

DVD

GAMEPRO



GELIEBTE POSTAPOKALYPSE

FASZINATION UNTERGANG: WARUM SPIELEN WIR DIE KATASTROPHE?
HIER MACHT ÜBERLEBEN SPASS: AKTUELLE ENDZEIT-TITEL IM CHECK



**FAR CRY
NEW DAWN**

TEST: WARUM WENIGER MEHR IST



METRO: EXODUS

TEST: DER DERZEIT BESTE SOLO-SHOOTER



DAYS GONE

SPECIAL: SEUCHEN ALS ENDE DER WELT

APEX LEGENDS

TEST TOLLER SHOOTER TROTZ FREE2PLAY? **+ VIDEO**

TIPPS SO WERDET IHR IM BATTLE ROYALE LETZTER

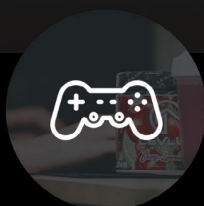
04/19 € 5,50

Schweiz SFR 8,60 • Österreich, Benelux € 6,35
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 7,45





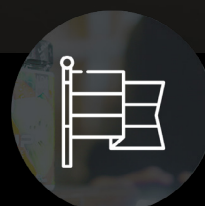
#UNFAIRDONTCARE



SPEZIELL FÜR
GAMER



SPIEL MIT MEHR
FOKUS



MADE IN
GERMANY

Du willst mehr erfahren? Besuche unsere Website, registriere dich für unseren Newsletter und verpasse keine Neuigkeiten oder krassen Aktionen mehr.

Mit Levlup holst du dir einen speziell für Gamer entwickelten Performance Booster der Spitzenklasse, der wirklich schmeckt! Im Vergleich zu herkömmlichen Energie-Getränken setzen wir auf hochwertige Inhaltsstoffe, die dir wirklich etwas bringen.

www.levlup.de



Endlich Frühling! Wir lassen uns beim Redaktions-Gassigehen mit Ida die Sonne ins Gesicht scheinen.

Nach dem Ende geht es weiter

Spieler müssen ein ganz schön pessimistischer Haufen sein. Wie sonst erklärt es sich, dass das Endzeitszenario nach wie vor zum beliebtesten Setting für Videospiele gehört? Marodierende Mutanten, verseuchte Vorräte, brutale Banditen -- wer tut sich sowas denn freiwillig an? Oder, andere Möglichkeit, sind wir vielleicht unverbesserliche Optimisten? Also tatkräftige Anpacker, die selbst im Angesicht des Untergangs die Ärmel hochkrempeln, weil es nunmal irgendwie weitergehen muss? So oder so: Die Postapokalypse übt offenbar eine riesige Faszination auf uns aus. Das beweist zum Beispiel der langjährige Erfolg der Fallout-Reihe oder die vielen, vielen alten und aktuellen Titel, die eben die Endzeit als Hintergrund für ihre Geschichten nutzen.

In dieser Ausgabe von GamePro haben wir deshalb kein einzelnes Spiel als Titelstory, sondern versuchen vielmehr in einer Reihe von Artikeln (ab Seite 25) die Faszination der Postapokalypse zu durchleuchten. Und klar, ein paar aktuelle Spiele haben wir in unserem Endzeit-Special natürlich auch drin. Da wäre zum Beispiel Far Cry New Dawn, von bösen Zungen gern als Far Cry 5,5 abgestempelt. Im Test (Seite 16) zeigt sich jedoch, dass die Umfangsreduktion dem Open-World-Geballer eher gut tut, auch wenn Innovationen Mangelware sind. Ebenfalls mit der Postapokalypse beschäftigt sich die Metro-Serie, düstere Shooter nach der Romanvorlage von Dmitry Glukhovsky. Das aktuelle Metro: Exodus (Seite 20) entpuppt sich im Test als grandiose Solo-Ballerei und hat ganz nebenbei dafür gesorgt, dass die halbe Redaktion die beklemmenden Bücher von Meister Glukhovsky wieder mal aus dem Regal geholt hat.

Umsonst und super

Kalt erwischt hat uns die Veröffentlichung von Apex Legends. Zum einen, weil sie tatsächlich ganz schön überraschend kam: Publisher Electronic Arts hat uns an einem Donnerstag Anfang Februar zum Anspieltermin nach Los Angeles eingeladen, und schon am Montag drauf steht das Ding für alle Welt zum Download parat. Hut ab vor den Machern bei Respawn, die es geschafft haben, Leaks zu ihrem Free2Play-Shooter bis kurz vor knapp einzudämmen.

Zum anderen hätten wir nicht erwartet, wie rund und ausgefeilt Apex Legends auf die Spielerschaft losgelassen wurde. Während sich Playerunknown's Battlegrounds seit gefühlten Ewigkeiten unfertig anfühlt, gibt's bei Apex technisch saubere, motivierende Multiplayer-Action (Test auf Seite 46). Klar, Respawn klagt gnadenlos bei Fortnite & Co, liefert aber genug eigene, clevere Twists, um den Titel zu einem potenziellen Langzeit-Hit zu machen, vor allem für erwachsenere Spieler. Wir empfehlen unbedingtes Ausprobieren, kostet ja nix (naja, zumindest auf der Xbox One ... PS4-Spieler zahlen 25 Cent)!

Doch egal ob in trister Endzeit oder im bunten Apex Legends,

Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen und Spielen!
Eure GamePros

Wo ist Anthem?

In der GamePro 03/2019 haben wir euch für diese Ausgabe einen Test zu Biowares Loot-Shooter Anthem versprochen, in diesem Heft findet ihr allerdings nichts davon. Wieso? Anders als die PC-Kollegen von GameStar konnten wir tatsächlich erst am Releasetag, dem 22. Februar 2019 mit dem Spielen von Anthem anfangen. Just an diesem Tag mussten auch unsere letzten Heftseiten (wie diese hier) in die Druckerei. Wir hatten also keine Möglichkeit mehr, einen qualifizierten Ersteindruck in diese Ausgabe zu bekommen -- geschweige denn einen fundierten

Test. Den liefern wir deshalb in GamePro 05/2019 nach. Und wer es nicht erwarten kann, schaut einfach auf www.gamepro.de vorbei und findet dort alles zum Thema Anthem, auch einen Test mit Wertung.



Inhalt

AKTUELL

- 6 Aktuelle News
- 8 GameStars 2018
- 11 Leserbrief
- 12 Kolumne:
Die Sims 4 ist besser als sein Ruf
- 14 Kolumne:
Ein Plädoyer für kleinere Lebensbalken

TITELSTORY

- 16 Far Cry New Dawn
 - 17 Es gibt wieder Koop
 - 18 Expeditionen
- 20 Metro: Exodus
 - 21 Die Schauplätze
 - 22 Atomare Widersacher
- 25 Unser letztes Spiel
- 26 Postapokalyptische Brettspiele
- 28 Nachgehakt: So gefährlich ist der Cordyceps-Pilz für Menschen
 - 28 Pilze sind keine Pflanzen
- 30 Pandemien im echten Leben
 - 30 Darauf stützen wir unseren Artikel
 - 32 Infodemics
- 34 Der Reiz der Postapokalypse
- 38 Kurz vor Mitternacht
- 40 Die Welt nach der Bombe

TECHNIK

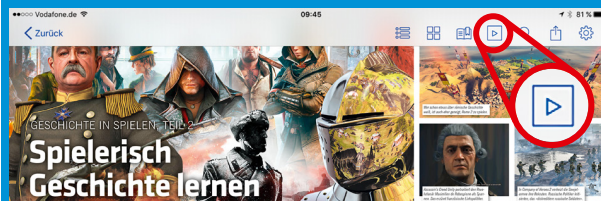
- 92 Gerüchteküche: PlayStation 5



16 Far Cry New Dawn

Videos in der Tablet-App

Leser unserer Tablet-Ausgaben finden die Videos ab sofort alle vereint auf der praktischen Videowall. Diese Übersicht erreicht ihr über den Play-Button (siehe Screenshot), enthalten sind alle Videos der jeweiligen GamePro-Ausgabe.



DVD auf der Konsole abspielen

Auf der Vorderseite unserer doppelseitigen DVD findet ihr die GamePro-Videos in Standardauflösung; Sie lässt sich ganz normal über zum Beispiel DVD-Player, Blu-ray-Player, PlayStation 4 und Xbox One abspielen. Auf der Rückseite der Disk befinden sich die HD-Versionen unserer Videos. Sie liegen im AVI-Format vor und sind als einzelne Dateien ohne Player-Menü auf dem Datenträger abgelegt. Ihr könnt sie zum Beispiel auf PlayStation 3, Xbox 360 oder PC mittels Media-Player-Apps ansehen.

Achtung: PlayStation 4 und Xbox One unterstützen die Wiedergabe der HD-Dateien derzeit nicht. Auf diesen Konsolen könnt ihr lediglich die SD-Versionen unserer Videos abspielen.



20

Metro: Exodus



74

Der digitale Weltkrieg



PS5

92

Gerüchteküche: PlayStation 5

DVD-INHALT

Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf
www.gamepro.de/gpdvd0419.

VORSCHAU

Anthem
Far Cry New Dawn
The Division 2
Devil May Cry 5

TEST

Ace Combat 7
Kingdom Hearts 3
Apex Legends

SPECIAL

Retro Hall of Fame: Contra Hard Corps
Talk: Bungies Zukunft (nur HD-Seite)
Resident Evil: Top-3
Resident Evil: Flop-3
Red Dead Online: Bringt Gun Rush die Wende? (nur HD-Seite)
Die besten Remakes
Die schwersten Spiele

TEST

- 46 **Apex Legends**
- 54 **Jump Force**
- 58 **Ace Combat 7: Skies Unknown**
- 61 **Observer**
- 62 **Crackdown 3**
- 66 **Dirt Rally 2.0**
- 68 **Astroneer**
- 70 **Fimbul**
- 72 **A Fisherman's Tale**

MAGAZIN

- 50 **Apex Legends: Tipps**
- 74 **Der digitale Weltkrieg**
- 80 **Hinter den Pixeln: Half-Life und Mr. Friendly**
- 84 **GamePro Elements: Bäume in Spielen**
- 88 **Retro Hall of Fame: Contra Hard Corps**
- 98 **Kais Trash-Corner**

SERVICE

- 3 **Editorial**
- 42 **Das wird gespielt**
- 44 **Teamseite**
- 45 **Test-Tweets**
- 97 **Next**
- 97 **Impressum**

ZELDA: LINK'S AWAKENING **Switch**

Remake für Switch

The Legend of Zelda: Link's Awakening kehrt als Remake auf die Nintendo Switch zurück. 26 Jahre nach dem Release des Originals für den Game Boy lässt uns Nintendo in einer komplett neu programmierten Version erneut über die geheimnisvolle Insel Cocolint streifen. Link's Awakening spielt nach den Ereignissen aus Zelda: Oracle of Seasons/Oracle of Ages. Nachdem Link in diesen Titeln Ganon bezwungen hat, unternimmt er eine Reise übers Meer. Ein Sturm kommt ihm in die Quere, sein Boot sinkt, und er findet sich am Strand der mysteriösen Insel Cocolint wieder. Nach einer Weile erfährt Link von einem sprechenden Uhu, dass er die Insel nur verlassen kann, wenn er den Windfisch weckt – eine riesige Kreatur, die in einem Ei auf der Spitze des höchsten Berges der Insel verweilt. Bevor wir unsere Heimreise antreten können, müssen wir dafür acht Musikinstrumente, versteckt in acht Dungeons sammeln. Dabei steht Link vor einem Dilemma: Cocolint existiert nur in den Träumen des schlafenden Windfisches. Wenn der aufwacht, verschwindet die Insel samt ihrer Bewohner.

Nein, das ist kein Yoshi-Ei hoch oben auf der Insel Cocolint. In Zelda: Link's Awakening schlummert darin der magische Windfisch.



Aus trist wird bunt

The Legend of Zelda: Link's Awakening erschien hierzulande ursprünglich im November 1993 für den Game Boy. Fünf Jahre später brachte Nintendo eine Neuauflage (The Legend of Zelda: Link's Awakening DX) für den Game Boy Color heraus, die die vormals graue Spielwelt mit strahlenden Farben auffrischte. Obwohl sich Link's Awakening spielerisch sehr am SNES-Vorgänger A Link to the Past orientiert, gibt es eine Besonderheit: Manche Passagen meistert der

Held hüpfend in einer 2D-Ansicht und erledigt dabei sogar Goombas, fast wie Kollege Mario in seinen früheren Spielen.

Mit dem Remake ersetzt Nintendo den klassischen 8-Bit-Look durch knuddelige 3D-Modelle, behält aber die Top-Down-Perspektive sowie die Sidescrolling-Elemente in bestimmten Abschnitten des Spiels bei. Der neue Look erinnert stark an den Stil von Zelda: A Link Between Worlds für den 3DS. Uns würde es nicht wundern, wenn Nintendo das neue Grafikgerüst für weitere Remakes, etwa von Oracle of Seasons/Oracle of Ages oder Minish Cap, nutzt. Angekündigt sind die natürlich noch nicht, es gibt ja selbst für Link's Awakening nur ein vages »2019« als Releasedatum.



Vergleichsbilder: Das Remake fängt trotz Überarbeitung die Atmosphäre des Originals ein und lässt es spielerisch intakt. Sogar die 2D-Hüpfsequenzen (rechts) sind wieder mit dabei.



ONINAKI **PS4 • Switch**

Setsuna-Nachfolger

Die Macher des Japan-Rollenspiels I am Setsuna haben ihr neues Spiel Oninaki angekündigt. In der düsteren Geschichte wandelt ihr zwischen den Welten der Lebenden und der Toten. Ihr übernehmt die Rolle des »Wächters« Kagachi, der die beiden Welten bereist und für Ordnung sorgen muss. Dafür gilt es verlorene Seelen zu finden, die sich verirrt haben. Das Action-Rollenspiel schickt euch natürlich auch in Kämpfe gegen die unterschiedlichsten Gegner. Gespielt wird aus der bekannten Vogelperspektive, die bereits in I am Setsuna zum Einsatz kam. Der Grafikstil bedient sich ebenfalls am letzten Projekt. Die Welt kann offenbar zusammen mit Begleitern erkundet werden, die auch Einfluss auf eure Fähigkeiten in den neuen Echtzeitkämpfen nehmen können. Oninaki hat noch kein konkretes Releasedatum. Square Enix kündigt die Veröffentlichung (PS4 und Switch) jedoch für den Sommer 2019 an.



Grafisch erinnert Oninaki an den geistigen Vorgänger I am Setsuna.

Nicht mehr exklusiv?



Detroit: Become Human könnte der letzte Titel von Quantic Dream sein, der exklusiv für PlayStation-Konsolen erschienen ist.

Auf Xbox und PC kennt man Quantic Dream bislang nur durch das schon etwas angestaubte Adventure Fahrenheit von 2005, danach veröffentlichte der Entwickler ausschließlich für Sonys PlayStation-Konsolen. Spiele wie Heavy Rain, Beyond: Two Souls oder Detroit: Become Human präsentieren sich als interaktive Filme mit vielen Entscheidungen und Quicktime-Events – und waren dadurch nicht jedermanns Sache. Zukünftige Quantic-Dream-Spiele könnten es jetzt aber auch auf andere Plattformen schaffen. Das kündigte das Studio nach einer Investition des großen chinesischen Online- und Gaming-Unternehmens NetEase an, das unter anderem bereits in Bungie (Destiny 2) investiert hat. Das Studio hat sich jüngst ebenfalls von seinem Publisher Activision getrennt. Die NetEase-Beteiligung soll Quantic Dream dabei helfen, »die eigene Vision weiterzuentwickeln, mit neuen Ideen zu experimentieren und in neue Bereiche vorzustoßen, ohne seine Unabhängigkeit zu verlieren«. Da NetEase nur ein kleiner Anteil am Studio (wie viel ist nicht bekannt) gehört, ändert sich auch nichts am Personal, der CEO David Cage bleibt am Ruder. In China (und auch weltweit immer mehr) ist vor allem der mobile Spielmarkt interessant, was ihn auch für NetEase lukrativ macht. Auch bei Quantic Dream will man die Chance nutzen, die eigenen Spiele einem größeren Publikum zugänglich zu machen. Quantic Dreams letztes Spiel, Detroit: Become Human, wurde insgesamt positiv aufgenommen und verkaufte sich über zwei Millionen Mal, im Test vergaben wir immerhin eine 80.

NINTENDO SWITCH

Kommt ein VR-Modus?

Die Hinweise verdichten sich: Offenbar plant Nintendo, Virtual-Reality-Anwendungen auf die Nintendo Switch zu bringen. Ein entsprechender VR-Modus wurde bereits vor einigen Monaten in den Tiefen der System-Software entdeckt. Bisher hielt sich Nintendo aber noch bedeckt. Jetzt gibt es neue Gerüchte, in denen von einer baldigen Enthüllung die Rede ist. Offenbar soll VR noch 2019 auf die Switch kommen oder zumindest noch dieses Jahr angekündigt werden. Nicht nur der bekannten und bisher ziemlich zuverlässigen Nintendo-Insiderin Emily Rogers zufolge plant Nintendo schon länger, Virtual-Reality auf die Switch zu bringen. Nun soll es aber bald soweit sein: Nintendos große Virtual Reality-Ankündigung erfolgt noch im Jahr 2019, schreibt Emily Rogers. Das sollen mehrere Quellen bestätigen haben.

Laut den Gerüchten ist es sehr wahrscheinlich, dass Nintendo ein Labo-Set ankündigen könnte, dass dann als Virtual-Reality-Headset fungiert. Dabei würde der Switch-Bildschirm in eine entsprechende Vorrichtung eingefügt. Eine solche Konstruktion gibt es mit Google Cardboard schon seit einigen Jahren für Handys. Diesmal würde man eben seine Switch in die Papp-Halterung schieben und sich das Ding vors Gesicht halten. Im selben Atemzug schreibt Emily Rogers, sie glaube, dass einige »traditionelle First-Party-Spiele« in naher Zukunft VR-Unterstützung bekommen könnten. Bereits 2016 wurde ein entsprechendes Patent angemeldet, und 2017 hieß es seitens Nintendo, die VR-Pläne seien nicht vom Tisch. Selbstverständlich handelt es sich dabei nicht um die ersten Bestrebungen von Nintendo, Virtual Reality in eure Wohnzimmer zu bringen. Der glücklose Virtual Boy sollte das schon 1994 leisten.



Nintendos VR-Lösung könnte nach dem gleichen kostengünstigen Prinzip funktionieren wie Google Cardboard (Bild), wäre also eher »VR der kleinen Leute«.

NINTENDO

Bowser wird US-Präsident

Reggie Fils-Aime, der langjährige Präsident von Nintendo of America, wird im April 2019 von seinem Posten zurücktreten und sich zur Ruhe setzen. Fils-Aime wurde für Nintendo-Fans durch seine von viel (Selbst-)Humor durchzogenen Auftritte bei E3-Pressekonferenzen und später Nintendo Directs zu einer Art Gesicht hinter der Firma Nintendo. Am 15. April 2019 wird der charismatische Amerikaner seinen letzten Arbeitstag haben und die Stelle des Präsidenten an Bowser übergeben. Nein, das ist kein Scherz: Doug Bowser (ja, der Mann heißt wirklich so), derzeit noch Senior Vice President of Sales and Marketing bei Nintendo, wird nachrücken und die Geschäftsleitung übernehmen. Fils-Aime sagt in einem Statement: »Nintendo wird immer einen Teil meines Herzens einnehmen. Und zwar den Teil, der mit Dankbarkeit gefüllt ist – für die unglaublich talentierten Menschen, mit denen ich gearbeitet habe, für die Gelegenheit, eine so wundervolle Marke zu repräsentieren, und vor allem dafür, dass ich mich der positivsten und dauerhaftesten Gaming Community der Welt zugehörig fühlen darf. Ich werde bei guter Gesundheit und mit gutem Humor abtreten, doch das bedeutet für mich nicht das Game Over, sondern vielmehr ein Level-up zu mehr Zeit mit meiner Familie und meinen Freunden.«



REGGIE FILS-AIME
PRESIDENT AND COO
NINTENDO OF AMERICA INC.

Mit humorvollen Auftritten in Nintendo Directs hat sich Reggie Fils-Aime bei den Fans beliebt gemacht.

Die BESTEN SPIELE des Jahres

Schluss, aus, vorbei! Unsere große Leserwahl zu den Topspielen 2018 ist abgeschlossen, hier ist das Ergebnis. Von Markus Schwerdtel

GAMESTARS

18

Bei uns in der GamePro-Redaktion gibt es jede Menge liebgewonnener Traditionen: Wer Geburtstag hat, bringt Kuchen mit. Am Donnerstag geht man mittags zum Bauernmarkt zum Würstchen. Und im Februar wird die GameStars-Abstimmung des vergangenen Jahres ausgewertet und ein launiger Artikel darüber geschrieben!

Auch diesmal konnte neben den Genre- und Plattformkategorien über den größten Fail des Jahres sowie über den Community-Liebling abgestimmt werden. In dieser Kategorie spielt das Erscheinungsjahr keine Rolle, deshalb gibt's gleich eine weitere Tradition: Zum vierten Mal seit seinem Erscheinen macht sich hier – so viel sei schon mal verraten – The Witcher 3 breit. Was muss eigentlich passieren, dass Geralt abgelöst wird? Dafür wird mit einer anderen Tradition gebrochen: FIFA 19 ist nicht auf Platz 1 bei den Sport- und Rennspielen, es taucht nicht mal unter den besten drei auf. Huch!

250 Streitgründe

Unsere im letzten Jahr neu eingeführten Kategorien »Bester Artikel« und »Bestes Video« waren auch diesmal wieder mit dabei, wenig überraschend hat in ersterer das Mag-

num Opus der GameStar-Kollegen über die 250 besten PC-Spiele aller Zeiten gewonnen. Eine entsprechende Liste für die besten Videospiele steht ganz oben auf unserer To-do-Liste, zum 20. Geburtstag von GamePro 2022 wird sie hoffentlich fertig sein. Bei den Videos begeisterte unsere Gameplay-Analyse von Cyberpunk 2077 die Abstimmenden.

Drüben bei GameStar ...

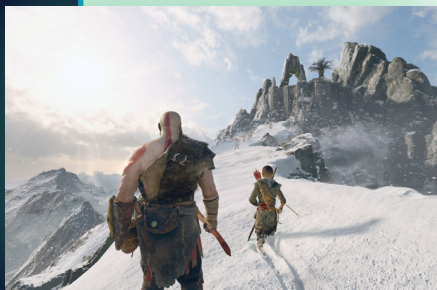
Die GameStars-Abstimmung machen wir zusammen mit unseren Kollegen von GameStar bzw. www.gamestar.de, entsprechend

viele PC-Themen und -Titel tauchen in den einzelnen Kategorien auf. Die Enttäuschung über die Ankündigung von Diablo Immortal als Handyspiel etwa trifft die PC-affinen Blizzard-Fans deutlich härter als uns Konsoleros. Andererseits würden wir uns manches Spiel aus dem PC-Lager auch auf Konsole wünschen. Wo bleibt zum Beispiel die Umsetzung des knallharten Endzeit-Strategiespiels Frostpunk? Das wurde für Ende 2018 für PS4 und Xbox One angekündigt, bislang fehlt aber jede Spur. So oder so, hier sind die Gewinner der GameStars 2018! <>



Bei den Kollegen von GameStar wählten die Leser Battlefield 5 zum besten Spiel des Jahres. Kein Wunder, schließlich gilt der Zweite Weltkrieg nach wie vor als beliebtestes Szenario.

AKTUELL



BESTES PLAYSTATION-SPIEL

1. PLATZ – GOD OF WAR

Wir waren ja nach der Ankündigung skeptisch, ob die Verpflanzung des Griechen Kratos in den hohen Norden funktioniert. Doch die Santa Monica Studios von Sony haben uns eindrucksvoll eines Besseren belehrt und mit God of War das beste PlayStation-Spiel 2018 abgeliefert. Die halboffene Welt, die herausfordernden Kämpfe und vor allem die langsam wachsende Beziehung zwischen Kratos und seinem Sohn haben offenbar nicht nur uns in der Redaktion begeistert, sondern auch euch. Jetzt warten wir darauf, dass Sony eine Fortsetzung ankündigt. Die kommt dann vielleicht erst für die PlayStation 5. Da heißt es warten, Junge!

2. PLATZ – RED DEAD REDEMPTION 2

Arthur Morgans Wandel vom Wildwest-Saulus zum Cowboy-Paulus tritt zwar spielerisch etwas auf der Stelle, ist aber trotzdem ein beeindruckendes Meisterwerk.

3. PLATZ – DETROIT: BECOME HUMAN

Man kann von den Reaktionstest-Adventures von Quantic Dream halten, was man will, aber Atmosphäre können die Mannen rund um Mastermind David Cage.

BESTES XBOX-SPIEL

1. PLATZ – RED DEAD REDEMPTION 2

Nein, 2018 war kein gutes Jahr für Xbox-exklusive Titel, zumindest in Mainstream-Genres wie Action oder Rollenspiel. Kein Wunder also, dass in der Xbox-Kategorie mit Red Dead Redemption 2 ein Multiplattform-Titel gewonnen hat. Der sieht allerdings auf der Xbox One X besonders hübsch aus und zieht einen direkt in den ausgehenden Wilden Westen. Das tröstet auch darüber hinweg, dass die Story um Arthur Morgan und seine Banditen-Kumpanen im Mittelteil ein wenig schwächelt. Wer sich jedoch durchbeißt, bekommt ein emotionales Finale und hat eins der eindrucksvollsten Spiele der letzten Jahre erlebt.

2. PLATZ – FORZA HORIZON 4

Wie oft das mittlerweile etwas ausgelutschte Horizon-Prinzip noch funktioniert? Keine Ahnung, in Teil 4 ist es jedenfalls extrem motivierend und katapultiert den Titel auf Platz 2.

3. PLATZ – ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Ubisoft hat es schon mit AC Origins geschafft, die oft gescholtene Ubisoft-Formel zu modernisieren. Assassin's Creed Odyssey treibt diese Entwicklung noch weiter.





BESTES SWITCH/3DS-SPIEL

1. PLATZ – SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Für die einen ist es pures Chaos, für die anderen das beste Prügelspiel der Welt. Auf jeden Fall aber ist Super Smash Bros. Ultimate euer bestes Nintendo-Spiel des Jahres. Schließlich vereint das portable Fratzengeballer alles, was die Serie über die Jahre so erfolgreich und beliebt gemacht hat: Abgefahrene Stages, schnelle und dabei taktische Gefechte, vor allem aber einen riesigen Charakterpool. Mit dabei sind neben Nintendo-Ikonen à la Mario obskure Charaktere wie Isabelle aus Animal Crossing und Stargäste wie Ken aus Street Fighter oder unser aller Lieblingshexe Bayonetta. Hier gibt sich das Who is Who der Videospiele volles Pfund auf's Maul. Toll!

2. PLATZ – SUPER MARIO PARTY

Irgendwie scheint die Switch für Nintendo die Best-of-Konsole zu sein. Super Mario Party vereint alle Tugenden der Serie zu einem motivierenden Paket.

3. PLATZ – POKÉMON LET'S GO

So schön war die Jagd auf die Taschenmonster noch nie! Dank überarbeiteter Optik macht es nichts aus, die Gelbe Edition von 2000 noch mal zu spielen.

COMMUNITY-LIEBLING

1. PLATZ – THE WITCHER 3

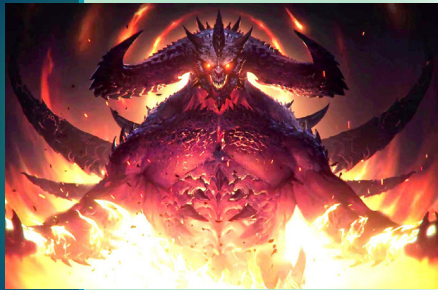
Wer hätte gedacht, dass Hexer Geralt so ein Sturschädel ist? Beharrlich weigert sich der Held, seinen mittlerweile schon im vierten Jahr verteidigten Platz als Community-Liebling herzugeben. Immerhin: Diesmal ist es die »Game of the Year«-Edition, die ihr ganz nach oben gewählt habt. Da sind die beiden hervorragenden Addons Hearts of Stone und Blood and Wine gleich mit drin, insgesamt warten so über 100 Stunden Abenteuer auf die Käufer. Wir befürchten: Nachdem der Quasi-Nachfolger von CD Projekt Red, Cyberpunk 2077, vermutlich erst 2020 erscheint, werden wir Geralt auch bei den GameStars 2019 wiedersehen.

2. PLATZ – RED DEAD REDEMPTION 2

Arthur Morgans Ritt (bzw. Zugreise und Kanufahrt) durch den Wilden Westen kommt nicht an den Hexer Geralt ran, für Platz 2 hat es dennoch gereicht.

3. PLATZ – DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Dank umfangreichem Magie-, Physik-, Quest- und Dialogsystem hält sich das Mega-Rollenspiel mit den vielen Möglichkeiten weit oben in eurer Gunst.



FAIL DES JAHRES

1. PLATZ – ANKÜNDIGUNG VON DIABLO IMMORTAL

Auweh Blizzard, das war nix. Niemand kann euch verbieten, ein in China garantiert erfolgreiches Mobile-Spiel mit der Diablo-Marke zu bauen. Aber das Ding dann ausgerechnet auf der hauseigenen Messe Blizzcon — für viele Fans des Endwicklers das Hochamt des PC-Spielertums — anzukündigen, ist (freundlich gesagt) extrem ungeschickt. Die Community-Reaktionen reichen folglich von resigniertem Kopfschütteln über irres Gelächter bis hin zum (übertrieben) wütenden Aufschrei. Lektion für die Zukunft: Das Mobile-Strategiespiel Clash of Warcraft (wenn es denn mal kommt) lieber still und heimlich veröffentlichen, das spart Ärger.

2. PLATZ – DER RELEASE VON FALLOUT 76

Das Multiplayer-Konzept von Fallout 76 war für viele Serienfans schon schwer zu verdauen, Startprobleme helfen da nicht.

3. PLATZ – C&C ALS MOBILE-ABLEGER

C&C Rivals funktioniert als Klon von Clash Royale ganz gut. Aber ein echtes, richtiges C&C ist es eben leider nicht.

BESTES ACTION-ADVENTURE

1. PLATZ – GOD OF WAR

Na sowas! Da mogelt sich doch glatt ein PS4-exklusiver Titel an Lara und Alexios/Kassandra vorbei an die Spitze der Action-Adventures. Wobei, von mogeln kann keine Rede sein, denn unauffällig ist Kriegsgott Kratos mit seinen blutroten Tätowierungen und der fetten Axt nun beim besten Willen nicht. Geholfen hat ihm beim Siegeszug sicher der totale Wechsel des Spielprinzips, weg von der linearen Prügelei und hin zu einer abwechslungsreichen, semi-offenen Spielwelt. Und die intensive Vater-Sohn-Geschichte, die all die Monster-Metzeleien verbindet. PC- und Xbox-Spieler brauchen auf keine Umsetzung zu hoffen. Programmier doch eine, Junge!

2. PLATZ – SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Der Abschluss der neuen Lara-Trilogie perfektioniert die Mixtur aus Rätseln, Action und Story – und sieht genial aus!

3. PLATZ – ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

Der Rachefeldzug durch die Ägäis führt die mit dem Vorgänger Origins begonnene spielerische Entwicklung toll fort.



BESTER SHOOTER

1. PLATZ – BATTLEFIELD 5

Zum ersten Mal seit Battlefield 1942 geht es wieder zurück in den Zweiten Weltkrieg, die Shooter-Gemeinde findet das offenbar klasse. Gut kommt auch an, dass Dice an spielerischen Details feilt und etwa ein neues Lebenspunkt-System sowie selbst errichtete Befestigungsanlagen einführt. Die Grand Operations sorgen mit ihren epischen Schlachten über mehrere Karten für abwechslungsreiche Gefechte. Obendrein gibt es kein Premium-System mehr, stattdessen erweitern die sogenannten Tides of War das Spiel um Karten, Waffen und Fahrzeuge. Kurz: ein gelungener Neustart der Serie, zurecht auf dem ersten Shooter-Platz!

2. PLATZ – HITMAN 2

Okay, genau genommen ist dieses Hitman 2 ja gar kein reinrassiger Shooter, aber man kann das Auftragskiller-Epos natürlich so spielen, wenn man will.

3. PLATZ – FAR CRY 5

Ubisofts Ausflug nach Montana ist zwar auf Dauer etwas eintönig, mit den irren Sektenmitgliedern von Joseph Seed legt man sich aber trotzdem gerne an.

BESTES ROLLENSPIEL

1. PLATZ – KINGDOM COME: DELIVERANCE

Das Werk der Warhorse Studios beweist, dass ein packendes Rollenspiel nicht unbedingt Zaubersprüche, Monster oder böse Magier braucht. Als komplett durchschnittlicher Schmiedesohn Henry ziehen wir durchs mittelalterliche Böhmen. Dabei erzählt das Spiel keine dramatische Geschichte über das Ende der Welt und edle Helden, die es verhindern sollen. Stattdessen gibt es aber – neben der durchaus spannenden Haupthandlung – viele kleine Quests, die uns das Leben eines Untertanen (und später im kleinen Rahmen eben doch noch Helden) näherbringen. Kingdom Come ist auf seine Art ein Epos – und ein hervorragendes Rollenspiel.

2. PLATZ – ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

RPG-Elemente wie Charakterlevel und Fertigkeiten lassen das Abenteuer in dieser Kategorie weit oben mitspielen.

3. PLATZ – PILLARS OF ETERNITY 2

Wer sich durch die komplexe Story mit all ihren Wendungen kämpft, bekommt ein tolles Rollenspiel mit Entscheidungen, Helden und irren Quests.





BESTES RENN- UND SPORTSPIEL

1. PLATZ – FORZA HORIZON 4

Auch der vierte Teil der Rennspielreihe setzt auf das bewährte Konzept: Geschwindigkeitsverrückte Autonarren treffen sich irgendwo auf der Welt, um bei einem Festival des Feinstaubes mal so richtig die PS-Sau rauszulassen. Nach den USA, Südfrankreich und Australien ist diesmal Großbritannien als Schauplatz dran – vermutlich bevor der Brexit solche internationalen Veranstaltungen unmöglich macht. Neu dabei sind die dynamischen Jahreszeiten, die eine gut ausgebaute Straße in eine Herbstlaub-Rutschbahn verwandeln oder einen See zufrieren lassen. Wenn die Macher im Rhythmus bleiben, gibt's 2020 schon Forza Horizon 5.

2. PLATZ – WRECKFEST

Entwickler Bugbear kehrt zu den Wurzeln der Flatout-Reihe zurück, dank tollem Schadensmodell macht Rempeln und Offroad-Fahren richtig Laune.

3. PLATZ – FOOTBALL MAN. 2019

Endlich gibt es den Football Manager (nur PC) wieder in Deutschland. Hübsch ist die 2019er-Ausgabe nicht, aber wir schauen auf innere Werte!

BESTES ADVENTURE

1. PLATZ – DETROIT: BECOME HUMAN

Mit weitem Abstand setzt sich das PS4-exklusive Detroit: Become Human vor die Adventure-Konkurrenz. Klar, die war 2018 nicht besonders stark. Und die Androidensaga von Quantic Dream ist nicht nur optisch ganz vorne mit dabei, sondern packt vor allem auch heiße Themen an: Was bedeutet es, Mensch zu sein? Auf der Suche nach Antworten schlüpfen wir in die Rolle unterschiedlicher Protagonisten, etwa in die Kunststoffhaut des Detektivs Connor. Lediglich spielerisch bleibt Detroit etwas seicht. Aber das kann Quantic Dream ja in ihrem nächsten Spiel verbessern, das dann hoffentlich auch für andere Plattformen erscheint.

2. PLATZ – LIFE IS STRANGE 2

Gerade mal eine Episode ist zum Zeitpunkt der GameStars-Abstimmung erschienen, trotzdem schafft es Dontnod's Drama auf den zweiten Platz.

3. PLATZ – CALL OF CTHULHU

Mehr Detektivspiel als Horror-Adventure schickt uns Cthulhu's Ruf in ein mysteriöses Abenteuer mit bedrückender Atmosphäre so dick wie Ektoplasma.



BESTES ONLINE-SPIEL/MMO

1. PLATZ – A WAY OUT

»Teamwork makes the dream work!« Nie war dieser olle Motivationsspruch so wahr wie im Ausbruchs-drama von Hazelight (den Machern von Brothers: A Tale of Two Sons). Die Knackis Vincent und Leo planen einen Ausbruch, doch nur, wenn beide Spieler in diesem Koop-Multiplayer-Adventure zusammenarbeiten, gelingt die Flucht. Mal klettern wir Rücken an Rücken einen Schacht hoch, mal lenken wir Wachen ab und machen so den Weg für den Kollegen frei. Was schon in Brothers klappte, funktioniert auch hier: Der raffinierte Einsatz der Steuerung schweißt uns zusammen – und macht das dramatische Finale umso herzerreißender!

2. PLATZ – BATTLEFIELD 5

Wenn es um Online-Shooter geht, ist die Battlefield-Reihe nicht weit. Das Weltkriegsgeballer hat den ersten Platz in dieser Kategorie nur knapp verpasst.

3. PLATZ – WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

Keine MMO-Hitliste ohne WoW-Addon! Dieses Jahr übernimmt das gelungene Battle for Azeroth (PC) den Job.

BESTES STRATEGIESPIEL

1. PLATZ – FROSTPUNK (PC)

Unsere Leser mögen es aussichtslos. Das könnte man zumindest glauben, wenn man sich den Sieger in dieser Kategorie anschaut. Wie man Beklemmung erzeugt, haben die Entwickler von 11-bit-Studios schon bei ihren früheren Werken gelernt, etwa bei This War of Mine: The Little Ones. Und dieses Wissen setzen sie in Frostpunk (PC) eiskalt (haha!) um: In einer endlosen Eiswüste versuchen wir, das Überleben einer kleinen Gruppe von Menschen zu sichern. Um die Versorgung mit Wärme zu gewährleisten, müssen wir schon mal harte Entscheidungen treffen und zum Beispiel Kinder zum Arbeitsdienst verpflichten. Wo bleibt die Konsolenversion?

2. PLATZ – CIV 6: RISE & FALL (PC)

Wer noch immer nicht genug Stunden und Runden in Civ 6 (PC) verbracht hat, kann mit der Erweiterung acht zusätzliche Zivilisationen zum Sieg führen.

3. PLATZ – AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION (PC)

Auch wenn das Spielprinzip Alterserscheinungen zeigt: Dank 4K-Lifting und Verbesserungen immer noch ein PC-Hit.



BESTER ARTIKEL

1. PLATZ – DIE 250 BESTEN PC-SPIELE ALLER ZEITEN

GameStar-Kollegin Petra behauptet gern, dieses Projekt hat sie gefühlt 250 Jahre alt lassen. Schließlich musste sie als verantwortliche Redakteurin die Abstimmung koordinieren, unzählige (genau 250) Textschnipsel einsammeln (viele davon auch selbst schreiben) und in Form bringen. Der Lohn ihrer Mühe ist dieses Monster von Artikel, der in unserer 250. GameStar-Ausgabe 08/2018 erschienen ist. Auf www.gamemstar.de ist die ungekürzte Fassung der erfolgreichste Artikel aller Zeiten. Dort findet ihr auch jetzt noch Diskussionsvideos, und Bestenlisten, die aus diesem Megaprojekt hervorgegangen sind. Ob wir wohl mal eine Liste mit 1.000 Spielen machen? Petra?

2. PLATZ – CYBERPUNK 2077: RIESEN-PREVIEW

»Schreib einfach alles auf, was du über das Spiel weißt«, haben wir zum Kollegen Graf gesagt. Heraus kam der längste Preview-Artikel unserer Geschichte.

3. PLATZ – BATTLEFIELD 5 UND KÄMPFENDE FRAUEN

Wir haben in diesem Artikel historische Fakten zu Frauen im Krieg geklärt.

BESTES VIDEO

1. PLATZ – CYBERPUNK 2077: 6 HIGHLIGHTS DER DEMO

Ach, was sind sie doch für Geheimniskrämer, die Jungs von CD Projekt Red. Egal ob auf der E3 2018 oder ein paar Monate später auf der Gamescom: Ihr neues Baby Cyberpunk 2077 gab es immer nur hinter verschlossenen Türen zu sehen. Und da haben wir uns die Präsentation immer und immer wieder angeschaut, um auch die letzten Details auszuspähen. Als die Polen dann endlich pralle 48 Minuten Gameplay-Video rausgaben, sind wir zur Stelle und können Highlights und Details in diesem Video kompakt und kompetent erklären. Der Service kommt offenbar gut an, unsere Analyse zu Cyberpunk 2077 ist euer Video des Jahres 2018.

2. PLATZ – 3D-GRAFIK IM WANDEL DER ZEIT: PFLANZEN

Echt jetzt? Ein Video über Primeln ist euer zweitliebtes Video des Jahres? Okay, es ist tatsächlich sehr informativ und gut gemacht, warum also nicht.

3. PLATZ – DIE 10 BESTEN AUFBAUSPIELE ALLER ZEITEN

Aufbauspiele gehören zu den Lieblingsgenres auf dem PC. Ja dann



Und jetzt ihr...



post@gamepro.de



www GamePro.de



facebook.com/GamePro.de



@GamePro_de



Resident Evil 2

Ich habe den Test (bzw. den ich Resident Evil 2 selbst durchgespielt hatte. Der Test trifft zu

100 Prozent, und ich hätte dem Spiel auch eine 90er-Wertung gegeben. Aber trotzdem an die Tester und Redakteure: Ich weiß noch, wie ihr (und auch andere Magazine) damals bei vielen Spielen Backtracking kritisiert habt, was mich damals sehr geärgert hat, weil genau das eintraf, was ich befürchtete – die Games (gerade die Resi-Reihe) wurden geradliniger und actionlastiger. Bei Dead Space habt ihr (und die anderen Magazine) kritisiert, dass der Hauptcharakter im ganzen Spiel nicht ein Wort sagt, und es keine Infos über ihn gibt. Und was ist passiert? In Teil 2 babbelt er rum, bekommt ein Gesicht, und das ganze Spiel wird dadurch uninteressanter, weil es gerade die Geheimnisse und Mysterien sind, die uns Menschen faszinieren. Kritik ist wichtig, aber bei Kunstfragen sollte man sehr sensibel sein und die Dinge einfach geschehen lassen. Gerade Backtracking gibt so viel Atmosphäre, denn es ist in den meisten Fällen ziemlich unrealistisch, immer nur nach vorn zu marschieren. Aber immer wieder die gleichen Wege gehen zu müssen, bis man wirklich alles gesehen und verstanden hat, ist ein tiefsinniges, universales Gesetz. Backtracking setzt zudem eine logische Architektur voraus. Es ist einfach, Schlauch an Schlauch zu konstruieren, aber einen logischen, komplexen Ort zu erschaffen, bedarf Planung und Feintuning. Und je komplexer diese Spielfläche ausfällt, desto komplexer ist letztlich auch die Spielerfahrung.

ZunnyBlaze777

Wie sich Bioware neu erfindet

Ich glaube, Anthem kriegt zumindest aktuell so ein wenig die Kurve in der Vorveröffentlichungsphase, aber es wird massiv vom Feedback zum Release abhängen. Wenn die Heirat mit qualitativ hochwertigem Story-Content gelingt, kann das zumindest für mich schon ein tolles Koop-Erlebnis werden. Wird der Ersteindruck samt Reviews in den Sand gesetzt, wird das Spiel aber kaum eine Chance haben, sich davon zu erholen. Davon ab: Es wird keiner bei Bioware oder

EA öffentlich sagen, aber letztlich liegt die »Evolution« zum Fokus auf mehr Multiplayer-Anteile in finanziellen Motiven und der Marktentwicklung begründet. Das heißt allerdings auch nicht, dass Anthem zwingend schlecht wird. Nur das Spiel à la The Witcher, das sich Rollenspiel-Fans wünschen, wird es wohl eher nicht. Aber schöner Artikel. Hat Spaß gemacht, ihn zu lesen.

Srefanius

Dieses ganze Marketing-Blabla soll doch lediglich vertuschen, dass für klassische Singleplayer-Rollenspiele der Markt aus Sicht der Investoren und Electronic Arts einfach nicht groß genug ist. Von diesen Titeln verkaufen sich keine 10 oder 20 Millionen Stück (oder welche Zahl auch immer erreicht werden soll). Es ist eine simple wirtschaftliche und strategische Entscheidung seitens Electronic Arts, und damit Bioware, keine »Nischenspiele« mehr zu bedienen. In der Firma, in der ich arbeite, ist es genauso. Da werden auch einfach alle Produktparten, die unter eine bestimmte Gewinn- und Umsatzmarge fallen, eingestellt oder abgestoßen. Es würde mich wundern, wenn das Topmanagement bei Electronic Arts nicht genauso denkt.

Tikal69

Ich finde diese ewige Diskussion darum, ob Entwicklerstudios noch »sind«, was sie einmal waren« etwas müßig, allerdings hinkt auch der im Artikel erwähnte Vergleich mit einem Musiker, da es vermutlich keine allzu große Einheitlichkeit bezüglich der Zusammensetzung eines Studios geben wird, wenn es so lange existiert wie Bioware. Letztlich ist mir auch egal, ob Bioware wieder ein »episches« Rollenspiel macht, oder eben von einem anderen Entwickler. Auch der häufige Ruf nach der Fortsetzung einer Spielereihe ist ein zweischneidiges Schwert, denn was waren/sind denn Fortsetzungen und Spielereien anderes als der Versuch der Monetarisierung einer Marke? Das nächste Far Cry oder das nächste Elder Scrolls wird doch nicht gemacht, weil eine Geschichte weitererzählt werden soll oder aus einem künstlerischen Antrieb. Wenn also Monetarisierung die Triebfeder der Spieleindustrie ist, dann ist es nur logisch und rational, erfolgreiche Monetarisierungsmodelle zu kopieren und selbst anzuwen-

den. So klar wird das natürlich nicht von einem Firmenvertreter gesagt – dort wird dann eher die alte Phrase des »wir hören auf das SpielerInnen-Feedback« gedroschen. Das wird natürlich auch gemacht, denn ohne SpielerInnen sieht es mit dem Geld eher mau aus. Eine kritische Einordnung solcher Aussagen könnte natürlich vom Fachjournalismus erfolgen, wenn der sich als etwas mehr als bloßen Produktjournalismus versteht. Im Übrigen finde ich die Bildunterschrift »Wer sich am viel kritisierten Ende von Mass Effect 3 nicht für Destroy entschieden hat, kann objektiv gesprochen kein guter Mensch sein.« etwas befremdlich – da würde ich doch gerne mal die Argumentation dahinter hören. Oder sollte das eventuell eine ironische Aussage sein? Spoiler: Ich habe mich anders entschieden – und fand das Ende fantastisch.

ChrDei

Kingdom Hearts 3

Ach Kingdom Hearts 3 ist wieder mal ein Spiel geworden, bei dem ich mir mit der Wertung sehr schwertue. Sieht man es nostalgisch oder im Sinne des heutigen State of the Art? Sind manche Dinge erfrischend oder schlicht altbacken? Ich würde sagen Kingdom Hearts 3 ist in gewisser Weise der Flop 2019. Nicht, was die verrückte Story betrifft oder an sich die Vermischung von Disney und einem Hauch Final Fantasy; nein, es ist die antiquierte und unsaubere Mechanik. Speichern nur an vorgegebenen Punkten, eine Grafik, die sich zwischen sehr gelungenen und fade bewegt, unendliche Zwischenszenen, davon ein guter Teil einfach nur langweilig und auch nicht lustig, belanglose Kämpfe. So, jetzt kann man sagen, naja das war seit Beginn der Reihe so. Ja, das mag sein, aber die Videospielwelt hat sich weitergedreht, und betrachtet man es aus diesem Blickwinkel, dann fühlt sich Kingdom Hearts 3 einfach nur unsauber an. Und obwohl das Spiel wirklich nicht die Monstergrafik hat, strauchelt die Xbox One X, und es kommt zu Einbrüchen. So sehr ich Square liebe, technisch gesehen sind sie weit abgeschlagen. Und wieder muss ich feststellen: Alte Serien aus meiner Kindheit sollten dort bleiben. Der Hauch des Genialen wird durch solche späten letzten Teile nur angeschlagen. Ich fürchte das Gleiche übrigens auch für Shenmue 3.

Marth3000

DIE SIMS 4

Das Spiel ist besser als sein mieser Ruf

Im Vergleich zu Sims 3 kommt die aktuelle Spielreihe unverdientermaßen schlecht weg. Ein Blick auf die Stärken von Sims 4 für PS4 und Xbox One.



Die Autorin

Als Sims-Veteranin hat Gloria Manderfeld bisher alle Sims-Teile mit Hingabe gespielt und sowohl vampirische Roboter, depressive Werwölfe als auch eine ganze Nachbarschaft voller Aliens erschaffen. Dabei schneidet für sie Die Sims 4 dank der gelungenen Umsetzung wie auch der großen spielerischen Freiheit bisher am besten ab – nur ein paar mehr fantastische Kreaturen könnten es schon sein.

Dauerbrenner Die Sims 4 bietet mehr als nur aufpolierte Optik im Vergleich zu Die Sims 3. Oft dafür geschmäht, dass es im aktuellen Teil keine offene Welt mehr gibt, übersehen viele Kritiker die Stärken eines Spiels, das seit Release regelmäßig kostenlose Inhalts-Updates erhält. Waren das Kleinkinderstadium, Pools und Keller bei Erscheinen des Spiels noch nicht vorhanden, wurden sie im Lauf der Zeit ebenso wie auch Geister nachgeliefert.

Pflanzensims, ein Update der Gartenbau-Fähigkeit, die Style-Influencerkarriere, den nagelneuen First-Person-Modus und ein Tool für die Terrainveränderung im Baumodus spendieren die Entwickler kostenlos mit dazu. Immer wieder bringen zudem Challenges zusätzlich an Ostern oder dem Día de los Muertos

Abwechslung ins Spiel. Während bei anderen Spielen solche Inhalts-Updates positiv angenommen werden, kursieren noch heute Vorwürfe über die zu Release fehlenden Inhalte in den Kommentarspalten. Die Darstellung von Sims 3 als dem besseren, umfangreicheren, tolleren Sims kann ich nur schwer teilen.

Die Sims 3 ist nicht das bessere Sims

Schon die Stabilität des Spiels ging gerade auf dem PC spätestens bei zuletzt erschienenen Erweiterungen und einem damit schon sehr umfangreichen Spiel ziemlich in den Keller. Kompatibilitäts-Bugs und lange Ladezeiten beim Weltenwechsel trafen nicht nur bevölkerte Grundlandschaften, sondern auch Nachbarschaften mit wenigen aktiven eigenen Haushalten. Bei jedem neuen Update waren bereits erworbene Fähigkeiten eurer Sims nahezu nutzlos, da neue zu erlernende Skills benötigt wurden, um die Inhalte der jeweiligen Erweiterung kennenzulernen. Daneben konnten diese neuen Möglichkeiten oft nur in den passenden Nachbarschaften wirklich angewendet werden.

Die Sims 4 geht besser mit Erweiterungen um

Bereits das Grundspiel von Sims 4 bringt durch die verschiedenen Stimmungen viel Abwechslung und Dynamik zwischen den

Die Sims 4: Werde berühmt ist nur ein Beispiel dafür, wie gut das Spiel neue Inhalte mit dem Grundspiel verbindet.





Sims mit sich. Anstelle täglich die Liste vorhandener Wünsche abzuarbeiten, wird der Sim-Alltag durch die aktuelle Stimmung der Sims bestimmt und ihre nur optionalen Wünsche ergänzt. Jedes neue Erweiterungs- und Gameplay-Pack gibt euch zusätzlich weitere Optionen an die Hand, bestimmte Stimmungen zu erzeugen und zu steigern. Euch bleibt zudem jederzeit die freie Wahl, ob ihr lieber die Stimmungen der Sims direkt steuert oder einen gewissen Zufallsfaktor mit in euer Spiel aufnehmt.

Zusätzliche Zeit und Nerven spart, dass die Sims nun zwei Dinge gleichzeitig tun können – fernsehen und essen beispielsweise, was bei allen Vorgängerspielen nur nacheinander erledigt werden konnte. Beide Designentscheidungen helfen enorm, das Spiel runder und geschmeidiger zu machen, sie erleichtern für Neulinge zudem die Kontrolle der Sim-Bedürfnisse.

Sims 4 schafft die Grätsche zwischen alten und neuen Inhalten insgesamt deutlich besser. Mit Grundstücksmerkmalen passt ihr auch während des laufenden Spiels bereits vorhandene Grundstücke an neue Gegebenheiten an, ändert Sim-Bestrebungen jederzeit ohne den Verlust alter Fortschritte und nutzt für neue Karrieren wie die mit Werde berühmte ergänzte Schauspielerei bereits vorhandene Fähigkeiten.

Viele der neuen Erweiterungs-Packs beschäftigen sich mit Spielinhalten für den Sim-Alltag, die ihr mühelos in »alte« Familien integriert. So verzahnen sich vorhandene wie neue Inhalte spürbar, was auch in der neuesten Erweiterung Werde berühmt fortgesetzt wird. Hier können Sims aller Art durch die Anwendung ihrer bereits vorhandenen Fähigkeiten wie beispielsweise

Gitarre spielen bei öffentlichen Auftritten Ruhm sammeln und mit Videos und Streams zur jeweiligen Fähigkeit oder durch Vlogs als Influencer bekannt werden.

Alte Inhalte mit neuen Ideen

Selbst schon aus dem ursprünglichen Sims altbekannte Kreaturen wie die Vampire erhalten dank ihrer neuen Fähigkeitslinien eine tiefgreifendere Neuausrichtung, die für unterschiedliche Spielweisen taugt – in früheren Teilen unterschieden sich die Kreaturen vor allem durch unterschiedliche Grundbedürfnisse.

Man kann den Sims-Entwicklern sicherlich vorwerfen, viele alte Inhalte zu recyceln. Abseits aller Fanwünsche nach eben jenen Inhalten schaffen sie es aber immer wieder, diese mit neuen Ideen anzureichern und spielsenswert zu gestalten. Lediglich einige Bugs wie bestimmte Events der Ärzte- und Polizeikarriere warten nach wie vor auf Überarbeitung.

Neben den kostenlosen Grundspiel-Updates wurden Spielerwünsche wie Waschmaschinen, Haustiere und Jahreszeiten von den Entwicklern gehört und umgesetzt. Gerade die SimGurus bleiben nahe an der Community und interagieren proaktiv mit den Fans, was nicht allen Teams mit sehr alten Marken gelingt.

Wenn kurze Ladezeiten zwischen einzelnen Nachbarschaftsteilen für mich bedeuten, dass das Gesamtspiel stabiler und insgesamt runder läuft, nehme ich diese gerne in Kauf. Denn auch mit einem von allen bisher erhältlichen Erweiterungen und Gameplay-Packs angereicherten Grundspiel spielt sich Die Sims 4 nach wie vor wundervoll entspannt. <>



WENIGER IST MEHR

Ein Plädoyer für kleinere Lebensbalken

Pilze, Tränke, Medipacks – die Liste an Items für Lebensbalken ist schier endlos. Dabei wären zahlreiche Spiele aber so viel spannender, wenn wir viel Lebenskraft hätten, glaubt Imanuel.



Der Autor

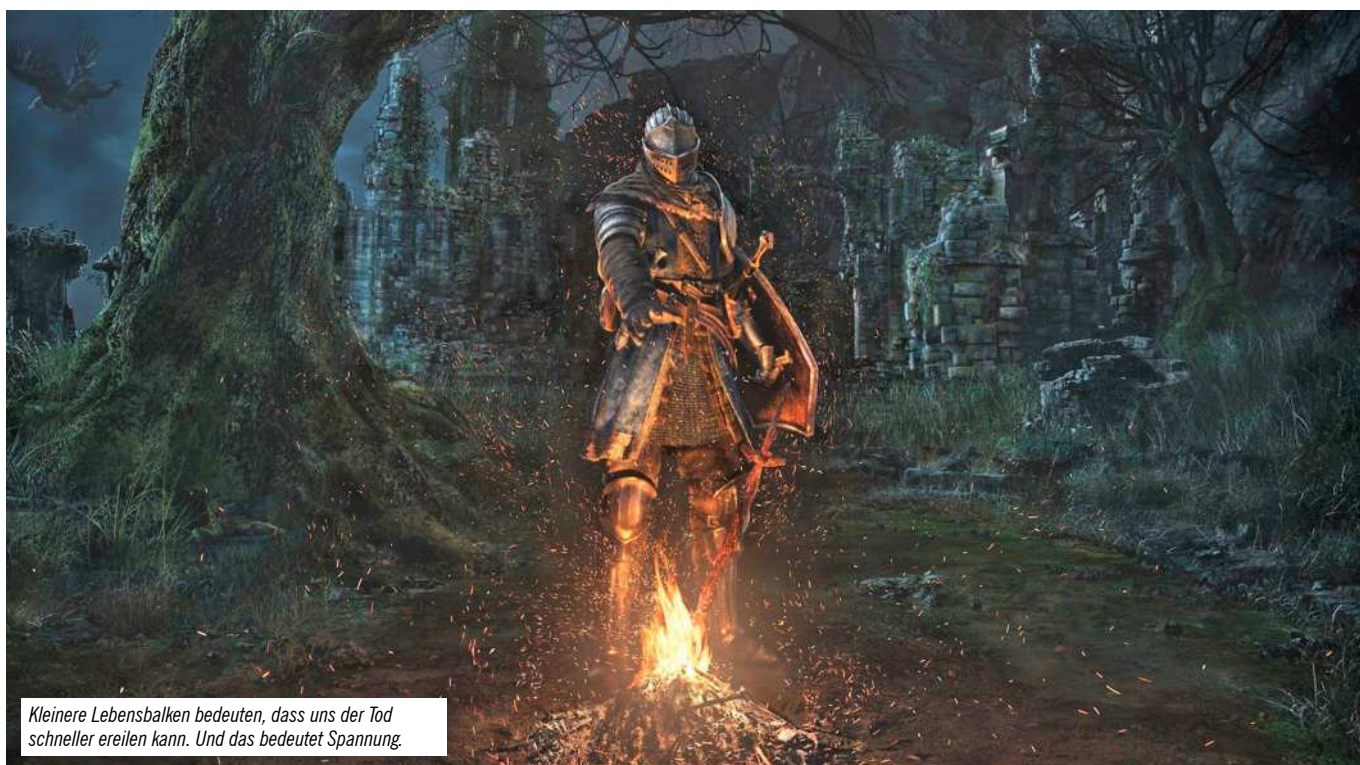
Auch wenn Imanuel Thiele ein großer Fan von epischen Kämpfen ist, hasst er es wie die Pest, unverhältnismäßig lange auf gigantische Lebenspunktecontainer in Final Fantasy & Co. eindreschen zu müssen. Stattdessen sind für ihn knappe und schnelle Kämpfe deutlich spannender. Die Lösung ist, aus seiner Sicht, gar nicht mal so schwer: Statt immer mehr Absicherungen sollten Spiele lieber die Lebenspunkte aller Kämpfenden reduzieren.

Zugegeben, Actiontitel ohne Lebensbalken ergeben in etwa so viel Sinn wie ein Fechtkampf ohne Helme: Potenziell dank Adrenalin-Kick extrem spannend, aber höchstwahrscheinlich nicht lange. Deswegen verfügen wir in so vielen Titeln über üppige Gesundheitsreserven. Die sollen auf unserer Seite die eigenen Fehler etwas abfedern, werden aber auch häufig dazu genutzt, um die gegnerische Bedrohung mit massiven Lebensleisten künstlich zu überhöhen. Was folgt, sind oftmals theoretisch ebenbürtige Feinde, die trotzdem deutlich mehr Schaden kasieren dürfen als wir. Die Lösung? Ein deutlich kleinerer Lebensbalken – für alle. Dabei darf aber auch unsere eigene Gesundheit nicht verschont bleiben. Worin läge schließlich der Spaß, mit überlegener Lebensleiste den mächtigen Endgegner genau-

so schnell zu erledigen wie dessen Standardlakaien im Tutorial? Richtig spannend wird es nämlich erst dann, wenn sich beide Parteien auf Augenhöhe begegnen. Würden Spieler und Feinde über vergleichbar niedrige Lebensbalken verfügen, wäre der Kampf deutlich packender!

Lebensbalken allein reichen nicht

Denn wenn ein einziger Schuss oder Hieb den Ausgang eines Kampfes entscheiden kann, verleiht ihm das eine ganz neue Dynamik und Intensität. Kleinere Lebensreserven auf Spieler- sowie Gegnerseite sind allerdings nicht genug, um eine spannendere Spielerfahrung zu liefern. Erstens ist eine zuverlässig faire Spielmechanik wichtig, die Spieler ausschließlich für selbst ver-



Kleinere Lebensbalken bedeuten, dass uns der Tod schneller ereilen kann. Und das bedeutet Spannung.

schuldete Fehler bestraft und für geschickte Aktionen belohnt. Sind wir beispielsweise kurz während einer Ausweichrolle unverwundbar, können wir sie auch geschickt zum Gegenangriff nutzen. Setzen wir sie aber zu spät ein und zahlen für unser Versagen mit kostbaren Lebenspunkten, ist das natürlich allein unsere Schuld, nicht die des Spiels.

Zweitens müssen die Gründe fürs eigene Scheitern stets klar ersichtlich sein. Denn wenn die eigenen Fehler nicht erkennbar sind, kommt natürlich schnell Frust auf. Das kennt jeder, der in Red Dead Redemption schon mal hinterrücks einem blutrünstigen Puma zum Opfer gefallen ist. Sind diese Kriterien erfüllt, wird den Spielern eine größere Verantwortung ums eigene Überleben sowie eine Macht zuteil, die das Spielerlebnis deutlich intensiver gestalten kann. Das wusste auch schon Ex-Castlevania-Producer Koji Igarashi, als er sagte, dass jeder Bossgegner derart fair designt sein muss, dass er theoretisch ohne einen einzigen kassierten Treffer niederzustrecken ist. Sollten alle fordernden Spiele also zukünftig Gebrauch von diesem Prinzip machen?

Gesundheitsreserven sind kontextabhängig

Nun, alle sicherlich nicht. Schließlich würden wir durch kürzere Lebensbalken auch häufiger sterben, was bei vielen Genres den Spielfluss unterbrechen würde. Gerade in storybasierten Titeln wie A Way Out oder Telltales The Walking Dead wäre es enorm frustrierend, stecken zu bleiben und schlimmstenfalls sogar Cutscenes erneut anschauen zu müssen. Hier ergibt es also sogar spielerisch Sinn, uns notfalls künstlich am Leben zu halten, um die Geschichte weitererzählen zu können.

Abgesehen davon ist die ungleiche Kräfteverteilung nicht nur ein Mittel, um Feinde zu einer größeren Herausforderung zu machen, sondern zwingend notwendig für das Setting. Knappere Lebensreserven müssen immer in den Kontext des jeweiligen Spiels passen. In The Witcher 3 jagt der Hexer Geralt beispielsweise zahlreiche Monster, die ganze Dörfer terrorisieren und deren Bewoh-



Bei mächtigen Gegnern braucht es eine Diskrepanz in den Lebensbalken – sonst leidet das Storytelling.



Ein Spiel wie Dark Souls würde unter zu üppiger Lebensenergie leiden, denn die ebenbürtigen Gegner machen den Reiz aus.

ner verschlingen. Dass wir dabei als Mensch bereits nach wenigen Angriffen solcher Bestien fallen, ergibt Sinn, umgekehrt aber nicht, schließlich wären sie ja sonst keine ernst zu nehmende Bedrohung innerhalb der Spielwelt.

Weniger ist mehr, mehr ist weniger
Doch auch wenn diese Mechanik nicht in jedes Spiel

integriert werden kann (oder sollte), bietet sie dennoch ein enormes Spannungspotenzial, das aktuell noch viel zu wenig genutzt wird. Wie sehr sich das gerade für Actionspiele lohnt, haben zahlreiche Vorreiter bereits eindrucksvoll bewiesen. Titel wie Dark Souls profitieren enorm von diesem Prinzip. Jeder falsch kalkulierte Angriff kann unser Ableben bedeuten, jedes geschickte Parieren die meisten der Feinde in die Knie zwingen. Selbst (oder gerade)

Indie-Spiele wie Nidhogg 2 haben sich das Duellieren auf Augenhöhe zunutze gemacht. Mit nur einem einzigen Schlag sind wir sofort tot und verlieren wertvolle Zeit an unseren Gegner. Und umgekehrt. Je weniger Spielraum für Fehler wir also haben, desto mehr fällt unsere Spielweise ins Gewicht.

Ein weiteres gutes Beispiel dafür ist der legendäre Endkampf im ersten God of War für PS2. Ab der Hälfte des Kampfes werden die Lebensbalken von Kratos und Kriegsgott Ares wie in einem klassischen Zweikampfspiel parallel zueinander eingeblendet. Der Schaden, den sich beide gegenseitig zufügen können, ist ähnlich hoch, sodass der Eindruck eines epischen Duells zwischen zwei gleich starken (Halb-)Göttern entsteht. Eine üppige Gesundheitsleiste, die die von Kratos weit übertrifft, hätte nie dieselbe Intensität im Kampf erreichen können, weil dadurch jegliche Ebenbürtigkeit verloren gegangen wäre.

Je aufmerksamer wir spielen, desto mehr fühlen wir uns ins Spielgeschehen gezogen. Wenn jede Tasteneingabe zählt, jede

Ausweichrolle sitzen muss, und die Aussicht auf Erfolg genauso groß wie die des eigenen Scheiterns ist, dann entsteht ein mitreißender, spannender Spielfluss. Auf Aktionen der Spieler folgen sofort entsprechende Reaktionen des Spiels – und umgekehrt. Angriff und Parade. Fast so wie in einem spannenden Fechtkampf. <>



Selbst Standardgegner bleiben in Spielen wie Bloodborne immer eine nicht zu unterschätzende Gefahr.

EGO-SHOOTER Publisher: Ubisoft • Entwickler: Ubisoft Montreal • Termin: 14.2.2019 • Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 18 Jahren • Installation: 26 GB • Spieldauer: 15 Stunden • Preis: 45 Euro

FAR CRY NEW DAWN PS4 • One

Dasselbe in Pink

Es geht zurück nach Hope County, und dieses Mal geht es dem fiktiven Bundesstaat schlechter als je zuvor. In einer Postapokalypse kämpfen wir gegen marodierende Banditen und mutierte Fauna – kann Far Cry New Dawn den Vorgänger überflügeln? Von Hannes Rossow

TITELSTORY

In gewisser Hinsicht ist Far Cry New Dawn ein kleines Novum. Zum ersten Mal überhaupt greift ein Far-Cry-Teil die Geschichte eines Ablegers auf und erzählt sie weiter. Die knallbunte Postapokalypse, die Ubisoft in den bisherigen Trailern gezeigt hat, basiert auf den Ereignissen von Far Cry 5, das – Achtung, Spoiler – mit einem überraschenden Atomkrieg endete.

Und auch wenn New Dawn kein klassischer Hauptableger ist, verhält es sich dennoch wie ein waschechter Nachfolger. Viele Gameplay-Mechaniken kehren zurück, wir bereisen das jetzt zerstörte Hope County, und es gibt ein feierliches Wiedersehen mit wichtigen Charakteren aus dem Vorgänger. Es ist interessant zu sehen, dass sich Ubisoft an der direkten Fortsetzung eines Far-Cry-Spiels versucht – aber warum musste das gerade mit Far Cry 5 passieren?

Sequel in Rekordzeit

Far Cry 5 erschien am 27. März 2018, und das bedeutet, dass bis zum Release von Far Cry New Dawn gerade einmal 11 Monate vergangen sind. Dieses enge Zeitfenster sollte alle Fans skeptisch machen, die bei dem Spin-off auf ein Spiel in derselben Größenordnung wie beim Vorgänger gehofft hatten. Far Cry New Dawn ist eher ein ausgewachsener Story-DLC, der irgendwann den Rahmen gesprengt und als Standalone-Titel veröffentlicht wurde. Im direkten Vergleich zu Teil 5 ist New Dawn in vielen Belangen kleiner. Obwohl es zurück nach Hope County geht, ist die Weltkarte geschrumpft, und auch in Sachen Umfang wurden Abstri-

che gemacht. Die Story ist schneller auserzählt, und auch bei den Nebenmissionen gibt es insgesamt weniger zu tun. Was hier jetzt irgendwie negativ klingt, ist aber tatsächlich einer der größten Pluspunkte von New Dawn. Es ist ein deutlich gerafftes, kompakteres Abenteuer, das uns nicht mehr um die Ohren haut, als wir eigentlich haben wollen. Denn so viel sei hier schon einmal gesagt: Die Story von Far Cry New Dawn wird nicht der Hauptgrund sein, warum ihr euch in der pinken Ödnis von Hope County aufhalten werdet. Aber die gewohnt unterhaltensame Action bekommt ihr trotzdem.

Postapokalypse nach Maß

Anstatt gegen fanatische Kultisten vorzugehen, die mit ihrem erzkonservativen Wahn einen fiktiven US-Bundesstaat unsicher ma-

chen und Far Cry 5 eine latent politische Note gaben, macht es sich Far Cry New Dawn in einem Endzeit-Setting gemütlich. 17 Jahre nach dem Fall der Bomben hat sich die Natur alles zurückerobert, und in bester Super-Bloom-Manier erblüht die verstrahlte Welt in satten Farben, die sogar den Hirschen rosafarbene Geweihe verleiht. Hinter der Blüten- und Farbenpracht verbirgt sich aber dennoch eine typische Postapokalypse, die noch immer genauso funktioniert wie die Spielwelt aus Far Cry 5.

In Prosperity, dem Lager der örtlichen Überlebenden, geht es um eben das: das blanke Überleben. Eine Zugladung voller Unterstützer rund um den Anführer Thomas Rush soll beim Ausbau der Siedlung helfen. Doch die Anwohner haben die Rechnung ohne die Highwaymen

Die Expeditionen entführen uns auch in andere Gegenden als Hope County. Hier kämpfen wir in einer Wüste in Arizona.





Kommentar

Hannes Rossow
@Treibhausaffekt

Ich hatte wieder Spaß in Hope County. Auch wenn ich mich wieder an vielen Sachen gestört habe und gezwungen war, gewisse Dinge auszublenden, bleibt die überdrehte Far-Cry-Action zum Glück erhalten. Doch Ubisoft hat es mir dieses Mal etwas schwerer gemacht, meine Unterhaltung zu finden. Denn obwohl in der Story eigentlich ziemlich wenig Substanz steckt, wird sie ausufernd erzählt – vor allem wenn es um New Eden und Joseph Seed geht.

Glücklicherweise werde ich hier aber nicht regelmäßig entführt und mit langweiligen Zwischensequenzen gefoltert. Wenn ich gerade keine Story-Inhalte haben mag, dann nehme ich eben keine entsprechenden Missionen an. Eine simple, aber offenbar nicht selbstverständliche Lösung. Stimmt's, Far Cry 5?

Auch wenn die Zwillinge Mickey und Lou deutlich zu kurz kommen und abseits ihrer menschenverachtenden Bosheit nicht viel zu bieten haben, sind die Highwaymen bessere Antagonisten als die Kultisten von Eden's Gate. Das liegt nicht zuletzt an ihrem flamboyanten Auftreten und dem wirklich tollen Soundtrack, der dabei gespielt wird. Davon hätte ich fast mehr sehen wollen. Aber eben nur fast.

In Prosperity tummeln sich die meisten NPCs und wir finden alles, was wir für das tägliche Überleben brauchen.



Es gibt wieder Koop

Auch in Far Cry New Dawn könnt ihr auf Wunsch mit einem Online-Freund in den Kampf gegen die Highwaymen ziehen. Allerdings plagt den Modus dasselbe Problem wie in Far Cry 5 – Story-Fortschritte werden nicht übernommen. Ein »echtes«, gemeinsames Durchspielen ist abermals nicht möglich. Immerhin darf der Koop-Partner nun anders als im Vorgänger auch gefundene Crafting-Materialien in seinen Spielstand mitnehmen.

gemacht. Die Highwaymen werden von den Zwillingen Mickey und Lou angeführt und bestehen aus überdrehten Mad-Max-Banden, die bevorzugt Motorradkluft tragen und ihre Überfälle mit lauter (wirklich guter) Musik und Feuerwerk ankündigen. Dass sie brutal und gnadenlos sind, muss wohl nicht erwähnt werden. Der Zug wird attackiert, Thomas Rush wird entführt, und der Spieler schlüpft in die namenlose Rolle von dessen Sicherheitschef. Von da an geht es im Grunde nur noch darum, den Einfluss von Prosperity zu stärken und die Highwaymen zurückzuschlagen. Dafür werden Experten rekrutiert und feindliche Außenposten inklusive Fässern voller Ethanol eingenommen. Denn ohne Ethanol geht in Far Cry New Dawn gar nichts. Nur damit können Verbesserungen freigeschaltet werden.

Es gibt aber noch eine dritte Fraktion im Spiel, und die stellt die größte Verbindung zu Far Cry 5 dar. Denn die Kultisten, allen voran der Sektenanführer und manipulative Massenmörder Joseph Seed, haben die Apokalypse überlebt und führen die Glaubens-

gemeinschaft Eden's Gate unter neuem Namen fort. Die Anhänger von New Eden sind jetzt isoliert, aber eher harmlos und haben jeder Form von Technologie abgeschworen.

Ein Comeback, das niemand gebraucht hätte

Es ist genau dieses Comeback, das die Story von Far Cry New Dawn deutlich dröger werden lässt, als sie eigentlich sein müsste. Denn trotz aller Rehabilitation und interessanter Neuausrichtung als glaubensstarkes Naturvolk ist New Eden weiterhin getränkt mit nichtssagendem Pathos und einem überzeichneten Führerkult. Joseph Seed ist noch immer nicht spannend, und sein Auftreten als geläuterter Killer-Prophet finde ich gelinde gesagt problematisch.

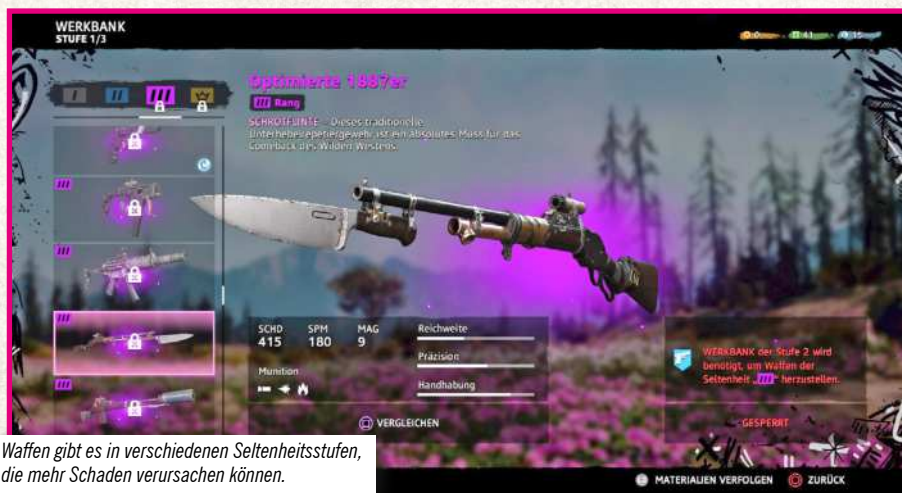
Denn sogar die Charaktere, die unter ihm zu leiden hatten, als er einst mordend durch die Kleinstädte zog, sagen jetzt: »Naja, es war halt eine andere Zeit.« Das ist unrealistisch und erinnert an schlechte TV-Serien-Plots. Mit der Hilfe von New Eden und ihren von der Droge Bliss abhängigen Kriegern

geht es dann mehr oder weniger geschlossen gegen die Übermacht der Highwaymen an. Dieses Dreieck der Fraktionen ist simpel gestrickt, doch Far Cry New Dawn versucht dennoch, eine bedeutsame Geschichte über Verantwortung und Wahrung der Menschlichkeit zu erzählen.

Dass das so gar nicht klappt, liegt auch an dem Humor, dem sich Ubisoft wie schon bei Far Cry 5 verschrieben hat. Far Cry New Dawn ist über weite Strecken peinlich. Derart peinlich, dass ich bei manchen »Witzen«, Notizen und Sprüchen nur sprachlos den Kopf schütteln konnte. Da gibt es etwa die betagte Sniperin, die analog zum peinlichen (aber eben gerade noch mainstreamigen) »Humor« der Deadpool-Filme ihr eigenes Gesicht mit einem »Hoden, der zu lange in der Sonne lag« vergleicht. Dann wird es aber völlig bizarr, als ich eine Kräuterkundlerin treffe, die vor lauter Überraschung »Ach du haariges Tittchen!« ruft. Dazu muss man wohl nichts weiter sagen. Gekoppelt mit der uninspirierten deutschen Synchronisation und den Versuchen, zwischendurch immer wieder mal so etwas wie Dramatik aufzuspüren zu wollen, versagt Far Cry New Dawn auf ganzer Linie dabei, eine in sich geschlossene, glaubwürdige Welt zu erschaffen. Ich glaube niemandem, dass er wirklich leidet, und ich glaube niemandem, dass er wirklich Leid verursacht. Ich weiß nur, dass da ein NPC im Lager steht, der in sein Tagebuch schreibt, dass er herausfinden möchte, was ein »Orgasmus« ist. Die Postapokalypse muss die Hölle sein.

Open-World-Shooter mit RPG-Einschlag

Wo Far Cry New Dawn in Sachen Storytelling relativ nah beim Vorgänger bleibt, wagt das Spin-off in Sachen Gameplay ein paar neue Schritte. Diese Schritte sind zaghaft, aber sie haben eine klare Richtung: Action-RPG.



Waffen gibt es in verschiedenen Seltenheitsstufen, die mehr Schaden verursachen können.

Ich und mein Schwein, wie wir gerade wichtiges Ethanol einsacken. Vielen Dank an den Fotomodus.

Expeditionen

In Prosperity könnt ihr euch an den Piloten Roger wenden, der euch regelmäßig zu Expeditionen einlädt. Dahinter verstecken sich Level und Missionen, die vom Hauptspiel abgekoppelt sind und mit wertvollen Ressourcen locken. So schlägt es euch etwa auf einen gekaperten Flugzeugträger, den ihr nach einem Crafting-Schatz durchsucht und von dem ihr dank GPS-Peilsender anschließend vor den Highwaymen fliehen müsst. Eine nette Abwechslung, viel mehr aber auch nicht.

Schon im Vorfeld hatte Ubisoft auf die leichten Rollenspielmechaniken im neuen Far Cry hingewiesen, und im fertigen Spiel ist es dann tatsächlich recht deutlich. Alles kann und muss mit Upgrades versehen werden. Vom Basenbau in Prosperity über das neue Waffensystem bis hin zu den KI-Helfern, in Far Cry New Dawn werten wir alles auf und stärken uns dadurch für größere Aufgaben gegen mächtigere Gegner. Denn auch die Feinde leveln mit. Diese »Levels« sind im Grunde vier verschiedene Stufen, auf denen Gegner dann etwas mehr Schaden aushalten. Um entsprechend besser aussteilen zu können, brauchen wir wiederum Waffen höherer Stufen. Die gibt es allerdings nur, wenn wir die Waffenbank aufstufen und alle Crafting-Materialien dabeihaben.

Das mag auf den ersten Blick nach Borderlands klingen, doch wirkliches RPG-Gegefühl kommt zu keiner Zeit auf. Da können noch so viele Zahlen aufpoppen, wenn ich auf die Lebensbalken der Highwaymen schieße. Es werden lediglich künstliche Hürden gesetzt, die mich daran hindern sollen, gewisse Außenposten sofort einzunehmen, obwohl meine Geschicklichkeit das längst zulassen würde. So dreht sich die Upgrade-Spirale um die Waffen-Stats ein paar Stündchen länger. Ebenfalls schade ist, dass das Stufensystem auch dafür sorgt, dass wir in Far Cry New Dawn keine Aufsätze mehr an unsere Waffen schrauben können. Statt einer Vielzahl an Kombinationen und Individualisierungsmöglichkeiten gibt es jetzt nur noch eine vierteilte Hierarchie von etwa 80 Waffen, die sich wiederholen und die wir teilweise aus Far Cry 5 kennen.

Ähnliches gilt übrigens für die Fahrzeuge im Spiel. Auch hier gibt es dieselben Unterteilungen in die vier »Seltenheitsstufen«, die genretypisch weiß, blau, lila und orange

eingefärbt sind. Knapp 30 Motorräder, Autos, Hubschrauber und Boote sind im Spiel. Von echter Vielfalt kann hier aber nicht geredet werden, da sich die Fahrzeugtypen stets wiederholen. So interessant der neue RPG-Ansatz auch klingt, am Ende nimmt er mehr vom Spiel weg, als er hinzufügt.

Stillstand in der knalligen Ödnis

Abseits der Upgrade-Grinds bleibt aber alles beim Alten. Wir decken nach und nach die Weltkarte auf und nehmen ebenso nach und nach aufploppende Außenposten ein, die das wertvolle Ethanol bringen. Hier dürfen wir wie gewohnt mit voller Feuerkraft oder mit leisen Sohlen vorgehen. Hauptsache der Alarm bleibt stumm. Im Anschluss können wir die Lager auch plündern und den Außenposten verlassen. Der wird dann mit noch stärkeren Gegnern aufgefüllt, und wir können ihn erneut einnehmen. Hier blüht Far Cry New Dawn dann richtig auf, denn hier kann es die große Stärke der Far-Cry-Reihe ausspielen. Die Action ist immer brisant, und ganz schnell kochen die Schussgefechte hoch. Dann explodiert es an allen Seiten, wir gleiten an Seilrutschen über brennende Gegner hinweg und landen beim Absprung einen gezielten Kopftreffer mit der wuchtigen Shotgun. Vor allem bei Angriffen auf die härteren Außenposten steigt das Adrenalin, und wer nicht ständig in Bewegung ist und clever agiert, zieht den Kürzeren.

Auf dem Weg dahin gibt es kleinere Schatzsuchen, Scharmützel mit patrouillie-

renden Gegnern und Nebenmissionen, in denen wir Experten für Prosperity freischalten oder einen von insgesamt acht Helfern rekrutieren. Anders als in Far Cry 5 begleitet uns jetzt nur noch einer von ihnen, und wir haben die Qual der Wahl. Es gibt alte Bekannte wie Pastor Jerome oder Hurk Drubman Jr., neue Gesichter wie die oben erwähnte Scharfschützin Nana und auch tierische Begleiter wie den Hund Timber und – mein persönlicher Favorit – das Wildschwein Horatio.

Um die Helfer davon zu überzeugen, sich uns anzuschließen, sind kleinere Missionen nötig, bei denen wir ihnen aus der Patsche helfen müssen. Die ehemalige Highwaymen-Söldnerin Gina unterstützen wir beispielsweise bei einem mörderischen Derby, indem wir ihre Konkurrenz mit dem tödlichen Scharfschützengewehr ausschalten. Die Begleiter stufen wir doppelt auf. Einmal durch das Trainingslager in Prosperity, das Gesundheit und Schaden verbessert, und durch individuelle Upgrades, die nach einer bestimmten Anzahl Kills neue Fertigkeiten freischalten – etwa das Aufspüren von Herstellungsmaterialien. Die schicke Spielwelt lädt wie schon bei Teil 5 zu Erkundungen ein, und da kommen die Schatzsuchen gerade recht. Mussten wir beim Vorgänger noch Prepper-Verstecke entdecken, bekommen wir nun Hinweise von NPCs, die gehört haben wollen, dass da irgendwo eine nette Vorratskammer verborgen ist. Dort angekommen gibt es dann in der Regel kleinere

Häute und Felle von Wildtieren können wir gegen Materialien eintauschen, sofern wir sie auch besiegen können.





Mit der Seilrutsche können wir uns schnurstracks über die Köpfe der Gegner hinwegbewegen.

Rätsel zu lösen, die in der Spielumgebung integriert sind. Hier kehrt etwas Ruhe in das Gameplay ein, und wir durchsuchen jeden Winkel. Eine willkommene Abwechslung.

Kleider machen Überlebende

Unsere Spielfigur verfügt abermals über bestimmte »Talente«, die wir mit Vorteilspunkten freischalten können. Diese gibt es mit dem Abschluss bestimmter Missionen oder für das Erfüllen kleinerer Achievements im Stil von »Töte 10 Highwaymen mit einer Faustwaffe«. Hinter den Vorteilen verstecken sich passive Upgrades wie die Möglichkeit, Tresore aufzuknacken oder mehr Munition zu tragen. Allerdings werden hier auch wichtige Gameplay-Elemente wie der Wingsuit, der Kletterhaken oder das Fernglas aufgeführt. Wer also ein Lager ausspähen möchte, um in bester Stealth-Manier vorgehen zu können, muss sich erst die nötigen Vorteilspunkte dafür besorgen. Das fördert nicht gerade alternative Spielstile. Dasselbe gilt für Takedowns von hochstufigen Gegnern, die erst freigeschaltet werden müssen. Selten wurde es schleichenden Assassinen schwerer gemacht als in Far Cry New Dawn.

In Sachen Mode dürfen wir unsere Spielfigur auch wieder bearbeiten. Entweder wir greifen auf vorgefertigte Outfits zurück oder stellen alles wild zusammen. Wer Mitglied im Ubisoft-Club ist oder ausreichend Premiumwährung »Far-Cry-Credits« hat, darf auch zu extravaganten Klamotten wie Ritterrüstungen oder Einhornmützen greifen.

Bezahlbare Upgrades mit Beigeschmack

Und damit wären wir auch schon bei den leichten Mikrotransaktionen, denn trotz Singleplayer-Ausrichtung können wir in Far Cry New Dawn auch Echtgeld für Ingame-Währung ausgeben, um kosmetische Items zu erwerben. Darüber hinaus können wir die Far-Cry-Credits allerdings auch für Gameplay-Inhalte ausgeben, was in mancher Hinsicht einiges an Zeit einsparen kann.

So können wir Herstellungspakete kaufen, die Crafting-Materialien bringen, die wir wiederum für neue Waffen oder Fahrzeuge brauchen. Tatsächlich dürfen wir sogar die Waffen höherer Stufen einfach kaufen, obwohl das nötige Upgrade noch fehlt. So lassen sich viele der künstlichen Levelgrenzen durch Mikrotransaktionen einfach aushebeln. Die Einkäufe sind kein Zwang. Das sollte fairerweise erwähnt werden. Obwohl wir auch alles durch den reinen Spielfortschritt freischalten können, bleibt dennoch ein fader Beigeschmack.

Alles ist kleiner, alles ist gleich

Far Cry New Dawn ist nur oberflächlich ein neues Spiel. Unter der Haube stecken das gelungene Gunplay und die Technik, aber auch alle Fehler, die schon Far Cry 5 ausgemacht haben. Hope County ist nicht hübscher oder hässlicher geworden, und die Waffen fühlen sich nicht wuchtiger oder leichter an. In Sachen Spielgefühl bleibt alles beim Alten und das ist so vertraut, wie es eintönig ist. Zum Glück hatte aber auch

Far Cry 5 seine guten Seiten und wir können uns darauf verlassen, dass die Action bei den zahlreichen Feuergefechten stets amüsant bleibt. Die chaotische KI sorgt regelmäßig für fast schon charmante Aussetzer, so dass ich beinahe in Erinnerungen an den Vorgänger schwelge, wenn ich meine Gegner gerade mit Spaten bewerfe, während mein brennendes Wildschwein hysterisch quiekend durch das Bild läuft.

Wer es schafft, alle Upgrade-Balken und Joseph-Seed-Monologe auszublenken, kann auch mit New Dawn viel Spaß haben. Und dank der kleineren Spielwelt ist die Gefahr, dass es zur nervigen Open-World-Arbeit mutiert, relativ gering geblieben. Gerade wenn sich die ersten Sättigungerscheinungen bemerkbar machen, ist Far Cry New Dawn auch schon fast wieder vorbei. <>



In Far Cry New Dawn kann fast alles irgendwie in die Luft fliegen.

Mehr Infos unter: www.GamePro.de

One
PS4

FAR CRY NEW DAWN

Präsentation

- + auffallend hübsche Postapokalypse
- + spaßiger Soundtrack
- + überdrehtes Auftreten der Highwaymen
- + satte Farben
- wenig Abwechslung im Gegner- und NPC-Design

Spieldesign

- + gewohnt gutes Gunplay
- + unterhaltsame Action
- + interessantes RPG-Konzept
- kleinteiliges Fortschrittsystem
- generisches Missionsdesign

Balance

- + flache Lernkurve
- + verschiedene Schwierigkeitsgrade
- + viele Upgrades möglich
- Waffensystem macht Geschicklichkeit zweitrangig
- wilde Tiere oftmals etwas zu stark

Atmosphäre/Story

- + einfach strukturierte Kampagne
- + viele skurrile Charaktere
- unnötiges Comeback von Joseph Seed
- Highwaymen bleiben insgesamt blass
- dünne Story

Umfang

- + ausreichend große Spielwelt
- + Außenposten mehrfach einnehmbar
- + Expeditionen liefern zusätzliche Missionen
- wenig Waffenvielfalt
- wenige Nebenmissionen zur Auswahl

FAZIT

Far Cry New Dawn ist eine kurzweilige Rückkehr nach Hope County, liefert aber kaum innovative Ideen, die wirklich neuen Spielspaß bringen.



SHOOTER Publisher: Deep Silver • Entwickler: 4A Games • Termin: 15.2.2019 • Sprache: Englisch, Deutsch
USK: ab 18 Jahren • Installation: 57 GB • Spieldauer: 30 Stunden • Preis: 70 Euro



METRO: EXODUS PS4 • One

So geht Postapokalypse!

Metro: Exodus tritt den meisterhaften Beweis an, dass auch in Shootern eine großartige Story und Open-World-Erkundung zusammenpassen. Von Philipp Elsner

Wenn wir in Metro: Exodus die Metro verlassen, ist es dann überhaupt noch Metro? Diese Frage brennt Fans der Endzeitserie seit der Ankündigung des dritten Teils unter den Nägeln. Denn diesmal bewegen wir uns nicht nur im Untergrund des postapokalyptischen Moskauer, sondern quer durch ganz Russland – von verschneiten Ruinen über eine sengende Wüste bis hin zu dichten Wäldern. Unser Test zeigt, dass Metro: Exodus dabei in Sachen Atmosphäre und Story keinen Schritt zurück macht, sondern im Gegenteil sogar einen Sprung nach vorn!

Traumreise durch die Apokalypse

Die Geschichte von Metro: Exodus ist die einer Reise durch das postapokalyptische

Land. Auf der Suche nach einem strahlungs-freien Ort zum Leben machen sich Protagonist Artjom, seine Frau Anna und sein Team von Spartan-Rangers in der Dampflokomotive Aurora auf den Weg. Sie dient als Basis und Ankerpunkt während des Spiels – hier führen wir Gespräche mit der Crew, warten unsere Ausrüstung und erhalten immer wieder neue Einsatzbefehle von Miller, dem Obersten der Rangers und Annas Vater.

Wasser- und Treibstoffmangel, kaputte Schienen und andere Hindernisse zwingen die Aurora immer wieder zum Anhalten. Dann brechen wir zu Fuß auf, um die jeweilige Zone zu erkunden und das Problem zu beheben. Dabei stapfen wir am Ufer der Wolga durch Schlamm und Schnee, verkrie-

chen uns in der Wüste am Kaspischen Meer vor Sandstürmen oder schlagen uns durch das Unterholz der herbstlichen Taiga. So schafft Metro: Exodus deutlich mehr optische Abwechslung als seine Vorgänger. Egal wo wir uns gerade befinden: Die Levels strotzen nur so vor Details! In verfallenen Hütten finden wir ausgebleichene Skelette, die an noch immer gedeckten Tischen sitzen, Poster und Landkarten an den Wänden geben Hinweise auf die Welt vor dem Atomkrieg, und Tagebücher und Tonbänder erzählen von den letzten Erlebnissen vieler Überlebender. Diese unglaublich stimmungs-volle Endzeitwelt weckt unweigerlich den Erkundungsdrang im Spieler und belohnt fleißige Entdecker mit zusätzlichen

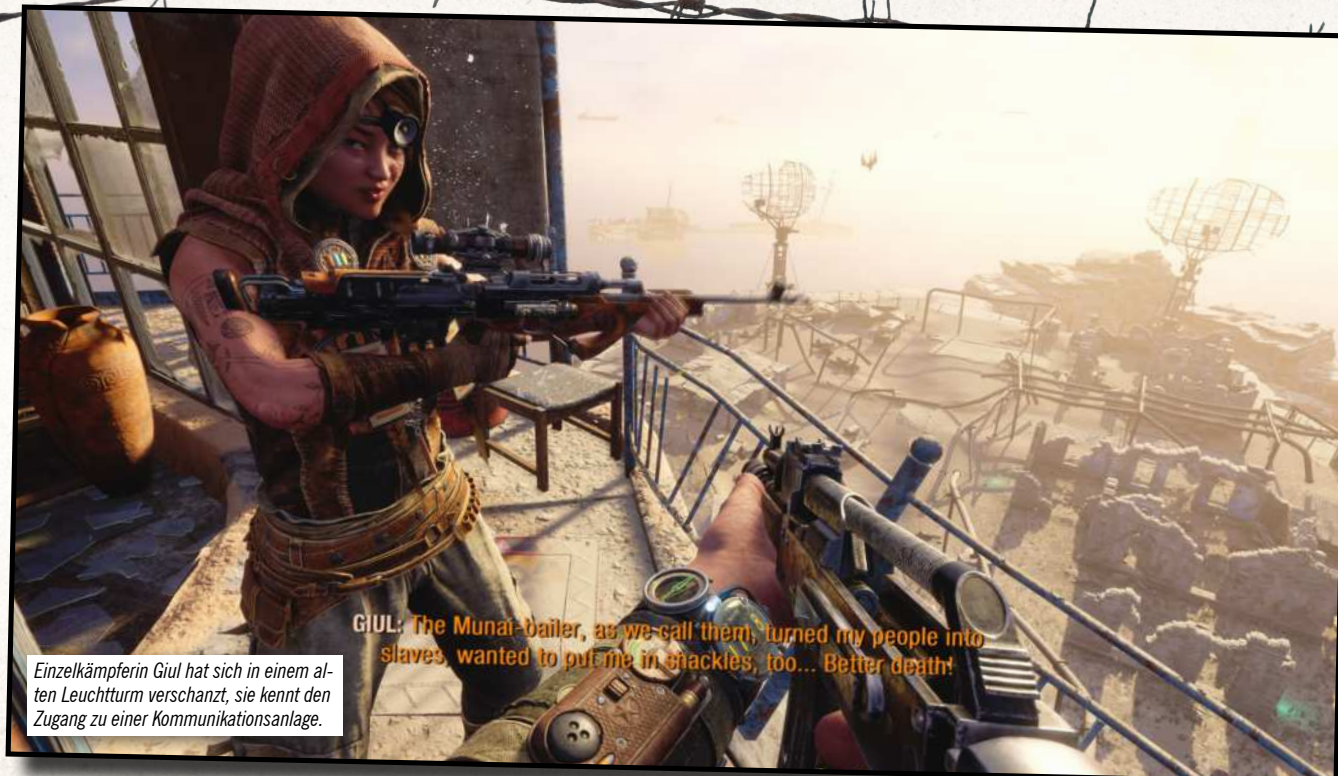


THUG: That bitch! She kills our boys like it's nothing, but doesn't kill the slaves!

In der Wüste am Kaspischen Meer verteidigen Banditen ihre Öl- und Wassertanks – Mad Max lässt grüßen!

Búdim zdrówy! Bei der Taufe der mobilen Heimstatt kippen die Reisegefährten erst mal einen. Man beachte Artjoms detaillierte Armbehaarung (Xbox One X)!

ALYOSHA: To the Aurora!
ANNA: To the Aurora!



GIUL: The Munai-bailer, as we call them, turned my people into slaves, wanted to put me in shackles, too... Better death!

Einzelkämpferin Giul hat sich in einem alten Leuchtturm verschanzt, sie kennt den Zugang zu einer Kommunikationsanlage.

Story-Häppchen, wertvollen Crafting-Materialien oder sogar nützlichen neuen Gadgets.

Große Gefühle mit einer Einschränkung

Bevölkert wird diese unwirtliche Welt natürlich von gefährlichen Mutanten und Banditen, aber nicht alle Bewohner der Spielwelt sind Artjom feindlich gesinnt: Immer wieder stolpern wir über Personen in Not, Einzelgänger und Überlebenskünstler, die uns unter die Arme greifen (oder umgekehrt). Jeder einzelne dieser Charaktere hat viel zu erzählen und wirkt äußerst glaubhaft, was nicht zuletzt an der sehr gelungenen deutschen Synchronisation liegt. Das gilt insbesondere für die Crew der Aurora, zu der wir im Verlauf

der Story eine echte Bindung aufbauen. Unsere Mitstreiter wachsen uns mit jedem Einsatz ein Stück mehr ans Herz – und damit wächst auch die Angst, sie zu verlieren.

Dumm nur: Ausgerechnet Artjom selbst ist in den Gesprächen nicht vertont und wirkt dadurch im Gegensatz zu den anderen Charakteren austauschbar und leer. In einer besonders intimen und emotionalen Szene legt sich Anna in Artjoms Schoß und schütet ihm ihr Herz über ihre Vergangenheit, ihre Ängste und Hoffnungen aus. Der Held tätschelt ihren Arm und bleibt stumm. Und wir würden ihn am liebsten anbrüllen: »Sag es ihr! Sag ihr doch einfach, dass du sie liebst, verdammt noch mal!« Dieses Prob-

lem ist vor allem deshalb so unverständlich, weil Artjom sehr wohl (und auch noch wirklich gut) vertont wurde – er ist kein stummer Held, meldet sich allerdings ausschließlich in den Ladebildschirmen zu Wort.

Metro kann immer noch Horror!

Ja, in Metro: Exodus geht es deutlich häufiger an die frische Luft als in den Vorgängern. Trotzdem bleibt uns eine große Stärke der Serie erhalten: gruselige Innenlevels! So verschlägt es uns sowohl im Verlauf der Geschichte als auch in optionalen Nebenmissionen in düstere Bunkieranlagen, Höhlen oder Tunnel. Und dort kommt wieder all das zum Tragen, was die Fans an der Metro-Serie

Die Schauplätze



An der Wolga tummeln sich flauschige Häschen – und weniger flauschige Gesellen. Zum Beispiel auf dem Autowrack im Hintergrund.



Die Ruinen der Ölindustrie am Kaspischen Meer beherbergen nicht nur menschliche Schrecken.



In der herbstlichen Taiga lauern Stammesbewohner, die aber gar nicht unbedingt feindlich gesinnt sind.



In den Ruinen der russischen Städte herrscht hohe Strahlung. Wenn Eis und Schnee dazukommen, wird das Überleben fast unmöglich.


Kommentar

Markus Schwerdtel
@kargbier

Was für ein Kontrast! Far Cry New Dawn, Apex Legends und Metro: Exodus erscheinen ungefähr gleichzeitig, doch im Vergleich zu den beiden Erstgenannten wirkt Metro wie ein Gruß aus der Vergangenheit – auf die gute Art! Denn während Ubisoft und Electronic Arts auf Hochglanz polierte, fast schon reibungsfreie Shooter liefern, feiert Metro: Exodus seine kantigen Traditionen. Da ist etwa der hohe Schwierigkeitsgrad, die kargen Hinweise auf das nächste Ziel oder der Verzicht auf allzu komfortable Orientierungshilfen.

Den Spaß mit diesem Spiel bekomme ich nicht »ge-streamlined« auf dem Silbertablett serviert, ich muss ihn mir erkämpfen. Das war allerdings schon in den Vorgängern so und wird U-Bahn-Veteranen nicht schrecken. Das wäre auch schade, denn wer sich auf die große Russlandreise per Bahn einlässt, wird dieses Erlebnis nicht so schnell vergessen – auch wegen mancher dramatischen Storywendung. Metro: Exodus steckt voller Geschichten, Atmosphäre und ja, auch voller Gefühle. Und das müssen die modernen, geleckten Genre-Kameraden erst mal hinbekommen.

lieben. Hektisch überprüfen wir das Strahlungslevel per Geigerzähler an unserem Handgelenk, schrauben neue Filter in unsere Gasmaske und kurbeln immer wieder am mobilen Generator, um unsere lebenswichtige Taschenlampe am Laufen zu halten.

Gleichzeitig lauschen wir auf verdächtige Geräusche – schließlich könnte uns jederzeit ein Mutant angreifen oder eine tödliche Falle zuschnappen. Entsprechend wichtig ist eine sorgfältige Vorbereitung auf die Ausflüge in den Untergrund: Haben wir genug Munition dabei? Sind die Waffen gereinigt? Stecken genug Heilungsspritzen im Rucksack? Unvorsichtige Hasardeure finden in Metro: Exodus schnell in den Tod in den Klauen einer fiesen Kreatur, durch Ersticken oder durchsiebt im Sperrfeuer von Wegelagerern. Solche meist linearen Abschnitte wechseln sich im genau richtigen Rhythmus mit Ausflügen an die Oberfläche ab. Die Gebiete erreichen dabei nie die Größe eines Far Cry oder GTA, bieten aber für Metro-Verhältnisse viel Bewegungsfreiraum. Um lange Fußmärsche zu vermeiden, stehen auch hin und wieder Fahrzeuge zur Verfügung wie Ruderboote oder ein rostiger Kleinbus. Im Fokus stehen die Vehikel aber nicht – erwartet also keine Verfolgungsjagden oder Fahrzeugkämpfe wie in Mad Max. Mangels Schnellreisefunktion sind sie aber sehr praktisch, um

schnell von A nach B zu kommen. Der Bus bietet außerdem mobilen Schutz vor fliegenden Kreaturen wie den fledermausartigen Dämonen, mit dem Boot erreichen wir ansonsten unzugängliche Stellen. Artjom selbst wagt sich nämlich nicht in das mutantenverseuchte Wasser! Vielleicht hat er einfach nie sein Seepferdchen gemacht.

Nebenjobs im Wasteland

Optionale Nebenquests lenken uns immer wieder vom Pfad zur nächsten Story-Mission ab, ohne aufdringlich oder nervig zu werden. Stattdessen liefern sie uns einen Grund, die liebevoll gestalteten Gebiete noch etwas genauer zu erkunden. So sollen wir an einer Stelle versklavte Arbeiter befrei-

Atomare Widersacher



Tierrmenschen

In Metro: Exodus stoßen wir nicht nur auf feindselige Menschen, sondern auch auf diese ghouliges Gesellen, von den Entwicklern liebevoll »Humanimals« genannt.

Hunter

Diese flinken Vierbeiner greifen meist in Rudeln an. Unangenehm. Am besten einfach umgehen und in Ruhe lassen!



Shrimp

Diese Wolga-Krabben haben die überaus unschöne Eigenart, uns vom sicheren Ruderboot hinab ins Wasser zu reißen.



Lurker

Besonders groß sind sie nicht, dafür greifen sie aber blitzschnell und in großen Gruppen an und werden dann zu einer echten Gefahr.



Nosalis

Die wilde Mixtur aus Ratte, Oger und Maulwurf lebt unter der Erde. Vorsicht bei Ausflügen in dunkle Tunnel!



Dämon

Metro-Veteranen kennen diese geflügelten Biester bereits. Sie ziehen ihre Beute in die Luft und lassen sie aus großer Höhe fallen!



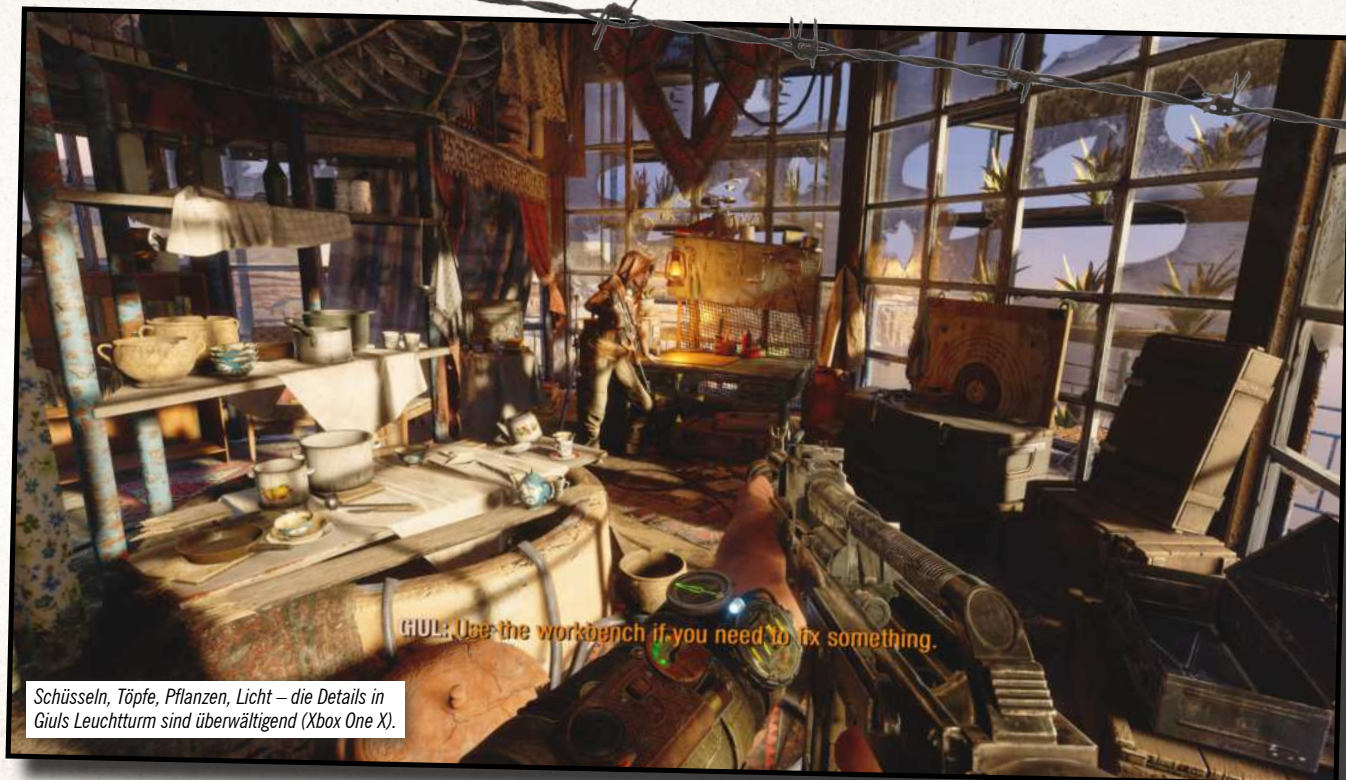
Wölfe

Waldtiere wie Wölfe oder Bären sind durch die Strahlung offenbar noch aggressiver und stärker geworden.



In einer stockfinsternen Bunkeranlage geht's gemeinsam mit den Kameraden gegen Spinnenwesen. Wohl dem, der vorher in einer Nebenaufgabe das Nachtsichtgerät erbeutet hat.





Schüsseln, Töpfe, Pflanzen, Licht – die Details in Guls Leuchtturm sind überwältigend (Xbox One X).

en, anderswo einem kleinen Mädchen ihr verlorenes Spielzeug zurückbringen. Spielerisch überrascht das selten, aber es bereichert die Welt, lässt uns noch mehr ein Teil von ihr werden. Belohnt wird das mit zusätzlichen Gesprächen und Infos über die Spielwelt, manchmal aber auch mit frischer Ausrüstung. Befreien wir zum Beispiel einen Gefangenen aus seinem Käfig, überlässt er uns den Schlüssel zu einem zuvor unzugänglichen Korridor, wo wir wertvolle Patronen und ein Nachtsichtgerät finden.

Überhaupt wirken die offenen Levels äußerst lebendig, überall finden wir kleine Banditen-Camps, Nester von Mutanten, Wildtiere wie Hasen und Hirsche oder gefährliche Anomalien, die durch Strahlung entstanden sind und denen wir besser aus dem Weg gehen. Für eine kleine Verschnapppause zwischendurch sorgen sichere Zufluchtsorte: Das sind Hütten oder andere Verstecke, an denen wir gefahrlos unsere Ausrüstung reparieren, Munition herstellen oder uns schlafen legen können. Dabei legen wir fest, zu welcher Tageszeit Artjom aufwachen soll. Der dynamische Tag-Nacht- und Wetterwechsel hat durchaus Auswirkungen auf die Charaktere in der Spielwelt und damit auch auf unsere Missionsplanung: Ein

nächtlicher Überfall auf ein Lager, in dem die meisten Wachen schlafen, ist eben einfach erfolgversprechender!

Den Überblick verlieren wir trotz aller Open-World-Ansätze in Metro: Exodus nie, ein roter Story-Faden bleibt durchgehend präsent. Haben wir ein Gebiet beendet, geht die Reise für Artjom und seine Leute weiter. Eine Rückkehr in bereits abgeschlossene Areale ist unmöglich – ärgerlich für Spieler, die gern nach der Hauptstory alle Items sammeln und Quests erfüllen, aber auch logisch im Sinne der Story. Anders als viele andere Open-World-Epen kann man Metro: Exodus durchaus auch mal zwischendurch für ein Stündchen anwerfen und dabei spürbaren Fortschritt erzielen.

Survival muss nicht nerven

Metro: Exodus ist kein Survival-Spiel, bei dem wir Hunger- oder Durst-Werte im Blick behalten oder Bäume fällen müssen, um einen Bogen zu bauen. Trotzdem setzt der Shooter auf die Selbstständigkeit des Spielers und baut so eine mitreißende Survival-Stimmung auf. Bildschirmanzeigen gibt es so gut wie gar nicht, unser Ziel finden wir mithilfe von Kompass und Karte. Wie es um Artjoms Gesundheit bestellt ist, erkennen

wir an seiner Atmung und roten Schlieren am Bildschirm. Und wer Gegner entdecken will, muss halt genau hinschauen – und das ist gut so, denn jedes leuchtende Icon wäre angesichts der packenden Atmosphäre ein Icon zu viel. Ob wir gerade verstrahlt werden und wie lange unsere Filter für die Gasmaske noch reichen, müssen wir ebenfalls selbst an der Anzeige an Artjoms Handgelenk ablesen. Das Armband lässt sich mit weiteren nützlichen Gadgets wie Metalldetektor oder Bewegungsmelder bestücken. Elektrische Geräte wie Taschenlampe und Restlichtverstärker wollen regelmäßig mit frischem Strom versorgt werden, und wer seine Waffen nicht reinigt, steht womöglich im nächsten Gefecht mit Ladehemmung da. Geht die Gasmaske zu Bruch, müssen wir uns mit Klebeband behelfen, bis wir die nächste Werkbank finden (und so lange mit eingeschränkter Sicht leben).

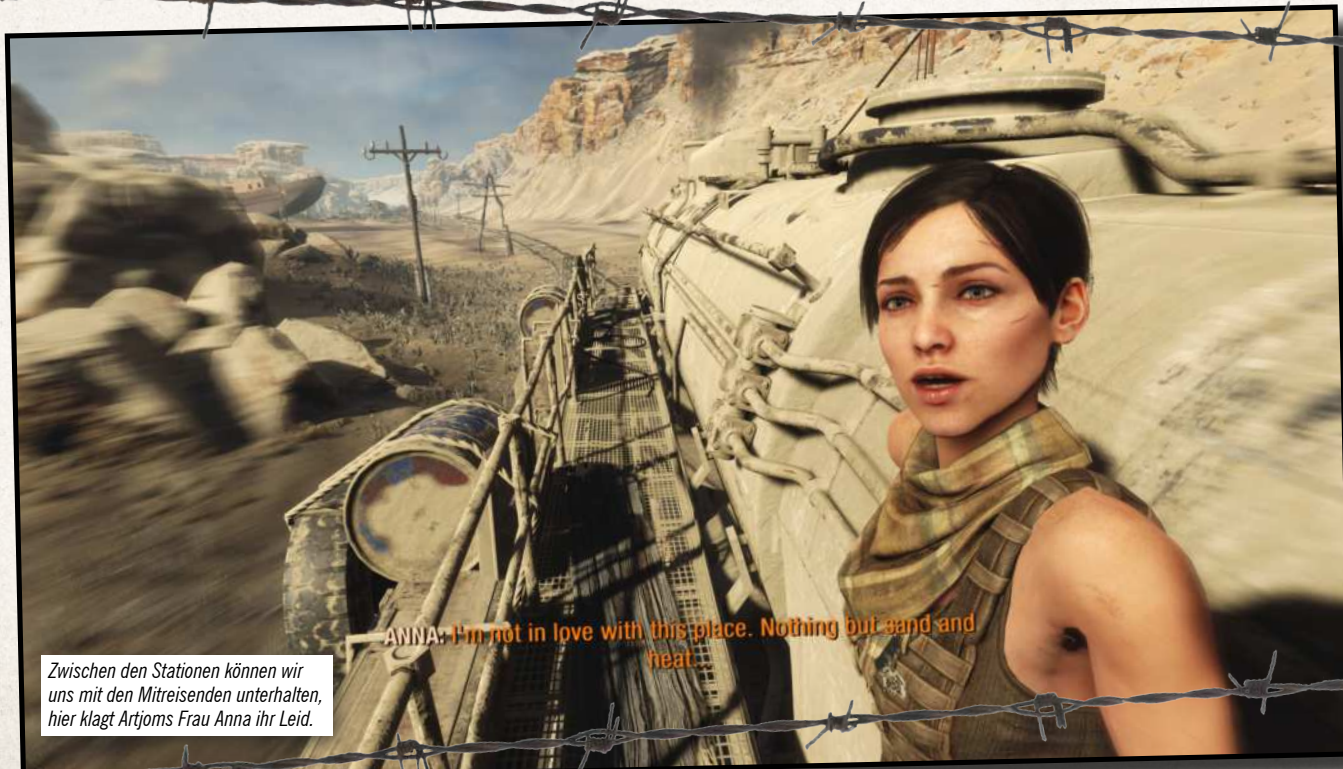
Das klingt auf dem Papier alles nach Arbeit und lästiger Ablenkung vom Shooter-Kern, greift aber wunderbar ineinander und sorgt dafür, dass wir kleinlichst auf unser Equipment achten – wie es sich für einen echten Überlebenskämpfer auf einer Expedition eben gehört. Ob wir wertvolle Ressourcen in einem Kampf verschwenden oder



Keine Angst, natürlich wird nach wie vor auch unterirdisch gekämpft, hier zum Beispiel gegen Horden von Mutanten.



Metro: Exodus verzichtet auf Bildschirmeinblendungen, navigiert wird mit Kompass und Karte.



Zwischen den Stationen können wir uns mit den Mitreisenden unterhalten, hier klagt Artjoms Frau Anna ihr Leid.

den Feind lieber heimlich umgehen, muss sorgsam abgewogen werden. Stealth wird so zu einer äußerst attraktiven Alternative zum offenen Kampf in Metro: Exodus.

Wir entscheiden, wie die Geschichte endet

Artjom schlägt Feinde entweder hinterrücks K.o. oder macht von seinem Messer Gebrauch. Ob wir friedfertige NPCs töten oder Personen in Not helfen, kann dabei direkten Einfluss auf den weiteren Verlauf der Story nehmen, Metro: Exodus hat nämlich mehr als ein Ende. Das sorgte in unserem Test dafür, dass wir sofort wieder neu anfangen wollten, als nach 25 Stunden der Abspann lief, nur um zu sehen, was wir diesmal denn alles anders machen könnten. Generell gilt: Wer schleichend vorgeht, kommt deutlich langsamer voran, schon aber den Munitionsvorrat. Wer aus allen Rohren ballern will, kommt aber damit ebenfalls zum Ziel. Welcher Weg der richtige ist, hängt neben Ausrüstung, Tageszeit und Situation ganz vom Spieler ab. Im Gefecht schleudern uns die menschlichen Gegner neben Blei und Molotow-Cocktails auch immer wieder wüste Beschimpfungen zu, die jeden Kommentarbeite auf YouTube alt aussehen lassen. Trotzdem stellen sie sich manchmal nicht besonders clever an und stecken die Köpfe fast schon demonstrativ so weit aus der Deckung, als würden sie förmlich um einen Headshot betteln. Unterm Strich trübt das den Spielspaß aber kaum, denn zum einen fällt dieses Manko in Innenbereichen weniger ins Gewicht als draußen, zum anderen beweisen die Feinde trotz allem eine respektable Treffsicherheit.

Nettes Detail: Ist eine Gruppe stark dezimiert, ergeben sich die übrigen Kämpfer meist und recken die Arme in die Luft. Wegschicken oder fesseln dürfen wir sie dann aber nicht, stattdessen werden wir wie bei Schleichangriffen vor die Wahl gestellt, ob wir sie bewusstlos hauen oder kaltblütig un-

ser Messer zücken – erneut mit den entsprechenden Nebenwirkungen, was das Ende der Geschichte betrifft.

Versunken in der Endzeit

Metro: Exodus ist eines dieser Spiele, die immer besser werden, je mehr man sie auf sich wirken lässt. Wir versinken in dieser postapokalyptischen Welt, in ihren vielen Details und ihren düsteren Geschichten. Und während diese Welt fast zum Greifen naherückt, tritt die blanke Spielmechanik in den Hintergrund. Zahlen, Werte, Icons und Statistiken interessieren nicht. Stattdessen achten wir auf die kleinen Dinge wie eine Bewegung am Horizont oder den Schein einer Fackel. Metro: Exodus nimmt den Spieler in die Verantwortung, sein Überleben in die-



Kommentar

Philipp Elsner
@RootsTrusty

Für mich persönlich ist Metro: Exodus der perfekte Nachfolger – und zwar von der Metro- und der Stalker-Reihe (PC) gleichermaßen! Denn das Spiel vereint die großen Stärken seiner Vorgänger, wie klaustrophobisch-gruselige Stimmung und eine lineare Geschichte, mit dem Open-World-Motiv in einer verstrahlten Todeszone von Stalker. Dabei schafft es 4A Games, dass keiner der beiden Aspekte zu kurz kommt, und meistert den Spagat aus düsterer Atmosphäre und dem Drang zu erkunden mit Bravour.

Ganz nebenbei sieht Metro: Exodus auch noch ver-teufelt gut aus! An den butterweichen Animationen, den beeindruckenden Licht- und Schattenspielen und den Schmutzeffekten auf Artjoms Gasmaske kann ich mich einfach nicht satt sehen! Metro: Exodus hat mich von Anfang an gepackt und nicht mehr losgelassen. In dieser gefährlichen und faszinierenden Endzeitwelt habe ich mich verloren zwischen all den Details, die es zu entdecken gilt, und den Figuren und ihren einzigartigen Geschichten, die sie zu erzählen haben. Und dann steckt zwischen all dem auch noch der bislang beste Ego-Shooter des Jahres!

ser Welt selbst zu sichern, ohne ihn bei der Hand zu führen und erzählt dennoch eine spannende und gefühlvolle Geschichte.

Die Reise der Aurora führt uns an so faszinierende und unheimliche Orte, dass wir uns zwangsläufig fragen, warum wir in den Vorgängern nie irgendwann die Nase voll von der grauen Metro hatten. Endlich stößt die Serie die Tore auf und zeigt uns, was dort draußen noch alles schlummert. Und eins ist klar: Es war höchste Eisenbahn! <>

One PS4

METRO: EXODUS

Präsentation

- + Umgebung strotzt vor Details + aufwändige Animationen
- + stimmungsvolle Beleuchtung + gruselige Geräuschkulisse
- + subtile, aber wirkungsvolle Musik

Spieldesign

- + Mix aus linearen und offenen Levels + abwechslungsreiche Spielwelt
- + Stealth oder Ballern möglich + Crafting unkompliziert, aber vielseitig
- + spannende Nebenaufgaben

Balance

- + fünf Schwierigkeitsgrade + Checkpoints & Quicksave-Funktion
- + Kämpfe nie unfair + Tutorial erklärt wichtige Funktionen
- + KI agiert teils wirt

Atmosphäre/Story

- + großartige Endzeitstimmung + glaubhafte Figuren, die uns ans Herz wachsen
- + gute deutsche Sprecher + viele Briefe, Tonbänder & Tagebücher
- + Held Artjom im Spiel ohne Stimme

Umfang

- + Hauptstory allein über 20 Stunden lang + große offene Levels
- + abseits der Wege viel zu entdecken + Nebenaktivitäten in der Aurora
- + großes Arsenal aus Waffen & Gadgets

FAZIT

Ein unvergesslicher Endzeitrip, der lineare Levels und offene Spielwelt wunderbar miteinander kombiniert.



VOR DER APOKALYPSE

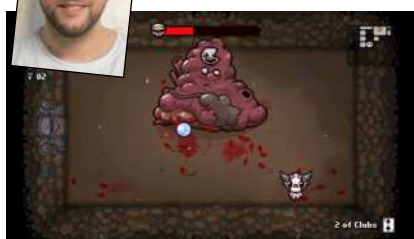
Unser letztes Spiel

Ein absolutes Horror-Szenario: Wir befinden uns am Abend vor Ausbruch der Apokalypse und wissen, das nächste Spiel wird unser letztes sein. Welches würden wir spielen? Von Redaktion GamePro

Es ist 20 Uhr am Vorabend der Apokalypse. Ihr wisst es schon lange, doch jetzt ist die Zeit gekommen: Eine Ära ohne Strom, wenig Nahrung und des Chaos beginnt. Die überlebenswichtigen Sachen wie Benzinkanister, Schrotflinte und abgefahrenes Endzeitkostüm sind bereits gepackt, lediglich die schon bald nutzlose Konsole ist noch mit dem Fernseher verbunden. Die Frage aller Fragen: Welches ist das letzte Spiel, das ihr in eurem alten Leben spielt? <>



Dennis Michel
@RecaBlog



Mein letztes Spiel wird The Binding of Isaac: Rebirth. Das Roguelike zählt seit seinem Release im Jahr 2014 zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Zudem bietet es sich aufgrund seiner kurzen Spielzeit perfekt an, um am Vorabend der Apokalypse ein letztes Mal zu spielen und zugleich genug Zeit für seine Liebsten zu haben. Warum sollte ich einen AAA-Blockbuster vom eigenen Pile of Shame ausgraben, bei dem ich vermutlich nicht mal aus dem Intro herauskomme. Um Mitternacht muss ich in die Falle, der nächste Tag wird sehr lang. Mit Isaac hab ich mich nach spätestens einer Stunde durch die Ebenen gekämpft, coole Items eingesammelt und am Ende Mega Satan nochmal eins auf die Hörner gegeben.

Linda Sprenger
@lindalomaniac



Warum sollte ich meinen letzten Abend in der Zivilisation mit einem Spiel verbringen, das ich liebe? Vorausgesetzt ich überlebe die Apokalypse, würde der Verlustschmerz am nächsten Morgen umso tiefer sitzen. Darüber würde ich nicht hinwegkommen. Da werfe ich mich den Zombies lieber freiwillig zum Fraß vor. Deshalb spiele ich den größten Rotz überhaupt. Ride to Hell: Retribution. Ein völlig verkorkstes Biker-Spiel, das mit miesem Game-Design, hölzernen Animationen und sexistischer Kackscheiße nur so um sich wirft. So hoffe ich einfach, dass mir Ride to Hell meinen Spaß am Medium Videospiele komplett verdirbt, ich mich in meinem postapokalyptischen Leben schneller davon lösen kann.

Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls



Ich würde mich am letzten Tag komplett von der Außenwelt abschotten und meine restliche Zeit genießen. Dafür eignen sich wenige Spiele besser als Moss. Zum einen bekomme ich dank Kopfhörern und VR-Brille wirklich gar nichts von der Außenwelt mit. Zum anderen sorgt die Geschichte um die tapfere Mäuseheldin Quill dafür, dass ich mich ganz in einer friedlichen Welt verlieren kann, deren schlimmste Bösewichte eine Kreuzotter und ein paar Hirschkäfer sind. Während draußen also das Chaos ausbricht, schaue ich in eines der drolligsten Mausgesichter der Spielegeschichte und konzentriere mich darauf, wenigstens die Welt dieses Nagers in Ordnung zu bringen, wenn ich meine eigene schon nicht retten kann.

Rae Grimm
@freakingmuse



Will ich ein letztes Mal die beruhigenden Weiten von Skyrim durchstreifen? Mich als Batman noch einmal durch Arkham City kämpfen? Noch ein letztes Mal in Don't Starve dem Verhungern entkommen? Oder noch einmal die Gesellschaft meiner Lieblingscharaktere in Mass Effect genießen? Letztlich ist meine Wahl auf FTL: Faster than Light gefallen. Einmal, weil ich das Spiel abgöttisch liebe, und weil es eine beruhigende, fast schon meditative Wirkung auf mich hat. Aber auch, weil ich es trotz unzähliger Stunden noch nie geschafft habe, alles freizuschalten oder auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu gewinnen. Das ist dann also meine letzte Videospieldaufgabe für den hoffentlich recht langen Abend vor der Apokalypse.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Wenn ich wüsste, dass in absehbarer Zeit die Welt untergeht, hätte ich bestimmt bessere Dinge zu tun, als Videospiele zu zocken. Wenn das allerdings die einzige Option wäre, dann würde meine Wahl ganz sicher auf einen bestimmten Titel fallen. Einen mit einer besonderen Bedeutung. Denn mit Tetris begann bei mir als kleiner Junge die Videospieleleidenschaft. Es war der erste Titel, den ich bewusst und ausgiebig spielte und der mich nicht mehr losließ. Da fände ich es nur konsequent, den Kreis mit einer Tetris-Session zu schließen. Es müsste aber stilecht auf dem Game-Boy passieren, dumm nur, dass ich keinen mehr habe. Und im Chaos der Apokalypse noch einen aufzutreiben wäre wohl ziemlich unrealistisch.

Kai Schmidt
@GamePro_de



Das letzte Spiel, das ich anwerfe, bevor ich als atomar verstrahlter Zombie aufwache und mich auf die Jagd nach Überlebenden mache? Das würde irgend ein großartiges Spiel auf der besten Konsole aller Zeiten sein, dem Sega Mega Drive. Wahrscheinlich würde ich eine Runde Streets of Rage 2 starten. An dem Prügler stimmt eigentlich alles: liebevoll gezeichnete 2D-Grafik, tadellose Spielbarkeit und der wundervolle Soundtrack von Yuzo Koshiro. Jedes Mal, wenn ich Streets of Rage 2 starte, und sei es nur um einfach mal wieder reinzuschauen, bleibe ich dran kleben und prügle mich weiter, als ich eigentlich vorhatte. Ich wäre wohl so vertieft in das Spiel, dass ich von der Apokalypse gar nichts mitbekommen würde.

WÜRFELND DURCH DIE ENDZEIT

Die Postapokalypse als Brettspiel

Postapokalyptische Szenarien sind nicht nur auf Videospiele beschränkt.

Auch bei den analogen Spielen findet ihr einige Genrevertreter. Von Tobias Veltin

Die Postapokalypse findet ihr nicht nur in mal günstig, mal teuer produzierten Filmen und digitalen Spielen, auch die analoge Welt der Brettspiele wird mit dem Katastrophen-Setting trotz anfangs abschreckender Wirkung langsam, aber sicher warm. Gerade in den letzten Jahren sind einige interessan-

te Titel erschienen, die ihr theoretisch sogar nach dem Ende der Welt spielen könntet – schließlich braucht ihr dafür nicht einmal Strom! Selbst im atomar verseuchten Ödland können sich also Plünderer und Zombies zu einem geselligen Abend am Lagerfeuer treffen, um sich bei einem Brettspiel

ordentlich in Endzeitstimmung zu bringen. Wir stellen euch nachfolgend fünf unserer Meinung nach bemerkenswerte Postapokalypse-Brettspiele vor und raten euch: Schaut mal über den Videospiele-Tellerrand hinaus und gebt diesen fünf Endzeit-Brettspielen eine Chance. Es lohnt sich! <>

Fallout: Das Brettspiel

Verlag: Asmodee • **Spielerzahl:** 1 bis 4 • **Spielzeit:** 150+ Minuten
Altersempfehlung: ab 14 Jahren • **Preis:** 50 Euro

Klar, dass es zum wohl bekanntesten Postapokalypse-Videospiel auch eine entsprechende Brettspielumsetzung gibt. Vom Spielprinzip her ist Fallout sehr nah an der Vorlage dran. Ihr erkundet das modular aufgebaute Spielbrett und versucht, bestimmte Quests zu erfüllen. Dafür bekommt ihr wiederum sogenannte Agendakarten, Erfahrungspunkte und Loot, den ihr im Verlauf des Spiels einsetzen könnt. Außerdem kämpft ihr mit Würfeln gegen Monster, und auch die S.P.E.C.I.A.L.-Mechanik, also die primären Statistiken der Spieler, hat es ins Spiel geschafft. Entsprechende Marker könnt ihr euch über Erfahrungspunkte erspielen. Wer am Ende den meisten Einfluss gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Fallout überträgt die Mechaniken der Videospielvorlage gekonnt in ein Brettspiel.



Bei Outlive müsst ihr einen Bunker aufbauen und nebenbei auch noch Überlebende retten.



Outlive

Verlag: Pegasus • **Spielerzahl:** 2 bis 4 • **Spielzeit:** 45 bis 90 Minuten
Altersempfehlung: ab 12 Jahren • **Preis:** 40 Euro

Outlive spielt im Jahr 2079, in dem ein Atomkrieg einen Großteil der Erdoberfläche zerstört hat. Die Spieler ziehen auf dem Spielplan nach dem Worker-Placement-Mechanismus ihre Figuren auf bestimmte Felder und führen dann zugehörige Aktionen aus, sammeln zum Beispiel Ressourcen oder Nahrung. Ziel ist es, euren eigenen Bunker aufzubauen, Überlebende zu retten und negative Ereignisse abzuwenden. Sehr schön: Euer Bunker entsteht direkt vor euch auf einem eigenen, erweiterbaren Ablagetableau. Außerdem gibt es ordentlich Interaktion mit den Mitspielern. Outlive funktioniert sowohl zu zweit als auch in größerer Viererrunde sehr gut und ist optisch ein echter Hingucker.

Winter der Toten

Verlag: Asmodee • **Spielerzahl:** 2 bis 5 • **Spielzeit:** 60 bis 90 Minuten
Altersempfehlung: ab 14 Jahren • **Preis:** 50 Euro

Das Spielprinzip von Winter der Toten hat es in sich. Einerseits kämpfen alle Spieler gemeinsam gegen bittere Kälte und anstürmende Zombiehorden nach einem entsprechenden Virus-Ausbruch, andererseits hat auch jeder Spieler ein eigenes – geheimes – Ziel, das bis zum Ende erfüllt sein sollte. Der Clou: Es gibt auch eine Verräterkarte. Wer die zieht, muss die anderen sabotieren, aber natürlich so, dass es möglichst nicht auffällt. Allerdings ist nicht sichergestellt, dass die Karte überhaupt gezogen wird, was stets für einen gewissen Nervenkitzel sorgt. Der Spielablauf selbst ist dagegen recht klassisch gehalten. Ihr bewegt euch an verschiedene Orte, kämpft mit Zombies und sammelt Ressourcen ein, um eure Kolonie bei Laune zu halten.



Winter der Toten lässt euch gegen Zombies kämpfen. Es gibt auch Erweiterungs-Packs.



Blickfang des ansonsten eher simplen Kero-Spielaufbaus sind die Sanduhren in Truck-Form.

Kero

Verlag: Hurrican • **Spielerzahl:** 2 • **Spielzeit:** 30 Minuten
Altersempfehlung: ab 9 Jahren • **Preis:** 30 Euro

Ob es in Kero wirklich ein apokalyptisches Ereignis gegeben hat, ist zwar nicht wirklich bekannt, es deutet aber alles darauf hin. Denn im Jahr 2471 streifen die beiden Spieler als jeweils einer von zwei Clans durch ein ödes Land, um Ressourcen und dabei insbesondere das namensgebende Kerosin zu finden. Das ist nämlich rar geworden in der düsteren Zukunft.

Dementsprechend geht es auch um Geschwindigkeit. Würfel sind der Hauptmechanismus des Spiels, ist man am Zug, muss man möglichst schnell die gewünschten Ergebnisse erwürfeln, bevor der Sand in der – sehr coolen – Truck-Sanduhr durchgelaufen ist. Wer das am Ende von drei Runden am geschicktesten geschafft hat, ist Sieger dieses fluffigen Zweispieler-Titels.



Plague Inc.: The Board Game

Verlag: Asmodee • **Spielerzahl:** 1 bis 4 Spieler • **Spielzeit:** 60 Minuten
Altersempfehlung: ab 14 Jahren • **Preis:** 35 Euro

Ähnlich wie Fallout ist Plague Inc. die Brettspielumsetzung eines Videospiels (gibt es für PC, PS4 und iOS). Allerdings mit einem ganz anderen Ansatz. Denn hier ist jeder der bis zu vier Spieler eine tödliche Krankheit mit dem ultimativen Ziel, die Menschheit komplett auszurotten. Dafür müsst ihr eure Infektion auf der Welt ausbreiten und verhindern, dass die anderen Krankheiten zu stark werden. Während des Spiels lasst ihr euren Virus mutieren, um neue Symptome hervorzurufen und Resistenzen gegen bestimmte Einflüsse (wie zum Beispiel aggressives Klima) zu entwickeln. Dadurch, dass ihr andere Spieler auch direkt angreifen und ihnen somit schaden könnt, ist Plague Inc. sicherlich nichts für zarte Gemüter. Aber ein Spiel mit toller Interaktion, leicht verständlichem Ablauf und einem ungewöhnlichen Thema.



Mal was anderes: Als tödliche Krankheit müsst ihr in Plague Inc. erfolgreich die Menschheit ausrotten.



NACHGEHAKT

So gefährlich ist der Cordyceps-Pilz für Menschen

In the Last of Us und im kommenden PS4-Spiel The Last of Us: Part 2 hat der Cordyceps die Welt verändert. Aber wie gefährlich ist der Pilz im echten Leben? Von Ann-Kathrin Kuhls

TITELSTORY

In der Welt von The Last of Us steht die Menschheit kurz vor der kompletten Auslöschung. Der Grund für das Ende der Welt ist dabei so klein, dass er mit dem bloßen Auge nicht zu erkennen ist: der *Ophiocordyceps unilateralis*, eine parasitische Pilzart aus der Ordnung der Krustenkugelpilze. Im Spiel greifen sie auf die Hirne der Menschen über und sorgen mit zombiehaften Pilzinfizierten für den Zusammenbruch der gesamten Zivilisation. In der Realität gibt es diesen Pilz auch, doch ist es noch nicht zu Zombieausbrüchen gekommen. Zwar greifen die Pilze auf andere Organismen über, allerdings handelt es sich hierbei nur um Ameisen.

Wo lebt der Pilz?

Der *Ophiocordyceps* ist weltweit in tropischen und subtropischen Wäldern verbreitet, am stärksten jedoch in Südamerika und Thailand. Dort wurde er 1859 vom britischen Forscher Alfred Russel Wallace entdeckt. Seitdem wurde der parasitäre Pilz immer wieder interessiert beäugt, weil er eine ganz besondere Fähigkeit hat: Er kontrolliert die Bewegungen seines Wirts. Der *Ophiocordyceps* befällt aber nur Ameisen, vornehmlich die der Holzameisen-Familie. Die Sporen des Pilzes setzen sich auf dem Exoskelett der Ameisen fest und brechen nach kurzer

Zeit hindurch. Dort wechselt der Pilz in sein nächstes Stadium und verbreitet sich im Blutkreislauf des Insekts.

Wie kontrolliert der Pilz die Ameise?

Ab da hat der Pilz die Kontrolle über den Wirtskörper. Er löst starke Zuckungen im Ameisenkörper aus, die das Insekt auf den Waldboden fallen lassen. Die Ameise versucht daraufhin, Pflanzen auf dem Boden zu erklimmen. Erreicht sie die Unterseite eines Blattes, sorgt der Pilz dafür, dass sie mit unnatürlich hoher Kraft in ihren Mandibeln (also den Mundwerkzeugen) im Blatt hängenbleibt. Das Insekt stirbt, doch sein Körper verwest nicht. Stattdessen stattet der Pilz den Körper sogar mit besonderen antimikrobiellen Substanzen aus und verstärkt ihn, damit *Ophiocordyceps* in Ruhe inner-

halb der Ameisenleiche weiterwachsen kann. Jetzt bricht der Fruchtkörper des Pilzes aus dem Kopf der Ameise und verbreitet die Sporen auf alles, was das Gebiet unter dem Blatt durchquert. Der gesamte Prozess dauert vier bis zehn Tage. Bei einer Infektion nur eines Tieres verbreitet sich der Pilz rasant. Es wurde bereits beobachtet, wie *Ophiocordyceps* ganze Kolonien auslöschte. Deswegen sind die überlebenden Stämme auch dazu übergegangen, infizierte Tiere so weit wie möglich weg vom Nest zu schaffen.

Was passiert in The Last of Us?

In The Last of Us gelangt eine mutierte Abart des Pilzes 2013 durch verseuchtes Getreide

Pilze sind keine Pflanzen

Die Biologie klassifiziert die Pilze als eigenes Reich, die Fungi (oder eben Pilze). Pilze folgen nicht den gleichen Verhaltensmustern wie Pflanzen oder Tiere und können diesen daher nicht zugeordnet werden.



Der Ophiocordyceps unilateralis befällt Ameisen und wuchert aus den toten Körpern der Tiere heraus.

aus Südamerika nach Nordamerika und die ganze Welt. Dort greift er auf Menschen über und infiziert nach und nach so viele, dass die Regierung mit der Quarantäne nicht mehr nachkommt. Ende September 2013 machen Infizierte schließlich den Großteil der Bevölkerung aus. Insgesamt sind 60 Prozent der Menschen weltweit entweder angesteckt oder bereits direkt oder indirekt an der Infektion gestorben.

Doch wie entwickeln sich die Pilz-Opfer? Wer sich den Last-of-Us-Pilz einhandelt – meist durch einen Biss oder das Einatmen von Sporen – bleibt die ersten beiden Tage normal. Danach verliert er jedoch die höheren Hirnfunktionen (Sprache, Gedächtnis, Aufmerksamkeit) und damit auch seine Menschlichkeit. Von da an sind die Wirte aggressiv. Nach zwei Wochen werden sie zu dem, was im Spiel als Runner bezeichnet wird, mit einem teilweise vom Pilz befallenen Gesicht und eingeschränkter Sicht. Ein Jahr später erblinden sie vollständig und werden zu Clickern, die ihren Namen dem Echoortungssystem verdanken, mit dem sie sich orientieren. In Phase vier, zehn Jahre nach der Infektion, ist der ganze Körper von dem Pilz befallen, und die Opfer werden zu riesigen Bloatern, die selbst Sporen verteilen. Dieses Stadium ist jedoch selten, oft stirbt der Wirtskörper vorher oder setzt sich

an Wänden oder auf dem Boden fest. Überlebende schützen sich, indem sie in sporenverseuchten Gebieten Gasmasken tragen und Infizierte sofort töten.

Wie realistisch ist das?

Natürlich ist es immer möglich, dass eine Unterart des Pilzes mutiert. Allerdings ist es nicht sehr wahrscheinlich, dass er dann Menschen infiziert. Den Pilz gibt es schon seit mindestens 48 Millionen Jahren, und in der Zeit ist er noch nie auf den Menschen oder auch nur auf andere Insektenarten als die Ameise übergewechselt. Der Pilz kann außerdem selbst von parasitären Pilzen eingenommen werden, was ihn beinahe wirkungslos macht, aber nicht abtötet. Tatsächlich werden andere Unterarten der Cordyceps-Familie sogar als Extrakt in der chinesischen Medizin verwendet und gegessen. Das Extrakt wird ebenfalls aus einer parasitären Untergruppe gewonnen, allerdings aus einer, die keine Ameisen, sondern Schmetterlingsraupen befällt. Cordyceps-Extrakt soll aufmunternd wirken und wird gegen Schwäche- und Erschöpfungszustände verabreicht. Die meisten deutschen Apotheken führen ihn jedoch nicht. Macht euch also keine gesteigerte Hoffnung auf die Zucht eines eigenen Zombiepilzes und die anschließende Weltherrschaft.

Pilze sind gar nicht das Problem

Der Ophiocordyceps ist jedoch nicht das einzige parasitäre Wesen. Der Saugwurm beispielsweise übernimmt Schnecken und lässt ihre Fühler besonders appetitlich aussehen, was dazu führt, dass Vögel sie verschlucken und den Wurm verbreiten. Toxoplasma gondii übernimmt die Hirne von Ratten und sorgt dafür, dass sie weniger Angst vor Katzen haben, damit diese sie fressen und den Einzeller verteilen können. Auch Menschen können sich, beispielsweise bei der Säuberung des Katzenklos, mit dem Erreger infizieren, rund ein Drittel der Menschen trägt ihn aktuell in sich. Diese Menschen werden laut Studien in ihrem Verhalten beeinflusst. Hier ist die Forschung jedoch noch nicht weit genug, weil Menschen komplexere Organismen sind als beispielsweise die Ameisen. Und natürlich gibt es neben zahlreichen anderen Beispielen auch noch Fuß-, Haut- und Nagelpilze, die Menschen seit Jahren plagen.

Antibiotikaresistenz: das größere Risiko

Ein viel größeres Problem dürften bald antibiotikaresistente Bakterien darstellen. Bakterien mutieren nämlich mit der Zeit, sodass sie gegen bestimmte Stoffe resistent werden und mit aktueller Medizin nicht mehr aufzuhalten sind. Das wird laut der WHO (Weltgesundheits-Organisation) durch das übermäßige Verschreiben von Antibiotika oder den Verzehr von Tieren mit Antibiotika im Blut begünstigt. Deshalb sollen in der EU beispielsweise mit Medikamenten behandelte Tiere erst geschlachtet werden, wenn die Antibiotika in ihrem Körper völlig abgebaut wurden. Die sogenannten multiresistenten Keime stellen aktuell ein sehr viel realistischeres Gesundheitsrisiko dar als mutierte parasitäre Pilze aus Südamerika. Wir werden also vermutlich eher an einem tödlichen Superschnupfen sterben als durch eine spektakuläre Zombiepilz-Epidemie. <>

In The Last of Us werden Menschen durch die Infektion mit einem mutierten Pilz zu zombieartigen Monstern.



Das Gesicht, das du machen würdest, wenn du erfährst, dass Menschen in der Vergangenheit die Geißel deiner Gesellschaft freiwillig verspeisten.



Selbst bei Diablo 3 gibt es dank einer Kooperation mit Sony Pilzbefall in den Dungeons.



PANDEMIEN IM ECHTEN LEBEN

Kann so die Welt untergehen?

In Days Gone zerstört eine Pandemie die Gesellschaft. Könnte das auch im echten Leben passieren? Die Masern sagen: ja. Von Ann-Kathrin Kuhls

TITELSTORY

In der Welt von Days Gone sind große Teile Nordamerikas wie ausgestorben. Eine Infektion scheint die menschliche Bevölkerung stark dezimiert zu haben, die verbleibenden Menschen haben sich in kruden Siedlungen zusammengeschlossen, während der Rest des Landes von riesigen Horden zombieartiger Infizierter namens Freaker bevölkert ist. Wir wissen zwar noch nicht genau, wie die Betroffenen sich infiziert haben oder was der Infektion zu Grunde liegt, dafür können wir euch genau sagen, wie eine Pandemie wie diese aktuell in den USA ablaufen würde. Anhand von Daten und Informationen der amerikanischen Gesundheitsbehörde und der Weltgesundheitsorganisation wollen wir die wichtigsten Fragen beantworten. Wie bricht eine Pandemie aus? Was unternimmt die Regierung in so einem Fall? Welche Folgen hat eine Pandemie für unseren Alltag? Wie wahrscheinlich ist ein Szenario wie etwa in Days Gone für die echte Welt? Mit welchen potenziellen Pandemien könnten wir in Kontakt kommen?

Unterschiede zwischen Ausbruch, Epidemie und Pandemie

Damit wir über die Wahrscheinlichkeiten eines Ausbruchs sprechen können, müssen wir zunächst einmal die Begrifflichkeiten klären. Wer die Unterschiede zwischen einem Ausbruch, einer Epidemie und einer

Pandemie bereits kennt, kann diesen Absatz überspringen. Für alle anderen haben wir hier einen kurzen Überblick:

Kriterien für die Unterscheidung der einzelnen Begriffe sind die Anzahl infizierter Menschen und die Verbreitung der Erreger. Von einem Ausbruch einer Krankheit spricht man beispielsweise immer dann, wenn sich überraschend mehr Menschen mit einem Virus infizieren als erwartet. Ein Ausbruch kann Wochen oder Jahre dauern und sich über Landesgrenzen verbreiten.

Bei einer Epidemie verbreitet sich die Infektion sehr viel schneller unter sehr viel mehr Menschen. Ein Beispiel wäre SARS (Schweres Akutes Respiratorisches Syndrom), das erstmals 2002 in China beobachtet wurde und ein Jahr später beinahe 800 Menschenleben forderte. Zuletzt gibt es noch die Pandemie, die immer internationale Grenzen überschreitet und eine extrem hohe Anzahl an Menschen infiziert und tötet. Beispiele sind die Pest, Tuberkulose oder, 2009 und 2010, die Schweinegrippe.

Pandemie – Verbreitung, Entwicklung, Sterblichkeitsrate

Die Pandemie entwickelt sich in sechs Phasen, von denen nicht alle eine Bedrohung sind. Ziel ist, die Verbreitung vor dem Erreichen von Phase 3 zu stoppen.

- Phase 1: Der Virus bricht unter Tieren aus, greift aber nicht auf Menschen über.
- Phase 2: Ein tierischer Virus löst Infektionen bei Menschen aus.
- Phase 3: Sporadische Fälle oder kleine Cluster der Krankheit treten bei Menschen auf. Wenn Patienten andere infizieren, geschieht das so selten, dass kein Ausbruch in der Gemeinschaft (dem Dorf, der Stadt, dem Stamm, der Insel etc.) zu befürchten ist.
- Phase 4: Der Erreger ist aggressiver, die Chance auf eine Pandemie ist stark erhöht, aber nicht sicher.
- Phase 5: Übertragung der Krankheit von einem Menschen zum anderen in mehr als einem Land der WHO-Region.
- Phase 6: Ausbrüche auf Gemeinschaftsebene in mehr als den in Phase 5 betroffenen Ländern. Eine globale Pandemie ist unvermeidbar.

Wie gefährlich der Virus ist, hängt dabei von der Anzahl der Infizierten ab (höhere Bevölkerungszahl erhöht das Risiko), der Schwere der Infektion (den Symptomen), der Empfindlichkeit der Bevölkerung (Risikogruppen sind beispielsweise Rentner und Kinder) und der Effektivität der Gegenmaßnahmen (Lassen die Menschen sich impfen? Folgen

Darauf stützen wir unseren Artikel

Unsere Informationen haben wir von den Webseiten der FDA (Food and Drug Administration, dem Department of Health and Human Services (der Gesundheitsbehörde), dem CDC (Center for Disease Control and Prevention) und der WHO (Weltgesundheitsorganisation). Die meisten Daten und Verhaltensvorschriften beziehen sich auf Influenza-Pandemien, können aber in vielen Fällen auch auf andere Pandemien übertragen werden.



Das amerikanische CDC (Center for Disease Control and Prevention) informiert regelmäßig über Krankheitsausbrüche weltweit.



In Days Gone hat eine Pandemie den Großteil der Menschheit in zombieähnliche Wesen verwandelt.

sie den Anweisungen der Regierung?). Das CDC hat dazu einen Index herausgegeben, der die Schwere der Pandemie bestimmt. Das System hat, wie das Hurricane-Klassifizierungssystem, fünf Stufen und richtet sich nach der Sterblichkeitsrate (auf die Bevölkerung der Vereinigten Staaten gerechnet).

- Kategorie 1: 0,1% Sterblichkeit (unter 90.000 Opfer)
- Kategorie 2: 0,1% - 0,5% Sterblichkeit (90.000 - 450.000 Opfer)
- Kategorie 3: 0,5% - 1% Sterblichkeit (450.000 - 900.000 Opfer)
- Kategorie 4: 1% - 2% Sterblichkeit (900.000 - 1,8 Millionen Opfer)
- Kategorie 5: über 1,8 Millionen Opfer

Zum Verständnis: Die Schweinegrippe wurde damals als Stufe 1 kategorisiert, die Spanische Grippe auf Stufe 5. Letztere dauerte von 1918 bis 1920 an und forderte nach aktuellen Forschungen zwischen 25 und 50 Millionen Todesopfer. In früheren Influenza-Pandemien hat sich gezeigt, dass die Infektion innerhalb von sechs bis neun Monaten die ganze Welt erreichen kann.

Was unternimmt die Regierung?

Die wichtigsten Teile der Pandemiebekämpfung lassen sich in drei Pfeiler aufteilen: »Vorbereitung und Kommunikation«, »Überwachung und Entdeckung« sowie »Reaktion und Eindämmung«. Das bedeutet, dass die Regierung im Optimalfall bereits auf eine Pandemie vorbereitet ist und die Kommunikation intern und der Bevölkerung gegenüber bereitliegt. In der risikobehafteten Zeit werden Krankenhäuser beobachtet, damit im Ernstfall sofort reagiert werden kann. Im Fall einer sich anbahnenden Pandemie wird so schnell wie möglich ein Impfstoff synthetisiert und für die Gesellschaft wichtigen Menschen und Risikogruppen zuerst verab-

reicht. Wichtig für die Gesellschaft wären beispielsweise medizinisches Fachpersonal, das Infizierte behandelt. Risikogruppen sind neben Kindern und alten Menschen auch alle, die für die Erhaltung der Ordnung wichtig sind, beispielsweise Polizisten oder Beschäftigte an Flughäfen. Gleichzeitig sucht das CDC zusammen mit anderen Behörden nach dem sogenannten Patienten Null, der die Krankheit verbreitet oder in die USA getragen hat. Dazu werden neben polizeilicher Ermittlungsarbeit auch neuere Techniken wie Crowdmapping genutzt, um bis dato unentdeckte Infektionsherde zu finden.

Dabei werden Tweets mit geografischen Daten kombiniert, um so eine Art Heatmap der betroffenen Gegenden zu erstellen. Genauso, wie man auch ohne Wetterbericht in Hamburg weiß, dass in München Schnee liegt, einfach weil alle in München darüber twittern, kann auch die Ausbreitung von Krankheiten über soziale Medien verfolgt und dokumentiert werden.

Was tun ohne Impfstoff?

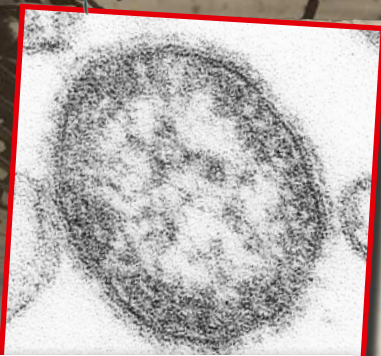
Sollte die Mutation des Virus überraschend kommen und noch nicht genügend Wirkstoff synthetisiert sein, werden sogenannte soziale Isolationsmaßnahmen eingeleitet. Diese Maßnahmen beinhalten vier Schritte: Zunächst steht die Isolation Erkrankter an. Wichtig ist auch die freiwillige Heimquarantäne von allen, die irgendwie mit Infizierten in Berührung gekommen sind. Natürlich ist die Schließung von Schulen und Kindergärten unvermeidlich. Eine Arbeitszeitveränderung soll die tägliche Rush Hour vermeiden, in der besonders viele Menschen aufeinandertreffen und sich gegenseitig anstecken können. Und schließlich müssen auch Massenversammlungen wie Konzerte oder Sportveranstaltungen abgesagt werden.

Folgen für die Bevölkerung

Während die Isolation von Infizierten wichtig ist, darf jedoch auch nicht vergessen werden, wie die versorgt werden sollen. Wer kümmert sich um Kranke, wenn das Personal krank wird? Wer bringt das Personal überhaupt zum Krankenhaus, wenn keine öffentlichen Verkehrsmittel fahren? Und wie kommen Impfstoffe vom einen in den anderen Staat, wenn die Fluglotsen den Fliegern nicht mehr den Weg weisen können? Den letzten Punkt haben wir nicht ohne Grund erwähnt. Viele der für die Infrastruktur der USA wichtigsten Positionen sind nämlich erschreckend dünn besetzt. Als während des Shutdowns der US-Regierung nur ein kleiner Teil Fluglotsen in Jacksonville und Washington einen Tag lang krank zu Hause blieb, gab es bereits massive Einschränkungen im Flugverkehr. Laut der U.S. Travel Association werden die Hälfte aller Verzögerungen im gesamten Land in drei Lufträumen (New York, New Jersey und Pennsylvania) verursacht. Wenn auch nur ein kleiner Teil der Fluglotsen in jedem Staat wegen einer Pandemie krank wird oder in Quarantäne bleiben muss, könnte das katastrophale Auswirkungen auf den Luftverkehr haben.

Das große Problem in Days Gone

Um so etwas zu vermeiden, hat die Regierung der USA einen Notfallplan. Dessen Fokus liegt jedoch auf einer möglichen Influenza-Pandemie, maximal noch auf Krankheiten wie SARS, dem Zika-Virus oder hämorrhagischen Fiebrern (blutbrechende Fieber). Niemand ist auf zombieartige, gewalttätige Infizierte vorbereitet – obwohl das Center for Disease Control and Prevention (CDC) immerhin bereits erste Schritte in Richtung Zombie-Vorbereitung gemacht hat. Zombies bleiben nicht in ihren Betten, sie kümmern



Sieht unscheinbar aus, ist aber sehr gefährlich: ein Masernvirus unter dem Elektronenmikroskop.

Infodemics

Infodemics bezeichnen eine Menge an Falschinformationen zu einem bestimmten Thema, die die sozialen Medien fluten und die eigentlich einfache Lösung zu einem Problem verbergen. Im Falle der Masern ist es eine übersteigerte Angst vor den Nebeneffekten von Impfungen.



Masern wurden lange mit Scharlach oder Pocken verwechselt. Erst Thomas Sydenham identifizierte sie im 17. Jahrhundert als eigene Krankheit.

sich nicht um Isolation, und lösen sehr viel schneller Angst und Panik aus als eine Influenza. Eine unbekannte Krankheit bedeutet keinen Impfstoff, was eigentlich die soziale Isolation auslösen sollte. Aber in so einer Situation tendieren Menschen eher dazu, sich in großen Gruppen zu sammeln, weil die Masse ihnen Sicherheit gibt. Das führt zu einer noch schnelleren Übertragung und zu einem Punkt, an dem Medizin der Pandemie nicht mehr Herr werden kann. In dem Fall wird die Regierung – wie in der nationalen Strategie für Influenza von 2005 festgehalten – alle Instrumente staatlicher Macht nutzen, um die Pandemie in Schach zu halten. Was in solchen Fällen meistens das Militär bedeutet.

Lässt sich die Krankheit nicht eindämmen, sind Szenen wie verlassene Quarantäne-Checkpoints oder Massen an Infizierten, aber nicht begrabenen Leichen, wie wir sie in Days Gone gesehen haben, gar nicht mal so unwahrscheinlich. Alle Menschen, die im Chaos auf sich allein gestellt sind, rotten sich zusammen. Wahrscheinlich angeführt von Preppern, der Gruppe Amerikaner, die an den kommenden Untergang der Zivilisation sorgen und sich mit Dosenessen, geheimen Bunkern und Überlebenstraining auf den Tag der Tage vorbereiten.

Was könnte uns aktuell gefährlich werden?

Aktuell liegen uns natürlich keine Meldungen über eine Infektion ähnlich der in Days

Gone vor. Was wir aber in letzter Zeit beobachten können, sind beispielsweise mehrere Ausbrüche von Masern, einer Kinderkrankheit, die vor 14 Jahren in den USA noch als ausgelöscht galt.

Die Anzahl der Betroffenen verdoppelt sich seit 2016 jährlich, im Februar 2019 gibt es bereits beinahe so viele dokumentierte Fälle wie in ganz 2016 (86 Fälle im Jahr 2016 versus 79 Fälle 2019). Aber nicht nur die Infizierten, auch die Zahl der Ausbrüche ist gewachsen. Das liegt unter anderem daran, dass Kinder weniger häufig geimpft werden und damit schneller und öfter erkranken, wenn sie mit dem Virus in Berührung kommen. Ist ein Großteil der Bevölkerung geimpft, greift die sogenannte Herdenimmunität: Die Krankheit kann nirgendwo ausbrechen und verliert sich. Sind jedoch nur sechs bis 17 Prozent der Bevölkerung nicht geimpft, schwindet die Immunität und die Krankheit verbreitet sich. Und Masern sind kein Scherz: Vor der Einführung des Impfstoffs 1963 sind weltweit jährlich 2,6 Millionen Menschen an Masern gestorben. Weltweit hat sich die Anzahl an Maserninfektionen im Vergleich zu 2016 laut der WHO übrigens ebenfalls verbreitet. Ein weiteres Problem ist wahrscheinlich auch das Gesundheitssystem der Vereinigten Staaten: Nicht jeder dort ist versichert und kann zum Arzt gehen. Und wenn sich Menschen den Arztbesuch sogar bei Fällen von Krebs nicht leisten können, würden sie wahrscheinlich

bei einer ungeklärten Haut- oder Wesensveränderung, die der Start der Days-Gone-Infektion sein könnte, ebenfalls zu Hause bleiben. Und ehe man sich versieht, ist dann eine ganze Kleinstadt infiziert.

Zuletzt dürfen wir natürlich auch nicht vergessen, dass Menschen sehr viel schneller reisen können als vorher. Während – so böse das klingt – ein Schiff voller Typhuskranke den Weg über den großen Teich oft gar nicht erst geschafft hat, kann ein Mensch mit unerkannten Krankheiten heute in 12 Stunden um die halbe Welt reisen. 2018 haben 85 Menschen Masern nach Amerika gebracht. In der Welt von Days Gone könnte das Gleiche mit der rätselhaften Krankheit passieren, die die Welt dort auf den Kopf gestellt hat.

Wie wahrscheinlich ist eine Pandemie wie in Days Gone?

Nehmen wir all diese Faktoren zusammen, scheint eine Pandemie nicht mehr so unwahrscheinlich. Allerdings sind die hauptverdächtigen Krankheiten nicht unbedingt Pilze wie in The Last of Us oder der noch unbekannte Erreger aus Days Gone, sondern hämorrhagischen Fieber, multiresistente Keime, SARS, die bereits besprochene Influenza, H5N1 oder der Zika-Virus. Dem CDC, das für die Bekämpfung solcher Pandemien zuständig ist, wird ab 2019 80 Prozent seines Budgets vom Staat gestrichen. Angesichts der oben genannten Risiken keine besonders kluge Entscheidung, vor allem wenn man bedenkt, dass eine einzige Pandemie die Weltwirtschaft pro Jahr 60 Milliarden US-Dollar kostet. <>

Sogenannte »Preppers« verbarrikadieren sich in befestigten Anlagen mit Vorratsräumen und Verteidigungsmöglichkeiten.



1918, also vor knapp 100 Jahren, löschte die Spanische Grippe weltweit geschätzt mehr als 50 Millionen Menschenleben aus.



GamePro digital

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



IM
ABOSHOP
SPAREN

GamePro.de/shop

12
Ausgaben
nur
34,99€

EINE APP FÜR ALLES

GamePro und Sonderhefte
komfortabel in einer App
kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GamePro-Videos der
jeweiligen Ausgabe als
Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes
GamePro-Heftarchiv
während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamepro.de/epaper



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

DER REIZ DER POSTAPOKALYPSE

Wie Spiele am »richtigen« Weltuntergang scheitern

**Fallout, Metro, The Walking Dead, The Last of Us:
Die Liste an postapokalyptischen Spiele ist lang.
Doch was fasziniert uns an der Endzeit? Woher rührt unsere
Lust am Untergang? Und spielen wir denn nicht –
die falsche Apokalypse?** Von Nora Beyer

TITELSTORY

Der Weltuntergang lässt sich Zeit. So viel ist sicher. Seit den 1950er-Jahren hängt er über der Medienkultur wie ein Damokles-Schwert, das mal hier im Film, mal dort in der Literatur und – spätestens seit Interplays Wasteland von 1988 – auch in der Spieleindustrie niedergeht, im November 2018 etwa in Fallout 76 von Bethesda. Jede menschliche Kultur hat eigene Untergangsmymen. Angefangen bei Schöpfungsmythen wie dem Gilgamesch-Epos, über den Maya-Kalender, der das Ende aller Zeiten auf den 21. Dezember 2012 datierte, bis hin zum Ragnarök der nordischen Mythologie und zum biblischen Buch der Offenbarung – die Apokalypse gehört zum Menschen wie die Soße auf die Currywurst. Kein Wunder also, dass Spiele auf den Weltuntergangszug aufspringen. Was aber fasziniert uns am Ende aller Dinge – und vor allem der Zeit danach?

Der Anfang vom Ende

Prägend für die Zeiten, zu denen der Weltuntergang mit Vorliebe aufgegriffen wird, sind Naturkatastrophen, Wirtschaftskrisen, Hungersnöte, Kriege. Wenn alles den Bach runterzugehen scheint, dann geht gerne die Welt im Ganzen denselben hinunter. Mit apokalyptischen Mythen reagieren Menschen oft auf historische Ereignisse, zumeist als radikal empfundene Umbrüche. Das hat einen Vorteil: Dem Unerklärlichen oder Ungewollten wird so ein Sinn zugeteilt. Das Chaos bekommt eine Ordnung und wird gewissermaßen gezähmt. Ein Vulkanausbruch ist eben kein (für Normalsterbliche) unberechenbarer Zufall, sondern ein göttliches Zei-

chen des Niedergangs. Oder eine Warnung vor Selbigem. Zugleich ist die Apokalypse ein Lehrstück: Sie soll etwa – wie im babylonischen Gilgamesch-Epos – aufzeigen, dass der Mensch sich von seinem Hochmut lösen und seine Sterblichkeit akzeptieren muss. Das biblische Weltgericht verbindet diesen Showdown mit dem endgültigen moralischen Auswahlverfahren: Jede menschliche Existenz wird bewertet und einsortiert – in Himmel oder Hölle. Die Apokalypse soll uns also mit erhobenem Zeigefinger daran erinnern, dass wir (A) endlich sind und uns (B) aus ebendiesem Grund zu Lebzeiten möglichst »gut« benehmen sollen.

Menschen statt Götter

So viel zum Ursprung der Apokalypse. Spätestens im Zuge der beiden Weltkriege, des Kalten Kriegs und anhaltender Konfliktherde weltweit sowie den Herausforderungen des Klimawandels hat sich das Selbstverständnis des Untergangs jedoch verschoben.

Waren zuvor meist »gottgegebene« Katastrophen am letzten Vorhang schuld, so dämmerte es den säkularen Gesellschaften immer mehr, dass das Problem nicht eine zürnende Gottheit ist, sondern der Mensch selbst. Laut Heather Hicks, der Autorin von »The Post-Apocalyptic Novel in the Twenty-First Century: Modernity beyond Salvage«, ändert sich die apokalyptische Grundstimmung zwar weiterhin in Abhängigkeit von historischen Ereignissen – diese aber werden zunehmend in der Verantwortung des Menschen verortet. In den 1950er-Jahren war daher das Thema Nummer eins in der

apokalyptischen Medienlandschaft: der Kalte Krieg und die drohende Atomkatastrophe. In den 1960ern und deren biochemischen Durchbrüchen kam die Angst vor genetischen Mutationen auf, in den 1970ern drohte die »feministische Apokalypse« und so weiter. Im Zuge der Terroranschläge des 11. September 2001 und der zunehmenden Klimakatastrophen wurde die Jahrhundertwende schließlich zur traurigen neuen Glanzzeit der globalen Katastrophe. Potenzielle (post-)apokalyptische Szenarien gibt es also genug: weltweite Krisenherde, die globale Erwärmung, Terrorismus, soziale Ungleichheiten und Brennpunkte. Das zweite Jahrtausend, so scheint es, steckt voller Untergangspotenzial. Doch das schlägt sich in Spielen kaum nieder. Wir bekämpfen weiterhin Zombies und Mutanten und irren durch nuklear verseuchtes Ödland. Fragt man Charlie Jane Anders, Autorin und Gallionsfigur der amerikanischen Popkultur, gibt es eine begrenzte Reihe von apokalyptischen Motiven, die immer wieder bedient werden.

Das Spiel mit der Seuche

Die Pest ist ausgestorben. Zumindest in ihrer pandemischen Dimension. Aber andere Seuchen stehen bereits Schlange und warten darauf, die Menschheit dahinzuraffen. Dieses Szenario spielt mit der realen Furcht vor Epidemien, die sich gerade im Zeitalter des Global Village blitzartig und weitgehend ungebremsst verbreiten könnten. Anders nennt das auch die »Ebola Paranoia«. Spiele wie Plague Inc: Evolved (PC, Mobile) von Ndemic Creations entwerfen ein solches

Weltuntergangsszenario. Allerdings ist hier unsere Aufgabe, dem Gegner (der Menschheit an sich) mit der gezielten Verbreitung von Epidemien das Licht auszublenden. Richtig gelesen, hier spielen wir die Seuche. Ziel: die Vernichtung der Menschheit.

Bezeichnend ist, dass die Entwickler selbst ihre Spielfigur, die Seuche, als wertfrei entworfen haben. Matt Gilman von Nemic Creations dazu: »Plague Inc. betrachtet die Welt aus einer Makro-Perspektive. In unserem Spiel gibt es keine Helden oder Schurken. Stattdessen operieren wir im Spiel mit einem statistischen Modell, wie sich bestimmte Krankheiten ausbreiten. [...] Die Seuche an sich ist nicht »böse«, sie ist eine Naturgewalt.« Globale Epidemien als Apokalypse-Szenario in Spielen greifen unterschwellige gesellschaftliche Ängste auf: die Angst vor Zuwanderung etwa und letztlich die Angst vor dem Fremden. Die relative globale Mobilität ist für viele nicht nur eine Errungenschaft moderner Zivilisation, sondern trägt auch das Potenzial in sich, dass sich Krankheiten weitgehend ungehindert und rasch verbreiten können. Hier spielt die abstrakte Angst vor dem »überwältigt werden« eine große Rolle. Zugleich kommt im Seuchenszenario eine gewisse Wissenschafts-Paranoia zum Ausdruck: Das Potenzial moderner Forschung birgt ein großes Katastrophen- und Missbrauchspotenzial.

Die Techno-Apokalypse

Ein weiteres Szenario ist der technologische Untergang. Entweder, weil die Technologie, auf die wir uns verlassen haben, plötzlich versagt oder sich gar gegen uns wendet. Klassiker hier: System Shock (PC) von 1994. Nachdem SHODAN, der künstlichen Intelligenz auf der Raumstation Citadel, die moralischen Beschränkungen entfernt wurden

(das Verdienst unserer Spielfigur, also eine menschengemachte Katastrophe), wird diese größtenwahnsinnig und wendet sich gegen den Menschen. Auf ihrem Weg hinterlässt sie fortan Leichen oder Cyborgs und verursacht so – im Mikro-Rahmen der Raumstation – die Apokalypse, die rückgängig zu machen unsere Aufgabe ist. Anders im Indie-Adventure Machinarium. Hier pointen und klicken wir uns durch eine gänzlich von Robotern bevölkerte Welt. Obwohl die Entwickler offenlassen, ob es in dieser Welt überhaupt jemals Menschen gegeben hat, entwirft Machinarium doch eine unter die Haut gehende postapokalyptische Szenerie. Die Stadt, durch die wir unseren Roboterhelden bewegen, ist verrostet und verkümmert.

Die Faszination an dieser apokalyptisch anmutenden Parallelwelt erklärt sich Jakub Dvorsky, CEO von Amanita Studios, so: »In der westlichen Welt selbst gab es seit längerer Zeit keinen wirklich existenziellen Konflikt mehr. Es liegt darum eine gewisse Faszination darin, sich vorzustellen, was wäre, wenn? Was wäre, wenn wir um unser nacktes Überleben kämpfen müssten? Wenn die Welt um uns ganz und gar unwirtlich wäre?«

In der Angst vor der Techno-Apokalypse schwingt unser Unbehagen über die rasante technologische Entwicklung mit: Gerade haben wir doch erst noch gelernt, wie man einen Videorekorder bedient, und heute versucht unser Toaster schon, uns etwas mitzuteilen. Das kann ja nicht gut gehen.

Der nukleare Holocaust

Eines der klassischsten Endzeitszenarien in Spielen ist die nukleare Katastrophe. Ursprünglich im Kalten Krieg und hier vor allem während der Kuba-Krise 1962 entstanden, hat die Faszination dieser Spielart der Apokalypse nichts an Faszination einge-

büßt. Vorreiter war hier EAs Wasteland (PC) von 1988, das in ferner Zukunft nach einer nuklearen Katastrophe spielt.

Die Tradition der nuklearen Vernichtung als populäres Endzeitszenario ist bis heute ungebrochen. Direkter Erbe in den Wasteland-Fußstapfen: die Fallout-Serie, die erstmals 1997 erschien. Das in den Ödlanden nach der nuklearen Katastrophe spielende Rollenspiel wurde zum Meilenstein postapokalyptischer Spiele. Eben wie man Orks mit dem von J.R.R. Tolkien beschriebenen Bild verbindet, so wurde die Apokalypse fortan entlang der optischen Ödnis der Fallout-Spiele gedacht. Graubraune, verstaubte Landschaften, Rüstungen und Waffen aus verrosteten Metallteilen und martialische Gestalten. Klar, das haben sich weder die Fallout- noch die Wasteland-Macher ausgedacht. Jedes Medium beeinflusst sich wechselseitig, und so sind die Bilder, die wir von der Postapokalypse im Kopf haben und die sich in Spielen wiederfinden, geprägt von bestimmten Meilensteinen der Pop-Kultur, hier primär vom legendären Film »Mad Max« (George Miller) von 1979. Die Bildsprache von damals prägt bis heute unser kognitives Konzept der Postapokalypse und findet sich in Spielen wie Metro oder Rage wieder.

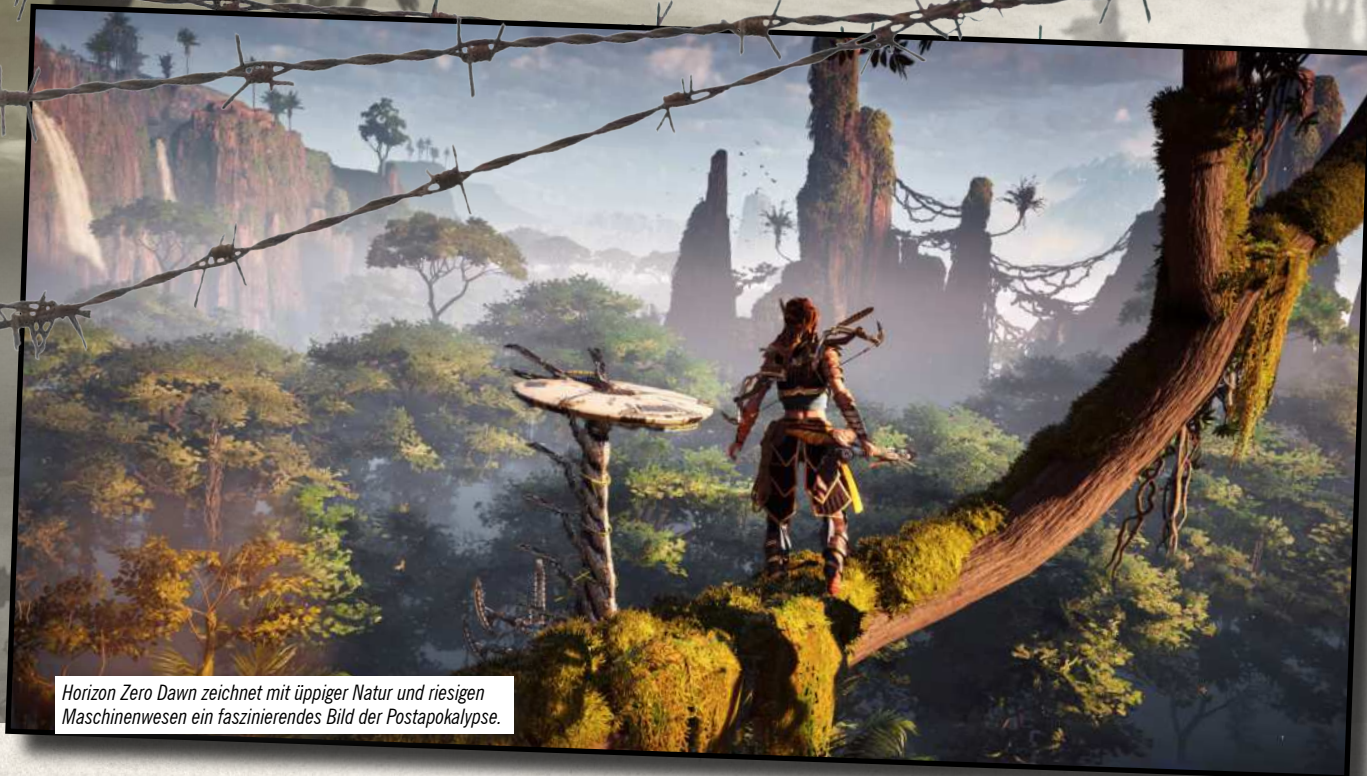
Wenn wir uns als Spieler in rostiger Umgebung mit kaputten Gestalten wiederfinden, dann war es meist die nukleare Apokalypse.

Zombies, Monster und Aliens

Die wichtigsten Antagonisten im Spiel mit dem Untergang wurden aber noch gar nicht erwähnt: Zombies! Monster! Aliens! Wobei nicht unbedingt jedes Spiel mit Zombies, Monstern oder Aliens ein postapokalyptisches Szenario entwirft. Umgekehrt dürfen aber in kaum einem postapokalyptischen Spiel Zombies, Monster oder Aliens fehlen.



Biblich gut: Die vier apokalyptischen Reiter als Vorboten der Apokalypse werden medial immer wieder aufgegriffen, so auch in Darksiders.



Horizon Zero Dawn zeichnet mit üppiger Natur und riesigen Maschinenwesen ein faszinierendes Bild der Postapokalypse.

Auf Platz eins der postapokalyptischen Gegner sind ungeschlagen die wandernden Toten, Untoten, Zerfallenden – kurz: Zombies. Warum ist das so? Fragt man Tymon Smektala, Produzent von Techlands Dying Light und Dead Island, ist die Antwort vor allem in einer existenziellen menschlichen Faszination zu finden: »Alle apokalyptischen Szenarien, und allen voran die Zombie-Szenarien, haben eines gemeinsam: Sie werfen den Menschen in Extremsituationen.«

»Wenn wir herausfinden wollen, was für eine Person jemand ist, dann müssen wir ihn in eben solchen extremen Kontexten beobachten. Nur so können wir herausfinden, was ihn wirklich antreibt, was seine wirklichen Intentionen und Motivationen sind. Aus genau diesem Grund bedienen wir uns des Zombie-Szenarios: Es erlaubt uns, etwas Wahres über die Menschheit zum Ausdruck zu bringen. Es erlaubt uns herauszufinden, was das Menschsein ausmacht.«

Das könnte interessanter nicht sein, betrachtet man Zombie-Online-Spiele wie DayZ oder Rust (beide PC). In den Open-World-Spielen geht es um das nackte Überleben. Die umherstreunenden Zombies und der konstante Ressourcenmangel schaffen eine Extremsituation, in der Spieler miteinander interagieren können. Kooperation und Solidarität sind dabei nur eine Möglichkeit von vielen. Erst schießen, dann Fragen stellen, ist eine andere. Die Bandbreite an Interaktionsmöglichkeiten in (fingierten) Extremsituationen schafft gewissermaßen ein soziales Experiment. Wie würden wir reagieren, wenn wir dem anderen Spieler Nahrung wegnehmen müssten, um unser eigenes Überleben zu sichern? Welche moralischen Standards gelten noch, wenn das soziale und kulturelle System, auf dem sie aufbauen, erodierte?

Mythologisch apokalyptisch

In der Masse an Zombies, nuklearen Apokalypsen und grassierenden Seuchen ist die

Zahl der Spiele mit biblischem oder mythologischem Hintergrund erstaunlich gering. Tatsächlich finden wir in vielen Spielen quasi-religiöse Sektenbildungen – etwa die Megaton-Sekte in Fallout. Aber Spiele, die sich ausdrücklich an biblischen oder anderen De facto Mythologien orientieren, sind selten. Eine Ausnahme bildet The Witcher 3: Wild Hunt. Hier werden Versatzstücke der in weiten Teilen Europas verbreiteten Legende von der wilden Jagd, geisterhafte Jäger, die über den Himmel reiten und apokalyptische Ereignisse ankündigen, aufgegriffen, aber umgedeutet. THQs Action-Adventure Darksiders ist da mehr geradeheraus. Wir schlüpfen in die Rolle von Krieg, einem der vier apokalyptischen Reiter, dem vorgeworfen wird, die Apokalypse auf Erden vorzeitig entfacht zu haben, und der nun seine Unschuld beweisen muss. Darksiders nimmt hier direkt Bezug auf das 6. Kapitel der Offenbarung des Johannes. Der Offenbarung nach beginnt das Weltgericht nach der Öffnung des Buches mit sieben Siegeln. Beim Öffnen der ersten vier Siegel erscheint jeweils ein Reiter und sucht die Menschheit mit seinen Geißeln heim: Krieg, Hungersnot, Seuche und Tod. Biblisch. Dramatisch. Episch eben.

Das rundenbasierte Rollenspiel The Banner Saga dagegen bedient sich – nicht weniger episch – bei dramatischer nordischer Untergangsmythologie. Während die Menschen zusammen mit den riesenhaften Varls durch die verschneiten Hochebenen vor den kriegesischen Dredge fliehen, bahnt sich zugleich die Apokalypse an. Dunkelheit breitet sich aus und die Ragnarök, die nordische Sagenversion des Weltuntergangs, scheint gekommen. Dabei bilden der Weltuntergang und die kriegesischen Konflikte letztlich nur die Bühne für den Abgesang auf die Menschlichkeit, die inmitten von Hungersnöten, zwischenmenschlichen Konflikten und der Mühsal der Reise langsam, aber sicher zugrunde geht.

Zurück auf Start

Was aber ist, wenn einfach alles versagt? Manche Spiele erklären gar nicht groß, warum die Welt jetzt untergegangen ist. Das ist uninteressant. Es geht vielmehr darum, wie wir uns im Angesicht der geschehenen Katastrophe verhalten. Bahnbrechend gelang das wohl Naughty Dogs The Last of Us. Als ausrangierter Schmuggler Joel haben wir hier die Aufgabe, Teenager Ellie durch ein postapokalyptisches Nordamerika zu eskortieren. Die Apokalypse ist hier einerseits lediglich das Hintergrundscenario der emotional erzählten Geschichte zwischen Joel und Ellie, die sich zu einer Vater-Kind-Beziehung entwickelt. Andererseits ist die Apokalypse eben die Prämisse für deren Beziehung. Wir beobachten Joel und Ellie in Extremsituationen, die auf diese Art und Weise nur in der aus den Angeln gehobenen Welt zustande kommen können. Aber genau diese Extremsituationen sind es, die die Beziehung zwischen den beiden Figuren erst herstellen und schließlich festigen. Der Verfall der restlichen Welt stellt die Wertigkeit der beiden Charaktere erst heraus. Ganz ähnlich im auf den ersten Blick niedlich anmutenden Rollenspiel Lisa (PC) von Entwickler Dingaling. Unser Protagonist kämpft und redet sich auf der Suche nach seiner Adoptivtochter (die einzige überlebende Frau!) durch eine apokalyptische Welt im ästhetischen Stil von Mad Max – nur cartoonhaft umgedeutet. Hier ist die ganze Welt korrupt und bevölkert von martialischen Bandenbossen sowie durchgeknallten Höhlenbewohnern Lisa ist gemein, überzeichnet, zynisch und nimmt kein Blatt vor den Mund. Ebenso wie die Postapokalypse eben. Die Frage ist, wie wir uns als Spieler verhalten.

Wenn alles zurück auf Start gesetzt ist, wenn wir Feuer mit unseren bloßen Händen machen müssen und uns das Leben an den Kragen will – wie verhalten wir uns? Das sind Fragen, die Spiele wie The Last of Us

oder Lisa stellen. Fragen, die uns an die Nieren gehen, weil sie so zentral für unser Verständnis von Menschlichkeit sind. Austin Jorgensen, kreativer Kopf hinter Lisa, bringt es auf den Punkt: »Das Genre der postapokalyptischen Spiele bietet sich für uns Entwickler und Story Designer an, weil es inhärent mit Konflikten gefüllt ist. Das Szenario wird vom Spieler automatisch als frei von Menschlichkeit und Hoffnung und voll mit Chaos und Verzweiflung erkannt.«

»Das ist der Erwartungshorizont, den wir automatisch haben, wenn wir ein postapokalyptisches Spiel spielen. Umso einprägsamer sind die Momente, wenn in einem solchen Spiel – für den Spieler unerwartet – menschliche Züge zutage treten. Indem wir den Spieler durch die Wahl des Szenarios bewusst quasi auf eine Hungerkur des Humanen setzen, werden die Augenblicke, in denen dann doch etwas Humanes geschieht, umso denkwürdiger.«

Allein auf weiter Flur

Aber was ist, wenn da außer uns sonst keiner mehr ist? Was ist, wenn wir allein auf weiter Flur sind? Oder es zumindest so scheint? Es gibt diese Kategorie von Spielen, die wir auch die einsame Apokalypse nennen könnten. So etwa im Indie-Roguelike *The Flame in the Flood*. Wir spielen Scout, ein Mädchen, das sich mit dem Hund Aesop als einzigem Begleiter durch ein verlassenes, zu großen Teilen überflutetes Amerika schlägt. Interessant: die Namenssymbolik. Ein Scout bezeichnet eine ursprünglich militärische Einheit, die als Aufklärer und Vorhut in unbekanntem Feindesland unterwegs ist. Das Feindesland in diesem Fall: die ganze Spielwelt, die unserer Spielfigur feindselig und unwirtlich gegenübersteht. Die Wahl der Heldin – ein junges Mädchen – unterstreicht unsere eigene Verletzlichkeit zusätzlich. In *The Flame in the*

Flood sind wir auf uns allein gestellt. Hilfe können wir nicht erwarten. In dieselbe Kerbe schlägt Hinterland Games mit *The Long Dark*. In dem First-Person-Survival-Spiel finden wir uns als Überlebender eines Flugzeugabsturzes in der eisigen Wildnis Nordamerikas wieder. Einziges Ziel: überleben. Ähnlich allein lässt uns Sonys *Everybody's Gone to the Rapture*. Nach einer mysteriösen Apokalypse in der englischen Grafschaft Shropshire County müssen wir herausfinden, was die Katastrophe verursacht hat (und was die Katastrophe eigentlich ist) und warum wir allein auf weiter Flur sind.

Treibender Faktor in dieser postapokalyptischen Spielart: die Einsamkeit. Und die Frage, was sie mit uns anstellt. Forrest Dowling, Lead Designer von *The Flame in the Flood*: »Wir wollten ein Spiel machen, in dem der Spieler allein auf sich gestellt ist. Dafür bietet sich das postapokalyptische Szenario an. Wir schaffen eine Szenerie, in der der Spieler das Gefühl hat, er ist ganz allein für sich verantwortlich und es gibt keine Hilfe und keine Hoffnung von außen.«

»Gleichzeitig haben wir aber immer vermieden, den Begriff der Postapokalypse im Zusammenhang mit *The Flame in the Flood* zu benutzen. Die biblischen Implikationen darin empfinden wir als problematisch. Passender wäre der Begriff des Postkulturellen, des Postsozialen. Wir haben ein Spiel geschaffen, in dem das soziale Netzwerk, oder überhaupt alles Bekannte, Kulturelle, kollabiert ist. In dem wir uns ein eigenes, einsames Überleben sichern müssen.«

Die Isolation als Spielprinzip. Darum geht es in diesen Spielen der Einsamkeit. »In *The Long Dark* wollten wir die Konzepte von Isolation und Gemeinschaft ausloten«, erklärt Raphael van Lierop von Hinterland Games. »Wie ändert sich unser Blick auf die Welt, wenn wir auf einmal aus sämtlichen sozia-

len Netzen gerissen werden und wir keinen anderen Menschen in weitem Umkreis um uns mehr haben?«

»Fallen wir zurück auf irgendeinen tief in uns verankerten animalischen Instinkt, der unser Überleben sichert, aber uns zu amorali-schen Wesen macht? Sehen wir unsere Existenz vielleicht mit ganz anderen Augen? Wir nehmen unseren Charakter im wahrsten Sinne des Wortes aus der Gesellschaft heraus und zwingen ihn dazu, sich dem »anderen« zu stellen – letztlich sich selbst.«

Spiele wie *The Flame in the Flood* oder *The Long Dark* sind in gewisser Weise die Klimax der postapokalyptischen Spiele. Nicht nur ist die Welt untergegangen. Wir sind auch noch ganz allein darin.

Weniger Licht! Mehr Dunkelheit!

Der Weltuntergang ist noch einmal zusätzlich beängstigend, wenn wir ihn allein erleben müssen. Sicher, die Apokalypse ist beklemmend. Das liegt in der Natur der Sache. Aber eine zunehmende Tendenz zu düsteren Settings finden wir nicht nur in postapokalyptischen Spielen. Denken wir an die erfolgreiche Actionserie *Dark Souls*, die nicht nur für ihren unerbittlichen Schwierigkeitsgrad bekannt ist, sondern ebenso für ihre rabenschwarze Szenerie. Die Trostlosigkeit ist ein kontemporäres popkulturelles Phänomen, das sich durch sämtliche Medien – postapokalyptischer wie nicht-postapokalyptischer Art – zieht. Die als »Game of Thrones« verfilmte Buchserie »A Song of Ice and Fire« stellt das Intrigante, Korrupte und Düstere des Menschen in den Vordergrund. Schwarz und Weiß? Gut und Böse? Klare Trennlinien? Gibt es nicht mehr. Der Mensch und seine Moral bewegen sich in Grauschattierungen mit Tendenz zur Dunkelheit. Wie in Cormac McCarthys postapokalyptischem Roman »Die Straße« (oder der



In *The Last of Us* kämpfen sich Joel und Ellie quer durch die nach einer Zombie-Epidemie verwüsteten USA.

Die »Mad Max«-Reihe mit Mel Gibson ist ikonisches Vorbild für viele Endzeitszenarien.

Verfilmung »The Road« mit Viggo Mortensen), in dem ein verzweifelter Vater seinen Sohn durch ein verwüstetes Amerika voller Kannibalen und Verzweiflung führt.

Im wörtlichen Sinne voller Dunkelheit ist auch Ninja Theorys Hellblade: Senua's Sacrifice. Die schizophrene Heldin muss sich auf dem Kreuzzug in die nordische Totenwelt, um ihren Liebsten zu finden, nicht nur gegen dunkle Gestalten wehren, sondern auch und vor allem gegen die Dunkelheit in sich selbst. Ästhetisch herausragend auch das Rätselspiel Dark Train (PC) des tschechischen Paperash Studios. In Dark Train spielen wir ein metallenes, spinnenartiges Wesen, das in einer Welt aus Dunkelheit und Stahl Rätsel lösen muss, um einen geisterhaften Zug in Bewegung zu setzen. Primärfarbe: Schwarz. Die klassische Farbsymbolik – hell ist gut und dunkel ist böse – wird aus den Angeln gehoben. So etwa auch in modernen Umdeutungen von Westernfilmen. Im Western »Django Unchained« bricht Regisseur Quentin Tarantino etwa auf geniale Weise mit der klassischen Farbsymbolik, indem er als Helden den afroamerikanischen Schauspieler Jamie Foxx wählt.

Der große gemeinsame Nenner

Was ist es aber, das uns am Weltuntergang – in welcher Form auch immer – so fasziniert? Sollte es uns nicht grauen vor dem Horrorszenario, wenn die Welt und alles darin, was wir kennen und lieben, plötzlich nicht mehr da ist? Autorin Charlie Jane Anders erklärt das so: »Sicher, postapokalyptische Szenarien berühren unsere tiefsten Ängste. Aber es geht in ihnen auch immer um Wunscherfüllung. Wir alle fantasieren davon, zu der quasi-auserkorenen Gruppe der Überlebenden zu gehören, die von einem Moment auf den anderen zu etwas ganz Besonderem werden. Einfach nur, weil wir noch am Leben sind. Hinzu kommt, dass die Vorstellung, unseren im tiefsten Inneren verhassten Routinen eines geregelten Lebens nicht mehr nachkommen zu müssen, durchaus etwas Reizvolles hat. Der Weltuntergang verspricht ein einfacheres Leben, das sich auf das Existenzielle beschränkt.«

Alle postapokalyptischen Spiele sind eine Allegorie auf etwas – auf als bedrohlich empfundene soziale Veränderungen (Stichwort Seuchenspiele oder Zombies als Allegorie auf Zuwanderungsängste oder Spiele der einsamen Apokalypse als Allegorie auf

soziale Isolation). Und immer geht es um die Frage: Was wäre, wenn? Die große Frage ist nämlich letztlich nicht, warum die Welt untergegangen ist, sondern, wie wir uns in einer untergegangenen Welt verhalten.

Die Apokalypse als soziales Experiment

Fragt man Steven Poole, britischer Autor und Journalist, sind Spiele das perfekte Medium, die Postapokalypse darzustellen. »Wenn wir davon ausgehen, dass Welt und Menschheit nach der Apokalypse auf einen vorkulturellen Zustand der natürlichen Rohheit zurückfallen, dann ist Gewalt der logische Katalysator. Und Gewalt können Spiele nun einmal hervorragend darstellen.« Die Postapokalypse muss dabei nicht zwingend als das Grausige, das Böse begriffen werden. Im Gegenteil. Jede Zombie-Dystopie ist im Grunde eine Utopie. Gewagte These? Nun, jeder Dystopie, also jeder fiktiven Vorstellung vom Untergang der Welt, liegt auch eine (positive) Utopie zugrunde. Eine Wunschvorstellung letztlich. Die Utopie in vielen postapokalyptischen Szenarien ist etwa die Vorstellung eines radikalen Liberalismus. Der Liberalismus erhebt die negative Handlungsfreiheit zur Leitnorm. Kurz: Wir dürfen

Kurz vor Mitternacht

Im Zuge der nuklearen Schläge auf Hiroshima und Nagasaki im Jahr 1945 hat eine Handvoll Wissenschaftler die Domsday Clock (Atomkriegsuhr) ins Leben gerufen. Als Analogie auf den drohenden Weltuntergang soll sie seitdem anzeigen, wie weit die Welt von der Katastrophe entfernt ist. Seit den 2000ern bildet sie, neben der nuklearen Bedrohung, auch andere potenzielle Untergangsfaktoren ab, so auch den Klimawandel. Zeitpunkt der Apokalypse: Mitternacht. Die Uhr begann 1947 bei sieben Minuten vor Mitternacht. Seitdem wurden die Zeiger zweiundzwanzig Mal verstellt. Im Januar 2017 stand die Uhr anlässlich der Amtseinführung von US-Präsident Donald Trump auf zweieinhalb Minuten vor Mitternacht. Näher an der Katastrophe war sie nur 1953, als die USA und die Sowjetunion in kurzen zeitlichen Abständen thermonukleare Vorrichtungen (Wasserstoffbomben) testeten.





Ob *Fist of the North Star*, *Fallout*, *Rust* oder *Mad Max* – die Postapokalypse ist meist ein lebensfeindliches Ödland.



alles, der Staat darf uns keinerlei oder beinahe keine Einschränkungen auferlegen. In einer solchen Szenerie gilt die Stärke des Einzelnen, letztlich Darwins Idee vom »Survival of the fittest.« Die fiktive Postapokalypse greift also Vorstellungen auf, die in Gesellschaften vorhanden sind. In einer hochgradig regulierten und durchgetakteten Gesellschaft liegt die Wunschvorstellung nahe, aus dieser auszubrechen. Der Weltuntergang gibt uns dazu die Möglichkeit. In jeder Apokalypse steckt also eine Utopie.

Vom Menschsein

Wir spielen die Apokalypse, weil wir herausfinden wollen, was wäre, wenn. Raphael van Lierop von Hinterland Games fasst das treffend zusammen: »Spiele können uns diese Erfahrung bis zu einem gewissen Grad bieten. Wir können, natürlich nur experimentell, herausfinden, wer wir in Extremsituationen sind. Warum also nicht die extremste aller Situationen spielen? Den Untergang der Welt. Spiele wie *Grand Theft Auto* schlagen in die gleiche Kerbe. Hier starten wir bereits als Figur, die von Anfang an außerhalb des Gesetzes steht und damit an dieses nicht gebunden ist. In dieser Sandbox der Kriminalität können wir uns ganz gefahrlos an Alternativen zum »guten« Leben versuchen. Postapokalyptische Spiele gehen da noch ein ganzes Stück weiter. Hier sind die Fragen, vor die wir gestellt werden, noch grundlegender und die Erfahrungen noch intensiver: Ist es in Ordnung für mich, von anderen Menschen zu stehlen oder diese sogar zu töten, um selbst zu überleben?« Tymon Smektala, Produzent bei Techland

(*Dying Light 2*), ergänzt: »Die (Post)-Apokalypse ist die Leinwand für Millionen Geschichten, die uns die Frage stellen lassen: Was heißt es eigentlich, Mensch zu sein?«

Die Zukunft der Apokalypse

Das alles sind große und wichtige Fragen. Erstaunlich nur, dass die gewählten postapokalyptischen Settings in Spielen so weit weg sind von den realen Konflikten, die unsere Welt umtreiben. Der Journalist Pil Hartup bringt das auf den Punkt: »Jeder Versuch, die Postapokalypse einzufangen, ist ein mutiges Unterfangen. Wir stellen uns damit existenzielle Fragen über das Menschsein und unsere Rolle in der Welt.«

»Aber aus irgendeinem Grund ist die Bühne, auf der diese Fragen gestellt werden, in Spielen ziemlich veraltet. Wir spielen immer noch die Stories von Männern in verwüsteten Ödlanden, die aussehen, als wären sie auf dem Weg zum Eishockey-Training, oder treten gegen Horden von Zombies an, die es irgendwie geschafft haben, das komplette Militär im Handumdrehen zu überwältigen, aber gegen eine Handvoll Überlebender mit Stöcken nichts ausrichten können.« Der Großteil der postapokalyptischen Spiele schwelgt noch immer in quasi-nostalgischen Bedrohungen des nuklearen Holocausts oder bedient sich gleich der durch und durch fiktiven Gefahr einer Zombie-Apokalypse. Und das, obwohl wir im 21. Jahrhundert doch unser ganz eigenes Apokalypse-Potenzial haben. Klimawandel, zunehmende soziale Ungleichheiten und daraus resultierende Konfliktherde, dogmatischen und extremistischen Fanatismus. Die Liste ist lang.

Dennoch tauchen aktuelle Konflikte selten in Spielen auf. Und genau hierin liegt das grundlegende Problem heutiger postapokalyptischer Spiele: Wir spielen den falschen Weltuntergang. Oder, in Hartups Worten: »Die postapokalyptischen Spiele haben nicht den Mut, wirklich düster zu sein. Es gibt eine Reihe von postapokalyptischen Spielen wie *The Last of Us* oder *The Walking Dead*, die sich mit niederschlagenden Themen beschäftigen. Aber selbst diese sind darauf bedacht, das Setting als solches – den Grund für den Weltuntergang, wenn man so will – fein säuberlich fiktiv zu halten und sich nicht an realen Konflikten zu orientieren. Kein Spiel nimmt eine Apokalypse zum Thema, die tatsächlich eintreten könnte oder sogar – wie die globale Erwärmung – vielleicht schon auf dem Weg ist.« Warum? Warum fürchten wir uns vor Zombies, aber nicht vor der globalen Erwärmung? Warum konstruieren wir den Weltuntergang in Spielen entlang höchst unwahrscheinlicher oder sogar unmöglicher Szenarien, wenn es doch eine Menge realistischer potenzieller Untergangsszenarien gibt? Warum gibt es keine Spiele, die die drohende Klimakatastrophe aufgreifen oder die zunehmend auseinanderklaffende soziale Schere?

Die Welt geht seit Jahrhunderten immer wieder fiktiv unter. Sie wird wohl auch noch eine ganze Zeitlang weiter untergehen, das Thema Postapokalypse wird wohl so schnell nichts von seiner Faszination einbüßen. Es wird Zeit, dass nicht mehr nur die richtigen Fragen im falschen Untergang gestellt werden. Sondern dass der Untergang selbst realistischer wird. Haben wir den Mut dazu? <>

Was bei einer Atomkatastrophe wirklich passieren würde

Würden die Bomben aus der Fallout-Reihe in der echten Welt fallen, müssten wir uns warm anziehen. Im wahrsten Sinne des Wortes. Von Ann-Kathrin Kuhls

In Fallout 76 verlassen wir am Reclamation Day 2102 nach 25 Jahren unter der Erde unseren Bunker. Der große Krieg 2077, bei dem die USA, China und die UdSSR gleichzeitig einen ganzen Hagel an Atombomben aufeinander niedergehen ließen, zwang alle Nordamerikaner unter die Erde, die zum Zeitpunkt der Detonation einen Bunker in der Nähe hatten. Der Rest starb oder mutierte zu unansehnlichen Scorch Beasts.

Laut Zeugenberichten aus dem Spiel und dem, was wir in der Fallout-Serie von Amerika gesehen haben, zerstörten die Bomben ganze Städte und erschufen durch riesige Krater neue Gebirge. Und natürlich sorgte nicht zuletzt der titelgebende Fallout dafür, dass auch Bereiche außerhalb des Bombeneinzugsgebietes radioaktiv verstrahlt. Wir haben uns gefragt, wie ein solches Ereignis unsere Erde beeinflussen würde. Klar: Die Welt von Fallout ist eine Parallelwelt, die nicht nur andere Softdrinks und Elektronik, sondern auch andere Massenvernichtungswaffen hat. Was passiert also bei einem tatsächlichen Atomkrieg mit unseren heutigen Mitteln? Was würde passieren, wenn die Fallout-Waffen in unserer Welt detonieren?

Was ist Fallout?

Die einfachste Frage ist die nach dem Phänomen, das dem Spiel seinen Namen gibt: Fallout. Das ist das englische Wort für radioaktiven Niederschlag, der entsteht, wenn ein Kernreaktor explodiert oder Kernwaffen eingesetzt werden. Beide Ereignisse verursachen Massen an radioaktivem Staub, der durch die Druckwelle in die Atmosphäre geschleudert wird.

Zusammen mit bei der Explosion entstandenem Wasserdampf und radioaktiven Resten der Waffe wird er zu einer radioaktiven Wolke, die über der Erde abregnet. Die Partikel im Regen sorgen für eine hohe Strahlenbelastung und Vergiftungen in den beregneten Gebieten. Der Fallout nach Hiroshima war beispielsweise pechschwarz, weil sich so viel Ruß in den Wasserdampf mischte. Bei einer Atombombe entstehender Fallout kann sich über mehrere Tausend Quadratkilometer verteilen. Je nach Wetterlage, Zündungshöhe und Explosionsstärke der Atombombe variiert seine Zusammensetzung. Wenn die Bombe beispielsweise in großer Höhe gezündet wird, fallen die radioaktiven Teilchen von oben auf andere Wolken und können so

sehr viel weiter reisen, bevor sie abgerechnet werden. Bei so etwas spricht man von einem nuklearen Washout.

Atombomben in der echten Welt

Radioaktiver Niederschlag ist jedoch nur eine der vielen Nachwirkungen von Atombomben. Die wichtigste und gleichzeitig schlimmste ist der Verlust von Menschenleben. Eine Bombe vom Typ derer, die in Hiroshima und Nagasaki eingesetzt wurden, explodiert mit einer Kraft von 20.000 Tonnen TNT. Thermo-nukleare oder Wasserstoffbomben sogar mit einer Kraft von zehn Millionen Tonnen TNT. Die nukleare Kettenreaktion, also die Feuerball- und Druckwellenbildung, findet in den ersten zehn Sekunden statt, die Ausbreitung der Pilzwolke und der damit entstehende Fallout können sich über Monate ziehen. Der Feuerball, in dem Temperaturen von etwa 30.000 Grad Celsius entstehen, hat einen Durchmesser von bis zu 180 Metern und zerstört alles in seiner Reichweite – sofort und komplett. Verstrahlungen und Verbrennungen treten danach noch in einem Umkreis von etwa 2 Kilometern auf. Bei der heutigen Bebauung und Wetterlage würden in einer Stadt wie Berlin auf einen Schlag 48.000 Menschen sterben, 160.000 weitere wären verletzt, mit wenig Chance auf Heilung. Auf der Welt existieren der-

In der Fallout-Reihe entstehen nach der atomaren Katastrophe allerlei Mutantenmonster. In der Realität wäre das kaum möglich.





Wären solche Schutzanzüge überhaupt praktikabel? Wir bezweifeln es.



Die Sonne würde nach einer Atomkatastrophe durch ihre Strahlung zur echten Gefahr.



Wer eine Atomexplosion aus einer solchen Entfernung erlebt, kommt nicht ohne Folgeschäden davon – außer, er heißt Indiana Jones und verkriecht sich in einem Kühlschrank.

zeit etwa 15.000 Atombomben, von denen einige sehr viel stärker als die weltverändernde Bombe in Hiroshima sind.

Nuklearer Winter

Was würde nach solch einem Atomkrieg geschehen? Angenommen, die Menschen hätten sich wie in Fallout in Bunker retten können: Was würde währenddessen auf der Erde passieren, und was erwartet diejenigen, die nach 25 Jahren wieder an die Oberfläche zurückkehren?

Je nachdem, wo in den betroffenen Gebieten sie sich versteckt haben, könnte es ziemlich kalt werden. Klimawissenschaftler wie Alan Robock gehen nämlich davon aus, dass ein Atomkrieg einen nuklearen Winter nach sich ziehen würde. Würden alle Atomraketen gleichzeitig an unterschiedlichen Orten auf der Erde explodieren, hätte sie mit einer extremen Version von Fallout zu kämpfen. Denn hier würden gleich mehrere Faktoren die Luft verschmutzen:

- Druckwelle schleudert Staub in die Luft
- Flächenbrände und Waldbrände erzeugen dichten Rauch
- Großbrände verdampfen Kunststoffe und Giftstoffe in den Städten giftige Schwaden entstehen

Die Kombination aus Öl- und Kunststoffbränden sowie Waldbränden kann gerade in so großen Mengen die Sonne verdunkeln. Während der Kuwaitinvasion in den 90ern setzten die Irakis beispielsweise Kuwaits Ölbrunnen in Brand. Die Brunnen brannten auch acht Jahre später noch, der dadurch entstandene Rauch absorbierte 75 bis 80 Prozent des Sonnenlichts, sodass es mitten am Tag stockdunkel wurde. Rauchsäulen aus solchen Bränden steigen sehr hoch und schmal nach oben, während ein Flächenbrand weite Gebiete in den unteren Lufträumen verschmutzt. In einem nuklearen Winter käme beides zusammen: eine fatale Kombination mit verheerenden Folgen.

Die genauen Auswirkungen eines nuklearen Winters sind bis jetzt unerforscht – schließlich hat es glücklicherweise noch keinen gegeben. Jedoch lassen sich mit anderen Vorkommnissen zumindest Prognosen erstellen. Alan Robock hat einen Fahrplan für die ersten zehn Jahre nach der Detonation aufgestellt:

- 75 Prozent weniger Niederschlag
- -15 bis -25°C Durchschnittstemperatur in den ersten Wochen (durch die Rußwolken)

- danach Temperaturen wie zur Eiszeit (Europa etwa 30°C weniger, Nordamerika 20°C weniger)
- mehr Schaden durch UV-Strahlung, weil die Ozonschicht teilweise zerstört wird

Der Temperaturumschwung hätte unter anderem katastrophale Auswirkungen auf die Pflanzenwelt. Importierte Pflanzenarten wie Mais könnten in Nordamerika beispielsweise schon nicht mehr wachsen, wenn die Durchschnittstemperatur nur um 3°C sinkt, das Gleiche gilt für Frühlingsweizen. Wir können also damit rechnen, dass alle Pflanzen auf der Erdoberfläche erfrieren. Aber irgendwann wird der Winter ja auch vorbeigehen, denken wir uns jetzt, und dann könnten die eingefrorenen Samen unter der Erde theoretisch erblühen, sodass die Menschen 15 Jahre später auf ein Paradies blicken können! Tja, falsch gedacht.

Hier kommt die Sonne

Denn Forscher sowie auch die Entwickler von Fallout halten einen auf den Winter folgenden nuklearen Sommer für sehr wahrscheinlich. Nachdem sich die Wolken verziehen, ist die Erde wegen der durch die Explosionen durchlöcherten Ozonschicht der dadurch verstärkten ultravioletten Strahlung ausgesetzt. Das führt zu einer extremen Version des Treibhauseffekts, den wir schon heute beobachten können. Das gesammelte CO₂ der Brände trifft auf das Methan, das freigesetzt wird, weil tote organische Masse (Menschen, Tiere, Pflanzen) auftaut und verwest. Wie lange der nukleare Sommer dauern könnte, ist nicht genau bekannt. So langsam wie das Ozonloch aber jetzt schon zuwächst, bleibt es wohl eine ziemlich lange Zeit extrem warm. Würden die Menschen nach 25 Jahren wieder an die Oberfläche zurückkehren, hätten sie ohne Extrem-Sonnencreme nicht besonders viel, worauf sie sich freuen könnten.

Gesalzene Bomben

Wieso gibt es dann in Fallout 76 so viel Vegetation? Das liegt an der Art der Bomben, die von unseren heutzutage genutzten Atombomben abweichen. Die Warheads, die bei dem großen Krieg zum Einsatz kommen, sind Variationen einer sogenannten Salted Bomb, also einer »gesalzene Bombe«. Dabei handelt es sich um ein theoretisches Konzept der Kernwaffentechnik, die die Explosionskraft zwar verringert, den radioaktiven Niederschlag jedoch verstärkt (in den ersten fünf Jahren um das 150-Fache) und verlängert. Zwar werden weniger Gebäude zerstört, und auch die Brände dürften sich in Grenzen halten, was zu weniger Verdunklung führt, dafür ist jedoch die Verseuchung umso stärker. Die Effekte auf die Welt werden in den Fallout-Spielen durchaus sehr anschaulich gezeigt.

Mit allem, was wir wissen, können wir behaupten, dass die Welt nach einer Fallout-Atombombenkatastrophe bis auf ein paar Kleinigkeiten genau so aussehen würde wie in den Rollenspielen dargestellt. Einzig die Killerfaultiere, Todeskrallen, Mothmen und andere Fieslinge wären wahrscheinlich nicht oder erst sehr viel später entstanden. Schließlich treffen extreme Wetterbedingungen die größten Organismen immer am stärksten und zwingen die Spezies, kleiner zu werden. Vielleicht träfen die Siedler dann eher auf Todesstummel, normale Motten mit glühenden Augen und etwas schnellere Faultiere. <>



Riesenfaultiere? Wohl kaum, denn die veränderten Umweltbedingungen würden Lebewesen eher dazu zwingen, kleiner zu werden.

Das wird gespielt

PS4

One

Switch

PFLICHTSPIELE - TITEL, DIE IHR GESPIELT HABEN MÜSST

Bloodborne ACTION

Knüppelhartes, aber motivierendes Action-Rollenspiel für Jäger mit Nerven wie Drahtseile.



God of War ACTION

Kriegsgott Kratos macht einen (auch spielerischen) Neuanfang in Skandinavien.

Horizon Zero Dawn ACTION

In einer Endzeitwelt muss Jägerin Aloy dem Geheimnis der Robomonster auf die Spur kommen.

Persona 5 ROLLENSPIEL

JRPG um eine Gruppe Jugendlicher, die sich in die Herzen ihrer Mitmenschen versetzen kann.

Spider-Man ACTION

Der Wandkrabber schwingt durch ein überaus gelungenes Open-World-Actionspiel.



Uncharted 4: A Thief's End ACTION

Auf Schatzsuche mit Nathan Drake. Das abschließende Uncharted-Abenteuer setzt neue Maßstäbe.

Forza Horizon 4 RENNSPIEL

Kreuz und quer durch Großbritannien geht's in Microsofts fulminantem Arcade-Racer.

Forza Motorsport 7 RENNSPIEL

Nie waren Autorennen schöner: Der Edel-Raser begeistert auf der Xbox One X mit 4K-Auflösung.



Gears of War 4 SHOOTER

Marcus Fenix' Sohn JD führt die nächste Generation der Gears an – und sägt genauso gut wie Papa!

Halo 5: Guardians SHOOTER

Auch wenn der Master Chief eher zur Nebenfigur gerät: Halo 5 ist grandiose Shooter-Action.

Ori and the Blind Forest ACTION-ADV.

Traumhaft schöner und spielerisch anspruchsvoller Jump&Run-Meilenstein.

Quantum Break ACTION

Spannendes Action-Geballer von den Alan-Wake-Machern mit coolen Zeitmanipulationsfähigkeiten.



Bayonetta 2 ACTION

Auch auf der Switch brennt die sexy Hexe ein abgefahrenes Action-Feuerwerk ab.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild ACTION-ADVENTURE

Faszinierendes Abenteuer mit Open-World-Ansatz.



Mario Kart 8 Deluxe RENNSPIEL

Mario und Co. steigen in ihre flinken Karts. So muss sich ein Arcade-Racer spielen!

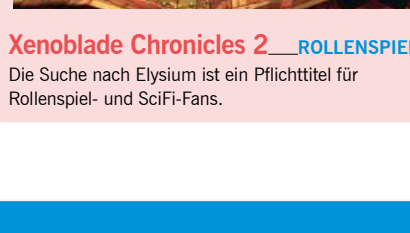
Super Mario Odyssey JUMP&RUN

Nintendos Maskottchen dreht im Hüpfabenteuer richtig auf – extrem motivierend!



Super Smash Bros. Ultimate ACTION

Der Brawler ist ein Gipfeltreffen der Nintendo-Stars: Hier geben sich alle gegenseitig auf die Mütze.



Xenoblade Chronicles 2 ROLLENSPIEL

Die Suche nach Elysium ist ein Pflichttitel für Rollenspiel- und SciFi-Fans.

One

PS4

MULTIPLATTFORM-MUST-HAVES

Call of Duty: Black Ops 4 SHOOTER

Kein Singleplayer? Kein Problem! Vor allem der Blackout-Modus (Battle Royale) macht Laune.

Dirt Rally 2.0 RENNSPIEL

Nur die Harten kommen in den Garten. Und auf die Spitzenplätze dieses Rallyspiels von Codemasters.

Dragon Quest 11 ROLLENSPIEL

Das japanische Rollenspiel schickt euch als »Lichtbringer« auf die Reise, um die Welt zu retten.



FIFA 19 / PES 2019 SPORTSIMULATION

Egal ob FIFA oder PES: Spielführung, Animation und Steuerung sind bei beiden großartig.



Monster Hunter: World ACTION

Nie war die Monsterjagd in Capcoms faszinierendem Fantasy-Universum aufregender oder schöner.

Red Dead Redemption 2 ACTION

Der Western um eine Gang auf der Flucht könnte das beste Spiel dieser Konsolengeneration sein.

Resident Evil 2 ACTION-ADVENTURE

Das Remake des Horrorklassikers begeistert mit dichter Atmosphäre und durchdachtem Re-Design.

Shadow of the Tomb Raider ACTION

Lara löst die Apokalypse aus und muss die Suppe auslöffeln. Optisch grandios und spannend erzählt.



The Witcher 3 ROLLENSPIEL

Rollenspielkoloss mit denkwürdigen Ereignissen und viel Liebe zum Detail. Ein echter Genre-Meilenstein.

Die besten abwärtskompatiblen Spiele für Xbox One



Crimson Skies ACTION

Auch heute noch großartige Flieger-Action, die trotz Xbox-1-Herkunft auf der One erstaunlich gut aussieht. Wer's nicht kennt, sollte es unbedingt mal nachholen.



Dead-Space-Reihe ACTION

Um »Strategic Dismemberment« geht's in dem Welt-raum-Resident-Evil. Wer ein Faible für Filme wie »Event Horizon« hat, dürfte auf seine Kosten kommen.



Fable 2 ACTION-ROLLENSPIEL

Peter Molyneux' noch ambitionierterer Xbox-360-Nachfolger zum ambitionierten Xbox-Rollenspiel stellt für viele den Höhepunkt der Serie dar.



Gears-of-War-Reihe ACTION

Marcus Fenix und seine Mitstreiter schwingen die Kettensägenbajonets, um in aufwändig inszenierten Schlachten das Geheimnis der Locust aufzudecken.



Mass-Effect-Reihe ROLLENSPIEL

Alle drei der ursprünglichen Mass-Effect-Spiele sind auch auf der Xbox One spielbar. Wer gute Sci-Fi-Rollenspiele sucht, wird hier fündig.



Red Dead Redemption ACTION

Die spannende Geschichte um Ex-Outlaw John Marston, der für die Regierung seine ehemaligen Kameraden erledigen soll, muss man erlebt haben.

Wir freuen uns auf ...



Cyberpunk 2077 ACTION-ROLLENSPIEL

PS4, One • CD Projekt Red • 2019

... weil das kommende Action-Rollenspiel-Projekt der Witcher-Macher unglaublich ambitioniert ist und so verdammt gut aussieht.



The Last of Us: Part 2 ACTION

PS4 • Sony • 2019

... weil wir nach dem tollen ersten Teil wissen wollen, wie Ellies Geschichte weitergeht. Naughty Dog trauen wir ohne Weiteres ein Meisterwerk zu.



Halo: Infinite SHOOTER

One • Microsoft • unbekannt

... weil der Master Chief endlich wieder losballern darf. Und wie's aussieht, wird er sich erstmals nach Halo 3 auf einer Ringwelt austoben dürfen.

Wie wir testen

1 Test-Plattform(en)

Die Fahne oben rechts signalisiert euch transparent, auf welchen Plattformen wir gespielt und bewertet haben. Gibt's also sowohl eine One- als auch eine PS4-Fahne, haben wir das Spiel sowohl auf beiden Plattformen getestet, als auch für gleich gut befunden. Wichtig: Sollten wir wertungsrelevante Unterschiede zwischen den Versionen entdecken, werden wir diese in einem separaten Kasten offenlegen und auch eine angepasste Wertung vergeben.

1 One

FALLOUT 76

Präsentation

abwechslungsreiche Endzeit-Spielwelt schöne Lichteffekte
stimmiger Soundtrack viele detailarme Texturen hölzernen wirkende Animationen

Spieldesign

motivierender Mix aus Erkunden, Looten & Craften
unkomplizierter Koop-Modus individuelle Gegnertypen
einfallsloses Quest-Design umständliche Menüs

Balance

alle Fähigkeiten sinnvoll ausbalancierte Waffen und Perks
hilfreiche Tutorials zum Einstieg Schwierigkeitsgrad schwankt stark
spielerisch sinnfreies PvP-System

Atmosphäre / Story

glaubwürdige Welt gewohnt schwarzer Humor Audiologs gehen im Voicechat unter
Geschichten schöpfen Potenzial der Welt nicht aus
Hauptstory ohne emotionale Höhepunkte

Umfang

leveln bis Stufe 100 riesige Spielwelt viele Nebenaufgaben
tägliche Quests und Herausforderungen unzählige Waffen, Rüstungen und Crafting-Gegenstände

Abwertung

Fallout 76 leidet unter einer Vielzahl kleinerer Bugs und technischer Fehler, die es zwar bei Weitem nicht unspielbar machen, aber in ihrer Summe trotzdem nerven.

FAZIT

Ein Fallout mit deutlichen erzählerischen und spielerischen Schwächen. Immerhin im Koop-Modus ein netter Ödland-Spaß.

2 Wertungskategorien

Präsentation: Hier bewerten wir das Gesamtbild aus Grafik und Sound. Die Präsentation ist keine rein technische Wertung. Ein Spiel kann auch dann eine hohe Punktzahl bekommen, wenn es nicht die neueste 3D-Engine nutzt.

Spieldesign: Wie durchdacht ist die Spielmechanik? Wir bewerten hier beispielsweise das Charaktersystem eines Rollenspiels oder das Waffenhandling eines Shooters.

Balance: Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchlos ist, ob es Frustrationsmomente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt.

Atmosphäre/Story: Hier bewerten wir unter anderem, wie gut die Charaktere geschrieben sind, ob es Logiklücken gibt, ob das offene Ende nervt, und wie stimmungs- und lebendig die Spielwelt ausfällt.

Umfang: Der Name ist Programm, diese Kategorie dreht sich vor allem um die Frage: Wie viel steckt drin? Hier bewerten wir also etwa die Länge einer Shooter-Kampagne, und ob wirklich alle Modi eines Sportspiels Spaß machen.

3 Abwertung / Aufwertung

Wir werten ab, wenn ein Spiel unter Bugs und Verbindungsproblemen leidet. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Fehler. Eine Aufwertung erfolgt dagegen, wenn wir in einem Kontrollbesuch feststellen, dass sich wesentliche Aspekte eines Spiels gegenüber dem ursprünglichen Test signifikant verbessert haben. Hier zeigen wir die ursprüngliche Wertung und wie viele Punkte wir für die Probleme abziehen beziehungsweise für die Verbesserungen addieren. Falls es keine Abwertung gibt, entfällt dieser Teil des Kastens.

4 Fazit

Das Fazit fasst unser Urteil in 140 Zeichen zusammen, also in der Länge eines Tweets.

5 Wertung

Die Gesamtwertung errechnet sich nicht aus den Kategorien, sondern wird frei auf einer Skala von 1 bis 100 vergeben. Faustregel: Ab 70 Punkten habt ihr es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun.

6 Awards

Ab 85 Punkten bekommt das Spiel weiterhin einen Gold-, ab 90 Punkten einen Platin-Award. Spiele, die in bestimmten Disziplinen besonders gut sind, belohnen wir zudem mit »blauen« Gütesiegeln, die sich an unseren fünf Wertungskategorien orientieren. Also für Präsentation, Spieldesign, Balance, Atmosphäre/Story und Umfang.

Damit ein Spiel einen solchen Award bekommen kann, muss es in der entsprechenden Kategorie fünf Punkte bekommen UND maßgeblich besser sein als die meisten Konkurrenten. Schließlich gebühren Sonderpreise nur Spielen, die in einer Disziplin wirklich Herausragendes leisten.

GamePro-Team



Chefredaktion Sport-, Strategie- und Rollenspiele

SIEHT: die dritte Staffel von The Expanse. Die beste SciFi-Serie seit Jahren.

HÖRT: Millencolin: SOS. Meine alten Punk-Helden haben's immer noch drauf.

LIEST: Brandon Sanderson: Oathbringer
SPIELT: JRPGs: Kingdom Hearts 3 und Tales of Vesperia.

IN DER POSTAPOKALYPSE WÄRE ICH ... ziemlich nutzlos. Ich kann mit zwei linken Händen weder kochen noch heimwerken. Müsste also hoffen, dass irgendwer eine postapokalyptische Zeitung lesen möchte.

Redakteurin Action-Adventures, JRPGs, Rollenspiele

SIEHT: The Umbrella Academy auf Netflix. Es ist sehr, sehr gut!

HÖRT: Biffy Clyro: Only Revolutions

LIEST: Saga (Band 1)

SPIELT: Nier: Automata (habe meinen zweiten Story-Durchlauf gestartet)

IN DER POSTAPOKALYPSE WÄRE ICH ... gerade in einem verlassenen Supermarkt, um mir massig Konservendosen in den Rucksack zu stopfen.

LINDA
Sprenger



Redakteur Shooter, Rennspiele

SIEHT: Der Pass (TV). Tolle Thriller-Serie im Stil von Die Brücke.

HÖRT: Alex H.: Coast to Coast

LIEST: Heinz Strunk: Der goldene Handschuh

SPIELT: Crackdown 3, Mario & Luigi: Abenteuer Bowser

IN DER POSTAPOKALYPSE WÄRE ICH ... vermutlich der Navigator meines kleinen Überlebenden-Trupps. Kämpfen und Vorräte sammeln würde ich hingegen den anderen Kollegen überlassen.

Redakteur Action, Action-Adventures

SIEHT: angeregt vom Endzeithema mal wieder Fist of the North Star

HÖRT: sich quer durch das Manowar-Gesamtwerk

LIEST: Michael Crichton: Jurassic Park

SPIELT: immer noch Resident Evil 2

IN DER POSTAPOKALYPSE WÄRE ICH ... gerne ein mächtiger Warlord, würde aber wahrscheinlich eher in einer Kannibalen-Speisekammer enden.



Redakteur Shooter, Action- und Sportspele

SIEHT: auf Empfehlung von Linda The Umbrella Academy (Netflix)

HÖRT: kaum noch Musik, und das hätte es früher nie gegeben

LIEST: D. A. Gluchowsky: Metro 2035

SPIELT: Metro: Exodus (PS4), War-groove (Switch) und als wahrscheinlich letzter Mensch mit einer PS4 endlich das fantastische Horizon Zero Dawn

IN DER POSTAPOKALYPSE WÄRE ICH ... wohl ein toter Dennis.



Volontär Action, Action-Adventure, RPG, Stealth

SIEHT: Kingdom. Eigentlich sind Zombies mittlerweile langweilig, aber hier mache ich eine Ausnahme.

HÖRT: Amon Tobin, als Vorbereitung auf das neue Album!

LIEST: D. A. Gluchowsky: Metro 2033

SPIELT: Yakuza Kiwami 2 und Apex Legends

IN DER POSTAPOKALYPSE WÄRE ICH ... irgendwo weit weg im Wald und hätte dort meine Ruhe. Klingt eigentlich ganz nett.

Redakteur Action, Action-Adventures, Rollenspiele

SIEHT: endlich auch mal My Hero Academia (Crunchyroll)

HÖRT: Twenty One Pilots: Trench

LIEST: seinen ersten Mietvertrag (als Vermieter)

SPIELT: WarGroove, Apex Legends

IN DER POSTAPOKALYPSE WÄRE ICH ... ziemlich gelangweilt von all den Klischees.



Redakteurin Action-Adventures, Japan-RPGs

SIEHT: Umbrella Academy – so düster, dass ich beim Gucken meine Vorhänge schließen muss.

HÖRT: Janelle Monáe: Dirty Computer

LIEST: Michael J. Sullivan: Der Aufstieg Nephrons

SPIELT: Wargroove auf der Switch und immer wieder Persona 5

IN DER POSTAPOKALYPSE WÄRE ICH ... aufgeschmissen. Ich falle ständig hin, nach ein paar Tagen würde ich mir wohl den Fuß brechen und maximal am Feuer sitzen.

Chefredaktion Action-Adventures, Rollenspiele

SIEHT: The Expanse, Season 3. Es wird immer besser!

HÖRT: Roger Reckless: Über die Natur der Dinge

LIEST: Ferienwohnungsangebote für den Urlaub nach der Gamescom

SPIELT: Crackdown 3, Dirt Rally 2.0, Metro: Exodus

IN DER POSTAPOKALYPSE WÄRE ICH ... Koch. Aus mutierten Resten etwas halbwegs Genießbares zaubern kann ich gut. Fragt meine Freunde.



Redakteurin Action-Adventures, Rollenspiele

SIEHT: Sims-Let's-Plays auf YouTube. Fragt nicht, ich weiß auch nicht, warum.

HÖRT: jede Menge Videospiel-Playlists auf Spotify

LIEST: Worlds Seen In Passing: Ten Years of Tor.com Short Fiction

SPIELT: Anthem

IN DER POSTAPOKALYPSE WÄRE ICH ... in meinem Bett. Endlich mal in Ruhe ausschlafen.

Test-Tweets

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

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

**MARKUS
SCHWERDTTEL**

**KAI
SCHMIDT**

**TOBIAS
VELTIN**

**RAE
GRIMM**

**ANN-KATHRIN
KUHLS**



APEX LEGENDS PS4, One • Test: Seite 46 • Wertung: 85

Hätte nicht gedacht, dass mich ein Battle-Royale-Shooter so an die Angel kriegt, eine schöne Überraschung!



Ich werde mit diesem Battle-Royale-Trend einfach nicht warm. Sorry.



Ich habe wenig erwartet und wurde sehr positiv überrascht. Nur die Drei-Spieler-Teampflicht nervt.



Fortnite hat mich etwas ausgebrannt, was Battle Royale angeht. Mal reingucken will ich in Apex aber doch.



Ich spiele meistens lieber allein, und für Apex muss ich auch noch zwei andere zum Spielen motivieren! Sieht aber Spaß aus.



CRACKDOWN 3 One • Test: Seite 62 • Wertung: 65

Als Serien-Fan der ersten Stunde geht es gerade noch so als brauchbar durch. Wer aber auf Innovation steht, kann das ruhig auslassen.



Simple, arcadeiges Geballer ohne Schnörkel. Ein perfektes Game-Pass-Spiel.



Als Fan des ersten Teils habe ich auch Spaß mit Teil 3 - allerdings nur beim Sammeln der Bewegungs-Orbs.



Ich habe Crackdown 3 auf mehreren Events angespielt und immer gehasst. Auf das fertige Spiel habe ich keine Lust mehr.



Die zwei Punkte sind einzig und allein für Terry Crews. Der Rest des Spiels ist irgendwie an mir vorbeigegangen.



FAR CRY NEW DAWN PS4, One • Test: Seite 16 • Wertung: 78

Far Cry 5 fand ich nur so mittel, aber die Reduktion (kleineres Areal usw.) tut dem Spielprinzip gut.



Irgendwann ist es einfach mal genug. Ich fordere eine Far-Cry-Reform!



Schon Far Cry 5 hat mich kalt gelassen, das Spinoff interessiert mich dementsprechend wenig.



Far Cry 5 war gar nicht mein Fall, aber ein bisschen Postapokalypse hat ja noch nie geschadet.



Ich kann mich zwischen einem Begleiterschwein und einem Begleiterhund entscheiden. Ich bin voller Freude.



JUMP FORCE PS4, One • Test: Seite 54 • Wertung: 75

Ja, schön bunt und so weiter. Aber die zugrunde liegenden Serien sind mir fremd. Bin wohl zu alt.



Ich mag zwar die Shonen-Jump-Helden, aber der pseudorealistische Grafikstil gefällt mir gar nicht.



Ich bin mit One Piece, Dragon Ball und Co. leider nie warm geworden. Deswegen passe ich hier.



Ich hasse Anime.



Ich persönlich hätte mir ja Sebastian aus Black Butler als spielbaren Charakter gewünscht. Die Jungs von Death Note sind aber auch schon ziemlich gut.



METRO: EXODUS PS4, One • Test: Seite 20 • Wertung: 90

Ganz schön sperriger Einstieg, aber dann einer der besten Endzeit-Shooter überhaupt.



Ich konnte nie nachvollziehen, was an den Metro-Shootern so toll sein soll. Auch Exodus spricht mich nicht an.



Tolle Atmosphäre und exquisite Technik werden leider durch KI-Mängel und hakeliges Handling getrübt.



Metro ist für mich ein »irgendwann mal«-Spiel. Steht auf meiner Liste, aber nicht sonderlich weit oben.



Einen Punkt Abzug wegen exzessiven Spinnengebrauchs. Himmelherrgott ist das widerlich.



**DOWNLOAD
DES MONATS**



**Tetris 99
(Switch)**

Ein Battle-Royale-Tetris? Und dann auch noch gratis? Bin dabei! Ideal auch für die Ladepausen von Anthem, hüstel ...

**World Heroes Perfect
(One)**

Die World-Heroes-Reihe habe ich aus unbestimmten Gründen immer ausgelassen. Dabei macht die Keilerei doch Spaß!

**Yoshi's Crafted World Demo
(Switch)**

Es ist zwar nur ein spielbares Level, aber das hat mir schon extrem Lust auf das fertige Spiel gemacht.

**Wargroove
(Switch)**

Bisher hat mich noch kein Chucklefish-Game enttäuscht, und auch Wargroove hat unglaubliches Suchtpotenzial! Und es hat sogar die Florans aus Starbound!

**Wargroove
(One)**

Drolliges, aber deswegen nicht minder kniffliges Runden-Strategiespiel. Und ich kann eine Armee von Hündchen befehlen!

SERVICE

Zu Beginn jeder Runde springt euer Squad gemeinsam aus dem Flugzeug. Der Jumpmaster bestimmt wo es hingeht.



EGO-SHOOTER Publisher: Electronic Arts • Entwickler: Respawn Entertainment • Termin: 4.2.2019 • Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 18 Jahren • Installation: 22 GB • Spieldauer: 50+ Stunden • Preis: Free2Play

APEX LEGENDS PS4 • One



Keine Revolution, aber ein Fest für Teamplayer

Der Battle-Royale-Hype geht weiter. Mit Apex Legends hat Respawn Entertainment sprichwörtlich über Nacht einen Überraschungshit gelandet und das beliebte Genre durch klaren Fokus auf Teamplay sinnvoll weiterentwickelt. Von Maximilian Franke

Wer hätte gedacht, dass für den aktuellen Battle-Royale-Platzhirsch Fortnite so schnell ein potenzieller Konkurrent auftauchen könnte? Sozusagen von jetzt auf gleich veröffentlichten die Titanfall-Entwickler Respawn Entertainment am 4. Februar 2019 ihr neues Projekt Apex Legends.

Ein Leak, nur wenige Tage vorher, hatte es bereits angekündigt, und die Reaktionen fielen oft nicht besonders positiv aus. Free2Play, Lootboxen, Battle Royale, und dann auch noch von Electronic Arts? Der Firma, die in der Vergangenheit immer wieder negative Schlagzeilen für die zweifelhafte Verwendung von Mikrotransaktionen kassiert hat?

Doch die Sorge war unbegründet, denn Apex Legends ist nicht nur ein sehr gutes Battle-Royale-Spiel, sondern auch schon jetzt ein Erfolg. In der ersten Woche nach dem Start haben sich bereits 25 Millionen Spieler auf die virtuelle Insel gestürzt, um bis zum letzten Squad zu kämpfen. Kurz: Apex Legends ist eine unerwartete Erfolgsgeschichte. Aber ist es auch ein gutes Spiel?

Battle Royale trifft Overwatch

Die Eckdaten wirken vertraut: 60 Spieler springen über einer Insel ab, um sich gegenseitig zu erledigen. Auf der sind an diversen Orten Waffen und Items verteilt. Neu bei Apex Legends: Ihr kämpft nicht allein, sondern in Dreier-Teams. Gemeinsam mit euren

zwei Squad-Kollegen macht ihr euch in der Ego-Perspektive auf die Suche nach der besten Ausrüstung, während eine kleiner werdende Spielfeldbegrenzung die Spieler zusammentreibt und Kämpfe forciert. Das Squad, das als letztes noch steht, hat gewonnen. Die Betonung liegt in diesem Fall auf »Squad«, denn alles in Apex Legends dreht sich um Teamplay, auch wenn ihr euch allein in ein Match begeben.

Ein Grund dafür sind die »Legenden« getauften Helden. Ihr nutzt im Spiel keinen selbsterstellten Avatar, sondern wählt vor jeder Runde einen von derzeit acht Charakteren aus. Diese funktionieren ähnlich wie in Overwatch, alle haben also eine klare spielerische Ausrichtung.

Mit diesen Legenden zieht ihr in den Kampf

Bloodhound

Der maskierte Späher kann die Fußspuren seiner Gegner verfolgen. Durch seine beiden Fähigkeiten darf er Gegner und Fallen für kurze Zeit auch durch solide Hindernisse hindurch entdecken.



Gibraltar

Er ist ein klassischer Tank und kann einen Bereich mit einem Schild umschließen, der Beschuss von außen (und innen!) blockt. Sein Mörserangriff deckt zudem einen größeren Bereich mit Sprenggeschossen ein.



Bangalore

Die flinke Soldatin sprintet unter Beschuss schneller. Ihr Rauchwerfer nimmt euren Gegnern die Sicht, und sie kann einen mächtigen Artillerieschlag anfordern, der eine große Fläche des Felds abdeckt.



Lifeline

Sie ist die Heilerin in Apex. Ihre DDM-Drohne füllt die Lebensbalken des Teams wieder auf. Wenn sie jemanden wiederbelebt, beschirmt sie sich und das Opfer dabei, und sie kann ein Care-Paket mit nützlichen Items rufen.



Der Späher Bloodhound etwa erkennt Gegner auch durch Hindernisse hindurch, Heilerin Lifeline füllt leere Lebensbalken mithilfe ihrer Drohne wieder auf, und der bullige Tank Gibraltar hält dank unterschiedlicher Schilde für sich selbst und das gesamte Team besonders lange durch.

Die Helden haben jeweils drei Fertigkeiten: einen passiven, einen normalen und einen ultimativen Skill. Das mag auf den ersten Blick wenig wirken und das ist es auf den zweiten Blick auch. Allerdings bietet die übersichtliche Auswahl trotzdem genug kreativen Raum, um die Fähigkeiten der Figuren miteinander zu kombinieren. Beispielsweise kann die Soldatin Bangalore eine Rauchgranate verschießen, die einen großen Bereich des Spielfelds in Dunkelheit hüllt. Wenn Fährtenleser Bloodhound nun seine »Ulti« aktiviert und damit Feinde auch durch den Rauch hindurchsehen kann, sieht es für das eingenebelte und damit blinde Gegnerteam durchaus etwas eng aus.

Die vergleichsweise simplen Charaktere sorgen dafür, dass Kombinationen wie diese recht leicht zu entdecken und vor allem auch auszuführen sind, und das zahlt sich aus. Wenige Tage nach dem Release haben wir selbst mit zufälligen Mitspielern richtig taktische Spielzüge erlebt. Sehr gut!

Teamplay aus dem Bilderbuch

Doch Respawn hat noch einige Kniffe mehr parat, die das Zusammenspiel mit eurem Squad sehr angenehm und einfach machen. Das Ping-System bietet auch ohne Voicechat eine gute Möglichkeit, um erstaunlich komplexe Anweisungen oder Hinweise zu geben.

Mit der rechten Schultertaste könnt ihr irgendwo in die Landschaft klicken, um an der entsprechenden Stelle eine Markierung

für euer Team zu setzen. Tippt ihr zweimal, signalisiert ihr stattdessen, dass ihr dort einen Feind gesehen habt. Dabei funktioniert die Taste kontextsensitiv: Findet ihr eine Waffe, die ihr nicht nutzen wollt, genügt es, sie zu anzupingen. Euer Charakter sagt dann die Entdeckung im Funk an, doch dazu später mehr. Außerdem sieht das Squad nun eine entsprechende Markierung auf der Map und in der Spielwelt. Das ist besonders dann hilfreich, wenn der Ort, an dem ihr landet, mit Gewehren und Flinten geizt. Es passiert in Apex Legends nämlich einen Tick zu oft, dass Waffen sehr rar gesät sind. Hier sollte Respawn durchaus nachbessern und noch einmal die Wahrscheinlichkeiten der Item-Spawns etwas anpassen.

Wenn ihr die Schultertaste gedrückt haltet, öffnet sich ein Kreismenü mit noch mehr möglichen Hinweisen, die sich auch wiederum dynamisch daran anpassen, auf wen oder was ihr euer Fadenkreuz richtet. Dank

dieses Features lassen sich mit einer Taste komplexe Nachrichten weitergeben, sodass eure Kollegen jederzeit wissen, welches Item ihr gerade sucht, wo ihr als Nächstes hingehen wollt, oder mit welcher Gefahr in der nächsten Siedlung zu rechnen ist.

Ein Segen für die Ohren

Das Ping-System geht Hand in Hand mit der Sprachausgabe eurer Charaktere. Diese ist sozusagen das »i-Tüpfelchen« für das funktionierende Teamplay in Apex Legends und sorgt dafür, dass ihr auch in hektischen Situationen den Überblick behaltet. Denn im Eifer des Gefechts sind optische Markierungen zwar ganz nett, aber im Zweifel sind die Augen auf den Gegner vor euch gerichtet. Das ist aber nicht schlimm, denn die Charaktere sind permanent am Reden. Gemeint ist damit aber kein sinnbefreiter Smalltalk, sondern relevante Informationen zu der Situation, in der ihr euch gerade befindet.



Wraith

Mit ihr habt ihr viele Möglichkeiten, eure Gegner auszumanövrieren. Sie kann sich nicht nur für kurze Zeit schnell und unverwundbar machen, sondern auch zwei Portale platzieren, durch die auch andere Spieler reisen dürfen.



Pathfinder

Der stets optimistische Roboter kann sich selbst und andere Spieler per Zip-Line transportieren. Außerdem kann er bestimmte Sender scannen und damit sehen, wo der nächste Ring landet. Sehr praktisch!



Mirage

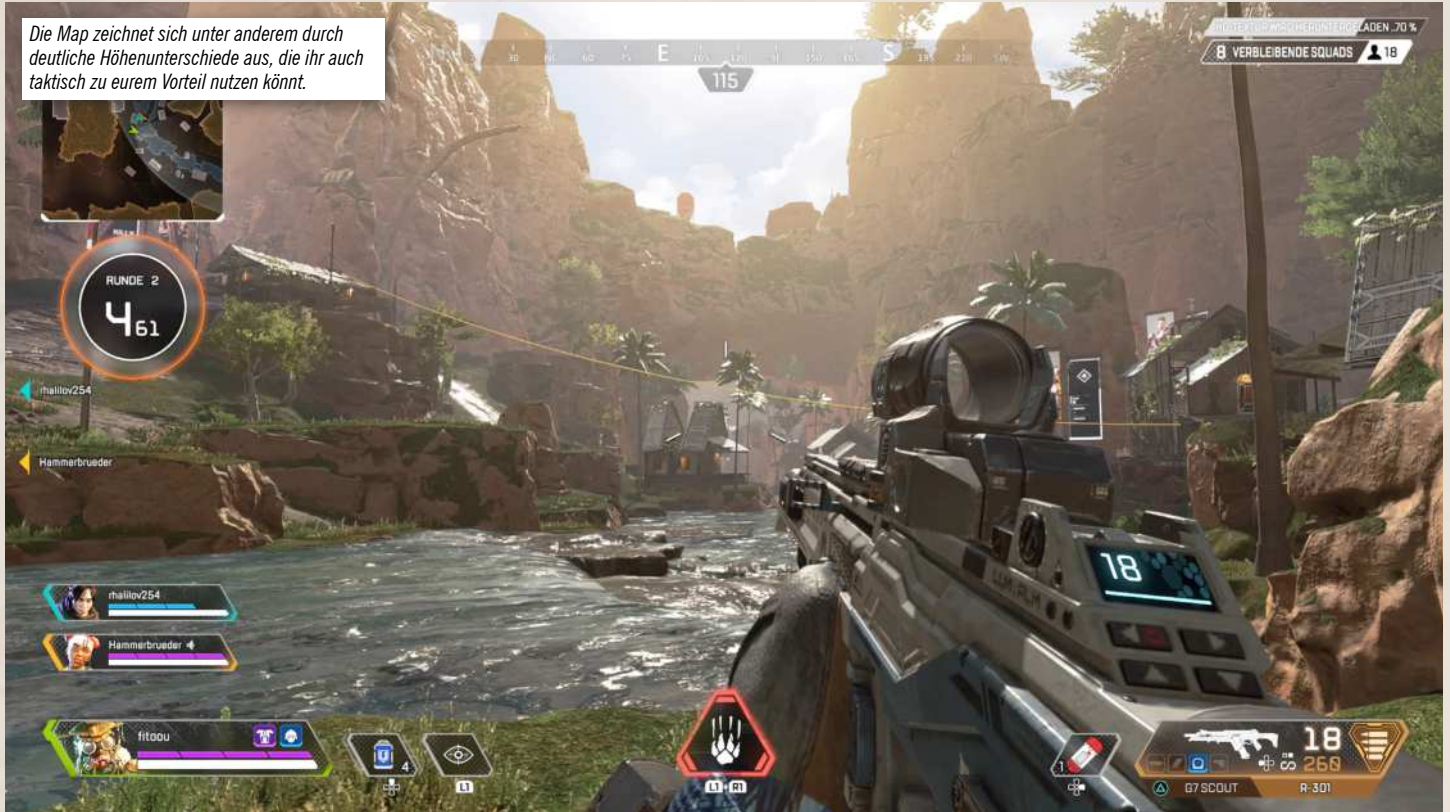
Der Meister der Täuschung verwirrt seine Gegner, indem er Köder erschafft, die aussehen wie er selbst. Passt also auf, dass ihr auf den richtigen Mirage schießt, wenn er euch begegnet.



Caustic

Bei ihm dreht sich alles um Gift. Er kann Fallen platzieren, die durch Beschuss oder durch nahe Gegner ausgelöst werden. Zudem darf er einen ganzen Bereich in schädlichen Nebel hüllen, den nur er selbst durchblicken kann.

Die Map zeichnet sich unter anderem durch deutliche Höhenunterschiede aus, die ihr auch taktisch zu eurem Vorteil nutzen könnt.



Muss sich euer Kollege mitten im Kampf zurückziehen, um ein Medi-Kit zu benutzen? Er sagt es euch, damit ihr euch zur Not ebenfalls zurückhaltet. Ihr tötet das dritte und somit letzte Mitglied eines gegnerischen Squads? Euer Charakter sagt es den anderen, damit sie nicht weiter suchend umherirren und wissen, dass die Gefahr gebannt ist.

Das gilt für alles, was ihr tut. Jedes Feedback, das ihr von euren Mitspielern kriegt, kommt sowohl optisch als auch über das Headset zu euch. Egal wie hektisch die Situation auch ist, ihr werdet in den meisten Fällen alles mitbekommen.

Nicht neu, aber besser

Mit Fähigkeiten, Ping-System und der gelungenen Sprachausgabe macht es Respawn Entertainment den Spielern leicht, als Team zu agieren. Aber wirklich neu ist Teamplay als Element des Battle-Royale-Spielprinzips

deswegen natürlich nicht. Auch in Player-unknown's Battlegrounds ist es sinnvoll, innerhalb des Teams Rollen zu verteilen. Wer ist der Sniper, wer rennt lieber mit der Schrotflinte als Erstes in die Bresche, und wer steckt besonders viele Medi-Kits in den Rucksack? Realm Royale unterstützt diese Verteilung sogar durch ein Klassensystem, in dem Krieger, Magier und Co. durch unterschiedliche Fähigkeiten miteinander kombiniert werden können.

Allerdings fühlt es sich in keinem anderen Battle-Royale-Titel so einfach und befriedigend an, im Team zu spielen, wie in Apex Legends. Neben den genannten Gameplay-Elementen gibt es noch mehrere kleine Kniffe, die euch fast ein bisschen dazu zwingen, ein funktionierendes Team zu bilden. So springt ihr beispielsweise gemeinsam aus dem Flugzeug, während der zufällig ausgewählte Jumpmaster bestimmt, wo ihr landet. Dadurch startet ihr automatisch bei eurem

Team. Außerdem seht ihr im Charakterauswahlbildschirm, welche Figuren eure Mitspieler wählen, und könnt euch durch eure eigene Wahl entsprechend an deren Stärken und Schwächen anpassen.

Bei all dem Lob zu den gelungenen Teamplay-Mechaniken sei aber auch gesagt, dass ihr natürlich weiterhin besser beraten seid, wenn ihr mit zwei Freunden über Voicechat in den Kampf zieht. Darüber steht nichts. Allerdings macht es Apex Legends Solo-Spielern so einfach wie noch nie, sinnvoll mit zufälligen Squad-Mates zu kommunizieren. Und das ist auch eine der größten Stärken des Spiels, mit der es anderen Battle-Royale-Vertretern deutlich voraus ist.

Niemand ist allein, alle sind laut

Doch genau diese Stärke von Apex kann auch das sein, was euch das Spiel vermiesen wird. Zum Release gibt es nämlich keinen Solo-Modus. Weil das Teamplay funktio-



Kommentar

Markus Schwerdtel
@kargbier

Eigentlich ist das Battle-Royale-Prinzip genau meins, die gnadenlose Prämisse fand ich schon im namensgebenden Film klasse. Bei den Spielen hatte ich aber bisher meine BR-Heimat noch nicht gefunden, PUBG war mir technisch zu mau, Fortnite zu »kindisch«. Apex Legends drückt jetzt aber alle Knöpfe bei mir: Die Action ist schnell, die Technik solide, die Helden sind sympathisch. Und man merkt, dass die Macher richtig viel Hirn in die Teamplay-Möglichkeiten gesteckt haben. Den kontextsensitiven Schulterknopf hätte ich ab jetzt bitte gern in jedem Multiplayer-Shooter! Klasse finde ich auch die faire F2P-Mechanik. Ja, die Gegenstände sind schweine- teuer, aber ich muss sie eben auch nicht kaufen, um mit Apex Legends Spaß zu haben.



Ab und zu landen auf der Karte Hilfskapseln mit wertvollen Items. Heilerin Lifeline kann den nützlichen Behälter sogar auf Knopfdruck anfordern.



Faire, aber teure Mikrotransaktionen

Apex ist Free2Play und setzt daher wenig überraschend auf Mikrotransaktionen. Diese sind jedoch rein optional und nehmen keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Zum Release müssen zwei von acht Charakteren erst freigeschaltet werden, was auch mit erspielbaren Credits möglich ist. Das gilt auch für kommende Helden. Sowohl durch die »Apex Packs« genannten Lootboxen als auch durch Käufe mit der Premiumwährung könnt ihr ausschließlich Skins und andere kosmetische Items erstehen. Die Preise sind happig: Ein legendäres Outfit kostet euch stolze 18 Euro. Dafür bekommt ihr bei Levelaufstiegen gratis Packs, die prinzipiell jedes Item beinhalten können.



niert, ist das nicht ganz so schlimm. Schade ist es trotzdem. Das hat das Spiel beim Test mehrfach in unfreiwilligen Solo-Runden deutlich gemacht. Gut, in den selten Fällen haben beide Squad-Mitglieder das Spiel verlassen, noch bevor wir am Boden angekommen sind, aber so ließ sich immerhin nachempfinden, wie es wäre, allein zu spielen.

Das Ergebnis: ziemlich Spaßig! Denn in den unfreiwillig einsamen Runden ist gut zum Vorschein gekommen, woran es dem Apex-Battle-Royale mangelt. Wer nämlich gerne schleicht, sich bedeckt hält und nur dann kämpft, wenn es sein muss, der schaut in Apex Legends in die Röhre. Es ist nicht nur schwer, mit einem Team von drei Spielern verdeckt zu agieren, es gibt auch keine Fähigkeiten, die ein solches Vorgehen unterstützen würden. So kann sich beispielsweise niemand tarnen (man denke an den Busch in Fortnite) oder die eigenen Geräusche leiser machen. Schallgedämpfte Waffen sucht ihr ebenfalls vergebens.

Wenn ihr Battle Royale also am liebsten ruhig angehen lasst, dann macht es euch Apex Legends möglicherweise schwer, einen Zugang zu finden – anders als Genre-Vertreter wie PUBG oder Ring of Elysium. Allerdings passt diese Design-Entscheidung natürlich besser in das Gesamtkonzept aus Zusammenarbeit und offensiven Fähigkeiten. Ob das schlimm ist, hängt von euren eigenen Präferenzen ab. Auf der einen Seite wird so nerviges Campen in den hintersten Ecken ineffizient. Das macht die Runden schnell, dynamisch und damit Spaßig. Auf der anderen Seite fällt dadurch ein kompletter, alternativer Spielstil weg.

Das beste Battle Royale?

Halten wir also bis hierhin fest, dass Apex Legends viele richtige Knöpfe drückt. Auch auf der technischen Seite macht es eine gute Figur. Grafisch opfert Respawn vielerorts Details für eine höhere Framerate. Auf allen Konsolen werden 60 Bilder pro Sekunde angepeilt. Hässlich ist Apex Legends deswegen noch lange nicht, aber ihr solltet auch keinen grafischen Meilenstein erwarten. Die hohe Bildrate kann auch auf der

PS4 Pro nicht durchgehend gehalten werden, aber die meiste Zeit läuft das Spiel sehr flüssig. Besonders auf der Xbox One X. Die wenigen FPS-Einbrüche sind kein Beinbruch, können allerdings durchaus nerven, vor allem in stressigen Gefechten.

Mit der direkten Battle-Royale-Konkurrenz wischt Respawn technisch jedoch weitestgehend den Boden auf, wenn wir von Blackout in Call of Duty: Black Ops 4 einmal absehen. Apex Legends wirkt zu keinem Zeitpunkt wie ein unfertiges Early-Access-Produkt, sondern eher wie ein hochwertiger AAA-Shooter. Ob es am Ende zum ersten Platz der langen Liste von Battle-Royale-Spielen reicht, hängt von euren Vorlieben ab. Wenn ihr gerne mit Freunden oder fremden Personen im Team spielt, solltet ihr dem Shooter definitiv eine Chance geben. Als Solo-Spieler macht es euch Apex Legends so leicht wie kein anderer Titel, mit eurem Squad zu kommunizieren und taktisch vorzugehen.

Das ändert allerdings nichts daran, dass ihr mit euch bekannten Mitspielern und Voicechat besser dran seid. Auch hier grenzt sich der Shooter durch die unterschiedlichen Helden angenehm von der Konkurrenz ab und bietet Platz für Strategie und Experi-



Kommentar

Maximilian Franke
@mafra_tw

Apex Legends erfindet das Battle-Royale-Rad nicht neu. Dafür klammern sich die Entwickler noch zu stark an das bewährte Prinzip. Aber das muss nichts Schlechtes sein, im Gegenteil. Das Spiel bietet eine technisch runde Variante des Modus' und findet mit dem starken Fokus auf dem sehr gut ausgearbeiteten Teamplay seinen eigenen Spin, der als Daseinsberechtigung vollkommen ausreicht. Apex Legends als weiteren »Battle-Royale-Klon« abzustrafen, tut dem Spiel unrecht. Ich kann mir vorstellen, dass Spieler, denen das Prinzip bisher nicht gefallen hat, auch jetzt nichts damit anfangen können. Für mich bietet es aber eine sehr gute Alternative, vor allem zu Fortnite, das mir zu bunt ist und dessen Bau-Feature mich nervt. Von daher bleibe ich gespannt auf die neuen Charaktere, Maps usw., die Respawn in Zukunft garantiert veröffentlichen wird.

mente. Mehr Legenden sind mit den kommenden Updates auf dem Weg, die Möglichkeiten wachsen also mit der Zeit.

Wenn ihr dem Teamgedanken allerdings gar nichts abgewinnen könnt oder den Battle-Royale-Modus zum Beispiel schon als Arma-3-Mod (auf dem PC) nicht mochtet, dann wird es vermutlich auch das gelungene Apex Legends schwer bei euch haben, denn Respawn bedient sich recht formelhaft am bekannten Spielprinzip.

Eine Revolution des noch recht jungen Genres solltet ihr also nicht erwarten, aber eine sinnvolle und hochwertige Weiterentwicklung des Battle-Royale-Konzepts für Teamplayer ist Apex Legends definitiv. <>

One PS4

APEX LEGENDS

Präsentation

- + viele Details auf der Map + stimmige Lichteffekte
- + ansprechendes Art-Design + sehr gute Soundkulisse
- Objekte ploppen oft erst spät auf - Framerate bricht öfter ein

Spieldesign

- + gelungenes Teamplay + gutes Ping-System + Sprachsystem sollte Schule machen + taugt auch für Solo-Spieler
- fügt dem BR-Prinzip nicht viel hinzu - leise Spielstile nur schwer möglich

Balance

- + Waffen gut ausbalanciert + keine überstarken Fähigkeiten oder Kombinationen + Wiederbelebung möglich + jeder Charakter mit klarer Ausrichtung
- oft sind Waffen erstaunlich rar gesät

Atmosphäre/Story

- + Charaktereigenschaften wirken sich auf Sprache und Fähigkeiten aus + sinnvolle Sprachausgabe + guter Soundtrack
- + Arena-Feeling durch Ansagen - auf Dauer nervige Musik

Umfang

- + viele Waffentypen + Charakterausswahl bietet Raum für Team-Kompositionen + abwechslungsreiche Karte
- keine Solo-/Duo-Modi - nur eine Map - aktuell nur acht Charaktere

FAZIT

Respawn erfindet das Genre nicht neu, aber der Teamplay-Fokus und durchdachte Spielelemente machen Apex Legends zu einem der besten Battle Royale-Vertreter.



10 Tipps zum Champion



Tipps

**Teamplay ist
das A und O**

Dass man nur in Dreier-Squads kämpfen kann, ist kein fieser Streich der Entwickler, um Solospieler zu bestrafen. Nein, Apex Legends konzentriert sich in Gänze auf geschicktes Zusammenspiel. Die Fähigkeiten der einzelnen Helden, das Kommunikationssystem – ihr müsst zusammenarbeiten, um in diesem Spiel zu triumphieren. Außer ihr seid so gut wie Shroud. Dann klappt's auch anders.

Spielt also zusammen! Trefft ihr auf einen Feind, dann besteht eine hohe Chance, dass der sowieso im Dreier-Verbund unterwegs ist. Und allein zieht man in Apex Legends meist den Kürzeren. Nutzt Support-Legenden wie Lifeline, um eure Kollegen zu heilen oder Gibaltars Schild, um die Kumpels zu decken. Solltet ihr mit fremden Leuten zusammengewürfelt werden, dann werden die das hoffentlich auch verinnerlicht haben und euch unter die Arme greifen. Falls nicht: Nutzt die Kommunikationsmöglichkeiten.

Tipps

**Man muss nicht reden,
um zusammenzuarbeiten**

Um im Team zu funktionieren, hilft es – wie überall im Leben – den Mund aufzumachen. Im Optionsmenü könnt ihr Push to Talk oder Open Mic einstellen, um den Kollegen Anweisungen zu geben oder eure Strategie zu erklären. Doch nicht jeder spricht gern über das Headset mit anderen oder ist des Englischen mächtig, deshalb gibt es eine wirklich, wirklich gute Alternative.

Das Ping-Wheel von Apex Legends ist fabelhaft. Hier können sich Rainbow Six: Siege und Co. eine Scheibe abschneiden. Sobald ihr auf irgendwas in der Spielwelt zielt und auf die rechte Schultertaste drückt, wird ein Marker gesetzt. Dieser passt sich dem Zielpunkt an. Heißt konkret: Klickt ihr auf eine Beutetruhe, dann sagt euer Held »Da ist eine Beutetruhe, die gucke ich mir an«. Wer es präziser mag, kann die Taste gedrückt halten und damit das Ping-Wheel öffnen. Dort wählt ihr die jeweiligen Befehle manuell aus und könnt beispielsweise den Kollegen mit einem Klick sagen »Da am Horizont habe ich gerade einen Gegner gesehen«. Ihr könnt auch Pings der Kollegen bestätigen, indem ihr das Fadenkreuz darauf ausrichtet und die Schultertaste drückt.

Tipps

**Schadenszahlen verraten,
wie lange ein Feind
noch durchhält**

Trefft ihr einen Gegner, ploppen Schadenszahlen über seinem Kopf auf, die euch anzeigen, wie viel Lebensenergie noch in eurem Feind steckt. Dabei ist die Farbe der Anzeige entscheidend. In Apex Legends hat jeder Charakter 100 Lebenspunkte. Je nach Rüstung kann man diesen Wert um insgesamt 100 weitere Lebenspunkte aufstocken.

Wir haben für unseren Test fleißig Apex Legends gezockt und verraten euch in diesem Guide hilfreiche Tipps, die das Spiel außen vor lässt. Von Dmitry Halley

Apex Legends will das anspruchsvollste aller Battle-Royale-Spiele sein. Es handhabt ein paar Dinge anders als das einsteigerfreundliche Fortnite, spricht gerade Shooter-Veteranen an und lässt sich nicht über Nacht meistern. Aber dafür habt ihr ja uns: In diesem Guide verraten wir euch ein paar Tipps, die das Tutorial von Apex Legends in der Kürze der Zeit nicht anspricht.

Eines aber vorneweg: Lass euch nicht frustrieren. Gerade Neulingen kann es pas-

sieren, dass ihr in ein paar aufeinanderfolgenden Runden keinen einzigen Abschuss macht. Das ist kein Weltuntergang. Apex Legends bietet viele sehr unterschiedliche Waffen und Fähigkeiten, die man erst meistern muss, bevor man gegnerische Squads über den Haufen schießen kann.

Außerdem werdet ihr ohne Teamplay nicht sehr weit kommen – und auch das muss erstmal verinnerlicht werden. Und damit kommen wir direkt zum ersten Tipp.

- Ein violetter Schadensmarker zeigt, dass der Feind Level-3-Rüstung hat, also die vollen 200 HP. Ihr werdet da ein ganzes Weilchen draufhalten müssen.
- Der blaue Marker zeigt, dass er eine Level-2-Rüstung trägt, insgesamt also 175 HP hat.
- Der weiße Marker steht für eine Level-1-Rüstung mit 50 Bonus-HP, also insgesamt 150.
- Gelbe Schadensmarker zeigen Kopfschüsse an. Auch für den Kopf gibt es wiederum unterschiedliche Rüstungen.
- Rote Marker sollten euch am meisten freuen: Jetzt geht es dem Feind an die eigentliche Lebensleiste.

Sobald Gegner rote Zahlen über dem Kopf haben, solltet ihr im Kopf mitrechnen. Der Ticker läuft von 100 abwärts, drei Treffer mit jeweils 30 Schaden bringen den Kerl (oder die Kerlin) also an den Rand des Todes. Das lässt strategische Schlüsse zu: Mit 10 HP könnte sich der Feind zurückziehen, um sich zu heilen. Oder er startet ein verzweifelltes letztes Manöver. So oder so: Seid bereit.

Tipp 4

Das Supply Ship enthält Top-Beute, man muss es nur erreichen

Auf der Übersichtskarte könnt ihr ein Supply-Ship-Icon erblicken. Dieses Symbol markiert den Endpunkt eines Hilfsflugzeugs, das wertvolle Beute enthält. Direkt zu Beginn einer Runde könnt ihr es euch zur Aufgabe machen, dieses wertvolle Gefährt zu erreichen, euch vor Ort in die Luft zu katapultieren und im Inneren besonders mächtige Waffen und Rüstungen abgreifen. Lohnt sich, allerdings solltet ihr damit rechnen, dass auch andere auf die Idee kommen.

Tipp 5

Kennt eure Helden

Anders als in Overwatch unterscheiden sich die Apex-Legenden zwar nicht in Sachen Lebensleiste und Schadenswert, allerdings sollte man umso mehr ihre einzigartigen Fähigkeiten kennen. Wer Lifeline spielt, muss zum Beispiel im Kopf behalten, dass niemand so schnell wiederbelebt wie sie. Grob teilen sich die Helden in vier Kategorien, die ein Stück weit ihre Rollen diktieren.

- Assault: Wraith, Bangalore, Mirage
- Tank: Gibraltar, Caustic
- Support: Lifeline, Pathfinder
- Scout: Bloodhound

Wer zum Beispiel Caustic spielt, sollte folglich bedenken, dass die eigene Gasmine perfekt dafür geeignet ist, Innenräume zu verteidigen, Fallen zu stellen oder Gefährten vom Gegner abzuschirmen. Natürlich entscheidet letztlich auch die Waffe über eure Position im Spiel, doch ein Lifeline-Spieler hilft dem Team effektiv immer weniger,





Caustic ist ein absolutes Biest, wenn man weiß, wie man ihn einsetzt.

wenn sie nicht heilt. Und ein Bloodhound, der keine Feinde scannt, wirft einen wertvollen Vorteil weg. Tut das nicht.

Tipp 3

Greift nicht unbedacht an

In Apex Legends führt ein unbedachter Angriff häufig zum Tod. Also zu eurem Tod. Wer am Horizont Feinde erblickt und einfach mal losballert, schaut in die Röhre, wenn die Feinde plötzlich zu dritt die Sniper-Wummen auspacken. Schätzt eure Chancen gemäß eurer Waffe realistisch ein.

Feinde sind außerdem meist zu dritt unterwegs. Allein haltet ihr da selten durch, ihr müsst also vor dem ersten Schuss im Blick behalten, wo eure Kollegen sich gerade befinden und ob sie von der nahen Bedrohung überhaupt Wind bekommen haben. Im Battle Royale kann es genauso vorteilhaft sein, erstmal unsichtbar zu bleiben, bessere Ausrüstung zu suchen und die übrigen Squads sich selbst zu überlassen. Denn am Ende kämpfen die ja wiederum ebenfalls gegeneinander.

Tipp 7

Achtet bei Visieren nicht nur auf den Seltenheitsgrad

Legendäre oder epische Items wirken immer wie eine tolle Sache. Sie funkeln golden,

glänzen violett, wirken wie die Premium-Variante von euren schlappen weißen oder blauen Monturen. Doch nicht überall bedeuten seltenere Items gleichzeitig ein Upgrade. Bei Visieren ist viel, viel wichtiger, wie gut ihr mit welchem Zoom-Level zurechtkommt. Ein Beispiel: Ihr habt eine Vierfach-Vergrößerung auf eurem Gewehrlauf und es rennt ein Gegner aus 10 Meter Entfernung quer auf euch zu. Wenn er dann noch springt und auf dem Boden rutscht, müsst ihr den Lauf permanent in Bewegung halten, um zu treffen. Eine höhere Zoom-Stufe verringert aber effektiv euren Sichtradius, was das zielgenaue Treffen für viele Spieler deutlich erschwert. Alternativ hättet ihr mit einem regulären 1x-Visier deutlich weniger Probleme, den Feind zu erwischen.

Umgekehrt hilft einem Scharfschützen ein 8x-Visier natürlich viel mehr als eine Einfach-Vergrößerung. Experimentiert hier am besten mit eurem ganz persönlichen Spielstil. Und haltet Ausschau nach legendären Visieren. Selbst mit einer 1x-Vergrößerung sind diese Dinger verflucht gut, weil sie Gegner wie in einer Thermalsicht rot hervorheben.

Tipp 8

Probiert mal die Wingman aus

Auch bei den Waffen hängt es natürlich von euren persönlichen Präferenzen ab, ob ihr mit Scharfschützengewehren besser umge-

hen könnt als mit SMGs. Doch solltet ihr gerade zu Beginn mit euren Wummen hadern, könnte eine Pistole euch eventuell helfen: die Wingman. Diese dicke Handfeuerwaffe findet man recht häufig in Matches, aber sie verfügt über einen ziemlich heftigen Bumms. Ein Körpertreffer mit der Wingman verursacht über 40 Schadenspunkte. Einen Gegner ohne jeden Schild erledigt ihr so garantiert in drei Treffern. Fünf Treffer fällen sogar die dickste Rüstung. Zwar fällt die Feuerrate sehr niedrig aus, das 12-Kugel-Magazin erlaubt aber ein paar Fehlschüsse. Uns hat die Wingman sehr dabei geholfen, in den ersten Gefechten ein paar Kills abzusahnen. Und mit den richtigen Aufsätzen bleibt sie bis ins Lategame auf mittlere und kurze Distanz ein gefährliches Werkzeug.

Tipp 9

Wählt den richtigen Waffenmix

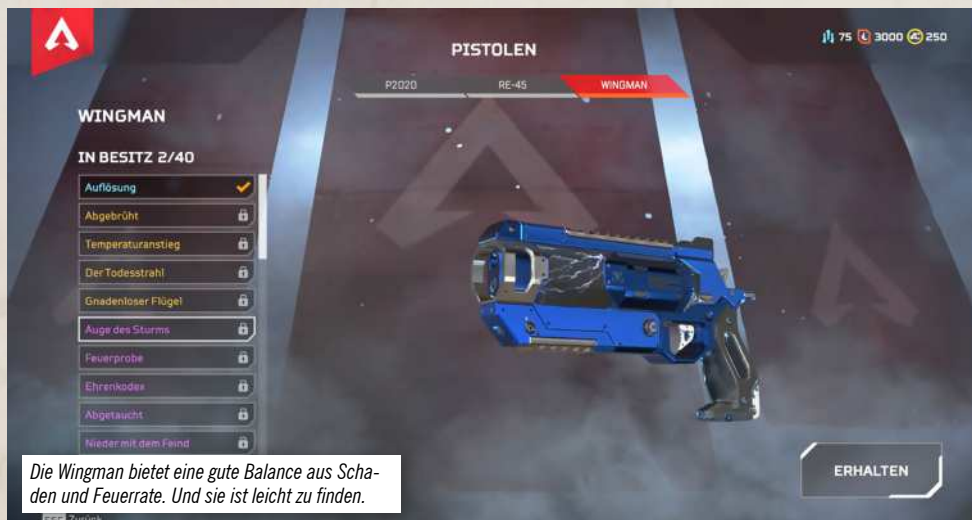
In Apex Legends weiß man oft nicht, wo der nächste Gegner lauert. Natürlich kann man's – sorry für den Wortwitz – darauf anlegen, vor allem auf große Distanzen mit dem Sniper-Gewehr Jagd auf Feinde zu machen. Doch spätestens, wenn der Kreis des Spielfelds sich schließt, werdet ihr wahrscheinlich in Kurzstanz-Konfrontationen geworfen. Und dann schaut man bei achtfacher Sniper-Vergrößerung – sorry für den Wortwitz – ganz schön in die Röhre.

Füllt eure beiden Waffen-Slots also weise. Nehmt eine Knarre für lange Distanzen und eine für kurze beziehungsweise mittlere Reichweiten mit. Natürlich gibt es auch hier Variationen. Eine Schrotflinte toppt in Innenräumen wahrscheinlich jeden anderen Waffentyp, hilft aber eben nur in solch speziellen Fällen. Eine SMG erlaubt da mehr Spielraum. Das Assault Rifle lässt sich in jeder Distanz nutzen, sie brilliert jedoch in den einzelnen Kategorien nicht so sehr wie spezialisierte Schießseisen.

Tipp 10

Rutscht, was das Zeug hält

Die meisten akrobatischen Manöver aus Titanfall haben den Sprung zu Apex Legends leider nicht überlebt. Doch ein Manöver bleibt extrem nützlich: das Sliden. Wenn ihr im Lauf auf den Crouch-Knopf drückt, rutscht euer Held in Windeseile über den Boden. Dieser Move ist deutlich nützlicher, als man im ersten Moment denkt. Ihr könnt damit nämlich viel agiler aus Situationen entkommen. Beginnt ihr auf einem Abhang mit dem Rutschen, dann setzt sich die Slide-Bewegung so lange fort, bis ihr am Ende der Senke angekommen seid. Auch im ebenen Zweikampf bringt ihr euch mit dem Slide rasch in eine neue Position. Oder ihr überquert ein kleines Hindernis, nur um beim Aufkommen auf die Crouch-Taste zu hämmern. Auch damit könnt ihr den Feind überraschen. Apex Legends spielt sich deutlich agiler als viele andere Shooter. Verinnerlicht das und nutzt es zu eurem Vorteil. <>



Die Wingman bietet eine gute Balance aus Schaden und Feuerrate. Und sie ist leicht zu finden.



VON GAMERN ENTWICKELT FÜR GAMER



WERDE TEIL DES #TEAMLEVLUP

www.levlup.de

Für mehr Reaktion, Konzentration und Energie beim Zocken!



JUMP FORCE PS4 • One

Zusammenstoß der Anime-Giganten

Über 40 Charaktere aus der Shonen-Jump-Firmengeschichte treffen in einer effektiv inszenierten Crossover-Klopperei aufeinander. Bei so viel Bombast verliert das Spiel aber Feinheiten beim Gameplay aus den Augen. Von Michael Cherdchupan

Bildschirmfüllende Energiebälle und fette Schockwellen, die ganze Planeten erschüttern – bei Animes sind völlig übertriebene Kampfeffekte keine Seltenheit. In gezeichneter Form hat man das schon oft gesehen. Aber was würde passieren, wenn dieser Wahnsinn einen Sprung in unsere Realität machen würde? Genau das geschieht bei Jump Force: Zum 50. Jubiläum von Shonen Jump statten uns die beliebtesten Helden des traditionsreichen japanischen Verlagshauses in einem 3D-Arena-Prügelspiel einen

Besuch ab, das der direkte Nachfolger zu J-Stars Victory Versus + ist. Heißt: Es treten Dreier-Tag-Teams gegeneinander an, und das Kampfsystem ist einsteigerfreundlich zugänglich statt verwirrend komplex.

Anime-Charaktere in echt

Warum die Welten miteinander verschmelzen, weiß niemand so genau, aber um Schlimmeres zu verhindern, formiert sich die J-Force, eine Gruppe aus diversen Manga-Helden. Gegründet wurde sie von Direk-

tor Glover. Ihr habt noch nie von dem Mann gehört? Kein Wunder, denn er wurde eigens für dieses Spiel entworfen. Und zwar von niemand Geringerem als Akira Toriyama, dem Dragon-Ball-Zeichner selbst! Wo er schon dabei war, hat er auch gleich die beiden Bösewichte Kane und Galena aus der Taufe gehoben. Die sind zwar nicht spielbar, aber trotzdem: Jump Force ist ein Geburtstagsgeschenk an die Fans von Shonen Jump, die sich auf mehr als 40 Charaktere des Verlagsuniversums freuen dürfen.

Neben populären Reihen wie One Piece, Naruto oder Bleach sind ebenso viele Figuren aus hierzulande weniger bekannten Werken dabei. Zum Beispiel Izuku Midoriya, er ist der Protagonist aus der noch jungen Serie My Hero Academia. Fans von Prügelspielen haben vielleicht schon Bekanntheit mit Dio Brando und Jotaro Kujo gemacht. Die beiden schrägen Vögel kommen aus Jojo's Bizarre Adventure. Und auch Kenshiro ist kein Unbekannter für Spieler: Der Meister des Hokuto Shinken war kürzlich mit Fist of the North Star: Lost Paradise schon auf der PlayStation 4 vertreten.

Gewöhnungsbedürftiger Stilwechsel

Ob Saint Saya, Dragon Quest, Yu-Gi-Oh oder Hunter x Hunter: Jeder der Kämpfer ist mit einer großen Detailverliebtheit inszeniert. Allesamt bringen die Recken ihre Fähigkeiten aus ihren jeweiligen Vorlagen mit. Natürlich haut Goku deshalb sein Kamehameha raus. Ruffy dehnt und streckt sich durch die Kraft der Gum-Gum-Frucht. Die Doppelgänger von Naruto, die er mit seinem Kage Bunshin no Jutsu erzeugt, sind ebenso dabei. Das umfangreiche Roster ist einer der stärksten Aspekte des Spiels und es ist eine Wonne, die ehemals gezeichneten Charaktere in vollem 3D zu sehen. Dabei ist der neue Look trotzdem erst einmal gewöhnungsbedürftig. Die Hintergründe sehen fast fotorealistisch aus,



Der Online-Modus

Jump Force bietet einen Online-Multiplayer-Modus, in dem Spieler in Ranglisten- oder Freundschaftsmatches gegeneinander antreten können. Während unserer Testphase hatten wir nur geringe Probleme. Die meisten Matches liefen gut und ohne Lags, das Matchmaking ging schnell. Vereinzelt hatten wir aber auch Aussetzer, die sich als sichtbare Verzögerungen im Kampfgeschehen auswirkten. Da wir unseren Test vor der Veröffentlichung gemacht haben, können wir zu den realen Bedingungen noch nichts sagen. Schließlich haben wir in der Multiplayer-Lobby nur Journalistenkollegen getroffen, die ebenso vorab spielen konnten wie wir. Also ein winziger Bruchteil von der Menge an Spielern, die sich nach dem Launch auf dem Server tummeln werden. Bandai Namco hat bereits einen Day-One-Patch angekündigt, und angesichts kommender DLCs ist mit weiteren Verbesserungen zu rechnen. Da kann also noch viel passieren.

Gelingt euch die Parade eines schwereren Angriffs, wechselt das Geschehen für einen winzigen Augenblick in eine Zeitlupe. Dramatisch!



und die Helden wirken, als seien sie einem CGI-Film entsprungen. Die Animationen profitieren davon besonders. Egal wie absurd oder überdimensional ein Angriffsmanöver auch sein mag: Es wird zu jeder Zeit geschmeidig auf den Bildschirm gezaubert. Das irre Gewitter an Partikeleffekten, Explosionen und Farben ist schwer zu fassen, aber weniger wäre den mächtigen Kampftechniken auch nicht würdig gewesen.

Die Gesichter aber sind schon schwieriger: Wenn zweidimensionale Anime-Augen auf 3D-Modelle mit realistischen Shadern gepappt werden – ja, das wirkt erst einmal komisch. Vereinzelte Charaktere sehen deshalb in der Nahaufnahme eher aus wie lebendig gewordene Puppen. Insgesamt überwiegt aber der positive Eindruck, zumal die dynamische Kamera die Helden auf dem Schlachtfeld immer gut in Szene zu setzen weiß. Bei besonderen Attacken wählt sie selbstständig einen eigenen Winkel, um dadurch eine filmreife Dramatik zu erzeugen.

Winzige Frauenquote

Merkwürdig an dem Roster ist aber: Warum sind nur drei weibliche Charaktere dabei? Wo sind Nami oder Sakura? Es sind lediglich Boa Hancock (One Piece), Rukia Kuchiki (Bleach) und Kaguya Ootsutsuki (Naruto) mit von der Partie. Und das, obwohl das Shonen-Jump-Universum voller cooler Kämpferinnen ist, die eine tragende Rolle spielen. Bandai Namco hat bereits einen Season Pass angekündigt, in dem DLCs für neun weitere Charaktere enthalten sind. Gut möglich also, dass weitere Anime- und Manga-Heldinnen nachrücken.

Um dem Männerüberschuss etwas entgegenzuwirken, darf man immerhin seinen eigenen Avatar als Frau gestalten. Den können wir uns gleich zu Beginn des Spiels erstellen. An Gestaltungsoptionen gibt es keinen Mangel: Frisur, Gesichtsmerkmale, Hautfarbe – alles lässt sich verändern, sogar die Farbe der einzelnen Pupillen. Wirklich interessant wird es aber erst mit den Fähigkeiten. Durch Erfahrungspunkte kann man Kampftechniken erwerben, die den »echten« Helden entliehen sind. So darf man sich mit der Zeit einen idealen Kämpfer ent-

werfen, dessen Repertoire aus den liebsten Signature Moves zusammengesetzt ist.

Damit trägt Jump Force seinem Konzept Rechnung, das Shonen-Jump-Universum näher zum Fan zu rücken. Und das funktioniert gut: Mit jedem Kampf gibt es neue Erfahrungspunkte. Stück für Stück wächst der eigene Avatar mit. Schon bald hat man das Gefühl, selbst integraler Teil der J-Force zu sein. Damit in Multiplayer-Gefechten gleiche Verhältnisse herrschen, kann der Erfahrungslevel dort deaktiviert werden. Dann hat niemand in Aspekten wie Geschwindigkeit oder Kraft einen Vorteil. Im Singleplayer-Modus kann man die Levelunterschiede aber nicht ignorieren. Hier in den optionalen Missionen mit Level 5 in einen Level-15-Kampf zu gehen, ist waghalsig, wenn auch nicht unmöglich. Die Kampagne läuft aber fast linear. Fast, weil mit jedem neuen Kapitel ein ganzer Satz an Story-Missionen freigeschaltet wird, die ihr in beliebiger Reihenfolge aus dem Tresen-Menü wählen könnt. Ausgenommen sind Schlüsselmisionen, die dann das nächste Kapitel freischalten.

Simpel, aber nicht einfach

Auf dem eigentlichen Schlachtfeld ist aller Anfang schwer. Der Einstieg in das Kampfsystem ist vor allem für Spieler von traditionellen 2D-Prügelspielen erst einmal eine Umgewöhnung. In den breiten 3D-Arenen

Die Anzeigen

Die Bildschirmanzeigen von Jump Force sind im Vergleich zu anderen 3D-Arena-Brawlern dezent. Vor allem, wenn man es mit überladenen Titeln wie Dissidia Final Fantasy NT vergleicht. Trotzdem muss man erst lernen sie richtig zu lesen. Hier eine Übersicht:

- Oben links ist der gerade aktive Kämpfer markiert. Der orange Balken zeigt die Lebensenergie an, die für alle Figuren im Team gemeinsam gilt. Mitglieder auf der Reservebank sind mit einem kleinen Avatar darunter angezeigt. Sind sie ganz oder teilweise ausgegraut, müssen sie sich erholen und können nicht sofort eingesetzt werden.
- Der kleine graue Kasten neben der Lebensanzeige zeigt an, wie viele Matches man gewinnen muss bzw. gewonnen hat.
- Unter der Gesundheit befindet sich die Fertigkeitenanzeige. Sie zeigt die Menge der Energie an, die man für Spezialangriffe verwenden kann. Jedes Manöver hat einen unterschiedlich hohen Energiebedarf. Je höher die Zahl, desto höher der Multiplikator. Die fünf bedeutet also, dass man fünf von solch gefüllten Balken hat.
- Rings um den Avatar des aktiven Kämpfers ist eine feine, gelblich-orange Linie. Sie zeigt an, wie viel Energie man zum Erwecken hat. Die kann man schon ab der Hälfte für etwas mehr Kraft anzapfen, aber erst ab 100 Prozent zeigt sich die wahre Erwecken-Form. Manche Charaktere verändern dadurch sogar ihr Aussehen.
- Der Kreis unten links zeigt die Mobilitätsenergie an. Ist die blaue Anzeige leer, kann man keinen Sprint nach vorne machen oder Angriffen schnell entkommen.



Trotz einem Roster von über 40 Charakteren sind nur drei Frauen dabei. Eine davon ist Boa Hancock aus One Piece. Ob ihre Kolleginnen Nico und Nami per DLC nachrücken?





In Nahaufnahme sehen die meisten Figuren im neuem CGI-Stil toll aus. Manche wirken aber eher merkwürdig, wie hier Vegeta aus Dragon Ball.

Technische Probleme bei der Xbox One

Gegenüber der PS4-Version hat Jump Force auf der Xbox One mit zusätzlichen technischen Problemen zu kämpfen. Obwohl wir das Spiel auf einer Xbox One X getestet haben, waren die Ladezeiten dort im Schnitt ein paar Sekunden länger. Ärgerlicher sind aber die Framerate-Einbrüche. Wenn besonders viel auf dem Bildschirm los ist – und das passiert nunmal häufig – kommt es zu kleineren Rucklern. Unspielbar wird das Geschehen deshalb jedoch nicht und die Bewegungsunschärfe kann das meistens ganz gut kaschieren. Trotzdem fehlt der Xbox-One-X-Version noch Optimierung. Immerhin: Gegenüber der PS4-Version gibt es weniger Kantenflimmern und das Bild sieht besonders in 4K etwas sauberer aus. Jump Force visiert auf beiden Systemen 30 fps an, hält diese aber nur auf PS4 Pro. Obwohl 60 fps für Prügelspiele eigentlich wünschenswert sind, ist Jump Force mit seinen 30 fps trotzdem gut spielbar.

herrscht völlige Bewegungsfreiheit, während der Konkurrent aber immer automatisch anvisiert bleibt. Jeder Teilnehmer ist übermenschlich, also gibt sich Jump Force erst gar nicht mit normalen Attacken zufrieden. Schon Standardangriffe mit Hand und Fuß schleudern deshalb den Gegner quer durch die Arena. Bombastischer wird es bei den Sonderattacken, die mentale Energie verbrauchen. Die werden nicht über komplizierte Tastenkombinationen ausgelöst, sondern es reicht, sie über ein Menü aufzurufen. Das erscheint, sobald man die rechte Schultertaste auf dem Gamepad gedrückt hält. Solange man keine Aktion aus dem Menü auswählt, fokussiert bzw. sammelt der Kämpfer

Energie. Eingesteckte Treffer führen ebenso dazu, dass die Energiebalken sich füllen. Sind sie voll genug, steht noch einmal ein besonders schwerer Ultimate-Angriff zur Verfügung. Oder sogar eine alternative Form, die sich mit Druck auf den rechten Analogstick hervorrufen lässt. Manga-Fans wissen: Das ist eine mächtigere, noch stärkere Gestalt des Helden, der dann eine glühende, farbige Aura erhält. Damit haben Spieler, die viel einstecken, immer eine ausgleichende Trumpfkarte in der Hand.

Richtiger Moment für den richtigen Angriff

Auf den ersten Blick erweckt das Kampfsystem den Eindruck, als ginge es bloß darum, eine Sonderfähigkeit nach der nächsten abzufeuern, ohne Spieler wirklich zu fordern. In anderen Prügelspielen, wie etwa Dragon Ball FighterZ, ist schon etwas Fingerakrobatik nötig, um fette Energiegeschosse vom Zaun zu brechen. Zwar ist die Steuerung

denkbar einfach gehalten, aber anspruchlos ist Jump Force deshalb nicht. Die Kunst liegt eher darin, seine Kräfte im richtigen Moment einzusetzen.

Ein Beispiel: Da man immer in Dreier-Teams ins Gefecht geht (nur einer ist aktiv, die anderen zwei sind auf der Auswechsellbank), können Kollegen für einen unterstützenden Angriff herbeigerufen werden. Das lenkt den Gegner ab und man kann den Augenblick nutzen, um für einen Frontalangriff nach vorne zu hechten. Oder nach hinten, um einem drohenden Angriff des Feindes auszuweichen. Solche flinken Manöver kosten Mobilitätsenergie, die ebenso in einer eigenen Leiste festgehalten wird. Die füllt sich automatisch mit der Zeit und verhindert, dass Kämpfer wie aufgeschreckte Hühner durch die Arenen wirbeln. Die Verwaltung der eigenen Mächte, dargestellt durch Energieleisten, macht also den taktischen Anspruch aus. Besonders weil sich alle drei Charaktere im Team einen Lebensbalken teilen. Da alle Kämpfer individuelle Techniken und Eigenschaften mitbringen, eignen sie sich mal mehr, mal weniger für Offensive oder Defensive. Blackbeard (One Piece) ist schwer, groß und stark, dafür aber nicht so agil wie Yusuke Urameshi (Yu Yu Hakusho). Der Einsatz des gerade aktiven Kämpfers sei also gut überlegt!

Fehler in der Abwehr

Kritik muss sich aber der defensive Teil des Kampfsystems gefallen lassen: Standard-Attacken kann man einfach mit Seitwärtsschritten, Sprüngen oder einem Schild ausweichen. Bei den bildschirmfüllenden Spezialmanövern funktioniert das aber nur unzuverlässig. Einem schmalen Energiestrahle kann man noch gut aus dem Weg gehen, aber sobald die Attacken flächendeckender werden, ist ein Entrinnen kaum möglich. Erschwerend kommt hinzu, dass die Animationen zu Untätigkeit verdammen. Es sieht verdammt schick aus, wenn die Helden einen coolen Spruch von sich geben und die Kamera das elegant inszeniert, aber Tasteneingaben sind in dieser Phase nicht möglich. Ob und wann man dann noch eine Chance zum Ausweichen bekommt, ist bei



Kommentar

Michael Cherdchupan
@the_whispering

Jump Force hat in der aktuellen Version noch Probleme. Das Balancing könnte noch Feintuning gebrauchen,

die Lobby ist umständlich, und die ständigen Ladezeiten nerven. Trotzdem macht mir das Spiel Spaß, vor allem nachdem ich das Kampfsystem begriffen habe. Klar, so kompliziert und vielfältig wie ein klassischer 2D-Prügler ist es zwar nicht, aber es ist trotzdem eine Freude, alle Fähigkeiten durchzuprobieren. Mit der Zeit habe ich den eigenen Rhythmus von Jump Force verinnerlicht. Das Momentum ausnutzen und die richtige Superkraft zum richtigen Zeitpunkt anwenden – das hat seinen Reiz. Vor allem in Kombination mit dem wahnwitzigen Spektakel. Unverständlich aber, dass gegenüber einem J-Stars Victory Vs+ das Roster weniger obskur ausgefallen ist. Es gibt keine Medaka (Medaka Box) oder keinen Koro-Sensei (Assassination Classroom). Trotzdem kann ich das Spiel allen Shonen-Jump-Fans ans Herz legen. Allein zu sehen, wie die Lieblingsfiguren im 3D-CGI-Stil neu interpretiert werden, ist schon einen Blick wert.



Kamehameha! Ja, so ein wuchtiger Energiestrahle haut schon rein. Damit trifft Goku auch aus der Distanz.

40 Charakteren mit jeweils mindestens vier Spezialfähigkeiten gerade zu Beginn schwer abschätzbar. Zumal die Kollisionsabfrage durchaus mal versagen kann: Während unseres Tests kam es ein paar wenige Male vor, dass Superattacken keine Auswirkung hatten, obwohl unser Charakter im Zentrum der Zerstörung stand. Voll vom Ultimate getroffen, und trotzdem ist nichts passiert. Da wird wohl ein Patch nötig sein, der dann auch kleinere Balancing-Probleme lösen darf. Manche Angriffe wirken im Vergleich eine Spur zu stark auf uns. Zum Beispiel die von Gaara aus Naruto. Er verwendet Sand, um daraus Fäuste oder Kreaturen zu formen. Das ist visuell wahnsinnig cool, aber es ist auch schwer auszuweichen.

Umständliche Lobby

Zwischen den Kämpfen geht es in die Heimatbasis der J-Force, die als Bindeglied zwischen den einzelnen Spielmodi fungiert. Von hier aus gibt es verschiedene Tresen, die zu Arcade-Modus, Multiplayer (online und lokal mit zwei Spielern) oder optionalen Einzelmissionen führen. Die Basis ist irritierend weitläufig, weil sie gleichzeitig auch als Multiplayer-Lobby fungiert. Ist die Konsole online, tummeln sich dort also etliche andere menschliche Spieler. Je mehr aber vorhanden sind, desto stärker geht die Performance in die Knie. Da sich Massen vor den Tresen sammeln, ist es manchmal sogar schwer, den Questgeber dahinter anzuvisieren. Bis man die Kamera so gedreht hat, dass der Pfeil über dem Kopf auftaucht, hat man zwischenzeitlich eine Handvoll anderer Avatare im Visier gehabt. Hier wäre ein zent-



Naruto beschwört hier für einen Ultimate-Angriff dieses furchteinflößende Tier. Das speit im nächsten Moment einen mächtigen Energieball.

rales Menü hilfreich gewesen, um sich vor allem auch die lästigen Laufwege zu sparen.

Und auch die ein oder andere Ladezeit, denn Jump Force hat bereits genug davon. Zum Beispiel, wenn man ein Match neu starten möchte. Besonders die Kampagnenmissionen sind geplagt von Ladescreens. Vor jeder noch so kleinen Zwischensequenz! Erst einmal zehn Sekunden warten, nur um fünf Sätze zu lesen – das nervt! Die Qualität der Filmszenen ist schwankend: Manchmal sind sie aufwendig animiert und kommen an das hohe Niveau der Kämpfe heran. Meistens aber stehen sich die Figuren steif gegenüber und zucken ein bisschen im Gesicht, um Dialoge zu imitieren. Die japanische Vertonung ist ebenso nicht durchgängig. Manchmal klickt man sich durch stumme Textboxen.

Ungenutztes Potenzial in der Story

Die Geschichte ist die größte Enttäuschung am Spiel. Das Aufeinandertreffen der Helden in unserer Realität hält zwar für ein launiges Kräfteressen her, aber die Handlung holt zu wenig aus dieser Prämisse heraus. Da hat man schon die Golden Gate Bridge oder die Freiheitsstatue zur Verfügung, und trotzdem bleiben diese Elemente bloße Kulisse. Die Anime-Helden reagieren kaum auf unsere Welt, obwohl sie so anders ist. Hier und da gibt es einen kleinen Kommentar am Rand. Gon (Hunter x Hunter) möchte zum Beispiel gerne einmal echte japanische Schlösser sehen. Doch davon abgesehen hält sich die Interaktion in Grenzen. Wenn

die Grenze zur Realität und somit die vierte Wand durchbrochen wird, hätte man auch gleich eine herrlich absurde, dimensionsübergreifende Geschichte voller Seitenhiebe erzählen können. Stattdessen gibt es die üblichen, hundertfach gesehenen Klischees um geheimnisvolle Artefakte, die Bösewichtern geheimnisvolle Mächte verleihen. Dem Spaß an den Kämpfen tut das aber keinen Abbruch, zumal die (allerdings nur 13) Arenen überraschend umfangreich sind. Bei besonders heftigen Schlagfolgen lassen sich sogenannte Stage Transitions einleiten. Dabei haut man den Gegner in einen neuen Bereich der Umgebung, quer durch Wände und über Häuserdächer hinweg. Am Matterhorn geht es so zum Beispiel von einer Wiese rüber zu einem vereisten See. Das bringt nicht nur etwas mehr Dynamik in die Prügelei, sondern passt wunderbar in die herzhafte übertriebene Anime-Ästhetik. <>

Abwertung Xbox One

Wegen technischer Probleme werten wir die Xbox-One-Version des Spiels ab.

Abwertung

Auf der Xbox One (X) gibt es deutliche Framerate-Einbrüche und längere Ladezeiten.

FAZIT

Schade: Auf der Xbox One hat das Anime-Geprügel unbedingt einen Patch nötig.



Der Charaktereditor bietet viele Möglichkeiten zur Individualisierung. Körpermaße und Name lassen sich nach Spielstart nicht mehr anpassen. Dafür aber Frisur, Zubehör oder Kleidung.

JUMP FORCE

PS4

Präsentation

- + interessante, neuartige CGI-Ästhetik
- + großartige, detailverliebte Animationen
- + wahnwitziges Effekt-Inferno
- manchmal merkwürdige Gesichter
- häufige Ladebildschirmre

Spieldesign

- + zugängliche Kampfmechanik
- + hohe Geschwindigkeit
- + witzige Stage Transitions
- unzuverlässige Verteidigung
- Sonderattacken blocken Eingabe zu sehr

Balance

- + motivierendes Erfahrungslevel-System
- + einsteigerfreundliche Steuerung
- + verständliche Tutorials
- + Erfahrungslevel im Multiplayer abschaltbar
- umständliche Lobby

Atmosphäre/Story

- + tolle Neuinterpretation klassischer Anime-Charaktere
- + atmosphärische Stages
- + versteckte Gags am Rande für Fans
- enttäuschende Geschichte
- manchmal lieblose Cutscenes

Umfang

- + über 40 Charaktere
- + eigener individueller Avatar
- + Multiplayer lokal und online
- + viel Bonuskram (Kostüme usw.)
- nur 13 Stages

FAZIT

Effektvolles, zugängliches und spaßiges Anime-Beat-'em-up, das Ungereimtheiten in Technik und Spieldesign hat.



ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN PS4 • One

Höhenflug und Story-Absturz

Ace Combat 7 ist ein Augenschmaus für Flugzeugfreunde: Der neueste Teil ist das mit Abstand hübscheste Spiel der Reihe und bietet darüber hinaus auch eine abwechslungsreiche Kampagne. Trotzdem könnte er vor allem Ace-Combat-Fans enttäuschen. Von Robin Rüther

Dass gerade Spiele, die viel Wert auf eine realistische Grafik legen, schneller altern als etwa Dinger in Comicgrafik? Geschenkt! In Ace Combat 4 sehen wir Explosionen auf Microsoft-Paint-Niveau, und der graue Matsch in Ace Combat 5 geht heute vielleicht mit zwei ganz fest zugekniffenen Augen noch als akzeptabler Boden durch.

Aber gut, die beiden Spiele sind ja auch bereits über 17 respektive 14 Jahre alt. Wie ein neuer Teil im Jahr 2019 aussehen muss, zeigt uns Entwickler Bandai Namco nun eindrucksvoll mit Ace Combat 7 – zumindest optisch. Denn auch wenn die fast fotorealistischen Flugzeuge in Unreal Engine 4 und das komplett überarbeitete Wettersystem beeindruckend, blicken wir beim Rest voller Wehmut auf die alten Teile zurück.

Was ist Strangereal?

Wer von Bandai Namcos Ace-Combat-Serie noch nie etwas gehört hat, bekommt von uns eine kurze Einführung: Die Hauptreihe spielt in einer Welt namens Strangereal, die unserer zwar ähnelt, aber dazu noch eine

gute Prise Science-Fiction in Form von Superwaffen wie einem Laser schießenden Flugzeug-Raumschiff-Hybriden besitzt.

Ace Combat 7 ist das mittlerweile dreizehnte Spiel in diesem Universum und spielt im Jahr 2019, einige Jahre nach den Ereignissen der letzten Vorgänger. Die müsst ihr nicht gespielt haben, um die Handlung vom neuen Teil zu verstehen, Fans der Reihe erkennen aber mit ihrem Vorwissen Personen, Länder und vergangene Kriege wieder.

Vielversprechendes Szenario

Ace Combat 7 dreht sich um den Konflikt zwischen dem Königreich Erusea und dem Land Osea, einer mächtigen Militärmacht. Die hatte einen Weltraumlift gleich um die Ecke von Erusea errichtet. Das Königreich fand das nicht so prall, sondern nahm den Lift als Bedrohung wahr. Und erklärt Osea kurzerhand zu Beginn des Spiels den Krieg.

Obwohl Osea Erusea militärisch überlegen ist, drängt das Königreich seinen Gegner problemlos mit einer Armee aus Drohnen zurück, die mit chirurgischer Präzision

strategisch wichtige Punkte wie Häfen auseinandernehmen – ganz ohne zivile Opfer. In diesem Szenario schlüpft ihr in die Haut des ozeanischen Piloten Triggs.

Erzählt wird die Geschichte einerseits durch toll vertonte Briefings und Funksprüche, die viel zur Atmosphäre beitragen. Während der Missionen herrscht permanent Funkverkehr zwischen euren Verbündeten und Feinden. Die Piloten scherzen, fluchen und diskutieren untereinander, allerdings nur auf Englisch oder wahlweise Japanisch.

Seid ihr keiner der beiden Sprachen mächtig, seid ihr zum Lesen der Untertitel gezwungen, wenn ihr der Story folgen wollt. Das gestaltet sich aber im Eifer des Gefechts schwierig, denn in Ace Combat 7: Skies Unknown habt ihr nicht nur alle Hände, sondern auch alle Augen voll zu tun.

Action-Bombast ohne Überraschungen

Die rund zehn Stunden lange Kampagne ist durchweg abwechslungsreich gestaltet: Mal befindet ihr euch in einem klassischen Dogfight mit feindlichen Jägern und Drohnen,





Die Schlachtfelder unterscheiden sich von Mission zu Mission. Die Felsen erschweren uns die Dogfights.

mal zerstört ihr unter Zeitdruck ein Meer aus Bodenzielen. An anderer Stelle bildet ihr eine Eskorte für einen Politiker, und dann gibt es sogar Stealth-Missionen, in denen ihr euch mit eurem riesigen Kampfjet an Radarfeldern vorbeiquetschen müsst, um keinen Alarm auszulösen.

Die Dogfights sind dank der neuen Wettechnologie nicht nur ein echter Hingucker, sondern auch einen Tick ausgefeilter als in den Vorgängern: Verfolgt euch eine Rakete, schüttelt ihr die in einer Wolke ab. Bleibt ihr dort allerdings zu lange, gefrieren eure Tragflächen auf Kosten des Handlings.

In einer Mission fliegen wir sogar durch ein Unwetter, weichen im Sturzflug Blitzen aus und brechen unter einem treibenden Soundtrack durch die Wolkendecke dicht über Felsspitzen hervor – spektakulär. Stürme seht ihr nicht nur, sondern spürt sie auch, weil sie euer Flugzeug zum Wanken bringen und wegdrücken.

Dennoch hat die Kampagne ein Problem: Wir dürfen auch im späteren Spielverlauf keine Befehle an Staffelmakern verteilen oder zu Beginn einer Mission deren Flugzeuge auswählen. Das hat schon das eingangs

erwähnte Ace Combat 5 besser gemacht. Auch unser Flugstil spielt keine Rolle, Ace Combat Zero ordnete uns immerhin einer von drei Fraktionen zu – abhängig davon, welche Ziele wir zerstört hatten.

Nun hätte Ace Combat 7: Skies Unknown zwar nicht exakt diese Mechaniken zurückbringen, aber wenigstens eine spannende und gleichwertige Alternative liefern müssen. Stattdessen geht das Spiel den Weg des minimalen Widerstandes: Die Missionen machen allesamt Spaß und sehen hervorragend aus, sie überraschen aber zumindest Serien-Veteranen nie.

Augenrollen statt Gänsehaut

Vor und nach Missionen spinnt Ace Combat 7 die Geschichte mit Zwischensequenzen weiter. Doch statt etwas zum eigentlich spannenden Szenario um Drohnenkriege, fortschreitende Technologie und politisch-philosophische Themen beizutragen, gibt's teilweise überzeichnete Abziehbilder, wie wir sie schon gefühlt hundertfach in Spielen, Comics und Filmen erlebt haben.

Da wäre der hochintelligente Wissenschaftler, der nicht den leisesten Hauch von

Emotionen zeigt. Oder der fast überirdische Elite-Pilot, der zwar nie sympathisch, dafür aber der allerbeste ist, und dessen beiden unheimliche Enkeltöchter, die, naja, wir wissen eigentlich immer noch nicht, was die eigentlich in der Geschichte suchen.

Eine positive Ausnahme bildet Avril Mead, eine Mechanikerin, die auch den rostigsten Trümmerhaufen wieder flugfähig machen kann. Sie ist hart und cool, aber auch sympathisch, weil wir uns in sie hineinversetzen können – und das Spiel sich am Anfang fünf Minuten Zeit nimmt, ihre Hintergrundgeschichte zu erzählen. Emotional oder bewegend wird es aber auch bei ihr nicht.

Dabei ist es doch möglich, auch in einer Arcade-Flugsim toll gezeichnete Figuren, überraschende Wendungen und Gänsehautmomente zu erschaffen – das hat die Reihe immerhin schon in Ace Combat 4 und 5 geschafft. Hier enttäuscht Teil 7 am meisten.

Flugzeuge für jede Mission

Insgesamt stecken über 25 realgetreue Flugzeuge wie die F-22A, die MiG-31B und der Typhoon Z im Spiel. Die unterscheiden sich unter anderem in ihrem Handling, ihrer Leis-



Über einen Freischaltbaum kaufen wir neue Flugzeuge, Waffen und Upgrades. Wer alles haben möchte, muss grinden.

VR nur für PlayStation

Wer Ace Combat 7 auf der PlayStation 4 spielt, bekommt fünf (etwas zu kurze) VR-Missionen dazu, in denen ihr in einer separaten Minikampagne in das Cockpit einer F-18 schlüpft. Xbox-Spieler gehen mangels VR-Zubehör leer aus.

tung und der Bewaffnung. Mit dem Jetbomber A-10C sollten wir beispielsweise nicht in Luft-zu-Luft-Gefechte gehen. Dagegen nützt uns die geschmeidige F-15C Eagle nur wenig im Kampf gegen eine Schiffsflotte.

Unter den Flugzeugen sind jedoch auch viele eng verwandte Modelle, was die Vielfalt etwas trübt. Neben der gerade genannten F-15C Eagle gibt es auch noch die F-15J und die F-15E Strike Eagle.

Neue Vögel schaltet ihr über einen Freischaltbaum mit der Ingame-Währung MRP frei. Die erhaltet ihr nach Missionen und im Mehrspieler-Modus. In den unterschiedlichen Zweigen stecken aber nicht nur Flugzeuge, sondern auch Upgrades, mit denen wir beispielsweise den Maschinengewehrschaden erhöhen, Standardraketen schneller fliegen lassen und das Gieren unserer Maschine verbessern – pro Flugzeug sind acht Verbesserungen erlaubt.

Außerdem schalten wir weitere Spezialwaffen frei, von denen wir eine pro Mission mitnehmen dürfen. Die 4AAM sind Luft-zu-Luft-Raketen, mit denen wir bis zu vier Ziele gleichzeitig anvisieren, das Luft-zu-Boden-Pendant heißt 4AGM. Futuristische Laserwaffen gibt es ebenfalls.

Allerdings solltet ihr euch schon im Vorfeld überlegen, welchen Ausstattungsweg



ihr verfolgen wollt: Rückerstattungen gibt es nicht, und die Kampagne wirft bei Weitem nicht genügend Punkte ab, damit ihr euch beim ersten Mal alles leisten könnt, was die Luftwaffe gerade so im Angebot hat. Bleibt ihr hingegen konsequent, solltet ihr nach Beenden aller Missionen genug Knete haben, um zumindest einen Zweig komplett abgehen zu können.

Raketentalarm auf Dauerschleife

Im Multiplayer-Teil stecken zwei Spielmodi: Team-Deathmatch und Battle Royale, wobei es sich bei Letzterem um ein gewöhnliches Alle-gegen-Alle-Deathmatch handelt. Beide spielen sich recht ähnlich: Ihr bekommt Punkte für Treffer und Abschlüsse und spawnet nach wenigen Sekunden neu, wenn euch ein Feind erwischt hat. Wer nach fünf Minuten die meisten Punkte auf seinem Konto hat, gewinnt.

Das ist aber leichter gesagt als getan, denn im Multiplayer erwarten euch die härtesten Dogfights des ganzen Spiels: Wer hier Erfolg haben möchte, muss sein Ziel diszipliniert verfolgen, ausmanövrieren und mit Maschinengewehr beharken, während der Raketentalarm auf Dauerschleife läuft – was nach einer Weile durchaus nerven kann. Dafür fühlt es sich extrem befriedigend an, wenn ihr euch hinter euren Verfolger setzt und ihn mit einem gezielten Angriff auseinandernehmen könnt. In der Luft entscheidet aber nicht nur euer Können über Sieg oder Niederlage, sondern auch euer Equipment.

Bevor ihr in die Luft steigt, erstellt ihr zunächst ein Setup aus Flugzeug, Spezialbewaffnung und Upgrades, das ihr in den Kämpfen nutzt. Je mächtiger das Flugzeug und die ausgewählten Teile sind, desto höher fällt die Kostenpunktzahl aus, was fürs Matchmaking eine Rolle spielt. Manche Lobys haben Kostenbeschränkungen, damit nicht jeder Pilot mit bis oben hin vollgepumpten Elite-Jets antritt.

Einige Verbesserungen des Upgrade-Baums sind außerdem nur im Multiplayer-Modus verfügbar. So erhöht ihr etwa die Raketengeschwindigkeit und den Schaden

vom Maschinengewehr. Das kratzt allerdings etwas an der Balance, da erfahrene Spieler so auch bessere Ausrüstung besitzen. Die Kostenbeschränkung kann das nur zum Teil ausgleichen. Kleines Highlight im Multiplayer: Die Musik besteht aus Stücken älterer Ace-Combat-Spiele, beispielsweise Megalith (Agnus Dei) aus Ace Combat 4.

Obwohl die Gefechte im Multiplayer ihre Aufgabe erfüllen, werden sie recht schnell dröge. Beiden Modi fehlt es trotz verschiedener Karten an Abwechslung. Wir hätten uns neben der PvP-Modi auch einen Koop-Modus gewünscht, in dem wir gemeinsam als Geschwader Missionen absolvieren. <>



Kommentar

Robin Rüther
@robinruether

Ace Combat 5 ist eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Das wissen auch meine Freunde, denen ich mit meiner Schwärmerei schon oft genug auf den Geist gegangen bin. Denn auf den ersten Blick erkennt man die Faszination von Ace Combat nicht. Es sieht lediglich wie ein schickes, auf Action getrimmtes Flugzeugspiel aus. Doch mich begeistert an der Serie nicht nur das Gameplay, sondern auch der packende Soundtrack und die emotionale, wenn auch etwas pathetische Handlung. Und hier enttäuscht Ace Combat 7 einen alten Fan wie mich.

Statt Gänsehaut-Momente zu erleben, ertappe ich mich in den Zwischensequenzen beim Augenrollen. Keine Figur ist mir ans Herz gewachsen, vor allem gegen Ende musste ich immer wieder fremdbeschränkt den Kopf schütteln. Denn dieses Mal scheitert Bandai Namco daran, das doch eigentlich spannende Szenario über seine Figuren zu tragen. Damit ist die Handlung zwar kein kompletter Reifall, kommt aber auch übers Mittelmaß nicht hinaus.

Dennoch kann ich Ace Combat 7 nicht einfach abstempeln, denn die intensiven Missionen haben mich von vorne bis hinten gepackt. Klar, deren Aufbau überrascht nach all den Jahren nicht mehr, und mir war schon vor dem Start des Spiels klar, wie die letzte Mission aussehen wird. Ein paar frische Ideen hätten dem Spiel also nicht geschadet.

ACE COMBAT 7

One PS4

Präsentation

+ detaillierte Flugzeugmodelle + schickes Wetter- und Wolkensystem + gute englische Sprecher + treibender Soundtrack
- teils spät ladende Bodentexturen

Spieldesign

+ abwechslungsreiche Kampagne + intensive Dogfights
+ Flugzeuge müssen an Mission angepasst werden + Spezialwaffen für jeden Zweck - keine Überraschungen für Serienkenner

Balance

+ drei Schwierigkeitsgrade + angenehme Lernkurve
+ Flugzeuge unterscheiden sich spürbar - einige Upgrades nur für Multiplayer - manche Kämpfe sind geskriptet

Atmosphäre/Story

+ interessantes Szenario + lebendiger Funkverkehr während Missionen - keine Gänsehautmomente - langweilige Figuren
- Handlung verkünstelt sich gegen Ende

Umfang

+ über 25 Flugzeuge + Multiplayer mit zwei Modi
+ großer Upgrade-Baum - kein Koop-Modus
- Kampagne ohne Wiederspielwert

FAZIT

Ace Combat 7 fesselt mit seinen abwechslungsreichen Missionen und intensiven Dogfights, erreicht mit seiner Story aber nicht den Zauber älterer Serienteile.



OBSERVER **Switch**

Horror-Mindfuck für Nervenstarke

Als Neuraldetektiv sucht ihr in der Cyberpunk-Version Krakaus im Jahr 2084 nach eurem verschwundenen Sohn und hackt euch dafür in die Gedanken von Mordopfern. Von Gloria H. Manderfeld

Mit seinem Sohn Adam hat der abgehalfterte Detektiv Daniel Lazarski im Adventure Observer schon lange nichts mehr zu tun – die beiden sind sich einfach fremd geworden. Umso besorgniserregender ist ein plötzlicher Anruf Adams, sofort macht sich Lazarski auf den Weg zu dessen Wohnung in einem schäbigen Slumviertel von Krakau. Dort finden wir aber nur eine kopflose Leiche vor.

Kurz darauf wird der Gebäudekomplex, in dem sich die Wohnung befindet, komplett abgeriegelt, wir sind also bei der Ermittlung des Mörders auf diese Umgebung voller hoffnungsloser Existenzen beschränkt. Als von Schauspieler Rutger Hauer herrlich knarzig gesprochener Lazarski putzen wir bei den oft nur wenig hilfreichen Hausbewohnern Klinken, sammeln Hinweise und durchstöbern kreativ abgeranzte gestaltete Szenarien. Das alles ist ziemlich spannend, lediglich im Mittelteil der Erzählung gibt es einige Längen. Die Story nimmt dann erst gegen Spielende wieder richtig Fahrt auf und versöhnt mit zwei unterschiedlichen Enden.

Beängstigend faszinierende Gedankentrips

Die Geschichte spielt im Jahr 2084, da ist die Technik natürlich viel weiter als heute. Dank seiner Implantate kann Lazarski seine Umgebung sowohl im Nachtsichtmodus als

auch mit Bio- und Techfiltern betrachten, mit denen wir entscheidende Details für seine Ermittlung entdecken. Mit einem Neuralstecker hackt sich der Detektiv sogar in den Geist von lebenden Verdächtigen oder Toten – ab da wird es richtig psychedelisch: Diese Gedankentrips werden als abtraumartiger Mindfuck präsentiert, in dem wir wirre Eindrücke und Bilder interpretieren müssen.

Üblicherweise bewegen wir uns Walking-Simulator-artig und völlig gewaltfrei von Raum zu Raum. Der Horroranteil entsteht durch gut platzierte Jump Scares und die durch Musik usw. erzeugte Stimmung.

Die Spielwelt strotzt vor Hinweisen auf das 80er-Jahre Cyberpunk-Genre: Wir finden bunte Neonlichter, C64-ähnliche Terminals, ein spielbares Retro-Minigame, all das in einer allgegenwärtigen, grungy Optik, die direkt aus »Blade Runner« oder »Neuromancer« stammen könnte. Die immer wieder eingestreuten Rätsel wie die Ermittlung eines Codes oder der Ausweg aus einem Labyrinth sind sehr fair geraten.

Der Horror: die Schleichpassagen

Trotz der gelungenen Mischung aus Inszenierung, Story und Setting gibt es auch nervige Aspekte. Während wir uns bei den ersten beiden Leichen noch an die Mechaniken



Kommentar

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken

Den Entwicklern von Bloober Team (Layers of Fear) gelingt es perfekt, surreale Gedankenwelten mit einer wenig lebenswerten Gegenwart zu verbinden. Ganz Cyberpunk-typisch unterjocht ein Konzern die Menschen und lässt ihnen wenig bis gar keine Hoffnung. Ich finde es reizvoll und motivierend, dass wir aus vielen Puzzleteilen den Charakter der Personen im Spiel zusammensetzen. Wären die doch recht ausgedehnten Schleich-und-Weglauf-Passagen nicht, hätte mir Observer allerdings noch mehr Spaß gemacht. Solche künstlichen Adrenalin-Pusher funktionieren beim ersten und zweiten Mal, um die Spannung hochzutreiben, ab dem dritten Mal wird es einfach nur noch nervig. Kleiner Tipp für den Extra-Creep: Licht aus und Kopfhörer einstöpseln!

gewöhnen, müssen wir ab der dritten Toten regelmäßig und in ausgedehnten Schleichpassagen vor einem mörderischen Monster flüchten, sonst droht der Game-Over-Screen. Reaktionsschwache Spieler werden über die unhandliche Steuerung schimpfen.

Auch technisch gibt es leichten Meckergrund: Beim Betreten detailreicherer Umgebungen habt ihr es mit merklichen Framedrops zu tun. Da zudem viele Areale sehr dunkel ausfallen, müsst ihr die Grafik-Gamemawerte ordentlich hochdrehen, um wichtige Details nicht zu verpassen. <>

Switch

OBSERVER

Präsentation

- sehr detaillierte Schauplätze
- atmosphärische Soundkulisse
- Rutger Hauer (!) in der Hauptrolle
- Framedrops
- extrem dunkle Bereiche

Spieldesign

- faire Rätsel
- gelungene Bildsprache
- stimmungsvolle Lichtmalerei
- fummelige Steuerung
- auf Dauer etwas gleichförmiger Spielablauf

Balance

- langsam ansteigender Anspruch
- keine Kämpfe
- deutliche Längen im Mittelteil
- nervige, umfangreiche Schleichpassagen
- nur ein Speicherstand

Atmosphäre/Story

- detaillierte Welt
- deutliche Anleihen an 80er-Jahre-Cyberpunk
- faszinierende Gedankenreisen
- gelungene Schreckmomente
- vielschichtige Personen

Umfang

- viel zu erkunden
- Retro-Minigame
- Sammelkarten
- zwei Enden
- Wiederspielwert nur für Komplettierungsfans

FAZIT

Abwechslungsreicher Horror-Psychotrip in eine stimmungsvolle Cyberpunk-Welt mit nervigen Schleichpassagen.



Der vercyberte Hausmeister des Wohnkomplexes zeigt sich erstmal wenig kooperativ.

Schön gut, Blechmann. Ich will keine Probleme.

ACTION Publisher: Microsoft • Entwickler: Sumo Digital • Termin: 15.2.2019 • Sprache: Deutsch
USK: ab 18 Jahren • Installation: 19 GB • Spieldauer: 15 Stunden • Preis: 60 Euro

CRACKDOWN 3 One

Altes Rezept, nicht mal neu abgeschmeckt

Vor neun Jahren erschien Crackdown 2, jetzt gibt es endlich den Nachfolger für die Xbox One. Wir verraten, warum sich die lange Wartezeit nicht gelohnt hat. Von Tobias Veltin

TEST

Bei Crackdown 3 von »holpriger Entwicklung« zu sprechen, wäre wahrscheinlich noch untertrieben. Bereits im Jahr 2014 kündigte Microsoft das Spiel erstmals an, also kurz nach Beginn der aktuellen Konsolengeneration. Und die neigt sich jetzt ja bekanntlich dem Ende entgegen, das nur mal zur zeitlichen Einordnung des Actionspiels. Böse Zungen behaupteten schon, der Titel käme erst für die nächste Xbox-Generation, wie immer die dann auch heißen mag. Nach zig Verschiebungen und Unsicherheiten bringt Microsoft Crackdown 3 aber nun doch noch auf die Xbox One. Nur: Gelohnt hat sich das Warten und Hoffen nicht wirklich.

Doch der Reihe nach: Wie die Zahl im Titel schon verrät, gibt es bereits zwei Vorgängerspiele, die erschienen 2007 und 2010, damals noch auf der Xbox 360. Keine Sorge, diese beiden Ballereien müsst ihr nicht gespielt haben, um die Geschichte und das Spieleuniversum von Crackdown 3 zu verstehen. Die Story ist ohnehin relativ schnell umrissen: Ein Terroranschlag hat nahezu überall auf der Welt die Stromquellen lahmgelegt. Die Menschen fliehen zu Tausenden in die Metropole New Providence, die von der Organisation Terra Nova und deren Anführerin Elizabeth Niemand (die heißt wirklich so) gnadenlos kontrolliert wird. Aber

Terra Nova hat ordentlich Dreck am Stecken, weswegen wir in der Rolle eines genetisch verbesserten Agenten der sogenannten »Agency« in der Stadt aufräumen und die Organisation zu Fall bringen sollen.

Macht euch keine Hoffnungen, dass da noch was kommt, die Story von Crackdown 3 taugt gerade mal als grober Aufhänger und roter Faden, zu mehr definitiv nicht. Die Präsentation mit spärlich animierten Comicpanels ist zweckmäßig, überraschende Wendungen fehlen vollständig. Das führte zumindest bei uns letztendlich dazu, dass wir schon nach kurzer Zeit im Spiel vergessen hatten, wieso wir eigentlich hier sind.



Mit den richtigen Knarren lassen sich entsprechend große und schick inszenierte Explosionen auslösen.



Jagd auf Terra Nova

Aber das ist auch nicht schlimm, denn schon die Vorgänger definierten sich nicht über ihre Geschichte, sondern das motivierende Open-World-Gameplay. Teil 3 ist da ähnlich und macht auch keine Anstalten, das irgendwie zu verhehlen. Um die insgesamt neun Mitglieder des Terra-Nova-Organigramms zur Strecke zu bringen, müsst ihr in New Providence diverse Ziele zerstören bzw. säubern, die den jeweiligen Mitgliedern der kriminellen Bande zugeordnet sind. Um zum Beispiel Fiesling Djimon Keita aus der Reserve zu locken, müsst ihr einige Chemieanlagen lahmlegen, das Ausschalten von Enforcer-Offizieren schwächt die Sicherheitsabteilung von Liv Sorensen, und wenn ihr eine bestimmte Anzahl von Schwebebahnhstation von Sicherheitsrobotern gesäubert habt, könnt ihr die KI Roxy erledigen. New Providence präsentiert sich zwar als recht generische, aber immerhin gefällig designte und lebendig wirkende Open World mit thematisch unterschiedlichen Stadtteilen (Börsenareal, Armenviertel etc.) und klarer Struktur. Auf euch reagierende Passanten laufen herum, Autos fahren über die Straßen, und hin und wieder seht ihr eine Schwebebahn vorbeizischen.

Einen Großteil der Spielzeit seid ihr mit Ballern beschäftigt und bekommt dafür ein recht ansehnliches Arsenal an die Hand. Von schnöden Standards wie Schrotflinten oder Plasmagewehren über Raketenwerfer bis hin zu völlig abgefahrenen Knarren wie dem Oblivion, der erst eine Art schwarzes Loch erzeugt, das dann explodiert, wird einiges geboten. Auch die Kontrolle der Ballereien klappt ordentlich, die Aufschaltheilfe macht die Duelle mit Kampfrobotern, Soldaten, fliegenden Drohnen und Co. dabei allerdings fast schon einen Tick zu einfach.

Emotionslose Ballereien

Problematisch ist es aber, dass bei der Action trotz guter Inszenierung mit großen Explosionen und guten Partikeleffekten kaum Emotionen aufkommen. Zwar steht ihr ständig gefühlten Horden von Feinden gegenüber, aber trotz üppigem Waffenarsenal und präziser Steuerung stellt sich nur bedingt Spaß ein. Denn die Waffen haben weder ordentlichen Sound noch gutes Treffer-Feed-

back, dazu kommt die überschaubare Gegner-KI, die euch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nur durch ihre schiere Überzahl gefährlich werden kann. Ähnlich enttäuschend ist auch die Fahrphysik der Autos im Spiel, den meisten Karren in Crackdown 3 fehlt es merkbar an virtuellem Gewicht, sodass ihr höchstens beim Agency-Fahrzeug »Blitz« ein Gefühl der Kontrolle habt. Unser Tipp: Lauft einfach zu Fuß durch New Provi-

Multiplayer-Modus »Abrisszone«

Vom groß angekündigten, per Cloud berechneten Zerstörungs-Feature ist in Crackdown 3 letzten Endes nur ein trauriger Bruchteil übrig geblieben, und ja, dieses Wortspiel ist beabsichtigt. Der Modus heißt »Abrisszone« und lässt zwei Fünfer-Teams gegeneinander antreten. Allerdings nicht in einer komplett zerstörbaren Stadt wie New Providence, sondern nur in vergleichsweise klein gehaltenen und übersichtlichen Arealen. Hier könnt ihr tatsächlich viele der Aufbauten in Schutt und Asche legen, Spaß machte das in unserer Testsession allerdings wenig bis gar nicht. Denn die Maps sind viel zu unübersichtlich gestaltet, der komplette Spielverlauf zu chaotisch. Dadurch, dass sich Gegner über einen Druck auf die Schultertaste dauerhaft anvisieren lassen (sogar durch Wände!), werdet ihr ständig von allen Seiten beschossen, eine Flucht ist nur mit viel Glück möglich. Außerdem sind alle Spieler fast jederzeit dank fetter roter Symbole immer auf der Karte sichtbar. Überraschungsmomente und Hinterhalte? Fehlanzeige. Abrisszone ist eine ganz große Enttäuschung und nur noch eine Karikatur der ersten Ankündigungen.



Die fünf Agenten-Skills

Wendigkeit – Wird durch Wendigkeitskugeln und Rennen verbessert

Schusswaffen – Nutzt ihr Waffen im Kampf, verbessert sich dieser Wert

Stärke – Geht ihr oft in den Nahkampf, levelt ihr euren Stärke-Skill

Explosionen – Wer Gadgets und Sprengstoff im Kampf einsetzt, pusht Skill Nr. 4

Fahren – Verbessert sich durchs Überfahren von Gegnern und Durchfahren von Stuntringen



Kommentar

Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Als großer Fan des ersten Teils fällt es mir nicht leicht das zu sagen, aber Crackdown 3 kommt mindestens fünf Jahre zu spät. Denn Open-World-Spiele haben sich in den letzten Jahren merkbar entwickelt, erzählen zum Beispiel spannende Geschichten oder variieren ihr Gameplay so, dass sie über eine lange Spielzeit tragen. Crackdown 3 wirkt dagegen wie in der Zeit stehen geblieben. Hier blase ich emotionslos ein generisches Ziel nach dem anderen weg und frage mich, ob da irgendwann noch etwas Cooles kommt.

Statt moderner Open-World-Abwechslung im Stil von Assassin's Creed: Odyssey bekomme ich hier eine typische Checkliste ohne Überraschungen, ohne Esprit. Und klar, 2007 und 2010 hat das Crackdown-Prinzip noch funktioniert, aber die Welt hat sich weitergedreht und es gibt mittlerweile viel bessere und empfehlenswertere Alternativen. Das ist umso trauriger, weil die Mechaniken in Crackdown 3 durchaus solide sind und mir insbesondere die Suche nach den Bewegungs-Orbs enorm viel Spaß macht. So aber bleibt unter dem Strich das ernüchternde Ergebnis einer Entwicklungsodyssee, das wahrscheinlich der letzte Sargnagel für die Serie sein wird.

dence und lasst die Autos stehen, das macht deutlich mehr Spaß.

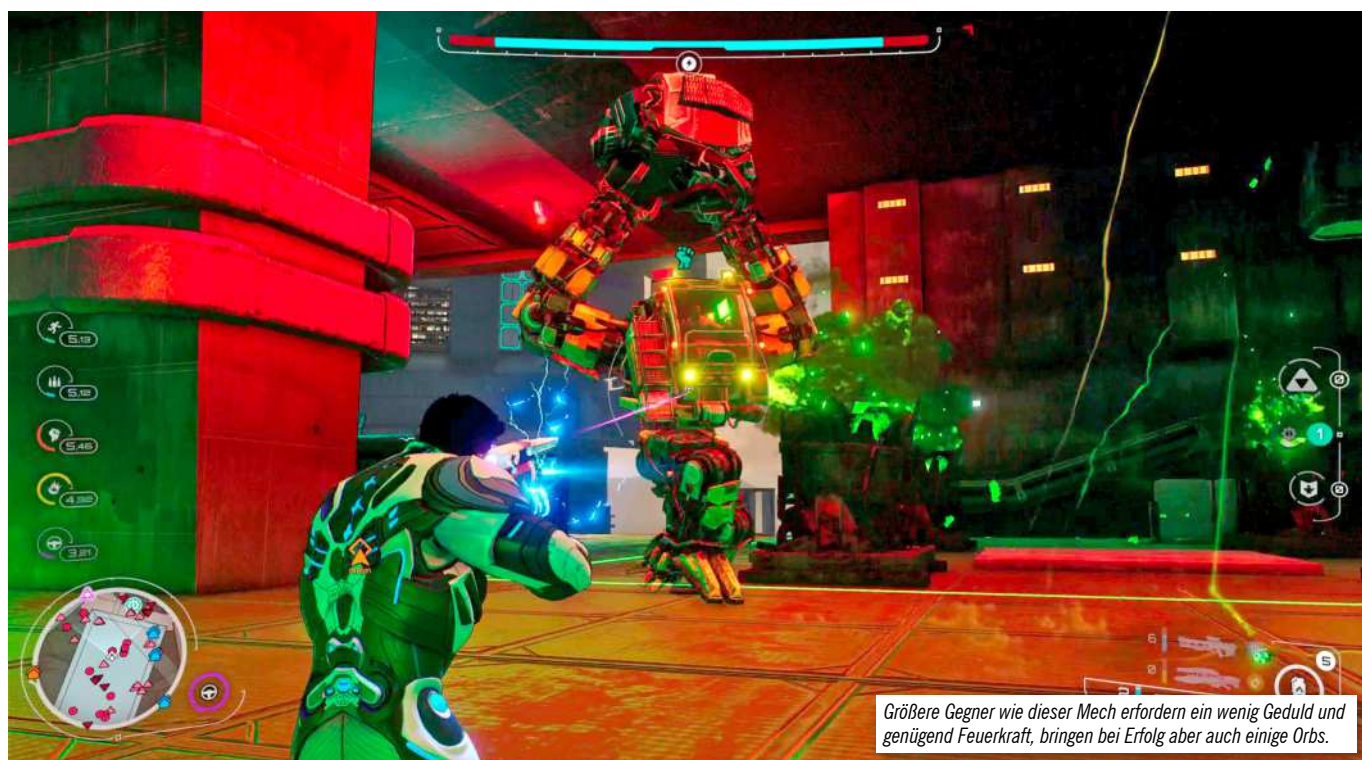
Auch der generelle Spielablauf mit dem Ausschalten der Terra-Nova-Hoschis ermüdet überraschend schnell. Klappert ihr anfangs noch motiviert die einzelnen Ziele ab, erkennt ihr ziemlich bald, dass Crackdown 3 nahezu keine Variation der Einsätze bietet und euch wie ein Versicherungs-Sachbearbeiter recht emotionslos die Aufgaben runterrattern lässt. Die Endbosskämpfe setzen da im Vergleich zumindest inszenatorisch mehr Akzente, beispielsweise erklimmt ihr beim Kampf gegen die KI Roxy einen hohen Turm, um die riesige Kugel dann mit Salven aus euren Knarren einzudecken. Schade: Mehr als ein Herunterballern von Energiebalken ist das Ganze letztendlich nicht.

Highlight: Hüpfen

Seine größten Stärken spielt Crackdown 3 dann aus, wenn ihr einfach nur durch die Stadt hüpfet und die verheißungsvoll grün leuchtenden (und hörbar pulsierenden) Bewegungs-Orbs mit einem befriedigenden Soundeffekt einsammelt. Ähnlich wie in den Vorgängern verbessert sich euer Agent über die Zeit nämlich in fünf unterschiedlichen Kategorien (s. Kasten) und schaltet neue Fähigkeiten und Gadgets frei, je nach Spielweise. Setzt ihr viele Sprengstoffe ein, geht's in dieser Kategorie nach oben, Schusswaffen verbessern die gleichnamige Fähigkeit und so weiter. Und das ist ziemlich befriedigend, da ihr diesen Fortschritt wirklich spürt. Anfangs kann euer Agent beispielsweise nur kleinere Objekte heben und

wenig Schaden anrichten, später wandelt ihr dann als Berserker durch New Providence und erfreut euch an den vielen Agency-Symbolen auf der Karte, die erledigte Missionen anzeigen.

Getoppt wird das vom tollen Bewegungsgefühl, denn das ist ähnlich gelungen wie in Teil 1 und 2. Ihr verbessert den entsprechenden Skill unter anderem mit dem extrem süchtig machenden Sammeln der überall verteilten grünen Orbs, und spätestens dann, wenn ihr den Doppelsprung und die Schubdüsen freigeschaltet habt, gelingen sehr befriedigende Sprungpassagen und -manöver, etwa das Erklimmen einer Häu-



Größere Gegner wie dieser Mech erfordern ein wenig Geduld und genügend Feuerkraft, bringen bei Erfolg aber auch einige Orbs.

serwand plus anschließendem Sprung auf den nebenstehenden Wolkenkratzer. Das spielt in bestimmten Momenten in einer Liga mit Spider-Man auf der PlayStation 4, allerdings habt ihr in Crackdown 3 hier und da auch mit der Kamera zu kämpfen, die zwar komplett regulierbar ist, in engeren Abschnitten aber auch mal zickt.

Und sonst noch?

Bis zum Ende von Terra Nova könnt ihr etwa 10 bis 12 Stunden einplanen, abseits der Hauptmissionen und dem Aufleveln eures Charakters haben die Entwickler zudem ein paar Nebenaufgaben eingebaut, die von »ganz nett« (Propagandatürme erklimmen) bis hin zu »gähnd uninspiriert« (Informationsfragmente sammeln) reichen.

Zudem befreit ihr an bestimmten Punkten Widerstandskämpfer oder findet neue Agenten-DNA, die dann wiederum neue wählbare Charaktere freischalten – spielerisch machen die Neuen aber kaum einen Unterschied. Und schlussendlich könnt ihr die Kampagne im Koop-Modus spielen, was mit bis zu vier Leuten tatsächlich ganz witzig ist. Die eklatanten Kernkritikpunkte kann aber auch der Koop nicht kaschieren.

Sprechen sie Deutsch, äh, Englisch?

Schlechte Menschen würden sicherlich behaupten, Crackdown 3 hätte nur deshalb eine Cel-Shading-Optik, weil man damit das Alter des Spiels besser kaschieren könne. Tatsächlich passt der comicähnliche Look aber sehr gut zum etwas überdrehten Ansatz, die Framerate blieb bei unserem Test stets konstant, und die Effekte machen ebenfalls einen guten Eindruck. Allerdings ist New Providence an vielen Stellen ziemlich texturarm, das fällt vor allem an manchen Gebäudefassaden auf. Generell ist Crackdown 3 zwar deutlich hübscher als seine nun ja doch schon recht betagten Vorgänger, fällt aber im Vergleich zu ähnlichen, auch schon älteren Genrevertretern wie Saints Row 4 oder GTA 5 merkbar ab.

Und dann gibt es da noch einige sehr unschöne technische Unzulänglichkeiten. So



Die Fahrphysik ist nicht das Gelbe vom Ei, den Fahrzeugen fehlt es merkbar an virtuellem Gewicht.



Der Wendigkeits-Skill lässt sich auch durch überall in der Stadt verteilte Rennen verbessern.

wurde etwa die prinzipiell ordentliche deutsche Sprachausgabe nicht konsequent durchgezogen: Während die Hauptpersonen und -dialoge voll vertont sind, palavern die Fußvolk-Gegner und Passanten noch fröhlich auf Englisch. Außerdem kam es bei unserem Test regelmäßig zu Soundaussetzern oder Sätzen waren abgeschnitten. Möglich, dass diese Mängel noch nachgepatcht werden, aber bei einem Spiel, das derart lange in Entwicklung war, sollten solche Peinlichkeiten schlicht nicht passieren. <>



Wenn ihr fleißig euren Stärke-Skill levelt, könnt ihr später auch größere Objekte wie Autos aufheben und durch die Gegend schleudern.

One

CRACKDOWN 3

Präsentation

+ schicker Cel-Shading-Stil
+ saubere Framerate
+ ordentliche Effekte bei Explosionen etc.
+ stellenweise Texturarmut
+ Soundaussetzer und -probleme

Spieldesign

+ gut inszenierte Action
+ freies Bewegen durch die Stadt
+ motivierendes Orb-Sammeln
+ auf Dauer öde Aufgaben
+ unbefriedigende Fahrphysik und Schusswechsel

Balance

+ einfacher Einstieg, gute Lernkurve
+ vier Schwierigkeitsgrade
+ viele Checkpoints in der Stadt
+ stupide Gegner-KI
+ kaum Gameplay-Variation

Atmosphäre/Story

+ tolles Bewegungsgefühl
+ solide designte Stadt
+ spürbarer Fortschritt
+ Story ohne Überraschungen
+ inkonsequente deutsche Übersetzung

Umfang

+ große, frei erkundbare Metropole
+ zahlreiche Nebenaufgaben
+ versteckte Upgrade-Kugeln und -Orbs
+ Koop-Kampagne für bis zu vier Spieler
+ enttäuschender Vs.-Multiplayer

FAZIT

Mechanisch solides, aber auch deutlich veraltetes Open-World-Actionspiel ohne wirkliche Höhepunkte.



DIRT RALLY 2.0 PS4 • One

König der Schotterpiste



Codemasters und Rallye-Spiele gehören zusammen, das weiß jeder Rennspiel-Fan. Dirt Rally 2.0 soll eine neue Bestzeit einfahren – und das trotz unnötigem Ballast. Von Florian Zandt und Heiko Klinge

Seit 1998 setzt die ehrwürdige Colin-McRae Rally-Reihe für die Offroad-Rennspielwelt Maßstäbe in Sachen Anspruch an das Können aller Wohnzimmer-Rallyeprofis.

Zum 21. Geburtstag der Marke beschenkt Entwickler Codemasters mit Dirt Rally 2.0 alle, denen das »Schwesterspiel« Dirt 4 zu arcade-lastig war. Die größte Neuerung ist die Aufteilung in die zwei Hauptspielvarianten Mein Team und Freies Spiel. In ersterem

dürft ihr euch nicht nur in Community- und KI-Herausforderungen mit der Online-Gemeinde messen, sondern auch in Rallye- und Rallycross-Meisterschaften antreten.

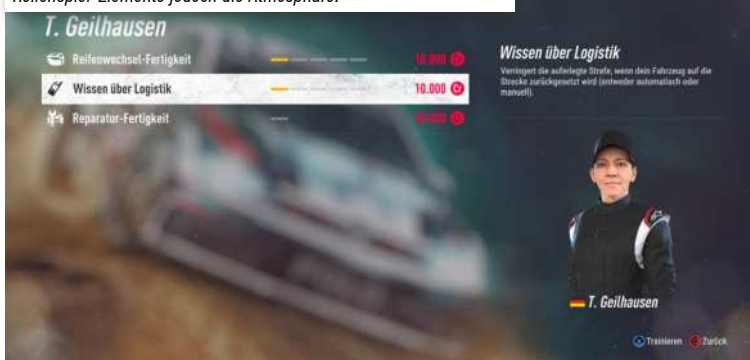
Die sind in je sechs zufällig zusammengestellten Events mit unterschiedlich vielen Etappen gestaffelt. Der klassische Rallye-Modus bietet euch dabei eine Auswahl aus wunderschön gestalteten und mit herausragenden Licht- und Wettereffekten aufge-

hübschte Pisten in sechs Ländern, etwa Spanien, Argentinien oder Polen.

Weniger ist knapp mehr

Damit liefert Dirt Rally 2.0 etwas weniger Umfang als der Vorgänger, der zum Release auch einen extrem spaßigen Hillclimb-Modus in der legendären »Pikes Peak«-Bergregion am Start hatte. Ob Codemasters dies noch nachliefert, steht in den Sternen – an-

Mit im Rennen verdienten Credits könnt ihr im Mein-Team-Modus eure Teammitglieder hochleveln. In der Praxis brechen diese Mini-Rollenspiel-Elemente jedoch die Atmosphäre.



Seid ihr im Rallye-Modus allein auf weiter Flur, geht es im Rallycross auf Strecken wie Silverstone in England auf Tuchfühlung mit euren Kontrahenten.





Kommentar

Florian Zandt
@zandterbird

Colin McRae Rally hat mir schon 1998 das Herz gebrochen. Ich dachte eigentlich, ich könnte was am Konsolenlenkrad, doch dann kam dieses Lizenzspiel um die Ecke und sorgte für knirschende Zähne und kaputtgehämmerte Tasten. Seitdem lässt mich die Reihe nie wieder ganz los.

Mit Dirt Rally 2.0 hat sie mich jetzt wieder komplett am Haken. Der bislang realistischste Vertreter der Serie macht so vieles richtig, dass dafür zwei Hände nicht reichen: wunderhübsche Umgebungen, viel Liebe zum Detail, umfangreiches Tuning, realistische Fahrphysik, riesiger Fuhrpark ... Die Liste ließe sich natürlich noch lange weiterführen.

Was allerdings eher unnötig wirkt, sind die Rollenspielelemente, die mittlerweile wohl in jedem Spiel vorkommen müssen. Das Hochleveln meiner Teammitglieder oder das Freischalten neuer Motorenmapings wirkt aufgesetzt und lenkt mich nur davon ab, meinen 80er-Jahre Audi Quattro möglichst effektiv gegen den nächsten Baum zu fahren. Auf der Strecke ist Dirt Rally 2.0 der Sieger, um Kurven schlittern und durch felsige Landschaften heizen hat schon lange nicht mehr so viel Spaß gemacht.

gekündigt als (natürlich kostenpflichtige) DLCs wurden bislang nur drei weitere Rallye-Schauplätze samt neuer Wagen.

In der Praxis fällt der geringere Streckenumfang allerdings nicht so schwer ins Gewicht. Denn zum einen sind 72 Kurse immer noch mehr, als die meisten anderen Rennspiele an den Start bringen. Zum anderen unterscheiden sich die Wertungsprüfungen sowohl optisch als auch fahrerisch deutlich stärker voneinander als im Vorgänger, so dass für uns die Rechnung »mehr Qualität als Quantität« knapp aufgeht.

Um die Welt mit 250 PS

Im argentinischen Catamarca wird eure Gas-Brems-Dosierung in staubigen Felskorridoren auf die Probe gestellt, während ihr in Spanien auf schnell laufendem Asphalt euer Lenkrad fest im Griff behalten müsst. Das Terrain, das sich anders als im Vorgänger im Lauf der entsprechenden Events sogar abnutzt und je nach Startnummer eine andere Bodenhaftung bietet, ist dabei nicht euer einziger Gegner. Auch die Autos erfordern

dank der erneut faszinierend glaubwürdigen Fahrphysik zu jeder Zehntelsekunde eure vollste Aufmerksamkeit. Die klassischen 60er-Jahre-Wagen mit Frontantrieb eignen sich dabei als ideale Einsteigerkarossen. Das Fahrgefühl ist aber auch mit den alten Möhren einmalig. Jeder Belag muss mit einer minimal anderen Technik angegangen werden, was das nochmals verbesserte Force Feedback auch entsprechend quittiert.

1000 mal berührt, 1000 mal ist was passiert

Genau wie im Vorgänger will auch in Dirt Rally 2.0 jeder Fortschritt hart erarbeitet werden. Einsteiger knutschen in den ersten Spielstunden noch gefühlt jede zweite Leitplanke, was Rückspulfunktion-verwöhnte Forza-Fahrer durchaus frustrieren kann. Umso größer das Glücksgefühl nach eurer ersten »fehlerfreien Fahrt« ... nur um ein paar weitere Dutzend Streckendurchläufe später festzustellen, dass ihr nochmal zehn Sekunden rausgeholt habt. Das motiviert mehr als jede noch so opulent präsentierte Siegerehrung – in Sachen Inszenierung hält sich Dirt Rally 2.0 genauso zurück wie Teil 1. Aber selbst wenn ihr ein Händchen für präzise Drifts und Kurvenschneiden habt, kommt ihr um die umfangreiche Tuning-Funktion des Spiels nicht herum. Reifenwahl, Spurwinkel, Radsturzwinkel, Getriebe, Dämpfung – die Einstellungsmöglichkeiten sind beinahe endlos und sorgen für ein stark personalisierbares Fahrerlebnis.

Während ihr bei Rallyes allein auf weiter Flur seid, geht ihr im Rallycross-Bereich samt WRX-Lizenz auf acht Rennstrecken wie Silverstone oder Hell mit euren Widersachern auf Tuchfühlung. Hier zählt kluges Kurvenfahren mehr als Geländekenntnis.

Meine Rallye, meine Autos, mein Team

Um euch noch besser gegen andere Fahrer zu behaupten, dürft ihr im Mein-Team-Modus eure verdienten Credits investieren. Entweder ihr erweitet euren Fuhrpark mit Modellen wie dem Audi Sport Quattro oder dem Chevrolet Camaro GT 4 R, die allerdings aufgrund von eher platten Texturen nur halb so schön aussehen, wie sie klingen. Oder ihr heuert neues Personal an oder verbessert die Fertigkeiten eurer Teammitglieder. So dürft ihr beispielsweise die Strafzeiten bei Reifenwechseln verringern oder Motor-Up-

grades schneller freischalten. Dieses Rollenspiel-Light-Teammanagement fühlt sich allerdings aufgepropft an, vor allem, weil ihr die nötige Ingame-Währung für diese Upgrades ziemlich schnell zusammenhabt.

Ein filmreifes Erlebnis

Wer sich mehr Freiheit wünscht, darf sich im zweiten Hauptspielmodus austoben, dem Freien Spiel. Hier schaltet ihr historische Rallye-Settings frei und dürft an der FIA-World Rallycross-Meisterschaft teilnehmen, ohne sie wie im Vorgänger erst im Karriere-Modus freischalten zu müssen.

Trotz aller Ähnlichkeiten zum Vorgänger ist Dirt Rally 2.0 definitiv ein Energieschub für das Genre. Und wenn das dafür sorgt, dass sich bald andere Titel auf die Strecke wagen, umso besser. Konkurrenz belebt das Geschäft, nicht nur auf der Schotterpiste. <>

One PS4

DIRT RALLY 2.0

Präsentation

- + detailreiche Umgebungen
- + herausragende Wettereffekte
- + realistische Motorensounds
- + tolle Fahrzeugmodelle
- ☐ Texturen manchmal grob

Spieldesign

- + exzellente Fahrphysik
- + umfangreiche Tuning-Funktionen
- + zwei Hauptspielmodi
- + Schadensmodell mit tatsächlichen Auswirkungen
- ☐ Rollenspielelemente wirken aufgesetzt

Balance

- + faire Lernkurve
- + kurzes Tutorial
- + anpassbarer Schwierigkeitsgrad im Freien Spiel
- + Fehler werden gnadenlos bestraft
- ☐ Tuning für Anfänger überfordernd

Atmosphäre/Story

- + lizenzierte Wagen
- + historische Rallye-Settings
- + atmosphärische Inszenierung
- + detaillierte Cockpits
- + offizielle WRX-Lizenz

Umfang

- + Rallye-Strecken in sechs Umgebungen
- + fünfzig Autos
- + eigene Meisterschaften
- + wechselnde Community- und KI-Herausforderungen
- + Rallycross-Modus

FAZIT

Der Rallye-Pokal geht erneut an Codemasters – realistischer Atmosphäre, hübscher Optik, knackigem Simulationsanspruch und großem Umfang sei Dank.



Ob Rallye- oder Rallycross-Meisterschaft, im Mein-Team-Modus müsst ihr stets durch sechs Events fahren, um die nächst höhere Schwierigkeitsklasse freischalten zu können.



ASTRONEER **One**

No Man's Polygon

Planeten erkunden, Ressourcen abbauen, Gerätschaften herstellen: Die Weltall-Sandbox klingt nach dem Aufbaupart von No Man's Sky – und spielt sich doch anders. Von Florian Zandt

In den richtigen Lichtverhältnissen verströmt die Welt von Astroneer eine herausragende Atmosphäre, auch wenn die Planetenoberflächen etwas detailarm sind.



Im 25. Jahrhundert greift die Menschheit nach den Sternen, um neue bewohnbare Planeten zu finden. Als Mitglied der sogenannten Astroneers erforscht ihr abgelegene Ecken des Alls und erschließt diese für kommende Generationen. Eine grobe Story, die das Was und Warum erklärt, gibt es zwar, sie ist aber nicht der Rede wert. Das ist aber nicht tragisch, das Faszinierende an Astroneer ist seine Mechanik und die große Freiheit in der knuffigen Low-Poly-Sandbox.

Wir sind das Ruhrgebiet

Nach einem ausgiebigen Tutorial landet ihr auf einem fremden Planeten und platziert zunächst eine bungalowartige Unterkunft, die aber nur als Speicherpunkt dient. Danach manövriert ihr euren kleinen Astronauten in frei dreh- und zoombarer Third-Person-Sicht über die terra incognita und inspiziert zunächst das über die Landeplattform anforderbare Startpaket. Dazu gehört ein Sauerstoffgenerator. Dieser stellt sich auch direkt als wichtigstes Utensil für eure planetare Erkundungstour heraus.

Denn um Gegenstände herstellen zu können, müsst ihr euch auf die Suche nach Ressourcen wie Harz, Gemisch oder organi-

schen Stoffen machen. Wie es sich für einen fremden Planeten gehört, ist die Atmosphäre für Menschen aber nicht gerade einladend. Deswegen macht der Aufbau eines durchdachten Sauerstoffnetzes nicht nur Spaß, sondern ist sogar elementar. Nur wenn ihr jederzeit nabelschnurartig mit einer Sauerstoffleitung verbunden seid, könnt

ihr sorglos die gefühlt unendlich großen Planeten erkunden. Dass das Spiel die für die Herstellung der wichtigen Leitungen nötigen Ressourcen manchmal nicht im Startgebiet zugänglich macht, ist deswegen umso ärgerlicher. Zumal eine nützliche Übersichtskarte mit Markierungsmöglichkeiten fehlt. So verliert ihr auf der Suche nach wichtigen Roh-

Eine wahre Freude für Effizienzexperten: die Möglichkeit, aus Plattformen und Gerätschaften ein effektives und kompaktes Versorgungsnetz zu stricken.





Kommentar

Florian Zandt
@zandterbird

Für ein vermeintlich kleines Projekt in eher simpler Optik will die interplanetare Ressourcenhatz ganz schön viel auf einmal. Da bleiben einige kleine Stolperfallen nicht aus. Ein fehlender roter Faden zum Beispiel oder ein durchwachseses Koop-System. Aber dafür gibt es mit Sicherheit schon in Kürze Patches.

Was das Spiel allerdings jetzt schon schafft, ist mich zum konstanten Weitermachen zu animieren. Die Suche nach Rohstoffen, die Optimierung von Produktionsketten oder das wilde Modul-Zusammengewürfel, mit dem ich meine Basis nach meinen Wünschen gestalten kann: All das motiviert mich enorm, die prozedural generierten Planeten zu erforschen.

Astroneer gelingt es, aus relativ wenigen Bausteinen ein abwechslungsreiches Spiel zusammenzusetzen. Man muss sich zwar zu Beginn stark in die Materie hineinfuchsen, aber wenn der Rohstoffrubel einmal rollt, fällt es schwer, sich ihm wieder zu entziehen.

stoffen leicht die Orientierung in den prozedural generierten Alien-Welten.

Ein weiterer wichtiger Faktor ist der Aufbau eines Stromnetzes – kein Saft bedeutet keine Luft. Um euren Luftaufbereiter und andere Gerätschaften mit Strom zu versorgen, bedient ihr euch eines modularen Lego-Prinzips. So könnt ihr etwa Windturbinen oder Generatoren herstellen und diese per Kabel zum Beispiel mit Forschungslaboren verbinden. Oder ihr bastelt mittels 3D-Druckern Plattformen, die ihr erst an eine Stromquelle wie eure Unterkunft anschließen und dann mit den unterschiedlichsten Modulen bestücken könnt. Eurer Kreativität sind dabei so gut wie keine Grenzen gesetzt – ein großes Plus für Astroneer.

Ab ins All

Habt ihr die grundsätzliche Versorgung mit Energie, Sauerstoff und den ersten wichtigen Ressourcen zur Weiterentwicklung eurer Basis sichergestellt, geht es relativ schnell an die Veredelung – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn das grobe Ziel auf jedem Planeten ist es, ein Shuttle zu bauen und zum nächsten Himmelskörper aufzubrechen. Dafür müsst ihr aber erst mal eine relativ komplexe Produktionskette meistern.



Aller Anfang ist schwer. Vor allem, wenn euch die prozedurale Generierung an einen Startpunkt verpflanzt, an dem wichtige Ressourcen zu weit weg von der rettenden Sauerstoffabelschnur vergraben sind.

Ein Beispiel: Um einen Buggy herzustellen, solltet ihr zunächst die Fahrzeugbucht freischalten. Dafür benötigt ihr die Ingame-Währung Bytes, die ihr durch das Scannen von Forschungsproben verdient.

Nach der Freischaltung fertigt ihr die Bucht in einem 3D-Drucker, wozu Aluminium nötig ist. Das gewinnt ihr aus im Schmelzofen veredelten Laterit, das ihr jedoch erstmal in der Umgebung aufstöbern und einsammeln müsst – und das ist nur ein kleines Beispiel für die Komplexität des Spiels. Aber gerade das macht Astroneer so reizvoll für echte Planer und Taktiker.

Was allerdings jedem Spaß machen dürfte, ist die Geländemanipulation mittels eures Multitools. Das kann nicht nur Ressourcen und Erde aufsaugen, sondern letztere auch wieder ausspucken und daraus abenteuerliche Gebilde formen. Für die filigrane Detailarbeit wäre allerdings eine präzisere Steuerung wünschenswert gewesen: So wie es ist, schütten wir immer wieder ungevollt klobige Haufen auf.

Deutlich besser gefällt uns das ebenso innovative wie immersive Interface. Alle Tätigkeiten wickelt ihr über tatsächlich in der Spielwelt enthaltene Bedienelemente ab, zum Beispiel den Rucksack eures Astroneers. Ihr bestückt euer Multitool also per Drag & Drop, ebenso wie ihr Drucker mit Rohstoffen oder Plattformen mit Modulen und Geräten besetzt. Das wird bei vielen unterschiedlichen Ressourcen und Geräten

zwar teilweise eine ganz schön komplexe Angelegenheit, aber nie zu unübersichtlich.

Quietschbunte Weltallfantasie

Ebenso farbenfroh gestaltet sich das Durchstreifen der äußerst knuffigen Low-Poly-Welt. Wenn der Wind durch Bäume, Gräser und von euren Vorgängern hinterlassene, kaputte Gerätschaften pfeift, dazu der hervorragende Soundtrack erklingt und ihr munter liebevoll gestaltete Pflanzen, Mineralien und Steine einsaugt, vermittelt Astroneer wirkungsvoll das Gefühl, tatsächliches Neuland betreten zu haben.

Bislang lässt sich die gelungene Entdeckeratmosphäre von Astroneer jedoch schlecht mit Freunden teilen, denn noch gibt es keine Multiplayer-Server, und der Koop-Modus bietet ohne Chat-Funktion und Aufgaben, die mehr Arbeitskraft benötigen, auch nur wenig Mehrwert. <>

One

ASTRONEER

Präsentation

+ schicker, reduzierter Grafikstil + dynamisches Sounddesign
+ Wetterwechsel + toller Soundtrack + etwas gleichförmige Planetenoberflächen

Spieldesign

+ komplexe Produktionsketten + starkes Modulsystem
+ spaßige Geländemanipulation + kein klares Spielziel
+ Koop-Modus ohne echten Mehrwert

Balance

+ faires Survival-System + solides Tutorial + umfangreiche Ingame-Datenbank
+ fehlende Übersichtskarte sorgt für Orientierungsprobleme + ab und an Ressourcen-Ungleichgewicht

Atmosphäre/Story

+ echtes Forscher-Feeling + unmittelbare Interfaces sorgen für Immersion + kaum Hintergrundinfos + vernachlässigbare Story
+ ausgelutschtes Setting

Umfang

+ unterschiedliche erkundbare Planeten + zahlreiche Rohstoffe
+ prozedurale Generierung sorgt für Abwechslung
+ große Menge an Bauplänen + kein echter Multiplayer-Modus

FAZIT

Personalisierbare Ausrüstung, schlankes Design, clevere Survival-Elemente: Astroneer ist deutlich mehr als ein knuddeliger No-Man's-Sky-Abklatsch.



Wer nicht forscht, der nicht gewinnt. Denn nur durch das Einsammeln von Forschungsproben kommt ihr in Astroneer an Bytes für neue Baupläne.

FIMBUL PS4 • One • Switch

Götterdämmerung im Gameplay-Winter

Auf den ersten Blick wirkt das Indie-Hack&Slay wie ein minimalistischer God-of-War-Klon im Endzeitgewand. Den hohen Erwartungen kann Fimbul allerdings nicht gerecht werden – nicht nur wegen fragwürdiger Gameplay-Entscheidungen. Von Florian Zandt

Sich mit gottgleichen Gegnern anzulegen, hat im Action-Genre allerspätestens seit den Eskapaden unseres Lieblingsspartaners und Aggressionstherapie-Kandidaten Kratos Hochkonjunktur. Die Auseinandersetzungen mit mystischen Wesen aus der nordischen Mythologie hat die Indie-Szene dem AAA-Koloss allerdings voraus.

2015 durften Spieler beispielsweise in Jotun in die Rolle einer harten Wikingerkriegerin schlüpfen, die sich nach ihrem Tod den Einzug nach Walhalla durch den Kampf gegen die titelgebenden Riesen verdienen musste, es folgten Spiele wie Hellblade: Senua's Sacrifice und Vikings: Wolves Of Midgard. Fimbul schlägt thematisch in eine ähnliche Kerbe, bietet allerdings eine weit aus dramatischere Ausgangslage.

Geschwisterkeilerei mit Folgen

Direkt zu Beginn des Spiels müsst ihr als alternder Berserker Kveldulver einen Angriff eures Bruders Knut abwehren, der von Rachegehlüsten getrieben euer Haus anzündet. Dieser Drang, sich gegen sein eigenes Fleisch und Blut zu wenden, wird durch den Fimbulwinter hervorgerufen. Dabei handelt es sich um die letzte lange Kälteperiode vor der Götterdämmerung Ragnarök.

Nachdem ihr euch aus eurem brennenden Heim befreit und in bester Hack&Slay-Manier andere Wikinger zu Kleinholz verarbeitet habt, wird euch schnell eine noch viel wichtigere Aufgabe übertragen: das Amulett Ymnerfir zu finden und den König der Jötunn davon abzuhalten, mithilfe des Schmuckstücks das Ende der Welt zu beschleunigen.

Diese Herausforderung meistert ihr mithilfe von Schwert, Axt, Speer und Schild im Rahmen der dynamisch gestalteten Kämpfe. In der ersten halben Stunde macht es noch einen Heidenspaß, Gegnern mit geschickten Rollmanövern auszuweichen und mit aneinandergereihten Kombos zu erledigen. Danach stellt sich aber schnell Langeweile ein.

Immer dieselben Gegnerwellen ohne Grips, keine Unterschiede in der Handhabung von Axt und Schwert, hakelige Kampfanimationen und fixierte Kamerapositionen aus der Hölle – bei so vielen kleinen Stolperfallen helfen auch Spezialfertigkeiten wie das unnötig martialisch betitelte Hinrichten oder die Heilfähigkeit Lebensbanner nicht. Die Skills, die ihr je nach Stärke der Fertigkeit bei entsprechend gefüllter Kombo-

Sobald ihr eure Komboleiste aufgefüllt habt, könnt ihr besonders mächtige Spezialfertigkeiten einsetzen, die euch einen Vorteil im Kampf verschaffen.





Kommentar

Florian Zandt
@zandterbird

Als gelernter Historiker ist es für mich immer interessant, wenn sich Spiele mit Sagen und Mythen auseinandersetzen und versuchen, daraus abwechslungsreiches Spieldesign zu destillieren. Mit der nordischen Mythologie und genauer dem Ende der Völuspá greift sich Fimbul zudem ein Setting heraus, das viel Raum für kreative Ideen bietet.

Leider scheinen diese beim entwicklerinternen Brainstorming ihren Weg nicht auf das Flipchart gefunden zu haben. Die Konzepte wirken nicht zu Ende gedacht, und bis auf die stimmungsvolle Atmosphäre, den hübschen Mix aus Comic- und 3D-Sequenzen und den Story-Twist gen Ende dümpelt das Indie-Hack&Slay im absoluten Mittelmaß herum.

In diesem Fall ist die enorm kurze Spielzeit sogar ein Vorteil für Fimbul. Denn länger als zwei Stunden hätte ich die ermüdend drögen Bosskämpfe, die immer selben Gegnerwellen und die furchtbar übersetzten Dialoge kaum ausgehalten. Wer ganz grob in derselben thematischen und spielerischen Sparte bleiben will, hat aber immerhin genug Auswahl sowohl im AAA- als auch im Indie-Sektor.

leiste auslösen könnt, schaltet ihr durch das Besiegen von bestimmten Bossen frei.

Nichts Halbes und nichts Ganzes

Wer an dieser Stelle hofft, dass zumindest in den Kämpfen gegen haushohe Trolle oder schwertschwingende Jötunn ein gewisses Maß an Taktik nötig ist, wird enttäuscht. Vielmehr beschränken sich die Handgemenge darauf zu warten, bis euer Gegner eine optisch gekennzeichnete Schwachstelle offenbart, euren Speer darauf zu werfen und die danach zu Boden gehenden Bösewichte mit euren Klingen zu bearbeiten. Eine wirkliche Herausforderung stellen diese besonderen Auseinandersetzungen, vom ersten Miniboss bis zum großen Endkampf, nie dar.

Ebenso reibungsfrei gestalten sich die zwei Schleichpassagen, in denen ihr als junger Kveldulver Monster mit Fackeln verschrecken oder den Blicken von Riesen ausweichen müsst. Und über die wenigen und

mehr als simplen Umgebungsrätsel breitet man besser den Mantel des Schweigens.

Bei einer derart starken und potentiell interessanten Story-Grundlage könnte man vermuten, dass Fimbul seine Gameplay-Schnitzer vielleicht durch besondere Erzählstrukturen oder kluge Wendungen ausgleicht. Und in der Tat versucht das Spiel, euch die kompakte Geschichte um Kveldulvers Rache durch einige Twists und Wendungen besonders schmackhaft zu machen – oder besser gesagt durch deren Andeutung. Denn die vielen losen Enden der kleinen Stories im Spiel, beispielsweise die der jungen Königin Thora, des durch die Jötunn verurteilten Trolltrios oder eures Bruders, werden nie zufriedenstellend aufgelöst. Die Charaktere wirken blass, ihre Beweggründe kaum nachvollziehbar und oberflächlich.

Comic oder Kinderbuch?

Immerhin stimmt die Präsentation an dieser Stelle: Da innerhalb der stimmig gestalteten, minimalistischen Spielwelt hauen, stechen und ausweichen die einzigen Interaktionsmöglichkeiten sind, erzählt Fimbul seine Geschichte in mit viel Liebe zum Detail illustrierten Comic-Sequenzen. In manchen davon dürft ihr auch Entscheidungen treffen, beispielsweise ob ihr besiegte Bossgegner am Leben lasst. Diese Wahlmöglichkeiten haben allerdings so gut wie keinen Einfluss

Euer brennendes Heim dient als kurzes Tutorial, um euch an die grundlegende Steuerung von Fimbul heranzuführen.



auf das weitere Spielgeschehen, was das Prinzip relativ witzlos macht.

Unfreiwillig komisch hingegen lesen sich manche der deutschen Dialogzeilen, in denen nicht nur Grundlegendes wie der Plural von Jötunn falsch übersetzt wurde. Vieles klingt gestelzt und extrem unnatürlich – gerade für das knorrige Wikingers-Setting. Bonuspunkte gibt es allerdings für die Monologe der Nornen. Die basieren auf altem Versmaß und sind an tatsächliche Abschnitte aus dem Ende der Völuspá, dem bedeutendsten Gedicht des nordischen Mittelalters, angelehnt. Warum die drei weisen Frauen Fimbul trotz ihres Wissens um die Lebens- und Schicksalsfäden der Menschen auf die Spielewelt losgelassen haben, wird aber wohl ihr Geheimnis bleiben. <>

Switch One PS4

FIMBUL

Präsentation

- ☒ reduzierte, stilisierte Optik ☒ stimmungsvoller Soundtrack
- ☒ originelle Comic-Sequenzen ☒ hakelige Animationen
- ☒ grausige Kameraführung

Spieldesign

- ☒ dynamische Kampfsequenzen ☒ effektvolle Spezialfertigkeiten
- ☒ repetitiver Spielfluss ☒ Entscheidungen haben wenig Auswirkungen
- ☒ schwache Umgebungsrätsel

Balance

- ☒ Steuerung immer eingeblendet ☒ schlankes Tutorial
- ☒ kaum Unterschiede in Waffenhandhabung ☒ kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- ☒ zu einfache Kämpfe

Atmosphäre/Story

- ☒ interessante Hintergrundgeschichte ☒ cleverer Twist in der zweiten Hälfte
- ☒ spannendes Setting ☒ schlecht geschriebene Dialoge
- ☒ viele lose Enden

Umfang

- ☒ unterschiedliche Ausrüstungsgegenstände ☒ verschiedene Pfade
- ☒ Spielzeit schlecht genutzt ☒ kein wirklicher Wieder-spielwert
- ☒ Geschichte nicht auserzählt

FAZIT

Repetitive Kämpfe, unfertige Story, kaum Herausforderungen: Wer ein Indie-God-of-War sucht, wird beim sehr mäßigen Fimbul definitiv nicht fündig.



Der Zeichenstil der Comic-Sequenzen ist eigenwillig, aber detailliert – ein Fakt, der sich nicht auf die dargestellten Charaktere übertragen lässt.



ADVENTURE Publisher: Vertigo Games • Entwickler: Innerspace VR • Termin: 24.1.2019
Sprache: Deutsch, Englisch **USK:** nicht geprüft • Installation: 2 GB
Spieldauer: 2 Stunden • Preis: 15 Euro

A FISHERMAN'S TALE PS4

Sind sie zu klein, bist du zu groß

Das PSVR-exklusive Puzzle-Adventure A Fisherman's Tale ist eine spielbare Kurzgeschichte über die großen und kleinen Dinge im Leben und überrascht uns mit innovativen Rätseln und seiner unverbrauchten Perspektive. Von Manuel Fritsch

TEST

In A Fisherman's Tale schlüpfen wir in die Rolle eines einsamen Fischers, der sich nach einem schweren Unglück auf hoher See in einen stillgelegten Leuchtturm zurückzieht. Um seine traumatischen Erinnerungen zu verdrängen, flüchtet er sich in sein Hobby: dem Modellbau. Jede freie Minute bastelt und modelliert der bärtige Seewolf an seinem Projekt, bis die detailgetreue Nachbildung seines Leuchtturms perfekt ist. Eines Tages, als er nach einem kurzen Nickerchen das Fenster öffnet, stellt er mit Schrecken fest: Er sieht nicht wie gewohnt das offene Meer vor sich, sondern sein eigenes Zimmer! Ihm wird schwindelig, als er realisiert: Er ist nur die hölzerne Miniaturausgabe des Fischers in einem Modell eines Leuchtturms innerhalb eines Modells, das wiederum nur ein Modell im Modell ist ...

In genau diesem Moment beginnt das PSVR-exklusive Abenteuer A Fisherman's Tale und gibt uns die Kontrolle über Dimension und Raum wortwörtlich in die Hand. Mit den



Die Rätsel werden aufsteigend schwerer und komplexer. Hier agieren wir mit zwei kleineren Dimensionsversionen und übergeben uns selbst Items.

PlayStation-Move-Controllern bewegen wir beide Hände der Holzfigur und können so Gegenstände im Raum greifen und miteinander kombinieren. In insgesamt vier Kapiteln inklusive Epilog und Prolog helfen wir

dem Fischer dabei, aus seiner etwas prekären Lage zu entkommen.

Wegen einer Unwetterwarnung im Radio sollen wir aber zunächst das große Licht in der Spitze des Leuchtturms entzünden. Allerdings sind alle Türen verschlossen und die Schlüssel wie es sich für ein Videospiel gehört selbstverständlich hinter mehreren Rätseln und Hindernissen versteckt. Auf unserem Weg zur Erleuchtung reparieren wir mal ein defektes Rohrsystem, führen irrwitzige Dialoge mit verängstigten Muschelbewohnern oder besteigen gar das Maul eines Fisches, um den wie ein Taxi zu benutzen.

Multidimensionale Rätselmechanik

Besonderes Highlight und zentrale Spielmechanik sind die ungewöhnlichen Dimensionsrätsel, die ein starkes »Um-die-Ecke-Denken« erfordern. So möchte der ängstliche Krebs uns erst Auskunft geben, wenn er einen Rettungsring bekommt. Dieser hängt zwar direkt neben uns an einem Nagel an

Alles, was wir am Modellhaus verändern, verändert sich auch an unserem Haus. Nehmen wir beispielsweise das Dach ab, ist auch über uns das Dach plötzlich weg.





Das VR-exklusive Story-Adventure *A Fisherman's Tale* spielt mit einer ungewohnten Perspektive und erzählt dabei eine einfühlsame und berührende Kurzgeschichte.

der Wand, aber ist dem neurosegeplagten kleinen Meeresbewohner natürlich viel zu groß. Doch Moment, die Lösung ist ja so nah: Alle Objekte unseres Zimmers tauchen doch im verkleinerten Maßstab auch im Modellbausatz des Leuchtturms auf! Beherzt nehmen wir das Dach des Leuchtturm-Modells ab und erschrecken, als sich dabei auch das Dach direkt über uns löst. Wir sehen nach oben und blicken auf einen riesigen Holz-Fischer. Auch dieser hält wie wir ein Modellhausdach in der Hand und führt alle Bewegungen parallel zu uns aus. Verwirrt und leicht gegruselt greifen wir in das Miniaturzimmer und nehmen den Spielzeug-Rettungsring von der Wand, der dem feigen Krebs nun wie angegossen passt. Dieser neu gelernte Multi-Dimensions-Trick funktioniert natürlich auch in die andere Richtung. Werfen wir Gegenstände aus dem Fenster, landet hinter uns das selbe Objekt in vergrößerter Form vor dem Leuchtturm. Dieses trickreiche Spiel mit den Paralleldimensionen fasziniert und hinterlässt vor allem durch die große Immersion in der virtuellen Realität einen besonders nachhaltigen Eindruck.



Kommentar

Manuel Fritsch
@manuspielt

Man verzeihe mir diese überstrapazierte Floskel, aber *A Fisherman's Tale* ist schlicht ein großartiges

Kleinod! Das Spiel mit den Dimensionen und die Interaktion mit sich selbst sind absolut sehens- und erlebenswert. In manchen Szenen laufe ich zwischen einem hausgroßen Seifenblock und einer riesigen Streichholzschachtel hindurch und bin die Hauptrolle im Film »Schatz, ich habe die Kinder geschrumpft«. Im nächsten Moment stehe ich als Riese vor dem Modellbau-Satz und fühle mich an »Gullivers Reisen« erinnert. Den Entwicklern gelingt es, mich ständig in surreale Situationen zu versetzen, die ich so nur in VR erleben kann. Das Medium wird perfekt ausgenutzt, und auch wenn das Spiel sehr kurz ist, sollten alle Spieler mit Zugang zu einem PSVR-Headset diese kleine Kurzgeschichte ausprobieren. Es lohnt sich!

Großer Spaß selbst auf kleinstem Raum

Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel steigt gemächlich an, sorgt jedoch nie für großes Kopfkratzen. Die Linearität der Geschichte und die eingegrenzten Gebiete verhindern langes Suchen oder Umherirren. Brauchen wir doch mal etwas länger, schubst uns das Spiel mit kleinen Hinweisen in die richtige Richtung. Jedes Kapitel ist in sich abgeschlossen, und das Rätseldesign ist trotz der ungewöhnlichen Dimensionsmechanik stets logisch und in sich schlüssig.

Genügend Platz vorausgesetzt ist das Spiel am PC auch mit Roomscaling spielbar, was eine freie Bewegung im Raum erlaubt. Spieler mit PSVR und kleinen Zimmern bleiben aber nicht außen vor. Die Entwickler bieten über das Optionsmenü auch Einstellungen für das Spielen im Stehen oder Sitzen an. Dann »werfen« wir uns als Fischer über die inzwischen etablierte Teleportfunktion an die gewünschte neue Position. Toll gelöst: Über einen Tastendruck lassen sich unsere Holz-Hände auch mit einem Satz nach vorne werfen, um entfernte Objekte zu erreichen. Damit lassen sich auch frustfrei Dinge vom Boden aufheben, ohne sich »in echt« bücken zu müssen.

Kleine Geschichte mit großer Wirkung

Die leider nur rund ein- bis zweistündige Kurzgeschichte ist einfühlsam erzählt und kommt im Stil eines vorgelesenen Märchens daher. Ein einziger Sprecher übernimmt in bester Hörspielmanier alle Rollen in den Dialogen, kommentiert unsere Handlungen schnippisch aus dem Off und trägt die Geschichte durch seine beruhigende Märchenonkelstimme. Die Sprachausgabe ist dabei komplett in Deutsch. Da der deutsch-französische Kultursender Arte das Spiel mitfinanziert, sind auch die englischen und französischen Tonspuren verfügbar. Zwischen den Rätselpassagen lockern kurze Zwischensequenzen das Geschehen auf. In diesen erleben wir den Unfall des Fischers und die Ereignisse auf hoher See in stimmungsvollen

Rückblenden. Auf der Deutungsebene dreht sich die Geschichte um die Beziehung und Erwartungen von Eltern gegenüber ihren Kindern. Wir verraten nicht zu viel, wenn wir sagen, dass der Fischer nicht nur den Weg zur Spitze des Leuchtturms sucht, sondern auch zu sich selbst. Eine berührende und durch und durch menschliche Geschichte, zu der wohl alle Spieler und Spielerinnen Bezug nehmen können. Zusammen mit der ungewöhnlichen Rätselmekhanik und der neuartigen Perspektive ist *A Fisherman's Tale* ein einzigartiges Erlebnis, das sich kein VR-Fan entgehen lassen sollte. <>

PS4

A FISHERMAN'S TALE

Präsentation

spannender Perspektivenwechsel + schöne Märchenonkel-Synchronisation + gute Licht- und Schatten-Effekte + gelungener Einsatz von Musik + Clipping-Probleme an engen Stellen

Spieldesign

intuitive Steuerung + clevere Dimensionsrätsel + VR-Komfortfunktionen für kleine Zimmer + abwechslungsreiche Aufgabenstellungen + sehr kleine Räume, wenig zu erkunden

Balance

langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad + stets klare Aufgabenstellungen + guter Spielfluss ohne Längen + auf Wunsch audiovisuelle Hilfen + insgesamt sehr simpel

Atmosphäre/Story

gut geschriebene Geschichte + ungewöhnliches Puppenhaus-Szenario + tolles Mittendingefühl + interessantes Mysterium + witzige Dialoge mit Tierwesen

Umfang

vier Kapitel plus Prolog und Epilog + Kapitel nach Ende einzeln anwählbar + versteckte Kugeln als Sammelquest + geringer Wiederpielwert + nur rund 90 Minuten kurz

FAZIT

Märchenhaftes, aber sehr kurzes VR-Adventure mit innovativer Rätselmekhanik und toller Synchronisation in einzigartiger Modellbau-Atmosphäre.





DER DIGITALE WELTKRIEG

Warum Kriegsszenarien in Videospielen so beliebt sind

MAGAZIN

Krieg ist das zentrale Thema in Videospielen. Er dominiert die Branche.

Die Ursachen dafür sind vielfältig, als man auf den ersten Blick vermuten mag. Von Sara Petzold

»Krieg, Krieg bleibt immer gleich«, tönt der uns nur allzu bekannte Satz aus den Lautsprechern. Das Intro von Fallout 76 läuft über unseren Computerbildschirm und weckt in uns ein wohliges Gefühl der Vertrautheit. Es braucht nur diesen einen Satz, damit wir von jetzt auf gleich in einer Welt ankommen, die uns mit ihrem Verständnis von Krieg seit Jahren immer wieder aufs Neue fasziniert.

Fallout steht stellvertretend für den Erfolg, den Krieg als Thema in Videospielen schon für sich verbuchen konnte, als die Games-Branche noch in den Kinderschuhen steckte. Von Spacewar!, einem der ersten Videospiele aus dem Jahr 1961/62, bis hin zu Battlefield 5, das im November 2018 erschien, hat Krieg als Thema das Genre der Videospiele immer wieder maßgeblich beeinflusst. Ein Ende dieses Trends scheint nicht in Sicht, für die großen Publisher lohnen sich Titel mit Kriegsbezug heute mehr denn je. Activision Blizzard etwa erklärte den Launch von Call of Duty: Black Ops 4 zum besten in der gesamten Seriengeschichte. Gegenüber Black Ops 3 lag die Zahl der aktiven Nutzer in den ersten drei Wochen um 16 Prozent höher.

Laut Aussage von Robert Kotick, CEO von Activision Blizzard, hat Call of Duty insgesamt mehr Umsatz generiert als alle 20 Marvel-Superhelden-Filme am US-Box-Office. Aber auch andere Titel, die ihren Fokus auf Krieg legen, sei es in realen, fantastischen oder gar futuristischen Welten, dominieren die Fi-

nanzberichte der großen Spielehersteller – Titel wie Destiny 2 oder World of Warcraft gehören zu den großen Umsatzmonstern. Aber woran liegt das? Woraus ziehen Spiele mit einem Fokus auf Krieg und auf Gewalt ihre unglaubliche Beliebtheit und den riesigen Erfolg? Und wie verzerren Spiele dabei zu-



Titel wie Fallout 4 versetzen uns in eine Welt, die uns Krieg als Abenteuerspielplatz erleben lassen.

gunsten positiver Nutzererfahrungen unser Verständnis vom Krieg?

Faszination Gewalt

Ein Blick in die Verkaufszahlen und Finanzberichte namhafter Publisher wie Activision Blizzard oder Electronic Arts zeigt: Krieg verkauft sich gut. Aber warum ist das so? Um diese Frage zu beantworten, müssen wir uns zunächst einmal mit den Erwartungen beschäftigen, die Videospielfans an ihr liebstes Hobby stellen. Erste Anhaltspunkte finden wir in den Ergebnissen einer Studie. Das US-amerikanische Unternehmen Piwag hat es sich zum Ziel gesetzt, Spielern basierend auf ihren persönlichen Vorlieben bestimmte Spiele zu empfehlen. Interessierte können dazu eine Art Persönlichkeitstest absolvieren. Dabei kommen Kriterien verschiedener Kategorien wie etwa Inhalt, Leistung oder Soziales zum Einsatz. Piwag hat die Testergebnisse zahlreicher Teilnehmer im Rahmen einer Studie zusammengefasst und unter anderem die Top 10 der Motivationsfaktoren für Gamer aufgelistet.

Auf Platz eins landet Immersion (bestimmt durch Atmosphäre), Platz zwei sichert sich das Gameplay (mit Betonung auf Vielfältigkeit) und Platz drei die Geschichte beziehungsweise das Miterleben und Eingreifen in dieselbe. Die Erfahrung von Heldentaten schafft es immerhin auf Platz fünf, während der Wunsch nach Ablenkung vom täglichen Leben und danach, eine andere Person oder eine bestimmte Rolle zu verkörpern, die Plätze neun und zehn belegen. Interessant außerdem: Für viele spielt der soziale Aspekt eine wesentliche Rolle, sie möchten entweder kooperativ oder kompetitiv ein Videospiel erleben.

Ein Blick auf diese Ergebnisse der Piwag-Studie erlaubt einige Rückschlüsse darauf, warum der Krieg für Videospiele ein zentrales Thema darstellt. Spiele, in denen es um Krieg geht, können alle genannten Punkte, welche die Motivation von Gamern beeinflussen, auf einmal erfüllen.

Nehmen wir als Beispiel Battlefield 5: Atmosphäre und Immersion? Bietet uns das Szenario, das jede Menge Action, Explosionen und spannende Kämpfe verspricht. Vielfältiges Gameplay? Als Ego-Shooter mit starkem Multiplayer-Fokus liefert uns Battlefield 5 potenziell genau das in einem handlichen Paket zusammengeschlüsselt: Wir bekommen diverse Maps mit eigenen Besonderheiten, verschiedene Klassen, die unterschiedliche Spielweisen ermöglichen, sowie jede Menge freischaltbare Waffen und ein unvorhersehbares Spielgeschehen, das sich schlicht aus der menschlichen Komponente im Mehrspieler-Modus ergibt.

Flüchten oder kämpfen?

Dabei sind die Gründe, warum Battlefield 5 und vergleichbare Titel unserer Gaming-Motivation so gut entsprechen, untrennbar mit dem kriegerischen Szenario dieser Spiele verknüpft. Sowohl das Verlangen nach Immersion und Atmosphäre als auch nach ab-



Battlefield 5 verkörpert aktuell den Inbegriff des Kriegs-Videospiels.



Tabubreach Gewaltdarstellung: Wenn am Bildschirm Blut spritzt und Gliedmaßen durch die Luft fliegen, spricht uns das auf einer instinktiven Ebene an.

wechslungsreichem Gameplay lässt sich eben besonders einfach bedienen, indem das gewählte Szenario möglichst leicht umsetzbare Optionen zum Spannungsaufbau bietet. Das funktioniert sowohl bei Sportspielen wie Fifa oder Horror-Games und Walking-Simulatoren, die entsprechende Spannungsmomente auf verschiedene Arten quasi von Natur aus bedienen. Besonders gut eignen sich aber Spiele, die den Fokus auf den Krieg legen – und zwar deshalb, weil der kompetitive Aspekt mit dem Kampf ums Überleben verknüpft ist.

Dabei kommen verschiedene Ursachen zum Tragen, die Einfluss auf die besondere Popularität von Krieg als Videospielthema nehmen, und die liegen ein ganzes Stück tiefer in der menschlichen Psyche begründet. Konkret spielen dabei die Erfahrung, das Ausüben und die grundsätzliche Faszination von Gewalt sowie der Wille zu gewinnen eine entscheidende Rolle.

Warum uns als Menschen Gewalt fasziniert, hat vor allem biologische Gründe und ist eng mit dem sogenannten Fight-or-Flight-Reflex verbunden: Sind wir einer unmittelbaren Gefahr für unser Leben ausgesetzt, spüren wir Furcht, die wir entweder durch Kampf (Fight) oder Flucht (Flight) auflösen können – ein Faktor, der übrigens auch bei Horrorspielen zum Tragen kommt.

Entscheiden wir uns aber im konkreten Fall für den Kampf, lindern wir durch diese Aktion den Stress, der durch die empfundene Furcht entsteht. Zugleich erleben wir aber

unter Umständen auch einen Lustgewinn, der uns bei der Flucht verwehrt geblieben wäre und der sich aus einem Gefühl der Überlegenheit und Kontrolle ergibt.

Allerdings spielt bei der Erfahrung dieses Lustgewinns und dem Verlangen, ihn zu erleben, auch unsere Sozialisierung eine Rolle. Erlernte Hemmmechanismen und moralische Wertvorstellungen verhindern, dass unsere Aggression eskaliert. In ihrem Artikel »Psychologie der Gewalt: Der Krieger in uns« schreiben die Forscher Roland Weierstall, Maggie Schauer und Thomas Ebert dazu:

»Der Einsatz von Gewalt erfolgt [...] selektiv. Denn die vom Menschen geschaffene kulturelle Ordnung definiert, wer zur eigenen Gruppe zählt und damit durch eine verinnerlichte Tötungshemmung vor eskalieren der Aggression geschützt ist. Die eigene Sozialisierung prägt also, wer als zu vernichtender Gegner gilt.«

Dadurch, dass wir entsprechend unserer Sozialisierung eben nicht jeden Konflikt mit Gewalt lösen, regulieren wir zugleich den besagten Lustgewinn. Wir wissen, dass es falsch ist, andere Menschen zu töten – allerdings fasziniert uns die Vorstellung, es doch zu tun, die ultimative Kontrolle zu erlangen, überlegen zu sein, Macht zu besitzen und zu gewinnen sowie über unseren Feind zu triumphieren. Im Spiel können wir diese Faszination dann ausleben und erfahrbar machen. Dabei ziehen wir eine klare Grenze zwischen Realität und der Fantasie des Spiels, wodurch wir unserem Wunsch nach



In Call of Duty können wir uns im Wettbewerb mit anderen Spielern messen und unserem Verlangen nach Dominanz und Kontrolle nachgeben.

Kontrolle nachgeben und uns gleichzeitig innerhalb der moralischen Grenzen bewegen können, die sich aus unserer Sozialisierung ergeben. Dementsprechend liegt auf der Hand, dass der Wille zu gewinnen mit unserer Faszination für Gewalt in unmittelbarem Zusammenhang steht. Um zu gewinnen, müssen wir aber erst einmal einer Wettbewerbs- oder Konfliktsituation ausgesetzt sein. Soll die entsprechende Konfliktsituation dann auch noch Spannung erzeugen und den Spieler mitreißen, geht es am besten gleich um Leben und Tod. Damit liegt praktisch auf der Hand, warum der Krieg als Szenario in Spielen so beliebt ist.

Wie Spiele die Realität des Krieges verzerren

Wer allerdings glaubt, dass Videospiele den Krieg als solchen deshalb auch realistisch darstellen (müssen), irrt. Ein kurzer Blick in Gameplay-Videos beliebter Shooter wie Call of Duty, Battlefield oder auch Destiny zeigt, dass es hier nicht darum geht, dem Spieler eine möglichst wirklichkeitsgetreue Militärsimulation zu bieten.

Vielmehr versetzen uns die Entwickler in die Position einer übermächtigen Ein-Mann-Armee, die mit praktisch perfekter Zielgenauigkeit in Rambo-Manier durch die Gegnermassen pflügt und je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad mindestens drei bis zehn direkte Treffer aushält, ohne mit der Wimper zu zucken. Welches Ausmaß an Realitätsferne die meisten Videospiele bei der Darstellung von Krieg annehmen, hat Andrew Groen in seinem auf Gamesradar erschienenen Artikel »10 lies video games tell us about war« zusammengefasst. Die von ihm genannten Punkte sind:

- Einsame Wölfe gewinnen Kriege
- Geheimagenten sind die Antwort auf alles
- Hinter feindliche Linien zu gelangen, ist in der Regel ziemlich einfach
- Der Feind versagt in jeder Hinsicht

- Kriege sind aufregend und spannend
- Jeder Soldat verkörpert sozusagen John Wayne: Präsident der Vereinigten Staaten der Ehrenhaftigkeit
- Internationale Gesetze sind was für Grünschnäbel, sie gelten für uns nicht
- Menschen mit Waffen zu erschießen ist einfach, das kann jeder
- Schlachten gewinnen Kriege
- Der Krieg wartet an jeder Ecke

Aber warum können Spiele Krieg nicht realistisch darstellen? Einfach: weil das (meistens) keinen Spaß macht. Zwar versuchen sich Titel wie Arma 3 oder Verdun an einer möglichst realistischen Simulation von Krieg als solchem – allerdings können die Entwickler von Battlefield und Call of Duty über deren Verkaufszahlen nur müde lächeln.

An dieser Stelle drängt sich wieder der Vergleich mit dem Medium Film auf: Kinostreifen wie »Star Wars«, Titel aus dem Marvel Cinematic Universe oder Actionfilme wie die »Fast and Furious«-Reihe bedienen ent-

weder märchenhafte Fantasien oder völlig überzogene Darstellungen der Realität – oder beides zusammen. Gleichzeitig spielen sie an den Kinokassen Milliardenbeträge ein. Das zeigt deutlich, was die Masse der Konsumenten von ihrem Medium erwartet: Die Zuschauer wollen sich ablenken lassen von den Problemen des Alltags – und gleichzeitig möchten sie eine klassische Helden-geschichte miterleben, ein Drama, in dem die Hauptfigur ganz unbedarft in einen komplizierten, scheinbar ausgeweglosen Konflikt gerät und am Ende die Welt rettet.

Videospiele heben dieses Konzept auf eine höhere Stufe: Hier sind wir nicht mehr passiver Zuschauer, sondern erleben selbst unmittelbar die Heldentaten unseres Charakters mit, indem wir selbst für dessen Handeln verantwortlich sind. Dadurch, dass wir persönlich in das Geschehen eingreifen, werden wir selbst zum Helden – und fühlen uns gut dabei. Spiele mit kriegerischen Szenarien eignen sich dabei besonders, um



Belohnungen wie hier in Call of Duty: Black Ops 4 motivieren uns als Spieler zusätzlich.



Horrorspiele wie Alien Isolation spielen ebenfalls mit dem Fight-or-Flight-Reflex, hier ist es der Kontrollverlust, der uns Spaß bereitet.



Wenn in Fallout 76 die Dreifach-Atombombe explodiert, erleben wir ein hohes Maß an Befriedigung – sofern wir die Explosion ausgelöst haben.



In der Ego-Perspektive ist man als Spieler in Call of Duty: WW2 mittendrin und kann persönlich in den Kriegsverlauf eingreifen.



Dice verpasst Battlefield 1 und 5 einen historisch-seriösen Anstrich, aber spielerisch sind die Mini-Feldzüge simpelster Arcade-Shooter-Spaß.

dieses Gefühl, selbst ein Held zu sein, hervorzurufen. Im Krieg geht es um den Kampf auf Leben und Tod. Das wiederum spricht unseren Überlebensinstinkt an und sorgt unter Umständen für den weiter oben bereits erwähnten Lustgewinn, wenn wir siegreich aus einer Schlacht hervorgehen. Dass es dabei nicht darum geht, die realen Schrecken des Krieges zu erfahren, erscheint offensichtlich. Schließlich spielen wir ja, um uns abzulenken, um Spaß zu haben, um zu gewinnen. Das wissen auch die Entwickler von Videospielen, was unter anderem die Kampagnen von Battlefield 1 und 5 verdeutlichen. Letztere scheitern nämlich furios bei dem Versuch, den Spagat zwischen Entertainment und differenzierter Darstellung realer Kriege umzusetzen. Stattdessen wirkt

das Ergebnis halbherzig oder unbeholffen, etwa wenn Battlefield 1 die Namen verstorbener Soldaten einblendet, uns dann aber doch den Regeln eines typischen Arcade-Shooters folgen lässt.

Da es den Entwicklern und vor allem auch ihren Publishern in erster Linie darum geht, möglichst viele Einheiten ihres Spiels zu verkaufen, werden sie sich gemeinhin davor hüten, Spieler in unangenehme Situationen zu bringen oder sie gar mit schwerwiegenden moralischen Fragen zu konfrontieren.

Politik? Nicht in meinem Spiel!

Entwickler wie etwa das Ubisoft-Studio Massive berufen sich dabei gern auf den Anspruch nach Balance, die Spielern die Möglichkeit geben soll, eigene politische

Vorstellungen in die Spielwelt hineinzuinterpretieren. Eine klare Positionierung in der politischen Landschaft bezeichnete Massives COO Alf Condelius daher als »schlecht fürs Geschäft«. Aus eben diesem Grund verlaufen im Vorfeld abgegebene Versprechungen, dass ein (AAA-)Titel den Spieler vor weitreichende Entscheidungen stellen oder Fragen über gesellschaftliche Themen aufwerfen werde, auch häufig im Sande.

Aus dem Verzicht auf politische Kommentare oder dem Versuch, es möglichst vielen Spielern recht zu machen, ergeben sich vertane Chancen, wie etwa im Fall von Far Cry 5. Ben Kuchera brachte es in einem Kommentar für Polygon auf den Punkt: »Far Cry 5 will niemanden kränken, und deshalb verärgert es letztendlich jeden«, titelte Kuchera. Auch in seiner Quickscope-Kolumne für GameStar bemängelte unser Autor Rainer Sigl, dass das Anschneiden politisch brisanter Themen in Far Cry 5 »nur ein durchschaubarer und letztlich zynischer Marketinggag« sei.

Die Versuche seitens DICE, der aktuellen Gender-Debatte gerecht zu werden, indem der Weltkriegs-Shooter Battlefield 5 auch weibliche Soldaten als spielbare Charaktere anbietet, schlägt in eine ähnliche Kerbe. Damit sich ein Spiel gut verkauft, muss es möglichst vielen Spielern gefallen. Damit es möglichst vielen Spielern gefällt, muss es deren Erwartungen befriedigen und darf deshalb auch gern das tatsächliche Kriegsgeschehen verfremden und unrealistisch darstellen.

Wie wichtig es für Spieleentwickler sein kann, ihr Zielpublikum nicht mit unangenehmen Fragen zu konfrontieren, zeigt das Beispiel Spec Ops: The Line. Beim Gameplay orientierte sich der 2012 erschienene Ego-



Valiant Hearts bringt uns die Schrecken des Ersten Weltkriegs näher.



Far Cry 5 nutzt die Brisanz politischer und religiöser Konflikte, doch die Entwickler vermeiden es, eine echte Aussage zu treffen.



In Spec Ops: The Line verkörpern wir nicht den Helden, sondern einen Soldaten, der sich den Schrecken des Krieges ausgesetzt sieht.



Die Halo-Serie versammelt eine große Community hinter sich, die sich dem Kampf gegen die fiktiven Covenant-Aliens verschrieben hat.



Ein hoher Grad an Immersion wirkt direkt auf die Erfahrung unserer eigenen Heldentaten in Videospielen mit Kriegsthematik ein.

Shooter des deutschen Studios Yager Development an Genre-Standards und galt unter Kritikern gemeinhin als generisch. In Sachen Story beschritten die Entwickler jedoch einen Sonderweg und konfrontierten Spieler mit moralisch fragwürdigen Entscheidungen. Unser Charakter ist kein strahlender Held, sondern ein normaler Soldat, der nach und nach seine Menschlichkeit einbüßt – ein Happy End gibt es nicht.

Mit diesem Story-Konzept wollten die Entwickler insbesondere die Verwendung von Krieg zu Unterhaltungszwecken in Videospielen infrage stellen. Spec Ops: The Line erhielt für sein narratives Design diverse Auszeichnungen, blieb kommerziell allerdings hinter den Erwartungen zurück. Der Titel gilt als Beispiel dafür, wie Entwickler in Spielen moralische Fragen behandeln können, dabei aber häufig ein finanzielles Risiko eingehen. Spiele wie Valiant Hearts oder This War of Mine, die sich auch auf ernsthafte Art mit den Folgen des Krieges für die menschliche Psyche auseinandersetzen, erzielten bestenfalls kommerzielle Achtungserfolge.

Ablenkung durch Kriegsspiele

Bis jetzt haben wir viel darüber gesprochen, wie Videospiele unsere Faszination für Gewalt bedienen und uns unsere Machtfantasien ausleben lassen. Allerdings verdient ein Punkt, der bei der Beurteilung vom Thema Krieg in Videospielen eine wesentliche Rolle spielt, noch etwas mehr Aufmerksamkeit – nämlich der Wunsch nach Ablenkung, der in der Studie von Piwag immerhin auf Platz neun der wichtigsten Motivationsfaktoren für Spieler von einschlägigen Titeln landete. Die Flucht in fremde Welten und die damit

einhergehende Möglichkeit zur Zerstreuung bietet nämlich kein anderes Medium in demselben Ausmaß, wie Videospiele es vermögen. Im Gegensatz zu Büchern oder Filmen sind wir nicht passive Zuschauer, sondern greifen selbst in das Geschehen ein, das sich vor unseren Augen abspielt. Dadurch, dass wir viel stärker involviert sind, steigt auch der Grad der Interaktion und damit das Ausmaß dessen, wie stark sich unser Gehirn mit dem Medium Videospiel auseinandersetzen muss. Zwölf Stunden lang alle Special-Extended-Editions von »Der Herr der Ringe« oder alle »Star Wars«-Filme nacheinander anzuschauen, das tut sich kaum jemand freiwillig an.

Aber fast jeder passionierte Spieler hat mit Sicherheit schon mehr als einmal den

berühmt-berüchtigten »Nur noch eine Runde/Quest/ein Level«-Effekt erlebt. Damit wir uns tatsächlich so sehr in der Spielwelt verlieren, dass wir gar nicht merken, wie viele Stunden wir schon in Skyrim, Liberty City oder Azeroth verbracht haben, braucht es aber eine Spielwelt, die dem Verlangen der Gamer nach Immersion und abwechslungsreichem Gameplay Rechnung trägt.

Der Spieler als Weltenretter

Spiele, in denen wir in einem kriegerischen Szenario die Welt retten, geben uns ein Gefühl von Sinnhaftigkeit, gepaart mit der Möglichkeit, unsere eigenen Machtfantasien quasi auf Knopfdruck zu befriedigen.

Wenn wir in der wirklichen Welt versagen, keinen Sinn in unserem realen Leben sehen



Für Autorin Jane McGonigal spielt die Story von Halo bei der Einordnung des (futuristischen) Kriegs-Shooters eine entscheidende Bedeutung.

oder aus anderen Gründen der schönen Realität entfliehen wollen, empfangen uns Videospiele, insbesondere solche mit Krieg als Szenario, mit offenen Armen. In ihrem Buch »Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World« schreibt die Spiele-Designerin Jane McGonigal dazu: »Spiele, die epische Rette-die-Welt-Erzählungen bieten, nutzen diese, um Spielern ein Gefühl für eine andere Art von Macht zu geben [als Spiele ohne Hintergrundstory]. Es ist die Macht, mit Sinn zu handeln: etwas zu tun, das im größeren Zusammenhang eine Rolle spielt. Die Story ist dieser größere Zusammenhang; die Handlungen des Spielers sind das, was zählt.«

Als Beispiel für diese Argumentation führt McGonigal die Videospielereihe Halo von Entwickler Bungie an. Sie zitiert einen Spieler, der erklärt, Halo sei der Beweis dafür, dass es Shooter geben kann, die über eine wirklich sinnstiftende Geschichte verfügen können. Doch Halo, schreibt McGonigal, »ist nicht nur [die] Story«, es ist eine eigene, epische Welt. Diese epische Welt wiederum inspiriere Spieler zu epischen Taten, etwa, als die Halo-3-Community im April 2009 die Summe von mehr als zehn Milliarden kollektiven Kills gegen ihren virtuellen Feind, die Covenant-Aliens, verzeichnete.

Spiele wie Halo, aber auch die Multiplayer-Hits Call of Duty und Battlefield beinhalten dementsprechend eine entscheidende Komponente, die neben der Immersion und der reinen Ablenkung an sich entscheidend für die Beantwortung der Frage sind, warum Krieg als solches eines der beliebtesten Videospiel-Themen ist: nämlich die Kombination der Möglichkeit, der Realität zu entfliehen, mit dem Wunsch nach Macht und Kontrolle, den sinnstiftenden Mechanismen eines Spiels wie Halo und schließlich mit dem Gemeinschaftsaspekt, den insbesondere Mehrspieler-Titel mit sich bringen können.

Warum Soldaten Ego-Shooter spielen

Alle diese Faktoren zusammengekommen spielen auch eine Rolle, wenn Landwirte begeistert zum Landwirtschafts-Simulator grei-



Auf der Gamescom 2018 warb die Bundeswehr mit Videospiel-Rhetorik.

fen – oder Soldaten Halo spielen. Denn tatsächlich sind Ego-Shooter wie Halo, Call of Duty oder Battlefield, aber auch World of Warcraft oder Skyrim beliebte Freizeitbeschäftigungen von Soldaten, sowohl während der Ausbildung als auch im Einsatz. US-amerikanische Militärangehörige berichten immer wieder von Basen in Afghanistan und im Irak, wo sich die dort Stationierten regelmäßig die Zeit auf der Xbox vertrieben und auch kleine Wettkämpfe veranstalteten.

Die Süddeutsche veröffentlichte im Juni 2017 einen Artikel, in dem Bundeswehr-Soldaten ihre Begeisterung für Ego-Shooter erklären. Die Soldaten nutzten die Spiele zur Ablenkung und »zum Abschalten«. Hier wird der Shooter zur Therapie: Frust über ausbleibende oder fehlgeschlagene Einsätze, Langeweile, Wut, Trauer – diese Emotionen können Soldaten mit Videospielen zumindest teilweise kompensieren.

Die Erfahrung von Kontrolle, Macht und Erfolg bietet hier den geeigneten Kontrast und macht nachvollziehbar, warum Soldaten auch im Spiel ihren Beruf erleben wollen. Allerdings funktioniert das auch umgekehrt: Denn auf der diesjährigen Gamescom machte sich etwa die Bundeswehr die Kriegsspiel-Rhetorik zunutze und warb mit Sprüchen wie »Multiplayer at its best« für neue Rekruten. Die Ar-

mee löste damit eine breite Diskussion um die Frage aus, ob derartige Werbung überhaupt ethisch vertretbar sei. Gleichzeitig zeigt sie aber, wie sehr kriegerische Spiele in der öffentlichen Debatte verankert sind.

Die Zukunft des Krieges in Videospielen

Insgesamt steht fest: Als Videospielfans müssen wir uns von Außenstehenden jede Menge Kritik gefallen lassen. Reißerische Schlagzeilen wie »Erst Skyrim-Game, dann WM-Mord – Spielte der Soldat ein Killerspiel nach?« (BILD) oder »US-Army: Rekrutenfang per Ego-Shooter« (Spiegel Online) gibt es nach wie vor. Dabei verfehlen polemisch geführte Debatten den Kern des Problems: Ähnlich wie Filme müssen auch Videospiele den schmalen Grat zwischen Unterhaltung und historischer sowie sozialer Verantwortung beschreiten. Während der Film dieser Herausforderung größtenteils mit der Trennung zwischen Unterhaltung und Aufklärung begegnet, befinden sich die Videospiele dabei noch am Anfang: Spieler wollen sich beim Ausüben ihres Hobbys nur selten mit politischen, moralischen oder gesellschaftlichen Fragen beschäftigen, und AAA-Hersteller sind börsennotierte, auf Gewinn ausgerichtete Unternehmen, die möglichst viele Exemplare eines Spiels verkaufen wollen. Trotzdem gibt es Anzeichen dafür, dass wir uns in eine richtige Richtung entwickeln.

Das zeigen unter anderem Beispiele aus den Serious Games. Diese Serious Games dienen der Lernerfahrung und kommen mittlerweile in Schulen, aber auch im medizinischen Bereich immer stärker zum Einsatz. Insbesondere in der Psychotherapie können Spiele in Kombination mit Virtual Reality neue Behandlungsmöglichkeiten eröffnen – etwa, wenn Soldaten mit einer posttraumatischen Belastungsstörung Ego-Shooter spielen, um ihre Traumata zu überwinden.

Wie auch immer wir Krieg in Spielen begegnen wollen, sollten wir aber eine Sache stets im Hinterkopf behalten: Die Popularität von Krieg wird auch in den kommenden Jahren ungebrochen bleiben. Es bleibt letztlich die Frage, was die Entwickler daraus machen – und wie wir Spieler sie durch unser Kaufverhalten dabei beeinflussen. ◀



Attentat 1942 ist eines der bekanntesten Serious Games, in dem wir durch die Augen Überlebender die Nazi-Besetzung Tschechiens im Zweiten Weltkrieg erleben.



HINTER DEN PIXELN
HALF-LIFE UND MR. FRIENDLY

Monster, Penisattacken und Surrealismus

Die giftige Kopfkralbe, der Nihilanth, Alien-Würmer und allerhand Tentakelwesen – Half-Lifes Gegnerwelt ist legendär absurd. Aber ein Gegnertypus war dann doch zu extrem und hat es nicht in das finale Spiel geschafft. Von Nora Beyer

Es liegt in der Natur der Sache, dass Monster verstörend, schaurig, gruselig und irreell sein sollen. Genau deswegen haben wir ja Angst vor ihnen. Als das Studio Valve, 1996 gegründet von den beiden ehemals bei Microsoft beschäftigten Entwicklern Mike Harrington und Gabe Newell, an ihrem ersten Shooter zu werkeln beginnt, gibt es ein klares Ziel: Half-Life soll werden wie Doom – das große Vorbild der beiden Entwickler. »Half-Life soll den Spieler erschrecken, wie es Doom tat«, so Game Designer Harry Teasly von Valve. Und was ist charakteristisch für Doom – mal abgesehen von den zur damaligen Zeit verstörenden Splat-ter-Effekten? Seine Monsterwelt, zwischen grobschlächtigen Dä-monen und diabolischen Abscheulichkeiten, die Spielern der 90er-Jahre Schauer über den Rücken jagte. Valve orientiert sich am großen Vorbild, schafft aber sein ganz eigenes Ungeheuer-Allerlei. In der Half-Life-Serie werden eine ganze Reihe ikonischer Monster geschaffen, die sich aus der Videospiele-geschichte nicht mehr wegdenken lassen. Aber ein ganz be-sonders schauriger Gegnertypus hat es dann doch nicht ins Spiel geschafft: der geheimnisvolle Mr. Friendly!

Gar nicht so friendly

In der Spiele-Datei finden wir eine ganze Reihe von Mon-steren, die es nicht in das finale Spiel geschafft haben. Darun-ter: Ein unförmiges Monstrum in Pferdegröße, das aussieht wie ein, nun ja, Penis mit Hinterbeinen und Tentakelärmchen und Mr. Friendly heißt. Ein zynischer Name, denn das grotes-ke Monster hat neben einer Doppelschlag-Attacke und ei-nem toxischen Giftangriff noch eine ganz besondere An-griffsart in petto: Laut dem 2003 erschienenen Buch »Half-Life 2: Raising The Bar« von David Hodgson springt Mr. Friendly den Spieler an und kopuliert ihn zu Tode. Sex bis zum Umfallen. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Technische Hürden

Die ursprüngliche Idee war, dass Mr. Friendly unserem Spieler-charakter und Physiker mit Wumme, Gordon Freeman, beim An-griff die Brille von der Nase schlägt. So müssen wir uns des blutrünstigen Vergewaltigungsmonsters erwehren, während un-sere Sicht eingeschränkt ist. Das Problem war allerdings, dass die Quake- bzw. die Source-Engine den notwendigen Unschärfe-Effekt nicht ohne Weiteres darstellen konnte. Die Idee war also schlicht zu ambitioniert für die damalige Zeit. Eine weitere Auf-gabe des Monsters Mr. Friendly sollte die Säuberung der Levels von Leichen sein – eine immersive Lösung für das Problem, dass die herumliegenden Leichen einfach zu viel Performace kosten. In anderen Spielen verschwinden sie einfach.

In Half-Life (1998) kämpfen wir gegen verstörende Monster; viele dieser Viecher sind Resultat einer blutrünstigen »Gesichtsbegat-tung« der Kopfkralben-Aliens, die ihre Wirte mutieren lassen.





1998 gibt das Studio Valve sein Debüt mit Half-Life – und legt damit einen Senkrechtstart hin. Eben weil es vieles anders macht als vergleichbare Spiele jener Zeit. Seine Monsterwelt ist ikonisch ecklig, die Story düster, und Zwischensequenzen werden nicht wie üblich in Videos abgehandelt, sondern in geskripteten Sequenzen, in denen der Spieler die Perspektive der Spielfigur nicht verlässt – ein Meilenstein der Immersion!



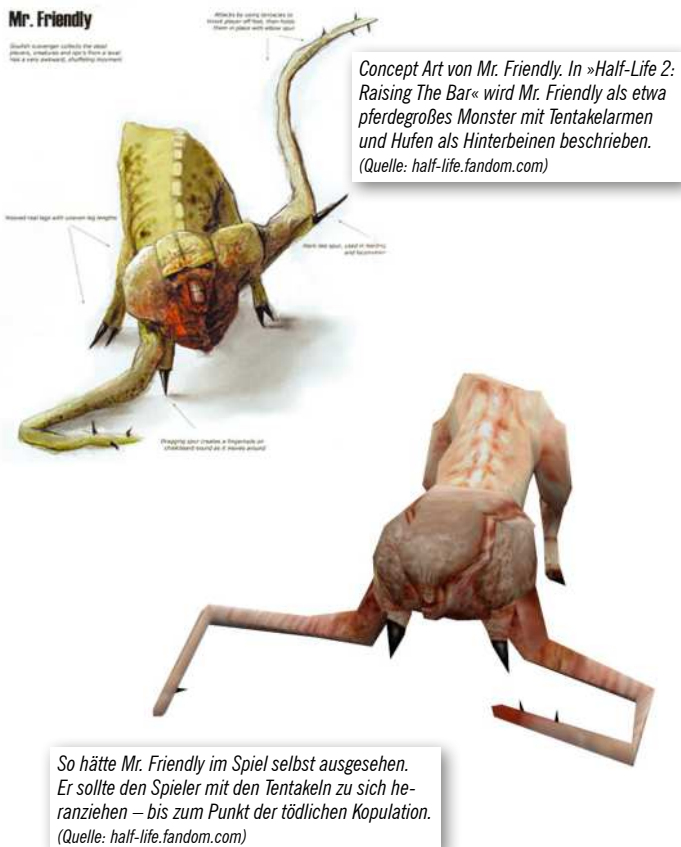
2004 erscheint die Fortsetzung Half-Life 2, das an die Story des Vorgängers anknüpft und erneut Rekorde bricht. Diesmal greifen die Entwickler nicht mehr, wie noch beim ersten Teil, auf die bereits existierende Quake-Engine zurück, sondern entwickeln eigens für das Spiel ihr ganz eigenes Shooter-Genre: die Source-Engine.



Es folgen weitere Ableger – Episode One in 2006 und Episode Two in 2007. Aber die letzte Folge der Trilogie, die eigentlich 2007 oder 2008 erwartet wird, bleibt aus. Die Jahre vergehen und trotz Spielerpetitionen und Peter Molyneux, der extra seinen Sohn vor die Kamera zerrt, damit Valve Rede und Antwort stehe, wo denn nun der letzte Teil bliebe, tut sich nichts. Half-Life: Episode Three oder, wie es schließlich nur noch genannt wird, Half-Life 3, wird langsam aber sicher zur Legende. Gabe Newell, Valves Chef, weigert sich schließlich, überhaupt noch darüber zu sprechen. Die Situation eskaliert zunehmend: Wütende Fans schicken Brechstangen, die ikonische Waffe der Reihe, an das Studio. Aber Valve schweigt weiter. Über die Jahre häufen sich schließlich Andeutungen, die erwartungsvoll interpretiert werden. Die Gerüchteküche brodeln, aber Half-Life 3 bleibt unbestätigt.



kaum einen Zweifel zu. Die Form erinnert zu sehr an einen Penis. Wie kommt man aber nun darauf, ein Penismonster in ein Spiel zu integrieren? Oder besser: Wer? Hinter dem Monsterdesign der Half-Life-Spiele steckt Ted Backman. Er studiert Malerei an der Universität in Washington, als er 1996 zu Valve stößt und künstlerischer Direktor wird. Ken Birdwell, Softwareentwickler bei Valve, ist seit Langem mit Backmans älterem Bruder befreundet und erinnert sich an den jüngeren Ted als künstlerisch begabt. Er bittet ihn kurzerhand, ein paar Monsterskizzen zu



Kopfbegattung

Mr. Friendly ist dabei längst nicht das einzige Monster, das eindeutige sexuelle Bezüge hat. Die legendäre Kopfkralbe, ein kleines, aber äußerst agiles Monster, besteht eigentlich nur aus einem fangzahnbewehrten Maul mit vier Beinen. Es verbeißt sich in Köpfen und lässt die gruseligen Mutanten entstehen, die uns allorts im Spiel entgegenwanken. Die sexuelle Komponente ist dabei offensichtlich. Dr. Isaac Kleiner, einer der Hauptcharaktere in Half-Life 2, hat einer dieser Kopfkralben die Zähne gezogen und sie kurzerhand zum widerspenstigen Haustier umfunktioniert. Gleich zu Beginn des Spiels begegnen wir seinem Schoßtierchen, Lamarr, das nur Flausen im Kopf hat und uns direkt in Schwierigkeiten bringt – Zähne hin oder her. Kleiner erklärt uns dabei: »Keine Angst, Gordon, Lamarr hat keine Zähne mehr und ist absolut harmlos. Das Schlimmste, was sie versuchen wird, ist ... nun ... Ihren Kopf zu begatten.«

Der Künstler hinter Mr. Friendly

Aber während die Kopfkralbe noch als irgendwie entartetes Monstrum durchgehen könnte, lässt die Optik von Mr. Friendly



Mike Harrington, Mitbegründer von Valve
(aus dem Jahr 2009, Quelle: Wikipedia)



Gabe Newell, Mitbegründer und leitender Direktor bei Valve
(aus dem Jahr 2010, Quelle: Official Game Developers Choice Awards)



Doom (1993) – das große Vorbild des damals frisch gegründeten Valve-Studios.



Auch die legendäre Kopfkralbe hat eindeutig sexuelle Bezüge: Sie kopuliert mit dem Kopf ihrer Opfer. (Quelle: half-life.fandom.com)



City17 – eine der von Backman designten Schauplätze der Serie. (Quelle: half-life.fandom.com)



Zerfließende Uhren als Symbol für die Vergänglichkeit der Zeit – ein typisches Motiv des surrealistischen Künstlers Salvador Dalí.



Monstren, Ungeheuer undsoweiter: Backman hat sich die wichtigste Frage in einem Spiel gestellt, in dem sich die Spieler fürchten sollen: Wovor haben wir eigentlich Angst?



Die Aliens im legendären Film von 1979 entspringen HR Gigers künstlerischem Stil. (Quelle: epa, free to use)

entwerfen. Backman präsentiert Birdwell und Gabe Newell, dem geschäftsführenden Direktor bei Valve, seine Monsterentwürfe. Aber mit dem, was sie da zu sehen bekommen, haben sie nicht gerechnet: Backmans Kopfgeburten sind ein Sammelsurium sexueller Abart. Fast alle Monster sind auf die ein oder andere Art sexuell konnotiert. Unter ihnen ein ganz besonders offensichtliches Exemplar: Ein Ungeheuer in Form eines Penis, das seine Opfer zu Tode penetriert – Mr. Friendly ist geboren!

Pubertäre Homophobie als Inspiration

Als Backman Newell die Konzeptzeichnung zu Mr. Friendly präsentiert, herrscht erst einmal betretene Stille. Zumindest schildert Birdwell das so in »Half-Life 2: Raising The Bar«. Schließlich fragt Newell: »Also, ähem, und was ist das da an dem Monster?« Backman antwortet, ohne eine Miene zu verziehen: »Das ist sein Penis.« Stille. Birdwell beschreibt, dass er zu diesem Zeitpunkt davon überzeugt war, einen perversen Bockloppen an Bord geholt zu haben. Aber Backman begründet seine Wahl des phallusgeformten Monsters schließlich einleuchtend: »Naja, ich habe mich im Vorfeld der Entwürfe gefragt, was denn für die Zielgruppe eigentlich unheimlich ist. Und weil die Zielgruppe vor allem aus Jungs im Teenager-Alter besteht, dachte ich: Die haben schon genug von den monströsen, muskelbe-

packten Monstern mit Schusswaffen anstelle von Händen gesehen, das erschreckt die nicht mehr. Also habe ich mir überlegt: Was finden diese Teenager-Jungs denn eigentlich wirklich furchterregend? Wovor haben die Angst? Vor Penissen. Ihren eigenen und anderen. Also habe ich mich dazu entschlossen, an die homophobe Tendenz in diesem Alter, die aus der Unsicherheit über die eigene Sexualität und die eigenen Geschlechtsorgane herrührt, anzuknüpfen.« Backman beschreibt dann in einem ausführlichen Monolog, wie er sich die Attacke von Mr. Friendly genau vorstellt. Er zieht den Spieler mit seinen Tentakelarmen heran, bis es schließlich zum Äußersten kommt – der tödlichen Begattung. Nach einer weiteren langen Pause, in der Newell auf den Entwurf starrt, schaut dieser schließlich auf und sagt: »Ausgezeichnet! Genau das, wonach wir gesucht haben!«

Düster, düsterer, Ted Backman

Birdwells Befürchtung, dass Newell die Entwürfe entgeistert ablehnen würde, war also unbegründet. Denn dieser ist begeistert! Backman wird künstlerischer Direktor. Auf der offiziellen Valve-Webseite heißt es zu ihm: »Bevor Ted 1996 Teil des Valve-Teams wird, studiert er Malerei in Washington. Während seiner Zeit bei Valve zeichnet er verantwortlich für das Design der meisten Gebäude, Charaktere und Gegenstände, die Black Mesa, City 17 und die anderen Umgebungen bevölkern. Ted findet Nieselregen heimelig und besteht darauf, dass Paynes Grau seine Lieblingsfarbe ist.« Die Passion für Nieselregen und das triste Grau lassen erahnen, welches Art-Design Backman für Half-Life vorschwebt: düster, bedrückend, unbeschönigt. Gerade Half-Life 2 war noch deutlich düsterer angelegt, als es am Ende geworden ist. Mit dem Risiko, in der Monsterdarstellung zu weit zu gehen, legt Ted Backman los.

Schweizer Horror

Ted Backman nennt einen Haupteinfluss auf sein künstlerisches Schaffen, der einiges erklärt. Eigenen Angaben nach findet er die Inspiration für seine Ungeheuer in Half-Life und Half-Life 2 beim Schweizer Künstler Hans Rudolf Giger, genannt HR Giger. Giger verdiente sich erst einen Ruf als angesehener Innenarchitekt in seiner Heimat, bevor er sich weltweit einen Namen als Szenen- und Kostümbildner machte. Noch nie gehört? Oh doch. Es ist nämlich Giger, der hinter den ikonischen Darstellungen



Eine der Aufgaben von Mr. Friendly sollte sein, die Leichen im Spiel aufzufressen – eine immersive Lösung für das Performanceproblem, das die herumliegenden Leichen bilden. (Quelle: Valve)



Gigers Stil prägt die Pop-Kultur nachhaltig. Auch Shodan aus System Shock etwa erinnert stark an den Stil des Schweizer Künstlers. (Quelle Bild oben: Swiss Info) (Quelle Bild unten: shodan.fandom.com)



HR Gigers Kunst ist düster, surrealistisch und oft voller sexueller Bezüge.

der Monster in Filmen wie »Alien« (1979) oder »Species« (1995) steckt. Für seine Mitwirkung in Alien wird Giger 1980 der Oscar in der Kategorie »Beste visuelle Effekte« verliehen. Und Gigers Kunststil mit einem Schlag weltbekannt. Seine finsternen Zeichnungen prägten über Jahrzehnte die Ästhetik unserer Alien-Vorstellungen und werden das ästhetische Vorbild für viele Bands der Death- und Black-Metal-Szene.

Surrealismus goes Half-Life

Gigers Stil war der zentrale Einfluss auf Ted Backmans Monster-Designs. Beide orientieren sich am Surrealismus, dessen bekanntester Vertreter der spanische Künstler Salvador Dalí war. Der Surrealismus stellt das Traumhafte, das Unwirkliche in den Vordergrund. Die Wirklichkeit der Welt wird gewissermaßen im Unbewussten gesucht, in den Zwischenräumen des Realismus. Dalí malte etwa Uhren, die in dünnen Steppenszenarien wie Butter zerfließen, oder geisterhafte Pferde mit Beinen wie Zahnstocher, denen Schubladen aus dem Bauch quillen. Gigers Stil ist ähnlich bedrohlich-absurd. Skelettalen Figuren mit langen, überformten Köpfen ohne Augen wachsen Schläuche oder kleine Mäuler wie Arme aus dem vielzahnigen Mund. Die Figuren sind dabei meist eine verstörende Mischung zwischen Mensch und Maschine. Wiederkehrendes Thema Gigers Werke ist der von ihm geprägte Begriff der Biomechanoiden. Also monströse Kreaturen zwischen organisch und technisch Mechanischem. Ted Backman greift in Half-Life die typische Gestalt von Gigers gezeichneten Figuren auf – Körper, die mehr an Skelette erinnern als an Menschen mit unförmigen Köpfen ohne Augen und angsteinflößenden Mäulern.

Monster ad absurdum

Mit Mr. Friendly geht Ted Backman aber noch einen Schritt weiter als Giger. Auch dessen Darstellungen zeigen zwar manchmal das Sexuelle (in einer Zeichnung des Schweizer Künstlers wird eine Maschinenfrau von einem seltsamen Apparat, der an einen männlichen Körper erinnert, in eindeutiger Position von hinten begattet), Backman geht in der Darstellung des Mr. Friendly aber ein gutes Stück weiter. Hier wird das Geschlechtsmerkmal selbst zum Monster umfunktioniert. In gewisser Hinsicht führt sich so das Ungeheuerliche selbst ad absurdum, weil es so dermaßen überzeichnet ist. Der Surrealismus um H.R. Giger ist Ted

Backmans ästhetische Inspiration für Mr. Friendly und die sonstige Monsterwelt in Half-Life und Half-Life 2.

Zu viel des Guten?

Der viel profanere Gedanke hinter Mr. Friendly sind aber eben jene pubertären Knabenfantasien und -traumata, die er Newell schildert. Aber warum hat es Mr. Friendly jetzt eigentlich nicht ins finale Spiel geschafft? Viele von Beckmans Monsterentwürfen schaffen es nicht über den Concept-Art-Status hinaus. Einige andere, wie auch Mr. Friendly, kommen bis in die Testphase und erhalten sogar Animationen. Ins Spiel selbst gelangen dann aber doch nur eine Handvoll – und Mr. Friendly ist nicht unter ihnen. Eindeutige Aussagen dazu gibt es nicht. Ein Grund dafür war wohl die schon beschriebene Schwierigkeit, den Angriff des Monsters technisch darstellen zu können. Es kann gut sein, dass die Vorstellung, den Spieler zu Tode zu vergewaltigen, dann doch eine Nummer zu extrem war. Aber: Die großen Antlion-Sandmonster, die wir in Half-Life 2 bekämpfen müssen, orientieren sich an der Optik von Mr. Friendly. Und so lebt der monströse Killer-Penis gewissermaßen fort.

Die Monster, die wir schufen

Die Monsterwelt der Half-Life-Reihe ist legendär. Das verdanken wir Ted Backman, der genau die richtige Eingebung hatte: Wenn wir ein Spiel mit Monstern machen wollen, vor denen wir uns wirklich gruseln, dann müssen wir uns zuallererst fragen, was es denn eigentlich ist, vor dem wir Angst haben. Denn: Es liegt in der Natur der Sache, dass Monster verstörend, schaurig, gruselig und unreal sein sollen. Genau deswegen haben wir ja Angst vor ihnen. Der Begriff selbst verweist darauf: Monster, von Lateinisch »monstrum«, bedeutet so viel wie »Mahnzeichen« oder »Warnung«. Monster sind meist groteske Kreaturen, deren Gestalt bewusst eine Abnorm der idealtypischen menschlichen Gestalt darstellt. Zwitterwesen zwischen Mensch und Alien wie in Half-Life, The Last of Us oder Dead Space, Zombies wie in Left 4 Dead und vielen anderen Spielen. All diese Monster stellen eine verbotene Grenzüberschreitung zwischen Menschlichem und Unmenschlichem dar. Monster lehren uns letztlich nichts anderes, als Angst vor dem Andersartigen zu haben. Je absurder, desto einprägsamer. Backman ist das – zielgruppenspezifisch – mit dem Monster Mr. Friendly grandios gelungen! <>

Wo ist der Wald?

Egal ob pixelklein auf dem Atari VCS 2600 oder bis ins letzte Detail modelliert auf der Xbox One X, wir begegnen Bäumen in jeder Konsolengeneration. Von der reinen Dekoration bis hin zum niederträchtigen Endboss sind sie enorm vielfältig einsetzbar. Von Benedikt Plass-Fleßenkämper

Ein Grund, warum Bäume bereits in primitiveren Spielen der frühen 1980er-Jahre vorkamen, ist ihr relativ simples Aussehen. Schließlich zeichnet jedes Kind mühelos ein paar grüne Kreise und kritzelt braune Balken hinzu, um Eltern oder Erzieher von seinen künstlerischen Fähigkeiten zu überzeugen. Ein Wald besteht natürlich aus mehreren Bäumen, und die dienen schon im Jump&Run-Klassiker Pitfall! aus dem Jahr 1982 als leicht realisierbare Hintergrundkulisse. Sie stehen so dicht nebeneinander, dass ihre Kronen einen einzigen grünen Balken mit einigen Dellen bilden. Ähnlich sieht es beim ebenfalls 1982 erschienenen Konkurrenten Jungle Hunt aus, doch haben die grünen Blätter hier zumindest eine Funktion und halten die Lianen, an denen man wie Tarzan durch den Dschungel schwingt.

Das Hüpfspiel-Genre entwickelt sich in den folgenden Jahrzehnten fleißig weiter, weshalb uns beispielsweise in Rocket Knight Adventures (1993) bis Fox n Forests (2018) zahlreiche Plattformen in Gestalt fester Äste zur Verfügung stehen. Ein ähnliches Prinzip begegnet uns in vielen anderen Genres, darunter Open-World-Titeln wie Assassin's Creed 3 (2012). Hier können wir uns inmitten der knochigen Äste vor den Augen der Gegner verstecken und unsere Opfer von oben anvisieren, um sie mit einem Überraschungsangriff zu erdolchen.

In Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! (1996) oder Spyro the Dragon (1998) erforschen wir gar das hohle Innere von besonders dicken Bäumen, in denen sich natürlich allerlei Plattformen, Gegner und gefährliche Fallen finden. In diesem Zusammenhang fasziniert am meisten »Die große Leere« aus Dark Souls (2011) – ein riesiger ausgehöhlter Baum, in den wir von oben hinabsteigen, um dann am Fuße des wunderschönen Aschesees zu landen.

Verträumte Kulisse

»Die große Leere« zeigt darüber hinaus, dass Bäume und Wälder ein sehr effektives Stilmittel sind und der Atmosphäre auf die Sprünge helfen können. Beispielsweise machen sie ein Adventure wie Myst (1993) lebendiger oder die Heimat der Waldhexe in God of War (2018) gewaltiger.

Ein noch besseres Beispiel ist das VR-exklusive Action-Adventure Moss (2018): Wir lenken eine kleine Maus von einem Gebiet ins nächste und greifen sporadisch mit unseren realen Händen ein, um beispielsweise Blöcke oder Plattformen zu bewegen. Der Reiz des Spiels liegt maßgeblich in seinem märchenhaften Ambiente, das ohne den toll gestalteten Wald und das saftig grüne Gras kaum möglich wäre.

Du kommst hier nicht vorbei!

Selbstredend können Bäume mehr sein als eine hübsche Kulisse. In vielen Spielen sind sie ein bewusst einkalkuliertes Hindernis, das uns buchstäblich Grenzen aufzeigen soll. Ergo blockieren sie unseren Weg in Rollenspielsklassikern wie Chrono Trigger (1995) oder versperren die Sicht des Scharfschützen im Ego-Shooter Sniper Elite 4 (2017).

Gefährlich wird es, wenn wir in hoher Geschwindigkeit durch die Gegend düsen und jedwede Kollision mit Bäumen vermeiden müssen. Davon konnten bereits Spieler des Atari-2600-Oldies Skiing (1980) ein Lied singen, dessen pixelige Bäume unseren rasanten Abfahrtslauf behindern. Weichen wir zu spät aus, liegen wir im Schnee und verlieren wertvolle Zeit.

Drei Jahre später erscheint ein flottes Actionspiel namens 3D Deathchase, in dem wir auf einem futuristischen Bike durch einen Wald brettern und dabei fleißig auf unsere Gegner ballern.

In Assassin's Creed 3 hechten wir im Eiltempo von einem Baum zum nächsten.

Kirby's Adventure (1993) war das erste Jump&Run, in dem wir Whispy Woods in Farbe bestaunen durften.



So weit wäre das nichts Besonderes, wenn die schlaksigen Bäume nicht weit über den Bildschirmrand ragen würden. Zudem entsteht allein durch die für die damalige Zeit spektakuläre Ego-Perspektive ein revolutionäres Geschwindigkeitsgefühl.

Wem das Szenario bekannt vorkommt, der denkt vermutlich an den Kinohit »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« (1983). Tatsächlich war die rasante Verfolgungsjagd im Wald von Endor die entscheidende Inspirationsquelle für 3D Deathchase. Exakt 20 Jahre später erhalten Star-Wars-Fans ihre eigene spielbare Version: Im GameCube-exklusiven Actionspiel Rogue Squadron 3: Rebel Strike (2003) sitzen wir unter anderem auf einem original Düsenschlitten und ergötzen uns an der technisch hochwertigen Grafik, während wir auf dem Waldmond an einem Baum nach dem anderen vorbeisausen.

Mein Feind, der Baum

Bislang haben wir uns auf unbewegliche Bäume konzentriert, die unverrückbar im Boden feststecken. Wie das Bäume normalerweise eben tun. Das nächste Ärgernis steht uns in Form von Endgegnern bevor, wie sie uns in Kirby's Dream Land (1992) begegnen. In dem Game-Boy-Plattformer stoßen wir auf den bildschirmfüllenden Apfelbaum Whispy Woods, der uns mit seinen Früchten bewirft und eliminieren will. Zum Glück können wir seine Äpfel einsaugen und postwendend zurückschicken. Whispy Woods erlangte schnell Kultstatus, weshalb er fortan in zahlreichen Kirby-Episoden einen Auftritt hatte. Dazu gehört auch das jüngst für die Nintendo Switch veröffentlichte Kirby Star Allies (2018). Zugegebenermaßen ist Whispy eher niedlich, während uns in anderen Spielen bedeutend bedrohlichere Baum-Bosse erwarten. Beispielshaft zu nennen sind Exdeath aus Final Fantasy 5 (1992), den wir erst ganz zum Schluss der Geschichte in seiner wahren Form als Wächterbaum bezwingen, oder diverse Monster aus Dark Souls 3 (2016), die uns unser Leben erschweren.

Wälder können demnach nicht nur beschaulich, sondern auch gruselig sein – vor allem, wenn es an Licht mangelt. Daher wirkt der Wald am Rande der verschlafenen Kleinstadt Bright

Der mutierte Harold ist in Fallout 3 endgültig ein verwurzelter Baum, der sich nicht mehr fortbewegen kann.



In Spyro the Dragon erwartet uns eine kleine Welt voller Bäume, auf denen wir herumhüpfen und die wir von innen erforschen. Unser Screenshot stammt aus der 2018 veröffentlichten Spyro Reignited Trilogy.

Falls in Alan Wake (2010) in der Nacht bedeutend beklemmender als am Tag. Im PS4-Horror-Adventure Until Dawn (2015) beschützen wir derweil eine Gruppe von Jugendlichen in einer entlegenen Berghütte vor einem nach Rache dürstenden Wendigo.

Den ultimativen Gruselwald bietet indes der Survival-Hit The Forest (2018), der uns von der ersten Nacht an mit blutrünstigen Kannibalen konfrontiert. Glücklicherweise sind die Bäume kein

*Es genügen ein paar Salven mit einem Schnellfeuerge-
weh, um diesen Baum in Crysis zu Fall zu bringen.*



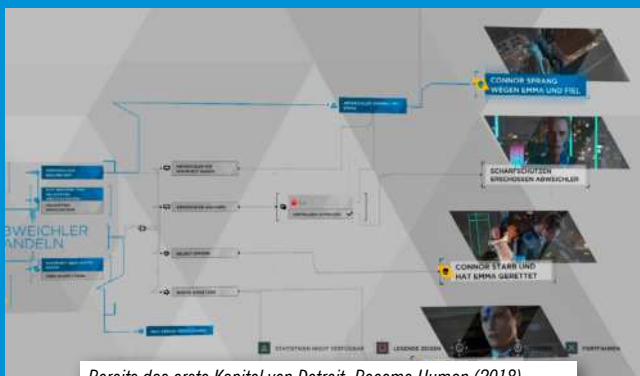
*Die hohen Bäume verhelfen dem ansonsten etwas steifen
Adventure Myst zu einer lebendigen Atmosphäre.*

Baumstrukturen: Dialoge und Entscheidungen in Spielen

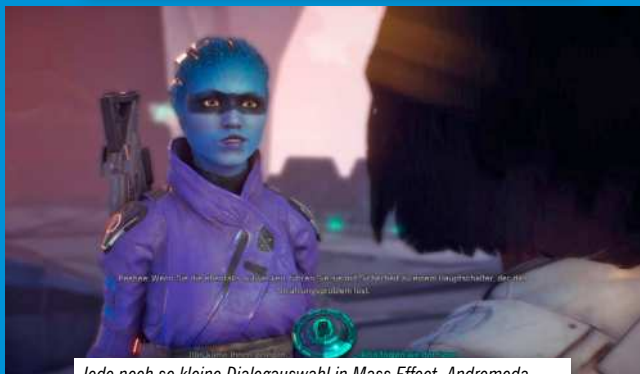
Wer denkt beim Thema »Bäume in Spielen« an die Dialogauswahl von Rollenspielen à la Dragon Age (ab 2009) oder Mass Effect (ab 2007)? Einfache Antwort: die Entwickler und Programmierer! Sie kritzeln schließlich alle geplanten Optionen auf ein Blatt Papier und verbinden sie mit Linien, um den gesamten Verlauf im Überblick zu haben. Das Resultat erinnert an einen Baum, an dessen Stamm mehrere Äste hängen, die immer kleinere Zweige tragen.

Detroit: Become Human (2018) ist ein wunderbares Beispiel einer solchen Baumstruktur, die auch die Spieler zu sehen bekommen. Ohne die Flussdiagramme hätte man überhaupt keine Übersicht über alle potenziellen Wege, die der bemerkenswert verzweigte interaktive Film dem Spieler zu bieten hat.

Oder wie wäre es mit einem Technologiebaum, wie wir ihn aus Sid Meier's Civilization (ab 1991) kennen? Je nachdem, welche Errungenschaft wir als Erstes erforschen, stehen uns darauf aufbauend weitere Möglichkeiten zur Verfügung. Deshalb können wir den Maschinenbau natürlich erst erlernen, nachdem unser Volk die zugrunde liegenden Fähigkeiten Mathematik und Bauwesen studiert hat.



Bereits das erste Kapitel von Detroit: Become Human (2018) besitzt einen herrlich komplexen Storybaum, dessen einzelne Verzweigungen man in Ruhe betrachten und analysieren kann.



Jede noch so kleine Dialogauswahl in Mass Effect: Andromeda (2017) ist wie ein Baum strukturiert, der verschiedene Verästelungen und unterschiedliche Ausgänge besitzt.

Diese dünnen Striche aus 3D Deathchase waren die gewaltigsten Bäume, die man sich anno 1983 als Besitzer eines ZX Spectrum vorstellen konnte.



Wer in The Forest überleben will, muss fleißig Bäume fällen und aus dem Holz einen sicheren Unterschlupf bauen.

reines Beiwerk, sondern lassen sich mit einer Axt fällen und zu Kleinholz verarbeiten. Letzteres benötigen wir, um ein Lagerfeuer und eine möglichst sichere Zufluchtsstätte zu bauen.

Timber!

Somit wären wir bei Spielen angelangt, in denen Bäume einen spielerischen Zweck erfüllen. Zum Beispiel konnten wir im Multiplayer-Shooter Söldner: Secret Wars (2004) Bäume per Beschuss fällen und mit etwas Glück unsere Gegner erschlagen. Dieses Prinzip treibt der deutsche Entwickler Crytek drei Jahre später auf die Spitze – und präsentiert uns in Crysis einen herrlich dichten Dschungel, in dem wir jeden dünnen Baum mit ein paar Salven zu Fall bringen. Wer eher auf simple Geschicklichkeitsspiele steht, findet vielleicht Gefallen am Tablet-Game Timberman (2014). Hier zerhacken wir einen Baum, indem wir im Sekundentakt mit unserem Comic-Holzfäller dagegenschlagen.

Freilich können Bäume auch eine große Hilfe sein, ohne dass man sie gleich zerstören muss. Jonathan Blows Puzzlespiel The Witness (2016) etwa nutzt sie als Hinweise, mit denen wir Rätseltafeln lösen können. Komplexe Aufbauspiele wie Die Siedler (ab 1993) simulieren gar einen kleinen Kreislauf des Lebens, den wir instandhalten müssen. Zunächst lassen wir sämtliche Bäume von Holzfällern zerlegen. Anschließend pflanzen wir mit Förstern neue Setzlinge, um langfristig einen Rohstoffnachschub an soliden Stämmen zu gewährleisten.

Circle of Life

Das Stichwort »wachsende Bäume« führt uns zur Fable-Reihe (ab 2004), die für eine der größten Lügen der Videospielgeschichte bekannt ist: Der britische Designer Peter Molyneux versprach seinen Fans stetig wachsende Bäume, die im Laufe des Abenteuers immer größer werden sollten. Solch ein ambitioniertes Vorhaben war fürs Lionhead-Team jedoch nicht umsetzbar – wohl aber für den Schweden Markus »Notch« Persson, der fünf Jahre später die erste Version eines kleinen, aber feinen Baukastens namens Minecraft veröffentlichte. Zugegeben: Der



Als Necromancer steuerten wir 1982 unsere Baumwesen, die wir zuvor gepflanzt hatten.



Der am Ast hängende Apfel verrät, in welche Richtung wir die Linie auf dieser Rätseltafel von The Witness zeichnen müssen.

Wachstumsvorgang ist in diesem Falle sehr simpel: Wir platzieren einfach einen Setzling auf dem Boden und warten ein Weilchen, bis plötzlich ein ausgewachsener Baum vor uns steht. Wer wirklich auf graduell wachsende Bäume besteht, zieht in Far Cry 2 (2008) durch Ostafrika. In dem Ego-Shooter wächst von uns abgefackelte Vegetation im Laufe der Zeit nach.

Jenseits der Natürlichkeit

Die nächste Evolutionsstufe der Bäume existiert (bislang) nur in der wundersamen Welt der Bücher, Filme und Videospiele. Also stoßen wir beginnend mit dem ersten Fallout (1997) auf einen armen Kerl namens Harold, aus dessen Kopf aufgrund einer Mutation ein Baum wächst. In Fallout 3 (2008) schlägt der Mann gar Wurzeln. Noch interessanter sind anthropomorphe Bäume, die wir selbst steuern dürfen. Dafür springen wir erneut zurück ins Jahr 1982 und schauen uns das 8-Bit-Spiel Necromancer an: Wir übernehmen darin die Rolle eines Zauberers, der sich durch drei Arcade-lastige Levels kämpft. Im ersten pflanzen wir Setzlinge und vertreiben mit unserem Irrlicht heranstampfende Oger, damit die Jungpflanzen zu mannshohen Bäumen reifen.

Im zweiten Level dürfen wir sowohl den Necromancer als auch seine gezüchteten Baumwesen steuern. Gemeinsam klettern sie durch eine mehrstöckige Krypta und wehren aggressive Spinnen ab. Ansonsten erscheinen solche Bäume vornehmlich in Spielen, in denen uns sowieso die unterschiedlichsten Kreaturen zur Verfügung stehen. So entdecken wir erstmals in Pokémon Goldene Edition sowie Pokémon Silberne Edition (beide 1999) den Mogelbaum, prügeln uns seit Tekken 3 (1997) mit dem vielfältigen Mokujuin oder geleiten im Echtzeit-Strategiespiel Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittel Erde (2004) riesige Ents über das Schlachtfeld.

Die Ents waren übrigens das Vorbild der Treants, die ein Teil des Dungeons-&-Dragons-Universums sind und uns in Warcraft 3 (2002) begegnen. Der Strategie-Rollenspiel-Mix gewährt dem Spieler die Kontrolle über die Heldenklasse »Hüter des Hains«, die wiederum harmlose Bäume in angriffslustige verwandelt. Im MMO-Dauerbrenner World of Warcraft (2004) dürfen wir sogar selbst als Treant durch Azeroth marschieren, sofern wir über den passenden Druiden-Folianten verfügen.

Göttliches Geäst

Jetzt fehlen nur noch die allmächtigen Bäume, die eine zentrale Rolle der Geschichte einnehmen und beinahe Götterstatus besitzen. So ziehen wir in God of War 3 (2010) gemeinsam mit der Pflanzen-Titanin Gaia in die Schlacht gegen Zeus, besuchen in The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998) den gutmütigen Deku-Baum, seines Zeichens Wächter des Kokiri-Dorfes, und suchen in Secret of Mana (1993) den legendären Mana-Baum.

Über all dem steht der fantastische Geisterbaum aus dem großartigen, Xbox-exklusiven 2D-Sidescroller Ori and the Blind Forest (2015), der die Macht über Leben und Tod zu besitzen scheint. Ohne ihn gäbe es keinen Ori, kein Abenteuer und demzufolge natürlich auch kein Spiel. Allein sein Erscheinungsbild ist derart gewaltig, dass er uns mit seinen Lichtern und den im Sturmwind wehenden Blättern innerhalb von fünf Spielsekunden in den Bann zieht. Der Geisterbaum ist ein weiterer Beweis dafür, dass es nichts Schöneres gibt als die Magie der Natur – auch in digitalen Spielen. ◀▶



In From Softwares Action-Adventure Dark Souls kämpfen wir uns durch einen ausgehöhlten, ziemlich verwinkelten Baum namens »Die große Leere«.



Während der eine Baum in Minecraft prächtig gedeiht, ist der andere noch ein kleiner Setzling.



Der mächtige Geisterbaum ist Dreh- und Angelpunkt einer fabelhaften Geschichte, die uns in Ori and the Blind Forest erwartet.



Hüter des Waldes: Der Deku-Baum ist seit dem N64-Meilenstein Ocarina of Time Teil der The-Legend-of-Zelda-Reihe.

CONTRA: HARD CORPS Mega Drive

Das Hardcore-Corps

Der Autor

Unser freier Autor Benjamin Blum legt sich nach dem erneuten Zocken von Hard Corps endgültig fest: Die 16-Bit-Zeit ist seine liebste Retro-Ära. Denn zweidimensionales Gameplay verspricht einerseits Nostalgie, andererseits ist die Grafik von SNES oder Mega Drive künstlerisch und technisch derart ausgereift, dass sie auch in der Gegenwart noch hübsch anzuschauen ist. Und wenn die Entwickler dann noch so ein charmantes B-Movie-Feuerwerk abbrennen wie bei Contra: Hard Corps, fühlt man sich wieder wie ein Teenager aus den 90er-Jahren.

Ein 16-Bit-Shooter mit Story-Sequenzen und alternativem Ende? Das Sega-Debüt der Contra-Reihe ist auffallend anders als seine Vorgänger – aber nicht weniger explosiv! Von Benjamin Blum

Das Importieren von Videospielen ist in den frühen 90er-Jahren ein großes Thema, zumindest unter gut informierten Zockern. Es gibt damals immer wieder Spiele, die schlichtweg nicht bei uns in Europa erscheinen oder nur in zensurierten Versionen. Die Contra-Reihe von Konami liefert hier ein paar denkwürdige Beispiele. Obwohl die US-Fassungen der Shooter nicht besonders furchteinflößend aussehen, landet die Heimcomputer-Umsetzung des ersten Arcade-Automaten auf dem Index, und die Spiele werden fortan für den gesamten europäischen Markt entschärft. Menschliche Hauptfiguren sind plötzlich Roboter, der Titel Contra muss dem blechern »Probotector« weichen. Einen Titel trifft es damals besonders hart: das Spin-off der Hauptreihe mit dem Untertitel Hard Corps, das 1994 für

Segas Mega Drive erscheint. Hier verwandeln sich nicht nur die muskelbepackten Helden in Roboter namens CX-1 bis CX-4, auch Teile der Story werden umgeschrieben. Moment, »Story« in einem Contra-Spiel? Tatsächlich ist sie hier nicht nur Beiwerk, sondern bietet, zumindest im Ansatz, eine Inszenierung und Storytelling. So gibt es Entscheidungsmöglichkeiten im Spielverlauf und sogar verschiedene Enden – für einen 16-Bit-Shooter beinahe bahnbrechend! Doch die EU-Version büßt damals an Charme und Atmosphäre ein, allein schon, weil neben den Protagonisten auch die menschlichen Schurken, herrlich abgedrehte B-Movie-Charaktere, teils durch Roboter ersetzt oder komplett entfernt werden. Die japanische Version bietet zwar im Gegensatz zu den übrigen Versionen Lebensbalken und

unendlich Continues, aber eben nur japanische Texte. Deshalb stürzen wir uns damals wie heute auf die US-Fassung von Hard Corps, die diesen Klassiker noch ein bisschen besser macht.

Actionfeuerwerk dank Riesenroboter

Ob US-, Japan- oder EU-Version, den wichtigsten Moment des Spiels erleben alle Zocker auf die gleiche grandiose Weise. Doch zunächst klären wir schnell die Ausgangslage: Im ersten Level des Spiels müssen die Mitglieder des Hard Corps ihre Heimatstadt gegen einen gigantischen Kampfroboter verteidigen. Also entscheiden wir uns zwischen den Charakteren Ray, Sheena, dem werwolfartigen (!) Brad Fang oder dem Droiden Brownie. Keineswegs nur eine optische Frage, da alle Figuren ihr eigenes Arsenal haben.



Im ersten Level fliegt dieser Riesenroboter heran und greift uns auf einem Hausdach an. Für uns eine der besten Actionszenen der 16-Bit-Ära.



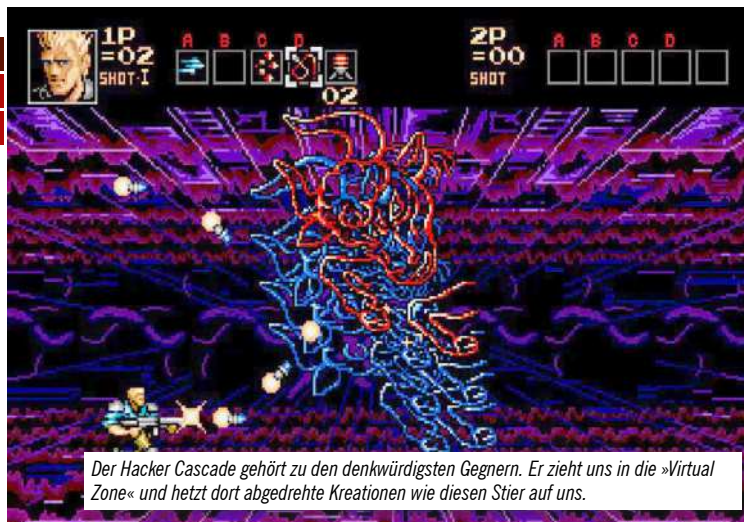
Auf dem Schrottplatz erhebt sich ein abgedrehtes Blechmonster. In diesem Bosskampf muss man sich immer wieder rechtzeitig ducken, um den Schlägen auszuweichen.



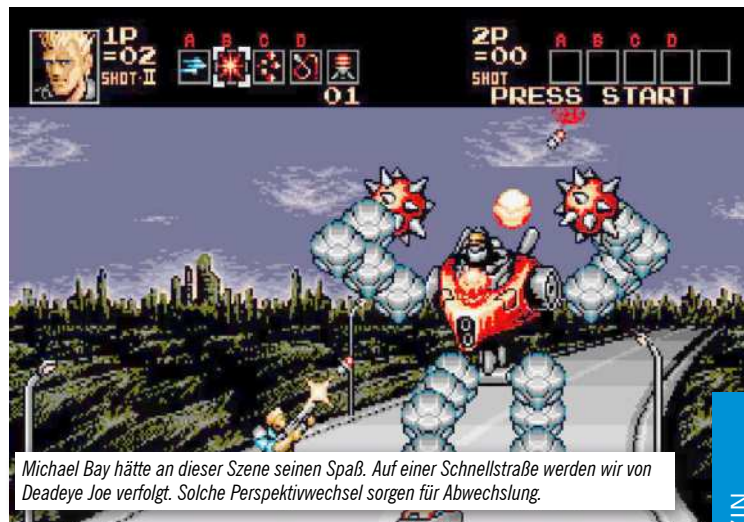
Typisch Contra: Wie bei anderen Teilen der Reihe sind wir nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern brettern auf Bikes durch die Levels oder hängen uns an einen Helikopter.



Die 2D-Kulissen sind einfach plastisch und lebendig. Im Dschungel purzelt dieser Kopf herunter, aus dem plötzlich Monster-Moskitos schwirren und Jagd auf uns machen.



Der Hacker Cascade gehört zu den denkwürdigsten Gegnern. Er zieht uns in die »Virtual Zone« und hetzt dort abgedrehte Kreationen wie diesen Stier auf uns.



Michael Bay hätte an dieser Szene seinen Spaß. Auf einer Schnellstraße werden wir von Deadeye Joe verfolgt. Solche Perspektivwechsel sorgen für Abwechslung.

Unsere Wahl fällt auf Ray, dessen zielsuchender Raketenwerfer und schlagkräftiger Granatwerfer echte Pluspunkte sind. Wir ziehen also los und ballern erste feindliche Roboter über den Haufen, was sich ganz ähnlich wie im SNES-Klassiker Contra 3/Super Probotector anfühlt. Doch dann stapft der bereits erwähnte Riesenroboter am Horizont entlang, sieht dabei noch ganz klein aus, schießt einmal um sich ... und hebt plötzlich ab, landet neben dem Haus, auf dessen Dach wir stehen, und füllt jetzt beinahe den ganzen Bildschirm aus. Obwohl all das mit 2D-Grafik dargestellt wird, ist der Eindruck so räumlich und plastisch, dass wir vor dem Röhrenfernseher beinahe vom Stuhl kippen. Der Kampf ist dann überraschend einfach, mit Raketen und Granaten schießen wir das Ungetüm schnell schrottreif. Doch keine Sorge: Nach dem spielerisch gemächlichen Auftakt mutiert Hard Corps im späteren Verlauf noch zu einem extrem schweren Shooter, der uns unzählige Schweißausbrüche beschert.

Entscheidung mit Folgen

Die erste Story-Entscheidung steht schon am Ende des ersten Levels an. Dort besiegen wir den Schurken Deadeye Joe, der sich nach seiner Niederlage aus dem Staub macht. Gleichzeitig erreicht uns der Notruf eines Wissenschaftlers, dessen Labor angegriffen wird. Verfolgen wir nun Deadeye oder helfen wir dem Doktor? Solche Entscheidungen führen uns in unterschiedliche Levels

und im späteren Spielverlauf sogar zu verschiedenen Endsequenzen. Das erhöht den Wiederspielwert natürlich enorm. Erst recht, wenn man bedenkt, wie schwer das Spiel ist. Wie oft man sich durch knifflige Passagen durchbeißen muss, die Angriffsmuster der Standard- und Bossgegner am besten auswendig kennt. Ein simples Beispiel: Als wir uns durch einen Dschungel kämpfen, springt eine Horde monströser Affen auf uns zu. Wir experimentieren mit dem Streuschuss, den Sucherraketen, werden aber getroffen – was in den westlichen Versionen des Spiels gleich ein Leben kostet. Überraschend gut funktioniert letztlich, einfach mit dem Laserstrahl geradeaus zu schießen und durch die entstehende Schneise zu sprinten. Dabei erwischen wir zwar nicht alle Gegner, aber das ist uns herzlich egal. Überall gilt es, solche kleinen Taktiken und Angriffsmuster anzuwenden. Kennt man die Levels dann richtig gut, wird aus dem Spielablauf eine explosive Choreographie, bei der schon kleine Fehler den Bildschirmtod bringen. Obendrein sorgt das Leveldesign für reichlich Abwechslung, wenn sich unser Held zum Beispiel an einen Hubschrauber hängt und auf Feinde ballert, die um ihn herum-schwirren. Oder die geniale Sequenz, als Deadeye uns in einem riesigen Roboter über eine Schnellstraße verfolgt. Dabei laufen wir nicht von links nach rechts, sondern auf die Kamera zu, während Deadeye immer wieder aus dem Hintergrund angreift oder zu uns nach vorne sprintet. Einmal mehr zeigen die

Entwickler, wie plastisch und abwechslungsreich simple 2D-Grafik sein kann.

Ans Limit getrieben

Ein Charakter muss noch explizit erwähnt werden: der Hacker Noiman Cascade. Er steckt hinter dem Angriff auf die Heimatstadt der Helden – und liefert uns einen denkwürdigen Bosskampf. Cascade verfrachtet uns nämlich in die »Virtual Zone« und greift hier mit seinen selbstprogrammierten digitalen Monstern an. Herrlich abgedrehtes Art-Design. Doch Cascade entpuppt sich schließlich als Söldner, der wahre Oberschurke ist Colonel Bahamut, mit dem wir uns epische Schlachten liefern – oder ihm die Hand reichen. Wie gesagt, es gibt Entscheidungsmöglichkeiten. Und all diese Elemente machen Contra: Hard Corps zu einem Highlight, das 16-Bit-Action nahe der Perfektion zelebriert. Allerdings ist die Blütezeit der Reihe damit auch schon vorbei. Zwar zeigt Konami mit Titeln wie Contra: Shattered Soldier, das 2002 für die PS2 erscheint, dass ein guter 2D-Shooter immer ein Vergnügen sein kann, doch zu Zeiten von SNES und Mega Drive treiben diese Spiele sowohl die Hardware als auch technische, als auch die Zocker ans spielerische Limit. Beides sorgt für wunderbare Erinnerungen, wenn wir an den Auftritt des Riesenroboters denken oder an die vielen Situationen, in denen wir mit letzter Kraft einen kniffligen Bosskampf meisterten. Hard Corps ist eben hardcore – im besten Actionsinne. <>



ONE GAMING GAMESTAR-PC CHAMPIONSHIP EDITION

PROZESSOR Intel Core i7 8700K (6x 3,7 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS Dual GeForce RTX 2070 8 GB OC

ARBEITSSPEICHER 16 GB Corsair DDR4-3000

SSD 250 GB WD Blue **FESTPLATTE** 1.000 GB WD Blue

MAINBOARD ASUS TUF Z370 Plus Gaming II

KÜHLER BeQuiet! Pure Rock

GEHÄUSE Chieftec Scorpion 2 RGB

NETZTEIL BeQuiet! System Power B9 600 Watt

nur **1899,-**

Gutschein +

GAMESPLANET

10 Euro

ab 35€ Mindestumsatz



BLOCKBUSTER OHNE ENDE**

Wer einen GameStar-PC mit Core i7 und GeForce RTX kauft, bekommt bis zu vier Spiele dazu: Bei RTX 2060 und 2070 gibt es Anthem oder Battlefield, bei 2080 und 2080 Ti beide. Forza Horizon 4 und Black Ops 4 sind in jedem Fall dabei!



Gutschein +
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35€ Mindestumsatz



Gutschein +
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35€ Mindestumsatz



Gutschein +
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35€ Mindestumsatz



Gutschein +
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35€ Mindestumsatz

★ GameStar PC XL

- ▶ AMD Ryzen 5 2600X (6x 3,6 GHz)
- ▶ ASUS Radeon RX 580 8 GB
- ▶ 16 GB DDR4-3000 RAM
- ▶ 250 GB SSD WD Blue
- ▶ 1.000 GB HDD WD Blue

nur **1199,-**

★ GameStar PC ULTRA

- ▶ Intel Core i5 9600K (6x 3,7 GHz) **NEU**
- ▶ ASUS GeForce RTX 2060 6 GB **NEU**
- ▶ 16 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 500 GB SSD WD Blue
- ▶ 2.000 GB HDD WD Blue

nur **1799,-**

★ GameStar PC TITAN X

- ▶ Intel Core i7 9700K (8x 3,6 GHz) **NEU**
- ▶ ASUS ROG GeForce RTX 2080 8 GB
- ▶ 32 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 1.000 GB SSD WD Blue **NEU**
- ▶ 4.000 GB HDD WD Blue

nur **2999,-**

★ GameStar PC TITAN Z

- ▶ Intel Core i9 9900K (8x 3,6 GHz) **NEU**
- ▶ ASUS ROG GeForce RTX 2080 Ti 11 GB
- ▶ 32 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 1.000 GB SSD WD Blue **NEU**
- ▶ 4.000 GB HDD WD Blue

nur **3499,-**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 19.02.2019. Änderungen vorbehalten. Angebote nur solange der Vorrat reicht. *Gamesplanet-Rabattgutschein nur gültig bei Gamesplanet Deutschland ab 35 Euro Mindestumsatz. **Spielevollversionen als digitale Codes. Jeweils Online-Benutzerkonto erforderlich.

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

Konfiguriert von den Hardware-Experten von GameStar

ONE GAMING GAMESTAR-PC ULTRA XTREME

Die neuen Intel-CPU's sind da! Natürlich haben wir auch unseren fast schon übertrieben schnellen ONE GameStar-PC Ultra Xtreme direkt mit dem neuen Achtkerner Core i7 9700K aufgerüstet!



Gutschein +

GAMESPLANET

10 Euro

ab 35€ Mindestumsatz

nur **2599,-**

PROZESSOR Intel Core i7 9700K (8x 3,6 GHz) **NEU** **MAINBOARD** ASUS TUF Z370 Plus Gaming II **NEU**

GRAFIKKARTE ASUS ROG GeForce RTX 2080 8 GB OC **ARBEITSSPEICHER** 16 GB Crucial DDR4-2400

SSD 500 GB WD Blue **FESTPLATTE** 2.000 GB WD Blue **KÜHLER** BeQuiet! Pure Rock

NETZTEIL BeQuiet! System Power B9 600 Watt **GEHÄUSE** BeQuiet! Silent Base 801 **NEU**



www.gamestarpc.de

So stark könnte die PlayStation 5 werden



Offizielle Informationen zur Hardware der PlayStation 5 gibt es bislang kaum, aber dafür jede Menge Gerüchte und Hinweise. Wir fassen den aktuellen Stand der Dinge zusammen. Von Nils Raettig

Als Sony 2018 die hauseigene PlayStation Experience und einige Zeit später die Teilnahme an der E3 2019 in Los Angeles abgesagt hat, stand neben einer zu geringen Zahl an Exklusivtiteln auch die Entwicklung der PlayStation 5 als ein möglicher Grund im Raum.

Die neue Spielekonsole zu früh anzukündigen, könnte die Verkäufe der aktuellen Konsolengeneration schwächen. Außerdem plant Sony möglicherweise die Vorstellung der neuen Konsole im Rahmen eines eigenen Events, um die uneingeschränkte Aufmerksamkeit der Spielergemeinde zu genießen – was bei einer Vorstellung auf der E3 nicht der Fall wäre. Dass an einem Nachfolger der äußerst erfolgreichen PlayStation 4

gearbeitet wird, kann spätestens seit den Aussagen von Sony-CEO Kenichiro Yoshida in einem Interview Ende 2018 als gesichert angesehen werden. Dort ließ er verlauten, dass »Next-Gen-Hardware« notwendig sei.

Überraschend ist das nicht, schließlich ist die PlayStation 4 inzwischen seit über fünf Jahren auf dem Markt. Die entscheidende Frage lautet allerdings, welche Hardware die neue Playstation 5 genau zu bieten haben wird, auch und gerade in Anbetracht der »Zwischenlösung« PlayStation 4 Pro?

Offiziell bestätigt ist noch nichts, die bislang kursierenden Gerüchte lassen aber durchaus einige plausible Rückschlüsse zu. In diesem Artikel fassen wir für euch den ak-

tuellen Stand zusammen und geben unsere Einschätzung zu den wichtigsten Komponenten wie der CPU oder der Grafikeinheit ab. Informationen zu anderen Aspekten wie dem möglichen Releasetermin, dem Preis oder dem Namen behandeln wir in diesem Übersichtsartikel explizit nicht.

CPU: AMD Zen trifft PlayStation 5

Während die PlayStation 4 Pro aus dem Jahr 2016 beim Prozessor im Kern noch auf die Jaguar-Architektur von AMD setzt, die bereits in der PlayStation 4 von 2013 zum Einsatz gekommen ist, wird das bei der PlayStation 5 mit Sicherheit nicht mehr der Fall sein.

Dass stattdessen AMDs aktuelle Zen-Architektur genutzt wird, die bei Desktop-PCs in Form der Ryzen-Prozessoren sehr erfolgreich ist, liegt nahe. Konkrete Hinweise darauf gab es bereits Mitte 2018, als die Webseite Phoronix entdeckt hat, dass ein erfahrener Sony-Programmierer an Zen-spezifischen Optimierungen arbeitet. Anfang 2019 machte außerdem der Codename einer neuen AMD APU (»Accelerated Processing Unit«, Kombination von Prozessor und Grafikeinheit) mit der Bezeichnung »Gonzalo« die Runde, der auf Twitter aufgetaucht ist. Dabei soll es sich um ein Zen-Modell für Spielekonsolen mit acht Kernen handeln, das auf eine Navi-Grafikeinheit setzt.

Wie viele Kerne sollen es sein?

Da bereits die PlayStation 4 (Pro) und die Xbox One (X) acht CPU-Kerne besitzen, könnte man meinen, dass die PlayStation 5 mehr Kerne haben wird. Dabei ist allerdings zu bedenken, dass die Zen-Architektur auch bei gleicher Taktrate deutlich schneller als die schon 2013 nicht mehr ganz taufrische Jaguar-Architektur unterwegs ist. Im PC-Bereich besitzen außerdem trotz AMD Ryzen

Keine News auf der E3

Traditionell werden neue Konsolen mit viel Pomp auf der E3-Presskonferenz des Herstellers enthüllt. Wer auf eine entsprechende Vorstellung der PlayStation 5 auf der E3 2019 hofft, wird allerdings enttäuscht: Sony wird nicht an der Messe teilnehmen. Folgt die Enthüllung also erst 2020? Nicht unbedingt. Wahrscheinlicher ist, dass die Japaner irgendwann 2019 ein eigenes Event abhalten werden, auf dem sie erste Details zur neuen Konsole verraten.



Es spricht viel dafür, dass die Zen-Architektur aus AMDs Ryzen-Prozessoren auch in der PlayStation 5 zum Einsatz kommt.

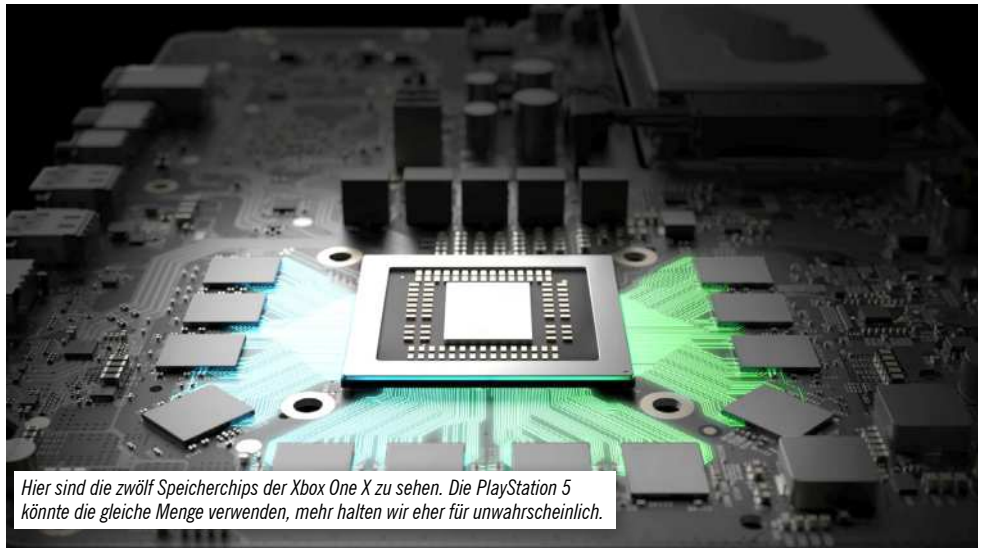
immer noch viele Spieler weniger als acht Kerne (siehe etwa die aktuelle Steam-Hardware-Umfrage). Das erhöht für Entwickler nicht den Anreiz, Spiele-Engines gut mit einer hohen Kernzahl skalieren zu lassen (was generell nicht unbedingt ein leicht umsetzbares Unterfangen ist). Mehr Kerne bedeuten gleichzeitig höheren Kühlaufwand. Und ein möglicher Fokus auf das Spielen in 4K würde zu guter Letzt vor allem eine hohe Leistung der Grafikeinheit und weniger der CPU erfordern. Insgesamt ist es deshalb durchaus denkbar, dass sich die Kernzahl mit der PlayStation 5 nicht erhöht. Mit mehr als zwölf Kernen rechnen wir in jedem Fall nicht (vier könnten für das Betriebssystem und Aufgaben wie das Streaming reserviert sein, die restlichen acht für Spiele).

Ebenfalls unsicher ist, ob die PS5 bereits die neue Zen-2-Architektur nutzt, die erst Mitte 2019 im Desktop-Bereich erwartet wird. Wünschenswert wäre es, auch da der im Vergleich zu den Vorgängern optimierte Fertigungsprozess in 7nm (Zen: 14nm, Zen+: 12nm) höhere Taktraten und/oder geringere Abwärme ermöglichen könnte. Da laut Gerüchten allerdings bereits etwas länger Development-Kits der PlayStation 5 für Entwickler im Einsatz sein sollen und der Release der Konsole vermutlich nicht mehr in allzu weiter Ferne liegt (wir halten 2020 für wahrscheinlich), rechnen wir eher mit einer CPU auf Basis von Zen+.

Grafikeinheit:

Auch die GPU kommt von AMD

Die Grafikeinheit (»Graphics Processing Unit« beziehungsweise GPU) ist der wichtigste Faktor für die Spieleleistung. So hat die AMD-GPU der Xbox One X dank mehr Shader-Einheiten und einer höheren Taktrate größere Reserven als die technisch ansonsten sehr ähnliche GPU der PlayStation 4



Hier sind die zwölf Speicherchips der Xbox One X zu sehen. Die PlayStation 5 könnte die gleiche Menge verwenden, mehr halten wir eher für unwahrscheinlich.

Pro. Dadurch kann die Microsoft-Konsole häufiger natives 4K darstellen, statt niedrigere Auflösungen über Techniken wie das Checkerboard-Rendering hochzuskalieren. Sonys Ziel ist es sicherlich, der Xbox One X mit einer theoretischen Rechenleistung von sechs Teraflops den Rang als derzeit schnellste Konsole wieder abzulaufen. Dass dabei wie im Falle der CPU erneut AMD-Hardware zum Einsatz kommt, gilt als sehr wahrscheinlich – CPU und GPU aus einer erfahrenen und altbewährten Hand zu bekommen, hat schließlich sowohl für Sony als auch für die Spieleentwickler klare Vorteile.

Durch die für Leaks bekannte Webseite SemiAccurate machten im letzten Jahr sogar Gerüchte die Runde, dass AMD seinen Fokus so stark auf die Entwicklung der neuen Konsolen-APU gelegt hat, dass der Bereich der Desktop-PC-Grafikkarten klar darunter leiden musste. Die Leistungskrone trägt im PC-Bereich tatsächlich schon seit einigen Jahren AMDs Hauptkonkurrent Nvidia. Nach

den beiden im Jahr 2017 erschienenen Vega-Modellen (Radeon RX Vega 56 und Radeon RX Vega 64) gab es nur eine Neuauflage der bereits 2016 erschienenen Polaris-Architektur (Radeon RX 590) und die Radeon VII im High-End-Bereich – die aber nicht das Niveau von Nvidias aktuellem Top-Modell GeForce RTX 2080 Ti erreicht.

GPU: Navi gilt als gesichert

Aus wirtschaftlicher Sicht könnte es für AMD ohnehin deutlich sinnvoller sein, sich auf das lukrative Konsolengeschäft und die Mittelklasse bei den Desktop-Modellen zu konzentrieren, statt um die Leistungskrone mit Nvidia zu kämpfen – und genau da kommt der Vega-Nachfolger »Navi« ins Spiel. Die entsprechenden Grafikeinheiten werden im 7-Nanometer-Verfahren gefertigt, das durch seine vermutlich hohe Energieeffizienz sehr gut für den Einsatz in einer vergleichsweise kompakten Konsole geeignet ist. Das deutet sich bereits mit der Desktop-Grafikkarte Ra-



Es wird gemunkelt, dass The Last of Us: Part 2 gleichzeitig sowohl für die PS4 als auch die kommende PS5 entwickelt wird.



Bislang setzen Konsolen als Datenspeicher auf günstige, aber eher langsame HDDs. Es ist durchaus möglich, dass das mit der PlayStation 5 so bleibt.



Über eine neue VR-Brille für die PlayStation ist bislang ebenso wenig etwas bekannt wie über die Hardware der PlayStation 5 an sich.



In Zeiten schneller Internetleitungen nimmt die Relevanz von optischen Laufwerken immer weiter ab. Das muss aber nicht bedeuten, dass die PlayStation 5 komplett darauf verzichtet.

deon VII an, die im Vergleich zum Vorgänger Radeon RX Vega 64 bei höherer Leistung weniger Strom verbraucht.

Um die Xbox One X in Sachen Teraflops zu überflügeln, müsste die GPU der PlayStation 5 mehr Shader-Einheiten, eine höhere Taktrate oder beides bieten. Mit neuen Navi-GPUs sollte das umsetzbar sein, wobei die Taktraten trotz des neuen Fertigungsverfahrens aufgrund ihres Einflusses auf die entstehende Abwärme vermutlich den kleineren Sprung machen werden.

Spannend ist auch die Frage, wie hoch die Mehrleistung im Vergleich zum Vorgänger und zur Xbox One X ausfällt. Die PlayStation 4 Pro (4,2 Teraflops) war mehr als doppelt so schnell wie die PlayStation 4 (1,84 Teraflops). Geringer wird der Sprung mit der PlayStation 5 vermutlich nicht sein.

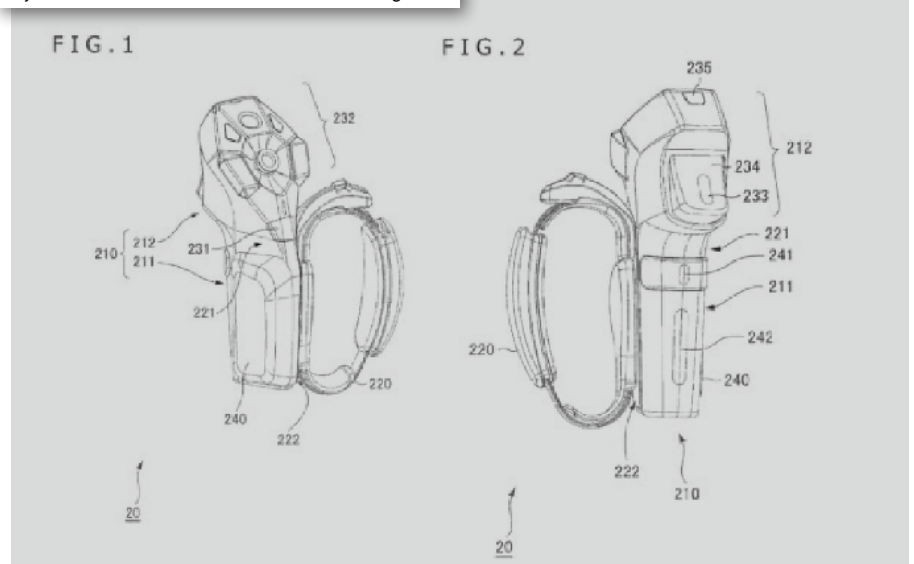
Werte im Bereich von acht Teraflops dürften für das Spielen mit stabilen 30 fps in 4K-Auflösung häufig genügen, auch 60 fps könnten damit teilweise möglich sein. Letztlich kommt es hier aber auch darauf an, wo Sony selbst den Fokus für die PlayStation 5 sieht.

Versteht man sie eher als einen Ersatz oder als eine Ergänzung zur PlayStation 4 Pro? Werden Schlagworte wie 4K und HDR erneut im Mittelpunkt stehen, obwohl sie bereits bei der PS4 Pro eine wichtige Rolle gespielt haben? Oder legt man einen größeren Schwerpunkt auf die virtuelle Realität (siehe auch den entsprechenden Abschnitt am Ende des Artikels)?

Sollte Letzteres der Fall sein, würde der PlayStation 5 nicht nur eine flotte Grafikein-

heit, sondern auch viel CPU-Leistung helfen. Um die für ein angenehmes VR-Erlebnis nötigen hohen und stabilen Bildraten für beide Augen zu erreichen, spielt der Prozessor schließlich ebenfalls eine wichtige Rolle. Die im PC-Bereich mit den neuen RTX-2000-Grafikkarten in den Fokus gerückte Render-Technik Raytracing dürfte dagegen noch keine Rolle bei der PlayStation 5 spielen. Einerseits, da die Anforderungen an die Hardware damit deutlich steigen, andererseits, weil AMD sich bei diesem Thema bislang auffällig zurückhält.

Patentzeichnung von Sony: So könnten die PSVR-Controller der PlayStation 5 aussehen. Man beachte die beiden Analogsticks.



Speicher: Viel hilft viel?

Eine nicht zu unterschätzende Rolle nimmt die Speicherausstattung ein, sowohl mit Blick auf die Performance als auch in Sachen Preisgestaltung. Der teure HBM2-Speicher, den AMD unter anderem bei den Vega-Modellen und bei der Radeon VII nutzt, kommt deshalb vermutlich nicht in der PlayStation 5 zum Einsatz. Stattdessen gilt GDDR6 als heißer Kandidat. Dieser relativ junge Speicherstandard wird bereits in den im September 2018 erschienenen GeForce-RTX-Grafikkarten für Desktop-PCs von Nvidia genutzt. Er dürfte also lange genug bereitstehen, um auch für die PlayStation 5 in Frage zu kommen. Ob die damit im Vergleich zu den Vorgängern GDDR5 und GDDR5X potenziell höhere Speicherbandbreite wirklich nötig ist, steht allerdings auf einem anderen Blatt. Grundsätzlich würde die PS5 wohl auch mit GDDR5(X)-Speicher gut auskommen, der noch dazu günstiger ausfällt. Relevant ist aber nicht nur die Frage des verwendeten Standards, sondern auch die der Speicher-menge. Weniger als die 12,0 GByte der Xbox One X dürften es nicht werden, mehr könnte den Preis zu hochtreiben. Orientiert man sich am Speicherbedarf von aktuellen Spielen in 4K auf dem PC, sollten 12,0 GByte



Microsoft hatte es in dieser Generation nicht leicht gegen Konkurrent Sony, da die beeindruckenden Exklusivtitel fehlten. Im Bild: Crackdown 3.

auch auf längere Sicht genug sein, selbst wenn ein Teil davon dem Betriebssystem vorbehalten bleibt. Auf Nummer sicher würde man dagegen mit 16,0 GByte gehen. Ob sich die magische Preisgrenze von 400 Euro damit noch halten ließe, ist indes schwer einzuschätzen – falls Sony sie überhaupt halten will und nicht wie Microsoft mit der Xbox One X den 500-Euro-Bereich oberhalb von der PlayStation 4 Pro anvisiert.

HDD vs. SSD: Die Preisfrage

Apropos »magische Preisgrenze halten«: Die Wahl des Datenspeichers hat potenziell ebenfalls großen Einfluss darauf. Bislang sind hier herkömmliche HDDs mit Magnetscheiben in Größen von 500 GByte und 1.000 GByte der Standard. Da die Spieleleistung in aller Regel nicht von der Geschwindigkeit des Datenträgers beeinflusst wird und HDDs nach wie vor klar günstiger als die flotten SSDs mit Flash-Speicher sind, ist diese Wahl nachvollziehbar. Die Ladezeiten von Spielen und Spielständen können mit einer SSD aber deutlich besser ausfallen, weshalb viele Spieler ihre Konsole damit nachrüsten. Wir

AMDs Desktop-Grafikkarte Radeon RX Vega 56 aus dem Jahr 2017 liegt mit zehn Teraflops weit vor der PS4 (Pro) und der Xbox One (X) mit maximal sechs Teraflops. Da Konsolen-Hardware aber stets identisch ist, können Spiele besser darauf optimiert werden.



Was plant Microsoft?

Nicht nur Sony werkelt bereits fleißig an der nächsten Konsolengeneration, auch bei Konkurrent Microsoft läuft die Entwicklung neuer Systeme unter dem Codenamen »Scarlet« auf Hochtouren. Moment ... »neuer Systeme«, also Plural? Genau: Microsoft wird voraussichtlich zwei Systeme auf den Markt bringen, die zwar derselben Produktfamilie angehören, aber unterschiedlich leistungsstark sind. Man kann sich das so vorstellen, als wären Xbox One (S) und die Hightech-Maschine Xbox One X gleichzeitig auf den Markt gekommen.

bezweifeln allerdings, dass das Sony als Argument ausreicht, um bei der PlayStation 5 zu einer der deutlich zeitgemäßerer SSDs zu greifen, insbesondere aufgrund der höheren Kosten. Denkbar wäre auch, dass es eine zusätzliche teurere Variante mit SSD geben wird. Das Nachrüsten dürfte aber in jedem Fall wieder möglich sein.

Die letzte PlayStation mit Laufwerk?

Schon zum Release der PlayStation 4 gab es erste Meinungen, dass ihr Nachfolger im Kern nur noch ein Streaming-Dienst à la PlayStation Now sein würde. Dafür haben sich die entsprechenden Infrastrukturen bisher wohl nicht schnell genug weiterentwickelt, der Verzicht auf ein optisches Laufwerk wäre aber zumindest denkbar. Wir halten es dennoch für wahrscheinlicher, dass die PlayStation 5 ein solches Laufwerk bieten wird. Noch haben Disc-Versionen von Spielen schließlich eine gewisse Relevanz, und nicht jeder verfügt über eine schnelle Internetleitung, um große Titel ohne lange Wartezeit herunterladen zu können. Um Kosten zu sparen, könnte Sony dabei wie bereits im Falle der PlayStation 4 Pro auf ein UHD-Blu-ray-Laufwerk verzichten und entweder ein normales oder gar

kein Blu-ray-Laufwerk verbauen. Im Film- und Serienbereich erfreuen sich Streaming-Dienste wie Netflix oder Amazon Prime ohnehin immer größerer Beliebtheit, der Mehrwert eines entsprechenden Laufwerks dürfte sich deshalb für die meisten potenziellen Käufer in Grenzen halten.

Virtual Reality mit der PlayStation 5

Auch wenn es um die virtuelle Realität nach einem gewissen Hype zum Release der Oculus Rift und der HTC Vive sowie der PlayStation VR wieder etwas ruhiger geworden ist, kann man davon ausgehen, dass Sony das Thema VR mit der PlayStation 5 wieder aufgreifen wird. Gerüchte sprechen von neuen PS-Move-Controllern, einer Art VR-Handschuhen und einer in die Konsole integrierten Kamera für das Erfassen der Bewegungen. Aktuell ist dafür noch die separate PlayStation-Kamera zuständig. Die zusätzliche Box zum Anschluss der Brille soll demnach ebenfalls wegfallen. Mit Blick auf das VR-Headset selbst ist von naheliegenden Verbesserungen wie einer höheren Auflösung und einem erweiterten Sichtfeld auszugehen, wodurch sich das VR-Erlebnis klar verbessern ließe. Wie in allen anderen hier diskutierten Fällen gilt aber erneut, dass es keine offiziellen Informationen dazu gibt und dass wir vorerst nur Vermutungen anstellen können. Bleibt zu hoffen, dass Sony möglichst bald handfeste Details zur PlayStation 5 liefert. Sollte der Release wirklich wie oftmals vermutet im Jahr 2020 anstehen, wäre es so langsam auch an der Zeit – zumindest aus Spielersicht. <>

GamePro im Doppelpack

Mit dem GamePro-Sparabo weißt du immer Bescheid über die neuesten Spiele, Trends und Reportagen für PlayStation, Xbox und Nintendo – natürlich versandkostenfrei.



**30%
SPAREN**

2x GamePro
versandkostenfrei

nur
7,50€

VERSANDKOSTENFREI

Deine GamePro kommt
innerhalb Deutschlands
ohne Versandkosten

ZEITVORTEIL

GamePro liegt meist vier
Tage vor dem Kiosktermin
im Briefkasten

INKLUSIVE DVD

Tests, Previews und
Videos aus der Redaktion
auf prallgefüllter DVD

Ganz einfach

- 1 Formular ausfüllen
- 2 Foto machen
- 3 Foto an shop@gamepro.de

Ja, ich bestelle das GamePro Miniabo für nur 7,50€

Wenn ich GamePro über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 60 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

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

oder hier: www.gamepro.de/doppelpack

GamePro erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GamePro Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Next ...



1 Anthem PS4 • One



2 Dead or Alive 6 PS4 • One



3 Devil May Cry 5 PS4 • One

4 Sekiro PS4 • One

1 Anthem

TEST: Was hat Biowares ambitioniertes Projekt auf dem Kasten? Im Langzeit-Test fühlen wir dem Shared-World-Shooter auf die Zähne.

2 Dead or Alive 6

TEST: Team Ninjas Prügler soll diesmal zahmer ausfallen. Erfahrt, wie sich fehlende Brustphysik auf die Kampfphysik auswirkt.

3 Devil May Cry 5

TEST: Capcoms Dämonenjäger geht in die fünfte Runde. Wir checken, ob Dante immer noch so stylish wie zu seinen Glanzzeiten ist.

4 Sekiro

TEST: Dark Souls in der Welt der Ninjas? Klingt verdammt gut! Wie gut From Softwares neuester Streich wird, erfahrt ihr im Test.

GAMEPRO 5/19 erscheint am

3.4.2019

webedia.
GAMING WITH PASSION

GAMEPRO

IMPRESSUM

Verlag Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
E-Mail: info@gamepro.de

Geschäftsführer Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags
Chefredakteur Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter Sandro Odak – Anschrift des Verlags
Registergericht Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HR B 218 859
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61

Adresse Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600

Druck und Beilagen Walstead Central Europe, ul. Obr. Modlina 11 • 30-733 Kraków,
Technicolor Polska Sp. z o.o., Prografix Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GamePro Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamepro.de

Head of Webedia Gaming René Heuser
Director Sales Ralf Sattelberger
Chefredakteur Heiko Klinge
Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel
Head of GamePro.de Rae Grimm
Redaktion Kai Schmidt (ltd.)
Hannes Rossow, Stefan Seiler, Linda Sprenger, Tobias Veltin, Dennis Michel, Dmitry Halley, Ann-Kathrin Kuhl, Maximilian Franke

Director Business Development Daniel Visarius
Medien-Produktion Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Michael Obermaier,
Christian Schneider, Tobias Drexel
Layout und Design Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller (digitale Anzeigenannahme, -668)
Produktionsleitung Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktionsassistentin Nicole Zeugner, Veronika Brestenska
Lektorat Bettina Wilding
Freie Mitarbeiter Benjamin Blum, Michael Cherdchupan, Manuel Fritsch, Benedikt Pfaff-Flenkämper,
Nora Beyer, Imanuel Thiele, Florian Zandt, Sara Petzold

Fotos Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine
Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch
Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages
unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere
ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen
Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht
haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen
Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung be-
nutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle
Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die
DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GamePro Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamepro.de/shop

Kunden-Support Jakob Eckert
E-Mail: kundenservice@gamepro.de
Telefon: +49 89 244 136-606

Jahresbezugspreise Inland: 60,00 € (Studenten: 54,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 69,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 110,40 SFR (Studenten: 100,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung
ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postgiroamt Stuttgart, Kontonummer: 311 704, BLZ: 600 100 70
Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de, Web: www.mzv.de

ISS-Nummer ISSN 1610-6571
Erscheinungsweise GamePro erscheint monatlich

ANZEIGEN

Anzeigen GamePro Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner Ralf Sattelberger (-730), Dominik Buhmann (-731), Martin Schmaus (-734),
Christoph Walter (-734), Pia Aschenbrenner (-750), Maja Davydov (-733)

Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de

Zahlungsmöglichkeiten HypoVereinsbank München
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDE33XXX

Erfüllungsort, Gerichtsstand München



GamePro gibt's auch für unterwegs:

**GamePro und alle Sonderhefte
auf allen Tablets und Smart-
phones mit iOS oder Android**

Lest die digitale GamePro schon einige Tage vor
offizielltem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Publikationen:

GameStar
www.gamestar.de

GameStar BLACK

KAIS TRASH CORNER

JÄGER DES FILMISCHEN ABZUGS

THE PUNISHER

USA, 1989 • 92 MINUTEN • FSK: AB 16 JAHREN • DVD: 5 EURO • BLU-RAY: 10 EURO
ITUNES: NICHT VERFÜGBAR • AMAZON PRIME VIDEO: NICHT VERFÜGBAR



Das Jahr 1989 hat eine ganz besondere Bedeutung für Comicfans: Warner Bros. zeigt mit dem hochbudgetierten »Batman«, dass Verfilmungen der bunten Bildergeschichten weder albern noch schlecht sein müssen und sogar ein richtiger Kassenmagnet sein können. Doch 1989 steht nicht allein im

Zeichen von DC Comics, denn mit »The Punisher« wagt sich auch Marvel Comics nach einigen TV-Projekten erstmals ins Kino – in Deutschland sogar eine Woche früher als der schwarze Flattermann. Witzige Anspielung darauf: Im Film wird der Punisher gefragt, wer ihn geschickt hat – seine Antwort lautet »Batman!«. Während Batman aber ein großes Hollywoodstudio und damit ordentlich Kohle im beumhangten Rücken hat, wird der Punisher von einem Independent-Studio mit gerade einmal einem Viertel des »Batman«-Budgets gestemmt. Zu allem Überfluss meldet New World Entertainment, zu der Zeit Eigentümer von Marvel Comics, noch vor dem geplanten US-Kinostart von »The Punisher« Bankrott an. Obwohl der Film in einigen Ländern im Kino läuft, erscheint er in seinem Ursprungsland nur als Videopremiere – mit drei Jahren Verspätung. Ein ausgemachter Flop.

He-Man als Punisher?

Ich entdecke den Film erst, als ich die wundervollen Punisher-Comics der »War Zone«-Ära für mich entdecke. Etwa drei Jahre nach seinem Erscheinen. Die Story dreht sich um Frank Castles Krieg gegen die Mafiafamilie, die seine Familie ermordete. Im Verlauf des Films muss er sich allerdings mit dem Mafiaboss zusammentun, um zu verhindern, dass die Yakuza die Kontrolle über die New Yorker Unterwelt übernimmt. Ungewöhnlich: Kein erprobter amerikanischer Action-Darsteller spielt Frank Castle alias The Punisher, sondern der relative Newcomer Dolph Lundgren. Für den Schweden ist es die dritte Hauptrolle nach dem wunderbar trashigen »Masters of the Universe« (1987) und dem Baller-Epos »Red Scorpion« (1988). Was mich zunächst etwas ratlos lässt, ist das Fehlen des ikonischen Punisher-Totenschädels auf der Brust von Hauptdarsteller Dolph Lundgren. Das geht wohl auf eine Entscheidung der Produzenten zurück, die dem Action-Kracher keinen Superhel-

den-Look verpassen wollten. Naja. Besser gar kein Symbol, als eine peinliche Nummer abziehen wie in der Neuverfilmung von 2004, in der Thomas Jane das schwarze Shirt mit dem weißen Totenschädel als Geschenk von seinem Sohn bekommt. Und wer ganz genau hinschaut, erkennt, dass Lundgren doch einen Totenschädel zur Schau trägt. Und zwar sehr subtil durch die Form seines Dreitagebarts. Ich mag ja solche dezent versteckten Details.

Der beste Punisher

Zugegeben, das Drehbuch hat nicht viel mit den Comics zu tun und ist eher Aufhänger für eine düstere Rachegeschichte mit ordentlich altmodischer, harter Action (und Ninjas!). Doch sehen wir uns mal die anderen Verfilmungen des Stoffes an: »The Punisher« (2004) ist ein unstimmiges Potpourri aus wahllos adaptierten Comicszenen-tonal unterschiedlicher Jahrgänge, »Punisher: War Zone« (2008) splattert zwar ordentlich, verkommt aber irgendwann zu einem albernem Real-Cartoon, und die Netflix-Serie ist trotz einiger Lichtblicke reichlich dröge geraten. Wenn ich alle bisherigen Film- und Serien-Punisher vergleiche, kommt Lundgrens Darstellung in der 89er-Verfilmung dem Frank Castle der ursprünglichen Comics tatsächlich am nächsten – mal abgesehen vom schwedischen Akzent im O-Ton. Sein Punisher ist ein verbitterter Ex-Cop, der durch den Verlust seiner Familie am Rande des Wahnsinns vor sich hinvegetiert und es als seine einzige Lebensaufgabe sieht, die Schuldigen mit allen Mitteln zu bestrafen (»Wie zum Teufel willst du 125 Morde in fünf Jahren rechtfertigen?« »Vollstreckung, was sonst?«). Er verlangt Antworten von Gott auf die Frage, wo in dieser Welt die Gerechtigkeit ist, und erkennt am Ende des Films, dass er selbst dazu auserkoren ist, dafür zu sorgen. Leider wird der »Dolphnisher« sehr oft belächelt und schlechtgeredet, was er absolut nicht verdient hat. Wenn ihr also beim nächsten Beutezug durch die Filmabteilung des örtlichen Elektromarkts mal wieder über den Streifen stolpert, schmunzelt nicht drüber, sondern nehmt ihn zum kleinen Preis ruhig einfach mal mit. Es lohnt sich. Und nicht über die FSK-Freigabe wundern: Der Film wurde nach Ablauf der ehemaligen Indizierung ab 16 Jahren freigegeben. Und zwar in der weltweit längsten Version, für die man seinerzeit auf Importe aus Holland oder Japan angewiesen war. Selbst in den USA ist der Punisher bisher nur gekürzt erschienen. <>



Der Dolphnisher lässt mit Vorliebe die großen Waffen sprechen.



Der wunderbare Louis Gossett, jr. als Franks ehemaliger Kollege.



Punisher-Actionfigur und japanische Laserdisc aus Kais Sammlung.



HELFEN SIE,
HUNGER
ZU BESIEGEN

Ihr CARE-Paket rettet Leben.

Jede Spende wirkt:

www.care.de



care[®]

Die mit dem CARE-Paket

Jedes Abenteuer beginnt mit dem ersten Schritt...

OUTWARD

„Gothic lässt grüßen!“
GameStar



Day One Edition inklusive treuem Begleiter-
Tier und Feuerwerk-Fähigkeit!



26. MÄRZ

PS4

XBOX ONE

PC

nine dots

DEEP SILVER

©Nine Dots Studio, 2015. Published 2019 by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver and its respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Developed by Nine Dots Studio. PS4 and PlayStation are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4 is a trademark of the same company.