

GAMES

AKTUELL

05.2020 / Ausgabe 202 / € 4,99

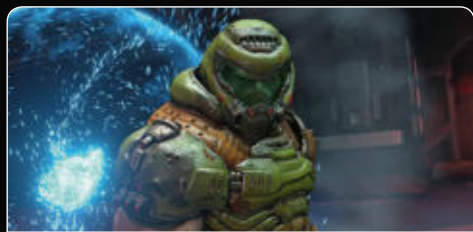
WEITERE GAMES IM TEST

- Animal Crossing: New Horizons
- The Division 2: Warlords of New York
- Resident Evil 3
- Nioh 2 u. v. m.



HALF-LIFE ALYX

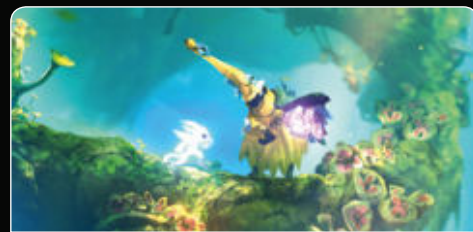
**Im Test: So gut funktioniert Half-Life in VR.
Und: Kommt jetzt endlich der dritte Teil?**



DOOM ETERNAL im Test:
Höllisch gutes Sequel



GHOST OF TSUSHIMA
Neue Infos, Juni-Release



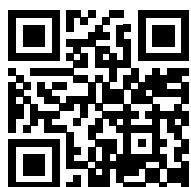
**ORI AND THE WILL OF
THE WISPS** – großer Test

FINAL FANTASY VII

REMAKE



BEILEGER WEG?
SCANNE DEN CODE!



JETZT
ERHÄLTlich



/finalfantasyvii

ffvii-remake.com



HALLO,

willkommen zur Games Aktuell 05/2020!

GRÜSSE VON ZU HAUSE

Seit ich das letzte Mal hier an dieser Stelle ein paar Worte an euch gerichtet habe, ist leider sehr viel geschehen. Daher erst einmal: Wir hoffen, ihr seid alle gesund und euch und eurer Familie und euren Freunden geht es gut. Auch vor uns hat die aktuelle Situation natürlich nicht haltgemacht und die gesamte Redaktion weilt mittlerweile im Homeoffice, lediglich eine Handvoll Leute sitzt noch im Verlagsbüro. Heißt auch: Die vor euch liegende Games Aktuell ist die erste Ausgabe, die wir alle in Heimarbeit erledigt haben.

BLA BLA BLA, MR. FREEMAN

Doch kommen wir zu erfreulicheren Themen, denn Videospiele lenken ja wunderbar ab: Half-Life ist wieder da! Zwar nur in Form des VR-Prequels Alyx, doch wir haben uns so darüber gefreut, dass wir unseren Test zum interaktiven Shooter gleich als Titelthema auserkoren haben. Zur Geschichte spoilern wollen wir hier natürlich nichts, aber um die unweigerliche Frage nach Half-Life 3 zu beantworten: Einige Story-Entwicklungen lassen vermuten, dass uns tatsächlich Gordon Freemans Rückkehr bevorstehen könnte. Toll wäre es ja! Dafür lassen wir auch gern noch mal eine Cover-Story springen! Ebenfalls zurück ist Resident Evil 3: Das Remake des Horror-Klassikers ist kurz, aber intensiv. In unserem Test verraten wir euch außerdem, wie gut der Mehrspieler-Part Resistance letztendlich gelungen ist.

HÖLLE? JAPAN? EINSAME INSEL!

So viele große Tests in dieser Ausgabe, man könnte fast meinen, der Spieleherbst wäre frühzeitig angebrochen. Denn auch Doom Eternal nehmen wir für euch unter die Lupe. Der id-Shooter setzt allem, was das Remake von 2016 angefangen hat, noch einen drauf: Es ist schneller, härter, verrückter, größer, stressiger, schwerer. Ob es auch besser ist, lest ihr im Test. Dasselbe gilt für Nioh 2. Das PS4-exklusive Souls-like mit Samurai-Setting baut auf viele Dinge des Vorgängers auf, wagt aber auch ein paar neue Sachen. Ob das reicht, den Erstling zu überflügeln? Verraten wir euch natürlich. Und zu guter Letzt widmen wir uns auch dem wundervollen neuen Animal Crossing: Kaum eines der genannten Spiele taugt wohl besser, um seine Seele etwas baumeln zu lassen und die Laune zu bessern. Nun wünschen wir viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Sascha Lohmüller
Redaktionsleiter



Games Aktuell streamt!

Neuer Twitch-Kanal seit 18.11.19

Kürzlich unterzogen wir unseren Twitch-Kanal endlich einer Generalüberholung – neuer Name, neues Team, fester Sendeplatz. Bei „Electric Boogaloo“ werden wir künftig jeden Montag auf Sendung gehen und dort nicht nur die nagelneuesten PC-Spiele vorstellen, sondern uns auch Konsolenspiele jedweder Art zur Brust nehmen. Als festes Team stehen dabei Chris, Lukas, David, Johannes, Maci und Paula vor der Kamera. Los geht es jeden Montag um 16 Uhr mit einer Stunde „Electric Boogaloo“, danach stehen ab 17 Uhr wechselnde Formate auf dem Plan. Aktuell pausieren wir aufgrund der aktuellen Situation – aber merkt euch den Channel schon mal vor!

INHALT

ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK

VORSCHAU

Streets of Rage 4	18
► Ghost of Tsushima	22
Trials of Mana	24
Call of Duty: Warzone	28
Wasteland 3	30
Dangerous Driving 2	32
The Pathless	34
Ghostrunner	36

TEST

► Half-Life: Alyx	46
► Doom Eternal	52
Nioh 2	58
Animal Crossing: New Horizon	64
Resident Evil 3	70
► Ori and the Will of the Wisps	76
One Punch Man: A Hero Nobody Knows	80
Iron Danger	82
The Division 2: Warlords of New York	84
Geschmackssache	92
Bestenliste	93

AKTUELL

Spiele- und Branchen-News	6
Das Team	8
Teamtagebuch & Kolumne	10
Most Wanted: News zu euren Favoriten	12

SPECIAL

Ikonen der Spieleindustrie, Teil 5: Sid Meier	14
Mein erstes Mal: Final Fantasy 6	38

MULTIMEDIA

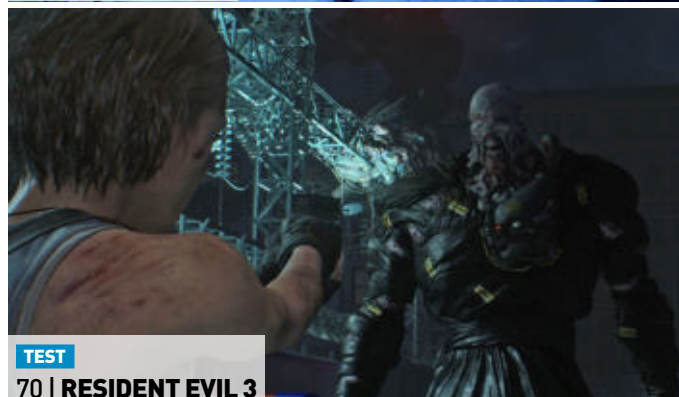
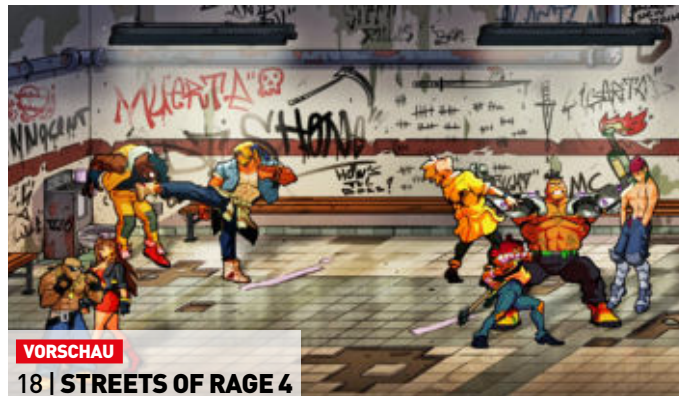
Multimedia-Tests	94
------------------------	----

COMMUNITY

Der Games-Aktuell-Podcast	96
---------------------------------	----

STANDARDS

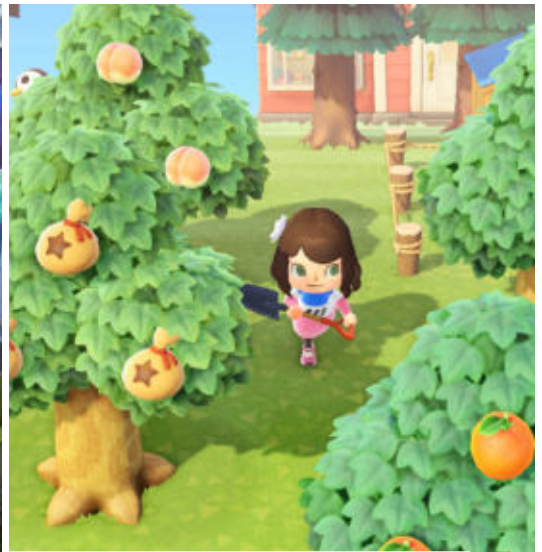
Editorial	03
Heftinhalt	04
Impressum und Ausblick	98





VORSCHAU

24 | TRIALS OF MANA



TEST

64 | ANIMAL CROSSING: NEW HORIZON



SPECIAL

14 | IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE: SID MEIER



TEST

52 | DOOM ETERNAL



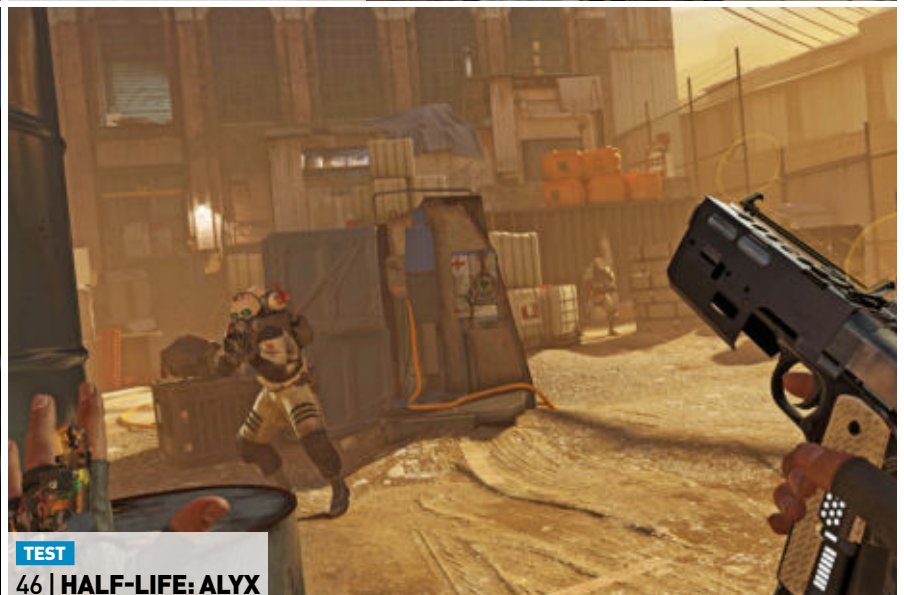
VORSCHAU

28 | CALL OF DUTY: WARZONE



TEST

58 | NIOH 2



TEST

46 | HALF-LIFE: ALYX

AKTUELL

TÄGLICH TOPAKTUELLE NEWS GIBT'S AUF PCGAMES.DE!

NEWS

Die Top-News der Spielebranche im Überblick.

AMNESIA: NACHFOLGER ZUR HORROR-REIHE ANGEKÜNDIGT

Es wird wieder gruselig: Die Horrorserie, die bewusst auf Kämpfe verzichtet, kehrt endlich zurück.

Frictional Games, die Macher von *Amnesia: The Dark Descent* und *Machine for Pigs*, haben einen Nachfolger mit dem Namen *Rebirth* angekündigt. Das Sequel soll einige Neuerungen beinhalten, euch aber weiterhin das Fürchten lehren. Zehn Jahre nach dem Vorgänger soll mit einem neuen Protagonisten, einem neuen Setting und einer neuen Story frischer Wind in die Horror-Reihe gebracht werden. Trotzdem bleiben

die Entwickler den Wurzeln treu und möchten nichts komplett Neues erfinden und keine neuen Gimmicks einbauen. Allerdings möchte Frictional Games auch etwas Frisches abliefern. Wiederholung sei laut den Entwicklern eine Todsünde im Horror-Genre. Alte Features werden verfeinert und alles, was die Spieler bisher von *Amnesia* kennen und schätzen, soll auf ein neues Level gehoben werden. Dabei wird *Amnesia* laut den Entwicklern keine Karnevalattraktion voller Jumpscars, sondern eine emotional erschütternde

Reise. Es soll die Spieler auf eine Art und Weise testen, wie sie es noch nie erlebt haben, und Sachen aufzeigen, die ihnen wirklich Angst einflößen. Dem Trailer und den ersten Bildern ist zu entnehmen, dass wir in die Rolle einer Protagonistin schlüpfen. Das Horror-Action-Adventure soll diesen Herbst erscheinen. Die *Amnesia*-Reihe und der zuständige Entwickler haben übrigens eine bewegte Geschichte hinter sich. 2009 steckte Frictional Games in einer Krise. Mit schwindendem Kapital und nur wenig Zeit entwickelten sie *Amnesia:*

The Dark Descent. Das Spiel übertraf die Erwartungen der Entwickler und wurde zum Inbegriff von narrativem Horror. Noch heute ist es Bestandteil von Let's Plays und Livestreams. Es verkaufte über eine Million Exemplare und brachte dem Studio somit mehr als das Zehnfache seiner Entwicklungskosten ein. Mit dem neuen Ableger und dem damit dritten Teil kehren die Entwickler zu ihren Wurzeln zurück und wollen den Spielern die Gänsehaut, den Grusel und den Nervenkitzel der Welt von *Amnesia* zurückbringen.



Das Spiel folgt nicht den Geschichten der Vorgänger, sondern setzt auf einen neuen Handlungsort und eine neue Protagonistin.



Wieder dürfen wir uns auf verfallene, gruselige Lokalitäten einstellen. Welcher Horror uns wohl diesmal durch die Levels jagen wird?

TEST DRIVE: TEIL 3 DER RENNSPIEL-REIHE IN ARBEIT

Glühender Asphalt, teure Autos und eine offene Welt: Rennspiel-Fans bekommen neues Futter.

Über neun Jahre nach der letzten Episode der Rennspiel-Reihe wurde ein dritter Teil indirekt angekündigt: In einem Interview verriet der französische Publisher Nacon, dass er derzeit mit dem Entwicklerstudio Kylotonn am nächsten Teil von *Test Drive Unlimited* arbeitet. Es soll das bisher größte Projekt des Publishers sein. Kylotonn ist unter anderem

für die WRC-Reihe und *Isle of Man TT* bekannt. Ob der dritte Teil der *Test-Drive-Unlimited*-Reihe jedoch erfolgreich wird, bleibt abzuwarten, da bereits beim geflopten zweiten Teil sehr viel versprochen wurde, was man letzten Endes nicht einhalten konnte. So lag beispielsweise bereits bei *Test Drive Unlimited 2* der Fokus auf dem Online-Modus, welcher letztlich ganz nett war, aber auch nicht richtig überzeugen konnte. Gerade mit der trägen Fahrphy-

sik und der veralteten technischen Umsetzung holte sich der zweite Teil der eigentlich so beliebten Rennspiel-Reihe mehr als nur einen platten Reifen. Wir sind sehr gespannt, was Entwickler Kylotonn letztendlich abliefern wird, schließlich sind

die bisherigen Spiele des Studios allesamt nur mittelmäßig.

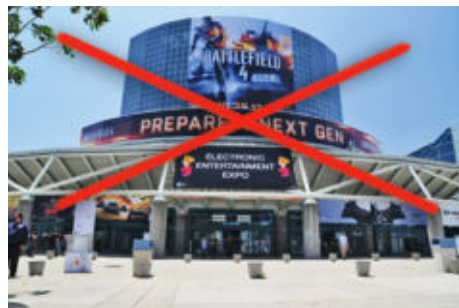


NEUES WORMS

Die brutalen Kriechviecher hauen wieder drauf los. Seit Jahren warten Fans der Worms-Reihe sehnlichst auf ein neues Spiel. Jetzt hat Team 17 angekündigt, dass noch dieses Jahr ein neuer Teil erscheinen soll. Typisch für die Serie werden auch diesmal niedliche und hochgefährliche Würmer versuchen, sich mit einem Arsenal an Waffen von der Karte zu pusten. In einem Twitter-Post kündigte Team 17 an: „Schnappt euch eure Panzerfaust und springt auf eure Schafe, die Würmer sind im Jahr 2020 zurück – so wie ihr sie noch nie gesehen habt.“ Daneben gaben die Entwickler noch einen Hinweis, dass es neue Würmer und spielerische Neuerungen geben soll. In dem Ankündigungstrailer ist ein Fernseher zu sehen, auf dem Szenen aus den Vorgängern zu erkennen sind. Plötzlich taucht ein Wurm auf und zerstört den Fernseher. Wann genau eine Ankündigung samt Gameplay-Präsentation erfolgen wird, ist

noch unklar. Das letzte Spiel der langlebigen Reihe Worms WMD erschien 2016. Insgesamt bekämpfen sich die niedlichen kleinen Würmer schon seit ganzen 25 Jahren auf unseren Bildschirmen. Bisher blieb die kultige Serie ihrem Spielprinzip treu. Deshalb bleibt abzuwarten, wie groß die angekündigten Neuerungen ausfallen werden.

Im Ankündigungstrailer vom neuen Worms zerstört ein Wurm einen Fernseher.



E3: MESSE ABGESAGT

Die Messe in Los Angeles ist abgesagt und doch können wir uns auf Pressekonferenzen freuen. Seit dem 11. März ist offiziell, dass es dieses Jahr keine E3 geben wird. Grund dafür ist – wie bei vielen anderen Events – das Coronavirus. Der Veranstalter Entertainment Software Association (ESA) gab folgende Erklärung raus: „Nach sorgfältiger Beratung mit unseren Mitgliedsunternehmen über die Gesundheit und Sicherheit aller in unserer Branche, darunter unserer Fans, unserer Mitarbeiter, unserer Aussteller und unserer langjährigen E3-Partner, haben wir beschlossen, die für den 9. bis 11. Juni in Los Angeles geplante E3 2020 abzusagen“. Speziell Microsoft, die sich nach eigener Aussage in einem „Meilenstein-Jahr“ befinden, trifft das hart. Man will aber die wichtigsten Neuheiten auf einem Online-Event ankündigen. Fans müssen also nicht auf Neuankündigungen rund um die Xbox Series X und Windows 10 verzichten. Warner Bros. hatte ebenfalls eine Pressekonferenz geplant, auf der drei neue Spiele gezeigt werden sollten – darunter ein neuer Batman-Titel. Ubisoft deutete ebenfalls an, dass sie über eine derartige Lösung des Problems nachdenken.

DEIN WEGBEGLEITER

GAME ART
GAMES PROGRAMMING

Zum nächsten Studienstart
SEPTEMBER 2020
JETZT ANMELDEN!

CREATIVE
MEDIA
INSTITUTE
EDUCATION

SAE.EDU/STUDIERN

DAS TEAM

WAS IHR SCHON IMMER ÜBER UNS WISSEN WOLLTET

„In welches Spielegenre habt ihr wohl am meisten Zeit investiert?“

LESERFRAGE DES MONATS von Rob aus Ueckermünde

Schickt eure Fragen per E-Mail (Betreff: Leserfrage des Monats) an: leserbriefe@gamesaktuell.de!

Sascha Lohmüller Redaktionsleiter

Schon aufgrund ihres Designs: MMORPGS – was ich allein an Zeit in Everquest und WoW gesteckt habe ... Ansonsten wohl Online-Shooter, zuletzt Apex Legends und Destiny 2, früher Counter-Strike und diverse Quakes im Clan.

Bei der GA seit: 2008

Spielt zurzeit: WoW, Animal Crossing, Black Mesa



Katharina Pache Redakteurin

Rogue-likes, Rollenspiele und Simulationen. Alles Genres, die sich für Marathon-Sessions anbieten. Im Moment frisst Animal Crossing: New Horizons den Großteil meiner Spielzeit. Und es ist toll!

Bei der GA seit: 2007

Spielt zurzeit: Animal Crossing: New Horizons



Matti Sandqvist Redakteur

Ich kann nicht genau sagen, ob es Strategiespiele oder Online-Shooter sind. Hab sowohl mit der Battlefield- und Counter-Strike-Reihe als auch mit der Starcraft- sowie Civilization-Serie einfach zu viele Stunden verbracht.

Bei der GA seit: 2010

Spielt zurzeit: Panzer Corps 2 und Borderlands-3-DLC

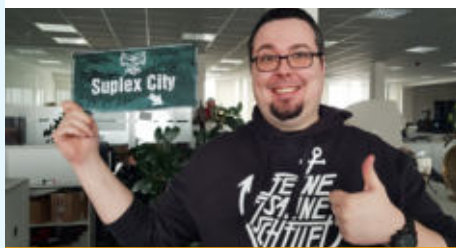


Christian Dörre Redakteur

Ich hab zwar mega viele Stunden in diversen Open-World-Games verbracht, die meiste Zeit investiert habe ich aber wohl in die ganzen Sportspiele, die ich seit Ewigkeiten Jahr für Jahr zocke. Vor allem PES und WWE.

Bei der GA seit: 2014

Spielt zurzeit: Viel Retro-Zeug, PES 2020



Paula Sprödefeld Social-Media-Redakteurin

Rollenspiele und Simulationen auf jeden Fall. Ich kann Stunden in das Erstellen eines Charakters investieren oder in das Bauen eines Hauses in Die Sims. Vor allem Diablo und The Witcher haben es mir da angetan.

Bei der GA seit: 2017

Spielt zurzeit: Dark Souls Remastered, God of War



Matthias Dammes Redakteur

Definitiv Online-Rollenspiele (MMORPGs). Auch wenn es heute kaum noch vorkommt, vor einigen Jahren habe ich für lange Zeit kaum etwas anderes gespielt.

Bei der GA seit: 2012

Spielt zurzeit: Cities: Skylines, Borderlands 3, Assassin's Creed 3 Remastered



Dominik Pache Video-Redakteur

Strategiespiele und Simulationen. In Spiele wie Civilization 5 kann man unzählige Stunden versenken, da man oft gar nicht mitbekommt, wie die Zeit vergeht.

Bei der GA seit: 2013

Spielt zurzeit: Animal Crossing: New Horizons, Nioh 2, Exit the Gungeon, Civilization 5, Stardew Valley



David Benke Video-Redakteur

Definitiv in Fußballsimulationen. Im Playstation Wrap Up 2019 war FIFA 20 mit weit über 50 Stunden mein meistgespielter Titel. Dabei kam das erst im September raus. Mittlerweile wird es wohl noch viel mehr sein.

Bei der GA seit: 2018

Spielt zurzeit: Devil May Cry 5

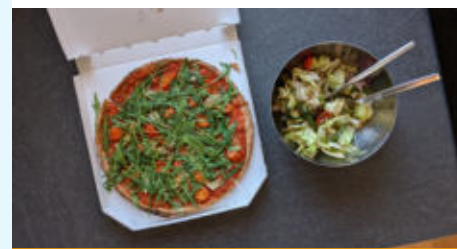


Johannes Gehrting Redakteur

Bei rund 25 aktiven Spieler-Jahren gar nicht so leicht zu sagen! In jungen Jahren wohl primär Aufbau- und Simulationsspiele sowie Jump & Runs. Später dann auch mehr Action-Adventures, Funracer und Actiontitel.

Bei der GA seit: 2016

Spielt zurzeit: Mario Kart 8 Deluxe, Fortnite



1&1 FRÜHLINGS-SPECIAL

Das neue Samsung Galaxy S20 schon morgen bei Ihnen!

SAMSUNG
GALAXY S20 | S20+

ab **0,-** €*
einmalig

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** TELEFONIE

✓ **FLAT** INTERNET

✓ **FLAT** EU-AUSLAND

ab **9,99** €/Monat*

10 Monate, danach
19,99 €/Monat.
Ohne Smartphone.



Bis zu 800,- € für

Ihr altes Handy

– je nach Gerätewert

GRATIS:
GALAXY WATCH



~~UVP 359,- €~~



☎ 02602/96 96



1und1.de

*Samsung Galaxy S20/ S20+ für 0,- € einmalig mit kostenloser Galaxy Watch (Versand nach Anmeldung bei Samsung; nur solange der Vorrat reicht, ausführliche Teilnahmebedingungen unter 1und1.de/s20-aktion) z. B. in Verbindung mit 1&1 All-Net-Flat L für 39,99 €/Mon. für 10 Monate, danach 59,99 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat möglich. Trade-In Prämie abhängig vom eingesendeten Gerät (Modell & Marke, Höchstprämie 800,- € z. B. für Samsung Note10+). Bei verbindlicher Bestellung eines Galaxy S20/S20+ Modells. Auszahlung nach Einsendung Ihres alten Handys. Es gelten die 1&1 Trade-In Bedingungen. Preise inkl. MwSt. Änderungen vorbehalten.
1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur.

DAS TAGEBUCH

KATHAS TIERWELT



ES GIBT GUTE UND SCHLECHTE NACHBARN

Zum Teil kann man in Animal Crossing: New Horizons festlegen, wer auf die Insel zieht. Aber eben nur zum Teil. Leider!

Zunächst lief es sehr gut mit meiner Siedlung. Die beiden ersten Mitbewohner in meinem kleinen Paradies namens Utopien waren Tatjana (ein kleiner Bär oder so?) und Pingi, ein Pinguin. Damit kann man gut leben, auch wenn Pingi als Sportler naturgemäß wenig zu sagen hat außer „ich gehe trainieren“ und „ich gehe jetzt trainieren“. Drei weitere Einwohner rekrutierte ich bei Ausflügen auf andere Inseln. Es waren drei Pinguine! Ein seltsamer Zufall, aber auch schön; Pinguine an sich zählen (im Spiel) zu den niedlicheren Zeitgenossen und ich möchte ja eine gewisse Ästhetik in meinem Reich nicht vermissen lassen. Inmitten von Sonja, Svenja, Cube, Pingi und Tatjana habe ich mich ziemlich wohl gefühlt. Aber so harmonisch lief es nicht lange, denn auf das Grundstück, das ich zum Verkauf anbot, zog Löwe Leandro. Ein ziemlicher Sonderling und auch noch eingebildet. Sein Haus ist wie ein Klassenzimmer dekoriert – wenn das mal kein Hinweis auf einen gestörten Geist ist! Allerdings mach-

te er sich bei mir beliebt, indem er anfangs, Sportler Pingi zu mobben, sodass dieser wutentbrannt über die Insel stapfte (vermutlich, um trainieren zu gehen).

ES GEHT BERGAB

Alle meine Hoffnungen auf eine Ente (ohne Frage die besten Tiere in Spiel und Realität) wurden zerschlagen: Als Nächstes stieß eine Maus hinzu, die eigentlich in Ordnung ist, aber die gleiche Persönlichkeit wie Svenja hat – allerdings ohne auch nur ansatzweise so putzig zu sein wie der Pinguin. Außerdem eine pinkfarbene Häsin mit Punkten namens Anne, mit der ich noch kein Wort gewechselt habe. Sie scheint aber ganz nett zu sein. Katze Sophie, die sich auf meinem Campingplatz niederließ, wollte nicht herziehen, sie ahnte wohl, was noch kommen würde. Denn eines schönen Tages war auch das letzte Grundstück verkauft. Laut Schild an einen gewissen Boyd. Ich habe ihn nicht nachgeschlagen, wollte mich überraschen lassen. Das Ergebnis:



Äffaff: Ich lebe mit Boyd auf einer Insel. Nicht ganz freiwillig.

Boyd ist ein Gorilla mit missmutigem Charakter, einem Haus, dessen Innenleben einer Müllkippe gleicht, und zwei blanken Arschbacken, die mich nun jeden Tag beim Ausflug über die Insel begrüßen. Wieso ich die Unerwünschten nicht einfach rausgeschmissen habe? Weil ich Animal Crossing getestet habe und so schnell wie möglich so viele Nachbarn wie möglich auf die Insel locken

musste, um Fortschritte zu erzielen. Heute könnte ich sie loswerden, bringe es aber irgendwie nicht übers Herz. Wer würde Boyd denn sonst schon haben wollen? Niemand! Ich biete ihm eine Bleibe. Als allerdings der pinke Gorilla Katrin mit pinkem Lutscher in der Hand, Lippenstift und Helm auf dem Campingplatz zu Besuch war, habe ich ihm nicht angeboten, zu mir zu ziehen . . .

Sause mit Suse: In Berlin schaute sich unsere Buffed-Kollegin Susanne bereits für die letzte Ausgabe Final Fantasy 7 an, das Remake erscheint ja dann auch endlich bald!



Fast allein bei Square Enix: Als einen der letzten Termine vor der Corona-Krise lud Square Lukas ein, sich Trials of Mana anzuschauen – in kleiner Runde.

Ninja-Invite: David besuchte für eine Vorschau zu Bleeding Edge Ninja Theory in England. Wenn ihr das hier lest, ist sogar schon der Test online. Oder ihr wartet auf die nächste Ausgabe der Games Aktuell.



GAMES AKTUELL

JETZT REGELMÄSSIG PER POST IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG!

- Jederzeit kündbar!
- Günstiger als am Kiosk!
- Lieferung frei Haus!
- Pünktlich und aktuell!
- Jetzt über 13 % sparen!



COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

suchen 0 Artikel

PC Konsole Audio, Video und Entertainment LINUX Single Board Computer Computec Editionen

GAMES AKTUELL **THE GAMES** **N-ZONE** **play4** **making games**

GAMES AKTUELL

Games Aktuell – Alle Systeme in einem Heft: Mit seiner unkomplizierten Sprache eines der erfolgreichsten Multiformat-Spielmagazine

Games Aktuell Magazin Print	Games Aktuell Print+Digital Kombi	Games Aktuell Online
Jahresabo 12 Monate Laufzeit / Erscheinungsweise: monatlich	51,00 €	ZUM ANGEBOT
Flexi-Abo jederzeit kündbar 12 Monate Laufzeit / Erscheinungsweise: monatlich	51,00 €	ZUM ANGEBOT
Geschenkaboo 12 Monate Laufzeit / Erscheinungsweise: monatlich	51,00 €	ZUM ANGEBOT
Miniboo – 3 Ausgaben testen 12 Monate Laufzeit / Erscheinungsweise: monatlich	9,90 €	ZUM ANGEBOT
Studentenabo 12 Monate Laufzeit / Erscheinungsweise: monatlich	45,00 €	ZUM ANGEBOT
Freundschaftswerbung 1 Jahr 12 Monate Laufzeit / Erscheinungsweise: monatlich	51,00 €	ZUM ANGEBOT

Verfügbar als:

Print Digital PDF

shop.gamesaktuell.de

Hier findet ihr eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von GAMES AKTUELL und weiterer COMPUTEC-Magazine.



MOST WANTED

Neuigkeiten zu den Favoriten der Redaktion.

An dieser Stelle präsentieren euch vier Games-Aktuell-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel von Ende März bis Ende April 2019, ein kleiner Redaktions-Ausblick also.

PREDATOR: HUNTING GROUNDS

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Fonic | Hersteller: Sony | Termin: 24. April 2020 | System: PC, PS4

Christian Dörre



„Hier werde selbst ich zum Multiplayer-Zocker. Predator rockt!“

„Du bist so abgründig hässlich!“ ist vermutlich das Filmzitat, das ich im Alltag am häufigsten verwende. Das liegt nicht nur daran, dass ich es in der play4-Redaktion quasi jederzeit passend anwenden kann, sondern vor allem daran, dass es aus einem der besten Actionfilme aller Zeiten



Als Predator Söldner zu jagen wird einfach nie alt. Man sollte jedoch taktisch klug vorgehen und die Gegner nach und nach ausschalten.

stammt. Ja, man könnte durchaus sagen, dass ich ein ziemlicher Predator-Fanboy bin, seit ich eines Nachts in viel zu jungem Alter ein paar muskelbepackten Hünen dabei zusah, wie sie einen gefährlichen Außerirdischen durch den Dschungel jagten und dabei nach und nach das Zeitliche segneten. Selbst die schlechten Filme aus der Reihe oder die beiden ziemlich miesen Cross-over mit Alien hab ich in mein verfettetes Splatter-Herz geschlossen. Das Arcade-Beat-'em-Up dazu hab ich rauf und runter gezoxt, selbst die schlechteren Games gespielt und teils sogar importiert. Und wie wird mir meine Fan-Liebe gedankt? Mit einem weiteren asymmetrischen Multiplayer-Titel, der ja so dringend gebraucht wird!!! Ach, ich kann beim Predator einfach nicht

zu lange sauer sein. Ich bin zwar eigentlich nicht so der Mehrspieler-Fan, aber allein die Vorstellung, als außerirdischer Jäger nach und nach die Söldner zu zerschneiden, die von irgendwelchen Kiddies gesteuert werden, macht mir sehr viel Freude. Ich hoffe nur, dass das vielversprechende (aber auch nicht mehr sonderlich innovative) Konzept „Gruppe gegen Monster“ bei Hunting Grounds besser aufgeht als beim 2K-Flop Evolve, das sein Potenzial nie ausspielen konnte. Ich bin da aber recht optimistisch, denn schließlich ist Sony hier der Publisher und die haben uns in dieser Konsolengeneration eigentlich nie Scheiß angedreht. Außer Knack und Knack 2 natürlich, aber die Spiele hat doch sowieso jeder Gamer längst verdrängt.

MINECRAFT DUNGEONS

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Mojang | Hersteller: Xbox Game Studios | Termin: April 2020 | System: PC, PS4, XBO, Switch

Sascha Lohmüller



„Minecraft und Diablo? Mag ich beides! Mag ich auch beides gemixt? Mal sehen.“

Ich mag Minecraft, ich mag Dungeon Crawler à la Diablo – da kann ja dann bei der Mixtur von alledem nix mehr großartig schiefgehen, oder? Mein Most Wanted in diesem Monat ist ein wenig anders. Denn tatsächlich weiß ich gar nicht, ob ich Minecraft Dungeons wirklich haben will, dafür müsste ich den Titel erst einmal anspielen. Doch eigentlich müsste mir das Spiel gefallen, denn ich mag beide Titel, die als Inspiration dienen. Auf



In Minecraft Dungeons seid ihr nicht nur alleine unterwegs, sondern könnt mit bis zu drei Mitspielern im Koop losziehen – sowohl online als auch lokal.

der einen Seite Diablo und seine zahlreichen Nachfolger und -ahmer, in die ich in den letzten 20, 25 Jahren wahrscheinlich mittlerweile eine vierstellige Stundenanzahl investiert habe und die ich nach wie vor immer noch sehr gerne spiele. Kürzlich etwa auf dem PC Wolven: Lords of Mayhem, obwohl mich der Titel nicht so wirklich abgeholt hat. Auf der anderen Seite eben: Minecraft. Das besitze ich bereits seit damals, als es noch in der Alpha war und vom mittlerweile unsäglichen Notch über seine eigene Webseite für zehn Öcken verschachert wurde. Allerdings reißt mir regelmäßig der Geduldsfaden, wenn ich mir mal wieder vornehme, reinzuschauen. Mehr als ein paar Mauern oder vielleicht mal ein ganzes Haus mit Garten kommt nicht

dabei herum, wovon diverse Leute in meinem Freundeskreis ein Lied singen können. Ja, ich schaue demnächst mal wieder auf dem Server vorbei. Vielleicht. Irgendwann. Wie dem auch sei: Minecraft Dungeons ist ein Mix aus beidem. Der Grafikstil, das Inventar, die Items, die Gegner aus Minecraft, das Spielprinzip aus Diablo und Co. – ihr rennt also mit Klötzchentypen in generierte Dungeons und sammelt dabei Loot ein. Ob das auf Dauer motiviert, damit steht und fällt allerdings das komplette Spiel. Und das ist eben erst dann abschätzbar, wenn ich selbst mal ein paar Schritte im Spiel gehen durfte. Irgendwann im April soll es dann so weit sein, wenn nicht noch eine Verschiebung dazwischen kommt.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER NÄCHSTEN DREI MONATE

Final Fantasy 7 Remake

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square Enix
Termin: 10. April 2020
Plattform: PS4

Trials of Mana

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square Enix
Termin: 24. April 2020
Plattform: PC, PS4, Switch

Iron Man VR

Genre: Action
Hersteller: SIE
Termin: 15. Mai 2020
Plattform: PS4

Maneater

Genre: Action
Hersteller: Deep Silver
Termin: 22. Mai 2020
Plattform: PC, PS4, XBO, Switch

The Last of Us: Part 2

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sony
Termin: 29. Mai 2020
Plattform: PS4

Predator: Hunting Grounds

Genre: Mehrspieler-Shooter
Hersteller: SIE
Termin: 24. April 2020
Plattform: PC, PS4

Minecraft Dungeons

Genre: Action-Rollenspiel
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: April 2020
Plattform: PC, PS4, XBO, Switch

Wasteland 3

Genre: Rollenspiel
Hersteller: inXile Entertain.
Termin: 19. Mai 2020
Plattform: PC, PS4, XBO

New World

Genre: Online-Rollenspiel
Hersteller: Amazon
Termin: 26. Mai 2020
Plattform: PC

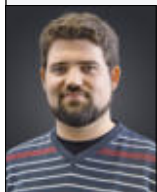
Ghost of Tsushima

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sony
Termin: 26. Juni 2020
Plattform: PS4

MOVING OUT

Genre: Couch-Koop | **Entwickler:** SMG Studio, Devm Games | **Hersteller:** Team 17 | **Termin:** 28. April 2020 | **System:** PC, PS4, XBO, Switch

David Benke



„Hier bekommt das Wort Couch-Koop eine neue Bedeutung!“

Geteilte Freude ist doppelte Freude, das gilt auch für Moving Out. Hier dürft ihr zusammen mit Freunden ein eigenes Umzugsunternehmen aufziehen und dabei für mächtig Chaos sorgen. Ihr wollt eure Freundschaft mal ordentlich auf die Probe stellen? Dann ist Moving Out genau



Kisten packen, Möbel schleppen: Moving Out ist wie ein echter Umzug – nur dass er dieses Mal eben Spaß macht.

das Richtige für euch! Der neue Titel der australischen SMG Studios bietet euch alle Freuden, die ein Umzug so mit sich bringt, verpackt in ein kunterbuntes kooperatives Multiplayer-Spiel. Damit dabei ordentlich Chaos aufkommt, haben sich die Macher beim beliebten Konzept der Overcooked-Reihe bedient. Zusammen mit drei anderen Spielern gilt es also, Aufgaben zu erfüllen und Levels zu meistern – nur, dass diese sich nun eben rund ums Thema Möbelpacken und nicht ums Kochen drehen. Entsprechend schleppt ihr Inventar durch die Gegend, werft Kisten in euren Laster und schreit euch gegenseitig unkoordinierte Befehle zu, während am oberen Bildschirmrand unerbittlich der Timer herunterläuft. Und da das alleine noch viel zu ein-

fach wäre, bombardiert euch das Couch-Koop-Spektakel noch mit zusätzlichen Herausforderungen: So lassen sich manche Gegenstände nur zu zweit tragen oder sind so zerbrechlich, dass sie nicht nicht fallen gelassen werden dürfen. Zudem räumt ihr natürlich nicht nur normale Wohnungen aus, sondern auch verfluchte Geistervillen oder gefährliche Laboreinrichtungen. So bleibt das eigentlich simple Spielprinzip auch auf Dauer unterhaltsam und abwechslungsreich. Wir dehnen also schon einmal intensiv die Gelenke und bereiten uns voller Vorfreude auf den finalen Release am 28. April vor. Denn wie jeder Fachmann weiß, heißt es natürlich auch in Moving Out: Immer schön aus dem Rücken heben!

HELP WILL COME TOMORROW

Genre: Adventure | **Entwickler:** Arclight Creations | **Hersteller:** Klabater | **Termin:** 21. April 2020 | **System:** PC, PS4, XBO, Switch

Maci Naeem Cheema



„Toll! Eine emotionale Story trifft auf harte Entscheidungen!“

Im Survival-Abenteuer Help Will Come Tomorrow liegt das schwierige Überleben einer zufällig zusammengewürfelten Gruppe in unseren Händen. Wir müssen so lange in der sibirischen Wildnis durchhalten, bis endlich Rettung eintrifft. Die Kälte und Gefahren der Wildnis



Mit den nötigen Materialien werben wir unser Camp weiter auf.

sind dabei nur ein Risiko, auch die Schwächen und die Moral in der Gruppe entscheiden über Erfolg oder Misserfolg. Zusätzlich soll die Handlung mit viel historischem Hintergrund präsentiert werden. Das Studio Arclight Creations erzählt mit Help Will Come Tomorrow nämlich eine emotionale Geschichte beruhend auf den Ereignissen der Oktoberrevolution, die 1917 in Russland stattfand. Nach einem mysteriösen Unfall des transsibirischen Eisenbahnzugs findet sich eine Gruppe Überlebender in der frostigen Wildnis wieder – und wir müssen sie in der Tradition klassischer Survival-Manager am Leben halten. Jedes einzelne Mitglied braucht nicht nur genug Essen oder Schlaf, auch die Gesundheit und Moral innerhalb

der Gruppe ist von enormer Wichtigkeit. Im Zentrum steht dabei stets unser Camp, das wir im Spielverlauf weiter ausbauen können. Von dort aus senden wir Expeditionen in anliegende Bereiche, um neue Materialien zu sammeln, die wir daraufhin für ein besseres Bett, Nahrung oder Kleidung verwenden können. Laut dem Entwicklerteam sind die vielen unterschiedlichen Persönlichkeiten, Weltansichten und speziellen Beziehungen innerhalb der Gruppe entscheidend im Kampf um Leben und Tod. Zusätzlich sieht Help Will Come Tomorrow auch noch richtig gut aus und gefällt mir einem sehr schönen handgezeichneten Stil. Das Survival-Abenteuer erscheint am 21. April 2020 für den PC sowie die PS4, Xbox One und Nintendo Switch.

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE SID MEIER GENIALER KREATIVKOPF MIT EINEM HÄNDCHEN FÜR HITS

Teil 5



Am 24. Februar 2020 feierte der Schöpfer von Klassikern wie F-15 Strike Eagle, Pirates!, Civilization, Gettysburg! und Alpha Centauri seinen 66. Geburtstag. Die Rede ist natürlich von Sid Meier. Wir gratulieren herzlich – und nehmen das Schnapszahl-Jubiläum zum Anlass, die bewegte Karriere des kanadischen Spieledesigners Revue passieren zu lassen.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Sid. K. Meier kommt am 24. Februar 1954 in der kanadischen Kleinstadt Sarnia auf die Welt, wo er die ersten Jahre seiner Kindheit verbringt. Doch schon im Alter von drei Jahren zieht er mit seinen Eltern – eine Niederländerin und ein Schweizer – ins benachbarte Detroit im US-Bundesstaat Michigan. Der kleine Sid begeistert sich früh für Strategiespiele, allen voran für die Brettspiele des US-Herstellers Avalon Hill. Aber auch Computerspiele faszinieren ihn ungemein. Die fast schon logische Folge: Nach seinem High-School-Abschluss schreibt er sich an der Universität von Michigan für den Studiengang Informatik ein.

Meier liegt das Programmieren im Blut, weshalb er direkt nach seinem Studium bei der General Instruments Corporation anheuert und sich dort zunächst um die Installation von Kassensystemen kümmert. Das Top-Produkt der Firma ist der sogenannte Totalisator – ein Computer, der die Gewinnchancen bei Pferderennen kalkuliert.

Eine viel engere Beziehung hat Meier jedoch mit einem ganz Rechner: dem Atari 800. Er legt sich den 8-Bit-Heimcomputer im Jahr 1981 zu und verbringt schon bald einen Großteil seiner freien Zeit damit. Vorrangig, um eigene kleine Spiele zu programmieren, darunter Klo-

ne von damaligen Arcade-Hits wie Space Invaders und Pac-Man. Sitzt Meier mal nicht am Rechner oder arbeitet, verschlingt er Fachlektüre, um seine Programmierkenntnisse weiter zu verfeinern.

Das Coder-Naturtalent scheut sich nicht, anderen seine Werke zu zeigen. Ein privat entwickeltes Weltraumspiel zum Beispiel installiert er eines Tages auf den Rechnern seiner Firma. Und siehe da: Viele seiner Kollegen lieben es! Da sich das Spiel jedoch als ziemlicher Zeitfresser entpuppt, ordnet Meiers Vorgesetzter wenig später die Löschung von sämtlichen Büocomputern an.

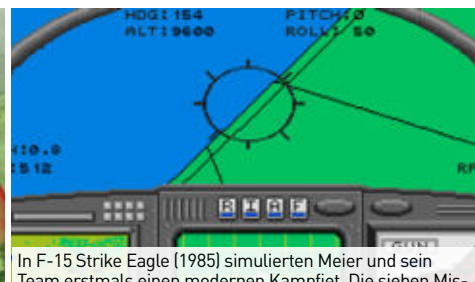
Richtig ernst wird die Sache mit der Spieleentwicklung aber erst, als der damals 27-Jährige auf einer Elektronikmesse in Las Vegas John Wilburn Stealey kennenlernt. Beide arbeiten für dasselbe Unternehmen, sind sich bis dato jedoch nie über den Weg gelaufen. Meier und Stealey, Spitzname „Wild Bill“, kommen schnell ins Gespräch. Meier erzählt von seiner Leidenschaft für die Spieleentwicklung, Stealey berichtet von seinem Vertriebsjob und seiner Zeit als Instruktor bei der Pennsylvania Air National Guard, wo er eine Cessna A-37 Dragonfly flog. Das Duo versteht sich blendend und macht noch am selben Abend den Las Vegas



Civilization 4 (2005) war der erste Teil der Strategiespielseerie, der die Karte komplett in 3D darstellte. Technikmotor im Hintergrund ist die Gamebryo-Engine, die unter anderem auch in Bully, Catherine oder Divinity 2 zum Einsatz kommt.



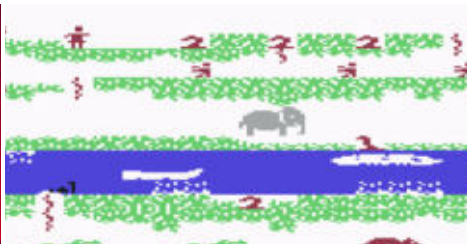
Civilization Revolution von 2008 optimierte das bekannte Spielprinzip erstmals für Konsolen und Handhelds. Obwohl diverse inhaltliche Aspekte wie etwa die Diplomatie vereinfacht wurden, kassierte der Titel gute Wertungen.



In F-15 Strike Eagle (1985) simulierten Meier und sein Team erstmals einen modernen Kampfflugzeug. Die sieben Missionen basierten allesamt auf Einsätzen, in denen dieser Flugzeugtyp verwendet wurde. Bizarrrer Designfehler: Eigentlich kann die reguläre F-15 nicht von Flugzeugträgern starten – im Spiel schon. (Bild: Moby Games)



In F-19 Stealth Fighter (1988) drehte sich alles um das noch nicht bestätigte Tarnkappenflugzeug der US-Luftwaffe. Als diese den Flieger vorstellte, hieß der jedoch F-117A Nighthawk und sah völlig anders aus. Die Entwickler mussten die Spieldateien auf den letzten Drücker modifizieren. (Bild: Moby Games)



Im Sid-Meier-Frühwerk Floyd of the Jungle von 1982 gilt es, ein im Dschungel verloren gegangenes Mädchen zu finden und dabei nicht von wilden Tieren gefressen zu werden. Zwei Rivalen der Spielfigur – Floyd und George – versuchen dies ebenfalls. (Bild: Moby Games)



Das im Pazifikkrieg angesiedelte Hellcat Ace (1982) war die erste Flugsimulation von Sid Meier und bot 14 Szenarien, etwa Pearl Harbour und Iwojima. Witziges Zitat von der Rückseite der Spielverpackung: „Dies ist keine Simulation für Sonntagsflieger!“ (Bild: Moby Games)

Strip unsicher. Dabei stoßen sie im Mega-Casino MGM Grand auf den 1980 veröffentlichten Arcade-Automaten Red Baron von Atari.

„Bill sagte: Ich bin ein Kampfpilot und zeig dir jetzt mal, wie das hier funktioniert“, erinnerte sich Meier während eines Talks auf der Firaxicon 2014. „Er warf ein paar Quarter ein und erzielte beachtliche 3.000 Punkte. Danach spielte ich und erzielte 6.000 Punkte“, resümierte Meier. „Bill verstand die Welt nicht mehr und fragte: Wie machst du das? Ich bin einer Fliegerass und du nur ein Nerd!“

Was sein Gegenüber nicht ahnte: Während Bill spielte, hatte Sid das Geschehen auf dem Bildschirm mit Argusaugen beobachtet und sich den im Hintergrund laufenden Algorithmus eingeprägt. „Du bist echt ziemlich clever“, antwortete Bill daraufhin. „Wir sollten zusammen eine Firma starten!“

MEIER UND STEALEY: EIN DREAMTEAM-DUO

Meier mag die Startup-Idee und prahlt obendrein damit, dass er ein deutlich besseres Spiel entwickeln könnte. Stealey wiederum findet den Vorschlag klasse und verspricht, sich um den Verkauf des Produkts

zu kümmern. Und genau so kommt es dann auch: Meier haut in die Tasten und entwirft binnen acht Wochen seine erste Flugsimulation namens Hellcat Ace. „Ich habe die ganzen Grafiken gemacht, den Sound und die Programmierung. Ich habe sogar die Anleitungen mit meinem Drucker gedruckt, dann alles in Beutel gepackt und Bill losgeschickt, um die Spiele zu verkaufen“, so Meier auf der Firaxicon 2014.

Als Stealey bereits nach seinen ersten Verkaufstreffen 50 abgesetzte Spiele vorweisen kann, dauert es nicht mehr lange, bis die beiden 1982 zusammen in Hunt Valley, Maryland die Firma Microprose gründen. Was folgt, ist eine beispiellose Erfolgsgeschichte. Schon nach einem Jahr kann das Zwei-Mann-Unternehmen Umsätze in Höhe von 200.000 US-Dollar vorweisen.

Witzige Anekdote in diesem Zusammenhang: In einem Interview mit Kotaku gab Meier zu Protokoll, dass Stealey mehrmals pro Woche unter unterschiedlichen Namen verschiedene Computerläden aus der Region anrief und nach Hellcat Ace fragte. Da die meisten Ladenbesitzer anfangs noch nie von diesem Spiel gehört hatten, begann er am Telefon zu fluchen und die ahnungs-

losen Verkäufer zu beschimpfen. Stealey fuhr diese Strategie über mehrere Wochen hinweg, bis er sich eines Tages bei Vor-Ort-Besuchen in den entsprechenden Geschäften als Vertreter von Microprose ausgab und fragte, ob der Laden denn nicht Interesse an Hellcat Ace hätte. Nicht die feine englische Art, aber in jedem Fall verkaufsfördernd!

Zum Software-Line-up der Microprose-Startphase zählen neben Hellcat Ace auch der 2D-Hubschrauber-Shooter Chopper Rescue, der 2D-Plattformer Floyd of the Jungle sowie Spitfire Ace – ein weiterer Luftkampf-Simulator mit Zweiter-Weltkrieg-Setting. Nicht zu vergessen Solo Flight aus dem Jahr 1983: Im Gegensatz zu Hellcat Ace und Spitfire Ace sitzt der Spieler hier im Cockpit eines Zivilflugzeugs und hat die Aufgabe, Post zwischen 21 verschiedenen Flughäfen zu transportieren. Solo Flight ist für seine Zeit bereits erfreulich komplex, unterstützt sowohl den Sicht- als auch den Instrumentenflug und stellt Landebahnen am Boden mit Hilfe von Vektorgrafiken dar.

Um die Profite zu maximieren, entscheiden sich Meier und Stealey schnell, ihre Titel nicht nur für Geräte der Atari-8-Bit-Familie anzu-

bieten, sondern auch Ports für den C64, den Apple II sowie IBM-PCs zu veröffentlichen. Der Commodore Amiga steht bei Microprose ebenfalls hoch im Kurs und wird ab seiner Markteinführung im Jahr 1985 regelmäßig mit Spielen versorgt.

Während sich Stealey vorbildlich um Verkaufs- und Vertriebsangelegenheiten kümmert, stellt Meier in Rekordzeit immer neue Simulationen auf die Beine. In Kennedy Approach (1985) schlüpfen Spieler in die Rolle eines Fluglotsen, in Silent Service (1985) müssen sie sich als U-Boot-Kapitän im Pazifikkrieg beweisen und in Gunship (1986) stehen zahlreiche Missionen an Bord des Kampfhubschraubers AH-64A Apache auf der Agenda. Doch auch das Strategie-Genre begeistert Meier zunehmend und wird von ihm mit Titeln wie NATO Commander (1983), Crusade in Europe, Decision in the Desert (beide 1985) und Conflict in Vietnam (1986) vielseitig bedient.

ERST FLIEGERASSE, DANN FREIBEUTER

Strategiespiele und Simulationen werden zur Lebensader von Microprose. Allerdings führt der einseitige Unternehmensfokus auch dazu, dass im stetig wachsenden Entwick-



Mit über 20.000 Karten und mehr als 35 Millionen Anhängern gehört Magic: The Gathering zu den Sammelkarten-Dauerbrennern. Die erste PC-Umsetzung stammt von Sid Meier, erschien im April 1997 und verkaufte sich über 400.000 Mal. (Bild: Moby Games)



Alpha Centauri (1999) knüpft chronologisch dort an, wo Civilization aufhörte und betraute Spieler damit, einen Planeten zu kolonisieren. Das Original samt der Erweiterung Alien Crossfire gibt's derzeit für unter sechs Euro auf GOG.com. (Bild: GOG.com)



Civilization (1991) war so erfolgreich, dass allein der erste Teil auf neun verschiedenen Systemen erschien. Hier sieht ihr eine Zwischensequenz aus der Super-Nintendo-Fassung, die die SNES-Maus unterstützt. (Bild: Moby Games)



Sid Meier's Starships für PC, Mac und iOS (2015) macht euch zum Kommandeur einer Raumschiff-Flotte und wurde für kurze Sessions konzipiert. Einige Spieler mochten den Ansatz, andere vermissten hingegen die Tiefe etablierter Meier-Werke.

lerteam das Interesse nach Veränderungen aufkeimt. „Wir hatten gerade F-15 Strike Eagle fertiggestellt. Das Spiel hatte opulente 3D-Grafik, Täuschkörper und all die anderen coole Sachen, die ich schon immer umsetzen wollte“, sagte Meier 2014 auf der Firaxicon 2014. „Ich hatte das Gefühl, das Thema Flugsimulatoren bestmöglich abgearbeitet zu haben und große Lust, etwas anderes zu machen. Ein Producer bei Microprose meinte: Ich liebe Piraten. Wieso machen wir nicht ein Piratenspiel?“

Bill Stealey – dessen Herz voll und ganz für Simulationen mit Fahr- und Flugzeugen schlägt – ist von der Idee zunächst nicht sonderlich überzeugt, lässt Meier und seinen Kollegen Arnold Hendrick aber trotzdem gewähren. Nach und nach reift so Pirates! heran, ein simulationslastiges Action-Abenteuer, in dem Spieler als Freibeuter durch die als offene Welt angelegte Karibik segeln und ihre Dienste der spanischen Krone, dem Königreich England, den französischen Kolonien oder der Republik der Vereinigten Niederlande anbieten.

Bei seiner Veröffentlichung im Jahr 1987 schlägt Pirates! ein wie eine Kanonenkugel und saht in der

Fachpresse eine Spitzenwertung nach der anderen ab. Dass auch Fans klassischer Microprose-Simulationen großes Interesse an dem Piraten-Game zeigen, hat indes mit einem Marketing-Kniff von Stealey zu tun: Während eines Treffens der Software Publishers Association im Jahr 1987 traf Stealey zufällig auf den US-Schauspieler Robin Williams (Der Club der toten Dichter, Good Will Hunting). Der 2014 verstorbene Hollywood-Star und Stealey plauderten angeregt, als Williams irgendwann vorschlug, Sid Meiers Namen als Aushängeschild auf die Packung eines jeden Microprose-Spiels zu drucken. Rückblickend betrachtet ein brillanter Schachzug, der bis heute Tradition hat.

Pirates!, Pardon, Sid Meier's Pirates!, entwickelt sich auf zum Dauerbrenner und erscheint für fast alle damals angesagten Spielplattformen, darunter MS-DOS-PC, Apple II, C64, Amiga, Atari ST und Nintendo Entertainment System. Positiver Nebeneffekt des erfolgreichen Seeräuber-Spiels: Meier versucht sich immer öfter an gänzlich neuen Gamedesign-Ansätzen. Bestes Beispiel hierfür ist die Wirt-

schaftssimulation Railroad Tycoon. Als Kind wollte Meier stets eine große Modelleisenbahn auf die Beine stellen. Da dies jedoch viel zu viel Zeit in Anspruch nahm, programmierte er Jahre später eine kleine Modelleisenbahn-Simulation am Rechner. Als Bruce Shelly, der 1988 vom Brettspielhersteller Avalon Hill zu Microprose wechselt, eben diese Simulation sieht und zu schwärmen beginnt, kommt die Idee für Railroad Tycoon ins Rollen.

CIVILIZATION: SID MEIERS MEILENSTEIN

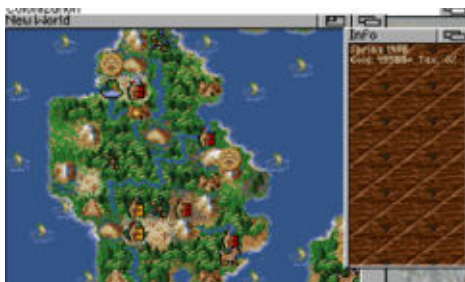
„Railroad Tycoon war unser erstes God Game und kam bei den Leuten sehr gut an“, so Meier auf der Firaxicon 2014. „Auch im Team hinterließ es einen bleibenden Eindruck und führte dazu, dass wir uns fieberhaft überlegten, wie sich das Ganze noch toppen ließ.“ Das Ergebnis dieser Brainstorming-Sessions heißt Civilization, verschlingt ein volles Jahr Entwicklungszeit und soll Spielern die Möglichkeit geben, das Schicksal einer ganzen Zivilisation zu lenken – beginnend im Jahr 4.000 vor Christus bis hin zum Anbeginn des Weltraumzeitalters.

Ursprünglich konzipiert Meier „Civ“ – so die gängige Abkürzung der Fan-Community – als Echtzeitstrategiespiel. Ähnlich wie in Sim City müssen Spieler Zonen verwalten, in denen die Bevölkerung sich immer weiter ausbreitet. Das Problem: Was in der Theorie interessant klingt, lässt in der Praxis nur bedingt Spielspaß aufkommen. Da Meier und Shelley auch nach mehrfachem Anpassen des Gamedesign-Konzepts keine nennenswerten Verbesserungen in Sachen Spielbarkeit erzielen können, legen

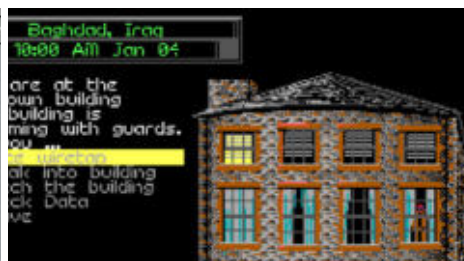
sie das Projekt zunächst auf Eis und nehmen die Arbeit an Covert Action wieder auf. Die Agenten-Simulation erblickt 1990 das Licht der Welt und entpuppt sich als unterhaltsame Mischung aus Puzzle- und Top-Down-Shooter-Elementen.

Noch weitaus wichtiger ist allerdings, dass Covert Action Meier und Shelly Zeit zum Durchatmen und Nachdenken verschafft. „Nachdem ich Covert Action abgeschlossen hatte, betrachtete ich Civ mit ganz anderen Augen“, verrät Meier in einem Interview mit Eurogamer (<https://www.eurogamer.net/articles/2016-10-19-25-years-of-civilization-we-talk-with-sid-meier>). „Der Wendepunkt kam dann, als wir von Echtzeit-Gameplay auf ein rundenbasiertes Konzept wechselten.“

Eine weitere Kernkomponente von Civilization stammt dagegen aus dem 1985 veröffentlichten, 208 Seiten starken Geschichtswälzer „The Macmillan World History Factfinder“. „Das Buch zeigt eine historische Zeitlinie aller politischen Fortschritte, sozialer Konzepte und militärischer Errungenschaften. Ich habe dann einen Leuchttift genommen und Themen wie Bronzeverarbeitung, Eisenverarbeitung, Schwarzpulver usw. markiert“, so Meier in einem Gespräch mit Ars Technica (<https://arstechnica.com/gaming/2019/09/video-ars-talks-civilization-with-the-man-himself-sid-meier/>). „Daraus wurde dann später eine Vorlage für den Technologiebaum. Er zeigt Spielern an, wie Dinge verbunden sind und skizziert Ziele, auf die er hinarbeiten kann.“ Wichtige Inspirationsquelle für Civilization ist außerdem der 1977 veröffentlichte Strategiespiel-Oldie die Empire aus der Feder



Auch das in der neuen Welt angesiedelte Colonization aus dem Jahr 1994 war ein hervorragendes Aufbaustrategiespiel. Das Problemthema Sklaverei blendete es jedoch komplett aus. (Bild: Moby Games)



Zu den eher ungewöhnlichen Spielen aus Sid Meiers Portfolio zählt der Geheimagenten-Simulator Covert Action (1991). Als männlicher oder weiblicher Spezialagent müsst ihr darin Superschurken aufspüren und zu Fall bringen. (Bild: Moby Games)



Mit einer Metacritic-Wertung von 92 zählt Gettysburg! (1997) nach Civilization und Alpha Centauri zu den am höchsten bewerteten Spielen von Sid Meier. Nach Release hielt eine lebhaftes Modding-Community den Titel am Leben. (Bild: Moby Games)

von Walter Bright. Aus diesem übernimmt Meier unter anderem den Militär- und Stadtmanagement-Aspekt sowie das Konzept zufallsgenerierter Karten.

Als Civilization schließlich im September 1991 erscheint, belaufen sich die Entwicklungskosten auf 170.000 Dollar. Eine Summe, die jedoch schon bald wieder amortisiert ist, denn Spieler auf der ganzen Welt lieben den komplexen Aufbaustrategietitel. Und das, obwohl Microprose zunächst kaum Marketing betreibt. „Der Launch verlief vergleichsweise ruhig“, erinnerte sich Meier auf der Firaxiscon. „Erst zwei oder drei Monate später erhielt ich eines Abends einen Anruf vom leicht angetrunkenen Bill Stealey. Er war mal wieder auf irgendeiner Spielemesse und erzählte er mir, dass alle dort nur noch von Civ schwärmen würden.“ Oder anders formuliert: Vor allem dank Mund-zu-Mund-Propaganda geht Civilization schon bald komplett durch die Decke und legt den Grundstein für das noch heute überaus beliebte Genre der 4X-Strategiespiele.

Meier selbst arbeitet fünf weitere Jahre für Microprose und bringt in dieser Zeit noch eine Handvoll weiterer Hits auf den Markt, darunter etwa den Flugsimulator Nighthawk F-117A Stealth Fighter 2.0, Pirates! Gold, Colonization, Civilization 2 sowie das Sammelkartenspiel Magic: The Gathering.

VORHANG AUF FÜR FIRAXIS GAMES

Zeitsprung in das Jahr 1996: Microprose – 1993 mit Spectrum HoloByte fusioniert – muss trotz kräftigen Wachstums in den Jahren zuvor und zahlreicher Erfolgsmarken aufgrund von harter Konkurrenz finanziell

immer kürzertreten. Kostensenkung ist bei Microprose das Gebot der Stunde, was schließlich dazu führt, dass man im Jahr 1996 einem Großteil der Belegschaft kündigt. Sid Meier ist zwar immer noch eine sehr wichtige Persönlichkeit bei Microprose, verliert aber durch die immer stärkere Mitsprache seitens Spectrum HoloByte zunehmend an Einfluss. „Ein Problem der Branche ist, dass oft Menschen Entscheidungen treffen, die selbst gar keine Spiele spielen“, rekapitulierte Meier 1997 in einem Interview mit dem US-Wirtschaftsmagazin Forbes (<https://www.forbes.com/1997/07/25/sid.html#240fe1561b9a>).

Aber auch bei Meiers geschätztem Kollegen Jeff Briggs macht sich irgendwann die Resignation breit. „Auch wenn ich innerhalb von Microprose immer weiter aufgestiegen bin, konnte ich viele der Entscheidungen nicht mehr kontrollieren, die an der Westküste getroffen wurden“, so Briggs gegenüber Forbes. „1995 zum Beispiel gab es einen Vorfall, bei dem Mitarbeitern fest zugesagtes Geld schlichtweg nicht gezahlt wurde. Zu diesem Zeitpunkt entschied ich mich, das Unternehmen zu verlassen.“

Meier befürwortet Briggs Entscheidung und sagt Microprose ebenfalls Lebewohl – allerdings nicht, ohne vorher noch Brian Reynolds abzuwerben, den Lead Designer von Civilization 2. 1996 gründet das Trio mit eigenen finanziellen Mitteln Firaxis Games und beginnt mit der Entwicklung von Gettysburg!, einem zur Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges angesiedelten Echtzeitstrategiespiels.

Zusätzliches Startkapital im Wert von 600.000 Dollar erhalten die Ent-



Zwei Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung im Jahr 1985 wurde die U-Boot-Simulation Silent Service (hierzulande besser bekannt als Das U-Boot) in Deutschland wegen Kriegsverherrlichung indiziert. Bereits ein Jahr danach machte die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ihr Urteil wieder rückgängig. (Bild: Moby Games)

wickler dabei von Electronic Arts, die das Publishing übernehmen. Und das mit Erfolg: Gettysburg! verkauft sich mehr als 200.000 Mal und liefert damit den Beweis, dass Meier sein Handwerk trotz des emotional aufwühlenden Abgangs bei Microprose nicht verlernt hat.

In den nun folgenden Jahren wirkt der Kanadier durch und durch beflügelt, Neues anzupacken. Sei es nun Alpha Centauri (überträgt die Civ-Thematik in ein Science-Fiction-Setting), SimGolf (das Spieler zum Erbauer von Golfplätzen macht), das 2004 veröffentlichte Remake von Pirates!, Railroads! (eine Neuauflage von Railroad Tycoon) oder Starships (ein für Mobilgeräte maßgeschneidertes Strategiespiel) – Sid Meier bleibt seiner Leidenschaft für ebenso kreative wie unterhaltsame Spiele treu.

Nicht unter den Tisch kehren möchten wir außerdem Civilization 3, 4 und 5. Meiers Geheimnis hier: Wie schon bei Civilization 2 überträgt er den Posten des leitenden Gamedesigners bei allen drei Titeln an immer neue Designer. Designer, die er außerdem vehement dazu ermuntert, seiner „33/33/33“-Regel zu folgen. Diese besagt, dass ein

Spiel zu je einem Drittel aus etablierten, aus verbesserten und aus neuen Gameplay-Elementen bestehen sollte.

Heute, knapp 38 Jahre nach seinem Einstieg in die Spieleindustrie, zählt Sid Meier zu Recht zu den einflussreichsten Gamedesignern überhaupt. Er setzte Maßstäbe im Simulationssektor, begründete das 4X-Genre, machte Civilization zu einer Kultmarke mit über 40 Millionen verkauften Einheiten und schaffte es sogar ins Guinness-Buch der Rekorde – dank seiner unzähligen Auszeichnungen, die er für seine Spiele bekommen hat.

Und welches Projekt plant der heute 66-Jährige als Nächstes? Konkrete Details hierzu konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen. Wir würden uns jedoch nicht wundern, wenn es entweder die römische Ziffer „VII“ im Namen trägt und wir uns irgendwann über einen weiteren Civilization-Teil freuen dürfen. Oder wie wäre es mit einem Spiel rund um Dinosaurier? Denen nämlich wollte Sid Meier bereits im Jahr 2000 ein eigenes Werk widmen. Tatsächlich umsetzen konnte er das Konzept aber nie – vielleicht wird das ja noch was ...



Sid Meier's Pirates! (1987) wurde auf vielen Systemen mit einer gedruckten Karte der Spielwelt ausgeliefert. Sie zeigte die Karibik und alle wichtigen Städte samt Gründungsdatum. (Bild: Moby Games)



Ursprünglich trug Railroad Tycoon (1990) den Namen Golden Age of Railroad. Allerdings ließ dieser nur bedingt auf eine Wirtschaftssimulation schließen, weshalb Publisher Microprose das Spiel letztendlich umbenannte. (Bild: Moby Games)



In Sid Meier's SimGolf (2002) stampft ihr einen Golfkurs aus dem Boden, verwaltet die Anlage und fordert andere Golfer zum Duell heraus. Sid Meier und Die-Sims-Erfinder Will Wright schlossen sich für das Projekt kurz, was auch erklärt, warum das Interface sehr an die Lebenssimulation erinnert. (Bild: Moby Games)

Nach Shenmue bekommt mit Streets of Rage nun auch eine weitere totgegläubte Sega-Marke eine Fortsetzung.



PC

Termin:
2020

PS4

Termin:
2020

Xbox One

Termin:
2020

Switch

Termin:
2020

Entwickler:
LizardCube, Guard
Crush Games

Hersteller:
DotEmu

STREETS OF RAGE 4

BEAT 'EM UP Nach ganzen 26 Jahren erscheint bald ein neuer Serienteil der Mega-Drive-Reihe. Wir durften die Rückkehr des Prügel-Klassikers bereits ausgiebig anspielen.

Von: Christian Dörre

Bereits auf der Gamescom 2019 in Köln durften wir Streets of Rage 4 kurz anspielen, doch die Zeit reichte nicht aus, um die Neuerungen und Veränderungen richtig zu erfassen. Nun stellte uns Publisher DotEmu eine Preview-Demo zur Verfügung, in der wir ganze drei Stages und mit allen fünf spielbaren Charakteren losziehen durften, um auf den Straßen für Ordnung zu sorgen. Den Online-Koop-Modus durften wir natürlich noch nicht ausprobie-

ren, aber wir konnten bereits lokal mit bis zu drei weiteren Mitspielern die Fäuste fliegen lassen. Dabei überzeugte Streets of Rage 4 nicht nur Kenner der Originale, sondern machte auch den Kollegen Spaß, an denen die legendären Sega-Prügler damals komplett vorbeigingen.

NEUE UND ALTE HELDEN

Die Handlung von Streets of Rage 4 spielt etwa zehn Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers,

der vor ganzen 26 Jahren noch für Segas 16-Bit-Konsole Mega Drive erschien. Erneut ziehen kriminelle Schläger durch die Straßen und wir sind uns ziemlich sicher, dass auch diesmal Verbrecherboss Mr. X dahintersteckt. Das können die ehemaligen Cops Axel Stone und Blaze Fielding natürlich nicht einfach mit ansehen und ziehen in den Kampf. Dabei erhalten die beiden Protagonisten der ersten drei Serienteile jedoch schlagkräftige Unterstützung.

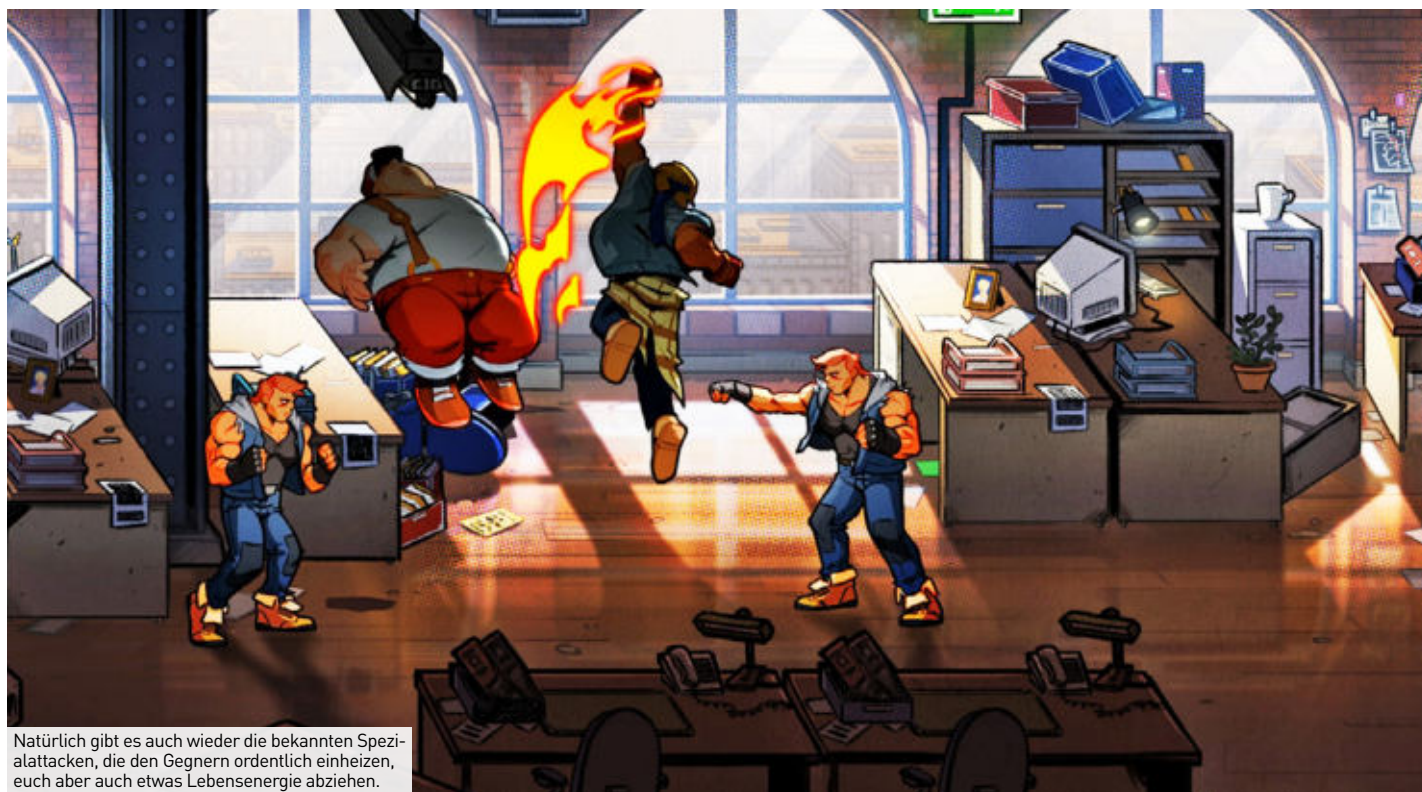
Ex-Boxer Adam Hunter ist zum ersten Mal seit dem originalen Streets of Rage aus dem Jahr 1991 wieder ein spielbarer Charakter und er bringt sogar familiäre Unterstützung mit. Diesmal aber nicht seinen kleinen Bruder „Skate“, den man im zweiten Teil steuerte, sondern seine Tochter Cherry, die ihr Seriendebüt feiert. Die ist zwar nicht auf Rollschuhen unterwegs, hat aber stets ihre E-Gitarre dabei, mit der sie auch gerne mal zuschlägt. Der fünf-

Neben zahlreichen bekannten Gegnern stellen sich euch auch neue Feinde entgegen.



Wie schon die Vorgänger, macht auch Teil 4 im lokalen Koop-Modus am meisten Spaß.





Natürlich gibt es auch wieder die bekannten Spezialattacken, die den Gegnern ordentlich einheizen, euch aber auch etwas Lebensenergie abziehen.

te Charakter im Bunde ist ebenfalls ein Serien-Neuling und hört auf den Namen Floyd Iraia. Alle Charaktere unterscheiden sich natürlich in ihren Fähigkeiten und Kampfstilen. Axel ist in Sachen Stärke und Geschwindigkeit relativ ausgewogen, während die Schläge von Blaze nicht sonderlich viel Schaden verursachen, sie dafür aber verdammt schnell ist. Adam hingegen schlägt nicht ganz so hart zu wie Axel, kann aber dafür längere Kombos ausführen und Töchterchen Cherry ist sogar noch etwas schwächer als Blaze, kann ihre Angriffe dafür aber besser miteinander verketteten als alle anderen Charaktere. Floyd ist der Tank der Gruppe und erinnert mit seiner Stärke sehr an den Wrestler Max

aus Streets of Rage 2. Allerdings hat Floyd Roboterarme, die er ausfahren kann. Besonders lustig: Floyd kann zwei Gegner gleichzeitig greifen und sie dann mit den Köpfen zusammenschlagen.

FRISCHE NOSTALGIE

Sowohl die alten als auch die neuen spielbaren Figuren passen hervorragend in die Fortsetzung der Reihe. Doch nicht nur bei der Charakterauswahl, überall merkt man, dass DotEmu und die Entwickler von LizardCube und Guard Crush Games sich die Lizenz von Sega nicht gesichert haben, um Nostalgikern schnell ein bisschen Geld aus der Tasche zu ziehen. Mit sehr viel Liebe zum Detail wurde das

Spielgefühl der Mega-Drive-Originale eingefangen sowie modernisiert und auch die Grafik wurde in die heutige Zeit gebracht.

Statt auf einen typischen 16-Bit-Stil zu setzen, der sich am Original orientiert, dafür aber auch nicht von anderen pixeligen Indie-Produktionen abheben würde, erfreuen in Streets of Rage 4 handgezeichnete Hintergründe und Figuren das Auge der Spieler. Damit setzten DotEmu und LizardCube schließlich 2017 schon ihr Wonder-Boy-Remake erfolgreich um. Die Screenshots in diesem Artikel werden der tatsächlichen Grafik des Spiels gar nicht gerecht.

In Stage 1 laufen wir durch die Straßen und einen Schrottplatz, wobei der Charme der ersten Stages

von Streets of Rage 1 und 2 eingefangen wird, die Umgebung aber trotzdem frisch wirkt. In Stage 3 prügeln wir uns hingegen über ein Frachtschiff und in Stage 6 bewegen wir uns durch ein stimmungsvoll eingefangenes Chinatown inklusive Dojo und Bosskampf in einem wunderschön blühenden Garten. SoR 4 sieht mit seinen grandiosen Animationen in Bewegung einfach nur fantastisch aus. Umso unverständlicher ist es, dass wir aus der Preview-Demo kein eigenes Gameplay aufnehmen durften, um es euch zu zeigen. Dabei lief das Spiel selbst im Koop absolut flüssig. Lediglich in einer Stage konnten wir kurzzeitig leichte Zeilenverschiebungen beobachten. Doch nicht nur optisch ge-

Erstmals in der Seriengeschichte dürfen nun ganze vier Spieler gemeinsam im lokalen Koop-Modus loskloppen.



Die handgemalte Grafik ist eh schon hübsch, aber die Effekte sehen einfach nur grandios aus.





Adam Hunter ist wieder dabei und bringt diesmal sogar seine Tochter Cherry in die Kämpferriege.



Die Stages sind wunderbar abwechslungsreich. Hier prügeln wir uns gerade durch Chinatown.



Hat man das erneuerte Kampfsystem erst mal verinnerlicht, kloppt man schnell schöne Kombos.

lingt Streets of Rage 4 eine gute Mischung aus Nostalgie und Moderne. Der Soundtrack bietet nicht ganz so durchdringende elektronische Klänge wie die drei Mega-Drive-Titel, doch die Tracks gehen sofort ins Ohr und bleiben da für eine Weile. Man merkt sofort, dass neben weiteren Komponisten auch Yuzo Koshiro und Motohiro Kawashima an Teil 4 mitarbeiten, die mit ihren Komposi-

tionen den Vorgängern bereits ihren Stempel aufdrückten.

KREATIVERES KLOPPEN

Doch jetzt mal genug von Charakteren, Grafik und Musik, denn bei einem Streets of Rage kommt es natürlich darauf an, dass ordentlich Fäuste in Verbrechervisagen gehauen werden. Die Vorgänger waren vom Spielprinzip her immer sim-

pel, aber auch enorm befriedigend. Wenn man haufenweise Punks, Messerstechern und Monstern die Kauleiste polierte und dabei die fetten, blechernen Schlag-Soundeffekte aus den Boxen des Röhrenfernsehers dröhnten, fühlte man sich wie der Größte. Auch Streets of Rage 4 gelingt es glücklicherweise, dieses Spielgefühl einzufangen, es peppt das Gameplay aber mit neuen Mechaniken gekonnt auf. Ja, man bewegt sich in den Levels weiterhin von links nach rechts und haut dabei jeder Menge Gegnern auf die Schnauze, aber dies geschieht nun mit mehr Style als je zuvor in der Serie. In den alten Teilen konnte man nur wenige Schläge miteinander verketteten, sodass man nur die immer gleichen Kombos ausführen konnte. Nun hat man jedoch viel mehr Möglichkeiten, Kombos auszubauen, je nachdem, wie man den Charakter ausrichtet und wann man die Attacks ausführt.

So kann man Gegner nun für eine bestimmte Zeit sogar juggeln, sie also mit Schlägen weiter in der Luft halten, obwohl sie eigentlich gerade fallen. Dies kann man mit etwas Übung sehr geschickt einsetzen, indem man beispielsweise aus einem Griff heraus den Gegner gegen ein Objekt in der Umgebung kickt, der Fiesling davon dann zurückprallt und man ihn in der Luft dann noch mit ein paar Schlägen empfängt. Spielt man im Koop-Modus kann man sich – das korrekte Timing vorausgesetzt – die Gegner auch kurzzeitig hin und her werfen, also quasi richtige Team-Aktionen ausführen. Kombos bringen natürlich mehr Punkte und ab einer bestimmten Punktzahl erhält man Extraleben.

Die sind auch durchaus wichtig, denn in der von uns gespielten Demo war Streets of Rage 4 richtig knackig. Wir würden sogar sagen, dass Teil 4 schwieriger ist als die auch schon fordernden Vorgänger. Man wird von viel mehr Gegnern angegriffen, die nun auch etwas mehr auf dem Kasten haben als früher. Klar, auch die Standard-Fallobst-Gegner (Galsia) sind wieder dabei, aber selbst Gegner, die in den Vorgängern sehr früh kamen, sind nun gefährlicher. So bewegen sich die Punks nun viel schneller, sodass man ihren Rutschangriffen schlechter ausweichen kann, und die braungebrannten Glatzköpfe blocken konsequent sämtliche Sprungattacken.

Man ist also wirklich darauf angewiesen, das Kombo-System zu verinnerlichen und am besten im Koop als Team zusammenzuar-



Viele der Stages erinnern an bekannte Level aus den Sega-Mega-Drive-Klassikern.



Mit den richtigen Power-ups lassen sich nun sogar bildschirmfüllende Spezialattacken zünden.



Der erste Bossgegner des Spiels ist diese mit einer elektrischen Schlange behangene Lady.

beiten. Zudem gibt es noch andere Möglichkeiten, den Gegnern mächtig einzuheizen. So hilft es zum Beispiel sehr, dass die Aktionen Aufheben und Werfen nicht mehr auch auf der Schlagtaste liegen. So kann man Gegnern geschickt aus der Ferne Waffen wie Messer, Eisenstangen, Baseballschläger, Beile oder Straßenschilder an den Kopf werfen. Auch das lässt sich übrigens mit etwas Übung in Kombos einbinden. Außerdem kann man nun noch mächtigere Spezialattacken zünden, wenn man sie vorher mit Sternen aufgelevelt hat und mit speziellen Kombos kann man sogar etwas Gesundheit zurückgewinnen. Das ist durchaus fair und trotzdem bleibt Streets of Rage 4 eine Herausforderung, gerade wenn man alleine spielt. Die Gegneranzahl richtet sich nämlich alleine nach dem Schwierigkeitsgrad und nicht danach, mit wie vielen Spielern ihr euch den Verbrechen entgegensetzt.

KRAFTPROBE

In Stage 6 warten nicht nur viele stärkere Gegner auf uns, sondern auch noch ein Karateka-Zwischenboss, ein Dojo, in dem uns erst von allen Seiten bewaffnete Standardgegner angreifen, bevor uns mehrere Kickboxer gleichzeitig attackieren, bis wir endlich dem Endboss des Levels gegenüberstehen. Der war niemand Geringeres als der aus den Vorgängern bekannte Leibwächter von Mr. X: Shiva. Der Martial-Arts-Meister war schon in den Mega-Drive-Originalen eine Qual, doch nun kann er sogar ab einer gewissen Phase des Kampfes zwei Geister entsenden, die uns auf die Omme hauen.

Diesen Abschnitt schafften wir tatsächlich nur im Koop-Modus und zwar mit dem letzten von insgesamt drei Leben. Im Einzelspielermodus wurden wir vorher schon zu kräftig vermöbelt. Allerdings muss man hier eine Version abwarten, die man durchgängig spielen kann, um beur-

teilen zu können, ob vielleicht noch etwas am Balancing geschraubt werden muss. Schließlich gehört es zum Spielgefühl der alten Streets of Rage dazu, mal zu sterben und wir konnten die Stages nur einzeln auswählen, sodass wir immer mit drei Leben starteten, während man sich im normalen Spielverlauf natürlich Extraleben dazu verdienen kann.

Doch nicht nur deshalb können wir es kaum erwarten, endlich die fertige Version des Spiels zocken zu können. Streets of Rage 4 sieht so super aus, hört sich so verdammt gut, dass wir uns mittlerweile sicher sind, dass die legendäre Prügel-Reihe tatsächlich den würdigen Nachfolger bekommt, mit dem wohl niemand mehr gerechnet hatte. Zumindest einen genauen Releasetermin könnte man nun mal mitteilen, damit wir wissen, wann wir auf PC, PS4, Xbox One oder Switch endlich losschlagen dürfen. ■

MEINUNG

Christian Dörre



Ich war eines dieser Sega-Kinder und demzufolge habe ich natürlich auch die Streets-of-Rage-Reihe auf meinem ge-

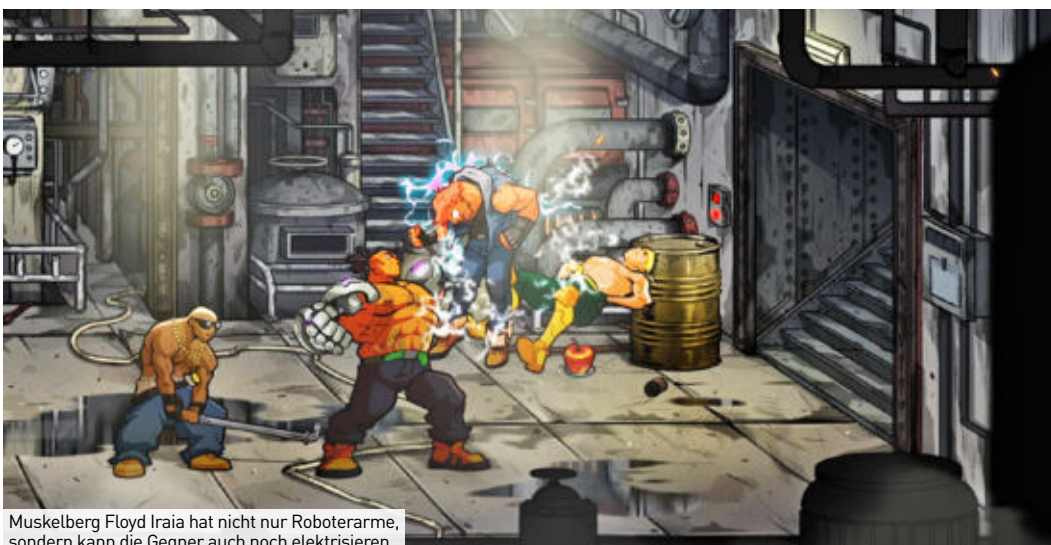
liebten Mega Drive rauf und runter gespielt. Ich würde sogar so weit gehen, zu behaupten, dass Streets of Rage 2 eines meiner Lieblingsspiele aller Zeiten ist. Als SoR 4 angekündigt wurde, war ich deshalb erst mal skeptisch. Kann das heute noch funktionieren? Kann es DotEmu überhaupt gelingen, das Spielgefühl von früher vernünftig einzufangen? Warum diese Cartoon-Grafik? Doch ich wurde eines Besseren belehrt. Bereits bei der sehr kurzen Anspielgelegenheit auf der vergangenen Gamescom merkte ich, wie gut sich der Titel spielt und dass die Comic-Grafik in Bewegung absolut fantastisch aussieht. Nun, nach etwas mehr Spielzeit mit Streets of Rage 4 bin ich vom Spiel absolut begeistert. Mit sehr viel Feingefühl und Liebe zum Detail fangen die Entwickler den Charme und die Essenz der Originale ein, sie setzen aber nicht nur auf Nostalgie, sondern verstehen es auch, die Serie sinnvoll und spannend zu modernisieren. Wer Sidescroll-Beat-'em-Ups mag, wird an Streets of Rage 4 wohl nicht vorbeikommen.

Darauf basiert unsere Meinung

Die Entwickler schickten uns eine drei Stages umfassende Preview-Version. Die spielten wir durch – mit allen Charakteren, im Koop und allein.

FAZIT

Das wird der Nachfolger, den wir uns schon immer gewünscht haben.



Muskelberg Floyd Iraia hat nicht nur Roboterarme, sondern kann die Gegner auch noch elektrisieren.

Der Geist: Als einsamer Freiheitskämpfer stellt sich Protagonist Jin Sakai der Invasion der Mongolen. hingegen.



PC
erscheint nicht

PS4
Termin:
26. Juni 2020

Xbox One
erscheint nicht

Switch
erscheint nicht

Entwickler:
Sucker Punch
Hersteller:
Sony

GHOST OF TSUSHIMA

ACTION-ADVENTURE Es gibt neue Einblicke in die Story und sogar endlich einen Releasetermin zum PS4-Exklusivspiel. Wir haben alle Informationen für euch zusammengefasst.

Von: Christian Dörre

Lange Zeit konnten wir nur rätseln, wann denn nun genau das zweite große PS4-Exklusivspiel neben The Last of Us: Part 2 erscheint, doch nun haben wir endlich Gewissheit. Das Action-Adventure Ghost of Tsushima von Sucker Punch, den Machern der Sly-Cooper- und Infamous-Spiele, erscheint am 26. Juni 2020 und versetzt uns ins Japan des 13. Jahrhunderts, mitten in die Invasion der Mongolen. Dort übernehmen wir die Rolle des Samurai Jin Sakai, der sich nach einer ver-

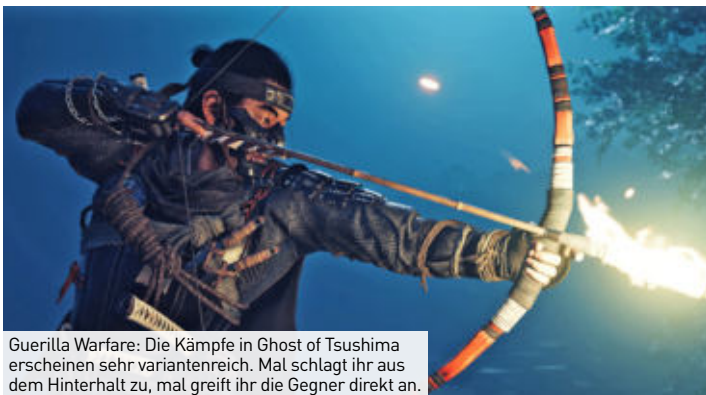
heerenden Kriegsniederlage alleine darum kümmert, die Mongolen zurückzuschlagen. Schon bald ist er als Geist der Region Tsushima bekannt. Die Mongolen fürchten und jagen ihn, für die japanische Bevölkerung ist er ein Held. Doch ist Jin wirklich heldenhaft? Der neue Story-Trailer weckt zumindest Zweifel daran. Moment mal, neuer Story-Trailer? Richtig. Oder dachtet ihr etwa, dass Sony das Releasedatum einfach irgendwann nachts an eine Wand in Wanne-Eickel projiziert

hat? Bitte, das wäre so Microsoft 2015 ... Aber egal, der neue Trailer verrät jedenfalls viel mehr als nur das Erscheinungsdatum des heiß erwarteten Open-World-Titels.

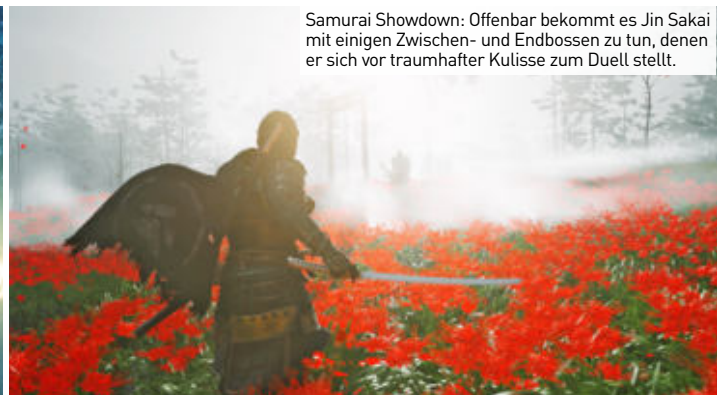
EHRENMANN ODER MINUSMENSCH?

Während der letzte Trailer noch den Protagonisten Jin Sakai in den Fokus rückte, erfahren wir nun weitere Hintergründe zur Story und lernen zwei Charaktere kennen, die wohl eine große Rolle in Ghost

of Tsushima spielen werden. So sehen wir anfangs beispielsweise, wie der junge Jin von seinem Onkel Shimura – kein Geringerer als der Lord von Tsushima – in den Künsten der Samurai unterrichtet wird. Darunter fällt natürlich auch das ehrenhafte Verhalten im Kampf. Bei der Mongoleninvasion 15 Jahre später erfährt Jin jedoch, dass Ehre seine Freunde und Kameraden auch nicht retten kann, als die Übermacht der Mongolen über das Land herfällt. Wie durch



Guerilla Warfare: Die Kämpfe in Ghost of Tsushima erscheinen sehr variantenreich. Mal schlägt ihr aus dem Hinterhalt zu, mal greift ihr die Gegner direkt an.



Samurai Showdown: Offenbar bekommt es Jin Sakai mit einigen Zwischen- und Endbossen zu tun, denen er sich vor traumhafter Kulisse zum Duell stellt.



Richter und Henker: Jin bekämpft die Mongolen, greift jedoch immer mehr zu Mitteln, die dem Ehrenkodex der Samurai widersprechen. Ist das gerechtfertigt?



Klettermaxe: Samurai Jin ist äußerst agil und nutzt die Umgebung zu seinem Vorteil. Im neuen Trailer konnte man sogar sehen, wie er einen Greifhaken benutzt.

ein Wunder verliert Jin an diesem Tag nicht sein Leben und schwört sich, die Invasoren aus seinem Land zu vertreiben. Dabei ist ihm jedes Mittel recht. Dies führt zu einer Szene, in der wir sehen, wie Jin, der mittlerweile zum Guerilla-Geist geworden ist, erneut auf seinen Onkel trifft. Dieser wirft Jin vor, nicht wie ein wahrer Samurai zu kämpfen und mit diesem ehrlosen Verhalten nicht besser zu sein als die Mongolen. Shimura bezieht sich dabei natürlich auf die Art, wie Jin seine Gegner bekämpft. Der Geist schlägt aus dem Verborgenen zu, startet Überraschungsangriffe und verschafft sich Vorteile im Gelände, indem er geschickt klettert oder sich mit einem Greifhaken auf Gebäude zieht. Auf klassische Samurai-Action müssen wir jedoch in Ghost of Tsushima natürlich nicht verzichten. Auch im neuen Trailer sehen wir, wie sich der Geist einem mächtigen Gegner zum Duell stellt.

IN DER HAND DES FEINDES

Neben Shimura gewährt uns der Trailer auch einen Blick auf den Antagonisten des Spiels. Khotun Khan ist der Anführer der mongolischen Armee und kennt sich offenbar gut mit den Samurai aus, sodass er deren Ehrenkodex als Schwäche der Kämpfer ausnutzt. Sein Plan ist es, sämtliche Samurai zu beseitigen, da er weiß, dass Japan dem mongolischen Reich dann ausgeliefert ist. Im Trailer sehen wir eine Szene, in der Jin Sakai von Khotun Khan gefangen genommen wurde. Khan stellt sich vor den an einen Pfahl gebundenen Samurai und meint, dass sie beide doch nur die Dinge tun, die sie tun, um zu überleben. Zudem fordert er von Jin, dass dieser die Japaner auf die Seite der Mongolen ziehen soll. Der Geist lässt jedoch stolz verlauten, dass sich das japanische Volk niemals ergeben werde. In dem Trailer werden die Charaktere schon geschickt positioniert,

sodass man sehr schnell deren verschiedene Motivationen erfährt. Außerdem hat die Geschichte um den Ehrenkodex enorm viel Potenzial und lässt auf eine Story schließen, die nicht nur plump dahererzählt wird. Sucker Punch verriet uns bereits in der Vergangenheit, dass sie eine erwachsene, harte Kriegsgeschichte rund um Figuren mit eigenen Motivationen erzählen wollen. Man darf also durchaus optimistisch sein, dass auch Ghost of Tsushima mit einer starken Geschichte und gut geschriebenen Charakteren punkten wird, genau wie andere PS4-Exklusivspiele wie Spider-Man, Days Gone oder natürlich Horizon: Zero Dawn. Warum auch nicht, schließlich verkauften sich die top-inszenierten, toll erzählten Open-World-Titel von Sony allesamt wie geschnittenes Brot (oder Klopapier während der Corona-Zeit). Ghost of Tsushima hat jedenfalls in allen Belangen großes

Potenzial, denn auch die bislang gezeigte Action sieht verdammt gut aus. Jetzt möchten wir den Titel aber auch endlich mal selbst spielen, denn so langsam macht es keinen Spaß mehr, Trailer zu analysieren. Dann doch lieber ne Wand in Wanne-Eickel anleuchten, Sony. ■

MEINUNG

Christian Dörre



Huiuiui! Eigentlich war ich sogar ein wenig genervt davon, dass wieder ein neuer Trailer kam, ich Ghost of Tsushima

aber immer noch nicht selber – zumindest mal kurz! – anspielen durfte. Also schaute ich das Video nur, weil ich endlich wissen wollte, wann der Titel denn nun erscheint. Dass am Ende ein Releasedatum stehen wird, hatte ich dann aber schnell vergessen, denn der Story-Trailer schlug mich mehr in seinen Bann als die meisten Spiele, die ich in den letzten Monaten geockt habe. Die Spielwelt sieht super aus, die Action wirkt variantenreich und toll inszeniert, die Charaktere sind jetzt schon vielschichtiger als die Pappfiguren aus sämtlichen Ubisoft-Games zusammengenommen und das Setting sowie die Story haben richtig viel Potenzial. Jetzt kann ich es wirklich nicht mehr abwarten, bis ich selbst zum Controller greifen darf.

Darauf basiert unsere Meinung

Wir durften den vielversprechenden Titel immer noch nicht selbst zocken, haben aber alle Videos und Infos genauestens analysiert.

FAZIT

Vermutlich der letzte große **Exklusivhit der PS4-Ära.**



Tod von oben: Die mongolischen Horden unterjochen die Japaner und bringen jeden um, der sich ihnen entgegenstellt. Das mag Jin so gar nicht.



PC

Termin:
24. April 2020

PS4

Termin:
24. April 2020Xbox One
erscheint nicht

Switch

Termin:
24. April 2020Entwickler:
Square EnixHersteller:
Square Enix

TRIALS OF MANA

ROLLENSPIEL Die Rückkehr eines Klassikers, den hierzulande beinahe niemand kennt!

Von: Lukas Schmid

Mit dem Remake des SNES-Klassikers Secret of Mana für die aktuelle Konsolengeneration hoffte Square Enix vor einiger Zeit, sowohl das Nostalgiebedürfnis alteingesessener Fans anzapfen zu können als auch neue Spieler für den Titel zu begeistern. Was man dabei übersah: Um das zu erreichen, hätte man ein Spiel abliefern müssen, das nicht voller

technischer Fehler, grafisch unansehnlich und spielerisch veraltet oder im Vergleich zum Original verschlimmbessert war. Immerhin, dieser Reifall hatte auch sein Gutes, denn die Macher haben aus ihren Fehlern gelernt. Für ihr neues Projekt setzten die Entwickler zwar erneut auf eine Neuauflage, allerdings kommt dieser, wie wir nach mehreren Stunden

Anspielen bestätigen können, all die Mühe und Liebe zuteil, die wir bei Secret of Mana schmerzlich vermisst haben. Allzu viele Spieler jedoch dürften Trials of Mana gegenüber nicht dieselben nostalgischen Gefühle hegen, die in ihnen beim Gedanken an Secret of Mana geweckt werden. Das ebenfalls auf dem SNES beheimatete Trials of Mana blieb nämlich

bis zum Jahr 2019 ausschließlich dem japanischen Markt vorbehalten, bevor es im Rahmen der Nintendo-Switch-exklusiven Collection of Mana erstmals übersetzt und auch in Europa und den USA angeboten wurde.

ALLES BEIM ALTEN IM NEUEN

Jetzt dürfen wir also innerhalb weniger Monate gleich zwei-

mal im selben Spiel ran! Auf den ersten Blick dürfte aber den wenigsten auffallen, dass es sich um dasselbe Abenteuer handelt. Die Grafik wurde nämlich massiv überarbeitet. Wir laufen durch eine vollkommen dreidimensional dargestellte Welt, können die Kamera frei bewegen und freuen uns über nette kleine Details allenthalben. Mit der Brillanz eines Final Fantasy 7 Remake kann das Abenteuer nicht mithalten, es sieht aber wirklich ungemein nett und stimmig aus. Vor allem ist es schön, dass der Stil des Originals nicht verloren gegangen ist. Man erkennt weiterhin die Figuren, die nun aussehen wie hübschere Versionen der Artworks von anno dazumal und die Welt mit all ihren Bewohnern, Widersachern und Lokalisationen versprüht den bekannten Mana-Charme. Verzichten können hätten wir auf die übertrieben sexualisierte Darstellung so mancher Frauenfigur, allen voran unserer Partymitglieder Resi und Angela. Aber das sind wir von JRPGs ja schon gewohnt. Ebenso hochwertig zeigt sich die Sprachausgabe, die nicht in allen, aber bei vielen Gesprächen zu hören ist. Wahlweise kann Japanisch oder Englisch gewählt werden, gut sind beide Versionen. Auf eine deutsche Tonspur wurde leider verzichtet, hier muss auf gut geschriebene Untertitel zurückgegriffen werden. Auch die musikalische Untermalung konnte uns beim Anspielen überzeugen. Sehr schön zudem: Wer will, kann in den Optionen jederzeit zwischen den neu arrangierten Melodien und dem Originalsoundtrack wechseln.



Trials of Mana scheint nicht allzu herausfordernd zu werden, auch im Gefecht gegen den ersten Boss hatten wir keinerlei Probleme. Es existiert aber ein härterer Schwierigkeitsgrad.

VON SCHWERTERN UND STEINEN

Angesichts dieser drastischen technischen Verbesserungen, die das maue Remake von Secret of Mana nun gleich doppelt dumm aussehen lassen, dürfte es nicht verwundern, dass auch die Präsentation der Handlung wesentlich aufgemotzt wurde. Trotzdem fühlt sich Trials of Mana nicht so überproduziert an, wie es in vielen anderen modernen Square-Enix-Rollenspielen der Fall ist. Hier wird kein Herzscherz mit Eimern ausgeleert, keine sich selbst zu ernst nehmenden Figuren hetzen durch eine düstere Handlung voller klischeehaft geschriebener Dialoge – es ist eine schöne, simple Handlung, halt hübscher erzählt als zuvor. Worum geht's? Sechs Helden machen sich auf, um acht Manasteine zu finden, das legendäre Manaschwert zu neuem Leben zu erwecken und den Untergang der

Welt zu verhindern – klassisches JRPG-Material also. Ein Twist ist, dass wir zwar die Auswahl aus sechs verschiedenen Helden für unser Team haben, aber nur drei davon pro Durchgang wählen können. Jeder kommt mit einer kleinen, spielbaren Vorgeschichte daher, zudem verändert sich je nachdem, wen wir vor Spielbeginn als primären Protagonisten wählen, auch die Rolle unseres Erzfeindes.

HELDENHAFTES SECHSERPACK

Durch diese leichten Handlungsunterschiede wird der Wiederpielwert erhöht, zudem ändert sich auch das Gameplay. Schließlich verfügt jede Figur über einen anderen Schwerpunkt. Durand ist der klassische Schwertkämpfer, Angela versteht sich am besten in Magie, Adlaraage ist besonders flink, Resi ist als Allrounder in allen Belangen gut ausgerüstet, Kevin kann richtig kräftig austei-



Je nachdem, wen wir als primären Protagonisten wählen, erwartet uns ein anderer Oberbösewicht.

Das Kampfsystem ist simpel, es funktioniert aber gut und macht Spaß.



Mittels Ringmenü greifen wir auf Items, Zauber und Spezialangriffe zu. Dabei friert das Geschehen ein und wir haben alle Zeit der Welt zum Auswählen.

Die sehr sexualisierte Darstellung der Frauenfiguren hätten wir nicht unbedingt gebraucht, sie ist bei JRPGs aber gang und gäbe.



len und der niedlichen Charlotte macht als Heilerin niemand etwas vor. Das Echtzeit-Kampfsystem wurde in der Neuauflage verändert – im Original war unsere Angriffskraft von einer sich automatisch aufladenden Leiste abhängig –, bleibt aber sehr zugänglich. Wir verfügen über einen leichten und einen starken Angriff, können per Shortcuts auf Magie und Spezialangriffe zurückgreifen und Items nutzen. Das kennt man so ähnlich aus zig anderen Spielen, es funktioniert aber sehr gut. Auch sonst

wird bekannte Kost geboten: Wir kaufen neue Waffen und Ausrüstung, leveln auf, indem wir Feinde bezwingen und investieren so verdiente Punkte in kleinen Talentbäumen. Unser Weg führt uns auf relativ linearen Pfaden durch eine frei erforschbare Welt. In dieser werden kleine Gemeinden durch Routen, Höhlen und andere Areale verbunden, in denen allerlei Widersacher, versteckte Schatzkisten und mehr auf uns warten. Um die Story voranzutreiben, reicht es meist, einfach zu einem Punkt auf

der Karte zu gehen oder mit einer markierten Figur zu sprechen. Ab und an erwarten uns große, fiese Bosse, die – ein wenig Grinding vorausgesetzt – den bisherigen Erfahrungen nach aber kein allzu großes Problem darstellen dürften.

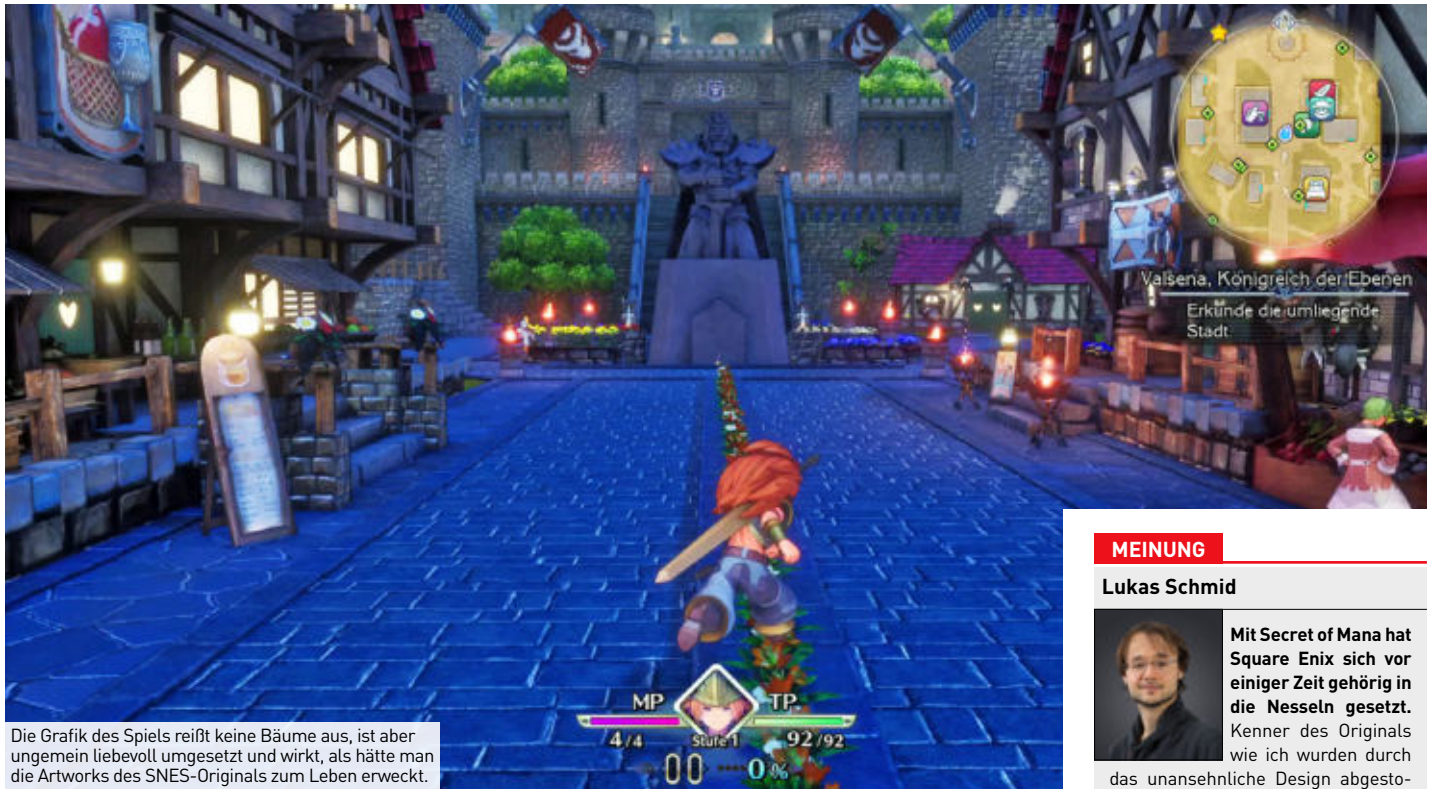
DAS ENDE NACH DEM ENDE

Generell scheint Trials of Mana nicht allzu schwer zu werden. Die Demo spielten wir auf dem normalen Schwierigkeitsgrad und hatten dort keinerlei Probleme, ja,

sind kein einziges Mal auch nur in die Verlegenheit gekommen, dem Game-over-Bildschirm nahe zu kommen. Wer zumindest ein wenig mehr Herausforderung sucht, für den gibt es dankenswerterweise einen härteren Modus. Allzu viel abseits des Weges dürfte es übrigens nicht zu tun geben. Die Struktur des Abenteuers orientiert sich stark an jener des Originals und Nebenquests waren dort Mangelware. Etwa 25 Stunden war man einst in der Welt von Trials of Mana unterwegs – etwas mehr dürfte es im Remake aber schon sein, denn hier wurde nach dem eigentlichen Abschluss der Handlung noch ein komplettes, neu entwickeltes Epilogkapitel hinzugefügt. Und das ist nicht die einzige Neuerung: Unsere Figuren können im Rahmen ihres Spezialgebiets im Laufe des Spiels in ihren Klassen aufsteigen, hier wurde eine zusätzliche, finale Stufe implementiert. Neu dabei ist außerdem die Suche nach dem sogenannten Kaktusfratz, einer kleinen Kreatur, die sich an verschiedenen Orten in der Spielwelt versteckt. Finden wir sie, dann erhalten wir Belohnungen. Und wer nicht genug vom Spiel bekommen kann, darf im New Game Plus ran.

Auch, wenn Trials of Mana hierzulande recht unbekannt ist, so ist der Stil der Reihe doch dank Secret of Mana sehr beliebt und er wurde im Remake gut umgesetzt.





Die Grafik des Spiels reißt keine Bäume aus, ist aber ungemein liebevoll umgesetzt und wirkt, als hätte man die Artworks des SNES-Originals zum Leben erweckt.

HELDEN RETTEN EINSAM

Leider ersatzlos gestrichen wurde der Koop-Modus des Originals. Laut Entwicklern entschied man sich bewusst gegen diese Option, weil man sich auf eine hochwertige Einzelspielerfahrung konzentrieren wollte. Das mag für uns hier in Europa, die nicht mit dem Spiel aufgewachsen sind, nicht so eine große Sache sein wie für japanische Fans, schade ist es aber allemal; gerade mit Blick auf Secret of Mana, dessen Mehrspielerpart auf dem SNES

vielen alten RPG-Hasen noch gut in Erinnerung sein dürfte. Immerhin hier hat die Neuauflage von Secret of Mana gegenüber jener von Trials of Mana die Nase vorn, denn dort durfte man erneut zu dritt ran. Aber auch auf unserem Einzeltrip waren wir während des Anspielens von Trials of Mana sehr angetan. Es ist wahrlich kein revolutionäres Abenteuer und fühlt sich von seiner Machart ziemlich altmodisch an. Gerade das zeichnet es aber positiv aus, denn es zeigt, dass ein Spiel nicht immer

ein riesiges Budget, komplexe Mechaniken und andere Kinkerlitzchen braucht, um zu funktionieren. Manchmal reichen Herzblut bei der Gestaltung, eine liebevolle Präsentation und ein Gespür für das, was die Fans sich wünschen, schon vollkommen aus. Wenn Final Fantasy 7 Remake im Vergleich zum Original zu andersartig ist, um erneut in die nostalgische Rollenspiel-Welt der 1990er-Jahre zurückkehren zu wollen, der dürfte mit Trials of Mana einen mehr als gelungenen Ersatz erhalten. ■



MEINUNG

Lukas Schmid



Mit Secret of Mana hat Square Enix sich vor einiger Zeit gehörig in die Nesseln gesetzt. Kenner des Originals wie ich wurden durch

das unansehnliche Design abgestoßen, welches jeglichen Charme vermissen ließ, Erstspieler wohl auch, weswegen sie das an und für sich nach wie vor anständige Gameplay dahinter vielleicht niemals erleben durften. Mit Trials of Mana hat Square Enix ganz offensichtlich aus diesem Fehler gelernt, denn nicht nur sieht es wirklich ungemein hübsch aus, ihm gelingt auch eine sehr kompetente und durchdachte Mischung aus alten und neuen Elementen. Dass hier Qualität drinsteckt, zeigt die Tatsache, dass ich sehr angetan von dem bin, was ich sehen und spielen konnte und sogar eine Art Nostalgie verspürte, obwohl ich mit dem Original das erste Mal 2019 in Kontakt gekommen bin. Das Spiel füllt die Lücke, die das Secret-of-Mana-Remake gelassen hat! Schade finde ich bloß, dass der Koop-Modus des Ur-Spiels gestrichen wurde, denn zu zweit oder dritt würde das Erforschen und Kämpfen wohl noch mehr Laune machen. Aber auch so werde ich mir Trials of Mana definitiv zu Gemüte führen, wenn es Ende April erscheint.

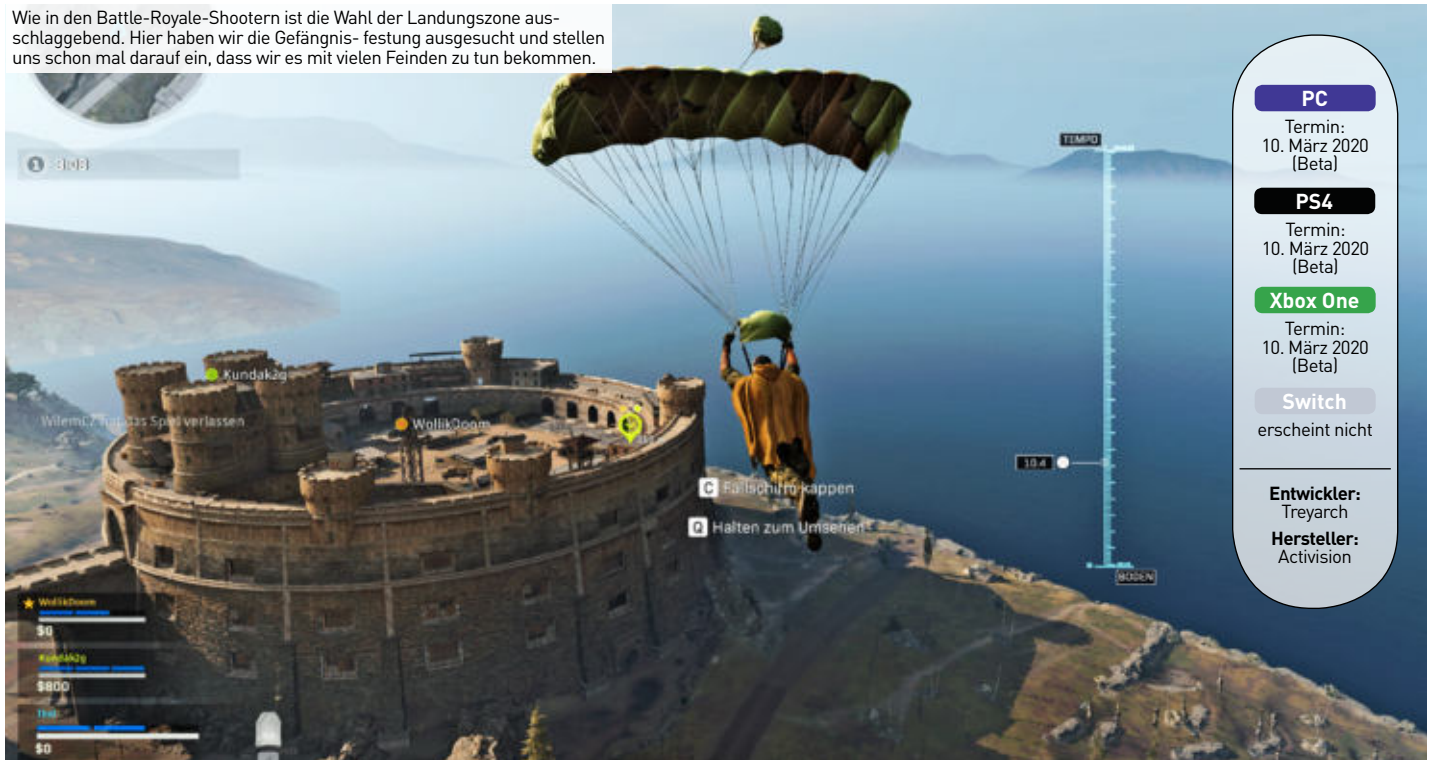
Darauf basiert unsere Meinung

Wir waren kurz vor dem Corona-Chaos bei Square Enix zu Besuch und spielten die Demo, die inzwischen auch aus dem PS Store geladen werden kann.

FAZIT

Hübsches Remake mit alten Qualitäten und modernen Annehmlichkeiten

Wie in den Battle-Royale-Shootern ist die Wahl der Landungszone ausschlaggebend. Hier haben wir die Gefängnis-festung ausgesucht und stellen uns schon mal darauf ein, dass wir es mit vielen Feinden zu tun bekommen.

**PC**

Termin:
10. März 2020
(Beta)

PS4

Termin:
10. März 2020
(Beta)

Xbox One

Termin:
10. März 2020
(Beta)

Switch

erscheint nicht

Entwickler:

Treyarch

Hersteller:

Activision

CALL OF DUTY: WARZONE

ONLINE-SHOOTER Kostenlos und Spaß dabei: Activision hat nun seinen eigenen F2P-Battle-Royale-Shooter und der macht uns unglaublich viel Laune!

Von: Matti Sandqvist

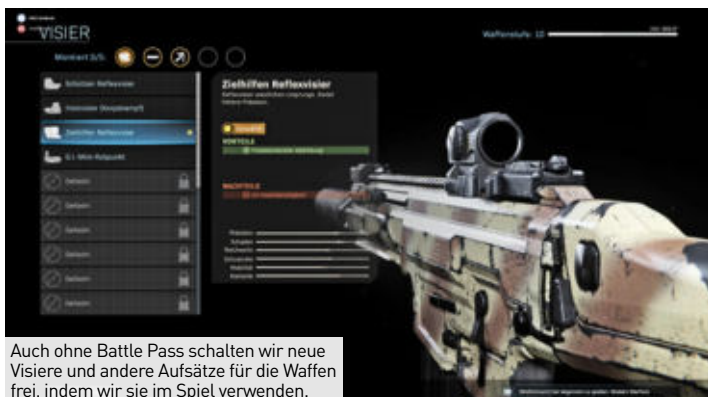
Eigentlich war es dank einiger Leaks schon länger ein offenes Geheimnis: Activision möchte auf dem Markt der F2P-Battle-Royale-Shooter mitmischen und schickt seinen Platzhirsch zum Kampf um den heißbegehrten Thron. Am 10. März war es dann auch so weit, das kostenlose Call of Duty: Warzone startete in seine Beta-Phase. Innerhalb der ersten vier Tage wurde es auch sogleich über 15 Millionen Mal heruntergeladen – und das obwohl der Download fast 100 GB groß

ist. Wir haben seit dem Launch auf dem PC und der PS4 so einige (na gut, viel zu viele!) der Gefechte bestritten und wollen euch zum einen erklären, was in Warzone nun enthalten ist und wie „kostenlos“ das Ganze tatsächlich ist und zum anderen, warum wir bisher mehr als begeistert sind. Übrigens: Die Screenshots in diesem Artikel stammen alle aus der PC-Fassung. Die Konsolen-Versionen sehen aber kaum schlechter aus und laufen stabil mit 60 Fps.

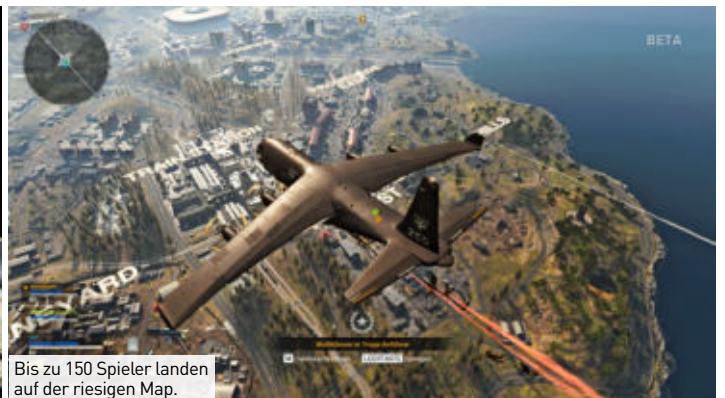
FÜR UMME!

Federführend verantwortlich für die Entwicklung von Call of Duty: Warzone zeichnet Infinity Ward. Das wundert uns nicht, denn die Kalifornier haben ja bereits das neue Modern Warfare gemacht und Warzone ist im Grunde genommen nur ein zusätzlicher Modus für den Ego-Shooter. Um Warzone spielen zu können, müsst ihr aber Modern Warfare nicht kaufen. Warzone ist unbegrenzt gratis spielbar, allerdings könnt ihr dann nur die ersten 20 Tier-Stufen

an Belohnungen freischalten. Wer den knapp zehn Euro teuren Battle Pass von Modern Warfare erworben hat, darf sich auf bis zu 100 Tiers voller Upgrades, Verbesserungen sowie optischer Zusätze wie etwa bunter Tarnmuster für die Wummen freuen. Anfangs dürfte man eh trotz der enthaltenen Tutorials ein wenig überfordert sein, daher empfehlen wir euch, nicht sogleich den Battle Pass zu kaufen. Wenn man die ersten 20 Tiers geschafft hat und die Kämpfe noch richtig Laune machen,



Auch ohne Battle Pass schalten wir neue Visiere und andere Aufsätze für die Waffen frei, indem wir sie im Spiel verwenden.



Bis zu 150 Spieler landen auf der riesigen Map.



Neben Waffen und Rüstungsplatten finden wir auch hilfreiche Gadgets wie etwa Drohnen auf der Map.



Nach einem Bildschirmtod muss nicht Schluss sein. Im Battle-Royale-Modus darf der Gewinner eines 1vs1-Matches aus einem Gulag zurück aufs Schlachtfeld.

kann man ja immer noch die zehn Euro ausgeben.

EXPERTEN AM WERK

Activision selbst hat bereits mit dem Blackout-Modus von Black Ops 4 vorgeführt, dass sie imstande sind, einen sehr guten Battle-Royale-Shooter abzuliefern, der seit seinen Anfangstagen nicht nur technisch astrein ist, sondern obendrein eines der besten Map-Designs im Genre aufweist. Wir sind uns sicher, dass die Expertise von Treyarch, die den Blackout-Modus kreiert haben, bei der Entwicklung von Warzone keine unwesentliche Rolle gespielt hat. Dafür spricht zumindest der Fakt, dass bis auf einige unnötige Balancing-Bugs und Exploits der neue Battle-Royale-Shooter schon jetzt in der selbsterklärten Beta-Phase saugut funktioniert.

FÜR EINE HANDVOLL DOLLAR

Doch Warzone bietet nicht nur einen Battle-Royale-Modus für bis zu sage

und schreibe 150 Spieler, sondern zudem noch einen neuen Beutegeld-Modus, den wir aktuell sogar noch interessanter finden. In jener Variante müssen wir als (aktuell noch) dreiköpfiges Team die riesige Map nach Geld durchsuchen und so als Erster eine Million Credits sammeln. Die Kröten bekommen wir zudem dadurch, dass wir kleinere Missionen erledigen, in denen wir von Punkt A nach B auf der Map geschickt werden oder ein bestimmtes Team ausschalten müssen. Im Gegensatz zum Battle-Royale-Modus können wir in den Beutegeld-Partien nach einem Bildschirmtod wieder per Fallschirm auf der Map landen. Das entzerrt zwar ein wenig die Spannung, aber unserer Meinung nach kommt man auch so schnell ins Schwitzen – vor allem, wenn es nur noch darum geht, schnell einige Tausend Credits zu sammeln, damit das eigene Team die Partie gewinnt. Taktisch ist der Modus zudem dadurch, dass wir zwar die Möglich-

keit haben, das Geld durch einen Transport-Helikopter in Sicherheit zu bringen. Die Hubschrauberlandeplätze sind aber hart umkämpft und so kann man sich auch damit abfinden, dass man lieber die Hälfte der Dollars verliert, wenn man doch mal stirbt.

TYPISCH CALL OF DUTY

Sowohl der Beutegeld- als auch der Battle-Royale-Modus verfügen über die Stärken der Call-of-Duty-Reihe. Das heißt, dass Gunplay sowie Map-Design hervorragend sind, das Bewegungssystem funktioniert und die Belohnungen immer zum Weiterspielen motivieren. Zwar haben wir uns während unserer Spielzeit über Exploits geärgert, die etwa im Battle-Royale-Modus das Überleben in der sich auf der Map ausbreitenden Gaswolke ermöglichten. Die Fehler werden aber von Entwicklern aktuell schnellstmöglich behoben und außerdem sollte man nicht vergessen, dass Warzone noch in der

Beta-Phase ist. Trotzdem können wir schon jetzt allen Shooter-Fans die kostenlosen Kämpfe ans Herz legen – der Warzone-Modus ist einfach mal eine Wucht!

MEINUNG

Matti Sandqvist



Neben Loot-Shootern mit ihren RPG-Mechaniken gehören Battle-Royale-Gefechte zu den größten Zeitfressern meiner Freizeit –

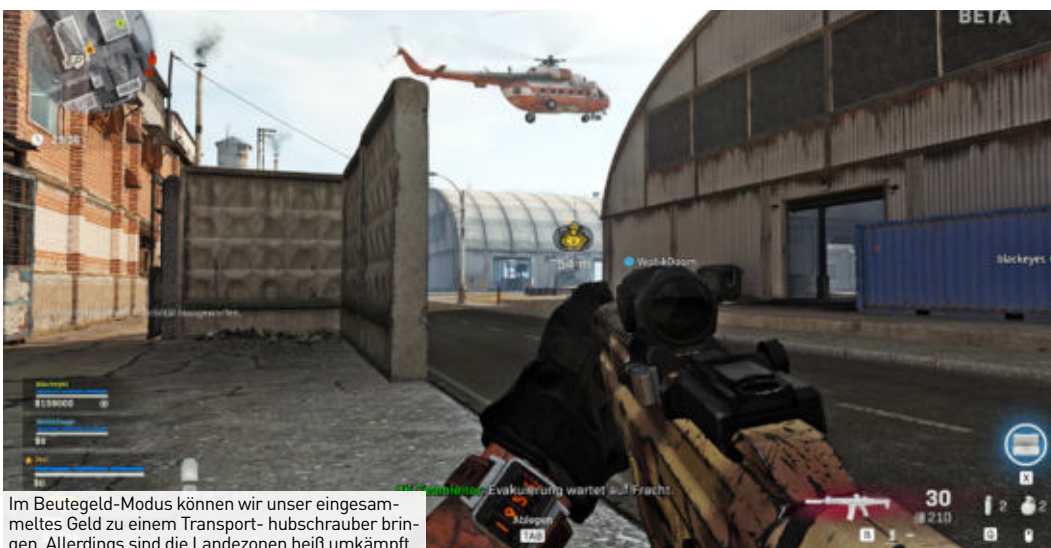
Battlefield musste darunter ein wenig leiden. Mit Apex Legends und Fortnite bin ich aber schlussendlich nicht so recht warm geworden, umso mehr habe ich mich im Blackout-Modus von Call of Duty: Black Ops 4 ausgelebt. Das lag vor allem daran, dass mir das Gunplay bereits seit Modern Warfare 1 vertraut ist und der Einstieg deshalb recht einfach fiel. Dasselbe trifft nun auch auf Warzone zu und obendrein gibt es hier noch den Beutegeld-Modus, der mir aktuell unheimlich viel Laune macht. Ich kann zwar noch nicht sagen, ob ich Warzone nun noch mehrere Hundert Stunden spielen werde, aber aktuell hat es tatsächlich den Anschein. Ich bin mir auch sicher, dass uns die Entwickler durch neue Inhalte wie frische Modi am Ball halten wollen und es daher an Abwechslung nicht mangeln wird.

Darauf basiert unsere Meinung

Wir haben uns in zahllose Gefechte seit dem offiziellen Beta-Launch gestürzt und so mehr als 30 Stunden mit dem Spiel verbracht.

FAZIT

Der Battle-Royale-Modus ist grandios, die Beutegeldjagd aber noch besser!



Im Beutegeld-Modus können wir unser eingesammeltes Geld zu einem Transport-hubschrauber bringen. Allerdings sind die Landezonen heiß umkämpft.

Eiskalter Szenenwechsel: Während ihr in Wasteland 2 Arizona beschützt habt, verschiebt es euch diesmal ins schneebedeckte Colorado.



PC

Termin:
19. Mai 2020

PS4

Termin:
19. Mai 2020

Xbox One

Termin:
19. Mai 2020

Switch

erscheint nicht

Entwickler:
inXile Entertainment.Hersteller:
inXile Entertainment./
Deep Silver

WASTELAND 3

ROLLENSPIEL Tolle Atmosphäre, eine stimmige Präsentation und absurd blutige Gefechte: Nur ein paar der Aushängeschilder dieses außergewöhnlichen Retro-Rollenspiels.

Von: Wolfgang Fischer

Als inXile Entertainment 2014 Wasteland 2 veröffentlichte, ging für Fans des kultigen Retro-RPGs Wasteland ein Traum in Erfüllung. Endlich durften sie wieder als Desert Rangers in der verstrahlten postapokalyptischen Einöde für Recht und Ordnung sorgen. Die Wasteland-Rollenspiele versetzen euch nämlich in eine düstere Zukunft, mehr als 100 Jahre nach einem verheerenden Atomkrieg. Die wenigen Überlebenden befinden sich in ständigen Auseinandersetzungen mit marodierenden Banden, Robotern und mutierten Scheußlichkeiten, die diese Welt ebenfalls bevölkern. Wasteland 3 setzt storytechnisch an das Ende des zweiten Teils an, ohne große Vorkenntnisse zu erfordern. Diesmal verschiebt es die Rangers in das eiskalte Colorado, wo es für die Ödland-Gesetzeshüter um nicht weniger als die Existenz ihrer Organisation geht.

AUF INS EISKALTE COLORADO

Von der Spielmechanik her ähneln Wasteland 2 und auch 3 den ersten

beiden Fallout-Teilen: Ihr reist mit einer Gruppe von Kampfgefährten durch die offene Spielwelt, sprecht mit Überlebenden, löst Quests und kämpft mit Fieslingen. Die Gefechte mit Deckungssystem laufen rundenbasiert ab und was ihr alles darin anstellen könnt, hängt von sogenannten Action Points ab. Alle Aktionen (bewegen, in Deckung gehen, nachladen, schlagen, schießen, Medipacks nutzen usw.) kosten Punkte und wollen wohlüberlegt sein. Während Atmosphäre, Spielwelt, Charaktere und Nebenaufgaben in Wasteland 2 schon richtig gut waren, konnte die Story der Hauptquest dieses Niveau nicht über die mehr als 50 Stunden Spieldauer halten. Auch in Sachen Grafik und Präsentation war Wasteland 2 bei seiner ersten Veröffentlichung keineswegs auf dem Stand der Zeit. Und auch was die Spielmechanik und die Benutzeroberfläche anging, gab es noch viel Luft nach oben. Der im Jahr 2015 erschienene Director's Cut sorgte für diverse Verbesserungen, löste aber nicht alle Probleme.

Für Wasteland 3, das am 19. Mai 2020 erscheint, haben sich die Entwickler dementsprechend viel vorgenommen, um ein runderes, komfortableres Spielgefühl zu bieten, ohne dass darunter die grandiose Atmosphäre leidet. Im Rahmen eines Anspiel-Events mit der Beta-Backer-Version, die die ersten paar Spielstunden umfasst, konnten wir uns kürzlich davon überzeugen, dass inXile Entertainments neuestes Rollenspiel diesmal wirklich die Erwartungen erfüllt.

RPG MIT VIELEN GUTEN MACKEN

Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrads und nach dem sehr atmosphärischen Intro des Spiels geht's direkt in die komplett überarbeitete Charaktererstellung. In Wasteland 2 habt ihr eine aus vier Rangern bestehende Kampfgruppe erstellt, die im weiteren Verlauf des Spiels dann durch „Gastkämpfer“ erweitert wurde. In Wasteland 3 sucht ihr euch eines von fünf vorgefertigten Charakter-Duos aus oder erstellt einfach zwei neue Starthelden. Dabei

dürft ihr neben dem Aussehen, dem Geschlecht und der Startwaffe auch Punkte auf 7 Attribute und 22 Fertigkeiten verteilen. Warum ein Duo? Weil ihr Wasteland 3 auch kooperativ mit einem Freund spielen könnt, der zu einem beliebigen Zeitpunkt ein- und auch wieder aus dem Spiel aussteigen kann. Das Salz in der Suppe, was die Charaktererschaffung angeht, sind aber Macken. Jeder Held darf eine von 17 Macken haben, die euch gewaltige Vorteile im Austausch für ebenso substanzielle Nachteile geben. Wer sich für die Macke „Sodomasochist“ entscheidet, dessen Charakter nimmt 35 Prozent mehr Schaden, teilt aber auch 50 Prozent mehr Schaden aus. „Todeswunsch“ hingegen sorgt dafür, dass euer Charakter keinerlei Rüstung tragen kann, dafür erhält er drei zusätzliche Aktionspunkte pro Runde.

BLUTIGE RUNDENKÄMPFE

Nach der Charaktererstellung wirft euch das Spiel gleich in den ersten Kampf. Zusammen mit verbündeten



Freund oder Feind? Der Patriarch ist der mächtige Herrscher über den Bundesstaat Colorado. Für ihn erledigt ihr massig Quests.

Schneetauglicher Kampf-Truck: Der Kodiak ist ein gepanzertes Fahrzeug, mit dem ihr Colorado erforscht. Im Laufe des Spiels könnt ihr es aufbessern.



Truppen müsst ihr euch eine Vielzahl an Gegnern vom Leib halten. Kämpfe laufen immer noch rundenbasiert ab, jedoch nicht so wie in Wasteland 2, wo es eine Zugreihenfolge für alle Charaktere gab. Stattdessen ziehen die verschiedenen, am Kampf beteiligten Fraktionen jetzt gruppenweise. Die Gefechte fühlen sich insgesamt flüssiger, aber auch spannender an, weil sich die Entwickler im Hinblick auf die Kriegsschauplätze viele Gedanken gemacht haben. An vielen Stellen (nicht nur in Kämpfen) bietet euch das Spiel mehrere Lösungswege. Was in den Kämpfen sofort auffällt, ist der extrem hohe Gewalt- und Splatter-Faktor, der so überzeichnet ist, dass es an vielen Stellen schon fast wieder zum Lachen ist.

GUTER FREUND: SCHNEEPANZER

Habt ihr die recht kurze, von Tutorials durchzogene Einstiegssequenz durchgespielt, geht Wasteland 3 erst richtig los. Der Patriarch, euer Ver-

bündeter in Colorado schenkt euch einen alten Army-Stützpunkt als Basis für eure Operationen. Hier dürft ihr mithilfe des Charaktereditors eure Abenteuergruppe auffüllen. Oder, wenn ihr mit eurer Wahl zu Beginn nicht glücklich seid, komplett neue Helden wählen oder erschaffen. Darüber hinaus dürft ihr eurer Truppe zwei weitere Charaktere hinzufügen, vorausgesetzt, ihr findet auf euren Reisen durch das eisige Ödland Colorados kampfkraftige Überlebende, die sich euch anschließen. Für den nötigen Reisekomfort sorgt ein gepanzertes Fahrzeug, das ihr auch in bestimmten Kämpfen (das erste Mal im Tutorial) einsetzen dürft. Die Waffensysteme eures Kodiak (so heißt der Kampf-Truck) sind verheerend und dienen vor allem dazu, feindliche Panzer und Drohnen zu bekämpfen. Im Laufe des Spiels dürft ihr das schneetaugliche Fahrzeug aufbessern und mit neuen Waffensystemen ausstatten.

QUESTS BIS ZUM ABWINKEN

Auch wenn wir schon ein wenig mehr über die Story von Wasteland 3 wissen, wollen wir euch nicht den Spaß verderben, selber herauszufinden, was faul im Staate Colorado ist. Eure ersten Hauptaufgaben bestehen darin, die aufmüpfigen Kinder des Patriarchen unter Kontrolle zu bringen. Das ist natürlich nicht alles. Direkt neben eurer Basis befindet sich eine der bedeutensten Siedlungen von Wasteland 3, in der es vor Quests und Herausforderungen nur so wimmelt. An jeder Ecke will jemand, dass ihr ihm helft und selten ist so eine Hilfestellung ohne Weiteres möglich. Unterhaltungen mit NPCs sind in Wasteland 3 hübscher in Szene gesetzt und komfortabler zu nutzen. Bei storyrelevanten Gesprächen ist das virtuelle Gegenüber gar animiert.

Unser Fazit nach ein paar Spielstunden: Alles in Wasteland 3 wirkt durchdachter und weitaus komfortabler. Dazu kommt eine verbesserte

Grafik mit aufgebesselter Präsentation. Wir sind auch guter Dinge, dass es den Entwicklern gelingen wird, das hohe Niveau der englischen Bildschirmtexte und Dialoge (werden in der deutschen Fassung nicht übersetzt, aber untertitelt) auch ins Deutsche zu übertragen. ■

MEINUNG

Wolfgang Fischer



Das Gameplay in Wasteland 2 und im verbesserten Director's Cut war alles andere als perfekt: an

vielen Stellen unnötig umständlich und was die Benutzeroberfläche angeht auch unkomfortabel. Und dennoch war der Wasteland-Nachfolger, auf den Fans viel zu lange warten mussten, so etwas wie ein ungeschliffener Diamant. Wasteland 3 stellt, wenn sich der Eindruck aus der etwa drei Spielstunden umfassenden Backer-Beta-Fassung bestätigt, in jeder Hinsicht eine Verbesserung dar. In manchen Fällen sind es nur kleine, feine Änderungen am Gameplay, die sich aber merklich auf das Spielgefühl auswirken. An anderer Stelle, zum Beispiel der Präsentation und Grafik, haben die Entwickler mächtig gefeilt. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass die Hauptstory diesmal etwas packender und wendungsreicher ausfällt und dass es den Entwicklern von inXile Entertainment in den verbleibenden Wochen gelingt, die letzten Bugs zu beseitigen.

Darauf basiert unsere Meinung

Wir haben im Rahmen eines Anspiel-Events die Betafassung für Backer des Spiels einige Stunden spielen dürfen.

FAZIT

Extrem unterhaltsam & echt blutig: **Wasteland 3** muss man einfach lieben.



Ein echtes Feuergefecht: Viele Kämpfe lassen sich deutlich abkürzen, wenn ihr die Fähigkeiten eurer Ranger oder die Besonderheiten der Umgebung (Explosivfässer) nutzt.

Krawall, verbeultes Blech, Explosionen, Massenkarambolagen – all das zeichnet Dangerous Driving aus. Die Burnout-Wurzeln sind nicht zu verleugnen.



PC

Termin:
4. Quartal 2020

PS4

Termin:
4. Quartal 2020

Xbox One

Termin:
4. Quartal 2020

Switch

Termin:
4. Quartal 2020Entwickler:
Three Fields
EntertainmentHersteller:
Three Fields
Entertainment

DANGEROUS DRIVING 2

RENNSPIEL Nach dem ordentlichen ersten Teil soll nun Part 2 endgültig das Burnout dieser Generation werden. Wir haben die ersten Infos zum neuen Arcade-Racer!

Von: Christian Dörre

Brumm, brumm, Quietsch, Krachbumm-Pow! Was nach einer Autofahrt von Caitlyn Jenner klingt, ist eigentlich als lautmalerische Beschreibung der Burnout-Reihe gedacht, die vor allem während der PS2-Ära für allerhand schnelle Rennen, spektakuläre Crashes und verdammt viel Adren-

alin stand. Leider haben die Serienmacher von Criterion mittlerweile unter EA andere Verpflichtungen und die Marke liegt schon ewig brach, obwohl die Fans schon seit Jahren lauthals ein Reboot der Serie fordern. Nun, das wird wohl nix. Allerdings sorgen ein paar ehemalige Criterion-Mitarbeiter für eine Alter-

native. Bereits im letzten Jahr veröffentlichte das kleine Studio Three Fields Entertainment Dangerous Driving, das sich sehr an Fan-Liebling Burnout 3 orientierte, und jetzt wurde auf der PAX East angekündigt, dass Ende 2020 eine Fortsetzung erscheinen soll, die eher in die Richtung des damals unter

anderem für die PS3 erschienenen Open-World-Ablegers Burnout Paradise gehen soll. Auf der PAX gab es eine kurze Demo und einige Informationen zum Arcade-Rennspiel, doch noch zeigt sich Three Fields Entertainment recht scheu, was Gameplay-Material angeht. Deshalb stammen sämtliche Bilder in diesem Artikel aus dem Vorgänger.



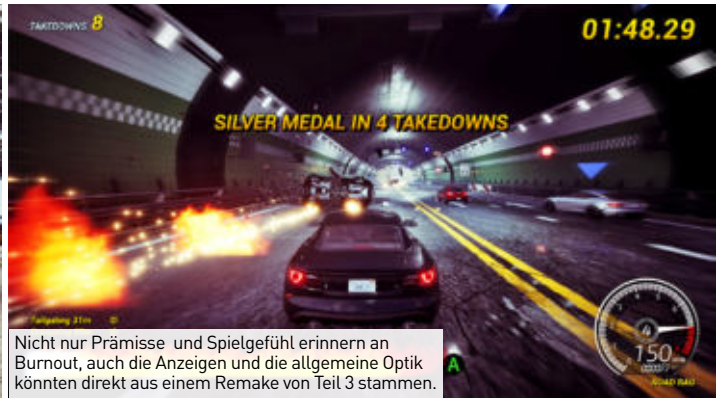
Wer beim Wort Aftertouch zu kichern anfängt, ist nicht nur ein Schweinchen, sondern hat vermutlich noch nie Burnout gespielt. Beides ist traurig.

MEISTER DER ZERSTÖRUNG

Mal kurz für die Leute, die noch nie Dangerous Driving oder gar Burnout gespielt haben (schämt euch!): Es werden nicht einfach nur ein paar Straßenrennen gefahren wie in anderen Racing-Games. Hier geht es um pures Adrenalin, Realismus ist furzegal. Das Geschwindigkeitsgefühl ist vollkommen überdreht, nach ein paar Metern schaut man durch einen Tunnel, wie man das Fahrzeug mit der eingängigen Steuerung durch dichten Verkehr navigiert. Unfälle sind kein Hindernis, sie sind ein elementarer Bestandteil des Gameplays. Klar, man wird kurz



Das Schadensmodell wird wohl noch detailreicher als im ersten Teil. Bereits dort konnte man schön genau erkennen, was am Auto alles zerfetzt wurde.



Nicht nur Prämisse und Spielgefühl erinnern an Burnout, auch die Anzeigen und die allgemeine Optik könnten direkt aus einem Remake von Teil 3 stammen.

gestoppt, wenn man crasht, aber man wird dafür belohnt, wenn man dafür sorgt, dass Gegner einen Unfall bauen. Rammt man andere Fahrer in die Bande, den Gegenverkehr oder sonstige Hindernisse, schaltet das Spiel in die Zeitlupe und zeigt euch, wie euer Opfer wunderbar detailliert zerkrummt wird und manchmal sogar in einem Feuerball aufgeht. Es mag fies klingen, doch das ist verdammt befriedigend. Das liegt auch daran, dass ihr nicht nur mit dem hübschen Slow-Motion-Crash belohnt werdet, sondern damit auch euren Boost auffüllt. Richtig, je rücksichtsloser ihr fahrt, desto schneller und somit besser seid ihr. Im Gegensatz zur Realität funktioniert das hier auch wirklich, liebe **Arsehö** Autofahrer. Doch man kann sogar noch fieser sein, denn die Ex-Criterion-Leute haben nicht nur das allgemeine Gameplay von Burnout übernommen, sondern auch komplette Features mitsamt Namen. So gibt es auch in Dangerous Driving den sogenannten

Aftertouch. Keine Sorge, das ist nichts, was später mal in einer Michael-Jackson-Doku auf HBO thematisiert wird, sondern ein Feature, welches euch erlaubt, auch nach einem Takedown noch euer Fahrzeug zu steuern und so für weitere Crashes zu sorgen. Wer den Dreh raus hat, kann also für noch mehr Chaos sorgen und ganze Massenkarambolagen kreieren.

GRÖßERE WELT, BESSERE TECHNIK?

In Dangerous Driving wurde dieser Rennspiel-Wahnsinn recht klassisch präsentiert. Man wählte also einzelne Rennen und Wettbewerbe. Nun wird das Konzept aber in eine offene Spielwelt gebracht, in der man zu den Rennveranstaltungen fährt, neue Rennen, Events oder Stuntmöglichkeiten entdeckt. Aufgrund der offeneren Struktur der Strecken sollen den Spielern nun auch mehr Abkürzungen und Umwege zur Verfügung stehen, mit denen man leichter an gegneri-

schen Fahrern vorbeikommt oder sie so gezielter mit Takedowns ausschalten kann. Von der eigentlichen Spielwelt von Dangerous Driving 2 zeigte Three Fields Entertainment auf der PAX East noch nichts. Es ist also noch nicht bekannt, wo das Gebiet angesiedelt ist, ob es verschiedene Regionen geben wird oder wie die Entwickler sonst gedenken, Abwechslung ins Spiel zu bringen. Allerdings gab TFE bereits bekannt, dass die Spielwelt etwa 400 Quadratkilometer groß sein soll. Das ist durchaus beachtlich, wenn man bedenkt, dass der Titel von einem kleinen Indie-Team gemacht wird, das nur etwa eineinhalb Jahre Entwicklungszeit bis zum Release Ende des Jahres zur Verfügung hat. Hier darf man dann auch durchaus skeptisch sein, ob das alles so hinlaufen wird wie angekündigt, denn der erste Teil lief nur auf dem PC richtig gut. Die Konsolenfassungen hatten teils massive Probleme mit der Framerate, da oftmals keine 30 Fps erreicht wurden. Allerdings wurde

Dangerous Driving 2 auch für Nintendo Switch angekündigt. Da die Hybridkonsole von Big N über noch weniger Power als die PS4 verfügt, ist anzunehmen, dass TFE die Performance-Einbrüche nun in den Griff bekommen haben. ■

MEINUNG

Christian Dörre



Schon der erste Teil war eine Mordsgaudi, litt auf der PS4 aber leider unter Performance-Problemen.

Da für Teil 2 auch eine Switch-Version angekündigt wurde, bin ich deshalb einfach mal optimistisch, dass das Rucklerproblem der Konsolenfassungen passé ist. Mir persönlich gefiel der geradlinigere Ansatz von Burnout 3 und damit auch dem ersten Dangerous Driving besser, doch die meisten Zocker wollen wohl eine offene Spielwelt in ihrem Racer. Ein Grund zum Trübsalblasen ist das für mich allerdings nicht, denn auch Burnout Paradise fand ich damals echt klasse und die Entwickler von Three Fields Entertainment scheinen genau an den richtigen Rädchen gedreht zu haben, um die kleineren Macken des ersten Teils glattzubügeln. Vor allem das Feedback bei Crashes ist nun noch mal besser geworden, was destruktive Naturen besonders freuen dürfte.

Darauf basiert unsere Meinung

Wir haben sämtliche Informationen zu Teil 2 aufgesaugt und den ersten Part exzessiv gespielt. Mehr ging nicht. Sorry, ihr süßen Bärchen!

FAZIT

DD2 könnte der **Durchbruch der Ex-Burnout-Macher** werden.“



Auch in Teil 2 von Dangerous Driving sollen wieder zahlreiche spektakuläre Crashes möglich sein. Gegner per Boot auszuschalten ist sehr befriedigend.



PC

Termin:
2020

PS4

Termin:
2020

Xbox One

erscheint nicht

Switch

erscheint nicht

Entwickler:
Giant SquidHersteller:
Annapurna
Interactive

THE PATHLESS

ACTION-ADVENTURE Giant Squid – die Macher von Abzu – versetzen euch in ihrem neuesten Werk als Bogenschützin in einen düsteren, mysteriösen Wald. Was hat es damit auf sich?

Von: Sascha Lohmüller

Von den Machern von Journey und Abzu – es gibt sicher schlechtere Slogans, um ein stilistisch wertvolles Indie-Action-Adventure zu vermarkten. Auf der diesjährigen Penny Arcade Expo in Boston (PAX East) – eines der letzten Events, die vor der Corona-Krise noch stattfanden –

präsentierte Entwickler Giant Squid (Abzu) in Person von Creative Director und Firmenmitbegründer Matt Nava (Art Director von Journey) den Besuchern erstmals eine spielbare Version von The Pathless. Wir selbst waren nicht vor Ort, fassen aber die wichtigsten Infos für euch zusammen.

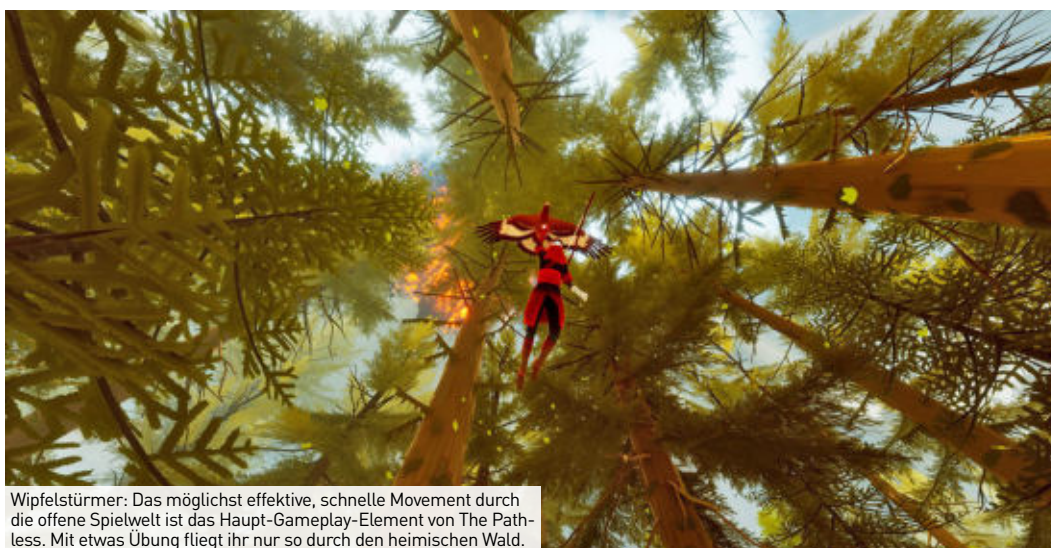
EIN SPIEL MIT LICHT UND SCHATTEN

Hauptfigur des Abenteuers ist eine aktuell noch namenlose Jägerin samt Haus-Adler, die in einer mysteriösen Fantasy-Welt auf der Suche nach dem Licht ist. Denn das bewaldete Plateau, das sie ihre Heimat nennt,

wurde von einer infektiösen Dunkelheit heimgesucht. Dementsprechend wichtig ist auch das Spiel mit Licht und Schatten, der Kontrast zwischen hellen und dunklen Farben: Gesunde Bereiche des Waldes erstrahlen in sommerlichen Farben (oder winterlichem Weiß), befallene Gebiete sind düster und bedrohlich. Gegner wie das Feuernvieh oben auf der nächsten Seite leuchten in auffallenden (Neon-)Farbtönen, Konturen sind extra betont. Das gibt dem Spiel zum einen einen sehr eigenständigen, eindrucksvollen Look, erinnert zum anderen aber eben auch an Abzu oder Journey. Dasselbe gilt für die Sounduntermalung: Der für die Musik zuständige Komponist Austin Wintory saß auch bereits für Journey an den Tasten oder an der Maus – keine Ahnung, wie er seine Musik inszeniert. An dieser Stelle hören die Gemeinsamkeiten dann aber auch schon auf.

FLINK WIE EIN ADLER

Das Gameplay ist nämlich deutlich schneller als bei den beiden ein-



Wipfelstürmer: Das möglichst effektive, schnelle Movement durch die offene Spielwelt ist das Haupt-Gameplay-Element von The Pathless. Mit etwas Übung fliegt ihr nur so durch den heimischen Wald.



Geweihe und Verderb: Die Dunkelheit, die das Land befällt, verwandelt auch die tierischen Bewohner in fiese Monster.



Kometenhafter Abstieg: Neben zahlreichen mysteriösen Eisbrocken fallen offensichtlich auch größere Dinge vom Himmel ...

gangs erwähnten Spielen. Ihr steuert wie erwähnt eure Jägerin samt gefiedertem Begleiter durch die offene Spielwelt. In einer Mischung aus Endless Runner, Geschicklichkeitsspiel und Rhythmus-Game rennt ihr durch die Gegend, per Knopfdruck visiert ihr eine Vielzahl von Zielen an, etwa vom Himmel fallende Brocken eisiger Dunkelheit, und schießt diese mit eurem Bogen ab. Für jedes getroffene Ziel erhöht sich eure Geschwindigkeit und eure Sprunghöhe – Ziel ist es also, in eine Art Flow zu kommen, um die Movement-Boni nicht abklingen zu lassen. Hinzu kommt, dass ihr auch euren Adler in die Fortbewegung mit einbezieht: Greift ihr nämlich nach dessen Beinen, gleitet ihr langsam voran – das erinnert ein wenig an The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Währenddessen könnt ihr natürlich weiter auf Ziele feuern, sodass eure Kombo weiterläuft und euch die Adlerschwinge weitertragen. Letztere Mechanik ist allerdings mit einer Art Abklingzeit versehen: Euer tie-

rischer Begleiter ist leider nicht vor der einfallenden Dunkelheit gefeit, weswegen ihr ihn regelmäßig verpflegen müsst. Ansonsten lässt sich seine Gleitfähigkeit nicht mehr einsetzen. Das sorgt zum einen dafür, dass ihr nicht irgendwann die komplette Spielwelt einfach überfliegt, zum anderen dafür, dass euch der Vogel mit der Zeit wirklich ans Herz wächst. Bei alledem soll die Steuerung nie überladen wirken, sondern beschränkt sich auf wenige Knöpfe – sodass ihr euch voll und ganz auf die Erkundung und das Movement konzentrieren könnt.

Gegner gibt es natürlich auch im Spiel, auf der Messe war etwa die erste Begegnung gegen das feurige Ungetüm auf dem Screenshot oben zu sehen. Besiegen konnte man es zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht. Vielmehr musste die Heldin in einer Art Feuersturm in Stealth-Manier dem dämonischen Vieh ausweichen und ihren von ihr getrennten Adler wiederfinden. Ob wir irgendwann auch gegen solche

Gegner kämpfen können? Unklar. Andere korrumpierte Tiere nämlich lassen sich offenbar wieder heilen, wenn sich unsere Heldin an sie anschleichen kann. Ob dies im Endeffekt die einzige Möglichkeit ist, sich der düsteren Tierwelt zu entledigen, muss sich aber noch zeigen.

The Pathless nimmt euch übrigens dezidiert nicht an die Hand. Es gibt kein Auftrags-Journal, keine Quest-Marker, keine Minimap, keine Pfeile, die euch den Weg weisen. Stattdessen müsst ihr die Welt selber erforschen und den Geheimnissen hinter der nahenden Dunkelheit auf die Schliche kommen – oftmals müsst ihr Wege zu bestimmten Secrets erst durch Probieren herausfinden, etwa mit welchem Movement und von wo ihr einen bestimmten Punkt erreicht. Ein spezieller Sichtmodus gibt euch aber immerhin anhand von Umrissen einen groben Hinweis, wo sich etwas verbergen könnte. In diesem Sichtmodus seht ihr auch, wo ihr schon überall wart in der Spielwelt

– praktisch von erhöhten Positionen. Genug zu erkunden sollte es auf jeden Fall geben: Nach Aussagen der Entwickler ist die Spielwelt um ein Vielfaches größer als etwa bei Journey. Erscheinen soll The Pathless irgendwann in diesem Jahr. ■

MEINUNG

Sascha Lohmüller



Mit Endless Runnern und Rhythmus-Spielen kann man mich eigentlich jagen, ich habe nicht mal das scheinbar großartige

Crypt of the Necrodancer angefasst. The Pathless sieht allerdings dermaßen todschick aus, dass ich hier vielleicht mal über meinen sprichwörtlichen Schatten springe. Zumal ich Journey zu den zehn besten Spielen der letzten Dekade zählen würde, also hat Matt Nava schon mal etwas Kredit bei mir. Ich mag auch die Idee mit dem tierischen Begleiter, der nicht einfach nur Spielmechanik ist, sondern zu dem tatsächlich so etwas wie eine Bindung aufgebaut werden soll. Und die Spielwelt mit ihren offenbar zahllosen Geheimnissen gefällt mir auch bereits jetzt sehr gut. Bleibt eben abzuwarten, ob mir das Gerenne, Gehüpfe und Geschieße nicht auf Dauer zu sehr in nervige Hektik ausartet, denn dann würde ich wohl trotz alledem schnell aussteigen. Vielleicht können wir ja auch in absehbarer Zeit mal Probe spielen.

Darauf basiert unsere Meinung

Das Spiel war auf der PAX East erstmals spielbar. Wir waren zwar nicht vor Ort, aber dafür gibt es ein wunderbares Ding namens Internet-Recherche.

FAZIT

Audiovisuell genau mein Fall, **spielerisch** muss man mal abwarten.



Renne, Adler: Ihr könnt nicht nur immer schneller rennen, je mehr Ziele ihr abschießt, sondern euch auch dabei an euren Adler hängen und dahingleiten.



PC

Termin:
2020

PS4

Termin:
2020

Xbox One

Termin:
2020

Switch

Termin:
2020Entwickler:
All In! GamesHersteller:
One More Level Games

GHOSTRUNNER

ACTION Erlebt eine raue und brutale Cyberpunk-Welt, die keine Fehler erlaubt, in der Rolle eines einzigartigen Cyber-Kriegers mit speziellen Fähigkeiten.

Von: Matthias Dammes

Der Cyberpunk ist die düstere und dystopische Ecke im großen Genre der Science-Fiction. Zu diesem Unterbereich gehörende Werke beschreiben häufig eine Welt voller Gewalt und menschlicher Abgründe, in der Kommerzialisierung und Urbanisierung völlig ausgeufert

sind. Konzerne regieren die Welt und Menschen verändern ihre Körper durch den Einsatz von Kybernetik. Aber nicht nur die Entwickler von CD Projekt Red setzen mit Cyberpunk 2077 in diesem Jahr auf ein solches Szenario, auch ihre polnischen Kollegen von One More Level Games

bringen in Zusammenarbeit mit 3D Realms noch 2020 mit Ghostrunner ihre eigene Cyberpunk-Zukunftsvision an den Start.

SUPER-CYBER-KRIEGER

Nach einer globalen Katastrophe lebt das, was von der Mensch-

heit noch übrig ist, in einer großen Turm-Stadt, die vom sogenannten Architekten erbaut wurde. Dieser starb vor einigen Jahren auf mysteriöse Weise und nun wird die Welt mit aller Härte vom sogenannten Schlüsselmeister beherrscht. Schon während ihrer Kindheit werden den Menschen der Welt von Ghostrunner kybernetische Implantate verpasst. Diese technischen Eingriffe in den Körper bestimmen nicht nur die Fähigkeiten der Leute, sondern repräsentieren auch ihren sozialen Status.

Die dadurch entstehende soziale Ungerechtigkeit führt schließlich zu einer Rebellion. In diesen turbulenten Zeiten schlüpft der Spieler in die Rolle eines Cyber-Kriegers, der mit einer besonderen Fähigkeit gesegnet ist. Als Einziger ist er dazu in der Lage, sowohl in der physischen Welt als auch im Cyberspace zu kämpfen. In den fortschreitenden Konflikt hineingezogen, muss der Protagonist seine Skills einsetzen, um die Turm-



Schon früh im Spiel gilt es, Bewegungselemente wie Wallruns auch mehrfach hintereinander zu kombinieren.



Das Tempo des Spiels wird zuweilen sehr rasant. Dazu tragen auch solche Rampen bei, die unser Held heruntergleitet, um noch mehr Geschwindigkeit aufzubauen.



Die Zeitverlangsamung kann Leben retten, wenn wir sogar mitten im Sprung den Geschossen von Feinden ausweichen.

Stadt zu erklimmen. Je höher er kommt, umso mehr Geheimnisse der Welt werden offenbart.

SCHEITERN ALS DESIGNELEMENT

Auf den ersten Blick erinnert Ghostrunner an eine düstere Version von Mirror's Edge, da sich der Held auch hier in erster Linie mit waghalsigen Parkour-Bewegungen in flottem Tempo fortbewegt. Vor allem Wallruns sind im bisher gezeigten Gameplay-Material ein beliebtes Element. Die Umgebung zum eigenen Vorteil zu nutzen, ist dabei stets die oberste Maxime. Dabei setzt der Protagonist auch auf eine Fähigkeit, die den Zeitablauf um ihn herum kurzzeitig verlangsamt. Auf diese Weise lassen sich zum Beispiel größere Abgründe überwinden, die mit einem normalen Sprung nicht zu meistern wären. Noch wichtiger wird die Fähigkeit jedoch in der Auseinandersetzung mit Gegnern. Während Feinde über Schusswaffen verfügen, ist der Protagonist nur mit einem Schwert ausgerüstet. Erschwert wird diese

Ausgangslage dadurch, dass ein einziger Treffer durch den Gegner bereits den Tod bedeutet. Um dem vorzeitigen Ableben entgegenzuwirken, sollte daher regelmäßig von der Verlangsamung Gebrauch gemacht werden, um selbst im Sprung noch den heranfliegenden Projektilen auszuweichen. Wenn man dies gekonnt mit einem direkten Angriff auf den Gegner kombiniert, sieht das bisweilen schon verdammt cool aus.

Da aber niemand frei von Fehlern ist, sind Tode durch gegnerische Treffer kaum zu vermeiden. Die Entwickler betonen auch extra, dass „Trial and Error“ Teil des Spielkonzeptes ist. Der Spieler soll den Aufbau der Levels verinnerlichen, sich durch Scheitern und Lernen an die jeweiligen Situationen anpassen. Hier müssen die Macher dann aber dafür sorgen, die richtige Balance zu finden. Zu häufiges Ableben und das damit verbundene erneute Spielen von bestimmten Levelabschnitten kann sonst sehr schnell demotivierend werden. Mit seinen komplexen

Abläufen und dem starken Fokus auf perfektem Timing und präzisen Eingaben wird Ghostrunner auf jeden Fall nicht für jeden Gelegenheitspieler geeignet sein.

UNREAL POWER

Optisch will das Indie-Studio von One More Level Games den Großen der Branche in nichts nachstehen. Dazu setzt das Team auf die Unreal Engine 4. Entsprechend sieht das bisher gezeigte Material auch recht ansehnlich aus. Die Lichteffekte und das Leveldesign sorgen für eine düstere Stimmung, die Charaktermodelle sehen ordentlich aus. Allerdings herrscht im bisher gezeigten Level auch sehr viel eintöniges Grau vor. Grelle Neonfarben, für die Cyberpunk häufig auch bekannt ist, werden nur spärlich an einigen Stellen eingesetzt. Dafür scheint das Spiel schon jetzt sehr flüssig zu laufen, was bei dem schnellen Gameplay aber auch nötig ist. Wie sich das in ein gutes Spielgefühl überträgt

und ob die Steuerung dem Tempo angemessen funktioniert, können wir jedoch erst beurteilen, wenn wir selbst Hand anlegen konnten. Erscheinen soll Ghostrunner noch 2020, aber wann genau, das haben die Entwickler bisher nicht genauer eingegrenzt.

MEINUNG

Matthias Dammes



Dass Welten mit Cyberpunk-Setting nicht immer die fröhlichsten Orte sind, ist ja normal. Aber was

ich bisher von Ghostrunner gesehen habe, verspricht dann doch noch einmal eine ganz eigene pessimistische Stimmung. Das liegt zum einen am doch eher tristen und grauen Leveldesign, zum anderen aber vermutlich auch daran, dass wir bis auf den Protagonisten und seine Gegner kaum etwas von der Welt beziehungsweise seinen Bewohnern mitbekommen haben. Als Fan von Mirror's Edge finde ich die Fortbewegung durch rennen, rutschen, springen und Wallruns sehr interessant. Kombiniert mit stylischen Nahkampfangriffen hat das durchaus Potenzial für viele coole Momente. Nicht ganz so sicher bin ich mir da bei der „Ein Treffer, ein Tod“-Mechanik, da ich in der Regel kein Freund von Frust in Videospielen bin. Aber vielleicht bekommen die Entwickler dabei ja eine ganz gute Balance hin.

Darauf basiert unsere Meinung

Wir haben die vom Entwickler veröffentlichten Gameplay-Eindrücke und Informationen ausführlich studiert und analysiert.

FAZIT

Eine **düstere Cyberpunk-Welt** mit einer interessanten Spielmechanik.



Der Tod als ständiger Begleiter. Da jeder Treffer sofort zum Ableben führt, ist sogenanntes Trial and Error an der Tagesordnung.

MEIN ERSTES MAL: FINAL FANTASY 6

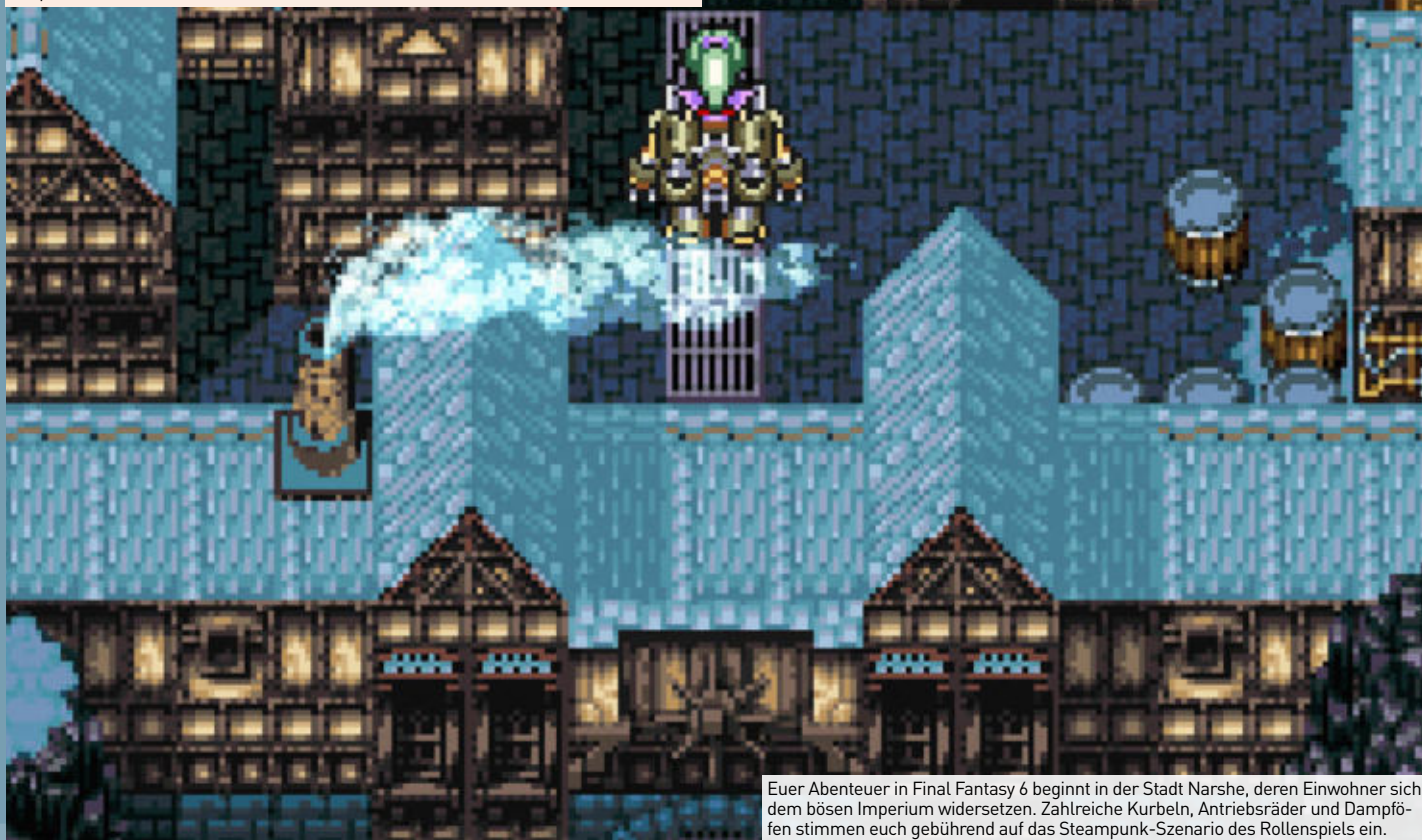
Mit Final Fantasy 6 lieferte der japanische Entwickler Square 1994 einen der wichtigsten Titel für das Super Nintendo ab. Für viele Genre-Fans zählt es sogar zu den besten Konsolenrollenspielen aller Zeiten. Wie schlägt sich der Klassiker heute? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Über den Autor

Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur.

Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal“ fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?



Euer Abenteuer in Final Fantasy 6 beginnt in der Stadt Narshe, deren Einwohner sich dem bösen Imperium widersetzen. Zahlreiche Kurbeln, Antriebsräder und Dampföfen stimmen euch gebührend auf das Steampunk-Szenario des Rollenspiels ein.

Final Fantasy 6, ursprünglich 1994 nur in Japan und den USA für das Super Nintendo veröffentlicht, ist ein Rollenspiel, das nicht wenige als das ultimative Genre-Meisterwerk bezeichnen, als den Höhepunkt der 16-Bit-Ära, als

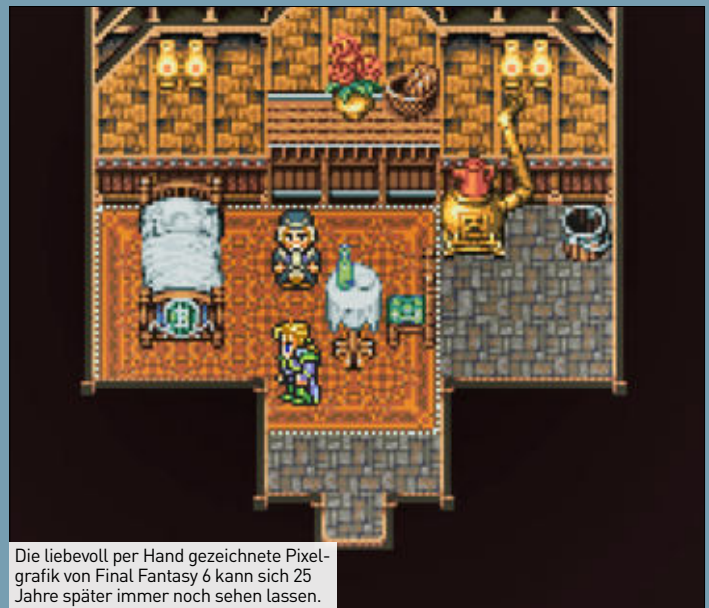
den Gipfel der Pixelkunst. Ich besaß 1994 zwar ein Super Nintendo, auf dem ich The Legend of Zelda: A Link to the Past und Super Mario World rauf und runter spielte, es war allerdings ein PAL-Gerät. Für eine Importkonsole plus Spiel

fehlte mir damals das Geld, ich sparte lieber auf meinen Autoführerschein. Und auch als Final Fantasy 6 später dank Umsetzungen für die erste Playstation-Konsole, den Game Boy Advance und die Wii (via Virtual Console) erhältlich war,

habe ich es versäumt, und es blieb an der Spitze meiner immer länger werdenden „Spiele, die ich irgendwann mal nachholen werde“-Liste. (Die laut Meinung eines geschätzten Kollegen „völlig verhunzte“ Mobile-Umsetzung für iOS und Android



Von Anfang an gilt es, jede Menge Zufallskämpfe zu absolvieren. Hier sehr ihr den ersten Boss des Spiels.



Die liebevoll per Hand gezeichnete Pixelgrafik von Final Fantasy 6 kann sich 25 Jahre später immer noch sehen lassen.

Die Zufallskämpfe erlebt ihr in einem von der Seite präsentierten Bildschirm. Die Gegnervielfalt ist enorm: Das Feindrepertoire reicht vom kleinen Getier über imperiale Maschinen, Geister und Zombies bis hin zu mächtigen Bossen.



Nicht ohne meinen Savepoint: Auf den Luxus des freien Speicherns muss man in Final Fantasy 6 verzichten, ihr könnt euren Fortschritt immer nur an bestimmten Punkten oder auf der Weltkarte sichern.



Blick ins Spielmenü: Von hier aus habt ihr Zugriff auf Ausrüstung, Items, Magie- und Spezialangriffe, ausgerüstete Relikte sowie die Espers eurer aktuell aktiven Charaktere.

klammere ich an dieser Stelle übrigens bewusst aus.)

Dabei habe ich durchaus schon reichlich Zeit mit der Final-Fantasy-Saga verbracht, die Teile sieben bis zehn allesamt zumindest angespielt und mich auch in den Online-Ablegern ausgetobt. Final Fantasy 7 gehört sogar zu meinen absoluten Lieblingstiteln auf der Playstation, weshalb ich mich schon sehr auf das Remake freue. Mit Final Fantasy 8 verbindet mich indes eine Hassliebe, weil ich als junger Redakteur beim Magazin fun generation (R.I.P.) auf Basis der japanischen Version eine seitenlange Titelstory erstellen musste.

Dank des Super Nintendo Classic Mini, auf dem das Spiel als Final Fantasy 3 – so hieß die US-Version – vorinstalliert ist, kann man den Klassiker mittlerweile problemlos auf modernen 4K-Fernsehern spie-

len. Es ist ein Spiel, das auch 25 Jahre nach seiner Veröffentlichung von seinen Fans kultisch verehrt wird. Nicht umsonst habe ich Final Fantasy 6 ausgewählt, um damit eine neue Artikelreihe zu eröffnen. Und nach über 30 Stunden Spielzeit kann ich sagen: Ja, der Hype ist gerechtfertigt – das Spiel ist in der Tat der Meilenstein, von dem ich so oft gelesen und gehört habe. Aber der Reihe nach.

VON ANFANG AN MAGISCH

Nachdem ich die letzten Jahre vor allem in den offenen 3D-Welten eines Skyrim und in MMO-Shootern wie Destiny 1 und 2 verbracht habe, ist der Einstieg in Final Fantasy 6 mit seiner 2D-Pixeloptik ziemlich gewöhnungsbedürftig. Doch kaum ist das Intro gestartet, zieht mich die Atmosphäre in ihren Bann, bin ich von Story, Setting und Charakteren

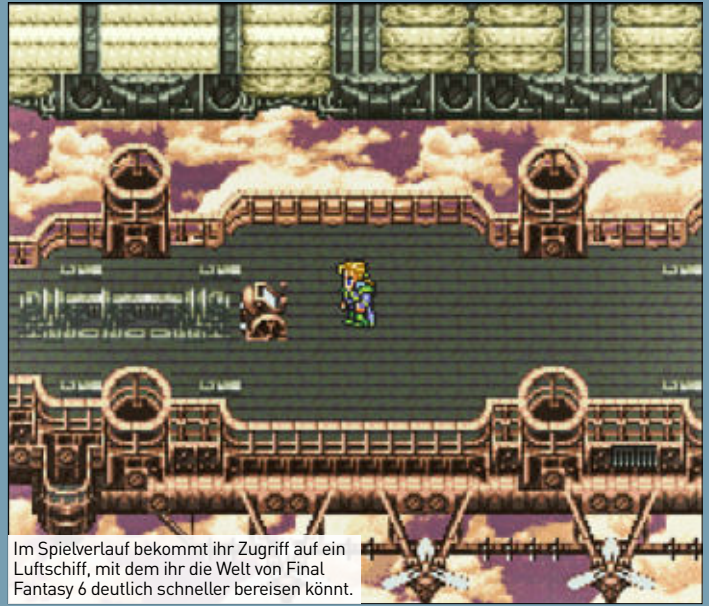
fasziniert. Final Fantasy 6 ist von der ersten Sekunde an großes Kino! Gut für mich: Wie bei den anderen Ablegern der Rollenspielreihe steht die Handlung für sich und erfordert keinerlei Kenntnisse der Vorgänger. Die Story möglichst spoilerfrei und in aller Kürze: Im Kern handelt es sich um eine klassische „Rebellen gegen das böse Imperium“-Geschichte, die in einem Steampunk-Szenario angesiedelt ist und in Form der sogenannten Espers eine magische Komponente erhält. Die Espers sind magische Wesen, die aus einem Krieg zwischen drei Göttern hervorgegangen sind. Im Mittelpunkt der Story steht ein Mädchen, das wie das Erdkundebuch meines neunjährigen Sohns heißt: Terra. Sie verfügt über magische Fähigkeiten, was äußerst selten ist, gilt Magie doch seit dem großen Magi-Krieg zwischen den Menschen und ebenjenen Espers

vor 1.000 Jahren als ausgestorben. Es entspinnt sich eine Story rund um eine aus Terra und ihren Freunden bestehende Rebellengruppe, die sich einem gewissen Imperator Gestahl und dessen fiesem Hofmagier Kefka entgegenstellt. Das Spiel ist in zwei etwa gleich lange Hälften unterteilt, wobei die erste recht linear abläuft. Die zweite gewährt euch hingegen mehr Freiheiten und ihr könnt größtenteils frei entscheiden, welche Aufgabe ihr als Nächstes angehen möchtet.

CHARAKTERSTARKE HELDEN

Steuere ich zu Beginn noch Terra, wird schnell klar, dass Final Fantasy 6 weit mehr als nur eine Hauptfigur zu bieten hat: Nach und nach spiele ich viele weitere Charaktere, die allesamt eine eigene Hintergrundgeschichte und individuelle Beweggründe für den Kampf gegen

An einigen Stellen des Spiels müsst ihr drei Partys gleichzeitig navigieren. Dann kommt eine Prise Strategie ins Spiel.



Im Spielverlauf bekommt ihr Zugriff auf ein Luftschiff, mit dem ihr die Welt von Final Fantasy 6 deutlich schneller bereisen könnt.

das Imperium haben. Die meisten von ihnen schließe ich schnell ins Herz. Neben Terra vor allem den schlitzohrigen Locke, die Zwillingbrüder Edgar und Sabin, die sensible Celes, den Samurai Cyan und den mysteriösen Shadow. Aber auch andere Figuren wie etwa den Wildling Gau oder den Luftschiff-Besitzer und Glücksspieler Setzer haben die Entwickler ebenso interessant wie facettenreich gezeichnet. Nur mit einigen wenigen Charakteren werde ich nicht auf Anhieb warm. Alle 14 Figuren des Spiels – zwei versteckte und optional auffindbare Charaktere inklusive – aufzuzählen und im Detail zu erläutern, würde jeglichen Platzrahmen sprengen. Ich bin jedenfalls aufrichtig beeindruckt: Die Charaktervielfalt- und Tiefe von Final Fantasy 6 ist selbst nach heutigen Maßstäben bahnbrechend; hier trifft ihr auf echte Persönlichkeiten mit Gefühlen und Problemen.

Eine freie Klassenauswahl gibt es nicht, dafür repräsentieren die Charaktere typische Rollenspielerhelden und verfügen im Kampf jeweils über individuelle Spezialfähigkeiten: Locke ist beispielsweise der Dieb (auch wenn er vehement darauf besteht, nur ein „Schatzjäger“ zu sein) und kann seinen Gegnern Objekte mopsen, Cyan verteilt als begnadeter Krieger mächtige Schwertattacken, der Blaumagier Strago nutzt die sogenannte Lore-Technik, mit deren Hilfe er sich

feindliche Kampftechniken aneignet, Sabin greift mittels Blitzattacken an, und so weiter. Ich kann maximal vier Figuren gleichzeitig in meine Party packen, wobei euch das Spiel an vielen Stellen aber auch genau vorgibt, wen ihr gerade verkörpert und befehligt. Mal seid ihr alleine unterwegs, dann wiederum mit zwei bis vier Helden. Es gibt sogar Stellen, an denen eure Party in bis zu drei Gruppen aufgeteilt wird, die ihr gleichzeitig koordinieren müsst. Dann gilt es, die Teams sinnvoll zusammenzustellen und durch die Areale zu navigieren, um in den darauffolgenden Kämpfen eine Chance zu haben. Das fühlt sich für mich als bisherigen Nichtkenner des Spiels taufisch an und ist teils recht herausfordernd.

Überhaupt ist die Charaktervielfalt von Final Fantasy 6 für mich eine große Umstellung, bin ich es doch aus Skyrim und Co. gewöhnt, mich voll und ganz aufs Aufleveln und Aufrüsten meines Alter Ego zu konzentrieren. Hier steigen eure Figuren zwar mit der Zeit ebenfalls stufenweise auf, bekommen immer bessere Ausrüstungsgegenstände und werden sukzessive mächtiger, ihr habt aber eben nicht die volle Kontrolle darüber, wann und wen ihr levelt.

KÄMPFEN BIS DER ESPER KOMMT

Wenig verwunderlich: Die nicht wie der Rest des Spiels in isometrischer

Vogelperspektive, sondern in einer seitlichen Ansicht dargestellten Zufallskämpfe von Final Fantasy 6 erinnern mich an jene aus Final Fantasy 7, denn hier kommt ebenfalls das ATB-System (Active Time Battle) zum Einsatz. Das Ganze funktioniert flott und unkompliziert: Hat sich der „Bereitschaftsbalken“ eines Charakters aufgeladen, ist er an der Reihe und ich verteile Befehle wie „Fight“, „Magic“, „Item“ oder nutze Spezialangriffe. Zudem kann ich pro Kampf eine besonders mächtige Fähigkeit einsetzen – nämlich die meines aktuell für den jeweiligen Charakter aktivierten Espers. Die Magiewesen sind quasi die Vorstufen der Guardian Forces und Bestias aus späteren Final-Fantasy-Teilen. Eine Besonderheit der Espers ist, dass meine Figuren durch sie allesamt Zaubersprüche lernen dürfen, solange sie mit ihnen verbunden sind. Allerdings kann es etwas nerven, die Espers zwischen den Helden hin- und herzuschieben. Und ist ein Charakter aus Story-Gründen gerade nicht Teil meiner Gruppe, hat von mir aber einen bestimmten Esper zugewiesen bekommen, kann ich diesen vorerst nicht an eine andere Figur koppeln.

Apropos nervig: Ich habe echt vergessen, dass einem Zufallskämpfe, Pardon, doch hart auf den Sack gehen können! Die Kampffrequenz ist in Final Fantasy 6 enorm hoch, was streckenweise in einem sehr zähflüssigen Spielablauf re-

sultiert. Mal eben einen Dungeon erkunden? Könnt ihr vergessen, denn hier werdet ihr garantiert alle paar Sekunden von – immerhin herrlich abwechslungsreich designten – Kreaturen und Monstern attackiert. Dann heißt es, mindestens bis zum nächsten Speicherpunkt durchzuhalten. Oder weiterzumachen, bis ihr wieder auf der Weltkarte unterwegs seid, wo man jederzeit frei abspeichern kann.

Insgesamt machen mir die Kämpfe dennoch viel Spaß – nicht zuletzt, weil ihr es immer wieder mit fantasievollen Bossgegnern (Ultros! Ultima Weapon!) zu tun bekommt und die Spezialfähigkeiten spielerisch teils ziemlich genial gelöst oder einfach cool inszeniert sind: Um etwa Sabins Blitzattacken einsetzen zu können, muss ich bisweilen recht knifflige Gamepad-Kombos in Street-Fighter-Mannier eingeben. Oder siehe Setzers Slot-Specials, Cyans Schwertangriffe, Edgars Tool-Angriffe etc. – ihr schöpft hier aus einem gigantischen Magie- und Fähigkeitenfundus.

VOLL VON DENKWÜRDIGEN MOMENTEN

Letztlich ist Final Fantasy 6 nach all den Jahren aber vor allem wegen einer Sache immer noch so großartig: seiner Story. Kaum zu glauben, was die Kreativköpfe von Square damals alles in das 24-MBit-Modul gequetscht haben! Und umso be-

merkwürdiger, wenn man bedenkt, dass die Entwicklung des Spiels nur ein Jahr dauerte. Die Handlung ist voller Überraschungen und Wendungen, wird immer wieder aus mehreren Perspektiven erzählt und enthält zahlreiche Mini-Stories für die einzelnen Hauptfiguren. Immer wieder gibt es auch spielbare Rückblenden, in denen ihr dann mehr über die Vergangenheit der jeweiligen Figur erfahrt. Das Ganze ist in teils atemberaubender Geschwindigkeit und mit hoher Dynamik inszeniert, sodass nie Langeweile aufkommt. Die Macher schreckten dabei auch nicht vor ernststen Themen wie Folter, Sklaverei, Liebe, Trauer, Selbstmord oder Völkermord zurück. Das war anno 1994 schon extrem mutig – und lässt mich auch heute noch oft nachdenklich vor dem Fernseher zurück. Dass es damals noch keine Sprachausgabe gab, war letztlich ein Glücksfall für das Spiel, denn die in Textboxen ablaufenden Dialoge sind meist pointiert und gut geschrieben.

Insbesondere in den denkwürdigen Momenten des Spiels, etwa der ikonischen Opernsequenz, erwischte mich der Klassiker eiskalt. Doch bitte nicht falsch verstehen, Final Fantasy 6 ist deshalb noch lange kein durch und durch ernstes Spiel; trotz allem Pathos wird hier auch reichlich Humor geboten. Ob in den launigen Dialogen oder dank der oft witzigen Animationen, ich habe mehr als einmal schmunzelnd vor dem SNES Classic Mini gegessen.

AUDIOVISUELLES KUNSTWERK

Die Storytiefe und die einmalige Atmosphäre von Final Fantasy 6 sind zum großen Teil der grandiosen Präsentation des Spiels geschuldet. Über den fantastischen Soundtrack aus der Feder von Nobuo Uematsu wurden schon ganze Bücher geschrieben, deshalb spare ich mir an dieser Stelle weitere Huldigungen. Okay, ganz komme ich nicht drum herum: Ohne seine traumhafte Musik wäre Final Fantasy 6 ganz sicher nicht das Spiel, das es ist. Jeder wichtige Charakter hat seine eigene kleine Melodie, jede Szene ist musikalisch perfekt untermalt, jeder Ton und jedes Instrument sind von seinem Komponisten mit Bedacht gewählt worden. Mir gefällt der Soundtrack so gut, dass ich ihn – Apple Music sei Dank – sogar in meine Jogging-Playlist gepackt habe. „Terra's Theme“ kann ich mittlerweile in- und auswendig pfeifen!

In puncto grafischer Gestaltung haben die Entwickler das Super Nintendo seinerzeit ebenfalls voll ausgereizt. Das vom Japaner Yoshitaka Amano entworfene Image- und Charakterdesign ist so liebevoll detailliert wie künstlerisch wertvoll: Ob die zahlreichen Feinde, die mal kunterbunten, mal düsteren Städte und Dungeons oder die perfekt gezeichneten und wunderschön animierten Charaktere – ich bin von Anfang an in den Look des Spiels verliebt. Klar, wenn man nicht mit

2D-Games groß geworden ist, dürfte man erst einmal einen kleinen Kulturschock erleben. Zitat meines Sohnes, der mir gelegentlich beim Spielen über die Schulter geschaut hat: „Das sieht aus wie Minecraft, es ist nur alles so platt!“. Und dennoch: Die Grafik ist in der Tat ganz, ganz große Pixelkunst.

Die zwei großen Weltenkarten des Spiels – aus Spoilergründen möchte ich inhaltlich nicht näher darauf eingehen – sind an manchen Stellen zwar etwas arg grobkörnig ausgefallen, dennoch fühle ich mich hier schnell heimisch, ziehe wie früher in Final Fantasy 7 mit meiner Gruppe von Ort zu Ort und darf im Spielverlauf – typisch Final Fantasy! – auch per Luftschiff oder Chocobo reisen. Letztgenannte Sequenzen präsentiert das Spiel in rasanten Mode-7-Kamerafahrten samt 3D-Effekt.

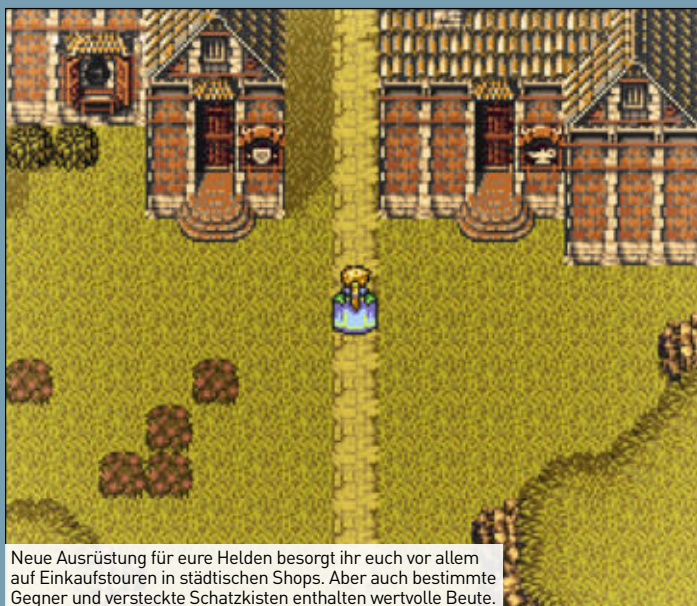
MEIN FAZIT: EIN MEISTERWERK

Ursprünglich wollte ich nur einen kurzen Bericht über meine Erlebnisse verfassen. Doch ich bin so tief in den Klassiker eingetaucht und es gibt darüber so unglaublich viel zu erzählen, dass es nun doch deutlich mehr geworden ist. Wie ihr schon unschwer feststellen konntet, bin ich hin und weg von diesem SNES-Meilenstein – sämtliche Lobgesänge sind absolut gerechtfertigt! Die brillante Pixelgrafik, die fantastische Musik, die tollen Charaktere, die genialen Antago-

nisten, das fluffige Kampfsystem und vor allem die unfassbar gute Story fügen sich zu einem wahrhaft epischen Rollenspielerlebnis zusammen.

Da kann ich auch über meinen größten Kritikpunkt hinwegsehen – die bisweilen nervigen Zufallskämpfe. Auch wenn ich jetzt wieder mehr Zeit zum Spielen habe, bremsen sie doch immer wieder meinen Entdeckerdrang aus. Manchmal wünsche ich mir, einfach nur in der Story voranzukommen, doch dann muss ich eben erst einmal kämpfen, kämpfen und nochmals kämpfen. Einige Passagen (Stichwort „The Floating Continent“), die manchmal auch noch mit einem knackigen Zeitlimit versehen sind, haben mich doch einige Nerven gekostet. Ihr braucht also wirklich Zeit, um dieses Spiel in vollem Maße genießen zu können. Zumal es voller Gimmicks und Geheimnisse steckt, die ich noch lange nicht alle erforscht habe. Wer allein sämtliche Charaktere mit den besten Zaubersprüchen des Spiels ausstatten will, kann sich hiermit wochenlang beschäftigen.

Eigentlich wollte ich Final Fantasy 6 für diesen Artikel auf Biegen und Brechen komplett durchspielen, nach einem kurzen Blick auf eine Komplettlösung habe ich aber festgestellt, dass ich noch etwa ein Drittel vor mir habe. Und dieses werde ich nun in aller Ruhe genießen, frei von jeglichen Artikel-Zwängen. Ich freu mich drauf! ■

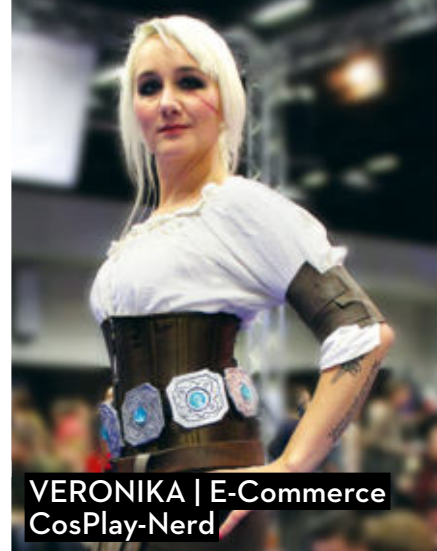




PAULA | Social Media
Event-Nerd



LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd



VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd



WILLI | PCGH
Video-Nerd



TANJA | PC Games MMorE
MMORPG-Nerd



JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd



MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd



ALECO | PCGH
VR-Nerd



MATTI | play⁴
Konsolen-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 MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:



TESTCENTER

UNSER WERTUNGSSYSTEM IM ÜBERBLICK

DIE SYSTEMLEISTE

Hier seht ihr auf einen Blick alle wichtigen Infos – für welche Plattform erscheint das Spiel, wie viel kostet es?

PC

Termin: 21.09.2027
Preis: ca. € 60,-

PS4

Termin: 21.09.2027
Preis: ca. € 60,-

Xbox One

Termin: 21.09.2027
Preis: ca. € 60,-

Switch

Termin: 21.09.2027
Preis: ca. € 60,-

Entwickler:
Actionsoft

Hersteller:
Nintensity

Sprache:
Deutsch

Altersfreigabe:
Ab 12

PC

Das jeweilige Spiel erscheint für dieses System.

Xbox One

Das jeweilige Spiel erscheint für dieses System leider nicht.

System-Buttons und wichtige Infos

In der übersichtlichen Systemleiste seht ihr nicht nur die Systeme, sondern auch den Release-Termin, den Preis, Entwickler, Hersteller, Sprache (dabei beziehen wir uns auf die Sprachausgabe und die Texte) sowie die Altersfreigabe, falls der Titel USK-geprüft wurde.

DER WERTUNGSKASTEN

Prägnant und übersichtlich: unser Wertungskasten samt Pro- und Contra-Auflistung

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- + Spannende Story
- + Sehr abwechslungsreich
- + Detaillierte Optik
- + Humorvolle Dialoge
- Doofe KI
- Seltene Frust-Momente

PC
PS4
Xbox One
Switch

PC
PS4
Xbox One
Switch

Fazit **gut**

Ein gelungenes Abenteuer mit ein paar leichten Schwächen

Stärken und Schwächen

Die Eigenheiten, Stärken und Schwächen des Spiels, die in die Wertung einfließen, erkennt ihr an den Pro- und Contra-Punkten.

+ = tolles Feature

- = hervorstechendes Ärgernis

Wertungskasten bei einem System

Ist nur ein System angegeben – hier der PC –, haben wir das jeweilige Spiel nur auf dieser Plattform getestet. In der Systemleiste (siehe links) könnt ihr nachsehen, ob es für andere Systeme erscheint.

Wertungskasten bei mehreren Systemen

Unterscheidet sich ein Spiel auf mehreren Plattformen nicht oder nur marginal voneinander, fassen wir die Bewertung zusammen. Auf etwaige leichte Unterschiede gehen wir in einem gesonderten Kasten ein.

Die Spielspaßwertung

Unsere Spielspaßwertung geben wir auf einer Skala von 1 bis 10 an. Sie setzt sich nicht aus Einzelwertungen zusammen – wir betrachten das große Ganze des Spiels und beachten dabei auch, welche Zielgruppe der Titel ansprechen möchte.

AWARDS

Die besten getesteten Spiele zeichnen wir mit einem Award aus.



SUPER-HIT

Spielen mit einer Wertung von 10 verleihen wir den Gold-Award.



HIT

Spiele mit einer Wertung von 9 erhalten den Silber-Award.

Die Schulnoten

Für eine noch bessere Einordnung unserer Wertung versehen wir die Zahlen mit einer Schulnote. Hier die Übersicht über alle Noten und deren Verteilungsschlüssel.

10

Super

Dieses Spiel setzt Maßstäbe und hat dabei kaum Schwächen.

9

Sehr gut

Überdurchschnittliche Qualität, aber kein Meilenstein

8

Gut

Kleine Schwächen, doch die positiven Seiten überwiegen deutlich

7

Befriedigend

Hier sticht nichts aus der Masse heraus.

6

Ausreichend

Ein maximal durchschnittliches Spiel mit einer Handvoll Lichtblicke

5

Mangelhaft

Diverse grobe Schnitzer und kaum positive Momente

4
3

Ungenügend

Da kann man kaum noch was retten – mehr oder weniger katastrophal.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

Games Aktuell gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.



Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?



Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.compute.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.



Ein Angebot der

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP



HALF-LIFE ALYX

PC

Termin: 23. März 2020
Preis: ca. 50 Euro

PS4

erscheint nicht

Xbox One

erscheint nicht

Switch

erscheint nicht

Entwickler:
iValve

Hersteller:
Valve

Sprache:
Englisch

Altersfreigabe:
Nicht geprüft

EGO-SHOOTER Half-Life: Alyx ist endlich da und schickt uns VR-exklusiv zurück nach City 17. Kann das Spiel mit den Vorgängern mithalten oder war der Schritt in die virtuelle Realität ein Fehler? **Von: Lukas Schmid**

Gordon Freemans Geschichte ist noch nicht zu Ende erzählt – wer Half-Life 2: Episode 2 gespielt hat, erinnert sich bestimmt noch an den fiesigen Cliffhanger am Ende. 2007 war das und jetzt kehren wir endlich in die Welt von Half-Life zurück. Auf das potenzielle Finale der Freeman-Saga müssen wir jedoch noch warten, denn Half-Life: Alyx ist ein Prequel und erscheint exklusiv für VR. Jetzt nicht wegrennen, denn auch wenn man wegen des

Prequel-Faktors enttäuscht sein kann, so versprochen die Entwickler im Vorfeld dennoch ein vollwertiges Half-Life-Erlebnis. Aber stimmt das auch? Nachdem wir uns die VR-Brille aufgesetzt – wir benutzen die meiste Zeit die Oculus Rift S – und uns durch das Abenteuer geballert haben, können wir diese Frage aus voller Überzeugung mit einem „Jein!“ beantworten. Alyx ist ohne Frage ein tolles Abenteuer und die Mühe sowie das Budget, die in

die Entwicklung geflossen sind, sind offensichtlich. Trotzdem entgeht es nicht allen Fallstricken, mit denen VR-Spiele meist zu kämpfen haben, und bringt auch abseits davon einige unnötige Makel mit sich.

NUR FÜR BRILLENTRÄGER!

Erst einmal zu den Grundlagen. Wenig überraschend braucht's zum Spielen von Half-Life: Alyx eine VR-Brille und einen PC. So gut wie alle gängigen Modelle der verschie-

denen Hersteller werden unterstützt, Valve empfiehlt die hauseigene Index. Letzterer sollte recht potent sein, denn die Anforderungen des Titels sind nicht ohne! Wir wissen nicht, ob es an unserer Hardware oder am Spiel selbst lag, aber wir hatten auch mit mehreren Crashes zu kämpfen. Bei nicht idealer Hardware ruckelt's auch gerne mal, was bei einem VR-Erlebnis natürlich nicht ideal ist, da einem schneller übel wird. Aber auch sonst fordert Alyx den Magen



Die Handlung ist vor jener von Half-Life 2 angesiedelt und behandelt den Kampf von Alyx und ihrem Vater gegen die Combine.



Die Gravity Gloves sind eine Spiel-spaß-Wucht und erlauben es, unzählige Objekte zu uns heranzuziehen.



Half-Life: Alyx führt uns durch verschiedene Bereiche von City 17 und bietet sehr unterschiedliche Lokalitäten.

ganz schön, vor allem wenn man sich frei mit dem Analogstick durch die Levels bewegen will. Es existiert aber eine Fülle an Einstellungsmöglichkeiten, um das individuell passende Spielerlebnis zusammenzubasteln. Soll heißen, man kann wählen, ob man sich VR-üblich von einem Punkt zum nächsten „warpt“, ob Hand oder Kopf den Blickwinkel drehen, in welchem Winkel wir mit dem rechten Analogstick die Kamera bewegen und so weiter. Am immersivsten fühlt es sich aber die Bewegung via Analogstick an.

PLATZBEDARF

Prinzipiell ist die Steuerung gut gelungen. Sehr viel wird über Gesten

erledigt, etwa das Nachladen von Waffen, das Verstauen von Munition im virtuellen Rucksack und Items in den Armtaschen, und das Nachladen und Entsichern der Waffen. Einige dieser Aktionen lassen sich auch wahlweise mit Knöpfen erledigen und je nach VR-Brille existieren kleine Unterschiede bezüglich des Funktionsumfangs. Alles fühlt sich im Rahmen dessen, was das Spiel erreichen will, recht realistisch an, was an sich eine tolle Sache ist, aber irgendwann auch etwas mühsam wird. Munition aus dem Rucksack ziehen, leeres Magazin entfernen, neues Magazin einsetzen, Waffe entsichern – das dauert, gerade in hektischen Situationen, und büßt nach

einer Weile ein wenig seinen Reiz ein. Gleichzeitig dient es aber natürlich auch der Intensivierung der Atmosphäre, was durch die Verfrachtung aller Anzeigen wie Lebensenergie, Munitionsvorrat und Co. auf unseren Handrücken und die Waffe selbst noch verstärkt wird. Spannend: Wer nachlädt, obwohl das Magazin noch nicht leer ist, verliert die Kugeln, die sich noch darin befinden. Das kennt man nur aus wenigen Shootern! Worauf man auf jeden Fall achten sollte, ist ein soweit möglich ideales Spielumfeld: Ausreichend Platz und eine gute Platzierung der Sensoren ist unabdingbar, will man nicht ständig gegen die VR-Bereichsbegrenzung laufen und sich nicht mit Steu-

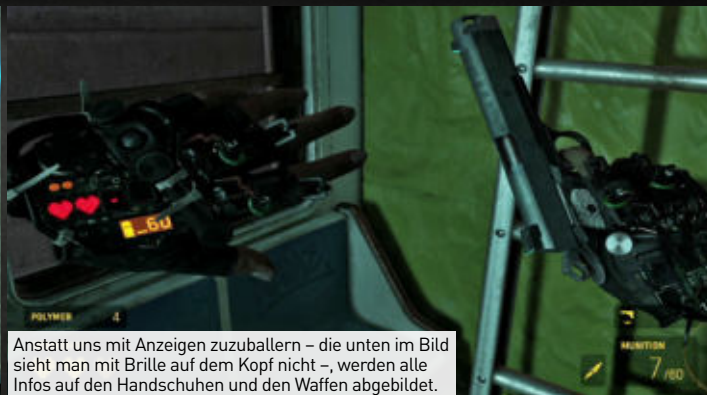
erungsaussetzern herumärgern. Es empfiehlt sich nämlich definitiv, im Stehen zu spielen. Entsprechende Steuerungseinstellungen vorausgesetzt, kann man Alyx wohl komplett im Sitzen erleben, es verliert dabei aber massiv an Qualität. Sich zu ducken, hinter Gegenständen in Deckung zu gehen und sich physisch umzudrehen, wenn hinter einem etwa ein lautes Geräusch ertönt, tragen stark zum Spielgefühl bei!

WÄHREND DU SCHLIEFST

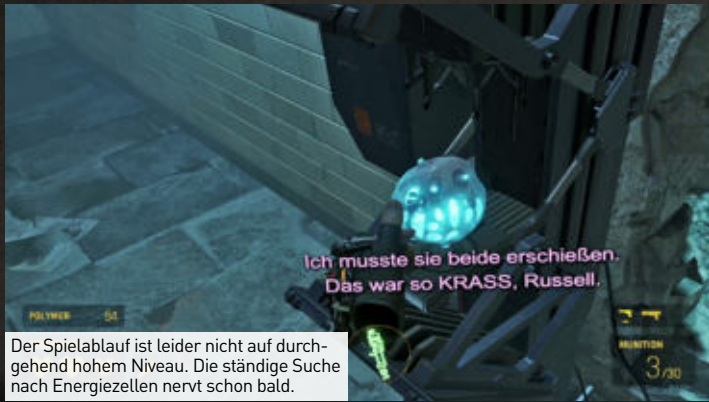
Doch genug des Drumherums, widmen wir uns dem Spiel selbst. Worum geht's? Der Titelzusatz kommt nicht von ungefähr, denn wir schlüpfen in die VR-Stiefel von Alyx Vance,



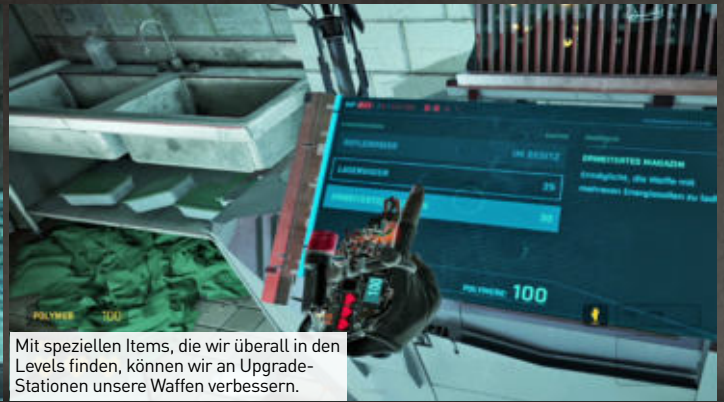
Prinzipiell eine nette Idee, aber der Einsatz des Multi-Tools und die damit zusammenhängenden Minispiele gehen schnell auf die Nerven.



Anstatt uns mit Anzeigen zuzuballern – die unten im Bild sieht man mit Brille auf dem Kopf nicht –, werden alle Infos auf den Handschuhen und den Waffen abgebildet.



Der Spielablauf ist leider nicht auf durchgehend hohem Niveau. Die ständige Suche nach Energiezellen nervt schon bald.



Mit speziellen Items, die wir überall in den Levels finden, können wir an Upgrade-Stationen unsere Waffen verbessern.

ihres Zeichens die von Fans heiß geliebte Teilzeit-Begleiterin von Gordon Freeman aus Half-Life 2. Bevor dieser zu Beginn des Shooter-Klassikers aus seinem jahrelangen Schlummer erwacht, treffen wir Alyx und ihren Vater Eli im Prequel während ihres verzweifelten Kampfes gegen die Übermacht der außerirdischen Usurpatoren namens Combine an. Diese haben die Welt überrannt und die ikonische City 17 zum Hauptquartier der Erdenregierung erkoren. Mehr als diese Prämisse wollen wir an dieser Stelle gar nicht verraten. Wir können aber bestätigen, dass Valve auch nach all der Zeit in diesem Universum noch weiß, was Half-Life ausmacht, und dass die Ereignisse aus Half-Life 2 und den beiden Episoden direkten Einfluss auf die Geschehnisse des Spiels haben. Die Atmosphäre ist zum Schneiden dicht, ohne auf Humor zu verzichten, und die Dialoge sind brillant geschrieben. Auf deut-

sche Sprecher müssen wir diesmal übrigens verzichten. Für Leute, die des Englischen nicht mächtig sind, ist das schade, denn die eingeblendeten Untertitel sind natürlich der Atmosphäre abträglich. Wir treffen auf alte Bekannte wie die Vortigaunts, neue Freunde und Widersacher, und obwohl wir wissen, worauf die Geschichte schlussendlich hinauslaufen wird, fühlt sie sich nicht überflüssig an. Im Gegenteil: Valve hat nicht gelogen, als gesagt wurde, dass Alyx ein integraler Bestandteil der Half-Life-Erzählung ist. Hinzu kommen wirklich tolle Einzelmomente, die extrem gekonnt zwischen Leichtigkeit, Action und teilweise regelrechtem Horror wechseln. Wir sagen nur Jeff. Wer in das VR-Abenteuer einsteigt, wird wissen, was wir damit meinen und warum diese Szene uns in Erinnerung geblieben ist! Erzählerisch und atmosphärisch haben die Macher also ganze Arbeit geleistet.

HELDEN RETTEN LANGSAM

Unterstrichen wird die tolle Atmosphäre durch die stimmige Grafik, die zwar keine neuen Maßstäbe setzt, aber das typische Half-Life-Gefühl sehr kompetent überbringt, und vor allem durch die gelungene Soundkulisse. Die Sprecher machen durch die Bank einen hervorragenden Job. Die Feinde, von Combines über Headcrabs bis zu Ameisenlöwen, bilden die volle Palette von angsteinflößend bis ekelerregend ab und es kracht, knallt und zischt um uns herum, dass es schon eine Freude ist, einfach zuzuhören. Zeit dafür haben wir genug, denn mit etwa zehn bis zwölf Stunden Spielzeit liegt Alyx über dem, was man gemeinhin mit VR verbindet, nämlich kurze, eher experimentelle Erlebnisse. In dieser Hinsicht erfüllen die Entwickler also annähernd ihr Versprechen, dass der Titel gleichauf sein soll mit den anderen Teilen der Reihe. Auch vom Aufbau

her fühlt man sich schnell heimisch. Wir laufen durch meist recht lineare Gebiete mit hübschen, weitläufigen Hintergründen und stets mit der primären Aufgabe, zum Ausgang zu gelangen. Nach jedem Abschnitt erwartet uns eine Ladezeit, bevor wir ins nächste Kapitel und somit ins nachfolgende Areal gelangen: Dazwischen liegen häufige, fair gesetzte Speicher-Checkpoints. Das wirkt etwas altbacken, passt aber zu dem, was man mit Half-Life verbindet. Nachvollziehbar, aber trotzdem nervig: Bewegen wir uns mit dem Analogstick durch die Welt, dann sind wir sehr langsam unterwegs, denn einen Renn-Button gibt es nicht. Der Gedanke dahinter ist wohl, dass man hier möglichst vermeiden will, dass es den Spielern schlecht wird. Das Resultat ist aber, dass sich das ganze Abenteuer sehr langsam anfühlt. Das erwähnte Warpen lässt uns deutlich schneller voranschreiten, ebenso wie der „Sprung“ unserer Protagonistin, mit dem wir uns an einen anvisierten Punkt im näheren Umfeld begeben. Beides ist aber kein idealer Ersatz.

GRAVITY, MY DEAR ALYX

Spielerisch nutzt Alyx die Vorzüge von VR voll aus und lässt uns sehr glaubwürdig in die Spielwelt eintauchen. Wir haben ja bereits unseren Rucksack erwähnt. Einfach reingreifen und Dinge rausziehen, das funktioniert sehr intuitiv und schnell, da das Spiel uns immer die Dinge in die Hand gibt, die in der aktuellen Situation Sinn ergeben. Halten wir Pistole, Schrotflinte oder Maschinengewehr in der Hand, ziehen wir automatisch die entsprechenden Kugeln raus. Taktisch wird es bei den Armtaschen, angebracht an den



Sich hinter Objekten zu verstecken, indem man sich einfach duckt, und dann mit Granaten und unseren Wummern gegen die Feinde vorzugehen macht viel Laune.



Die Combine machen uns natürlich auch in Alyx das Leben schwer. Sie kommen mit verschiedenen Rüstungen und Waffensystemen daher.

Handgelenken, denn jede Tasche erlaubt stets nur Platz für ein Item. Nehmen wir Lebensenergiespritzen mit, die nur eines unserer drei Herzen heilen, eklige Käfer, die unsere Gesundheit an seltenen Medizinstationen komplett wiederherstellen, oder Granaten? Halten wir das Schlüsselitem, das wir gerade brauchen, einfach in unserer freien Hand oder opfern wir dafür einen der beiden Slots? Manch einer mag von der Platznot genervt sein, sie erfordert aber schnelle Entscheidungen in oftmals stressigen Situationen und trägt somit durchaus positiv zum Spielgefühl bei. Nichts prägt das Moment-to-Moment-Gameplay aber so sehr wie die im Vorfeld

viel beworbenen Gravity Gloves, die dankenswerterweise genauso gut umgesetzt wurden, wie wir uns das gewünscht haben. Im Grunde funktionieren sie wie simplifizierte Versionen der Gravity Gun aus Half-Life 2, angepasst an VR. Wir zeigen einfach auf jeden beliebigen Gegenstand in der Welt, drücken eine Taste und ziehen ihn auch aus großer Entfernung an uns heran. Noch eine Taste gedrückt und wir fangen ihn mitten aus der Luft. Als Waffe wie die Gravity Gun taugen die Gravity Gloves nicht, denn sie können Objekte nicht mit Wucht abstoßen. Sie sind aber extrem versatil und schnell gewöhnt man sich daran, sich kaum jemals für Munition und

Co. zu bücken, sondern die Dinger einfach zu sich heranziehen. Eine wilde Schießerei mit den Combine, bei der wir kaum noch Lebensenergie übrig haben, gewinnt noch einmal gewaltig an Style, wenn wir in der Ferne ein Heilspritze sehen, sie hektisch zu uns heranziehen und uns damit den entscheidenden Vorteil verschaffen. Keine Frage: Ohne Gravity Gloves wäre Half-Life: Alyx nicht einmal halb so gut!

ZUM SCHIESSEN!

Apropos Schießereien: Obwohl wir nur selten gegen Massen an Feinden auf einmal antreten, sind die Gefechte extrem intensiv gestaltet. Wenn man von Deckung zu Deckung

huscht, direkt über Kimme und Korn zielt, Granaten aufnimmt und physisch wirft und wie gesagt gekonnt mit den Gravity Gloves agiert, dann vergisst man irgendwann, dass man gerade ein Videospiel spielt. Das sind die besten Szenen, die Half-Life: Alyx neben den Story-Momenten zu bieten hat, und wenigen VR-Shootern gelang es bisher, das Gunplay so gut umzusetzen. Das, wie gesagt, trotz des auf Dauer ermüdenden Nachladeprozesses! Jedoch sind dies eben nicht alle Momente, die Alyx prägen, und andere Aspekte sind deutlich weniger reizvoll. Ab und an erwarten uns völlig unerwartete, toll inszenierte Momente, die wir an dieser Stelle freilich nicht



Die meisten Aktionen im Spiel geschehen über Bewegungen, etwa das Nachladen oder das Verstauen von gefundenen Gegenständen.



In Sachen Präsentation kann man sich beim Multi-Tool nicht beschweren, die verschiedenen Hologramme sehen cool aus.



Gestatten, Jeff. Der sympathische Untote mit einem Ohr für Eindringlinge ist Teil einer der intensivsten Passagen des Spiels.



Half-Life: Alyx geizt nicht mit Gewaltdarstellung. In VR sehen die verstümmelten Leichen noch einmal ekliger aus.

spoilern wollen; gerade gegen Ende hin zieht die Qualität noch einmal massiv an. Dazwischen liegt viel, viel Einheitsbrei. Wir können gar nicht zählen, wie viele Energiezellen mechanischer und biologischer Natur wir im Verlauf der Kampagne eingesammelt haben, um sie in bestimmte Apparaturen einzusetzen und dadurch Türen zu öffnen. Sogar Schlüsselkarten, das Sinnbild des un kreativen Spieldesigns, müssen an einer Stelle gefunden werden.

MULTI-TRISTESSE

Das ist jedoch nicht der größte Störfaktor, dem wir in Half-Life: Alyx begegnen. Der hört auf den Namen Multi-Tool und ist eine Art Sensor,

den wir im selben Kreismenü wie unsere leider nur drei Waffen auswählen. Mit ihm betätigen wir etwa Schalter, untersuchen Stromleitungen in Wänden und deaktivieren Bewegungsminen. All diese Aufgaben werden im Rahmen unterschiedlicher, kleiner Geschicklichkeitstests absolviert. In der Theorie ist das eine nette Idee. In der Praxis jedoch kommen diese Aufgaben viel zu häufig vor, bieten null Herausforderung und ziehen sich viel zu sehr in die Länge. Das nervt vor allem dann, wenn man aus Unachtsamkeit doch einmal einen Fehler macht und dann nicht sofort wieder randarf, sondern zuerst das ganze Prozedere, also Schalter betätigen, Startanimation

des Minispiels angucken und es anschließend absolvieren, von vorne beginnen muss. Keine Frage, die Inszenierung der Geschicklichkeitstests mit im Raum schwebenden Hologrammen ist nett. Der Novumfaktor verabschiedet sich hier aber schon nach den ersten zehn, zwanzig Aktionen, die man mit dem Sensor absolvieren muss. Die wohl spaßbefreiteste Aufgabe ist das Untersuchen der Stromkabel, bei dem wir an Schlüsselpunkten Weggabelungen für den störungsfreien Fluss neu ausrichten müssen. Diese Knotebeilen ziehen sich manchmal über mehrere Räume, nehmen gerne mal ein paar Minuten in Anspruch und ändern sich im ganzen

Spielverlauf kaum. In einem Spiel, welches auf seine Art sehr stark auf Realismus setzt, stechen die Multi-Tool-Momente unangenehm als sehr „gamey“ heraus. Zudem ersetzen sie die beliebten physikbasierten Rätsel aus Half-Life 2 und den beiden Episoden zum größten Teil. Ja, die gibt es schon noch, aber nur in sehr geringem Ausmaß und selten gehen sie über „Stelle eine Kiste vor das zu hohe Fenster und klettere drauf“ hinaus. Klar, die Gravity Gloves sind hier ein guter Ersatz und erlauben sehr zufriedenstellende Physikspielereien abseits von Rätseln. Trotzdem hätten wir uns hier noch etwas mehr Varianz und dafür weniger der aus-

Im Spielverlauf treffen wir auf allerhand bekannte Widersacher, etwa auf die Ameisenlöwen, die aggressiv auf uns Jagd machen.





Atmosphärisch spielen die Entwickler gekonnt mit Action, Horror, Humor und Co. Dialoge, Settings und mehr gehen perfekt Hand in Hand.

tauschbaren Multi-Tool-Aufgaben gewünscht.

PLAY LIKE IT'S 2007

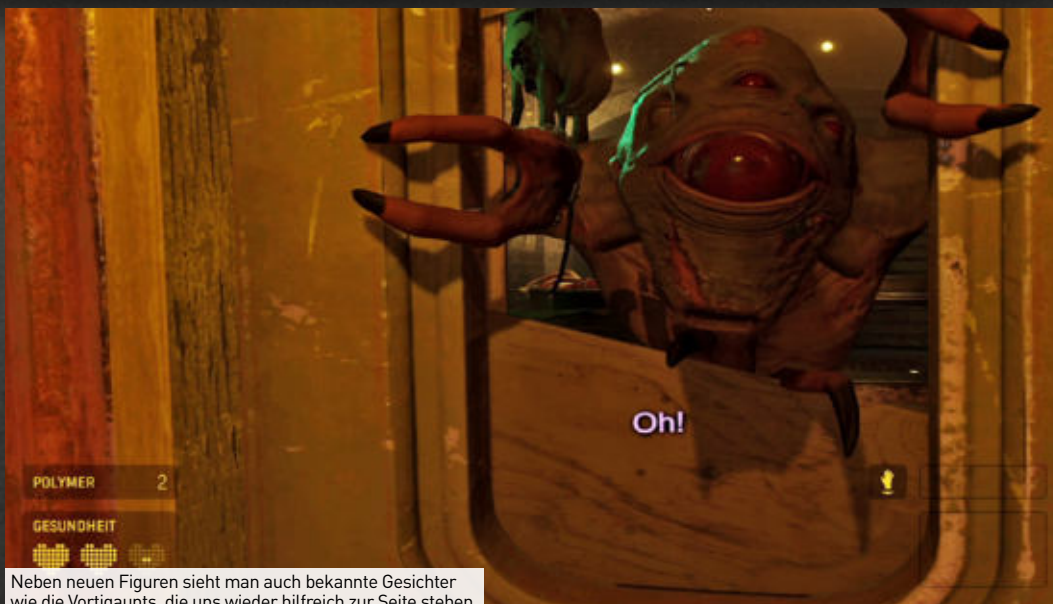
Zudem ist Alyx im Kern eine sehr simple Spielerfahrung. So kompetent es den Machern auch gelungen ist, das Half-Life-Spielgefühl in die virtuelle Realität zu verlagern, merkt man doch, dass dafür Kompromisse eingegangen werden mussten. Wir reden von der Fortbewegung, wir reden von der stimmigen, aber heutzutage trotzdem etwas seltsamen Segmentierung der Levels, wir reden von der insgesamt recht gleichförmigen Gestaltung. Half-Life braucht keine großen Up-

grade-Systeme, aber abseits sehr simpler Waffenverbesserungen, die wir mittels physisch aufgesammlter Quasi-Erfahrungspunkte erhalten, gibt es auch hier keine Möglichkeit, unsere Fähigkeiten allzu sehr zu individualisieren. Auch hier gilt: Nicht jedes Spiel braucht große Anpassungsmöglichkeiten. Alyx fühlt sich aber ein wenig danach an, als sei hier zurückgeschraubt worden, um das Geschehen eher simpel und somit VR-tauglich zu halten.

SHITSTORM INCOMING

All diese Kritikpunkte ändern freilich nichts an dem Umstand, dass der Titel verdammt viel richtig

macht. Er ist aber eben auch nicht das einzigartige Meisterwerk, die VR-Killer-App, die sich wohl viele erhofft und erwartet haben. Es ist toll, dass wir endlich wieder in die Half-Life-Welt zurückkehren können, und zahlreiche Fans werden schon alleine deswegen bereit sein, hier entsprechendes Geld für das benötigte Equipment auf den Tisch zu legen. Wer an Alyx aber nur interessiert ist, weil er sich davon eine einzigartige spielerische Erfahrung erwartet, und wem die Marke an sich eher egal ist, der findet auch andere, bessere Nicht-VR-Alternativen, zum Beispiel weiterhin Half-Life 2.



Neben neuen Figuren sieht man auch bekannte Gesichter wie die Vortigaunts, die uns wieder hilfreich zur Seite stehen.

MEINUNG

Lukas Schmid



Ich bin großer Half-Life-Fan und finde, dass gerade der zweite Teil und Episode 2 in Sachen Storytelling vielen moderneren

Shootern nach wie vor qualitativ voraus sind. Die Spiele der Reihe haben nicht umsonst alle nachfolgenden Story-Shooter nachhaltig geprägt. Doch das, was die von Half-Life 2 inspirierten Titel gelernt und im Laufe der Jahre – teilweise – verbessert haben, sehe ich hier nicht. Klar, das etwas altbackene Design ist zum großen Teil Absicht, aber viele Momente fühlen sich nicht nostalgisch-simpel, sondern belanglos an. Viele der Makel, die ich an Alyx sehe, werden durch den VR-Faktor ausgeglichen, aber eben nicht alle. Die Schießereien machen Spaß, sind aber nur ein Teil des Gesamtpakets. In Sachen Storytelling aber ist Valve nach wie vor ein Meister seines Metiers, was mich gemeinsam mit einigen wirklich sehr kreativen Momenten bei der Stange hielt. Enttäuscht hat mich Alyx nicht, aber eben auch nicht begeistert.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Sehr immersives Spielerlebnis
- Spannende, gut geschriebene Story
- Befriedigendes Waffenhandling
- Gravity Gloves sind echt Spaßig!
- Sehr kreative Spielmomente
- Technisch toll umgesetzte Spielwelt
- Gelungene Soundkulisse
- Fair gesetzte Checkpoints
- Lange Spielzeit
- Spielerisch und atmosphärisch starkes Finale
- Realistische Handhabung von Nachladen und Co., ...
- ➖ ... diese wird aber fix anstrengend
- ➖ Klare Kompromisse durch VR
- ➖ Langsame Laufgeschwindigkeit
- ➖ Nervige Mini-Knobeileien
- ➖ Steuerungsmakel, wenn man nicht unter Optimalbedingungen spielt
- ➖ Insgesamt relativ simpel
- ➖ Gefahr, dass einem übel wird, ist sehr hoch

PC

PS4

Xbox One

Switch



Fazit > gut

Kein Meilenstein, aber es fühlt sich gut an, wieder Half-Life spielen zu können!

**PC**

Termin: 20. März 2020
Preis: ca. 60 Euro

PS4

Termin: 20. März 2020
Preis: ca. 70 Euro

Xbox One

Termin: 20. März 2020
Preis: ca. 70 Euro

Switch

Termin: 2020
Preis: nicht bekannt

Entwickler:
id Software

Hersteller:
Bethesda

Sprache:
Deutsch

Altersfreigabe:
Ab 18

DOOM ETERNAL

EGO-SHOOTER Knallhart, brutal schnell und verdammt gut: Mit Doom Eternal liefert id Software eine astreine Fortsetzung ab! .

Von: Felix Schütz

Wer dachte, mit dem letzten Doom von 2016 wäre bereits alles aus der Marke rausgeholt, hat Doom Eternal noch nicht erlebt: Vier Jahre nach ihrer letzten Höllen-Ballerei brennen die Shooter-Experten von id Software (Quake, Rage) ein so radikales Action-Feuerwerk ab, dass selbst der Vorgänger im Vergleich einpacken muss. Die Action ist härter und schneller als zuvor, das Leveldesign abwechslungsreicher, die Story dichter, das Design abge-

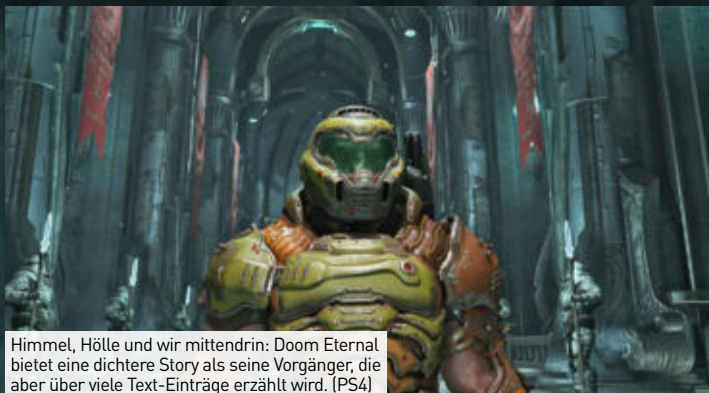
fahrener. Alteingesessene Doom-Fans werden vielleicht nicht jede Entscheidung beklatschen, doch am reinen Spielspaß ändert das wenig: Wer sich auf den brutalen Höllenritt einlässt, bekommt einen erstklassigen Shooter, der sich schon jetzt zu den besten des Jahres zählen darf.

STORY ZUM NACHLESEN

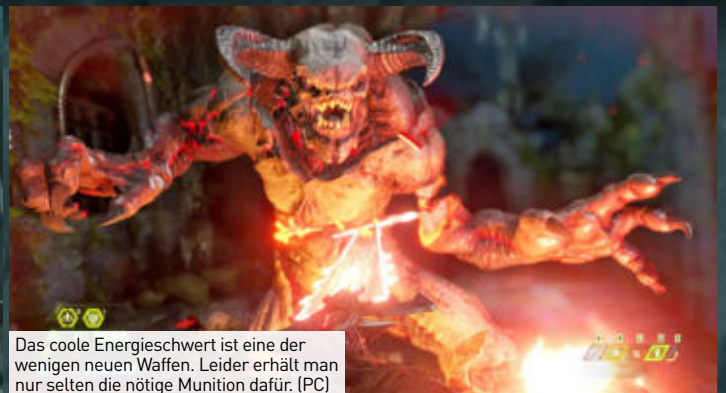
Schon mit dem letzten Serienteil hatte id Software erstaunlich viel Hintergrundgeschichte rund ums

Doom-Universum gestrickt, darauf baut Doom Eternal nun kräftig auf. Die Handlung knüpft eher lose an den Vorgänger an und bringt den legendären Doom Slayer zur Erde zurück, die bereits seit einigen Jahren von einer Dämoneninvasion verschlungen wird. Von hier aus startet eure Story-Kampagne, für die ihr – je nach Spielweise und Schwierigkeitsgrad – mindestens zehn, besser aber gleich zwanzig Stunden einplanen solltet.

Man merkt sofort, dass id Software der Plot von Doom Eternal ausgesprochen wichtig ist. Allerdings fällt der Einstieg selbst mit Vorkenntnissen reichlich verwirrend aus, denn die Autoren feuern gleich zu Beginn eine stattliche Menge an neuen Begriffen, Namen und Orten auf den Spieler ab. Was im Vorgänger oftmals nur am Rande erwähnt wurde, rückt diesmal in den Mittelpunkt: Die Geschichte dreht sich um die Herkunft des Slayers, um die gott-



Himmel, Hölle und wir mittendrin: Doom Eternal bietet eine dichtere Story als seine Vorgänger, die aber über viele Text-Einträge erzählt wird. (PS4)



Das coole Energieschwert ist eine der wenigen neuen Waffen. Leider erhält man nur selten die nötige Munition dafür. (PC)



Auch auf Konsolen lässt die id Tech 7 ihre Muskeln spielen: Doom Eternal lief während unseres Tests flüssig und war jederzeit super spielbar. (PS4)

gleiche Khan Mayker, um korrupte Höllenspriester und noch korruptere Himmelsdiener, um dämonische Energien, Verräter, Prophezeiungen und vieles, vieles mehr. Wer da durchblicken will, sollte sich nicht nur auf die Dialoge und Zwischensequenzen im Spiel verlassen, sondern vor allem die Dutzenden Codex-Einträge lesen, die ihr durch fleißiges Suchen freischaltet. Erst dann setzt sich der Plot rund um Himmel und Hölle halbwegs schlüssig zusammen. Wie schon im Vorgängerspiel handelt id Software hier offensichtlich aus Rücksicht auf diejenigen Fans, die lieber zackig Monster wegpusten wollen, anstatt einer Story zu folgen.

Dumm nur, dass alle anderen deswegen zum Lesen verdammt werden – beim Storytelling bleibt also trotz spürbarer Fortschritte noch Luft nach oben.

ABWECHSLUNG IN DOOM?

Bei den Schauplätzen legen die Entwickler kräftig nach: Diesmal seid ihr nicht nur auf dem Mars und in der Hölle unterwegs, sondern erkundet auch völlig neue Umgebungen wie eine verfallene Wächterstadt, eine futuristische Raumstation oder eine Kultistenbasis. Natürlich kehrt ihr auch mehrmals auf die zerstörte Erde zurück, wo ihr unter anderem in verwüsteten Bürogebäuden,

U-Bahn-Tunneln, Hochhäusern oder Tiefgaragen auf Dämonenjagd geht. Ungewöhnlich für Doom: Es gibt eine kurze Ballersequenz auf einem fahrenden Zug, ein paar kurze Tauch-Abschnitte und sogar eine Passage, in der wir einen waffenstarrenden, fliegenden Revenant-Dämon kontrollieren! Alles in allem ist Doom Eternal damit spürbar abwechslungsreicher als der Vorgänger.

DER BESTE STRESS SEIT JAHREN

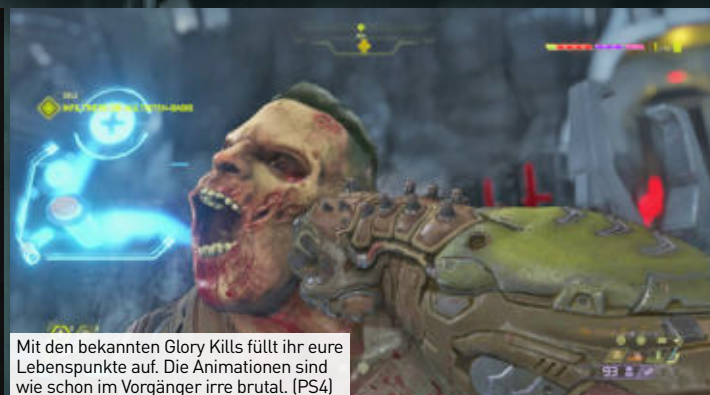
Das Grundprinzip ist aus Doom (2016) bekannt: Ihr erkundet die Levels auf linearen Wegen, stößt dazwischen immer wieder auf größere Arenen, in denen massenhaft

Gegnerwellen spawnen, die ihr dann natürlich fachgerecht wegputzen müsst, um den nächsten Weg freizuschalten. Gerade in diesen Arenen läuft die Action von Doom Eternal wieder zu Hochform auf! Als waffenstarrender Doom Slayer wirbeln wir nur so durch die Gegnerwellen, springen, feuern, reißen und schlitzen, bis sich wieder ein fantastischer Flow ergibt, der sogar das Vorgängerspiel locker in den Schatten stellt. Damit das klappt, hat id Software an wichtigen Stellen nachgebessert.

So fällt das Kampftempo grundsätzlich höher aus als früher. Der Doom Slayer muss per Doppelsprung und Doppel-Dash ständig



Auf hohe Distanz sehr praktisch: Das Maschinengewehr lässt sich via Sekundärfire zum Scharfschützengewehr umfunktionieren. (PS4)



Mit den bekannten Glory Kills füllt ihr eure Lebenspunkte auf. Die Animationen sind wie schon im Vorgänger irre brutal. (PS4)



Doom Eternal setzt auf wesentlich mehr Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen als der vier Jahre alte Vorgänger. (PC)



Die Kettensäge kommt diesmal wesentlich häufiger zum Einsatz. Mit ihr verschafft ihr euch neue Munition von den Gegnern. (PS4)

in Bewegung bleiben und Angriffen ausweichen, was aber leichter gesagt ist als getan: Auch die Gegner sind diesmal deutlich flotter unterwegs, dadurch werdet ihr in allen Kämpfen mächtig unter Druck gesetzt! Deshalb spielen sich gerade die ersten Levels schon auf normaler Schwierigkeitsstufe unerwartet knackig, selbst Doom-Kenner müssen sich erst mal an das neue Tempo gewöhnen. Der hohe Anspruch pendelt sich zwar später ein, sobald man mehr Waffen und Upgrades freigeschaltet hat, doch unterm Strich bleibt Doom Eternal trotzdem deutlich schneller und fordernder als der letzte Teil.

NEUE VIECHER, NEUE TRICKS

Allerdings stehen euch auch völlig neue Wege offen, um die Dämonenbrut plattzumachen. Viele Gegner haben nun nämlich Schwachpunkte, die ihr taktisch nutzen könnt. Manchen Monstern feuert ihr beispiels-

weise einfach Granaten ins Maul, anderen schießt ihr kurzerhand die Bewaffnung vom Körper. Einige Feinde verfügen über besonders verwundbare Stellen, andere tragen dafür Energieschilde, die ihr mit der Plasmakanone beackern und so überladen müsst. Das alles bringt tatsächlich einen Hauch von Taktik ins Höllengemetzel, denn wer einfach nur draufhällt und seine Munition verballert, macht sich das Leben unnötig schwer.

Neben den bekannten Bies-tern, die für Doom Eternal teilweise überarbeitet wurden, bekommt ihr es auch mit einem ganzen Schwung neuer, fantastisch animierter Ekelpakete zu tun. Zum Beispiel kehren die mordsgefährlichen Arch-viles, die flinken Arachnotron-Riesenspinnen und die fliegenden Pain Elementals aus Doom 2 zurück, sie peppen die Kämpfe mächtig auf. Auch ein paar ordentliche Bosskämpfe haben die Entwickler ein-

gebaut, die sorgen zwar für etwas Nervenkitzel, bleiben aber kaum im Gedächtnis – hier wäre sicher mehr möglich gewesen. Eine besondere Erwähnung verdient dagegen der Marauder: Dieser neue Gegnertyp tritt als eine Art Slayer-Jäger auf und spawnt glücklicherweise nur selten, geht uns dann aber mit einem undurchdringlichen Schild, starker Panzerung, einem bissigen Begleiter und blitzschnellen Attacken, denen sich kaum ausweichen lässt, mächtig auf den Zeiger – hier haben es die Entwickler für unseren Geschmack ein wenig übertrieben.

BLEIBT GESUND!

Zum Glück bleibt der Marauder aber die Ausnahme, denn die restlichen Änderungen, die id Software vorgenommen hat, bereichern das Spielgefühl enorm und sorgen für deutlich interessantere Gefechte als im Vorgänger. So gibt es nun weniger Lebens- und Rüstungspunkte

in den Levels zu finden und auch die Munition ist knapper verteilt. Ihr müsst euch also im Kampf darum kümmern, dass euch die drei Ressourcen nicht ausgehen!

Dazu stehen euch wieder die bekannten, absurd brutalen Glory-Kills zur Verfügung, mit denen ihr wie gewohnt Lebenspunkte von besiegt Feinden erhaltet. Glory Kills laden außerdem den brandneuen Blutschlag auf, ein besonders mächtiger Nahkampfangriff mit Flächenwirkung – unheimlich nützlich in Notfällen!

Um Rüstungspunkte zu gewinnen, dürft ihr Gegner nun mit einem kleinen Flammenwerfer in Brand setzen, dem sogenannten Flammenspeier, der einfach auf Knopfdruck aktiviert wird und dann eine Weile abkühlen muss. Die Feuerpuste macht zwar nicht viel Schaden, sorgt aber dafür, dass getroffene Gegner grüne Power-ups dropfen, die eure Panzerung erneuern. Ein enorm wichtiges Werkzeug, das in unserem Test praktisch im Dauereinsatz war! Für frische Munition müsst ihr dagegen einfach ein paar Feinde mit der Kettensäge ... besiegen, schon erhaltet ihr einen Haufen frischer Patronen für eure Knarren. Weil diese (saubrutale) Methode aber deutlich wichtiger ist als im letzten Doom, lässt sich die Säge nun blitzschnell mit einem Knopfdruck aktivieren und kommt auch wesentlich häufiger zum Einsatz. Klasse!

Man kann es kaum genug betonen: Glory Kills, Flammenwerfer und Kettensäge sind kein schmückendes Beiwerk, sondern absolut entscheidend, um eine Chance gegen die Monsterhorden zu haben! Damit euch der Ressourcen-



Der Mancubus trägt an beiden Armen schwere Geschütze, die wir mit ein paar Treffern zerstören können. (PS4)

nachschub nicht ständig ausgeht, greifen die Entwickler außerdem zu einem simplen Trick: Sie lassen in vielen Arenen einfach kleinere, harmlose Zombies spawnen, damit ihr immer etwas zum Sägen, Kloppen oder Verbrennen habt und auch aussichtslose Situationen noch rumreißen könnt. Und solltet ihr doch mal ins Gras beißen, ist das auch kein Weltuntergang: In Doom Eternal verbraucht ihr beim Bildschirmtod nämlich erst mal ein Extraleben und dürft dann direkt an Ort und Stelle weiterkämpfen, ohne Unterbrechung. Erst wenn alle Leben verbraucht sind, werdet ihr an einen früheren Checkpoint zurückgesetzt und müsst den Kampf vor vorne beginnen. Das ist fair. Neue Extraleben sind zudem ausreichend in den Levels versteckt, haltet also die Augen offen!

ACTION WIE IM RAUSCH

Bei den Waffen setzen die Entwickler auf überwiegend vertrautes Gerät: Die alte Pistole aus dem Vorgänger (hat die eigentlich irgendjemand benutzt?) wurde ersatzlos gestrichen, dafür gibt es ein Wiedersehen mit Plasmagewehr, Shotgun, Raketenwerfer und Minigun. Hier hätten wir uns mehr Fortschritt gewünscht. Zwar gibt es auch ein paar Neuzugänge wie beispielsweise ein cooles Energieschwert, das selbst Riesenviecher mit einem Schlag umsäbelt, doch das Meiste ist eben schon aus dem Vorgänger bekannt. Zum Glück machen die Waffen aber immer noch sauuviel Spaß und fühlen sich gewohnt mächtig an. Hinzu kommt, dass die Gegner nun sichtbare Wunden davontragen, die den Waffen zusätzliche Wucht verleihen. Bei einem Schrotflintentreffer fetzt



Wie im Vorgänger wird die Action stilvoll in Zeitlupe abgebremst, sobald ihr die kreisrunde Waffenauswahl öffnet. (PC)

es einem Hell Knight beispielsweise buchstäblich das Fleisch von den Knochen, Mancubus-Dämonen reißt es dagegen die Gesichtshaut runter. Das USK-18-Siegel darf sich id Software diesmal wirklich einrahmen.

Neu und wirklich cool: Die Super Shotgun verschießt nun als Sekundärfire einen coolen Kettenhaken, mit dem man sich einfach an entfernte Gegner ranziehen kann – das sorgt für noch mehr Tempo und Beweglichkeit in den Kämpfen, gerade in den offeneren Arenen ist das ein echter Vorteil und macht einfach Laune!

STÄRKER DURCH UPGRADES

Wie im Vorgänger habt ihr auch wieder die Möglichkeit, eure Waffen mit Upgradepunkten aufzuwerten, die ihr durch geschaffte Arenen und geheime Zusatzbegegnungen verdient. Mit diesen Punkten schaltet ihr für die meisten Knarren

wieder zwei Schussmodi frei, die euch im Kampf deutlich flexibler machen. Zum Beispiel kann euer Maschinengewehr dann wieder Mini-Raketen verschießen oder zum Scharfschützengewehr umfunktioniert werden, mit dem ihr einem Revenant auch auf hohe Entfernung lässtig die Bewaffnung von den Schultern feuert. Dadurch bleiben alle Waffen bis zum Spielende relevant und nützlich.

Hinzu gesellen sich eine ganze Reihe von Upgrade-Systemen, mit denen ihr euren Doom Slayer nach und nach zur alles vernichtenden Kampfmaschine hochzüchtet. Beispielsweise schaltet ihr durch fleißiges Erkunden verschiedene Runen frei, die ihr für passive Boni in drei Slots einsetzen könnt. Außerdem findet ihr seltene Wächterkristalle, mit denen ihr eure Basiswerte (Rüstung, Leben, Munition) verbessert und weitere passive Vorteile

aktiviert. Dazu gibt's Upgrades für euren Anzug, mit denen ihr beispielsweise den eingebauten Granatwerfer, euer Bewegungstempo oder eure Übersichtskarte verbessert. Das alles ist für sich genommen ziemlich unspektakulär, in der Summe gehen die kleinen Upgrades aber völlig in Ordnung und bereichern das Spielerlebnis, ohne es unnötig aufzublasen.

SUPER MARIO SLAYER

Von der Story über die Kämpfe bis hin zu den Schauplätzen merkt man Doom Eternal den Fortschritt an. Doch id Software hat auch an anderer Stelle kräftig nachgelegt, die vielleicht nicht jedem Shooter-Fan gefallen dürfte, nämlich bei den Geschicklichkeitseinlagen. Schon im Vorgänger musste man häufig springen und sich an Kanten raufziehen – das funktionierte prima, bekommt in Doom Eternal aber



Dank der guten Automap, die auch Secrets anzeigt, behaltet ihr in den streng linearen Levels stets den Überblick. (PS4)



Auf der Fortress of Doom schaltet ihr einige Verbesserungen frei. Fans entdecken hier außerdem zahlreiche Easter Eggs. (PC)

Doom 64: Das wahre Doom 3 kehrt zurück!

Retro pur: Nach 23 Jahren ist der Shooter-Klassiker vom Nintendo 64 wieder auf modernen Plattformen spielbar.

Parallel zum Release von Doom Eternal veröffentlicht Bethesda noch ein weiteres Spiel aus der Kult-Reihe: Mit Doom 64 kehrt auch der Shooter-Klassiker, der im Jahr 1997 exklusiv für das Nintendo 64 erschien, erstmals auf moderne Plattformen zurück. Das ist eine gute Nachricht! Denn obwohl einige Spieler lange Zeit glaubten, Doom 64 sei nur ein stinknormaler Port des ersten Teils, stellt es in Wahrheit den direkten Nachfolger zu Doom 2 dar. Viele Fans betrachten es daher auch als das „wahre“ Doom 3. In Doom 64 kehrt der Doom Marine auf eine Marsbasis zurück, in der sich das Dämonengesocks erneut ausgebreitet hat. Ihr löst das Problem in Doom-typischer Manier, das Gameplay erinnert stark an die ersten beiden Teile. Mit Shotgun, Kettenäge und Plasmagewehr mählt ihr euch durch verschachtelte Levels, sucht Schlüsselkarten und arbeitet euch zum Ausgang vor. Retro-Fans wird's freuen: Modernen Schnickschnack wie freies

Umschauen oder Nachladen gibt es hier nicht! Grafisch erwarten euch außerdem hübsch-hässliche Matschtexturen und Gegner, die aus altmodischen 2D-Sprites bestehen. Das Originalspiel stammt von Midway Games, entwickelt unter der Aufsicht von id Software. Für die Neu-

auflage zeichnen die Umsetzungsspezialisten der Nightdive Studios (Turok) verantwortlich. Vorbesteller von Doom Eternal bekamen Doom 64 gratis dazu, die Retro-Perle ist aber auch einzeln als Download erhältlich. Der Preis liegt bei läppischen 5 Euro – sehr fair!



Doom 64 bildet die Fortsetzung zu Doom 2 und erschien 1997 exklusiv für das Nintendo 64. Gameplay und Optik sind sich sehr ähnlich.

nochmal völlig neue Dimensionen. Diesmal kann der Slayer nämlich an Stangen entlangschwingen und sich an bestimmten Oberflächen festkrallen! Zusammen mit dem bewährten Doppelsprung und dem Doppel-Dash kann der Slayer so auch weite Distanzen überwinden, was die Leveldesigner für einige abgefahrene Geschicklichkeitseinlagen nutzen. Die fallen zwar nie übermäßig schwer aus und spielen sich dank der exzellenten Steuerung sogar richtig gut, ziehen sich aber durch das gesamte Spiel. Wer in Shootern partout keinen Bock auf Sprungeinlagen hat und eher ein klassisches Doom-Erlebnis erwartet, wird sich hier sehr umgewöhnen müssen.

Immerhin: Die Entwickler nutzen die neue Bewegungsfreiheit ausgiebig, um diesmal deutlich kre-

ativere Levels zu bauen. Dort sind nun auch mehr Secrets versteckt, für die es sich lohnt, auch mal vom Weg abzukommen und um die Ecke zu denken. Es locken spielrelevante Goodies wie Extraleben, Cheats oder Upgrade-Punkte, aber auch viel Bonuskram wie Sammelpuppen oder freischaltbare Musikstücke, die sich nicht aufs Gameplay auswirken.

Die Verstecksuche ist völlig freiwillig, bietet aber eine prima Möglichkeit, um zwischen den intensiven Kämpfen einfach mal kurz durchzuatmen. Diesmal ist es auch kein Problem, wenn man mal etwas übersieht, denn am Ende jedes Levels wird nun ein Schnellreisensystem freigeschaltet – dadurch könnt ihr einfach in frühere Bereiche zurückspringen und verpasste Geheimnisse nachholen.

TRAUTES HEIM

Wer die Levels sorgfältig absucht, stößt auch unerweigerlich auf sechs versperrte Slayer-Tore, für die ihr zunächst passende Schlüssel in der Nähe aufreiben müsst. Hinter den Toren warten besonders knifflige Arenen, in denen es richtig zur Sache geht, da müsst ihr euch durch Unmengen von Feinden mähen und irgendwie am Leben bleiben. Stress pur, im positiven Sinn! Am Ende der Arena erhaltet ihr dann einen von sechs Himmelschlüsseln als Belohnung.

Diese Schlüssel kommen auf der neuen Fortress of Doom zum Einsatz. So heißt eure schwebende Festung, in die ihr mehrmals zurückkehrt und in der ihr euch dann frei umsehen könnt. Dort lässt sich auch jede Menge Zeug freischalten, zum Beispiel könnt ihr mit

gesammelten Wächterbatterien versperrte Türen öffnen und dahinter liegende Upgrades aktivieren. Außerdem gibt es einen verschlossenen Behälter, in dem sich eine optionale Superwaffe befindet, eine Alternative zur BFG-Monsterwumme – hier werden nach und nach die sechs Himmelsschlüssel eingesetzt. Doom-Kenner dürften sich außerdem über die vielen Easter Eggs freuen, die es in der Festung zu entdecken gibt – schaut euch einfach mal das Bücherregal und den „Schreibtisch“ des Doom Slayers genauer an!

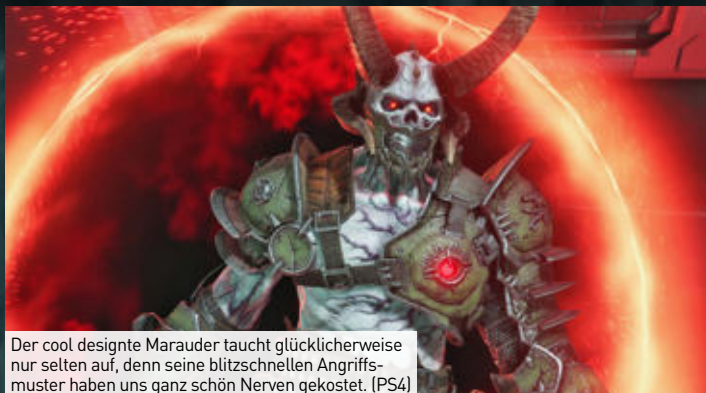
DURCHGESPIELT – UND JETZT?

Obwohl Doom Eternal letztendlich ein linearer Shooter bleibt, könnt ihr nach dem Durchspielen noch etwas Spielzeit rauskitzeln, zum Beispiel indem ihr euch an den Master Levels versucht, das sind besonders knifflige Varianten bekannter Kampagnenmissionen. Für Profis lockt neben mehreren Schwierigkeitsgraden (lassen sich jederzeit umstellen) außerdem noch eine Permadeath-Option.

Doom Eternal konzentriert sich zwar stark auf seine Story-Kampagne, bringt aber auch einen rasend schnellen Mehrspielermodus mit, in dem der Slayer gegen zwei von Spielern gesteuerte Elite-Dämonen antritt. Der asymmetrische Modus macht zwar für ein paar Runden zwischen durch Laune, konnte uns aber nicht lange motivieren. Eine genauere Einschätzung zum Multiplayer gibt's auf www.pcgames.de!

TOLLE TECHNIK, HAMMER-SOUND!

Mit Doom Eternal bringt id Software erstmals die brandneue id Tech 7



Der cool designte Marauder taucht glücklicherweise nur selten auf, denn seine blitzschnellen Angriffsmuster haben uns ganz schön Nerven gekostet. (PS4)



Wie im Vorgänger dürft ihr Waffen mit zwei Sekundärfeuermodi aufwerten, das macht die Knarren bis zum Spielende nützlich. (PS4)



Mit dem Flammenspeier setzen wir Gegner in Brand, dadurch werfen sie wichtige Rüstungspunkte ab. Tipp So oft wie möglich benutzen! (PS4)

zum Einsatz. Die Engine glänzt sowohl auf PC wie auf Konsolen mit hohen Frameraten, kurzen Ladezeiten, schicken Levels und fantastisch animierten Gegnern. Ein paar optisch eher langweilige Gänge und graue Innenräume fallen da kaum ins Gewicht. Auf PS4 Pro wird auf Wunsch von 1440p auf 4K-Auflösung hochskaliert, die Xbox One X rechnet von 1800p hoch. Doch egal auf welcher Plattform und in welcher Auflösung ihr spielt, Doom Eternal sieht jederzeit gut aus und spielt sich auch mit dem Gamepad wunderbar flüssig und präzise.

Die schicke Optik wird durch einen kraftvollen Soundtrack abge-

rundet, der wieder aus der Feder von Mick Gordon stammt. Euch erwartet ein schweißtreibender, oft ohrenbetäubender Industrial-Metal-Mix, der immer wieder von stimmungsvollen, düsteren Klangteppichen ergänzt wird. So muss ein modernes Doom klingen!

GUT MITGEDACHT

Kleiner Tipp für alle, die das Interface als zu bunt oder umfangreich empfinden: Werft einen Blick ins Optionsmenü! Hier könnt ihr nämlich fast alle Anzeigen euren Wünschen anpassen und sogar das Farbschema des HUD ändern. An solchen Details merkt man ein-

fach, dass sich die Entwickler ihre Gedanken gemacht haben, um so viele Fans wie möglich zufriedenzustellen. Dazu zählt auch der völlige Verzicht auf Mikrotransaktionen, die man heutzutage in gefühlt jedem zweiten Spiel findet. Es gibt zwar jede Menge kosmetisches Zeug im Spiel freizuschalten, doch einen Ingame-Shop hat sich id Software netterweise verkniffen.

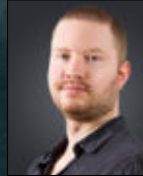
Stattdessen ist bereits ein Year-One-Pass erhältlich, der Doom Eternal im ersten Jahr nach Release mit zwei Kampagnen-DLCs erweitern soll. Wenn die ähnlich grandios werden wie das Hauptspiel, soll uns das nur Recht sein!



Viele Gegner haben nun Schwachstellen, die ihr ausnutzen könnt. Diesem Cacodemon feuern wir eine Granate direkt ins Maul. (PS4)

MEINUNG

Felix Schütz



Nach mehr als 20 Stunden ließ mich Doom Eternal grinsend zurück: id Software brennt hier ein echtes Shooter-Feuerwerk

ab, das im Vergleich zum Vorgänger überall ein paar Schippen drauflegt! Hat man sich erst mal an das hohe Tempo und die neuen „taktischeren“ Elemente gewöhnt, entsteht ein außergewöhnlicher Spielfluss, der mich die Kämpfe wie im Rausch erleben lässt. Das ist auch der tolle Performance, der knackigen Steuerung und natürlich dem saustarken Soundtrack zu verdanken, aber auch beim Level-design haben die Entwickler kräftig nachgelegt. An den Sprung- und Klettereinlagen werden sich vermutlich die Geister scheiden, ich persönlich habe aber meine Freude daran, vor allem weil sie die Suche nach Secrets ein wenig aufwerten. Auch wenn in Sachen Story und Waffenauswahl noch einige Wünsche offen bleiben und der Multiplayer nur eine nette Dreingabe darstellt: Doom Eternal erfüllt die hohen Erwartungen!

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Fantastisch spielbare, sausschnelle Kämpfe sorgen für tollen „Flow“
- Ressourcenknappheit und Schwachstellen bringen ein wenig Taktik ins die Action
- Fordernd, aber immer fair (auf normaler Stufe)
- Fantastisches Gegnerdesign
- Starke Technik und saubere Performance auf allen Plattformen
- Hübsche, im Vergleich zum Vorgänger recht abwechslungsreiche Levels
- Viele optionale Secrets
- Stimmungsvoller Soundtrack
- ➖ Konfuses Story-Telling zwingt zum Lesen der Codex-Einträge
- ➖ Sprung- und Klettereinlagen sind für manche Doom-Fans vielleicht zu viel des Guten
- ➖ Wenig neue Waffen

PC

PS4

Xbox One

Switch



Fazit **sehr gut**

Grandioser Höllenritt, der aber nicht jeden Fan des Vorgängers abholen wird.

NIOH 2

PC

erscheint nicht

PS4

Termin: 13. März 2020
Preis: ca. 70 Euro

Xbox One

erscheint nicht

Switch

erscheint nicht

Entwickler:

Team Ninja

Hersteller:

Sony

Sprache:

Englisch (dt. Texte)

Altersfreigabe:

Ab 16

ACTION-ROLLENSPIEL Das schwierigste Spiel der Welt? In unserem Test klären wir, ob es der Titel mit den Genreprimussen aus dem Hause From Software aufnehmen kann.

Von: Dominik Pache

Verdammt, ich bin schon wieder gestorben! Dieser Satz existiert erst, seitdem es Videospiele gibt, und ihr werdet ihn beim Spielen von Nioh 2 wahrscheinlich oft über die Lippen bringen. Denn ihr werdet sterben, sterben und nochmals sterben. War der Vorgänger bereits an einigen Stellen frustrierend schwer, legt Nioh 2 noch mal eine Schippe drauf. Warum es sich aber lohnt, das Souls-Like trotzdem zu spielen, erfahrt ihr in unserem Test.

FANTASIE-GESCHICHTSSTUNDE

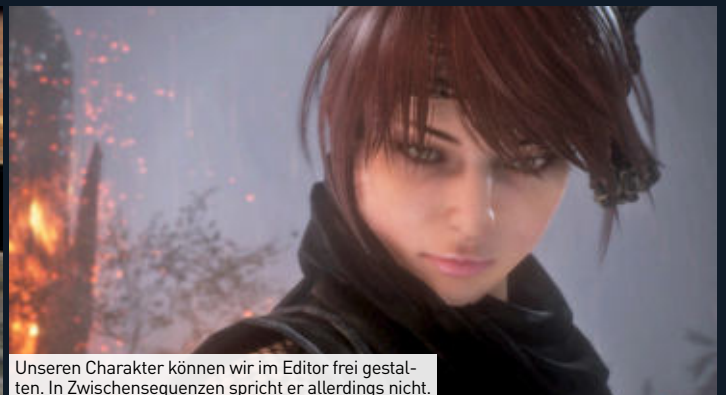
Nioh 2 ist trotz seines Namens ein Prequel zu seinem Vorgänger. Wir verkörpern einen Halbdämon zu Zeiten der streitenden Reiche im 16. Jahrhundert. Oda Nobunaga, einer der größten Kriegsherren Japans, einte erstmals und unter großem Blutvergießen das gesamte Land. Wir begleiten ihn als einer seiner Vasallen durch das mittelalterliche Kanto und nehmen an allen wichtigen Stationen seines Lebens und

sogar darüber hinaus teil. Dass unsere Mutter ein Dämon ist (in der japanischen Folklore Yokai genannt), stört nur die wenigsten unserer Gefolgschaft. Yokai wurden in Nioh noch als abgrundtief böse dargestellt. Im Nachfolger erfahren wir aber, dass es auch gutmütige Yokai gibt, die Menschen helfen oder einfach nur in Ruhe gelassen werden wollen. Einen kleinen katzenartigen Dämon haben wir dabei besonders ins Herz geschlossen. Sunekosuri

ist ein flauschiger Fellball, den wir des Öfteren in den Missionen finden. Sprechen wir ihn an, hilft er uns für begrenzte Zeit gegen unsere Widersacher und rollt uns fröhlich hinterher. Weitere Yokai haben oft eine traurige Hintergrundgeschichte, die erklärt, wie sie zu den abscheulichen Wesen geworden sind, die wir jetzt bekämpfen müssen. Wir stoßen ziemlich früh in der Geschichte auf Mumyo, die ihr Leben lang darin ausgebildet wurde, Yokai aufzu-



Sunekosuri ist ein kugelrunder Katzendämon. Wenn er nicht gerade schläft, rollt er hinter uns her und hilft uns im Kampf.



Unseren Charakter können wir im Editor frei gestalten. In Zwischensequenzen spricht er allerdings nicht.



Tokichiro treffen wir bereits zu Beginn der Geschichte. Er hilft uns, obwohl wir ein Halb-Dämon sind.

spüren und umzubringen. Uns als Halb-Dämon steht sie dabei natürlich besonders skeptisch gegenüber. Wir treffen ebenfalls auf den fahrenden Händler Tokichiro, der sich quirlig und intelligent durchs Leben schummelt. Mit fast jeder Mission sammeln wir neue Gefährten um uns, die durch den charismatischen Anführer Oda Nobunaga zusammengehalten werden. Jeder Charakter hat eine eigene Geschichte, die manchmal durch die zahlreichen Nebenmissionen erzählt wird. Einige Personen kennt man auch schon aus Nioh. Im Prequel erfahren wir jetzt ihre meist tragische Vorgeschichte, wodurch viele Figuren an Tiefe gewinnen. Das Spiel handelt sich an historischen Ereignissen

entlang, versorgt uns mit ein wenig Hintergrundwissen und garniert das Ganze mit ordentlich fantastischer Folklore. Natürlich sammeln die Samurai des 16. Jahrhunderts nicht die ominösen Geistersteine, durch die sie gigantische Macht erlangten. Auch verwandelten sie sich durch den Missbrauch der Steine nicht in riesige Ungetüme, gegen die wir dann im Spiel antreten müssen. Trotzdem ist der Mix aus Historie und abgedroschener Fantasy durchaus unterhaltsam. Später im Spiel wird die Schar aus jungen Samurai vor eine Zerreißprobe gestellt, tragische Ereignisse häufen sich, die wir aber natürlich nicht spoilern wollen. Die Geschichte zieht ab der zweiten Hälfte des Spiels noch mal

richtig an. Folgen können wir der in Zwischensequenzen vertonten Story auf Englisch und im japanischen Original mit deutschen Untertiteln.

CHARAKTERTEST BESTANDEN

Um was es in Nioh 2 aber wirklich geht, ist wie in jedem guten Souls-Like das Gameplay. Nioh 2 erweitert die Featureflut aus dem Vorgänger um weitere Aspekte. Zuerst bauen wir unseren Samurai im Charaktereditor.

Im Vorgänger spielten wir noch den irischen Seefahrer William, nun können wir frei entscheiden, wie wir im Spiel aussehen. Männlich oder weiblich, dunklere Haut, Tattoos, hohe Wangenknochen und noch viel, viel mehr: Der Editor ist um-

fangreich und wir dürfen sogar unser Aussehen in Yokai-Form bearbeiten. Einmal festgelegt, ist unser Aussehen aber auch nicht in Stein gemeißelt. Wir können jederzeit Anpassungen am Erscheinungsbild unseres Charakters vornehmen.

Genau wie im Vorgänger steigen wir durch gesammelte Punkte, die in Nioh Amrita genannt werden, im Level auf. Die Werte Konstitution, Herz, Mut, Ausdauer, Stärke, Fähigkeit, Geschicklichkeit und Magie steigern unsere Gesundheit, Ki und den Schaden mit verschiedenen Waffengattungen. Außerdem erhöhen sie unsere Verteidigung, unser maximales Ausrüstungsgewicht sowie verschiedene Elementarresistenzen. Geschicklichkeit und Magie



Den neuen Wuchtattacken kann nur durch die entsprechenden Konter begegnet werden.



Alle Waffen sowie Ninjaskills, Magie, Samuraifähigkeiten und Metamorph haben ihren eigenen Talentbaum.



Die Grafik von Nioh 2 reißt keine Bäume aus, ist aber über weite Strecken schön gestaltet.



Im besudelten Gebiet regenerieren wir unser Ki langsamer. Gegner schlagen dafür härter zu.

erhöhen zudem die Slots unserer Ninja- und Magiefähigkeiten. Für jeden Levelaufstieg benötigen wir mehr Amrita. Das alles ist typisch für das Genre und funktioniert gut.

SCHWERE KÄMPFE GEGEN YOKAIS

Gekämpft wird äußerst actionreich mit Ausweichrolle, schwachen und starken Angriffen sowie der Möglichkeit, Angriffe zu blocken. Unsere Gegner sind demselben System unterworfen, also versuchen wir, ihre Ausdauer möglichst fix zu reduzieren, um dann durchdringende Angriffe zu vollführen. Diese sind meist besonders brutal inszeniert, Nioh 2 ist nichts für Kinderaugen. Hier fliegen Köpfe und Gliedmaßen durch die Gegend wie Kamelle auf dem Kölner Karneval. Neu sind die sich mit einem roten Blitz ankün-

digenden Wuchtattacken. Diesen sollten wir möglichst schnell mit dem neuen Wuchtkonter entgegen, denn trifft uns ein Feind mit diesem heftigen Angriff, kippen wir besonders schnell aus den Latschen. Gelingt uns allerdings der Konter im richtigen Moment, dezimieren wir das Ki des Widersachers extrem. Jeder Gegnertyp hat seine ganz eigene Wuchtattacke, die wir uns mit der Zeit einprägen müssen.

Die Schutzgeister aus dem ersten Teil sind wieder mit von der Partie und werden nun in drei unterschiedliche Klassen eingeteilt, alle haben spezielle Wuchtkonter. Gesammeltes Amrita füllt auch den Spezialangriff unseres Geistes auf, mit dessen Hilfe wir uns in einen Dämon verwandeln. In dieser Form werden unsere Gesundheit und Ki in einem Balken zusammengefasst, wodurch wir quasi für kurze Zeit unverwundbar werden. Außerdem schlagen wir viel heftiger und mit

Elementarschaden zu, und wir sehen dabei verdammt cool aus. Nach wie vor können wir zwischen den drei Kampfhaltungen (hoch, niedrig und mittel) wechseln. Je nach Haltung sind wir schneller, blocken effektiver oder verursachen mehr Schaden. Neue Kombos, die wir über Talentbäume freischalten, sind oft nur für eine spezielle Kampfhaltung und eine spezielle Waffengattung verfügbar. Das erschlägt Neulinge anfangs zwar, ist im späteren Spiel aber äußerst erfrischend, da wir unseren Kampfstil je nach Waffe, Haltung und Fähigkeiten stark individualisieren können.

WER IST HIER DER BESUDLER?

Neu sind auch die besudelten Gebiete, in denen sich die Spielwelt in einer monochromen Optik zeigt. In dieser Yokai-Welt regenerieren wir Ki langsamer und Gegner sind stärker.

Jedoch können wir die Spielwelt davon befreien, indem wir den Dä-

mon ausfindig machen, der für die Besudlung verantwortlich ist. Wir erkennen ihn daran, dass Musik einsetzt, wenn wir uns ihm zum Kampf stellen. Diese Yokai sind ein wenig stärker als ihre Kollegen, doch es lohnt sich, ihnen das Handwerk zu legen. Reinigen wir das besudelte Gebiet, legen wir oft eine Abkürzung frei oder entdecken Kisten und Schreine.

Außerdem erscheinen nach unserem Ableben keine neuen Gegner im gereinigten Bereich, auch wenn wir an einem Schrein rasten. Bosse nutzen die dunkle Yokai-Welt ebenso, aber auf eine andere Art und Weise: Schaffen wir es, das Ki eines Yokai-Bosses auf null zu bringen, wechselt er zum besudelten Reich, wodurch sich dessen Angriffe verändern: Er wird zum Beispiel schneller, schießt mehr Projektile oder verursacht einfach mehr Schaden. Versucht deshalb möglichst fix, die Ki-Leiste des Bosses erneut zu leeren, damit er wieder in die normale Welt wechselt.

Aufgeteilt ist das Spiel in Haupt- und Nebenmissionen, die wir von einer Landkarte des mittelalterlichen Japans aus auswählen können. Um in der Story fortzuschreiten, müssen wir die Hauptmissionen erledigen. Nebenmissionen sorgen aber dafür, dass wir nicht unterlevelt dastehen, daher sollte man sie mitnehmen, wo es nur geht. Allerdings werden für die meisten Sidequests Areale aus vorherigen Hauptmissionen recycelt, die wir dann in anderer Richtung und mit anderen Gegnern ablaufen. Selten bekommen wir komplett neue Gegenden zu Gesicht, manchmal wurden so-



Oft schalten wir im Laufe einer Mission Abkürzungen frei. Hier senken wir den Wasserstand, um schneller zu einem Schrein zurückzukommen.



Oda Nobunaga einte als erster Kriegsherr Japan. Wir begleiten ihn auf seiner Reise.

gar Gebiete aus dem ersten Nioh aufgewärmt. Dafür sind die Hauptmissionen umso besser gestaltet. Verschiedene Wege, Abkürzungen, Kämpfe auf hohen Bergzinnen und in alten Dörfern, Reisfeldern, verschneiten Ebenen, blutigen Schlachtfeldern und brennenden Schlössern: Team Ninja inszeniert das Samurai-Abenteuer bombastisch. Dazu kommt ein epischer Soundtrack, der nicht nur in Bosskämpfen das Herz schneller schlagen lässt. Nioh 2 macht es dem Spieler jedoch nie einfach, daher sollte man jede Möglichkeit zum Verbessern des Charakters ausnutzen. Und davon gibt es so einige.

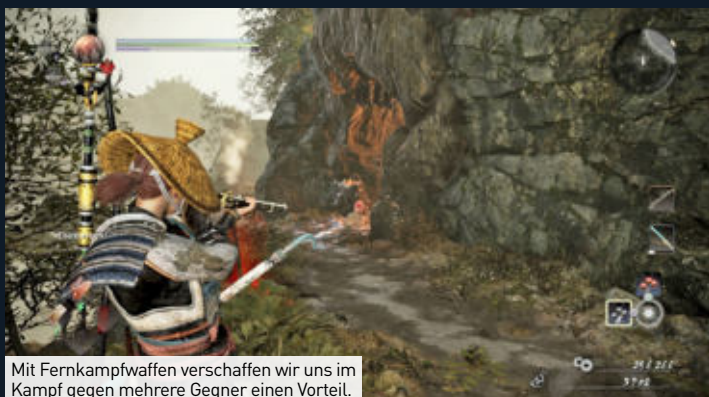
ERTRUNKEN IN DER ITEM- UND FEATUREFLUT

Aus dem Vorgänger bekannt ist die Itemflut und die zu großen Teilen zufallsgenerierte Ausrüstung. Wir können jederzeit jeweils zwei verschiedene Nah- und Fernkampfaffen in der Schnellauswahl bei uns tragen. Es gibt wieder die klassischen zweihändigen Katana-Schwerter, ihre einhändigen Varianten, wovon wir zwei gleichzeitig führen können, Speere, gigantische Äxte und Odachis, flinke Kampfbeile, die aus Martial-Arts-Filmen bekannten Tonfas, die an Ketten hängenden Kusarigamas, Bögen, durchschlagende Flinten und explosive Handkanonen. Neu ist die

Glefe, die sich je nach Kampfhaltung aus- und einklappen lässt. Alle Nahkampfaffen haben eigene Fähigkeitenbäume, in denen wir neue Attacken und Kombos oder passive Skills lernen. Dazu wollen die Waffen aber auch benutzt werden, denn nur, wenn wir die jeweilige Gattung im Kampf verwenden, erhalten wir neue Punkte. Manche Waffen besitzen spezielle Verzauberungen (wie Blitz- oder Feuerschaden), oder sprechen sogar mit uns, weil sie von einem Yokai besessen sind!

Für das Überleben unseres Samurai ist aber auch die Defensive wichtig, und so gibt es haufenweise toll gestaltete Rüstungen, die wir auf sieben Slots verteilen.

Auch hier sind die Spezialwerte zufallsgeneriert, wodurch man viel Zeit im Inventar für die optimale Zusammenstellung einplanen sollte. Besonders gefallen haben uns die Rüstungssets berühmter Samurai, die wirklich einzigartig aussehen und spezielle Boni verleihen, sollte man mehrere Teile angelegt haben. Beim Schmied kaufen und verkaufen wir Waffen und Rüstungen und verändern deren Aussehen. So können wir ein zueinander passendes, schickes Set tragen, das aber aus komplett zusammengewürfelten Teilen besteht. Durch das Seelenbild leveln wir liebgewonnene Ausrüstung auf, aus der wir herausgewachsen



Mit Fernkampfaffen verschaffen wir uns im Kampf gegen mehrere Gegner einen Vorteil.



In Nioh 2 wird man wieder mit Ausrüstung zugeworfen. Wir verbringen oft mehrere Minuten im Inventar.



Mist! Hier hat uns ein Yokai mit seiner Greifattacke erwischt und lutscht uns fröhlich am Kopf.

sind, wodurch diese weiterhin relevant bleibt. Mit der Vergütung tauschen wir einzelne Werte unserer Ausrüstung aus.

Außerdem können wir alle Ausrüstungsteile auch komplett zerlegen, um daraus neue Waffen zu schmieden. Dafür benötigen wir Rezepte, die Gegner manchmal verlieren, oder die als Belohnung von Missionen winken.

Durch Clankämpfe, in denen wir uns einem alten Samurai-Clan anschließen und für ihn Ehre erwirtschaften, erhalten wir besondere Items. Ab und zu finden wir auf Missionen zudem Utensilien zur Teezeremonie, mit denen wir unsere Hütte einrichten und Boni auf Gold und Dropraten absahnen. Unser Ruf eilt uns stets voraus, durch das Erringen verschiedener Titel im Spiel können wir weitere Werte minimal verbessern. Das ist alles Kleinvieh, aber über die Zeit brin-

gen diese winzigen permanenten Verbesserungen tatsächlich etwas.

Als halber Yokai haben wir natürlich auch spezielle Fähigkeiten. Besiegten Dämonengegnern nehmen wir gelegentlich sogenannte Seelenkerne ab. Die können wir in bis zu drei Slots einsetzen, wodurch wir die Fähigkeiten des entsprechenden Yokai erhalten. Diese Angriffe speisen sich aus einer vollkommen neuen Leiste, die Anima genannt wird. Anima bauen wir durch erfolgreiche Angriffe auf, die Leiste ist also meist gut gefüllt. Besonders bei Bossgegnern sind Anima-Attacken wichtig, denn die Yokai-Fähigkeiten verursachen vor allem Ausdauerschaden an anderen Dämonen. Dadurch bringen wir Gegner schneller ins Straucheln.

DÄMON MIT DEM GRÜNEN PUNKT

Die Zahl der verschiedenen Yokai, gegen die wir kämpfen, hat sich im

Vergleich zum Vorgänger verdoppelt. Das liegt aber vor allem daran, dass bereits bekannte Dämonen wiederverwendet werden. Nioh 2 leidet noch immer an extremem Recycling. Seien es nun die immergleichen Gegner, gleiche Areale oder sogar Bossgegner, auf die wir im Verlauf der Geschichte immer wieder treffen. Dabei hätte das Spiel so viel Füllmaterial gar nicht nötig. Mit gut 80 Stunden für den ersten Durchlauf könnt ihr gut und gerne rechnen. Hinzu kommen die täglich wechselnden Zwielficht-Missionen, in denen wir nochmals alte Missionsgebiete besuchen, diesmal aber mit stärkeren Gegnern.

Um das Spiel in 80 Stunden (oder überhaupt) abzuschließen, benötigt ihr allerdings eine extrem hohe Frustrationstoleranz. Nioh 2 ist nicht nur extrem schwierig, es ist über weite Strecken regelrecht unfair. Gegner sind sehr oft an be-

sonders gemeinen Stellen platziert, wodurch wir dazu gezwungen sind, sie entweder aus der Ferne auszuschalten oder vor ihnen wegzulaufen. Bossgegner beharken uns im Stunlock oder sie töten uns direkt mit einem Schlag.

Wer sich nicht darauf einlassen möchte, Bosskämpfe teils über Stunden hinweg immer und immer wieder zu versuchen, der sollte sich auf eine lange Grindphase einstellen. Etwas Abhilfe schaffen die neuen Segensgräber. Spieler können sie platzieren, um anderen Spielern mit einem KI-gesteuerten Abbild ihrer selbst zu helfen. Leider ist die künstliche Intelligenz alles andere als klug. Oft bleiben die Begleiter mitten im Feuer stehen, greifen nicht an, wenn der Boss gerade verwundbar ist, oder sie laufen sogar gegen Wände. Komplett nutzlos sind sie aber nicht, denn sie ziehen immer wieder die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich, wodurch man selbst ein paar Treffer platzieren kann.

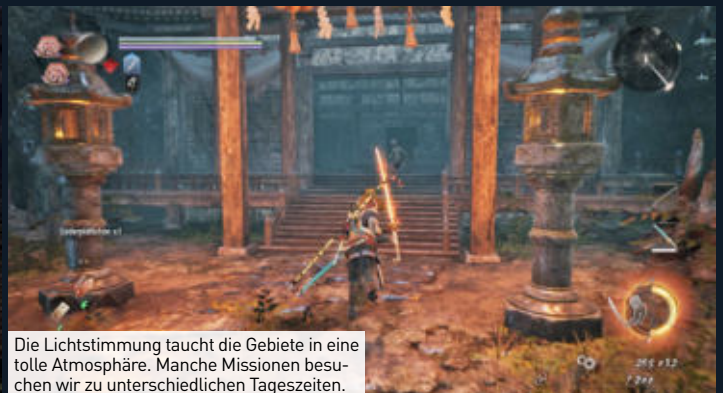
GEMEINSAM STIRBT ES SICH SCHÖNER

Da spielen wir doch lieber richtig Koop, denn dieser Modus ist in Nioh 2 von Anfang an verfügbar. Wir können mit Items, die wir auch für die Aktivierung von Segensgräbern benötigen, Mitstreiter an einem Schrein beschwören. Dann kämpfen sie gemeinsam mit uns.

Allerdings müssen unsere Helfer hierfür die Mission bereits abgeschlossen haben. Das kennen wir so schon aus dem Vorgänger. Neu ist, dass wir über die Torii-Pforte auf Expeditionen gehen können. Hier schließen sich Spieler zusammen, welche die jeweilige Mission noch



In diesem Dorf wohnen nur noch Dämonen. In einer Nebenmission kehren wir aber zurück, nachdem Banditen das Dorf übernommen haben.

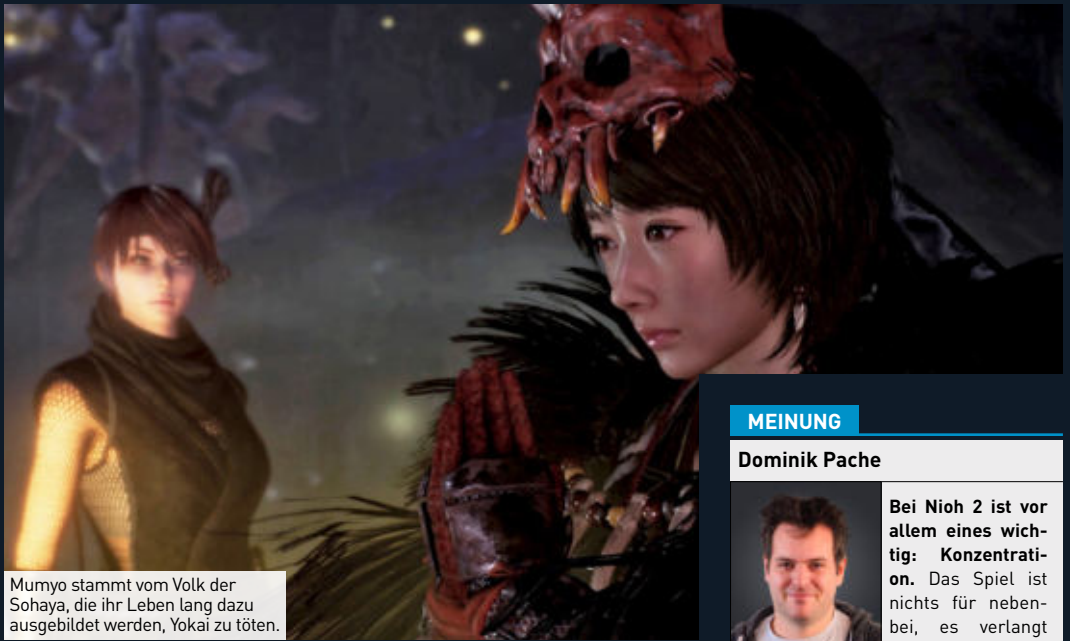


Die Lichtstimmung taucht die Gebiete in eine tolle Atmosphäre. Manche Missionen besuchen wir zu unterschiedlichen Tageszeiten.

nicht abgeschlossen haben. Stirbt ein Teilnehmer während einer Expedition, kann er von einem Begleiter wiederbelebt werden oder sich an Ort und Stelle durch Knopfdruck auferstehen lassen. Das zehrt allerdings an einem Balken, der durch jede Auferstehung abnimmt. Ist der Balken leer, gilt die Mission als gescheitert und wir müssen von vorne beginnen.

Die Grafik von Nioh 2 reißt keine Bäume aus. Sie wurde im Vergleich zum Vorgänger hier und da aufgehübscht, bleibt aber im Großen und Ganzen gleich. Die Gestaltung der Welt überzeugt aber trotzdem. Die schönen Lichtstimmungen und detailreichen Monster sind ein Blickfang. Technisch punktet Nioh 2 auf jeden Fall, wir können drei verschiedene Spielmodi einstellen. Der Filmmodus stabilisiert die Auflösung, dafür schwankt die Framerate. Im Actionmodus spielen wir mit stabilen 60 FPS, dafür wird die Auflösung unter Umständen heruntergefahren. Der Videomodus stabilisiert die Framerate bei 30 Bildern pro Sekunde und kommt mit einer konstanten Auflösung daher. Die Steuerung ist komplett anpassbar. Sechs Controllerlayouts gibt es zur Auswahl, aber jeder Knopf kann auch komplett individuell belegt werden. Vorbildlich!

Nioh 2 hätte ein hervorragender zweiter Teil seines bereits sehr guten Vorgängers werden können.



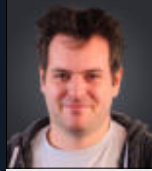
Mumyo stammt vom Volk der Sohaya, die ihr Leben lang dazu ausgebildet werden, Yokai zu töten.

Der Fokus darauf, Bosse möglichst schwierig zu gestalten und dabei auch vor unfairen Mitteln nicht zurückzuschrecken, nimmt aber sehr viel Freude am Spiel. Waren wir in den Missionen unterwegs, hatten wir ordentlich Spaß. Bei bestimmten Bossen drehte sich dieses Empfinden aber um 180 Grad und wir waren in erster Linie frustriert. Besseres Balancing wäre nötig gewesen, denn der Schwierigkeitsgrad der beiden Aspekte passt häufig nicht zusammen: Gegner in der offenen Welt schmolzen an manchen Stellen regelrecht unter unserer Klinge, während der Boss des glei-

chen Levels wie ein Schwamm unsere Attacken absorbierte. Die extreme Wiederverwertung von Gegnern, Arealen und Bossen trübt den Eindruck ebenfalls, allerdings ist Nioh 2 nun mal ein Grinder: Es ist so gewollt, dass Abschnitte immer wieder gespielt werden, um Ausrüstung und Fähigkeiten minimal zu verbessern. Wer mit dieser Mechanik kein Problem hat, Interesse für die Folklore des mittelalterlichen Japans hegt und mal wieder Lust auf ein wirklich umfangreiches und mit vielen Features versehenes Action-Rollenspiel hat, für den ist Nioh 2 die richtige Wahl.

MEINUNG

Dominik Pache



Bei Nioh 2 ist vor allem eines wichtig: Konzentration. Das Spiel ist nichts für nebenbei, es verlangt permanent eure volle Aufmerksamkeit. Das kann frustrierend sein, denn den gleichen Bosskampf zum zwanzigsten Mal zu beginnen, ist nicht wirklich Spaßig. Eine kleine Unachtsamkeit und schon geht es von vorne los. Ich wollte Nioh 2 lieben. Ich habe den Vorgänger rauf und runter gespielt. Der Grind machte mir nichts aus. Er war gut, um abzuschalten, und die Spieliefe zog mich in ihren Bann. Nioh 2 recycelt aber zu viel vom Vorgänger und auch von sich selbst. Ich möchte nicht dieselbe Mission zum dritten Mal spielen, nur um in der nächsten Hauptmission einen kleinen Vorteil zu haben. Schade um ein Spiel, das so viel mehr hätte sein können.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Unverbrauchtes Setting
- Innovatives Kampfsystem
- Epischer Soundtrack
- Toll gestaltete Welt
- Fiese Yokai-Monster
- Kreative Bosse
- ➖ Zu viele Items und Features nagen an der Übersicht
- ➖ Teilweise unfaire Bosse

PC

PS4

Xbox One

Switch



Fazit gut

Sehr umfangreiches Rollenspiel mit zu viel Recycling und unfairen Stellen



Jeder Dämon hat seine ganz eigene Wuchtat-tacke. Hier gilt es, auswendig zu lernen.



PC
Erscheint nicht

PS4
Erscheint nicht

Xbox One
Erscheint nicht

Switch
Termin: 20. März 2020
Preis: ca. 60 Euro

Entwickler:
Nintendo

Hersteller:
Nintendo

Sprache:
Kauderwelsch

Altersfreigabe:
Ab 0

ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

SIMULATION Erweitert euren Horizont! Animal Crossing ist magisch, meditativ, irgendwie ein Spiel, aber vor allem ein Erlebnis, das euch lange begleiten wird. Alles zum Inseltrip in unserem großen Test. **Von: Katharina Pache**

Vorsicht, freilaufende Tiere! Da hätten wir auch selbst drauf kommen können, immerhin heißt das Spiel Animal Crossing – aber schon wenige Minuten, nachdem wir endlich die ersten Schritte auf unserer eigenen Insel gewagt haben, kreuzte sich unser Weg mit dem einer Vogelspinne, die uns prompt biss. Wir wachten benommen wieder vor dem Eingang unse-

res notdürftigen Zelts auf. Autsch! Allerdings ist das so ziemlich das Schlimmste, was euch in dieser Lebenssimulation widerfahren kann. New Horizons ist, wie die Vorgänger, ein beruhigendes, kontemplatives Erlebnis. Also ganz anders als das Gros der meisten Videospiele, in denen sich alles um Highscores, Wettkämpfe, Optimierung, große Gefühle und packende Storys dreht.

MIT DER SWITCH IN DEN URLAUB

Animal Crossing ist eine Serie, die den Einstand auf dem Gamecube feierte. Besonders bekannt sind die Ausgaben für den DS (Wild World) und 3DS (New Leaf und das Spin-Off Happy Home Designer). Solltet ihr schon einmal der Magie eines Spiels der Reihe verfallen sein, können wir an dieser Stelle abkürzen und klarstellen: Holt euch

die Switch-Fassung, sie wird euch glücklich machen. Für alle anderen folgt nun der kurze Überblick über all das, was ihr in Animal Crossing tun könnt, aber nicht müsst. Denn wie in einem guten Urlaub bestimmt ihr selbst, was ihr unternehmen möchtet.

Zunächst erstellt ihr euren niedlichen Avatar und sucht aus, welchen Inselgrundriss ihr als Domizil



Kein geangelter Fisch, kein gefangenes Insekt ohne Wortwitz im Kommentar! Nicht alle der Sprüche treffen ins Schwarze, charmant ist die Übersetzung allemal.



Wenn ein neuer Nachbar in euer Dorf zieht, ist er zunächst einen Tag damit beschäftigt, seine Bude einzurichten und die Kartons auszupacken.



Im Winter ist die Insel verschneit und ihr könnt Schneemänner bauen. Bei diesem Screenshot handelt es sich um ein offizielles Pressebild.

bevorzugt. Nach der Ankunft führt euch der geschäftstüchtige Waschbär Tom Nook mitsamt seinen Nefen Nepp und Schlepp in die Grundlagen des Aussiedlerlebens ein, und dann liegt schon in eurer Hand, womit ihr euch beschäftigen wollt. Im Verlauf der Zeit – Echtzeit, wohlgemerkt, denn Animal Crossing ist an die eingestellte Uhrzeit eurer Switch geknüpft – stoßen weitere Bewohner zu eurem Ferienparadies hinzu; ihr baut euer Haus aus, richtet es ein, verschönert die Insel mit Dekoration und Annehmlichkeiten, entwerft Klamotten, angelt Fische, fangt Insekten, züchtet Blumen, schaut in die Sterne, besucht

Freunde und bestaunt Exponate im Museum. Manch einen reizt das Kombinieren von Outfits nicht besonders, dafür umso mehr das Füllen der Faunapädie, also des Tierlexikons. Während einige Spieler sich an einer wilden, natürlichen Insel erfreuen, bauen andere elaborierte Wege, Spielgerüste, Picknickplätze und mehr. Dank der Flut an Items, Klamotten und Inhalten im Allgemeinen sind die Möglichkeiten, die Kreativität auszuleben, immens. Das liegt auch an der Verknüpfung der Uhrzeit im Spiel mit jener in der echten Welt. Jeden Sonntagmorgen zum Beispiel kommt Wildschwein Sigrid mit ihrer wöchentlichen Rü-

benernte vorbei. Das Gemüse hält sich sieben Tage und kann für einen schönen Gewinn unter der Woche verkauft werden, wenn der Kurs gut steht. Jeden Tag haben die Läden andere Ware im Angebot. Außerdem orientieren sich das Aussehen der Insel, das Wetter, ja, auch das Vorkommen verschiedener Tierarten an Uhr- und Jahreszeiten. Im Frühling etwa angelt ihr in Teichen Kaulquappen, im Sommer dagegen sind es Frösche.

SIMULATION, KEIN SURVIVAL

Animal Crossing ist eine reine Lebenssimulation ohne jegliche Survival-Elemente. Das bedeutet: Ihr

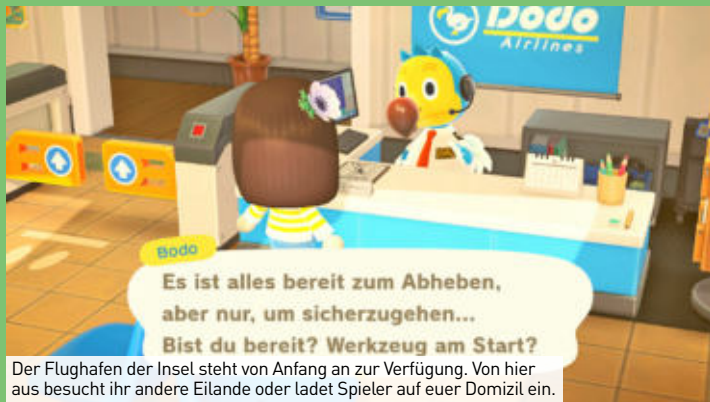
müsst nicht essen und nicht schlafen, auch wenn eure tierischen Mitbewohner feste Zubettgehzeiten haben. Ihr könnt nicht sterben, nicht pleite gehen oder euren Besitz verlieren. Wenn ihr Monate dafür braucht, um euren Kredit für den Ausbau vom Zelt zum Haus bei Tom Nook abzubezahlen, hat das keinerlei Konsequenzen. Damit aber trotzdem eine Motivation besteht, Zeit in New Horizons zu verbringen, gibt es nun das Nook-Phone und die Nook-Meilen. Ersteres ist das Smartphone, das Tom Nook Inselneulingen zur Verfügung stellt. Hier auf findet ihr auch eure Nook-Meilen. Diese Sonderwährung erlaubt



Das Aussehen eures Charakters bestimmt ihr zu Beginn des Urlaubs selbst. Später schaltet ihr weitere Haarfarben und Frisuren zum Anpassen frei.



Das Museum ist eröffnet! Wenn besondere Gebäude eingeweiht werden, findet eine kleine Feier statt, zu der sich alle aktuellen Bewohner versammeln.



es euch, im speziellen Meilenshop einzukaufen. Anfangs erhaltet ihr so praktische Sachen wie ein erweitertes Inventar oder das Ringmenü zur Werkzeugauswahl. Außerdem bestellt ihr Klamotten, Einrichtungsgegenstände, Optionen zur Individualisierung eurer Figur und natürlich die Meilentickets! Drückt ihr eines aus, müsst ihr es nur dem Dodo namens Bodo am Flughafen aushändigen, um eine andere Insel zu besuchen. Dort trifft ihr vielleicht potenzielle neue Bewohner für eure Heimat, die ihr einladen könnt, sammelt Obst, Ressourcen und so weiter. Und nun zurück zur Motivation: Meilen erhaltet ihr für so ziemlich jede Tätigkeit, die ihr auf der Insel ausführen könnt – sogar für Momente, in denen ihr einfach Pech habt, gibt es einmalig Trostmeilen geschenkt! Fürs Unkrautjäten bekommt ihr Meilen, für das Lagern von Objekten, für das Angeln von Fischen, einfach für alles. Und sobald ihr euer Haus zum ersten Mal ausgebaut habt, seid ihr automatisch im Meilen-Plus-Programm. Damit erhaltet ihr zusätzlich stets fünf Miniziele, die euch ebenfalls Meilen verschaffen. Zum Beispiel bekommt

ihr 100 Meilen dafür, fünf Blumen zu gießen. Ist die Aufgabe abgehakt, erhaltet ihr eine neue. Natürlich könnt ihr diese kleinen Anregungen zum Zeitvertreib auch einfach ignorieren. Ganz, wie ihr wollt!

SELBST IST DER BEWOHNER

Eine Neuerung in New Horizons ist das Bastelsystem. Ihr könnt nun an der Werkbank selbst den Zimmermannshammer schwingen und Möbel sowie Werkzeuge fertigen. Rezepte, also Anleitungen, erhaltet ihr auf vielen Wegen: per Flaschenpost, von euren Mitbewohnern, oder ihr kauft sie im Laden. Später erlernt ihr das Umgestalten, sodass ihr eure Projekte weiter individualisieren könnt, zum Beispiel mit unterschiedlich gefärbten Bezügen und Holzsorten bei eurem frisch geschreinerten Bett. Mit der Crafting-Mechanik einher geht natürlich die Notwendigkeit des Sammelns von Ressourcen. Das ist zunächst ungewohnt und unerwartet stressig, da Ausrüstungsteile wie Schaufel und Axt sehr schnell kaputtgehen und ersetzt werden müssen. Allerdings hat man auch fix einen ausreichenden Vorrat an

Holz, Steinen und dergleichen angelegt, sodass man nur noch vor der Anfertigung von Großprojekten gesondert auf Rohstoffsuche gehen muss. Zudem erhält man schnell Zugang zu den besseren Werkzeugvarianten, die stabiler sind. Kurzum: Auf die Verschleißmechanik der Ausrüstung hätte man verzichten können, aber das Anfertigen von eigenen Möbeln und Dekorationen ist eine schöne Ergänzung des Spielprinzips und passt perfekt zum Thema „Urlaub auf einer (fast) einsamen Insel“. Nervig ist allerdings, dass man nicht vor der Herstellung mehrere Gegenstände der gleichen Art einfach die gewünschte Menge

angeben kann. Wer fünf identische Wandlampen für sein Haus basteln möchte, muss die Anleitung auswählen, die Animation anschauen, die Lampe einstecken, erneut die Anleitung wählen und so weiter.

ICH BAU MIR DIE WELT

Wer seine Insel regelmäßig besucht, der freut sich daran, sie wachsen und gedeihen zu sehen. Ist der Versammlungsplatz der Insel zunächst ein recht unansehnliches Areal mit Tom Nooks Zelt am Rand und festgetretener Erde als Boden, wird nach einer Weile anstelle der Notunterkunft ein hübsches Rathaus erbaut und ihr wandelt





auf Pflastersteinen. Das Museum kehrt ebenfalls zurück, dort könnt ihr die Ausbeute eurer Insekten-, Fisch- und Fossilienjagd präsentieren. Und ganz ohne zu übertreiben: Das Museum in New Horizons ist traumhaft schön, mit seinem prachtvollen Schmetterlingshaus, den riesigen Becken voll mit Unterwasserflora und -Fauna sowie den von dramatischem Licht in Szene gesetzten Dinosaurierskeletten. Wenn ihr regelmäßig mit euren Nachbarn spricht, freunden sie sich mit euch an, schenken euch Items oder Kleidung und schreiben euch Briefe. Aber die Änderungen eurer Umgebung gehen nicht nur vom Spiel aus, sondern auch von euch, dem Spieler. Im Verlauf eures Urlaubs erhaltet ihr nämlich die Lizenz zum Umgestalten der ganzen Insel! Das bedeutet: Ihr könnt Flussläufe verlegen, Teiche graben,

wieder zuschütten, Wege pflastern und Rampen errichten. Und auch bevor ihr diese Macht erhaltet, habt ihr schon rudimentär die Möglichkeit, die Gegend urbar zu machen, indem ihr etwa Brücken oder Treppen bastelt.

In euren eigenen vier Wänden werdet ihr nun noch komfortabler zum Innenarchitekten. Das übersichtliche Lager ist einfach zu bedienen, ihr verschiebt Gegenstände per Knopfdruck in und aus euren Taschen in den Vorratsraum. In einer speziellen Editor-Ansicht platziert ihr eure Einrichtung nun viel übersichtlicher und entspannter, anstatt Objekte mit eurem Charakter zu manövrieren. Mit einer Greifhand nehmt, dreht und verschiebt ihr einfach alles an die Stelle, an der ihr es haben möchtet. Viele Möbel und Items könnt ihr nun außerdem kombinieren. Stellt eine



Vase auf euer Aquarium, legt Magazine auf den Esstisch oder hängt einen dekorativen Blumenkranz an die Wand! Die Beleuchtung in der Bude passt ihr per Knopfdruck an, es gibt kaltes und warmes Licht – ja, auch solche Details sind wichtig für die perfekte Stimmung in eurem

Eigenheim! Serienüblich bewertet die Akademie des schönen Hauses eure Mühen und schickt euch regelmäßig Geschenke per Post, allerdings solltet ihr euch davon nicht zu sehr beeinflussen lassen, schließlich muss eure Wohnung in erster Linie euch gefallen.





An diesem Picknickplatz trifft man sich gerne mit Freunden! Dieser Screenshot ist ein offizielles Pressebild.

FREUNDE UND BESTE FREUNDE

Ein wichtiges Element in Animal Crossing ist seit jeher die Möglichkeit, Freunde und andere Spieler in ihrer Heimat zu besuchen. Wir konnten diese Möglichkeit zum Zeitpunkt des Tests noch nicht bewerten, da wir das Spiel vor der offiziellen Veröffentlichung erhielten und die Online-Funktionen noch nicht aktiv waren – zum Ausprobieren des lokalen Multiplayerparts wiederum fehlte uns eine zweite Version von New Horizons. In der nächsten Ausgabe reichen wir die Besprechung dieses wichtigen Teils des Abenteuers nach. Doch die Mechaniken des Mehrspielerparts können wir

bereits jetzt erläutern: Um anderen Inselbewohnern eine Stippvisite abzustatten, müsst ihr den Flughafen aufsuchen und dort die Option „jemanden besuchen“ wählen. Um Vandalismus zu vermeiden, könnt ihr auf fremden Inseln eure Werkzeuge nicht benutzen – wäre ja noch schöner, wenn man zu seinem Feriendomizil zurückkehrt, um festzustellen, dass ein unfreundlicher Gast alle Bäume gefällt hat! Spielern, denen ihr vertraut, könnt ihr aber den Status „Bester Freund“ verleihen, dann dürfen sie auch bei der Gestaltung eurer Heimat mitwirken. Eine Voice-Chat-Option gibt es nur über die Nintendo-Switch-Online-App

für Smartphones, durch die ihr euch mit Besuchern unterhalten könnt, die sich gerade auf eurer Insel befinden. Auch das Versenden von Textnachrichten ist so möglich. Alternativ kommuniziert ihr rudimentär mit Emotionen, die eure Spielfigur abbildet. Die Darstellung der Gefühle wird aber erst nach und nach freigeschaltet. Zu guter Letzt gibt es noch zwei weitere Synergien, nämlich mit Animal Crossing: Happy Home Designer und mit Animal Crossing: New Leaf, beides 3DS-Titel. Dort könnt ihr eure selbstgefertigten Designs zu einem QR-Code umwandeln, sie mit dem Smartphone scannen und dann in New Hori-

zons übertragen. Auch Amiibo und Amiibo-Karten werden vom Switch-Spiel unterstützt, ihr könnt auf diese Weise die jeweilige Spielfigur in das Fotostudio Fotopia von Hund Harvey einladen und so Schnappschüsse mit den Amiibo-Gästen machen.

EINFACH NUR SCHÖN

Animal Crossing gewinnt vielleicht keinen Preis für die realistischste Optik in einem Videospiel, aber dennoch ist der Titel ganz vorne mit dabei, wenn es um die schönsten Switch-Games geht. Im Vergleich zu den 3DS-Ausgaben hat die Serie mit New Horizons einen großen Schritt nach vorne gemacht. Alles



Die Atmosphäre im Spiel ist malerisch und verträumt. Das verdankt Animal Crossing auch der schönen Umsetzung von Uhr- und Jahreszeit.



Im übersichtlichen Lager in eurer Wohnung werden alle Objekte aufbewahrt, für die ihr momentan keinen Platz oder keine Verwendung habt. Praktisch!

sieht knackscharf aus, außerdem läuft der Inselurlaub stets flüssig. Besonders die Texturen der tierischen Nachbarn sind ein Augenschmaus: Tom Nook und seinen Zöglingen möchte man am liebsten über den Pelz streichen. Der Blick in den Nachthimmel ist malerisch, die Animationen und Modelle von Fischen und Insekten lassen nichts zu wünschen übrig. Selbst das Unkraut ist inzwischen so hübsch, dass man es fast nicht zupfen möchte. Auch an der Sound-Front gibt sich New Horizons keine Blöße. Erwarten sollte man zwar keine Ohrwürmer, aber dafür gibt es beruhigende, atmosphärische und stets zur entspannten Stimmung passende Klänge auf die Ohren. Kult ist nach wie vor die der Sims-Sprache ähnliche Ausdrucksweise der tierischen Nachbarn, dazu kommen wohlige Umgebungsgeräusche wie das Rauschen der Wasserfälle oder des Ozeans, das Zirpen von Grillen und das Knistern von Lagerfeuern. Ab und an verhält sich die Kamera nicht ideal, wenn etwa der Blick von Bäumen versperrt wird. Zwar gibt es unterschiedliche Blickwinkel, aber die helfen nicht in allen Situationen. Das ist aber technisch auch schon alles, was sich Animal Crossing auf der Switch zuschulden kommen lässt, ansonsten funktioniert die Steuerung tadellos, und sie ist von Anfang an sehr intuitiv zu bedienen. Ein schönes Detail: Beim Angeln wird die Rumble-Funktion der Switch sinnvoll eingesetzt, an der Intensität erkennt ihr, ob ihr einen richtig dicken Fisch an der Angel habt.

(K)EIN SPIEL FÜR JEDERMANN?

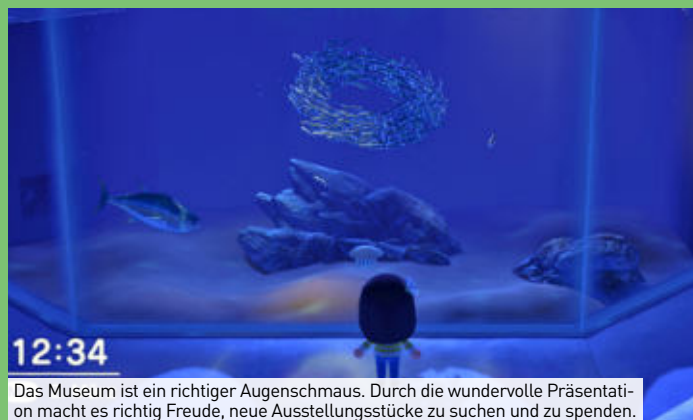
Als wäre New Horizons nicht schon als Großes und Ganzes bezaubernd genug, stecken so viele liebenswerte Details im Spiel, dass man nicht umhin kommt, die Hingabe der Entwickler zu bewundern. Braucht niemand, aber ist trotzdem schön: Ihr könnt etwa die Gardinen in eurer Wohnung zuziehen. Die Übersetzer und Autoren haben ein weiteres Mal ganze Arbeit abgeliefert. Jeder der mehr als hundert Nachbarn hat eine andere Art und Weise, sich auszudrücken, manche plappern flapsig daher, manche vornehm,



Dank der niedlichen Figuren versprüht schon der Anfang von New Horizons am Flughafen-Terminal gute Laune.

und vor Wortwitzen müsst ihr euch stets in Acht nehmen. All das sorgt nicht nur dafür, dass die NPCs lebendig wirken und nicht als computergesteuerte Roboter wahrgenommen werden, sondern auch für unheimlich viel Charme. Es ist lohnenswert, sich auf New Horizons einzulassen – unter der Voraussetzung, dass ihr etwas übrig habt für Spiele, die euch viel Freiheit bieten und gleichzeitig Geduld erfordern. Denn egal, wie fleißig ihr Fische verkauft und Geld scheffelt, manche Dinge brauchen Zeit. Ihr werdet notgedrungen einen (echten) Tag warten müssen, um das renovierte Stadtzentrum zu Gesicht zu

bekommen oder euer Haus auszubauen. Das Konzept der Reihe sieht vor, dass man ein- oder mehrmals täglich ins Spiel reinschaut, anstatt Marathon-Sessions abzuhalten, bei denen man alles so schnell wie möglich freischaltet – auch, wenn man durch den Meilenbonus der Miniziele deutlich länger produktiv Zeit in New Horizons versenken kann als in den Teilen zuvor. Auf jeden Fall gibt es kein vergleichbares Erlebnis auf der Switch, ja, auf dem ganzen Videospiegelmarkt. Und es ist ja wirklich nicht verkehrt, mal eine andere Luft als üblich zu schnupern – deshalb fährt man ja in den Urlaub!



Das Museum ist ein richtiger Augenschmaus. Durch die wundervolle Präsentation macht es richtig Freude, neue Ausstellungsstücke zu suchen und zu spenden.



Eure Erstausrüstung ist ziemlich karg. Ein Bett und eine Lampe – mit mehr startet ihr nicht in eurer Inseln. Aber bald schreinet ihr neue Möbel!

MEINUNG

Katharina Pache



Animal Crossing passt perfekt auf die Switch, und ich werde es noch laaaaaange spielen. Die Lebenssimulation ist einfach der

perfekte Gegenpol zu „stressigen“ Spielen, es will nichts von mir, es nimmt mich nicht an der Hand, es verbreitet einfach gute Laune. Im Vergleich zu New Leaf vermisse ich nichts, auf der Törtel-Insel war es viel zu einfach, Kohle zu scheffeln. Auf die zerstörbaren Werkzeuge hätte ich in New Horizons zwar echt verzichten können, aber das ist auch schon mein größter Kritikpunkt. Das Basteln bereitet mir nämlich allgemein viel mehr Freude, als ich gedacht hätte (auch wenn es manchmal etwas zeitraubend ausfällt). Das absolute Prunkstück in meinem Dorf ist bislang übrigens mein Museum. Das Gebäude habe ich bislang in allen Teilen geliebt, und so fantastisch wie in New Horizons sah es noch nie aus. Wenn ich beobachte, wie der Thunfisch, den ich geangelt habe, im riesigen Meerwasserbecken durch einen Schwarm Sardinen schwimmt, geht mir einfach das Herz auf. Ich bin gespannt, wie sich das Spiel weiterentwickelt.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- So viel kreativer Freiraum wie nie zuvor
- Extrem liebevoll gestaltet
- Riesige Auswahl an Möbeln, Kleidung, Tierarten usw.
- Eingängige, simple Steuerung
- Toll umgesetzte, charmante Optik
- Unvergleichlich entspannende Atmosphäre
- Immer etwas Neues zu entdecken
- Ladezeiten sind selten und stets im Rahmen
- Länger am Stück spielbar als die Vorgänger
- Für jedes Alter geeignet
- ➖ Übersicht manchmal nicht ideal
- ➖ Mehrere gleiche Gegenstände baseln ist umständlich
- ➖ Werkzeugverschleiß nervt

PC

PS4

Xbox One

Switch



Fazit > sehr gut

Pures Balsam für die Zockerseele: ein echter Switch-Hit!



PC

Termin: 03. April 2020
Preis: ca. 60 Euro

PS4

Termin: 03. April 2020
Preis: ca. 60 Euro

Xbox One

Termin: 03. April 2020
Preis: ca. 60 Euro

Switch

erscheint nicht

Entwickler:
Capcom**Hersteller:**
Capcom**Sprache:**
Deutsch**Altersfreigabe:**
Ab 18

RESIDENT EVIL 3

ACTION-ADVENTURE Horror, Terror, Action und ein paar Ärgernisse – wir haben Resident Evil 3 und den zugehörigen Multiplayer-Modus Resistance ausgiebig getestet und sind nicht restlos begeistert. **Von: Christian Dörre**

Nur etwa 14 Monate nach dem großartigen und extrem erfolgreichen Remake von Resident Evil 2 veröffentlicht Capcom auch schon die Neuauflage des dritten Teils, dessen Original Anfang des Jahres 2000 in Europa erschien. Trotz des geringen Zeitraums zwischen den beiden Resi-Remakes erwarten die Fans der Reihe natürlich, dass auch dieser Survival-Horror-Klassiker mit Sinn und Verstand in die Moderne gebracht wird, ohne das Flair des

Originals einzubüßen. Dies ist auch weitestgehend gelungen, dennoch kann Resident Evil 3 nicht ganz so sehr überzeugen wie der Vorgänger. Da hilft auch nicht der ebenfalls enthaltene asymmetrische Multiplayer-Modus Resistance.

STADT DER VERDAMMTEN

Wie schon im Original übernimmt ihr in Resident Evil 3 die Rolle von Jill Valentine, die Serienfans schon aus dem ersten Teil bekannt ist. Nach

den Geschehnissen im Herrenhaus des ersten Resident Evil wurde Jill von ihrem Posten in der Polizei-Sondereinheit S.T.A.R.S. suspendiert und ermittelt nun auf eigene Faust gegen die Umbrella Corporation, welche für den zombiefizierenden Virus im Herrenhaus verantwortlich war und offenbar noch ganz andere Experimente durchführt. Jill wird allerdings gezwungen, aus Raccoon City zu fliehen, denn der T-Virus hat die Stadt erreicht und verwandelt

die Einwohner in blutdürstige Untote. Nun regiert Chaos auf den Straßen. Das ist jedoch nicht die einzige Herausforderung für Jill, denn Umbrella möchte sämtliche verbliebenen S.T.A.R.S.-Mitglieder beseitigen. Dafür entsenden sie die Bio-Waffe Nemesis nach Raccoon City. Der extrem mutierte Tyrant ist enorm widerstandsfähig, intelligent genug, um schwere Waffen zu nutzen, und heftet sich an Jills Fersen. Glücklicherweise trifft Jill



In Resident Evil 3 übernimmt ihr die Rolle von Jill Valentine, die aus Raccoon City flüchten muss. (PS4)



Dank der RE Engine ist auch das Remake von Resi 3 ein Augenschmaus. Das Licht- und Schatten-Spiel ist wunderschön. (PS4)



Neben Normalo-Zombies und Nemesis bekommt es Jill natürlich auch mit anderen Ekel-Kreaturen zu tun. (PS4)



Im Vergleich zum Vorgänger wurde der Splatter- und Gore-Faktor etwas zurückgefahren. Köpfe zerplatzen seltener. (PS4)

auf den Söldner Carlos Oliveira, der ihr hilft. Allerdings gehört Carlos zu einem von Umbrella beschäftigten Einsatzteam. Kann Jill Carlos und seinen Kameraden trauen?

SCHÖNE LICHTER, FIESE BISSE

Genau wie das Remake des zweiten Teils und davor schon Resident Evil 7 setzt auch die Neuauflage von Resi 3 auf Capcoms eigene RE Engine, die auch hier wieder für eine schöne Optik und vor allem für hervorragende Lichteffekte sorgt. Im Vorgänger ergab das gerade zu Anfang eine tolle Gruselstimmung, da ein einzelner Lichtschein im Dunkel des Polizeireviere verkündete, dass irgendwo vor einem etwas lauern

könnte. Resident Evil 3 ist da anders. Diesmal bewegt man sich eben hauptsächlich durch eine Großstadt, die selbstverständlich trotz des grassierenden T-Virus mehr Lichtquellen bietet als das RPD-Quartier, in dem der Strom abgestellt wurde. Wenn man von den Neonlichtern der Reklame angestrahlt wird und sich die grellen Farben auf dem nassen Asphalt spiegeln, wird einem direkt eine andere Atmosphäre vermittelt.

Das ist passend, denn Resi 3 unterscheidet sich auch hinsichtlich des Spielgefühls vom Vorgänger. Statt des sich langsam anschleichenden Horrors, der einen in die Irre führt, mit Ängsten spielt und schließlich in einem großen, Pa-

nik auslösenden Moment gipfelt, konfrontiert euch Resident Evil 3 mit Terror. Die Straßen von Raccoon City sind weitläufiger als die Gänge im Vorgänger und selbstverständlich konnte der Virus hier mehr Opfer finden, sodass euch auch viel mehr Gegner erwarten. Dadurch hat natürlich auch das Spieltempo angezogen. Man kann die Untoten nicht alle abwehren, weil sonst die Munition ausgeht. Zudem sind sie sogar oft so zahlreich, dass sie einen einkesseln können. Also nutzt man explosive Fässer oder nimmt die Beine in die Hand, rennt geschickt zwischen den Zombies durch und nutzt die Ausweich-Funktion auf der rechten

Schultertaste. Betätigt man diese, führt man einen Ausweischritt aus. Drückt man sie genau im richtigen Moment, bevor ein Gegner mit einer Attacke treffen kann, führt Jill eine Rolle aus, die für größeren Abstand zwischen ihr und dem Feind sorgt. Die Aktion ist teilweise jedoch etwas fummelig und reagiert nicht immer so, wie man es eigentlich möchte. Gerade zu Beginn des Spiels wirft man sich teilweise aus Versehen den Gegnern in die Arme. Das ist besonders blöd, da man Bisse eigentlich gar nicht mehr abwehren kann. Im Vorgänger konnte man dafür die Messer nutzen, die aber mit der Zeit kaputt gingen. Nun zeigt das Messer zwar keiner-



Die Bosskämpfe gegen Nemesis sind allesamt nicht sonderlich schwer, bringen den Puls aber trotzdem zum Rasen. (PS4)



Im Gegensatz zum Resi-2-Remake gibt es hier kaum Rätsel. Die wenigen Knobeleien sind zudem extrem einfach zu lösen. (PS4)



Resident Evil 3 ist actionreicher als der Vorgänger. Es gibt mehr Munition, mehr Gegner und explosive Fässer. (PS4)



Die zahlreichen Gegnerarten im Spiel sind entweder echt furchterregend oder verdammt eklig. (PS4)

lei Verschleiß, lässt sich in diesen Momenten aber nicht mehr einsetzen. Man wird zwar vom Spiel aufgefordert, auf die Aktionstaste zu hämmern, aber man wird trotzdem jedes Mal gebissen und büßt so Lebensenergie ein, die man serientypisch mit Kräutern oder Erste-Hilfe-Spray auffrischen muss. Die Beißerei nervt deshalb schon mal. Gerade da es im späteren Spielverlauf ein paar Stellen gibt, in denen man einem Gegner nicht auswei-

chen kann, wenn man die Szene nicht schon bereits kennt.

SCHNELLER ALS DER TOD

Trotz dieser Ärgernisse macht das Gameplay von Resident Evil 3 viel Spaß. Das Gunplay ist immer noch so gut wie im Vorgänger, obwohl das Treffer-Feedback nicht mehr ganz so toll ist, da der Splatter- und Gore-Faktor ein wenig zurückgeschraubt wurde. Schädel explodieren nicht mehr so häufig wie im

Resi-2-Remake und auch Körperteile lassen sich nicht mehr gezielt abtrennen. Resident Evil 3 ist aber natürlich immer noch hart. Das Blut spritzt und die Gegner sehen herrlich widerlich und furchteinflößend aus. Die Kämpfe machen auch deshalb Spaß, da Resi 3 euch nach und nach viele verschiedene Kreaturen entgegenstellt, die teilweise auch unterschiedliche Schwachpunkte haben. Neben Normalo-Zombies trifft ihr beispielsweise auch auf Drain Deimos in deren Insektennest, Hunter Gammas in der Kanalisation oder garstige Tentakel-Mutationen. Diese Gegner trifft man bereits zu Anfang und über weitere Kreaturen und Schauplätze bewahren wir lieber Stillschweigen, um euch die Überraschung nicht zu verderben. Wie schon erwähnt, hat Resi 3 allgemein ein höheres Spieltempo als Teil 2. Ihr braucht aber keine Sorge haben, dass hier nur gehetzt wird. Die Story wird flotter erzählt, so-

dass man auch schneller zu neuen Schauplätzen gelangt, doch Capcom variiert immer wieder das Pacing. Nach einem Abschnitt, in dem man durch die Stadt gejagt wird, folgt auch wieder eine ruhigere Passage, die etwas mehr auf Horror setzt und wo man wieder durch engere Gänge schleicht. Hier teilt sich das Gameplay auch ein wenig zwischen den beiden spielbaren Charakteren auf.

Richtig gelesen: Ab und zu dürft ihr nämlich auch Carlos durch Racoon City steuern. Mit dem schwer bewaffneten Söldner dürft ihr teilweise ordentlich losballern und eine ganze Zombiehorde endgültig ins Jenseits schicken. Allerdings gibt es auch echte Horror-Abschnitte mit Carlos, die an das ruhigere Tempo des Vorgängers erinnern. Dieses Zur-Ruhe-Kommen tut dem Spielablauf gut und bringt Abwechslung ins Spiel. Jills Passagen spielen sich hingegen selbst in ruhigeren Momenten etwas gehetzter, da sie eben auch oft von Nemesis (zu dieser Bestie kommen wir gleich) verfolgt wird. Da sich Resident Evil 3 schneller von Abschnitt zu Abschnitt bewegt, gibt es keinerlei Leerlauf und auch das Backtracking wurde im Vergleich zum Vorgänger stark reduziert. Hauptsächlich im ersten Abschnitt muss man ein wenig hin und her laufen, um – klassisch Resident Evil – nach und nach benötigte und hilfreiche Items einzusammeln. Ihr findet also Gegenstände, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen oder Türen zu öffnen, aber auch neue Waffen oder gar dringend benötigte Taschen, welche jeweils euer Inventar um zwei zusätzliche Item-Slots erweitern.

Dennoch hat das angezogene Spieltempo auch ein paar Nachteile.



Trotz der kurzen Spielzeit schlägt es euch an mehrere Orte. Hier kämpfen wir uns durch die Kanalisation. (PS4)

So gibt es in Resi 3 kaum Rätsel und die vorhandenen sind auch noch viel zu einfach. Zudem ist das Spiel (genau wie schon das Original) ziemlich kurz. Selbst Zocker, die nicht riesige Resi-Fans sind, können den Titel auf dem zweiten von insgesamt drei Schwierigkeitsgraden beim ersten Anlauf recht problemlos in unter sechs Stunden durchspielen. Wie schon beim Vorgänger hat sich Capcom wohl genau überlegt, was man vom Original überarbeiten, behalten und wegschmeißen kann. Resident Evil 3 hat hier einfach weniger „Fleisch“ als Teil 2. Die Rätselkritik soll hier auch nicht so verstanden werden, dass man dadurch die Spielzeit hätte strecken sollen, denn das würde schließlich auch negativ auffallen. Es ist einfach so, dass man sie als Resi-Fan vermisst. Zudem wird eh schon Spielzeitstreckung betrieben, denn ein Abschnitt wurde komplett aus Resident Evil 2 recycelt. Das war auch schon im Original so, das fällt heutzutage aber natürlich negativer auf als damals. Immerhin erfährt man so ein paar nette Hintergrundinfos zum Vorgänger, denn Resi 3 spielt die meiste Zeit vor den Geschehnissen von Part 2.

AUF DER FLUCHT

An der allgemeinen Präsentation des Survival-Horror-Remakes gibt es jedoch kaum etwas auszusetzen. Die Inszenierung von Resident Evil 3 ist einfach absolut herausragend. Zwischensequenzen sehen superschick aus und zeigen cool choreografierte Action-Szenen, die Jill sowohl als „badass“ darstellen, aber auch immer wieder ihre Verletzlichkeit und Verzweiflung zeigen. Story und Charakterzeichnung sind immer noch ein bisschen flach



In den Abschnitten mit Carlos wird nicht nur geballert. Es gibt auch gruselige Passagen wie im Vorgänger. (PS4)

und trashig, aber viel besser erzählt als damals und bei Weitem nicht so peinlich-cheesy wie das in dieser Hinsicht schlecht gealterte Original. Lediglich die Sprachausgabe ist nicht immer überzeugend. Die meisten Charaktere sind gut getroffen, doch gerade bei der Protagonistin Jill passt die deutsche Stimme nicht so recht. Wer kann, nutzt lieber die englische Tonspur. Das ist aber Meckern auf hohem Niveau, denn sämtliche Schauplätze werden toll in Szene gesetzt und wirken hinsichtlich des Gameplays enorm durchdacht.

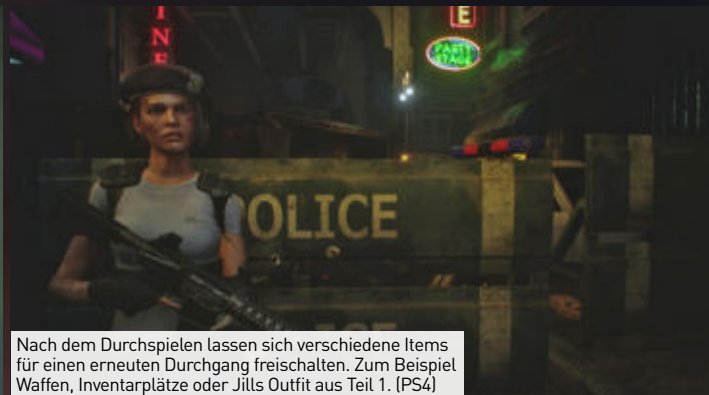
Wenn es dann auch noch zu einer der Begegnungen mit Nemesis kommt, vergisst man ohnehin, dass man sich zuvor über eine unpassende Stimme oder ein fummelig zu bedienendes Ausweichmanöver geärgert hat. Die Aufeinandertreffen mit der wandelnden Biowaffe sind echte Highlights, die einen im Spiel in wohlige Panik versetzen und an

die man sich wohl auch noch einige Zeit nach dem Beenden des Spiels erinnern wird. Nemesis sieht herrlich widerlich sowie gefährlich aus und wird als echte Tötungsmaschine dargestellt. Nemesis ist einem nicht immer auf den Fersen, sondern nur in bestimmten Abschnitten (man muss also nicht nur weglaufen). Aber wenn er erscheint, bringt das den Puls zum Rasen. Normale Waffen richten kaum etwas aus, sodass man ihn geschickt in Fallen locken muss, um ihn kurzzeitig zu betäuben, damit man etwas Abstand zu der Bestie gewinnen kann. Mehrmals im Spiel kommt man aber nicht drumherum, sich dem Umbrella-Monstrum zum Kampf zu stellen. Auch hier muss man bestimmte Schwachstellen beharken oder die Umgebung nutzen, um dem hässlichen Verfolger Schaden zuzufügen. Das Biest hat jedoch selbst einige Überraschungen in petto und präsentiert sich durchaus „wandelbar“.

Während der Bosskämpfe steht man aufgrund der grandiosen Inszenierung ganz schön unter Strom, allerdings fragt man sich später, warum das der Fall war. Die Kämpfe gegen Nemesis sind nämlich eigentlich ziemlich leicht. Hat man die passende Strategie herausgefunden, kann man sie bis zum Ende des Bossfights durchziehen. Bei einer Bestie, die so gefährlich dargestellt wird wie Nemesis, wären durchaus verschiedene Kampfphasen angebracht gewesen. Hier gilt das Gleiche wie für den Rest von Resident Evil 3: Der Titel macht verdammt viel richtig und zudem auch noch jede Menge Spaß, doch an allem hängt eben so ein lästiges Aber, an dem mal kleinere, mal größere Ärgernisse oder Elemente, die einfach ein bisschen unrund sind, kleben. Das Resi-3-Remake ist deshalb zwar ein tolles, nervenzerreißendes Spektakel, kommt aber eben nicht ganz an den besseren Vorgänger ran.



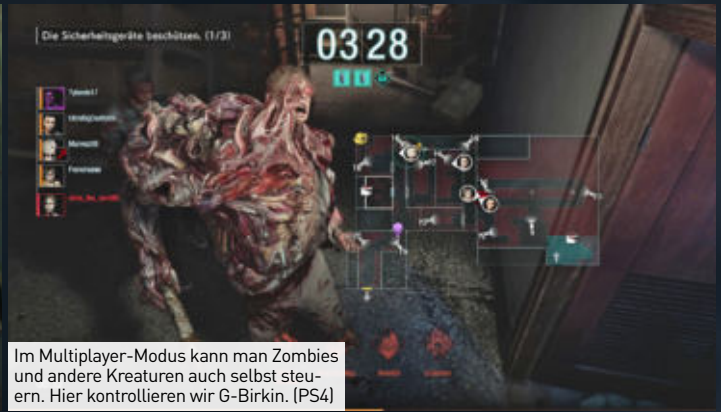
Resident Evil 3 setzt meist eher auf Terror statt Horror. Carlos muss auch mal eine ganze Zombiehorde abwehren. (PS4)



Nach dem Durchspielen lassen sich verschiedene Items für einen erneuten Durchgang freischalten. Zum Beispiel Waffen, Inventarplätze oder Jills Outfit aus Teil 1. (PS4)



Das Messer zerbricht zwar nicht mehr, aber man kann es auch nicht mehr zur Abwehr einsetzen. So wird man häufiger gebissen. (PS4)



Im Multiplayer-Modus kann man Zombies und andere Kreaturen auch selbst steuern. Hier kontrollieren wir G-Birkin. (PS4)

VIVE LA RÉSISTANCE?

Oder waren wir hier mit unserem Fazit zu voreilig? Schließlich gehen wir jetzt ja noch auf den ebenfalls enthaltenen asymmetrischen Multiplayer-Modus namens Resident Evil: Resistance ein. Spoiler: Nö, passt schon so. Hört man sich so das Feedback der Resi-Fans an, interessiert sich eh kaum einer für die Mehrspieler-Partien und in der momentanen Form ist Resistance auch nicht mehr als ein netter Bonus. Doch erst mal von vorn: In Resident Evil: Resistance tritt ein Team, bestehend aus vier Überlebenden, gegen einen sogenannten Mastermind an. Der Mastermind hat die Überlebenden gefangen und hetzt

sie jetzt durch verschiedene Umgebungen. Die Überlebenden hingegen müssen zusammenarbeiten, um ihrem Peiniger zu entkommen. Dafür müssen sie innerhalb eines Zeitlimits Schlüssel finden, um in den nächsten Bereich zu gelangen. Die Schlüssel unterscheiden sich jedoch. Im ersten Bereich müssen drei bestimmte Teile gefunden und an einer Statue angebracht werden. Im zweiten Bereich muss man einen Wächter-Zombie töten, diesem die Sicherheitskarte abnehmen, um diese dann an drei verschiedenen Terminals zu scannen. Danach muss man drei Röhren zerschießen, bevor sich die Tür in die Freiheit öffnet. Der Mastermind beobachtet

das Geschehen über Sicherheitskameras und versucht natürlich, die Überlebenden an der Flucht zu hindern. Dafür nutzt er Fallen oder Geschütze, spawnet verschiedene Zombies an bestimmte Stellen und darf sogar auf eine eigene Biowaffe zugreifen. Annette Birkin schickt beispielsweise ihren mutierten Mann in den Kampf, während Daniel Fabron Mister X auf die Überlebenden hetzt. Insgesamt gibt es vier Masterminds mit unterschiedlichen Biowaffen sowie Fähigkeiten. Diese werden nacheinander freigeschaltet, wenn man im allgemeinen Mastermind-Level aufsteigt. Das Schöne ist übrigens, dass man als Mastermind auch selbst die Kont-

rolle über die eingesetzten Zombies und sogar die Biowaffen übernehmen kann. Für einige Serienfans dürfte also ein Traum in Erfüllung gehen, wenn sie als Mister X durch die Gänge der verschiedenen abwechslungsreichen Maps stampfen.

SADISMUS UND EGOISMUS

Allein die Möglichkeit, mal ungestraft ein richtiges Ekel sein zu können, ist natürlich verlockend. Damit offenbart sich auch schon ein Problem von Resident Evil: Resistance: Jeder will als Mastermind spielen! Starteten wir ein Match als Überlebender, fanden wir superschnell eine Partie, in die wir einsteigen konnten. Als wir dann nach mehreren Partien mal als



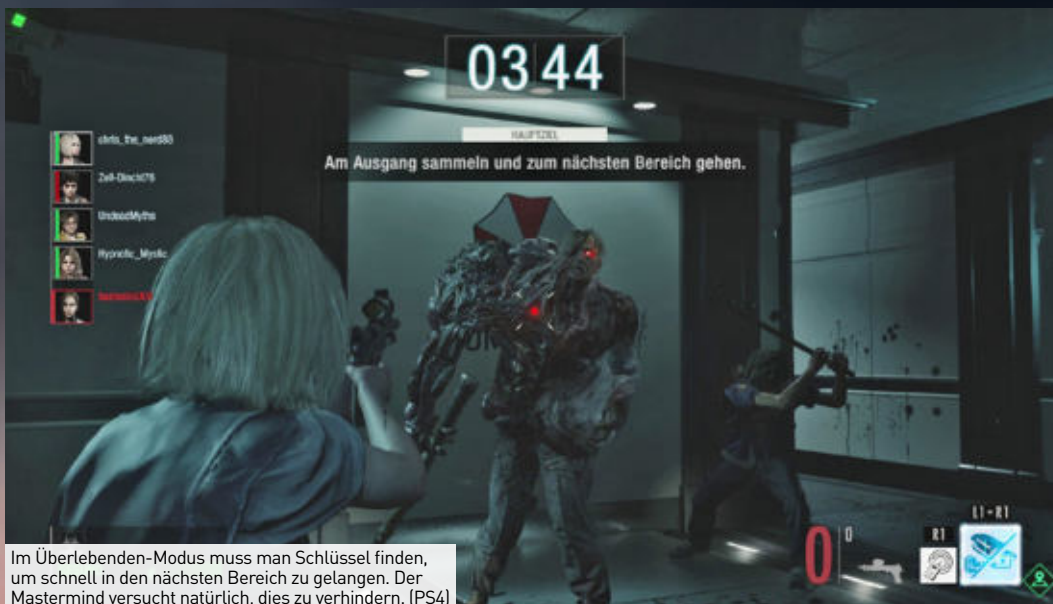
Das ganze Spiel ist absolut hervorragend inszeniert, die Konfrontationen mit Nemesis sind jedoch klar die größten Highlights. (PS4)



Mastermind loslegen wollten, hingen wir über zehn Minuten in der Warteschleife. Wollt ihr nicht unbedingt als Überlebender spielen, wählt also am besten den Modus „Zufällig“, in dem ausgelost wird, wer den Mastermind spielt. Die Erfolgchancen, hier zügig ein funktionierendes Spiel als MM zu starten, sind höher als bei der Direktauswahl. Spielt man dann mal als Mastermind, fällt schnell auf, dass Resistance noch kein perfektes Balancing aufweist. Selbst auf Stufe 1 ist man als Fiesling so mächtig, dass die Überlebenden kaum gegen einen ankommen. Hier sollte noch nachgepatcht werden. Das Spiel als Überlebender macht dafür mehr

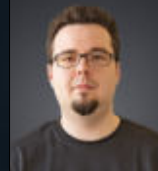
Spaß, als wir bei unserem letzten Preview noch dachten. Dank Tutorial und Übungsmodus versteht man schnell, wie man spielen sollte, und lernt die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten der Charaktere kennen. Ein Charakter kann beispielsweise einen Feuerstoß aussenden, während ein anderer Überlebender Kameras hacken kann. Vor jeder Runde kann man sich zudem mit gefundenen Credits Waffen und Heilkräuter kaufen, sodass man die eigene Spielweise nicht nur auf die jeweiligen Fähigkeiten des Charakters abstimmen muss. In einem guten Team machen die etwa 15- bis 20-minütigen Partien durchaus Laune, doch

wenn man keine feste Party hat, ist die Gefahr eben auch groß, an berühmte-berühmte Random-Dödel zu geraten. Während unseres Tests erlebten wir unter anderem, wie ein Teamkollege, den wir heilen wollten, vor uns wegkroch und wie ein Kamerad nicht zu uns und den anderen ins Ziel kam, sondern meinte, sich vollkommen unnötig mit G-Birkin anlegen zu müssen. Spielt also lieber mit Freunden zusammen! Zudem finden wir es nicht so toll, dass man Credits, um Ausrüstungsboxen zu kaufen, zwar nur im Spiel verdient, dass man Credit-Booster jedoch mit Echtgeld kaufen kann. Auch das wird dem Balancing nicht unbedingt guttun. ■



MEINUNG

Christian Dörre



Resident Evil 3 kommt an den Klasse Vorgänger nicht ganz ran. Dafür leistet sich das Remake nämlich doch zu viele

kleine Fehler, die sich summieren. Die recht kurze Spielzeit ist mir noch relativ egal, wenn sonst alles passt, aber der aus Resi 2 recycelte Abschnitt war ziemlich un kreativ und eigentlich auch unnötig. Hinzu kommen ein paar nervige Kleinigkeiten, zum Beispiel dass man Zombiebisse nicht mehr abwehren kann. Etwas forderndere Bosskämpfe und mehr Rätsel wären ebenfalls schön gewesen. Dennoch möchte ich nicht zu sehr schimpfen, denn ich hatte auch einen Riesenspaß mit Resident Evil 3. Das Abenteuer ist absolut herausragend inszeniert, die widerlichen Gegner und schaurigen Schauplätze sorgen für Anspannung und Nemesis für riesigen Nervenkitzel. Zudem machen die Kämpfe Spaß und der Titel sieht auch noch verdammt hübsch aus. Der Multiplayer-Modus Resistance ist ein netter Bonus, mehr aber auch nicht.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Absolut hervorragend inszenierte Singleplayer-Kampagne
- Tolle Optik mit sehr atmosphärischen Licht- und Schatteneffekten
- Abwechslungsreiche Schauplätze
- Viele unterschiedliche, teils genial schaurig designte Gegner
- Gutes Gunplay mit wuchtigem Feedback
- Sehr gute Soundkulisse
- Herrlich nervenzerreißender Terror durch Nemesis
- Netter Multiplayer-Modus
- ➖ Einige Balancing-Probleme bei Resistance
- ➖ Jeder will als Mastermind spielen (Resistance)
- ➖ Zu wenige, zu einfache Rätsel
- ➖ Sehr einfache Bosskämpfe
- ➖ Unnötiges Recycling vom Vorgänger
- ➖ Ziemlich kurze Kampagne

PC

PS4

Xbox One

Switch



Fazit gut

Ein großes, aber auch kurzes Vergnügen mit nur anständigem Multiplayer



PC

Termin: 11. März 2020
Preis: ca. 30 Euro

PS4

erscheint nicht

Xbox One

Termin: 11. März 2020
Preis: ca. 30 Euro

Switch

erscheint nicht

Entwickler:
Moon Studios**Hersteller:**
Xbox Game Studios**Sprache:**
Deutsch**Altersfreigabe:**
Ab 12

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

ACTION-ADVENTURE Es ist das erhoffte Meisterwerk: Mit umwerfender Präsentation, tollem Gameplay und rührender Story übertrifft Ori 2 sogar seinen großartigen Vorgänger.

Von: Felix Schütz

Es brauchte nicht viel Fantasie, um sich die Wertung von Ori and the Will of the Wisps auszumalen. Schon seit unserer letzten Vorschau wussten wir: Will of the Wisps ist eine fantastische Fortsetzung! Eine, die zwar nur wenige echte Neuerungen liefert, dafür aber alle Stärken des Vorgängers zurückbringt. Die Kritikpunkte fallen da kaum noch ins Gewicht: Ori and Will of the Wisps zählt schon jetzt zu den Highlights des Jahres und wird uns noch lange im Gedächtnis bleiben.

DIE BILDERBUCH-FORTSETZUNG

Wer Ori and the Blind Forest noch nicht gespielt hat, sollte das spätestens jetzt nachholen. Denn Will of the Wisps knüpft so gelungen an den ersten Teil an, als wäre dazwischen kaum Zeit verstrichen. Im fantastisch inszenierten Intro treffen wir wieder auf unseren lieb gewonnenen Waldgeist Ori, der sich gemeinsam mit seinen Freunden Gumo und Naru um ein frisch geschlüpftes Familienmitglied kümmert: die putzige Baby-Eule Ku. Sie stellt nicht nur das emotionale Bindeglied zum Vorgängerspiel

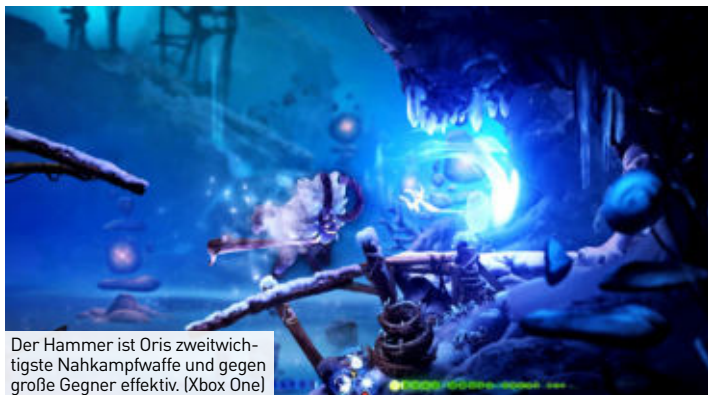
dar, sondern bringt auch gleich das nächste Abenteuer ins Rollen: Als Ku bei einer wagemutigen Flugstunde über dem fernen Wald Niwen abstürzt, macht sich Ori sofort auf die Socken, um das Eulenkid zu retten.

Es ist eine simple Geschichte, die aber unter die Haut geht: Moon Studios inszeniert das Spiel wieder mit ergreifenden Zwischensequenzen, packenden Verfolgungsjagden und anrührenden Momenten, in denen auch mal der filmreife Orchester-Soundtrack das Erzählen übernimmt. Wie schon Ori and the Blind

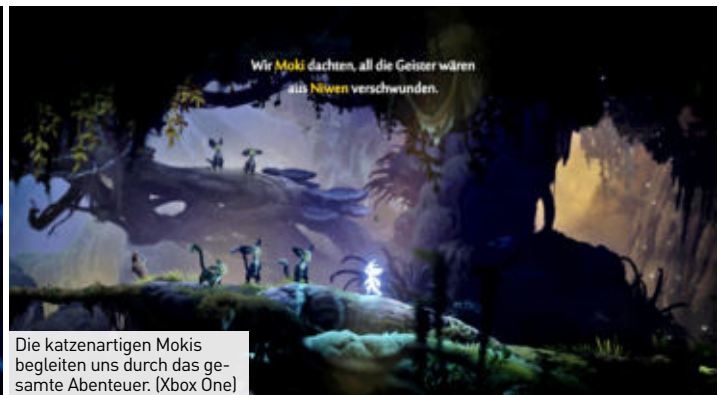
Forest dreht sich das Spiel um Verlust, Familie, Trauer und Hoffnung – damit bewegen sich die Entwickler zwar sehr nahe am ersten Teil, setzen ihre Geschichte aber mit so viel Herz und Feingefühl um, dass uns das kaum gestört hat. Wer nahe am Wasser gebaut ist, sollte sich für den Ernstfall wappnen: Spätestens im Abspann empfehlen wir eine griffbereite Packung Taschentücher.

EDLE AUFMACHUNG

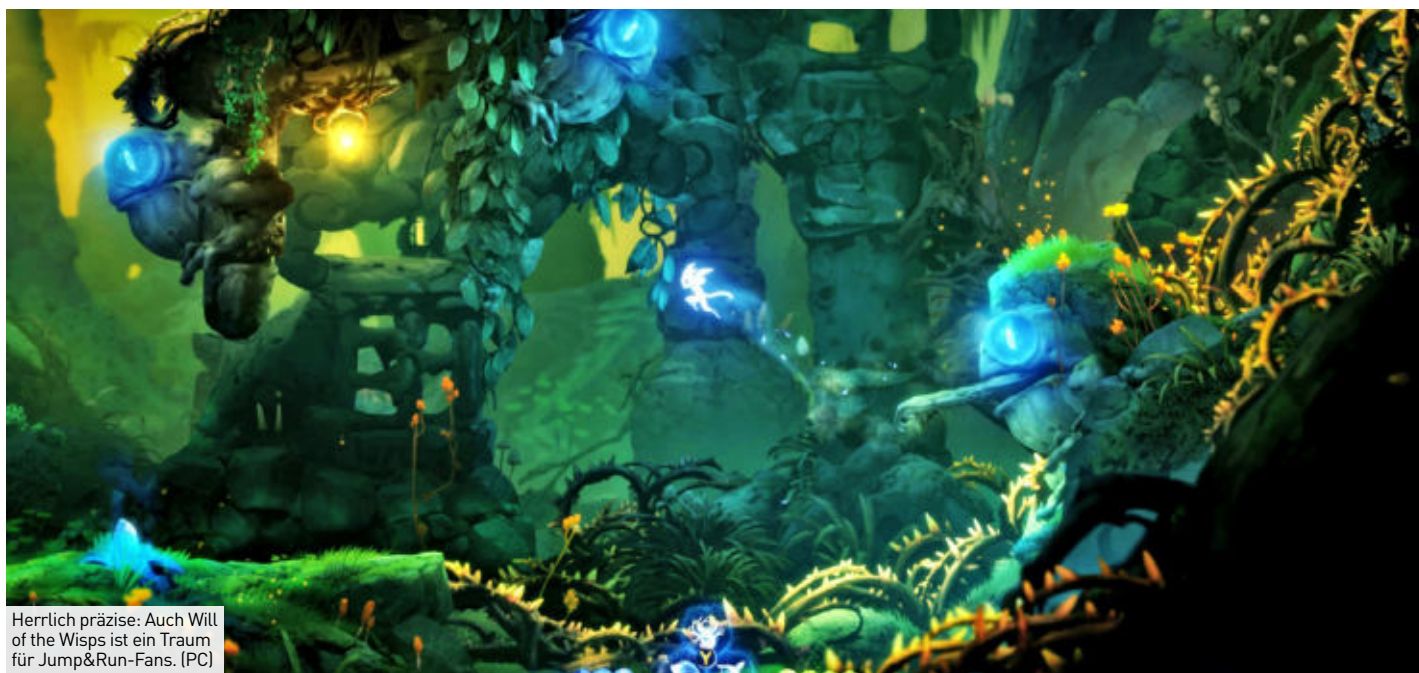
Nicht nur die Story trifft ins Schwarze, Will of the Wisps glänzt auch wie-



Der Hammer ist Oris zweitwichtigste Nahkampfwaffe und gegen große Gegner effektiv. (Xbox One)



Die katzenartigen Mokis begleiten uns durch das gesamte Abenteuer. (Xbox One)



Herrlich präzise: Auch Will of the Wisps ist ein Traum für Jump&Run-Fans. (PC)

der als geschmeidiges Metroidvania mit sehr hohem Jump&Run-Anteil. Aus der Seitenansicht erkundet ihr mit eurem kleinen Waldgeist eine zusammenhängende Welt, seid in schummrigen Wäldern, farbenfrohen Oasen, verschneiten Gipfeln, stockfinsteren Höhlen und sandigen Wüstengebieten unterwegs. Jede Zone ist prachtvoll gestaltet, mit animierten Details gespickt und wundervoll ausgeleuchtet, dazu sorgen die dreidimensionalen Hintergründe für räumliche Tiefe, sie lassen Ori's Welt lebendig und wie aus einem Guss wirken. Kurzum: Will of the Wisps ist einer der schönsten 2D-Plattformer aller Zeiten, an ihm wird sich die Konkurrenz in Zukunft messen müssen! Das Spiel ist aber nicht einfach nur hübscher, sondern auch etwas umfangreicher als sein Vorgänger geraten: Selbst Ori-Experten dürfen hier 10 bis 15 Stunden einplanen, bis

alles erledigt ist. Im Genre-Vergleich ist das ein sehr guter Wert, allein das Umfangsmonster Hollow Knight zieht hier deutlich vorbei.

ALTE STÄRKEN, NEUE TRICKS

Das Hüpfen, Springen und Klettern geht genau so präzise von der Hand wie im ersten Teil, Kenner dürften sich sofort heimisch fühlen. Dazu zählt auch das Erlernen neuer Fähigkeiten, um damit weitere Levelbereiche zugänglich zu machen. Vieles kennen wir nämlich schon: Den Doppelsprung, die Feder als Gleitschirm oder die Möglichkeit, sich an Geschossen abzustößeln, das alles haben wir schon im ersten Teil ausgiebig genutzt. Zu den Neuzugängen zählen vor allem eine Art Wurfhaken, mit dem sich Ori an Ankerpunkten heraufziehen kann, sowie die Fähigkeit, sich im Affenzahn durch lockeren Sand zu wühlen.

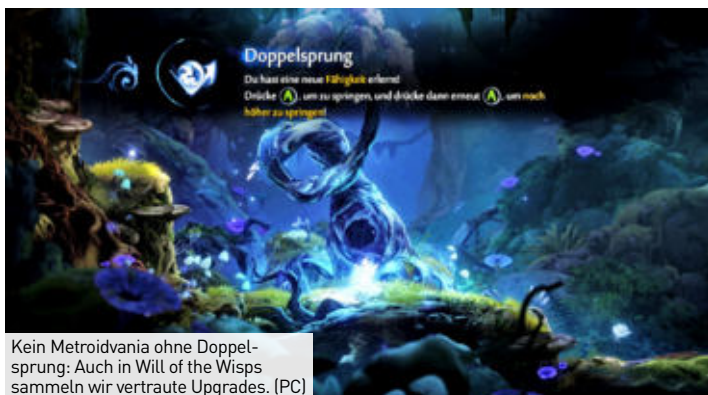
Beide Features fügen sich zwar gut ein und werden auch nicht übermäßig eingesetzt, fallen im Vergleich zu Ori's übrigen Fähigkeiten aber etwas ungenauer aus – hier ist vor allem Übung gefragt. Schließlich warten auch diesmal wieder massenhaft Abschnitte auf euch, in denen ihr Ori punktgenau durch stachelige Gänge lenken, durch Portale schießen oder an tödlichen Energiestrahlen vorbeibugsieren müsst. Da kommen auch Ori-Veteranen auf ihre Kosten.

Anders als im Vorgängerspiel dürft ihr eure Speicherpunkte allerdings nicht mehr von Hand setzen. Stattdessen nutzen die Entwickler diesmal automatische, fair platzierte Checkpoints. Falls Ori mal wieder ins Gras beißt, fallen auch keine störenden Ladezeiten an, darum haben uns die Geschicklichkeitsabschnitte nie frustriert. Bei Spielstart dürft ihr außerdem aus drei Schwierig-

keitsgraden wählen, die bestimmen, wie viel Schaden Ori einstecken und austeilen kann. Aber Vorsicht: Diese Einstellung lässt sich nach Spielstart nicht mehr rückgängig machen! Wer also schon das Vorgängerspiel als zu knifflig empfand, sollte eher den leichten Modus wählen.

BESSERE KÄMPFE, MÄCHTIGE BOSSE

Bei den Gefechten müssen wir umdenken, denn diesmal werden wir nicht von einem rumballernden Lichtgeist begleitet, der Feinde automatisch ins Visier nimmt. Stattdessen erhält Ori mehrere neue Kampfgeräte, darunter eine Geisterklinge, einen Bogen oder einen magischen Hammer, der vor allem gegen dicke Brocken effektiv ist. Beim Händler werden noch weitere Fähigkeiten wie ein Energiespeer oder eine Art Bumerang angeboten, die wir aber



Kein Metroidvania ohne Doppelsprung: Auch in Will of the Wisps sammeln wir vertraute Upgrades. (PC)



Mit gesammeltem Erz dürfen wir eine Siedlung ausbauen. Das ist liebenswert, hat aber nur wenig Auswirkungen. (PC)



Anders als im Vorgänger bekämpfen wir Gegner nun „von Hand“, zum Beispiel mit einer Geisterklinge. (PC)

als unnötig empfunden haben – die anderen Waffen sind schlichtweg praktischer. Doch schon Ori Standard-Arsenal wertet die Kämpfe deutlich auf und sorgt dafür, dass sich Will of the Wisps unterm Strich etwas fordernder anfühlt als sein Vorgänger. Wir hätten uns lediglich gewünscht, manche Waffen noch weiter verbessern zu können. Ori Standard-Lichtklinge hätte zum Beispiel ruhig noch ein paar Upgrades vertragen, damit sie auch gegen Spielende noch ordentlich zuhaut.

Dafür bietet Will of the Wisps aber endlich, was dem Vorgänger noch fehlte: toll inszenierte Bosskämpfe! Die fallen anfangs recht simpel aus, geraten später aber überraschend fordernd – wer da nicht präzise zuschlägt, blitzschnell ausweicht und die Angriffsmuster lernt, muss sich spätestens beim

Endboss auf eine Tracht Prügel gefasst machen. Darum unser Tipp: Nehmt euch zwischendurch immer wieder Zeit, um ausgiebig die Welt zu erkunden und so viele Lebens- und Energiepunkteverbesserungen wie möglich einzusammeln. Damit habt ihr es gerade in den späteren Bossgefechten deutlich leichter.

Wie im Vorgängerspiel erwarten euch außerdem wieder mehrere durchgeskriptete Sequenzen, in denen ihr so schnell wie möglich vor einem gewaltigen Gegner, einer Flutwelle oder dergleichen fliehen müsst. Diese Szenen sind ähnlich packend und dramatisch wie in Blind Forest, fallen gefühlt aber etwas kürzer und verzeihender aus – die meisten schafften wir schon im zweiten oder dritten Anlauf. Nur ein Abschnitt, in dem Ori vor einem riesigen Sandwurm flüchten muss,

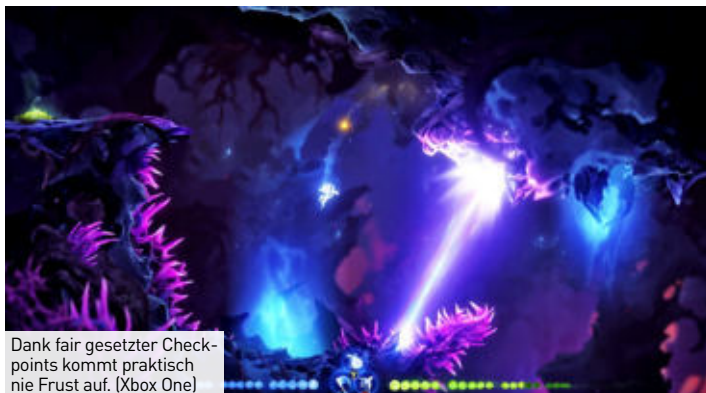
ist für unseren Geschmack etwas zu lang und ungenau geraten, es war die einzige Szene, die uns im Test fluchen ließ. Hier dürfen die Entwickler gerne noch mit einem Patch nachbessern.

SAMMELN, SUCHEN UND VERBESSERTEN

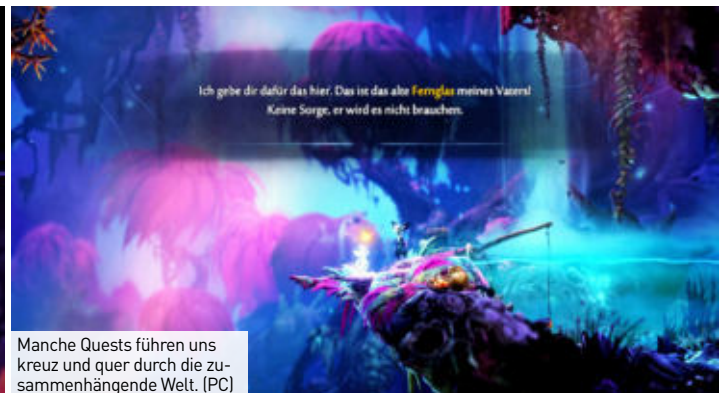
Erkunder und Entdecker bekommen einiges zu tun. Ori sammelt nämlich keine Erfahrungspunkte mehr und auch die drei Talentbäume wurden gestrichen. Stattdessen müsst ihr die Welt nun nach Geistersplittern absuchen oder euch beim Händler damit eindecken. Splitter dürft ihr jederzeit in freie Slots einsetzen, dadurch verleihen sie euch mächtige passive Vorteile: Ein Magnet für Geisterlichtbeute (die Währung im Spiel), Schadensboni, ein extrem nützlicher Dreifachsprung und vieles

mehr sammelt sich im Laufe der Zeit in eurem Inventar an. Was ihr nutzt, ist euch überlassen – wer mag, kann beispielsweise vor kniffligen Bossen alles in Schaden und Lebenskraft pumpen, das verschafft euch einen klaren Vorteil.

Die Splitter bieten bereits genügend Anreize, um auch die letzten Winkel der wunderschönen Spielwelt zu erkunden und jedes Secret aufzudecken. Ihr findet aber noch weiteres Zeug, etwa Pflanzensamen oder Erze, die ihr zu unterschiedlichen NPCs bringen könnt. Anders als im Vorgänger trifft man nämlich auf eine Vielzahl liebenswerter Charaktere, die Ori unter die Arme greifen. So dürft ihr beispielsweise in einem Tal neue Pflanzen anbauen, die ihr dann zum Klettern verwenden könnt, um damit Wege abzukürzen. Oder ihr helft einem



Dank fair gesetzter Checkpoints kommt praktisch nie Frust auf. (Xbox One)



Manche Quests führen uns kreuz und quer durch die zusammenhängende Welt. (PC)



Der nützliche Geisterbogen kommt auch in einigen Rätseln zum Einsatz. (Xbox One)

Handwerker dabei, neue Hütten zu errichten, damit sich weitere NPCs in einem Dorf ansiedeln. Das alles ist zwar ausgesprochen liebenswert, hat spielerisch aber leider nur wenig Auswirkungen – hier hätten sich die Entwickler ruhig noch mehr einfallen lassen können.

NEBENQUESTS UND NPCs

Immerhin kommen aber noch weitere Nebenquests hinzu, die euch regelmäßig von der Hauptaufgabe weglocken. Beispielsweise gibt es mehrere Schreine in der Spielwelt, an denen ihr euch kurze, optionale Wettläufe gegen die Zeit liefern könnt. Eure Rekorde dürft ihr dann mit anderen Spielern in einer Online-Rangliste vergleichen. Eine nette Ergänzung, die aber glücklicherweise nie zur Pflicht wird: Wer keine Lust darauf hat, kann die Speed Trials einfach ignorieren.

Die restlichen Aufgaben sind eng um die vielen Charaktere gestrickt, denen Ori unterwegs begegnet. Für einen Waldbewohner sollen wir beispielsweise eine Trophäe bergen, für einen anderen dagegen einen hübschen Hut besorgen. Die längste Questreihe erinnert sogar deutlich an das Zelda-Abenteuer Link's Awakening: Hier müssen wir eine ganze Reihe von NPCs abklappern, die kreuz und quer über die Karte verteilt sind. Dabei erhalten wir jedes Mal einen neuen Gegenstand, den wir dann für unsere nächste Station brauchen. Eine grundsätzliche Aufgabe, die an einer Stelle aber ziemlich abwegig wird. Der Effekt: Wir suchten viel zu lange nach dem richtigen Tauschpartner, obwohl der

schon die ganze Zeit vor unserer Nase hockte – einer der wenigen frustrierenden Momente im Test. Immerhin sorgt aber ein bequemes Schnellreisensystem dafür, dass man sich allzu lange Laufwege sparen kann, das macht selbst die zeitaufwändige Suche erträglich.

Anders sah es bei der Nebenquest „Hinein in den Bau“ aus. Sie stellt das schwierigste Rätsel im Spiel dar, weil es weder optisch gut vermittelt noch im Text ausreichend erklärt wird. Entsprechend hat es uns Stunden gekostet, bis wir auf die Lösung kamen. Für uns der größte Schwachpunkt im ganzen Spiel.



Einige Bosskämpfe fallen überraschend knackig aus und sorgen für spannende Highlights. (PC)



Beim Händler kaufen wir nützliche Geistersplitter, die wir teilweise noch verbessern dürfen. (Xbox One)

TECHNIK MIT HINDERNISSEN

Auf der Xbox One zeigte sich Ori and the Will of the Wisps erstaunlich wackelig und unsauber im Test: Es kam zu Rucklern und Performanceeinbrüchen, gelegentlich froh das Bild kurzzeitig ein, selbst beim Öffnen der Karte traten regelmäßig Lags auf. Auch Grafikfehler und fehlende Einzeichnungen auf der Map sorgten anfangs für Enttäuschung. Eigentlich hatten wir uns schon zu einer Abwertung für die Xbox-Box-One-Fassung entschieden, doch ein Releasepatch half hier glücklicherweise ein wenig nach, weitere Updates sind außerdem in Arbeit. Im Vergleich dazu machte die PC-Fassung von Anfang an einen viel runderen Eindruck: Selbst auf Mittelklasse-Systemen läuft das Spiel so flüssig und problemlos, wie wir das von Ori kennen und erwarten. Auch sind uns hier keine gravierenden Fehler aufgefallen. Manche Spieler klagen allerdings über Soundbugs und unerklärliches Ruckeln, die Entwickler arbeiten darum bereits an weiteren Patches.

Die PC-Fassung von Ori and the Will of the Wisps ist über den Microsoft Store und über Steam erhältlich. Kleiner Tipp für Sparfüchse: Das Spiel ist auch im Xbox Game Pass enthalten.

MEINUNG

Felix Schütz



So hatte ich mir das vorgestellt! Ori and the Will of the Wisps macht zwar wenig neu, doch da ich den Vorgänger großartig finde, trifft auch die

Fortsetzung genau meinen Nerv. Geschmeidiges Gameplay, fantastische Inszenierung, rührende Momente und motivierendes Erkunden – eine wunderbare Mischung! Das verbesserte Kampfsystem, die zusätzlichen Aufgaben oder das neue Scherbensystem fügen sich außerdem prima ein, ohne das Spielgefühl des Originals zu sehr zu verändern. Einzig die imposanten Bosskämpfe stechen hier heraus, die hatte ich in Blind Forest nämlich vermisst. Natürlich gibt es auch Kleinigkeiten, an denen sich rumörgeln ließe, etwa dass manche Nebenquests in arge Sucherei ausarten. Dass das Ausbauen des Dorfes so wenig Auswirkungen hat. Oder dass viele von Oris Fähigkeiten im Grunde schon aus dem Vorgängerspiel bekannt sind. Doch darüber kann ich in einem der besten Spiele des Jahres ganz gut hinwegsehen. PC-Spieler haben derzeit allerdings die Nase vorn, die Ruckler auf Xbox One nagen (noch) am Spielspaß.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Umwerfende Präsentation
- Rührende Story mit tollen Cutscenes
- Gewohnt geschliffenes Gameplay
- Zusammenhängende Märchenwelt
- Kämpfe wurden spürbar aufgewertet
- Toll inszenierte Bossgegner
- Spannende Fluchtsequenzen
- Nette Zusatzaufgaben und NPCs
- Praktische Schnellreise
- Flexibles Scherbensystem
- Brillanter Soundtrack
- Faire Rücksetzpunkte
- ➖ Technische Schnitzer auf Xbox One
- ➖ Viele altbekannte Fähigkeiten
- ➖ Einige neue Skills fallen hakelig aus
- ➖ Zwei schlecht erklärte Nebenquests
- ➖ Dorf-Ausbau hat wenig Auswirkungen
- ➖ Eine Fluchtszene birgt Frustgefühl

PC

PS4

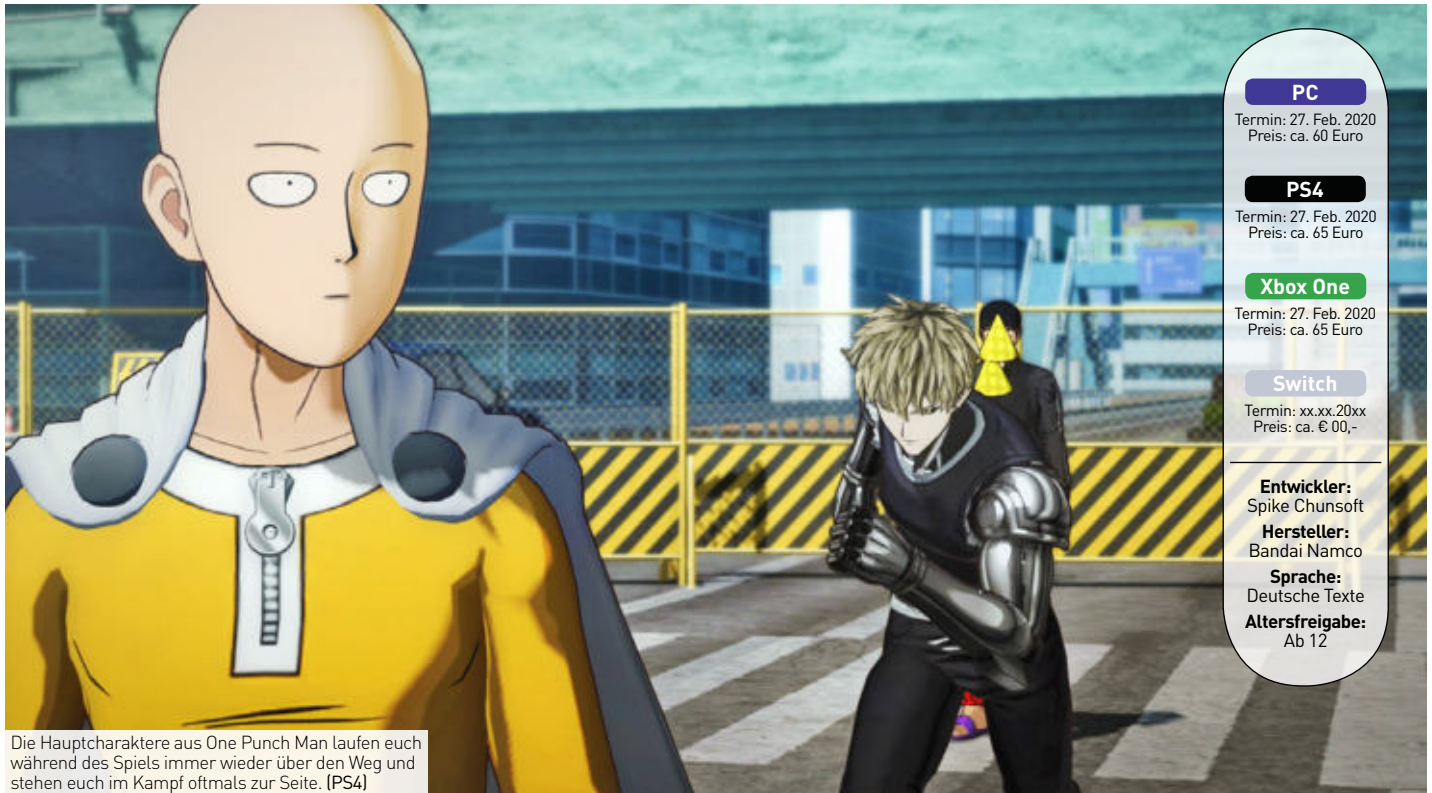
Xbox One

Switch



Fazit **sehr gut**

So gut wie erhofft: An Ori kommt wieder kein Metroidvania-Fan vorbei.



Die Hauptcharaktere aus One Punch Man laufen euch während des Spiels immer wieder über den Weg und stehen euch im Kampf oftmals zur Seite. (PS4)

PCTermin: 27. Feb. 2020
Preis: ca. 60 Euro**PS4**Termin: 27. Feb. 2020
Preis: ca. 65 Euro**Xbox One**Termin: 27. Feb. 2020
Preis: ca. 65 Euro**Switch**Termin: xx.xx.20xx
Preis: ca. € 00,-**Entwickler:**
Spike Chunsoft**Hersteller:**
Bandai Namco**Sprache:**
Deutsche Texte**Altersfreigabe:**
Ab 12

ONE PUNCH MAN - A HERO NOBODY KNOWS

BEAT 'EM UP Die Spieladaption des Anime-Serien-Phänomens nutzt das Potenzial des Titels nicht aus.

Von: Lucas Ott & Matti Sandqvist

Als Manga wurde One Punch Man bekannt und 2015 erstmalig als Anime-Serie in Japan ausgestrahlt. Seitdem Netflix vor zwei Jahren die Superhelden-Fiktion in das Serien-sortiment mit aufgenommen hat, ist die Popularität besonders in der westlichen Hemisphäre deutlich angestiegen. Diesen Hype wollte sich auch das japanische Entwicklerstu-

dio Spike Chunsoft zunutze machen und brachte jüngst in Kooperation mit dem Hersteller Bandai Namco eine Spieladaption auf den Markt. In dem gleichnamigen Spiel One Punch Man: A Hero Nobody Knows schlüpft ihr in die Rolle eines neuen Helden, der in Hero City versucht, sich einen Namen zu machen. Während eures Wegs an die Spitze der

Hero Association trifft ihr immer wieder auf Charaktere der Serie. Saitama, Genos, Mumen Rider und Co. sind fester Teil des Spielgeschehens und stehen euch häufig in Kämpfen zur Seite.

KAMPFMONOTONIE²

Wie man es bereits aus so vielen japanischen Spieladaptionen

kennt, ist auch One Punch Man ein Arena-Kampf-Spiel, in dem man in der Third-Person-Perspektive Gegner schnetzelt. Leider hat das Kampfsystem selbst nicht sonderlich mehr als Button-Mashing zu bieten und fühlt sich zudem sehr behäbig an. Die Zahl der verknüpfbaren Combos ist begrenzt. Darüber hinaus sorgen die Todesstöße



Spontan auftretende Events sorgen für Abwechslung in den Kämpfen. (PS4)

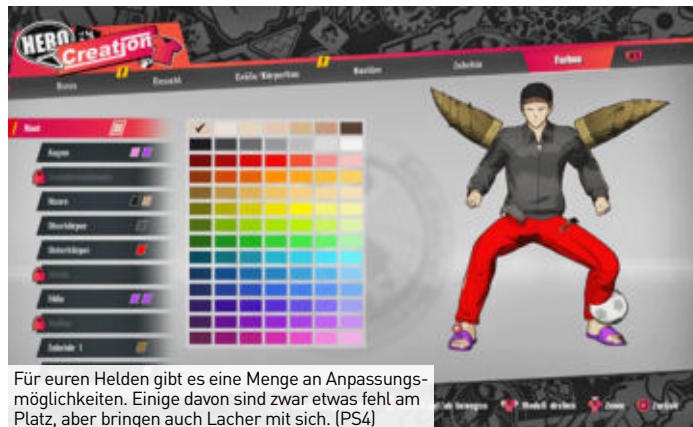


Endlos wirkende Gespräche mit Gegnern und freundlich gesinnten NPCs lassen Frust aufkommen. Zum Glück gibt es eine Taste zum Überspringen. (PS4)



Die Attacks sehen optisch alle sehr gut aus, allerdings gibt es nicht sonderlich viele Möglichkeiten, die Angriffe zu kombinieren. (PS4)

– so heißen die Spezialfähigkeiten
– zwar für visuell gut aussehende Attacks, jedoch bringen diese nur wenig Spieltiefe mit sich. Sobald eure Gegner durch einige erfolgreiche Treffer zu Boden gehen, könnt ihr mit entsprechendem Timing Todesstöße endlos aneinanderreihen – natürlich nutzen dies auch die Gegner aus. Die benötigte Zeit zum Aufstehen wirkt überzogen und oftmals könnt ihr der Situation nur entkommen, wenn eines der zufälligen Events auftritt. Diese spontan auftretenden Ereignisse können ein Meteoritenregen, ein Gewitter oder andere Helden, die euch im Kampf kurz aushelfen, sein. Nur fällt die Unterstützung eurer heldenhaften Kumpanen unterschiedlich stark aus, was zur Folge hat, dass Gegner entweder sofort ausgeschaltet werden oder kaum Schaden nehmen. Nützlicher sind eure Heldenkollegen dann, wenn sie vor dem Kampf als wirklicher Mitstreiter verfügbar sind. Während einer Prügelei können euch maximal zwei Helden zur Seite stehen, die aber, solange ihr nicht zu ihnen wechselt, inaktiv sind. Falls ihr getroffen werdet oder wie so oft am Boden liegt, ist ein Wechsel nicht möglich. Auch hier ist es schade, dass die eigentlich interessante Funktion nicht besser genutzt wurde, um beispielsweise Angriffskombinationen zwischen den verschiedenen Helden zu ermöglichen.



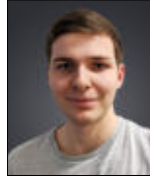
RPG, WEIL RPG HALT

Zu Beginn des Spiels erstellt ihr in üblicher RPG-Manier euren Helden. Das Spiel bietet dafür eine Vielzahl von Anpassungsmöglichkeiten, die durchaus für den einen oder anderen Lacher sorgen, allerdings werden viele davon erst im späteren Verlauf freigeschaltet. Nach abgeschlossener Charaktergestaltung steht ihr schon inmitten von Hero City. Der Großteil aller Missionen kann an den verschiedenen Standorten der Hero Association gestartet werden und nach einem Ladebildschirm findet ihr euch im Angesicht eines Mutanten oder anderen Bösewichts wieder. Vielseitigkeit ist dabei Fehlanzeige: Die Gegner ähneln sich alle sehr und der Grund, wieso ihr sie vermöbelt, auch. In der Spielwelt selbst gibt es neben der Mainstory auch einige Nebenmissionen, allerdings setzen diese der Monotonie die Krone auf. Manchmal bitten euch NPCs darum,

etwas zu einem anderen Spielcharakter zu transportieren, der 30 Meter entfernt steht. Die Herausforderung dabei ist, dass ihr dort ein völlig uninteressantes Gespräch mit einer x-beliebigen Person führen müsst – können die beiden NPCs sich nicht ausstehen oder wieso braucht es dafür die Hilfe einen Helden? Hinzu kommen noch häufige FPS-Einbrüche, die die offene Welt heimsuchen und noch weniger Lust auf die Nebenmissionen machen. Wieso die Hauptcharaktere keine größeren Passagen erhalten haben, um den Charme der Anime-Serie noch besser einzufangen, ist nicht nachvollziehbar. Es wird zwar versucht, den Humor zu integrieren, aber das wurde nur in den wenigsten Fällen gut umgesetzt. Wünschenswert wäre es gewesen, wenn sich One Punch Man ähnlich wie Dragon Ball FighterZ mehr auf die Kämpfe fokussiert hätte. So wurden RPG-Elemente

MEINUNG

Lucas Ott



Ich bin selbst kein sonderlicher Anime-Fan, aber im Zuge des Tests hab ich mir dann doch mal auf Netflix One Punch Man

angesehen. Der Humor in der Serie ist echt erfrischend, besonders Saitama, der nach jedem Kampf beinahe eine existenzielle Krise hat, wenn er seinen Gegner erneut mit einem Schlag ausgeschaltet hat. Die Serie versucht, sich selbst nicht sonderlich ernst zu nehmen, und vermittelt diese Einstellung auch auf überzeugende Weise. One Punch Man: A Hero Nobody Knows versucht eine ähnliche Route einzuschlagen, allerdings gelingt es dem Spiel nur in den seltensten Fällen, die humorvolle Stimmung ähnlich gut einzufangen. Besonders schade ist, dass die RPG-Story-Elemente wohl auf Kosten der Kämpfe ihren Weg ins Spiel gefunden haben. Wer ein Hardcore-Fan der Serie ist, kann seinen Spaß mit dem Spiel haben. Alle anderen sollten lieber ihre Finger davon lassen.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Helden der Anime-Serie sind spielbar
- Animationen der Angriffe sehen gut aus
- Spontane Events während der Kämpfe sorgen für Abwechslung
- Viele optische Anpassungsmöglichkeiten der Helden
- ➖ Kämpfe bieten zu wenige Combos
- ➖ Überflüssige RPG-Elemente
- ➖ Humor der Serie wird nur schlecht eingefangen
- ➖ FPS-Einbrüche beim Bewegen durch die Stadt
- ➖ Redundanz der verschiedenen Missionen
- ➖ Die zusätzlichen Mitstreiter in Kämpfen bringen nur wenig Abwechslung

PC
PS4
Xbox One
Switch



Fazit mangelhaft

Wer ein Hardcore-Fan der Serie ist, kann seinen Spaß damit haben.

eingefügt, die wohl auf Kosten des eigentlichen Gameplays ihren Weg ins Spiel gefunden haben. ■

Am unteren Bildrand seht ihr die Zeitleiste inklusiver aller aktuellen Aktionen. Ihr dürft dabei jederzeit zurückspulen und eine Aktion durch eine andere ersetzen. Das gilt natürlich für beide Charaktere separat.



PC

Termin: 25. März 2020
Preis: ca. 40 Euro

PS4

erscheint nicht

Xbox One

erscheint nicht

Switch

erscheint nicht

Entwickler:
Action Squad
Studios**Hersteller:**
Daedalic
Entertainment**Sprache:**
Deutsch/Englisch**Altersfreigabe:**
Nicht geprüft

IRON DANGER

STRATEGIE Let's do the time warp again – in diesem Taktik-Spiel mit Zeitmanipulationsmechanik erwarten euch jede Menge knackige Herausforderungen.

Von: Wolfgang Fischer

Geschichten in Büchern, Filmen und auch Computer- und Videospielen, die sich mit Zeitreisen beschäftigen, beflügeln die Fantasie und sind oft etwas ganz Besonderes. Prominente Beispiele gibt es zuhauf: Die Zurück-in-die-Zukunft-Filme beispielsweise oder im Spielbereich Prince of Persia: The Sands of Time. In Ubisofts Spielreihe ist das entscheidende Spielelement die Manipulation der Zeit, um so entscheidende Vorteile in Kämpfen zu haben. Die finnischen

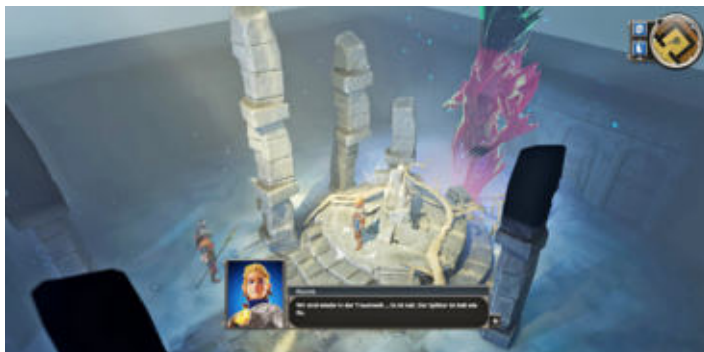
Entwickler von Action Squad Studios nutzen eine ähnliche Mechanik für ihr Strategiespiel Iron Danger. Wir verraten euch in unserem Test, ob das in einem Strategiespiel wirklich funktioniert – und noch wichtiger: ob das über die komplette Spieldauer von etwa 15 Stunden auch durchgehend Spaß macht!

SCHLAG DEM TOD EIN SCHNIPPCHEN

Iron Danger spielt in einer von der finnischen Mythologie inspirierten

Fantasy-Welt, die aber auch Steampunk-Elemente enthält. Warum Steampunk? Weil die Entwickler das cool finden! Ihr übernehmt die Rolle der jungen Kipuna, die auf der Flucht vor Invasoren aus dem Norden in eine Höhle stürzt, von einem Kristall durchbohrt wird und fortan über die Fähigkeit verfügt, in einem Trance-Modus die Zeit zu manipulieren. Das bedeutet, ihr dürft auf Tastendruck die Zeit anhalten, um euer weiteres Vorgehen zu planen, oder die Zeit um bis zu

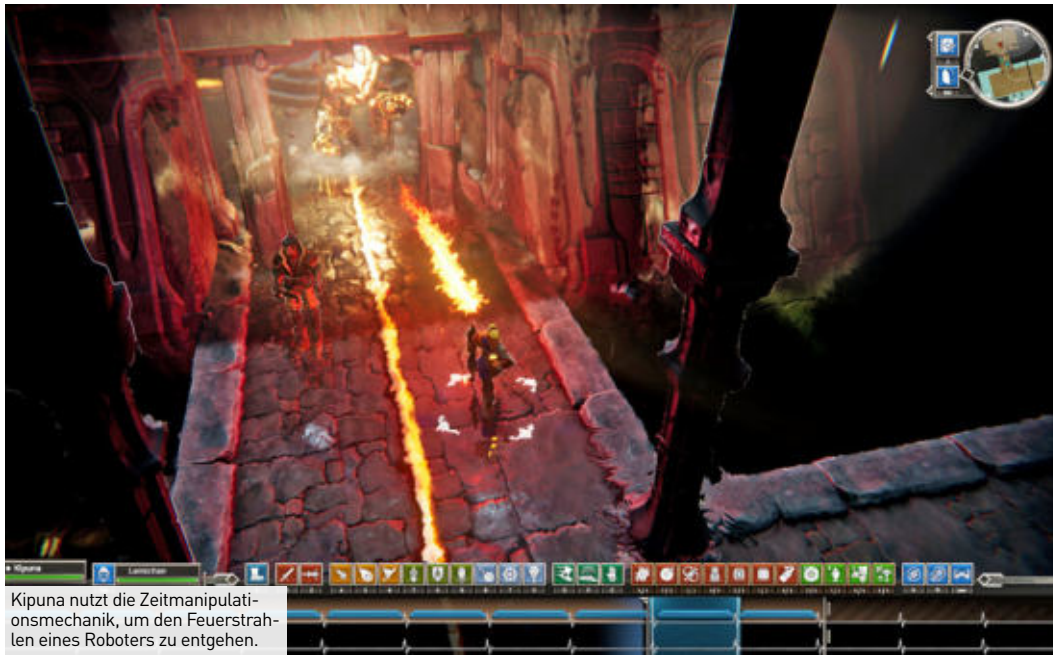
14 Herzschläge (oder 7 Sekunden) zurückspulen. Nur so könnt ihr verhindern, dass ihr durch Angriffe, Fallen oder Umwelteinflüsse Schaden nehmt. Jede Aktion, sei es eine Bewegung, die Nutzung eines Gegenstands, einer Fähigkeit oder eines Angriffs, hat eine festgelegte Dauer. Um zu überleben, müsst ihr buchstäblich jede Sekunde optimal nutzen. Denn der Schwierigkeitsgrad in Iron Danger ist selbst auf der mittleren von drei Stufen keineswegs von schlechten Eltern.



Immer wenn Kipuna einen neuen Splitter findet, trifft sie auf einen freundlichen Geist und darf im folgenden Level mit neuen Fähigkeiten herumexperimentieren.



Nach manchen Missionen können bestimmte Charaktere neue Fähigkeiten erlernen oder schon bekannte verbessern.



Kipuna nutzt die Zeitmanipulationsmechanik, um den Feuerstrahlen eines Roboters zu entgehen.

ZU VIERT UNTERWEGS, ZU ZWEIT AUF MISSION

Zurück zur Story: Mithilfe des Schmieds Topi gelingt es Kipuna, aus ihrem brennenden Dorf zu fliehen. Zusammen mit ihm macht sie sich auf die Suche nach fünf weiteren Kristallen, um mit deren Hilfe die Feinde aus dem Norden zu besiegen. Unterstützt wird sie im Laufe des Abenteuers außerdem von einer mysteriösen Heilerin und dem Armbrustschützen Lemichen. Welcher der drei Helfer Kipuna in einer Mission unterstützt, ist dabei stets vorgegeben, ebenso wie die Reihenfolge der Aufträge. Manchmal ist Kipuna auch ganz alleine unterwegs. Ihr könnt euch also nicht auf das Zusammenspiel mit einem bestimmten Kameraden fokussieren, sondern müsst stets das Beste aus der jeweiligen Ausgangssituation machen. Manchmal müsst ihr schleichen, um Konfrontationen mit großen Gegneransammlungen zu vermeiden. An anderer Stelle werdet ihr aus dem Hinterhalt angegriffen und müsst euch verteidigen. In der Regel könnt ihr euer Vorgehen aber planen und so die jeweiligen Level-Gegebenheiten wie explodierende Fässer oder Fallen zu eurem Vorteil nutzen.

TRANCE-MODUS: WIE IM RAUSCH

Während ihr im Normalmodus stets beide Charaktere gleichzei-

tig steuert, dürft ihr euren beiden Helden im Trance-Modus einzeln Befehle erteilen. Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten, die aber in der Regel auch eine Abklingzeit haben und erst nach Ablauf eines Timers wieder zur Verfügung stehen. Während Kipunas Unterstützer eine bestimmte Spezialisierung haben (Heilerin = Heilung und Magie, Lemichen = Fernkampf und Topi = Nahkampf), entwickelt sich die Protagonistin zur Allzweckwaffe. Jedes Mal, wenn es Kipuna gelingt, einen neuen Kristall zu ergattern, kommt eine neue Magiegattung hinzu. Erst Feuer, dann Eis, später Heilung und Kontrollzauber. Um Erfolg zu haben, müsst ihr stets die Fähigkeiten beider Charaktere verknüpfen und zugleich auf dem Schirm haben, gegen welche Art von Angriff der jeweilige Gegner anfällig ist. Zahlreiche Gegenstände wie Molotowcocktails, Benzinfässer oder Granaten komplettieren das Arsenal der Helden und sorgen dafür, dass ihr ein breites Spektrum an Optionen zur Verfügung habt.

LANGWEILIGE LEVEL-AUFSTIEGE

Was die Entwicklung der jeweiligen Charaktere angeht, haben sich die Entwickler entschieden, auf einige Rollenspielaspekte, die dem Spiel gut getan hätten, fast gänzlich zu verzichten. Die Hel-

den verfügen weder über Charakterwerte, die gesteigert werden können, noch gibt es in den Levels Loot in Form von neuen Waffen oder Rüstung. Ihr dürft lediglich nach einem Level entscheiden, welche Fähigkeit ein Held erlernen oder verbessern darf. Wann ein Upgrade für einen bestimmten Charakter ansteht, ist dabei stets vorgegeben. Iron Danger ist in dieser Hinsicht also sehr berechenbar und damit auch ein Stück langweilig.

Im Hinblick auf Grafik und Präsentation bewegt sich das Strategiespiel mit der ungewöhnlichen Mechanik auf einem ordentlichen Niveau. Levels und Charaktere sind insgesamt stimmig und detailliert, grafische Wow-Effekte gibt es im ganzen Spiel aber nicht. Ihr erlebt das Geschehen stets aus der Vogelperspektive, dürft mit der Kamera aber auch näher heranzoomen, um die detaillierten Figuren oder Animationen aus der Nähe zu betrachten. Spielerischen Nutzen hat das nicht, in der Regel empfiehlt es sich, einen möglichst guten Überblick aus der Ferne zu haben, um die Aktionen der Helden entsprechend planen zu können. Während Publisher Daedalic für eine gute deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte gesorgt hat, ist die untertitelte Sprachausgabe in Englisch mit passenden Sprechern besetzt.

MEINUNG

Wolfgang Fischer



Ungewöhnliche Zeitreise-Strategie zwischen Lust und Frust:

Am Ende bin ich froh, dass ich Iron Danger

eine Chance gegeben und es auch durchgespielt habe. Warum? Weil ich Herausforderungen mag und das Strategiespiel von Action Squad Games strotzt nur so vor packenden Kämpfen. Abseits dieser Gefechte fehlt es bei Iron Danger aber an zusätzlichen, motivierenden Spielelementen. Die Charakterprogression wirkt schlichtweg lieblos, relevanten Belohnungen für bestandene Gefechte gibt es nicht, die Story dümpelt vor sich hin und mit den Helden warm zu werden ist schwerer als so mancher Fight gegen übermächtige Feinde. Außerdem leidet Iron Danger darunter, dass es in der ungewöhnlichen Steampunk-Fantasy-Welt nicht wirklich viel zu erkunden gibt und dass es dem ansonsten gelungenen Strategiespiel an Tiefgang in Form besser ausgearbeiteter Rollenspielelemente mangelt.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Witziger Mix aus Mythologie und Steampunk
- Ordentlicher Spielumfang (15 Stunden)
- Gelungene Zeitmanipulationsmechanik
- Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad
- Verschiedene Lösungswege in Missionen
- Abwechslungsreiche Gegner
- Stimmige Atmosphäre
- Gelegentliche Rätsleinlagen
- Gute englische Sprecher
- ➖ Starre Missionsfolge
- ➖ Träge Story
- ➖ Kein Wiederspielwert
- ➖ Zu schwer für Hobby-Strategen
- ➖ Wenig motivierende Charakterentwicklung
- ➖ Belanglose NPCs
- ➖ Kein Speichern in Missionen

PC

PS4

Xbox One

Switch



Fazit befriedigend

Herausfordernde Strategie mit Steampunk-Flair und Zeitreisemechanik



THE DIVISION 2 WARLORDS OF NEW YORK

PC

Termin: 03. März 2020
Preis: ca. 30 Euro

PS4

Termin: 03. März 2020
Preis: ca. 30 Euro

Xbox One

Termin: 03. März 2020
Preis: ca. 30 Euro

Switch

erscheint nicht

Entwickler:Massive
Entertainment**Hersteller:**

Ubisoft

Sprache:

Deutsch

Altersfreigabe:

Ab 18

ONLINE-SHOOTER Die Agenten der Division kehren nach New York zurück und bekämpfen einen alten Widersacher. Eine Erweiterung mit guten Ideen, aber auch Problemen.

Von: Matthias Dammes

Seit ziemlich genau einem Jahr ist The Division 2 jetzt auf dem Markt. Spieler aus aller Welt haben seitdem gegen verschiedenste Fraktionen um die Vorherrschaft in Washington D.C. gekämpft. Die Story um die Invasion der hochtechnisierten, aber geheimnisvollen Black Tusk sowie der Suche nach einem Heilmittel für die Dollar-Grippe wurde von den Entwicklern in den vergangenen Monaten über drei kostenlos ver-

öffentlichte Episoden-DLCs fortgeführt. Mit packendem Gameplay, einer hervorragend gestalteten Spielwelt und neuen Ideen wie dem ersten Raid der Serien-Geschichte gehört Massives Loot-Shooter zu den besten seiner Zunft.

Zur Wahrheit gehört aber auch, dass nicht alles rosig ist in der Welt der Strategic Homeland Division. Spieler bemängeln mangelnde Abwechslung bei den Inhalten und ein undurchsichtiges und wenig

belohnendes Item-System. Aus den offiziellen Aussagen von Publisher Ubisoft ist zu entnehmen, dass The Division 2 die in das Spiel gesteckten Erwartungen trotz seiner Qualität nicht so ganz erfüllen konnte. Am Beginn des zweitens Jahres steht daher nun Warlords of New York und damit erstmals eine große Erweiterung mit einer Reihe neuer Inhalte und einem begleitenden Systemupdate, das unter anderem das Item-System umkrempelt.

CHAOS AN DER WALL STREET

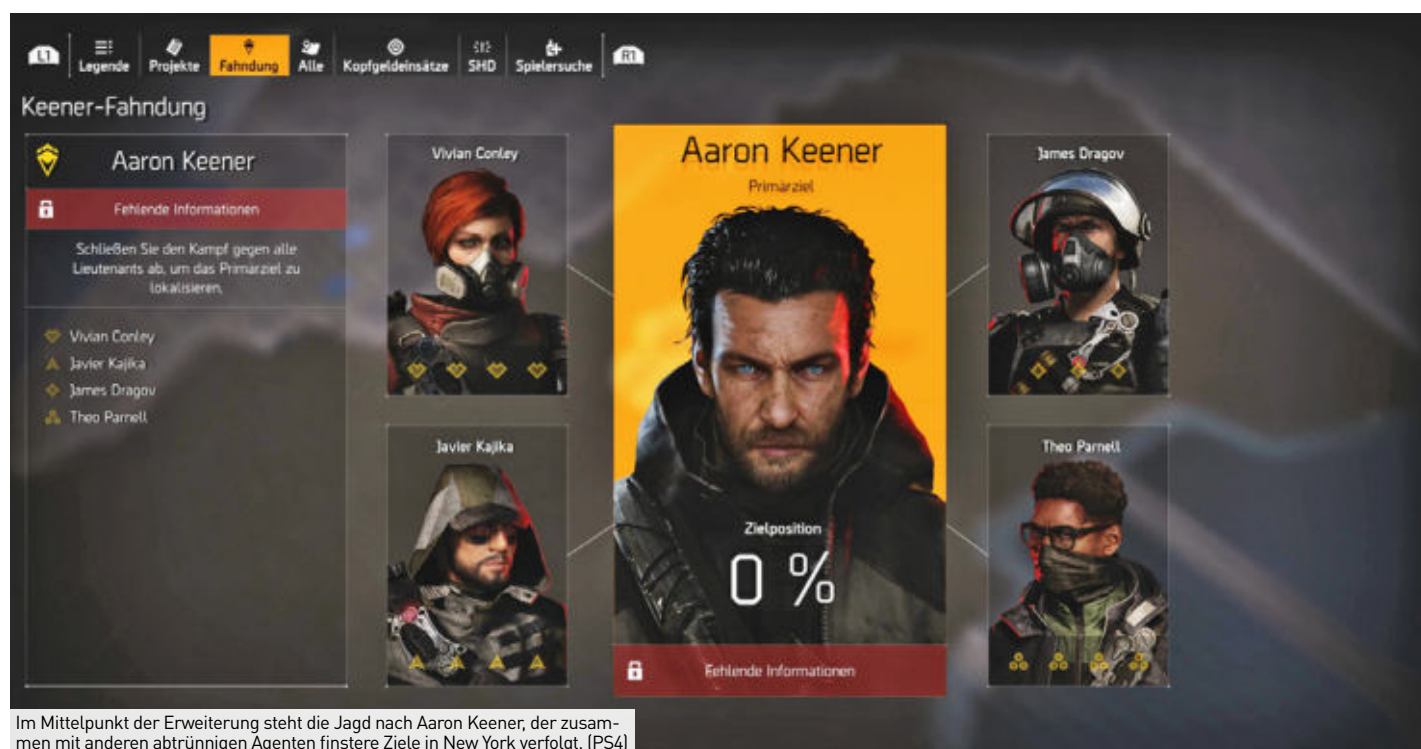
Für diesen Auftakt zu einer neuen Phase im Lebenszyklus von The Division 2 besinnen sich die Entwickler auf den Vorgänger zurück. Acht Monate nach dem Ausbruch der Dollar-Grippe in New York City und unserem Kampf die Ordnung um verschneiten Manhattan aufrecht zu erhalten, kehren wir nun im Hochsommer auf die Insel zwischen dem Hudson und dem East River zurück. Hier ist mit dem ersten abtrünnigen



Anflug auf das Rathaus von New York. Die Stadt wird erneut zum Schauplatz des verzweifelten Kampfes der Division um Recht und Ordnung. (PS4)



Die markante Fassade der New Yorker Börse in der Wall Street ist nur eine der vielen Sehenswürdigkeiten in Lower Manhattan. (PS4)



Im Mittelpunkt der Erweiterung steht die Jagd nach Aaron Keener, der zusammen mit anderen abtrünnigen Agenten finstere Ziele in New York verfolgt. (PS4)

Division-Agent Aaron Keener ein alter Widersacher aus dem Vorgänger wieder auf der Bildfläche erschienen. Zusammen mit weiteren Rogue-Agenten hat er Lower Manhattan unter seine Kontrolle gebracht und droht nun mit einer neuartigen Biowaffe der Stadt endgültig den Garaus zu machen.

Unsere Aufgabe ist es, in den vier Stadtbezirken Civic Center, Two Bridges, Battery Park und Financial District die vier Lieutenants von Aaron Keener ausfindig zu machen und auszuschalten, um auf diese Weise auf die Spur von Keener selbst zu gelangen. Dazu führen wir in den Gebieten jeweils kurze Untersuchungen durch, in dem wir relevante Schauplätze aufsuchen und mit NPCs sprechen. Das mündet recht schnell in die jeweilige Hauptmission eines

Gebietes. Diese sind sehr abwechslungsreich gestaltet und bieten viele spannende Auseinandersetzungen mit den Cleanern und Rikern, den beiden aus dem Vorgänger zurückkehrenden Fraktionen. So kämpfen wir uns zum Beispiel durch einen unterirdischen botanischen Garten und einen gestrandeten Öltanker.

Allgemein zeigt sich auch an der Südspitze von New York wieder, dass die Studios von Ubisoft das Bauen von hervorragenden und detailverliebten Spielwelten beherrschen wie kaum andere Entwickler. Ob es nun Sehenswürdigkeiten wie das Rathaus, die Brooklyn Bridge und die Wall Street sind oder aber einfach die zahllosen Straßen und Gassen in den Häuserschluchten von Manhattan, New York versprüht eine ganz eigene Atmosphäre, die auch mit den breiten

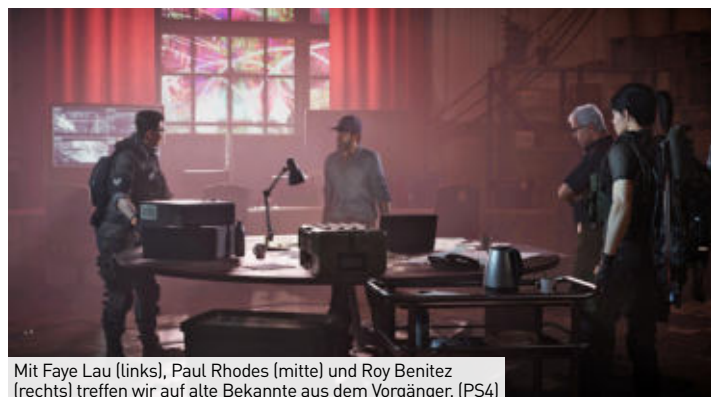
Straßen und niedrigen Bauten von Washington nicht vergleichbar ist. An Stelle des Schnees aus dem Vorgänger treten nun deutlich mehr Pflanzen und vor allem eine noch deutlicher zu Tage tretende Zerstörung, die vor allem um Süden durch einen Hurrikan verursacht wurde, der über die Stadt gezogen ist. Hier sehen wir Straßen verschüttet unter meterdicken Schlammschichten oder noch immer unter Wasser stehend. In dieser Welt kämpfen die verbliebenen Bewohner genau wie in Washington ums Überleben. Es begegnen uns also wieder überall Aktivitäten wie Ressourcen-Konvois, Kontrollpunkte, Propaganda-Anlagen und mehr.

DURCHBLICK IM SYSTEM

Bei all den Kämpfen und Aktivitäten geht es natürlich wie immer in erster

Linie um Loot. Für die Erweiterung haben die Entwickler das Item-System von The Division 2 komplett überarbeitet. Diese Änderungen betreffen natürlich auch alle Spieler, die das Add-on nicht besitzen. Die Gegenstände, ihre Attribute und Talente, die verschiedenen Markensets, also alles was mit der eigenen Ausrüstung zusammenhängt, wurde klarer strukturiert und lässt sich nun viel besser nachvollziehen. So sehen wir nun durch einen Balken auf einen Blick welche Qualität bestimmte Werte auf unseren Gegenständen haben. Die Setboni der verschiedenen Marken richten sich deutlich auf bestimmte Spielstile aus, wodurch wir uns wesentlich gezielter unsere Ausrüstung zusammenstellen können.

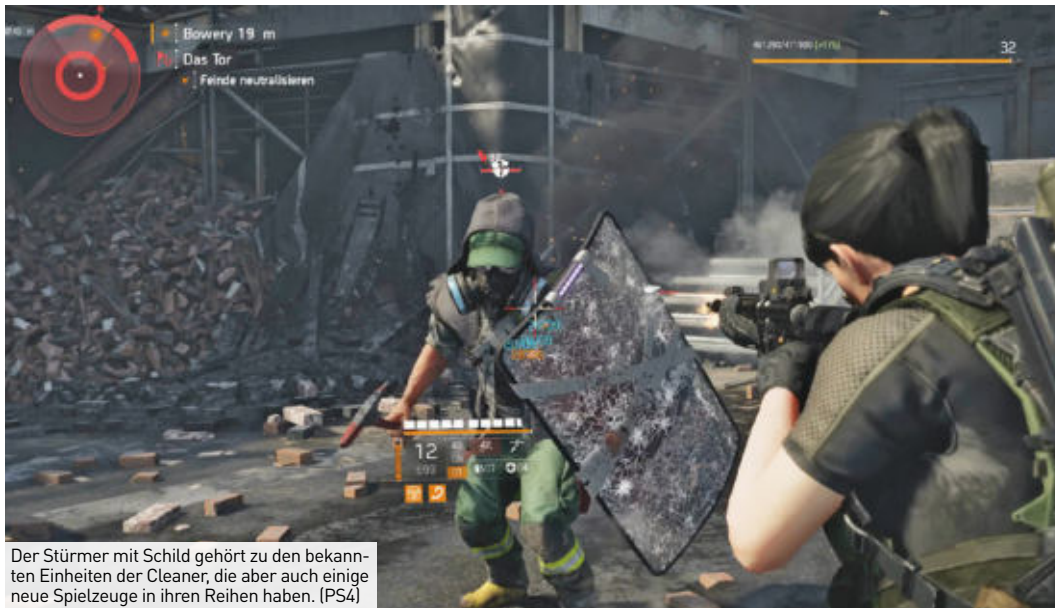
Dabei hilft auch die Überarbeitung der Rekalibrierung. Dabei



Mit Faye Lau (links), Paul Rhodes (mitte) und Roy Benitez (rechts) treffen wir auf alte Bekannte aus dem Vorgänger. (PS4)



Das neue Spielgebiet besteht aus vier Stadtbezirken, in denen wir jeweils Untersuchungen auf der Jagd nach Keeners Lieutenants anstellen müssen. (PS4)



Der Stürmer mit Schild gehört zu den bekannten Einheiten der Cleaner, die aber auch einige neue Spielzeuge in ihren Reihen haben. (PS4)

handelt es sich um die Mechanik, mit sich einzelne Werte eines Gegenstands gegen einen anderen oder besseren Wert eines anderen Gegenstandes austauschen lassen. Der eigentliche Vorgang wurde dabei nicht wirklich verändert, aber die Verfügbarkeit von entsprechenden Attributen und Talenten durch eine Bibliothek deutlich vereinfacht. Von Gegenständen, die wir nicht benötigen, extrahieren wir nun bestimmte Werte in eine zentrale Datenbank. Der betreffende Gegenstand wird dabei zerstört, das Attribut steht jedoch jederzeit zum Rekalibrieren zur Verfügung. Das Ganze funktioniert also ähnlich der permanent zur Verfügung stehenden Sammlung an Waffenmods. Damit entfällt das lästige Horten von Items und es wird deutlich einfacher gezielte Verbesserungen an Gegenständen vorzunehmen.

Dieser Aspekt soll auch dem Ziel der Entwickler in die Hände

spielen, dass die Beute sich wieder mehr nach einer Belohnung anfühlt. Selbst wenn man einen Gegenstand nicht tragen will, kann man ihn womöglich für die Verbesserung seiner Wertedatenbank gebrauchen. Die Frage ist lediglich, wie lange dieser Effekt anhält. Denn irgendwann haben wir in unserer Bibliothek die besten Attribute abgespeichert und tragen am Körper gut optimierte Gegenstände. Hier müssen die Entwickler definitiv noch mit neuen Sets, exotische Items und vielleicht auch der Einführung neuer Talente nachlegen. So dass es sich immer wieder lohnt, mit neuen Builds zu experimentieren.

STÄNDIGER FORTSCHRITT

Damit sich das erneute Sammeln von Items auch richtig lohnt, wurde das Levelcap von 30 auf 40 angehoben. Die neue Maximalstufe erreichen wir bereits locker während der rund 15-stündigen Kampagne,

aber wie für das Genre üblich geht das Spiel für viele danach ja erst so richtig los. Um das sogenannte Endgame noch interessanter und länger motivierend zu gestalten, haben sich die Entwickler einiges überlegt. So dienen Erfahrungspunkte, die wir nach dem Erreichen der Maximalstufe verdienen nicht mehr dazu einfach nur ab und zu eine Feldkiste mit Ausrüstung abzustauben.

Stattdessen fließen diese Punkte jetzt in ein neues sogenanntes SHD-Rang-System ein. Das funktioniert ähnlich dem Paragon-System von Diablo 3. Das bedeutet, dass wir mit jedem erneuten Stufenaufstieg einen Punkt in einer der fünf Kategorien Angriff, Verteidigung, Fertigkeiten, Handlung und Plündern erhalten. Dort investieren wir diese Punkte in kleine Boni auf verschiedene Werte wie Waffenschaden, Rüstungswert, Fertigkeitendauer, Munitionsvorrat und vieles mehr. Pro Steigerung fallen die Wertzuwächse

allerdings ziemlich klein aus. Das System ist klar auf Langzeitspieler ausgerichtet, die hier mit der Zeit sehr viele Punkte investieren können, um sich auf diese Weise mit deutlicheren Boni zu belohnen.

Eine weitere Quelle für zusätzliche Belohnung und Motivation während des Endgames sind die sogenannten Seasons. Diese finden stets für drei Monate statt und geben während dieser Zeit dem Spieler jede Woche verschiedene Ziele vor. Für den Abschluss winken jeweils einzigartige Belohnungen. Darüber hinaus hat jede Season ein eigenes Fortschrittssystem, in dem wir unabhängig von den SHD-Rängen im Season-Level aufsteigen können. Für jede Stufe verdienen wir uns dabei neue Ausrüstungsgegenstände, Waffen und andere nützliche Gegenstände. Das alles zusammen sorgt durchaus für eine bisher nicht vorhandene Motivation regelmäßig am Endgame von The Division 2 teilzunehmen. Für wen die Belohnungen noch nicht ausreichen, für den wird es außerdem in jeder Season einen käuflichen Season-Pass geben, der zusätzlich bei jedem Aufstieg Boni wie kosmetische Items, Farbskins und Ressourcen gewährt. In der bereits gestarteten ersten Season ist dieser Pass noch kostenfrei, in allen weiteren wird er dann jeweils rund zehn Euro kosten.

GESTÖRTE BALANCE

So toll die neuen Inhalte und so sinnvoll die Verbesserung der Spielsysteme sind, so schade sind die Probleme, die mit der Erweiterung Einzug in The Division 2 gehalten haben. Da wäre zum Beispiel das Balancing, dass noch einiger deutlicher Justierungen bedarf. Ob gewollt oder



Attribute von Gegenständen können wir ganz bequem in einer Bibliothek speichern, um sie später für die Rekalibrierung von Gegenständen zu nutzen. (PS4)



Nach Erreichen der Maximalstufe 40 steigen wir in SHD-Rängen auf und steigern dabei diverse passive Boni. (PS4)

ungewollt haben die Entwickler die Schwierigkeit mit Warlords of New York auch auf niedrigen Schwierigkeitsstufen gehörig angezogen. Selbst mit neuer Ausrüstung der Stufe 40 und mehr als einer Million Rüstungspunkten fühlen wir uns häufig wie aus Papier, wenn uns einfachste Gegner in Bruchteilen von Sekunden an den Rand des Ablebens bringen. Im Gegenzug halten Feinde wieder deutlich mehr aus, was die leidige Diskussion über zu viel Kugelschwämme aus dem ersten Teil zurückbringt. Zwar haben sich viele Charakterwerte wie Rüstung, Schaden und andere zwischen Stufe 30 und 40 durch die neue Ausrüstung nahezu vervierfacht. Allerdings bedeuten diese Zahlen nicht viel, wenn sich das nicht im Spielgefühl niederschlägt, wo wir uns eher schwächer vorkommen als je zuvor. Da stellt sich dann schon die Frage, wozu es diesen deutlichen Boost überhaupt gab.

Richtig gezweifelt haben wir an der Abstimmung der Balance beim Endkampf der Kampagne, den wir nicht so ohne weiteres bewältigen konnten. Es bedurfte mehrerer kräftezehrender Anläufe sowohl als Einzelkämpfer als auch in Gruppen mit vier Spielern, bis wir den Endboss schließlich bezwingen konnten. Nun soll The Division 2 natürlich ein taktisch herausforderndes Spiel sein, bei dem Ausrüstung und Builds eine wichtige Rolle spielen. Aber auf dem Story-Schwierigkeitsgrad sollte das eigentlich noch nicht im Vordergrund stehen. Dafür gibt es ja dann die höheren Stufen wie „Schwer“,

„Herausfordernd“, „Heroisch“ und neu „Legendär“. Vor allem weil sich The Division ja immer damit gerühmt hat, dass man die Story-Inhalte auch als Einzelspieler ohne Probleme genießen kann. Diese Prämisse ist mit dem Add-on derzeit zumindest in Gefahr.

FEHLENDER FEINSCHLIFF

Ein weiteres großes Problem der Erweiterung ist die Technik, zumindest in den Konsolen-Fassungen des Spiels. Schon seit dem ersten Teil ist das Streaming der Snowdrop-Engine ein Problem, das häufig zu spät ladenden Objekten und Texturen führte. Mit dem Hauptspiel von The Division 2 hatten die Entwickler von Massive das Ganze ein wenig besser im Griff, so dass es sich auf einem ganz erträglichen Niveau bewegte. Mit dem Add-on scheint man aber wieder einen Schritt zurück gemacht zu haben. Objekte sind häufig selbst auf Nahdistanz noch eine ganze Weile als deformiertes, matschiges Etwas zu sehen, bevor Meshes und Texturen richtig geladen werden. Bei der PS4 spielt es dabei auch keine wirkliche Rolle, ob man auf der normalen Konsole oder der Pro-Variante spielt.

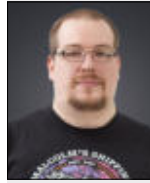
Die Probleme der Engine erstrecken sich diesmal allerdings auch auf die Soundkulisse des Spiels. Fehlende Soundeffekte sind an der Tagesordnung. Das beginnt bei dem kaum oder gar nicht wahrnehmbaren Sound des Nachladens der eigenen Waffen und geht hin bis zu NPC-Gruppen, die sich gegenseitig

beschießen, ohne dass ein einziger Schuss zu hören ist. Gelegentlich werden die Effekte auch mit deutlicher Verzögerung abgespielt. Auch Funksprüche, über die in The Division 2 ja sehr viel von der Erzählung transportiert wird, werden entweder gar nicht ausgelöst, beginnen schon, während man noch im Ladebildschirm ist, so, dass man den Anfang verpasst, oder werden am Ende abgeschnitten.

Es gibt auch noch einige andere Mängel. So stürzte uns die PS4-Version vor allem beim Ausloggen sehr häufig ab. Einige der Launch-Probleme wie Fehler bei der Verbindung zu den Spielservern, gesperrte Charaktere und verbugte Story-NPCs, mit denen man nicht wie erforderlich interagieren konnte, wurden von den Entwicklern inzwischen behoben. Andere Probleme, wie teilweise fehlerhafte Fähigkeiten, müssen zum Testzeitpunkt von den Entwicklern noch adressiert werden. Ein paar zusätzliche Wochen Feinschliff hätten der Erweiterung also durchaus gutgetan. Denn all die genannten Probleme lenken ja davon ab, dass Warlords of New York im Kern viele gute Ansätze bietet. Die gute Kampagne, das verbesserte Item-System und das motivierende Season-Endgame tragen alle dazu bei, dass The Division 2 in der Gesamtbetrachtung durchaus gewinnt und für lange Zeit motivieren kann. Aber angesichts der genannten Mängel fällt die Bewertung der Erweiterung dann doch unter die Note des Hauptspiels zurück. ■

MEINUNG

Matthias Dammes

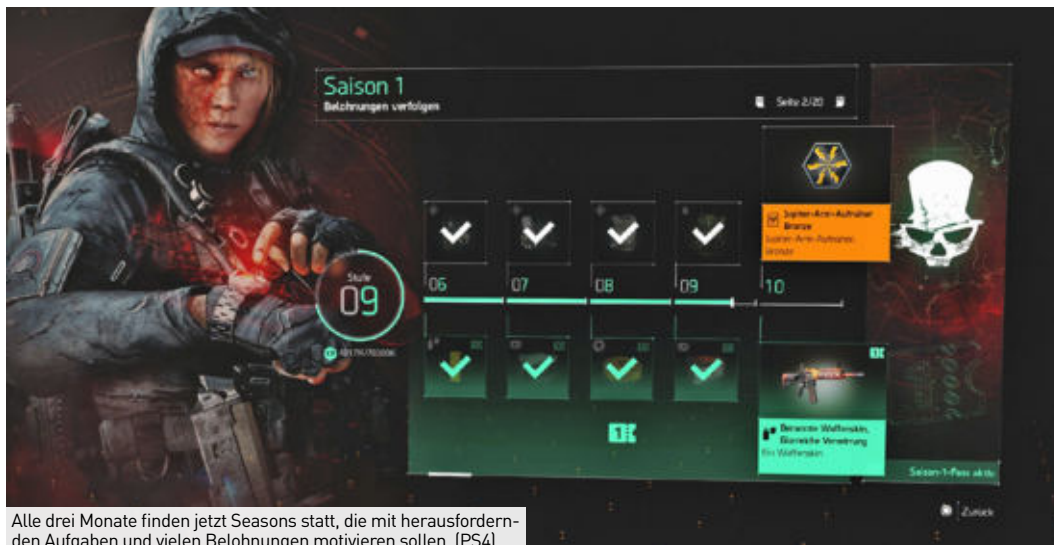


Für mich war die Erweiterung genau das richtige, um mich wieder stärker an The Division 2 zu fesseln. Sie bietet eine schön gestaltete Kampagne, die zurück nach New York führt und endlich den Handlungsstrang des Vorgängers wieder aufgreift. Die abwechslungsreichen Missionen machen mit dem gewohnt taktischen Gameplay Spaß wie eh und je. Wenn da nur nicht das in Schiefelage geratene Balancing wäre. Wenn ich das Gefühl bekomme, dass meine Anstrengungen, meine Charakterwerte zu steigern, gegen übermächtige Gegner kaum was bringen, dann ist etwas faul im System. Auch zehren die wirklich nicht überseh- und überhörbaren Probleme der Engine auf meiner Playstation 4 am Spielgenuss. Das ist schade, da mich das neue Season-System durchaus motiviert, länger am Ball zu bleiben als bisher.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Neue Spielwelt in Lower Manhattan
- Wahrzeichen wie Wall Street
- Story des Vorgängers wird fortgeführt
- Abwechslungsreiche Missionen
- Packende Bosskämpfe
- Neuen Gegnertypen
- Rekalibrierungsbibliothek
- Sinnvolleres Item-System
- SHD-Räng
- Seasons
- Neuer Schwierigkeitsgrad
- ➖ Balancing nicht ausgereift
- ➖ Story-Modus für Solisten teils zu hart
- ➖ Streaming-Probleme (PS4)
- ➖ Aussetzer bei Soundeffekten (PS4)
- ➖ Vereinzelte Bugs



Alle drei Monate finden jetzt Seasons statt, die mit herausfordernden Aufgaben und vielen Belohnungen motivieren sollen. (PS4)

PC
PS4
Xbox One
Switch



PC
PS4
Xbox One
Switch



Fazit > gut/befriedigend

Packendes und motivierendes Add-on, aber auch mit Schwächen.



THE DIVISION 2

ALLE STRASSEN FÜHREN NACH NEW YORK

LOOT-SHOOTER Der Weg nach Lower Manhattan war lang und beschwerlich – wir fassen die bisherige Division-Story verständlich zusammen und setzen sie in Kontext.

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller

Die Jagd nach Aaron Keener wurde eröffnet. Die oft ein wenig verwinkelte Tom-Clancy-Geschichte um Viren, Verrat und eine neue Weltordnung ist allerdings für Neueinsteiger schwer zu verstehen. Wir fassen die wichtigsten Eckpunkte zusammen.

Der Name Aaron Keener lässt Division-Veteranen der ersten Stunde einen Schauer über den Rücken laufen. Als graue Eminenz im Hintergrund der beiden Spiele steht Keener für das personifizierte Chaos, die egoistische Galionsfigur einer neuen Weltordnung, die keine Rücksicht mehr auf Dinge wie Empathie und ein friedliches Miteinander nimmt. Spieler, die erst mit Warlords of New York die Server betreten, geben bei der Erwähnung Aaron Keeners jedoch mit hoher Wahrscheinlichkeit lediglich ein antiklimatisches „Wer?“ von sich. Kein Wunder, denn The Division 2 schubst Spieler praktisch direkt auf die Straßen von Lower Manhattan und gibt lediglich ein paar wichtige Eckpunkte der Story preis. Dabei

ist die Geschichte der Division-Reihe tatsächlich sehr dramatisch und voller Clancy-typischer Wendungen. Ebenfalls Clancy-typisch ist jedoch die enorme Menge an Charakternamen, Daten und Ereignissen, welche leicht überwältigend wirken kann. Wir fassen im Folgenden die Geschichte zusammen, die den Spieler-Agenten zurück nach New York führt, erklären, was es mit der Dollar-Grippe, dem Gespenst Aaron Keener und der Division selbst auf sich hat. Grundlegende Dinge klären wir dabei im Voraus und gehen danach zu einem Zeitstrahl über, der euch auf verständliche Art und Weise in der aktuellen Zeitlinie ankommen lässt. Insbesondere die ersten paar Wochen in New York betrachten wir im Detail, da hier eine Menge Hintergrundinformationen für die durchgehende Thematik der Serie geprägt werden. Wir wünschen viel Spaß beim Eintauchen in eine (gerade aktuell) nicht ganz abwegige und extrem düstere Geschichte, in der die

Weltregierungen nicht mit dem Ausbruch einer extrem ansteckenden Virusgrippe zurechtkommen. Ladet eure Waffe, setzt eure Atemmaske auf und wascht euch die Hände. Die Jagd auf Keener ist hiermit eröffnet.

DIE FUNKTION UND DIE URSPRÜNGE DER DIVISION

Bevor wir uns jedoch um Husten, Schnupfen und den Zusammenbruch der westlichen Welt kümmern, legen wir erst einmal den Grundstein: Wer oder was ist die Division eigentlich? Das Spiel selbst erklärt euch zumindest, dass ihr zu der absoluten Elite der amerikanischen Regierungsagenten gehört und nur dann zum Einsatz kommt, wenn alle anderen Kanäle versagen. Das führt viele Spieler zu der Annahme, dass es sich bei der Division um eine Art „Super-CIA“ handelt, samt der Geheimniskultur und den damit verbundenen Spionage-Tätigkeiten. Die Wahrheit sieht allerdings komplett anders aus. Ihren Ursprung nahm die Geschichte

der sogenannten „Strategic Homeland Division“ im Jahr 2001, als die US-Regierung die „Operation Dark Winter“ durchführte. Dieser Codename steht für die Simulation eines Angriffs auf die Vereinigten Staaten durch den zielgenauen Einsatz eines Pocken-Ausbruchs. Eines der Ziele von Dark Winter war es, die Verwundbarkeit der USA aufzuzeigen und im Anschluss gezielt die offen gelegten Schwachstellen zu entfernen. Die von Oklahoma-Stadt ausgehende Simulation zeigte, dass die Regierung völlig unfähig war, die Ausbreitung des Pockenvirus zu stoppen, und nach kurzer Zeit die Kontrolle über die letzten Notfallfunktionen Amerikas verlieren würde. Selbst die Medien waren unfähig, der Zivilbevölkerung auf kompetente Art und Weise den richtigen Umgang mit dem Virus zu vermitteln, und trugen sogar dazu bei, Fehlinformationen und Panik zu verbreiten. Und das Beste? Operation Dark Winter ist echt. Die Simulation wurde vom Johns Hopkins Center

für Zivile Bioverteidigungsstrategien (CCBS) sowie dem Zentrum für Strategische und Internationale Studien (CSIS) durchgeführt. Das vierundvierzigseitige Dokument wurde von der US-Regierung zur Verfügung gestellt und kann auf mydivision.net heruntergeladen werden.

Nachdem wir unsere Leser nun mit einem angemessenen mulmigen Gefühl versehen haben, kommen wir wieder zu dem fiktionalen Teil der Geschichte: Im Jahr 2007 führte die damalige US-Regierung Direktive 51 ein. Die Direktive besagt, dass im Falle eines katastrophalen Zusammenbruchs der nationalen Sicherheit oder der gewählten Regierung eine konstitutionelle Regierung eingesetzt werden würde; eine Regierung, die alle drei Staatsgewalten in der Hand des Präsidenten selbst zusammenlaufen lässt. Die Strategic Homeland Division, kurz SHD oder einfach „The Division“, war das direkte Ergebnis von Direktive 51: eine große Menge an Schläferagenten,



Die handverlesenen und extrem motivierten Mitglieder der „Strategic Homeland Division“ stellen das Nonplusultra der autarken Geheimagenten dar.

nur dann zum Einsatz kommt, wenn die USA kurz vor dem Fall stehen. Die Agenten besitzen eine enorme Handlungsfreiheit, zeichnen sich durch eine erstklassige Ausbildung, Furchtlosigkeit, Intelligenz und die Versorgung mit der absoluten Crème de la Crème der technologischen

offensichtlichsten Merkmale eines Division-Agenten. Noch vor allen anderen technischen Spielzeugen stellt jedoch die künstliche Intelligenz ISAC (System Analytical Computer Interface) eine der größten Stärken der Division dar. Die KI unterstützt Agenten durch Kommunikation, Echtzeitanalyse, Datensammlung und die Auswertung Biometrischer Daten. ISAC ist der Grund, warum ihr die in der Spielwelt verteilten „Echos“ wahrnehmen könnt, die eine Mischung aus den gesammelten Audio- und Videodateien von Überwachungskameras und Smartphones darstellen. All das macht einen Division-Agenten zu einem wahrhaft furchterregenden Feind. Das orangefarbene Glühen der SHADE-Technologie veranlasst deshalb auch mehr als einen eurer Feinde dazu, panisch ins Funkgerät

zu brüllen, dass sich ein „Division-Element“ im Angriff befindet. Das Motto der Division? „Extremis Malis, Extrema Remedia“: „Außergewöhnliche Umstände erfordern außergewöhnliche Maßnahmen.“

27.11.–01.12:

DER LETZTE BLACK FRIDAY

Ground Zero der gesamten Geschichte um die Division und das sogenannte „Grüne Gift“ war der 27. November des Jahres 2015 – Black Friday. Im Einkaufszentrum „Abdel's Shopping Center“ wurde der Virus von dem Biochemischen Ingenieur Gordon Amherst freigesetzt. Gordon ist ein Name, der während The Division öfter fällt: Der Wissenschaftler befasste sich mit der Replikation künstlicher DNA und der damit verbundenen Virus-Forschung. Dummerweise war Amherst nicht nur brillant, sondern auch ein Verfechter einer besonders radikalen Version des Darwinismus: Seiner Ansicht nach brauchte die Natur ein wenig Hilfe, um mit der Krankheit „Mensch“ fertig zu werden. Wer seine neue Krankheitsvariante überlebte, war offensichtlich auserwählt, um in der von ihm geschaffenen Welt weiterzuleben. Alle anderen würden ein Opfer der „natürlichen Auslese“. Gleichzeitig mit Hunderten von anderen Opfern infizierte sich Amherst selbst mit dem Grünen Gift – und starb kurz darauf an dem Monster, das er selbst geschaffen hatte. In der Zeit vom Black Friday bis zum ersten Dezember begann der Virus mit seiner Arbeit. Die ersten Symptome

Die Black Tusk und ihr Auftraggeber wussten bereits lange im Voraus von dem geplanten Einsatz des Grünen Gifts. Auch die Sabotage der Division fand bereits vor dem Ausnahmezustand statt. Wer auch immer dahintersteckt – er denkt langfristig und strategisch.

die ihren regulären Jobs nachgehen, bis sie aktiviert werden. Um es ganz klar auszudrücken, ist die Division die allerletzte Verteidigungslinie, die

Kriegsführung aus. Von der Abkürzung SHD abgeleitet sind sowohl die SHADE-Tech-Gadgets als auch die sogenannte Smart-Watch eines der



Die Anfangsphase des Virusausbruches in New York verlief katastrophal und legte den Grundstein für die Charaktere sowie Story des Division-Universums.



Keener setzt seine anziehende Persönlichkeit wie eine Waffe ein. Keiner der vier Kriegsherren kann dem abtrünnigen Agenten annähernd das Wasser reichen.

traten auf, Fieber brach aus und die Öffentlichkeit begann zu verstehen, dass etwas nicht stimmte. Schulen wurden geschlossen, Universitäten sagten Kurse ab und die Bewohner New Yorks wurden gebeten, zu Hause zu bleiben und die Krankheitswelle auszusitzen.

02.12.–03.12:

AMHERSTS PLAN GEHT AUF

Als die Seuche wenige Tage später die ersten Todesopfer forderte, versank New York in einem Malstrom aus Gewalt und Chaos. Es dauerte nicht einmal zwei Tage, bis die Geschäfte leer gekauft waren und die ersten Plünderungen begannen. In diesen Tagen wurden zwei Drittel der Bevölkerung, Diplomaten und der UNO-Besatzung Manhattans evakuiert – und trugen damit den Virus weit ins Kernland der USA und andere Länder. Zu diesem Zeitpunkt begann auch das Gerücht zu kursieren, dass die Seuche über infizierte Einhundert-Dollar-Scheine verbreitet wurde. Die Begriffe „Grünes Gift“ und „Dollar-Grippe“ wurden innerhalb dieses Zeitraumes geprägt. Die Polizei, Nationalgarde,

die Feuerwehr und das medizinische Personal New Yorks wurden in der „Joint Task Force“ oder JTF zusammengefasst und begannen, sich gegen das Chaos zu stemmen. Der Präsident ordnete die Durchsetzung einer Quarantäne an und ließ Söldnerorganisationen (PMCs oder Private Military Contractors) unter der Aufsicht eines Lieutenant-Colonels des US-Militärs einfliegen, um die Ordnung aufrechtzuerhalten. Das öffentliche Stromnetz und die Internetversorgung brachen stellenweise zusammen. Abhilfe schaffte Paul Rhodes, ein Ex-Söldner, der seine technischen Fähigkeiten in den Dienst der JTF stellte und bei eurem späteren Aufenthalt in New York noch wichtig wird.

04.12.–11.12: DIE ERRICHTUNG DER QUARANTÄNEZONEN

Die Quarantäne trat offiziell in Kraft und die ersten Fälle der Dollar-Grippe wurden in den Krankenhäusern der Stadt angenommen. Kurz darauf wurde die Grippe als eine schwer modifizierte Variante des Pockenvirus identifiziert, verbunden mit Elemen-

ten des Dengue-Virus, Ebola, H1N1, des Hantavirus, Marburg sowie der Schweinegrippe – damit war offensichtlich, dass der Virus künstlich erschaffen und als Teil einer gezielten Attacke eingesetzt wurde. Durch die hohe Mutationsrate des Virus war die Erschaffung eines Impfstoffes oder der Einsatz von Virustatika unmöglich. Das Militär begann, in New York einzumarschieren, und setzte die Quarantäne mit allen Mitteln durch. Kranke wurden gesammelt und in Lager verfrachtet, in denen sich die Regierung mit aller Macht um eine Heilung bemühte. Um die Quarantänazonen wurden hohe Mauern errichtet und die Nationalgarde riegelte die Zonen ab. Mehr als zehntausend Todesopfer wurden alleine in New York verzeichnet.

12.12.–19.12:

DER UNTERGANG NEW YORKS

Zu diesem Zeitpunkt meldeten sowohl die Kranken- als auch die Leichenschauhäuser der Stadt maximale Kapazität und lehnten jede weitere Annahme ab. In den Quarantänazonen verschlechterte sich die Lage, sodass das Misstrauen gegenüber der Regierung zunahm. Als am 17. Dezember der Strom ausfiel, gingen die umzäunten Quarantänazonen in Gewalt und Chaos unter. Direktive 51 wurde in Kraft gesetzt und die erste Welle an Agenten aktiviert, darunter auch Aaron Keener, der damals noch unter seinem Codenamen „Vanguard“ (Vorhut) bekannt war. Die Agenten sollten eigentlich die Aufrechterhaltung der Zonen übernehmen, die meisten entschieden sich aber dafür, dem Schutz und der Evakuierung von Zivilisten den Vorrang zu geben. Das

Militär zog sich innerhalb weniger Stunden aus den inzwischen „Dark Zone“ genannten Gebieten zurück und hinterließ Waffen und Ausrüstung im Wert Hunderter Millionen Dollar. Aaron Keener und seine erste Welle an Agenten versuchten verzweifelt, die Leben hunderttausender New Yorker zu retten, doch ohne offizielle Regierungsunterstützung mussten sie zusehen, wie die Plünderer blutige Ernte unter den Zivilisten hielten. Als eine große Gruppe Zivilisten vor seinen Augen bei lebendigem Leib verbrannte, entschloss Keener, dass eine Regierung, die Schutzbefehlten nicht schützen kann, wertlos ist, und schaltete seinen Peilsender ab. Zu diesem Zeitpunkt diente Keener noch einem guten Zweck, doch seine Mittel wurden zusehends finsterner.

20.12.–06.01:

ARMAGEDDON

Die Dark Zones waren inzwischen verseuchtes Niemandsland, das von Gangs und Gewalt regiert wurde. Der Präsident der Vereinigten Staaten war tot und alleine in New York wurde die Zahl der Todesopfer inzwischen auf mehr als 300.000 geschätzt, während die Regierung komplett in sich zusammenbrach. Aaron Keener fasste den Entschluss, auch den letzten Rest der nutzlosen Regierung zu vernichten, und das landesweit. Ein Neuanfang war erforderlich, wenn die Welt überleben will, und das bedeutete, die Division musste fallen. Zu diesem Zweck rekrutierte er den Rest der aktiven Division-Agenten. Wer sich seiner Herrschaft nicht beugte, wurde getötet. Als Reaktion auf Keeners Rebellion aktivierte die SHD eine zweite Welle an Agenten,

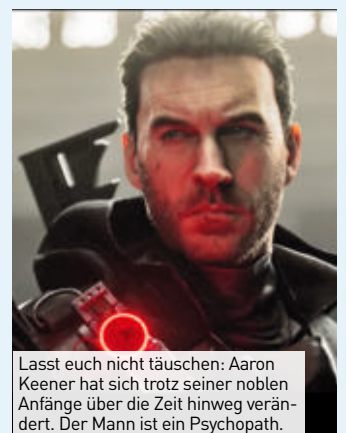
Profil: Aaron Keener

Der erste aller Rogue-Agenten besitzt eine mächtige und sehr gefährliche Persönlichkeit.

Es gibt kaum einen Charakter im Division-Universum, der so polarisiert wie Keener. Für die einen stellt er einen tragischen Schurken dar, der von der Regierung zu furchtbaren Taten gezwungen wurde. Für die anderen ist er ein psychopathischer Killer, der ebenso wenig Gnade verdient, wie er sie gewährt. Wenn man alle Ingame-Dokumente und Sprachaufnahmen sowie die verschiedenen Story-Trailer, die uns derzeit zur Verfügung stehen, zur Hand nimmt, ergibt sich das Bild eines Mannes, der vor allem eines besitzt: eine Persönlichkeit, die so groß ist, dass er sie wie eine Waffe

einsetzt. Vitaly Tchernenko zum Beispiel wurde von Keener bis zu seiner Übergabe an die BTSU stets mit ausgewählter Höflichkeit behandelt. Selbst als Vitaly versucht, Virusproben willentlich zu vernichten, bleibt Keener absolut ruhig und beschwichtigt Tchernenko – immer mit einem subtilen Unterton, in dem blanker Stahl mitschwingt. Auch die vier Kriegsherren von New York bekommen von Keener im Voraus exakt das zu hören, was ihm in diesem Moment am meisten nützt. Keener lügt und spielt dreidimensionales Schach, und das auf einem Level, an das selbst die besten Strategen

der Division nur schwer herankommen. Von den Anfängen in New York bis jetzt änderte sich Keeners Charakter zum Schlechteren. Wo zuvor der Kampf gegen eine ineffektive Regierung im Vordergrund stand, sitzen inzwischen eine tiefe Verachtung für Schwäche und ein massiver Überlegenheitskomplex. Aaron Keener ist ein Psychopath, wie er im Buche steht: Er besitzt kein Empathie, keine soziale Verantwortung und kein Gewissen. Charmant und völlig furchtlos ist Keener wie geschaffen für seine neue Weltordnung, die persönliche Macht über alles stellt.



Lasst euch nicht täuschen: Aaron Keener hat sich trotz seiner noblen Anfänge über die Zeit hinweg verändert. Der Mann ist ein Psychopath.

darunter auch den Spielercharakter. Die Story von The Division begann an dieser Stelle mit einem Helikopterabsturz, bei dem der Kommandant der zweiten Welle getötet wurde, sodass die Agentin Faye Lau das Kommando übernahm.

THE DIVISION: KEENERS PLAN

Während der Ereignisse von The Division erfuhr die SHD, dass Keener sich mit dem „Last Man Battalion“ (LMB) zusammengetan hatte. Die unter einem Banner zusammengefassten Söldnerorganisationen unter der Leitung des ehemaligen Lieutenant-Colonels Charles Bliss halfen Keener bei der Entführung des russischen Virologen Vitali Tchernenko, der im russischen Konulat von New York vergeblich auf seine Rettung wartete. Die Methoden des rebellierenden Agenten waren inzwischen ebenso brutal wie die der durch die Stadt marodierenden Gangs; die Vorgehensweise Keeners war jedoch immer noch hochpräzise und gefühllos, was ihn für die ungeschulten Plünderer praktisch unangreifbar machte. Kurz darauf gelangte der ehemalige Agent an das Equipment, mit dem Gordon Amherst die Dollar-Grippe synthetisieren konnte. Damit besaß Keener zu diesem Zeitpunkt sowohl einen kompetenten Virologen als auch einen DNA-Proteindrucker, mit dessen Hilfe er eine neue Seuche kreieren konnte. Wichtig: Vitali Tchernenko hatte nichts mit der Erschaffung des Grünen Gifts zu tun, er war lediglich ein weiteres Opfer von Aaron Keener! Eine letzte Nachricht des inzwischen weltweit gesuchten Ex-Agenten ließ darauf schließen, dass er sich nicht mehr in New York aufhielt.

THE DIVISION 2: EINE NEUE SEUCHE

Monate nach den Ereignissen von The Division ging es der Welt und insbesondere den USA nicht viel besser. Immerhin: Die Dollar-Grippe war inzwischen größtenteils unter Kontrolle gebracht. Als künstlich geschaffene Krankheit erhielt das Grüne Gift von Gordon Amherst ein „Verfallsdatum“, nach dessen Verstreichen die Menschheit mit dem Wiederaufbau beginnen sollte. In diversen Laboren und den Dark Zones gab



es jedoch immer noch gefährliche Orte, an denen nach wie vor der unsichtbare Tod lauerte. Regelmäßige Ausbrüche der Dollar-Grippe schienen außerdem darauf hinzuweisen, dass der Virus eigenständig mutierte und Amhersts Plan damit hinfällig machte. Im Hochsommer erhielten Division-Agenten in den USA einen landesweiten Notruf, der besagte, dass das SHD-Netzwerk ausgefallen war – ein Desaster, denn ohne eine landesweite Kommunikation war an einen Wiederaufbau der Regierung nicht zu denken. Agenten aus dem gesamten Land strömten nach Washington D.C., um den Hauptserver zu starten. Dort angekommen, fanden die Agenten nicht nur den Präsidenten (der ehemalige Sprecher des Repräsentantenhauses), sondern auch Hinweise auf ein antivirales Breitbandmedikament. Nachdem der Server neu gestartet, das Medikament gefunden und der Präsident gerettet worden waren, marschierte mit einem Mal die „Black Tusk Specialist Unit“ (BTSU) in Washington ein. Die technologisch extrem fortgeschrittenen Söldner dienten einer unbekannten dritten Partei, die nichts mit der Division oder Aaron Keener zu tun hatte. Dann folgte ein schwerer Verrat: Präsident Ellis arbeitete bereits seit langer Zeit mit der BTSU zusammen und stahl das Breitbandmedikament. Zwar konnten die Agenten das Medikament zurückerobern, Ellis schlüpfte jedoch durch ihre Finger. Nachdem die Division das Pentagon sichern konnte, entdeckte sie, warum die BTSU das Gebäude besetzt

hatte: Ein Perfusions-Inkubationsreaktor wurde sichergestellt. Obwohl der SHD immer noch ein Spezialist fehlte, um den Reaktor in Betrieb zu nehmen, stellte die abgeschlossene Perfusionskultur die beste Chance dar, um das Breitband-Virostatikum in Massenproduktion herzustellen. So weit, so gut!

Richtig interessant wurde es für die Division, als in dem Vergnügungspark von Coney Island in New York Spuren von Vitali Tchernenko

Wissenschaftler konnte in Sicherheit gebracht werden. Wenig später stellte sich heraus, was Tchernenko in der Obhut des Ex-Agenten getan hatte: Mit der Hilfe des Protein-Druckers und Tchernenkos konnte Keener eine neue Variante der Seuche erschaffen und ließ diese augenblicklich auf das Division-Hauptquartier in New York los. Eure Aufgabe in Warlords of New York ist nun die Festsetzung Keeners und das Ausschalten seiner vier Kriegsher-

Wer sind die Jäger, die in Washington und New York ihr Unwesen treiben? Die Theorien reichen von russischen Spezialkommandos über Black-Tusk-Elitekrieger bis hin zur Welle 3 der Division, die alle vorangegangenen Wellen neutralisieren soll.

auftauchten. Der von Keener an die Black Tusk übergebene Tchernenko war der perfekte Kandidat für die Inbetriebnahme des Perfusions-Inkubationsreaktors. In Coney Island angekommen, stellte sich heraus, dass die Black Tusk den Wissenschaftler zwar von Aaron Keener entgegengenommen hatte, diesem aber kein Stück über den Weg traute. Zu Recht, wie sich zeigte, denn Keener hetzte die unter neuer Führung erstarkten Cleaner auf das BTSU-Camp, in der Hoffnung, drei Ziele auf einmal auszuschalten: die Black Tusk, Tchernenko und die Division-Agenten. Zwar entwich Keener ein weiteres Mal knapp seinen Verfolgern, doch der russische

ren, gefährlicher Ex-Agenten, die von den neu erstarkten Feindfraktionen Lower Manhattans unterstützt werden. erinnert ihr euch noch an den Ex-LMB-Techniker Paul Rhodes? Der alte Haudegen konnte in den Monaten seit der Evakuierung New Yorks eine solide Zuflucht für Zivilisten und die Überreste der JTF schaffen. Division-Agenten, darunter auch euer alter Bekannter Faye Lau, begegnet man in Lower Manhattan inzwischen allerdings bestenfalls mit Misstrauen – aus offensichtlichen Gründen. Nun liegt es an euch, Aaron Keener zu stoppen und die Verbreitung einer zweiten Pest biblischen Ausmaßes zu verhindern. Viel Erfolg!

BESTENLISTEN

Stets topaktuell! Die umfassende Kaufberatung für alle Systeme*

Rollenspiele			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	Divinity: Original Sin 2 Definitive Edition	10/2018	10			
2	Pillars of Eternity 2: Deadfire	07/2018	9			
3	World of Warcraft: Battle of Azeroth	11/2018	9			
4	Diablo 3: Eternal Collection	01/2019	9	9	9	9
5	The Witcher 3: Blood and Wine	07/2016	9	9	9	
6	Xenoblade Chronicles 2	01/2018				9
7	Ni No Kuni 2	05/2018	9	9		
8	Assassin's Creed: Origins	12/2017	9	9	9	
9	Persona 5	05/2017		9		
10	Nioh	03/2017		9		
11	Octopath Traveler	07/2018				9
12	Final Fantasy XII: The Zodiac Age	08/2017		9		
13	Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals D.E.	11/2019				9
14	Deus Ex: Mankind Divided	05/2016	9	9	9	
15	Disco Elysium	01/2020	9			

Adventure			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	The Walking Dead: The Final Season	05/2019	9			
2	Finding Paradise	03/2018	9			
3	Life Is Strange: Before The Storm	03/2018	9	9	9	
4	Night in the Woods	04/2017	9	9	9	9
5	Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy	05/2019	8	8	8	

Strategie			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	XCOM 2	11/2016	9	9	9	
2	Civilization 6: Gathering Storm	04/2019	9	9	9	
3	Total War: Warhammer 2	12/2017	9			
4	Fire Emblem: Three Houses	09/2019				9
5	Anno 1800	06/2019	9			
6	Mario + Rabbids: Kingdom Battle	10/2017				9

Sport			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	eFootball PES 2020	11/2019		9	9	
2	NBA 2K18	11/2017	9	9	9	9
3	FIFA 19	11/2018		9	9	
4	Madden NFL 19	10/2018		9	9	
5	NHL 18	01/2018		9	9	

* Einige Spiele, die älter als 24 Monate sind, werden ersetzt.

Action/Action-Adventure			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	Red Dead Redemption 2	12/2018	8	10	10	
2	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	04/2017				10
3	Sekiro: Shadows Die Twice	05/2019	9	9	9	
4	Super Smash Bros. Ultimate	12/2018				9
5	Tom Clancy's The Division 2	05/2019	9	9	9	
6	God of War	06/2018		9		
7	Monster Hunter World	03/2018		9	9	
8	Judgment	08/2019	9			
9	The Legend of Zelda: Link's Awakening	11/2019				9
10	Uncharted 4: A Thief's End	06/2016	9	9	9	
11	Donkey Kong Country Tropical Freeze	06/2018				9
12	Battlefield 5	01/2019	9	9	9	
13	Gears 5	11/2019	9		9	
14	A Plague Tale: Innocence	07/2019	9	9	9	
15	Hellblade: Senua's Sacrifice	09/2017	9	9	9	
16	Death Stranding	12/2019		9		
17	Luigi's Mansion 3	12/2019				9
18	Doom Eternal	05/2020	9	9	9	
19	Animal Crossing: New Horizons	05/2020				9

Jump & Run/Geschicklichkeit			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	Celeste	05/2018				9
2	Super Mario Odyssey	12/2017				9
3	Runbow	07/2018	9	9	9	8
4	Cuphead	11/2017	9		9	
5	Super Mario Maker 2	08/2019				9
6	Dreams	04/2020		9		
7	Ori and the Will of the Wisps	05/2020	9		9	

Rennspiele			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	Forza Motorsport 7	11/2017	9		9	
2	Mario Kart 8 Deluxe	06/2017				9
3	Forza Horizon 4	11/2018	9		9	
4	Project Cars 2	11/2017	9	9	9	
5	Dirt: Rally	07/2017	9	9	9	
6	Dirt 4	07/2017	9	9	9	
7	Wipeout Omega Collection	07/2017		9		
8	F1 2018	10/2018	9	9	9	

MULTIMEDIA

FUTURISTISCHE GADGETS, NEUES ZUBEHÖR, COMICS, FILME & MUSIK



MARVELS

COMIC Ein Comic-Klassiker wird kurz nach dem 25. Jubiläum neu aufgelegt – und versetzt uns in die Rolle eines Zuschauers..

Normalerweise folgen wir in Superhelden-Comics den namensgebenden Titelhelden – wir erleben ihre Taten, sehen ihre Reaktionen auf Verbrechen, beobachten sie bei der Recherche oder in ruhigen Momenten. Nicht so im Klassiker *Marvels*, der jüngst anlässlich seines 25. Geburtstags in einer schönen Edition neu aufgelegt wurde. Auch ein frischer, 16-seitiger Epilog ist mit an Bord. Bei alledem wird die Story eben wie erwähnt nicht aus der Sicht der Helden erzählt, sondern aus der Sicht eines Außenstehenden. Der Fotojournalist Phil Sheldon ist nämlich Zeuge, wie der künstliche Held „Die Fackel“ der Welt vorgestellt wird, und ist von da an von den nun immer häufiger auftretenden übernatürlichen Menschen, Mutanten und Aliens fasziniert. Während er für sein Buch namens *Marvels* Fotomaterial und Texte sammelt, begegnet er so unter anderem noch Spider-Man, den Avengers, den X-Men, Galactus, Dr. Octopus, dem Green Goblin und vielen mehr. Auch persönliche Rückschläge

und die obligatorischen Katastrophen, die das Handeln der Superhelden und -schurken nun mal so begleiten, bringen ihn nicht davon ab, sich weiter mit dem Thema zu beschäftigen ... Als *Marvels* 1994 erschien, wurde der Comic mit Preisen überhäuft und von vielen Kritikern über den grünen Klee gelobt – das ist sicherlich etwas übertrieben. Dennoch ist die Story aus der Feder von Kurt Busiek nicht zuletzt durch die frische, unverbrauchte Perspektive sehr interessant, wenn auch nicht so actionreich, wie man das gewohnt ist. Logisch – schließlich sind die Superhelden hier nur die Nebenrolle. Gewöhnungsbedürftig, objektiv aber über jeden Zweifel erhaben sind zudem die extrem realistischen Zeichnungen von Alex Ross, die eher die Qualität einer Graphic Novel besitzen..

SASCHA LOHMÜLLER

Verlag: Marvel/Panini

Seitenzahl: 228

Preis: 23,00 Euro

WERTUNG

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PARASITE

BLU-RAY **Klassenkampf in Südkorea** – und im Heimkino

Spätestens seit der diesjährigen Oscar-Verleihung ist *Parasite* in fast aller Munde und den meisten Film-Fans ein Begriff. Schließlich sahnte die düster-komische Farce als erster nicht englischsprachiger Streifen den Oscar für den besten Film ab. Nun erscheint *Parasite* auch endlich fürs Heimkino, zusätzlich zu den normalen und Steelbook-Varianten auch noch als 4K-Mediabook über Capelight. Das bietet neben den üblichen Extras auch noch Interviews und ein 24-seitiges Booklet. Egal für welche Version ihr euch letztendlich entscheidet: Es lohnt sich! Denn die tragikomische Geschichte unterhält von vorne bis hinten, spart nicht mit grotesken und völlig übertriebenen Szenen und bietet dadurch eine sehr gelungene Parabel auf den modernen Kapitalismus mit all seinen Auswüchsen: Klassenkampf,

Armut, überbordender Reichtum, Drogen, Alkohol, sexuelle Perversion – kaum ein Thema wird ausgespart, auch wenn einige deutlich präsenter sind. Zur Story sollte man daher auch nicht allzu viel verraten. Nur so viel: Die ärmliche, vierköpfige Familie Kim schleicht sich nach und nach in das Leben der wohlhabenden Familie Park ein, unter Vorspiegelung falscher Tatsachen und der Annahme von Scheinidentitäten. Dabei wird das Konstrukt aus Lügen und Betrug immer komplizierter, bis die Situation irgendwann unweigerlich eskaliert.

SASCHA LOHMÜLLER

Laufzeit: ca. 132 Min.

Extras: Making-of, TV-Spots, Trailer, Interviews

WERTUNG

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



THE BLACK DAHLIA MURDER – VERMINOUS

MUSIK Kleine Ruhepause gefällig? Dann lest bitte woanders weiter.

inder, wie die Zeit vergeht! Im nächsten Jahr feiert The Black Dahlia Murder bereits den 20. Band-Geburtstag, dabei kommt es uns wie gestern vor, dass wir das „Unhallowed“-Debüt in den CD-Player geschoben haben. Mit Verminous sind die Detroiter rund um Front-Krakeeler Trevor Strnad (nein, kein Tippfehler) und Gitarrist Brian Eschbach – gleichzeitig auch die beiden letzten Gründungsmitglieder – nun schon bei Album Nummer neun angelangt. Und das klingt genau so, wie man es vom

Fünfer gewohnt ist: Neun kompromisslose Nummern, irgendwo zwischen klassischem Death Metal und der melodischeren Todes-Variante skandinavischer Prägung, wobei das Pendel diesmal doch etwas deutlicher in letztere Richtung ausschlägt. Experimente wagen The Black Dahlia Murder dabei kaum – Trevor brüllt und kreischt sich wie gewohnt durch die Songs, Klargesang gibt's natürlich keinen, das Gaspedal bleibt fast die komplette Spielzeit durchgetreten, unterbrochen nur von mindestens ein bis zwei Gitarren-Soli pro Song. Am ehesten findet sich so

etwas wie Experimentierfreudigkeit noch in den wenigen Momenten, wo das Tempo gedrosselt wird, etwa in „Child of Night“, wodurch es kurz fast in doomige Gefilde abdriftet, und natürlich im akustischen Interlude „Womb in Dark Chrysalis“. Ansonsten bietet Verminous gewohnt hohe Death-Metal-Kost – kann man nach fast 20 Jahren ja auch erwarten.

SASCHA LOHMÜLLER



Label: Metal Blade
Genre: Death Metal
VÖ: 17. April 2020

WERTUNG

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

WHITE STONES – KUARAHY



MUSIK Neues aus dem erweiterten Opeth-Lager.

White Stones? Nie gehört? Kein Wunder, schließlich liefert das Quintett hier sein erstes Album ab. Hinter der Band steckt allerdings kein Unbekannter: Kreativer Kopf ist Martin Mendez, seines Zeichens Bassist der Prog-Granden Opeth. Benannt wurde die Band nach dem uruguayischen Geburtsort des Saitenzupfers, der Titel des Albums bedeutet übersetzt „Sonne“. Allzu sonnig geht es hier musikalisch allerdings nicht zu, viel mehr orientiert sich der Fünfer am Frühwerk

von Mendez' Hauptband. Geboten wird also progiger Death Metal, größtenteils im Mid Tempo gehalten, unterbrochen von instrumentalen, ruhigen Einschüben. High-speed-Ausflüge sucht man dabei vergebens, cleane Vocals allerdings auch. Stattdessen streuen Mendez' und Co. neben einigen wenigen Anleihen an moderne Opeth – das

Riff in „Rusty Shell“ klingt z. B. sehr nach „Sorceress“ – auch ein paar dezente lateinamerikanische Klänge ein, etwa die Gitarren in „Guyra“. Alles in allem wäre zwar ein wenig mehr Mut zur Eigenständigkeit schön gewesen, gelungen ist das Debüt dennoch..

SASCHA LOHMÜLLER

Label: Nuclear Blast
Genre: Death Metal
VÖ: 13. März 2020

WERTUNG

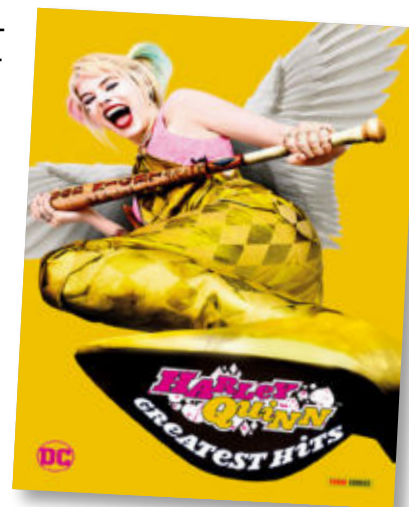
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

HARLEY QUINN GREATEST HITS

COMIC Ordentliche Sammlung kleinerer Harley-Stories.

Das Cover verdeutlicht, warum diese Ansammlung von Harley-Quinn-Geschichten jetzt (oder genauer: Ende Januar) in den Handel kommt: Man möchte vom Filmstart von Birds of Prey profitieren (und die Ticketverkäufe ankurbeln), denn sonst wäre nicht Darstellerin Margot Robbie vorndrauf gelandet. Mit den enthaltenen Comics hat die Gute nämlich nichts am Hut.

Vielleicht auch besser so, denn während der Film floppte, sind die hier gesammelten Geschichten größtenteils unterhaltsam, nett (und aufreizend) gezeichnet und bieten einen guten Einstieg in Harleys Welt. Allerdings ist der Titel Greatest Hits irreführend, denn während Miss Quinzel bereits seit Anfang der 90er-Jahre ihr Unwesen treibt, stammen die hier gebündelten Comics allesamt aus den Jahren 2014 bis 2016. Dementsprechend zünden



auch nicht alle Stories, versprühen aber durchweg den typischen, oftmals etwas debilen Anarcho-Humor. Von Großtaten wie Mad Love sind die netten Geschichten aber weit entfernt..

SASCHA LOHMÜLLER

Verlag: DC/Panini
Seitenzahl: 220
Preis: 19,99 Euro

WERTUNG

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

JEDE WOCHEN NEU!

GAMES-AKTUELL-PODCAST

Die perfekte Begleitung: Unser wöchentlicher 90-minütiger Entertainment-Talk!

Bereits seit 2007 spricht die Redaktion im wöchentlichen Games-Aktuell-Podcast mit wechselnden Gästen über aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments. Die Hörer erwarten interessante News, tiefgründige Testberichte, spannende Vorschauen und viel Interaktion mit der Community. Inzwischen haben wir weit über 500 Podcast-Folgen aufgenommen – es lohnt sich auch in manch Perle von früher hineinzuhören!

SO KÖNNT IHR UNS HÖREN

Ihr findet unseren Podcast auf www.gamesaktuell.de und auf diesen Plattformen:

- Spotify
- Apple Podcasts
- Youtube
- PlayerFM
- Pocket Casts
- Google Podcasts und viele mehr

Gerne beantworten wir im Podcast eure Fragen. Schreibt euren Beitrag in den Kommentar-Bereich der jeweiligen Podcast-Meldung.



GAMES PODCAST

AKTUELL



DEINE CHANCE 2020

WERDE PRAKTIKANT BEI DER GAMES AKTUELL



Als Praktikant bei der Games Aktuell schnupperst du in den Redakteursjob, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir wieder Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- ☒ Enge Zusammenarbeit mit den Redakteuren
- ☒ Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- ☒ Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- ☒ Mitarbeit bei Videos und Podcasts
- ☒ Die neuesten Games spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ☒ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ☒ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ☒ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ☒ Du fühlst dich in der Welt von Konsolen und PCs zu Hause.
- ☒ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.



KATHARINA PACHE, LEITENDE REDAKTEURIN

Karrierestart mit einem Praktikum bei der Games Aktuell

„Als ich mich vor zwölf Jahren als Praktikantin beworben habe, hätte ich mir nie träumen lassen, dass ich tatsächlich einmal als Spiele-Redakteurin im Team arbeiten würde! Schon im Praktikum konnte ich Erfahrung mit allen wichtigen Aufgaben eines Redaktionsmitglieds sammeln. Im Volontariat, als Redakteurin und schließlich als Leitung der N-ZONE nahmen die Verantwortungsbereiche zu.“

Deine Bewerbung richtest du bitte an:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort: Praktikum
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

DAS LETZTE

NÄCHSTEN MONAT IN DER GA

AUSBLICK | GAMES AKTUELL
06/2020 ERSCHEINT AM 20.05.2020

Test



Final Fantasy 7 Remake

Comeback von Cloud und Co.: In der letzten Ausgabe noch Cover-Thema, in der nächsten unser wahrscheinlich ausführlichster Test: das heiß ersehnte Remake von Final Fantasy 7, das für diese Ausgabe leider zu spät ankam.

Vorschau



The Last of Us: Part 2

Mit Ellie auf Rachefeldzug: Ende Mai ist es endlich so weit: Naughty Dogs' Endzeit-Epos geht in die zweite Runde. Für einen Test wird es wohl nicht langen, wir rechnen aber mit letzten Infos vor der Veröffentlichung.

Test



Predator: Hunting Grounds

Von Jägern und Gejagten: Asymmetrische Multiplayer-Spiele sind nicht erst seit Dead by Daylight im Trend, nun kommt von den Machern von Friday, the 13th ein neuer Vertreter für PC und PS4 – mit sehr starker Lizenz!

Alle Angaben ohne Gewähr – Themen können sich kurzfristig ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100 www.computec.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand / Editorial Director Redaktionsleiter / Cvd	Maria Beyer-Fistrich Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion	David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Marcel Naeem Cheema, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödel
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Wolfgang Fischer, Michael Leibner, Lucas Ott, Dominik Pache, Benedikt Plass-Fließenkämper, Christian Schmid, Marvin Schumacher, Sönke Siemens
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Judith von Biedendorf
Titelgestaltung	Sebastian Bienert © Square Enix
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Video Production	Thomas Dziewiszek
Produktion, Vertrieb, Abonnement Marketing	Martin Clossmann, Uwe Hönig Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.gamesaktuell.de	
Brand / Editorial Director Redaktion Digital Director New Business Entwicklung	Maria Beyer-Fistrich David Martin, Maik Koch Simon Fistrich Viktor Eippert (Project Manager) Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, René Giering, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Tony von Biedendorf, Daniel Popa

Anzeigen Sales Director Anzeigenberatung Print / Digital	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Jens-Ole Quiel, Tel. +49 (911) 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de Bernhard Nusser, Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de Judith Grätias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de Alto Mair, Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil	Annett Heinze, annett.heinze@computec.de Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate	Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Corporate Sales & Publishing	Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online	Ströer Digital Media GmbH, Kehrvieler 8-9, 20457 Hamburg Tel.: +49 40 – 468 567-100, www.stroer.de, kontakt@stroer.de Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadata Nr. 33 vom 01.01.2020
Anzeigendisposition Datenübertragung	

Abonnement:
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch
DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Postadresse: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
DEUTSCHLAND
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr,
Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz; max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)
**ÖSTERREICH, SCHWEIZ UND
WEITERE LÄNDER:**
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr,
Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Magazin [ZKZ 61457]: Deutschland: € 51,00 – Österreich: € 59,00 – Ausland: € 64,00
Kombi-Abo [ZKZ 61457]: Deutschland: € 63,00 – Österreich: € 72,00 – Ausland: € 78,00

Vertrieb und Einzelverkauf	DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg; Internet: www.dpv.de
Druck	IPRESS CENTER Central Europe Plc. Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen 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: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

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 Games Aktuell veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

**MARQUARD MEDIA
GROUP**

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLELEK, FAMILY-HU, RUNNER'S WORLD

Dein Zugang zur Entwickler-Szene

Abonniere jetzt
das Magazin
für Spiele-
Entwicklung
und Business-
Development.

In Print- und
Digitalform
erhältlich

Available on the
App Store

JETZT BEI
Google Play

Available on
kindle fire



ALLE INFOS AUF

www.makinggames.biz/shop

Ein Produkt der

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

OMEN X 2S LAPTOP



15-dg0070ng

ÜBERLISTE ALLE



Ausgestattet mit
Intel® Core™ i9-9880H Prozessor

hp.com/de/omen-x-2s

