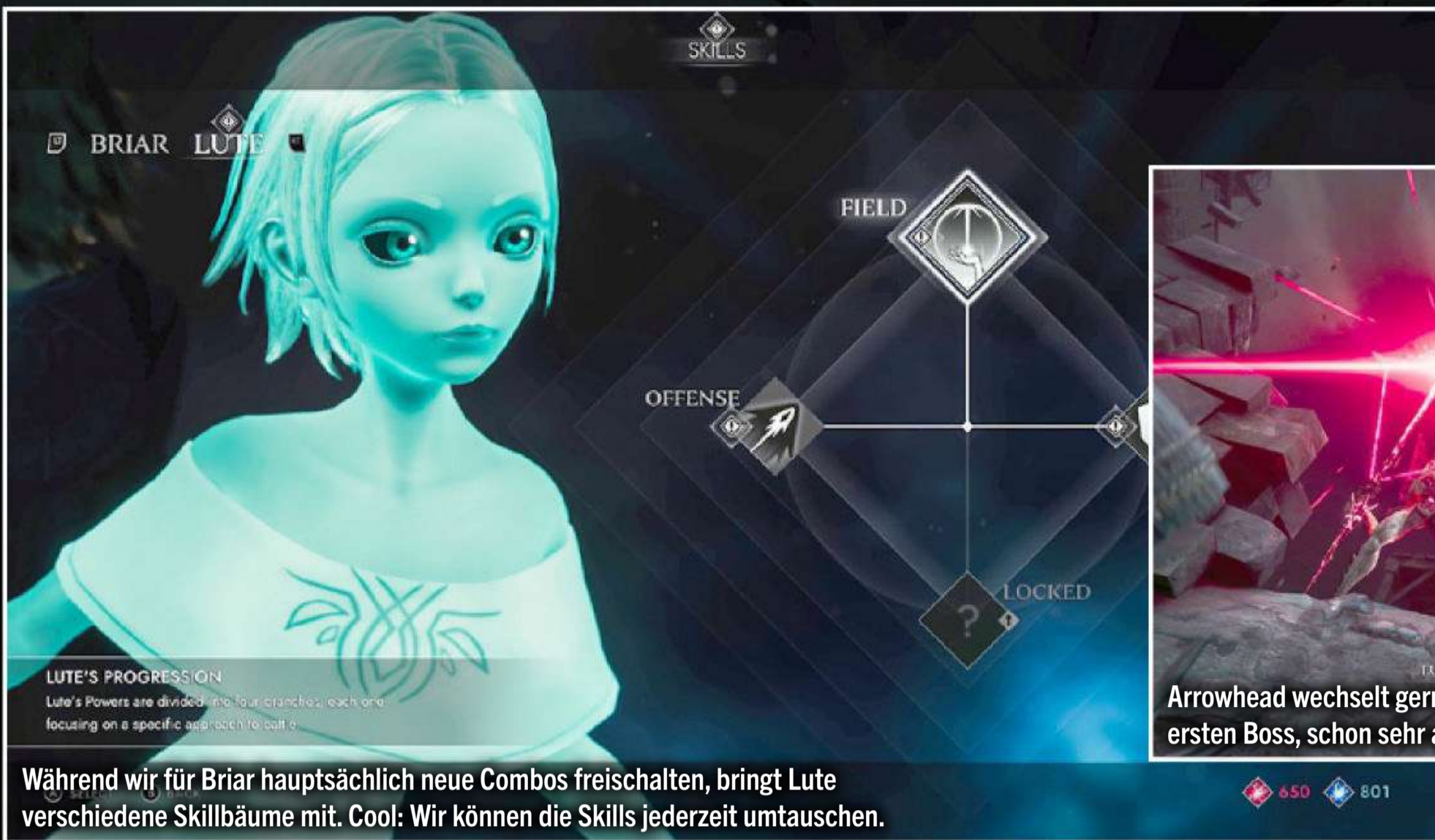
Wie viel Story uns im fertigen Spiel erwartet und ob sie den Versprechungen der Entwickler gerecht wird, können wir nach der



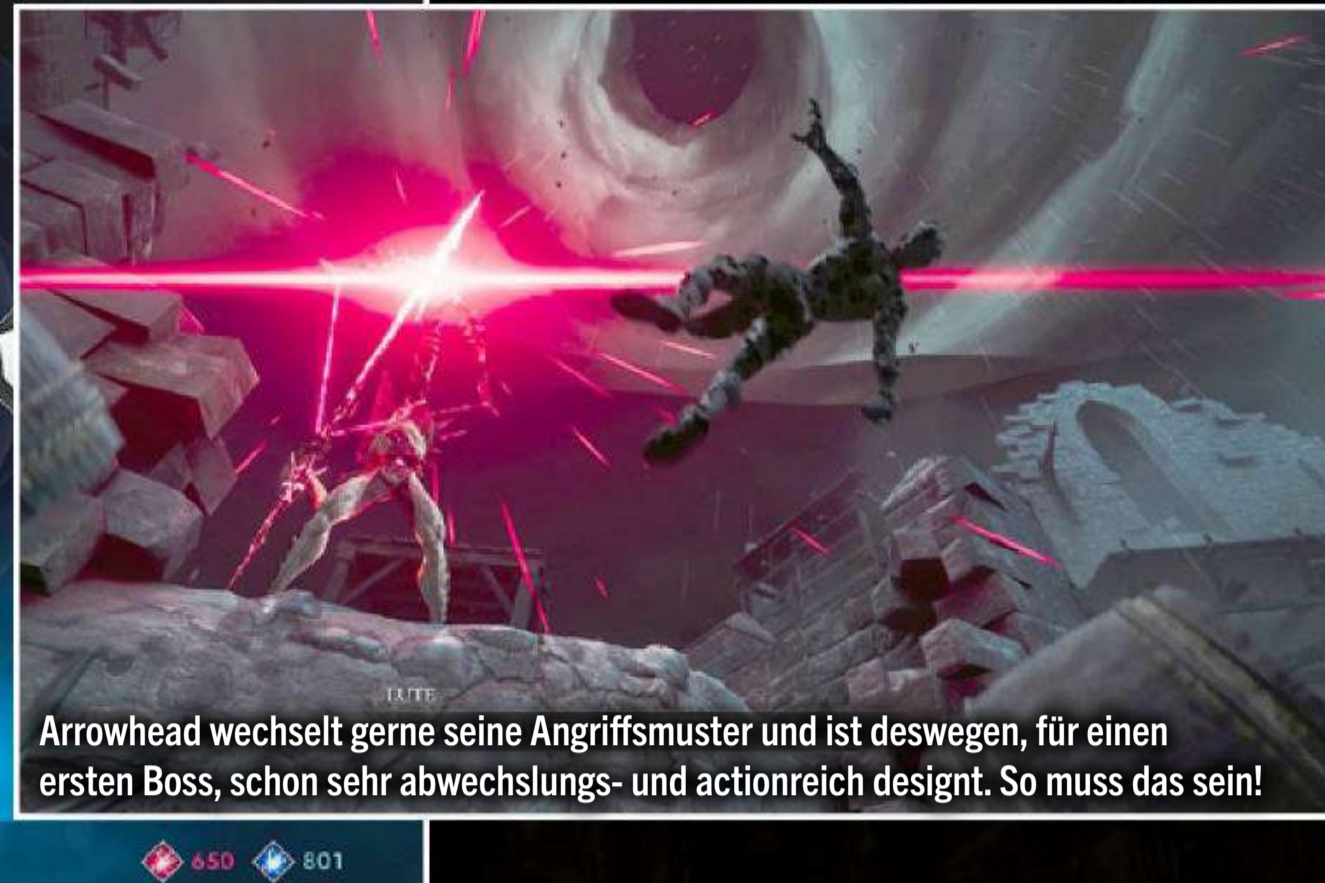
Lute hilft nicht nur bei der Abwehr von Projektilen, sondern kann auch Gegner kurz vor dem Angriff einfrieren, damit wir sie noch etwas länger bearbeiten können.



Einen Teil der Geschichte werdet ihr wohl anhand dieser Flashback-Hologramme herausfinden müssen. Klassische Zwischensequenzen gibt's allerdings auch.



Während wir für Briar hauptsächlich neue Combos freischalten, bringt Lute verschiedene Skillbäume mit. Cool: Wir können die Skills jederzeit umtauschen.



Arrowhead wechselt gerne seine Angriffsmuster und ist deswegen, für einen ersten Boss, schon sehr abwechslungs- und actionreich designt. So muss das sein!

kurzen Preview-Session zwar noch nicht sagen, das Team verfolgt aber insgesamt einen für dieses Genre lobenswerten Ansatz: Gameplay steht bei Soulstice absolut an erster Stelle – und das spürt man!

### Blutig, aber auch gut durch

Das Hack & Slay steuert sich direkt und geschmeidig, die Attacken haben ordentlich Wucht, das Trefferfeedback ist saftig. Wie der schwarze Ritter Guts in seinen bes-

ten Zeiten verarbeiten wir Horden von Monstern mit unserem Riesenschwert zu rohem Gulasch.

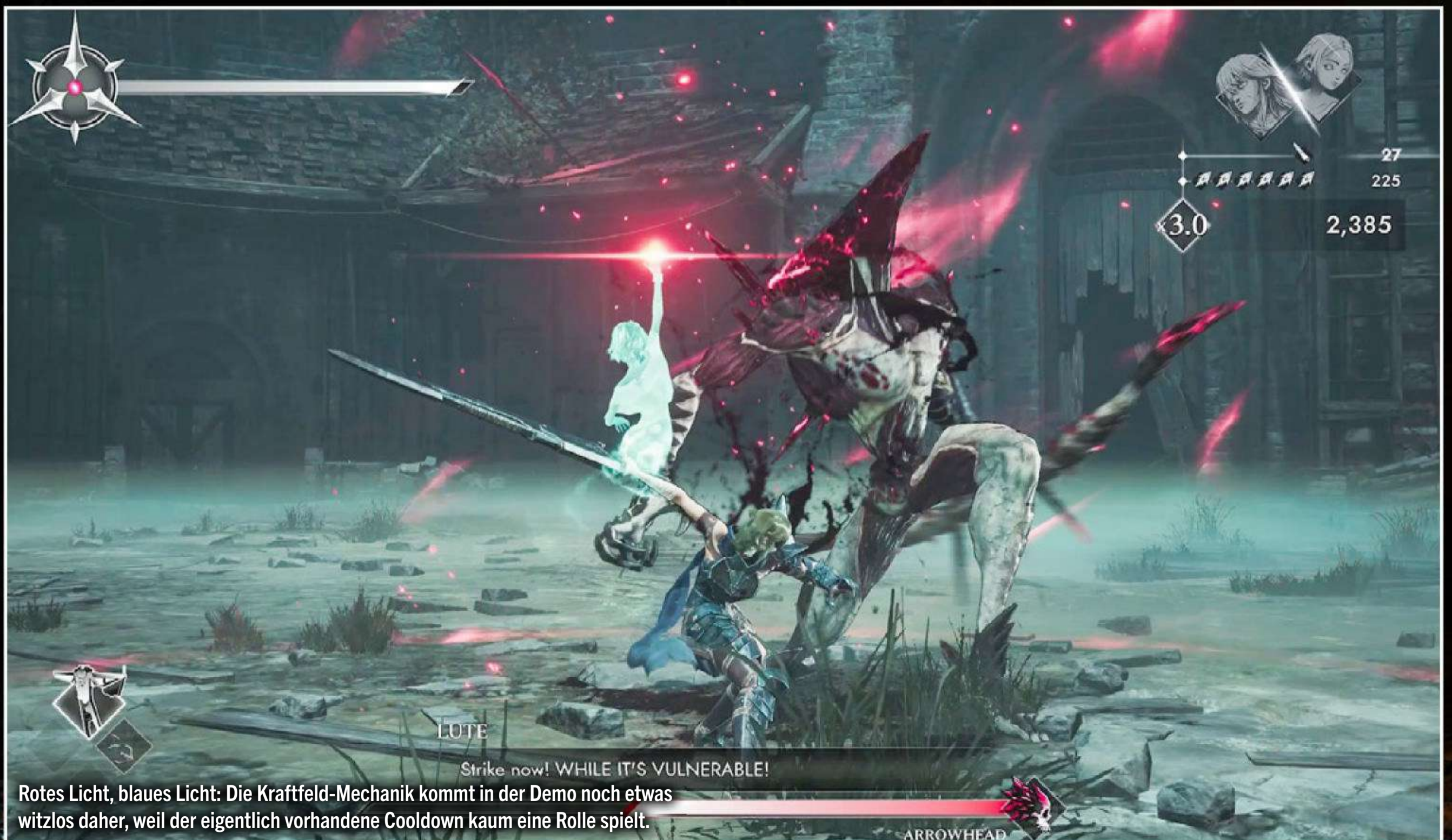
Im von uns gespielten Kapitel durften wir die Klinge auch noch in einen schweren Hammer verwandeln oder eine flinke Peitsche einsetzen, beides lässt sich komfortabel auf einen zweiten Facebutton legen und per Steuerkreuz auch während einer Combo wechseln. Insgesamt soll es sieben verschiedene Waffen im Spiel geben.

### Yin und Yang

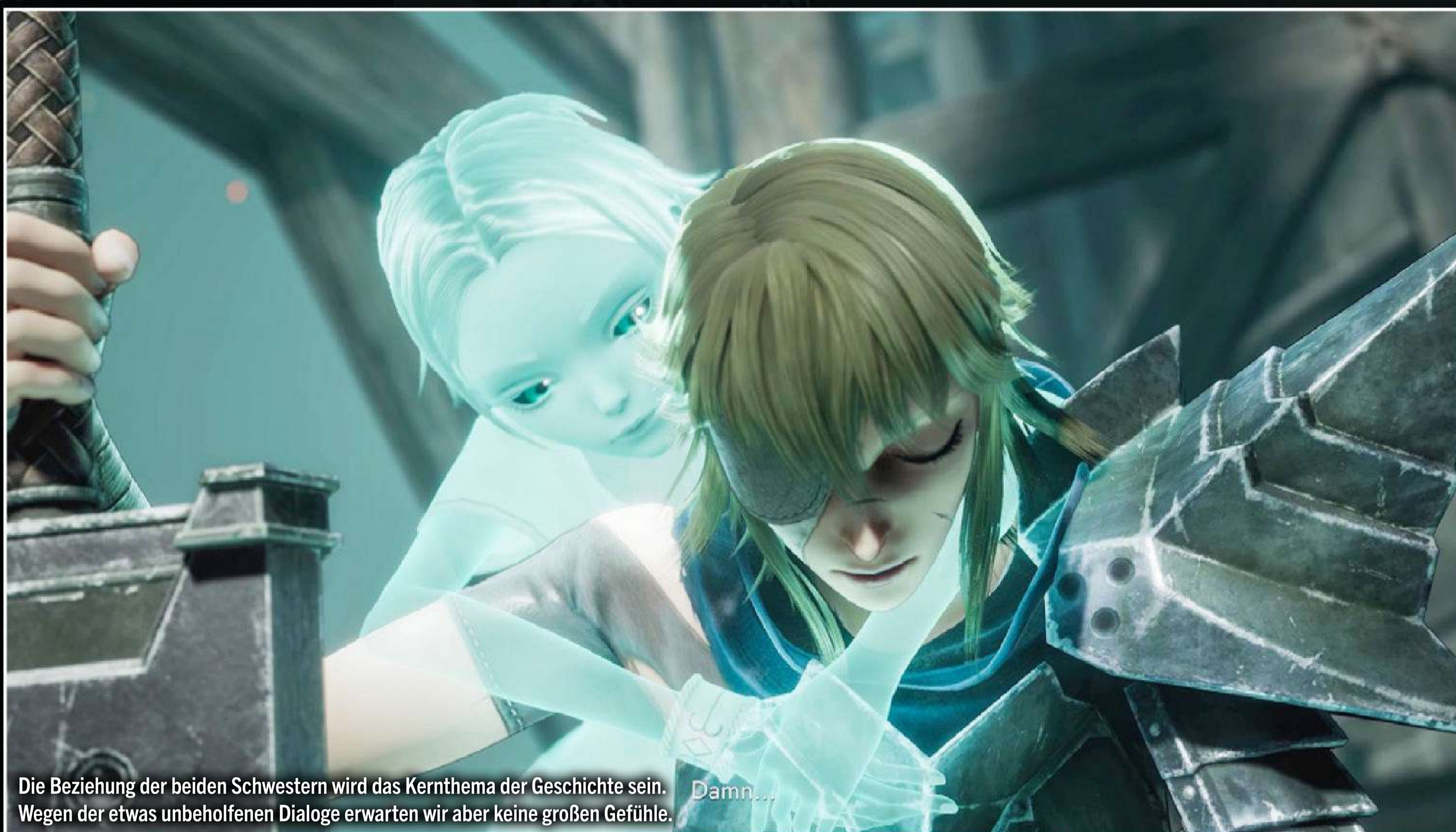
Während wir als Briar fürs Grobe zuständig sind, unterstützt uns Schwester Lute mit KI-gesteuerten Fernangriffen, fängt Geschosse ab und friert Gegner mitten im Angriff ein. Für die Defensivmanöver müssen wir aktiv einen Knopf drücken, was uns das Spiel aber per Einblendung ankündigt – sehr nützlich in den chaotischen Massenschlachten. Außerdem müssen wir nicht stehenbleiben, um Schaden

abzublocken, was den Kämpfen spürbar Geschwindigkeit verleiht.

Die Komplexität erhöht Soulstice mit einer Mechanik, die Lute rote oder blaue Kraftfelder erschaffen lässt, in denen gleichfarbige Gegner oder Kristalle dann erst verwundbar werden. Im Kampf kommt außerdem ein Synergiesystem zum Einsatz, das uns für fehlerfreie Angriffsserien einen mächtigen Finisher benutzen lässt, und nach jedem größeren



Rotes Licht, blaues Licht: Die Kraftfeld-Mechanik kommt in der Demo noch etwas witzlos daher, weil der eigentlich vorhandene Cooldown kaum eine Rolle spielt.



Die Beziehung der beiden Schwestern wird das Kernthema der Geschichte sein. Wegen der etwas unbeholfenen Dialoge erwarten wir aber keine großen Gefühle.

Damn...

Gefecht wird unsere Performance mit Medaillen bewertet.

Aus Kristallen und überall verteilten Kisten erhalten wir zwei verschiedene Arten von Erfahrungspunkten, mit denen wir die Skills der beiden Schwestern erweitern. So schalten wir für Briar zusätzliche Combos frei, Lute kann dann etwa dickere Gegner parieren oder sie länger einfrieren. Hier gefällt das Spiel mit einem großzügigen Respec-Feature: Wir können die Skills jederzeit wieder umtauschen

und haben dadurch in der Theorie viel Freiheit bei der Gestaltung unseres Builds. Wie viel das Fähigkeitensystem letztlich hergibt, wird sich aber erst im fertigen Spiel zeigen – in der Demo sind die meisten Skills noch ausgegraut, übermäßig viele davon scheint es außerdem nicht zu geben.

Sein Potenzial für gleichermaßen spaßige wie fordernde Kämpfe zeigt Soulstice schließlich beim Bossgegner des Kapitels, einem Dämon namens Arrowhead. Wir

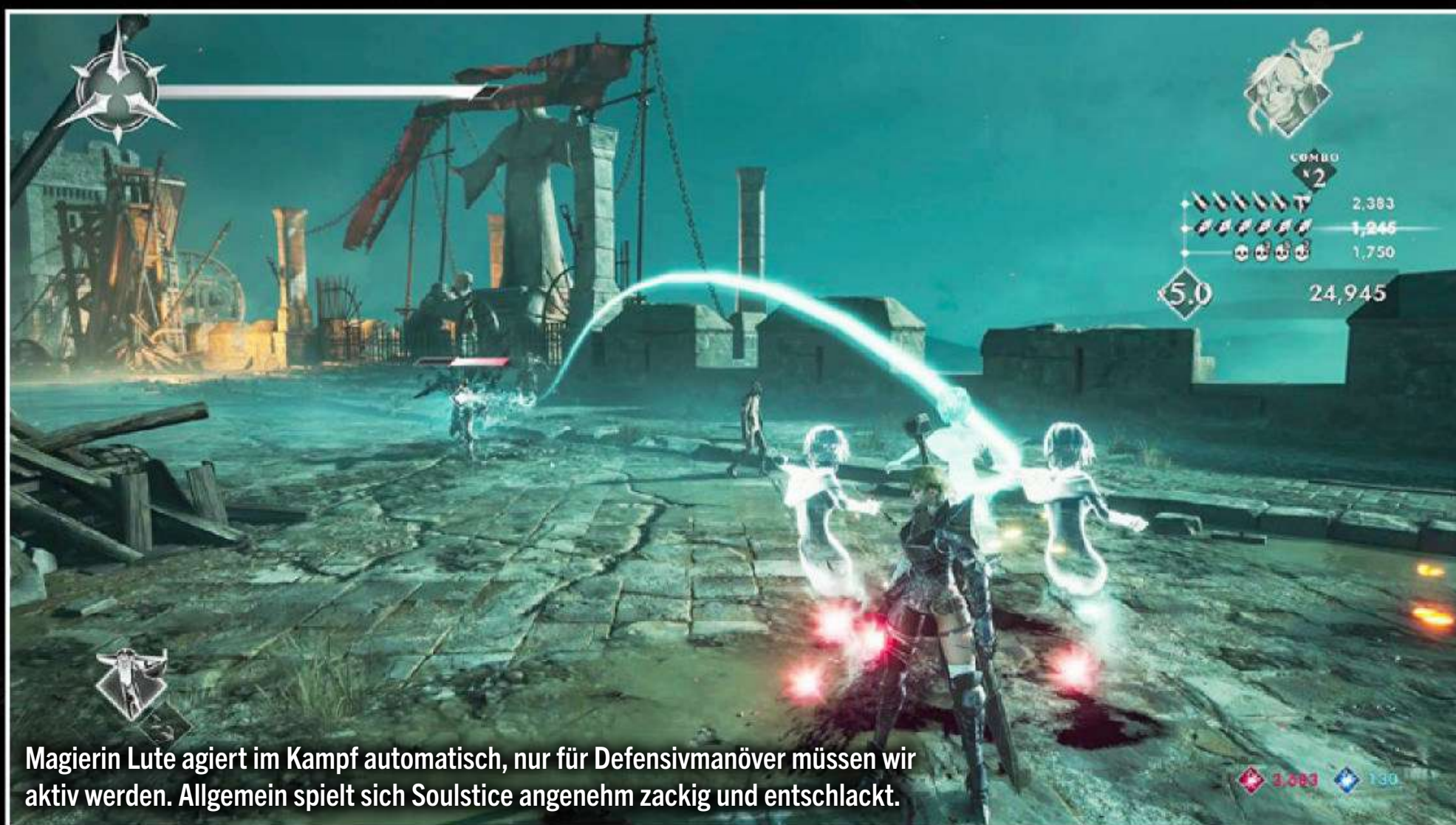
müssen mit Lute seine Schüsse parieren und dann die richtigen Kraftfelder erzeugen, um ihn und seine Minions verletzen zu können. Der Boss wechselt schnell von einer Phase in die nächste, wodurch sich der Kampf action- und abwechslungsreich gestaltet. In der Vollversion dürfen die Entwickler gerne noch mehr aus ihrer Kraftfeld-Mechanik herausholen und den Schwierigkeitsgrad etwas anziehen – spielerisch kommt Soulstice aber schon jetzt sehr in-

tuitiv und poliert daher, die Kämpfe machen dementsprechend wirklich Laune.

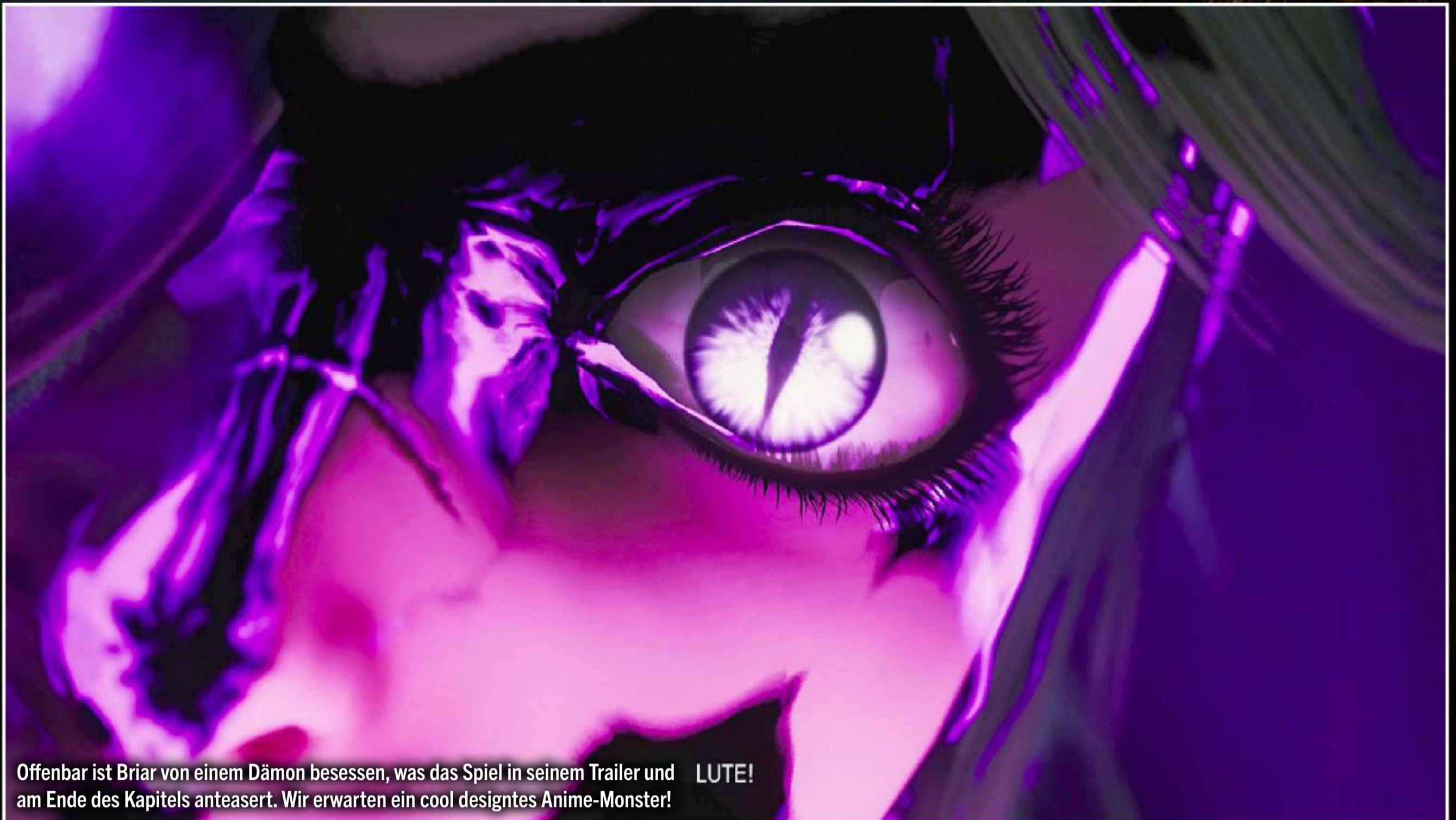
### Der Gang in den Fleischwolf

Zwischen den Kampfarenen folgen wir dem linearen Missionspfad, finden gelegentlich einen geheimen Kristall und verarbeiten jede Menge Levelinventar zu Kleinholz. Ihre geplanten Plattformer-Passagen wollen die Entwickler mit einer dynamischen Kamera Marke Nier: Automata ausschmücken, zudem soll es kleinere Rätsel geben. Die kleinen Jump'n'Run-Einlagen in der Preview waren zwar noch kaum der Rede wert, gelegentlich hat uns aber das etwas steife Sprungverhalten unseres Charakters gestört – eine Eigenschaft, die Briar offenbar direkt von ihren Devil-May-Cry-Kollegen übernommen hat.

Auch ein anderes Problem des Spiels ist für Hack&Slay-Freunde ein alter Hut: Der Kamerawinkel lässt sich nur marginal beeinflussen und schafft es oft nicht, das Kampfgeschehen vollständig einzufangen, worunter gerne die Übersicht leidet. Trotz seiner schicken Animationen und Effekte wären wir dem Spiel also nicht böse, wenn es seine Kamera manchmal etwas weiter entfernt platzieren würde.



Magierin Lute agiert im Kampf automatisch, nur für Defensivmanöver müssen wir aktiv werden. Allgemein spielt sich Soulstice angenehm zackig und entschlackt.



Offenbar ist Briar von einem Dämon besessen, was das Spiel in seinem Trailer und am Ende des Kapitels anteasert. Wir erwarten ein cool designtes Anime-Monster! LUTE!

## Eine Prise Claymore, eine Menge Berserk

Optisch reißt Soulstice für einen reinen Next-Gen-Titel sicherlich keine Bäume aus – die coolen Charakterdesigns, die düstere Spielwelt und ein Hauch von Cel-Shading bringen den Look eines spielbaren Dark-Fantasy-Animes trotzdem ansprechend rüber. Die optischen Inspirationsquellen der Entwickler, nämlich die Anime-Klassiker Claymore und Berserk sind kaum versteckt, aber pas-

send. Bei den hölzernen Gesichtsanimationen und dem Voice-Acting sind wir uns hingegen noch nicht ganz so sicher: Während Stefanie Joosten die zerbrechliche Lute angemessen rüberbringt, kaufen wir ihr die hitzköpfige Briar noch nicht wirklich ab.

Kleinere Schönheitsfehler hin oder her: Das, was in diesem Genre wirklich zählt, nämlich Gameplay, Kampfsystem und Style, haben die Entwickler souverän und hochwertig verwandelt. Schafft es Soulsti-

ce, seine Mechaniken im Verlauf der laut Entwickler 20-stündigen Geschichte sinnvoll auszubauen und mit abwechslungsreichen, vielschichtigen Kämpfen zu überzeugen, dann können sich ausgehungerte Hack&Slay-Fans am 20. September endlich wieder in ein großes und mit 40 Euro fair bepreistes Spiel verbeißen. Achtung: Soulstice erscheint nur auf den Next-Gen-Systemen, weswegen PS4-Spieler leider in die Röhre schauen.

STEFAN WILHELM

## Meinung

**Soulstice macht mir bewusst, dass ich dieses Genre wirklich vermisst habe.**

Stefan Wilhelm Volontär



Als großer Fan von Platinum Games (der von deren letztem Spiel, Babylon's Fall, das genaue Gegenteil von dem bekommen hat, was er haben wollte) bin ich froh, dass mit Soulstice endlich wieder ein ordentlicher Spectacle Fighter ansteht. Die viereinhalb Jahre Entwicklungszeit, die das kleine Team schon an dem Spiel werkelt, sind spürbar: Es wirkt poliert, durchdacht und fühlt sich klasse an. Das Dark-Fantasy-Setting und der dezente Anime-Stil passen zur blutigen Action, das Skillssystem sieht vielversprechend aus und der eine bisher spielbare Bosskampf macht mit seinen netten Mechaniken Lust auf mehr. Da verzeihe ich dann auch Genre-Marotten wie das restriktive Leveldesign und die teils unvorteilhafte Kamera. Besonders gut gefällt mir die Möglichkeit, gegnerische Angriffe nebenbei Parieren zu können – dadurch gestaltet sich auch die Defensive aktiver und spaßiger, als etwa nur mit einem steifen Ausweichsprung aus dem Weg hüpfen zu können. Wenn das fertige Spiel dieses Niveau hält, werden Genrefans hier gut bedient – und falls die Story tatsächlich noch ein paar emotionale Töne trifft, umso besser!

## Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS5
GENRE	Hack & Slay
HERSTELLER	Modus Games
ENTWICKLER	Reply Game Studios
TERMIN	20. September 2022



Habt ihr den Synchronitätsbalken durchs Kämpfen vollgemacht, dürft ihr eure Combos mit einem mächtigen Finisher beenden. In Zeitlupe, natürlich.

# Steelrising

In einer alternativen Version der Französischen Revolution mit Clockpunk-Maschinen schicken uns Spiders auf ihr nächstes Rollenspiel-Abenteuer. Wir haben Probe gespielt.

Erst vor wenigen Wochen haben die Entwickler von Spiders und Publisher Nacon mit Greedfall 2 den Nachfolger zu einem ihrer bislang erfolgreichsten Titel angekündigt. Vorher arbeitet das französische Studio aber noch an der Fertigstellung von Steelrising, das bereits vor zwei Jahren angekündigt wurde. Es ist das erste gemeinsame Projekt, nachdem

Spiders im Juli 2019 vom damals noch Bigben Interactive genannten Publisher übernommen wurde. Vor dem Release am 08. September 2022 für PC, PS5 und Xbox Series S/X, hatten wir nun die Gelegenheit das Spiel erstmals selbst auszuprobieren sowie uns bei einem virtuellen Vorschau-Event von den Entwicklern die Inhalte und Features erklären zu lassen.

## Maschinen-Revolution

Nach den bisher genutzten Fantasy- und Science-Fiction-Szenarien in den Spielen von Spiders, hat man sich diesmal für einen Handlungsort entschieden, der für die Pariser Entwickler deutlich näher liegt. Steelrising ist nämlich während der Anfänge der Französischen Revolution angesiedelt. Genauer gesagt gegen Ende Juni

im Jahre 1789, unmittelbar nach dem berühmten Ballhauschwur und vor dem Sturm auf die Bastille. Das Spiel wird jedoch kein rein historisches Abenteuer, denn wir befinden uns in einer alternativen Realität, in der zwar vieles so ist, wie wir es aus dem Geschichtsunterricht kennen, es aber auch klar sichtbare Unterschiede gibt. Das beginnt allein schon bei der Tatsa-

Steelrising zeichnet eine ziemlich düstere Version von Paris. Eine direkte Folge der Schreckensherrschaft von König Ludwig XIV.



Szenen, die der Inszenierung der Handlung dienen, sind in den ersten Spielstunden selten. Das wird im späteren Spielverlauf hoffentlich besser.





che, dass der französische König eine Armee von Robotern, den sogenannten Automats, unter seinem Kommando hat. Mithilfe dieser mächtigen Unterstützung hat Ludwig XIV. die Revolution in Paris blutig unterdrückt und die Stadt in einen Zustand von Angst und Schrecken versetzt.

Der Spieler schlüpft in dieser düsteren Version der Französischen Revolution in die Rolle von Aegis. Sie ist ebenfalls ein Automat, allerdings ein einzigartiges Modell, das ursprünglich als Tänzerin für die Unterhaltung am Hofe geschaffen wurde. Der König hat sie jedoch mit Waffen verbessern und ihre Bewegungen für den Kampf anpassen lassen, um aus ihr eine tödliche Kampfmaschine zu machen. Sie wurde daraufhin auf das Château de Saint Cloud geschickt, um dort als Beschützerin von Königin Marie Antoinette zu dienen. Als die Lage

in Paris immer undurchsichtiger wird, schickt die Königin Aegis aus, um nach ihren Kindern zu suchen sowie den Automaton-Schöpfer Eugène de Vaucanson ausfindig zu machen. Während Aegis zu Beginn noch eine treu dienende Maschine ist, gewinnt sie im Verlauf des Abenteuers immer mehr Eigenständigkeit. So wird sie immer mehr vor Entscheidungen gestellt, die ihren weiteren Weg bestimmen werden.

### Menschenleeres Paris

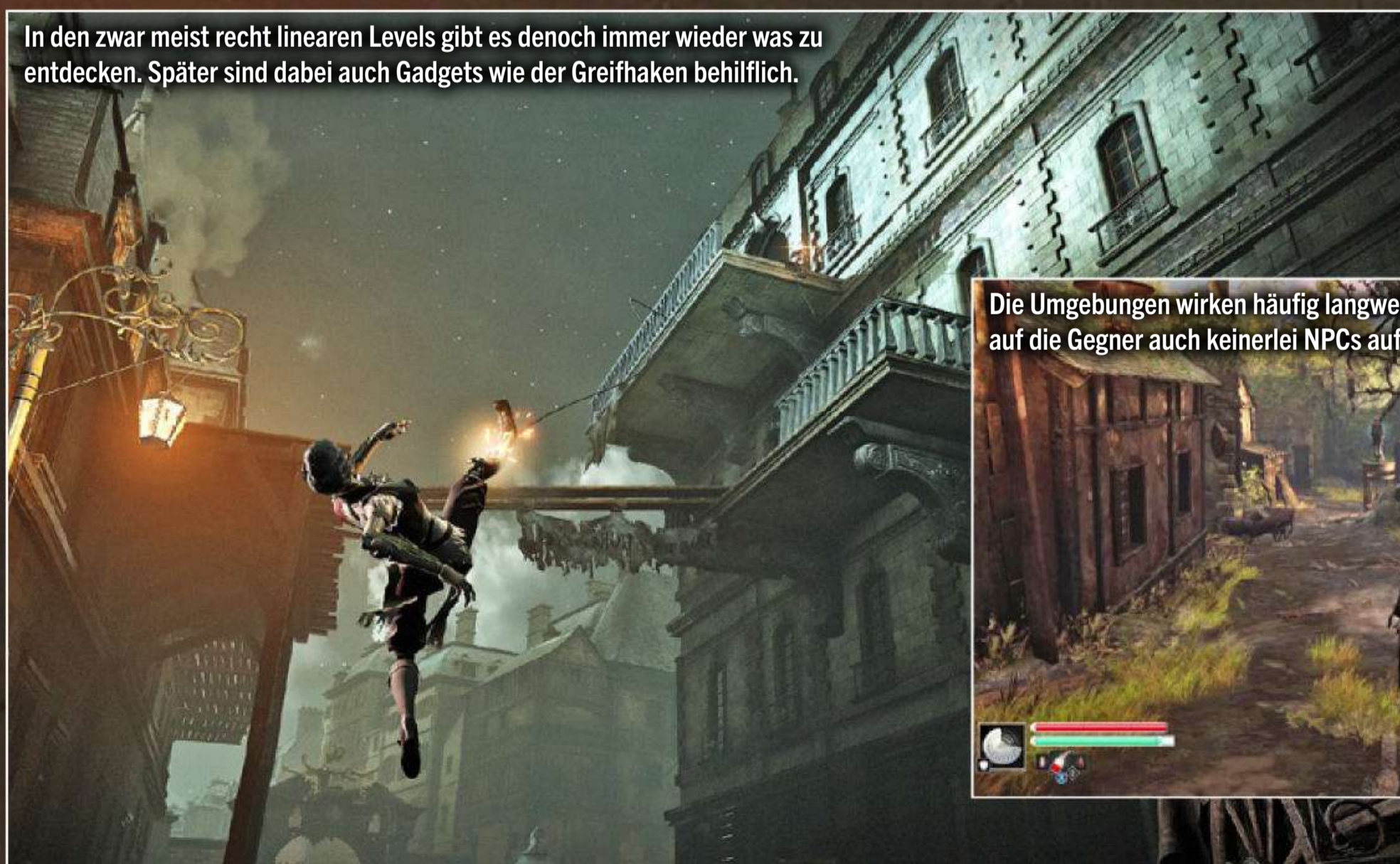
Das Spiel beginnt vor den Toren von Paris, wo sich Aegis zunächst vom Château der Königin zur Seine begeben muss, um mit einem Boot in die Stadt zu gelangen. Die grüne Park- und Waldlandschaft in diesem Spielabschnitt ist noch nicht repräsentativ für einen Großteil der Spielwelt. Das Spiel wiegt den Spieler hier noch ein wenig in einer trügerischen Idylle, auch wenn

wir es natürlich bereits mit ersten Gegnern zu tun bekommen. In Paris angekommen wird aber schnell deutlich, dass die Entwickler hier eine sehr düstere Version der französischen Hauptstadt darstellen wollen. Das besonders im weiteren Spielverlauf permanent andauernde Nacht-Setting und diverse gotische Stilelemente sorgen für eine dunkle und schwere Atmosphäre.

Die Level sind zwar größtenteils sehr linear aufgebaut, es wird aber auch ein gewisses Erkundungspotential geben. Dabei sind nicht alle versteckten Nischen von Anfang an zugänglich. Wir sind während der Demo mehrfach auf Türen gestoßen, die wir aufgrund eines fehlenden Tools nicht öffnen konnten. Eines dieser Werkzeuge wird ein Greifhaken sein, mit dem sich Aegis an vorgegebenen Stellen zu höher gelegenen Bereichen befördern kann. Später lernt unsere mechanische Heldin auch noch

eine Ramm-Attacke, die auch dazu genutzt werden kann, bestimmte Zäune, Wände und Barrikaden zu durchbrechen. Die Erkundung liegt übrigens komplett in der Hand des Spielers. Es gibt keine Karte, die einem mit Symbolen vorgibt, wo es was zu entdecken gibt. Genauso wenig gibt es einen permanenten Marker, der uns ständig anzeigt, wo wir für unsere aktuelle Aufgabe hinmüssen. Sollten wir tatsächlich mal einen Hinweis benötigen, nutzen wir einen aktivierbaren Gegenstand, der uns für kurze Zeit das aktuelle Ziel anzeigt.

Allerdings wirkt die Spielwelt in weiten Teilen auch leblos und austauschbar. Das liegt unter anderem daran, dass es keine Bewohner zu sehen gibt. Auf den Straßen treffen wir nur auf die Maschinen des Königs, also ausschließlich auf Feinde. Die Einwohner von Paris verstecken sich alle in ihren Häusern, aus Angst vor Repressalien. Das ergibt im Kontext der Story zwar Sinn, lässt die Levels aber häufig auch leer und langweilig erscheinen. Im Verlauf der Geschichte sollen wir aber wohl auf andere Persönlichkeiten der Revolution wie Robes-





pierre und Lafayette treffen. Das wird aber wohl nur in Zwischensequenzen der Fall sein. Bis auf den Spieleinstieg mit Marie Antoinette haben wir davon aber bisher nichts gesehen. Daher lässt sich anhand unserer Anspieleindrücke auch noch nicht viel über die Geschichte des Spiels aussagen.

### Clockpunk Souls

Einen deutlich besseren Eindruck haben wir dagegen bereits vom Gameplay und allem voran dem Kampfsystem bekommen. Wer die Spiele von Spiders wie Greedfall und Technomancer kennt, wird sich auf jeden Fall etwas umstellen müssen. Steelrising ist diesmal nämlich ein waschechtes Souls-like, mit allem, was dazu gehört. Die Entwickler bezeichnen es als Clockpunk, oder anders ausgedrückt als Gameplay präzise wie ein Uhrwerk. Wie für diese Art von Spielen üblich, ist es wichtig Kampfmechaniken zu entschlüsseln, die Bewegungsmuster von

Gegnern zu studieren und mit perfektem Timing auszuweichen und Schläge zu landen.

Dazu steht uns ein breites Arsenal an verschiedensten Waffen zur Verfügung. Von Klauen und scharfen Metallfächern, über Schwerter und Hellebarden, bis hin zu Musketen und tödlichen Ketten. Einige davon haben wir bereits während der Demo ausprobieren können. Es war dabei wunderbar zu sehen, wie jede Waffe andere Angriffsanimationen und Spielweisen mit sich bringt. So kann jeder Spieler die Waffe wählen, die mit seinem Spielstil am besten harmoniert. Neben ihrer üblichen Angriffsfunktion haben die Waffen meistens noch eine Spezialaktion. Mit dieser lässt sich entweder ein Schild auslösen, ein mächtiger Wirbelangriff vollziehen oder eine Distanzattacke durchführen.

Zusätzlich spielen elementare Kräfte in Steelrising eine Rolle. So können Waffen mit den alchemistischen Kräften von Feuer,

Frost und Explosionen ausgestattet sein. Landet man mit so einer Waffe genügend Treffer, baut man einen entsprechenden negativen Status beim Gegner auf, der ihn dann in Brand setzt oder einfriert. Vorteile, die man nicht missen möchte. Aber auch die Gegner setzten teilweise auf solche Elementarangriffe, denen Aegis am besten ausweichen sollte. Bei allen Aktionen im Kampf sollte jedoch stets ein Auge auf die Ausdauer geworfen werden. So ziemlich jede offensive und defensive Aktion kostet Ausdauer. Überfordert man Aegis mit zu vielen Aktionen, beginnen ihre Maschinenteile zu überhitzen und sie ist in diesem Zustand kaum noch zu irgendwelchen sinnvollen Handlungen fähig. Daher ist es besser, immer genau auf seine Ausdauer zu achten. Pausenloses Eindreschen auf Gegner ist genauso wenig sinnvoll wie exzessives Ausweichen. So spielen sich die Kämpfe sehr taktisch.

In unserem spielbaren Abschnitt hatten wir es bislang allerdings mit größtenteils beherrschbaren Gegnern zu tun. Hektisch wurde es meist nur, wenn wir unvorsichtig waren und plötzlich drei Feinde am Hals hatten oder bei einigen der kleineren Zwischenbosse, die schon ein wenig mehr Aufmerksamkeit verlangen. Natürlich dürfen in einem Souls-Like auch richtig dicke Bosse nicht fehlen. In unserem Fall stellte sich uns am Ende der Demo vor dem Justizpalast der Bischof der Stadt entgegen. Wie alle Gegner in Steelrising ist natürlich auch er ein Automat von König Ludwig. Der auf einer Kugel rollende Bischof schlägt permanent mit seinem Stab und wirft seine Bibel nach uns. Gelegentlich erschöpft er sich aber auch und diese Momente gilt es abzapfen, um dem Boss größeren Schaden zuzufügen.

### Maschinenupgrades

Um für diese großen Herausforderungen gewappnet zu sein, müssen wir unseren Charakter entwickeln. Wie für Souls-Spiele üblich sammeln wir dazu durch besiegte Gegner Erfahrungspunkte, die hier diesmal Anima Essence genannt werden. Sollten wir sterben, verlieren wir diese Punkte, bis wir sie am Ort unseres Todes wieder eingesammelt haben. Ausgegeben können wir die Anima an sogenannten Vestals, das Äquivalent zu den Leuchtfeuern in From-Software-Spielen. Diese dienen als Speicherpunkt, sie lassen alle Gegner neu spawnen und ermöglichen es uns eben, Aegis mit frischen Upgrades zu versorgen.

Wofür wir unsere Anima einsetzen, will jedoch gut überlegt sein. So können wir damit unter anderem die sechs Kern-Attribute unse-



An diesen Statuen aktivieren wir sogenannte Vestals, die im Prinzip die Funktion der Leuchtfener übernehmen. Hier wird gespeichert und die Heldin mit Upgrades versorgt.



Es gibt zwar keine Schwierigkeitsgrade, die fordernden Kämpfe können aber mit dem Hilfesystem ein wenig an die eigenen Fähigkeiten angepasst werden.

rer Heldin steigern. Werte wie Agility, Durability und Power erhöhen jeweils andere Eigenschaften. Wer mehr Schaden austeilen möchte, sollte Power erhöhen. Mit Agility werden die Ausdauer und ihre Regenerationsfähigkeit gestärkt. Anima können wir aber auch noch für andere Upgrades verwenden. So lassen sich etwa die Waffen aufwerten. Das kostet in der Regel bestimmte Ressourcen wie Eisenbarren und eben Anima. Auch für die Verbesserung unseres Ölkännchens, des Heilflakons von Steelrising, müssen wir Anima einsetzen.

Zu guter Letzt verfügt Aegis noch über vier Modulslots, in die erbeutete Komponenten mit passiven Eigenschaften eingesetzt werden können. Diese Slots können mit gefundenen Schlüsseln freigeschaltet und dann auch in der Stufe aufgewertet werden. Durch das Upgrade wird es möglich, höherstufige Komponenten einzubauen. Abgerundet wird das Charaktersystem schließlich durch

ausrüstbare Gegenstände. Neben Verbrauchsgütern wie Granaten finden wir bei besiegten Gegnern und in Truhen auch Hosen, Oberteile, Hüte und Stiefel, die ebenfalls Einfluss auf unsere Charakterwerte haben.

### Hilfsmodus

Selbst mit all den coolen Verbesserungen und Upgrades für unseren Charakter wird Steelrising nach allem, was wir bisher sehen konnten, vermutlich so schnell kein einfaches Spiel. Wie für Souls-Likes üblich, gibt es keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Die Herausforderung ist stets hoch. Allerdings haben sich die Entwickler von Spiders etwas einfallen lassen, um strauchelnden Spielern unter die Arme zu greifen. Mit dem sogenannten, jederzeit zuschaltbaren Assist-Mode, lassen sich frustrierende Passagen und schwere Gegner mit ein paar Hilfestellungen leichter meistern. Im Gegenzug werden in einem Spieldurchgang,

in dem der Assist-Mode genutzt wurde, diverse Erfolge nicht erreichbar sein.

Der Modus besteht im Grunde aus vier einstellbaren Hilfen. Mit einem Schieberegler kann der Schaden, den Aegis erleidet, zwischen null und hundert Prozent eingestellt werden. Eine weitere Option verhilft zu einer vereinfachten Abkühlmechanik, die der Heldin Ausdauer zurückgibt. Für die Ausdauer gibt es zudem einen weiteren Schieberegler, mit dem sich die Regeneration auf bis zu 300 Prozent des natürlichen Wertes steigern lässt. Zu guter Letzt lässt sich mit dem Assist-Mode auch der Verlust von Anima im Todesfall abschalten. Diese Zugänglichkeitsoptionen sind in jedem Fall eine gute Möglichkeit für jeden Spieler, die Herausforderung des Spiels an die eigenen Fähigkeiten anzupassen.

Wie so häufig bei den Spielen von Spiders bleibt festzuhalten, dass hier interessante Ideen in Sachen Setting und Design umge-

setzt wurden, es aber spürbar an Feinschliff fehlt. Die Kämpfe machen zwar bereits Spaß, an Dingen wie Steuerung, Trefferfeedback und Animationen darf aber gerne noch ein wenig gearbeitet werden. Ein wenig mehr Einblicke in die Story hätten wir uns auch erhofft. Aber in den rund drei Stunden Spielzeit gab es bis auf die Cutszene zum Spielstart kaum Handlung in der Demo. Das liegt vorwiegend daran, dass es so gut wie kein Storytelling innerhalb der Spielwelt gibt. Eine Handvoll Dokumente sind alles, was wir gefunden haben. So fiel es uns schwer, eine richtige Beziehung zur Spielwelt und den ihr zugrundeliegenden Ereignissen aufzubauen.

MATTHIAS DAMMES

### Meinung

Ein typischer Spiders-Titel mit guten Ideen, aber auch Ecken und Kanten.

Matthias Dammes Redakteur



Eines muss man den Entwicklern von Spiders lassen, sie schaffen es immer wieder, recht außergewöhnliche Settings für ihre Spiele zu schaffen. Die alternative Realität mit einer Französischen Revolution, die von einer Maschinenarmee unterdrückt wird, ist auf jeden Fall ziemlich abgefahren. Ich bin gespannt, wie sich die Geschichte und vor allem Aegis im weiteren Spielverlauf entwickelt. Gerade bei der Erzählung habe ich aber bisher noch so meine Zweifel. Die Demo hat dazu leider sehr wenig gezeigt. Immerhin sind die Kämpfe schon ausgezeichnet spielbar, sogar für jemanden wie mich, der eigentlich kein Freund von Souls-Spielen ist. Bis zum Release feilen die Entwickler hoffentlich noch an den Ecken und Kanten, die die Spiders-Spiele leider schon seit Jahren immer wieder plagten.

### Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS5
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nacon
ENTWICKLER	Spiders
TERMIN	08. September 2022

Große Bosse dürfen in einem Souls-like natürlich nicht fehlen. In der Demo bekamen wir es mit dem Bischof der Stadt zu tun, der uns ordentlich einheizte.





# Two Point Campus

Wir waren bei den Machern von Two Point Campus zu Gast. Zwischen Kursen in Hexerei und Tjost haben wir mit den Devs über ihren Sinn für Humor gesprochen.

Im Krankenhaus von Two Point stimmen 52 Prozent der Patienten der Aussage zu, dass sie hier gesünder wurden. Unsere Ausrüstung wird von mitfühlenden Medizinern bedient. Viele von ihnen haben Medizin studiert oder zumindest Schwarzwaldklinik geschaut – mit diesen beruhigenden Worten begrüßte uns 2018 Two Point Hospital und trat damit das schwere Erbe des Ma-

nagementklassikers Theme Hospital an. Diesem Titel gelang Ende der 90er der Spagat zwischen trockener Wirtschaftssimulation und erfrischendem Humor. Two Point Hospital brachte es zustande, die großen Fußstapfen auszufüllen, wie sich in unserem Test damals zeigte.

Vier Jahre später erscheint der Nachfolger Two Point Campus, der das Krankenhausleben hinter

sich lässt und euch in das bunte Studentenleben an den Universitäten des Two Point Countys versetzt. Wir waren bei Sega in London zu Gast und haben dort eine weit fortgeschrittene Version der sympathischen Wirtschaftssimulation gespielt, in die deutsche Synchronisation reingehört und mit den Entwicklern ausführlich über den Humor in ihren Spielen gequatscht.

## Ist das Klausurrelevant?

Das Grundprinzip ist einfach erklärt: Baut eine Universität, bildet eure Studenten aus und knöpft ihnen Gebühren ab. Dass dahinter aber natürlich sehr viel mehr steckt, ist für eine Wirtschaftssimulation selbstverständlich. Die ersten Handgriffe beginnen schon vor dem Semesterstart, indem ihr auswählt, welche Veranstaltungen an eurer Uni überhaupt statt-





Mit Schlagsahne: Extravagante Kurse benötigen extravagant ausgestattete Klassenräume ...



... die beschränken sich auch nicht nur auf die vier Wände, sondern können auf Wunsch auch nach draußen verlegt werden.

finden. Anschließend werden das erste Auditorium und Klassenräume mit der entsprechenden Ausstattung errichtet, die für den Kurs nötig ist. So weit, so ähnlich sind sich Two Point Hospital und Campus. Doch ist der Uni-Nachfolger des Krankenhaus-Managements keinesfalls ein simpler Reskin mit neuem Thema. Das Uni-Leben will euch näher an eure Kunden, beziehungsweise an die Studenten heranbringen, als es noch im Spital der Fall war. Deswegen müsst ihr euch um deren Bedürfnisse kümmern. Studis brauchen eine Unterkunft, Dusch- und WC-Räume, eine Bibliothek, Gemeinschaftsräume und mehr, damit ihr Uni-Leben so angenehm wie möglich wird. Schließlich schreiben (zumindest im Spiel) nur glückliche Hochschüler gute Noten und die sind wiederum wichtig für den Ruf eurer Schule.

### Personalmangel

Aber da hört der Spaß noch nicht auf, denn eure Schüler brauchen Menschen, von denen sie etwas lernen und Personal, das den Laden in Schuss hält. Also stellt ihr Dozenten, Assistenten und Hausmeister an und achtet darauf, dass deren Gehaltsvorstellungen nicht das Budget sprengen. Gerade letzteres ist gar nicht so einfach, denn man vergisst schnell, dass Studenten nach einem Semester nicht wieder verschwinden, sondern sich vermehren. Bestehen eure Schüler ihre Prüfungen, rücken sie ins nächste Semester vor, das neue Lehransprüche an eure Uni stellt. Gleichzeitig kommen neue Erstis an den Campus. So steigt mit jedem Semester der Anspruch, alles gleichzeitig zu organisieren, vor allem, wenn man sich entschließt, neue Studiengänge an der Uni zu-

zulassen. Genau diese Studiengänge sind es, die in Two Point Campus die Abwechslung einbringen.

Im Spiel warten zahlreiche, mal mehr und mal weniger ernst gemeinte Kurse. Da gibt es die Einschlaf-Dauerbrenner, wie Mathematik oder Naturwissenschaften, aber auch wesentlich spannendere (und gefährlichere) Kurse. Kochen im Riesenformat ist da noch zahm, richtig dramatisch wird es beim Spionageunterricht, dem mittelalterlichen Lanzenstechen oder gleich bei der Hexerei. Während wir das Kochen bereits bei unserem letzten Spieltermin ausgiebig testen konnten, durften wir nun Abstecher zu den edlen Recken machen und unser eigenes Hogwarts aufbauen.

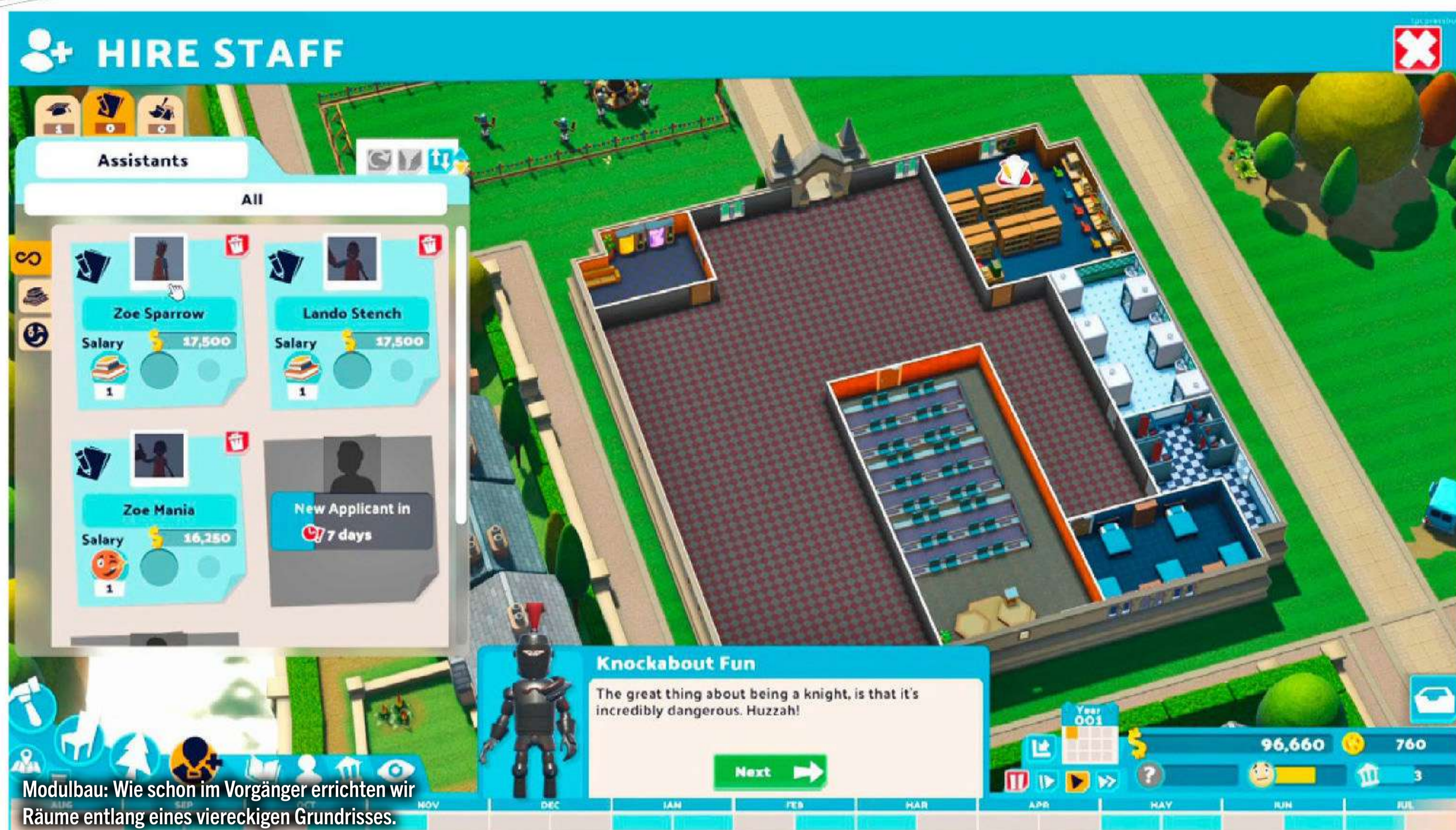
### Hoch zu Ross

Der Aufbau der Levels in Two Point Campus ähnelt denen des Vorgän-

gers. Auf einer Landkarte des Two Point County bietet uns das Spiel verschiedene Standorte für unsere Uni an. Hier findet sich ein Kritikpunkt des Vorgängers wieder, denn an jedem Standpunkt fangen wir immer wieder bei null an. Gleichzeitig versucht Two Point Campus, mehr Abwechslung einzubringen. Die ersten vier Levels, die wir während unserer Preview gespielt haben, hatten allesamt ganz unterschiedlichen Themen. Während wir in den ersten zwei Tutorial-Levels nur einen Wissenschaftslehrgang oder einen Kochkurs anbieten, hat die Uni im mittelalterlichen Noblestead Ansprüche auf galantes Auftreten und ritterliche Tugenden. Die Studenten sind ein Traum für jeden Veranstalter von LARP-Festivals und wollen im Schwertkampf oder im Tjost hoch zu Ross unterrichtet werden. Hier zeigt



Herausgestochen: Die Umgebungen in Two Point Campus sind sehr viel detaillierter, als noch im Vorgänger.



sich eine weitere Gameplay-Neuerung, denn mit einem Pferd auf dem Wohnheimflur lässt sich kein Ritterturnier gewinnen. Deswegen baut ihr nun auch im Freien an eurer Uni herum. Dafür steht euch ein umfangreiches Gelände rund um die Universitätsgebäude zur Verfügung. Das wird auch grafisch betont, denn im Gegensatz zum Vorgänger sind die Umgebungen eurer Wirkungsstätte abwechslungsreich gestaltet.

### Schluck Schnecken!

Während die Uni Noblestead in einer hübschen mittelalterlichen Kleinstadt liegt, verschlägt es uns in Level Nummer vier ins Hochland auf ein ausgewachsenes Schloss. Doch anstatt weiter zuzu-

sehen, wie sich Ritter gegenseitig die Köpfe einschlagen, wird hier der Traum eines jeden Harry-Potter-Fans wahr. Auf Schloss Spiffinmoore sollen wir nämlich eine Zaubereiakademie aus dem Boden stampfen! Dort unterrichten wir das Brauen von Zaubersäften und den Umgang mit dem Zaubersab. Dabei lernen wir ein weiteres, neues Feature von Two Point Campus kennen, denn anstatt nur vorgefertigte Gebäude zu setzen, dürfen wir jetzt selbst die Grundmauern der universitären Bildung hochziehen. Allgemein hat sich das Team der Two Point Studios darum bemüht, mehr Abwechslung in die Gestaltung der Räume zu bringen. So gibt es zwar weiterhin die „Kudosh“ genannten

Punkte, die wir für bestandene Level und Aufgaben erhalten und für neue Möbel ausgeben. Gleichzeitig bietet das Spiel von Haus aus mehr Objekte an, die wir in unsere Klassenräume stellen. In Sachen Abwechslung will Two Point Campus sein Fundament stärker ausbauen und in unserer Spiel-session wurden wir gut unterhalten. Das liegt auch am letzten Standbein, das sich das Studio groß auf die Fahnen geschrieben hat: der Humor. Two Point Campus steckt voller Gags und Zoten, die gute Laune verbreiten wollen. Zwar steckt im Kern des Titels eine Wirtschaftssimulation, und die gehören von Natur aus eher zu den staubigeren Genres. Trotzdem könnte Two Point Campus davon

nicht weiter entfernt sein. Das liegt am humoristischen Anstrich mit Slapstick, Comic-Look und hufenweise Gags. Laut Senior Producer Jo Koehler und Design Director Ben Huskins liegt die Ausrichtung auf Flachwitze und schwarzen Humor in der DNA des Studios.

### Humorhistorie

Im Team finden sich einige alte Hasen der legendären Entwicklerschmieden Bullfrog und Lionhead, die schon Klassikern wie Dungeon Keeper, Black & White oder Theme Hospital mit ihrem Witz einen ganz eigenen Charme verpasst haben. Wir sind permanent Zeuge, wie Studenten oder Personal miteinander umgehen oder wie ihnen in bester Slapstick-Manier Miss-



geschicke passieren. Trotzdem steht für das Team das Gameplay im Vordergrund. Der Humor käme dann ganz von allein. Ein mit Witzen einhergehendes Problem sind Abnutzungserscheinungen. Wer einen Gag zum hundertsten Mal sieht oder hört, wird irgendwann nur noch müde gähnen. Einerseits versucht man das in der Menge an Content zu ertränken, doch schon aus Produktionsgründen kann man eben nicht unendlich viele Scherze animieren oder vertonen.

Deswegen fokussieren sich die Entwickler bei Two Point Campus auf die Abwechslung. Wer dem Archäologiestudenten nicht mehr dabei zusehen will, wie er über ein Fossil stolpert, der bietet eben einen neuen Studiengang an und schaut, wie sich die Studis dort anstellen. Das schützt zwar bei einem Langzeitspielstand auch nicht davor, gewisse Dinge immer wieder zu erleben, doch wird der Nervfaktor entschärft.

### Sitzende Übersetzung

Witze und Gags funktionieren nur, wenn man sie versteht. Gerade bei internationalen Produkten mit weniger ernster Ausrichtung ist es unheimlich wichtig, den Humor vernünftig in andere Sprachen zu transportieren. Noch dazu, wenn das Original aus einem Land stammt, das mit „britischem Humor“ einen durchaus diskutablen Geschmack in Sachen Schenkelklopfer hat. Im Fokus steht die Radiostation, die schon in Two Point Hospital mit ihren Modera-



Versetzungsgefährdet: Nach jedem Semester müsst ihr die Lehrmittel für eure Studiengänge ausbauen, denn fortgeschrittene Semester wollen neues lernen.

toren und Werbespots für Lacher sorgte und die im Campus-Ableger zurückkehrt. Laut Jo Koehler ist man sich der Größe der Aufgabe bewusst und arbeitet daher eng mit den Lokalisierungsteams von Sega zusammen. Im Interview erzählt sie uns, wie das Team regelmäßig seitenlange Fragenkataloge beantwortet, um bestimmte Witze zu erklären. Daraufhin übersetzen die Teams für unterschiedliche Regionen die Witze und passen sie bei Bedarf mit länderspezifischen Anspielungen an. Diesen Aufwand merkte man der deutschen Übersetzung für Two Point Hospital an. Dort waren mit Bernd Vollbrecht (Dr. Cox aus Scrubs) und Ulrike Stürzbecher (Meredith Grey aus Grey's Anatomy) zwei Synchronsprecher ver-

treten, die in Deutschland eindeutig mit dem Krankenthema verbunden sind. Beide Stimmen kehren in der deutschen Version von Two Point Campus zurück, in die wir schon einen Blick, beziehungsweise ein, äh, Ohr werfen durften. In unserer Vorschauversion gab es wenig zu meckern. Alle Texte wurden vernünftig übersetzt und die Moderationen im Radio sorgen auch auf Deutsch für Lacher. Nur bei den Campusdurchsagen, die regelmäßig eingestreut werden, haben sich ein paar Schnitzer bei Betonung und Sinn eingeschlichen. Sie funktionieren im Englischen etwas besser, doch das ist Kritik auf ganz hohem Niveau. Deutsche Spieler können sich auf eine gute Übersetzung freuen. Aber auch ganz

allgemein macht die Vorschauversion bereits einen sehr polierten Eindruck. Wenn alles glattgeht, dann erwartet uns am 09. August 2022 eine tolle Wirtschaftssimulation mit viel Humor, die ihrem Vorgänger in nichts nachsteht. Two Point Hospital erscheint für PC, PS5, PS4, Xbox One, Xbox Series und Nintendo Switch.

CARLO SIEBENHÜNER

### Meinung

**Humor und Herausforderung bestens vereint**

Carlo Siebenhüner Redakteur



Ich muss zugeben, ich habe Two Point Hospital damals sträflich vernachlässigt, obwohl Wirtschaftssimulationen eigentlich voll mein Ding sind. Doch irgendwie dachte ich, der Humor würde stören. Doch weit gefehlt: Im Zuge des Anspieltermins habe ich mich einerseits in Hospital und dann auch in Campus gestürzt und war begeistert. Der Humor macht die Spiele stimmig und er bringt Abwechslung rein, wenn man dem Studenten- bzw. Patiententreiben zuschaut. Das Radio spielt einen stimmigen Dudelsoundtrack und die Moderationen sind witzig und sowohl in Englisch, als auch auf Deutsch gut vertont. Obendrein gehen die Entwickler die Schwächen des Vorgängers an und bieten mehr Abwechslung, auch wenn man trotzdem jede Runde bei null anfängt. Wer also mit Two Point Hospital bereits seinen Spaß hatte, der wird auch bei Two Point Campus voll auf seine Kosten kommen. Jetzt muss nur noch das Endgame überzeugen, aber das werden wir im Test sehen.

### Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS4, PS5
GENRE	Wirtschaftssimulation
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Two Point Studios
TERMIN	09. August 2022



Erstmals durften wir auch einen Blick auf die Zaubereiakademie werfen. Hier ziehen wir unser ganz eigenes Hogwarts hoch.



# Brewmaster

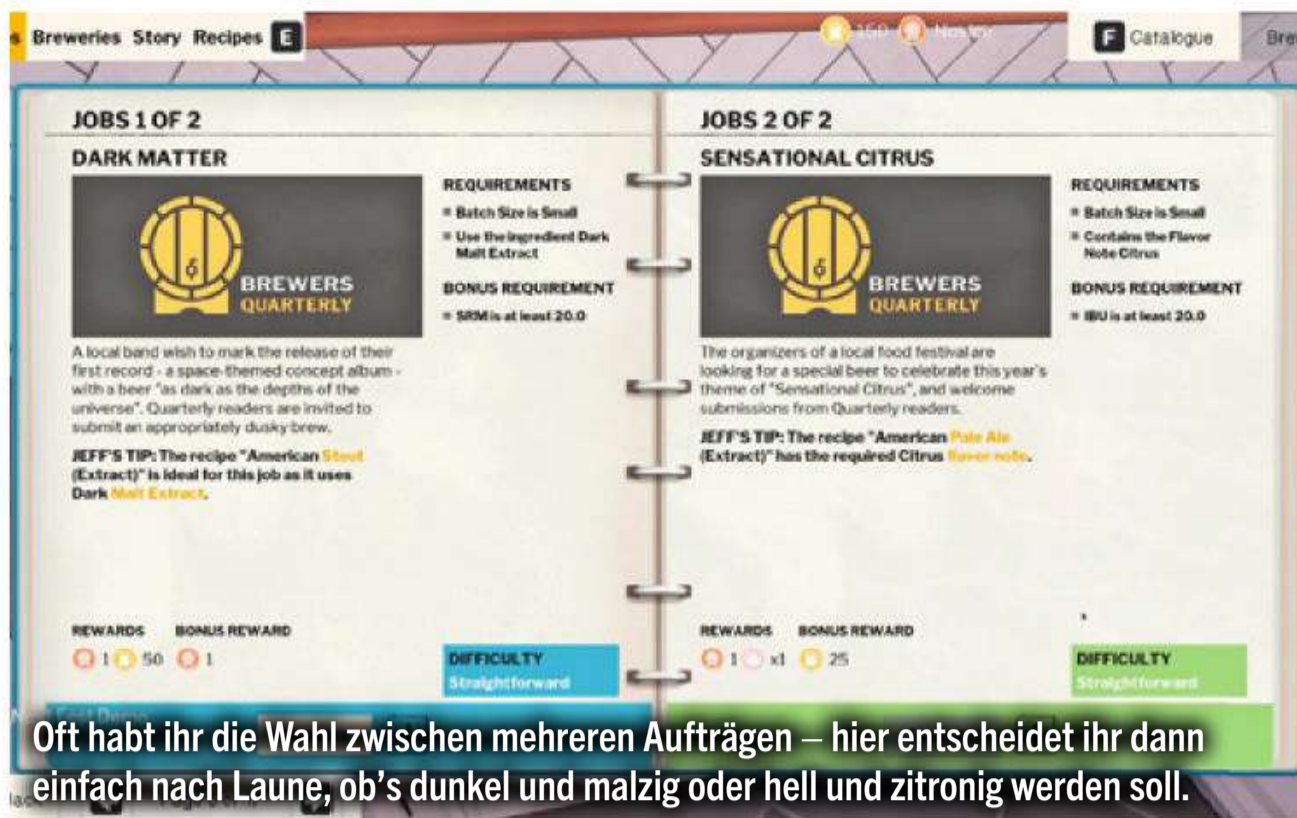
## Beer Brewing Simulator

Auf Steam ist eine spielbare Demo für die Bierbrau-Simulation Brewmaster erschienen. Wir haben uns die Haare zum Dutt geflochten und ordentlich die Craftbier-Küche eingesaut. Was dabei herausgekommen ist, lest ihr in unserer Vorschau.

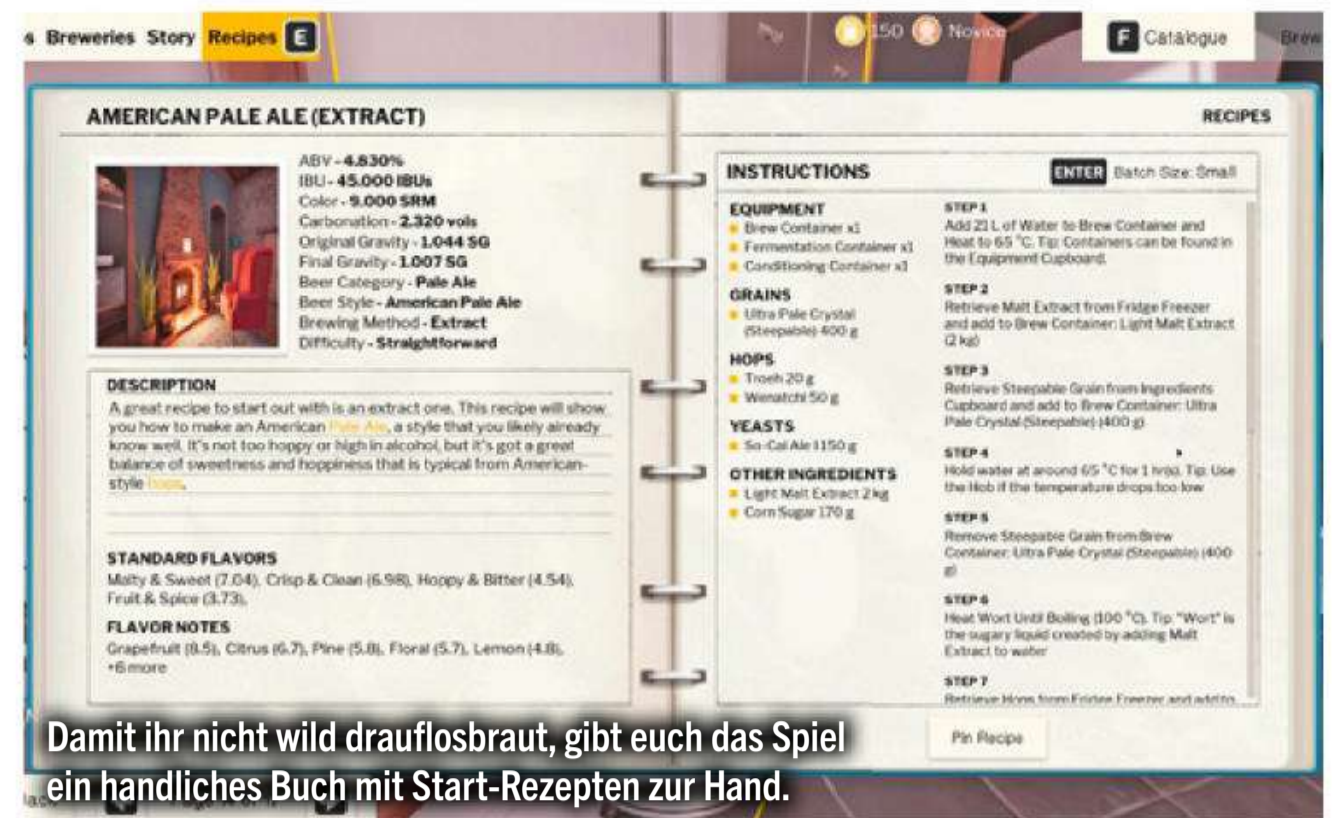
Brewmaster steckt uns in die Rolle eines Hobbybrauers, der vom Craft-Bier-Novizen bis zum ultimativen Bier-Guru heranwächst. Das Team von Auroch Digital, das hinter der Simulation steckt, verspricht eine authentische Abbildung des Brauprozesses und stützt sich auf die tatsächliche Wissenschaft hinter dem traditionsreichen Kulturgut. Die von uns gespielte Demo umfasst lediglich den Einstieg des Spiels, in dem wir unsere ersten Schritte in Richtung professioneller Braukunst machen. In einem Fachmagazin finden wir zwei Gesuche nach individuell gebrautem Bier: Die Veranstalter eines nahegelegenen, jährlich stattfindenden Food-Festivals haben „Sensational Citrus“ zum Thema der aktuellen Ausgabe des Festes gemacht und würden passend dazu gerne ein Bier mit Zitrusnote ausschenken.

Außerdem möchte eine lokale Band den Release ihres ersten Albums mit einem besonderen Bier feiern. Da es sich bei ihrem Debüt um ein Space-Rock-Konzeptalbum handelt, soll das Gebräu so dunkel sein „wie die Tiefen des Universums“. Gut, dass wir bereits





Oft habt ihr die Wahl zwischen mehreren Aufträgen – hier entscheidet ihr dann einfach nach Laune, ob's dunkel und malzig oder hell und zitronig werden soll.



Damit ihr nicht wild drauflosbraut, gibt euch das Spiel ein handliches Buch mit Start-Rezepten zur Hand.

zwei Rezepte in unserem Rezeptbuch stehen haben, die diese Ansprüche erfüllen.

Wer es gerne dunkel und malzig mag, startet seine Brauer-Karriere mit einem schokoladigen Stout, den Zitrusliebhabern kredenzen wir hingegen ein American Pale Ale mit entsprechendem Aromahopfen. Für den Anfang entscheiden wir uns für das Pale Ale. Die Zutaten finden sich glücklicherweise schon in unserer Küche.

### Jeder Handgriff zählt

Um diese in köstliches Bier zu verwandeln, benötigen wir aber auch das erforderliche Equipment. In der Demo besteht das größtenteils aus ganz normalen Küchenutensilien. Schließlich stehen wir ja noch am Anfang unserer Karriere. Im Lauf des Spiels können wir unsere Brauecke aber noch mit professionelleren Geräten erweitern.

Zuallererst muss ein Topf mit Wasser befüllt und erhitzt wer-

den. Klingt simpel und ist es eigentlich auch, im Gegensatz zu anderen Videospielen, wo dieser Arbeitsschritt mit einem Mausklick erledigt wäre, müssen wir in Brewmaster aber den kompletten Prozess steuern.

Wir schnappen uns einen 25-Liter-Topf aus der Küche, stellen ihn manuell ins Waschbecken, öffnen mit der V-Taste den Deckel, drehen den Hahn auf und warten dann einige Minuten, bis die für unser Rezept erforderlichen 21 Liter hineingelaufen sind. Wie voll der Behälter schon ist und andere nützliche Daten wie Temperatur oder Gewicht eines Objektes können wir uns auf Knopfdruck anzeigen lassen.

Jeder Arbeitsschritt erfordert Präzision und eine Menge Geduld. Die Zeit läuft nämlich standardmäßig in Echtzeit und damit im absoluten Schneckentempo ab. Bis wir den Topf befüllt und auf 65 Grad erhitzt haben, wie es im Rezept steht, vergeht auch vor dem

PC mindestens eine Viertelstunde. Daher sollten wir bei längeren Prozessen zu unserer Taschenuhr greifen, mit der wir Wartezeiten schneller vergehen lassen können. Dabei sollten wir aber aufpassen, es nicht zu übertreiben, immerhin geht es beim Bierbrauen ja auch um das richtige Timing.

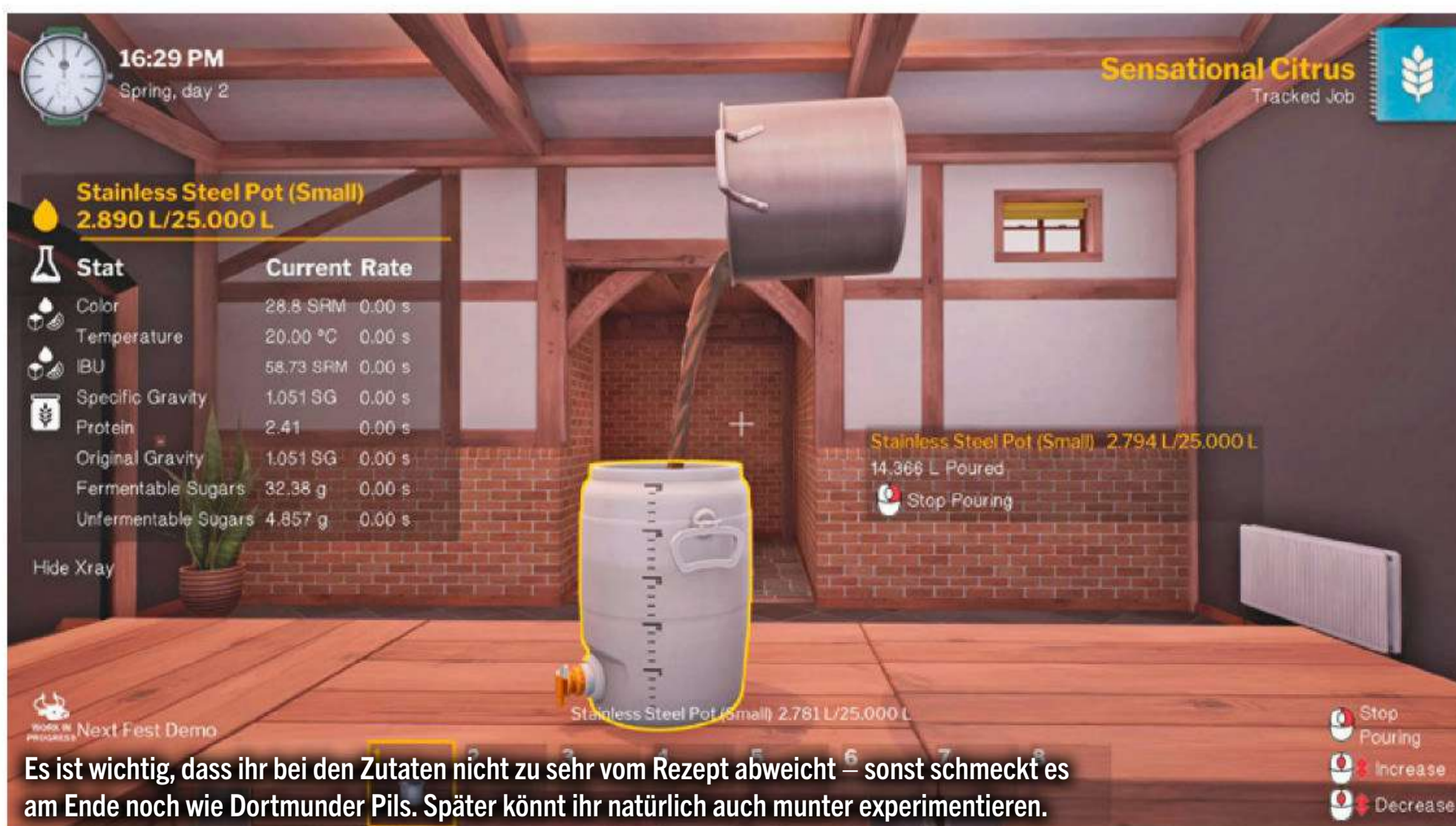
Hat unser warmes Wasser die erforderliche Temperatur, geben wir Malzextrakt hinzu. Unser Anfängerbier wird dann noch durch Spezialmalz aufgewertet, das in einem Sack in unserem Topf landet und dort durchzieht. Auch hier müssen wir die Zeit immer wieder schneller drehen, wenn wir nicht eine reale Stunde warten wollen, bis die Aromen sich ausgebreitet haben.

Bei den Zutaten müssen wir darauf achten, nicht aus Versehen zu viel oder zu wenig zu verwenden. Den im Rezept stehenden Grammangaben sollten wir zumindest halbwegs nachkommen, solange

wir nicht hundertprozentig wissen, was wir tun. Sonst stehen wir am Ende mit ungenießbarer Plörre da, für die wir keine Abnehmer finden.

Danach kochen wir den Sud und fügen unseren Hopfen hinzu. Für das gewählte Ale brauchen wir davon zweierlei Sorten. Einen geben wir zu Beginn des Kochens hinzu, den anderen kurz vor Schluss für den Geschmack. Hier kommen die Zitrusnoten in unser Bier. Wir sollten also aufpassen, dass wir den Hopfen nicht zu früh wieder aus dem Sud nehmen oder unsere Mengenangaben durcheinanderbringen.

Haben wir alles erledigt, muss unser Bier erst einen Tag abkühlen und dann gären. Dafür haben wir einen speziellen Container im Schrank, in den wir unseren Sud und Hefe hineinschütten. Danach warten wir wieder mehrere Tage, bevor wir die Flüssigkeit in einen weiteren Behälter zur Konditionierung überführen.



Es ist wichtig, dass ihr bei den Zutaten nicht zu sehr vom Rezept abweicht – sonst schmeckt es am Ende noch wie Dortmunder Pils. Später könnt ihr natürlich auch munter experimentieren.

### Probieren geht über Studieren

Das ist der letzte Arbeitsschritt, bevor wir uns endlich eins hinter die Binde kippen können. Ist das Bier gereift und gediehen, bringen wir unser Fass zur hauseigenen Zapfanlage, um ausgiebig zu probieren. Über ein Datenblatt erfahren wir dann nicht nur, ob wir die Vorgaben des Auftrags erreicht haben, sondern auch sämtliche andere Eigenschaften unserer Kreation. Schmeckt es bitter, malzig, fruchtig, welche Farbe hat unser Bier, wie trüb ist es - all das können wir der Auswertung entnehmen.

Bei den ganzen Beschreibungen würde man am liebsten ins Spiel hineingreifen und sich selbst auch eins zapfen, aber leider bleiben uns diese Wonnen ob dem

Stand der Technik derzeit noch versagt. Womöglich gibt es in ferner Zukunft irgendwann eine Art 3D-Drucker für Bier, mit dem wir unser Gemisch tatsächlich verkosten können, gerade ist der einzige Durst, den wir stillen können, aber der Durst nach Wissen.

Den Daten entnehmen wir, ob sich die ganze Arbeit gelohnt hat und unser Bier gut ankommt, oder wir einen neuen Versuch starten müssen. Und siehe da: Unser Bier erfüllt die Anforderungen des Auftrags! Als Belohnung für unsere Mühen erhalten wir Mastery-Punkte. Je höher unser Punktestand, desto höher unser Ansehen innerhalb der Brauer-Community und desto mehr Jobs und Rezepte stehen uns zur Verfügung. Außerdem erhalten wir Beer Tokens, mit der wir weitere Gegenstände für unsere Brauecke kaufen können. Neben, im Wesentlichen, Währung und Erfahrungspunkten können bestandene Jobs auch Gegenstände freischalten. So gibt es für unseren Zitrus-Auftrag einen speziellen Kronkorken. Ob der nur eine Art Trophäe oder Sammelgegenstand darstellt, oder auch praktische Anwendung findet, wissen wir noch nicht.

### Der Traum vom eigenen Bier

Das Design unserer Flaschen liegt ebenfalls in unseren Händen. Wir

### Meinung

**Endlich ein Crafting-System nach meinem Geschmack!**

Christian Fußy Redakteur



Ich hätte gerne noch mehr Zeit mit dem Brewmaster verbracht. Die Liebe der Entwickler zum Bier und seinem Brauprozess ist deutlich spürbar und als Laie habe ich tatsächlich das Gefühl, Dinge über das traditionsreiche Handwerk zu lernen. Inwiefern das Spiel als Entertainment-Paket funktioniert, kann ich bisher noch nicht sagen, da die Demo in ihrem Umfang doch recht mickrig daherkommt. Die Ansätze für eine motivierende Simulation sind jedoch da und ich freue mich schon darauf, in der Vollversion erneut als Hobbybrauer tätig zu werden.

### Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS4, PS5
GENRE	Simulation
HERSTELLER	Freshline Games
ENTWICKLER	Auroch Digital
TERMIN	2022



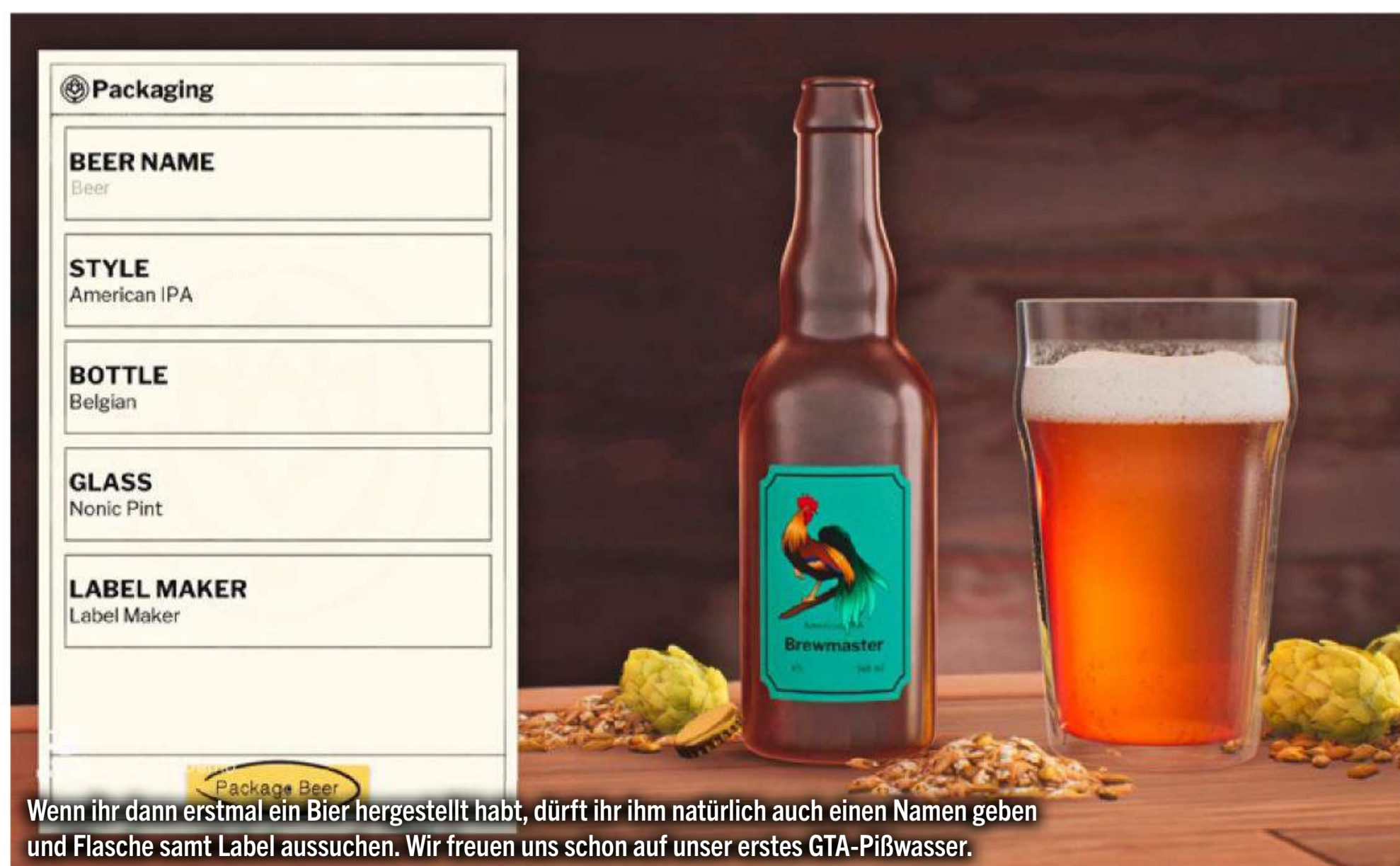
können Etiketts, Logos, Schriftart, Form und sogar das passende Trinkglas zu unserem Bier bestimmen und unserem flüssigen Meisterstück einen eigenen Namen geben. Biere selbst zu erstellen, soll im Herzen des Brewmaster-Simulators stehen. Auch, wenn wir uns natürlich strikt ans Rezeptbuch halten können, ist es genauso möglich, mit den Tools herumzuprobieren und ganz einzigartige Biersorten zu erstellen. Zwar ist es als Anfänger leichter, sich vorerst mit den Grundlagen vertraut zu machen und sich an die Hobbybrauer-Klassiker zu halten.

Wer schnell lernt oder mit dem realen Handwerk vertraut

ist, wird sich aber sicher schon bald von ausgetretenen Pfaden verabschieden und die Welt mit ganz eigenen Bierkreationen verzücken. Im fertigen Spiel soll es eine Vielzahl an verschiedenen Braumethoden und Zutaten geben, mit denen wir unter anderem Weizen, IPAs, Pilsener und Co. erschaffen können.

Die Demo endet bereits nach dem ersten Auftrag, weshalb es uns nicht möglich ist, darüber zu urteilen, wie gut dieses System auf Dauer funktionieren wird. Die Ansätze für eine spaßige Simulation, bei der einem die Kehle auf einmal ganz trocken vorkommt, sind aber definitiv vorhanden.

Man sollte sich auf die entspannte Gangart des Titels einlassen können und akzeptieren, dass der Weg zum perfekten Bier nicht in fünf Minuten genommen ist. Wer lernbereit ist und kein Problem damit hat, öfter mal aufs Rezept zu schauen, wird schon bald Erfolgserlebnisse verzeichnen können. Die Demo zu Brewmaster ist auf Steam erhältlich. Die Vollversion soll noch dieses Jahr für PC, Playstation, Xbox und Nintendo Switch erscheinen. Bisher ist die Demo nur in englischer Sprache und Chinesisch verfügbar, zum Release sollen laut Steamseite aber sieben Sprachen, darunter auch Deutsch, unterstützt werden. **CHRISTIAN FUSSY**



# JETZT PLAY<sup>5</sup> TESTEN!

NUR  
**16,-**  
EUR!

**3x**  
**PLAY<sup>5</sup>**  
**FREI HAUS**

**PLUS**  
**amazon**  
5 EURO-GUTSCHEIN

**GRATIS**  
**ON TOP**



**WWW.PLAYFÜNF.DE/  
SCHNUPPERN**

FÜR NUR 3 EUR MEHR KÖNNT IHR PLAY<sup>5</sup> AUCH ZUSÄTZLICH DIGITAL LESEN ► [WWW.PLAYFÜNF.DE/PROBEABO](http://WWW.PLAYFÜNF.DE/PROBEABO)

# Crisis Core Final Fantasy 7 Reunion

play<sup>5</sup> im Interview mit den Entwicklern

**N**a, wartet ihr schon sehnsüchtig auf das kürzlich enthüllte Final Fantasy 7: Rebirth? Den Nachfolger des viel gelobten Final Fantasy 7: Remake kündigten Square Enix erst kürzlich anlässlich des Jubiläums des Originalspiels an. Jedoch, es war nicht das einzige mit Final Fantasy 7 in Verbindung stehende Spiel, welches an diesem Tag seine große Enthüllung feierte: Zeitgleich würde Crisis Core: Final Fantasy 7 Reunion der Welt präsentiert, welches im Winter 2022 für den PC, PS5, PS4, Nintendo Switch, Xbox Series X/S und Xbox One erschei-

nen wird. Dabei handelt es sich um ein Remaster des anno 2007 für die Playstation Portable erschienenen Crisis Core: Final Fantasy 7. Jedoch, wer nun meint, die Entwickler hätten einfach nur ein paar Texturen schöner gemacht, der irrt. Stattdessen sind die PSP-Ursprünge von Crisis Core Reunion quasi nicht mehr zu erkennen.

Da steckt also jede Menge Arbeit drin in dem Ding. Wie viel, was die Macher verändert haben und was es sonst noch zu wissen gibt zu Crisis Core: Final Fantasy 7 Reunion, das konnten wir im Interview mit den Entwicklern diskutieren.

**Mariko Sato,**  
Producer bei Crisis  
Core: Final Fantasy 7  
Reunion

Mariko Sato ist seit 2014 bei Square Enix und arbeitete etwa an World of Final Fantasy, den Remasters von Final Fantasy 7 und 8 und Chrono Cross: The Radical Dreamers Edition mit.

**Yoshinori Kitase,**  
Producer bei Crisis  
Core: Final Fantasy 7

Kitase stieß schon 1990 zu Square Enix dazu. Er war schon an unzähligen Projekten beteiligt, als Producer zum Beispiel an Compilation of Final Fantasy 7, Final Fantasy Type-0 und Final Fantasy 13. Bei Crisis Core Reunion ist er Executive Producer.

**play<sup>5</sup>:** Vor einigen Jahren hat Square Enix eine ganze Palette an Spin-offs zu Final Fantasy 7 veröffentlicht. Warum ist bei der jetzigen Neuauflage eure Wahl auf Crisis Core gefallen und nicht auf eines der anderen Spiele?

**Kitase:** Wer Final Fantasy 7: Remake gespielt hat, weiß, dass Zack eine wirklich wichtige Rolle in der Story spielt. Er tritt schon sehr früh in Final Fantasy 7: Remake auf, und als Spieler will man mehr über ihn als Charakter und über seine Hintergrundgeschichte herausfinden. Crisis Core ist das Spiel, das sich um diese Hintergrundgeschichte dreht. Es ist sehr wichtig, um mehr über Zack herauszufinden. Im Trailer zu Final Fantasy 7: Rebirth kommt er auch vor, die Leute wollen wissen, wie er die fortlaufende Geschichte beeinflussen wird. Darum war Crisis Core eine gute Wahl für ein Remake beziehungsweise Remaster. Crisis Core eignet sich von allen Spin-offs einfach am besten für eine Neuauflage. Before Crisis etwa war ein Handyspiel, also auf ganz alten Handys, noch nicht einmal auf Smartphones. Da würde ein Remaster nicht ausreichen, das müsste ein vollumfängliches Remake sein. Das wäre schwer umzusetzen gewesen. Das andere „große“ Spin-off neben Crisis Core, Dirge of Cerberus, ist bezüglich der Story nach den Geschehnissen des originalen Final Fantasy 7 angesiedelt.

Aktuell ist also nicht der richtige Zeitpunkt, um hier ein Remake oder ein Remaster zu machen, das Remake des Hauptspiels ist ja noch nicht abgeschlossen. Wie wir es abschließen werden, wie wir die Story zu einem Abschluss führen werden, das verraten wir derzeit logischerweise noch nicht. Jetzt zu einer Story zu springen, die nach dem Ende des Spiels stattfindet, würde ergo nicht funktionieren. Crisis Core ist also das einzige Spiel, das aktuell eine Neuauflage benötigt, deswegen ist unsere Wahl auf das Spiel gefallen.

**play<sup>5</sup>:** Final Fantasy 7: Remake verändert die Story des Originals ziemlich drastisch. Bezieht sich Crisis Core Reunion weiterhin auf die Story des Original-Final-Fantasy-7, oder habt ihr die Geschichte des Spin-offs verändert, damit sie zu den Ereignissen in Final Fantasy 7: Remake passt?

**Sato:** Die Story von Crisis Core Reunion bleibt jener des ursprünglichen Crisis Core treu. Wir haben nichts an der Geschichte oder der Timeline verändert.

**play<sup>5</sup>:** Also ist das neue Crisis Core mit dem ursprünglichen Final Fantasy 7 verknüpft, nicht aber mit dem Remake?

**Kitase & Nomura:** Das ist eine schwer zu beantwortende Frage, weil wir zur Remake-

Trilogie von Final Fantasy 7 natürlich noch nicht alles enthüllt haben, was es zu enthüllen gibt. Die Frage impliziert, dass das originale Final Fantasy 7 und Final Fantasy 7: Remake nicht in derselben Timeline existieren, und die Wahrheit ist, wir haben in dieser Hinsicht noch Geheimnisse, die wir bisher nicht enthüllt haben. Wie die Story schlussendlich ausgeht, worauf sie hinausläuft, das ist ein riesiges Geheimnis, ich kann dir also keine direkte Antwort geben. Allerdings: Die Story von Crisis Core ist relevant für das ursprüngliche Final Fantasy 7, es findet in derselben Timeline statt, aber es ist auch relevant und Teil der Timeline der Remake-Trilogie. Die Spiele sind also nicht voneinander unabhängig. Mehr ins Detail gehen kann ich aber leider derzeit nicht, ohne zu spoilern.

**play<sup>5</sup>:** Die Grafik von Crisis Core wurde deutlich überarbeitet. Wurdet ihr auf irgendeine Art und Weise durch den Umstand zurückgehalten, dass es ein 15 Jahre altes PSP-Spiel ist?

**Sato:** Beim ursprünglichen Crisis Core gab es ohne jede Frage Limitationen, die das Spiel zurückgehalten haben. Bei den Figurenanimationen mussten wir bei der Neuauflage auf jeden Fall viel Arbeit reinstecken. Früher waren die Animationen sehr limitiert, in Verbindung mit der neu-

en Grafik und den hochauflösenden Figurenmodellen würden sie in Crisis Core Reunion billig aussehen. Daran mussten wir also viel arbeiten.

**play<sup>5</sup>:** Crisis Core war eines der frühesten Final-Fantasy-Spiele, die auf ein Echtzeit-Kampfsystem gesetzt haben. Danach ging sogar die Hauptreihe in diese Richtung. Was habt ihr von den Spielen gelernt, die nach Crisis Core gekommen sind, und inwiefern hat dieses Wissen euch geholfen, die Kämpfe in Crisis Core Reunion besser zu machen?

**Kitase:** Ich glaube, Crisis Core war nicht das erste Final Fantasy mit Echtzeit-Kampfsystem, aber das damalige Team hatte mit Actionspielen definitiv wenig Erfahrung. Das Kampfsystem basierte weiterhin auf dem ATB-System aus Final Fantasy 7, 8 und Co., an denen das Team vorher gewerkelt hatte. Es fehlte das Know-how für Action. Schau dir im Vergleich Kingdom Hearts an, das schon als Action-basierte Serie gestartet ist, dieses Team konnte sich also von Anfang an an diese Art von Spiel gewöhnen. Das Crisis-Core-Team wollte seine Ansprüche also geringhalten. Ich hatte damals das Verlangen, mehr Spiele mit Action-Fokus zu entwickeln, aber durch den fehlenden Background durften wir es nicht übertreiben.



## Tetsuya Nomura, Creative Director & Character Designer

Tetsuya Nomura ist seit 1991 bei Square Enix, damals noch Squaresoft. Das erste Spiel, an dem er mitwirkte, war Final Fantasy 5. Seinem kreativen Kopf entstammen unter anderem die Designs von Cloud und Aerith aus Final Fantasy 7. Neben zahlreichen Final Fantasys war er unter anderem auch bei The World Ends With You und Parasite Eve mit an Bord. Nomura ist zudem Director des Kingdom-Hearts-Franchise und Creative Director und Character Designer bei Final Fantasy 7 Remake und Rebirth und eben bei Crisis Core Reunion.

Bald danach wurden immer mehr Action-Elemente in die Final-Fantasy-Serie implementiert. Bezüglich der Spiele, an denen ich nicht mitgearbeitet habe, kann ich natürlich nicht sagen, wie die Action dort umgesetzt und von was sie inspiriert wurde. Das Team, das Final Fantasy 7: Remake gemacht hat, hat uns definitiv bei unserer Arbeit am meisten beeinflusst. Dort ist die Balance bei der Mischung aus Action und dem bekannten ATB-System wirklich toll gelungen. An diese Qualität wollen wir uns annähern. Die Kämpfe in Crisis Core Reunion basiert noch immer auf dem Kernprinzip des Originalspiels, aber sie sollen sich denen aus Final Fantasy 7: Remake trotzdem sehr ähnlich anfühlen. Also ja, die Kämpfe aus Final Fantasy 7: Remake waren unsere größte Inspiration.

**play<sup>5</sup>:** Wenn man ein großes Update für ein beliebtes Spiel wie Crisis Core entwickelt, ist das auch immer ein Risiko. Man könnte etwa Fans des Originals mit Änderungen vor den Kopf stoßen, die sie nicht mögen. Spürt ihr einen gewissen Druck in dieser Hinsicht?

**Kitase:** Das Kernprinzip unseres Spiels ist anders als das von Final Fantasy 7: Remake. Wir verändern die Story nicht, die die Fans so lieben. Sie ist exakt dieselbe. Ich denke also, dass es keine Veränderungen gibt, die die Leute stören könnten.

**play<sup>5</sup>:** In diesem Zusammenhang: Etwas, das viele Leute an Crisis Core mögen, ist der teilweise fast schon alberne Humor. Ihr habt an anderer Stelle schon bestätigt, dass Elemente wie Sephiroths ausführlich besprochene Haarpflege-Routinen weiterhin Teil des Spiels sein werden. Davon ausgehend die Frage: Denkt ihr, dass Final Fantasy in den letzten Jahren zu ernst geworden ist? Braucht Final Fantasy diesen albern, dummen Humor?

**Nomura:** Ich weiß nicht, ob das deine Frage beantwortet, aber es gibt da definitiv einen Trend in der Spieleentwicklung und auch in der Final-Fantasy-Serie. Darüber haben wir schon viel diskutiert und wir versuchen, die beste Vorgehensweise für diese Herausforderung zu finden. Die Grafik vieler Spiele wurde im Laufe der Zeit immer realistischer. Dadurch wird es viel schwieriger, bestimmte Gags und lustige Elemente einzubauen. Die Figuren sehen immer realistischer aus, und dieser Realismus wird auch erwartet, bei zu viel albernem Humor ergibt sich da aber eine semantische Diskrepanz. Also ja, durch den neuen Realismus wird es schwieriger, Humor umzusetzen.

**play<sup>5</sup>:** Zur Ankündigung von Crisis Core Reunion habt ihr über einige Dinge geredet, die im Spiel verbessert wurden. Jetzt würde ich mir etwas Exklusives wünschen

– was ist eine Neuerung, die ihr bisher noch niemandem verraten habt?

**Sato:** Oh, da gibt es so viele Verbesserungen, über die wir reden könnten! Es gibt quasi kein Element im Spiel, das wir nicht zumindest irgendwie überarbeitet haben. Wenn ich etwas erzählen soll, was wir noch nicht enthüllt haben, dann erzähle ich dir jetzt vom Kampfsystem und einige der dortigen Verbesserungen. Zacks reguläre Angriffe können jetzt verknüpft werden, sodass er mächtige Kombos ausführen kann. Das ist eine völlig neue Mechanik. Außerdem gibt es jetzt Shortcuts, also Schnellzugriffe für eure Fähigkeiten und Zauber. Und auch das Digital Mind Wave System haben wir massiv überarbeitet. Im Originalspiel war das System komplett willkürlich gestaltet, Beschwörungen oder Limit Breaks wurden irgendwann und ganz zufällig ausgelöst. Das war nicht ideal, und es konnte zum Beispiel passieren, dass man gegen eine Gruppe sehr einfacher Feinde kämpfte und dann der stärkste Limit Break vollkommen sinnlos ausgelöst und somit verschwendet wurde, und unnötig in die Länge gezogen wurden diese einfachen Kämpfe dadurch auch noch. Das System hat also eine Überarbeitung benötigt, und das haben wir getan.

**play<sup>5</sup>:** Die Story von Crisis Core, beziehungsweise die Verbindung zwischen Zack

und Cloud Strife, sind ein ganz schön großer Spoiler für Final Fantasy 7. Bereitet euch dieser Umstand Sorge, vor allem mit Blick darauf, dass ihr möglicherweise einen Plot Twist in Final Fantasy 7: Rebirth und dem dritten Teil der Remake-Trilogie vorwegnimmt, sollte die Story nicht in dieser Hinsicht stark vom Original abweichen?

**Nomura:** Dass das ein Spoiler sein könnte, bereitet mir nicht wirklich Sorgen. Das originale Final Fantasy 7 existiert seit vielen Jahren, den ersten Teil des Remakes gibt es auch schon, sehr viele Leute kennen den Twist, den du ansprichst. Bezüglich der Fans, die Final Fantasy 7 erst durch das Remake kennengelernt haben, gibt es natürlich Aspekte in Crisis Core, die Elemente behandeln, die im ersten Teil der Remake-Trilogie noch keine Rolle spielen. Aber ich denke, das kann sogar etwas sein, dass dafür sorgt, dass die Fans erst recht wissen wollen, wie die Story in Rebirth und dem letzten Teil der Trilogie weitergeht. Ob und falls ja inwiefern sich die Verbindung zwischen Zack und Cloud im Remake geändert hat, haben wir logischerweise noch nicht verraten. Ich mache mir also keine großen Sorgen wegen Spoilern, die Leute werden mehr über die Figuren und darüber rausfinden wollen, was nach Crisis Core noch alles mit ihnen passiert, sogar, wenn sie den Twist kennen.

# Das Team

## Unsere Hauptdarsteller – und was sie diesen Monat bewegt hat

### Sascha Lohmüller // #teamsenf

**Spielt gerade:** WoW, FM 13, God of War, Stray

**Schaut gerade:** Resident Evil (lol), alte Filme

**Hört gerade:** Mantar – Pain is Forever and this is the End; Inexor – Equinox Vigil; In Aphelion – Moribund

**Und sonst:** Es ist Mittwoch, draußen vor dem Fenster sind es 39 Grad. Ich mag ja den Sommer und die Sonne, aber das ist schon eher unschön. Aber wo ich gerade bei dem Thema bin: Ich sollte mehr Eis kaufen. Ansonsten: Alles gut, aber die Spieleflaute gerade nervt ein bisschen – wird Zeit für den Release-Herbst.

**Top-Titel der Ausgabe:** Two Point Campus

**Flop-Titel der Ausgabe:** Hm, nix so wirklich.



### Lukas Schmid // Vielleicht bin ich gar nicht Manuel Neuers Freundin

**Spielt gerade:** Ja immer noch Puzzling Places lasst mich

**Schaut gerade:** Resident Evil auf Netflix. Man muss auch mal Hirn und vor allem guten Geschmack und jeden verbliebenen Spaß am Leben ausschalten können.

**Hört gerade:** Lena Raine

**Und sonst:** Meine liebe Frau hat sich für zwei Monate nach Japan verabschiedet, ich bin jetzt Strohwitwer. Und schon kommen die dummen Ideen: einmal einen ganzen Tag lang geradeausgehen und gucken, wie weit man kommt. Ich werde in der nächsten Ausgabe berichten!

**Top-Titel der Ausgabe:** Stray

**Flop-Titel der Ausgabe:** Fußball oder so



### Katharina Pache // Mother of Spiders

**Spielt gerade:** Minecraft, The Quarry vielleicht endlich mal, Crusader Kings 3

**Schaut gerade:** Resident Evil nach 20 Minuten abgebrochen, zählt das?

**Hört gerade:** Valley of the Sun

**Und sonst:** Die winzige Spinne, die zwischen den Blättern unserer Tomaten wohnt, hat Nachwuchs bekommen. Die Babys werden nun langsam entwöhnt. Die zutraulichen kleinen Gesellen – Geschlechter unbekannt – sind in gute Hände abzugeben!

**Top-Titel der Ausgabe:** Two Point Campus

**Flop-Titel der Ausgabe:** FIFA 23



### Christian Dörre // Mag Schokoeis

**Spielt gerade:** God of War, Luigi's Mansion 3 (Switch)

**Schaut gerade:** Atlanta, Resident-Evil-Netflix-Schund

**Liest gerade:** Funderlohn von Stephen King

**Hört gerade:** Frank Carter & The Rattlesnakes

**Und sonst:** Blinde Verzweiflung ergreift mein Herz, Dunkelheit umschlingt die Seele, Augen werden trübe, Gelenke starr, der Schrei nach Freiheit erstickt noch in der trockenen Kehle, die unausweichliche Realität sticht zu wie eine Wespe kurz vor dem Tode. Oder kurz: Mein Urlaub ist schon wieder vorbei. Kacke : (

**Top-Titel der Ausgabe:** A Plague Tale: Requiem

**Flop-Titel der Ausgabe:** Crisis Core Irgendwas



### Felix Schütz // Kämpft wie ein dummer Bauer

**Spielt gerade:** Starship Troopers: Terran Command, Portal 1 & 2 (Switch), Dungeon Keeper 2, Stray und War for the Overworld sind durch. Hänge gerade noch an Diablo Immortal, außerdem mal wieder Batman: Arkham Asylum und Flucht von Monkey Island.

**Schaut gerade:** Stranger Things, Ms. Marvel, Morbius, The Northman (überbewertet), Batman: The Killing Joke

**Hört gerade:** Meine kleine Tochter, die wütend verlangt, dass ich das schöne Katzenspiel (Stray) weiterspiele.

**Und sonst:** Boint veniendit

**Top-Titel der Ausgabe:** Stray

**Flop-Titel der Ausgabe:** Crisis Core. Nie wieder!



### Matthias Dammes // Schlachtenbummler

**Spielt gerade:** Stray, Kena: Bridge of Spirits, The Elder Scrolls Online, Euro Truck Simulator 2

**Schaut gerade:** Nüsch.

**Hört gerade:** Das Surren des Ventilators.

**Und sonst:** Ich war kürzlich auf einem Tagesausflug in Bayreuth. Aber nicht, um mir Kultur in der Wagnerstadt zu geben, sondern endlich mal wieder Fußball live zu sehen. Der ruhmreiche FCE war für ein Testspiel in die Region gekommen, da konnte ich natürlich nicht widerstehen. Immerhin war da auch das Wetter noch erträglich.

**Top-Titel der Ausgabe:** A Plague Tale: Requiem

**Flop-Titel der Ausgabe:** Skull and Bones



### David Benke // Jetsetter

**Spielt gerade:** F1 22, Stray

**Schaut gerade:** Unser Vater – Dr. Cline

**Hört gerade:** Jónius Meyvant – High Alert

**Und sonst:** War ich zuletzt für eine Studio-Tour bei Quantic Dream in Paris. Neben ein paar Präsentationen und einem Interview mit David Cage gab es auch die Möglichkeit, sich mal das MoCap-Studio und das Photogrammetrie-Set anzuschauen. Dabei ist dieser Face Scan entstanden. Ich bin also ready für meinen Auftritt in Star Wars: Eclipse.

**Top-Titel der Ausgabe:** Stray

**Flop-Titel der Ausgabe:** Skull and Bones



### Michael Grünwald // meldet sich für Kathas Babyspinne

**Spielt gerade:** Gran Turismo 7, FIFA 22, The Quarry

**Schaut gerade:** Nix. Viel zu warm draußen!

**Hört gerade:** Nix. Viel zu warm draußen!

**Und sonst:** Darf ich rechts im Bild vorstellen: Mein neuer Mitbewohner. Mal schauen, ob ich einen grünen Daumen habe oder Mr. Bonsai schon bald das Zeitliche segnet. Bis jetzt haben es meine Pflanzen leider nie wirklich lange mit mir ausgehalten. Ich sollte endlich auf hartnäckige Kakteen umsteigen.

**Top-Titel der Ausgabe:** A Plague Tale: Requiem

**Flop-Titel der Ausgabe:** Skull and Bones



**Viktor Eippert // Hat eine Hitzeabneigung**

**Spielt gerade:** Tiny Tina's Wonderlands, Tales of Arise, Visage, Songs of Conquest, Zelda: Breath of the Wild, TMNT: Shredder's Revenge

**Schaut gerade:** Ms. Marvel, The Boys, The Rookie

**Und sonst:** Bin ich irgendwie schon wieder urlaubsreif. Dabei war mein letzter Urlaub erst zu Ostern. Jedenfalls wäre es schön, sich irgendwo zu erholen, wo es nicht so unerträglich heiß ist. Früher ist man in wärmere Gefilde in den Urlaub, inzwischen muss man vor der Hitze flüchten. Wie sich die Zeiten (und das Klima) ändern ...

**Top-Titel der Ausgabe:** A Plague Tale: Requiem

**Flop-Titel der Ausgabe:** FIFA 23

**Dominik Pache // Master of Muppets**

**Spielt gerade:** Stray, Gran Turismo 7

**Schaut gerade:** Adventure Time, Stranger Things

**Hört gerade:** Misfits, Monster Magnet und Meat Puppets ... ich bin wohl unbemerkt auf diese merkwürdige, musikalische M-Diät hereingefallen. Mist!

**Und sonst:** Im Juli kann ich die böse Hexe des Westens aus dem Zauberer von Oz etwas besser verstehen. „Ich schmelze! Ich schmelze! Was für eine Welt!“ Mein täglicher Ausruf wenn ich vor die Tür gehe und in einer Pfütze am Boden verende. Danach fließe ich ins Büro.

**Top-Titel der Ausgabe:** Stray

**Flop-Titel der Ausgabe:** FIFA 23

**Christian Fuß // Freund der Sonne**

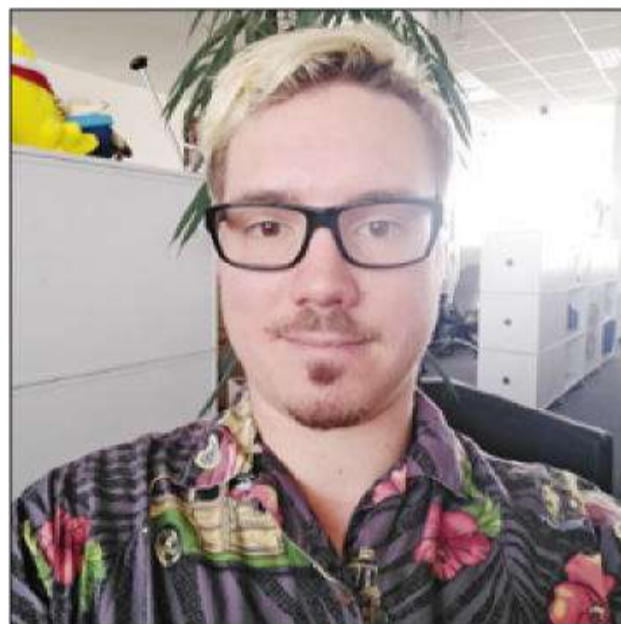
**Spielt gerade:** Stray, Persona 5, Viking: Expeditions

**Schaut gerade:** Better Call Saul und, sobald man das irgendwo in Deutschland schauen kann, The Rehearsal mit Nathan Fielder. Kann seine vorherige Serie Nathan for You echt uneingeschränkt empfehlen. Streamt aber leider auch nirgends und für die DVDs aus den Staaten muss man bisschen Geld in die Hand nehmen.

**Hört gerade:** Das Dämmern der Welt von Werner Herzog als Audiobook

**Top-Titel der Ausgabe:** Stray

**Flop-Titel der Ausgabe:** FIFA 23, Skull & Bones

**Maci Naeem Cheema // Mag Vanilleeis**

**Spielt gerade:** As Dusk Falls, Omori, F1 22, Art of Rally, A Memoir Blue, Fable 3 (mal wieder) und Minecraft

**Schaut aktuell:** Stranger Things – S04, The Umbrella Academy – S03, The Boys – S03, Mrs. Marvel

**Hört gerade:** Zu viel Bürogeräusche, viel zu wenig Outdoor- und Freizeitgeräusche

**Und sonst:** Endlich richtig Hochsommer, yay! Jetzt bräuhete man nur noch genügend Zeit, die man sinnvoll draußen nutzen kann, dass man sich nicht ab Oktober ärgert, wie wenig Zeit man draußen verbracht hat. Mhh.

**Top-Titel der Ausgabe:** Stray

**Flop-Titel der Ausgabe:** Skull & Bones, Crisis-Dingens

**Antonia Dreßler // Mag Spinnen, Senf und Eis**

**Spielt gerade:** TESO und was mir an Spielen sonst so in die Hände fällt

**Schaut gerade:** Immer noch Friends, aktuell Staffel 6

**Hört gerade:** Ich habe seit vorgestern eine größere Obsession für Kelly Clarkson entwickelt!

**Und sonst:** Ist es endlich mal eine längere Periode warm genug, dass ich meine Sommeroutfits tragen kann! Etwas mehr Regen dürfte es für die Natur aber schon sein. Habe letzts ein paar Igel im Garten etwas Wasser hingestellt, die armen Dinger.

**Top-Titel der Ausgabe:** Stray

**Flop-Titel der Ausgabe:** Skull & Bones

**Carlo Siebenhüner // Hält sich in Zukunft von Katha fern...**

**Spielt gerade:** Skyrim, Power Wash Simulator

**Schaut gerade:** The Boys, Digimon (siehe unten)

**Hört gerade:** Leb deinen Traum, denn er wird wahr!

**Und sonst:** Als letzts in der Redaktion das neue Digimon-Spiel thematisiert wurde, wollte ich einfach nur spaßeshalber in eine Folge des ersten Anime von 1999 schauen. Die Serie habe ich damals als Kind geliebt, aber auch schon seit Jahren nicht mehr gesehen. Was soll ich sagen: Der Kaninchenbau ist tief und jetzt bin ich schon in Staffel 2 ... Da kann Pokémon einpacken!

**Top-Titel der Ausgabe:** Two Point Campus

**Flop-Titel der Ausgabe:** Skull & Bones

**Matthias Schöffel // Immer ist irgendwas**

**Liest gerade:** Charles Mingus – Beneath the Underdog, Nicola Bardola – Jack Kerouac: Beatnik, Genie, Rebell

**Schaut gerade:** Kill Your Darlings

**Hört gerade:** Charles Mingus – The Black Saint and the Sinner Lady, Refused – War Music, Thelonious Monk – Palo Alto (Live At Palo Alto High School, CA 1968), Jon Spencer – Spencer Gets It Lit

**Und sonst:** Die Erdbeeren auf dem Balkon blühen dieses Jahr schon zum zweiten Mal, dafür haben die Tomaten wieder die Blütenendfäule.

**Top-Titel der Ausgabe:** Two Point Campus

**Flop-Titel der Ausgabe:** FIFA 23

**Stefan Wilhelm // Am Rumtigern**

**Spielt gerade:** Elden Ring, Stray, The Pathless

**Schaut gerade:** Challenge-Runs verschiedener FromSoft-Spiele, Friends, The Haunting of Hill House

**Hört gerade:** The Blue Stones – Black Holes, CCR – Cosmo's Factory, The Sword – Apocryphon

**Und sonst:** War ich letzts mit meiner Freundin im Nürnberger Zoo (muss man mal mitnehmen) und habe ein paar Tieren beim Rumliegen in der Sonne zugesehen. Schade: Die Manatis hatten wohl gerade keine Lust, aufzutauchen. Finde ich aber nachvollziehbar.

**Top-Titel der Ausgabe:** Crisis Core FF7 und Stray

**Flop-Titel der Ausgabe:** Skull and Bones



# F1 22

Seit dem 01. Juli schlagen Rennsport-Herzen wieder höher. Das offizielle Spiel zur Formel-1-Weltmeisterschaft steht in den Startlöchern. Mit den umfangreichen Regeländerungen der realen Königsklasse, F1 Life und VR bietet Entwickler Codemasters zwar viel Neues, unser Fazit fällt im Vergleich zum Vorgänger F1 2021 dennoch eher ernüchternd aus.

Die echte Formel 1 ist so spannend wie schon lange nicht mehr. Die Regeländerungen sorgen im Vergleich zum Vorjahr für engeres Racing und packende Duelle.

Wer hätte gedacht, dass die totgesagte Formel 1 innerhalb kürzester Zeit einen neuen Boom auslöst? Vermutlich eher die Wenigsten. Die Gründe dafür sind vielfältig: Da haben wir unter anderem die Netflix-Doku Drive to Survive, die selbst Rennsport-Muffel regelmäßig vor die Bildschirme fesselt,

einen packenden Titel-Fight zwischen dem siebenmaligen Weltmeister Lewis Hamilton und dem aufstrebenden Star Max Verstappen im letzten Jahr, etliche talentierte, junge Fahrer wie Lando Norris und Mick Schumacher, sowie die Marke Ferrari, die in dieser Saison endlich wieder um Siege mitfährt.

Auch für die Fans des virtuellen Racing gibt's gute Nachrichten, denn neben dem offiziellen Formel-1-Spiel kommt später im Jahr noch der F1 Manager 2022 von Entwickler Frontier auf den Markt. Für viele Zocker wird die Management-Simulation vielleicht sogar zur ersten Wahl werden. Mit F1 22 gerät die Rennspiel-Reihe von Codemasters

und Electronic Arts nämlich gewaltig ins Wanken. Die Probleme sind dabei sogar recht vielschichtig: Von neuen unnützen Features über eine zu aggressive KI bis hin zu groben Gameplay-Problemen.

## Mein Haus, mein Geld, mein Style

Im letzten Jahr feierte noch ein Story-Modus namens Braking





Point Premiere im F1-Spiel. Die Geschichte rund um Jungspund Aiden Jackson und Altmeister Casper Akkerman revolutionierte das Genre zwar nicht, hatte einige Logikfehler und bisweilen auch Dialoge zum Fremdschämen, aber insgesamt war es eine Neuerung, die Spaß machte.

Codemasters gab schon im März bekannt, dass die Story in diesem Jahr eine Pause einlegt. Dafür gibt's nun F1 Life. Eine Art Spieler-Hub, in der wir unsere Trophäen, Klamotten und Möbel ausstellen dürfen. Die schalten wir entweder im Spiel durch bestimmte Leistungen oder im Podium Pass frei, Mikrotransaktionen natürlich mit inbegriffen.

So können wir unser Zuhause stilistisch anpassen, unseren Kleidungsstil ändern und laut Gerüch-

ten sogar Uhren und Brillen sammeln. Nachdem der Podium Pass jedoch erst zum Release freigeschaltet wird, wissen wir bei Redaktionsschluss noch nicht zuverlässig, wie viel Bling-Bling wirklich darin steckt. Wie viel Mehrwert das Ganze hat, können wir dagegen verraten. Nämlich gar keinen! Freunde können über den Spieler-Hub unser Heim zwar besuchen, doch das war's dann auch schon. Es ist zwar eine nette Idee, den mitunter etwas protzigen Lifestyle der Formel 1 irgendwie in das Spiel einzubauen, doch da gäbe es andere, deutlich passendere Möglichkeiten.

Unter anderem würden persönlichere Fragen in den Interviews oder Pressekonferenzen viel mehr Sinn ergeben. Stattdessen tischt uns Codemasters im Karrieremodus aber die identischen nichtssagenden Antwortmöglichkeiten wie in den letzten Jahren auf.

### Heiße Schlitten mit Dach überm Kopf

Zusätzlich gibt's noch Supercars obendrauf. Zur Ankündigung war die Verwirrung bei Fans der Reihe groß, ob es sich dabei um die gleichnamige australische Tourenwagenserie oder einfach nur schicke Flitzer handelt. Mittlerweile steht fest, dass wir uns die noblen Straßenkarossen einiger Formel-1-Teams in unsere Bude stellen und in einigen Herausforderungen selbst ans Steuer dieser Supersportwagen dürfen.

Inklusive der beiden offiziellen Safety-Cars stehen uns nach der Freischaltung durch simples Rundendreien insgesamt zehn dieser Fahrzeuge zur Verfügung. Darunter sind zwar so bekannte Karren wie der Mercedes-AMG GT Black Series, der McLaren 720S und der Ferrari Roma, doch mit lediglich vier Marken lässt die Auswahl zum Release doch zu wünschen übrig.

EA und Codemasters können den Fuhrpark im Verlauf der nächsten Monate natürlich noch vergrößern, allerdings hängt auch über diesem neuen Feature das Damoklesschwert der Mikrotransaktionen.

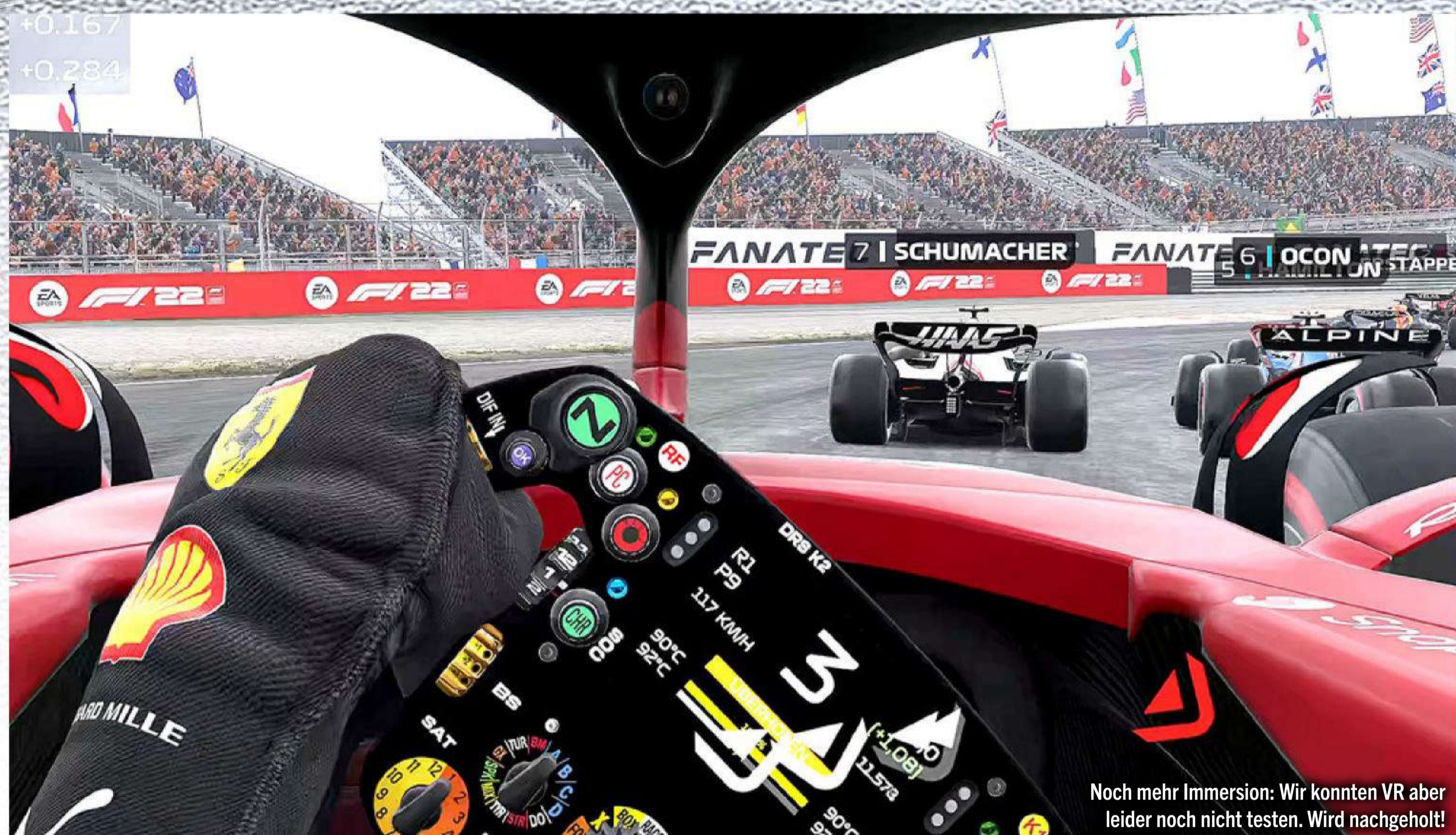
Die Straßenwagen haben zwar ordentlich PS unter der Motorhaube, verhalten sich auf dem Asphalt aufgrund der geringfügigeren Aerodynamik deutlich anders als die F1-Boliden. Neben dem normalen Zeitfahren greifen wir mit den Supercars beim Pirelli-Hotlaps-Modus zum Lenkrad.

In bestimmten Herausforderungen müssen wir etwa eine bestimmte Durchschnittsgeschwindigkeit in Kurvenpassagen erreichen, Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits durchfahren oder im 1-gegen-1-Duell einen Kontrahenten innerhalb von drei Läufen besiegen. Wie in den Lizenztests der Gran-Turismo-Reihe erhalten wir nach dem Abschluss je nach Leistung eine Gold-, Silber- oder Bronzemedaille.

Neben den neuen Features steht natürlich auch wieder der MyTeam-Modus zur Auswahl.



Die integrierten Supercars sind eine nette Idee, doch absolut kein Gamechanger.



Das Fahrverhalten der Flitzer macht durchaus Laune, wirkt stellenweise aber sehr schwammig. Andere Racing-Spiele haben in Sachen Handling deutlich die Nase vorn. Wie schon bei F1 Life stellen wir uns auch bei den Supercars die Frage nach dem Mehrwert. Mussten für diese Features, die vermutlich der kleinste Teil der Fans regelmäßig anspielt, der Storymodus sowie sinnvollere Neuerungen weichen? Das ist äußerst schade!

### Die Stars der Szene

Besser wäre es da gewesen, wenn EA und Codemasters eine weitere Nachwuchsserie in F1 22 integriert hätten. Schließlich fährt mit der Formel 3 eine Klasse für aufstrebende Piloten im Rahmenpro-

gramm der Formel 1. Zusammen mit der Formel 2, die weiterhin im Spiel enthalten ist, könnten wir uns, wie in FIFA, einen Weg durch die anderen Meisterschaften bahnen, bis wir schließlich in der Königsklasse des Motorsports ankommen.

Das komplette Lizenzpaket der F2 und der F1 ist nach wie vor erhalten. Wie bereits in den vergangenen Jahren kommt das Update für das aktualisierte Line-up der Formel 2 allerdings erst in den nächsten Wochen.

In der Königsklasse sind die Fahrerwechsel schon im Spiel integriert. Das bedeutet, George Russell sitzt bereits im Mercedes und der Chinese Zhou Guanyu debütiert im Alfa Romeo. Die deutschen Piloten Sebastian Vettel und Mick

Schumacher drehen natürlich ebenfalls ihre Runden.

Bei den Strecken gibt's in Form des Miami Grand Prix Zuwachs. Neben dem Circuit of the Americas ist die Strecke in Florida nun der zweite Kurs in den USA und ein weiterer Stadtkurs im insgesamt 22 Rennen umfassenden Kalender. Auf historische Pisten warten wir auch in F1 22 wieder vergeblich.

Zumindest die veränderten Streckenführungen in Australien, Spanien und Abu Dhabi stehen zur Verfügung. Die optischen Kursanpassungen in Belgien und Österreich haben es dagegen nicht in das Spiel geschafft.

Einzug halten die 2021 eingeführten Sprintrennen. An vier Wochenenden kämpfen die Piloten in

einem verkürzten Rennen um die eigentliche Pole-Position. In F1 22 können wir diese Sprints auf allen Strecken auswählen. Wer es authentischer mag, der kann die Saison natürlich auch nur mit den vier Sprintrennen in Angriff nehmen.

Sehr schade ist es allerdings, dass wir uns am Start nur zwischen der mittleren und der harten Reifenmischung entscheiden können. Gerade das Risiko, auf dem weichen Reifen zu starten, bringt in der echten Formel 1 im Sprint noch mal ordentlich Würze ins Geschehen.

### Neue Regeln, große Probleme

Wie bereits angesprochen, wurde die Aerodynamik der F1-Boliden über den Winter mit diversen Regeländerungen angepasst, um dafür zu





Vollgas durch die Eau Rouge? Durch die neue Aerodynamik der Fahrzeuge eine Mutprobe.



Codemasters hat F1 22 im Vergleich zum Vorgänger ein paar neue Sequenzen spendiert.

sorgen, dass die Fahrzeuge einander besser folgen können. Weniger sogenannte „Dirty Air“ sorgt für packende Racing-Action. Dieses Reglement setzen nun auch die Entwickler im aktuellen Titel um.

Größtenteils funktioniert das einwandfrei. Vor allem das Handling in schnellen Kurven hat sich deutlich verbessert. In früheren Teilen war das Heck der Autos in Highspeed-Ecken teilweise plötzlich ausgebrochen, was häufig in Unfällen endete. Mittlerweile neigen die Boliden jedoch eher zum Untersteuern. Auch die echten Fahrer berichten immer wieder über das Schieben der Fahrzeuge über die Vorderachse. Der Porpoising-Effekt, bei dem die Autos bei hohen Geschwindigkeiten kurz Anpressdruck verlieren und

aus diesem Grund plötzlich anfangen, auf der Vorderachse zu hüpfen, hat es dagegen nicht ins Spiel geschafft. Vermutlich hätte Codemasters dafür das komplette Physik-System innerhalb kürzester Zeit überarbeiten müssen.

Viel schlimmer sind dagegen riesige Balancing-Probleme, vor allem auf mittleren bis hohen Schwierigkeitsstufen. Die Boliden brechen beim Beschleunigen aus langsamen Kurven stellenweise derart plötzlich aus, dass wir uns häufig entgegen der Fahrtrichtung wiedergefunden haben. Ex-Pilot und Fan-Liebling Pastor Maldonado wäre stolz auf uns.

Mit dem Gamepad sind die Trigger-Tasten auf abgeschalteter und mittlerer Traktionskontrolle-Einstellung so sensibel, dass wir nur



In Regenrennen gibt's gewaltige Grafikfehler, die das Fahren unmöglich machen.

sehr vorsichtig beschleunigen dürfen. Mit Pedalen und Lenkrad lassen sich diese Probleme zwar verringern, doch da die F1-Reihe auch viele Gelegenheitsspieler, Neulinge und Fans der Vorgänger anlockt, könnte sich schnell Frust aufbauen.

Zu allem Überflus regelt die Traktionskontrolle auf „Komplett“ den Speed beim Anfahren so herunter, dass uns die KI am Start oder aus Kurven um die Ohren fährt. Noch schlimmer ergeht es uns bei Regenrennen, da dort die



In der Zweispielerkarriere liefern wir uns auch mit einem menschlichen Gegner heiße Duelle.



Chance durchdrehender Reifen natürlich noch größer ist.

Am Balancing muss die britische Spieleschmiede also definitiv noch nachträglich arbeiten, denn für viele Spielerinnen und Spieler dürfte die aktuelle Version mit diesen Nachteilen beinahe unspielbar sein.

### Zwischen Genie und Wahnsinn

Sobald wir unsere perfekten Einstellungen getroffen haben, macht die Action auf der Piste dennoch Spaß. Im Rad-an-Rad-Duell liefern wir uns packendes Racing mit der KI. Im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen verteidigen die virtuellen Piloten vor einer Kurve die Ideallinie, versuchen sich an späten Bremspunkten für ein Überholmanöver und begehen manchmal in Bedrängnis Fehler.

Vor allem am Start oder in Gruppen mit mehr als drei Fahrzeugen fahren unsere Gegner allerdings nach wie vor zu aggressiv und stichen in Lücken, die nicht

existieren. Dadurch haben uns die Crash-Piloten nicht nur einmal aus dem Rennen geworfen.

Für solche Fälle ist die bekannte Rückspul-Funktion dann doch praktisch. Dabei preist Codemasters die neue adaptive KI groß an, doch bis jetzt wirken die virtuellen Fahrer nicht gerade intelligenter als in den Jahren zuvor.

Ein wenig verbessert kommt dagegen das Schadensmodell daher. Zwar ist es immer noch unmöglich, bestimmte Teile wie den Heckspoiler komplett zu zerstören, doch Risse am Unterboden und den Seitenkästen wirken sich nun vermehrt aus. Auch Reifenschäden sehen realistischer aus als noch in den Vorgängern.

### Mehr F1-Feeling

Das Interface auf dem Bildschirm hat sich nur geringfügig verändert, geht aber noch weiter in Richtung echter Übertragung. Dazu passen auch die Features, die wir nun beim



Boxenstopp, einer Safety-Car-Phase und während der Einführungsrunde festlegen können.

Anstatt bei diesen Ereignissen selbst am Lenkrad zu hängen, lässt sich einstellen, dass die KI ab einem bestimmten Zeitpunkt das Fahrzeug übernimmt und wir das Geschehen aus der Übertragungsperspektive miterleben. Rein optional, versteht sich. Wer die letzten Zehntel beim Boxenstopp herausholen möchte, der kann auf Tastendruck jetzt sogar selbst zur Pitcrew abbiegen. Den restlichen Weg von Boxeneinfahrt bis Boxenausfahrt übernimmt wie immer die KI. Für noch mehr Immersion wünschen sich Fans seit Langem, die Autos auch dort kontrollieren zu dürfen, doch das bleibt uns auch in F1 22 vorenthalten.

Dafür gibt es zum ersten Mal einen VR-Modus. Aus Zeitmangel konnten wir jedoch noch nicht in die Virtual-Reality-Action auf der Strecke eintauchen. In den nächsten Ta-

gen werden wir unsere Runden auch in VR drehen und unseren Test online dementsprechend updaten.

Den MyTeam-Modus haben wir dagegen schon ausgiebig getestet, viel verändert hat sich dort allerdings nicht. Zu Beginn legen wir nun fest, ob wir ein Newcomer-Team an die Spitze führen wollen, im Mittelfeld zu Hause sind oder unser Rennstall bereits um Siege und die Weltmeisterschaft mitfährt.

Nicht nur die Performance des Teams verändert sich durch die Auswahl, sondern auch das zur Verfügung stehende Budget. Identisch zu den Vorgängern verbessern wir in den Menüs zwischen den Rennen unsere Einrichtungen und unser Fahrzeug. Chassis, Aerodynamik, Motor und Strapazierfähigkeit sind erneut die vier Abteilungen, in die wir für ein schnelleres Auto investieren müssen.

Im Zweispieler-Karrieremodus können wir entweder als Teamkollegen unser Team zu Bestleistungen pushen oder in unterschiedlichen Rennställen an den Start gehen und gegeneinander um Siege, Podien und Punkte kämpfen. Unterschiede zur Solokarriere gibt's nicht wirklich.

Bis auf die optionalen Pirelli-Hotlaps, die zwischen den Events eingestreut werden und bei denen wir zusätzliche Einnahmen erfahren können, bleibt der Modus im dritten Jahr in Folge beinahe unverändert. Zwar ist die Karriere immer noch interessant und fordernd, doch kleinere Anpassungen würden nicht schaden. Schließlich wiederholen sich die meisten Sprüche und Sequenzen nun auch schon zum dritten Mal.

### Abgerutscht ins Mittelmaß

Ein paar neue Szenen bekommt F1 22 dann aber doch spendiert.





Die KI hält ordentlich dagegen, hatte uns aber auch mehrmals auf dem Gewissen.

Nachdem wir ein Rennen gewonnen haben, jubelt unser Fahrer im Parc-Ferme jetzt mit seinem Team und läuft im Anschluss einen schicken, videoanimierten Gang in Richtung Siegerpodium entlang. Auch vor Training, Qualifying und Rennen gibt's einige neue Kamera-Shots.

Insgesamt macht die Grafik einen kleinen Schritt nach vorn. Gerade Spiegelungen schauen besser aus als noch in F1 2021. Doch eine Revolution findet auch im zweiten Jahr der neuen Konsolengeneration nicht statt. Im Gegensatz zur Rennspiel-Konkurrenz Gran Turismo 7 oder Forza Horizon 5 hat F1 22 deutlich das Nachsehen.

Während wir auf der Xbox Series S zudem unschönes Kantenflimmern beobachten konnten, schmierte unsere PlayStation 5 ganze dreimal während unseres Tests ab. Obwohl das kein Weltuntergang ist, kann diese Tatsache schon ordentlich nerven, da wir in einem Fall ein komplettes

Rennen nachholen mussten. Die PC-Version lief da noch am stabilsten. Grobe Probleme scheint das Spiel außerdem bei Regenschauern zu bekommen. Mehrmals ploppten mitten im Rennen weiße Balken auf dem Bildschirm auf, durch die die Übersicht und daher auch das Fahren deutlich beeinträchtigt wurde.

### Musik für die Ohren

Der Sound klingt dagegen diesmal besser als in den Vorgängern. Das Dröhnen der Hybrid-Antriebe hört sich realistischer an als noch in F1 2021. Zudem gibt's zum ersten Mal in einem F1-Spiel von Codemasters einen offiziellen Soundtrack. In den Menüs trällern daher Künstler wie Charli XCX, Kavinsky und Diplo ihre Songs zum Besten. Wer mehr auf den klassischen Elektro-Mix steht, kann die offizielle Playlist in den Einstellungen einfach abschalten.

Neu dazugekommen ist auch der deutsche Kommentator. Sascha Roos, der auf dem F1-Sender von Sky zusammen mit Ralf Schumacher und Timo Glock die realen Rennen kommentiert, löst hier Heiko Wasser ab. Stefan Römer bleibt uns als Co-Kommentator weiterhin erhalten.

Ebenfalls ausgewechselt wurde die Stimme unseres Strategen, mit dem wir stets über Funk verbunden sind. An den schlechten taktischen Entscheidungen ändert das allerdings nichts. Unser Team versucht uns nach wie vor, zu unsinnigen Zeitpunkten zum Boxenstopp zu überreden und gibt uns auch weiterhin Renninformationen, die komplett belanglos sind.

Im kommenden F1-Mangaspiel hat sich Entwickler Frontier sogar Funksprüche der echten Fahrer geschnappt und verwendet diese in den Rennen. Das sorgt für deutlich mehr Immersion und hätte definitiv auch dem neuen Titel von Codemasters gutgetan.

Alles in allem ist F1 22 ein Rückschritt zum gelungenen Vorgänger. Wie sich F1 Life in der Zukunft entwickelt, bleibt abzuwarten. Am Handling sollte Codemasters dagegen recht schnell ordentlich Feinschliff ansetzen. Immerhin der Umfang stimmt nach wie vor, mit einer ordentlichen Racing-Portion offline und online. F1 22 erschien am 01. Juli für PC, PS5, PS4, XBOX, und XBO. Vorbesteller durften bereits ab dem 28. Juni hinter Steuer.

MICHAEL GRÜNWARD

### Meinung

**Ich warte dann mal lieber auf den F1-Manager.**

Michael Grünwald Redakteur



Durch den aktuellen Boom der Formel 1 und die Regeländerungen zur aktuellen Saison habe ich mir von F1 22 deutlich mehr erhofft. F1 Life und Supercars sind nette Ideen, mehr aber auch nicht. Obwohl der Storymodus im letzten Jahr einige Fremdscham-Momente mit sich brachte, wäre mir eine Fortsetzung lieber gewesen als ein paar schicke Flitzer und ein Spieler-Hub, bei dem ich mir ernsthaft Gedanken mache, ob die Mikrotransaktionen in Zukunft nicht Überhand nehmen. Gameplay-technisch fühlt sich der aktuelle Teil einerseits realistischer an, andererseits brechen die Boliden beim Beschleunigen aus langsamen Kurven viel zu leicht aus. F1 22 wirkt insgesamt durch einige Bugs noch sehr unfertig. Vielleicht hätte sich Codemasters mehr auf andere Dinge als F1 Life konzentrieren sollen. Ich sehe die Kritik an dem Spiel nach der Veröffentlichung schon kommen.

### Pro & Contra

- Guter Umfang
- Meistens packendes Racing
- Großes Lizenzpaket
- Hübsche Optik
- Abwechslungsreicher Soundtrack
- ➖ Langweiliger neuer Content
- ➖ Balancing-Probleme bei Traktionskontrolle
- ➖ Zu aggressive KI
- ➖ Karrieremodus seit drei Jahren beinahe identisch
- ➖ Deftige Grafikfehler in Regenrennen

### Wertung

play<sup>5</sup> **7** von 10

### Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS4, PS5
GENRE	Rennspiel
TERMIN	01. Juli 2022
USK	ab 0 Jahren
PREIS	ca. 60 Euro
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Codemasters

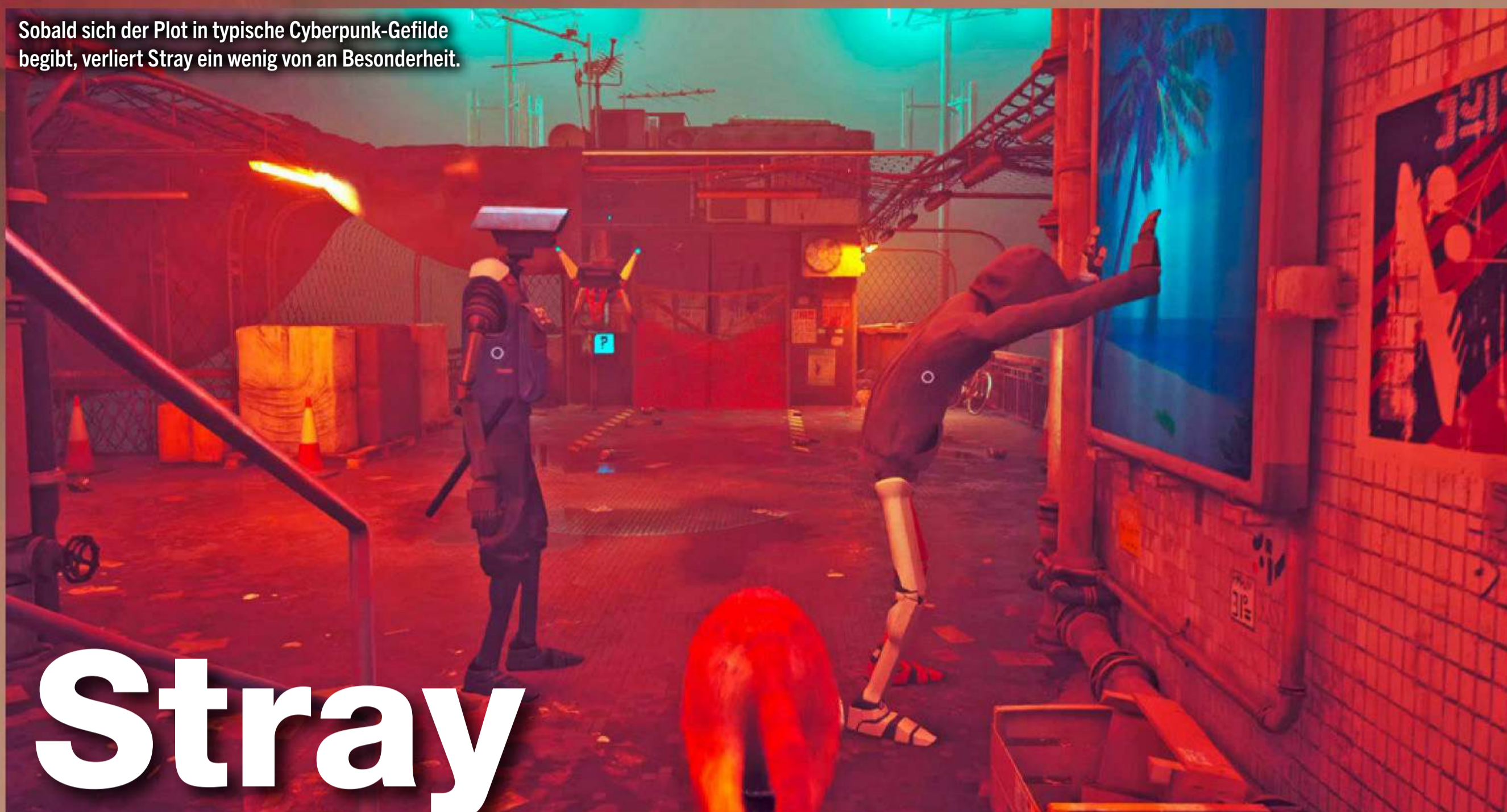


Wie in der Gran-Turismo-Reihe erhalten wir in den Pirelli Hotlaps am Ende Medaillen.

HERAUSFORDERUNGSZIELE			
Gold	157,72 KM/H	+1.000	100.000 \$
Silber	152,89 KM/H	+500	50.000 \$
Bronze	144,84 KM/H	+250	25.000 \$

AVERAGE SPEED ZONE  
Runde 2 von 3 - Abgeschlossen  
**158,42 KM/H**

Sobald sich der Plot in typische Cyberpunk-Gefilde begibt, verliert Stray ein wenig von an Besonderheit.



# Stray

In Stray stürzen wir als süße Katze in ein neonfarbenes Cyberpunk-Abenteuer. Ob der Titel das Zeug zum Gassenhauer hat oder für Katzenjammer sorgt, lest ihr im Test.

Eine Katze wird von ihren Artgenossen getrennt und findet sich plötzlich in einer von Robotern besiedelten Stadt wieder, die von einer Kuppel umgeben ist. Die Mieze freundet sich mit einer Drohne namens B12 an, die ebenfalls nach einer Möglichkeit zur Flucht sucht und die Sprache der Roboter übersetzen kann. Gemeinsam entschlüsseln sie die Geheimnisse der urbanen Welt und steigen Ebene um Ebene nach oben, um die Stadtmauern zu durchbrechen und nach draußen zu gelangen. Diese simple Story bildet das Grundgerüst des knuffigen Sci-Fi-Abenteuers Stray. Das Katzenabenteuer stammt vom französischen Entwicklerteam Blu-

etwelve Studio und gehört zu den am heißesten erwarteten Videospielen des Sommers, was wohl nicht zuletzt an der Drolligkeit seines pelzigen Protagonisten liegt.

Daher freut es uns, an dieser Stelle schon einmal das vielleicht wichtigste Detail bezüglich Stray bestätigen zu können: Ja, die Katze ist verdammt niedlich, und ja, es gibt zahlreiche Möglichkeiten, mit ihr wirklich niedliche Dinge zu tun. Wer sich Stray in erster Linie auf den Wunschzettel gesetzt hat, um eine entspannte Zeit mit der charmannten Hauptfigur zu verbringen, sollte vor allem in den ersten Spielstunden voll auf seine Kosten kommen.

Nicht nur Aussehen und Bewegungen der Katze sind äußerst rea-

litätsnah, auch ihr Verhalten wirkt authentisch katzenhaft. Auf Knopfdruck können wir beispielsweise Gegenstände von der Tischkante schieben, Möbelstücke als Kratzbaum missbrauchen, mit NPCs schmusen oder uns zu einem schläfrigen Knäuel zusammenrollen. Meistens haben diese Aktionen gar keine wirkliche Funktion im Gameplay, trotzdem bereichern sie die Erfahrung ungemein und haben uns beim Spielen definitiv das ein oder andere „Awwwww“-Geräusch entlockt.

## Süße Katze miez Cyberpunk

Stray ist allerdings nicht einfach eine Aneinanderreihung von entzückenden Momenten, sondern

erzählt auch eine actionreiche Geschichte in einem dystopischen Cyberpunk-Universum. Frönen wir zu Beginn friedlich unserem Dasein als unbedarftes Kätzchen, werden wir im Laufe des Abenteuers in einen gesellschaftlichen Machtkampf hineingezogen.

Das Gameplay besteht in der ersten Hälfte noch größtenteils daraus, durch verlassene Gassen und Wohnungen zu streifen und dort Informationen zu sammeln, im hinteren Teil des Spiels stehen dann Sabotageaktionen, Gefangenenerbefreiung und politischer Umsturz auf unserer Agenda.

Durch Schleichpassagen, Fetch-Quests und kleinere Rätsel kommt zwar Abwechslung ins



Das Charaktermodell der Hauptfigur basiert auf Murtaugh, dem Kater eines der Studiogründer. Der streunte früher auf den Straßen von Montpellier.

Gameplay, der eigenwillige Zauber der ersten Hälfte geht bei den Missionen aber auch etwas verloren. Gerade weil diese Abschnitte immer weniger katzenspezifische Momente aufweisen.

Da es sich bei Stray um ein, mit rund sechs Stunden für den Hauptplot, recht kurzes Spiel handelt, kommt zumindest keine Langeweile auf. Optionale Nebenmissionen gibt es zwar, diese bestehen aber eigentlich nur daraus, gewisse Objekte einzusammeln. Wir können zum Beispiel Notenblätter für einen Musiker zusammentragen oder einem Fabrikarbeiter dabei helfen, seine Schlüssel zu finden.

Manche Orte oder Gegenstände können von B12 inspiziert werden, was die Erinnerungsfunktion der Drohne aktiviert und mehr Informationen zur Spielwelt freischaltet. Insgesamt 27 dieser Erinnerungen sind in den 12 Kapiteln des Spiels versteckt, von einem Open-World-Spiel ist Stray aber dann doch ein ganzes Stück entfernt.

Manche Stadtabschnitte sind etwas weitläufiger und werden mehr als einmal besucht, vor allem der letzte Spielabschnitt ist dann aber ziemlich klein und nicht mehr so reaktiv wie die vorherigen Kapitel, wodurch das Finale etwas abrupt und unbefriedigend wirkt.

Haben wir etwas übersehen, können wir allerdings nach Abschluss alle Kapitel bequem vom Hauptmenü aus beliebig wiederholen, ohne unseren Fortschritt zu verlieren.

Gameplaytechnisch wird zwar wenig Innovation geboten, dafür

In den ersten Kapiteln des Spiels haben wir den Zurks noch nichts entgegenzusetzen. Darum heißt es vorerst Reißaus nehmen.



funktioniert aber auch jedes System, wie es soll. Die Steuerung geht super von der Hand und auch Videospiel-Einsteiger sollten keine größeren Probleme haben, die Spielfigur herumzumanövrieren.

### Die Obrigkeit und andere Blutsauger

Obwohl es sich bei Stray nicht um ein besonders schwieriges Spiel handelt, so ist es trotzdem auch kein kompletter Spaziergang. Auf unserer Reise durch die Ruinen der Metropole treffen wir gelegentlich auf Kreaturen, die uns gerne das Fell über die Ohren ziehen würden.

Der erste Gegnertyp, die Zurks, sind gigantische Zecken, die in Form und Farbe an die Headcrabs aus Half Life erinnern. Die sind im Schwarm unterwegs und versuchen, uns durch ihre schiere Zahl zu überwältigen. Um uns zu töten, reicht es schon, wenn eines der Viecher längere Zeit an uns dran-

hängt. Je mehr Blutsauger sich auf uns stürzen, desto schneller geht der Prozess vonstatten und desto langsamer können wir uns fortbewegen. Schaffen wir es nicht, die Biester schleunigst abzuschütteln, bestraft uns Stray mit einem Game Over.

Später im Spiel treffen wir dann auch noch auf Drohnen des Regierungsapparats, gegen die wir sogar noch wehrloser dastehen als gegen die Zurks. Haben die uns erst mal ins Visier genommen, heißt es schnell Reißaus nehmen, wollen wir nicht als frittierte Katze enden.

Dadurch, dass die Bewegungen und Geräusche der Katze sehr echt wirken, könnte die Gewalt im Spiel für Kinder verstörend sein. Auch Aussehen und Schnelligkeit der Zurks könnten bei den Kleinen Stress auslösen. Wer sich unsicher ist, sollte den Nachwuchs also zumindest nicht alleine losziehen lassen.

CHRISTIAN PUSSY

## Meinung

Die Magie von Stray verbirgt sich in den kleinen Details.

Christian Fußy Redakteur



Stray ist ein recht gewöhnliches Abenteuer aus ungewöhnlicher Perspektive und immer dann am Besten, wenn diese durch das Gameplay so richtig zur Geltung kommt. Der Plot über eine Katze, die sich anschickt, eine Stadt voller Roboter aus der Unterdrückung zu befreien, um zurück zu den eigenen Artgenossen zu gelangen, ist zwar ganz schön hanebüchen, wird aber so konservativ und ohne Augenzwinkern präsentiert, dass ich es durchaus charmant finde. In den ersten Spielstunden läuft man eigentlich nur von A nach B, sucht nach dem besten Weg zum Zielpunkt und schaut sich dabei die wunderschön designte Stadt an. Unterm Strich hat mir dieser Teil des Spiels aber tatsächlich am besten gefallen. Die ersten Interaktionen mit Objekten und Figuren in der Spielwelt haben etwas Magisches und Verspieltes. Später gibt es dann immer seltener neue Funktionen zu entdecken, dafür aber mehr klassisches Gameplay aus Rennen, Rätseln und Schleichen. Das erfüllt auch absolut seinen Zweck und ist dank Katzenprotagonist immer noch ziemlich niedlich. Der letzte Abschnitt wirkt dann aber doch etwas gehetzt. Hier hätte es gerne noch etwas mehr sein dürfen.

## Pro & Contra

- Authentische Animationen
- Extremer „Awww“-Faktor
- Schicke Optik
- Interessante Genre-Kombination
- Liebe zum Detail bei Welt- und Figurendesign
- Solides Gameplayfundament ohne Schnörkel
- Starke Musikantermalung
- ➖ Generische Story
- ➖ Plätschert zum Ende hin etwas aus
- ➖ Keine manuelle Speicherfunktion

## Wertung

play<sup>5</sup>

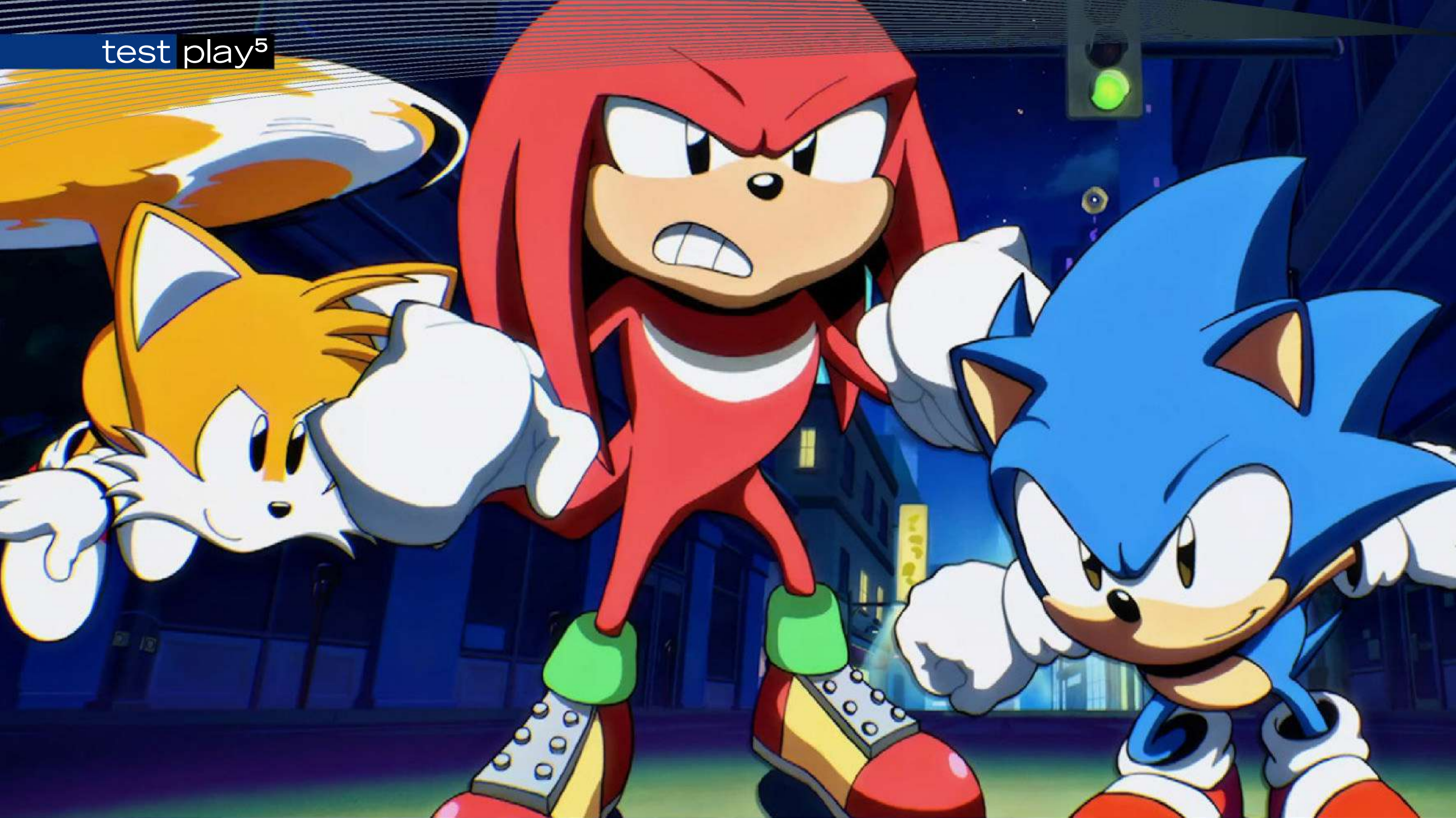
8 von 10

## Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS4, PS5
GENRE	Adventure, Jump & Run
TERMIN	19. Juli 2022
USK	nicht geprüft
PREIS	ca. 30 Euro
HERSTELLER	Annapurna Interactive
ENTWICKLER	BlueTwelve Studio



Achtung eklig: Die zeckenartigen Zurks leben in der Kanalisation unter der Stadt. Ihren Säcken sollten wir nicht zu nahe kommen.



# Sonic Origins

Sonic-Fans müssen schon seit vielen Jahren stark sein. Zwar hat sich der blaue Igel bis heute gehalten, doch schaffte es kein Serienteil nach der Mega-Drive-Ära, mit seinen Ursprüngen mitzuhalten. SEGA kriegt es einfach nicht hin, das rasante Spielgefühl des blauen Maskottchens vernünftig und befriedigend in die dritte Dimension zu verfrachten.

Für Fans der Reihe gelten selbst heute noch die pixeligen 2D-Serienteile als die besten Spiele. Um diese Liebe zu würdigen, steckt Sega alle Hauptteile des einstigen „Super-Mario-Killers“ vom Mega Drive in eine Sammlung für PC, Xbox, PlayStation und Switch. Enthalten sind vier bzw. fünf Spiele – je nachdem, wie

man zählt. Wo Sonic 1, 2 und Sonic CD jeweils eigene Spiele sind, wurde Sonic 3 damals zweigeteilt, da es sonst durch seinen Umfang die Grenzen der Spiele-Cartridge gesprengt hätte. Daher kam erst Sonic 3 und ein halbes Jahr später Sonic & Knuckles, das die Story fortsetzte. Die beiden Module konnten damals kombiniert wer-

den, um ein großes Spiel zu bilden und ebenjenes ist in der Sammlung auch enthalten.

## Vorbestellerboni aus der Hölle

Es ist nicht das erste Mal, dass Sega diese Spiele in eine Collection steckt, doch zumindest das erste Mal in der jüngeren Vergangenheit. Sauer aufstoßen werden Fans eher

die Maßnahmen, die Sega in Vorbereitung auf die Sonic-Origins-Collection getroffen hat. So wurde der Einzelverkauf der entsprechenden Spiele auf fast allen Plattformen eingestellt. Nur noch auf Nintendo Switch kann man sich Teil 1 und Teil 2 einzeln kaufen oder im Nintendo-Switch-Online-Abo zocken. Auch sonst bekleckert sich Sega





im Vorfeld des Release nicht gerade mit Ruhm. Da wären einerseits der durchaus happige Preis von 40 Euro für das Hauptspiel, aber auch die Zusatzpakete, die jetzt schon angeboten werden und zum Kauf der Deluxe-Edition animieren sollen, sind mindestens fragwürdig. Diese Deluxe-Edition kostet zwar „nur“ 5 Euro mehr, doch der Inhalt der Zusatzpakete ist dafür schon fast lächerlich gering. Charakteranimationen im Hauptmenü? Mehr Hintergründe für die 4:3-Versionen der Spiele? Zusätzliche Musikstücke, die man sich im Menü vielleicht einmal anhört und danach nie wieder? Hier hat Sega wirklich alle Punkte auf der Checkliste der dreisten Monetarisierungen abgehakt und das noch bevor Sonic Origins überhaupt erschienen war.

### Spielt sich wie 1992

Doch abseits der fragwürdigen Vorbestellerboni und Zusatzpakete gibt es ja zum Glück noch die Spiele, die in der Sammlung stecken und hier können wir glücklicherweise sagen: Die spielen sich auch nach 30 Jahren noch richtig gut. Diesmal gibt es sogar eine Story! Gut, die gab es damals zwar auch, aber sie wurde größtenteils im Handbuch erzählt und von den Spielern ignoriert. Deswegen hat man sich entschlossen, kleine Cartoons zu produzieren, die jeweils vor und nach einem Spiel gezeigt werden. In denen wird die zugegebenermaßen sehr simple Handlung erzählt. Dr. Robotnik verwandelt Tiere in Roboter und Sonic will das verhindern. Großes Kino sollte man nicht erwarten:

Die Charaktere bleiben stumm, es wird auf Slapstick gesetzt und zusammengerechnet ist das Material vielleicht zehn Minuten lang. Kurzweilig ist das trotzdem und es verbindet die Spiele untereinander. Im Storymodus von Sonic Origins spielt man alle Spiele hintereinander und so hat man auch wirklich das Gefühl, ein zusammenhängendes Ganzes zu zocken. Gameplaytechnisch haben es die Spiele auch immer noch drauf. Mit Sonic und seinen Freunden durch die Levels zu fetzen, macht Spaß, und bei entsprechender Levelkenntnis kommt ein anständiges Flowgefühl auf. Ringe sammeln, Gegner mit der Spin-Attacke umhauen und den Weg durch die Zonen finden, das funktioniert 2022 noch genauso wie 1992. Die Boss-

kämpfe sind mal sehr einfach, aber auch mal anspruchsvoller. Richtig knifflig werden sie eigentlich nie. Die Steuerung ist griffig und reagiert größtenteils so, wie man es von damals kennt. Wir empfehlen hier auch, das Digikreuz des Controllers zu nutzen statt der ebenfalls unterstützten Analogsticks.

Uns ist es gelegentlich passiert, dass wir bei voller Fahrt aus Versehen gebremst haben, weil die Sticks nicht ganz korrekt ausgerichtet waren und das Spiel deswegen direkt eine andere Bewegung erkannt hat.

Mit Sonic Origins will Sega also das Spielgefühl von damals auf die Konsolen von heute bringen. Ein hehres Ziel, denn so können auch jüngere Generationen in den Genuss der Klassiker kommen. Das



Der „Klassik“-Modus setzt uns vor die gleichen Versionen der Spiele, und schneidet einfach nur rechts und links den Bildschirmrand ab.



funktioniert mit der Sammlung auch tatsächlich, nur wer sich von Sonic Origins das absolut vollständige Spielgefühl von damals erhofft, der wird dann leider doch enttäuscht. Denn was Sega hier in die Sammlung steckt, sind nicht die Originalspiele des Mega Drive, nur für moderne Plattformen portiert, sondern Nachbauten bzw. Remaster.

### Das remasterte Remake

Die stammen größtenteils von Christian Whitehead. Der hat 2011 mit seiner eigens entwickelten Retro Engine Sonic CD neu aufgelegt. Das hat Sega damals so beeindruckt, dass sie die Version kurzerhand neu veröffentlicht haben und Whitehead durfte auch noch Sonic 1 und 2 aufbereiten. Diese Versionen sind es, die Sega jetzt als Remaster in die Sammlung steckt. Die liegen wirklich verblüffend nahe am Original, da kann man nicht meckern, doch hier und da gibt es eben auch Anpassungen. So beherrscht Sonic auch in Teil 1 seinen Spin Dash, man kann in allen Spielen mit Sonic, Tails oder Knuckles an den Start gehen und einige Cheese-Taktiken in den Bosskämpfen wurden ausgehebelt. Außerdem steckt in 2 noch die geheime Hidden Palace Zone, die aus dem Originalspiel eigentlich herausgeschnitten wurde. Das ist wirklich cool, aber eben nicht

original und neu ist hier obendrauf auch nichts.

Bei Sonic 3 & Knuckles wird es dann noch mal komplizierter. Das wurde im Zuge der Remakes der 2010er gar nicht berücksichtigt und erst jetzt für die Sammlung neu nachgebaut. Hier gibt es dann auch ein paar größere Änderungen, die den Soundtrack betreffen. Laut Sega mussten einige Tracks neu erstellt werden. Den genauen Grund dafür will man nicht verraten. Das offene Geheimnis ist aber, dass damals Michael Jackson am Soundtrack für Sonic 3 mitgearbeitet hat und man jetzt schlicht die Rechte an den Songs nicht mehr hat. Das Resultat ist, dass die Carnival-Night-, Ice-Cap- und die Launch-Base-Zone andere Soundtracks haben als im Mega-Drive-Original. Neuen Spielern wird das nicht auffallen, da die alternativen Songs auch relativ gut passen, aber Fans werden sich hier auf eine Enttäuschung gefasst machen müssen.

### Warum diese Einschnitte?

Auch sonst fühlt sich Sonic Origins leider wenig liebevoll zusammengestöpselt an. Das fällt hauptsächlich in den Spielmodi auf. Zur Auswahl stehen der bereits angesprochene Storymodus, in dem wir alle Spiele der Reihe nach durchzocken. Der Jubiläumsmodus ist identisch, nur dass wir uns hier

die einzelnen Spiele heraussuchen können. Diese Modi bilden das Herzstück von Sonic Origins. Enttäuschenderweise geht hier aber ein Teil des Schwierigkeitsgrads und damit des Spielgefühls der Originale verloren, denn das Spiel verpasst einem kurzerhand unendlich Leben. Stattdessen bekommt man bei 100 gesammelten Ringen oder an den Standorten der Extraleben im Spiel nur noch Münzen. Die kann man dann im Museum einlösen für Konzeptzeichnungen, originale Handbücher, Soundtracks und anderen Krimskrams. Wer will, kann die Währung auch für Extraversuche in den Bonuslevels ausgeben. Das ist zwar alles nett, aber nicht mehr als ein Gimmick. Dafür, dass hier der Anspruch der Spiele mit begrenzter Lebensanzahl geopfert wird, ein unserer Meinung nach schlechter Tausch.

Vielversprechender sieht da der Klassik-Modus aus ... aber auch nur auf den ersten Blick. Zwar kommen hier die begrenzten Leben zurück, aber auch hier erwarten uns nicht die originalen Mega-Drive-Spiele. Stattdessen setzt uns Sega dieselben Remaster vor, nur schneidet man schlicht links und rechts den Widescreen ab, damit man einen 4:3 Bildausschnitt bekommt. Unter „klassisch“ stellen wir uns dann doch mehr vor als ein Röhrenfernseher-Format.

Die Hauptspiele, die in Sonic Origins enthalten sind, haben also leider in beiden verfügbaren Spielmodi ein paar seltsame Designentscheidungen, doch gibt es abseits des einfachen Durchzockens der Titel noch ein paar weitere Modi, die den Mehrwert der Sammlung erhöhen sollen.

### Keinen Gedanken zu viel

Wer sich nur mit Dr. Robotnik messen will, kann das im Bossturm machen. Hier treten wir ausschließlich gegen die Levelbosse der einzelnen Spiele an und versuchen, sie so schnell wie möglich zu plätten. Fatalerweise steckt hier ein dicker Designfehler drin. Zwar hat man nur insgesamt drei Leben für alle Bosse, aber man bekommt bei manchen Endgegnern noch extra Ringe und bei manchen wieder nicht. Dadurch schwankt der Schwierigkeitsgrad extrem, denn mit Ringen hält man mindestens einen Treffer aus, wenn nicht sogar mehr. Wer geschickt ist, sammelt die Ringe dann nämlich einfach wieder ein. Hier werden wir den Verdacht nicht los, dass es sich Sega für den Bossturm so einfach wie möglich gemacht und die Arenen nicht gesamtheitlich austariert hat. Man spawnst uns schlicht durch die jeweiligen Level, die mit einer Mauer abgegrenzt wurden und man hat sich keine Gedanken



Die Spezialmissionen sind eine Reihe an Aufgaben, die Geschick erfordern. Unterhaltsam, aber kein Game Changer.



Sonic 3 & Knuckles ist zum ersten Mal seit über 10 Jahren als erneuerte Version dabei.

darüber gemacht, dass vor manchen Arenen im Spiel ja Ringe liegen und vor manchen nicht.

Als letzter Spielmodus der normalen Spiele wartet der Spiegelmodus. Den schalten wir frei, wenn wir ein Spiel komplett durchgespielt haben. Darin zocken wir dann die Levels noch mal durch – nur eben spiegelverkehrt. Anstatt nach rechts, laufen wir also nach links, um zum Ziel zu kommen. Das ist zwar keine große Kunst der Spieleentwicklung, gibt dem ganzen aber zumindest noch etwas mehr Abwechslung, da man bekannte Levels auf neue Weise kennenlernt. Den Sack zu machen dann noch die Spezialmissionen. In denen müssen wir bestimmte Aufgaben erfüllen, wie mit einem Ring durch den Level kommen oder so und so viele Gegner mit dem Spin Dash umnieten. Dafür wurden die Levels sogar teilweise umgebaut. Die Aufgaben sind durchaus unterhaltsam und werden zum Ende hin auch knackig schwer, belohnen uns aber auch nur mit Münzen, die wir wieder im Museum einlösen.

### Dem Original nicht würdig

Das war es dann auch mit allen Inhalten. Mehr steckt in Sonic Origins nicht drin und das lässt uns sehr ernüchtert zurück. Zum 30-jährigen Jubiläum von Sonic, mit dem neu entfachten Hype durch die Filme und in so einer groß angekündigten Nostalgiebox, hätten wir uns definitiv mehr erhofft. Das liegt aber nicht an den Spielen. Die 2D-Sonics sind nach wie vor ein spielerischer Genuss und ein schöner Trip in die 16-Bit-Ära des Sega Mega Drive. Es ist auch toll, die Spiele in einem Paket auf den neuen Konsolen zu sehen. So leben sie weiter und eröffnen sich für jüngere Spieler. Nur ist dieses geschnürte Paket den Klassikern nicht würdig. Man wird man nie das Gefühl los, dass Sega nur mit minimalem Aufwand auf der Nostalgiewelle reiten will. Anstatt die Originale des Sega Mega Drive wenigstens optional spielbar zu machen, setzt man auf nachgebaute Versionen, die es obendrauf schon seit Jahren gibt und die nur neu auf-

gewärmt werden. Ja, Sonic 3 ist neu gebaut, aber selbst da muss man Abstriche machen, denn offenbar ist Sega nicht gewillt, die Musikrechte für ihr eigenes Spiel zu klären.

Auch für neuen Content hat es nicht gereicht, dabei wäre eine Art Extended Version durchaus drin gewesen. Sonic 2 ist berühmt-berüchtigt dafür, dass die Entwickler zwei Drittel an fast fertigem Content vor Release rausschneiden mussten. Am Ende bleibt also eine Sammlung mit einigen der ikonischsten 2D-Plattformern der 90er-Jahre, die mit seltsamen Designentscheidungen und für Fans ohne großen Mehrwert für 40 Euro auf den Markt geschmissen wird.

Wer trotzdem mit Sonic Origins liebäugelt, allein schon, weil man die Spiele nun nicht mehr einzeln kaufen kann, sollte zumindest warten, bis der Preis gefallen ist. Denn für so einen dreisten Versuch, die Nostalgiekuh zu melken, sollte Sega nicht auch noch mit so einem recht hohen Preis belohnt werden.

CARLO SIEBENHÜNER

### Meinung

**Es ist kein gutes Zeichen, wenn das innere Fanherz blutet ...**

Carlo Siebenhüner Redakteur



Sonic ist der Held meiner Kindheit! Ich bin mit den 2D-Plattformern groß geworden und mein Mega Drive mit Spielen steht heute gut behütet in einer Vitrine im Wohnzimmer. Dementsprechend hoffnungsvoll bin ich an Sonic Origins herangegangen. Sega hätte hier die Chance gehabt, jüngere Spieler zu interessieren und alten Fans ein wenig Mehrwert zu bieten. Nur schrammen sie da sauber dran vorbei. Für neue Spieler werden 40 Euro für vier alte Spiele zu viel sein. Gleichzeitig bietet die Collection für Fans fast nichts Neues. Klar sind die Scans der alten Handbücher und Entwicklerskizzen nett, aber auch nicht mehr als etwas Fluff obendrauf. Die Versionen der Spiele spielen sich zwar nach wie vor fantastisch, sind aber nur aufgewärmt und original vom Mega Drive ist hier nichts mehr. Das ist diesen Klassikern der Spielgeschichte einfach unwürdig!

### Pro & Contra

- Klassiker der Spielgeschichte als Neuauflage
- Großartiger Flow
- Stimmige Cartoonsequenzen verbinden Spiele
- Motivierende Spezialmissionen
- Making-Of-Goodies für Fans im Museum
- 4K-Auflösung & 60 Frames per second
- ➖ Keine Originalspiele
- ➖ Nur aufgewärmte Remaster von Remakes
- ➖ Dreiste Monetarisierungen
- ➖ Designschwächen in Zusatzmodi
- ➖ Kaum echter Mehrwert für Fans

### Wertung

play<sup>5</sup> **6 von 10**

### Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS4, PS5
GENRE	Jump 'n' Run
TERMIN	23. Juni 2022
USK	ab 6 Jahren
PREIS	ca. 40 Euro
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sonic Team

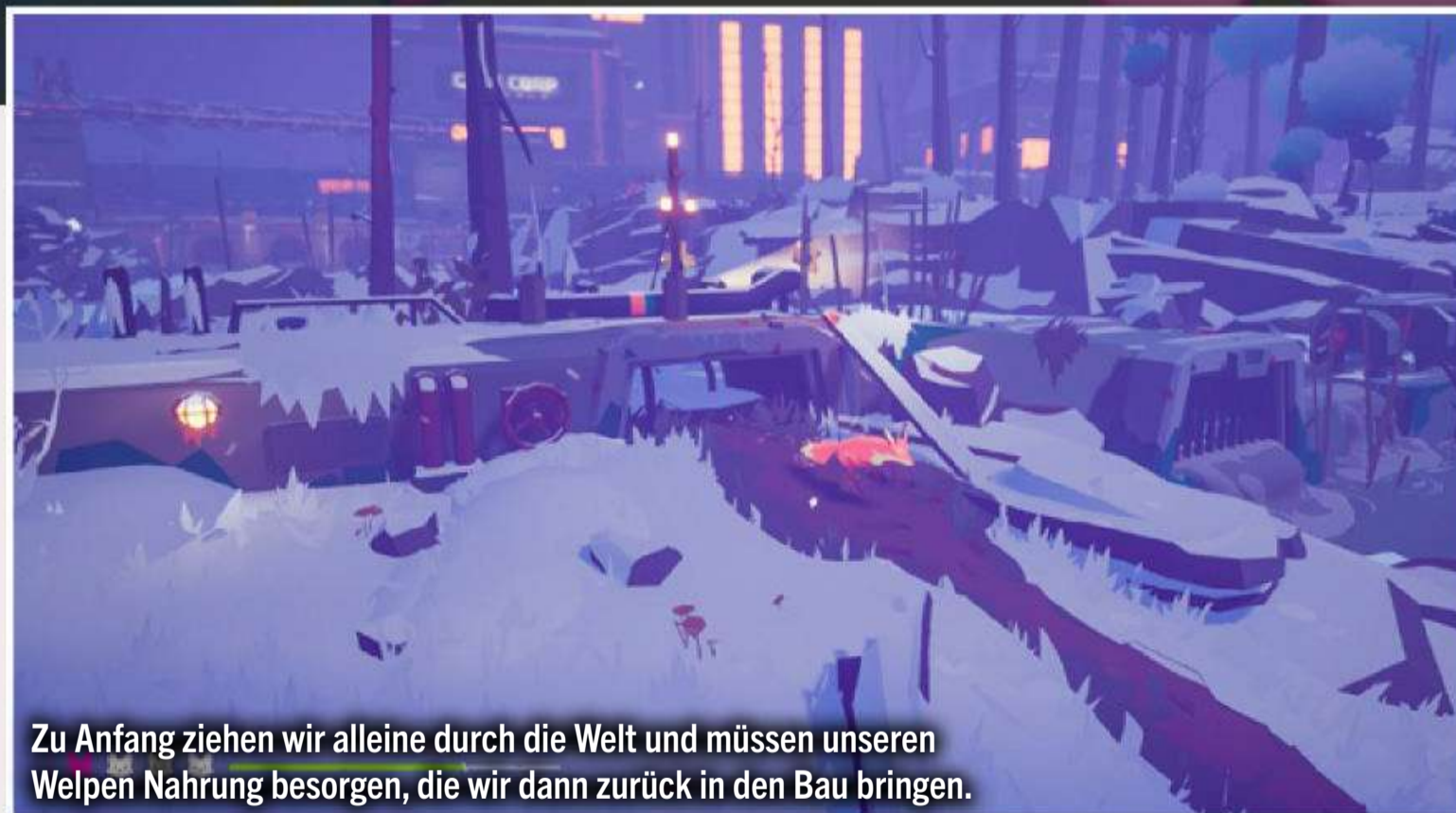


Im Bosssturm wurden Endgegner nur abgetrennt. Dabei hat man sich keine Gedanken gemacht, ob eine Respawn-Laterne oder Ringe Sinn machen.

# ENDING

EXTINCTION IS FOREVER

In diesem Indie-Game im 2D-Scroller-Gewand lenken wir eine Fuchsmama durch eine dystopische Zukunft und erleben sehr bewegende Momente.



Zu Anfang ziehen wir alleine durch die Welt und müssen unseren Welpen Nahrung besorgen, die wir dann zurück in den Bau bringen.

**D**u hast dich verlaufen. Schon wieder hast du dich verlaufen. Aber kein Wunder, früher standen hier viele Bäume, an denen du dich orientiert hast und jetzt liegt alles brach. Wenn es nur nicht so kalt und dein Magen einfach mal ruhig wäre ... Deine Gedanken sind bei deinen Kindern, die auf dich warten und die etwas zu essen brauchen – nicht auszumalen, was passiert, wenn du nichts findest.

Betrüblich ist ein Wort, mit dem sich die Stimmung und Handlung

von Ending beschreiben lässt, dem Erstlingswerk des spanischen Studios Herobeat, das am 19. Juli für PC, PS4, Xbox One und Nintendo Switch erschienen ist. In einer dystopischen Zukunft voller Gefahren werden wir auf tragische Art mit unserer Sterblichkeit konfrontiert und manövrieren uns als Fuchs durch eine Welt, die einem schnellen Wandel unterliegt.

## Zwei Erzählungen

Die Handlung lässt sich in zwei Grundprämissen zusammenfas-

sen. Zunächst einmal sind wir der vermutlich letzte Fuchs der Welt, der direkt zu Beginn des Spiels einen Wurf Welpen auf die Welt bringt. Die zweite Prämisse bezieht sich auf das Environmental Storytelling, also die Geschichte, die durch den Wandel unserer Umgebung erzählt wird. Sie ist im Prinzip das, was passieren würde, wenn Menschen sich nicht mehr für Umwelt, Nachhaltigkeit und die generellen Auswirkungen ihrer Handlung über die kurzfristige Gewinnmaximierung bzw. Versorgen im Kleinen interessierten.

Als Fuchs ziehen wir in 2D-Scroller-Manier durch eine wunderschön gezeichnete 3D-Welt, voller Gefahren, die vor allem menschlicher Natur sind. Jede Nacht verlassen wir den Fuchsbau auf der Suche nach Nah-

run, erkunden die Umgebung, erschließen weitere Wege und gehen Ereignissen nach. Im Verlauf des Spiels tauchen immer mehr Gegebenheiten auf, die von uns ein strategisches Vorgehen verlangen und eines vorsichtigen Vorgehens bedürfen.

## Das erwartet euch

Wie andere Indie-Spiele auch entzieht sich Ending einer Kategorisierung innerhalb der klassischen Genres, schafft aber eine angenehme Mischung aus Taktik- und Schleichelementen, Erkundung und Storytelling. Der Fokus liegt überwiegend auf letzterem und wird durch die Atmosphäre getragen, die zum Glanzstück des Titels gehört. Nicht nur das wunderschöne Artdesign, sondern auch der Soundtrack tragen einiges zur Stimmung bei und befeuern die Emotionalität, die wir beim Durchspielen empfanden.

Ending ist ein sehr kurzer Titel, der mit knapp vier Stunden gut an einem Abend durchgespielt wer-



Die Gefahren sind oft menschlicher Natur und bei der Futtersuche kann es schonmal zu ein paar Problemen kommen.



Die Welt in Endling ist unnachgiebig und durch äußere Faktoren bestimmt, die wir als kleiner Fuchs nicht beeinflussen können.

den kann, für knappe 30 Euro bietet der Titel leider kaum Wieder spielwert. Die Stärke des Spiels liegt nämlich darin, dass man stets mit neuen Situationen konfrontiert wird, mit denen man nicht gerechnet hätte. Die sich daraus ergebenden mitunter beklemmenden Situationen regen zum Nachdenken und Innehalten an, was bei einem weiteren Spieldurchlauf einfach nicht gegeben ist.

An dieser Stelle geben wir also eine deutliche Empfehlung ab, sich nicht weiter mit dem Titel und dementsprechend dessen Handlung zu befassen, wenn man bereits vorhat, Endling zu spielen. Natürlich werden wir keine größeren Spoiler einfügen und uns bei der Handlung auf die ersten Minuten beschränken.

### Auf der Suche nach dem verlorenen Jungen

Das Ziel des Spiels, also unsere Langzeitmotivation und der Handlungsrahmen, ist es, eines unserer Fuchswelpen wiederzufinden, das direkt zu Anfang aus unserem Bau entführt wurde. Regelmäßig lesen wir eine Fährte auf und folgen dieser, um weitere Hinweise über den Verbleib unseres Jungen zu erhalten. Im Folgenden schalten wir weitere Gebiete frei, treffen auf andere Tiere und Menschen und beobachten deren Schicksal, das unserem an Tragik oft in Nichts nachsteht. Nach kurzer Zeit begleiten uns die Welpen dann durch die Welt und fressen das Futter, sobald wir es ihnen vor die Füße legen.

Die Suche nach geeigneten Nahrungsmitteln stellt sich als

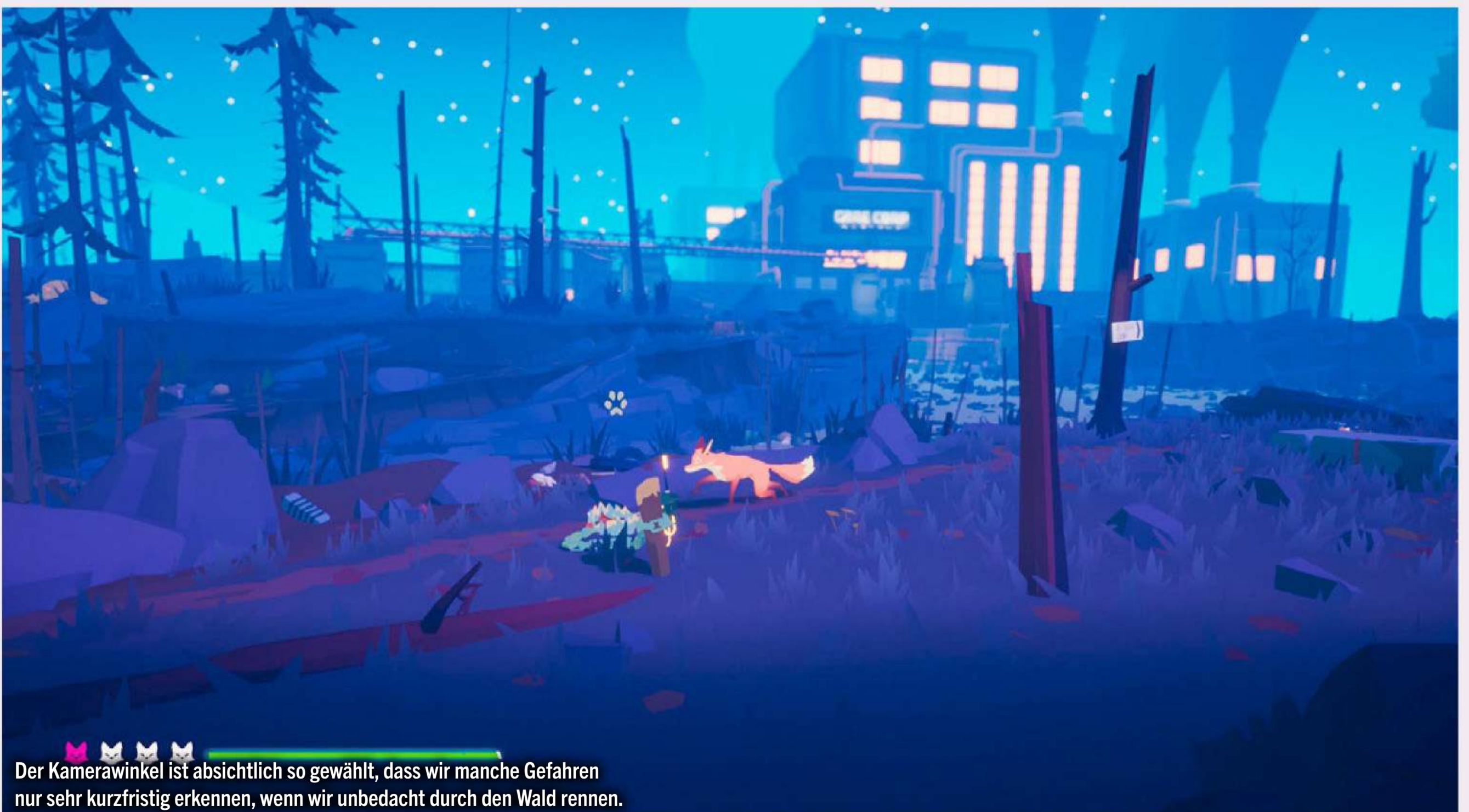
nicht allzu schwierig heraus und prinzipiell müssen wir dafür keine großen Risiken eingehen. Wissen wir nicht genau, wo wir gerade rauskommen, können wir jederzeit eine Karte öffnen, die hilft, durch die verschlungenen Wege zu navigieren. Diese sind oftmals verzweigt und es gibt selten nur einen Pfad zum gewünschten Ziel, was sich im späteren Verlauf als relevant herausstellt, wenn wir Gefahren aus dem Weg gehen müssen, die je nach Tageszeit ihre Position verändern.

### Alles ein bisschen leichter als gedacht

Durch die Kameraperspektive können wir nicht sehr weit schauen, der Zeitdruck vor Tagesanbruch wieder im Bau zu sein, sorgt aber

stets dafür, dass man die schnelle Reisemethode des Rennens wählt. Dabei ist Vorsicht geboten, denn Wildtierfallen und unfreundliche Menschen sind unterwegs, die bei einem Aufeinandertreffen für eine Verletzung unsererseits sorgen. Sind wir einmal verletzt, überstehen wir ein zweites Aufeinandertreffen nicht, allerdings heilen wir uns rasch. Während wir erst sehr langsam hinken, können wir bald schon wieder schneller laufen und bereits in derselben Nacht wieder rennen. Das grenzt den Titel scharf von jeglichem Survival-Spiel ab und bestärkt den Fokus auf die Narrative.

Auch in anderen Belangen ist der Titel stets sehr fair und stellt dadurch letztlich kaum eine Herausforderung dar. Sollte man doch



Der Kamerawinkel ist absichtlich so gewählt, dass wir manche Gefahren nur sehr kurzfristig erkennen, wenn wir unbedacht durch den Wald rennen.



In unserem Bau erholen wir uns tagsüber von den Strapazen der Nacht.



Nicht alle Menschen sind feindlich, aber vor manchen müssen wir uns dafür umso mehr in Acht nehmen und es kann handgreiflich werden.

mal ableben, so fängt man den Tag einfach neu an und auf die meisten Ereignisse wird man mit der Nase gestoßen.

## Meinung

**Endling hat mich kalt erwischt und das ist seine Stärke.**

**Antonia Dreßler** Redakteurin



Ganz theoretisch könnte man Endling in die Sparte der Serious Games zählen, statt zu informieren holt es einen aber vornehmlich emotional ab. Wenn man mit nichts rechnet, trifft es einen besonders hart und genauso sollte der Titel gespielt werden. Das mitunter minimalistische Sounddesign sowie die wunderschöne Grafik unterstreichen diese Stärke noch einmal und geben dem Spiel einen letzten Schliff. Endling hinterlässt uns davon ab nicht etwa mit einem positiven Gefühl, sondern sorgt eher für einen dicken Kloß im Magen. Die Geschichte ist deprimierend, gleichzeitig jedoch auch hoffnungsvoll und vor allem kurzweilig. Für Liebhaber von kleinen Titeln mit ernster Handlung und wunderschönen Animationen nur zu empfehlen – haltet aber lieber ein paar Taschentücher parat.

## Mehr so gefühlte Risiken

Die Geschichte ist im Übrigen sehr linear, zwar kann man theoretisch einzelne Events verpassen, das Ende ist jedoch festgesetzt. Der einzige Unterschied macht sich bei der Anzahl der Welpen aus, die wir bis zum Ende des Spiels durchbekommen, jedoch lässt es sich überaus einfach vermeiden, ein Junges zu verlieren.

Rennen wir mal zu schnell und weit voran, kann es passieren, dass wir einen ziemlich weiten Weg zur Abholung unseres Nachwuchses haben und dabei kann es schon mal zu Zeitdruck kommen, schließlich dauert die Nacht nicht ewig lang. Im Stress-Test zeigt sich aber, dass es keine wirklich schlimmen Nachteile mit sich bringt, wenn man nach Tagesanbruch noch draußen ist. Es tauchen lediglich Menschen auf, die einem den Pfad weg vom Bau versperren und die Welpen verlieren

schneller ihr Sättigungsgefühl.

Empfehlen können wir Endling jedem Tierliebhaber, der sich mit traurigen Realitäten und Prognosen abfinden kann. Wer düstere und melancholische Geschichten mag, wird hier nicht enttäuscht werden, nah am Wasser gebaute Personen dürfen sich zudem auch auf ein paar Tränchen einstellen. Nein, das Spiel ist kein Feel-Good-Titel und lässt uns mit gemischten Gefühlen zurück, die Erfahrung wollen wir aber trotzdem nicht missen.

## Da steckt Liebe drin

Besonders gefallen haben uns die vielen kleinen Details, die einem nach und nach auffallen. So humpeln wir nach einer Verletzung und treten alle vier Schritte mit dem verletzten Bein auf, nach und nach wird unser Gang immer geschmeidiger, statt ganz plötzlich sofort geheilt zu sein. Bäume werden sukzessive über die Zeit ge-

fällt und die Umgebung verändert sich langsam aber stetig. Die Animationen, wenn man mit seinem Jungen interagiert, sind zuckersüß und die Steuerung ist vor allem via Gamepad sehr gelungen.

Am Ende ist es bei dem relativ stolzen Preis von 30 Euro aber eine Ermessensfrage, ob die vier Stunden einem reichen, zumal der geringe Wiederspielwert ein echter Wermutstropfen ist. Das Gameplay dürfte für den ein oder anderen außerdem sicherlich zu langsam und wenig komplex sein.

Wer darüber hinwegsehen kann oder dem Spiel während eines Sales über den Weg läuft, kann getrost zuschlagen und bekommt eine schöne Geschichte mit sehr viel Atmosphäre. Dass die Entwickler hier viel Liebe reingesteckt haben, merkt man auf jeden Fall vom stimmungsvollen Anfang bis zum ergreifenden Ende.

**ANTONIA DRESSLER**

## Pro & Contra

- Soundtrack /-design
- Schöne Animationen
- Viel Liebe zum Detail
- Emotional Mitreißen
- Angenehmes Gameplay
- ➖ Sehr linear
- ➖ Stellenweise zu leicht

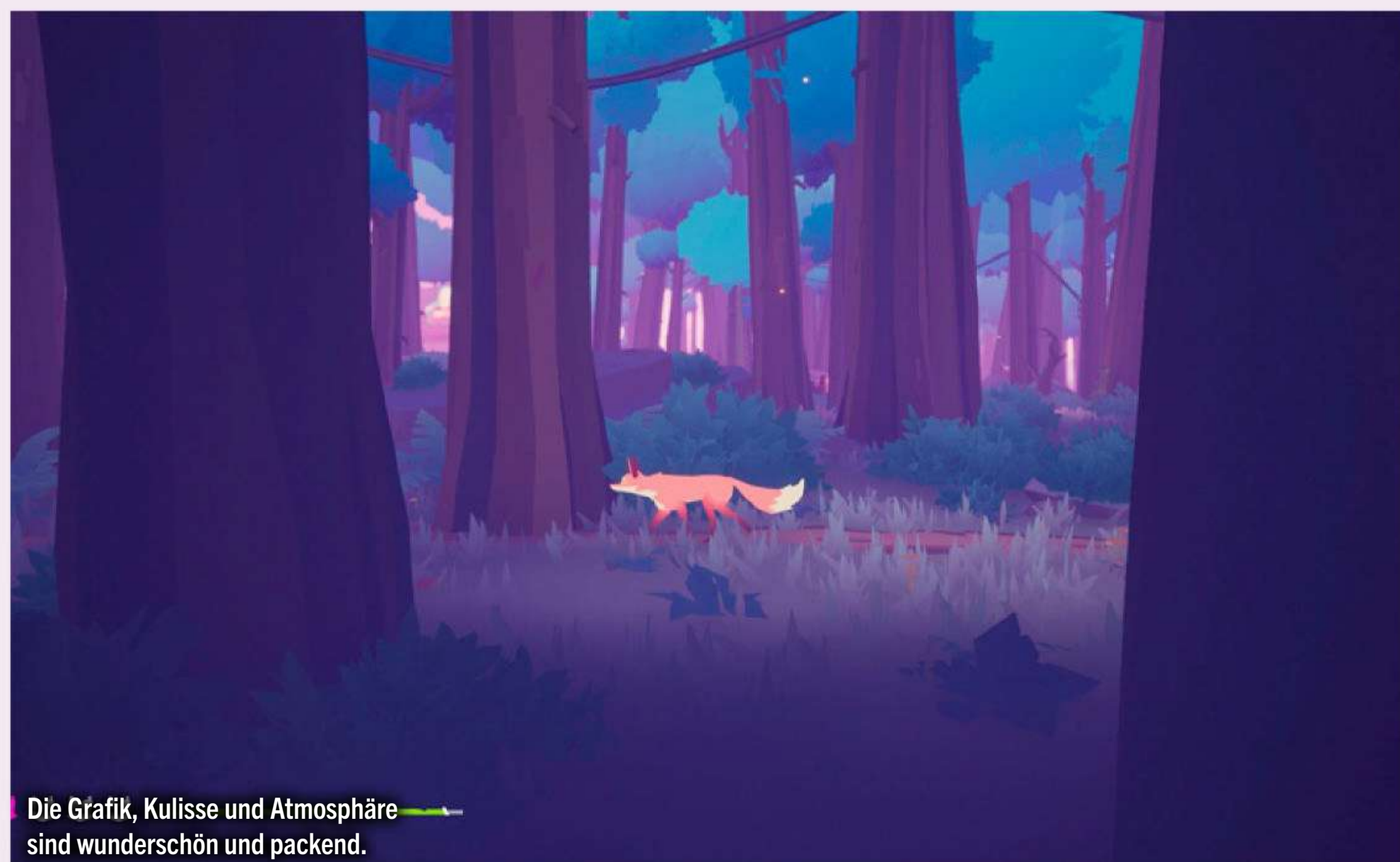
## Wertung

play<sup>5</sup>

**8** von **10**

## Infos

ERHÄLTICH FÜR	PS4
GENRE	Action-Adventure
TERMIN	19. Juli 2022
USK	ab 12 Jahren
PREIS	circa 30 Euro
HERSTELLER	HandyGames
ENTWICKLER	Herobeat Studios



Die Grafik, Kulisse und Atmosphäre sind wunderschön und packend.



**PCGH**

**PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.  
Immer aktuell mit Kaufberatung,  
Hintergrundartikeln und Praxistipps.**

# **HARDCORE FÜR SCHRAUBER**



**WWW.PCGH.DE**

PCGH bequem online bestellen: [www.pcg.de/shop](http://www.pcg.de/shop)



# Best of Playstation

Hier findet ihr die besten PS4- und PS5-Spiele nach Genre sortiert, unabhängig von Wertung und Alter, sondern frei nach dem Motto „Müsst ihr gespielt haben“.

## ACTION



**Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske**  
Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 01/17  
Schon der Erstling war allererste Sahne, doch in der Fortsetzung setzen die Schleichexperten von Arkane in fast jeder Hinsicht noch einmal einen drauf. Klasse!



**God of War 3 Remastered**  
Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/15  
God of War 3 punktet auch als brandneue Remastered-Version für die PS4 mit einer atemberaubenden Inszenierung und großartigem Design.



**Grand Theft Auto 5**  
Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 01/15  
Die Neuauflage des Gangsterepos bietet tolle Charaktere, eine riesige Welt und fette Action – und das auch noch in einem schicken technischen Gewand. Großartig!



**Infamous: Second Son**  
Hersteller: Sony | Ausgabe: 05/14  
Sonyms exklusiver Superheld serviert uns ein wahres Action-Spektakel, das obendrein auch noch unverschämmt gut aussieht. Vor allem diese Partikeleffekte ... hach!

• **Infamous: First Light**  
Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/14



**Tom Clancy's The Division 2**  
Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 05/19  
Ubisoft hat aus den Fehlern des Vorgängers gelernt und kredenzt mit dem zweiten Teil einen stimmungsvollen und spaßigen Koop-Loot-Shooter.



**MGS5: The Phantom Pain**  
Hersteller: Konami | Ausgabe: 10/15  
Konami und der MGS-Schöpfer Kojima gehen nach diesem Projekt getrennte Wege. Glücklicherweise hat sich das Zerwürfnis nicht negativ auf das Spiel ausgewirkt.



**Ratchet & Clank: Rift Apart**  
Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/21  
Das PS5-Abenteuer von Lombax Ratchet und seinem Robo-Kumpel Clank ist spielerisch klasse und technisch ein Showcase für die neue Playstation.



**Red Dead Redemption 2**  
Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 12/18  
Erwartungen erfüllt oder übertroffen? Das ist bei einem dermaßen gehypten Spiel schwer zu sagen. Sicher ist, dass es einer der prägenden Titel der PS4-Ära ist.



**Spider-Man**  
Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/18  
Insomniac Games zeigen mit ihrem ersten Ausflug ins Marvel-Universum, was sie draufhaben, und machen sogar der Arkham-Trilogie qualitativ Konkurrenz. Spitze!

## STRATEGIE



**Cities: Skylines**  
Hersteller: Paradox | Ausgabe: 10/17  
Schon am PC war Cities: Skylines das, was das neue Sim City hätte sein sollen. Auch auf der PS4 macht der Städtebausimulator jede Menge Spaß. Kaufempfehlung!



**Civilization 6**  
Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 01/20  
Der Genreprimus der Rundenstrategie überzeugt auch auf PS4 mit seinem vielschichtigen und fesselnden Spielprinzip. Vorsicht: große Suchtgefahr!



**XCOM 2**  
Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 12/16  
Der Strategieknüller übertrifft seinen sehr guten Vorgänger in allen Belangen, krankt aber an langen Ladezeiten und kleineren technischen Mängeln.

Mein erstes Mal mit ... Saints Row

## Dildo an die Front!

Pimmelwitze und überdrehte Action – mehr braucht ein Spiel manchmal gar nicht. Das lehrte mich einst Saints Row 3.

**ACTION** | 2012: Ziellos gleitet mein Blick über die PS3-Spiele in einem Elektronikfachgeschäft. Es sind Semesterferien und anscheinend habe ich bereits alle für mich interessanten Games gezockt, während meine Kommilitonen in den sterbend langweiligen Vorlesungen hockten. Tss, diese Idioten! In der Hoffnung, doch noch einen Titel zu finden, der mich anspricht, durchsuche ich das Spieleregal. Hoffnung weicht Verzweiflung, denn mittlerweile bin ich bei der Grabbelkiste angekommen. Ich wühle mich hindurch. Saints Row: The Third. Ich verharre kurz. Ist das nicht diese Pseudo-GTA-Reihe, die bislang an mir vorbeigegangen ist und früher mal Xbox-exklusiv war? Hm, besser als nichts und runtergesetzt. Kann man also nicht so viel mit falsch machen. Solang es halbwegs so ist wie GTA werde ich schon Spaß haben. Zurück nach Hause, Disc in die Playsi geworfen und ... so wirklich wie GTA ist das nicht. Shit-Grafik, fummelige Steuerung, 08/15-Action, aber MEINE FRESSE IST DAS GEIL! Man kann Gegner und



Passanten mit Dildos verprügeln, eine Zombie-Stimme auswählen oder sich ein Gimp-Rikscha-Rennen liefern, während die herrlich überspitzten Charaktere sich gegenseitig mit plumpem Untenrum-Humor überbieten. Mir ist direkt bewusst, dass Saints Row 3 eigentlich kein sonderlich gutes Spiel ist, aber es ist so doof, so frech, so überzogen und so kreativ in seiner Albernheit, dass ich es direkt in mein Herz schließe. Diese Liebe hat sich bis heute gehalten und auch Saints Row 4 bescherte mir einige schöne Stunden mit Blödsinn und Pimmelwitzen. So viele Spiele nehmen sich viel zu ernst, aber Saints Row 3 und 4 strahlen so eine wunderbare „Ist uns doch scheißegal“-Punk-Attitüde aus, dass sie eine Wohltat zwischen den ganzen graubraunen Unreal-Engine-3-Third-Person-Shootern der damaligen Zeit waren. Ich hoffe deshalb, dass das neue Saints Row keine Angst vor ein paar Hashtag-Rittern auf Twitter hat und auch als Reboot weiterhin die Sau rauslässt und Grenzen des guten Geschmacks überschreitet. **CHRISTIAN DÖRRE**



Sascha geht fremd mit ... Power Wash Simulator

# Nicht ganz sauber!

Kein Spiel für den Gilb, denn hier geht es darum, schmutzige Dinge wieder sauber zu kriegen – mit viel Wasser und Geduld.

**DRECKSPIEL** | Kennt ihr diese Videos, die optisch irgendwie total befriedigend sind? Nein, nicht das, was ihr jetzt denkt. Ich rede von Compilations, in denen irgendwelche Dinge ganz toll geschnitten werden, perfekt ineinander passen, mit Dominos, Marmelbahnen und toll fließenden Flüssigkeiten – sowas halt. Was man dort auch oft sieht, sind abgrundtief dreckige Sachen, die mit einer Spritzpistole auf Vordermann gebracht werden. Und nein, das Innuendo werden wir in diesem Text auf keinen Fall mehr los. Doch kommen wir zum Punkt (oh boy ...): Auch im Power Wash Simulator von Square Enix seid ihr der wortwörtliche Saubermann. Denn: Ihr übernehmt einen Reinigungsbetrieb im beschaulichen Örtchen Muckingham (ohne Palast) und kärchert fortan das ganze verdammte Kaff sauber. Natürlich nur gegen virtuelles Geld – schließlich wollt ihr euch ja auch irgendwann einen längeren Lauf oder einen verbesserten Spritzer leisten können. Glücklicherweise sind die Einwohner von Muckingham allesamt ähnlich

dreckig wie Pig Pen von den Peanuts, weswegen nicht nur Motorräder und Autos, sondern sogar ganze Grundstücke und Gebäude von einer meterdicken Schlammschicht und anderem Schmodder überzogen sind. Das Gameplay ist entsprechend schlicht: Ihr nehmt Reinigungsaufträge an und werdet dann in ein Dreckloch nach dem nächsten gebeamt, das ihr mit eurem Handkärcher samt vier Düsen vom Schmutz befreit. Das ist äußerst entschleunigend und entspannt, kann sich dabei aber auch schon mal über 30 Minuten und mehr hinziehen. Ein wirklich nettes Feierabend-Hirn-aus-Spiel – nur halt aktuell nicht für PlayStation. **SASCHA LOHMÜLLER**



## (ACTION-)ADVENTURE



### Assassin's Creed: Origins

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 01/18

Die zweijährige kreative Pause hat der Meuchelmörderreihe mehr als gutgetan: Im alten Ägypten schleicht und klettert es sich so spaßig wie lange nicht mehr!



### Batman: Arkham Knight

Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 08/15

Furioses Serienfinale mit einer durchweg ausgezeichneten Präsentation und einer umfangreichen Hauptstory. Leider nerven die überflüssigen Panzerschlachten.



### Death Stranding

Hersteller: Sony | Ausgabe: 01/20

In Hideo Kojimas wirrer Postapokalypse bauen wir nach und nach die Zivilisation wieder auf. Definitiv ein einzigartiges Erlebnis!



### Ghost of Tsushima

Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/20

Das im Japan des Jahres 1274 angesiedelte Open-World-Action-Adventure besticht mit toller Story, hübscher Spielwelt und genialem Kampfsystem.



### God of War

Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/18

Anders als die Vorgänger verorten wir das neue God of War nicht mehr bei Action, sondern bei Action-Adventure. Aber auch hier mischt es die Bestenliste ganz gehörig auf!



### Hellblade: Senua's Sacrifice

Hersteller: Ninja Theory | Ausgabe: 10/17

Meine Herren, was für eine Achterbahn der Gefühle! Nach dem Spielen von Hellblade fühlt man sich nicht gut, das ist aber auch nicht Sinn der Sache. Herausragend gut!



### Judgment

Hersteller: Sega | Ausgabe: 08/19

Judgment ist ein spannendes, top inszeniertes Detektiv-Abenteuer, das spielerisch eine Mischung aus Yakuza und L.A. Noire darstellt. Ganz großes Kino!



### The Last of Us: Part 2

Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/20

Auch der zweite Teil des Action-Adventures ist ein emotionales Meisterwerk und Meilenstein für das Medium Videospiel. Ein absoluter Pflichttitel!



### Psychonauts 2

Hersteller: Microsoft | Ausgabe: 11/21

Es verstößt eigentlich gegen das Gesetz, wenn das Sequel eines Klassikers, das Jahre später erscheint und zigmal verschoben wurde, die Erwartungen haushoch übertrifft.



### Resident Evil 2

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/19

Nein, wir sind nicht ein paar Jahrzehnte zu spät dran, sondern sprechen natürlich vom Remake des Horror-Klassikers, das wirklich unverschämt gut geworden ist.



### Shadow of the Tomb Raider

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 11/18

Der dritte Teil der Reboot-Trilogie ist noch größer, noch schöner und noch abwechslungsreicher als die beiden ebenfalls tollen Vorgänger. Nicht schlecht, Frau Croft!



### Uncharted 4: A Thief's End

Hersteller: Sony | Ausgabe: 07/16

Hat eigentlich irgendjemand daran gezweifelt, dass Uncharted 4 die Bude rocken wird? Nathans (wahrscheinlich) letztes Abenteuer ist ein Meisterwerk!

## BEAT 'EM UP



### Injustice 2

Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 07/17

Nachdem schon der erste DC-Prügler überzeugen konnte, setzt die Fortsetzung in fast jeder Hinsicht noch einen drauf und muss sich nur Japanokram geschlagen geben.



### Streets of Rage 4

Hersteller: DotEmu | Ausgabe: 07/20

Die Mega-Drive-Brawler-Reihe feiert mit Teil 4 ein gelungenes Comeback. Die Comic-Optik und das motivierende Kampfsystem sind großartig.



### Tekken 7

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 08/17

Holla, die Waldfée: Tekken kann es noch immer und zeigt mit Teil 7, wie ein grandioses Prügelspiel auszusehen hat. Ohne jeden Zweifel die neue Genrerferenz!

## RENNSPIEL



### Dirt 4

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 08/17

Ganz so genial wie Dirt Rally aus dem Vorjahr ist Dirt 4 zwar nicht, trotzdem wischt es mit dem Großteil der Rennspielkonkurrenz mühelos den Boden auf.



### Dirt Rally

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 06/16

Die glorreiche Rally-Serie kehrt zurück und sichert sich wegen des bockschweren Sim-Gameplays den verdienten Spitzenplatz des Genres.



### F1 2020

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 09/20

Codemasters' aktuelle Formel-1-Simulation überzeugt nicht nur auf der Strecke, sondern auch mit dem neuen Team-Modus, in dem ihr einen Rennstall managt.



### Gran Turismo Sport

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/18

Mit einiger Verspätung schafft es Gran Turismo Sport dank wertvoller Updates, die etwa einen Karrieremodus mit sich bringen, nun doch noch in die Bestenliste.



### Project Cars 2

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 11/17

Zwar revolutioniert Teil 2 nicht das Genre, macht aber fast alles, was der erste Ableger gemacht hat, noch besser und rückt somit (fast) an die Rennspielspitze!



### WipeOut: Omega Collection

Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/17

Tolle 4K-HD-Sammlung bereits bekannter WipeOut-Spiele – und somit optimal für Grafikfreaks oder Neueinsteiger in die Highspeed-Sci-Fi-Racing-Reihe.

## SPORTSPIEL



### eFootball PES 2020

Hersteller: Konami | Ausgabe: 11/19

Keine fußballerische Revolution, aber noch mal klar besser als der ohnehin schon saustarke Vorgänger. PES 2020 rockt auf dem Rasen alles weg.



### FIFA 19

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 11/18

Konsequent verbessert, wie immer zum Bersten gefüllt mit offiziellen Lizenzen und schön anzuschauen: FIFA 19 setzt keine neuen Maßstäbe, ist aber ein toller Sportspaß.



### Madden NFL 19

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 10/18

Mit genau derselben Wertung wie Madden NFL 18 löst die diesjährige Ausgabe den Football-Platzhirsch ab. Für Fans des Sports führt wieder kein Weg daran vorbei!



### NBA 2K18

Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 12/17

Wieder einmal liefern die Entwickler ein absolut herausragendes Basketballpaket ab, welches kaum Wünsche offen lässt und diese Bestenliste verdient anführt.



### NHL 18

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/17

Alles neu macht der Mai, NHL 18 hingegen bewegt sich nur wenig von dem weg, was den Vorgänger auszeichnete. Richtig gut geworden ist es aber trotzdem wieder.



### Rocket League

Hersteller: Psyonix | Ausgabe: 09/15

Im Multiplayerhit Rocket League geht es um eine neu-modische Art des Fußballs, bei der ihr mit Autos übers Spielfeld flitzt, um möglichst viele Tore zu erzielen.

Wünsch dir was: Mortal Kombat Kart

# Fahrtality!

Warum nicht mal ein Fun-Racer, in dem man nervige Konkurrenten einfach zerstückelt?

„**FUN“-RACER** | Ich weiß, in dieser Rubrik haben sich meine Redaktionskollegen schon Fun-Racer im Stile von Mario Kart auf der Playstation gewünscht. Das zeigt aber eben, dass dieses geniale Genre auf der Playsi leider weiterhin brachliegt. Außerdem ist meine Idee ein kleines bisschen anders. Mario Kart 8 auf der Switch ist in meinem Freundeskreis ein Dauerbrenner. Tolles, tolles Spiel mit super knuffigem Nintendo-Design. Da kommt Freude auf. Meistens. Wenn man nicht gerade kurz vor der Ziellinie nacheinander

von mehreren Panzern getroffen wird und einem ein angeblicher Kumpel den Sieg vor der Nase wegschnappt. Dann ist man wütend und entwickelt Rachegefühle. Das ist ja wohl vollkommen verständlich! Allerdings sind Kugelwilli, Feuerblume und Bananenschalen kein adäquates Mittel für eine Blutrache. Es geht schließlich immer noch um Videospiele!!! Und jetzt kommt meine Idee: Mortal Kombat Kart. Das Gegnerfeld in Todesfallen rammen,

mit einem gezielten Schuss deren Karts zur Explosion bringen oder gar gleich dem Vornewegfahrenden die Wirbelsäule herausreißen – das klingt doch wohl nach Spaß! Man könnte es ja auch so machen, dass man nur dreimal in einem Rennen von Items getroffen werden darf und danach blutig und permanent ausscheidet. Ich hätte auf jeden Fall Bock drauf. **CHRISTIAN DÖRRE**



## EGO-SHOOTER



### Battlefield 4

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/13  
EAs Vorzeige-Shooter sieht nicht nur schneie aus, er bietet auch angenehm taktische und abwechslungsreiche Multiplayer-Action für virtuelle Kriegstreiber.

#### • Battlefield 5

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 01/19



### Borderlands 3

Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 11/19  
Der dritte Teil der durchgeknallten Loot-Shooter-Reihe von Gearbox begeistert mit jeder Menge Action und ganz viel herrlich blödem Humor.



### Call of Duty: Black Ops 4

Hersteller: Activision | Ausgabe: 12/18  
Die Kritik angesichts des fehlenden Einzelspielermodus war laut. Schlussendlich sollte Activisions Taktik aber aufgehen, liefert man doch das beste CoD seit Jahren ab.

#### • Call of Duty: Black Ops 3

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/16

#### • Call of Duty: Advanced Warfare

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/15

#### • Call of Duty: WW 2

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/18



### Destiny 2

Hersteller: Activision | Ausgabe: 11/17  
Wo der erste Teil viele Monate brauchte, bis er sein volles Potenzial entfaltet, macht Destiny 2 schon zum Start vieles richtig und gehört in jede Shooter-Sammlung.



### Doom: Eternal

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 04/20  
Doom. Doooooooooooooooooom! Es macht nicht nur verdammt viel Spaß, den Namen der Serie zu sagen, der neue Titel ist auch ein echt fetter Shooter. Dooooooooom!



### Overwatch

Hersteller: Activision Blizzard | Ausgabe: 08/16  
Blizzard zeigt einmal mehr, wie viel Talent in dem Entwicklerstudio steckt: Der Mehrspieler-Shooter Overwatch bietet Spielspaß pur und eine tolle Cartoonoptik!

## JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT



### Celeste

Hersteller: Matt Makes Games | Ausgabe: 04/18  
Ein anspruchsvolles Geschicklichkeitsspiel mit viel Tiefgang und einem hübschen Pixel-Look. Indie-Game Celeste spielt ganz oben mit!



### Dreams

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/20  
Lange genug hat es gedauert, bis Dreams nach einer schier unendlichen Entwicklungszeit erschienen ist. Das Endergebnis ist aber ein Kreativspielplatz der Extraklasse!



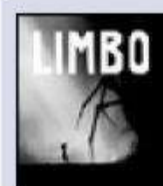
### Inside

Hersteller: Playdead | Ausgabe: 10/16  
Der Quasinachfolger zu Limbo spielt die Klaviatur der Melancholie virtuos wie kein Zweiter und sichert sich aus gutem Grund einen Top-Platz in der Bestenliste.



### It Takes Two

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 06/21  
Das zauberhafte Koop-Abenteuer von Hazelight überzeugt sowohl mit kreativem Gameplay als auch mit einer toll erzählten emotionalen Geschichte.



### Limbo

Hersteller: Playdead | Ausgabe: 05/15  
Limbo zeigt, wozu das Medium Videospiel fähig ist. Ein emotional aufwühlendes, spielerisch forderndes Kleinod mit grandioser Ästhetik. Echt jetzt!



### Rayman Legends

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 04/14  
Albern, abgedreht, abwechslungsreich und schlichtweg wunderschön. Ubisofts gliederloser Held zieht in diesem grandiosen Jump & Run wirklich alle Register.



### Trials Rising

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 05/19  
Süchtig machendes Geschicklichkeitsspiel mit Motorrädern. So würden wir es zumindest unserer Oma beschreiben.

## ONLINE-ROLLENSPIEL



### The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 09/15  
Ein sehr gelungenes Abenteuer, mit dem aber primär Solisten Spaß haben – der MMO-Ansatz funktioniert nicht perfekt und die Elder Scrolls-Atmosphäre leidet darunter.

#### • The Elder Scrolls Online: Summerset

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 08/2018



### Final Fantasy 14: Shadowbringers

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 09/19  
Heavensward und Stormblood waren ja schon knorke, aber die neue Final-Fantasy-XIV-Erweiterung Shadowbringers ist sogar noch besser!

## ROLLENSPIEL



### Bloodborne

Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/15  
Gepriesen sei der Rollenspielkönig! Wir würden ihm ja noch mehr huldigen, wenn wir nicht andauernd sterben würden. Verdammt gut und verdammt schwer.



### Elden Ring

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 05/22  
Anspruchsvoll, kryptisch und absolut süchtig machend. From Softwares düsteres Open-World-RPG glänzt mit genialen Kämpfen und fantastischem Design.



### Divinity: Original Sin 2 – Enh. Ed.

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 10/18  
Was für ein Meisterwerk! Der Nachfolger setzt bei allem, was schon der erste Teil toll gemacht hat, noch einen drauf und mausert sich zur PS4-Genre-Referenz!



### Dragon Quest 11: Streiter des Schicksals

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 11/18  
Meine Güte – der elfte Teil der traditionsreichen JRPG-Reihe zieht alle Register und somit mühelos ins Spitzenfeld der Bestenliste ein! Ein tolles Abenteuer!



### Final Fantasy 7 Remake

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 06/20  
Die Neuauflage des JRPG-Klassikers der ersten Playstation überzeugt auf ganzer Linie. Sowohl Nostalgiker als auch jüngere Fans der Reihe müssen zugreifen.

#### • Final Fantasy 15

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 01/17



### Horizon: Forbidden West

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/22  
Auch Aloys zweites Abenteuer ist ein echter Hit und punktet mit Verbesserungen in fast allen Punkten im Vergleich zum ohnehin schon fantastischen Vorgänger.

#### • Horizon: Zero Dawn

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/17



### Monster Hunter World

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/18  
Die triumphale Rückkehr der Monster-Hunter-Serie auf eine Sony-Heimkonsole bringt eine zusammenhängende Welt und zig Verbesserungen mit sich. Monsterrmäßig gut!



### Tales of Arise

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 11/21  
Damit war nicht unbedingt zu rechnen: Das neue Tales of ist der bisher beste Teil der traditionsreichen Reihe und generell eines der besten JRPGs sein längerer Zeit.



### The Witcher 3: Wild Hunt

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 07/15  
Die lang ersehnte Fortsetzung der Witcher-Serie begeistert mit einer grandiosen Story. Wie erwartet, hat es das Rollenspiel direkt in unsere Bestenliste geschafft!

Mit der DDR-Waschmaschine WM66 konnte man nicht nur Wäsche waschen, sondern auch Obst einkochen. Da sieht man, wie weit die Technik gekommen ist: Mit einer Standard-PS4 ließ sich akustisch schon ein Raketenstart simulieren.



# Chris' Columne

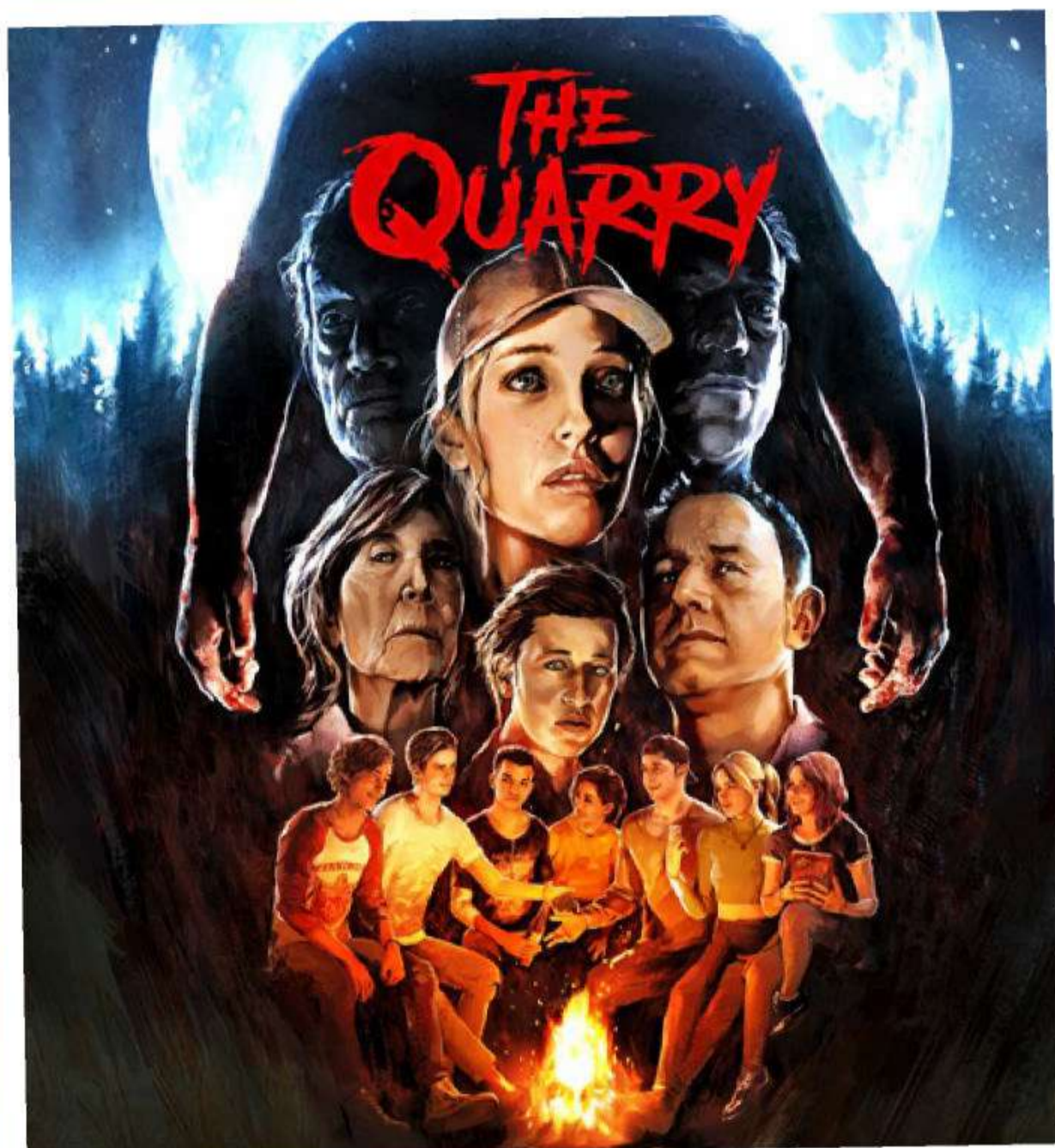
## Schluss mit **schrottig**

Supermassive Games sorgen jetzt schon seit Jahren dafür, dass unsere Hirnzellen die Flucht ergreifen und können sich nicht mehr mit Until Dawn herausreden.

Ich liebe Horror! Seit ich im zarten Alter von elf Jahren heimlich zum ersten Mal John Carpenters Das Ding aus einer anderen Welt (nein, liebe Leser aus der Generation Z, das ist kein Porno) sah, war es um mich geschehen (nein, wirklich kein Porno). Egal, ob nun atmosphärischer, cineastischer Grusel wie The VVitch oder auch trashige (Teenie-)Slasher aus den 70er- und 80er-Jahren, ich liebe das Horror-Genre. Keine andere Sparte bietet so viel Nervenkitzel oder unfreiwillige Komik. Wisst ihr, was ich auch sehr mag? Gut gemachte interaktive Filme. Die Inszenierung ist mit einem vernünftigen Regisseur an Bord meistens ziemlich fett und ich brauche nicht immer super tiefgreifendes Gameplay. QTEs und Entscheidungen treffen reicht mir manchmal. Vor allem, wenn meine Entscheidungen wirklich Auswirkungen auf den Verlauf der Handlung haben. Quantic Dreams Detroit: Become Human halte ich deshalb für ein herausragendes Spiel. Auch die erste Staffel von Telltales The Walking Dead nahm mich damals ziemlich mit. Ich schäme mich nicht, dass mir beim Abspann von The Walking Dead ein paar Tränchen über die blassen feisten Wangen kullerten. Warum ich das hier schreibe? Nun, zum einen ist das hier meine Kolumne und ich kann hier schreiben, was ich will (nächste Ausgabe dann mit Tipps zur Reinigung von Waldhornventilen), und zum anderen möchte ich Supermassive Games thematisieren. Vermutlich seid ihr jetzt gerade gedanklich abgedriftet, weil ihr euch schon fragt, was ich wohl Interessantes zur fachmännischen Waldhornventilreinigung schreiben werde (ein Thema, das immerhin dutzende von Menschen auf der Welt beschäftigt), aber hier noch mal zur Erinnerung: Horror mag ich und interaktive Filme auch. Eigentlich müsste ich also auch die Spiele von Supermassive Games mögen. Tu ich aber nicht, denn die sind mir einfach zu dumm. The Quarry habe ich letztens nach einer halben Stunde abgebrochen, weil ich das Gefühl hatte, dass mir plötzlich Ballermann-Musik gefällt, ich lieber anonymen Facebook-Usern mit einem Auto als Profilbild glauben sollte als Wissenschaftlern und ich zu dem Schluss kam, dass Dynamo Dresden ein sympathischer Ver-

ein ist. Sprich: Mein Gehirn packte seine Koffer, um aus Oberstübchenhausen zu verschwinden. Meine Rettung war nur noch, diesen Schund schnell von der Festplatte zu löschen. Seitdem kaue ich Hundekex und treffe beim Pinkeln nicht mehr das Klo, aber weitere Folgeschäden gibt es nicht. Nicht ausdenken, was passiert wäre, wenn ich diese Grütze noch weiter gespielt hätte! Lange Rede, kurzer Sinn: Ich halte The Quarry für hirnerzermarternden Mist aus der Uncanny-Valley-Hölle und habe absolut keinen Bock mehr auf Supermassive Games. Jedes Spiel von denen habe ich gezockt (oder eben zumindest zu zocken versucht) und maximal war die Erfahrung okay. Ich verstehe ja, das interaktive

Filme nicht immer packendes, emotionales Drama sein müssen, sondern auch leichte Unterhaltung sein können. Mir ist es ja noch nicht mal wichtig, dass Quarry, das Dark-Pictures-Gedöns oder Until Dawn gruselig sind, solange sie halbwegs atmosphärisch, unterhaltsam und schlüssig sind. Das Problem: Supermassive Spiele sind so schlecht geschrieben, dass ich es einfach nicht mehr aushalte. Bei Until Dawn konnte man ja noch irgendwie gelten lassen, dass die Entwickler angeblich das Klischee der dummen Teenies aus B-Movies nachstellen wollten. Das erschien mir damals aber schon fadenscheinig. Ohnehin lässt sich sagen: Auch gewollt plump und doof ist immer noch plump und doof. Der Trash-Faktor von B-Movies lässt sich nicht einfach kopieren! Mittlerweile zieht diese These eh nicht mehr, denn Supermassive hat mit allen folgenden Titeln (bei denen nicht nur Teenies im Mittelpunkt standen) bewiesen, dass sie schlechte Erzähler



sind. Jeder Charakter ist entweder ein Arschloch oder doof wie ein Eimer Kies. Im schlimmsten Fall sogar beides. Identifikation/Immersion, anyone? Die Geschichten selbst sind alle lahm und die Entscheidungen, die zur Auswahl stehen, ergeben oftmals nicht mal Sinn. Figuren reagieren oft auch anders, als man ausgewählt hat. Am schlimmsten sind aber eh die Dialoge, die klingen, als ob geistig beeinträchtigte Aliens versuchen würden, menschliche Kommunikation zu imitieren und dabei krachender scheitern als der HSV bei der Operation Wiederaufstieg. Selbst in der technischen Umsetzung sind Supermassive Spiele ja oftmals inkompetent. The Quarry war jedenfalls mein letztes Supermassive-Spiel. Genug Chancen hab ich ihnen gegeben, aber nach 30 Minuten The Quarry habe ich die Hoffnung aufgegeben, jemals ein Spiel von diesem Studio zu zocken, das nicht dafür sorgt, dass sich mein IQ der Raumtemperatur mit jeder gespielten Minute weiter annähert. ■



# Ikonen der Spieleindustrie

## Yu Suzuki

Am 10. Juni 2022 feierte Yu Suzuki seinen 64. Geburtstag. Wir nehmen dies zum Anlass, einen ausführlichen Blick auf die Karriere eines leidenschaftlichen Designers zu werfen, der uns nicht nur viele Arcade-Hits wie Hang-On, Space Harrier, Out Run und After Burner bescherte, sondern auch den Einsatz von 3D-Grafik im Spielesektor mit Titeln wie Virtua Racing und Virtua Fighter maßgeblich und mit viel Herzblut vorantrieb. Mit Shenmue erschuf Yu Suzuki zudem eines der ersten großen 3D-Open-World-Abenteuer.

**Y**u Suzuki kommt am 10. Juni 1958 in der circa 530 Kilometer nördlich von Tokio gelegenen Küstenstadt Kamaiishi in der Präfektur Iwate, auf der Hauptinsel von Japan, zur Welt. Schon als Kind begeistert sich der Sprössling zweier Grundschullehrer für kreative Tätigkeiten aller Art. Er malt und zeichnet gerne, hat großen Spaß, mit Plastikbauklötzen unterschiedlichste

Objekte zu erschaffen und setzt sich früh in den Kopf, selbst einmal Lehrer oder Illustrator zu werden. Nach seinem Schulabschluss fasst er dann allerdings erst einmal den Beruf des Zahnarztes ins Auge. „Leider schaffte ich die Aufnahmeprüfungen nicht, um Zahnmedizin zu studieren, weshalb ich anfangs, das Gitarrespielen zu lernen“, erinnert sich Suzuki in einem Interview mit dem amerikanischen

TV-Sender G4 TV. „Doch egal, wie viel ich auch übte, ich wurde kaum besser.“ Ebendiese Misserfolge führen dazu, dass Suzuki eine komplett andere Richtung einschlägt und an der Okayama University of Science Informatik mit Schwerpunkt Programmierung studiert. Suzuki kommt gut voran und greift bereits für seine Vordiploms-Abschlussarbeit ein Thema auf, das ihn auch später noch sehr

beschäftigen wird: 3D-Computergrafiken in Videospielen.

Kaum den Abschluss in der Tasche, bewirbt sich Suzuki sogleich bei verschiedenen großen Computefirmen – allen voran Sega, weil man dort pro Woche nur an fünf statt wie damals in Japan oft üblich sechs Tagen arbeiten muss. Aber auch die Tatsache, dass Sega sowohl für die Reisekosten als auch für die Unterkunft während

Quelle Foto oben: Sönke Siemens



des Vorstellungsgesprächs in Tokio aufkommt, gefallen Suzuki gut. „Die Person, die mich interviewte, war ein ziemlich überzeugender Redner und als Firma gefiel mir Sega richtig gut. Ziemlich beeindruckt entschied ich mich daher, für dieses Unternehmen zu arbeiten. Später fand ich übrigens heraus, dass ich von Mr. Endo, dem Schleuser, interviewt wurde, und er wirklich sehr gut geschult war in der Kunst des Anwerbens“, rekapituliert Suzuki in dem am 22. Juli 2021 erschienen, bisher leider nur auf Japanisch veröffentlichten Buch *Sega Hard Historia*.

### Die ersten Jahre bei Sega

Suzuki, der im April 1983 von Sega in erster Linie aufgrund seines Programmier Talents eingestellt wird, erhält einen Posten in der Abteilung, die sich sowohl um Soft- als auch Hardware kümmert. Dort angekommen, fühlt sich der damals 25-Jährige – allen Herausforderungen zum Trotz – sofort pudelwohl. „Damals gab es nicht genügend Entwicklermaschinen für jeden, weshalb Neuankömmlinge dieses Equipment nur für ein paar Minuten pro Tag verwenden durften. Wer allerdings über Nacht im Büro blieb, konnte sich – sofern kein Vorgesetzter vor Ort war – so lange er wollte, damit austoben“, so Suzuki weiter.

Suzuki ist stets mit vollem Elan bei der Sache, weshalb er schon bald sein erstes eigenes Spiel für Segas erste, am 15. Juli 1983 eingeführte Heimkonsole SG-1000 entwickeln darf: *Champion Boxing*. Während sich Rieko Kodama und Yoshiaki Kawasaki um die künstlerischen Aspekte kümmern,

übernimmt Suzuki Gamedesign und Programmierung. Das Resultat ist ein simples, aber spaßiges Boxspiel mit vier Schwierigkeitsgraden und einem ständig präsenten Schiedsrichter, der zu Boden gegangene Boxer sofort anzählt. *Champion Boxing* läuft prima im Verkauf und schindet auch bei Suzukis Vorgesetzten Eindruck – so groß, dass man ihn anweist, eine SG-1000-Platine in einen Arcade-Automaten zu installieren, eine passende Steuereinheit zu ergänzen und einen Testballon in einigen Spielhallen zu starten. Als auch hierdurch positive Ergebnisse erzielt werden, befördert man Suzuki zum Projektleiter (etwas, das bei Sega Japan sonst im Schnitt knapp sieben Jahre dauert) und beauftragt ihn damit, ein vollwertiges Arcade-Spiel auf die Beine zu stellen.

Suzuki kann sich schon seit Langem für alles begeistern, was zwei Räder und einen Motor hat. Also fasst er kurz darauf den Entschluss, ein Motorrad-Rennspiel zu entwerfen – allerdings mit einem raffinierten Twist. Statt wie sonst im Genre üblich soll das Vehikel nicht mittels Joystick, sondern durch die Körperbewegungen des Spielers gesteuert werden. Letzterer muss dazu auf einem lebensgroßen Motorrad-Nachbau Platz nehmen und diesen durch das Verlagern seines Gewichts in die entsprechende Richtung lenken. Um das Mittendrin-Gefühl zu verstärken, setzt Suzuki zudem auf eine eigens für dieses Spiel entwickelte 16-Bit-Platine mit Motorola-68000-CPU, die sogenanntes Sprite-Scaling ermöglicht, was wiederum eine 3D-ähnliche Darstellung erlaubt. Suzukis Idee, zu-

dem ein Gyroskop-System zu integrieren, das beim Beschleunigen des Motorrads ein Aufbäumen simuliert, wird dagegen aus Kostengründen verworfen. Gleiches gilt für den Einbau eines echten Motors, der authentische Geräusche erzeugen sollte, sowie den Einbau eines Ventilators, der für die Simulation des Fahrtwindes zuständig gewesen wäre.

Am 02. Juli 1985 ist *Hang-On* schließlich fertig – und das Publikum trotz anfänglicher Skepsis von den Socken. „Für *Hang-On* musstest du auf ein Motorrad steigen und vor allen anderen spielen. Das war eine neue Erfahrung für einen neuen Markt. Man sagte mir [während der Entwicklung, Anm. d. Red.], dass die Leute das Spiel nicht spielen würden, weil sie zu scheu wären. Doch es stellte sich heraus, dass alle, selbst die Mädchen mit Röcken, *Hang-On* spielten“, erinnert sich Suzuki in einem Interview mit der Webseite 1Up.com. 1985 katapultiert sich *Hang-On* auf Platz eines der umsatzstärksten Arcade-Spiele und kann diese *Pole Position* auch im Folgejahr sowohl in Japan als auch in Nordamerika verteidigen.

### Erst Motorräder, dann Sci-Fi-Welten

Ergänzend zu *Hang-On* gelingt Suzuki noch im selben Jahr ein weiterer Geniestreich, der ebenfalls dem sogenannten Taikan-Trend folgt und Bewegungssteuerung auf Basis von Hydraulikmotoren in den Fokus rückt. „Als ich die Computermesse CES zusammen mit Hisashi Suzuki besuchte, sah ich einen sich bewegenden Metallrahmen“, so Suzuki im Buch *Sega*

*Hard Historia*. Suzuki überlegt daraufhin fieberhaft, welche Art von Spiel sich mit einer solchen Technik entwickeln ließe und stößt im Rahmen seiner Recherchen auf ein hundertseitiges Konzept für ein Flugspiel, niedergeschrieben von einem anderen Sega-Entwickler namens Ida.

Dessen Design-Pitch sieht vor, dass Spieler einen modernen Senkrechtstarter – auch *Harrier* genannt – steuern und damit Jagd auf feindliche Einheiten am Boden machen. Das Problem: Die auf Realismus und glaubhafte Szenarien getrimmte Idee lässt sich mit der damaligen Hardware grafisch nicht vernünftig umsetzen. Suzuki nimmt dies zum Anlass, das Konzept massiv anzupassen, in ein Science-Fiction-Szenario zu verfrachten und sich dabei von den Anime-Serien *Space Cobra* und *Gundam*, dem Fantasy-Film *Die unendliche Geschichte* sowie den Fantasy-Kunstwerken des Briten Roger Dean inspirieren zu lassen. Statt als Jetpilot feindliches Militärgerät zu pulverisieren, muss man nun vielmehr als fliegender Mensch mit einer Hightech-Laserkanone fernöstliche Drachen, einäugige Mammuts, bizarre geometrische Formen und andere Dinge aus dem Weg räumen.

Was viele nicht wissen: Ausgerechnet das besonders immersive *Deluxe-Cabinet*, das den Joystick-Bewegungen der Spielfigur hydraulisch auf Schritt und Tritt folgt, sorgt in Segas Chefetage aufgrund der hohen Kostenprognose für Stirnrunzeln. Suzuki aber lässt sich davon nicht beirren und bietet an, auf sein Gehalt zu verzichten, sollte diese Version ein Fehl-



Am 30. Mai 2015 veröffentlichte die Wave Corporation eine 25 x 18 x 5 Zentimeter große Modellbau-Fassung des Hang-On-Arcade-Kabinetts. Heute kommt man nur noch sehr schwierig an dieses Sammlerstück heran. (Quelle: Sega)



schlag werden. Und Suzuki behält Recht! Als Space Harrier am 02. Oktober 1985 in Japan und zwei Monate später weltweit in die Spielhallen stürmt, wird insbesondere die Deluxe-Edition samt Hydraulikkabinett zum Favoriten der Arcade-Pilger.

### Out Run: Die wohl schönste Spritztour der 80er

Hang-On und Space Harrier lassen bei Sega die Kassen klingen und führen dazu, dass Suzuki zunehmend freie Hand beim Angehen neuer Projekte bekommt. Was 1986 folgt, sind zwei weitere Rennspiele, die seine Racing-Leidenschaft unterstreichen. Zum einen das auf Offroad-Action getrimmte Enduro Racer (Juli 1986), zum anderen Out Run – das erste Autorennspiel des Japaners und ei-

nes, für das er besonders viel Rechercheaufwand betreibt. Denn Out Run soll das Gefühl des Hollywood-Klassikers Auf dem Highway ist die Hölle los (1981) verkörpern – ein Film rund um ein illegales 3000-Meilen-Autorennen von Connecticut an der Ostküste bis nach Kalifornien an der Westküste der USA.

Für seine Recherchen hofft Suzuki, die USA ausführlich bereisen zu können. Sega-Präsident Hayao Nakayama hält aus Sicherheitsgründen jedoch nicht viel von der Idee und schickt ihn stattdessen in das seiner Meinung nach „sicherere“ Europa, das Suzuki daraufhin knapp 14 Tage lang intensiv erkundet. Los geht's in Frankfurt und von dort weiter nach Monaco, in die Schweiz und nach Rom – immer an Bord eines BMW 520.

Dass der Wagen im Spiel einem Ferrari Testarossa Spider verblüffend ähnelt, liegt dagegen an Suzukis Passion für italienische Sportwagen und daran, dass er ebendieses Modell (das 1984 erstmals auf den Markt kam) in Monaco in seiner vollen Pracht erspäht – und sich sofort darin verliebt. Out Run verschlingt knapp zehn Monate Entwicklungszeit, wird ebenfalls für das Zusammenspiel mit einem Hydraulikkabinett optimiert und geht spielerisch interessante neue

Wege. Raffiniert gemacht und gut für die Langzeitmotivation: Um einen der insgesamt fünf Zielpunkte zu erreichen, müssen Spieler bei voller Fahrt immer wieder zwischen verschiedenen Abzweigungen wählen. Historisch betrachtet ist Out Run durch diese Mechanik nicht zuletzt ein erster Vorläufer heutiger Open-World-Rennspiele. Aber auch die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Radiosendern wählen zu können, kommt in den Spielhallen gut an und macht Out Run zu einem der einflussreichsten Rennspiele seiner Zeit.

Out Run trägt maßgeblich dazu bei, dass Sega auf dem Arcade-Markt eine immer wichtigere Rolle spielt und der Taikan-Trend immer weiter vorangetrieben wird. Im Falle von Yu Suzuki mit einem weiteren Arcade-Projekt namens After

Burner. Die Entwicklungsarbeiten starten im Dezember 1986 und unterliegen strengster Geheimhaltung. Das Ganze geht sogar so weit, dass Sega die gesamte Entwicklungsabteilung in ein neues Gebäude verlegt, dieses „Studio 128“ nennt und ein flexibleres Arbeitszeitsystem einführt, was dem oft nachtaktiven Star unseres Artikels sehr entgegenkommt. Heute kaum zu glauben: Ursprünglich plant Suzuki, After Burner in einem Stil zu inszenieren, der an die mit Luftschiffen und seltsamen Flugobjekten gespickte Steampunk-Welt von Das Schloss im Himmel angelehnt ist – dem ersten Anime-Film von Studio Ghibli aus dem Jahr 1986. Wohl wissend, dass ein solches Setting Arcade-Fans im Westen jedoch vermutlich weniger reizen würde, wird das Konzept aber schnell wieder verworfen. „Am Ende haben wir die Dinge auf einen F-14-Kampffjet umgestellt, etwas, das für jeden erkennbar und zugänglich sein würde, egal aus welchem Land er oder sie kam“, erinnert sich Suzuki in einem Interview mit der Webseite Shmuplations (<http://shmuplations.com/afterburner/>).

Nachdem man sich auf ein Setting geeinigt hat, fließt zunächst einmal viel Arbeit in eine Technik, mit der sich die Oberfläche von Sprites rotieren lässt. Außerdem in die Darstellung von Rauchschwaden – schließlich sollen abgefeuerte Raketen möglichst glaubhaft durch die Lüfte rauschen. Das eigentliche Highlight von After Burner ist jedoch das Arcade-Kabinett. Nicht nur, weil Suzuki es mit einem damals brandneuen Sega X Board ausstatten lässt, sondern



Für After Burner (1987) ließ sich Yu Suzuki unter anderem vom Hollywood-Blockbuster Top Gun (1986) inspirieren. Noch im Release-Jahr rauscht das Spiel auf Platz zwei der umsatzstärksten Arcade-Titel in Japan. (Quelle: Moby Games)



In dem von Yu Suzuki für Segas Arcade-Plattform System 16 produzierten Dynamite Dux (1988) retten die Haustier-Enten Bin und Pin ihre von einem bösen Zauberer entführte Besitzerin. Die Hauptfiguren dienen später als Grundlage für die Sega-Figur Bean the Dynamite. (Quelle: Moby Games)

auch, weil es über eine beeindruckende Hydraulik verfügt, die das Cockpit je nach Flugmanöver nach vorn und hinten neigt und sogar zu einem gewissen Grad Rotationen nach links und rechts vollführt.

Knapp 6.500 Dollar (heute umgerechnet ca. 16.724 Dollar) kostet eben diese Premium-Variante mit Sitz, Flightstick, Stereo-Lautsprechern und Gurten. Ein schwindelerregend hoher Preis, der Spielhallenbetreiber jedoch nicht davon abhält, das Spiel in hohen Stückzahlen zu ordern. Doch die Investitionen zahlen sich schnell aus und machen After Burner schon bald zum nächsten Arcade-Überflieger von Sega.

### Power Drift und G-LOC

Und Suzuki? Der baut mit seiner Truppe von Sega AM2 im Anschluss Power Drift (1988), den weltweit ersten Kart-Racer – ganze vier Jahre vor dem Siegeszug von Super Mario Kart im Jahr 1992. Der Clou bei Power Drift: Alle 25 Strecken bestehen aus sogenannten flachen Bitmaps, die so geschickt angeordnet werden, dass die Macher unter anderem in der Lage sind, Rundkurse, steile Rampen, Brücken und sogar Sprungschanzen darzustellen – für damalige Arcade-Verhältnisse ein echtes Novum und ein weiterer Beleg dafür, dass Suzuki mit aller Kraft versucht, möglichst glaubhafte 3D-Erlebnisse zu schaffen. Obwohl er streng genommen nur mit zweidimensionalen Sprites arbeitet.

Bevor Yu Suzuki 1992 der Durchbruch in die dritte Dimension gelingt, bringt er allerdings noch einige andere spannende Titel auf

den Markt. Los geht's mit G-LOC: Air Battle, einem weiteren Luftkampfspiel im Stil von After Burner, jedoch optimiert für ein bis dato einzigartiges Kabinett. Letzteres heißt R360, ermöglicht komplette 360-Grad-Rotationen und setzt sich erst in Bewegung, wenn man einen von Achterbahnen inspirierten Bügel vor seinem Brustkorb herunterklappt und sich mit einem Gurt festschnallt.

G-LOC: Air Battle ist nichts für Spieler mit schwachem Magen und aufgrund von Ticketpreisen von bis zu fünf Dollar pro Fahrt zudem nicht sonderlich preiswert. Dennoch sorgen die über 120.000 Dollar teuren R360-Geräte samt G-LOC bei Spielhallenbesuchern weltweit für Aufsehen. Wie viele R360-Cockpits genau hergestellt wurden, dazu haben sich übrigens weder Sega noch Suzuki je offiziell geäußert. Brancheninsider sprechen von nicht mehr als 100 bis 200 Geräten. Konsolenumsetzungen gibt es später ebenfalls; die Sensation des Highend-Automaten können sie jedoch zu keiner Zeit adäquat einfangen.

### Polygone ändern alles

Nach der Fertigstellung von Titeln wie GP Rider (1990), After Burner 3 (1991), Rent-A-Hero (1991) und F1 Exhaust Note (1991) lenkt Yu Suzuki seine volle Aufmerksamkeit auf ein Projekt, das bereits seit Längerem bei Sega köchelt und ursprünglich von Toshihiro Nagoshi designt wurde: Virtua Racing. Ein Rennspiel mit komplett dreidimensionaler Grafik, das unter anderem Namcos Spielhallen-Dauerbrenner Winning Run und Ataris Hard Drivin' (beide boten bereits

3D-Grafik) den Wind aus den Segeln nehmen soll.

Um genau das zu erreichen, bastelte Sega zwischen 1990 und 1991 an einer neuen Arcade-Platine namens Model 1. Deren größte Stärke: ein dedizierter, CG Board genannter 3D-Chip, der 180.000 Polygonen pro Sekunde Beine macht. Zum Vergleich: Namcos konkurrierendes System 21 – Spitzname „Polygonizer“ – schafft nur ein Drittel davon.

Die von Yu Suzuki geleitete Abteilung Sega AM R&D #2 konzipiert insgesamt drei Strecken für Virtua Racing, integriert die Option, auf

keit, dass selbst Personen ohne jedwede Gaming-Erfahrung nicht selten eine Probefahrt wagen.

Aber auch Suzuki ist sich spätestens jetzt sicher: Die nahe Zukunft der Branche wird bald vom Thema 3D-Grafik bestimmt! Kein Wunder also, dass auch sein nächstes Werk genau diesem Trend folgt und erneut das Wort „Virtua“ im Namen trägt. Und damit Vorhang auf für Virtua Fighter, dem weltweit ersten 3D-Fighting-Game! Doch warum überhaupt ein Prügelspiel, schließlich hatte sich Suzuki-san in der Vergangenheit eher auf Renn- und Flugspiele

„Meine Designs waren von Anfang an immer 3D. Alle Kalkulationen im System waren 3D, selbst in Hang-On. Ich kalkulierte die Position, die Skala und die Zoom-Rate in 3D und konvertierte es zurück in 2D. Also habe ich immer in 3D gedacht.“

Yu Suzuki

Knopfdruck zwischen vier Kameraperspektiven zu wechseln (rasante First-Person-Ansicht inklusive), und schafft es sogar, einen Link-Modus einzubauen, der bis zu acht Automaten miteinander vernetzt – all das bei stets butterweichen 60 Bildern pro Sekunde. Lohn der Mühe? Als Virtua Racing am 27. März 1992 durchstartet, zieht es mühelos und meilenweit an sämtlichen konkurrierenden Arcade-Racern vorbei. Der technische Quantensprung ist dabei so gigantisch und generiert so viel Aufmerksam-

konzentriert?

Ganz einfach: Segas Chefetage wollte die Genre-Dominanz von Capcoms Street Fighter 2 (1991) brechen. Suzuki nimmt die Herausforderung dankend an und reist wenig später nach China, um die dortigen Kampfkünste zu recherchieren. Er besucht Shaolin-Tempel und trainiert mit Martial-Arts-Profis. „Ich brach mir ein paar Rippen und holte mir eine Beule am Kopf“, scherzt Suzuki gegenüber G4 TV. Das daraus resultierende Gameplay ist dagegen



kein Scherz und im Vergleich zu Street Fighter 2 deutlich realistischer.

In den Spielhallen weltweit trifft speziell dieser Aspekt – kombiniert mit der wegweisenden 3D-Grafik, einem riesigen Move-Set, den ständig wechselnden Kameraperspektiven und den geschmeidigen Animationen – ab Oktober 1993 einen Nerv und macht Virtua Fighter im Handkanten-Umdrehen zum Publikumsliebbling. Sage und schreibe 40.000 Automaten wechseln in den nächsten Jahren den Besitzer und legen den Grundstein für eine Reihe von Fortsetzungen und Spin-offs.

### Virtua Fighter geht in Serie

Der aus spielhistorischer Sicht interessanteste Vertreter ist dabei sicherlich Virtua Fighter 2. Denn für Teil zwei gelingt es dem charismatischen Suzuki, einen Lizenz-

deal mit einem bekannten US-Militärsimulationshersteller aus Maryland einzufädeln. Im Tausch gegen zwei Millionen US-Dollar stellt Lockheed Martin Sega einen Grafikchip zur Verfügung, der Texture Mapping beherrscht und Polygone mit Oberflächenstrukturen versehen kann. Die Hardware-Abteilung analysiert den Chip dann im Detail und implementiert ihn erfolgreich in den Nachfolger der Model-1-Platine.

So gerüstet, basteln Suzuki und sein Team knapp ein Jahr lang an einer Fortsetzung, deren grafische Präsentation dank Texture Mapping, verbesserten Motion-Capturing-Verfahren und 60 Bildern pro Sekunde noch lebensechter wirkt als in Teil eins. Dazu gesellen sich 500 neue Fighting-Moves, neue Arenen sowie die Charakter-Neuzugänge Shun Di (ein betrunkenen chinesischer Mönch) sowie Lion

Rafael (ein gut betuchter französischer Geschäftsmann). Was bleibt, ist ein Prügelspiel-Hit, der Fans und Fachpresse zu Lobeshymnen hinreißt, ebenfalls mehr als 40.000 Automaten absetzen kann und in den Folgejahren unter anderem für Saturn (1995), Mega Drive (1996), PC (1997) und PlayStation 2 (2004) portiert wird.

Und auch in den Jahren danach reißt Suzukis Virtua-Fighter-Erfolgssträhne nicht ab. Während Teil drei im September 1996 dank Model-3-Platine grafisch noch mal eine ordentliche Schippe drauflegt, führt Virtua Fighter 3tb im September 1997 3-versus-3-Teamkämpfe ein. Highlight bei Virtua Fighter 4, das ab August 2001 auf einer sogenannten Naomi-2-Platine läuft, ist dagegen ein ziemlich ausgefeilter Trainingsmodus sowie die Anbindung an das Online-Netzwerk VF.NET. Letzteres erlaubt Arcade-Spielern eine Art „smarte“ Kundenkarte zu kaufen, mit der man sich dann am Automaten identifiziert und dadurch Zugriff auf Profile, Rankings, Highscores, Online-Duelle usw. erhält.

### Yu Suzuki: Visionär offener Welten

Keine Frage, die Entwicklungsgeschichte der Virtua-Fighter-Reihe hält viele spannende Anekdoten bereit. Noch spannender ist allerdings das, was Suzuki Mitte der 90er-Jahre konzipiert. Gemeint ist ein Rollenspiel-Projekt für Segas Saturn, dessen allererster Prototyp auf den Namen The Old Man and The Peach Tree hört. Angesiedelt in der chinesischen Stadt Luoyang, sollten Spieler in den

1950er-Jahren in die Rolle von Taro schlüpfen, um einen Kung-Fu-Großmeister namens Ryu ausfindig zu machen.

Der Prototyp – bei dem man unter anderem auf einen mysteriösen alten Mann trifft, der Fische per Steinwurf töten kann – findet positiven Anklang und ermutigt Suzuki dazu, ein vollwertiges 3D-Rollenspiel zu entwerfen, das nicht nur komplett vertont ist, sondern eine cineastische Inszenierung und Kämpfe gegen mehrere Feinde gleichzeitig auf Basis der Virtua-Fighter-Engine bietet. Stichwort Virtua Fighter: Um Sega-Fans einen inhaltlichen Anknüpfungspunkt zu liefern, wird Taro schon bald gegen Virtua-Fighter-Recke Akira getauscht.

Auch die Geschichte krempelt Suzuki im Laufe der Zeit gehörig und gestaltet sie so, dass Akira sich zunächst mit dem Tod seines Vaters auseinandersetzen muss und dann beschließt – um seinen Verlust irgendwie zu verarbeiten –, nach China zu reisen. Suzuki nimmt das gesamte Projekt sehr ernst, holt professionelle Drehbuchautoren und anderen Spezialisten aus der Filmbranche an Bord und feilt so Schritt für Schritt an einem Rachedrama mit insgesamt elf Akten.

Suzuki arbeitet auf eine Gesamtspielzeit von etwa 45 Stunden hin und entscheidet sich 1997, den 32-Bitter Saturn als Plattform zu verwerfen und das Spiel stattdessen für Segas bevorstehende Dreamcast-Konsole zu entwickeln. Auch den anvisierten Namen Virtua Fighter RPG: Akira's Story passt Suzuki schon bald an und macht daraus Shen-

## Wusstet ihr schon, dass...

- ... Yu Suzuki seinen ersten großen Auftritt in den USA erst auf der Game Developers Conference 2011 hatte? Im selben Jahr nahm er außerdem den Pioneer Award im Rahmen der GDC Choice Awards entgegen.
- ... Suzukis Sword of Vermilion für Sega Mega Drive mit einem 106 Seiten starken Tipps-Büchlein ausgeliefert wurde?
- ... Sega die Moves der verschiedenen Virtua-Fighter-Charaktere nach Spielveröffentlichung nur häppchenweise über die Spielepresse verbreiten ließ?
- ... Suzukis Virtua-Fighter-Reihe von der renommierten amerikanischen Smithsonian Institution als Anwendung ausgezeichnet wurde, „die einen großen gesellschaftlichen Beitrag im Bereich Kunst und Unterhaltung geleistet hat“? Kurz darauf wurden einige Automaten sogar dem Smithsonian's National Museum of American History in Washington hinzugefügt, wo sie noch heute zu bewundern sind.



mue: Chapter 1 – Yokosuka. Was einst klein anging, entpuppt sich zunehmend als Mammutprojekt, mit über 1.200 begehbaren Räumen, Tag-Nacht-Zyklus, Wettersystem, Zwischensequenzen, die alle in Echtzeit berechnet werden und mehr als 300 Figuren, die alle eigenen Tagesabläufen folgen. Fast ebenso viele Mitarbeiter werkeln Ende der 90er-Jahre an Shenmue, das laut Suzuki ein Rekordbudget von 47 Millionen Dollar verschlingt. Am 27. November 1998 ist es dann endlich so weit, und das hochambitionierte Open-World-Abenteuer erscheint exklusiv für Segas Dreamcast – begleitet von einer Vielzahl von überaus wohlwollenden Pressewertungen, die unter anderem die Präsentation, den allgegenwärtigen Realismus, die liebevoll ausgearbeitete 3D-Welt sowie das non-lineare Gameplay hervorheben.

### Shenmue kann Segas Verkaufserwartungen nicht erfüllen

Das Enttäuschende für Suzuki: Trotz 1,2 Millionen verkaufter Exemplare gilt Shenmue – zumindest kommerziell – als Fehlschlag. Hauptgründe hierfür sind die immensen Produktionskosten sowie die unterm Strich viel zu geringe Verbreitung der Dreamcast-Hardware, die am Ende bei lediglich 9,13 Millionen Geräten lag.

Suzuki selbst lässt sich davon jedoch nicht entmutigen und bringt nach Shenmue noch sieben weitere Spiele als Sega-Angestellter auf den Markt, darunter Shenmue 2 und besagtes Virtua Fighter 4 (jeweils in der Rolle des Spieldirektors) sowie Outrigger, 18 Wheeler: American Pro Trucker, Virtua

Cop 3, OutRun 2 sowie Sega Race TV (alle in der Produzenten-Rolle).

Allerdings muss der unermüdliche Spieldesigner zwischenzeitlich noch weitere Fehlschläge hinnehmen, allen voran den von Psy-Phi, ein komplett Touchscreen-gesteuertes 1-vs-1-Kampfspiel, das unter der Flagge der neuen Abteilung Digital Rex entsteht, die Suzuki nach AM2 leitet. Das Problem bei Psy-Phi: Bei ersten sogenannte „Location-Tests“ stellt sich heraus, dass Spieler bei der Interaktion mit dem Touchscreen schnell ungewöhnlich heiße Finger bekommen. Sega hat daraufhin ernsthafte Sicherheitsbedenken und zieht Psy-Phi 2006 den Stecker. Nicht zur Marktreife schaffen es außerdem Yu Suzukis Shenmue Online – ein Online-Rollenspiel, mit dem Sega im asiatischen MMO-Markt Fuß fassen wollte – sowie das ebenfalls als MMO konzipierte Pure Breed, das Menschen und ihre tierischen Begleiter in den Fokus rückte.

### Ys Net Inc: Yu Suzukis erstes eigenes Studio

Nicht zuletzt, um kreativ neue Wege zu gehen, fasst Suzuki im Jahr 2008 den Entschluss, sein erstes eigenes Studio namens Ys Net zu gründen und Sega nur noch beratend zur Seite zu stehen. Unter der Flagge von Ys Net konzentriert sich der damals 50-Jährige nun zunächst verstärkt auf Mobile Games für den japanischen Markt. Im Dezember 2010 erscheint so das Social-RPG Shenmue City, 2011 das Prügelspiel Virtua Fighter: Cool Champ, 2013 der Arcade-ähnliche Shooter Bullet Pirates und 2014 Virtua Fighter: Combo Fever.

Dass Suzuki klassischen Konsolenspielen nicht gänzlich den Rücken gekehrt hat, beweist er dagegen eindrucksvoll ein Jahr später auf der E3 2015, als er die Entwicklung von Shenmue 3 ankündigt und das Ganze mit einer umfangreichen Kickstarter-Kampagne flankiert. Letztere spielt nach nicht einmal sieben Stunden zwei Millionen und am Ende der Crowdfunding-Phase etwa 6,33 Millionen Dollar ein, die sich auf 69.320 Unterstützer verteilen. Kombiniert mit weiteren Entwicklungszuschüssen von Sony sowie dem deutsch-österreichischen Publisher Deep Silver koordiniert Suzuki darauf ein Team von bis zu 300 Personen (davon 75 Kernmitglieder), die innerhalb der nächsten vier Jahre genau das PC- und Playstation-4-Spiel fertigstellen, das viele Fans sich seit dem Dreamcast-Aus so sehnlichst herbeigewünscht hatten.

Launch-Tag für das auf Basis der Unreal Engine 4 entwickelte Shenmue 3 ist der 19. November 2019. Erste Wertungen erscheinen kurz darauf und zeigen ein breites Spektrum an Meinungen: Während viele die Ähnlichkeiten mit den beiden Vorgängerspielen lieben, haben andere das Gefühl, Teil drei sei aufgrund seiner veralteten Machart wie aus der Zeit gefallen. Schenkt man Lars Wingefors, Chef der Embracer Group (zu der auch Deep Silver gehört) Glauben, dann hat sich Shenmue 3 am Ende zu einem „Core-Nischenprodukt“ entwickelt, das finanziell zwar funktionierte und von langjährigen Fans geschätzt wurde, jedoch nie in der Lage war, im Massenmarkt Fuß zu fassen. Letzteres

sieht man auch recht deutlich anhand der Steam-Bewertungen, die zwar sehr positiv ausfallen, sich aber mit 562 Reviews in engen Grenzen halten.

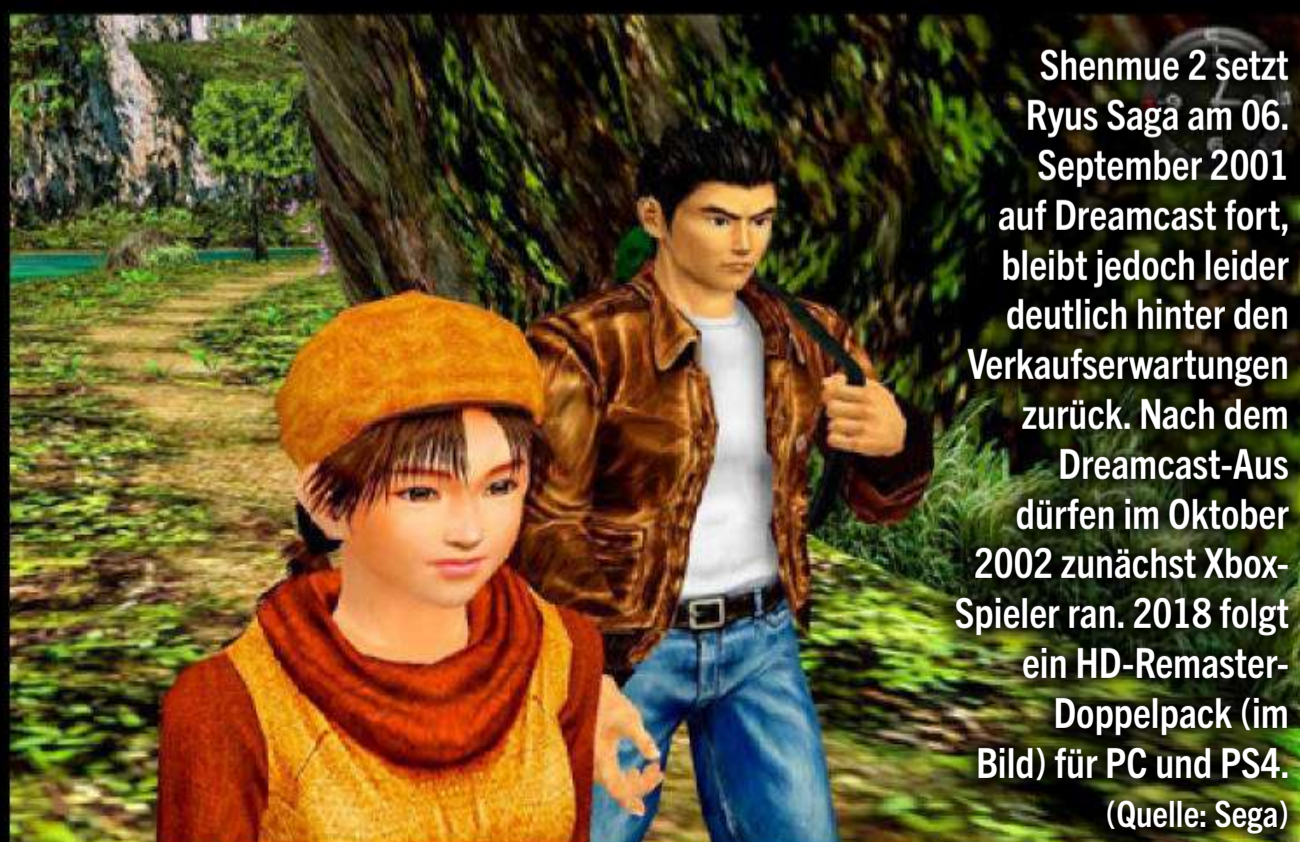
„Mit Shenmue 3 habe ich wirklich auf die Stimmen der Fans reagiert und nicht unbedingt daran gedacht, Geld zu verdienen“, kommentiert Suzuki die Performance des Spiels später in einem Interview mit IGN Japan. Nimmt man diese Aussage als Grundlage, wird auch klar, warum Suzuki derzeit noch keinen vierten Teil angekündigt hat – obwohl die Story diesen hergeben würde.

### Zukunftsaussichten

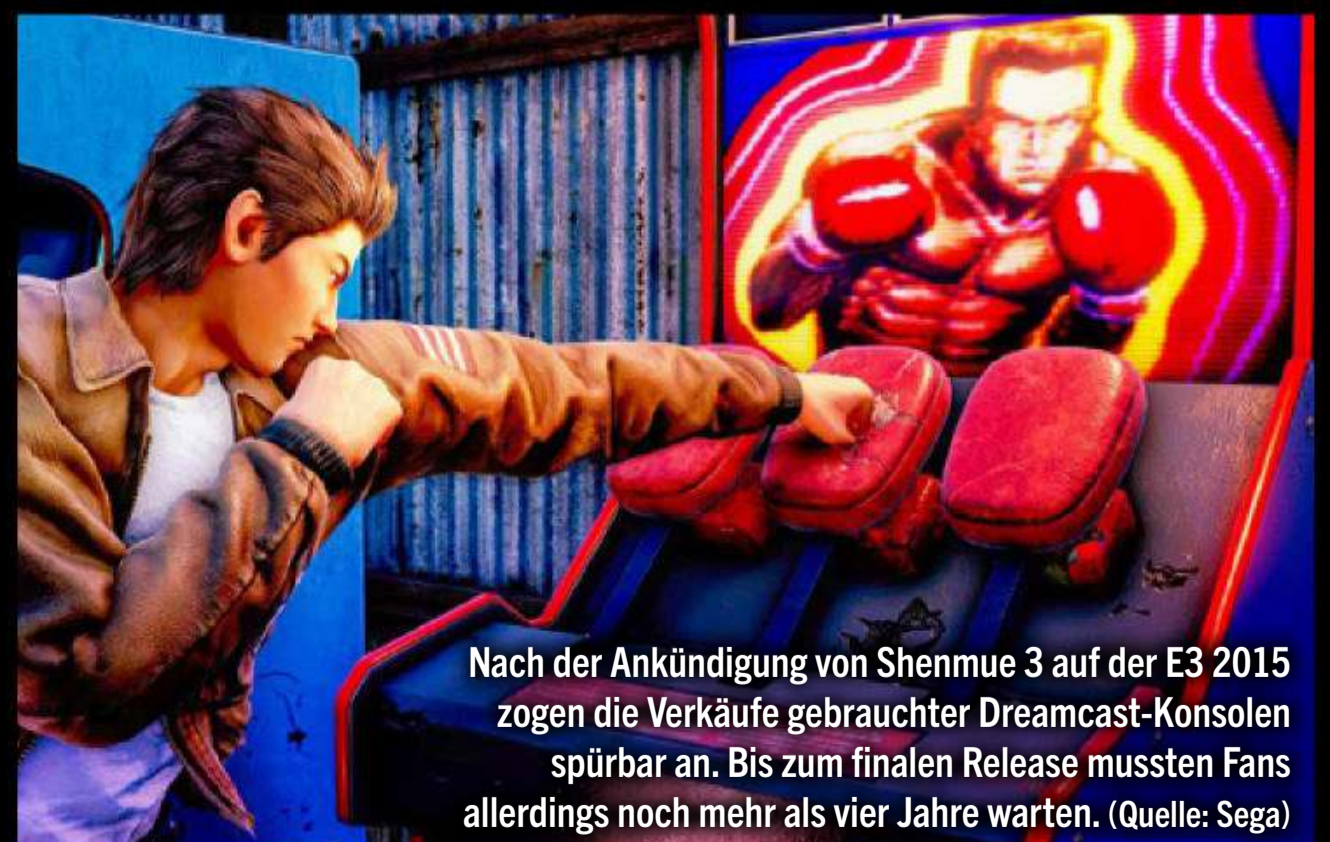
Das Entwickeln von Spielen kann der mit zahlreichen Branchenpreisen ausgezeichnete Arcade-Virtuose aber auch nach Shenmue 3 nicht lassen. Bester Beweis hierfür ist das am 24. Juni 2022 exklusiv via Apple Arcade veröffentlichte Air Twister – ein fantasievoller Seitenhieb auf seinen eigenen Shoot'em-Up-Klassiker Space Harrier, mit einem Dutzend Levels, über 20 Gegnertypen, weltweitem Ranking-System und einer Prinzessin in der Hauptrolle, die ihr Königreich vor bizarren Alien-Invasoren beschützen will.

Und was plant Suzuki als Nächstes? Noch ist hierzu nichts spruchreif. Sollte Air Twister gut ankommen, wird er sich jedoch vermutlich wieder verstärkt auf den Mobile-Sektor konzentrieren und dabei hoffentlich noch die ein oder andere Idee aus der Hut zaubern, die er in der Vergangenheit nicht final umsetzen konnte.

SÖNKE SIEMENS, BENEDIKT PLASS-FLESENKÄMPER  
& LUKAS SCHMID



Shenmue 2 setzt Ryus Saga am 06. September 2001 auf Dreamcast fort, bleibt jedoch leider deutlich hinter den Verkaufserwartungen zurück. Nach dem Dreamcast-Aus dürfen im Oktober 2002 zunächst Xbox-Spieler ran. 2018 folgt ein HD-Remaster-Doppelpack (im Bild) für PC und PS4. (Quelle: Sega)



Nach der Ankündigung von Shenmue 3 auf der E3 2015 zogen die Verkäufe gebrauchter Dreamcast-Konsolen spürbar an. Bis zum finalen Release mussten Fans allerdings noch mehr als vier Jahre warten. (Quelle: Sega)

# Max Payne

## Hart gekocht in einer New Yorker Minute

John Woo etablierte mit seinen Heroic-Bloodshed-Streifen ein ganzes Genre von Filmen, in denen einsame, gebrochene Männer der Welt den Krieg erklären und das Gesetz in die eigene Hand nehmen. Die folgenden Massaker sind meist mit extremen Zeitlupen und verrückten Kamerafahrten ästhetisiert. Auch die Spieleindustrie erschuf eine Hommage an diese Art von Filmen in Form des zeitlosen Klassikers Max Payne.

Max wollte für seine Familie eigentlich kürzertreten, jetzt zerbricht sein Leben direkt vor seinen Füßen.



Eine düstere, melancholische Stimmung, gepaart mit stilisierten Gun-Fu-Kämpfen in Zeitlupe und einer klassischen Rachegeschichte im Noir-Stil: Max Payne revolutionierte vor über 20 Jahren die Spielwelt und ist bis heute einer der besten Story-Shooter aller Zeiten. In unserem Retrospecial zeigen wir, was das Spiel so sehr von seinen Genre-Kollegen abhob und verraten, wie es trotzdem einen schwierigen Stand in Deutschland hatte. Also

tauchen wir ab in die Videospielgeschichte und die Vergangenheit von May Payne!

Max Payne ist ein gebrochener Mann. Nach der Geburt seines Kindes wollte er bei der Polizei eigentlich kürzertreten. Jetzt findet er sich im größten Albtraum seines Lebens wieder. Eine Gruppe Junkies brach in sein Vorstadthaus ein und ermordete sowohl seine Frau als auch seine neugeborene Tochter. Die Einbrecher waren high, vollgedröhnt mit der

Designerdroge namens Valkyr. Max tötete die Süchtigen mit seiner Beretta, doch um seine Familie zu retten, kam er zu spät.

### Eine Welt voller Pein

Dieses traumatische Ereignis verfolgt ihn sein Leben lang und treibt ihn dazu, als Undercover-Cop beim DEA den Drogenring rund um das Teufelszeug zu sprengen und die Verantwortlichen für den Tod seiner Familie zur Strecke zu bringen. Drei Jahre nach dem

Schicksalsschlag kommt May Payne den Dealern auf die Schliche und schleust sich in die Mafia-Familie der Punchinellos ein.

Bei einem Treffen mit seinem Kontaktmann in der U-Bahn wird dieser allerdings von einem Unbekannten erschossen. Mit dem Rücken zur Wand pfeift Max auf die Tarnung und begibt sich auf einen blutigen Rachefeldzug durch das von einem Jahrhundertblizzard lahmgelegte New York City. Leichen pflastern seinen Weg, wäh-

In einem geheimen Raum könnt ihr eine Anspielung an die 90er-Serie Buffy – The Vampire Slayer finden.



rend er sich durch italienische Mobster, russische Waffenschieber und Söldnertruppen zur Wahrheit durchkämpft.

Die typische Rachestory aus der Feder von Sam Lake ist getrieben von depressiver Selbstzerstörung und trieft nur so vor Film-Noir-Stimmung. Der Stil orientiert sich an den Heroic-Bloodshed-Streifen von John Woo und vor allem dem ersten Matrix-Teil. Das Bild eines mit zwei Pistolen bewaffneten Mannes im Trenchcoat, der in Zeitlupe in einen Kugelhagel hinein hechtet, ist seit dem Jahr 2001 fest mit der Figur Max Payne verbunden. Trotz und vielleicht sogar gerade wegen der extremen Gewaltdarstellung weist das Spiel eine immense Ästhetik auf, die da-

mals sogar die Diskussion lostrat, ob Videospiele als Kunst betrachtet werden sollten.

### Face/Off

Da Entwickler Remedy sich zur Zeit des ersten Teils keine professionellen Schauspieler leisten konnte, mimten Freunde von Autor Sam Lake die Charaktere im Spiel. So lieh der Gitarrist von Pockets of the Fall, Olli Tukiainen, dem Gangster Vinnie Gognitti das Gesicht, während Lakes Mutter die Oberschurkin Nicole Horne verkörperte. Lake selbst übernahm natürlich die Hauptrolle.

Die verzerrten Fratzen in den Comic-Strip-Zwischensequenzen sind mittlerweile ikonisch. Die Darsteller gaben sich zwar redlich

Mühe, jedoch schimmerte immer eine gewisse Laienhaftigkeit durch ihre Performance durch, was dem ersten Teil der Max-Payne-Reihe verdammt viel Charme verlieh. Viele Sprecher hingegen waren professionelle Schauspieler und vor allem James McCaffrey, die Stimme von Max, schwatzte sich in die Herzen der Fans. Sein Reibsenorgan, das sich nach einer Diät aus Whisky und Zigaretten anhört, passt perfekt ins Setting und führt den Spieler durch die Geschichte.

Die wurde neben einigen Cutscenes vorwiegend durch Sequenzen im Look einer Graphic Novel erzählt, für die Fotos manipuliert wurden, damit die Bilder wie gezeichnet aussehen. Der Noir-Einschlag kommt in den Tex-

ten von Lake besonders gut rüber. Die tief melancholischen und bemüht poetischen Monologe schwanken teilweise zwischen Genialität und Fremdscham, sind aber durchweg sympathisch.

Die immer wieder eingestreuten Wortspiele rund um Schmerz, also Pain, zeigen zudem, dass Lake die Geschichte nicht bierernst genommen hat und die etwas schräge Schreibe, die an Schundkrimis erinnert, durchaus gewollt ist. Das merkt man besonders im letzten Kapitel, als der Autor sogar die vierte Wand durchbricht und Max in einem Drogenrausch bemerkt, dass er Protagonist eines Videospieles ist.

Doch Max Payne zog nicht allein wegen erzählerischer Krea-

In Zeitlupe um die Ecke hechten: Max einziger Vorteil gegenüber seinen Feinden ist es, die Bullet Time zu nutzen.



Frauen, die Max bekämpfen kann, sind Mangelware. Lediglich eine Prostituierte, die auf ihn feuert, kann erschossen werden. Oberschurkin Nicole Horne kommt nur indirekt im letzten Bosskampf zum Zug. Die Begründung der BPjM wirkt also sehr skurril.



Mit zwei Uzis in der Hand rückwärts durch den Raum geballert. Die Anleihen an die Hong-Kong-Streifen von John Woo sind offensichtlich.

tivität als legendäres Werk in die Spielegeschichte ein, besonders das Gameplay war einflussreich und etablierte die später oft kopierte Funktion der Bullet-Time. Per Knopfdruck war es möglich, die Zeit zu verlangsamen und dadurch präziser auf die Gegner zu zielen oder heranfliegenden Kugeln auszuweichen. Damit traf das Spiel im Fahrwasser von Matrix exakt den Zeitgeist der frühen Zweitausender. Dabei ist das Spiel im Grunde ein waschechter, linearer Shooter. Die meiste Zeit rennt man von Raum zu Raum und ballert kübelweise anrennende Gegner über den Haufen.

Auf den ersten Blick wirkte die künstliche Intelligenz der Feinde ziemlich komplex. Gegner nah-

men Deckung, warfen an taktisch klugen Stellen Granaten oder arbeiteten zusammen, um Max auszukontern. Sah man aber genauer hin, oder spielte Abschnitte erneut, bemerkte man, dass die Reaktionen der Feinde fast ausschließlich auf Skripten basierten. Das tat dem Spaß aber keinen Abbruch, denn so konnte man deren Bewegungen voraussehen, wodurch die resultierenden Abschusserien nur noch styliischer wurden. Max hat im Verlauf des Spiels Zugriff auf ein immer größer werdendes Waffenarsenal. Angefangen von Pistolen, über Schrotflinten und Uzis, die man teilweise sogar beidhändig führen kann, erhält er später Zugriff auf Sturmgewehre, Scharf-

schützengewehre und sogar mächtige gasbetriebene Automatik-Shotguns.

Trifft man einen Gegner mit dem Sniper-Gewehr, schaltet die Kamera in eine Ansicht, in der sie die Kugel bis zum Einschlag verfolgt. Ob das wohl eine Inspiration für die spätere Sniper-Elite-Reihe war? Die Kämpfe waren brutal, ästhetisch und blutig inszeniert, was dem Spiel hierzulande zum Verhängnis werden sollte.

### Deutsche Geburtsschmerzen

Die Indizierung des Spiels durch die BPjM war abzusehen, jedoch liest sich die Begründung der Behörde, prall gefüllt mit falschen Behauptungen und aus dem Zusammenhang gerissenen Spiels-

zenen, extrem skurril. Neben der üblichen Argumentation, dass die Gewalt entmenslichend wirkt und die realistische Grafik zur Verrohung der Jugend beiträgt, sprechen die Jugendschützer unter anderem davon, dass die Erschießungsszenen in der Egoperspektive stattfinden, was schlichtweg falsch ist.

Außerdem wird als Indizierungsgrund genannt, dass Max Payne auch Frauen und Polizisten erschießen muss. Das stimmt, ist aber nicht so simpel, wie von der Behörde dargestellt. Ja, einer der Bossgegner ist der ehemalige DEA-Kollege von Max, der sich hat schmieren lassen und jetzt zu einem klassischen Auftragskiller verkommen ist.



Die Mutter von Sam Lake mimte die Oberschurkin Nicole Horne in den Comic-Strip-Zwischensequenzen.



Max am Ende seiner Reise. Er hat seine Rache bekommen, doch ist nun ein gebrochener Mann.

Die Handlanger in seinem Schlepptau kann man aber nicht eindeutig als Polizisten identifizieren und wirken eher wie Mafiosi. Die angesprochenen Frauen werden von einer einzigen Prostituierten verkörpert, die sich hinter einer Bar verbarrikadiert hat und auf Max mit einer Pistole feuert. Ach ja, und natürlich gibt es noch die Oberschurkin Nicole Horne. Bei einer Indizierungs begründung eine Differenzierung der Geschlechter ins Feld zu führen, ist eher Sexismus aufseiten der Bundesbehörde.

Für den deutschen Markt war eine komplett lokalisierte Version geplant, die neben angepasster Gewalt, gestrichener Waffen und umgeschriebener Dialoge über eine wahre Starbesetzung in der Vertonung von Max verfügen sollte. Joachim Tennstedt, der unter anderem Jeff Bridges und Mickey Rourke seine Stimme leiht, hatte bereits alle Dialogzeilen der deutschen Version eingesprochen, bevor die deutsche Fassung aufgrund der Indizierung eingestampft wurde.

Erst elf Jahre später und nach der überraschenden Streichung vom Index und der erneuten Auflage in der Mobile-Version können Spieler sich die deutsche Sprachfassung anhören. In der Ausführung für Handys wurden zwar auch viele Dialogzeilen überarbeitet, sowie Blut und teilweise ganze Panels aus den Comics entfernt, das Gameplay und die Gewaltdarstellung darin blieben aber identisch zur internationalen Fassung. Die Synchronisierung von Joachim Tennstedt trägt zwar, durch die Verbindung mit ikonischen Schauspielern, zum Noir-Feeling bei, kommt aber um Längen nicht

an die von Weltschmerz zerfressene Stimme von James McCaffrey heran.

### Easter Eggs und Anspielungen

Wer nicht genug von Max Payne bekommen kann, der kann sich auf die Suche nach haufenweise Easter Eggs im Spiel begeben. Neben den klaren Referenzen zu Matrix und John-Woo-Filmen bei Gameplay und Stil sind auch ganz klassische geheime Räume in den Levels versteckt. So findet man zum Beispiel einen mit einem Pflock erstochenen Mann, der mit seinem eigenen Blut das Wort „Buff“ auf den Boden geschrieben hat.

Eine Anspielung auf die damals beliebte Fernsehserie Buffy – The Vampire Slayer. In einer anderen Szene sitzt ein Gangster gerade auf der Toilette, während Max die Wohnung betritt. Eine Uzi liegt praktischerweise auf der Küchenablage. Das ist natürlich

eine Hommage an Pulp Fiction. Im Spiel sind alle möglichen Kultfilme und Serien der 90er zu finden, vor allem aber Anspielungen an John Woo und dessen Hong-Kong-Streifen.

### Wie kann ich es heute spielen?

Möchtet ihr Max Payne heute auf dem PC kaufen, geht das trotz der De-Indizierung nur auf Umwegen. Auf Steam existiert zwar eine Version des Spiels, die ist aber nach wie vor für deutsche IPs gesperrt. Der Weg über eine VPN-Verbindung, Key-Seller oder eine Original-CD ist also unausweichlich. Selbst dann müsst ihr noch ein wenig basteln, bis das Spiel auf modernen Rechnern ordentlich läuft. Ein Fan-Patch schafft aber Abhilfe. Mittlerweile ist es sogar möglich, die deutsche Tonspur über Umwege auf dem PC zu installieren, wobei wir aber trotzdem zum englischen Original raten.

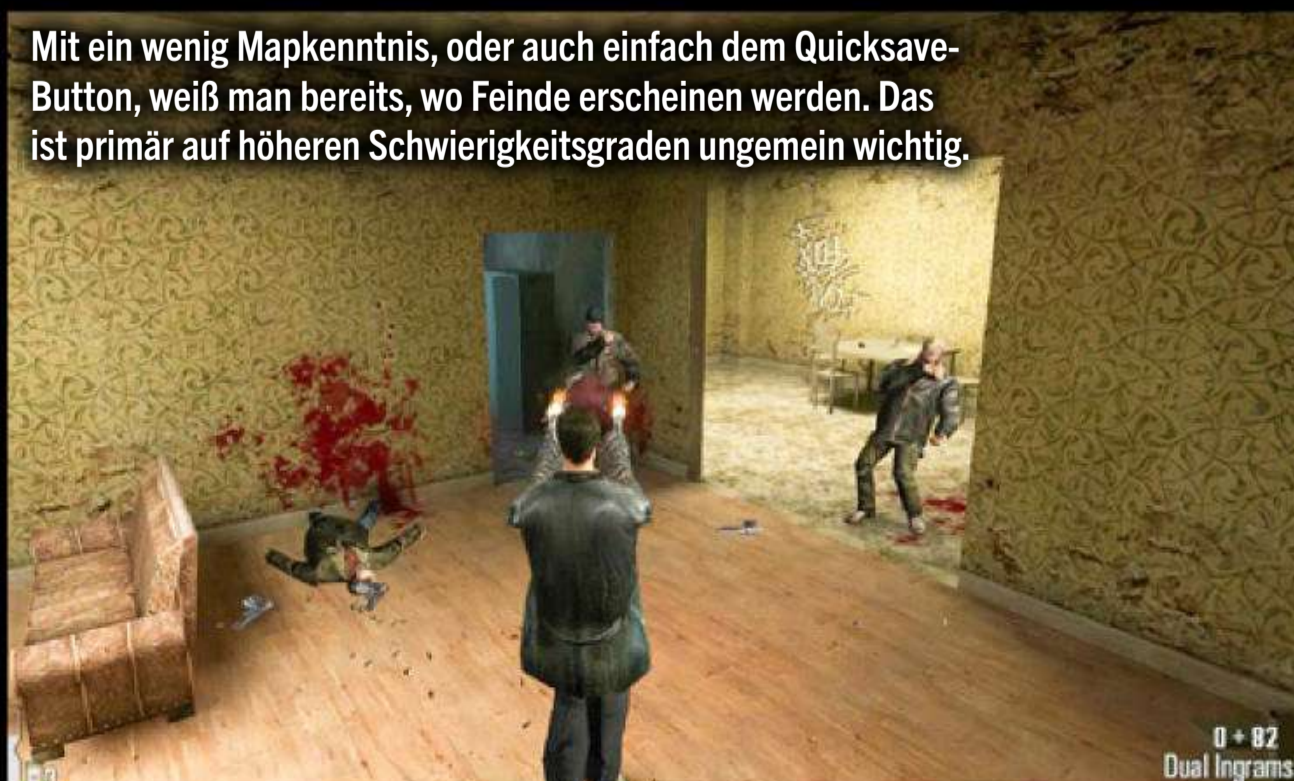
### Das geplante Remake

Wer sich in Geduld übt, darf wohl bald eine komplett neue Version des Klassikers auf PS5. PC und Xbox genießen. Remedy und Rockstar Games kündigten im April ein Remake der ersten beiden Spiele an. Wer die Klassiker verpasst hat, kann sie also bald in einer ansprechenden Aufmachung nachholen. Dabei stellt sich nur die Frage: Welcher Max Payne wird es diesmal sein? Dank des Erfolgs des ersten Teils konnte sich Remedy für die Fortsetzung richtige Schauspieler leisten, wodurch Max sein Gesicht verlor. In Max Payne 2: The Fall of Max Payne verlieh Timothy Gibbs dem gebrochenen Drogenfahnder seine Erscheinung, während im dritten Teil die Hauptfigur der Reihe nach dem Original-Voice-Actor James McCaffrey modelliert wurde. Wenn es nach den Fans geht, ist Sam Lake und somit der erste Max der klare Favorit. **DOMINK PACHE**

Alle gegen einen – Max Payne sieht sich stets einer Übermacht an Feinden gegenüber.



Mit ein wenig Mapkenntnis, oder auch einfach dem Quicksave-Button, weiß man bereits, wo Feinde erscheinen werden. Das ist primär auf höheren Schwierigkeitsgraden ungemein wichtig.



Das ikonische Cover-Artwork des ersten Max Payne genießt heute Kultstatus.



# Medal of Honor im Serienrückblick

## Zwischen Spielberg und Weltkriegsschlappe

Auch wenn Medal of Honor gerne auf Schleich-Elemente setzt, so bleibt es doch ein Shooter. Und entsprechend müsst ihr auch häufiger mal zu schweren Geschützen greifen.



Medal of Honor: Frontline feiert in diesem Jahr sein 20-jähriges Jubiläum. Grund genug, auf die gesamte Shooter-Serie zurückzublicken: Was zeichnete die Medal-of-Honor-Spiele aus und wie gut stehen die Chancen für ein Comeback?

Die „Medal of Honor“ (auf Deutsch: Ehrenmedaille) ist die höchste militärische Auszeichnung der amerikanischen Regierung. Sie wird Soldaten in den Bereichen der Navy, der Homeland Security, der Air Force und der Coast Guard für besonderen Heldenmut vom US-Präsidenten persönlich verliehen – oft leider auch erst postum.

Der Titel „Medal of Honor“ verpflichtet also zu Großem und gibt zugleich den Tenor für die gleichnamige Shooter-Reihe vor. Im Jahr 2022 feierte Medal of Honor: Frontline sein 20-jähriges Jubiläum. Doch die Serie hat so viel mehr zu bieten: Vom raschen Aufstieg zur großen Shooter-Marke neben Battlefield und Call of Duty, bis zum krachenden Absturz dank einer katastrophalen Neuausrichtung.

### Startschuss unter der Führung von Steven Spielberg

Die Marke „Medal of Honor“ hat ihre Ursprünge im Hollywood Mitte der 1990er-Jahre. Dreamworks

Pictures (damals Dreamworks SKG) erweiterte das eigene Geschäftsfeld um den Bereich der Computer- und Videospiele. Die Dreamworks Interactive getaufte Sparte begann als gemeinsames Projekt mit Microsoft und brachte zunächst kleinere Titel wie das Knet-Abenteuer The Neverhood (1996) oder die Jurassic-Park-Umsetzung Chaos Island: The Lost World (1997).

Dreamworks-Mitbegründer und Star-Regisseur Steven Spielberg (bekannt durch Filme wie Der Soldat James Ryan, E.T. und Indiana Jones) entwickelte die Idee für ein im Zweiten Weltkrieg angesiedeltes First-Person-Actionspiel für die erste Generation der PlayStation. Dieses Konzept den Verantwortlichen zu verkaufen, erwies sich jedoch alles andere als leicht. Der Zweite Weltkrieg als Szenario war zu dieser Zeit „ein alter Hut“ (<https://www.gamesradar.com/making-medal-honor/>). Unter der Führung von Producer und Writer Paul Hirschmann entstand binnen einer

In Medal of Honor: Frontline nehmt ihr es nicht nur in sehr intensiven Kämpfen mit Panzern auf, sondern natürlich auch mit einfachen Fußsoldaten.



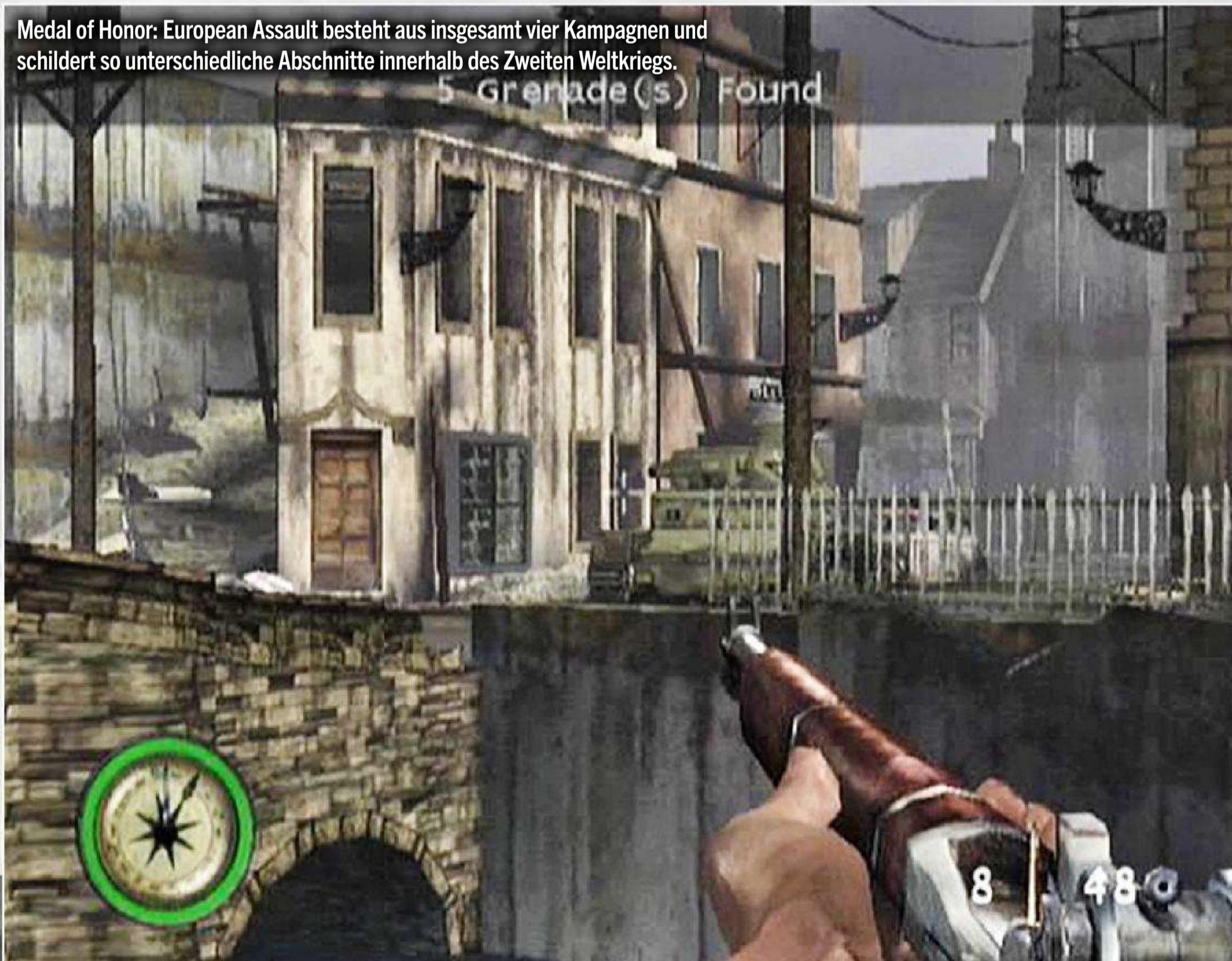
Woche eine frühe Demo-Version, die zeigte, in welche Richtung der Titel gehen sollte. Spielberg sah in dem Medium Videospiele eine neue Chance, um Geschichten zu erzählen. Das war der Startschuss für die Shooter-Reihe!

Doch die Produktion verlief nicht reibungslos. Hardware-Limitierungen störten die Entwicklung. Beispielsweise mussten alle

Missionen nachts stattfinden, da für Lichteffekte keine Ressourcen übrig waren. „Gegner bestanden aus 250 Polygonen, das ist aus heutiger Sicht lächerlich“, sagte Hirschmann in einem Interview mit der Webseite GamesRadar. Doch gerade die Interaktion mit den NPCs sollte den ersten Teil der Reihe von anderen First-Person-Spielen abheben. Das Spiel bot neben dem klassischen Shooter-Gameplay auch Stealth- und Adventure-Elemente. Steven Spielberg überwachte die Entwicklung und legte eine ähnliche Detailverliebtheit wie bei seinen Filmprojekten an den Tag. Waffensounds wurden beispielsweise mit realen Kanonen dieser Zeit aufgenommen. Der ehemalige Marine Dale Dye fungierte als Berater. Er und Spielberg kannten sich bereits von den Dreharbeiten zu Der Soldat James Ryan.

Doch bei aller Authentizität gab es auch Probleme: 1998 meldete sich Paul Bucha, der Präsident der Congressional Medal of Honor Society, in einem wütenden Brief zu Wort. Der Vietnam-Veteran und Träger der Ehrenmedaille hielt das Projekt und dessen Ansatz für eine Schande. Seine Worte trafen Spielberg und Dreamworks ins Mark. Erst nach einer persönlichen Begegnung im Jahr 1999 und vielen

Medal of Honor: European Assault besteht aus insgesamt vier Kampagnen und schildert so unterschiedliche Abschnitte innerhalb des Zweiten Weltkriegs.





Ein Markenzeichen der Medal-of-Honor-Reihe: Das Spiel verwendet reale Filmaufnahmen, um die Geschichte der Einsätze und des Szenarios zu erklären.

Erklärungen seitens der Entwickler glätteten sich die Wogen. Im April desselben Jahres folgte der nächste Schlag: der Amoklauf an der Columbine High School. Die Entwickler entfernten infolge des tragischen Schulmassakers Bluteffekte aus dem Spiel.

Allen Hindernissen zum Trotz erschien der Erstling am 31. Oktober 1999 in Nordamerika für die PlayStation und einige Wochen später auch in Europa. In Deutschland wurde das Spiel trotz Zensurmaßnahmen seitens Publisher Electronic Arts indiziert. Das tat dem Erfolg des Shooters aber keinen Abbruch: Er erntete Höchstwertungen (Metacritic-Score: 92) und avancierte zum Welt-Hit. Damit war eine neue Marke etabliert, die zeigte, dass Shooter auch auf Konsolen und nicht allein auf dem PC ordentlich spielbar waren.

### Erste Fortsetzungen

Wenig verwunderlich, dass die Macher schnell an diesen Erfolg anknüpften: Der nur ein Jahr später veröffentlichte Nachfolger

– in Deutschland erneut indiziert – folgte dem Gameplay seines Vorgängers, setzte aber bei der Wahl der Hauptfigur ein Ausrufezeichen. Manon Batiste, Kämpferin für den französischen Widerstand, fungierte als Spielfigur. Sie basierte lose auf Hélène Deschamps Adams, die als Teenager in Frankreich als Teil der Résistance kämpfte. Das Team von Dreamworks traf die Überlebende auch bei ihren Recherchen für das Spiel. Trotzdem kam die Entscheidung für eine weibliche Hauptfigur im Vorfeld nicht überall gut an. Bei Anspielrunden erhielt das Team sehr negatives Feedback, hielt aber trotzdem an den Plänen fest.

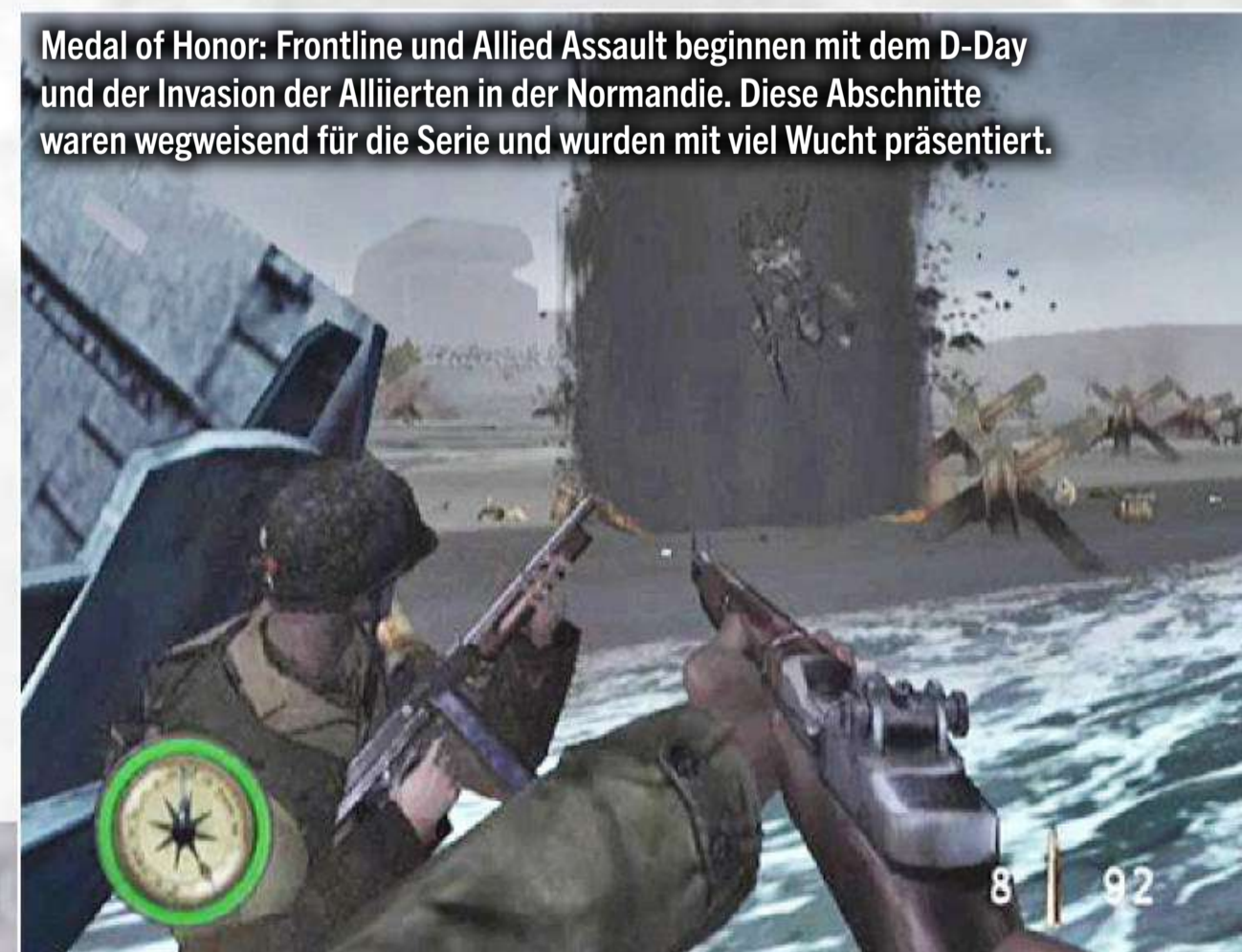
Wichtige Änderungen im Vergleich zum Vorgänger: Es gab diesmal Missionen bei Tageslicht sowie Fahrzeuge wie Panzer oder Motorräder. In einigen Levels traf der Spieler zudem auf an Ritter angelehnte Offiziere. Die Geschichte des zweiten Teils erwies sich als tiefer und persönlicher, das Gameplay war besser ausbalanciert und verfeinert. Auch technisch ließ das

Spiel seinen Vorgänger hinter sich. Diese Fortsetzung war indes das letzte Spiel unter der Flagge von Dreamworks Interactive; das Studio wurde während der Entwicklung an Electronic Arts verkauft. Am Erfolg änderte das nichts: Der Titel schlug auf der PlayStation ein und untermauerte somit die Wichtigkeit der Franchise.

Bereits während der Fertigstellung von Teil zwei begannen die Arbeiten an Medal of Honor: Frontline für die PlayStation 2. Mit dem Kon-

solenwechsel fielen nahezu alle der zuvor störenden Hardware-Restriktionen. Schon in der ersten Mission erschlug Frontline den Spieler förmlich mit Weltkriegsbombast. Am D-Day erstürmt ihr die Küste der Normandie, während um euch herum Explosionen tobten und die Kugeln an euch vorbeizischten. Die insgesamt 19 Levels waren weitaus umfangreicher als in den Vorgängern und erlaubten eine freiere Herangehensweise. Frontline wurde 2010 noch einmal für die PlayStation 3 neu aufgelegt.

Während Medal of Honor: Frontline noch auf die flotten Wechsel zwischen Action- und Stealth-Passagen setzte, ging das ebenfalls 2002 erschienene Medal of Honor: Allied Assault stärker in Richtung des 2003 gestarteten Konkurrenten Call of Duty. Die ruhigen Passagen waren zwar noch vorhanden, rückten aber in den Hintergrund. Stattdessen dominierten lineare Levels, hitzige Feuergefechte und wuchtige Spezialeffekte. Mit einer Spielzeit von zehn bis zwölf Stunden war Allied Assault vergleichsweise kurz. Das von 2015 Games entwickelte Spektakel erschien exklusiv für den PC. Hier überzeugte auch der Mehrspieler-Modus, bei dem sich die Macher teils Anleihen beim Dauerbrenner Counter-Strike nahmen und so im Online-Modus eine treue Fan-Gemeinde aufbau-



Medal of Honor: Frontline und Allied Assault beginnen mit dem D-Day und der Invasion der Alliierten in der Normandie. Diese Abschnitte waren wegweisend für die Serie und wurden mit viel Wucht präsentiert.

ten. In der Folge erweiterten die Entwickler Allied Assault um zusätzliche Story-Einsätze in den Add-ons Spearhead (2002) und Breakthrough (2003).

### Zu viel des Guten

Spätestens ab diesem Zeitpunkt war klar: Medal of Honor ist eine Goldgrube! Entsprechend schnell legte Electronic Arts immer weiter nach. Das 2003 veröffentlichte Medal of Honor: Rising Sun entführte die Community in den Pazifik – inklusive des Angriffs der Japaner auf Pearl Harbor. Doch der thematische Umzug brachte keine echten Innovationen. Die Medal-of-Honor-Formel in Verbindung mit einer inzwischen souverän heruntergespulten Präsentation nutzte sich spürbar ab. Im gleichen Jahr erschien zudem der Handheld-Ableger Medal of Honor: Infiltrator für den Game Boy Advance. Wer angesichts des Namens ein Stealth-Spiel erwartete, sah sich indes getäuscht. Stattdessen handelte es sich bei Infiltrator um einen Top-

Down-Shooter im Stile des Klassikers Cannon Fodder (1993), der mit an Moorhuhn erinnernden Ego-Ballerszenen gewürzt wurde.

Das 2004 erschienene und von EA Los Angeles entwickelte Medal of Honor: Pacific Assault war ein weiteres PC-Spiel. Das Szenario ähnelte demjenigen aus Rising Sun stark, allerdings ergänzten die Entwickler das Gameplay um kontrollierbare Computer-Kameraden. Auf Tastendruck nahmen diese etwa feindliche Stellungen aufs Korn oder flankierten Gegner. Diese Veränderung gab dem Spiel etwas mehr Tiefe und sorgte – gemeinsam mit der aufgefrischten Präsentation – für einen weiteren Achtungserfolg der Serie.

Weiter ging es bereits 2005 mit Medal of Honor: European Assault für PS2, Xbox und GameCube, das in Frankreich, Nordafrika, der Sowjetunion und Belgien spielte. Die größer gehaltenen Levels besaßen neben klaren Hauptzielen auch versteckte Nebenaufgaben, die es erst zu entdecken galt. Zudem er-

Das neue Setting von Medal of Honor: Rising Sun brachte auch spielerische Probleme mit sich. Das dichte Blattwerk und die vielen Grün- und Brauntöne erschwerten bisweilen die Übersicht in den Dschungel-Levels.



weiterte man das Shooter-Gameplay um einen Adrenalin-Modus, der Spieler vorübergehend zu unverwundbaren Kampfmaschinen mit unendlich vielen Kugeln im Magazin machte. Das Konsolenspiel enttäuschte eingefleischte Fans mit diesem noch actionreicheren Ansatz und dem fehlenden Online-Modus.

2006 und 2007 folgte dann noch einmal ein wahres Bombardement an Medal-of-Honor-Games. So erschienen die PSP-Handheld-Teile Heroes und Heroes 2; letzte-

rer wurde später auch für die Nintendo Wii umgesetzt. Beide Titel holten überraschend viel Leistung aus der mobilen Spielkonsole raus und überzeugten vor allem technisch. 2007 folgte mit Medal of Honor: Vanguard für Nintendo Wii und PlayStation 2 der vorläufige Tiefpunkt der Reihe: innovationsarm, technisch altbacken und allzu linear. Ein Flop!

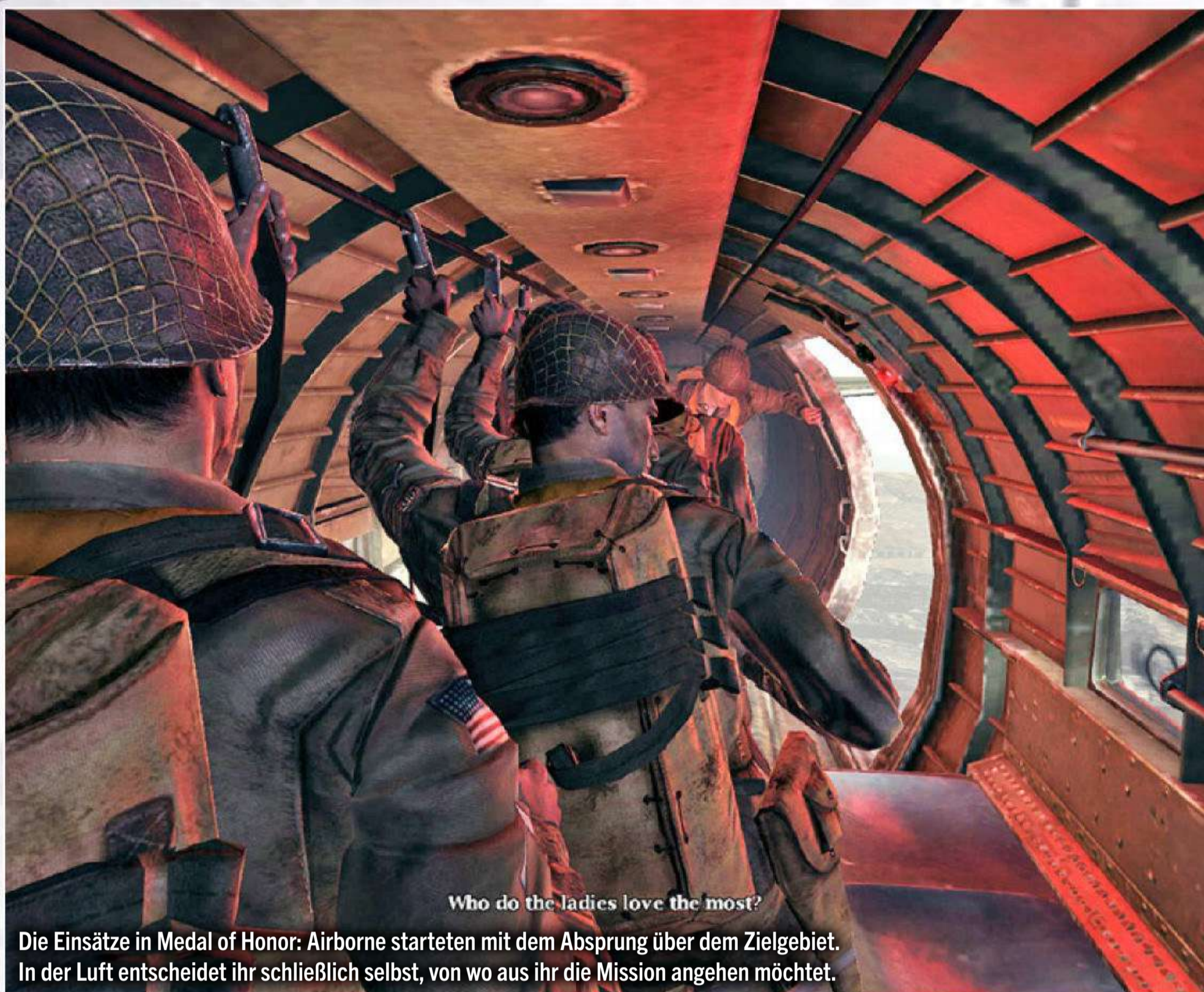
Dass es auch anders geht, zeigte das Ende 2007 veröffentlichte Medal of Honor: Airborne für PC, PlayStation 3 und Xbox 360. Das Team von EA Los Angeles rückte in diesem Fall den non-linearen Missionsverlauf in den Mittelpunkt. Als Fallschirmjäger springt ihr über insgesamt sechs Einsatzgebieten ab und bestimmt so den Startpunkt selbst. Heraus kam schließlich ein guter Shooter mit einem erfrischenden Ansatz, der aber zu anspruchslos daherkam, als dass er einen wirklich bleibenden Eindruck hinterließ.

### Neues Szenario und damit der Absturz der Serie

Das Genre der Weltkriegs-Shooter war zu diesem Zeitpunkt schon lange über seinen Zenit. Nach Vanguard, Airborne und Heroes 2 begann die Umstrukturierung des Medal-of-Honor-Konzepts. EA Los Angeles brachte die Serie in die Gegenwart und stellte den Kampf gegen den Terror in den Mittelpunkt. Als Soldaten der Tier-1-Spezialeinheit und der Airborne Rangers wart



Gerade in den frühen Ablegern machte sich der Unterschied zwischen PC- und Konsolen-Ablegern besonders bemerkbar. Medal of Honor: Pacific Assault beeindruckte 2004 mit großen Schlachten und starken Effekten.



Die Einsätze in Medal of Honor: Airborne starteten mit dem Absprung über dem Zielgebiet. In der Luft entscheidet ihr schließlich selbst, von wo aus ihr die Mission angehen möchtet.

ihr in Afghanistan unterwegs, wo ihr euch infolge der Geschehnisse des 11. Septembers 2001 mit Terroristen anlegen musstet.

Das auf der leistungsstarken Frostbite-Engine basierende Medal of Honor war ein geradliniger, aber durchaus hübsch anzusehender Shooter mit KI-Unterstützung. Leider mangelte es dem Spiel jedoch auch an Seele und Tiefe. Dazu erlangte der Shooter zweifelhaften Ruhm, weil man im Multiplayer-Modus auch die Rolle der Taliban übernehmen konnte. Gerade Vertretern des US-Militärs stieß dies übel auf. Entwickler EA Los Angeles ersetzte die Fraktion daraufhin durch die „Opposing Forces“. In Deutschland erschien Medal of Honor 2010 lediglich in einer geschnittenen Version, abgetrennte Gliedmaßen und blutige Kopfschüsse fielen der Schere zum Opfer. Medal of Honor erhielt unterm Strich durchschnittliche Wertungen und war spätestens ab diesem Zeitpunkt nur noch ein Shooter von vielen.

Mit Medal of Honor: Warfighter (2012) fuhr Danger Close (ehe-

mals EA Los Angeles) die Reihe zunächst endgültig vor die Wand. Spielerisch war Warfighter nicht mehr als eine Ansammlung von 08/15-Mechaniken ohne jegliche Höhepunkte. Während gerade die pathetische und uninspirierte Kampagne Schiffbruch erlitt, zeigten sich zumindest im Multiplayer-Modus einige gute Ansät-

ze. Das Buddy-System ermutigte Spieler, zusammenzubleiben und miteinander zu interagieren. Die Auswahl an Spielmodi und Karten konnte sich in Verbindung mit der erneut starken Spielgrafik ebenfalls sehen lassen. Doch auch diese positiven Aspekte retteten Medal of Honor: Warfighter nicht. Nach schlechten Kritiken und ent-

täuschenden Verkäufen kündigte EA-COO Peter Moore wenige Monate nach Release an, dass die Serie erst einmal pausieren würde.

Diese Pause sollte gut acht Jahre dauern. Erst im Winter 2020 erschien mit Medal of Honor: Above and Beyond der vorerst letzte Serienableger. Unter der Regie von Medal-of-Honor-Mitbegründer Peter Hirschmann entstand hier nach einer zweieinhalbjährigen Entwicklung ein ambitioniertes, aber längst nicht perfektes VR-Actionspiel. Der erhoffte Neustart für die Marke war es aber nicht.

### Eine neue Chance für Medal of Honor?

Nach der Veröffentlichung von Medal of Honor: Above and Beyond wurde es wieder ruhig um die bekannte Shooter-Marke. Electronic Arts konzentrierte die Marketing-Anstrengungen auf das im November 2021 veröffentlichte Battlefield 2042. Von einigen halbgaren Gerüchten abgesehen, liegt Medal of Honor vorerst auf Eis. Ein wenig Hoffnung machten zuletzt die Aussagen des einstigen Lead Designers Chris Cross anlässlich des 20-jährigen Jubiläums von Medal of Honor: Frontline. Gegenüber Gaming Bible



Mit dem 2010 veröffentlichten Medal of Honor katapultierte EA die Serie in die Gegenwart. Der Kampf gegen den virtuellen Terror war zwar technisch hübsch anzuschauen, enttäuschte aber spielerisch auf ganzer Linie.



Immer wieder erschien Medal of Honor auch auf Handheld-Systemen. Infiltrator für den Game Boy Advance etwa war ein durchaus launiges Top-Down-Aktionspiel.

(<https://www.gamingbible.co.uk/news/medal-of-honor-frontline-developer-wants-an-openworld-remake-20220526>) erklärte er seine Vision eines möglichen Remakes: „Medal of Honor ist in seinem Herzen ein Spionage-Spiel. Diesen Bereich würde ich stärker betonen – im Gegensatz zum Shooter-Gameplay. Falls wir Frontline neu auflegen würden, würde ich zurück zu einem Missionsziel pro Einsatz gehen. Die Levels wären dann Open World und würden Spielern die Freiheit geben, Ziele so zu erreichen, wie sie wollen.“ Das Spiel ginge also eher in Richtung Survival-Abenteuer und wäre weniger ein Shooter. Cross betonte

zudem, dass er sich viel Inspiration durch Assassin's Creed holen würde. Zwischen den Zeilen klingt dies arg nach Sniper Elite 5, das – ähnlich wie Hitman 3 – auf Sandbox-Gameplay setzt und Spielern viele Möglichkeiten gönnt.

Die Frage, die sich nun viele stellen: Wird es Zeit für eine Fortsetzung oder gar ein Wiederaufleben der Medal-of-Honor-Lizenz? Nach den gescheiterten Exkursionen in die moderne Kriegsführung und einem ambitionierten, aber leider wenig erfolgreichen VR-Ableger stehen die Zeichen für einen baldigen Nachfolger zunächst einmal schlecht. Bemessen an der aktuellen Weltlage und der Stim-

mung in der Community scheint ein pompöser Weltkriegs-Shooter wie in früheren Zeiten eher unwahrscheinlich. Eine derartige Umsetzung hätte es schwer am Markt, der zuletzt verstärkt von fiktiven Szenarios und Multiplayer-Erfahrungen dominiert wurde. Die Marke Medal of Honor benötigt zwangsläufig eine Auffrischung, muss aber zugleich dem eigenen Erbe gerecht werden. Und das bedeutet: Zurück zu den historischen Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs und

den Tugenden der frühen Teile. Ein detailverliebter und storylastiger Stealth-Shooter hätte auch auf dem aktuellen Markt noch eine Nische. Medal of Honor hat in der heutigen Gaming-Szene noch einen Platz – allerdings nur wenn Electronic Arts auch bereit ist, entsprechende Ressourcen in das Projekt zu investieren und vor allem die Neuinterpretationen von 2010 und 2012 komplett hinter sich zu lassen.

OLAF BLEICH, BENEDIKT PLASS-FLESENKÄMPER  
& SASCHA LOHMÜLLER

Medal of Honor: Warfighter fiel 2012 bei Fans und Kritikern durch: Uninspiriert, eintönig und spielerisch altbacken. Der Misserfolg zog eine lange Pause für die Shooter-Serie nach sich.



Medal of Honor: Above and Beyond von 2020 war der vorerst letzte Teil der Saga. Das VR-Spektakel ist technisch ambitioniert, kann aber spielerisch nur bedingt überzeugen.

# THE QUARRY

## Tipps zu den vier wichtigen Enden

Alle Charaktere  
überleben oder  
sterben lassen?  
Wir liefern euch  
einen Guide mit  
den wichtigsten  
Eckpfeilern für  
vier wichtige  
Enden.



Ihr wollt in The Quarry alle Charaktere überleben lassen? Oder sollen alle spielbaren Protagonisten im Teenie-Horror-Adventure sterben? Wir liefern euch Tipps zu den vier wichtigsten Enden im Spiel. Neben „alle Charaktere überleben“ (Harte Nacht – Trophäe: Gold) oder „alle Charaktere sterben“ (Hacketts Quarry-Massaker – Trophäe: Gold) gibt es nämlich noch zwei weitere Enden, für die ihr Trophäen erhaltet. So lasst ihr einerseits nur Ryan (Der Überlebende – Trophäe: Silber) überleben. Für das Ende „Die Überlebende“ (Trophäe: Gold) lasst ihr lediglich Kaitlyn das Ende des Spiels erleben. Achtung: Wir warnen hier nochmals ausdrücklich vor Story-Spoilern! Solltet ihr The Quarry noch nicht abgeschlossen haben, solltet ihr diesen Guide samt Tipps zunächst auslassen.

Zunächst erläutern wir in diesem Guide zu den Enden von The Quarry, wie alle spielbaren Charaktere überleben. Dabei ist es wichtig, sämtliche Quick-Time-Events erfolgreich abzuschließen. Die wichtigsten Entscheidungen und Aktionen in den zehn Kapiteln hierfür haben wir für euch neutral wie möglich zusammengefasst. Auf der nächsten Seite erläutern wir das

Ende, in dem alle Charaktere sterben. Sofern ihr auf Trophäen-Jagd seid, geht ihr die beiden Enden mit Ryan oder Kaitlyn zum Schluss an. Hierbei solltet ihr das Ende „Hacketts Quarry-Massaker“ (Alle Helden sterben) zuvor abgeschlossen haben, um danach nur noch mit der Kapitelauswahl zu arbeiten. Nähere Erläuterungen findet ihr an der entsprechenden Stelle.

### Alle Charaktere überleben

Für die Trophäe „Harte Nacht“ in The Quarry müssen sämtliche Charaktere im Spiel überleben. Bis auf den Prolog und Kapitel 1 müsst ihr in den anderen Kapiteln die richtigen Entscheidungen treffen, um alle Charaktere im Teenie-Horror-Spiel am Leben zu halten.

### Kapitel 2

Sobald ihr mit Emma spielt und gemeinsam mit Jacob einen Laden untersucht, nehmt Shotgun und Feuerwerkskörper mit. Das hilft euch später in der Story.

### Kapitel 3

In der Nähe des Sees haben Emma und Jacob eine Unterhaltung. Danach bleibt Jacob allein zurück und hört Abigail schreien. Habt ihr den Verteiler in Kapitel 1 gestohlen, so wählt ihr zwischen „Abi hel-

fen“ und „Ins Wasser für den Verteiler tauchen“ aus. Die Auswahl ist hier egal. Taucht ihr im Wasser, so findet ihr ein Beweisstück. Jacobs Hand verfängt sich unter Wasser. Nutzt hier die Option, um diese zu befreien und achtet dabei auf den Timer. Später im Kapitel – sobald ihr erneut mit Jacob spielt – seid nett zu dem Hunter, der euch gefangen hat, und vermeidet, ihn mit Dreck zu bewerfen. Bobby wird danach euer Gesicht mit Blut bemalen, was in einigen Kapiteln Werwölfe abwehrt.

### Kapitel 4

Zu Beginn von Kapitel 4 lauscht die Gruppe Nick am Feuer. Ryan hört dabei Geräusche aus den Büschen. Ihr dürft hier zwei Mal hintereinander auf keinen Fall schießen (einfach den Timer auslaufen lassen), sonst stirbt Jacob. Sobald Emma in einem Gebäude landet, hört sie Geräusche von einem Monster. Hier trifft ihr die Entscheidung, die Falltür zu öffnen oder eine Tasche zu durchsuchen. Sucht hier zunächst in der Tasche und nehmt den Taser mit. Diesen müsst ihr sofort benutzen, sobald ein Werwolf durch die Falltür kommt. Macht danach ein Foto (als Beweisstück). Nun schließt ihr noch die Quick-Time-Events

ab, blockiert die Tür und verlässt das Areal durch die Falltür. Erledigt danach weitere Quick-Time-Events und die Szene ändert sich. Nachdem ihr den Part mit Dylan abgeschlossen habt, spielt ihr mit Emma, um das Kapitel abzuschließen. Macht hierbei so schnell wie möglich die Seilrutsche startklar und benutzt diese sofort. Somit entkommt ihr dem Biest.

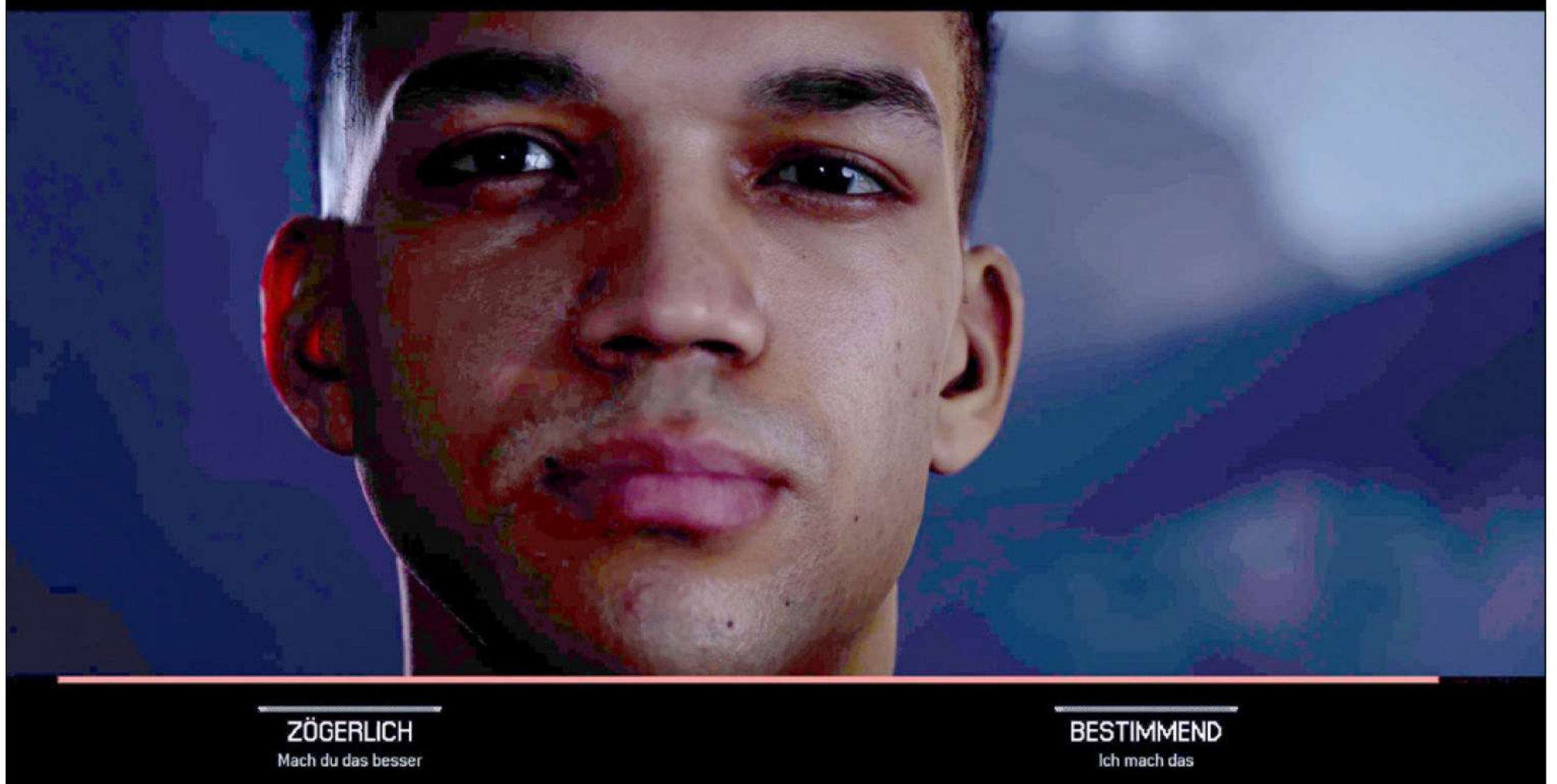
### Kapitel 5

In diesem Kapitel kommt es auf zwei Szenen an. Nach dem Bereich mit Kaitlyn kehrt ihr zu Nick und Abigail zurück. Hierbei haltet ihr die Luft an, sobald Bobby in der Nähe ist. Alternativ könnt ihr das auch vermessen und Nick den Hunter per Quick-Time-Event würgen lassen. In der letzten Szene seid ihr mit Dylan und Ryan in einer Hütte gestrandet. Helft an dieser Stelle Dylan, das Audiogerät herzustellen, es hält die Werwölfe von der Attacke ab. Dylan wird jedoch im Verlauf gebissen, ihr nutzt hier die Kettensäge, um die Ausbreitung der Infektion zu stoppen.

### Kapitel 6

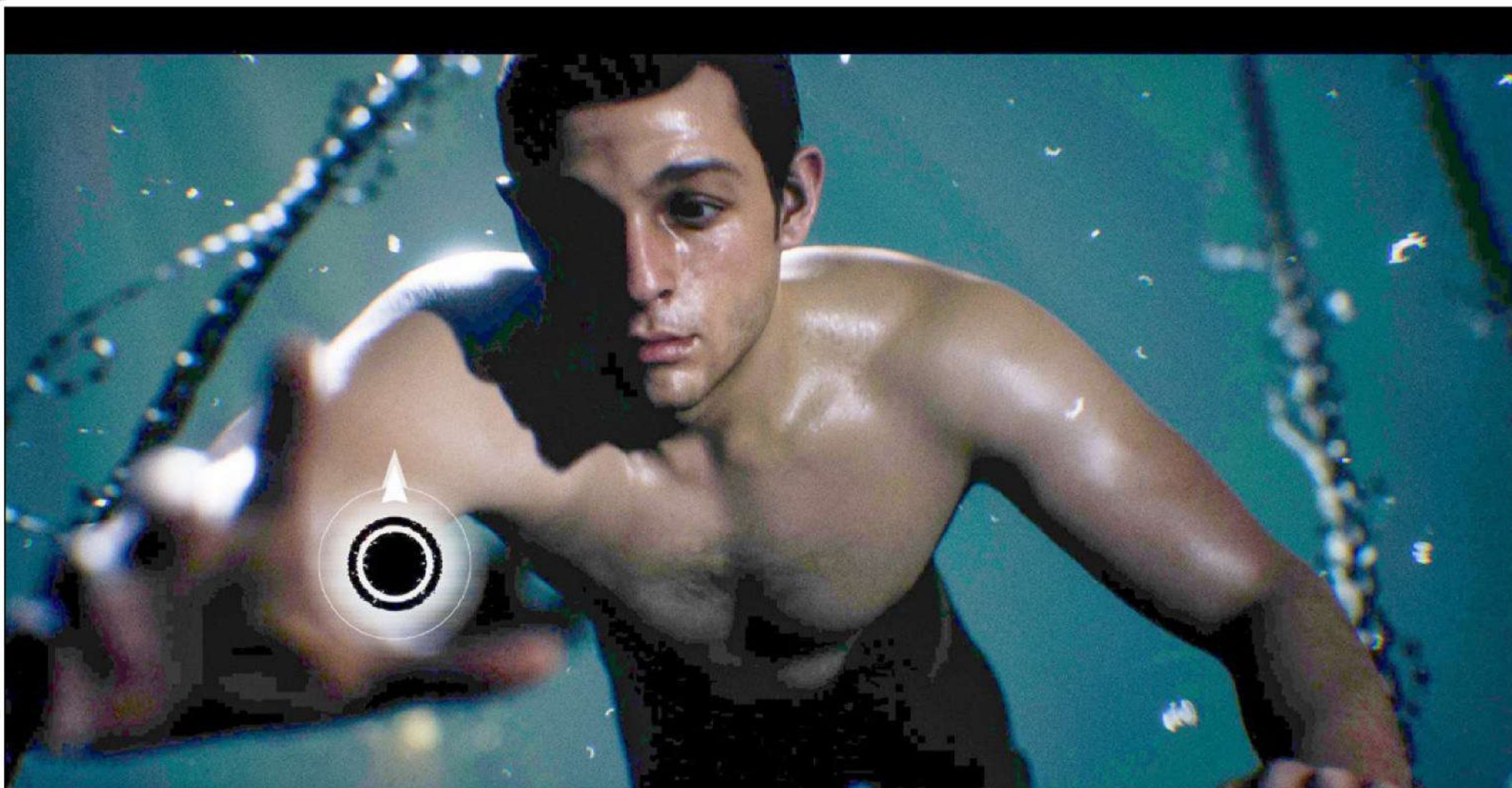
An dieser Stelle von The Quarry kommt es auf eure Quick-Time-Skills an. Vermesselt ihr diese, so stirbt eine gute Anzahl an Charak-

Natürlich ist es auch wichtig, welche Entscheidungen ihr wie trifft, wenn ihr möglichst viele Charaktere ins Ziel retten wollt – oder über den Jordan bringen möchtet.



**ZÖGERLICH**  
Mach du das besser

**BESTIMMEND**  
Ich mach das



Uns persönlich würde es ja skeptisch stimmen, wenn wir animierte Quicktime-Events unter Wasser finden würden, aber gut: Auch getaucht wird in the Quarry. Und ertrunken bestimmt ebenfalls.

teren. Sobald ihr mit Jacob spielt, schließt ihr alle Quick-Time-Events korrekt ab. Dies rettet Emma vor dem Werwolf und lässt Jacob am Ende entkommen. Während seiner letzten Szene tritt er in eine Bärenfalle. Nutzt hier unbedingt die Op-

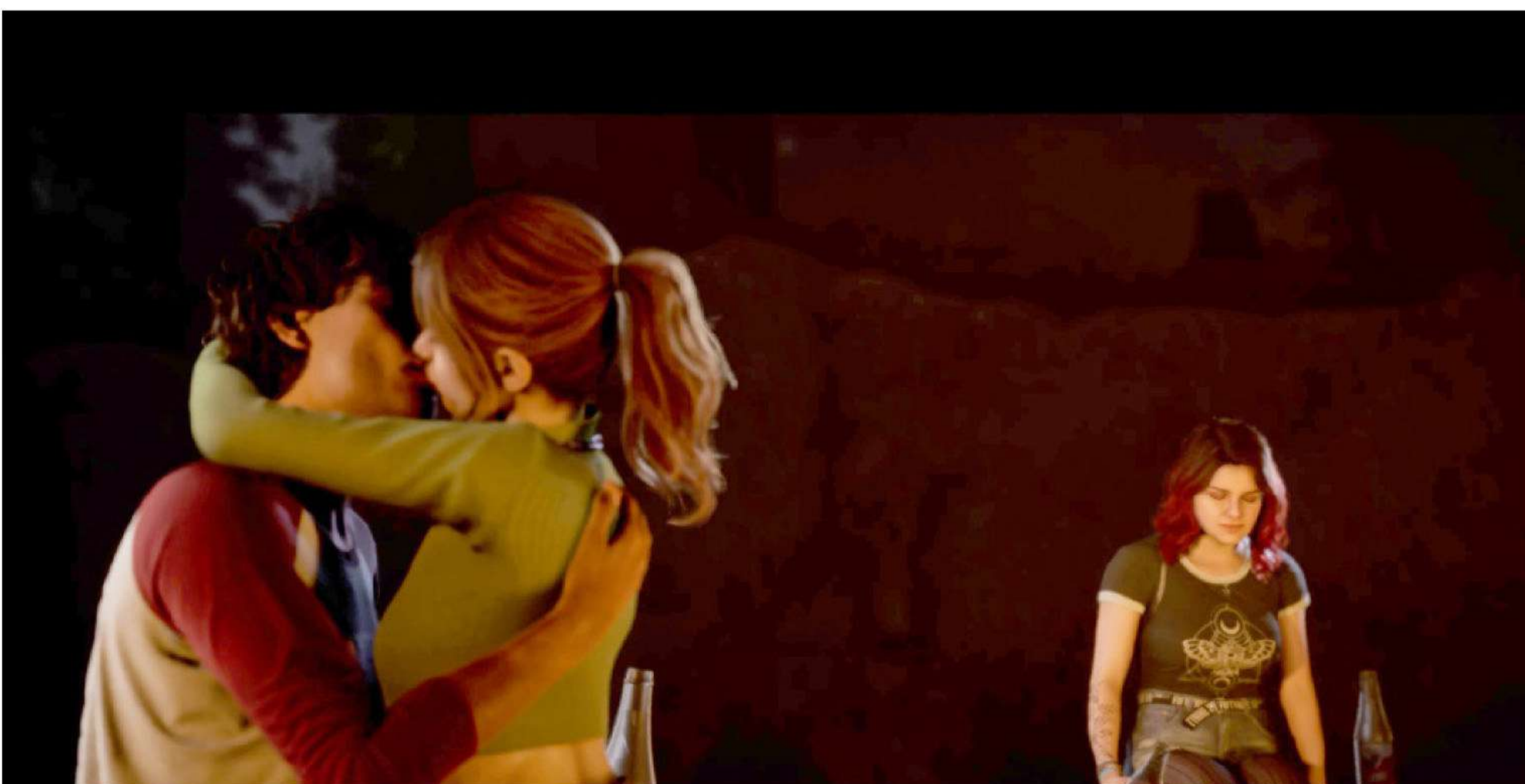
tion des Öffnens. Später im Kapitel treffen Kaitlyn, Ryan, Dylan, Nick und Abigail auf Laura. Während die Gruppe mit Laura spricht, interagiert Abigail mit Nick. Die Dialoge sind hierbei egal, ihr müsst jedoch mit der Shotgun auf Nick schießen,

da dieser sich sonst in einen Werwolf verwandelt und Abi tötet. Mit Emma dürft ihr später weglaufen oder euch verstecken, während ihr Bobby und Jed beobachtet. Wichtig ist hier nur, dass ihr das Feuerwerk aufhebt, sobald ihr die Chan-

ce habt. Dieses nutzt Emma gegen das Biest und wird so nicht infiziert.

## Kapitel 7

In diesem Kapitel kann niemand sterben. Ihr trefft hier jedoch Vor-



Nicht traurig sein: Mit unseren Tipps könnt ihr die beiden nervigen Turteltauben einfach in die virtuellen Jagdgründe einziehen lassen.



The Quarry erzählt manche Ereignisse auch in schicken, gezeichneten Sequenzen. Wenn ein Charakter das Zeitliche segnet, seht ihr das aber natürlich in brutaler Deutlichkeit. Ist ja kein Kinderspielplatz so ein Steinbruch ...

bereitungen, damit es später nicht zu einem Mord kommt. Zunächst ist es ganz wichtig, im jedem einzelnen Dialog mit Travis nett zu sein. Vermeidet es unbedingt, es zu einer Konfrontation kommen zu lassen. Mit Laura durchsucht ihr das Bett und findet einen Löffel. Damit kratzt ihr ein Loch in die Wand, um dort Dinge zu verstauen. Sobald ihr die Station untersucht, findet ihr bei den Spinden in einem Raum oben eine Spritze samt Beruhigungsmittel. Lagert sie in dem Loch in der Wand. In der finalen Szene täuscht Laura schlimme Bauchschmerzen vor. Travis öffnet Zelle, um nach ihr zu sehen. Hier nutzt ihr die Option des Beruhigungsmittels. Travis wird zwar somit in der Zelle eingesperrt, ist aber nicht böse auf Laura. Max und Laura können somit entkommen.

### Kapitel 8

In der finalen Szene des Kapitels spielt ihr als Ryan. Vermeidet es, die elektrifizierten Käfige mit Jacob und einem Biest zu öffnen. Haltet auch Laura auf, damit sie nicht das Biest erschießt. Es handelt sich dabei nämlich um Nick in Werwolf-Form. Danach komplettiert ihr ein Schalterrätsel in der richtigen Reihenfolge, um Jacob zu

befreien. Er stirbt sonst im nächsten Kapitel. Betätigt die Schalter wie folgt: Wählt Schalter 1 und 2 aus und setzt danach fort; wählt nun Schalter 2 und 3.

### Kapitel 9

Auch in diesem Kapitel lauern wieder jede Menge mögliche Tode für die Charaktere in The Quarry. Zu Beginn ist es nicht entscheidend, ob ihr Constance erledigt oder nicht – Laura wird überleben. Sobald Bobby auf Ryan einsticht, lasst das Messer in der Wunde. Andernfalls kann Ryan später in Bobbys Armen sterben. Blockiert Bobbys Pfad, sobald ihr könnt und stecht auf ihn ein. Danach erscheint Laura neben Ryan. Lasst den Biss von Laura zu, sonst stirbt Ryan in seiner folgenden Szene. Nun seid ihr mit Dylan und Kaitlyn auf dem Schrottplatz unterwegs. Sobald Dylan im Kran sitzt, müsst ihr Kaitlyn vor einem herannahenden Werwolf warnen. Nun schließt ihr jeden folgenden Quick-Time-Event erfolgreich ab. Nutzt nun die Hupe, um die Aufmerksamkeit des Biests auf Dylan zu lenken. Komplettiert auch hier alle Quick-Time-Events erfolgreich und nutzt das Feuerzeug, um Dylan zu retten. In einer kurzen Szene mit Abigail und Emma interagiert

ihr mit Abi mit dem Sicherungskasten vor euch. Wichtig für das nächste Kapitel: Nehmt die Silberkugeln mit. Zu guter Letzt spielt ihr mit Laura und Ryan im großen Kampf gegen Chris Hackett in seiner Biest-Verwandlung. Mit Ryan schießt ihr hier auf Chris und erledigt ihn somit. Dadurch wird Lauras Fluch aufgehoben und sie stirbt später nicht.

### Kapitel 10

Im Finale von The Quarry müsst ihr ebenfalls höllisch aufpassen, dass keiner der Helden draufgeht. Ihr spielt zu Beginn als Max und nutzt unbedingt die Option „bleiben“. So schwimmt Max nicht auf die andere Seite und überlebt. Sobald ihr mit Kaitlyn und Dylan unterwegs seid, flieht ihr, sobald das Biest auftaucht. Ihr entkommt über den Balken. Komplettiert hier alle Quick-Time-Events. Sobald ihr die Möglichkeit habt, nutzt die Option „untersuchen“. Kaitlyn nimmt so die Silberkugeln auf und kann so den Werwolf erschießen. Während der Fahrszene mit Travis haltet ihr Ryan und Laura am Leben, sofern ihr allen Quick-Time-Events folgt. Unterbrecht nichts und gebt Ryan das Blut. Sobald die drei Charaktere auf Silas treffen, schießt auf ihn. Dies erledigt den weißen Wolf

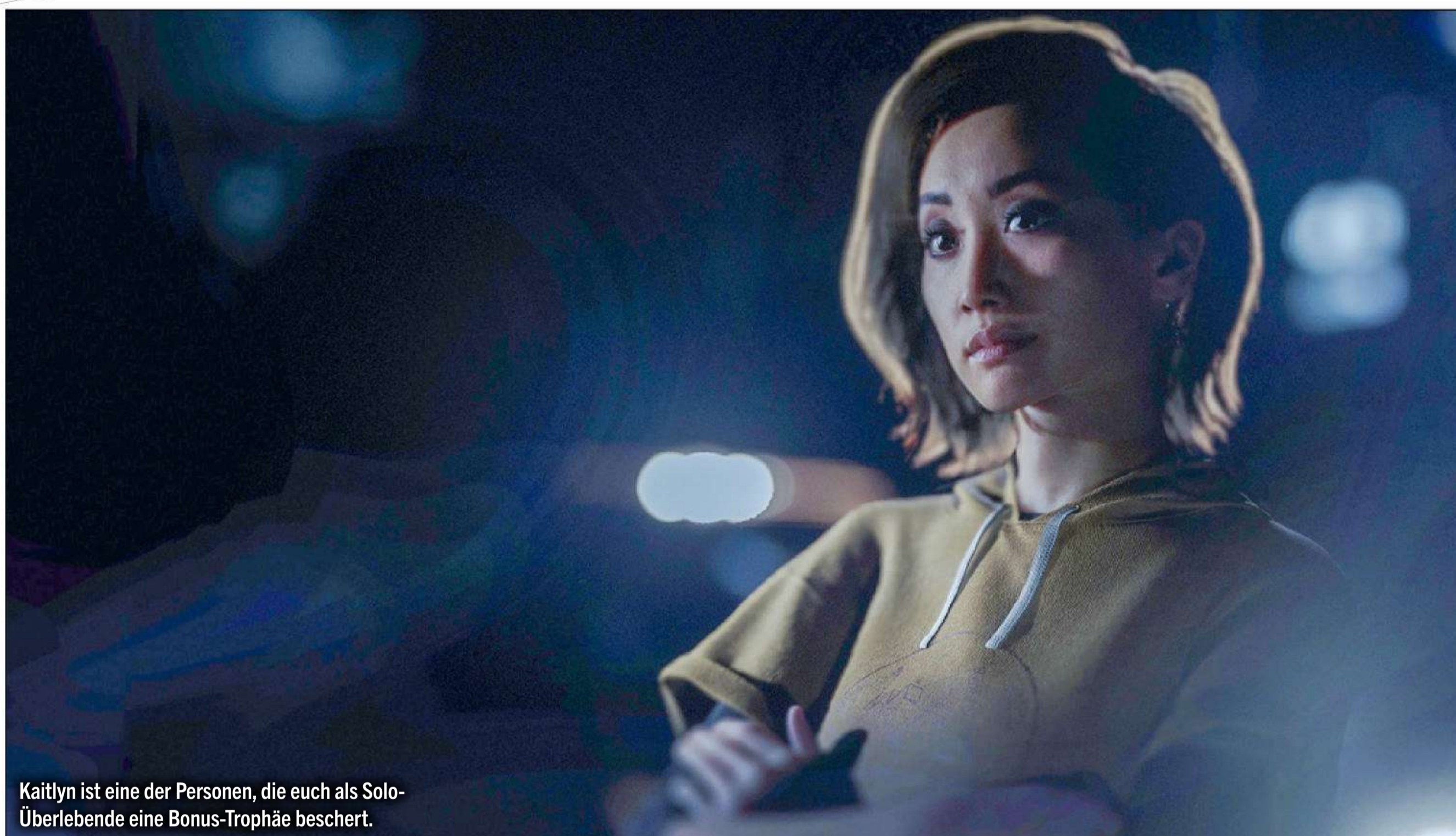
und hebt sämtliche Flüche auf. So überleben alle Charaktere in The Quarry.

### Alle Charaktere sterben

Für das Achievement „Hackett's Quarry-Massaker“ müssen alle neun spielbaren Charaktere das Zeitliche segnen. Wir erläutern alle Schlüsselmomente, die ihr hierfür in den entsprechenden Kapiteln von The Quarry beachten müsst. Achtung: Wir empfehlen euch dringend, in Kapitel 1 mit Abi den Teddybär einzusammeln. Ihr seid gemeinsam mit Abigail und Emma unterwegs und habt die Gelegenheit, in eine Hütte einzusteigen. Macht das unbedingt und nehmt im Gebäude rechterhand den Teddybär mit, den Abi in ihrem Rucksack verstaut. Hintergrund: Für das The-Quarry-Ende, in dem alle Helden sterben, ist das nicht nötig. Nach dem Ende jedoch ladet ihr in der Kapitelauswahl für das Ende „Die Überlebende“ den Spielstand und setzt hier (mit dem Teddy in der Tasche) gleich ab Kapitel 10 fort, ohne nochmals von vorn beginnen zu müssen.

### Kapitel 3: Jacob erledigen

Im See mit Emma habt ihr als Jacob die Chance, diesen Charakter aus dem Spiel zu nehmen. Habt ihr



Kaitlyn ist eine der Personen, die euch als Solo-Überlebende eine Bonus-Trophäe beschert.

in Kapitel 1 den Verteiler aus dem Van mitgenommen, so taucht ihr nach ihm, sobald ihr die Möglichkeit habt. Jacob greift unter Wasser danach und findet seine Hand nach dem Beweisstück gefangen. Hier lasst ihr einfach den Timer auslaufen und Jacob ertrinkt.

#### Kapitel 4: Emmas Tod

Sobald Emma in Kapitel 4 in der Nähe einer Hütte verweilt, hört ihr Geräusche von einem Biest. Nutzt an dieser Stelle die Option „Öffnen der Falltür“, um Emma auszuschalten.

#### Kapitel 6: Abigail erledigen

Hier trifft die Gruppe auf Laura. Abigail befindet sich neben Nick, der sich merkwürdig verhält. Der Dialog ist hier nicht entscheidend. Sobald Nick Abi gegen die Wand schleudert, habt ihr danach die Chance, auf ihn zu schießen. Lasst das bleiben und Abi ist Geschichte.

#### Kapitel 8: Nick stirbt

Kurz vor Ende von Kapitel 8 finden Ryan und Laura elektrische Käfige. Ein Werwolf befindet sich in einem der Käfige. Nach einem Dialog zwischen Constance und Travis dreht die Szene zurück und Laura versucht, den Werwolf im Käfig zu erschießen. Haltet sie nicht davon

und der Werwolf alias Nick stirbt.

#### Kapitel 9: Dylans Ableben

Auf dem Schrottplatz bewegt Dylan mit dem Kran ein Auto. Sobald ein Werwolf erscheint, klettert Dylan wieder auf den Kran. Betätigt die Hupe, um den Werwolf zu Dylan zu locken. Nun nimmt der Charakter ein Feuerzeug. Ihr müsst hier einfach nur das Quick-Time-Event erfolglos beenden und Dylan ist erledigt.

#### Kapitel 9: Ryans Tod

Hier gibt es zwei Möglichkeiten. Kurz vor Ende des Kapitels kämpfen Laura und Ryan gegen Chris als Werwolf sowie Bobby und Travis. Laura verwandelt sich in einen Werwolf und bedroht Travis. Gleichzeitig greift Chris Bobby an. In diesen Sekunden nimmt sich Ryan eine Shotgun. Verfehlt ihr Chris, so ist Ryan erledigt. Zweitens: Habt ihr am Anfang des Kapitels das Messer entfernt, stirbt Ryan am Blutverlust.

#### Kapitel 9: Laura sterben lassen

Nach Ryans Tod – sofern ihr vorbeigeschossen habt – attackieren sich Chris, Travis und Laura gegenseitig, was den Tod aller zur Folge hat und damit auch Lauras. Sollte Chris aber nach Ryans Tod nicht

mehr am Leben sein, so benötigt ihr ein schlechtes Verhältnis zwischen Laura und Travis, damit dieser Laura mit seiner Glasscherbe erledigt.

#### Kapitel 10: Max sterben lassen

Sofern Chris Hackett in der Szene zuvor erschossen wurde, spielt ihr kurz als Max. Hier habt ihr die Wahl, auf der Insel zu bleiben oder ans Ufer zu schwimmen. Nutzt die letztere Option und Max wird auf der anderen Seite von einem Werwolf erledigt.

#### Kapitel 10: Kaitlyns Tod

Sofern alle Charaktere an dieser Stelle von The Quarry bereits erledigt sind, ist Kaitlyns Tod ganz einfach. Sobald ihr die Lodge untersucht, erscheint ein Werwolf. Hierbei schaut ihr bei dem alten Portrait nach. Hört ihr ein Geräusch von der anderen Seite des Raumes, entscheidet euch zu warten. Danach schießt ihr und verfehlt oder schießt gar nicht und Kaitlyn wird vom Werwolf erledigt.

#### Nur Ryan überlebt

Auch für dieses Ende gibt es eine Trophäe. Wir erläutern euch, wie ihr Ryan als einzigen Überlebenden durch die Nacht bringt. Ihr schaut am besten in den Ab-

schnitt, in dem wir euch erklären, wie alle Charaktere sterben und spielt bis Kapitel 9. Dabei müssen Jakob, Nick, Abigail sowie Emma vor Chapter 9 das Zeitliche gesegnet haben. In Kapitel 9 müssen dann Dylan und Laura sterben. Kaitlyn und Max erledigt ihr danach in Kapitel 10.

#### Kapitel 9

Im Kampf mit den Hacketts wird Ryan von Bobby mit einem Messer verletzt. Lasst das Messer in Ryans Körper stecken und entfernt es nicht. In der folgenden Szene entkommt ihr Bobby. Dabei schließt ihr alle Quick-Time-Events ab und blockiert so die Tür. Danach könnt ihr auf Bobby einstechen. Macht das und er lässt Ryan in Ruhe. Während des Blutverlustes erscheint Laura und bietet Ryan einen Biss an. Akzeptiert das, sonst würde Ryan in der nächsten Szene sterben.

**Wichtig:** Lasst in der Schrottplatz-Szene (siehe links unter „Alle Charaktere sterben – Kapitel 9: Dylans Ableben“) Dylan sterben. Im letzten Teil gibt es einen Showdown mit den Hacketts. Chris in seiner Werwolf-Form wird Bobby erledigen. Laura verwandelt sich und will Travis töten. Sobald ihr mit Ryan die Shot-

gun greift, erschießt Chris. Dieser stirbt und Lauras Fluch wird aufgehoben. Hier habt ihr zwei Möglichkeiten: Habt ihr in Kapitel 7 das Verhältnis von Travis und Laura schlecht enden lassen (Travis wurde angeschossen und in die Zelle gesperrt, statt mit der Spritze betäubt), so erledigt Travis an dieser Stelle Laura. Mit Ryan erschießt ihr daraufhin Travis und setzt dann das Spiel fort. Sollte Travis Laura nicht erledigen: kein Problem. Am Ende von The Quarry können beide Charaktere noch sterben. Hier schießt ihr einfach nicht auf

Silas. Ryan wird das überleben. Max und Kaitlyn lasst ihr in Kapitel 10 einfach so sterben, wie wir es im Abschnitt zu „Alle Charaktere sterben“ bereits zusammengefasst haben. Sobald die letzten beiden Charaktere tot sind, startet der Epilog und ihr schaltet den Erfolg frei. Für das letzte Ende in The Quarry müsst ihr in Kapitel 1 den Teddybär finden und mitnehmen. Wir erläutern, wie das funktioniert.

### Nur Kaitlyn überlebt

Für den Erfolg „Die Überlebende“ schafft es nur Kaitlyn bis zum Ende

von The Quarry. Hierfür ist es entscheidend, dass ihr in Kapitel 1 mit Abigail den Teddybär einsammelt. Dies passiert im Gespräch mit Emma, sobald ihr die Chance habt, in eine Hütte einzubrechen. Auf der rechten Seite des Gebäudes findet Abi einen Teddybär, den sie in ihre Tasche packt. Dies ist für das Kaitlyn-Ende unbedingt nötig. Startet das Spiel komplett neu, falls ihr das verpasst habt. Habt ihr den Teddy eingesammelt und vorher das „Alle Charaktere sterben“-Ende von The Quarry freigespielt, ladet ihr einfach Kapitel 10

neu. Lasst in der kurzen Szene Max sterben. Sobald ihr mit Kaitlyn weiterspielt und die Lodge untersucht, müsst ihr vorsichtig sein. Interagiert mit einem alten Portrait und der letzte Werwolf erscheint. Ihr habt die Option zur Flucht, die ihr unbedingt nutzt. Kaitlyn läuft in einen anderen Raum und entscheidet sich zwischen Fenster oder Balken. Beides ist möglich, sofern ihr die Quick-Time-Events nicht vermässelt. Sobald Kaitlyn ein paar Treppen nach unten läuft, erscheint die Auswahl zwischen „Flucht“ oder „Verstecken“. Wählt hier erneut die Flucht. Kaitlyn läuft daraufhin in die Küche. Hier versteckt sie sich und ihr bewältigt eine „Don't breathe“-Sequenz erfolgreich. Nun kommt der Teddybär ins Spiel: Nach der Sequenz des „Atem-Anhaltens“ erscheinen die Optionen „Flucht“ oder „Gefrierschrank“. Ihr wählt „Gefrierschrank“ und gleich danach „Köder“ aus. Kaitlyn aktiviert die Sprachfunktion des Teddybären und wirft ihn in den Gefrierschrank. Der Werwolf folgt dem Teddy. Mit dem letzten Quick-Time-Event (erfolgreich abschließen!) schließt ihr den Werwolf im Gefrierschrank ein. Ist das erledigt, seht ihr den Epilog und erhaltet die Trophäe.

MAIK KOCH

„Vermittlung? Ja, hallo. Ich schaff's bei The Quarry nicht, alle am Leben zu halten.“ – „Einfach in die neue play<sup>5</sup> gucken, Mann!“

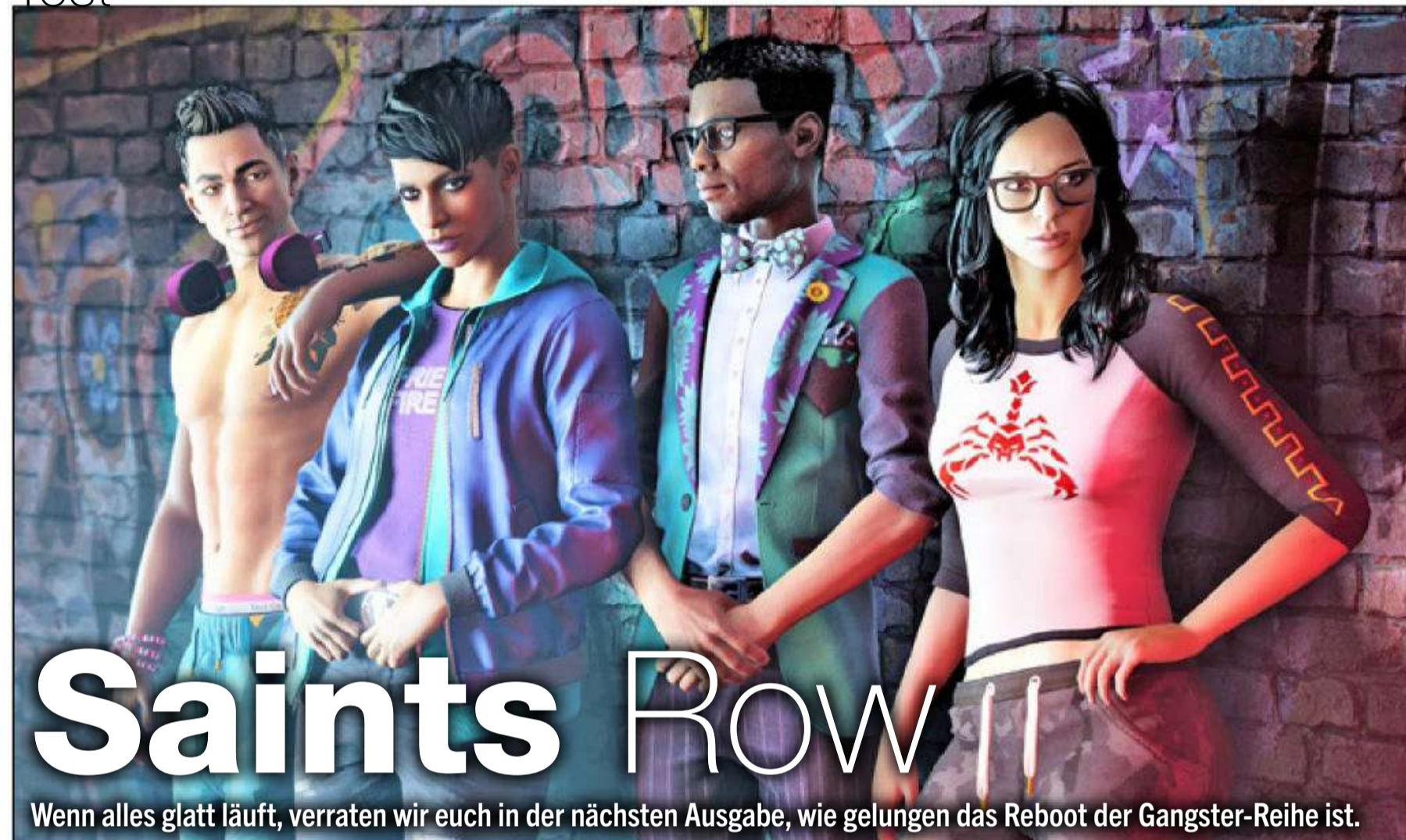


Auch für Ryan als Last Man Standing gibt es eine Bonus-Trophy. Wenn er ab und an im Spielverlauf mal sitzt, ist das aber kein Problem.



Die nächste Ausgabe bekommt ihr ab dem 07. September 2022 beim Zeitschriftenhändler!

Test



## Saints Row II

Wenn alles glatt läuft, verraten wir euch in der nächsten Ausgabe, wie gelungen das Reboot der Gangster-Reihe ist.

Themen der nächsten Ausgabe ohne Gewähr – aber das eine oder andere Gewehr werden wir im Heft haben!

Test



## The Last Of Us

Test oder Last-Minute-Vorschau zum PS5-Remake

Test



## Two Point Campus

Unser Test zum Nachfolger von TP Hospital

## Mini-Quiz des Monats

Die Auflösung findet ihr unten auf dieser Seite.

<p><b>1</b></p>  <p>Das Reboot orientiert sich an Saints Row 2. An welchem Ort begann das Spiel damals?</p> <p>a) An einem Bahnhof b) Im Gefängnis c) Auf einem Berggipfel</p>	<p><b>2</b></p>  <p>Zieh-Tochter Ellie kennt ja jeder, aber wie hieß noch mal Joels leibliche Tochter?</p> <p>a) Sarah b) Chloe c) Mary</p>	<p><b>3</b></p>  <p>Welchen bereits bestätigten Studienabschluss gibt es in Two Point Campus?</p> <p>a) Perlentaucher b) Ritter c) Torhüter</p>
---	---	--

## IMPRESSUM

<p><b>COMPUTEC</b> marquard group</p> <p>Ein Unternehmen der MARQUARD GROUP AG Verleger Jürg Marquard</p> <p><b>Verlag</b> Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: playfuenf-redaktion@computec.de www.pcgames.de // www.playfünf.de</p> <p><b>Geschäftsführer</b> Christian Müller, Rainer Rosenbusch</p> <p><b>Redaktionsleitung (V.i.S.d.P.)</b> Sascha Lohmüller, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.</p> <p><b>Redaktion</b> David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Viktor Eippert, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maci Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm</p> <p><b>Mitarbeiter dieser Ausgabe</b> Olaf Bleich, Maik Koch, André Linken, Annika Menzel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Sönke Siemens, Dominik Zwingmann</p> <p><b>Layout</b> Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf</p> <p><b>Layoutkoordination</b> Alexandra Böhm</p> <p><b>Titelgestaltung</b> Matthias Schöffel</p>	<p><b>Bildnachweis</b> 123RF.com</p> <p><b>Marketing</b> Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid</p> <p><b>Produktion, Vertrieb, Abonnement</b> Martin Clossmann (Ltg.), Uwe Hönig</p> <p><b>DVD</b> Thomas Dziewszek</p> <hr/> <p><b>www.pcgames.de // www.playfünf.de</b></p> <p><b>Redaktionsleitung Online (V.i.S.d.P.)</b> Lukas Schmid</p> <p><b>Redaktion</b> Katharina Pache, David Martin, Maik Koch</p> <p><b>Digital Director</b> Simon Fistrich</p> <p><b>Business Development</b> Christian Bol Viktor Eippert (Projektmanager)</p> <p><b>Entwicklung</b> Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora</p> <p><b>Webdesign</b> Daniel Popa, Herbert Haida</p> <hr/> <p><b>Anzeigen</b> CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth</p> <p><b>Sales Director</b> Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de</p> <p><b>Anzeigenberatung Print/Digital</b> Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de</p> <p>Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de</p> <p><b>Verantwortlich für den Anzeigenteil:</b> Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift</p> <p><b>Produktmanagement</b> Aykut Arik</p> <p><b>E-Commerce &amp; Affiliate</b> Daniel Waadt (Head of E-Commerce &amp; Affiliate), Veronika Maucher, Frank Stöwer, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak</p>	<p><b>Creation &amp; Services</b> Wolfgang Fischer (Head of Creation &amp; Services), Jan Weingarten</p> <p><b>Corporate Publishing</b> Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)</p> <p><b>Anzeigenberatung Online</b> Ströer Digital Media GmbH Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg Tel.: +49 40 468 567-100 www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de</p> <p><b>Anzeigendisposition</b> Franziska Behme, anzeigen@computec.de</p> <p><b>Datenübertragung via E-Mail:</b> anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 35 (01/2022)</p> <hr/> <p><b>Abonnement – http://playfünf.de/abo</b></p> <p><b>Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.</b></p> <p><b>Post-Adresse:</b> Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland</p> <p><b>Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:</b></p> <p><b>Deutschland</b> E-Mail: computec@dvp.de Tel.: +49 911 99399098 Fax: +49 1805 8618002* Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr *(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)</p> <p><b>Österreich, Schweiz und weitere Länder</b> E-Mail: computec@dvp.de Tel.: +49-911 99399098 Fax: +49-1805 8618002 Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr</p>	<p><b>Abonnementpreis für 12 Ausgaben:</b> Inland: € 82,- / Österreich: € 90,- / Ausland: € 97,-</p> <p><b>ISSN/Vertriebskennzeichen:</b> ISSN 1865-9543</p> <p><b>Vertrieb:</b> DMV Der Medienvertrieb GmbH &amp; Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de</p> <p><b>Druck:</b> EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8; H-2600 Vác, Ungarn</p> <p>COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Franziska Behme, Anschrift siehe oben.</p> <p>Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play<sup>5</sup> veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.</p> <p><b>marquard group</b></p> <p><b>Deutschland:</b> 4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE</p> <p><b>Marquard Media Hungary:</b> APA, ÉVA, GYEREKÉLEK, INSTYLE, JOY, JOY-NAPOK, RUNNER'S WORLD, SHOPPIEGO</p>
--	---	--	---

# Himmlich gut: Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



N-ZONE bequem online bestellen oder abonnieren unter:  
**shop.n-zone.de**

BLABLU  
BLIBLUBLAA  
???A<sup>HURRA</sup>ABLU  
BLUH<sup>SOUTH</sup>BLAA  
PARK<sup>BLAAA</sup>  
BLIH<sup>WIRD</sup>25HBLI  
BLAA<sup>HHAAH</sup>BLU  
BLABLIBLIBLU  
OHHOHH  
WAWA<sup>NOMNOMNOM</sup>HiHi  
JUHUUU<sup>HiHi</sup>

DIE JUBILÄUMSSTAFFEL  
NUR IM FREE-TV  
SONNTAGS 22:00



 **COMEDY  
CENTRAL**  
THE POWER OF LAUGH