

GAMES AKTUELL

03.2019 / Ausgabe 188 / € 4,99

WEITERE GAMES IM TEST

- Resident Evil 2
- Ace Combat 7
- Onimusha: Warlords
- Gris u. v. m.



Test

KINGDOM HEARTS 3

Endlich da: Die Fortsetzung
des Square-Disney-Hits



Vorschau

ANTHEM

Wir haben die Entwickler
besucht – alle Infos zum
neuen Bioware-Shooter.

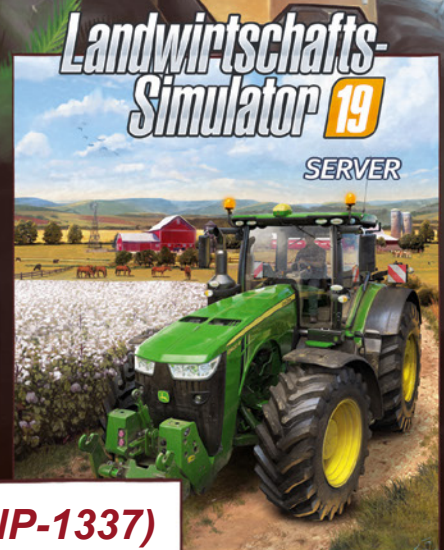
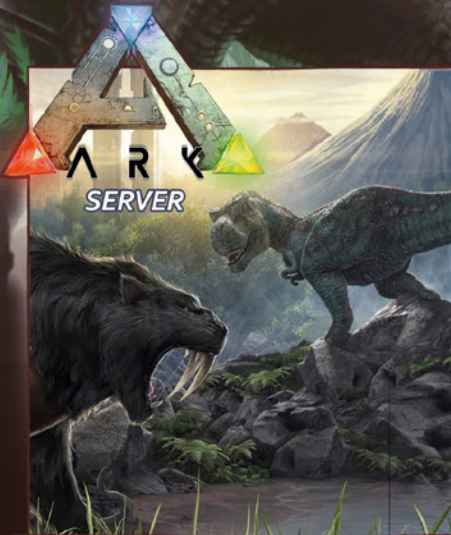


MORTAL KOMBAT 11

Brutal, aber auch brutal gut?

4NETPLAYERS

● Game-Server ● Teamspeak-Server ●



**JETZT 3 EURO RABATT SICHERN (CODE: 4NP-1337)
UND GLEICH DEINEN EIGENEN SERVER MIETEN!**

WWW.4NETPLAYERS.DE

COMPUTEC

Ein Produkt der

MARQUARD MEDIA GROUP



HALLO,

willkommen zur Games Aktuell 03/2019!

VOLLE PACKUNG

Gerade einmal gut anderthalb Monate ist das neue Jahr alt – und schon werden wir mit hochkarätigen Releases geradezu bombardiert oder dürfen zumindest die Highlights des ersten Quartals bereits anspielen. Ein Kandidat aus letztgenannter Kategorie ist beispielsweise *Mortal Kombat 11*. Im Dezember wurde die Prügelspiel-Fortsetzung erst angekündigt, im April soll sie erscheinen und wir durften uns nun zum ersten Mal selbst in die blutigen Kämpfe stürzen. Neben der gewohnten spielerischen Klasse dürfte Netherrealms Beat 'em Up vor allem in Sachen virtueller Brutalität die Grenzen neu ausloten. Wir sind gespannt, was die USK dazu sagt! Ebenfalls kurz vor dem Release steht Biowares neuester Streich: *Anthem*. Wir haben die Entwickler in Texas besucht, um uns selbst ein Bild vom Online-Shooter-RPG zu machen; dabei wurden vor allem zwei Dinge klar: Fans alter Bioware-RPGs mit starker Story sollten hier kein neues *Mass Effect* oder dergleichen erwarten. Und: Laune macht der Titel mit seiner schön designten, relativ offenen Welt trotzdem, vor allem Fans von kooperativen PvE-Shootern wie *Destiny* sollten sich *Anthem* vormerken.

ACHTUNG, ACHTUNG, DIES IST EIN TEST!

Doch auch in der Gegenwart gibt es bereits jede Menge neues Spielefutter, etwa das im Januar erschienene *Resident Evil 2*. Dass das Remake des Horror-Klassikers ein echter Hit werden könnte, haben wir ja bereits anhand der Anspieleindrücke erahnen können. Und das fertige Spiel hält alles, was es im Vorfeld versprochen hatte. Kurz: So müssen Remakes aussehen! Seit Ewigkeiten schon – genauer gesagt seit der Ankündigung 2013 – haben wir auf *Kingdom Hearts 3* gewartet, doch jetzt ist das Disney-Square-Crossover-RPG endlich erschienen und bringt die mittlerweile unfassbar vielen Story-Stränge zu einem befriedigenden und tollen Ende.

Zum Schluss haben wir auch noch einen Hinweis in eigener Sache: Nach vielen Jahren interner wie externer Diskussionen haben wir uns in diesem Jahr dafür entschieden, unser Wertungssystem endlich zu modernisieren. Deshalb gehen wir ab sofort vom alles verkomplizierenden 100er-System über zu einem zeitgemäßen 10er-System, inklusive der damit verbundenen Layout-Anpassungen. Ihr habt Feedback dazu? Schreibt an unsere Leserbrief-Adresse!

Doch nun genug der langen Rede, hier ist der kurze Sinn: Die euch vorliegende GA ist pickpäckervoll mit tollen Themen, wir wünschen euch daher viel Spaß beim Lesen!

Sascha Lohmüller

Redaktionsleiter

FORTNITE-ZONE



Fortnite ist ein echter Dauerbrenner, der vor allem bei der jüngeren Generation nach wie vor blendend ankommt. In unserem zweiten Sonderheft zum Thema erfahrt ihr alles, was ihr für erfolgreiche Gefechte in dem Comic-Shooter wissen müsst. Und eine Handvoll Poster gibt es auch noch obendrauf.

WIDESCREEN 03/19



Auf Wiedersehen, Guillermo del Toro, tschau, Ron Perlman! Der neue Teil der Filmreihe zum Kult-Comic muss ohne den Regisseur und den Hauptdarsteller der beiden Vorgänger auskommen. Könnte trotzdem cool werden. Warum? Das lest ihr bei den Kollegen der Widescreen.

GAMES AKTUELL ONLINE



GAMESAKTUELL.DE
News, Tests, Specials, Blogs, Podcasts und vieles mehr!
www.gamesaktuell.de



FACEBOOK
Mitmach-Aktionen und Besonderheiten aus der Redaktion.
www.facebook.com/GamesAktuell



DOWNLOAD
Games Aktuell digital lesen.
pressekatalog.de · onlinekiosk.de
und im AppStore „Games Aktuell“ oder „Compute Kiosk“

INHALT

ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK

VORSCHAU

Devil May Cry 5	18
► Anthem	24
Anno 1800	30
Dead or Alive 6	36
► Mortal Kombat 11	40
Tom Clancy's The Division 2	44
Total War: Three Kingdoms	48
Trials Rising	52
Coming Soon	55

TEST

► Kingdom Hearts 3	64
Resident Evil 2	70
Tales of Vesperia: Definitive Edition	74
Ace Combat 7: Skies Unknown	76
Onimusha: Warlords	78
Below	80
Gris	82
Catherine Classic	84
Double Cross	86
Das Team	60
Testcenter	61
Geschmackssache	88
Bestenliste	89

MOBILE GAMING

Mobile Games Check	90
--------------------------	----

RETRO

Kathas liebster Klassiker: Resident Evil Zero	92
---	----

AKTUELL

Spiele- und Branchen-News	06
Most Wanted: News zu euren Favoriten	10

SPECIAL

10 Jahre Dead Space	12
Branchenriesen Teil 5 – Activision Blizzard	56

COMMUNITY

Der Games-Aktuell-Podcast	94
Leserbriefe: Andy antwortet	96

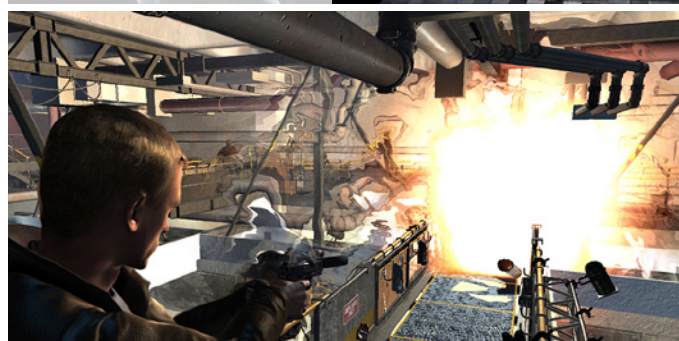
STANDARDS

Editorial	03
Praktikum (Anzeige)	91
Impressum	97
Das Letzte/Ausblick	98



SPECIAL

12 | 10 JAHRE DEAD SPACE



SPECIAL

56 | BRANCHENRIESEN TEIL 5 – ACTIVISION BLIZZARD



TEST

76 | ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

► = Titeltitel



TEST
64 | **KINGDOM HEARTS 3**



VORSCHAU
24 | **ANTHEM**



VORSCHAU
40 | **MORTAL KOMBAT 11**



TEST
82 | **GRIS**



TEST
80 | **BELOW**



VORSCHAU
18 | **DEVIL MAY CRY 5**

SPIELE-INDEX

ALLE TITEL DIESER AUSGABE VON A BIS Z!

Ace Combat 7: Skies Unknown.....	76
Angry Birds Transformers.....	90
Anno 1800.....	30
Anthem.....	24
Apex Legends.....	06
Below.....	80
Catherine Classic.....	84
Dead or Alive 6.....	36
Dead Space.....	12
Devil May Cry 5.....	18
Double Cross.....	86
Gris.....	82
Kingdom Hearts 3.....	64
Kingdom Rush: Vengeance.....	90
Mortal Kombat 11.....	40
Onimusha: Warlords.....	78
Rayman Fiesta Run.....	90
Resident Evil 2.....	70
Resident Evil Zero.....	92
Tales of Vesperia: Definitive Edition.....	74
Tom Clancy's The Division 2.....	44
Total War: Three Kingdoms.....	48
Trials Rising.....	52

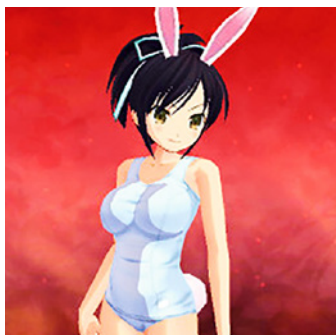
AKTUELL

TÄGLICH FRISCHE NEWS GIBT'S AUF WWW.GAMESAKTUELL.DE

SONY: VORWÜRFE WEGEN ZENSUR

Playstation-Hersteller Sony sieht sich ernsthaften Zensur-Vorwürfen ausgesetzt. So sei die neue Zensurpolitik laut dem früheren Blizzard-Mitarbeiter Mark Kern zu radikal, da somit weltweit bestimmte (etwa erotische) Inhalte zensiert würden, obwohl diese nur in bestimmten Ländern kontrovers diskutiert werden würden. Einen ähnlichen Eklat verursachte Ubisoft erst im vergangenen Jahr, als für den bevorstehenden China-Launch von *Rainbow Six: Siege* in allen Versionen weltweit bestimmte Symboliken angepasst wurden. Aufgrund der großen negativen Resonanz seitens der Spieler wurden diese Änderungen jedoch rückgängig gemacht. Ob Sony dieselbe Rolle rückwärts vollzieht, scheint angesichts konstant hoher Verkaufszahlen der Playstation 4 (94,2 Millionen verkaufte Einheiten seit 2013) jedoch fraglich.

Games Aktuell meint: Erst Steam, dann Ubisoft, nun Sony – alle stolpern sie in das Zensur-Fettnäpfchen. Da die Japaner jedoch im Gegensatz zu Valve und Ubi ihre eigene geschlossene Plattform haben und zudem mit großem Abstand vor den Konkurrenten Marktführer sind, ist ein Einlenken seitens Sony nahezu ausgeschlossen.



NEWS

Die Top-News der Spielebranche im Überblick.

EPIC VS. STEAM: NEUE PLATTFORM FÜR PC-SPIELER

Epic Games' hauseigene Spieleplattform schlägt Marktführer Steam ein Schnippchen nach dem anderen. Als vor gut einem Jahr

der Battle-Royale-Modus für *Fortnite* erschien, hätte wohl niemand mit derartigen Konsequenzen für die gesamte Games-Branche gerechnet. Ein Jahr und hunderte Millionen verdienter US-Dollar später darf sich Hersteller Epic mit seinem Epic Store nun wohl nicht ganz zu Unrecht als Steam-Konkurrent Nummer 1 bezeichnen. Grund dafür ist nicht



zuletzt die aus den Augen vieler Indie-Entwickler deutlich bessere Gewinnbeteiligung, laut der Epic als Publisher nur 12 Prozent des Umsatzes eines Spiels einstreicht. Platzhirsch Valve beansprucht dagegen auf seiner eigenen Plattform Steam 30 Prozent der tatsächlichen Einnahmen für sich. Aus Sicht der Spieler jedoch ist dies kein Grund für Jubelarien, da sich durch den Epic Store, welcher auch die PC-exklusiven Veröffentlichungsrechte an potenziellen Verkaufsschlägern wie

Deep Silvers *Metro: Exodus* beherrbergt, ein Negativtrend fortsetzt: die kontinuierlich steigende Anzahl an Distributionsplattformen.

Games Aktuell meint: Egal ob für *FIFA*, *Call of Duty*, *Fallout* oder *Assassin's Creed* – für gefühlt jeden zweiten Blockbuster brauchen PC-Spieler einen anderen Launcher, sei es *Origin*, *battle.net* oder *Uplay*. Der Unmut der Spieler ob der Notwendigkeit eines weiteren Arbeitsspeicher fressenden Programms ist also nachvollziehbar. Zudem nervt es natürlich, dass die über Jahre angesammelte Spielbibliothek sich auf so viele unterschiedliche Programme verteilt.

FREE2PLAY UND SPASS DABEI: APEX LEGENDS

Neues Futter für Battle-Royale-Liebhaber: Respawn Entertainment, die Macher von Titanfall, wagen sich mit Apex Legends in die Genre-Arena. Angesiedelt in der Welt der beiden *Titanfall*-Spiele, begeben wir uns 30 Jahre nach den Ereignissen des zweiten Teils als eine von acht sogenannten Legends in Teamkämpfe auf einer ausladenden Map. Titanen gibt's hier keine, aber den Willen, zu dritt gegen die 19 anderen Teams respektive 57 anderen Recken zu bestehen. Das Battle-Royale-Gerüst bleibt unangetastet, heißt also: schrumpfende Sicherheitszone, Absprung vor den Matches und verzweifelte Suche nach Waffen und Ressourcen. Zusätzlich sind unsere Helden sehr agil und verfügen zudem über aller-

lei Spezialfähigkeiten. Das erinnert an Heldenshooter à la *Overwatch* – definitiv kein Zufall. Als Finanzierungsmodell hält Free2Play her, weswegen auch ein Echtgeld-Shop sowie Lootboxen enthalten sind; dies allerdings nur für kosmetische Items, nicht für solche, die einen besser spielen lassen.

Games Aktuell meint: Gleichzeitig mit der Ankündigung erfolgte der Release – mutig! Bisher kommt der Shooter aber gut an und auch wir haben definitiv Gefallen daran gefunden. Schade, dass keine Titanen enthalten sind. Die Mischung aus Battle Royale und Helden-Shooter funktioniert aber auch so echt gut.



FETT!



Zwei
DVDs!

PLUS
16 Seiten
extra!

Inkl. Top-
Vollversion!

PC GAMES – WISSEN, WAS GESPIELT WIRD



WWW.PCGAMES.DE | AUCH DIGITAL ERHÄLTlich

Ein Produkt der

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

MONSTER HUNTER WORLD: VOLLER ERFOLG!

Das Drachentöten zählt sich aus: Capcom lässt die Sektkorken knallen! Der neue Ableger der *Monster Hunter*-Reihe hat sich seit Release Anfang letzten Jahres über 10 Millionen Mal verkauft. Daher kommt die Ankündigung eines neuen Add-ons für das Spiel mit dem Namen *Monster Hunter: World – Iceborne* nicht wirklich überraschend. Die Erweiterung, welche unter anderem neue Gegenden, Quests und Items umfasst, soll im Herbst 2019 für PS4

und Xbox One erscheinen. Kurios: Einzelheiten zu einer PC-Fassung wurden noch nicht bekanntgegeben. In der Zwischenzeit dürfen sich die Fans die Wartezeit auf *Monster Hunter: World – Iceborne* mit neuen kostenlosen Updates versüßen; so war etwa Anfang Februar im Rahmen eines Crossover-Events zu CD Projekts *The Witcher*-Reihe deren Hauptprotagonist Geralt von Riva für kurze Zeit in *Monster Hunter: World* spielbar.

Games Aktuell meint: *Capcom scheint mit der Ankündigung von Iceborne auf dem richtigen Weg zu sein. Nun müssen die Japaner das Kunststück schaffen, die bisherige Spielerschaft bis Herbst bei Laune zu halten und gleichzeitig neue Spieler für sich zu gewinnen. Dass dies ein Drahtseilakt werden kann, zeigt ein Blick auf die Konkurrenz aus dem Hause Bungie, die mit dem Forsaken-DLC zu Destiny 2 so manchem Spieler vor den Kopf gestoßen haben.*



FORTNITE VS. FUSSBALL

Die Unterhaltungsindustrie fürchtet den Erfolg von Epics Battle-Royale-Shooter. Sind Videospiele eine Gefahr für den Fußball? Laut Ex-Electronic-Arts-CEO Peter Moore schon. Die Generation Y (Personen, die zwischen den frühen 1980er- und späten 1990er-Jahren geboren wurden) hätte nicht die Ausdauer, sich für 90 Minuten einem Fußballspiel zu widmen, sie bevorzugt die schnellen Partien eines *Fortnite*. Für Moore, derzeitiger CEO des FC Liverpool, stellt die kurze Aufmerksamkeitsspanne jener „Millennials“ ein Problem dar, weswegen er eine Kooperation mit dem Computergiganten IBM eingegangen ist, um die Website des Vereins aufzupeppen und an Apps zu arbeiten, welche das Interesse der verlorenen Zielgruppe zurückgewinnen sollen. Auch aus anderen Teilen der Entertainment-Branche erhält Epics Shooter Anerkennung, etwa seitens Netflix. *Fortnite* sei im Kampf um die Freizeit der Konsumenten eine größere Konkurrenz als etwa HBO, so das US-amerikanische Unternehmen.

MACHINIMA MACHT DIE SCHOTTEN DICHT

Eine Legende geht. Der äußerst beliebte Youtube-Kanal *Machinima* wurde aufgelöst. Nach dessen Verschwinden Anfang des Jahres folgte nun die offizielle Bestätigung. Grund dafür war die Fusionierung der Betreiber Otter Media mit einem anderen Unternehmen. Alle bisherigen Inhalte des Kanals (darunter auch Videos zu Spielen und Parodien, wie etwa *Battlefield Friends*) sind nicht mehr abrufbar. Bislang existieren keine Pläne für eine Fortführung. Der Kanal geht auf das im Jahre 2000 gegründete Unterhaltungsnetzwerk *Machinima, Inc* zurück, welches ursprünglich als eine Art Archiv für Videoproduzenten von Computerspielinhalten gedacht war. Der Name *Machinima* selbst war dabei auf einen Rechtschreibfehler der Wortneuschöpfung *machine* aus *machine* und *cinema* zurückzuführen. Besondere Aufmerksamkeit erlangte das Netzwerk bereits in seinem Gründungsjahr durch den Release von *Quad God*, dem ersten Mitschnitt überhaupt eines Videospieles in normalen Videodateiformaten. Über die Jahre wurden so verschiedenste Serien auf Basis bekannter Videoreihen kreiert.



KURZMELDUNGEN

FC BAYERN: KEHRTWENDE IN SACHEN E-SPORTS ?

Laut Fußballmagazin Kicker plant der deutsche Rekordmeister Bayern München nun offenbar doch einen Einstieg in die E-Sports-Szene. Dies kommt überraschend, da Vereinspräsident Uli Hoenes erst im vergangenen Jahr einer solchen Idee eine deutliche Abfuhr erteilte. Kurioserweise sind mit dem FC Bayern und Borussia Dortmund ausgerechnet die zwei aktuell erfolgreichsten Fußballvereine Deutschlands noch ohne eigene E-Sports-Teams.

ATOMIC-HEART-INFARKT ?

Die Entwicklung des Ego-Shooters *Atomic Heart* steht offenbar unter keinem guten Stern. Laut russischen Medienberichten sei dies unter anderem auf die mangelhafte Koordination beim Entwickler Mundfish zurückzuführen. Den Verantwortlichen wird gar vorgeworfen, geschönte Trailer-Videos veröffentlicht zu haben. Das Spiel selbst, welches in der UdSSR einer alternativen Realität angesiedelt ist, hat noch immer kein genaues Release-Datum – Vorbestellungen können online jedoch bereits getätigt werden.

CD PROJEKT UND WITCHER-AUTOR: KRIEGSBEIL BEGRABEN

Das polnische Entwicklerstudio CD Projekt Red und der Autor der weltweit bekannten *The Witcher*-Bücher Andrzej Sapkowski haben sich polnischen Medien zufolge geeinigt. Dem war eine Auseinandersetzung zwischen beiden Parteien vorausgegangen; Sapkowski zufolge war die für die *The Witcher*-Lizenz ursprünglich gezahlte Summe zu niedrig, was CD Projekt zurückwies. Bei der Beilegung des Streits hatte man sich nun auf die Zahlung eines nicht näher genannten Betrags an den Autor geeinigt.

IN VR GRÜSST DAS MURMELTIER

Der 1993 erschienene Kultfilm *Und täglich grüßt das Murmeltier* erhält eine Fortsetzung in Form eines VR-Spiels. Laut Entwickler Tequila Works übernimmt man dort die Rolle von Phil Connors Jr., Sohn des Film-Protagonisten Phil Connors (Bill Murray). Wie schon sein Vater erlebt auch Phil Jr. im beschaulichen Punxsutawney denselben Tag wieder und wieder. *Groundhog Day: Like Father Like Son* soll im Laufe des Jahres für alle gängigen VR-Systeme (Vive, Oculus, PSVR) erscheinen.

HOTH-LINE MIAMI ?

Da das nächste *Star Wars*-Spiel unter EA eingestellt wurde, hat Spiele-Publisher Devolver Digital in einem ironischen Tweet an Rechteinhaber EA um die *Krieg der Sterne*-Lizenz gebeten. Der Konzern selbst nahm dazu keine Stellung, tatsächlich aber ist die Anzahl an veröffentlichten *Star Wars*-Titeln unter EA mit gerade einmal zwei *Battlefront*-Spielen in sechs Jahren bislang doch recht überschaubar.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

Games Aktuell gibt es in allen Variationen:

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

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.



Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?



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

shop.compute.de

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



Ein Angebot der

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

MOST WANTED

Neuigkeiten zu euren Favoriten

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

PLATZ 12 **Frische Gameplay-Eindrücke und ein Boss im Rampenlicht.** Bis zum Release der neuen Marke von From Software ist es nicht mehr lange hin – schon ab dem 22. März kämpft ihr systemübergreifend gegen allerlei unheimliche, japanische Sagengestalten. Während die US-amerikanischen Kollegen der Zeitschrift Game Informer die Gelegenheit hatten, Abschnitte von *Sekiro* zu spielen, die bislang der Öffentlichkeit vorenthalten wurden, präsentiert sich der Boss Corrupted Monk sogar in einem eigenen (wenn auch kurzen) Trailer. Diesen Obermott

trafen Spieler bereits auf der Gamescom-Demo, vorausgesetzt sie starben nicht schon auf dem Weg dorthin. Von ihrer Spielsession zeigten sich die Kollegen von Game Informer begeistert. So sei *Sekiro* zweifelsohne ein klassisches From-Software-Spiel, in dem sich Fans von *Dark Souls* sofort heimisch fühlen, allerdings mische es die übliche Formel durch den Einsatz von Neuerungen wie der vertikalen Fortbewegung auf. Man kann das Spiel sogar in Kämpfen pausieren – bei *Bloodborne* und Co. bislang undenkbar. Obwohl es sich bei *Sekiro* nicht um ein Rollenspiel handelt, gebe es

doch die Möglichkeit, Erfahrung zu sammeln und stärker zu werden. Zum Beispiel verbessert man die Mehrzweck-Prothese am Arm des Helden. Die Bandbreite an Builds ist aber eingeschränkter als in einem *Dark Souls*, wo zwischen einem Dasein als gepanzertem Ritter oder leichtfüßigem Magier alles möglich ist.

Games Aktuell meint: Eine Beta wird wohl – entgegen allen Gerüchten – nicht mehr stattfinden. Umso beruhigender, dass sich *Sekiro* kurz vor Release von seiner Schokoladenseite präsentiert.



RAGE 2

PLATZ 15 **Mad Max Mobil?** Bevor ihr die Mistgabeln auspackt, keine Sorge, hierbei handelt es sich nicht um (noch) eine unnötige Smartphone-Verwurstung eines geliebten Spieletitels. Vielmehr wird derzeit seitens id Software die Möglichkeit eines Switch-Ports von *Rage 2* geprüft. Der Nachfolger des 2011 erschienenen Ego-Shooters *Rage* entsteht derzeit bei Just Cause-Ent-

wickler Avalanche Studios und wird am 14. Mai für PC, PS4 und Xbox One erscheinen. *Rage 2* entführt den Spieler in eine postapokalyptische Welt, die 30 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers spielt.

Games Aktuell meint: Für einen möglichen Port von *Rage 2* auf Nintendos Hybrid-Konsole wurde noch kein konkretes Entwicklerteam genannt, hinsichtlich der bisherigen Qualität spricht aber einiges für *Panic Button*, die sich bereits durch die exzellenten Ports anderer Bethesda-Spiele wie *Wolfenstein 2* und *Doom* einen Namen gemacht haben.

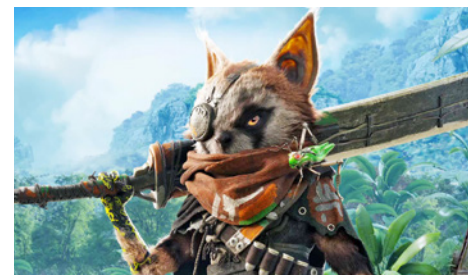


BIOMUTANT

PLATZ 14 **Zu THQ Nordics kommenden Rollenspiel wurde ein neuer Trailer mit Ausschnitten zur Spielwelt sowie neuen Gegnertypen veröffentlicht.** In welchem Zusammenhang die gezeigten Elemente zur Handlung stehen, ist jedoch unklar. Für optische Abwechslung scheint jedenfalls gesorgt. So werden verschneite Bergregionen, hügelige Wälder und Strandabschnitte gezeigt. In *Biomutant* übernimmt selbst der Spieler die Rolle eines waschbärähnlichen Wesens, das in *Zelda*-Manier in einer offenen Fantasy-Welt Aufträge aller Art erledigt und dabei auf allerlei kuriose Fort-

bewegungsmittel, etwa eine Rieseisenblase oder einen Segel-Drachen, zurückgreift. Der Release ist für diesen Sommer geplant.

Games Aktuell meint: Wenig Informationen, das heißt selten Gutes – in diesem Falle stimmt das wohl nicht. Witziges Gameplay, schöne Grafik und natürlich der putzige Hauptcharakter: Wir bleiben gespannt.



Most-Wanted-Charts

Platz (Vormonat)	Spieletitel	Hersteller	Genre	PC	PS4	Xbox One	Switch	Termin
1 (1)	Cyberpunk 2077	Bandai Namco	Rollenspiel	■	■	■		2020
2 (2)	The Last of Us: Part 2	Sony	Action-Adventure		■			3. Quartal 2019
3 (3)	Tom Clancy's The Division 2	Ubisoft	Online-Rollenspiel	■	■	■		15.03.2019
4 (5)	Doom: Eternal	Bethesda	Ego-Shooter	■	■	■		3. Quartal 2019
5 (11)	Metro: Exodus	Deep Silver	Ego-Shooter	■	■	■		15.02.2019
6 (7)	Ghost of Tsushima	Sony	Action-Adventure		■			2. Quartal 2019
7 (8)	Gears 5	Microsoft	Action	■		■		4. Quartal 2019
8 (12)	Anthem	Electronic Arts	Rollenspiel	■	■	■		22.02.2019
9 (9)	Days Gone	Sony	Action-Adventure		■			26.04.2019
10 (6)	The Elder Scrolls 6	Bethesda	Rollenspiel	■	■	■		2024
11 (10)	Halo: Infinite	Microsoft	Ego-Shooter	■	■	■		4. Quartal 2019
12 (13)	Sekiro: Shadows Die Twice	Activision	Action-Adventure	■	■	■		22.03.2019
13 (15)	Devil May Cry 5	Capcom	Action	■	■	■		08.03.2019
14 (17)	Biomutant	THQ Nordic	Rollenspiel	■	■	■		2. Quartal 2019
15 (19)	Rage 2	Bethesda	Ego-Shooter	■	■	■		14.05.2019
16 (16)	Ori and the Will of the Wisps	Microsoft	Action-Adventure	■		■		2. Quartal 2019
17 (-)	Mortal Kombat 11	Warner Bros.	Beat 'em Up	■	■	■		23. April 2019
18 (18)	Death Stranding	Sony	Action-Adventure		■			4. Quartal 2019
19 (20)	Anno 1800	Ubisoft	Strategie	■				16.04.2019
20 (-)	FIFA 20	Electronic Arts	Sport	■	■	■		3. Quartal 2019

MOST-WANTED-CHARTS – SO MACHT IHR MIT

Schickt eine E-Mail mit dem Betreff „Most Wanted“ an leserbriefe@gamesaktuell.de und nennt uns eure drei meisterwarteten Titel.

CYBERPUNK 2077



PLATZ 1 Ein Spiel. 400 Entwickler.

Würde die Qualität eines Spiels stets Hand in Hand mit der Anzahl an beteiligten Entwicklern gehen, *Cyberpunk 2077* wäre wohl schon jetzt ein Meisterwerk. Wie CD Projekt Red bekannt gab, umfasst das Entwicklerteam des sehnsüchtig erwarteten Rollenspiels 60 Prozent mehr Mitarbeiter, als dies noch

beim vorherigen Titel *The Witcher 3* der Fall war. Angesichts dessen dürfte selbst der Weggang des Creative Directors Sebastian Stepien zu verschmerzen sein. Bei *Cyberpunk 2077* handelt es sich um

ein in einer fernen Zukunft angesiedeltes Rollenspiel mit Shooter-Elementen. Release? Noch unbekannt.

Games Aktuell meint: Macht Masse Klasse oder verderben zu viele Köche den Brei? So oder so – eines ist sicher: Die ohnehin schon hohen Erwartungen an *Cyberpunk 2077* werden dadurch nicht kleiner.

DOOM: ETERNAL

PLATZ 4 In der Hölle hört dich niemand schreien.

Dass Videospiel-Entwickler ihre Fans zum Einsenden eigens kreierter Soundfiles ermutigen, dürfte spätestens seit der „Be the Fart“-Kampagne zu *South Park: The Fractured But Whole* nichts Neues sein. Nicht ganz so grenzwertig, dafür nicht minder kurios mutete der Aufruf von *Doom*-Komponist Mick Gordon an. Für den neuen Teil der Ego-Shoo-

ter-Reihe wurde speziell nach Metal-Screamern gesucht. Wer das nötige Talent mitbrachte, konnte sich bis Anfang Januar dieses Jahres bewerben. Wenig überraschend: Aufgrund der eingehenden Flut an Bewerbungen musste das Casting frühzeitig beendet werden.

Games Aktuell meint: Nette Idee – wir sind mal auf das Resultat gespannt.



10 JAHRE DEAD SPACE ISAACS BLUTIGE REISE

Ein stummer Held, grausige Necromorphs und abgehackte Körperteile: Zehn Jahre nach seiner Veröffentlichung gehört *Dead Space* noch immer zu den besten Survival-Horror-Spielen aller Zeiten. Wir blicken zurück.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller





Wenn der Protagonist Isaac stirbt, beschert das dem Spieler eine der vielen Exekutionsszenen. In keinem anderen Teil gibt es so viele Enthauptungsszenen.

An Bord der USG Kellion macht sich Unruhe breit. Die Crew, bestehend aus dem Sicherheitsoffizier Zach Hammond, der Computerspezialistin Kendra Daniels und dem Ingenieur Isaac Clarke, soll auf der USG Ishimura nach dem Rechten sehen. Das gewaltige Minenschiff liegt vor dem Planeten Aegis 7 und war dort auf der Suche nach Rohstoffen, bis der Kontakt abbrach. Schon beim Anflug bemerkt Daniels, dass an Bord kein Licht brennt. Spätestens jetzt weiß jeder, dass auf der Ishimura etwas Schlimmes geschehen sein muss.

Schon die ersten Minuten von *Dead Space* lassen wohlige Erinnerungen an Science-Fiction-Filme wie *Aliens* aufkommen. Für das Entwicklerstudio EA Redwood Shores bedeutete das im Oktober 2008 veröffentlichte Actionspiel den großen Durchbruch. Bis heute gilt *Dead Space* als Wegbereiter des modernen Horrorgenres und überzeugte sowohl Kritiker als auch Fans.

Dead Space war seinerzeit kompromisslos und wich von vielen zementierten Standards ab. Wo andere Spiele auch an die Hand

nahmen, forderte *Dead Space* mit hinterhältigen Gegnern, Schockmomenten und einem intelligenten Shooter-Gameplay.

EIN NEUES SYSTEM SHOCK?

Der Name *Dead Space* ist eigentlich mit dem Entwicklerteam Visceral Games verbunden. Doch im Jahr 2008 hörte das Studio noch auf den Namen EA Redwood Shores. Als Electronic Arts 1998 von San Mateo nach Redwood Shores (beide Orte liegen in Kalifornien) umzog, gründete das Unternehmen zeitgleich die gleichnamige Tochter und gliederte sie in die EA-Games-Division ein. *Future Cop: L.A.P.D.*, ein solider Mech-Shooter im Sci-Fi-Look, war das erste Spiel des Teams und wurde 1998 fertiggestellt. In den kommenden Jahren folgten Titel wie *007: Agent im Kreuzfeuer*, *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*, *Der Pate* oder auch die Sportreihe *Tiger Woods PGA Tour*.

Hinter den Kulissen arbeitete man jedoch an einem neuen Teil zur *System Shock*-Reihe. Die Rechte an der Action-Rollenspiel-Marke lagen damals noch bei Elec-

Dead Space: Fun Facts!

- Für den Namen „Isaac Clarke“ standen zwei wegbereitende Science-Fiction-Autoren Pate: Isaac Asimov (*Ich, der Robot*) und Arthur C. Clarke (*2001: Odyssee im Weltraum*).
- Aus den Anfangsbuchstaben der Kapitelnamen des ersten Teils ergibt sich der Satz „Nicole is dead“. Nicole Brennan ist Isaacs Lebensgefährtin und arbeitet als medizinische Assistenzoffizierin an Bord der USG Ishimura.
- Visceral Games baute Easteregg in *Dead Space 2* ein: So versteckt sich im Anfangsabschnitt beispielsweise das Firmenlogo. Die im Hospital aufgehängten Bilder von Testpersonen zeigen gar einige Mitarbeiter des Entwicklerteams.
- Wie bereits erwähnt, spricht Isaac Clarke in *Dead Space* nicht. Im zweiten Teil leiht ihm US-Schauspieler Gunner Wright dagegen nicht nur seine Stimme, sondern ist auch das Gesicht des wackeren Weltraum-Ingenieurs.
- In dem ebenfalls von Visceral Games entwickelten *Battlefield: Hardline* sind viele Anspielungen auf *Dead Space* zu finden, darunter ein nachgebauter Marker auf der Multiplayer-Karte „Hollywood Heights“.
- Im Verlauf der Serie zeigen die Spiele immer wieder mysteriöse Schriftzeichen auf dem Bildschirm. Kauderwelsch? Von wegen: Es handelt sich hierbei um eine eigene Sprache mit Buchstaben und Zahlen.
- Regisseur John Carpenter sprach sich für eine Verfilmung der *Dead Space*-Geschichte aus. Doch mit dem Scheitern der Videospielreihe verringerte sich Electronic Arts' Interesse an einer Weiterführung der Reihe auf der großen Leinwand.

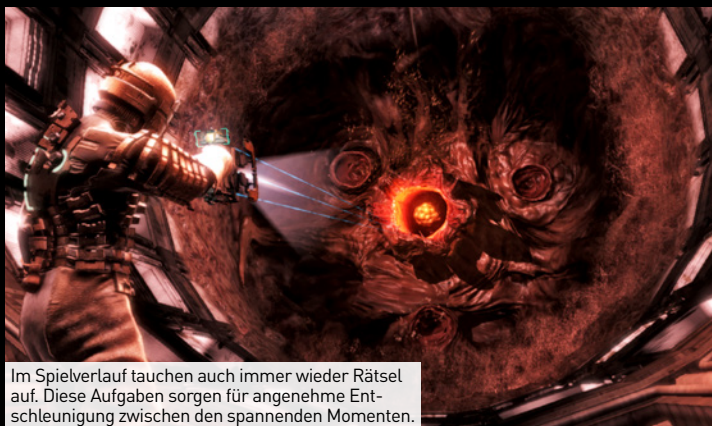
tronic Arts. Daher versuchte Glen Schofield, General Manager von EA Redwood Shores, die Verantwortlichen von einer Fortsetzung zu überzeugen. Jedoch stieß die Idee eines *System Shock*-Revivals seinerzeit auf taube Ohren. Erst im Zuge des Erfolgs von *Resident Evil 4* im Jahr 2005 kam Bewegung in die Sache. Obwohl ein Remake vom Tisch war, überlebten einige Ideen des damaligen Konzepts. Letztlich entstand daraus *Dead Space*.

Kein Wunder, dass die eigentliche Idee von Schofield selbst stammt. In der Planungsphase war es aber noch ein Gefängnispiel. „Der erste Arbeitstitel war damals *Rancid Moon*. Spieler sollten einem New Yorker Gefängnis entkommen und in den Weltraum flüchten“, erklärte Schofield in einem Making-of-Video zu *Dead Space*. Er besprach seine Ideen mit dem Team, woraufhin man sich darauf einigte, als nächstes Projekt ein

Weltraum-Abenteuer für Erwachsene zu produzieren. Schofield stellte den Verantwortlichen das Konzept eines Science-Fiction-Games vor. Das Studio hatte sich in den vergangenen Jahren das Vertrauen durch konstant gute Spiele erarbeitet und erhielt den Zuschlag zum Kreieren einer neuen IP. In den folgenden sechs Monaten stampfte ein 15-köpfiges Team einen Prototyp aus dem Boden: ein etwa 15 Minuten langer Appethappen, der auch die ärgsten Zweifler von der Vision *Dead Space* überzeugen sollte. EA Redwood Shores bekam daraufhin grünes Licht von Electronic Arts und setzte dank der gesicherten Finanzierung in den kommenden 18 Monaten die Entwicklung fort.

DAS SPIEL MIT DER ANGST

Der Anspruch der Entwickler an *Dead Space* war groß. Im Mittelpunkt stand aber stets die Geschichte. „Die



Im Spielverlauf tauchen auch immer wieder Rätsel auf. Diese Aufgaben sorgen für angenehme Entschleunigung zwischen den spannenden Momenten.



So schlimm entstellt die Necromorphs sein mögen, man erkennt immer noch einige menschliche Teile an ihnen. In diesem Fall die schwarze Kleidung eines Arbeiters.



Dead Space verzichtet auf ein HUD und verlegt sämtliche Bildschirmanzeigen direkt ins Spiel. Die Lebensenergie zeigt der hier gelbe Balken auf dem Rücken an.



Ganz typisch: Die Necromorphs bewegen sich zwar auf Bahnen, kriechen jedoch ebenso durch Luftschächte. Das sorgt immer wieder für unliebsame Überraschungen.

Story war uns von Beginn an wichtig. Sie gibt den Weg vor, den der Spieler und auch der Protagonist nehmen werden“, führt Schofield in dem Making-of aus. Der Hauptcharakter Isaac Clarke nimmt aus gleich mehreren Gründen eine Sonderposition ein: Er ist kein mutiger Marine oder kampferprobter Soldat; vor dem Betreten der *USG Ishimura* verfügt er über keinerlei Erfahrung im Umgang mit Waffen. Er ist lediglich ein Ingenieur. Ein persönliches Motiv, das ihn antreibt: Seine Frau Nicole befindet sich auf dem Minenraumschiff. Ihre Videobotschaft eröffnet *Dead Space* und fungiert als böse Vorahnung auf das, was in den kommenden Stunden geschehen wird. Während das Spiel Nicoles Gesicht und Stimme als emotionalen Anker verwendet, fehlt Isaac Clarke gleich beides. Er spricht im gesamten Spiel kein Wort und zeigt sein Gesicht nicht. Schofield beschreibt die Charakterkonzeption: „Wer ist

eigentlich Isaac Clarke? Wir tauchen in seine Vergangenheit ein und erklären, dass seine Eltern geschieden sind und dass er seinen Vater seit zwölf Jahren nicht gesehen hat. Wir erklären auch, dass seine Mutter einer Sekte beigetreten ist. Das Gleiche machen wir mit allen anderen Figuren.“ Isaac ist eine ideale Identifikationsfigur mit eigener Vergangenheit und Problemen. Er schlittert in eine für ihn neue und gefährliche Situation hinein, die er irgendwie lebend überstehen muss.

Ebenso wichtig wie die glaubwürdigen Charaktere ist in diesem Fall das eigentliche Szenario. Das Minenschiff *USG Ishimura* entpuppt sich als Meisterwerk des Leveldesigns. Es dient als Bühne für epische Kämpfe, aber auch für clevere Rätsel. Bei der Suche nach Rohstoffen ist die Mannschaft der *Ishimura* auf ein uraltes Artefakt, einen sogenannten Marker, gestoßen. Dieser lässt Menschen zu Necromorphs

mutieren – und besiegelte letztlich das Schicksal der Stationsbesatzung. Im Gegensatz zu heutigen Spielen, die oft auf möglichst weite Landschaften oder großflächige Räume setzen, spielt *Dead Space* geschickt mit der Enge. In Verbindung mit den unwirklichen Soundeffekten und der dominierenden Dunkelheit entsteht so ein Gefühl des Gefangenseins. Ganz selten bricht das Spiel mit diesem Stilmittel, wodurch beispielsweise offene Ausblicke ins Weltall wie eine kleine Erlösung wirken. Die Level-Architektur und die Grafik gehen in diesem Fall Hand in Hand. In *Dead Space* gibt es nur wenige glatte Oberflächen. Wände wirken schroff und sind fast überall von Streben durchzogen. Die Ausleuchtung ist schlecht, sodass ihr euch ständig auf eure Taschenlampe verlassen müsst.

Das Spiel von Licht, Schatten und Tönen ist meisterhaft. Necromorphs kündigen sich nicht allein durch

Geräusche an. Je näher ihr der Gefahr kommt, desto unruhiger wird die gesamte Szenerie. Nicht selten zuckt das Licht und dröhnt ein lauter werdendes Stöhnen durch die Gänge, ehe die Necromorphs über Isaac hereinbrechen. Doch ist das Chaos vorbei, herrscht oftmals eine beunruhigende Stille. Getreu dem *Alien*-Slogan „Im Weltraum hört dich niemand schreien!“ frisst die *Ishimura* Geräusche förmlich auf. Das wiederum betont den klaustrophobischen Charakter des Minenschiffs. Die hauseigene Visceral-Grafiktechnologie beherrscht zudem das Darstellen von Echtzeitschatten, was für damals ungewöhnliche Effekte sorgte.

TAKTISCHES ZERSTÜCKELN?

In einem Interview mit dem amerikanischen Gaming-Magazin *IGN* erklärte Schofield: „Von Beginn an wollte ich all das machen, was EA normalerweise nicht tun würde: mehr Gewalt, mehr Innovationen und bessere Technik.“ Laut eigener Aussage habe ein Marketing-Mitarbeiter sogar angeboten, Isaac Clarke durch einen berühmten Schauspieler darstellen zu lassen. Doch Schofield lehnte ab. Stattdessen setzte man auf blanken Videospielhorror, in dem die Necromorphs eine Schlüsselposition einnehmen.

Im Gegensatz etwa zu *Aliens* oder insektoiden Monstern wie in *Starship Troopers* handelt es sich bei den Necromorphs um zu degenerierten Abscheulichkeiten mutierte Menschen. Obwohl diese Monstrositäten viel von ihrer Menschlichkeit eingebüßt haben, besitzen sie trotzdem noch einen



Selbst am Boden liegende Leichen sind noch eine Gefahr. Nicht selten mutieren die Opfer der Necromorphs urplötzlich und stehen wieder auf. Erfahrene Spieler zerstampfen präventiv die Schädel aller Körper.

gewissen Wiedererkennungswert. Wer genau hinschaut, erkennt etwa schmerzverzerrte Gesichter auf den Körpern der Figuren oder merkwürdig verformte Arme, die sich einen Weg durch die modrige Haut graben. Einige Abarten tragen sogar noch Reste der Kleidung mit sich herum. Doch ihre Körper sind zerfurcht und ihre Arme nicht selten messerscharfe Lanzen, die nach Isaac Clarke schlagen und sich in sein Fleisch bohren. *Dead Space* verzichtet zugunsten der Atmosphäre auf Zwischensequenzen. Dadurch werdet ihr immer wieder Zeuge verstörender Szenen – sei es ein Verrückter, der seinen bereits blutenden Schädel gegen die Wand hämmert, oder ein halb mutiertes Crew-Mitglied, das gerade eine Leiche verspeist.

Das Design der Necromorphs beeinflusst das Gameplay massiv. Die Biester zucken und hampeln derart hektisch herum, dass aus anderen Shootern erlernte Kopf- und Körpertreffer nicht nur extrem schwierig, sondern unnütz sind. Stattdessen setzt *Dead Space* auf „Strategic Dismemberment“, also „Strategisches Zerstückeln“. Von der ersten Minute an predigt das Spiel diesen Mechanismus und bestraft Spieler, die sich nicht daran halten. Art Director Ian Milham führte diesen Punkt in einem Interview mit dem Online-Magazin *PCGamesN.com* aus: „Das Wichtigste war, dem Spieler zu vermitteln, dass das Abtrennen von Gliedmaßen das Verhalten der Necromorphs verändern würde. Das geschah größtenteils über die Animationen.“ Gezielte Schüsse in die Beine bringen Necromorphs

Völlig schwerelos

Dead Space bedeutet weitaus mehr als nur dunkle Gänge und brutale Action. Das Survival-Horror-Abenteuer streut immer wieder geschickt Umgebungsrätsel auf Basis der Schwerelosigkeit ein. Art Director Ian Milham beschreibt seine erste Begegnung mit dieser Funktion von *Dead Space* sogar als bahnbrechend: „Das erste Mal, als ich die Schwerkraft ausschaltete und die Konsequenzen sah ... da wusste ich, dass wir wirklich etwas Besonderes erschaffen haben.“ Schwerelosigkeit und die oft damit verbundenen Puzzles verändern

die Spielgeschwindigkeit und sorgen für ruhige Momente fernab der Kämpfe. Das Stasismodul wird hier zum wichtigen Werkzeug, etwa zum Aufnehmen und Einsetzen von Energiekernen. In vielen Bereichen lässt sich die Schwerkraft zudem ein- beziehungsweise ausschalten und ist somit auch ein taktisches Instrument. Die fehlende Gravitation sorgt für besondere Momente: In Kämpfen fliegt Blut in dicken Tropfen umher, abgetrennte Körperteile schweben durch den luftleeren Raum.



zu Fall, sodass sie nur noch langsam auf Isaac zukriechen. Attacken auf die Arme entwaffnen sie oftmals. Kopfschüsse dagegen blenden Necromorphs, erhöhen aber zugleich ihre Aggressivität. Sie stürmen dann rasend schnell und wild um sich schlagend auf den Schützen zu. „Spieler müssen verlernen, was sie zuvor in anderen Titeln erlernt haben“, meint Milham geradezu ironisch.

Das Waffenarsenal gestaltet sich mit nur sieben Gerätschaften vergleichsweise klein und bietet genreuntypisch keine traditionellen Wummen, sondern improvisierte Minenwerkzeuge. Der

„Plasma Cutter“ etwa verschießt kleine Energiegeschosse, die eigentlich zum Abtrennen von Gestein erfunden wurden, sich aber auch perfekt gegen Necromorphs bewähren. Als fast noch wichtiger stellt sich Isaacs Stasismodul heraus: Mit ihm kann er Objekte und Gegner verlangsamen oder Gegenstände aufheben und fortschleudern. Dadurch richtet er zuvor abgetrennte Dornen und Haken der Necromorphs gegen ihre einstigen Träger und durchbohrt sie damit. Das Experimentieren mit den Möglichkeiten des Durchbohrens und Zerteilens gehört zu den motivierendsten,

wenn auch brutalsten Elementen in *Dead Space*. Die visuelle, geradezu blutrünstige Gewalt nimmt dadurch immer wieder derart groteske Züge an, dass eine Art bittersüßer Humor entsteht.

DIE NEUE KÖRPERLICHKEIT

Die Körper aller Figuren spielen in *Dead Space* eine besondere Rolle. EA Redwood Shores unterstützt diesen Ansatz durch eine extrem enge Kameraführung und ein ausgelagertes HUD. Anzeigen für die Munition befinden sich als Hologramm direkt über der Waffe, Isaacs Gesundheit lest ihr anhand eines Balkens auf dessen Rücken



Vorsicht, Bombe: Diese Monstrosität trägt einen explosiven Sack mit sich herum. Das pulsierende Ding explodiert bei Berührung und schadet jedem in der Umgebung.



Guten Appetit: *Dead Space* verzichtet auf klassische Zwischensequenzen und setzt stattdessen – ähnlich wie seinerzeit *Half-Life* – auf geskriptete Ereignisse.

Dead Space Timeline

Dead Space
Videospiele, 2008

Bild: Electronic Arts

Dead Space
Comic, 2008

Bild: Image Games

Dead Space: Downfall
Film, 2008

Bild: Electronic Arts

Dead Space: Extraction
Game/Comic, 2009

Bild: Electronic Arts

Dead Space: Martyr
Buch, 2010

Bild: Panini

Dead Space: Salvage
Comic, 2010

Bild: Image Games

Dead Space: Ignition
Videospiele, 2010

Bild: Electronic Arts

Dead Space 2
Videospiele, 2011

Bild: Image Games

Dead Space 2: Severed
DLC, 2011

Bild: Electronic Arts

Dead Space
Mobile-Game, 2011

Bild: Electronic Arts

Dead Space: Aftermath
Film, 2011

Bild: Lionsgate Home Entertainment

Dead Space: Catalyst
Buch, 2012

Bild: Panini

Dead Space 3
Videospiele, 2013

Bild: Electronic Arts

Dead Space 3: Awakened
DLC, 2013

Bild: Electronic Arts

Dead Space: Liberation
Comic, 2013

Bild: Image Games

ab. Dadurch bleibt *Dead Space* mehr Raum für die Inszenierung seiner Welt und Kämpfe. Zugleich richtet es natürlich den Fokus auf den Protagonisten selbst. Gerade die Nahkampfattacken der Necromorphs erhalten dadurch zusätzliche Wucht, und obwohl Isaac selbst bei schlechter Konstitution keine bleibenden Schäden davonträgt, unterstreicht die Perspektive die Körperlichkeit der Auseinandersetzungen.

Die einzigen Momente, in denen die Kamera hinausfährt und Clarke aus einem anderen Blickwinkel zeigt, sind brutale Todeszenen. Präsentiert sich Isaac Clarke gerade in der Anfangsphase als durchaus wehrhafter und zäher Charakter, bricht *Dead Space* irgendwann mit dieser Anmutung. Der erste Bildschirmtod schockiert und lässt Spieler erschrocken vor dem Bildschirm zurück: EA Redwood Shores köpft, durchbohrt, zerstückelt, verätzt und maltätirt seinen Hauptcharakter mit einer Ruchlosigkeit, die ihresgleichen sucht. Das Entwicklerteam verdeutlicht damit die Sterblich- und Zerbrechlichkeit des Helden und stärkt die Rolle der Necromorphs als ernst zu nehmende Antagonisten.

Wer sich übrigens fragt, wie die Entwickler diese Gräueltaten „stilecht“ in virtuelle Gewalt ummünzen konnten: Das Team von EA Redwood Shores betrieb Recherche am lebenden beziehungswei-



In den ersten Spielminuten ist Isaac noch unbewaffnet und flüchtet sich vor diesem Necromorph in den Aufzug. Sobald sich die Türen schließen, verliert das Biest Hände und Arme.

se toten Objekt. Für die Darstellung der Polygonleichen studierte die Crew Bilder von Unfallopfern oder Kriegsschauplätzen. Glen Schofield kommentierte dies gegenüber Kotaku: „Das hört sich jetzt schlimm an, aber wir wollten einfach alles richtig machen. Wir mussten Szenen schrecklicher Verwüstung korrekt abbilden. Das war ein wichtiger Bestandteil, um die Spielerfahrung überzeugend darzustellen.“ Für *Dead Space 2* besorgte man sich beim Schlachter eine tote Ziege, um deren Eingeweide genauer zu studieren. Das nennt man wohl Liebe zum Detail.

GEWALT ALS MARKETING-TRICK

Sowohl Electronic Arts als auch EA Redwood Shores wussten um die Brutalität und damit auch um den Reiz, den ein solches Spiel auf sein Publikum ausüben könnte. Anstatt also mit der möglichen Problematik hinter dem Berg zu halten,

ging die Marketing-Abteilung das Thema offensiv an. Einen Monat vor Erscheinen streute Electronic Arts die Meldung, dass *Dead Space* in Deutschland, China und Japan offiziell verboten worden sei. Somit baute man das Image eines „gnadenlos harten Videospiele für Erwachsene“ auf. Es war plötzlich weniger ein Geheimtipp als vielmehr die verbotene Frucht. Dass die Nachricht nicht stimmte, stellte sich vielerorts erst später heraus. In Deutschland jedenfalls erschien der Titel am 6. November 2008 für PC, PS3 und Xbox 360 und erhielt eine USK-18-Freigabe. Das Spiel verkaufte sich 2008 plattformübergreifend eine Million Mal, bis 2010 setzte EA gut zwei Millionen Exemplare ab. *Dead Space* war ein Erfolg – Kritiker und Spieler liebten das kompromisslose Horrorspiel gleichermaßen.

In der Folge benannte Electronic Arts sein Studio EA Redwood



Die Erweiterung *Dead Space 2: Severed* stellt Gabriel Weller, den Protagonisten aus *Extraction*, in den Mittelpunkt. Allerdings erschien der DLC nie in Deutschland.



Dead Space 3 ist der vorerst letzte Teil der Reihe. Die Umstellung von Singleplayer- auf Kooperativ-Abenteuer zerstörte für viele die Stimmung und sorgte für deutlich negativere Kritiken als bei den Vorgängern.

Shores um. Der neue Name Visceral Games sollte den Fokus des Teams auf erwachsene Actionspiele unterstreichen. In den Folgejahren probierten sich die Kalifornier mit *Dante's Inferno* an einem ganz ähnlichen Konzept, diesmal jedoch ohne den erhofften finanziellen Erfolg. Noch vor dem 2011 veröffentlichten *Dead Space 2* kamen mit *Extraction* und *Ignition* ein Prequel beziehungsweise ein Knobelenspiel zur Reihe heraus.

RASCHER AUFSTIEG, SCHNELLES ENDE

Dead Space 2 schloss direkt an seinen Vorgänger an und zeigte einen durch die Geschehnisse auf der USG Ishimura traumatisierten Isaac Clarke. Auch für den Nachfolger startete Electronic Arts eine kontroverse Marketing-Kampagne namens „Your Mom Hates Dead Space 2“. Man präsentierte Damen schlimme Szenen aus dem Spiel und zeigte danach ihre Reaktionen. Unter Spielern sorgte diese Werbekampagne natürlich für gute Laune. Vielerorts – auch innerhalb der Branche – wurde sie allerdings kritisch betrachtet. Die Gewalt stand hier erneut eindeutig im Mittelpunkt und rückte das Spiel zusehends in ein schlechtes Licht. Gleiches gilt im Übrigen für die erstmals auftauchenden, zu

Necromorphs mutierten Babys, auf die Isaac Clarke im Verlauf des Spiels trifft. Visceral Games lotete die Grenzen des Erlaubten aus und setzte zugleich auf viele Stilmittel des Originals. Das einzige Problem: Die Produktion von *Dead Space 2* war teurer als beim ersten Teil. Der Visceral-Mitarbeiter Zach Wilson sprach seinerzeit zunächst von 60 Millionen Dollar Entwicklungskosten. Später ruderte er zurück, setzte das Budget bei etwa 47 Millionen Dollar an und betonte, dass das alles nur Schätzungen seien. So oder so war *Dead Space 2* angesichts der hohen Produktionskosten mit „nur“ vier Millionen verkauften Exemplaren ein kommerzieller Flop. Als

Konsequenz stellte man das Konzept für den 2013 veröffentlichten dritten Teil um: vom spannenden Solo-Abenteuer hin zu einem kooperativ-Shooter, wahlweise online oder im Splitscreen. Kaum überraschend traf das Projekt bei den Spielern auf wenig Gegenliebe und scheiterte gnadenlos. Für Visceral Games bedeutete dieser erneute Reinfall (beinahe) das Ende: Auf *Dead Space 3* folgte 2013 das mittelmäßige *Army of Two: The Devil's Cartel* und 2015 das durchwachsene *Battlefield: Hardline*. Danach arbeitete das Team an einem *Star Wars*-Projekt, das den Arbeitstitel *Project Ragtag* trug. Nachdem Visceral Games eine zweite Demo vorlegte, schloss Electronic Arts das Studio.

Als Gründe gab EA-Geschäftsführer Andrew Wilson das Feedback der Spieler und einen sich verändernden Markt an. Viele Fans fassten es aber als Zeichen gegen Visceral Games' Singleplayer-Ambitionen auf.

Die weiterhin bei EA befindliche *Dead Space*-Lizenz wurde aus diesen Gründen bis heute nicht fortgesetzt. Eine Realfilmumsetzung kam ebenso bislang nicht zustande. Was bleibt, sind zwei kompromisslos gute Science-Fiction-Abenteuer für Erwachsene, die auf der PS3 nach wie vor eine tolle Figur machen. Wer sie noch nicht erlebt hat, dem sei gesagt: *Dead Space* ist auch zehn Jahre nach dem Erscheinen noch ein absolut genialer, furchteinflößender Horrortrip. ■



Hart an der Grenze: In *Dead Space 2* tauchen auch Babys auf, die von den Necromorphs befallen wurden. Die explosiven Quälgeister können angegriffen werden.



PC

Termin:
08.03.2019

PS4

Termin:
08.03.2019

Xbox One

Termin:
08.03.2019

Switch

erscheint nicht

Entwickler:
CapcomHersteller:
Capcom

ACTION Neben dem Upgrade-System von *Devil May Cry 5* durften wir erstmals auch alle drei Dämonenjäger ausprobieren. Dabei waren wir vor allem auf den mysteriösen Serienneuling V gespannt.

Von: **Andreas Szedlak**

Eklige Dämonen, spektakuläre Moves, treibende Beats und eine gehörige Prise schwarzer Humor. Der *Devil May Cry*-Formel entspringen seit rund 18 Jahren perfekt choreografierte Action-Hits, die das Blut der Spieler regelmäßig mit Adrenalin überfluten. Ob auch *Devil May Cry 5* intensive Rauschgefühle erzeugt, durften wir beim letzten Anspiel-Event vor dem Release überprüfen. Erstmals konnten wir mit allen drei Charakteren – Dante, Nero und Serienneuling V – dem teuflischen Gesocks einheizen.

TRICKREICHES TRIO

Ein riesiger Dämonenbaum bricht Jahre nach den Geschehnissen von *Devil May Cry 4* in Red Grave City durch den Boden und tötet wahllos die Bewohner. Die Dämonenjäger Dante, Nero und der mysteriöse V sind die letzte Rettung und gehen der Sache auf den Grund. Mit wem ihr euch durch die Missionen kämpft, wird meistens vorgegeben. Zu Beginn einiger weniger Abschnitte könnt ihr aber wählen, ob ihr mit Nero oder V die ekligen Dämonenkauleisten polieren möchtet, zudem geht ihr in vorge-

gebenen Missionen gemeinsam auf die Jagd.

Bei Capcoms Hands-on-Event in London dürfen wir zum ersten Mal in den mit Tattoos überzogenen Körper von V schlüpfen. Im Gegensatz zu Dante und Nero ist V eher der Typ Lauch, kann also mit Muskelkraft im Kampf wenig bewegen. Statt Schusswaffe oder Schwert trägt der Dämonenjäger mit der Emofrisur nur Gehstock und Buch bei sich. Den Stock verwendet V vor allem dafür, Dämonen den finalen Schlag zu verpassen – hierzu kann er sich blitzschnell

zu einem schwer verwundeten Widersacher teleportieren. Da der Gehstock allerdings wenig Schaden verursacht, sollte man sich mit V ansonsten aus dem Getümmel heraushalten.

Die Hauptarbeit übernehmen Vs dämonische Begleiter, der Adler Griffon, der schwarze Panther Shadow sowie der große Golem Nightmare. Während der Vogel entfernte Dämonen mit Laserattacken attackiert, hinterlässt der Panther blutige Spuren mit seinen scharfen Zähnen und Krallen. Nightmare lässt sich erst herbeirufen,

In bestimmten Abschnitten kämpfen Nero und V zusammen. Ihr entscheidet, wen ihr steuern möchtet. (Xbox One)



wenn mindestens drei Balken der Devil-Trigger-Anzeige gefüllt sind. Der Golem ist Vs mächtigste Waffe. Mit seinen steinernen Fäusten und gezielten Laserstrahlen schickt Nightmare die Dämonen auf direktem Wege zurück in die Hölle. Nach einigen Sekunden geht Nightmare allerdings die Puste aus und er löst sich wieder in Luft auf.

LAHME LESERATTE

Dass V gerne mal Verse aus seinem Buch vorliest oder zitiert, zeigt sich in fast jeder seiner Cut-Scenes. Der edle Schmöker dient überdies dazu, während eines Kampfes die Devil-Trigger-Energie aufzuladen. Hierfür muss V lediglich per Knopf-

druck einige Zeilen in seinem Buch lesen. Dies klingt zwar simpel, allerdings bewegt sich unser Hobby-Philosoph beim Lesen extrem langsam und ist entsprechend anfällig für feindliche Attacken.

Vs dämonische Helfer sind zwar unsterblich, nehmen sie jedoch zu viel Schaden, ziehen sie sich erst mal für einen Moment zurück, um sich zu erholen. V kann diese Erholungszeit verkürzen, indem er sich Griffon oder Shadow nähert.

FANTASTISCHE FÄHIGKEITEN

Wie es sich für *Devil May Cry* gehört, lassen sich wieder jede Menge Skills für beeindruckende Kombos freischalten. Dazu müsst ihr dies-



Wie von der Serie gewohnt, erwartet euch wieder ein Effektfeuerwerk, das sich hinter keinem Konkurrenztitel verstecken muss. (Xbox One)



Ist Vs Devil Trigger gefüllt, kann er auf Nightmare reiten – sofern ihr den entsprechenden Skill freigeschaltet habt. (Xbox One)

Während es Nero durchaus aus der Nähe mit den Dämonen aufnehmen kann, sollte der schmalbrüstige V lieber eine Armlänge Abstand halten – mindestens. (Xbox One)



mal lediglich die roten Orbs einsammeln beziehungsweise diese mittels Stylepunkten verdienen – im Vorgänger *DmC* von Ninja Theory waren die Upgrade-Orbs noch zweckgebunden. V kann sich zum Beispiel über den Skill „Promotion“ in die Lage versetzen, auf Nightmare zu reiten und ihn so direkt zu steuern, Nero kann mit seinem Schwert etwa einen mächtigen Wirbelwind erzeugen, wenn ihr den Skill gekauft habt.

Wie sich Nero spielt, konnten wir euch bereits in unserer letzten Vorschau von der Gamescom 2018 berichten. Dantes Kampfvarianz ist größer. In der Haut des legendären Dämonenjähgers dürft ihr nicht nur

zwischen Pistole und Schrotflinte wechseln, sondern per Digipad auch blitzschnell aus vier Stilarten wählen: „Trickster“ gibt euch mehr Ausweichmöglichkeiten, während „Gunslinger“ Dante mit einer mächtigen Fernwaffe ausstattet. Als „Swordmaster“ kann Dante Gegner mit verschiedenen Schwertmoves ausschalten und als „Royal Guard“ beherrscht er verschiedene Konterattacken.

DEUTLICHE DIFFERENZEN

Während Nero und Dante sich also recht klassisch spielen, verlangt V doch etwas Eingewöhnung. Die meiste Zeit die Beobachterrolle zu übernehmen statt Gegner unmit-

telbar aufs Korn zu nehmen, fühlt sich anfangs merkwürdig an. Zwar lassen sich Griffon, Shadow und Nightmare von V befehligen und so zum Beispiel direkt auf bestimmte Dämonen hetzen, dennoch will sich bei uns bislang nicht dieses befriedigende Gefühl einstellen, das wir mit Dante und Nero haben, wenn wir Gegner mit Kombos durch die Luft wirbeln und sie im Sekundentakt mit Wirkungstreffern malträtiert.

Dieses Machtgefühl haben wir mit V einzig dann, wenn Nightmare die Bühne betritt, es hält allerdings nur wenige Sekunden an, da der Golem schnell wieder eine Verschnaufpause benötigt. Fairer-

weise müssen wir an dieser Stelle jedoch anmerken, dass wir noch bei Weitem nicht sämtliche Skills von V ausprobieren konnten. Möglich also, dass der Bücherwurm im späteren Spielverlauf doch noch zur Kampfmaschine mutiert.

RAUCHENDE RASERIN

Nero trifft auch auf Dämonenjägerin Lady, die in *Devil May Cry 3* ihren ersten Auftritt hatte. Während sich Nero von der adretten Dunkelhaarigen leicht um den Finger wickeln lässt, sind sich Nico und Lady nicht so wirklich grün. Nico ist eher der maskulin-taffe Typ, packt gerne mal an und ist sich für nichts zu schade, Lady gibt dafür die Ver-

INTERVIEW

„Unsere Dämonen erinnern an den Tod“

In London konnten wir ausgiebig mit Director Hideaki Itsuno plaudern. Dabei haben wir über das Kampfsystem, Upgrade-Features, den Soundtrack sowie über Kameraprobleme gesprochen.

Games Aktuell: Ninja Theory hatte einige Ideen in die *Devil May Cry*-Serie gebracht. Welches waren die nützlichsten in Bezug auf *Devil May Cry 5*?

Hideaki Itsuno: Da gibt's eine Menge cooles Zeug. Aber wenn ich eine Sache nennen müsste, die herausspringt, dann sind das die Finisher- und Killcams am Ende jedes Kampfes. Das war ein wirklich toller Einfall, nur die technische Umsetzung war doch unerwartet langwierig. Aber ich denke mal, wir haben das in *Devil May Cry 5* ganz gut hinbekommen.

GA: Die Kamera ist manchmal sehr dicht am Geschehen dran. Gibt es eine Option, den Kamera-Abstand zu verändern?

Itsuno: Nein, das ist nicht möglich. Wenn man allerdings Gegner anvisiert, ändert sich auch die Ansicht auf die restliche Umgebung, was dem Spieler hilft. Allgemein ist die Kameraperspektive in *Devil May Cry 5* im Gegensatz zum Vorgänger komplett frei steuerbar. Wir wollten einfach eine möglichst realistische Perspektive, die das Gameplay aber nicht beeinflusst.

GA: Welche ist für dich die größte Verbesserung im Vergleich zu den bisherigen *DMC*-Teilen?

Itsuno: Die flüssigen Kampfanimationen. Bei bisherigen *DMC*-Spielen war es so, dass eine unterbrochene Bewegung, etwa während eines Kampfes, dazu führte, dass die dazugehörige Animation abrupt stoppte und die nächste startete, was nicht nur auffällig war, sondern auch komisch aussah. Damit sich *Devil May Cry 5* auch gut spielt und nicht nur möglichst fotorealistisch ausschaut, haben wir daher einiges an Arbeit in eben möglichst saubere Animationsübergänge investiert.

GA: *Devil May Cry* ist bekannt für seine beeindruckende Grafik. Was war für euch in dieser Hinsicht die bedeutendste Verbesserung?

Itsuno: Für *Devil May Cry 5* hatten wir uns von Beginn an vorgenommen, in puncto Grafik ganz oben mitzu-

spielen. Besonders stolz sind wir daher auf den Detailreichtum des Spiels und die Tatsache, dass es trotz dieser Grafikpracht mit 60 Bildern pro Sekunde und im Falle von der Xbox One X sowie der PS4 Pro sogar in 4K-Auflösung läuft.

GA: Die Gegner sehen ja ziemlich angsteinflößend aus. Wer aus deinem Team hat derartige Albträume, um diese Dämonendesigns zu entwerfen?

Itsuno: (lacht) Das waren unsere zwei Art Directors. Die beiden sind verschiedenste Ideen durchgegangen, wie die Gegner im Spiel letztlich aussehen könnten. Wichtig war nur, dass die Dämonen in *Devil May Cry 5* alle bestimmte, an den Tod erinnernde Charakteristika besitzen.

GA: Weil du die 60 Bilder pro Sekunde erwähnt hast: Wie schafft ihr es, auf allen Plattformen diese Framerate zu erreichen?

Itsuno: Da die RE-Engine speziell für Capcom-Spiele entwickelt wurde, bauen wir im Prinzip nur auf dem auf, was die Engine schon bietet. Um diese bestimmte Framerate auf allen Systemen zu erzielen, war trotzdem eine ziemliche Detailarbeit vonnöten, die einiges an Zeit gekostet hat.

GA: Gibt es abseits der 4K-Auflösung noch weitere Unterschiede zwischen den Versionen für Xbox One und Xbox One X beziehungsweise PS4 und PS4 Pro?

Itsuno: Nein, der einzige Unterschied besteht in der 4K/HDR-Auflösung für Xbox One X und PS4 Pro im Gegensatz zu den normalen 1080p/60 Frames.

GA: Reden wir mal über den Soundtrack. Wie wählt ihr die Bands aus?

Itsuno: Das ist eine gute Frage. Bis zum letzten Teil hatten wir stets einen Heavy-Metal-Soundtrack. Diesmal wollten wir für jeden Charakter ein anderes Musikgenre verwenden, Dante selbst etwa ist eher der



Standen uns Rede und Antwort: Producer und Übersetzer Matt Walker (links) und Director Hideaki Itsuno.

Heavy-Metal-Typ, aber wir verwenden auch EDM- und Industrial-Tracks. Unser Soundteam hat sich erst auf eine bestimmte Richtung verständigt und dann mit einem Produzenten aus Los Angeles zusammengearbeitet, um den passenden Song für das jeweilige Genre zu finden. Aus seinen Vorschlägen haben wir dann die besten Songs ausgewählt.

GA: Wie schafft ihr es, dass sich die Musik nach dem Spielstil richtet?

Itsuno: Der Song an sich ist in mehrere Segmente aufgeteilt. Wenn man sich in einem Kampf befindet, wird die Musik erst mal gleich bleiben. Erfolgt der erste richtige Schlagabtausch, verändert sich der Song dynamisch. Erreicht der Spieler ein bestimmtes Style-Ranking, wird das entsprechende Segment abgespielt. Der Sinn dahinter ist nicht nur die Betonung der „Stylishness“ des Gameplays, sondern auch die Schaffung eines Anreizes für den Spieler, eben genauso stylisch zu spielen.

GA: Vielen Dank für das Gespräch!



Auch Dante lernt im Spielverlauf jede Menge hinzu, etwa wie er mit seinen Waffen gleichzeitig in entgegengesetzte Richtungen feuern kann. (Xbox One)

CUSTOMIZE

LB

SKILLS

DEVIL BREAKERS

EQUIPMENT

ITEMS

RB

Upgrade-System

1 4711

MAGAZINE



✓ Equipped

Edit

Die Upgrade-Möglichkeiten haben sich im Vergleich zum Vorgänger merklich verändert.

Mit roten Orbs lassen sich in Nicos Van eine Vielzahl an Verbesserungen und Items kaufen – die Orbs sind nicht mehr zweckgebunden, wie es im Vorgänger noch der Fall war. Skills und Fähigkeiten dürft ihr ausprobieren, bevor ihr eure Orbs investiert. Eine einmal getroffene Entscheidung lässt sich nämlich nicht mehr rückgängig machen. Nero darf zudem bei Nico seinen Devil-Breaker-Arm ausrüsten lassen, vor jeder Mission dürft ihr Anpassungen vornehmen, etwa den Elektro-Blast gegen einen Laserbeam austauschen. Nico hat auch blaue und goldene Orbs im Angebot, die eure maximale Gesundheit erweitern beziehungsweise euch auf die Beine helfen, wenn ihr kurz davor seid, ins Gras zu beißen.

ニコの特別マガジンセット

Nico's Special Magazine Set



Y Use Nico's recommended set

Select equipment you want to equip.

A CONFIRM B BACK



Rechts wird während eines Kampfes stets die Stylebewertung eingeblendet. A ist das niedrigste, S das höchste Rating. (Xbox One)



V hält sich elegant im Hintergrund und lässt seine Helfer die Dreckarbeit machen. (Xbox One)

letzliche, spielt aber gern auch mit ihren Reizen und hat sich uns beim Probespielen sogar mal komplett nackt gezeigt – was in japanischen Titeln jedoch fast schon zum guten Ton gehört.

Neben den drei Hauptcharakteren spielt die kettenrauchende Nico eine wesentliche Rolle in *Devil May Cry 5*. Sie sorgt nicht nur in Cutscenes für manchen flotten Spruch, sondern lässt sich durch Anrufe aus roten Telefonzellen herbeirufen, die ab und an auftauchen. Wenige Sekunden nach einem Call rast Nico mit Neros Devil-May-Cry-Van heran und hat darin jede Men-

ge Upgrades und Items im Angebot. Für jeden Charakter lassen sich mehr als ein Dutzend Skills freischalten – mehr dazu lest ihr oben im Kasten „Upgrade-System“.

DICHT DRAN

Während unseres Interviews mit Capcoms japanischem Director Hideaki Itsuno äußerten wir Kritik an der Kamera, die für unseren Geschmack in Kämpfen manchmal zu dicht am Geschehen ist, worunter die Übersicht leidet. Außerdem sind die gewählten Kameraperspektiven nicht immer optimal, was regelmäßiges Nachjustieren erfor-

dert. Verschiedene Kameraabstände, wie sie etwa *Red Dead Redemption 2* bietet, wird es laut Itsuno in *Devil May Cry 5* nicht geben.

Als hilfreich erweist es sich, Gegner im Kampf per Knopfdruck anzuvisieren. Dadurch richtet sich der Kamerafokus stets auf den aktuellen Widersacher aus. Störend: In Bosskämpfen fokussiert die Kamera auch ohne Lock-Funktion stets euren Gegner, selbst wenn ihr den Blickwinkel manuell ändert. Dadurch erschwert es das Spiel, grüne Heil-Orbs zu finden. Dies hatte bereits Kollege Christian Dörre nach seinen Spieleindrücken von

der Gamescom kritisiert – offenbar ohne Erfolg.

AUDIOVISUELL ATEMBERAUBEND

Optisch zeigte sich *Devil May Cry 5* beim Anspiel-Event von seiner allerbesten Seite. Auf unserer Xbox One X lag die Framerate selbst während bombastischer Effektori- gen stets konstant bei 60 Bildern pro Sekunde – in knackiger 4K-Auflösung! Übrigens soll der neue *Devil May Cry*-Teil auf allen Plattformen 60 fps bieten.

Die Umgebungen sind in *Devil May Cry 5* erstklassig texturiert, Dämonen wunderbar eklek-

Gerade in Bosskämpfen geht die Übersicht ob der dichten Kameraperspektive leicht verloren, zumal sich die Ansicht hier nicht komplett frei drehen lässt. (Xbox One)

Trotz hoher Texturqualität und massig Effekten lief unsere Anspielversion auf der Xbox One X in 4K-Auflösung konstant mit 60 Bildern pro Sekunde. (Xbox One)



design und auch Cutscenes wissen zu überzeugen. Gesichts- und Haaranimationen der Charaktere sind absolut State of the Art.

Auf künstlerische Morphingeffekte, wie sie *DmC* von Ninja Theory bot, hat das Capcom-Team allerdings verzichtet. Auch haben uns Design und Präsentation der Bossgegner im Vorgänger noch besser gefallen. Allerdings konnten wir bislang nur einen Teil der Oberdämonen sehen. Abgeschaut haben sich die Japaner von Ninja Theory jedoch die Finishing-Cam, die nun auch in *Devil May Cry 5* in Zeitlupe und Nahaufnahme das

Ableben des letzten Dämons einer Stage zeigt.

Der treibende Industrial- und EDM-Soundtrack unterstreicht das schnelle Gameplay optimal und passt sich dabei sogar dem Spielstil an, wie uns Hideaki Itsuno im Interview erläuterte.

FINALE FRAGE

Erzeugen die drei Charaktere Dante, Nero und V denselben Fighting-Flow und das gleiche Machtgefühl wie der mit ultimativen Fähigkeiten ausgestattete Dante des letzten *Devil May Cry*-Teils? Für unseren Geschmack nicht ganz.

Wir konnten im Vorgänger Dante zur ultimativen Kampfmaschine upgraden und unseren Spielstil mit der Zeit perfektionieren. Dies ist bei drei Charakteren natürlich nicht in demselben Maße möglich. Allerdings sorgt Capcoms Entscheidung, euch ein Trio spielen zu lassen, für mehr Abwechslung in puncto Gameplay und Story.

Dies ist wohlgerne unser Fazit nach fünf Stunden. Nach 15 Stunden – so viel Spielzeit soll *Devil May Cry 5* laut der Entwickler mindestens bieten – kann dies anders aussehen. Wir sind gespannt auf den Test im nächsten Monat. ■

MEINUNG

Andreas Szedlak



Devil May Cry 5 gewinnt durch die drei Charaktere an Vielfalt, sowohl spielerisch als auch storytechnisch – die

Cutscenes, die ich in London sehen durfte, finde ich jetzt schon interessanter als beim Vorgänger. *DmC* von Ninja Theory versprühte allerdings ein gewisses Maß an Genialität und erzeugte bei mir schnell ein Suchtgefühl, das sich bei *Devil May Cry 5* bislang noch nicht so ganz einstellte. Jedoch hab ich auch nur einen Teil des Spiels gesehen und konnte noch nicht ausreichend mit den unzähligen Skills und Kombos herumexperimentieren. Daher freue ich mich sehr auf die finale Version und bin gespannt, welcher der drei Dämonenjäger sich am Ende als mein Lieblingscharakter erweisen wird.

Darauf basiert unsere Meinung

Wir durften *Devil May Cry 5* im Rahmen eines Capcom-Events in London fünf Stunden lang auf der Xbox One X spielen.

FAZIT

„Auf **diese Weise** bringen wir den **Teufel** sehr gerne zum **Weinen!**“



PC

Termin:
22.02.2019

PS4

Termin:
22.02.2019

Xbox One

Termin:
22.02.2019

Switch

erscheint nicht

Entwickler:

Electronic Arts

Hersteller:

Bioware

ANTHEM

ACTION Singen wir Lobeshymnen oder beklagen wir, dass sich Entwicklerstudio Bioware im Ton vergriffen hat? Wir konnten *Anthem* mehrere Stunden lang ausführlich anspielen!

Von: Lukas Schmid

Was genau ist die namensgebende Anthem? Diese Frage können wir auch nach mehreren Stunden, die wir in der Welt des gleichnamigen Spiels verbringen durften, noch nicht beantworten. Es ist eine unbändige Kraft aus uralten Zeiten, deren Ursprung und deren Bedeutung niemand in der futuristischen Realität des Abenteuers so recht kennt. In einer Welt, die unserer ähnelt, aber ihr doch nicht gleicht – über den genauen Handlungsort des Spiels schweigen sich die Entwickler aus –, sorgt die Anthem regelmäßig durch gewaltige Stürme und offenbar von ihr herbeigerufene Monster für Chaos und

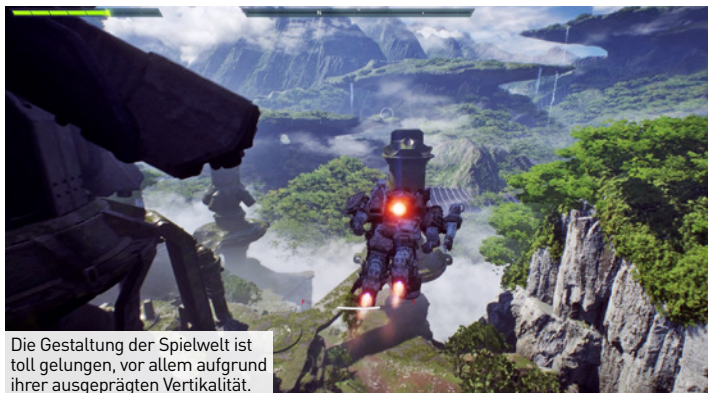
Zerstörung. Die Menschen haben sich in abgesicherte Städte zurückgezogen, so etwa Fort Tarsis, wo wir in Gestalt unseres selbst erstellten Recken ebenfalls residieren. Mittels mächtiger Spezialanzüge, sogenannter Javelins, machen sich die besten Kämpfer auf, um dem Treiben der Anthem zumindest ein wenig Einhalt zu gebieten. So viel zur Prämisse von *Anthem*, die sich gut eingliedert in das Portfolio, welches man von Rollenspiel-Experte Bioware gewohnt ist. Allerdings: Der Schein trügt. Mit den entscheidungsträchtigen RPG-Monstern der Vergangenheit hat das Abenteuer wenig zu tun. Stattdessen handelt es

sich um ein Actionspiel mit offener Welt, nur geringen Rollenspiel-Elementen, jeder Menge Loot fürs Javelin-Crafting und einem deutlichen Fokus auf Koop-Gameplay für bis zu vier Teilnehmer. Und obwohl die Handlung definitiv ambitionierter ist als etwa jene eines *Destiny 2*, ist klar: Auch hier steckt weniger Bioware-DNA drin, als man gewohnt ist. Das Spiel ist darauf ausgelegt, über Jahre hinweg mit neuen Inhalten versorgt zu werden, sodass fraglich ist, ob im Rahmen dieser Struktur eine abgeschlossene respektive stringente Geschichte überhaupt möglich ist. Beziehungen mit NPCs sind Vergangenheit, Entscheidungen

beschränken sich auf simple Dialogoptionen mit Figuren in Fort Tarsis und bringen keine relevanten Auswirkungen mit sich. Das mag enttäuschend sein für alteingesessene Bioware-Fans und man mag sich darüber streiten, ob die Entwickler und Publisher EA klar genug vermittelt haben, dass das hier eben *kein* klassisches Bioware-Spiel ist. Findet man sich damit ab, so wird aber schnell klar: Das, was die Macher von *Mass Effect* und *Dragon Age* hier abliefern, hat Potenzial.

WELT KLASSE

Auch wenn uns im Interview (eine stark gekürzte Fassung findet sich



Die Gestaltung der Spielwelt ist toll gelungen, vor allem aufgrund ihrer ausgeprägten Vertikalität.



Verschiedene Waffentypen sorgen für Abwechslung und können von jeder Figurenklasse genutzt werden.

Zu Besuch bei Bioware

Wenn einer eine Reise tut, dann hat er was zu erzählen. Die Games Aktuell zog es nach Austin in Texas, wo wir die Büros von Bioware besuchten.

Etwas über 30 Kilometer entfernt vom Stadtkern von Austin befindet sich das Büro von Biowares texanischem Studio. Inmitten einer Art Tech-Campus, auf dem auch einige andere Unternehmen beheimatet sind, nehmen die Räumlichkeiten des Studios den kompletten zweiten Stock eines gigantischen Gebäudes ein. Wer sich hier nicht auskennt, verirrt sich schnell! Neben mehreren Großraumbüros erwartet Besucher ein Pausenraum mit Flipper und anderen Beschäftigungsmöglichkeiten, zahlreiche Meetingräume und mehr, alles dank großer Fenster hell beleuchtet. Unglaublich: Biowares Hauptbüro in San Francisco ist sogar noch einmal deutlich größer!



In einem großzügigen Relax-Bereich können die Angestellten essen, flippern, ausspannen und mehr.



Hier das obligatorische Beweisbild, um zu zeigen „Wir waren da!“. Bildschirme mit etwaigen geheimen Infos durften wir leider nicht fotografieren.

Der Eingangsbereich von Biowares Büro wird geprägt von beleuchteten Artworks aus allerlei Spielen des Kultstudios.

am Ende dieser Vorschau) versichert wurde, dass es keine direkte spielerische Inspiration gab, ist klar: Bioware will mit *Anthem* am Koop-Kuchen von Titeln wie *Destiny 2* oder *Tom Clancy's The Division* mitnaschen. Zwar gibt man sich trotz der genannten Einschränkungen eindeutig mehr Mühe im Story-Segment als bei der Konkurrenz. Kollegiales Looten und Erforschen steht aber im Mittelpunkt. Hierfür haben die Entwickler eine Spielwelt geschaffen, die sich wirklich sehen lassen kann. Die große, aber nicht riesige Map ist gespickt mit interessanten und thematisch abwechslungsreichen Lokalitäten, tollen Anblicken und bietet so viele Möglichkeiten, aufregende Events und spannende Geheimnisse, dass

man hier auch nach langer Zeit noch nicht alles entdeckt hat. Riesige Berge wechseln sich ab mit bewachsenen Urwäldern, glänzenden Seen, verfallenen Ruinen und mehr – zu Lande, zu Wasser und in der Luft frei erforschbar. Die Welt wirkt, so seltsam sich das bei einer Science-Fiction-Umgebung anhören mag, wie ein realer Ort. Uralte Bauten vergangener Zivilisationen erzählen eine Geschichte, die einem nicht auf dem Silberteller präsentiert wird, die man sich aber durch das Beobachten der Umgebung selbst zusammenreimen oder zumindest eine Interpretation finden kann. Die wirklich hübsche Grafik (wir spielten die PC-Fassung) kann sich ebenfalls sehen lassen und glänzt mit schö-

nen Texturen, beeindruckenden Effekten und einem flüssigen Bildaufbau. Lediglich relativ häufiges Screentearing und unschöne Bugs störten beim Spielen das Gesamtbild. Wie viel davon auch in der Releasefassung noch ein Problem sein wird, wird sich zeigen. Denn auch mehrere Spielabbrüche und nicht ausgelöste Missions-Events prägten in dieser noch nicht finalen Fassung das Bild und dürfen zum Release Mitte Februar wohl (hoffentlich) keine Rolle mehr spielen. Abseits dieser Makel kann sich das Spiel technisch und in Sachen Weltgestaltung – mehrere EA-Studios standen Bioware hier helfend zur Seite – auf alle Fälle sehen lassen und zeigt, dass nicht alleine die Größe einer Map wichtig ist,

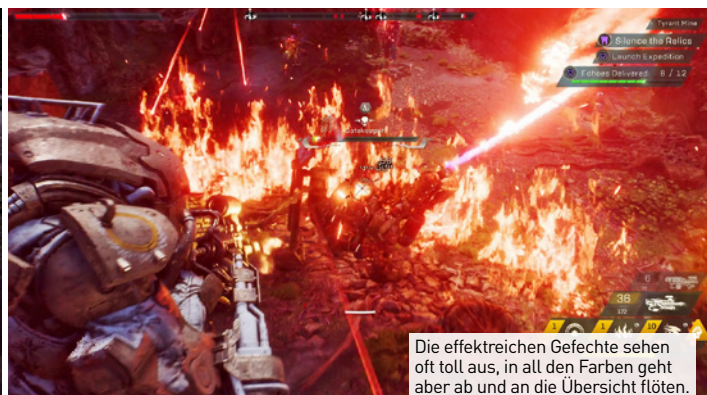
sondern auch, wie viel Mühe in sie hineingeflossen ist.

HIN ZUM UND FORT VOM FORT

Weniger beeindruckend ist zumindest im aktuellen Zustand Fort Tarsis. Um einen Social Hub handelt es sich dabei nicht – eine Möglichkeit, sich mit anderen Spielern abseits der offenen Welt und von Missionen zu treffen und auszutauschen, wurde angeteasert, aber noch nicht spezifiziert. Fort Tarsis zumindest gehört alleine uns und diversen NPCs. Hier nehmen wir Aufgaben an, treiben die Geschichte in Cutscenes voran, basteln an unserem Javelin herum und mehr. Alles gut und schön, aber im Grunde handelt es sich dabei eben um nicht um mehr als ein hübsch gemachtes



Alle vier Klassen spielen sich sehr unterschiedlich. Der Colossus etwa geht mit einem ausfahrbaren Schild vor.



Die effektvollen Gefechte sehen oft toll aus, in all den Farben geht aber ab und an die Übersicht flöten.



Die verschiedenen Gebiete im der Spielwelt unterscheiden sich stark. Das Erforschen mit dem Javelin macht jede Menge Laune.

interaktives Menü. Weitere Gebiete des Forts werden erst im späteren Spielverlauf freigeschaltet; ob sich dort etwas Interessanteres verbirgt, wird sich zeigen.

KLASSENKAMPF

Schon jetzt deutlich interessanter und unabdingbar für die Erforschung der Welt sind die erwähnten Javelins. Was die reine Fortbewegung angeht, so funktioniert sie bei allen vier verfügbaren Klassen völlig identisch. Wir müssen uns also keine Sorgen machen, dass einer unserer Kollegen in einem schwereren Kampfanzug zurückbleiben

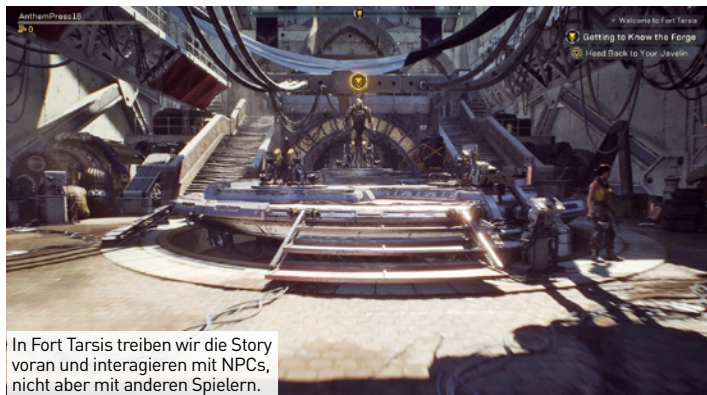
könnte. Und die Steuerung ist wirklich klasse gelungen! Am Boden erwartet uns eine relativ klassische Third-Person-Action-Steuerung. Jederzeit jedoch können wir die Düsen an unserem Anzug starten und in die Lüfte steigen. Dadurch gewinnt das Erforschen der Welt noch einmal enorm an Reiz, zumal eben auch Wasser kein Hindernis für uns darstellt. Diese ausgeprägte Vertikalität in der Erkundung ist beeindruckend. Geregelt wird die Zeit, die wir in der Luft verbringen können, über eine Überhitzungsanzeige. Befinden wir uns im Steigflug, steigt sie an, im Sinkflug und bei

Wasserkontakt geht sie wieder runter – simpel, aber gut umgesetzt. Die Unterschiede zwischen den vier verschiedenen Klassen beziehen sich hingegen auf unsere Fähigkeiten in Auseinandersetzungen und bezüglich bestimmter Elemente wie Dashes oder der Länge von Abkühlzeiten. Der Ranger ist der All-rounder im Quartett, er verfügt über ausgeglichene Angriffs- und Verteidigungswerte. Der Colossus ist der Tank, er teilt massig aus, kann aber nicht allzu viel Schaden einstecken. Der Storm-Javelin ist quasi der Magier, der als Support im Hintergrund seine Dienste leistet. Und der

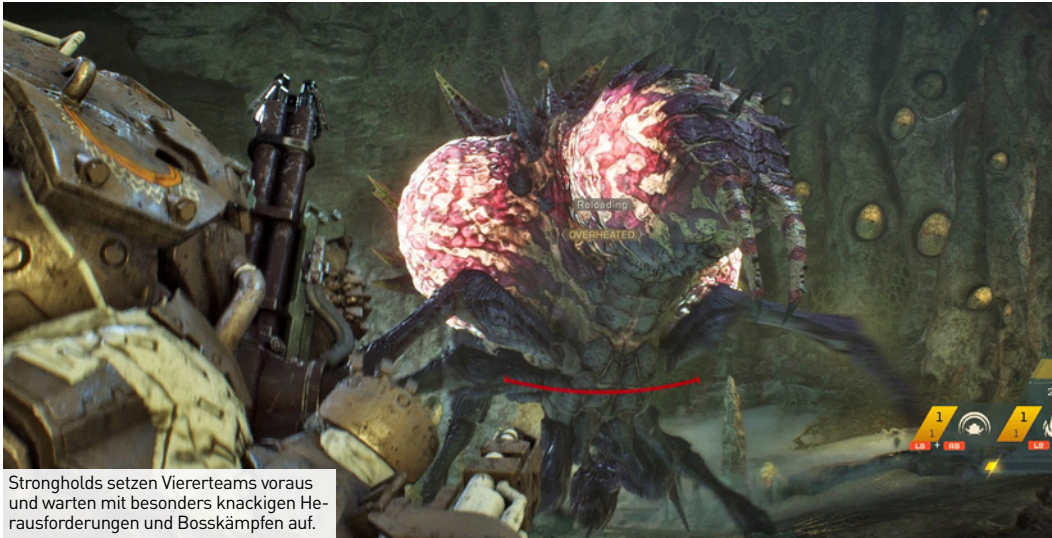
Interceptor zu guter Letzt ist der agilste Javelin, der entsprechend aber in Sachen Kampfkraft zurückstecken muss. Wir probierten beim Anspielen den Ranger und den Colossus aus und waren überrascht, welche deutlichen Unterschiede zwischen den beiden Klassen existieren. Das fängt schon damit an, dass der Ranger über einen sich regenerierenden Schild verfügt, der ihn vor Schaden schützt, solange er nicht völlig entfernt wird. Der Colossus hingegen muss mit einer einfachen Lebensleiste vorliebnehmen, kann dafür aber manuell einen physischen Schild aktivieren. In



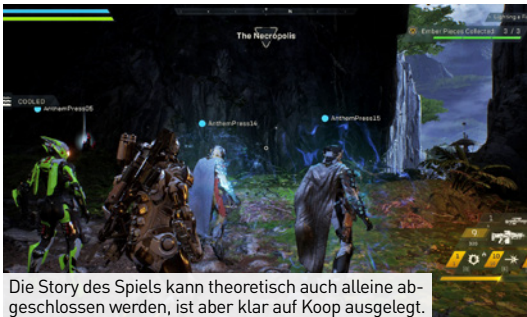
Ist unsere Spezialanzeige gefüllt, können wir einen zuvor ausgerüsteten, besonders verheerenden Angriff auslösen.



In Fort Tarsis treiben wir die Story voran und interagieren mit NPCs, nicht aber mit anderen Spielern.



Strongholds setzen Viererteams voraus und warten mit besonders knackigen Herausforderungen und Bosskämpfen auf.



Die Story des Spiels kann theoretisch auch alleine abgeschlossen werden, ist aber klar auf Koop ausgelegt.



Wer will, bleibt in der Luft, so lange es die Überhitzungsanzeige zulässt, und heizt den Feinden von dort aus ein.

den Gefechten agiert man dadurch völlig unterschiedlich und im Falle des Colossus zum Beispiel deutlich strategischer. Schön ist, dass alle Javelins ihr Bewegungsset auch in den Schlachten nutzen können. Es fühlt sich zum Beispiel ziemlich cool an, über Feinden zu schweben und ihnen aus der Luft heraus einzuschenken. Aber auch das prinzipielle Gunplay ist befriedigend. Jede Klasse ist gut beraten, auf bestimmte Typen zurückzugreifen – ein Colossus mit Snipergewehr ergibt etwa nur wenig Sinn –, die Entscheidung liegt aber letztlich bei uns. Aber egal, ob Snipergewehr,

Machinenpistole oder Schrotflinte, das Waffenfeedback ist gut und die Steuerung präzise, egal, auf welchem Terrain man gerade gegen die bösen Scharen ins Feld zieht. Zusätzliche Helferlein wie Granaten, Laser und Spezialangriffe, die wir auslösen können, wenn sich eine bestimmte Leiste gefüllt hat, sorgen zusätzlich für gern gesehene Abwechslung.

ANZÜGLICHE ANPASSUNGEN

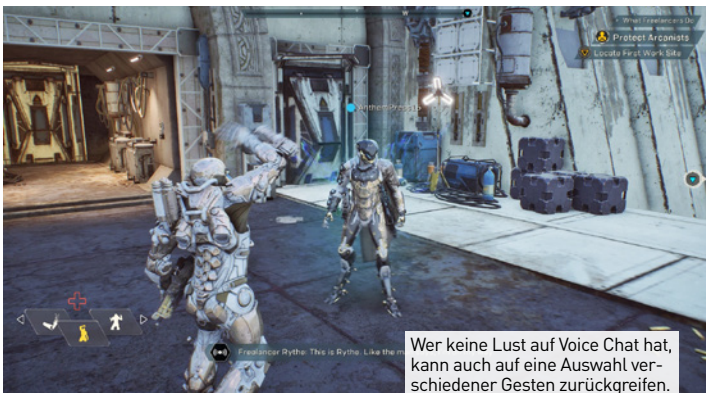
Wenn wir nicht mit dem Javelin unterwegs sind, werkeln wir fleißig an ihm rum. Für alle Aufgaben in der Welt gibt es Loot, zusätzlich können

wir in der offenen Welt Material für Crafting finden, etwa von Pflanzen oder Mineralienadern. Keine Frage, am Lote hängt, zum Lote drängt doch alles – die treibende Motivation im Spiel ist die Suche nach immer neuen Verbesserungen für unseren schicken Robo-Maßanzug. Einerseits können wir die Optik unseres Javelin anpassen und etwa eine Quasi-1:1-Kopie von Iron Man schaffen, andererseits – noch viel wichtiger – seine Leistung beeinflussen. So können wir die einzelnen Teile der Javelins separat verbessern und unseren Angriff, unsere Verteidigung und mehr in

die Höhe treiben. Wie gesagt, neben dem Abschließen von Aufgaben ist es dafür auch immer wichtig, beim Erforschen der Welt die Augen nach neuem Material offen zu halten. Vielleicht noch wichtiger: An allen möglichen und unmöglichen Orten klaben wir Waffen auf – je schwerer die Herausforderung, desto höher die Chance auf eine durchschlagskräftige Wumme. Auch diese können wir anschließend offenbar weiter individualisieren – in der von uns gespielten Fassung waren noch nicht alle Slots verfügbar respektive war unser Spielfortschritt noch nicht weit genug, als dass wir hier schon auf die Feinheiten des Systems eingehen könnten oder auf die genauen Hintergründe des Craftings. Auch das Level-up-System beziehungsweise die verschiedenen Level-Systeme waren in dieser Version noch nicht final, sodass wir über ihren Nutzen noch keine endgültige Aussage treffen können. Es ist davon auszugehen, dass genretypisch die Hochkaräter unter den Waffen auch ein entsprechendes Erfahrungslevel voraussetzen. Alle Infos dazu und zu anderen offenen Fragen sowie den etwas komplexeren Spielelementen gibt es vermutlich in einigen Tagen, wenn *Anthem* in unser Testlabor wandert.

MEHR SPASS IM TEAM

Was wir schon jetzt mit Sicherheit sagen können, ist, dass *Anthem* definitiv im Mehrspielermodus mehr Spaß macht. Theoretisch kann man die gesamte Story des Abenteuers auch alleine erleben, weswegen Kritik an der leidigen Always-online-Pflicht des Titels berechtigt ist. Nur in speziellen Herausforderungsmissionen, den sogenannten



Wer keine Lust auf Voice Chat hat, kann auch auf eine Auswahl verschiedener Gesten zurückgreifen.



Sekundärwaffen wie Granaten oder dieser Laser benötigen nach Einsatz eine gewisse Zeit, um erneut benutzt werden zu können.

Strongholds, sind wir zu viert unterwegs. Aber auch sonst geht der Spielspaß des Abenteuers im Team deutlich besser auf, gerade mit Leuten, die man kennt. Ein gut zusammenarbeitendes Team, in dem jeder Spieler eine bestimmte Rolle einnimmt und man effektiv miteinander kommuniziert, sorgt für deutlich abwechslungsreichere Gefechte und ein größeres Befriedigungsgefühl, wenn man eine Mission erfolgreich abgeschlossen hat. Alleine hingegen besteht die Gefahr, dass *Anthem* dem bisherigen Anschein nach trotz der schönen Welt und der kompetent gemachten Action schnell monoton werden könnte. Umso unverständlicher, dass man zwischen Missionen aus der Gruppe gerissen wird und in Fort Tarsis alleine unterwegs ist.

MEINUNG

Lukas Schmid



Ich bin mir nicht sicher, ob es Electronic Arts und Bioware gelungen ist, den Fans von *Mass Effect* und *Dragon Age* klar-

zumachen, dass *Anthem* eine ganz andere Baustelle ist als die storylastigen Action-RPGs. Somit sehe ich negatives Feedback schon vorprogrammiert, denn bei Biowares neuem Baby handelt es sich eben nicht um klassische Bioware-Kost, sondern um ein reinrassiges Koop-Actionspiel mit nur sehr oberflächlichen Rollenspiel-Elementen. Allerdings sollte man dem Titel durchaus eine Chance geben, denn das, was ich mehrere Stunden lang spielen durfte, machte durchaus jede Menge Spaß. Die Action ist knackig, die Steuerung präzise und die Gestaltung der Welt über jeden Zweifel erhaben. Und ja, für ein Spiel dieser Art scheint auch die Handlung relativ tiefgründig zu sein. Wer offen herangeht, der dürfte hier viel zu mögen finden.

Darauf basiert unsere Meinung

Wir waren zu Besuch bei den Entwicklern in Austin, spielten viele Stunden Probe und führten Interviews mit den Lead Producern des Koop-Shooters.

FAZIT

„**Mass Effect 5** darf man sich nicht erwarten, aber **ein cooles Actionspiel.**“

Wir hoffen ergo, dass der Social Hub direkt in das Fort integriert und kein separater Ort sein wird, denn eine Zweiteilung würde diese seltsame künstliche Trennung zwischen den Spielerlebnissen noch verstärken. So ist es aktuell noch reichlich umständlich, erst im Menü einen Gruppenführer festzulegen, dann physisch den Javelin in Fort Tarsis zu betreten, die gewünschte Mission auszuwählen und das Matchmaking zu starten. Das muss einfacher und eleganter gehen! An der prinzipiellen Struktur des Spiels haben wir hingegen nichts auszusetzen und kennen das so ähnlich bereits aus Titeln wie den beiden *Destiny*-Teilen. Entweder können wir alleine oder im Team die freie Welt erforschen und auf Zufallsereignisse treffen oder aber vorher Story- und Nebenmissionen auswählen, die zwar auch in der Welt angesiedelt, aber deutlich linearer aufgebaut und auch cineastischer präsentiert sind. Spezielle, zeitlich begrenzte Events sollen dafür sorgen, dass man nach dem Release immer wieder in die Welt von *Anthem* zurückkehrt und besonders knackige Herausforderungen wie die erwähnten Strongholds sollen auch diejenigen bei Laune halten, die schon fast alles im Spiel geschafft haben. Etwas verwunderlich finden wir es, dass *Anthem* zumindest zum Release und in absehbarer Zeit keinen kompetitiven Mehrspielermodus erhalten soll. In der Science-Fiction-Zukunft des Spiels wird also nur zusammengearbeitet! Löblich: Wie schon vor einiger Zeit

In Fort Tarsis können wir auch unseren Javelin bearbeiten und mit diversen Händlern interagieren.



angekündigt, wird es in *Anthem* keine Lootboxen geben – offenbar hat Electronic Arts aus den selbst verschuldeten Debakeln in Titeln wie *Star Wars: Battlefront 2* und *Need for Speed: Payback* doch etwas gelernt. Mikrotransaktionen wird es hingegen geben, offensichtlich aber nicht für die Leistung betreffende Objekte oder Waffen, sondern dankenswerterweise nur für kosmetische Items.

KONKURRENZ AM FUTTERNAPF

So weit, so gut. *Anthem* kommt zwar nicht sonderlich kreativ daher, aber es ist auf jeden Fall kompetent genug gestaltet, sodass es durchaus fähig sein könnte, *Destiny 2* und Co. etwas Wasser abzugraben. Vor allem der (etwas) stärkere Fokus auf eine interessante Handlung sagt uns zu und dass Bioware Mehrspieler kann, hat man bei *Star Wars: The Old Republic* sowie den oft übersehenen, aber wirklich unterhaltsamen Multiplayermodi von

Mass Effect und *Dragon Age* schon gesehen. Abzuwarten bleibt, ob das für die Bioware-Fanbase genug ist, um sich auf ein spielerisch und strukturell im Vergleich zu den anderen Titeln des Studios schon sehr andersartiges Spiel einzulassen, dessen RPG-Elemente alles andere als stark ausgeprägt sind. Diese sollte durch die kürzlich erfolgte Ankündigung eines neuen *Dragon Age* aber zumindest ein wenig besänftigt sein. Ansonsten bleiben wir immer bei Spielen dieser Art ähnliche offene Fragen – beispielsweise ob die Lootsuche auf Dauer auch genug motiviert, wie fleißig die Entwickler mit dem Nachreichen von neuem Content sind und ob das Matchmaking auch taugt, wenn man gemeinsam mit fremden Spielern in die Schlacht ziehen will. Die Antworten auf diese Fragen gibt es ab dem 22. Februar respektive ab dem 15. Februar für Abonnenten von EA Access.



Grafisch kann sich *Anthem* sehen lassen. Nur das Screenshotting und Bugs machen uns derzeit noch Sorgen.

INTERVIEW

Im Gespräch mit Ben Irving

Ben Irving ist einer der Lead Producer bei Bioware und derzeit intensiv mit *Anthem* beschäftigt. Es ist kein Zufall, dass er bei dem Always-online-Koop-Spiel fleißig mitmischt: Schon als einer der Lead Producer bei dem MMORPG *Star Wars: The Old Republic* setzte er sich ausgiebig mit einer ähnlichen Materie auseinander. Als Lead Producer muss Ben gemeinsam mit seinen Kollegen auf derselben Hierarchiestufe die gesamte Entwicklung seiner jeweiligen Projekte im Auge behalten und Entscheidungen treffen.

Games Aktuell: Seit wann arbeitet ihr an *Anthem*?

Irving: Seit fast acht Jahren arbeite ich nun schon für Bioware, seit zwei Jahren bin ich bei *Anthem* mit an Bord. Zu diesem Zeitpunkt war die IP bereits ausgearbeitet: Wir hatten ein Verständnis von der Welt, der Geschichte und manchen Regeln, befanden uns jedoch gleichzeitig in einem Wandel, was den Kampf, das Gameplay und die Kreaturen betraf. Der Zeitpunkt, dem Team beizutreten, war daher wirklich großartig für mich.

Games Aktuell: Wie viel des ursprünglichen Konzepts lässt sich nun, nahe dem Release, in *Anthem* noch erkennen?

Irving: Das ist eine interessante Frage. Zum einen plant man natürlich einige Dinge und schaut später, wie viel sich daran letztlich geändert hat. Zum anderen prüft man, ob man die Dinge, die man umsetzen wollte, auch tatsächlich umgesetzt hat. Selbstverständlich ist es nicht genau das geworden, was wir uns zu Beginn vorgestellt hatten, unser anfänglich gesetztes Ziel haben wir jedoch letztlich erreicht. Ich denke, dass das auch auf das restliche Spiel zutrifft. Ob es noch Dinge gibt, die wir umsetzen wollten? Natürlich, gar keine Frage. Unser großer Vorteil hierbei ist jedoch der umfangreiche Live-Service, durch den wir viele, viele Jahre lang die Möglichkeit haben werden, unsere restlichen Vorhaben sowie neu hinzugekommene umzusetzen.

Games Aktuell: Apropos Live-Service, Always-on ist bei Spielern nicht wirklich beliebt. Ist das ein Problem?

Irving: *Anthem* ist ein Multiplayer-Spiel durch und durch. In diesem Sinne gibt es gar keine andere Wahl, als eine ständige Internetverbindung vorauszusetzen. Die Kämpfe, die Spielereentwicklung, die Gestaltung der Welt – all das wurde im Hinblick darauf konzipiert, zu viert zu spielen. Darüber hinaus möchten wir natürlich auch die Integrität und Sicherheit des Fortschritts wahren und Anti-Cheating-Maßnahmen vornehmen. Die Spieler haben also eine Menge Vorteile, wenn wir den Service selber hosten und managen.

Games Aktuell: Aber ich kann doch auch alleine spielen?

Irving: Man kann die Handlung komplett auf eigene Faust erleben. Wir sind jedoch davon überzeugt,

dass *Anthem* am meisten Spaß macht, wenn man es zu viert erlebt. Nur in den Nebenaufgaben gibt es auch ein paar Stellen, für die man alle vier Spieler braucht.

Games Aktuell: Hat dir deine Erfahrung mit *Star Wars: The Old Republic* bei der Entwicklung von *Anthem* geholfen?

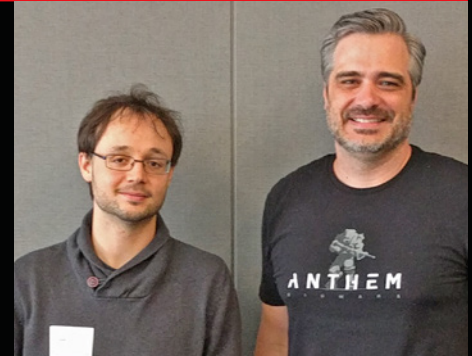
Irving: Definitiv. Viele Entwickler aus Austin haben ursprünglich an *The Old Republic* gearbeitet und bringen dementsprechend eine Menge Wissen und Erfahrung mit. Natürlich gibt es spezielle Online-Teams, die dafür zuständig sind, den Online-Part des Spiels zu entwickeln. Man muss aber auch eine Menge dazulernen, wenn man Gameplay-Elemente wie den Kampf oder die Spielereentwicklung in einer Multiplayer- statt einer Singleplayer-Umgebung umsetzt. Ich denke, das Austin-Team hat eine Menge Wissen über Live-Services und Online-Games beigegeben, während Edmonton viel Erfahrung auf den Gebieten des Storytellings und der Gestaltung immersiver Welten vorweisen kann.

Games Aktuell: Warum habt ihr euch gegen PvP entschieden?

Irving: Diese Entscheidung gilt zumindest zum Release. Unser Ziel ist es, die bestmögliche Koop-Erfahrung anzubieten. Wir wollten dieses Vorhaben und einen PvP-Modus nicht zur gleichen Zeit angehen. Die Umsetzung von PvP nach dem Launch hängt dann aber auch vom Spieler-Feedback ab – ob es Bedarf dafür gibt, ob ein solcher Modus Sinn ergibt.

Games Aktuell: *Anthem* ist völlig anders als etwa *Mass Effect*. Habt ihr den Fans die Unterschiede klar genug gemacht?

Irving: *Anthem* wurde von einer sehr aktiven Kampagne begleitet. Wir wollten den Spielern klarmachen, was *Anthem* ist und was es gerade nicht ist. Das Spielgefühl sowie der Science-Fantasy-Part grenzen *Anthem* von Titeln wie *Dragon Age*, *Mass Effect* oder *Star Wars: The Old Republic* ab. Die drohende Gefahr durch die *Anthem* und die Idee hinter den Exo-Anzügen erzeugen ein ganz anderes Gefühl, sodass die IP einen sehr spezifischen Platz zwischen den anderen Bioware-Franchises einnimmt.

**Games Aktuell: Wirken sich Entscheidungen auf die Story aus?**

Irving: Ein bisschen. Darauf liegt jedoch nicht der Fokus. Es gibt eine Menge Dialoge, in denen der Spieler wirkungsvolle Entscheidungen trifft. Je nachdem, welche Option er wählt, ergibt sich ein anderes Gespräch oder Erlebnis. Es ist zwar nicht dasselbe wie bei einem Singleplayer-Spiel, nichtsdestotrotz unterstreichen wir damit einen unserer zentralen Werte: Charaktere zu schaffen, zu denen man Beziehungen pflegt und mit denen man interessante Gespräche führt.

Games Aktuell: Warum ist Fort Tarsis kein Social Hub?

Irving: Unser Motto lautet: Unsere Welt, deine Geschichte. Die Welt gehört also allen Spielern, da wir sie auch gemeinsam erleben, aber das Fort gehört mir. Wir wissen natürlich trotz allem, dass die Spieler einen Ort brauchen, an dem sie sich gemeinsam entspannen und austauschen können. Das ist also etwas, an dem wir auf jeden Fall arbeiten werden. Konkrete Details kann ich derzeit aber leider noch nicht verraten.

Games Aktuell: Habt ihr *Dragon Age 4* angekündigt, um besorgten Fans des Studios zu zeigen, dass ihr auch noch „richtige“ Bioware-Spiele entwickelt?

Irving: Wir wollten sicherstellen, dass den Leuten bewusst ist, dass es sich bei Bioware um ein Entwicklerstudio handelt, das sich gleichzeitig um mehrere IPs kümmert. Die Titel sind alle in unterschiedlichen Entwicklungsphasen: *Star Wars: The Old Republic* ist schon lange veröffentlicht und *Anthem* steht kurz vor dem Release. Wir wollten klarstellen, dass wir daneben auch noch an anderen Projekten arbeiten. Besonders für die *Dragon Age*-Fans, die sich über jede Neuigkeit freuen, war diese Ankündigung sehr wichtig.





PC

Termin:
16.04.2019

PS4

erscheint nicht

Xbox One

erscheint nicht

Switch

erscheint nicht

Entwickler:
Blue ByteHersteller:
Ubisoft

ANNO 1800

AUFBAUSTRATEGIE Im womöglich letzten Check vor dem Release des heißersehten Aufbaustrategiespiels machen wir uns auf nach Südamerika und lassen unseren Einfluss spielen.

Von: Matthias Dammes

Vor ungefähr einem halben Jahr konnten wir bei den Entwicklern von Blue Byte zuletzt einen Blick auf die Fortschritte von *Anno 1800* werfen und selbst einige Stunden spielen. Inzwischen schreiben wir das Jahr 2019 und der geplante Release des Aufbaustrategiespiels wurde überraschend vom Februar auf den 16. April verschoben. Dennoch: Lange dauert es nicht mehr bis zur Veröffentlichung, und kurz vor der Fertigstellung hatten wir nun noch einmal die Gelegenheit, ausführlich in eine Vorabversion reinzuspielen. Dabei konnten wir

uns mit einigen neuen Features des Titels vertraut machen, die bisher nicht spielbar waren. Wirklich alle Karten wollte das *Anno*-Team aber auch dieses Mal noch nicht auf den Tisch legen. So war die Entwicklung unserer Einwohner erneut auf die ersten drei Bevölkerungsstufen begrenzt, was viele der komplexen Endgame-Mechaniken wie die Eisenbahn, Stromversorgung und den Austausch von Arbeitern zwischen Inseln unzugänglich macht. Auch der von vielen heiß erwartete Mehrspieler-Modus stand uns nicht zur Verfügung.

FAMILIEN-BUSINESS

Was uns allerdings erstmals zur Verfügung stand, war die Kampagne des Spiels. Zumindest das erste Kapitel des Story-Modus konnten wir erleben, um einen ersten Eindruck von der Erzählweise zu bekommen. Während es im Vorgänger *Anno 2205* keine Unterscheidung zwischen Kampagne und Endlosspiel gab, setzten die Titel davor auf eine Aneinanderreihung verschiedener Missionen, um ihre Geschichte zu erzählen. Zum alten Missionsprinzip kehren die Entwickler in *Anno 1800* nicht zurück. Die Kampagne wird

erneut in Form von Quests innerhalb einer Endlospartie erzählt. Anders als im Vorgänger könnt ihr jedoch diesmal auch Sandbox-Spiele ohne die Erzählung starten.

Doch worum geht es in der Handlung von *Anno 1800* eigentlich? Passend zum Szenario während der Industrialisierung dreht sich natürlich alles um das große Geschäft. Wir schlüpfen in die Rolle des ältesten Sprösslings eines Großindustriellen, der jedoch den Kontakt zu seiner Familie abgebrochen hat. Das ändert sich allerdings, als sich eines Tages unsere jüngere Schwester bei

Zu Beginn der Kampagne werden wir mit Zwischensequenzen in die Handlung eingeführt.



Danach wird die Geschichte vor allem durch Quests vorangetrieben, die wir beim Aufbau unserer Insel erledigen.





Die Insel Bright Sands unseres Onkels in der Kampagne gibt schon mal einen Ausblick auf das Endgame, inklusive der Baustelle für eine Weltausstellung.

uns meldet und berichtet, dass der Vater wegen Hochverrats angeklagt wurde. Wir machen uns also auf den Weg in die Heimat, nur um festzustellen, dass der Vater im Gefängnis verstorben ist und sein Unternehmen von seinem raffgierigen Bruder, unserem Onkel, übernommen wurde.

Uns bleibt also nichts anderes übrig, als auf einer verlassenen Insel gemeinsam mit unserer Schwester ein eigenes Unternehmen zu gründen, nach wirtschaftlichem Erfolg zu streben und die Rehabilitation unserer Familie zu erreichen (und Rache am Onkel zu nehmen). Geleitet von Quests bauen wir unsere erste Siedlung und die nötigen Betriebe auf. Die Aufgaben bestehen jedoch nicht nur darin, bestimmte Gebäude zu errichten und Waren zu produzieren. Beispielsweise be-

kommt unser Onkel auf seiner Insel ein Problem mit protestierenden Arbeitern. Diese sollen wir ausfindig machen und für die Arbeit auf unserer Insel anwerben.

Hin und wieder gilt es sogar, Entscheidungen zu treffen. So retten wir eines Tages auf hoher See eine Schiffsladung politischer Gefangener und stoßen dabei auch auf ein versiegeltes Dokument unseres Onkels. Nun stehen wir vor der Wahl, das Dokument zu öffnen oder die geborgene Ladung wie gefordert abzuliefern. Wir entscheiden uns dafür, den Brief zu lesen, und erfahren, dass unser Gegenspieler Gefährten unseres Vaters bei der Krone angeschwärzt hat. Mit dieser Information machen wir uns auf den Weg zum königlichen Botschafter, was uns eine bessere Beziehung mit ihm einbringt und uns das Recht gewährt, eine eigene

Schiffswerft zu eröffnen. Nach gut einer Stunde erreichen wir damit dann auch das Ende des ersten Kapitels in der Kampagne von *Anno 1800*. Im fertigen Spiel soll die Handlung aus insgesamt vier Kapiteln bestehen. Nachdem die Story abgeschlossen ist, geht das Spiel automatisch in eine Endlos-Partie über.

KONFIGURATIONSPARADIES

Nach unserem kurzen Story-Ausflug machen wir uns danach natürlich sofort über den Endlos-Modus her – seit eh und je das Herzstück eines jeden *Anno*-Spiels. Zunächst gilt es, über diverse Parameter das eigene Spiel zu konfigurieren. So haben wir als Erstes die Wahl zwischen mehr oder weniger Hilfestellungen beim Spielen. *Anno*-Veteranen können auf diese Weise auf Hinweise zum Spielablauf verzichten und das

Spiel auf eigene Faust erkunden. Danach werden Avatar, bevorzugte Farbe, Logo und Name eures Charakters festgelegt.

Mit der Wahl des Schwierigkeitsgrades legt ihr fest, wie sehr euch die Spielwelt von *Anno 1800* fordern wird. Auf Normal startet ihr mit einem beachtlichen Kapital auf einer großen Karte mit großen Inseln, vielen Rohstoffen sowie drei leichten NPC-Gegnern. Die Experten-Stufe verlangt euch da schon einiges mehr ab. Geringe finanzielle Mittel, kleine Inseln und wenige Rohstoffe setzen euch genauso zu wie die drei knallharten Gegenspieler. Neben drei vorgefertigten Schwierigkeitsgraden könnt ihr aber natürlich auch wieder alles individuell einstellen. Ihr wählt bis zu drei vom Computer gesteuerte Gegner aus, legt fest, welche Händler und Piraten auf der Karte



Drei vorgefertigte Schwierigkeitsgrade bieten unterschiedliche Herausforderungen.



Wer alles selbst in der Hand haben will, kann sich sein Spiel über zahlreiche Optionen konfigurieren.



Nach einigen Spielstunden ist unsere Startinsel bereits zu einer stattlichen Siedlung angewachsen.

zu finden sein sollen, bestimmt die Inselgrößen, deren Schwierigkeit, die Ressourcenhäufigkeit und vieles mehr. Darüber hinaus modifiziert ihr verschiedene Features wie Quests, die Möglichkeit, Gebäude zu verschieben, und die Häufigkeit von zufälligen Ereignissen wie Feuer. Zudem legt ihr fest, wie ihr in das Spiel starten wollt. Soll bereits ein Hafen auf einer Insel errichtet sein oder möchtet ihr lieber nur mit einem Schiff starten und selbst die beste Startposition finden? Zum Schluss könnt ihr bei Bedarf noch bis zu sechs verschiedene Siegbedingungen festlegen, wenn euch danach ist, dass das Spiel bei einem bestimmten Erfolg beendet ist.

AUF IN DEN SÜDEN

Wie wir bereits bei unserer letzten Anspielmöglichkeit im vergangenen

Sommer feststellen konnten, begeben uns nach Spielstart vor allem klassisches Anno-Gameplay. Auf unserer ersten Insel errichten wir einen Marktplatz, bauen die ersten Farmerhütten und sorgen mit Fischerei, Holzfäller und Sägewerk für die erste Grundversorgung. Wir konzentrieren uns in dieser Vorschau daher vor allem auf die Features, die wir noch nicht zu Gesicht bekommen haben. Das Wichtigste ist dabei natürlich Südamerika. Erstmals konnten wir unser Imperium diesmal nämlich auch in die neue Welt ausdehnen.

Spätestens wenn der erste unserer Bürger die dritte Bevölkerungsstufe Handwerker erreicht, gilt es, die Bequemlichkeit der eigenen Startinsel zu verlassen und in die Welt hinaus zu streben. Zu diesem Zeitpunkt wird nämlich das Expe-

ditions-Feature freigeschaltet. Wir starten ein Schiff mit Vorräten und Material für die beschwerliche Reise aus und stechen in See. Während sich unsere Abenteurer auf der Suche nach dem Expeditionsziel befinden, können wir ihre Position jederzeit auf der Weltkarte verfolgen. Zwischendurch meldet sich immer wieder der Kapitän mit diversen Problemen oder Gelegenheiten bei uns, mit denen es unsere Crew auf der Reise zu tun bekommt.

Im Stile klassischer Abenteuerbücher müsst ihr in diesen Situationen Entscheidungen treffen, die den weiteren Fortschritt der Expedition beeinflussen. Der wichtigste Wert dabei ist die Moral eurer Mannschaft. Mit waghalsigen Aktionen und gescheiterten Unternehmungen nimmt die Stimmung auf dem Schiff immer weiter ab. Ziel ist es, die Mo-

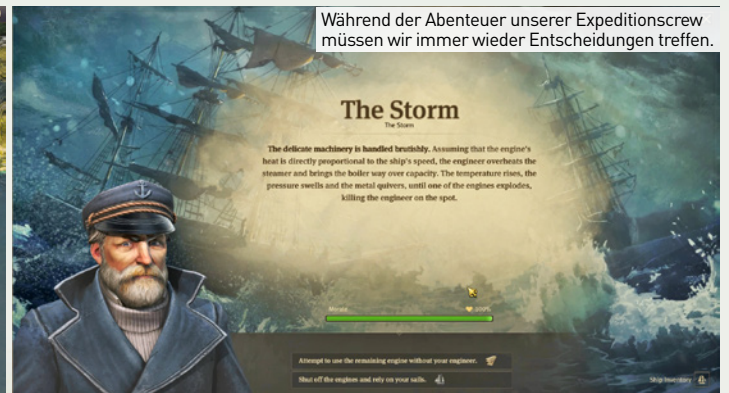
ral so lange hoch zu halten, bis die Expedition ihr Ziel erreicht hat. Als Belohnung winkt uns bei der ersten Expedition des Spiels stets der Zugang zur Südamerika-Karte. Denn anders als bei Anno 1404, wo Orient und Okzident jeweils die Hälfte einer einzigen Karte eingenommen haben, verwenden die Entwickler hier wieder das Session-System aus dem Vorgänger.

Doch keine Sorge – nervige Ladezeiten, nur weil man kurz in der anderen Session etwas überprüfen will, gehören der Vergangenheit an. Der Wechsel zwischen den Sessions und zur Weltkarte geht völlig reibungslos und ohne Zeitverlust vonstatten. Als wir uns zum Beispiel auf der Südamerika-Karte aufgehalten haben, erhielten wir plötzlich die Warnung, dass auf unserer Hauptinsel in der alten

Auf der Weltkarte sehen wir die alte Welt (oben rechts), die neue Welt (unten links) und aktive Expeditionen (mitte links).



Während der Abenteurer unserer Expeditionscrew müssen wir immer wieder Entscheidungen treffen.





Welt ein Feuer ausgebrochen ist. Mit einem Klick auf die Meldung wechselten wir in Sekundenbruchteilen zum Ort des Geschehens. Wir mussten nicht einmal den Umweg über die Weltkarte nehmen. Sehr geschmeidig.

UND 'NE BUDEL VOLL RUM

Am Grundgedanken hinter dem zweiten Siedlungsgebiet hat sich dagegen wenig geändert. In der neuen Welt angekommen, suchen wir uns eine Insel aus und errichten eine neue Siedlung. Diese verfügt über eigene Bevölkerungsschichten und eigene Gebäudedesigns. Ziel ist es natürlich, die exotischen Rohstoffe der südlichen Gefilde auszubeuten,

um den immer größer werdenden Ansprüchen der gehobenen Gesellschaft in der alten Welt gerecht zu werden. Schon die Handwerker lassen sich nicht mehr ausschließlich mit den Waren ihrer Heimat zufriedenstellen.

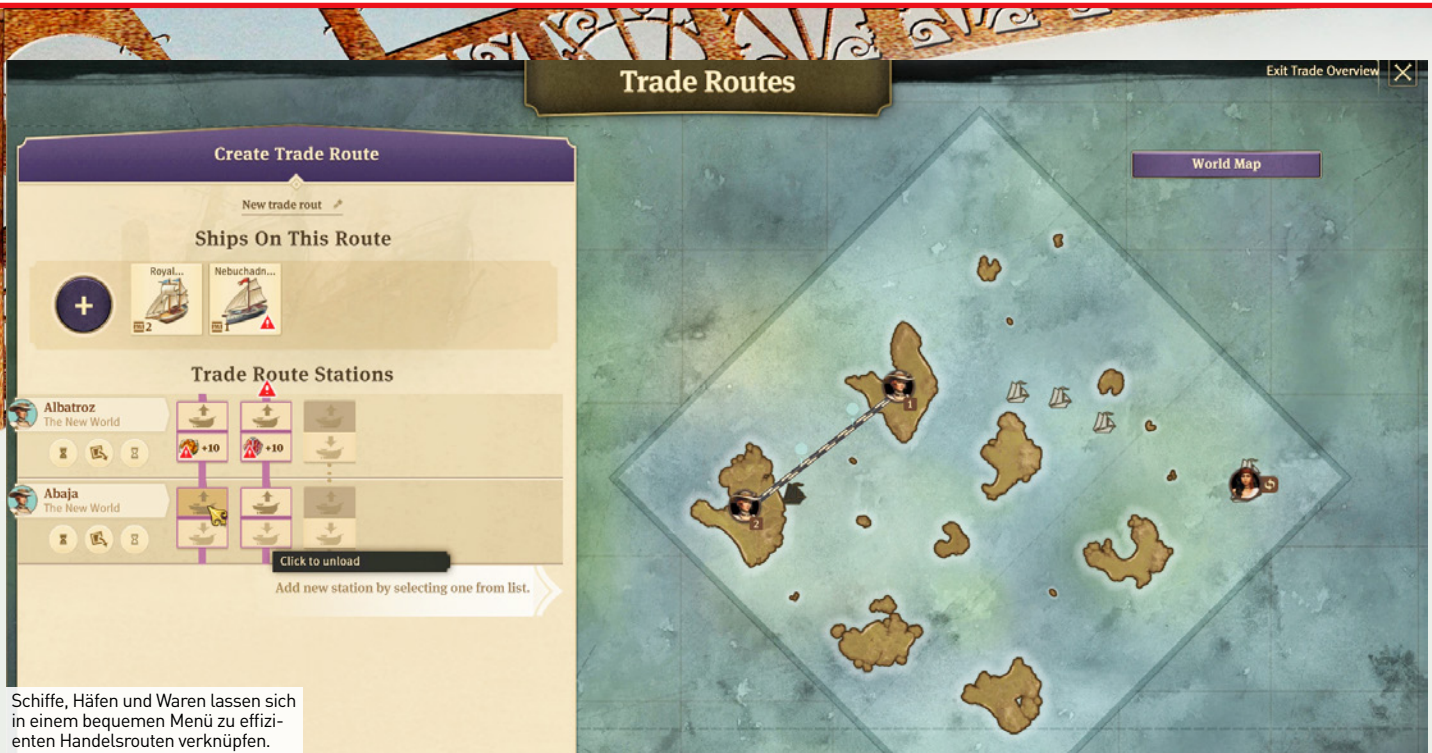
Also beginnen wir, umgeben von weißen Sandstränden und Palmenwäldern, erneut mit den gewohnten Schritten. Marktplatz errichten, erste Häuser bauen und Grundversorgung sicherstellen. Statt Farmern ziehen hier jedoch sogenannte Jornaleros in die Hütten ein. Damit wird bereits deutlich, dass das Design von Südamerika spanisch geprägt ist, während die alte Welt eher an das britische Empire angelehnt ist.

Die Jornaleros unterscheiden sich auch in ihren Ansprüchen von den Farmern der alten Welt. Mit Fisch als Grundnahrungsmittel sind sie nämlich nicht zufrieden, stattdessen verlangen sie nach fritierter Banane. Dazu errichten wir also Bananenplantagen, eine Fischöl-Fabrik und eine Küche für das Endgericht. Außerdem kleidet sich die untere Schicht der Südamerika-Bewohner gerne in Ponchos, die wir aus Alpaka-Wolle in Webereien herstellen lassen. Andere südamerikanische Warenkreisläufe dienen nicht nur der Versorgung der örtlichen Bevölkerung. So bauen wir Zuckerrohr an, der in einer Destillerie zu feinem Rum verarbeitet wird.

Davon schippern wir einen Großteil in die alte Welt, denn unsere Handwerker geben sich längst nicht mehr mit dem einheimischen Kartoffelschnaps zufrieden. Mit Baumwollplantagen und der dazugehörigen Mühle lassen wir außerdem Wollstoff herstellen, der in der Heimat dann zusammen mit Fellen in schicke Pelzmäntel verarbeitet wird. Mehr brauchten wir nicht zu verschiffen, weil uns in der alten Welt wie bereits erwähnt die beiden höchsten Bevölkerungsstufen noch nicht zur Verfügung standen.

Immerhin konnten wir bereits erkennen, dass uns in Südamerika noch einige spannende Warenketten erwarten. Die dortigen Bewoh-





Schiffe, Häfen und Waren lassen sich in einem bequemen Menü zu effizienten Handelsrouten verknüpfen.

ner lassen sich nämlich noch zu einer zweiten Bevölkerungsstufe aufwerten, den sogenannten Oberreros. Mit diesen Arbeitskräften können wir unter anderem Tacos, Kaffee und Indiana-Jones-Hüte herstellen. Außerdem deutet die Fruchtbarkeit der Inseln auf Luxusgüter auf der Grundlage von Perlen, Tabak, Gold und Kakao hin.

WELTHANDEL

Für den Transport der Waren zwischen den beiden Spielgebieten brauchen wir natürlich Schiffe. Innerhalb der Beschränkungen unserer Vorschauversion standen uns bisher nur die Segelschiffe des Spiels zur Auswahl. Von diesen gibt es insgesamt fünf verschiedene Typen. Während das Kanonenboot, die Fregatte und das Linienschiff in erster Linie für die Kriegsfüh-

rung gedacht sind, kommen Schoner und Clipper ausschließlich für den Warentransport zum Einsatz. Dafür, dass diese beiden Schiffstypen auf jegliche Kampftauglichkeit verzichten, fällt der Unterschied im Laderaum aber doch eher bescheiden aus. So verfügt das Linienschiff trotz seiner massiven Bewaffnung immer noch über drei Ladeslots. Der unbewaffnete Clipper hat im Gegenzug „nur“ vier Ladebuchten. Lediglich die höhere Geschwindigkeit spricht hier für den Frachter. Dieser Wert wird aber in den Beschreibungen der Schiffe nirgends als vergleichbare Zahl angegeben. Stattdessen entnehmen wir nur aus einem kleinen Infotext, dass es sich um ein schnelles oder langsames Schiff handelt.

Für dauerhaften Transfer zwischen Inseln sowie der neuen und

der alten Welt richten wir ganz bequem unsere Handelsrouten ein. In einem übersichtlichen Menü legen wir fest, welche Schiffe die Route bedienen, welche Häfen angesteuert und welche Waren jeweils aus- und eingeladen werden sollen. Dabei können sogar mehr Waren angegeben werden als auf einem Schiff normalerweise Platz haben. Wenn man zum Beispiel mehrere Schiffe eine Route bedienen lässt, nehmen diese dann jeweils immer das mit, was gerade verfügbar ist.

Sollten wir mit der Produktion neuer Schiffe mal nicht hinterherkommen und trotzdem dringend eine neue Handelsroute einrichten wollen, gibt es auch die Möglichkeit, Schiffe zu chartern. Für eine kleine Gebühr heuern wir so einen Kapitän an, der eine ausgewählte Ware von einem Hafen zum ande-

ren bringt. Umfangreiche Routen mit mehreren Produkten und Häfen sind mit Charterschiffen jedoch nicht möglich.

FAKE-NEWS

Schon vor dem Aufbruch in die neue Welt ist uns beim Ausbau unserer Startinsel ein neues Feature begegnet, das die Entwickler bislang nicht vorgestellt hatten. Mit unserem Avatar sammeln wir mit der Zeit nämlich immer mehr Einfluss. Dieser neue Wert wird mit der stetig steigenden Bevölkerungszahl eures ganzen Reiches gesteigert. Als ersten Einsatzort für unseren Einfluss begegnet uns die Zeitung. Regelmäßig kommt der Redakteur der Anno Chronicles auf uns zu und bittet euch, die neueste Ausgabe abzusegnen. Eine Zeitung besteht immer aus drei Artikeln über jüngste Ereignisse in unserem



Unsere Flotte aus Linienschiffen und Fregatten ist nicht gerade geeignet, um das floote Kanonenboot der Piraten zu verfolgen.



Wir haben unseren Einfluss bisher vor allem für Propagandazwecke und die Expansion eingesetzt.



Herrschaftsgebiet. Die Meldungen haben, je nach Art der Nachricht, positive oder negative Auswirkungen, zum Beispiel auf die Zufriedenheit unserer Bewohner oder die Produktivität unserer Betriebe. Unseren Einfluss können wir nun dazu nutzen, um negative Artikel durch eine positivere Berichterstattung zu ersetzen. Darüber hinaus wird Einfluss benötigt, wenn wir zum Beispiel verhältnismäßig viele Handelsschiffe, Kriegsschiffe oder Module im Zoo und Museum bauen wollen. Das System soll Spieler dazu animieren, sich noch gezielter zu spezialisieren. Mit besonders viel Einfluss in einem bestimmten Bereich lassen sich nützliche Boni freischalten. So winkt zum Beispiel eine Erhöhung der Geschwindigkeit von Handelsschiffen, wenn in diesem Bereich viel Einfluss eingesetzt wird.

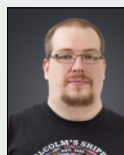
FREUND ODER FEIND

Auch mit dem Diplomatiesystem konnten wir uns diesmal erstmals befassen. Mit bis zu drei NPC-Gegnern bekommen wir es im Sandbox-Modus zu tun. Was diese von uns halten, wird durch das jeweilige Ansehen ausgedrückt. Je besser dieser Wert, umso bessere Beziehungen können wir zu unserem Konkurrenten aufbauen. Auch die Piraten sind im Diplomatiesystem zu finden. Schaffen wir es also, unser Ansehen bei den Freibeutern zu verbessern, können wir Waffenstillstand oder vielleicht sogar einen dauerhaften Frieden vereinbaren, was unseren Handelsrouten nur zugutekommen kann. Um Ansehen zu steigern, wählen wir im Diplomatie-Fenster den gewünschten Gegner aus. Hier haben wir nun die Möglichkeit, mit schmeichelnden Worten

und Geldgeschenken einen guten Eindruck zu machen. Außerdem können wir nach Quests fragen, die bei erfolgreicher Erledigung ebenfalls einen Anstieg des Ansehens nach sich ziehen. Sind die Beziehungen zu einem NPC gut genug, können wir gegenseitige Handelsrechte vereinbaren. Das bedeutet, dass wir auch mit den Häfen des jeweiligen Spielers Handel treiben können. Wenn wir uns besonders gern haben, gehen wir gar eine Allianz ein, was bedeutet, dass wir uns auch im Kriegsfall gegenseitig beistehen. Was nach mehreren Stunden mit der aktuellen Vorschau-Version bleibt, ist der Eindruck eines komplexen und hervorragend durchdachten Aufbaustrategiespiels. *Anno 1800* ist in vielerlei Hinsicht ein echtes *Anno* und begeistert dennoch mit viel frischem Wind. Das volle Potenzial des Spiels bleibt uns aber auch etwa drei Monate vor dem Release noch verschlossen. Die letzten beiden Entwicklungsstufen etwa versprechen zahlreiche interessante Warenkreisläufe und Features, bei denen wir uns bisher nur auf die Angaben der Entwickler verlassen können. In den kommenden Wochen bekommt das Team von Blue Byte Mainz dann hoffentlich auch die Absturzursachen in den Griff, die unsere Version während der Spielsession noch geplagt haben.

MEINUNG

Matthias Dammes



Ich habe schon bei der letzten Vorschau wenig Hehl aus meiner Vorfreude auf *Anno 1800* gemacht.

Daran hat sich auch nach dem erneuten Anspielen nichts geändert. Im Gegenteil. Ich war regelrecht frustriert, als ich nach einigen Spielstunden so langsam, aber sicher an die Grenzen der beschränkten Vorschau-Version gestoßen bin. Ich hatte doch noch so viel vor mit meinen Inseln. Über die erneute Verwendung von Sessions war ich zunächst skeptisch. Allerdings ist es den Entwicklern wirklich gelungen, dieses System so reibungslos wie nur möglich zu gestalten. Ohne Zeitverlust zwischen den beiden Zonen hin und her zu schalten, lässt mich beinahe vergessen, dass es sich um Sessions handelt. Ich will jetzt aber endlich auch mal den fortschrittlichen Teil der industriellen Revolution sehen. Zum Glück dauert es nicht mehr so lange.

Darauf basiert unsere Meinung

Wir haben uns tagelang mit einer (nicht ganz kompletten), spielbaren Vorschau-Fassung von *Anno* beschäftigt.

FAZIT

„Anno 1800 ist ein echtes *Anno*, begeistert aber auch mit viel frischem Wind.“



Im Diplomatiefenster wählen wir verschiedene Aktionen, um unser Ansehen zu stärken.



PC

Termin:
01.03.2019

PS4

Termin:
01.03.2019

Xbox One

Termin:
01.03.2019

Switch

erscheint nicht

Entwickler:

Tecmo Koei

Hersteller:

Tecmo Koei

DEAD OR ALIVE 6

BEAT 'EM UP Weniger Oberweiten-Gewackel, mehr Gameplay-Finesse: Mit *Dead or Alive 6* wagt Team Ninja eine mutige Kurskorrektur seiner Top-Marke!

Von: Sönke Siemens/Benedikt Plass-Flessenkämper/Katharina Pache

Knappe Outfits, extravagante Körbchengrößen, zackiges Gameplay sowie interaktive Arenen vollgestopft mit Gefahrenzonen – mit dieser Mischung eroberte *Dead or Alive* im November 1996 die Herzen von Beat-'em-Up-Enthusiasten weltweit. Und rettete ganz nebenbei die Jahresbilanz des damals strauchelnden Publishers Tecmo. Seither hat die Serie vier namhafte Fortsetzungen, diverse Neuauflagen

sowie schlüpfrige Spin-offs hervorgebracht, in denen die Heldinnen in hauchdünnen Outfits unter anderem Beach-Volleyball spielen und sich lasziv am Pool räkeln. Mit *Dead or Alive 6* steht nun der nächste Teil der Prügelspielreihe für PS4, Xbox One und PC in den Startlöchern. Glaubt man dem Entwickler Team Ninja, dann wurde der Anzüglichkeitsfaktor ein Stück weit zurückgedreht, während man bei Gameplay, Prä-

sentation und Umfang eine ordentliche Schippe drauflegte. Ob dem tatsächlich so ist, konnten wir auf einer mehrstündigen Hands-on-Veranstaltung in Planegg nahe München selbst herausfinden.

MASKENBRUCH UND T-SHIRT-RISS

36 spielbare Charaktere – mit diesem XXL-Figurenaufgebot begeisterte Team Ninja in *Dead or Alive 5*:

Last Round. Die Vorab-Fassung von *Dead or Alive 6* bietet bisher zwar nur 26 verschiedene Recken (zukünftige DLC-Charaktere nicht eingerechnet), doch auch die haben es bereits faust dick hinter den Ohren. Ein Grund hierfür ist die Tatsache, dass die visuelle Darstellung dank neuer Grafik-Engine einen spürbaren Schritt nach vorne macht. Egal, ob Schmutz, Dreck, Schweiß, Schattendarstellung, Texturen oder Gesichts-



Obwohl Nyotengu (links im Bild) bereits 1018 Jahre auf dem Buckel hat, sieht sie noch ziemlich knackig aus. Drunken Fighter Brad Wong hat dagegen schon weiße Haare.



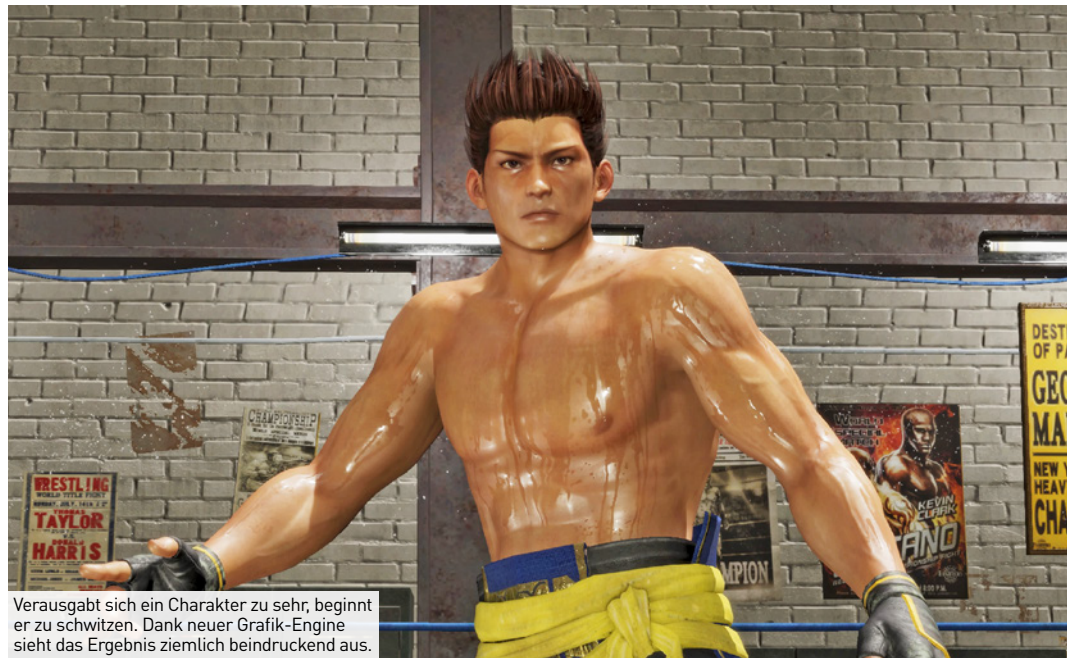
Die 18-jährige Nico verstärkt die meisten ihrer Spezialattacken mithilfe elektro-magnetischer Ringe an jeder Hand.

ausdrücke, die Kämpferinnen und Kämpfer sehen großartig aus. Obendrein verfügen sie erstmals über ein Schadensmodell. Dieses greift immer dann, wenn eine Figur eine besonders intensive Abfolge von Schlägen kassiert hat. Im Falle von Auftragskillerin Christie zum Beispiel zerreißt ein Teil ihres Hemds, woraufhin ihr Bauchnabel zu sehen ist. Zudem kassiert sie diverse Schrammen im Gesicht.

Noch einen Schritt weiter geht Team Ninja bei Super-Ninja Hayabusa. Ihm zerbricht die Gesichtsmaske – in Zeitlupe und inklusive Blutspritzer, damit das Ganze noch spektakulärer rüberkommt. Richtig gelesen, auch in *Dead or Alive* gibt's ab sofort durch die Luft fliegenden Lebenssaft! Im Gegensatz zu *Mortal Kombat 11* handelt es sich hierbei gleichwohl um ein eher sparsam eingesetztes Stilmittel, das ihr auf Wunsch zudem jederzeit abschalten könnt. Insgesamt betrachtet ist das Schadensmodell eine interessante Ergänzung, die den Duellen mehr Wucht und Intensität verleiht. Für das finale Spiel wünschen wir uns allerdings noch mehr Vielfalt, denn bisher scheint jede Figur nur über ein oder zwei Trefferzonen zu verfügen, an denen Schäden dann auch tatsächlich zu sehen sind.

Doch zurück zu den Charakteren. Hier stechen sofort die Newcomer Nico und Diego ins Auge. Letzterer wuchs in New York auf, ist ein Held bei den Kids seines Stadtteils und finanziert seinen Lebensunterhalt mit Straßenkämpfen. Diegos Kampfstil ist entsprechend ruppig und kombiniert unter anderem den Einsatz von Kinnhaken, Grätschen sowie wuchtigen Kopf- und Schulterstößen.

Ganz anders die 18-jährige Nico:



Verausgibt sich ein Charakter zu sehr, beginnt er zu schwitzen. Dank neuer Grafik-Engine sieht das Ergebnis ziemlich beeindruckend aus.

Die zierlich gebaute Wissenschaftlerin steht im Dienst der zwielichtigen, von Schurke Victor Donovan gegründeten Organisation MIST und zählt zu den Schlüsselfiguren der Story. Nebst ihrer Begeisterung für Technik gilt die gebürtige Finnin als leidenschaftliche Verfechterin der südostasiatischen Kampfsport-Kunst Pencak Silat. Clever: Um sich im Kampf noch schneller zu bewegen und noch kraftvoller zuzuschlagen, setzt Nico auf die verstärkende Kraft von elektromagnetischen Ringen an ihren Händen.

Abseits davon sind natürlich auch die üblichen Verdächtigen wie Ayane, Helena, Jann Lee, Marie Rose, Rig oder Tina (um nur einige zu nennen) mit an Bord und allesamt mit dem Story-Modus verwoben. Apropos Story: Hier dreht sich diesmal vieles um Serien-Urgestein Raidou. Der frühere Ninja



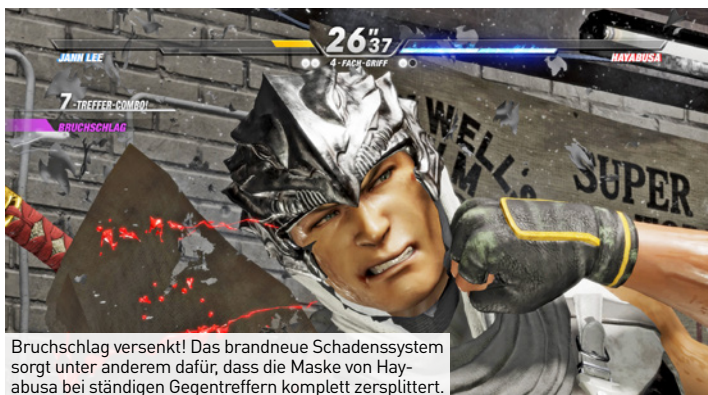
Team Ninja schraubt zwar den Sex-Appel ein Stück weit zurück, einige Kostüme sind aber immer noch ziemlich freizügig.

wurde einst von DOATEC in einen Cyborg verwandelt. Jetzt jedoch hat die Schattenorganisation MIST ihn gefangen genommen, um ihn für ihre Zwecke zu missbrauchen.

DINO-ALARM!

Interaktive, mehrstufige Arenen waren schon immer ein Markenzeichen der *Dead or Alive*-Reihe, und sie feiern auch diesmal ihr

Comeback. Das Trainings-Szenario ausgeklammert, zählten wir in der Preview-Fassung insgesamt 13 verschiedene Schauplätze. In „Throwdown“ zum Beispiel findet das Kräfteressen der Spielfiguren in einer düsteren Hinterhofgasse statt. Der Clou aus Leveldesign-Sicht: Die jubelnden Zuschauer am Rand wollen unbedingt, dass der Kampf weiter-



Bruchschlag versenkt! Das brandneue Schadenssystem sorgt unter anderem dafür, dass die Maske von Hayabusa bei ständigen Gegentreffern komplett zersplittert.



Die Bildschirmanzeigen entsprechen im Kern denen des Vorgängerspiels. Neu ist die „Break Gauge“-Leiste unterhalb der Lebensenergieleiste.

INTERVIEW

„Der klassische Prügelspiel-Fan ist ziemlich dickköpfig.“

Games Aktuell im Gespräch über Prügelspielfans und Genrekonventionen mit dem Director von *Dead or Alive 6*, Yohei Shimbori.



Yohei Shimbori ist Spieldirektor bei Team Ninja.

Games Aktuell: Wie entstanden die Animationen für Newcomer wie Diego und Nico?

Yohei: Das Marketing-Konzept für Diego war es, einen Brawler zu erschaffen, der nordamerikanischen, männlichen Spielern gefallen würde. Für Diego betrieben wir eine Menge Motion Capturing, um ihn sehr menschlich und nahbar zu gestalten. Im Falle von Nico hingegen lautet ihr Kampfstil Pencak Silat – eine sehr ungewöhnliche Kampfkunst. Das Ziel hier war nicht, die Bewegungsabläufe so menschlich wie möglich zu gestalten, sondern sie vielmehr wie in einem Anime erscheinen zu lassen. Aus diesem Grund wurde Nico hauptsächlich vom Designteam animiert.

Games Aktuell: Erst kürzlich fand ein Online-Beta-Test statt. Welches Feedback aus dieser ersten Feuertaufe war besonders wertvoll?

Yohei: Eine wichtige Variable ist natürlich, wenn Nutzer Fehler melden, die uns vorher nicht aufgefallen sind und die wir vor dem Launch noch korrigieren können. Beispielsweise hatten wir einige Game-Freezes, die in unseren Tests nie auftraten. Bei uns im Büro haben wir eine bestimmte Systemumgebung und nur eine bestimmte Anzahl an Leuten, die alles testen können. Bei einer Open-Beta ist die Anzahl an Nutzern, Hardware-Umgebungen und Spielstilen ungleich größer. Allein deswegen können diese Tester Bugs finden, die wir selbst nie gefunden hätten. Wir erhielten auch viel positives Feedback hin-

sichtlich des Gameplays und der Grafik. So kurz vor der Ziellinie ist das natürlich ein toller Motivationsschub für das gesamte Team!

Games Aktuell: Würden Sie sich trauen, gegen Persönlichkeiten aus der E-Sport-Community anzutreten?

Yohei: Ich habe beispielsweise schon gegen „SonicFox“ gekämpft. Zwei Runden gingen an mich, weil ich das Spiel kannte. Aber am Ende habe ich ordentlich auf die Mütze bekommen. Oft lernen die Pros innerhalb weniger Runden, was man tut, und verwenden das dann gegen dich. Dieses Talent erstaunt mich immer wieder. Ich habe mal eine Weile gegen die Cracks gespielt, aber am Ende auch sehr viel verloren, weshalb ich mich jetzt erst einmal zurückhalte (lacht).

Games Aktuell: Wie würden Sie das Fighting-Game-Genre in den nächsten vier bis fünf Jahren gerne weiterentwickeln?

Yohei: Eine Sache, die die Antwort kompliziert macht, ist die Tatsache, dass viele Fighting-Games Marken sind, die es bereits sehr, sehr lange gibt. Die Serien haben einen bestimmten Style und eine bestimmte Art von Gameplay. Es ist ziemlich schwierig, genau das radikal zu verändern. Also bringt man einfach eine Fortsetzung heraus. Hinzu kommt: Der klassische Prügelspiel-Fan ist ziemlich dickköpfig. Wir haben das schon in den letzten Jahren gesehen. Wenn sich ein bestimmtes Spiel zu drastisch verändert, dann wechseln die Fans zu anderen Spielmarken, die näher an ihren Wurzeln sind. Mit einer solchen Fanbasis ist es ziemlich schwer, große Veränderungen im Genre durchzusetzen. Natürlich habe ich bereits spannende Ideen, die die Leute begeistern könnten, aber zurzeit behalte ich die noch für mich (grinst).

Games Aktuell: Was wünschen Sie sich persönlich von der nächsten Konsolengeneration?

Yohei: Ich würde mir Konsolen wünschen, auf denen man noch leichter entwickeln kann. Auch eine Evolution in Sachen Grafik-Hardware ist wichtig. Allerdings sind wir mittlerweile an einem Punkt angekommen, an welchem die Unterschiede trotz deutlich stärkerer Hardware von vielen nur noch schwierig auszumachen sind. Innerhalb dieser Grafikschlacht gibt es zudem Spiele wie *Fortnite*, die auch ohne ultimative Optik ein großer Hit sind. Ich denke, für Entwickler ist es besonders wichtig, eine gute Idee ohne allzu großen Aufwand umzusetzen und dann auch auf den Markt bringen zu können.



„Bist du jetzt entmutigt? Gleich wirst du noch mehr weinen!“ In schöner Regelmäßigkeit hauen die Charaktere witzige Einzeiler raus.

geht, und schubsen jeden zurück in die Arena, der sich in ihre Nähe verirrt. Dieses Schubsen jedoch bringt den Betroffenen kurzzeitig aus dem Konzept und eröffnet dem Gegner ein Zeitfenster für fiese Konter. Witzige Idee!

Noch besser gefiel uns „Lost Paradise“. Gemeint ist ein von *Jurassic Park* inspirierter Freizeitpark. Zerstört man hier eines von drei großen Dinosaurier-Eiern, flattert sofort die Mutter des schlüpfenden Flugsauriers heran, packt den Störenfried, zert zert ihn einige Sekunden in die Luft und lässt ihn dann aus mehreren Metern Höhe fallen.

Weitere Arenen entführen euch auf die Flaniermeile vor einem schicken Kasino, in eine Wrestling-Arena, auf ein rauschendes, chinesisches Straßenfest oder ein ramponiertes Piratenschiff – famos animierter Riesenkraken-Angriff inklusive.

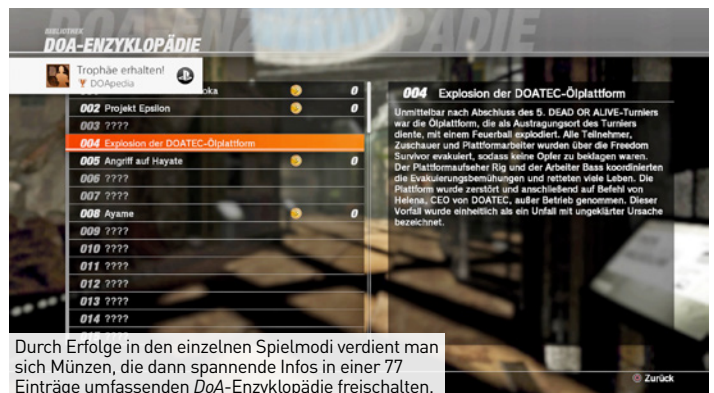
KAMPSYSTEM-TUNING

Schläge kontern Würfe, Würfe eignen sich am besten gegen Griffe und mit Griffen hat man die besten Chancen gegen Schläge: Dieses Schere-Stein-Papier-Prinzip bildete bereits in

Dead or Alive 5 die Grundlage des Kampfsystems und kehrt auch in *Dead or Alive 6* zurück. Die daran andockenden Spielmechaniken wurden allerdings überarbeitet, verfeinert und um neue Elemente ergänzt. Da wäre zum einen die neue „Break Gauge“-Anzeige. Sie befindet sich unter dem Lebensenergiebalken und füllt sich, wenn wir Treffer landen, Treffer kassieren, Attacken blocken und vieles mehr. Hat der Balken sein Maximum erreicht, steht ein sogenannter Break Blow (Vorwärts + R1) zur Verfügung. Break Blows sind immer dann nützlich, wenn uns ein Gegner mit mittleren und hohen Attacken in die Enge treibt und dringend ein Befreiungsschlag her muss.

Das Gegenstück dazu ist der Break Hold (Rückwärts + R1). Einmal ausgelöst, kontern wir mit einem Break Hold sowohl niedrige als auch mittlere und hohe Attacken. Natürlich immer vorausgesetzt, es steht noch genug Balkenenergie zur Verfügung.

Ein weiteres, taktisch wertvolles Manöver hört auf den Namen Fatal Rush. Auch hier ist die Durchführung im Grunde genommen ein



Kinderspiel und sehr einsteigerfreundlich. Kurz viermal hintereinander auf die R1-Taste tippen, schon feuert die eigene Spielfigur eine sehenswert choreografierte Kombo in Richtung Gegner ab, die es durchaus in sich hat. Eine gefüllte „Break Gauge“-Leiste setzt der Fatal Rush übrigens nicht voraus, wohl aber, dass der erste Treffer der Schlagabfolge sein Ziel trifft und nicht abgeblockt wird.

TOLLER TRAININGSMODUS

Wem all das immer noch zu kompliziert klingt, den können wir beruhigen. *Dead or Alive 6* bietet einen durchdachten Trainingsmodus mit insgesamt 40 Kapiteln. Jedes Kapitel untergliedert sich in zahlreiche, beliebig oft wiederholbare Einzellektionen. Seien es nun Würfe, Seitwärtsschritte oder die korrekte Ausführung einer kritischen Betäubung (Stun genannt) – hier bleibt wirklich keine Frage unbeantwortet. Im „Freien Training“ dürfen wir das Gelernte zudem im Kampf gegen individuell konfigurierbare KI-Gegner solange einstudieren, bis wirklich jeder Handgriff sitzt. Wer sich gezielt für härtere Gegner und Online-Duelle vorbereiten möchte, sollte sich derweil den brandneuen *DoA*-Quest-Modus vormerken. Jede der insgesamt 98 *DoA*-Quests konfrontiert euch mit drei verschiedenen Mini-Herausforderungen. „Führe einen Bodenangriff aus“, „Verursache 60 Schadenspunkte“ oder „Schließe die Quest in unter 50 Sekunden ab“



Das Publikum im Hintergrund des Schauplatzes „DoA Colosseum“ gibt ordentlich Gas. Wer genau hinschaut, erkennt jedoch noch vereinzelt Klon-Zuschauer.



Zerdeppert man in „Lost Paradise“ eines dieser Dino-Eier, landet man Sekunden später in den Fängen dieses Flugsauriers.

– die Aufgaben beginnen einfach, steigern den Schwierigkeitsgrad aber kontinuierlich. Der Lerneffekt ist dementsprechend hoch und wird pro abgeschlossener Quest mit maximal drei Sternen belohnt, mit de-

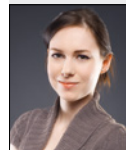
nen wir neue Quests freischalten. Ein fordernder Zeitvertreib! Und ein weiterer Grund, warum *Dead or Alive 6* der bislang vielfältigste Teil der umfangreichen Seriengeschichte werden könnte. ■



Jedes Match lässt sich spielintern als Wiederholung aufzeichnen und dann im Nachhinein aus allen Blickwinkeln begutachten.

MEINUNG

Katharina Pache



Gezähmte Oberweiten-Physik und weniger übersexualisierte Outfits – mit dieser Design-Entscheidung tut sich Team Ninja

in der Tat einen großen Gefallen.

Denn so wird die Marke nicht nur ihr Schmutzel-Image ein Stück weit los, sondern öffnet sich auch einer größeren Zielgruppe. Der stark verbesserte Trainingsmodus, leicht umsetzbare Einsteiger-Kombos für die Anfänger sowie kleine Details wie die *DoA*-Enzyklopädie unterstreichen dabei ebenfalls das Bestreben der Entwickler, Einsteiger ins Boot zu holen. Langzeit-Fans wiederum werden vor allem die aufgepeppt Optik, die neuen taktischen Möglichkeiten, die verrückten Arenen, Nico und Diego sowie den umfangreichen *DoA*-Quest-Modus zu schätzen wissen. Ob Team Ninja in Sachen DLC-Wahnsinn wieder so über die Stränge schlägt wie bei Teil 5, wird sich allerdings noch zeigen.

Darauf basiert unsere Meinung

Auf einem Event in München prägten wir uns drei Stunden lang durch die Modi. Außerdem plauderten wir 45 Minuten mit Yohei Shimbori.

FAZIT

„DOA 6 könnte der bislang vielfältigste Teil der Seriengeschichte werden.“



PC

Termin:
23.04.2019

PS4

Termin:
23.04.2019

Xbox One

Termin:
23.04.2019

Switch

Termin:
23.04.2019**Entwickler:**
Netherrealm
Studios**Hersteller:**
Warner Bros.
Interactive Enter-
tainment

Screenshots: Medienagentur plasmma / Sönke Siemens

BEAT'EM UP Knochenbrecher, Hirnfresser, Brustkorb-Zermatscher: So gut spielt sich Netherrealms kommendes Splatter-Spektakel *Mortal Kombat 11*!

Von: Sönke Siemens & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Die Game Awards in Los Angeles am 6. Dezember 2018: Pünktlich zum Nikolaustag kündigten Warner Bros. und Beat-'em-Up-Spezialist Netherrealm Studios *Mortal Kombat 11* an. Mittel zum Zweck: ein zweieinhalbminütiger Render-Trailer, der die Serienveteranen Raiden und Scorpion in einem unfassbar blutigen Zweikampf gegeneinander antreten ließ. Der Trailer wurde mehr als 5,7 Millionen Mal aufgerufen, kassierte mehr als 190.700 „Daumen hoch“-Bewertungen, generierte mehr als 46.100 Kommentare – und sorgte für jede Menge Diskussionsstoff.

Nicht nur, was Netherrealms Musikauswahl angeht – vielen Fans passte der Hip-Hop-Titelsong „Immortal“ von 21 Savage ganz und gar nicht in den Kram –, sondern auch aus erzählerischer Sicht. Denn schon nach 58 Sekunden gelingt es Donnergott Raiden, Scorpions Gesichtsmaske zu zerschmettern und ihn mit voller Wucht gegen eine Steinsäule zu schleudern. Serientypisch ist die Tortur damit jedoch noch nicht vorbei. Im Gegenteil: Raiden bricht Scorpion zunächst den Brustkorb und befeuert dessen Schädel dann so lange mit Lichtblitzen, bis dieser – wie ein rohes Ei

in der Mikrowelle – von innen heraus zerplatzt.

Das Merkwürdige: Kaum ist Scorpion Geschichte, stolziert bereits ein neuer, optisch leicht veränderter Scorpion in die Arena. Der Ninja verwandelt sich in eine lebende Fackel, brennt Raiden den gesamten Bauchbereich weg und erlöst sein Opfer dann mit zwei gezielten Katana-Hieben von seinen Höllenqualen. Doch wie kann all das eigentlich sein? Wieso stirbt Scorpion und ist dann wenig später wieder quicklebendig? Um Antworten auf diese und andere Fragen zu liefern und den Medien erstmals Hands-on-Eindrücke zu

gestatten, lud Warner Bros. am 17. Januar 2019 auf einen weltweiten Gameplay-Reveal-Event in London. Wir waren war vor Ort – und ziemlich begeistert.

KRONIKA IST AN ALLEM SCHULD Narrativ macht *Mortal Kombat 11* genau dort weiter, wo *Mortal Kombat X* aufhörte. Raiden hat Shinnok vernichtend geschlagen und sich seit diesem Kampf in den Kopf gesetzt, die Erde noch besser vor den Mächten des Bösen zu schützen. Mit anderen Worten: Wer sich fortan dem Erdenreich in den Weg stellt, muss sterben! Genau diese



Barakas Fatalities sind besonders makaber. Hier rupft er Geras zunächst das Gesicht vom Schädel. Zum Nachtisch gibt's dann lecker Hirn.



Spezialagentin Sonya Blade macht regen Gebrauch von zwei Spezialwaffen an ihren Handgelenken.



Beim Detailgrad der Arenen legen die Entwickler nochmals eine Schippe drauf. Mit dem passenden Bildschirm und einer PS4 Pro erstrahlt die Action natürlich in 4K-Auflösung.

Einstellung aber bringt die Balance im Universum grundlegend durcheinander und ruft eine gänzlich neue Figur namens Kronika auf den Plan. Kronika ist die „Hüterin der Zeit“ und setzt nun alles daran, Raidens Säuberungsfeldzug zu vereiteln. Erin Piepergerdes, ausführender Produzent bei Netherrealm, erklärt im Gespräch: „Kronika verfügt über mächtige Zeitmanipulationskräfte und will das Gleichgewicht im Universum wiederherstellen. Zu Beginn der Geschichte erlebt der Spieler, wie sie die Zeit zurücksetzt. Nun ja, und von dort an wird's richtig verrückt.“

Zwar war der Story-Modus auf dem Event noch nicht spielbar, schenkt man jedoch den Aussagen

von Serienschöpfer Ed Boon Glauben, sind Zeitreisen das bestimmende Thema der Kampagne. So soll es unter anderem vorkommen, dass zentrale Charaktere immer wieder auf jüngere als auch ältere Versionen der bekannten Heldenriege treffen – und daher streckenweise sogar ihrem eigenen Ich begegnen. Was im Übrigen auch erklären würde, warum Scorpion im Ankündigungstrailer gleich zweimal auftaucht.

Doch damit nicht genug: Im Rahmen des Events ließ Ed Boon zudem durchsickern, dass Kronika bereits seit dem allerersten Serienteil im Hintergrund die Fäden zieht, um die Welt nach ihren Vorstellungen zu formen. Es würde uns also nicht

wundern, wenn der Story-Modus immer wieder gezielt Ereignisse und Schauplätze aus vorherigen Spielen aufgreift.

FRISCHZELLENKUR FÜR'S KAMPFSYSTEM

Ergänzend zum Story-Modus dürfen sich Fans außerdem auf eine Vielzahl anderer Spielvarianten freuen, darunter klassische Off- und Online-1vs1-Duelle, einen umfangreichen Trainingsmodus sowie zwei Varianten des beliebten Towers-Modus. Letztere konfrontieren den Spieler mit einer vorgegebenen Abfolge an Gegnern und verändern die Matchbedingungen durch diverse Modifikatoren. Spielmechanisch betrachtet bietet *Mortal Kombat 11*

einige interessante Veränderungen, allen voran beim Kampfsystem. Zur Erinnerung: In *Mortal Kombat X* schlummerte unten links im Bild ein dreigeteilter Balken. Wollte man einen verbesserten Special Move durchführen, kostete dies eine Balken-Ladung. Kombo-Breaker benötigten zwei Balken und für knochenbrechende X-Ray-Moves mussten alle drei Balken geopfert werden. In *Mortal Kombat 11* krepeln die Entwickler dieses System nun in Teilen um. „Jetzt haben wir zwei verschiedene Energiebalken“, verrät Erin Piepergerdes. „Einen für offensiv ausgerichtete Manöver und einen für defensiv ausgerichtete Attacken. Wenn man beispielsweise eine verbesserte Version von Scorpions



Skarlet (hier rechts im Bild) kennen Veteranen aus einem der Vorgänger.



Wenn Donnergott Raiden seine Blitzattacken entfesselt, kriegt Baraka ziemlich schnell Nasenbluten.

INTERVIEW

„Mortal Kombat 11 ist eines der schönsten Spiele, das wir je auf die Beine gestellt haben.“

Executive Producer von *Mortal Kombat 11*, Erin Piepergerdes, stand der Games Aktuell im Interview Rede und Antwort.

Games Aktuell: Wie stellen Sie sicher, dass die Spielbalance nicht durcheinandergerät und dass bestimmte Figuren durch das neue Anpassungssystem nicht zu stark oder zu schwach werden?

Erin Piepergerdes: Ganz ehrlich: Ich bin gerade ziemlich froh, dass ich selbst kein Spieldesigner bin, denn genau darüber wurde bei uns im Büro schon endlos lange diskutiert. Schließlich wollen unsere Gamedesigner sicherstellen, dass am Ende alles gut miteinander harmonisiert und sowohl Casual-Fans als auch Pro-Player auf ihre Kosten kommen. Dennoch sind natürlich auch wir nicht perfekt. Aus diesem Grund beobachten wir das Spiel und das Community-Feedback nach Release sehr genau und führen, falls nötig, Anpassungen durch.

Games Aktuell: Wie entstand die Idee für den neuen Helden Geras sowie die Fähigkeiten, die ihm zur Verfügung stehen?

Erin Piepergerdes: Geras Fähigkeiten drehen sich um das Konzept der Zeitmanipulation. Er ist so etwas wie ein Leutnant in Kronikas Armee. Einige seiner Moves drehen sich um Dinge, die auch Kronika tun kann. Geras legt einen wirklich einzigartigen Kampfstil an den Tag, der vielen gefallen dürfte. Ergänzend zu seinen Zeitmanipulationskräften ist er aber auch ein exzellenter Brawler. Er mag vielleicht nicht so schnell sein wie einige andere Charaktere, dafür aber verteilt er auf kurze Distanz Dampfhämmer, die unfassbar reinhauen.

Games Aktuell: Was haben die verschiedenen Schnittwunden auf seinem Gesicht zu bedeuten?

Erin Piepergerdes: Dazu möchte ich mich an dieser Stelle besser nicht äußern (grinst). Wer hierzu mehr wissen will, merkt sich am besten schon mal den Story-Modus vor.

Games Aktuell: Wie haben sich die Arenen im Vergleich zum direkten Vorgänger verändert?

Erin Piepergerdes: Die Interaktivität der Arenen bleibt natürlich erhalten. Nichtsdestotrotz kann man festhalten, dass die Kamera generell näher an die Spielfiguren heranzoomt als im Vorgängerspiel. Gleichzeitig sind die Arenen noch etwas weniger ausgedehnt als in *Mortal Kombat X*. Letztendlich geht es uns darum, die blutigen Kämpfe mit maximaler Intensität einzufangen. Und dann wäre da natürlich noch



Mortal Kombat 11 – Executive Producer Erin Piepergerdes

die Grafik. *Mortal Kombat 11* ist definitiv eines der schönsten Spiele, das wir je auf die Beine gestellt haben.

Games Aktuell: Einerseits spielt sich *Mortal Kombat 11* fast genau wie *Mortal Kombat X*, dennoch fühlen sich berühmte Charaktere wie Scorpion, Sub-Zero und Sonya wieder etwas anders an. Was sind die Gründe dafür?

Erin Piepergerdes: Eines der Hauptziele unserer Designer ist es, die Fighting-Mechaniken mit jedem neuen Teil der Serie weiterzuentwickeln. Natürlich sollte sich das Spiel zunächst einmal vertraut anfühlen. Mit anderen Worten: Natürlich wird Scorpion über ein Speer-Manöver verfügen. Gleichzeitig hoffen wir, dass wir das Gameplay so überarbeiten konnten, dass man in der Vergangenheit erlernte Strategien auch mal anpassen muss. Hoffentlich auf eine Art und Weise, die Fans neugierig macht. Die neuen Energiebalken für offensive und defensive Manöver sind ein schönes Beispiel dafür.

Games Aktuell: Was ist Ihr persönlicher Lieblings-Fatality von all den Charakteren, die im Vorfeld bereits enthüllt wurden?

Erin Piepergerdes: Das ist ziemlich leicht zu beantworten: der Baraka-Fatality, sprich der, bei dem Baraka das Hirn seines Gegners zunächst aufspießt und dann genussvoll hineinbeißt. In all den Jahren, die ich nun schon für das Studio arbeite, ist das der erste Fatality, der mich wirklich zusammenzuwickeln ließ. Einfach fantastisch!

Games Aktuell: Wessen Idee war das?

Erin Piepergerdes: Alle Fatalities im Spiel sind eine Gruppen-Anstrengung. Ich könnte jetzt keine konkrete Person nennen, die sich das ausgedacht hat. Dennoch: Diesen Move muss man als Fan einfach gesehen haben.

Games Aktuell: Wird die Krypta eine Rückkehr feiern?

Erin Piepergerdes: Alles was ich sagen kann ist, dass wir – basierend auf dem Speicherplatz auf der Blu-ray und der Zeit, die uns bis zum Release noch zur Verfügung steht – so viele Inhalte wie nur irgend möglich in das Spiel stopfen werden. Solisten werden viel zu tun haben, aber auch Multiplayer-Enthusiasten. Noch können wir nicht weiter über spezifische Modi reden, aber in der Zukunft folgen noch viele coole Überraschungen.

legendärem Ketten-Angriff durchführen möchte, welches die Kette in Brand setzt und mehr Schaden verursacht, dann benötigt man dafür die Energie des Offensiv-Balkens. Verfügt man dagegen über einen gut gefüllten Schildbalken, kann man seine Energie für besonders wirksame Verteidigungsmanöver einsetzen – den brandneuen Perfect Block zum Beispiel.“

Wichtig in diesem Zusammenhang: Die beiden neuen Balken sind mit einem Schwert (Offensiv-Energie) und einem Schild (Defensiv-Energie) gekennzeichnet und regenerieren sich im Matchverlauf von selbst. Die durchschlagenden X-Ray-Moves hingegen heißen nun „Fatal Blows“ und stehen einer Spielfigur immer erst dann zur Verfügung, wenn sie nur noch über ein Drittel ihrer Lebensenergie verfügt. Ist diese Voraussetzung erfüllt, genügt ein gleichzeitiges Hineindrücken der unteren beiden Schultertasten und der verheerende Fatal Blow wird ausgeführt. Streng genommen handelt es sich hierbei also um eine Art Rettungsanker, welcher am Ende einer verloren geglaubten Partie mit etwas Glück doch noch die Wende bringt.

Abgerundet wird die vielversprechende Gameplay-Evolution von einem komplexen Charakter-Individualisierungssystem à la *Injustice 2*. Ob Ausrüstungsteile oder Waffen-Verstärkungen, Intro- oder Sieg-Animationen, Fähigkeiten oder KI-Parameter – erstmals dürfen wir jedes Detail haarklein anpassen und uns so unseren ganz individuellen Lieblingshelden maßschneidern.

HANDVERLESENES HELDEN-AUFGEBOT

Die *Mortal Kombat*-Reihe lebte schon immer von ihrer illustren Heldenriege und umfasst heute mehr als 75 verschiedene Figuren. Mindestens 25 davon werden zum Start in *Mortal Kombat 11* vertreten sein, darunter Serien-Urgesteine wie Donnergott Raiden, Spezialagentin Sonya Blade sowie die beiden legendären Ninjas Scorpion und Sub-Zero. Mit Klingenkrieger Baraka und Blutmagierin Skarlet bringen die Macher zudem zwei absolute Fan-Favoriten zurück, die im Vorgänger *Mortal Kombat X* nicht spielbar waren.

Gänzlich neu ist hingegen Geras. Der kahlköpfige Handlanger von Kronika misst über zwei Meter, ist stark wie ein Bär und kann – genau wie seine Herrin – die Zeit zu seinem Vorteil manipulieren. Mit „Lost Time“ respektive „Spare Time“ zum Beispiel verkürzt beziehungsweise verlängert er die Matchdauer um 30 Sekunden. Nicht minder praktisch ist „Reverse Time“. Denn hierdurch wird Geras an den Ort teleportiert, an welchem er sich vor vier Sekunden befand – inklusive der Lebensenergie, die ihm noch vor vier Sekunden zur Verfügung stand. Direkt nach einem Gegentreffer eingesetzt, kann sich der Held damit also zum gewissen Grad heilen.

Ergänzend dazu macht sich Geras den Sand der Zeit zunutze, um Gegner auf vielfältige Art und Weise aus dem Konzept zu bringen. Mittels „Quick Sand“ etwa verschwindet der Haudrauf-Hüne kurzzeitig im Boden und taucht hinter seinem Gegner wieder auf. Ziemlich praktisch, um beispielsweise einem bevorstehen-



Kämpfen ist Kopfsache! In *Mortal Kombat 11* lässt sich dieses Motto vielseitig auslegen.



Bereits in *Injustice 2* vom selben Entwickler durften wir mit einem Charakter-Anpassungssystem experimentieren. Jetzt findet das Konzept auch in *Mortal Kombat* Verwendung.



den Spezialangriff zu entkommen. Die entsprechende Tastenkombination vorausgesetzt, nutzt Geras Treibsand außerdem dazu, eine rasiermesserscharfe Stachelfalle zu erzeugen, sich selbst an vorher festgelegte Orte zu teleportieren, Gegner für einige Sekunden im Boden festzuhalten oder Feinde in der Luft mit zwei Vorschlaghämmern aus Sand ordentlich weizuklopfen.

FATALITIES NEU DEFINIERT

Klingt alles noch ziemlich harmlos? Keine Sorge: Wenn Geras seinen Fatal Blow oder seinen Fatality ausspuckt, wird's richtig blutig! Im Falle des Fatalities etwa taucht er abwechselnd vor und hinter seinem Gegner auf und malträtiert zunächst dessen Brustkorb, sodass faustdicke Fleischfetzen herausfliegen. Sekunden später dann der vernichtende Finalschiß auf den Hinterkopf, wodurch sich das Gehirn des Opfers aus dem Schädelknochen löst und mit Hochgeschwindigkeit nach vorne fliegt. Autsch! Und garantiert ein Grund, warum die USK schon jetzt

Bauchschmerzen hat. Doch auch die Fatalities der anderen sechs bisher spielbaren Charaktere sind morbider als jemals zuvor. Sub-Zero zum Beispiel beschwört eine Eisstatue, die einen Speer gen Himmel richtet. Kurz darauf wuchtet er das Opfer genau so in die Luft, dass es – mit dem Kopf nach unten – am Speer

hängen bleibt. Sub-Zero macht einen Schritt nach vorn, rammt seine Faust in den Bauch des Gepeinigten, reißt die Wirbelsäule samt Schädel heraus und zerfetzt den Kopf auf der Speerspitze. I-Tüpfelchen des morbiden Spektakels? Ein in Zeitlupe durch das Bild fliegendes Auge. Heftig? Heftig!



Abgespeckt: Auf dem Event zeigte der Figurenauwahl-Bildschirm lediglich diese sieben Recken. Später sollen es mindestens 25 sein, darunter vermutlich auch Reptile und Kabal. Shao Kahn gibt's als Vorbesteller-Bonus.

MEINUNG

Sönke Siemens



Was das Team rund um Serienerfinder Ed Boon hier auf-tischt, trifft ziemlich genau den Nerv der Fan-Community! Los

geht's mit einem Splat-Faktor, der selbst hartgesottene Zocker aus den Latschen bläst. Wer gedacht hatte, die Fatalities aus *Mortal Kombat X* ließen sich nicht mehr toppen, irrt gewaltig. Aber auch sonst fühlt sich das hier wie eine mit viel (Herz-)Blut angegangene Weiterentwicklung an. Das Kampfsystem wurde um einige taktische Nuancen erweitert, die Grafik wurde gehörig aufgepeppt, die Figurenriege glänzt mit coolen Neuzugängen wie Kronika und Geras und der Story-Modus macht genau dort weiter, wo Teil 10 aufhörte. Auch die von *Injustice 2* (das ja aus dem selben Studio stammt) inspirierten Individualisierungsoptionen scheinen sich ebenfalls prima einzufügen. Inwieweit Netherrealm bei so viel Personalisierungs-Extravaganz das Balancing vernünftig hinbekommt, wird allerdings erst die Testversion im April zeigen.

Darauf basiert unsere Meinung

Bei einem Hands-on-Event Mitte Januar in London konnten wir eine Schnupperversion mehr als 2,5 Stunden lang spielen.

FAZIT

„Für mich ist **Mortal Kombat 11** der neue **Blutrausch-Standard**. Krasser geht's kaum noch!“



TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

ONLINE-SHOOTER Fette Beute in gleich drei Dark Zones, mächtige Spezialisierungen und PvP-Gefechte: *Tom Clancy's The Division 2* in der Hands-on-Vorschau!

Von: Ulrich Wimmeroth/Benedikt Plass-Fleßenkämper/Sascha Lohmüller

In *The Division 2* sind sieben Monate seit dem Ausbruch des tödlichen Virus – der sogenannten Dollar-Grippe – vergangen. Wie ein Lauffeuer hatte sich das von einem Wissenschaftler hergestellte „Grüne Gift“ während des Black Friday über Geldscheine verbreitet. Der Versuch, die Epidemie einzudämmen, ist allerdings gründlich misslungen; die moderne Zivilisation liegt in rauchenden Trümmern. Die Infrastruktur ist komplett zusammengebrochen und auf den Straßen tobt ein knallharter Kampf zwischen den überlebenden Zivilisten, maro-

dierenden Banden verschiedener Fraktionen wie den Rikers, Cleaners und dem paramilitärischen Last Man Battalion und euch, den Agenten von Homeland Division.

Im zweiten Teil des post-apokalyptischen Online-Shooters nehmen die Macher einen Schauplatzwechsel vor und verlegen die taktische Ballerei vom frostigen New York ins hochsommerliche Washington D.C. Die Hauptstadt der USA bietet ein deutlich abwechslungsreicheres Bild als die mit der Zeit recht eintönig wirkenden Hochhausschluchten von Manhattan: Bei dem Versuch, der

strauchelnden Zivilisation wieder auf die Beine zu helfen, besucht ihr nicht nur weltbekannte Wahrzeichen wie das Weiße Haus, das Kapitol, das Lincoln Memorial, den Washington Square oder zahlreiche Museen der Stadt, sondern stößt auch in dem von Einfamilienhäusern geprägten Georgetown und den umliegenden Waldgebieten auf massiven Widerstand.

Die offene Spielwelt von *The Division 2* fällt etwa 20 Prozent größer aus als im ersten Teil und bietet somit reichlich Platz zum Erkunden und für vielfältige Endgame-Aktivitäten. Letzteres ist besonders

wichtig, denn der eklatante Mangel an frischen Inhalten, die Spieler auch nach dem Abschluss der Story-Kampagne dauerhaft bei der Stange halten sollten, war ein großer Kritikpunkt an *The Division*. Es dauerte fast zwei Jahre, bis Entwickler Massive Entertainment mit mehreren Updates für neue, spannende Beschäftigungen im Agenten-Alltag gesorgt hat.

Diesmal lautet die Devise des schwedischen Studios: „Endgame First!“. Ihr sollt euch nach der Levelphase, die übrigens unter dem höchst patriotischen Motto „Save the Soul of America“ steht, ga-

Reine PvP-Modi sind von Anfang an dabei. Hier liefern wir uns auf der verwinkelten Karte Capitol Ruins heftige Gefechte mit anderem Fireteams.



Da kann noch allerhand schiefgehen: Sicher sind die meist mühsam erbeuteten Fundstücke erst, wenn wir diese per Helikopter herausgefliegen haben.



PCTermin:
15.03.2019**PS4**Termin:
15.03.2019**Xbox One**Termin:
15.03.2019**Switch**

erscheint nicht

Entwickler:
Massive Entertainment/
Red Storm Entertainment**Hersteller:**
Ubisoft

rantiert nicht langweilen. Die Entwickler wollen euch mit regelmäßigen Inhaltserweiterungen nach dem Erscheinen des Spiels bei Laune halten. Neue Missionen, Herausforderungen, Karten und Spielmodi sollen im ersten Jahr allen Spielern kostenlos zur Verfügung stehen. Dazu gesellen sich einige Neuerungen gegenüber Teil 1: Beispielsweise die Spezialisierung der Agenten, die nach Erreichen von Level 30 über besonders mächtige Waffen und Fähigkeiten verfügen, echte PvP-Modi gleich zu Beginn, Acht-Spieler-Raids und die Rückkehr der Dark Zone. Um genau zu sein, sind es diesmal sogar drei „Decontamination Zones“, die sich im Westen, Süden



Jurassic Park lässt grüßen: Die Dark Zones sind mit hohen Mauern von der restlichen Stadt abgesperrt und werden durch riesige Tore betreten.

und Osten der Stadt befinden. Bei einem Anspiel-Event bei Massive Entertainment im schwedischen Malmö konnten wir uns mit einem Fireteam schon mal in den Dark Zones austoben und die PvP-Modi Skirmish und Domination ausführlich ausprobieren.

AUF IN DIE DARK ZONES

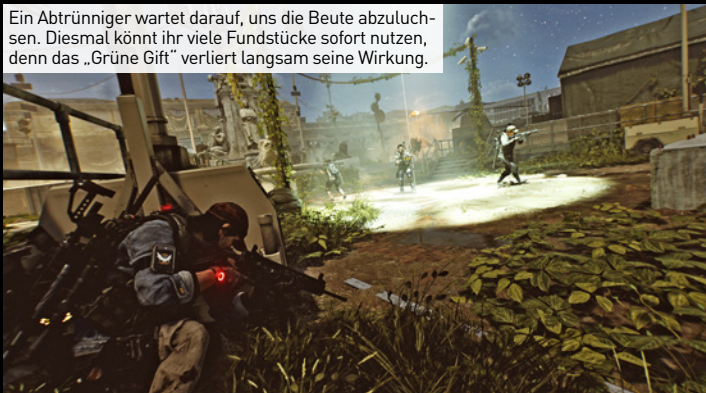
Einige der besten Waffen und Ausrüstungsgegenstände, aber auch die gefährlichsten Gegner findet ihr wieder in der Dark Zone vor, dem PvP-Bereich (Player versus Environment versus Player) von *The Division 2*. In dem von der übrigen Stadt durch hohe Mauern abgegrenzten Niemandsland treffen wir auf unseren Beutezügen auf ballerfreudige Banden computergesteuerter Gegner und Trupps menschlicher Mitspieler. Diesmal besteht das Loot-Paradies jedoch

nicht nur aus einem einzigen großen Bereich, es stehen euch gleich drei grundverschiedene Dark Zones offen: DZ West in Georgetown, DZ East am Union Square und DZ South im Distrikt The Wharf, die jeweils über unterschiedliche landschaftliche Besonderheiten verfügen. Während in Georgetown enge Straßen und Einfamilienhäuser das Stadtbild prägen, pirschen wir am Union Square auf der Suche nach wertvollen Items durch ein weitläufiges Parkgelände oder untersuchen im Wharf-Distrikt die Ruinen von Einkaufszentren und Restaurants.

Das Grundprinzip der ebenso lohnenden wie brandgefährlichen Schatzjagd ist unverändert geblieben: Wir bekämpfen alleine oder – deutlich effektiver – kooperativ in einem Viererteam die herumstreunenden KI-Fieslinge, schnap-

pen uns wertvolle Waffen und Gegenstände und transportieren den mühsam gesammelten Schatz an bestimmten Extraktionspunkten per Helikopter aus der Gefahrenzone. Schön: Es sind nicht mehr grundsätzlich alle Fundstücke kontaminiert, immerhin ist ja schon mehr als ein halbes Jahr ins Land gezogen und die Wirkung des Gifts lässt offenbar mit der Zeit nach. Bedeutet im Klartext: Wir dürfen zahlreiche Waffen oder Verbesserungen sofort im Feld ausrüsten und unseren Agenten ein Stück weit verbessern. Treffen wir auf unseren Beutezügen auf andere Spieler, können wir diese ignorieren, friedlich gemeinsame Sache machen oder von der Gier übermannt das Feuer auf die unliebsamen Konkurrenten eröffnen und zu Abtrünnigen werden. Eigene Teammitglieder können schon seit dem Update

Ein Abtrünniger wartet darauf, uns die Beute abzuluchsen. Diesmal könnt ihr viele Fundstücke sofort nutzen, denn das „Grüne Gift“ verliert langsam seine Wirkung.



Es gibt nicht nur eine, sondern gleich drei Dark Zones, die sich stark voneinander unterscheiden. In der Dark Zone East streifen wir etwa durch einen Park.



Neben den bekannten roten und gelben Markierungen für abtrünnige Agenten wird ein neuer Rogue-Status eingeführt. Um ein graues Symbol zu erhalten, müssen wir keine Mitspieler mehr angreifen.

1.8 von *The Division* nicht mehr aus Versehen – oder gewollt – beschossen werden. Auch in *The Division 2* gibt es in den Dark Zones standardmäßig kein Friendly Fire.

Eine Ausnahme stellen allerdings die sogenannten Occupied Dark Zones dar: Wagt ihr euch in diese besetzten Zonen, erwarten euch nicht nur extraharte Computergegner, ihr müsst auch mit weiteren Schikanen rechnen. Zum Beispiel gibt es keine Normalisierung – die Waffen und Ausrüstungen werden also nicht auf die höchstmöglichen Werte gebracht wie beispielsweise in den reinen PvP-Modi oder dem „Letzten Gefecht“ in *The Division*. Zudem ist Friendly Fire immer aktiv. Hier besteht ein ziemlich hohes Risiko, ins virtuelle Gras zu beißen, dafür warten aber auch die auserlesenen Schätze auf den Finder. Das versprechen zumindest die Entwickler – einen persönlichen Ausflug in diese Dark-Zone-Variante konnten wir beim Vor-Ort-Termin leider noch nicht unternehmen.

NEUER ROGUE-STATUS UND PVP

Neben den bekannten roten und gelben Markierungen für abtrün-

nige Agenten in den Dark Zones ist ein weiterer Rogue-Status hinzugekommen. Um an ein graues Symbol zu gelangen, brauchen wir nicht erst andere Mitspieler hinterrücks zu meucheln, sondern können unsere Abtrünnigen-Karriere auch ganz gewaltlos beginnen. Es genügt, einen Computer zu knacken oder Gegenstände zu klauen, schon gelten wir als vogelfrei. Das haben wir in unserer Anspiel-Session natürlich gleich mal ausprobiert und trotz Spielwarnung einen Computer gehackt, woraufhin wir eine Reihe aufeinanderfolgende Aufgaben kredenzt bekamen. Wir sollten innerhalb eines knappen Zeitlimits weitere graue Rogue-Ziele erreichen, um schlussendlich an einem Safe-House anzukommen, in dem wir fette Beute abholen konnten. Entscheiden sich die Teammitglieder, dem Abtrünnigen zu folgen, müssen auch alle Spieler die ansonsten fest verschlossene Tür erreichen, bevor die Hetzjagd vorbei ist. Wenn drei Kameraden bereits ungeduldig warten, während die Jäger dem letzten Agenten dicht auf den Fersen sind, sorgt das für ordentlich Nervenkitzel!

Die reinen PvP-Modi, in denen sich zwei Viererteams ohne das Mitmischen lästiger Elite-NPCs gegenseitig beharken, sind in *The Division 2* gleich von Beginn an mit dabei. Wir konnten in Malmö die Modi Gefecht (Skirmish) und Domination auf der Karte Capitol Ruins (eine eher kompakte Map mit verwinkeltem Layout und vielen Deckungsmöglichkeiten) und den größer dimensionierten Häuserkampf in Georgetown ausprobieren. Insgesamt wird es erst einmal drei neue Spielbereiche geben, weitere wollen die Entwickler in kommenden Updates nachreichen.

Damit in den hitzigen Gefechten auch das Können der Spieler über Sieg und Niederlage entscheidet und nicht das beste Gear-Set, nimmt das Spiel eine Normalisierung vor. Die Charaktere werden dabei entsprechend so modifiziert, dass alle Waffen und Rüstungsteile den höchsten Gear-Score erhalten. Das sind durchaus faire Bedingungen, um sich immer wieder in den Teamkampf zu stürzen, stetig im PvP-Rang aufzusteigen und so wertvolle Belohnungen einzustreichen.

SPEZIALISIERUNGEN: AB LEVEL 30 GEHT ES RICHTIG LOS!

Nach dem Ende der Story-Kampagne und dem Erreichen von Level 30 lässt sich der Charakter zusätzlich spezialisieren und bekommt eine mächtige Waffe zur Verfügung gestellt. Als Scharfschütze verfügt unser Retter der Restzivilisation über ein durchschlagskräftiges Kaliber-.50-Scharfschützengewehr, mit dem wir aus sicherer Entfernung auch den nervigsten

Kugelschwamm erlegen oder sogar mehreren Widersachern auf einmal den Garaus machen, wenn diese denn auch schön hintereinander aufgereiht sind.

Weitere Spezialisierungen in *The Division 2*: der Überlebensspezialist (Survivalist), der mit einer Präzisionsarmbrust Sprengstoffbolzen verschießt, sowie der Zerstörer (Demolitionist) mit seinem überaus effektiven Granatwerfer, der Gegner durch Dauerbeschuss aus ihrer Deckung treibt. Einmal spezialisiert, eröffnet sich ein eigenes Fortschrittsystem, mit dem ihr die neuen Fertigkeiten steigert und die Waffen mit Mods noch durchschlagskräftiger macht.

Klasse: Wir müssen uns keine großen Gedanken machen, welche Richtung wir einschlagen wollen. Ist eine Spezialisierung vollständig erlernt, widmen wir uns der nächsten Waffe. Für eine Proberunde in der Dark Zone haben wir während des Anspieltermins einige High-Level-Agenten freigeschaltet bekommen und durften uns selbst von der Schlagkraft der Spezialwaffen überzeugen. Während eines heftigen Ansturms einer ganzen Armee von Plünderern in den Ruinen des USDA-Gebäudes konnten wir mit Granatwerfer und Sprengbolzen die Fieslinge reihenweise plätten, das Gebiet in Rekordzeit sichern und in Ruhe nach Loot absuchen. Allerdings ist die notwendige Munition für die Spezialwaffen äußerst rar gesät und wir überlegten uns lieber zweimal, ob wir uns den Einsatz des mächtigen Mordinstruments nicht doch für einen späteren Zeitpunkt aufheben.

Wo wir gerade schon bei der Bewaffnung und besonderen Fertig-



Die Allzweckdrohne kann nicht nur den Agenten mit einem Mikrowellenfeld vor Beschuss schützen, sondern auch gezielt zum Angriff genutzt werden.



In den PvP-Modi ist Teamarbeit angesagt: Während ein Mitglied Deckung gibt, kann der angeschossene Agent noch vor dem Tod gerettet werden.

keiten sind: Bereits vor dem Endlevel 30 lassen sich eine ganze Reihe frischer Skills und somit die Nutzung starker Waffen erlangen. Da wäre zum Beispiel die Steuerung einer Drohne, die sich als äußerst nützlich erweist und im defensiven wie im offensiven Bereich gute Dienste leistet. So kann das vierrotorige Helferlein mit seiner Bordkanone entweder das nächstgelegene oder ein individuell zugewiesenes Ziel unter Feuer nehmen. Weitere Anwendungsmöglichkeiten: Die Drohne lässt auf ihrer Flugbahn tödliche Granaten regnen, lenkt zum Schutz des Agenten Kugeln mittels Mikrowellenimpulsen ab, repariert die Rüstung des Agenten oder markiert als Aufklärer Gegner aus luftiger Höhe. Ein echtes Allzweckgerät!

Ebenfalls neu im Arsenal von *The Division 2* ist der Chemikalien-Werfer, mit dem ihr sowohl ätzende oder brennende Chemikalien als auch einen klebrigen Schaum abfeuert, der Gegner am Boden festnagelt. Weiterhin gibt es jetzt das Nest – ein Paket Mikrodrohnen, die auf das Schlachtfeld geworfen werden und unterschiedliche, nützliche Effekte innerhalb eines bestimmten Radius bewirken. Beispielsweise könnt ihr mit dem Nest die Rüstungen freundlicher Agenten zusammenflicken, eure Kampfkraft steigern oder am Boden befindliche Verbündete wiederbeleben.



Austragungsort der PvP-Matches, bei denen zwei Vierrerteams in Modi wie Skirmish oder Domination antreten, ist unter anderem das Stadion in Georgetown.

KEINE SPIELVERDERBER

Die Entwickler haben der Community von *The Division* erfreulicherweise gut und geduldig zugehört. Neben den lautstark bemängelten mageren Endgame-Inhalten des ersten Teils ist auch das leidige Thema Cheating bei den Machern endlich angekommen. Mit einem ganzen Paket an Gegenmaßnahmen soll den Spaßverderbern Einhalt geboten werden. Dazu gehören unter anderem die Verbesserung des Anti-Cheat-Systems, der Einsatz einer speziel-

len Software eines Drittanbieters, Veränderungen an der Client-/Server-Struktur und eine deutlich erweiterte Möglichkeit, Schummler melden zu können. Das ungebührliche Verhalten einiger Spieler, etwa das Ausstoßen übler Beleidigungen im Voicechat, soll ebenfalls streng geahndet werden. Technische Details dazu wollen die Entwickler bislang nicht preisgeben – potenzielle Cheater sollen keine Chance haben, sich im Vorfeld auf die Abwehrmaßnahmen einzustellen. ■

MEINUNG

Sascha Lohmüller



Gleich drei unterschiedliche Dark Zones, ein neuer Abtrünnigen-Status, mächtige Spezialisierungen für High-Level-Agenten und die Möglichkeit,

direkt zu Beginn reine PvP-Gefechte auszutragen: Massive Entertainment hat offensichtlich aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und liefert gleich zum Erscheinungstermin von *Tom Clancy's The Division 2* jede Menge Inhalte, die auch nach Abschluss der Kampagne für Langzeitmotivation sorgen. Zusätzlich ist geplant, im Schnitt alle drei Monate weiteren Content-Nachschub in Form von Missionen, Maps, Modi und Herausforderungen nachzuliefern. Die gut drei Stunden Anspielzeit waren auf jeden Fall sehr vielversprechend, auch wenn wir den Acht-Spieler-Raid oder die Occupied Dark Zones noch nicht ausprobieren konnten.

Darauf basiert unsere Meinung

Wir haben uns in Schweden beim Entwicklerstudio in Schlachten gestürzt und Dark Zones erkundet.

FAZIT

„Schön! So macht das virtuelle **Agenten-Leben in The Division** wieder **Laune!**“



Im PvP-Modus Skirmish (Gefecht) zählt jeder Treffer. Es gewinnt das Team, welches als Erstes 20 Gegner tötet oder nach zehn Minuten die meisten Kills auf dem Konto verbuchen kann.

In den Schlachten übernehmen die heldenhaften Anführer eine prominente Rolle. Schlussendlich können sie fast im Alleingang über den Ausgang einer Schlacht entscheiden.



TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

PC

Termin:
07.03.2019

PS4

erscheint nicht

Xbox One

erscheint nicht

Switch

erscheint nicht

Entwickler:
Creative Assembly
Hersteller:
Sega/Koch Media

STRATEGIE Wir durften in London zum ersten Mal die Kampagne von *Total War: Three Kingdoms* spielen – der neue Teil der Reihe könnte ein echtes Fest für alle Hobby-Strategen werden!

Von: Matti Sandqvist

Die lange und bewegte Geschichte Chinas mag in unseren Gefilden nicht gerade populär sein, geschweige denn zur europäischen Allgemeinbildung gehören. Wer sich aber mal ein wenig in die Materie hineinarbeitet, dem dürfte bereits nach kurzer Zeit auffallen, wie unglaublich facettenreich und vor allem dramatisch alleine die Bildung des neuen Kaiserreichs nach dem Zerfall der Han-Dynastie im zweiten Jahrhundert vorstatten ging. Fast wie in griechischen Mythen geht es da unter anderem um Verrat, den gerechten Kampf mutiger Helden gegen einen blutrünstigen Tyrannen und die vielen Opfer, die Familien in dem langen und grausamen Bürgerkrieg aufbringen mussten. *Total War: Three Kingdoms*, der nächste historische Ableger der renommierten Strategiespielreihe, hat das hehre Ziel, uns genau jene Zeit virtuell näherzubringen. Wie man es von dem Entwickler Creative Assembly kennt, scheut das Studio keine Mühen, um die Epoche historisch akkurat auf den Bildschirm zu zaubern. Dafür haben die Briten etwa den australischen Sinologen Rafe de Crespigny engagiert, der bei westlichen Historikern seit über 50 Jahren als eine Koryphäe für die

Zeit der Drei Reiche (208–280 n. Chr.) gilt und etwa Pionierarbeit in der Herausgabe und Übersetzung der Quellen jener Ära geleistet hat. Dabei könnte man aber darüber diskutieren, ob *Three Kingdoms* tatsächlich ein rein historischer Ableger der *Total War*-Reihe ist. Creative Assembly hat sich dieses Mal nämlich entschieden, uns gleich zwei unterschiedliche Spielmodi zu servieren. In der sogenannten Romance-Variante erleben wir die Epoche nach dem Roman *Die Geschichte der Drei Reiche* des chinesischen Autors Luo Guanzhong, der sein Werk allerdings rund 1.000 Jahre nach den

turbulenten Ereignissen verfasst hat. Das Buch zählt zwar zu den vier klassischen Romanen der chinesischen Literatur, wird heute aber eher als ein Abenteuer-Epos denn eine historische Quelle angesehen, da die Erzählung mehr Wert auf das Prinzip der Gerechtigkeit und Freundestreue als auf die korrekte Wiedergabe der geschichtlichen Ereignisse legt. Im Spiel bedeutet das zudem, dass wir – ähnlich wie in *Total War: Warhammer* – mit unseren fast unsterblichen Helden und ihren Spezialfähigkeiten ganze Schlachten zu unseren Gunsten entscheiden können. Wem das missfällt,

Wir durften in London die Kampagne mit Liu Bei bestreiten. Der Warlord ist hier im Bild auf dem Pferd zu sehen.



Die Kampagnenkarte ist im Vergleich zu *Total War: Attila* optisch nochmals eine Ecke hübscher geworden.



Eine kleine, aber feine Erneuerung ist, dass es nun einen Tag-Nacht-Wechsel auf der Kampagnenkarte gibt.



der kann die historische Variante wählen und so die Zeit der Drei Reiche ganz ohne Superhelden und andere epische Zutaten erleben. In beiden Varianten stehen uns aber historisch korrekte Einheiten zur Verfügung, ebenso ist die riesige Karte Chinas zu Beginn des Spiels so unter den vielen Warlords aufgeteilt, wie man sie aus Geschichtsbüchern kennt.

HINEINSCHNUPPERN

Wir hatten nun die Möglichkeit, bei einem Vorschau-Event in London zum ersten Mal die Kampagne von *Total War: Three Kingdoms* zu spielen. Man könnte aber eher von Hineinschnuppern sprechen, denn wer die Reihe kennt und schätzt, weiß,

dass man nach rund drei Stunden gerade erst anfängt, mit dem durchaus komplexen Interface, den vielen neuen Spielregeln sowie Features klarzukommen und ihre Tragweite zu erahnen. Auf dem Event hatten wir auch nicht die Wahl zwischen insgesamt elf komplett unterschiedlichen Warlords, wie es der Fall in der fertigen Version sein wird, sondern wir durften uns lediglich mit Liu Bei zum unangefochtenen Herrscher des Reichs der Mitte aufschwingen – oder jedenfalls die ersten Schritte in diese Richtung tun.

Liu Bei ist unserer Meinung nach auch einer der interessantesten Warlords von *Three Kingdoms*. Im Gegensatz zu den anderen Fraktionen fangen wir nämlich ganz ohne

eine eigene Provinz an, verfügen dafür aber zu Beginn über die stärkste Streitmacht auf der Kampagnenkarte. Das hat mit dem Umstand zu tun, dass zwar der berühmte Kaiser Jing (188–141 v. Chr.) der Han-Dynastie zu Liu Beis Vorfahren zählt, er aber in ärmlichen Verhältnissen aufgewachsen ist. Er ist wegen seines ehrlichen Charakters und seines blauen Blutes aber unter dem Volk sehr beliebt und so kämpfen einfache Miliz-Einheiten ganz ohne Sold in seiner Armee. Trotzdem ist die Ausgangslage für Liu Bei mehr als herausfordernd, denn die aufständischen Gelben Turbane ziehen durch die Ländereien seiner Vorfahren und verfügen über mehrere schlagkräftige Armeen. Zu Beginn

dürfen wir hingegen nur über eine einzige Streitmacht verfügen. Nur durch geschickte Führung und sparsamen Umgang mit unseren Soldaten können wir uns gegen die Rebellen stellen und so mit der Zeit einige Städte für unser aufstrebendes Reich einnehmen.

DIPLOMATIE KANN LEBEN RETTEN

Schon bei den Siedlungen macht sich eine Neuerung von *Total War: Three Kingdoms* bemerkbar: Anstatt wie in *Rome 2* oder *Attila* sind die Ländereien noch strikter nach Typen aufgeteilt. Ein Fischerdorf oder eine Farm ist zum Beispiel für nötige Nahrung zuständig, kann aber nur durch Gebäude verbessert wer-



In der Kampagne mussten wir gegen die aufständischen Gelben Turbane antreten. Dank unserer riesigen Armee waren die Schlachten gegen sie aber eher einfach.



den, die der Ressourcengewinnung dienen. Das Gleiche gilt für Minensiedlungen, die Rohstoffe für den Handel abbauen. Eine Hafenstadt wie in *Total War: Attila*, die neben einfachen Kriegsschiffen zusätzlich der Fischerei dient, gibt es indes nicht. Kleine und große Städte, an die diese Ressourcen-Siedlungen angeschlossen sind, können wiederum zu Festungen ausgebaut werden, sie werden aber selbst nie Nahrung oder andere Ressourcen herstellen. Wenn man nun nur die Hauptstadt einer Provinz sein Eigen nennt und die anderen Ländereien jemand anderem gehören, werden dementsprechend keinerlei Ressourcen hergestellt. Genau das stellte auch eine Herausforderung für uns auf dem Vorschau-Event dar, als wir nach einer gewonnenen Belagerungsschlacht unser erstes

Dorf einnahmen. Plötzlich herrscht eine Nahrungsmittelknappheit in unserem Reich und so verloren wir jede Runde eine stattliche Anzahl an Soldaten.

Doch dank des ebenfalls komplett überarbeiteten Diplomatiesystems finden wir schnell eine Lösung für unser Dilemma: In *Three Kingdoms* können wir nämlich nicht nur Bündnisse schließen oder Kriege erklären, sondern auch Handelsverträge für bestimmte Ressourcen abschließen. So können wir mit einem benachbarten Warlord eine zwar ziemlich teure, aber eben auch lebensrettende Übereinkunft abschließen, die uns für die nächsten zehn Runden die benötigten Vorräte liefert. Teuer ist der Vertrag deshalb, weil das neue Diplomatiesystem genau beachtet, mit wie viel Zugeständnissen sich der Partner zufriedengibt. Da wir

noch keine große Reputation und zudem wenig Kontakt mit dem Warlord gehabt hatten, müssen wir nicht nur eine hohe Summe auf einen Schlag zahlen, sondern obendrein noch jede Runde ein kleines Vermögen für die bitter benötigten Vorräte ausgeben.

ROTE UND BLAUE GENERÄLE

Das hat sich am Ende für uns aber ausgezahlt. Mit den Einkünften des Dorfes stehen uns für jede Runde so viel Geld zur Verfügung, dass wir auch frische Truppen anheuern können. Aber auch hier hat sich in *Total War: Three Kingdoms* etwas getan. Die Armeen haben im neuen Teil bis zu drei Anführer, die jeweils ihr eigenes Kontingent in die Schlacht führen. Dabei haben die Charaktere unterschiedliche Stärken. Ein sogenannter blauer Wasser-Element-General gibt Fernkampfein-

heiten Boni, ein roter Feuer-Element-Anführer stärkt hingegen die Sturm Kavallerie. Wenn wir also eine große, schlagkräftige Armee aufbauen möchten, müssen wir dafür auch unterschiedliche, aber eben auch teure Heldencharaktere leisten. Zum Glück startet Liu Bei gleich mit einer Streitmacht, die neben ihm zwei starke Anführer sein Eigen nennt und so eine Armee mit Bogenschützen, Speerkämpfern und Kavallerie bestens ausstatten kann. Zum Verhängnis können große Armeen trotzdem werden, wenn etwa einer der Charaktere abtrünnig wird. Dann verlässt nicht nur er unsere Streitmacht, sondern er nimmt obendrein sein Truppenkontingent mit.

Da unsere Helden sich aber gut miteinander verstehen und Liu Bei ein durchaus charismatischer Oberbefehlshaber ist, passiert

In den Schlachten waren wir am erfolgreichsten, wenn wir unsere starken Bogenschützen gegen den Feind einsetzen konnten.



Man merkt die Liebe der Entwickler zum Setting an fast jeder Stelle, etwa an dem wunderhübschen Forschungsbaum.

Das Schere-Stein-Papier-Prinzip funktioniert in den Schlachten wieder tadellos. Unsere schlagkräftigen Bogenschützen haben zum Beispiel keine Chance gegen die feindliche Kavallerie.



uns das zum Glück nicht. Ebenso kommt uns zugute, dass unsere Anführer sich kennen und schätzen. Wenn man aber fremde Charaktere in einer Armee hat, kann es passieren, dass sie sich streiten und einer der beiden wutentbrannt unser Lager verlässt.

Aber trotz unserer riesigen und loyalen Streitmacht können wir unsere Feinde nicht einfach so überrollen, obwohl keine einzige Armee unseren Truppen gefährlich werden kann. Das liegt daran, dass die Streitmächte nun Vorräte mit sich führen. Wenn wir uns im eigenen Gebiet befinden und ein Nahrungsmittelüberschuss herrscht, bauen die Armeen ihre Vorräte auf, und sobald sie im Feindesland sind, werden sie verbraucht. Falls es dazu kommt, dass keine Nahrungsmittel mehr übrig sind, fällt nicht nur

die Moral der Truppen, sondern ebenso schnell desertieren unsere Soldaten. So kann schnell aus einer riesigen Streitmacht eine kleine Kompanie werden, die zu nichts zu gebrauchen ist. Die Lösung besteht darin, dass man stets die Siedlungen des Gegners übernimmt, was aber vor allem bei befestigten Städten eine Weile dauern kann. In der von uns gespielten Version standen uns keine Katapulte oder andere mobile Belagerungsgeräte zur Verfügung und so mussten wir mühselig Rammböcke vor einer solchen Schlacht bauen, was eben seine Zeit erfordert.

TERRA INCOGNITA

Wie sehr diese Spielmechanik eine Kampagne in die Länge ziehen kann, können wir aktuell nur mutmaßen. Anhand eines Blicks auf die

riesige Karte Chinas gehen wir aber davon aus, dass man für das Abschließen deutlich länger brauchen wird als etwa noch in *Total War: Attila*. Uns würde das aber nicht wirklich stören, denn der Ersteindruck des Einzelspielermodus fällt durchweg positiv aus. Natürlich braucht man eine Weile, bis man sich mit den vielen chinesischen Warlords (und ihren ungewöhnlichen Namen) sowie ihren Eigentümlichkeiten vertraut macht und sich mit den – jedenfalls für uns – zum Teil gänzlich unbekannten Provinzen und Städten auskennt. Das ist aber bei einem so vielversprechenden Spiel eine Herausforderung, die wir gerne auf uns nehmen! Denn insgesamt scheint *Three Kingdoms* die spielerischen Stärken der *Warhammer*-Ableger zu übernehmen und uns so eine Kampagnenspielmechanik zu bieten, die viel Abwechslung in petto hat. Über die Echtzeitschlachten haben wir uns schon geäußert und brauchen an dieser Stelle nicht viel zu sagen, als dass sie grandios aussehen und wegen der heldenhaften Anführer und ihrer Spezialkräfte ebenfalls eine Ähnlichkeit mit *Total War: Warhammer* an den Tag legen. Wer also Lust hat, sich mit der chinesischen Geschichte zu beschäftigen, und die spielerischen Neuerungen der Fantasy-Ableger begrüßt, sollte für den März schon mal Urlaub nehmen! ■

MEINUNG

Matti Sandqvist



Nach dem Vorschau-Event ist mir bewusst geworden, wie wenig ich mich mit der spannenden Geschichte Chinas

auskenne. Ebenso klar ist mir geworden, dass ich unbedingt noch die Lektüre über das Reich der Mitte nachholen muss, damit mich *Total War: Three Kingdoms* auf Dauer faszinieren kann. Spielerisch hat der Kampagnenmodus bei mir nämlich einen unheimlich guten Eindruck hinterlassen. Creative Assembly hat meines Erachtens an vielen richtigen Stellschrauben gedreht, sodass uns ähnlich wie bei den *Warhammer*-Ablegern noch mehr taktisch interessante Optionen zur Verfügung stehen. Wenn ich aber gar nicht weiß, welche Bedeutung die Stadt Hanzhong oder der Warlord Liu Dai für die Entstehung der drei Königreiche hatte, fehlt mir die Motivation zum Weiterspielen. Fest steht also: In den nächsten Wochen wird viel gelesen!

Darauf basiert unsere Meinung

Wir hatten die Gelegenheit, in London die Kampagne von *Total War: Three Kingdoms* mehrere Stunden zu spielen.

FAZIT

„Das Spiel wird **super**, nun muss ich nur noch ein **Hobby-Sinologe** werden.“



Die Kampagnenkarte ist wieder riesig – und für Nicht-Sinologen echtes Neuland.

Mit dem neuen *Trials Rising* wollen Entwickler RedLynx und Publisher Ubisoft wieder einmal hoch hinaus. Ob das funktioniert, klären wir in der Vorschau.



PC

Termin:
26.02.2019

PS4

Termin:
26.02.2019

Xbox One

Termin:
26.02.2019

Switch

Termin:
26.02.2019

Entwickler:

RedLynx

Hersteller:

Ubisoft

RENNSPIEL/GESCHICKLICHKEIT Easy to learn, hard to master – das beschreibt *Trials Rising* schon ziemlich gut. Wir haben den Motorrad-Plattformer angespielt und schildern euch unsere Eindrücke.

Von: David Benke

Das Grundkonzept von *Trials Rising* hat sich auf im neuen Ableger *Rising* nicht verändert: Ihr rast mit eurem Motorrad durch 2,5D-Welten und müsst alleine durch die richtige Dosierung des Gaszugs sowie geschickte Gewichtsverlagerung Hindernisse überwinden, das Ende des Tracks erreichen und dabei idealerweise auch noch die vorgegebene Zeit unterbieten. Neu ist hingegen der Back-to-the-roots-Ansatz des finnischen Entwicklerstudios RedLynx. Der sorgt unter anderem dafür, dass ihr euch nicht mehr in einer verrückten Zukunft befindet wie noch in *Trials Fusion*. Kalte, sterile

Level in diversen Weiß- und Grautönen sind daher passé. Es wird endlich wieder schön im Dreck gespielt.

Zudem bietet *Trials Rising* dieses Mal einen offiziellen Rahmen, in den die diversen Levels sinnvoll eingebettet sind. Ihr tretet als Motorsport-Frischling in der globalen „Trials Championship“ an und müsst euch langsam, aber stetig nach oben arbeiten. Zu Spielbeginn dürft ihr euch dafür einen passenden Avatar erstellen und dessen Aufzug sowie fahrbaren Untersatz frei anpassen. Geschlecht, knallbunte Hautfarben, Outfits, Sticker – der Fantasie sind hier, zumindest in

der Theorie, keine Grenzen gesetzt. Doch dazu später mehr.

FÜR CASUALS UND PROS

Zunächst einmal dürft euch in die ersten Rennen stürzen. Die finden erst nur in den USA statt, später erstreckt sich die Trails Championship dann über den gesamten Erdball. Events könnt ihr ganz einfach über eine Weltkarte anwählen, die dort angezeigte Auswahl lässt sich noch einmal durch diverse Filter begrenzen. Die Palette umfasst unter anderem einspurige Levels, in denen ihr versucht, die Bestzeit eines Geistes zu schlagen und eine der vier Me-

daillen von Bronze bis Platin zu ergattern. Später kommen dann auch noch Showdowns in Stadien dazu, wo ihr gegen sieben andere Fahrer antretet. Das Teilnehmerfeld halbiert sich allerdings nach jeder Runde, sodass am Ende nur der Beste übrigbleibt. Außerdem gibt es noch sogenannte Vertragsveranstaltungen. Hier bieten euch Sponsoren einen Bonus für das Knacken bestimmter Herausforderungen an – etwa das Beenden eines Levels innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits.

Für Einsteiger lohnt sich ein Blick in die University of Trials. Dort bekommt ihr die Basics des Motor-



Willkommen im Dreck! Das kalte und sterile Zukunftssetting von *Trials Fusion* gehört nun endlich wieder der Vergangenheit an.



Bojack, bist du's? In *Trials Rising* könnt ihr euren Fahrer mithilfe diverser Kleidungsstücke und Masken ganz nach Herzenslust anpassen.



Ihr tretet entweder alleine gegen den Geist des Bestzeithalters an oder messt euch direkt mit sieben anderen Fahrern in einem Ausscheidungsrennen.



Egal ob online oder offline: *Trials Rising* macht im Multiplayer noch einmal wesentlich mehr Spaß – auch dank zahlreicher Modifikationsmöglichkeiten.

sports beigebracht, etwa das richtige Gasgeben, Balancieren oder Manövrieren in der Luft. So kommt ihr langsam, aber stetig in den Flow. Klingt erstmal etwas nach Kindergarten, ist aber durchaus sinnvoll. Der Schwierigkeitsgrad in *Trials Rising* ist nämlich nicht zu verachten. Zu Beginn lasst ihr die Konkurrenz noch leicht hinter euch. Gerade, da die Anfänger-KI durchaus auch einmal zu Fehlern neigt und euch so nicht alles abverlangt. Spätere Strecken auf mittlerem und schwerem Niveau sind da schon wesentlich gnadenloser. Ein Sturz und ihr müsst von Neuem anfangen. Um einen perfekten Lauf hinzulegen, bedarf es dann schon mehrerer Durchgänge. Um das Auswendiglernen der Strecke kommt man da zwangsläufig nicht herum.

LÄSTIGE MIKROTRANSAKTIONEN

Im Regelfall findet aber eine stetige Verbesserung eurer Fähigkeiten statt, die gleichzeitig auch Upgrades für Fahrer und Fahrzeuge mit sich bringt. Gerade im Early Game purzeln die Levels ziemlich flott, da ihr für beinahe alles XP erhaltet. So erspielt ihr euch schnell neue Bikes und Events. Zusätzlich erhaltet ihr für jeden Stufenaufstieg eine (alternativ im Shop erwerbbar) Lootbox mit Cosmetics. Denn selbst Kleinigkeiten wie eine neue Hose oder neue Felgen für euren Bock müsst ihr erst einmal freischalten. Wem das zu lange dauert, der kann auch die Abkürzung über den Shop nehmen. Hier lassen sich für Ingame-Währung, die ihr teils für gefahrene Rennen, teils aber auch nur für Echtgeld bekommt, Gegenstände kaufen. Schade. Unser Trost bezüglich der Mikrotransaktionen besteht

aber immerhin darin, dass man sich damit keinerlei spielerische Vorteile verschaffen kann. Das Fahrerlebnis bleibt so für jeden gleich, beziehungsweise gleich gut.

Denn was das Gameplay betrifft, haben die Entwickler von RedLynx keine fragwürdigen Entscheidungen getroffen. *Trials* ist auch im neuen Ableger so spaßig wie eh und je. Die einzig namhafte Änderung ist wohl der Wegfall der Tricks, die aufgrund des negativen Spielerfeedbacks gestrichen wurden. Die Mehrheit der Community wünschte sich wohl ein unverfälschtes Spielgefühl. Das sagen zumindest die Entwickler. Was glücklicherweise nicht gestrichen wurde, sind die zahlreichen und teils herrlich stupiden Stunt-Herausforderungen. Da muss man etwa mithilfe der „Bailout“-Funktion von seinem Bike in ein Minenfeld springen und sich so weit katapultieren lassen wie möglich. Toll.

MEHR SPIELER, MEHR FAHRSPASS

Abseits des Singleplayers seid ihr natürlich auch noch in der Lage, gegen andere menschliche Fahrer anzutreten. Im Vergleich zu *Trials Fusion* ist der Online-Multiplayer diesmal nämlich direkt zum Release verfügbar. Hier messt ihr euch mit bis zu sieben anderen Spielern auf einer Strecke. Der Gewinner ist dabei zwangsläufig nicht immer der Schnellste, sondern derjenige, dem am wenigsten Fehler unterlaufen. Das kennt man so bereits aus den Vorgängern. Neu ist hingegen eine Art Ranking-System, das euch basierend auf eurer Leistung Punkte gutschreibt oder abzieht und so einer gewissen Division zuordnet. Zusammen mit wechselnden Saisons macht das den Multiplayer

wesentlich kompetitiver als zuvor. Aber auch offline wird euch gute Unterhaltung geboten, wenn ihr lokal mit bis zu vier Spielern gleichzeitig zockt. Zumal die Entwickler eine Möglichkeit hinzugefügt haben, Offline-Wetten zu platzieren. Der Verlierer zahlt dann eine Pizza oder trinkt einen Schluck „Soda“. Zudem gibt es ja auch noch den Tandem-Modus, in dem ihr zu zweit die Kontrolle über ein Motorrad übernimmt. Ihr müsst euch also beim Gasgeben sowie Vor- und Zurücklehnen untereinander absprechen.

TRACKS, GAGS UND ROCK'N'ROLL

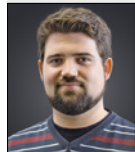
Zu guter Letzt bietet *Trials Rising* dann auch noch einen Track-Editor. Der entspricht quasi eins zu eins dem Tool, mit dessen Hilfe die Entwickler auch die Levels des Hauptspiels erstellt haben. Entsprechend anspruchsvoll gestaltet sich auch der Umgang. Während unserer Demo bekamen wir nicht mehr zustande als eine Start-Ziel-Gerade mit einer Rampe in der Mitte. Betrachtet man allerdings die zahllosen Gegenstände, Assets und Kulissen, darf man sich zum Release bestimmt auf zahlreiche Community-Meisterwerke freuen.

Abgerundet wird das Gesamtpaket schließlich durch den unglaublichen Detailreichtum bei Bikes und Strecken. Da glühen die Bremsscheiben, wenn ihr zu hart in die Eisen geht, oder eine dynamische Hollywood-Strecke führt euch durch verschiedene Kulissen – inklusive einer Alien-Greenscreen-Sequenz. Dazu gibt es einen unglaublich fetzigen Soundtrack von Bands wie Motörhead oder Airbourne und natürlich jede Menge derben Humor:

Sei es bei Levelnamen wie „I Fell Tower“ oder wenn wir zuschauen, wie unser Fahrer nach dem Überqueren der Ziellinie in eine Dixie-Toilette ausrollt. Wir saßen ob der teils obskuren Ideen oft kopfschüttelnd und lachend vor dem Bildschirm. ■

MEINUNG

David Benke



Nach meinen knapp drei Stunden mit *Trials Rising* habe ich wirklich Lust auf mehr. Der Titel bietet einen guten Einstieg,

eine rasante Lernkurve und ein gutes Belohnungssystem, das einen zu Beginn anfixt und dann auf lange Sicht motiviert hält. Auch wenn im Vergleich zu den Vorgängern vielleicht nicht allzu viel neu gemacht wurde, die wenigen konsequenten Änderungen haben mir gut gefallen. Die riesige Welt, die um das knackige Fahrerlebnis aufgebaut wird, macht den Grind nach der nächsten Bestzeit noch einmal wesentlich aufregender. Dazu kommt der verbesserte Multiplayer-Part. Zieht man dann noch in Betracht, dass von Entwickler- und User-Seite stetig Content nachgeliefert und so langfristig für Abwechslung und Spielspaß gesorgt wird, kann man hier zum Release am 26. Februar beherzt zugreifen – auch wenn man bereits einen früheren Ableger im Regal stehen hat.

Darauf basiert unsere Meinung

Wir waren bei Ubisoft in Berlin zu Gast und durften den Titel mehrere Stunden Probe spielen. Danach standen uns die Entwickler noch Rede und Antwort.

FAZIT

„Ich bin jetzt schon heiß drauf, mich im Februar in den Sattel zu schwingen.“

making games

IHR SCHLÜSSEL ZUR DEUTSCHEN SPIELE- INDUSTRIE

MAKING GAMES MAGAZIN: 10.000 LESER
EUROPAS WICHTIGSTES MAGAZIN
FÜR SPIELE-ENTWICKLER

MAKINGGAMES.BIZ: 12.000 UNIQUE VISITORS
DEUTSCHLANDS GRÖSSTE WEBSEITE ZUM
THEMA SPIELE-ENTWICKLUNG

MAKING GAMES MAIL: E-MAIL-DATENBANK
MIT MEHR ALS 10.000 B2B-KONTAKTEN

**JETZT
FÜR DEN
NEWSLETTER
REGISTRIEREN!**

FACEBOOK.COM/MAKINGGAMES: 17.000 FANS
EUROPAS GRÖSSTE SPIELE-ENTWICKLER-
COMMUNITY AUF FACEBOOK

KEY PLAYERS: WELTWEIT GRÖSSTES
KOMPENDIUM DER SPIELE-INDUSTRIE MIT
ALLEN WICHTIGEN FIRMENPORTRÄTS



WWW.MAKINGGAMES.BIZ

Ein Produkt der

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

COMING SOON

Auf einen Blick: Die aktuellen Erscheinungstermine

Termine (Konsole & PC)		PC	PS4	Xbox One	Switch	Termin
Spieletitel	Genre					
Age of Empires 4	Strategie					2019
Age of Wonders: Planetfall	Strategie					3. Q. 2019
Animal Crossing	Rollenspiel					1. Q. 2019
Ancestors: The Humankind Odyssey	Action					2019
Anthem	Action					22.02.2019
Anno 1800	Strategie					16.04.2019
Babylon's Fall	Action					1. Q. 2019
Bayonetta 3	Action					2020
Beyond Good and Evil 2	Action-Adventure					2019
Bloodstained: Ritual of the Night	Action					1. Q. 2019
Biomutant	Rollenspiel					2. Q. 2019
Crackdown 3	Action					15.02.2019
Code Vein	Rollenspiel					3. Q. 2019
Control	Action-Adventure					4. Q. 2019
Cyberpunk 2077	Rollenspiel					2020
Daemon X Machina	Action					3. Q. 2019
Days Gone	Action-Adventure					26.04.2019
Dead or Alive 6	Action					01.03.2019
Death Stranding	Action					4. Q. 2019
Desperados 3	Strategie					3. Q. 2019
Devil May Cry 5	Action-Rollenspiel					08.03.2019
Die Siedler	Strategie					4. Q. 2019
DiRT Rally 2.0	Rennspiel					26.02.2019
Doom: Eternal	Action					3. Q. 2019
Dying Light 2	Action					4. Q. 2019
Far Cry: New Dawn	Action					15.02.2019
Final Fantasy VII Remake	Rollenspiel					4. Q. 2019
Fire Emblem: Three Houses	Strategie-Rollenspiel					1. Q. 2019
Gears 5	Action					4. Q. 2019
Generation Zero	Action-Rollenspiel					3. Q. 2019
Ghost of Tsushima	Action-Adventure					2. Q. 2019
GTR 3	Rennspiel					1. Q. 2019
Halo: Infinite	Action					4. Q. 2019
Imperator: Rom	Strategie					1. Q. 2019
In the Valley of Gods	Adventure					2. Q. 2019
Iron Harvest	Strategie					4. Q. 2019
Jump Force	Action					15.02.2019
Left Alive	Action					05.03.2019
Lego Marvel Collection	Action					März 2019
Lost Ember	Adventure					1. Q. 2019
Luigi's Mansion 3	Action-Adventure					2. Q. 2019
NEU Marvel Ult. Alliance 3: The Black Order	Action					2. Q. 2019
Mechwarrior 5: Mercenaries	Action					10.09.2019
Metro: Exodus	Action					15.02.2019
Metroid Prime 4	Action					2020
Mortal Kombat 11	Action					23.04.2019
Mount and Blade 2: Bannerlord	Action-Rollenspiel					2. Q. 2019
NEU Need for Speed [Arbeitstitel]	Rennspiel					3. Q. 2019
Nioh 2	Action-Adventure					3. Q. 2019

Termine (Konsole & PC)		PC	PS4	Xbox One	Switch	Termin
Spieletitel	Genre					
Ori and the Will of the Wisps	Jump & Run					2. Q. 2019
Phoenix Point	Strategie					Juni 2019
Project Judge	Action-Rollenspiel					3. Q. 2019
Psychonauts 2	Action-Adventure					2019
Rage 2	Action					14.05.2019
Sayonara Wild Hearts	Action					2019
Sekiro: Shadows Die Twice	Action-Adventure					22.03.2019
Shenmue 3	Action-Adventure					27.08.2019
Skull & Bones	Action					4. Q. 2019
Spelunky 2	Action					2019
Stalker 2	Action					2021
Starfield	Rollenspiel					2021
Star Wars Jedi: Fallen Order	Action					4. Q. 2019
Stranger Things 3: The Game	Adventure					3. Q. 2019
Super Meat Boy Forever	Jump & Run					April 2019
System Shock Remastered	Action					1. Q. 2020
Team Sonic Racing	Rennspiel					21.05.2019
The Beast Inside	Adventure					1. Q. 2019
The Dark Pictures: Man of Medan	Adventure					3. Q. 2019
The Division 2	Action-Rollenspiel					15.03.2019
The Elder Scrolls 6	Rollenspiel					2024
The Last Campfire	Adventure					2. Q. 2019
The Last Night	Action-Adventure					2. Q. 2019
The Last of Us: Part 2	Action-Adventure					3. Q. 2019
The Outer Worlds	Action-Rollenspiel					3. Q. 2019
The Sinking City	Adventure					21.03.2019
The Surge 2	Action-Rollenspiel					4. Q. 2019
Total War: Three Kingdoms	Strategie					07.03.2019
Town	Rollenspiel					2019
Trials Rising	Rennspiel					26.02.2019
Tropico 6	Strategie					29.03.2019
Twin Mirror	Adventure					2. Q. 2019
Unsung Story: Tale of the Guardians	Strategie-Rollenspiel					2. Q. 2019
Wasteland 3	Rollenspiel					4. Q. 2019
Wild	Adventure					2020
Windjammers 2	Action					4. Q. 2019
Wolfenstein: Youngblood	Action					3. Q. 2019
Yoshi's Crafted World	Jump & Run					1. Q. 2019

Termine (Handheld)		3DS	PS Vita	Termin
Spieletitel	Genre			
Anonymous;Code	Visual Novel			2019
Battle Princess Madelyn	Action			2019
Catherine: Full Body	Puzzle			14.02.2019 [JAP]
Fate/Extella Link	Action			1. Q. 2019
Kirby's Extra Epic Yarn	Action			2019
Persona Q2: New Cinema Labyrinth	Rollenspiel			04.06.2019
Shovel Knight: King of Cards	Adventure			09.04.2019

Von den Starbreeze Studios entwickelt, von Vivendi Games veröffentlicht: *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* (2004).

BRANCHENRIESEN TEIL 5

ACTIVISION BLIZZARD

DAS SCHWERGEWICHT

Mehrere Jahre besetzte Electronic Arts in der Branche den Platz an der Sonne. Doch das änderte sich mit der Fusion von Activision und Vivendi zu Activision Blizzard.

Von: Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

Ruhm und Geld! Danach dürstet es die Spiele-Entwickler David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller und Bob Whitehead, als sie eines schönen Tages im Jahr 1979 ihren Boss, Atari-Chef Ray Kassar, für ein Gespräch aufsuchen. Sie haben einiges auf dem Herzen. Weder auf dem Bildschirm noch auf der Spielverpackung wird der Name des jeweiligen Entwicklers erwähnt. Zudem wollen die vier monetär am Erfolg ihrer Spiele beteiligt werden,

mit denen Atari immerhin Millionen US-Dollar verdient. Ray Kassar wischt diese Forderungen brüsk zur Seite und sagt den vier Entwicklern, was er von ihnen hält. Nämlich gar nichts. Seiner meiner Meinung nach sind sie „für das Spiel nicht wichtiger als der Kerl am Fließband, der es zusammenbaut“.

Wenig verwunderlich steigen die vier Entwickler nach diesem Meinungsaustausch bei Atari aus. Stattdessen gründen sie zusammen mit

Jim Levy, einem Manager aus der Musikindustrie, ihr eigenes Entwicklungsstudio: Activision. Der Name geht auf Jim Levy zurück und setzt sich aus „active“ und „television“ zusammen. Levy übernimmt zudem den Posten des CEOs. In der Anfangszeit entwickelt Activision überwiegend Spiele für Atari-Konsolen. Activision ist damit der erste unabhängige Third-Party-Entwickler. Zuvor war es üblich, dass ausschließlich die Konsolenhersteller für ihre eigenen Spiele-

lemaschinen Games entwickelten. Dieser Umstand führt zu rechtlichen Auseinandersetzungen mit Atari. Doch es gibt auch Erfreuliches. Die Spiele von Activision verkaufen sich gut. Bedeutende Hits sind das Shoot 'em up *River Raid* (1982) von Carol Shaw und insbesondere das Jump & Run *Pitfall!* (1982) von David Crane.

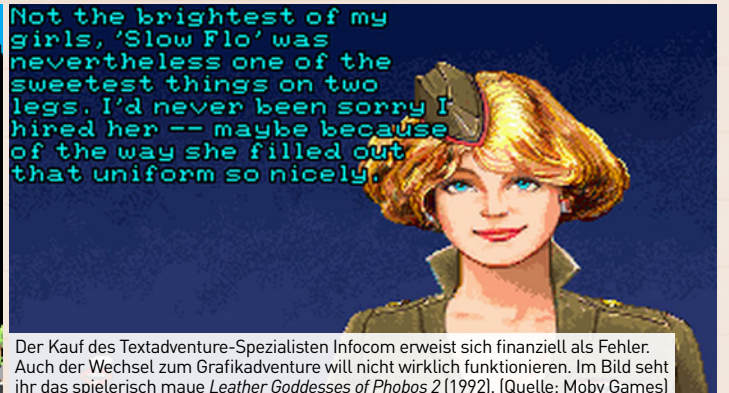
ACTIVISION WIRD MEDIAGENIC

Als der Video Game Crash in den USA über die Branche hineinbricht,

In *Rampage* (1986) mutieren wir zu überdimensionierten Monstern und zerlegen Städte. (Quelle: Moby Games)



Not the brightest of my girls, 'Slow Flo' was nevertheless one of the sweetest things on two legs. I'd never been sorry I hired her -- maybe because of the way she filled out that uniform so nicely.



Der Kauf des Textadventure-Spezialisten Infocom erweist sich finanziell als Fehler. Auch der Wechsel zum Grafikadventure will nicht wirklich funktionieren. Im Bild sieht ihr das spielerisch maue *Leather Goddesses of Phobos 2* (1992). (Quelle: Moby Games)

setzt Activision vermehrt auf die Entwicklung für Heimcomputer und PC. Wichtige Titel in dieser Zeit sind *H.E.R.O.* (1984), *Pitfall 2: Lost Caverns* (1984) und *Rampage* (1986). Zu Letzterem kommt sogar 32 Jahre später eine Filmadaption mit Dwayne Johnson in der Hauptrolle in die Kinos. Interessant: 1984 erscheint mit *Ghostbusters* das erste Lizenzspiel von Activision. Titel mit zugkräftigen Lizenzen sind viele Jahre später ein wichtiger Eckpfeiler der kalifornischen Spielefirma. Gleichzeitig agiert Activision zunehmend als Publisher für andere Studios. Ein Beispiel ist etwa die PC-Umsetzung von *The Last Ninja* (1988).

Activision geht nun auf Expansionskurs. 1986 kaufen die Kalifornier den finanziell angeschlagenen Text-Adventure-Spezialisten Infocom. Den Ausschlag gibt Jim Levy, der ein großer Fan von Spielen wie *Zork* (1980-1982) und *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1984) ist. Doch sechs Monate später steigt Levy bei Activision aus. Seinen Posten übernimmt Bruce Davies, der ein Gegner des Infocom-Kaufs gewesen ist. 1984 sind bereits Alan Miller und Bob Whitehead aufgrund interner Differenzen ausgestiegen. Jetzt verlässt auch David Crane wegen persönlicher Auseinandersetzungen mit Bruce Davis das von ihm mitgegründete Unternehmen.

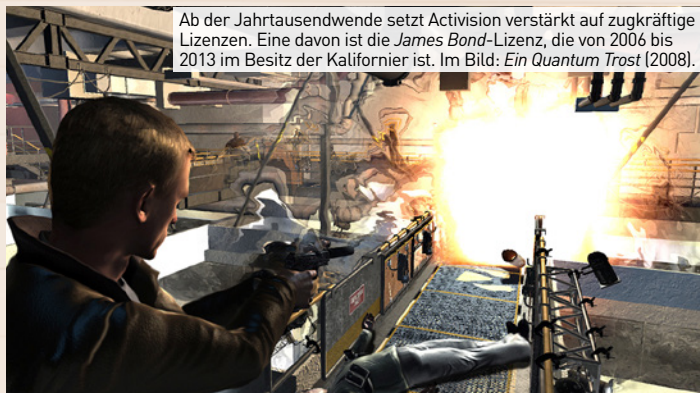
Allerdings soll Bruce Davies mit seinen Bedenken Recht behalten. Die Spiele von Infocom werfen keinen Gewinn ab. Die Zeit für Textadventures scheint endgültig vorbei zu sein, spätestens als hochwertige Grafikadventures von Sierra und Lucasfilm Games (später LucasArts) erscheinen. Ab 1988 weitet Activision sein Geschäft auf Anwendersoftware

aus und ändert seinen Firmennamen in Mediagenic. Doch der Erfolg bleibt aus. Im Gegenteil schreibt Mediagenic dauerhaft rote Zahlen. Hinzu kommt eine millionenschwere Strafe für Patentrechtsverletzungen aus der Levy-Ära. Diese Gelegenheit nutzt eine Investorengruppe um Bobby Kotick, die im Dezember 1990 bei Mediagenic einsteigt. Davis muss gehen und Kotick übernimmt fortan den Posten als CEO. Aus Mediagenic wird wieder Activision. Zudem liegt der Fokus wieder allein auf PC- und Videospielen.

LIZENZSPIELE UND BRACHIALE SHOOTER-ACTION

Erste Erfolge feiert das neugeborene Activision mit Spielesammlungen. Ausgerechnet die Compilation *The Lost Treasures of Infocom* (1991) erweist sich als finanzieller Erfolg. Weitere bedeutende Titel sind *Mechwarrior 2* (1995), *Interstate '76* (1997), ein indizierter Shooter von id Software (1997) und das in Eigenregie entwickelte *Civilization: Call to Power* (1999). Letzteres steht übrigens außerhalb der berühmten Globalstrategiereihe von Sid Meier, teilt sich aber mit ihr den Namen und die Inspirationsquelle, das Brettspiel *Civilization* von Avalon Hill. Aufgrund von Lizenzstreitigkeiten darf der Nachfolger *Call to Power 2* (2000) schließlich kein *Civilization* mehr im Titel tragen.

Um das Jahr 2000 herum startet Activision richtig durch. Ein Erfolgsgarant sind die Skateboardspiele der *Tony Hawk's*-Reihe (1999-2015). Außerdem setzt Activision nun verstärkt auf zugkräftige Lizenzen. Darunter sind beispielsweise die *X-Men*-Reihe (2000-2011), die *Spider-Man*-Serie (2002-2014) und



Ab der Jahrtausendwende setzt Activision verstärkt auf zugkräftige Lizenzen. Eine davon ist die *James Bond*-Lizenz, die von 2006 bis 2013 im Besitz der Kalifornier ist. Im Bild: *Ein Quantum Trost* (2008).

Die wichtigsten Activision Blizzard-Spiele

In über 30 Jahren kommen jede Menge Spiele und viele große Hits zusammen. Einige davon gibt es heute nicht mehr, andere sind immer noch sehr erfolgreich. Hier präsentieren wir euch auf einen Blick die Meilensteine der Firmengeschichte von Activision Blizzard.

PITFALL

Pitfall (1982) wandert über vier Millionen Mal über die Ladentheke und ist eines der meistverkauften Spiele für Atari 2600. Im Titel von Designer David Crane muss Held Pitfall Harry Schätze im von Fallen strotzenden Dschungel einsammeln.



Quelle: Moby Games

STARCRAFT

Starcraft (1998) ist ein bedeutender Wegbereiter des E-Sports und eines der wichtigsten Franchises von Activision Blizzard. Im Echtzeitstrategiespiel kämpfen unterschiedliche Völker um die Herrschaft. Im Bild: das HD-Remake.



(Quelle: PC Games)

CALL OF DUTY

Das durch *Call of Duty* (2003) begründete Franchise gehört zu den erfolgreichsten der Spielebranche. Den ersten Teil der Serie entwickelte Treyarch, die auch heute noch an der Reihe arbeiten. Im Bild: *Call of Duty WW2* (2017).



(Quelle: PC Games)

GUITAR HERO

Eine geniale und erfolgreiche Idee: In *Guitar Hero* (2005) werden wir dank Gitarrencontroller zum Rockstar. Im Bild sieht ihr das auch für PC erschienene *Guitar Hero: World Tour* (2008). Nach 2015 erschienen keine Fortsetzungen der Reihe mehr.



Quelle: Moby Games

WORLD OF WARCRAFT

Auch nach über 14 Jahren noch die wichtigste Marke im Hause Activision Blizzard: das MMORPG der Superlative *World of Warcraft* (2004). Einst war 60 das maximale Charakterlevel, heute kann man seine Helden bis auf Stufe 120 bringen.



(Quelle: buffed)

In *Civilization: Call to Power* (1999) führen wir eine menschliche Zivilisation von der Steinzeit bis ins Jahr 3000. [Quelle: Moby Games]



Eines der ersten finanziell sehr erfolgreichen Franchises: Die *Tony Hawk's*-Reihe (1999-2015). Im Bild sieht ihr *Tony Hawk's Underground 2* (2004).

mehrere *Star Trek*-Spiele (1999-2003). Vor allem unter Letzteren sind einige spielerische Highlights wie etwa das Echtzeitstrategiespiel *Star Trek Armada* (2000), der Ego-Shooter *Star Trek: Voyager – Elite Force* (2000) und die Weltraum-Flugsimulation *Star Trek: Bridge Commander* (2002). Endgültig auf der Erfolgsspur ist Activision mit der Veröffentlichung von *Call of Duty* (2003). Der im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Shooter ist eindeutig von Electronic Arts' erfolgreicher *Medal of Honor*-Reihe (seit 1999) inspiriert. Das kommt nicht von ungefähr. Immerhin setzt sich ein Großteil des Teams von Entwickler Infinity Ward aus Spieldesignern und Programmierern zusammen, die im Vorjahr an *Medal of Honor: Allied Assault* gearbeitet haben. Zahlreiche Nachfolger und Spin-offs entstehen in den kommenden Jahren und begeistern die Spieler mit ihrer brachial inszenierten Action. Ebenfalls ein großer kommerzieller Erfolg ist die Reihe *Guitar Hero* (seit 2006). Das Musikspiel kommt bei Hobbygitarristen hervorragend an und ist ein Millionenseller.

VIVENDI GAMES = BLIZZARD + SIERRA

Vivendi Games kann nicht auf eine derart lange Geschichte in der Spielebranche zurückblicken wie Activision. Dafür aber auf eine sehr

abwechslungsreiche. 1996 kauft CUC International, ein in den USA auf Kundenservices spezialisiertes Unternehmen, die Entwicklungsstudios Sierra On-Line und David & Associates (zu denen auch Blizzard Entertainment gehört). Sierra ist neben LucasArts DIE Adventure-Schmiede in der Hochphase des Adventure-Genres (circa Mitte der Achtziger- bis Mitte der Neunzigerjahre). Zu den bekanntesten Spielen gehören beispielsweise die Reihe *King's Quest* (1984-1998) von Roberta Williams, die Serie *Leisure Suit Larry* (1987-1995) von Al Lowe oder auch die Reihe *Gabriel Knight* (1993-1999) von Jane Jensen. Aber der Ruhm verblasst allmählich. Blizzard gehört hingegen zu den angesagtesten Studios dank Mega-Hits wie dem Echtzeitstrategiespiel *Warcraft: Orcs & Humans* (1994) und dem Action-Rollenspiel *Diablo* (1996).

CUC International kann sich allerdings nicht sehr lang an den erworbenen Studios und der neu gegründeten Firma CUC Software erfreuen. Infolge finanzieller Unregelmäßigkeiten wechselt das Unternehmen sowohl den Besitzer als auch den Namen. Das geht so von 1997 bis 2001 weiter. Schließlich geht die Firma an Vivendi – seines Zeichens der größte französische Medienkonzern – und erhält den Na-

men Vivendi Games. Diese unruhigen Zeiten gehen scheinbar spurlos an Blizzard vorbei. Dort entstehen ständig neue Hits: das Echtzeitstrategiespiel *Starcraft* (1998), ein wichtiger Wegbereiter des E-Sports, die Action-Rollenspiel-Fortsetzung *Diablo 2* (2000) und *Warcraft 3: Reign of Chaos* (2002). Bei Vivendi Games weiß man den Wert von Blizzard richtig einzuschätzen und lässt die kreativen Köpfe dort weitgehend in Ruhe werkeln. Das sieht bei Sierra anders aus. Es kommt zu Umstrukturierungen, Schließungen und Entlassungen.

Sierra dient nun in erster Linie nur noch als renommierter Name beim Publishing. Unter dem Label Sierra Entertainment werden aber durchaus gute Spiele veröffentlicht. Darunter sind Titel wie die beiden erstklassigen Echtzeitstrategiespiele *Empire Earth* (2001) und *Homeworld 2* (2003) sowie der Ausnahmeshooter *Half-Life 2* (2004). Unter dem Namen Vivendi Games wird zum Beispiel das großartige Stealth-Actionspiel *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* (2004) der Starbreeze Studios veröffentlicht. Der ganz große Wurf gelingt dann Ende des Jahres 2004. Verantwortlich dafür ist natürlich Blizzard. Das MMORPG *World of Warcraft* erblickt das Licht der Welt und hat auf Anhieb einen riesigen Erfolg. *WoW* er-

findet das MMO-Genre nicht neu, kombiniert aber bekannte Features hervorragend miteinander und ist vor allem einsteigerfreundlicher und zugänglicher als andere Vertreter des Genres. Sprich: Mit seiner relativ steilen Motivationskurve ist es erheblich massentauglicher. Bis heute erfreut sich *WoW* großer Beliebtheit und gilt als eines der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten.

DIE MEGAFUSION

Im Jahr 2007 kommt es schließlich zur Megafusion. Activision, mittlerweile die Nummer zwei in der Computer- und Videospielebranche hinter Electronic Arts, und Vivendi Games schließen sich zusammen. Hauptanteilseigner ist mit 52 Prozent Vivendi Games' Mutterkonzern Vivendi. Als CEO fungiert Activisions Bobby Kotick. Beim Firmennamen der neuen Nummer eins in der Branche fällt die Wahl auf Activision Blizzard. Das spiegelt vor allem die Bedeutung von Blizzard Entertainment für Vivendi wider. Der Name hat Zugkraft, ganz im Gegenteil zu Sierra. Das altehrwürdige Sierra hört 2008 endgültig auf zu bestehen. Mehrere in der Entwicklung befindliche Titel werden an andere Publisher verkauft. Beispielsweise *Ghostbusters: The Videogame* (2009) an Atari, *Brütal Legend* (2009) an Electronic Arts und *WET* (2009) an Bethesda Softworks.

Die Activision-Blizzard-Geschichte im Überblick

1981: Gründung von Activision

1986: Kauf von Infocom und anschließend finanzielle Verluste

1988: Umbenennung in Mediagenic und Geschäftserweiterung

1990: Eine Investorengruppe um Bobby Kotick steigt bei Mediagenic ein. Aus Mediagenic wird wieder Activision.

2001: Gründung von Vivendi Games, zu denen Blizzard Entertainment und Sierra On-Line gehören.

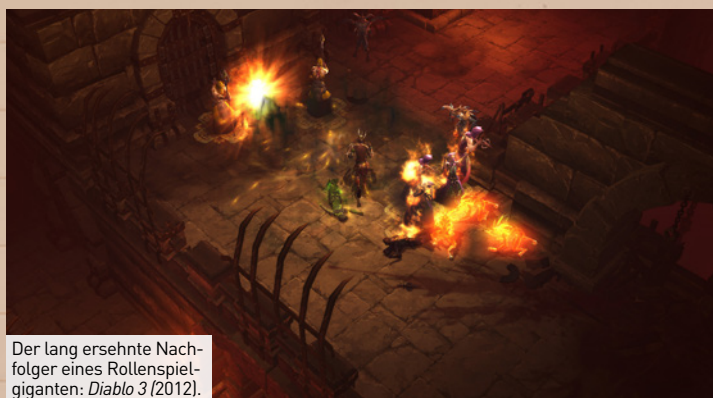
1981

1986

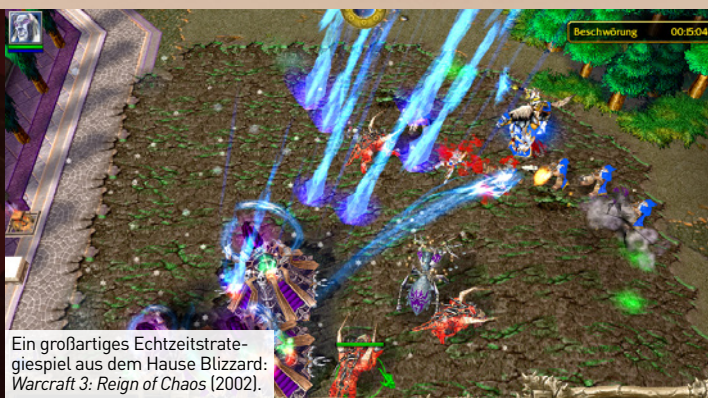
1988

1990

2001



Der lang ersehnte Nachfolger eines Rollenspielgiganten: *Diablo 3* (2012).



Ein großartiges Echtzeitstrategiespiel aus dem Hause Blizzard: *Warcraft 3: Reign of Chaos* (2002).



Plastikfiguren treffen auf Videospieldwelt: *Skylanders: Superchargers* (2015).



Ein neues Meisterwerk nach rund sieben Jahren Entwicklungszeit: *Starcraft 2: Wings of Liberty* (2010).

Spiele werden nicht unter dem Namen Activision Blizzard veröffentlicht, sondern jeweils unter Activision oder Blizzard Entertainment. In den folgenden Jahren erscheinen unter dem Label Activision weiterhin zahlreiche Lizenzspiele. In diversen *James Bond*-Spielen (2006-2013) schlüpfen wir in die Rolle des britischen Geheimagenten. Andere bekannte versoffete Lizenzen sind *Transformers*, *Men in Black*, *Madagascar*, *Ice Age* und *Shrek*. Großen Erfolg hat Activision mit dem Toy-to-Life-Actionspiel *Skylanders*. Kinder, Jugendliche und wohl auch so manche Erwachsenen schmeißen Activision haufenweise Kohle für die Plastikfiguren in den Rachen.

Von Blizzard Entertainment erscheinen die lang ersehnten Fortsetzungen *Starcraft 2: Wings of Liberty* (2010) und *Diablo 3* (2012). Zudem liefert Blizzard ständig Nachschub

in Form von neuen Inhalten für *World of Warcraft*. Natürlich gibt es außerdem regelmäßig Fortsetzungen im gewinnträchtigen *Call of Duty*-Universum. Das Geschäft läuft für Activision Blizzard hervorragend. Sogar so sehr, dass sich Activision Blizzard von Vivendi freikaufte. Deren zwischenzeitlich auf 63 Prozent gestiegener Anteil schrumpft auf 11,8 Prozent. Später verkauft Vivendi sogar sämtliche Anteile.

WEITERE STANDBEINE

2014 hat Activision Blizzard den nächsten potenziellen Hit in der Pipeline. Der MMO-Shooter *Destiny* verkauft sich hervorragend und beschert dem Branchenriesen neue Gewinnrekorde. Auch Blizzards MOBA *Heroes of the Storm* (2015), das auf Free2Play und Mikrotransaktionen setzt, lässt die Kassen klingeln. Im Sommer 2015 schafft

es Activision Blizzard sogar in den S&P 500 (Standard & Poor's 500), einen Aktienindex, der die größten börsennotierten US-Unternehmen umfasst und zu den meistbeachteten Aktienindizes der Welt zählt. Neben Activision Blizzard befindet sich aus der Computer- und Videospielbranche lediglich Electronic Arts im S&P 500.

Im selben Jahr kauft Activision Blizzard Anteile von Major League Gaming und steigt damit in die gemessen an den Zuschauerzahlen weltweit bedeutendste E-Sport-Liga ein. Einer der wichtigsten Titel ist Blizzards *Starcraft 2*. Auch danach engagiert sich Activision Blizzard verstärkt im E-Sport. Für Blizzards erfolgreichen Multiplayer-Shooter *Overwatch* (2016) gründet Activision Blizzard im Jahr 2017 eine eigene Liga, die *Overwatch League*. Zurück nach 2015. Ebenfalls

in dieses Jahr fällt der Kauf des britischen Entwicklers King Digital Entertainment. Die sind auf Smartphone-, Handy- und Browser-Spiele spezialisiert. *Bubble Witch Saga* und *Candy Crush Saga* sind zwar spielerisch keine Highlights, dafür aber massenkompatibel und erwirtschaften richtig viel Kohle. Neben traditionellen Spielen, E-Sport und Casual Games erschaffen die Kalifornier Ende 2015 ein weiteres wirtschaftliches Standbein. Die Activision Blizzard Studios sollen Filme und Serien basierend auf hauseigenen Franchises produzieren. Den Anfang macht 2016 die Animationsserie *Skylanders Academy*. Zudem ist ein *Call of Duty*-Film in Arbeit, der wohl irgendwann 2019 oder 2020 auf die Leinwand kommen wird. Ruhm und Geld! Von beidem hat Activision Blizzard mittlerweile reichlich. ■

2007: Fusion von Activision und Vivendi Games

2015: Kauf von Anteilen an Major League Gaming

2015: Activision Blizzard kauft den auf Mobile Games spezialisierten Entwickler King Digital Entertainment.

2015: Gründung der Activision Blizzard Studios

2007

2015

2015

2015

DAS TEAM

WAS IHR SCHON IMMER ÜBER UNS WISSEN WOLLTET

„Was haltet ihr von (Gaming-)Tattoos?“

LESERFRAGE DES MONATS von Holger M.

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

Sasha Lohmüller Redaktionsleiter

Tattoos: ja. Gaming-Motive: nö, brauch ich nicht. Da ärgert man sich nur doppelt, wenn die geliebte Serie mal irgendwann scheiße wird.

Bei der GA seit: 2009

Spielt zurzeit: WoW: BfA, Apex Legends, FIFA 19, Endless Space 2, Anthem



Andreas Szedlak Redakteur

Manche Tattoos sind schön anzuschauen, nicht nur mit Gaming-Motiven. Ich selbst hab aber noch nie den Drang verspürt, meine Haut stechen zu lassen.

Bei der GA seit: 2004

Spielt zurzeit: Red Dead Redemption 2, That's You!



Katharina Pache Redakteurin

Ich hab keine Tattoos, aber es gibt tolle Motive – anbei ein Foto, das ich in einem Studio gemacht habe. Ob Gaming-Tattoos oder „normale Tattoos“ – Hauptsache dem Besitzer gefällt's.

Bei der GA seit: 2007

Spielt zurzeit: Persona 5



Matti Sandqvist Redakteur

Das ist eine echt schwere Frage. Tattoos können ja schon echt gut aussehen, nur weiß nicht einmal ich als Spieleredakteur, ob ich mit 60 noch Mario auf dem Arm haben möchte.

Bei der GA seit: 2010

Spielt zurzeit: Ace Combat 7, Resident Evil 2

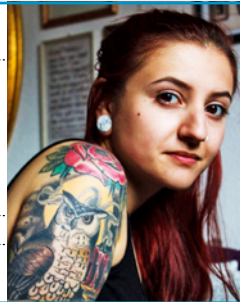


Paula Sprödefeld Volantärin

Ich darf wohl mit Recht behaupten, dass ich die am stärksten tätowierte Person hier bin. Ich liebe Tattoos, aber Gaming-Motive möchte ich eher nicht auf mir haben.

Bei der GA seit: 2017

Spielt zurzeit: Resident Evil 4, Devil May Cry



Matthias Dammes Redakteur

Ich habe nichts gegen Menschen mit Tattoos. Einige der Körperkunstwerke sehen ja auch echt richtig gut aus. Für mich persönlich ist das aber eher nichts.

Bei der GA seit: 2012

Spielt zurzeit: The Division, Dragon Age: Inquisition



Johannes Gehrling Redakteur

Da ich selbst sehr viele Nintendo-Tattoos auf meinem rechten Arm trage, finde ich das natürlich toll. Ich mag Tattoos, ich mag Games, ich mag die Kombination aus beidem.

Bei der GA seit: 2017

Spielt zurzeit: Yooka-Laylee, Laser Overload



Alexander Grassmé Praktikant

Spielegeschmäcker ändern sich – daher: wenn sie nicht permanent sind, gerne. Vielleicht ein Lotus-Tattoo – ja, doch das wäre was ...

Bei der GA seit: 2019

Spielt zurzeit: Warframe, Far Cry, Rocket League, Prey (2017)

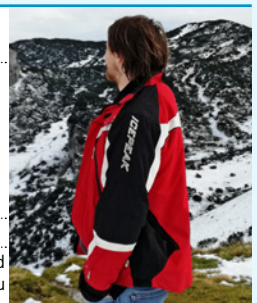


Thomas Denzinger Praktikant

Warum nicht? Gaming bietet mittlerweile viele schöne Motive, egal ob Charaktere, Logos oder Lieblingszitate. Gaming ist ein spannendes Tattoo-Thema!

Bei der GA seit: 2018

Spielt zurzeit: Dota, World of Warcraft, Pokémon Blau



Witz des Monats

Zwei Männer sitzen im Theater, sagt der eine: „Pass auf, jetzt kommt gleich der große Monolog.“

Darauf der andere: „Oh, hoffentlich setzt er sich nicht vor mich.“

Mehr Bilder aus unserem Redaktionsalltag auf

www.gamesaktuell.de



England-China-Connection: Matti reiste nach London, um sich dort das neue *Total War* anzusehen – das in China spielt!



Bringt den Teufel zum Heulen: Andy durfte in London ausgiebig *Devil May Cry 5* zocken und dabei erstmals auch mit Neuling V Dämonen hauen.

Öfter weg als hier: Kollege Lukas taucht auf der Teamseite zwar nicht auf, dafür aber in den USA bei Bioware höchstpersönlich.



TESTCENTER

UNSER WERTUNGSSYSTEM IM ÜBERBLICK

DIE SYSTEMLEISTE

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

PC

Termin: 21.09.2027
Preis: ca. € 60,-

PS4

Termin: 21.09.2027
Preis: ca. € 60,-

Xbox One

Termin: 21.09.2027
Preis: ca. € 60,-

Switch

Termin: 21.09.2027
Preis: ca. € 60,-

Entwickler:
Actionsoft

Hersteller:
Nintensonny

Sprache:
Deutsch

Altersfreigabe:
Ab 12

PC

Das jeweilige Spiel erscheint für dieses System.

Xbox One

Das jeweilige Spiel erscheint für dieses System leider nicht.

System-Buttons und wichtige Infos

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

DER WERTUNGSKASTEN

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

WERTUNG

Stärken und Schwächen

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

Stärken und Schwächen

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

- + = tolles Feature
- = hervorstechendes Ärgernis

Wertungskasten bei einem System

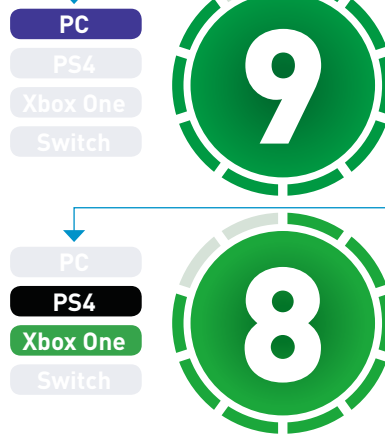
Ist nur ein System angegeben – hier der PC –, haben wir das jeweilige Spiel nur auf dieser Plattform getestet. In der Systemleiste (siehe links) könnt ihr nachsehen, ob es für andere Systeme erscheint.

Wertungskasten bei mehreren Systemen

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

Die Spielspaßwertung

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



Fazit gut

Ein gelungenes Abenteuer mit ein paar leichten Schwächen

AWARDS

Die besten getesteten Spiele zeichnen wir mit einem Award aus.



SUPER-HIT

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



HIT

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

Die Schulnoten

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



Super

Dieses Spiel setzt Maßstäbe und hat dabei kaum Schwächen.



Sehr gut

Überdurchschnittliche Qualität, aber kein Meilenstein



Gut

Kleine Schwächen, doch die positiven Seiten überwiegen deutlich



Befriedigend

Hier sticht nichts aus der Masse heraus.



Ausreichend

Ein maximal durchschnittliches Spiel mit einer Handvoll Lichtblicke



Mangelhaft

Diverse grobe Schnitzer und kaum positive Momente



Ungenügend

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

PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.



HARDCORE FÜR SCHRAUBER



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE

PC Games Hardware bequem online bestellen:
www.pcgh.de/shop



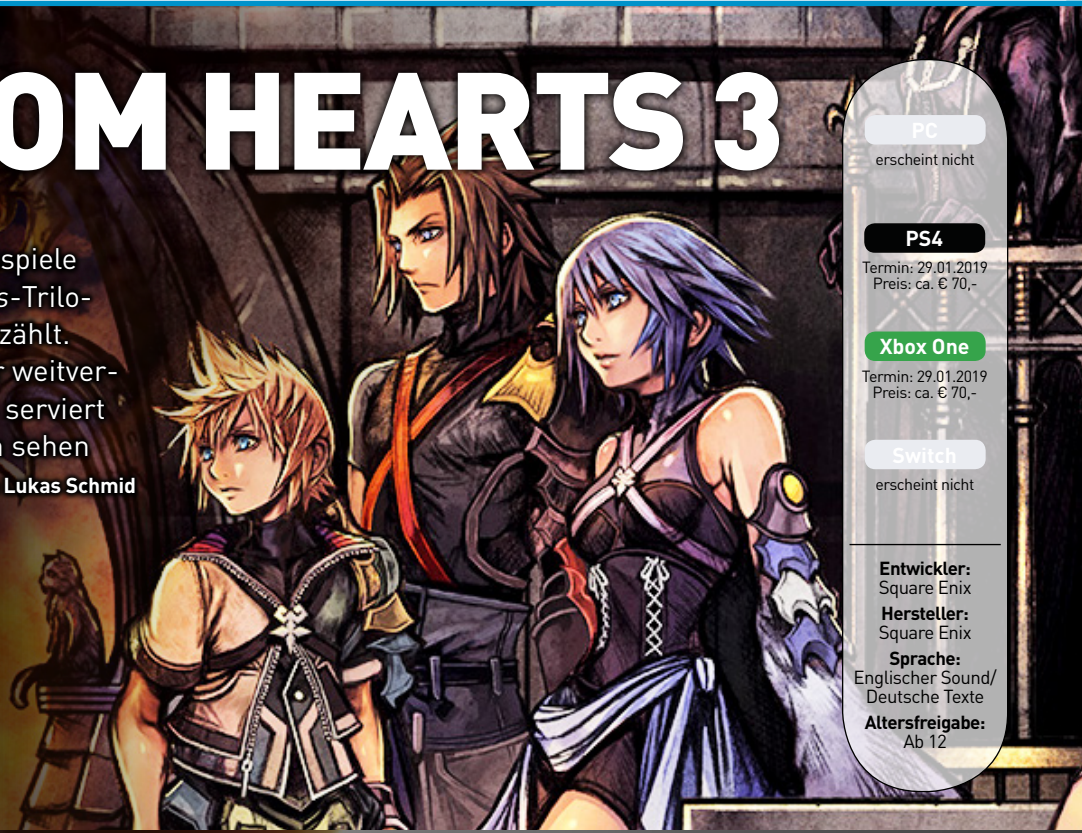
Oder einfach digital lesen:
epaper.pcgameshardware.de

KINGDOM HEARTS 3

ACTION-ROLLENSPIEL

17 Jahre und etliche Zwischenspiele später wird die *Kingdom Hearts*-Trilogie nun tatsächlich zu Ende erzählt. Frohlocket, denn was Fans der weitverzweigten Saga zum Abschluss serviert bekommen, kann sich wirklich sehen lassen.

Von: Lukas Schmid



PC

erscheint nicht

PS4

Termin: 29.01.2019
Preis: ca. € 70,-

Xbox One

Termin: 29.01.2019
Preis: ca. € 70,-

Switch

erscheint nicht

Entwickler:

Square Enix

Hersteller:

Square Enix

Sprache:

Englischer Sound/
Deutsche Texte

Altersfreigabe:

Ab 12

Es hätte ja alles so einfach sein können! Als das erste *Kingdom Hearts* erschien, war die Prämisse denkbar simpel: Wir reisen mit dem neu geschaffenen Protagonisten Sora gemeinsam mit Donald Duck und Goofy durch diverse Disney-Welten und versuchen, unsere verlorene Freundin Kairi wiederzufinden. Dazu gab es eine Gruppe von Bösewichten, die sogenannten Nie-mande, die unter der Ägide von Cinderella-Widersacherin Malefiz und einem der dunklen Seite anheimgefallenen Weisen namens Ansem ihre eigenen, sinistren Pläne vorantreiben. Eingebettet in diese Handlung war ein simples, aber unterhaltendes Action-RPG-Kampfsystem. Die ungewöhnliche Mischung kam

bei Spielern auf aller Welt super an – und zog zahlreiche Nachfolger mit sich, offiziell zwar als Spin-offs bezeichnet, aber jeder einzelne integral für die Haupthandlung. Diese wurde mit jedem neuen Titel immer konfuser. Immer mehr Bösewichte, Protagonisten und weitverzweigte Handlungsstränge kamen hinzu. Inzwischen steigen nur noch die treuesten Fans durch, was in all den Abenteuern wirklich passiert ist. Der erst dritte offiziell nummerierte Teil hat es sich nun zur Aufgabe gemacht, all das zu einem zufriedenstellenden Ende zu bringen und die ausufernde Geschichte rund um Sora, Kairi, das mysteriöse Kingdom Hearts und etwa 4.394 andere Figuren endlich abzuschließen.

THIS IS THE END

Und was sollen wir sagen – es gelingt. Natürlich wollen wir an dieser Stelle nicht spoilern, aber *Kingdom Hearts 3* schafft es tatsächlich, alle Handlungsstränge zusammenzuführen und relativ befriedigend abzuschließen, inklusive eines kleinen Hintertürchens für etwaige Fortsetzungen. Wir sagen keineswegs, dass die Umsetzung perfekt ist. Dadurch, dass so viele Storybögen behandelt werden müssen, kommt einigen von ihnen nicht die Zeit und Aufmerksamkeit zu, die sie verdienen. Gerade gegen Ende hin reiht sich zudem Mini-Finale an Mini-Finale, nur damit man mit allen Figuren und Handlungsent-

wicklungen durchkommt. Zudem fehlt durch die vielen Themen, die behandelt werden müssen, etwas der Fokus. Was denn nun wirklich die primäre Prämisse ist, was der Grund, warum wir Dinge im Spiel tun, ändert sich stetig. Einmal machen wir uns auf die Suche nach einem lange verschollenen Freund, dann müssen wir es wieder schaffen, eine Sora innewohnende Kraft wiederherzustellen, die Sora in einem der Vorgänger eingebüßt hat, bevor der Fokus sich erneut verändert und wir uns auf die Suche nach einer in die Dunkelheit verbannten Schlüssel-schwerträgerin machen. Und die Tatsache, dass all jene, die noch nie ein *Kingdom Hearts* gespielt



Die Grafik des Spiels ist beeindruckend und in den CGI-Sequenzen haben sich die Macher selbst übertroffen. Die Karibik-Filmchen wirken fast fotorealistisch. (PS4)

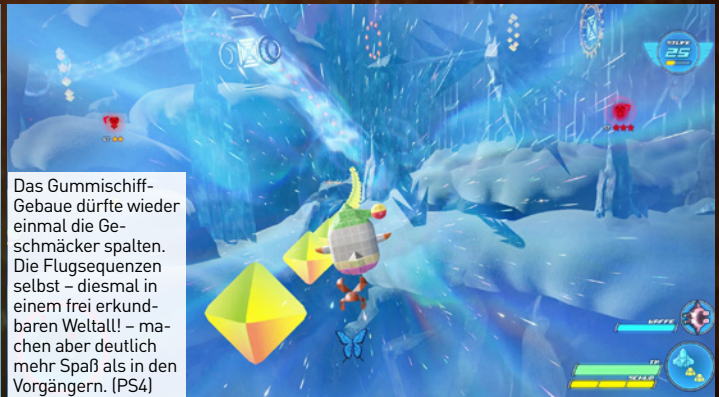


Im Gegensatz zu den simplen Disney-Stories dürfte die Hintergrundhandlung alle ohne Abschluss in „Kingdom Heartsologie“ völlig wirr zurücklassen. (PS4)

es betrifft den Kampf zwischen Licht und Dunkel, den wir so herbeisehnen.



Die meiste Zeit sind wir mit dem Verprügeln von Feinden beschäftigt. Ab und an erwarten uns aber auch unterhaltsame Abschnitte wie diese Flucht vor einer Lawine. (PS4)



Das Gummischiff-Gebäude dürfte wieder einmal die Geschmäcker spalten. Die Flugsequenzen selbst – diesmal in einem frei erkundbaren Weltall! – machen aber deutlich mehr Spaß als in den Vorgängern. (PS4)

haben, nun entweder bereits zu lesen aufgehört haben oder fragend in die Röhre schauen, zeigt auch: Neueinsteiger sind hier hoffnungslos verloren. Anscheinend soll per Patch zum Release noch ein Erklärbar-Video (plus zwei zusätzliche Endsequenzen) hinzugefügt werden, die wir noch nicht sehen konnten. Ohne das oder eine vergleichbare Zusammenfassung wird man aber in eine Erzählung gesteckt, die nicht einmal so tut, als wolle sie Unwissende aufklären. Dass man weiß, wer all die Figuren und wie ihre Beziehungen untereinander sind und was sonst noch alles in der Lore der Reihe passiert ist, wird vorausgesetzt. Der Autor dieser Zeilen hat alle *Kingdom Hearts*-Teile gespielt und war dennoch regelmäßig reichlich verwirrt. Heißt also: *Kingdom Hearts*, wie man es kennt und liebt – die entsprechende Leidenschaft vorausgesetzt!

VON DER KARIBIK BIS ARENDELLE

Deutlich simpler geht es in den Disney-Welten zu, dem wahren Grund, warum wir dereinst der Reihe verfallen sind. Zwar ebenfalls geringfügig in die große Gesamthandlung eingebunden, werden hier meist relativ eigenständige Geschichten aufgetischt. Manchmal handelt es sich dabei um direkte Nacherzählungen der Filmhandlungen wie etwa im Falle von Arendelle, der Welt zum Megahit *Die Eiskönigin*. Oft aber setzt die Erzählung auch danach an, etwa in Monstropolis (*Die Monster A.G.*), wo wir auf eine Monsterwelt treffen, die bereits erkannt hat, dass Kinderlachen wertvoller ist als Angstschreie. Ohne Kenntnis der Filmvorlagen wird man auch hier nur Bahnhof verstehen – wir erkennen ein Muster! Dennoch glänzt das Spiel dadurch, dass es sich etwas zurücknimmt, und durch den Wiedererkennungswert der beliebten Vorlagen hier besonders.

KEINE LIEBE FÜR DISNEY-KLASSIKER

Was auffällt: Abseits einer auf *Herkules* basierenden Stage sind klassisch animierte Filme diesmal überhaupt nicht vertreten, dafür aber erstmals die lange herbeigesehnten Welten mit Pixar-Vorlage. Neben den genannten Beispielen erwarten uns Levels basierend auf *Toy Story*, *Rapunzel*, *Winnie Puh*, *Fluch der Karibik* (diesmal die einzige Realfilm-Lizenz), *Baymax* sowie eine Handvoll Areale ohne Disney-Vorlage. Dieser Fokus auf die Disney-Neuzeit ist einerseits etwas schade, hat doch gerade die Tatsache, dass so ein weites Filmspektrum abgedeckt wurde, bisher zur Atmosphäre beigetragen. Andererseits sind die vorhandenen Welten aber wirklich toll gestaltet. Einige davon wie Monstropolis oder Olymp bestehen aus klassischen, eher kleinen und linearen Gebieten. Andere, allen voran die Karibik und San Fransokyo, nutzen die Hard-

ware-Power der PS4 und schicken uns in deutlich ausladendere Gebiete. In der *Fluch der Karibik*-Stage können wir gar ein kleines Meer frei mit dem Schiff erforschen und uns Seeschlachten mit anderen Freibeutern liefern – *Assassin's Creed 4: Black Flag* lässt grüßen! Technisch wurde zudem geklotzt und nicht gekleckert. Das Spiel sieht nicht nur toll aus, sondern passt sich stilistisch auch noch dem jeweiligen Stil der Vorlagen an. Mag man in der *Herkules*-Welt noch denken, dass hier mit großflächigen Texturen versucht wird, grafische Schwächen zu überdecken, merkt man spätestens in der beeindruckend realistischen Karibik, wie viel Mühe die Entwickler investiert haben, um jede Welt einzigartig und dabei erstaunlich detailgetreu aussehen zu lassen – von den CGI-Zwischensequenzen auf höchstem Niveau einmal ganz zu schweigen!



Das Kampfsystem ist an und für sich sehr unterhaltsam und abwechslungsreich und die Kameraführung zumindest etwas besser als bisher. Allerdings fühlen sich die Gefechte oft so an, als würden sie sich mehr oder minder von selbst spielen. (PS4)

THE SOUND OF GENERIC MUSIC

Ebenfalls auf einem hohen Niveau sind die Synchronsprecher. Viele Disney-Veteranen schlüpfen für das Spiel noch einmal in ihre Rollen und diejenigen, die anstelle der Originalbesetzung einspringen (Tom Hanks konnte man für den Part von Woody aus *Toy Story* etwa nicht gewinnen), machen ihre Sache sehr gut, ebenso die alteingesessenen *Kingdom Hearts*-Hasen. Allerdings: Angefangen mit den HD-Remakes der bisherigen Spiele entschied sich Square Enix, auf deutsche Sprachausgaben zu verzichten, und diese Entscheidung wird hier fortgeführt. So bekommt man zwar tolle Sprecher zu hören, nicht aber wie bisher fast durch die Bank die Originalstimmen aus den deutschen

Filmvorlagen. Wer des Englischen nicht mächtig ist, ist auf das Lesen von Untertiteln angewiesen – von vielen, vielen Untertiteln. Mit der Menge an Zwischensequenzen haben es die Macher nämlich etwas zu gut gemeint, so hochwertig sie auch gemacht sind. Manchmal hat man das Gefühl, in den Levels keine zwei Meter weit gehen zu können, ohne ein Filmchen vorgespielt zu bekommen. Zu guter Letzt finden wir es schade, wie wenig Musik aus den Disney-Vorlagen es in das Spiel geschafft hat, vermutlich aus lizenzrechtlichen Gründen. Nur für ausgewählte Welten und Momente greift man auf die Melodien und Lieder zurück. Meist müssen wir uns mit zwar gut komponierten, aber eben nur von den Originalen inspirierten Stücken begnügen. Die Momente, in denen die echten Lieder zu hören sind, gehören mit zu den besten im Spiel – Arendelle ist ein Paradebeispiel –, während es nur zu schade ist, dass wir beim Schifffahren in der Karibik nur austauschbare Klänge anstatt das treibende *Fluch der Karibik*-Thema hören.

PRESS X TO WIN FIGHT

So viel zu Story, Welten und Verpackung, doch was hat *Kingdom Hearts 3* spielerisch auf dem Kasten? Nun, im Grunde unterscheidet es sich nicht drastisch von dem, was man – vor allem aus den nummerierten – Vorgängern kennt. Heißt also, wir landen in den verschiedenen Welten und laufen durch unterschiedliche Areale, um die Story voranzutreiben. Ab und an erwarten uns simple „Rätsel“ – bewusst in Anführungszeichen, denn über „Drücke den Schalter“ oder „Trage etwas von A nach B“ gehen sie nicht



Der Besuch im Hundert-Morgen-Wald gehört in jedem nummerierten *Kingdom Hearts* dazu! Anstatt simpler Minispiele hätten wir aber lieber endlich einmal eine vollwertige Welt gesehen. (PS4)

hinaus. Die meiste Zeit sind wir mit Kämpfen beschäftigt, entweder gegen respawnende Feinde oder in Gefechten, die wir erst abschließen müssen, um voranzukommen. Die simpelste Aktion, die wir ausführen können, ist ein Angriff mit unserem Schlüsselschwert. Entweder via Steuerkreuz oder mittels Shortcuts haben wir aber Zugriff auf ein Portfolio an anderen Aktionen. So können wir etwa Magie ausüben, temporär Helfer an unsere Seite rufen oder zwischen verschiedenen Schlüsselschwertern mit unterschiedlichen Statuswerten und Spezialattacken wechseln. Unser bester Freund ist die Dreieck-Taste: Je nach gewählter Waffe respektive wenn wir einen grün markierten Feind attackieren, erhalten wir kontextsensitiv Zugriff auf allerlei besondere Manöver. Das kann ein Turm sein, der emporwächst und Gegner mit sich reißt, vor allem ist es aber eine Auswahl

an von Disneyland-Attraktionen inspirierten Spezialattacken. Da greifen wir dann zum Beispiel mit kreisenden Teetassen an oder lassen ein Karussell durch rhythmische Tastenbewegungen immer schneller und verheerender kreisen. Interessanterweise lassen viele dieser Aktionen das Spiel kurzzeitig wie einen Shooter wirken, wo wir dann aus der Ego-Perspektive versuchen, so viele Widersacher wie möglich aufs Korn zu nehmen. Zusätzlich verfügen wir über die sogenannte Fokusleiste, dank der wir uns entweder an Feinde heranziehen oder sie mit einer Salve an Schüssen eindecken können. Gepaart mit Blocks, Ausweichmanövern und mehr ist die Auswahl an Manövern wirklich groß und auch, wenn es nicht so wirkt, steigt man schnell dahinter, wie alles funktioniert. Die Entwickler liefern im Grunde ein Best-of der Spielelemente aus den Vorgän-

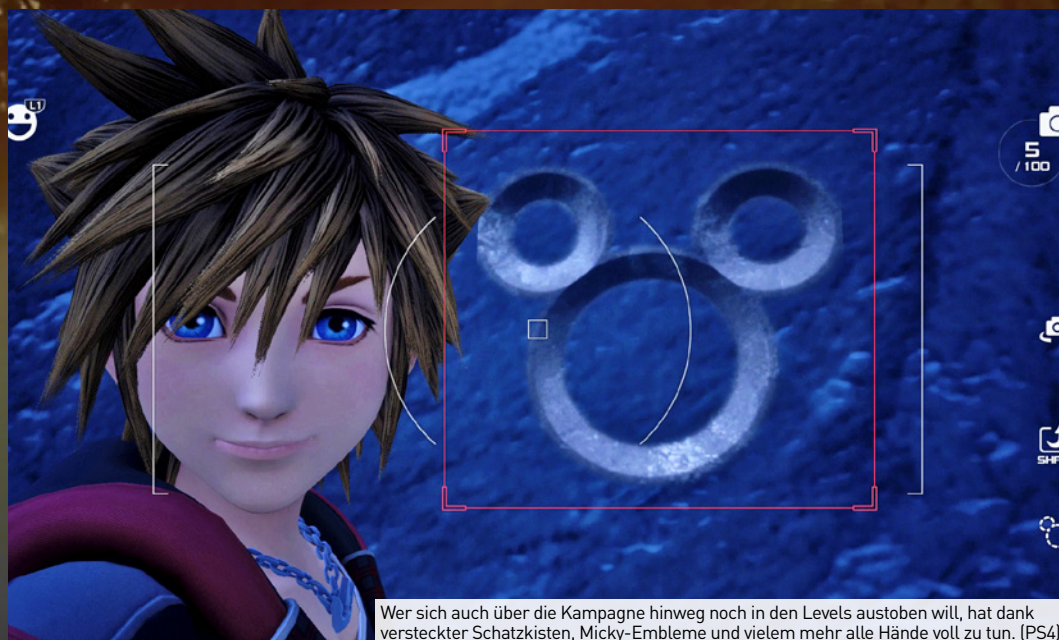
gern ab. Das Ergebnis sind wirklich spaßige Gefechte, die durch einen Wall an Farben und Effekten, zig Möglichkeiten und das pure Chaos eines meist recht geschickt überdecken: Viel spielerische Substanz steckt hier nicht dahinter. Meist kloppt man fröhlich drauflos, löst Spezialmanöver aus, wenn sie einblendet werden, und wirkt ab und an mal Magie. Wenn man nicht völlig unterlevelt ist – und das ist man nie, wenn man nicht gezielt dem Kampf aus dem Weg geht –, hat man zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nie Probleme und bekommt manchmal das Gefühl, dass sich die Schlachten größtenteils selbst spielen. Ja, das war schon immer so, aber die Menge an Spezialangriffen, kontextsensitiven Aktionen und ähnlichem wurde noch einmal deutlich nach oben geschraubt. Dass Donald und Goofy völlig selbstständig agieren (ihre Handlungen können



Die Bosskämpfe sind toll inszeniert, aber auf dem normalen Schwierigkeitsgrad meist sehr einfach, vorausgesetzt man ist nicht völlig unterlevelt. (PS4)



Das Aussehen unserer drei Helden wird je nach besuchter Welt angepasst. Besonders in Monstropolis und der Karibik ist das Ergebnis beeindruckend. (PS4)



Wer sich auch über die Kampagne hinweg noch in den Levels austoben will, hat dank versteckter Schatzkisten, Micky-Embleme und vielem mehr alle Hände voll zu tun. (PS4)

im Menü leicht angepasst werden, sodass sie offensiver oder defensiver vorgehen) und uns etwa so gut wie immer heilen, wenn sich unsere Lebensleiste doch mal dem Ende zuneigt, unterstreicht dieses Gefühl noch. Wir wiederholen: Die Kämpfe machen wirklich Spaß und sind toll anzusehen. Anspruch oder ein komplexes System darf man aber – zumindest abseits der geheimen Bosse und Gefechte, die uns nach Abschluss der Handlung erwarten und die serientypisch die einzige richtige Herausforderung darstellen – nicht erwarten.

IMMER WAS ZU TUN!

Die Bosskämpfe in der Kampagne sind hingegen toll gestaltet, aber wie die restlichen Auseinandersetzungen ziemlich einfach. Keine zusätzliche Herausforderung, aber genügend Abwechslung findet man abseits der Kämpfe dankenswer-

terweise dennoch. Immer wieder erwarten uns spezielle Passagen, in denen wir etwa vor einer Lawine voller Schneemonster fliehen müssen oder in kleinen Minispielen antreten. Ratte Rémy aus *Ratatouille* nimmt in einem Koch-Spielchen etwa auf unserem Kopf Platz und lässt uns in bester *Cooking Mama*-Manier Geschicklichkeitsaufgaben absolvieren. Dank unseres nach und nach erweiterten Bewegungsrepertoires können wir zudem die Welten immer weiter erforschen und Ausschau nach zahlreichen Sammelgegenständen wie Schatzkisten, Kochzutaten (für das eben genannte Koch-Minispiel), sogenannten Glücksementen in Form von Micky Maus' Kopf und mehr halten. Geht unser Bewegungstalent zu Beginn über kleine Hüpfen nicht hinaus, so fühlen wir uns irgendwann wie ein regelrechter Superheld. Dann rennen wir an Mauern nach

oben, hopsen von Wand zu Wand, führen Doppelsprünge aus, zischen blitzschnell durch die Gegend und lernen später natürlich auch wieder, quasi frei durch die Welten zu fliegen. Dieses primär von *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance* inspirierte Fortbewegungssystem ist zwar nicht ganz so variantenreich wie in der Vorlage, aber wirklich gut umgesetzt und die Steuerung ist sehr präzise – übrigens auch in den Kämpfen. Lediglich so manche Doppelbelegung nervt. Ist es nach einem Kampf etwa noch möglich, eine Spezialattacke auszulösen, wir aber mit demselben Knopf eigentlich nur eine Kiste öffnen wollen, müssen wir erst einmal das entsprechende Gefechtsmanöver ausführen, oft inklusive dazugehöriger Animation. Bis man sich an das überfrachtete Layout gewöhnt hat, vergeht einige Zeit. Wer des normalen Erforschens müde ist, dürfte übrigens in der Ka-

ribik und San Fransokyo glücklich werden. Dass wir in der *Fluch der Karibik*-Welt das Meer erforschen, haben wir ja schon erwähnt, aber auch der *Baymax*-Level lädt dank kleiner offener Welt zum längeren Verweilen ein. Im Grunde handelt es sich bei diesen beiden Levels also um Spiele innerhalb des Spiels, die einen etwas anderen Gameplay-Fokus verfolgen und deutlich mehr zu bieten haben, als man zu Beginn meinen mag. Nicht schlecht! Die bereits sehr anständige Spielzeit – rein für die Kampagne darf man etwa 30 bis 35 Stunden einplanen; will man alles machen, kann man diese Zahl locker verdoppeln – wird durch diese coolen Elemente noch einmal erhöht. Noch gar nicht erwähnt haben wir zudem den vielleicht interessantesten Sammelgegenstand des Spiels. Angelehnt an den Retro-Level „Fluss der Nostalgie“ aus *Kingdom Hearts 2* erwarten uns diverse Minispiele im Retro-Look, die auf alten Micky-Maus-Cartoons basieren und sich spielen wie die LCD-Games aus Nintendos *Game & Watch*-Reihe aus den 1980er-Jahren. Wundervoll präsentiert, absolvieren wir hier kleine Geschicklichkeitstests und versuchen, unsere eigenen Highscores zu knacken. Das motiviert zwar nicht ewig, ist aber nichtsdestoweniger eine liebevoll gemachte Bereicherung. Übrigens: Eine Handvoll der Spielchen ist auch in dem kürzlich erschienenen Mobile-Titel *Kingdom Hearts Union X* enthalten und kann dort gratis ausprobiert werden.

IMMER EIN GUMMISCHIFF VERWENDEN

Ein Element, das die Fangemeinde spaltet, ist übrigens auch in Teil 3



Greifen wir speziell markierte Gegner an, können wir abhängig vom Terrain mächtige Spezialmanöver auslösen, die von Disneyland-Attraktionen inspiriert sind. (PS4)



Nach und nach erhalten wir Zugriff auf etliche Helfer, die uns bei voller Magieleiste temporär in den Gefechten mit Spezialattacken zur Seite stehen. (PS4)

ein Part von *Kingdom Hearts* – Tradition ist Tradition! Wir sprechen natürlich von den Gummischiff-Ab schnitten. Diese Weltraumshooter-Sequenzen, die wir absolvieren müssen, um zu neuen Welten zu gelangen, sind für die einen seit jeher der Inbegriff von Tristesse, die anderen hingegen lieben es, Crafting-material zu sammeln, stundenlang an ihren Schiffchen herumzubasteln und sich dann in die Schlacht zu begeben. Wer darauf keine Lust hat, kann beruhigt sein, denn nachdem man eine Welt einmal erreicht hat, ist es nicht mehr notwendig, noch einmal ins Gummischiff zu steigen. Und die storyrelevanten Flüge sind so einfach, dass man keine Zeit darauf verwenden muss, sein Gefährt upzugraden. Wir sagen aber: Diesmal lohnt es sich, denn so spaßig waren die Gummischiffsequenzen noch nie! Anstatt linearen Pfaden zu folgen, erwartet uns diesmal ein frei erforschbarer Weltraum – die dritte Mini-Open-World im Spiel! Dank spezieller Schatzkisten, allerlei herausfordernder Duelle gegen Feinde und des Entdeckens anderer spannender Dinge vergisst man hier schnell die Zeit. Das Basteln selbst hingegen unterscheidet sich kaum von den Vorgängern – ob man damit was anfangen kann, bleibt Geschmackssache. Die Mühe, die Square Enix in die Verbesserung des Gummischiff-Gameplays gesteckt hat, ist auf jeden Fall sehr löblich.

Zahlreiche optionale sowie teilweise in die Story eingebundene Minispiele und Nebenaufgaben lockern das Geschehen auf, etwa die Suche und das Zubereiten von Rezepten. (PS4)



DAS ENDE EINER ÄRA

Das alles also ist *Kingdom Hearts 3*. Mit Blick auf die vielen Ideen und unterschiedlichen Spielelemente, die pure Liebe, die in die Umsetzung der Disney-Welten geflossen ist, und auf die generell extrem hohe Produktionsqualität verwundert es kaum noch, dass die Entwicklung dermaßen viel Zeit in Anspruch genommen hat. Die Mühe hat sich definitiv gelohnt, denn Fans der Reihe erhalten eine würdige Fortsetzung und einen ebenso würdigen Abschluss der Trilogie. Man darf sich aber auch nichts vormachen, denn für diese und nur für diese Zielgruppe ist *Kingdom Hearts 3* gemacht. Wer bisher nichts mit den Spielen

anfangen kann oder sie nicht kennt, erhält eine verworrene, kitschige Erzählung mit Hunderten von Stunden an Lore-Hintergrund, seichten Kämpfen und Spielelementen, die vor allem deswegen Sinn ergeben, weil man es als Serienkenner eben so gewohnt ist. *Kingdom Hearts* ist aber mehr als die Summe seiner Teile. Es ist trotz des riesigen Budgets definitiv ein mit viel Herzblut gemachtes Projekt voller Disney-, aber auch selbst erzeugtem Charme. Weder erfindet es das Action-RPG-Genre neu, noch liefert es der Serie selbst drastisch innovative neue Akzente. Es ist aber, was es ist, und damit genau das, was sich Fans davon erhofft haben. ■

MEINUNG

Lukas Schmid



Lange genug hat es ja gedauert, aber das Warten auf den Abschluss der *Kingdom Hearts*-Saga hat sich gelohnt. Auch

wenn ich, obwohl ich alle Serienteile gespielt habe, von der verworrenen Handlung reichlich überfordert war, hat mich das emotionale Ende doch berührt. Manchmal braucht man ein bisschen Kitsch in seinem Leben! Obwohl alle Storybögen aus den zig Vorgängern tatsächlich zu einem Ende geführt werden, halten sich die Entwickler noch ein kleines Türchen offen. Dann bitte etwas weniger konfus! Das Story-Herzstück, nämlich die Mini-Handlungen in den Disney-Welten, ist sowieso so gelungen wie eh und je. Aber auch spielerisch hatte ich viel Spaß. Klar, im Grunde ist das Abenteuer sehr simpel aufgebaut und in den Kämpfen hat man außer Button-Smashing und Zugucken oft nix zu tun, aber die Gefechte machen Laune und abseits davon gibt es genug zu tun, dass einem so schnell nicht langweilig wird. Als *Kingdom Hearts*-Fan bin ich also sehr zufrieden. Wer mit der Reihe schon bisher nichts anfangen konnte, dürfte hier aber wenig finden, was ihn umstimmt.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Wunderbare Disney-Atmosphäre
- Spaßige Kämpfe
- Viele abwechslungsreiche Spielideen
- Gummischiff-Sequenzen besser als je zuvor
- Sehr hübsche Grafik
- Zahlreiche Nebenaufgaben
- Großer Umfang
- Einige große, beeindruckende Gebiete
- Großer Umfang
- ➖ Keine deutsche Synchro
- ➖ Zu viele Zwischensequenzen
- ➖ Wenig spielerische Substanz
- ➖ Spielt sich oft gefühlt selbst
- ➖ Kaum Musik aus den Filmen
- ➖ Leichte Kameraprobleme



Schade: Emotionale Szenen wie diese hier aus *Rapunzel*, die Kennern des Films natürlich sehr bekannt vorkommt, leiden unter den größtenteils fehlenden Musikrechten. (PS4)

PC
PS4
Xbox One
Switch



Fazit ➤ sehr gut

Tolle Stimmung, großer Umfang und viel Abwechslung – ein würdiges Ende

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS PERSÖNLICHSTES FILMMAGAZIN



WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTlich | WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE



RESIDENT EVIL 2

ACTION-ADVENTURE Oldschool trifft Moderne – der Survival-Horror-Klassiker ist zurück und erstrahlt in neuem Glanz, ohne jedoch alte Tugenden außer Acht zu lassen. **Von: Christian Dörre**

PC

Termin: 25.01.2019
Preis: ca. € 60,-

PS4

Termin: 25.01.2019
Preis: ca. € 60,-

Xbox One

Termin: 25.01.2019
Preis: ca. € 60,-

Switch

erscheint nicht

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

Machte Capcom mit Teil 7 – trotz neuer Perspektive – schon einen Schritt zurück und besann sich auf einige alte Tugenden der *Resident Evil*-Reihe, geht es nun zeitlich noch weiter in die Vergangenheit, denn mit *Resident Evil 2* erscheint das Remake zum Survival-Horror-Klassiker von 1998, der von vielen Fans der Reihe immer noch als der beste Ableger angesehen wird. Doch kann man ein etwa 21 Jahre altes Spiel überhaupt so modernisieren, dass es auch heutzutage noch funktioniert? Wir haben uns sowohl mit Claire Redfield als auch mit Leon S. Kennedy durch allerhand dunkle Gänge gegruselt, unzähligen Zombies die modrige Visage zerschossen und uns mit der fiesen Umbrella Corporation angelegt, um diese Frage beantworten zu können: Ja, das geht. *Resident Evil 2* war 1998 ein groß-

artiges Spiel und auch das Remake im Jahr 2019 sorgt für grandiosen Horrorspaß und wird dem einen oder anderen Spieler wohl auch einen Farbtupfer in der Unterhose bescheren. Das Beste ist jedoch: *Resi 2* ist nicht einfach nur ein gelungener Nostalgietrip für Kenner des Originals, sondern vor allem ein richtig tolles, atmosphärisches Horrorspiel.

AM ANFANG WAR DER REGEN-SCHIRM

Einer der Hauptgründe, warum auch Neueinsteiger in die Serie mit *Resident Evil 2* ihren Spaß haben werden, ist natürlich, dass die Geschichte noch recht simpel gehalten ist, keine oder zumindest kaum Vorkenntnisse erfordert und sich nicht wie spätere Teile in irgendwelchen verworrenen Story-Strängen verliert. Die junge Claire Redfield

(Schwester des Protagonisten von *Resi 1*, Chris Redfield) und der Polizei-Rekrut Leon Kennedy erreichen zeitgleich die Stadt Raccoon City. Während Claire auf der Suche nach ihrem Bruderherz ist, von dem sie schon lange nichts mehr gehört hat, möchte Leon eigentlich seinen ersten Dienst im Polizeirevier antreten. Doch schon kurz nach ihrer Ankunft merken sie, dass in der Stadt irgendetwas ganz und gar nicht stimmt. Statt anderer Menschen begegnen ihnen Zombies, die nichts lieber täten, als den beiden Jungspunden das Fleisch von den Knochen zu nagen. Wie schon im Original von 1998 dürft ihr selbst entscheiden, ob ihr als Leon oder Claire spielt. Spielablauf und Schauplätze sind hier in etwa gleich, doch die Protagonisten erhalten unterschiedliche Waffen und einige Rätsel, Wege

sowie Kämpfe unterscheiden sich. Zudem erhalten Leon und Claire verschiedene Hintergrundinformationen, da sie jeweils andere Charaktere treffen. Während Claire dem kleinen Mädchen Sherry begegnet, trifft Leon die mysteriösen Ada Wong, die offensichtlich mehr zu den Ereignissen in Raccoon City weiß, als sie preisgeben möchte. Nach und nach kommen beide Protagonisten der bösen Umbrella Corporation auf die Schliche, doch wer wirklich alles von der Geschichte mitbekommen möchte, sollte auf jeden Fall beide Kampagnen durchspielen. Zudem schaltet ihr – ebenfalls ganz wie im Original – alternative Szenarien für Leon und Claire frei. Spielt ihr beispielsweise die Leon-Kampagne durch, erhaltet ihr eine zusätzliche abgewandelte Kampagne mit Claire, die dort einsetzt, wo Leon sie in seiner



Ohne Zweitwaffe habt ihr keine Abwehrchance. Ihr solltet die Zombies deshalb nicht zu nah an euch herankommen lassen. (PS4)



Der Gewaltgrad von *Resident Evil 2* ist sehr hoch, aber passend. Köpfe explodieren und Gliedmaßen lassen sich gezielt abtrennen. (PS4)

Geschichte getroffen hat. Zudem lässt sich ein Survivor-Modus freischalten, in dem ihr – Kenner des Originals, frohlocket! – mit einem Block Tofu spielen dürft. Startet ihr zum ersten Mal eine der normalen Kampagnen, werden halbwegs erfahrene Spieler etwa acht Stunden bis zum Abspann brauchen, weitere Anläufe gehen natürlich schneller. Hardcore-Fans des Originals dürfen sich freuen, dass auch das Remake Speedrun-tauglich ist. *Resident Evil 2* zeigt sich hier klassisch: Es gibt keine zusätzlichen Levels oder große Ausschmückungen der Story, sondern man soll auf verschiedenen Wegen mit den unterschiedlichen Kampagnen Spaß haben. Man hält sich stark an das Original, das jedoch spielerisch und technisch absolut wunderbar überarbeitet wurde.

FRISCH, ABER VERTRAUT

Wer das ursprüngliche *Resident Evil 2* damals gespielt hat, wird sich sofort zu Hause fühlen, aber dennoch einige mehr oder weniger große Überraschungen erleben. Die Story ist zwar nach wie vor recht simpel, aber präsenter und wird durch stark inszenierte Cutscenes mitsamt guter deutscher Sprachausgabe viel besser erzählt. Der grundsätzliche Ablauf ist der des Originals, doch einige Szenen sowie Charaktere wurden überarbeitet und teilweise auch an anderen Stellen eingefügt. Figuren wie zum Beispiel der schwer verletzte Polizist, den man zu Anfang des Spiels trifft, wurden etwas ausgebaut und die Dialoge komplett überarbeitet. Während das Original damals schon an einigen Stellen recht albern war und heutzutage



Egal ob Zombies, Licker oder andere Mutationen – das Gegnerdesign ist wunderbar widerlich und trägt zur Gruselstimmung bei. (PS4)

an mancher Stelle geradezu abgedroschen cheesy wirkt, verleihen die weiter ausgeschriebenen Charaktere und Dialoge dem Remake mehr Dramatik. Die Geschichte wird sehr ernst erzählt und drifft nie ins unfreiwillig Komische ab. Doch auch die Areale selbst wurden ein wenig umgebaut. So sehen bekannte Orte wie die Eingangshalle des Polizeireviere oder die Bibliothek fast genauso aus wie im Original, doch Kenner werden schnell ein paar Unterschiede feststellen. Einige Räume wie beispielsweise das S.T.A.R.S.-Büro wurden zudem quasi eins zu eins übernommen, befinden sich nun jedoch an einer anderen Stelle des Polizeireviere. Auch bekannte Rätsel wurden umgebaut, fühlen sich aber immer noch sehr klassisch an. Das Remake von *Resident Evil 2* verzichtet gänzlich auf altbackene Schiebereien von Statuen – was dem Spielspaß deutlich zuträglich

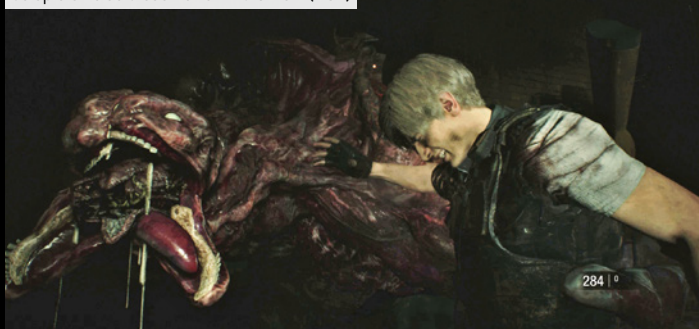
ist – doch andere bekannte Elemente wie das Sammeln von Medaillen oder das korrekte Anbringen von Steckschaltern sind immer noch enthalten. Zudem findet man nun offensichtlicher Hinweise zur Lösung der allgemein recht einfachen Kopfnüsse, sodass Neulinge nicht zu befürchten brauchen, wie der Ochs vorm Berg zu stehen, während Nostalgikern trotzdem das klassische *Resi*-Gefühl vermittelt wird. Überhaupt gelingt den Entwicklern der Spagat zwischen Nostalgie und Moderne absolut hervorragend. Die klassischen Elemente wie Rätselaufbau oder Inventarmanagement fühlen sich nie angestaubt, sondern passend oldschool an, während Steuerung, Inszenierung, Technik und Erzählung eben die eines sehr guten modernen Spiels sind.

SPLATTER UND ZOMBIES

Man merkt an jeder Ecke, wie viel Arbeit, Herzblut und Liebe zum Detail in das Remake geflossen sind, um *Resident Evil 2* in die heutige Zeit zu bringen. Das erkennt man vor allem beim Gruselfaktor, denn die Entwickler veränderten viele kleine und große Dinge, um uns auch heute mit *Resi 2* einen Schauer über den Rücken laufen zu lassen. Wenn sich ein Remake trotz Modernisierungen so nah ans Original hält, muss natürlich auch das ursprüngliche Genre vernünftig dargestellt werden und

glücklicherweise gelingt dem Spiel auch das: *Resident Evil 2* ist echter Survival-Horror, der euch mal das Blut in den Adern gefrieren lässt, mal für absolut panische Momente sorgt. Obwohl die Ego-Perspektive in *Resident Evil 7* bei den meisten Spielern gut ankam, entschied man sich bei *Resi 2* wieder für die klassische Third-Person-Ansicht. Die Kamera ist jedoch so nah an der Spielfigur, dass man dennoch das Gefühl hat, direkt von den Zombies und sonstigen Mutanten angefallen zu werden. Klassisch ist zudem das begrenzte Inventar, das zumindest durch gefundene Taschen erweitert werden kann. Doch gerade zu Anfang muss man sich oftmals überlegen, welche Gegenstände man wirklich braucht oder ob es sich lohnt, nochmal durch einen Gang voller Untoter zu laufen, um ein Item in einer Kiste zu verwahren. Wer schon mal ein altes *Resident Evil* gespielt hat und „Kiste“ liest, kann sich zudem sofort denken, dass ganz klassisch an Schreibmaschinen gespeichert wird. Im Remake muss man aber wenigstens keine Farbbänder mitschleppen, sondern kann einfach so an dem Gerät seinen Spielstand sichern. Die Speicherräume sind auch so ziemlich die einzigen Gebiete, wo ihr vor den zahlreichen Gefahren des Spiels sicher seid. Capcom hat es nämlich geschafft, Zombies endlich wieder zu einer Bedrohung werden zu lassen, indem sie

Je nach Gebiet lauern andere Gefahren auf Leon und Claire. In der Kanalisation warten beispielsweise diese netten Mutanten. (PS4)





Wenn euch der riesige Tyrant durch das Polizeirevier verfolgt, bringt das ganz schön den Puls zum rasen. Nehmt besser die Beine in die Hand! (PS4)



Die verschiedenen Bossgegner sehen zwar eindrucksvoll aus, sind aber leider ziemlich einfach zu besiegen. Hier hätten wir uns spektakulärere Action gewünscht. (PS4)

die Untoten ein wenig schneller, intelligenter und widerstandsfähiger gemacht haben. Im Original verfolgten euch die Zombies nicht durch Türen, doch im Remake haben die Moderhirne dazugelernt und bleiben euch auf den Fersen, sofern ihr sie nicht abhängt oder beseitigt. Die Beseitigung ist dabei gar nicht so einfach, denn zum einen ist Munition Mangelware und zum anderen halten die Biester ganz schön viele Treffer aus, bis sie endlich mal das Zeitliche segnen. Die Zombies sind so hartnäckig, dass sie an die Horrorkomödie *Return of the Living Dead* (*Verdammt, die Zombies kommen*), die hierzulande genau wie das originale *Resi-*

dent Evil 2 jahrelang auf dem Index stand, erinnern. Die klassische und im Untotengenre zumeist verwendete Romero-Regel, dass sie sterben, sobald das Gehirn zerstört ist, kommt hier nicht zum Einsatz. Die Zombies kriechen über Tische und klettern über Geländer, um sich mehrere Meter in die Tiefe fallen zu lassen, nur um euch ans Leder zu gehen. Sogar außen herumstrolchende Zombies können zur Gefahr werden, wenn sie euch erspähen und durch Fenster brechen. Selbst wenn ihr die Zombies so sehr beschossen habt, dass der Kopf nur noch an einem kleinen Fetzen Haut hängt, kommen sie oftmals auf euch zu gewankt. Überhaupt

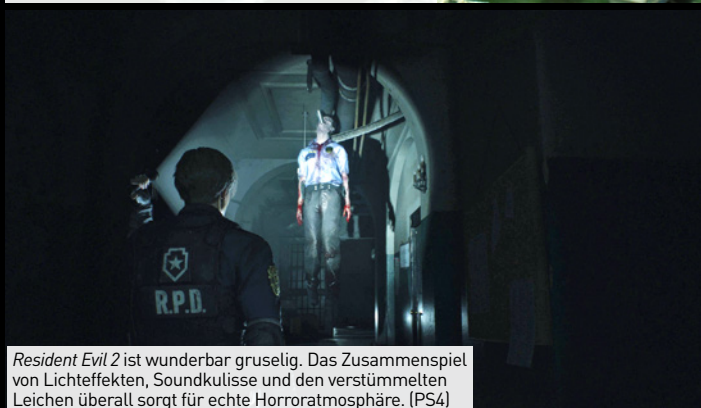
spielt der Splatterfaktor eine große Rolle. *Resident Evil 2* ist saumäßig brutal und trägt das 18er-USK-Siegel vollkommen zu Recht, doch die Gewalt ist keine Effekthascherei, sondern trägt gekonnt zur Dramaturgie sowie zur Atmosphäre bei und hat spielerischen Nutzen. Schlurft ein Zombie mit fast komplett weggeschossenem Gesicht weiter auf euch zu, erhöht das nur die Panik. Allerdings ist es nun weitaus schwieriger, den Zombies auszuweichen, als im Original. Die Gänge sind enger und die Zombies schneller. Zudem kann man die Untoten nur abwehren, wenn man eine Zweitwaffe wie ein Messer mit sich führt, das mit der Zeit außerdem kaputtgeht.

lern. Hier hätte man den Klassiker für die Neuauflage gerne ein bisschen mehr überarbeiten können.

Dass das zuständige Team von Capcom ansonsten weiß, wie man das Original vernünftig aufpeppt, beweist es vor allem mit dem atmosphärischen Aufbau des Spiels. Waren die Räumlichkeiten im alten *Resi 2* noch hell beleuchtet, schickt euch das Remake nur zu gerne in die Finsternis. Vor allem im Polizeirevier ist in großen Teilen der Strom ausgefallen und Leon oder Claire bahnen sich langsam im Schein ihrer Taschenlampe einen Weg durch die blutbesudelten und mit entstellten Leichen übersäten Gänge. *Resident Evil 2* spielt hervorragend mit Licht und Schatten, um euch in stetige Anspannung zu versetzen. Hinzu kommt eine absolut herausragende Soundkulisse, die eine zum Schneiden dichte Gruselatmosphäre kreiert. Das Remake ist kein schnelles Actionspiel wie Teil 6, sondern nimmt sich genügend Zeit, richtig Spannung aufzubauen, bevor es zur Eskalation kommt. Ein Beispiel: War der Licker im Original plötzlich da, verstehen es die Entwickler im Remake, die Kreatur richtig aufzubauen. Klar, auch *Resident Evil 2* enthält den einen oder anderen Jumpscare, doch im Großen und Ganzen entsteht der Horror aus der famosen Atmosphäre und dem klugen Spannungsaufbau. Zudem versteht es der Titel geschickt, an manchen Stellen das Tempo wirkungsvoll anzuziehen. Die meiste Zeit ist *Resi 2* ruhig und stimmungsvoll, doch dann konfrontiert es uns auf einmal mit einer riesigen Horde Zombies im Weg oder dem grimmigen Tyrant, der uns durch das



Das allgemeine Spieltempo ist zwar recht gemächlich, doch immer wieder mal wirft euch das Spiel in hektische Situationen, wo ihr schnell flüchten müsst. (PS4)



Resident Evil 2 ist wunderbar gruselig. Das Zusammenspiel von Lichteffekten, Soundkulisse und den verstümmelten Leichen überall sorgt für echte Horroratmosphäre. (PS4)

ATMOSPHÄRISCHER HORROR

Selbstverständlich trifft ihr im Spielverlauf aber nicht nur auf gewöhnliche Untote, sondern auch auf weitere Mutanten. Doch egal, ob ihr nun gegen einen Standardzombie, einen Licker, den mächtigen Tyrant oder ein mutiertes Krokodil antretet – das Design der Kreaturen ist fantastisch und jagt einem Schrecken ein. Zudem machen die Kämpfe gegen die Monster richtig Laune, da sich die Waffen unterschiedlich sowie wuchtig anfühlen und man an den Gegnern wundervoll das Trefferfeedback beobachten kann. Lediglich die Bosskämpfe sind ein wenig enttäuschend, da sie immer in sehr engen Arealen stattfinden, sehr kurz und auch etwas zu einfach sind. Die Schwachstellen der Bosse sind meist arg offensichtlich und in den allermeisten Fällen reicht es aus, einfach in Bewegung zu bleiben und mit etwas Abstand draufzuba-

komplette Polizeirevier verfolgt. Zudem wurden die Areale im Spiel abwechslungsreich gestaltet und bieten eigene Horrorelemente. Während man im Polizeirevier quasi allein im Dunkeln mit Monstern eingesperrt ist, wettet man in der Kanalisation durch einen Sumpf von Leichen und Därmen, zwischen denen sich seltsame Mutanten verstecken, und in den Labors von Umbrella trifft man noch auf weitere widerliche Kreaturen, die ganz deutlich zeigen, dass der Mensch – und schon gar nicht bösartige Konzerne mit Regenschirm im Logo – nicht Gott spielen sollte.

HIN UND HER UND ZURÜCK

Im Gegensatz zu anderen Action-Adventures und *Resident Evil*-Teilen sind die Gebiete im Spiel nicht nur Kulissen, durch die ihr hindurchgescheucht werdet. Sämtliche Areale sind ein großes Rätsel, bei dem ihr verschiedene Dinge erfüllen müsst, um es zu lösen oder besser gesagt einen Weg hindurch zu finden. Gelangt ihr in ein Gebiet, sind zunächst nur wenige Türen offen. Mal fehlt euch ein bestimmter Schlüssel, mal fehlt euch ein Gegenstand, um einen Mechanismus in Gang zu setzen. Teilweise funktioniert das sogar gebietsübergreifend, sodass ihr zum Beispiel erst in der Tiefgarage einen Gegenstand erhaltet, der wichtig ist, um im Polizeirevier, wo ihr zuvor schon wart, etwas auszulösen. Das sorgt dafür, dass ihr die verschiedenen Gebiete

im Spiel bald wie eure Westentasche kennt. Im Kontext des Spiels ist das absolut schlüssig, da ihr ja einem großen Geheimnis auf der Spur seid und euch zur Lösung durchknobeln müsst, allerdings ist es eben auch Backtracking. In *Resident Evil 2* fällt der Faktor aber kaum negativ ins Gewicht. Statt sich zu denken: „Och nö, jetzt muss ich wieder dahin zurück!“, erfreut man sich daran, dass man einen Schritt weitergekommen ist. Allerdings ist das Studieren der Karte Pflicht. Anfangs findet man sich auch so noch gut zurecht, doch je mehr Wege, Abkürzungen oder Stockwerke ihr freischaltet, desto empfehlenswerter ist es, den kürzesten Weg zu kennen. Gerade auch deshalb, da ihr euch bei *Resident Evil 2* nie in Sicherheit wiegen solltet. So kann das Öffnen eines neuen Pfades dafür sorgen, dass Zombies in bereits gesäuberte Gänge strömen.

EIN VORZEIGE-REMAKE

Vergleicht man das Original von 1998 mit dem Remake, ist es fast unglaublich, wie es den Entwicklern gelang, den Charme und die Stärken des Spiels ins Jahr 2019 zu schaffen. Klar, Neueinsteiger werden aufgrund des klassischen, etwas fummeligen Inventarmanagements, des Rätseldesigns oder des Backtrackings vielleicht verärgert gucken, doch die Elemente haben Hand und Fuß und *Resi*-Veteranen wären wohl auf die Barri-

kaden gegangen, hätte Capcom zu viel klassischen Charme entfernt. Das Entwicklerteam investierte die Modernisierung deshalb lieber in Elemente, die wirklich eine Generalüberholung brauchten. Technisch ist *Resident Evil 2* nämlich absolut klasse. Bis auf den einen oder anderen kleinen Clipping-Fehler oder ab und an mal eine etwas matschige Textur sieht das Action-Adventure hervorragend aus. Die Charaktermodelle der Protagonisten und Nebenfiguren sind top, das Design der Zombies und der anderen Monster ist widerlich und das Zusammenspiel von Lichteffekten und der grandiosen Soundkulisse sorgt für Gruselstimmung. Selbst bei noch so viel Gesplatter und Explosionen auf dem Bildschirm lief der Titel zudem immer flüssig. Doch auch abseits der technischen Aspekte zeigen die zuständigen Entwickler von Capcom, wie man einen Klassiker würdig in die heutige Zeit bringt. *Resident Evil 2* wirkt ernster, düsterer und dramatischer als das Original. Auch wenn man schnell lernt, dass es gewisse Sicherheitszonen gibt, versteht es das Remake von *Resi 2*, einem dennoch stets das Gefühl zu vermitteln, man wäre nirgends sicher. Es ist schon eine ganze Weile her, dass das einem „modernen“ Spiel gelungen ist. Da muss erst dieser 21-jährige Videospiel-Opa nach einer Schönheits-OP vorbeikommen, um den Jungspunden zu zeigen, wie es geht. ■

MEINUNG

Christian Dörre



Resident Evil 2 war für mich immer mit Abstand der beste Teil der Reihe. Umso mehr freut es mich, dass es dem Remake

dieses Survival-Horror-Meisterwerks tatsächlich gelingt, die Stärken und den Charme des Originals zu transportieren, es dabei aber auch nicht vor der nötigen Modernisierung einiger Elemente zurückschreckt. Dabei schafft es der Titel, die perfekte Balance zwischen klassischem Oldschool-Gameplay und den heutigen Ansprüchen zu finden (die veraltete Tank-Steuerung musste einfach weg). Klar, auf Inventarmanagement könnte ich auch verzichten, aber irgendwie gehört das Umherschieben von Waffen und Kombinieren von Kräutern ja dazu. Da ärgern mich eher die lahmen Bosskämpfe und auch einige Rätsel könnten gerne knackiger sein. Aber das ist Meckern auf verdammt hohem Niveau, denn dafür ist der Horrorspekt absolut gelungen. Ob Nostalgiker oder Neueinsteiger – wer sich gerne gruselt, braucht *Resi 2*.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Unglaublich dichte Gruselstimmung
- Wunderbare Lichteffekte
- Grandiose Soundkulisse untermalt den Horror
- Viele Unterschiede zwischen den Kampagnen
- Abwechslungsreiches, tolles Level-design
- Geniales Trefferfeedback, sinnvolle Brutalität
- Schaurig schönes Gegnerdesign
- Sinnvolle Modernisierungen, bewahren den Charme des Originals
- Simple, aber spannende und toll inszenierte Story
- ➖ Ohne Zweitwaffe keine Abwehrchance
- ➖ Einige schwache deutsche Stimmen (Sherry)
- ➖ Einfache, etwas lahme Bosskämpfe
- ➖ Rätsel oftmals zu leicht



Fazit **sehr gut**

Vorbildliches Remake: Tolles Horror-Game mit Oldschool-Charme.



Ganz ohne Jumpscare kommt auch *Resident Evil 2* nicht aus. Diese Szenen sind aber tatsächlich gut umgesetzt und sorgen schon mal für Herzerasen. (PS4)



Die größte Stärke von *Tales of Vesperia* sind die charmanten und einprägsamen Charaktere, die sich im Verlauf der Handlung deutlich weiterentwickeln. (Switch)

TALES OF VESPERIA DEFINITIVE EDITION

ROLLENSPIEL Zum zehnjährigen Jubiläum spendiert Bandai Namco *Tales of Vesperia* eine HD-Ehrenrunde für PS4, Xbox One, Switch und PC. In unserem Test klären wir, wie sich das Rollenspiel schlägt. **Von: Viktor Eippert**

Unter Fans der Reihe gilt *Tales of Vesperia* als einer der besten Ableger, wenn nicht sogar der Beste überhaupt – und das, obwohl seit der ursprünglichen Veröffentlichung 2008 für Xbox 360 bereits sechs weitere *Tales of*-Spiele erschienen sind. Dabei hatten westliche Spieler bisher nie das Vergnügen, die 2009 in Japan veröffentlichte und mit vielen neuen In-

halten erweiterte PS3-Fassung von *Tales of Vesperia* zu erleben. Aber dank der *Definitive Edition* für PC, PS4, Xbox One und Switch ändert sich das nun, denn wie der Name schon suggeriert, sind hier alle Verbesserungen bereits enthalten und obendrein mit weiteren Anpassungen ergänzt worden. Doch reicht das, um zehn Jahre später immer noch zu überzeugen?

EINPRÄGSAME CHARAKTERRIEGE

In *Tales of Vesperia* lenkt ihr die Geschicke von Yuri Lowell, der einst ein Ritter bei der Imperialen Armee war und inzwischen ein Vagabundenleben führt. Im Bestreben, seinen Mitbewohnern des Armenviertels der imperialen Hauptstadt dabei zu helfen, einen entwendeten Gegenstand zurückzubekommen, begibt sich Yuri auf eine lange,

abenteuerliche Reise. Dabei gewinnt er zahlreiche neue Reisegefährten wie die naive Adelige Estelle, die aufbrausende Magierin Rita oder den lebenserfahrenen, aber recht faulen Raven. Die Handlung kommt zunächst nur recht langsam in die Gänge und ist im Großen und Ganzen trotz ein paar Überraschungen nichts Außergewöhnliches im Genrevergleich.



Wie von der Reihe gewohnt, setzt das Echtzeit-Kampfsystem auch in *Tales of Vesperia* auf eine Mischung aus Comboangriffen und Spezialfähigkeiten. (Switch)



Die Dungeons sind größtenteils mit verwinkelten Gängen aufgebaut, ab und an bieten sie auch ein paar simple Umgebungs- und Schalterrätsel. (Switch)



Die Spielwelt ist umfangreich und hat viel Abwechslung zu bieten. Zu den Highlights zählen die hübsch gemachten Städte. [Switch]

Was *Tales of Vesperia* so spielenswert macht, sind die sympathischen, einprägsamen Charaktere, die einem vor allem in der zweiten Spielhälfte richtig ans Herz wachsen. Anfangs wirken einige der Figuren ziemlich stereotyp, wobei Yuris treuer Hunde-Begleiter Repede sofort einen bleibenden Eindruck hinterlässt. Wie oft ist schließlich ein Pfeife rauchender und im Kampf mit Dolchen geübter Hund Teil einer Rollenspielgruppe? Vor allem aber entwickeln sich die Hauptakteure im Verlauf des Abenteuers spürbar weiter und wachsen aneinander, was für eine tolle Gruppendynamik sorgt. Dazu tragen ebenfalls die sogenannten Plaudereien bei, optionale Bonusdialoge, in denen die Charaktere ihre Gedanken zu aktuellen Geschehnissen beitragen, mehr über die Hintergründe der Spielwelt preisgeben oder einfach nur rumalbern.

PROBLEMATISCHE VERTONUNG

In der *Definitive Edition* ist die Heldengruppe sogar noch umfangreicher als in der Urfassung, da Yuris alter Ritter-Freund Flynn im späteren Spielverlauf zum dauerhaft spielbaren Begleiter wird und mit der jungen Piratin Patty ein komplett neuer Hauptcharakter hinzustößt. Beide fügen sich dank zahlreicher zusätzlicher Dialogszenen, Plaudereien und Zwischensequenzen nahtlos ins Abenteuer ein. Selbst bestehende Abschnitte mit anderen Figuren wurden hier und

da um weitere Dialoge ergänzt, um den Figuren und ihren Beziehungen zueinander noch mehr Tiefe zu verleihen. Auch die englische Vertonung wurde erweitert, um den neuen Inhalten gerecht zu werden, das hat allerdings einen nicht zu verachtenden Haken: Für einige Figuren, unter anderem auch Protagonist Yuri, mussten andere Sprecher einspringen, während sämtliche Originalabschnitte beibehalten wurden. Das sorgt natürlich dafür, dass die frischen Dialogzeilen sofort unangenehm auffallen, speziell dann, wenn innerhalb kurzer Zeit mehrfach die alte und die neue Stimme im Wechsel zu hören sind. Wer möchte, kann dafür immerhin auch mit der japanischen Originaltonspur spielen.

NOCH MEHR DRIN

Keinen negativen Beigeschmack haben dagegen die restlichen Neuerungen wie neue Spielgebiete beziehungsweise neue Abschnitte in bestehenden Arealen, optionale Bonusdungeons, weitere Bossgegner (die meisten davon sind optional), zusätzliche Kostüme sowie diverse kleinere Verfeinerungen am Gameplay. Letzterem merkt man das Alter übrigens etwas an, vor allem die mechanisch sehr uninspirierten Nebenquests wirken einfach nicht zeitgemäß. Zu großen Teilen spielt sich *Tales of Vesperia* aber immer noch gut. Die actionreichen Kämpfe zum Beispiel sind zwar weniger komplex im Vergleich zu den

neueren Serienteilen, bieten aber noch genug Mechaniken, um auch nach längerer Spielzeit nicht öde zu werden. Die Auseinandersetzungen erinnern dabei ein wenig an Prügelspiele, da sowohl Gegner als auch eigene Spielfiguren durch Combos in einen Stunlock geraten können und man die Widersacher mittels Spezialattacken zudem in die Luft schleudern und von dort aus weiterbearbeiten kann. Besonders verheerende Angriffsfolgen ermöglicht die Aktivierung des Überlimits (lädt sich auf, wenn Yuri und Freunde angreifen oder getroffen werden), mit dem man für kurze Zeit endlos Combos und Spezialangriffe aneinanderreihen kann.

IMMER NOCH GELUNGEN

Reichlich Anpassungspotenzial bieten außerdem die Fähigkeiten, die Yuri und seine Mitstreiter durch das Benutzen der zahlreichen Waffen im Spiel erlernen. Einige davon bieten lediglich passive Boni wie mehr Lebenspunkte oder Resistenzen, andere ermöglichen neue Aktionsmöglichkeiten oder Kampfstrategien durch neue Combomöglichkeiten.

Durch die zahlreichen Ergänzungen der *Definitive Edition* lohnt sich ein Ausflug in die riesige Welt von *Tales of Vesperia* auch für Kenner des Originals. Und wer Yuris Abenteuer seinerzeit verpasst haben sollte oder einen guten Einstieg in die *Tales of*-Reihe sucht, ist hier ebenfalls gut aufgehoben. ■

MEINUNG

Viktor Eippert



Die *Tales of*-Spiele zeichnen sich grundsätzlich durch ihre interessanten Heldengruppen aus, doch in *Tales of Vesperia*

sind mir Yuri, Estelle, Repede, Rita, Raven und die anderen besonders stark ans Herz gewachsen. Das Spiel nimmt sich gebührend Zeit, die Motivationen und Charakterzüge der Figuren darzustellen, und jeder Held bereichert die Truppe spürbar und trägt zur Gruppendynamik bei. Das gilt auch für Neuzugang Patty, überhaupt werten die Anpassungen in der *Definitive Edition* das Erlebnis auf. Schade nur, dass die neu vertonten Szenen teilweise auffallen wie ein bunter Hund und einen entsprechend aus dem Spielfluss reißen. Eine einheitliche Neuvertonung mit den neuen Sprechern hätte der Atmosphäre gutgetan. Auch technisch und spielerisch merkt man das Alter von *Tales of Vesperia* hier und da, speziell bei den Nebenquests. Trotzdem habe ich sehr gerne erneut die Welt von *Tales of Vesperia* erkundet.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Sympathische, einprägsame Charaktere
- Patty fügt sich sehr gut in die Heldengruppe ein
- Plaudereien bieten zusätzliche Charakterzeichnung und Hintergrundinformationen
- Spaßiges Kampfsystem
- Abwechslungsreiche, umfangreiche Spielwelt
- Zahlreiche neue Spielinhalte im Vergleich zum Original
- Steuerung frei konfigurierbar
- Sehr großer Umfang
- ➖ Keine Erkundungsanreize auf Oberweltkarte
- ➖ Spielerisch anspruchslose Nebenquests
- ➖ Inkonsequente Englisch-Vertonung
- ➖ Gelegentlich leichte Ruckler (Switch-Version)

PC
PS4
Xbox One
Switch



Fazit gut

„Wir sind sehr gerne in die Welt von *Tales of Vesperia* zurückgekehrt.“

PUNKTE 000150/020000
ZIEL SAM +200

<< Strider 11 Abdrehen! Abdrehen! >>

ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN



Die Performance von *Ace Combat 7* geht in Ordnung. Nur wenn sehr viele Objekte auf dem Bildschirm sind, kommt es zu gelegentlichen Rucklern auf einer normalen PS4. (PS4)

PC

Termin: 18.01.2019
Preis: ca. € 60,-

PS4

Termin: 18.01.2019
Preis: ca. € 60,-

Xbox One

Termin: 18.01.2019
Preis: ca. € 60,-

Switch

erscheint nicht

Entwickler:

Project Aces

Hersteller:

Bandai Namco

Sprache:

Englisch

Altersfreigabe:

Ab 12 Jahren

84
18
6
1%

ACTION Nach einigen Verschiebungen ist es endlich so weit: Die legendäre Flug-Arcade-Reihe geht in die nächste Runde. Im Test verraten wir, ob die Serie endlich zu ihren alten Stärken zurückkehrt. **Von: Matti Sandqvist**

Auch wenn es nicht viele wissen: Die *Ace Combat*-Serie gehört zu den ältesten und langlebigen Spielreihen für die Playstation und hat trotz des eher durchschnittlichen Erstlingswerks in ihrer knapp 25-jährigen Geschichte Hobbypiloten auf den wichtigsten Spieleplattformen begeistert. Dabei muss man auch sagen, dass viele Fans die Reihe nach dem mäßigen *Ace Combat: Assault Horizon* von 2011 und dem unrühmlichen *Free2Play*-Ableger *Ace Combat: Infinity* aus dem Jahr 2014 fast schon abgeschrieben hatten. Nun dürfen sich Freunde von

arcadelastigen Dogfights, Hochglanzoptik und wirren Zwischensequenzen japanischer Machart freuen: Project Aces, das seit 2001 für die Reihe verantwortliche Studio, liefert uns – nach etlichen Terminverschiebungen – mit *Ace Combat 7: Skies Unknown* einen Nachfolger, der sich auf die alten Stärken der Reihe zurückbesinnt. Dieser bietet uns so richtig rasante Flugkämpfe mit modernen Kampffjets und erspart uns die eh unnötigen Ausflüge etwa in schlecht inszenierte Helikopter-Kämpfe. Zudem gibt es im neuen Teil für Besitzer von Playstation VR drei

spezielle Virtual-Reality-Missionen, die es wirklich in sich haben, aber wegen der sehr knappen Spielzeit leider keinen wirklich Kaufgrund darstellen – doch dazu später mehr.

HANDLUNG AUS DER HÖLLE

Das Hauptaugenmerk haben die Entwickler von *Ace Combat 7* wieder auf die Kampagne gelegt, die uns mit ihren 20 Missionen gut und gerne rund 15 Stunden bei der Stange hält. Im nun schon insgesamt 17. (!) Teil der Reihe erleben wir den Konflikt zwischen den zwei fiktiven Staaten Erusea und Osea aus der Sicht des

gesichts- und sprachlosen Hauptcharakters Trigger. Die aufwendigen, aber ebenso unglaublich klischeehaften Zwischensequenzen erzählen – aus unerklärlichen Gründen – eine Story um eine Mechanikerin, die aus dem Schatten ihrer Familie treten will, eine Prinzessin von Erusea, die versucht, ihr Volk zusammenzuhalten, und ein ehemaliges Fliegerass, das ... nun ... einfach alt und weise ist. Die drei haben für unseren eigentlichen Helden und die Missionen im Spiel kaum eine Bedeutung, sodass man nichts verpasst, wenn man die Cutscenes überspringt. Es



Vor jedem Auftrag dürfen wir uns für einen Kampffjet entscheiden. Insgesamt kann man im Laufe des Spiels knapp 30 Modelle freischalten. (PS4)



Praktisch: Wir können jederzeit per Knopfdruck zwischen Cockpit- und Außenansicht wechseln. (PS4)

Die Auflösung und die Sichtweite ist im VR-Modus etwas schwächer als in der Kampagne. Bei den rasanten Dogfights stört das aber kaum. (PS4)



kann natürlich sein, dass die Cutscenes für Anime-Fans taugen und wir sie wegen der Kulturunterschiede als kitschig ansehen. Wie dem auch sei: Anhand der Missionen erfährt man, dass Drohnen nun die größte Bedrohung für Osea darstellen und wir uns ihnen als Pilot einer Strafgefangenenflugstaffel stellen müssen. An dieser Stelle sparen wir uns die Frage, warum ausgerechnet Mörder und andere Kriminelle mit Hightech-Waffen ausgestattet auf die Jagd nach feindlichen Fliegern, Fahrzeugen und Schiffen geschickt werden. In den späteren Missionen ist Trigger Teil der Strider Squadron und mit seinen Kameraden an vorderster Front in einem Feldzug, der uns bis zur Hauptstadt der Feinde führt. Eine bemüht-überraschende Wendung hält die Kampagne im letzten Drittel parat, wobei wir den Twist schon meilenweit vorausahnten.

SCHWER, ABER FAIR

Die Missionen sind der Grund, warum wir die Kampagne trotz unserer Bedenken in Sachen Handlung als gelungen bezeichnen. Jeder der 20 Levels stellt bereits auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad eine Herausforderung dar, die sich aber stets mit der richtigen Taktik als lösbar und fair herausstellt. Mal gilt es, in einer Canyon-Landschaft feindliche Luftabwehrstellungen auszuschalten, dann geht es auch mal zu einer richtigen Schlacht gegen einen ganzen feindlichen Flottenverband. Abwechslung ist also durchaus vorhanden. Gestört hat uns, dass wir meistens zwar mit einer ganzen Fliegerstaffel unterwegs sind, wir aber weder unseren KI-Kameraden Befehle geben noch auf irgendeine Unterstützung ihrerseits setzen

können. Zudem gibt es zwar Checkpoints, sie helfen aber nicht wirklich weiter. Meistens muss man nach einem Bildschirmtod 15 der meist insgesamt 20 Minuten wiederholen. Ansonsten sind wir aber zufrieden mit den Missionen.

JOYSTICK EMPFOHLEN

Ebenso zufrieden waren wir mit der Steuerung – vor allem mit dem T.Flight Hotas 4 von Thrustmaster. Von der Joystick-Gashebel-Kombination gibt es sogar ein spezielles *Ace Combat*-Modell, das aber bis auf ein minimal anderes Aussehen und einen deutlich höheren Preis keinerlei Unterschiede zur normalen Fassung aufweist. Jedenfalls ist das Fluggefühl mit Joystick wirklich exzellent und man hat immer die volle Kontrolle über den Kampffjet. Wer – verständlicherweise – die rund 65 Euro nicht wegen eines einzelnen Spiels ausgeben möchte, ist mit der Gamepad-Steuerung gut beraten. Natürlich fehlt das Ich-sitze-in-einem-Jetfighter-Feeling, aber die Missionen lassen sich trotzdem ebenso mit einem Controller bewältigen. Fans von Flugsimulatoren werden sich über das arcadege Flugverhalten der knapp 30 unterschiedlichen Jetfighter beklagen, aber da die *Ace Combat*-Reihe nie den Anspruch hatte, realistisch zu sein, sehen wir das nicht als Kritikpunkt. Für Anfänger gibt es einen vereinfachten Steuerungsmodus, von dem wir aber abraten: Hier lassen sich Flugmanöver nicht vernünftig absolvieren und so ist man in den Dogfights im Nachteil. Die *Ace Combat*-Reihe ist zudem für gute Grafik berkannt. Dieses Mal schafft es *Ace Combat 7* aber nicht in die Klasse der Grafikreferenztitel. Dafür sind



die Bodentexturen zu matschig und die Flugzeugmodelle lassen Details vermissen. Versteht uns aber nicht falsch: *Ace Combat 7* sieht ohne Frage gut aus und vermittelt exzellent das Gefühl, Teil von rasanten Dogfights zu sein. Auch die Performance geht in Ordnung. Nur in Missionen, in denen wir nah am Boden viele Ziele zerstören müssen, kommen gelegentliche Ruckler vor. Auf einer PS4 Pro taucht das Problem nicht auf, was aber daran liegt, dass es dort keine 4K-Option oder eine höhere Detailfülle gibt. Lediglich ein Supersampling-Modus verbessert die Grafik minimal im Vergleich zur normalen PS4-Fassung.

DIE DREINGABEN

Neben der Kampagne gibt es in *Ace Combat 7* einen Online-Mehrspielerpart für bis zu acht Spieler. Hier gibt es zwei Varianten, einen Team-Deathmatch- und einen Battle-Royale-Modus. Beide Gefechtstypen machen für eine Weile Laune, aber wer beinharte Dogfights erleben und mehrere Monate gut unterhalten werden möchte, ist mit *War Thunder* besser beraten.

Zum Schluss noch ein paar Worte zu dem VR-Modus: Die drei mitgelieferten Virtual-Reality-Missionen sind klasse inszeniert: Das Gefühl, in einem Cockpit zu stecken, dabei waghalsige Loops und High-G-Turns durchzuführen und obendrein feindliche Flieger vom Himmel zu holen, ist unbeschreiblich. Schade nur, dass es eben nur drei kurze VR-Missionen gibt. Die Aufträge hat man innerhalb einer Stunde durchgespielt. Aber: Auch die normale Kampagne ist ein guter Grund für Flugzeugfanatiker, das Spiel zu kaufen. ■

MEINUNG

Matti Sandqvist



Die *Ace Combat*-Reihe ist für mich schon immer irgendwo ein Wechselbad der Gefühle gewesen. Als Flugzeugfanatiker

habe ich die actiongeladenen Dogfights schon immer geliebt, aber mit den sehr japanischen Geschichten konnte ich noch nie etwas anfangen. Schlussendlich kann man bei der Reihe aber locker über die hanebüchene Handlung hinwegsehen, da der Rest – sprich die tollen Flugzeugmodelle, die rasanten Dogfights und die abwechslungsreichen Missionen – überzeugt. Etwas schade fand ich lediglich, dass man nicht die gesamte Kampagne im VR-Modus spielen kann – vielleicht dann beim nächsten Mal? Bitte, bitte, bitte!

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Abwechslungsreiche Missionen
- Knackiger Schwierigkeitsgrad, der aber nicht unfair wirkt
- Eine große Auswahl unterschiedlicher Kampffjets
- Gute Bedienung, vor allem mit einer Joystick-Gashebel-Kombination
- Zwar keine Grafikreferenz, aber optisch trotzdem eine Wucht
- Grandiose VR-Missionen ...
- ➖ ... die aber innerhalb einer Stunde durchgespielt sind
- ➖ Hanebüchene Story
- ➖ Kurzes Vergnügen
- ➖ Checkpoints schlecht gesetzt
- ➖ KI-Kameraden können keine Befehle erteilt werden

PC
PS4
Xbox One
Switch



Fazit gut

Rasante Arcade-Flugzeug-Action mit gelungener VR-Einbindung.

Noch hält Samanosuke Prinzessin Yuki in Händen, bevor sie von einem Dämon entführt wird. (PS4)

PC

Termin: 15.01.2019
Preis: ca. € 20,-

PS4

Termin: 15.01.2019
Preis: ca. € 20,-

Xbox One

Termin: 15.01.2019
Preis: ca. € 20,-

Switch

Termin: 15.01.2019
Preis: ca. € 20,-

Entwickler:

Capcom

Hersteller:

Capcom

Sprache:

Englisch

Altersfreigabe:
Ab 16

ONIMUSHA: WARLORDS

ACTION-ADVENTURE Ein Oldie aus dem Jahr 2001 erhält eine neue Chance: Kann der Action-Adventure-Opa *Onimusha* nach all der Zeit noch überzeugen?

Von: Andreas Altenheimer/Benedikt Plass-Fleßenkämper/Katharina Pache

Alte Spiele für neue Konsolen sind weiterhin beliebt. Capcom fährt in diesem Monat gar zweigleisig: Während das aufwendig produzierte Remake von *Resident Evil 2* grundlegend neu ist, muss *Onimusha: Warlords* mit einem einfachen Remaster leben.

Die Story sowie deren Ablauf ist ergo identisch mit der Urversion für die Playstation 2, die 2001 erschienen ist: Wir befinden uns mitten im 16. Jahrhundert und übernehmen die Geschicke des Samurai Samanosu-

ke Akechi, der eine beunruhigende Nachricht von Prinzessin Yuki erhält. Demnach seien zahlreiche ihrer Bediensteten verschwunden und wurden vermutlich von Monstern getötet. Sie selbst habe Angst um ihr eigenes Leben, weshalb sie uns um Hilfe bittet. In der Tat müssen wir bereits nach ein paar Spielminuten hilflos mit ansehen, wie Samanosuke von einer monströsen Kreatur niedergeschlagen und Yuki entführt wird. Zum Glück erhält unser Recke im Gegenzug die Kraft des Oger-Clans, mit

der er die Dämonen bekämpfen, ihre Seelen sammeln und Yuki befreien kann. Na, dann los!

ALTER TEE NEU AUFGEWÄRMT

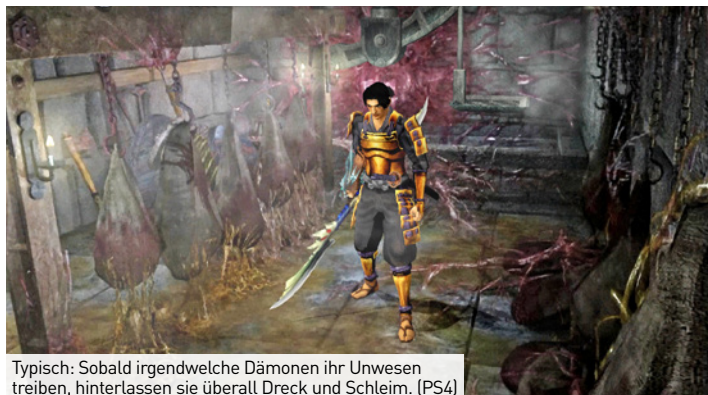
Man merkt *Onimusha: Warlords* bereits bei den Dialogen an, dass wir es mit einem Kind aus den frühen 2000er-Jahren zu tun haben. Eigentlich sind wir heutzutage ausufernde Zwischensequenzen gewohnt, in denen Charaktere bis ins kleinste Detail ausgearbeitet sind. Hier hingegen werden alle relevan-

ten Ereignisse in ein paar Minuten abgefrühstückt, während Held und Bösewichter stereotypischen Klischees entsprechen.

Wer sich darauf einstellt, der sollte das Setting und die daraus entstehende Atmosphäre durchaus genießen können. Die meiste Zeit stolzieren wir durch enge Höhlengänge oder erforschen einen stielichten Palast, der uns mitten ins alte Japan versetzt. Obendrein sind hierzulande Spiele mit einer vergleichbaren Thematik wie *Okami*,



Die Dämonen haben sich im Palast von Prinzessin Yuki eingenistet. (PS4)



Typisch: Sobald irgendwelche Dämonen ihr Unwesen treiben, hinterlassen sie überall Dreck und Schleim. (PS4)

Dynasty Warriors oder *Aragami* relativ rar, weswegen *Onimusha: Warlords* erstaunlich frisch wirkt.

MEHR UMSETZUNG ALS REMASTER

Leider gilt dies nicht für die ergraute Technik: Das gesamte Spiel erinnert stark an die ersten drei *Resident Evil*-Episoden, in denen wir uns ebenfalls über statische Hintergründe bewegen. Diese sind immerhin soweit überarbeitet, dass auch auf großen Fernsehern keine hässlichen Kanten stören. Trotzdem sieht das Ergebnis verwaschen aus und bildet einen Kontrast zu den Charakteren sowie Dämonen mit ihren hochauflösenden Polygonen.

Für die heutige Zeit ebenfalls gewöhnungsbedürftig: Sobald wir den Bildschirmrand erreichen, wechselt die Kameraperspektive und zeigt Samanosuke aus einem anderen Blickwinkel. Dieses Stilmittel war Ende der 1990er-Jahre sehr beliebt und mit der sogenannten „Tank-Steuerung“ gekoppelt. Wer sie nicht kennt: Drückt man das Steuerkreuz nach oben, dann marschieren die Spielfigur stur geradeaus. Soll sie hingegen eine andere Richtung einschlagen, dann müssen wir uns mühsam zur Seite drehen.

Die Remaster-Version bietet sowohl die alte Tank-Steuerung als auch eine Alternative an, mit der ihr Samanosuke direkt steuert – so wie es bei jedem modernen Action-Adventure der Fall ist. Und in der Tat ist diese Steuerungsart zu bevorzugen,

weil sie sich freier und natürlicher anfühlt. Leider gibt es einen Haken: Die häufigen Perspektivenwechsel zwingen euch zum ständigen Umdenken, was besonders im Kampf gegen mehrere Gegner nervt. Man merkt einfach, dass *Onimusha: Warlords* nicht für diese Art der Steuerung konzipiert ist.

DIE KUNST DER ALTEN DESIGN-SCHULE

Zum Glück gibt es auch ein paar gute Nachrichten, die vor allem die stimmige Musik und das Spieldesign betreffen. Erst einmal ist *Onimusha: Warlords* erstaunlich fair und schafft auf dem normalen Schwierigkeitsgrad eine gute Balance zwischen nicht zu leicht und nicht zu schwer. Die Kämpfe sind schön flott und die einzelnen Steuerungsmechanismen schnell erlernt.

Apropos Kämpfe: Samanosuke ergattert im Laufe des Abenteuers drei Schwerter und zwei Fernkampfaffen, die alle ihren eigenen Nutzen haben. Die Schwerter sind den Elementen Wasser, Feuer und Wind zugehörig und jeweils mit einem eigenen Special-Move gekoppelt. Dank der gesammelten Dämonenseelen können wir deren Level verbessern, was einen spürbaren Unterschied ausmacht. Ab und an stoßen wir auf eine Tür, die von einer Dämonengeschwulst überwuchert ist und sich nur mit dem passenden Schwert öffnen lässt. Erneut werden Erinnerungen an das ähnlich konzipierte

Resident Evil wach, sobald wir in ein altbekanntes Gebiet zurückkehren und einen vormals unzugänglichen Raum aufschließen.

Ein besonderes Lob gebührt den wenigen Rätseln, die allesamt wirklich gut gealtert sind. Egal, ob wir die Fähigkeit eines Schwertes geschickt ausnutzen oder ein kleines Schiebepuzzle lösen müssen – abermals stimmt die Balance, weshalb wir gerne für ein paar Sekunden grübeln, aber niemals zu lange überlegen.

Unterm Strich fühlt sich *Onimusha: Warlords* angenehm abwechslungsreich an, weil ständig neue Orte, andere Gegner oder eben diverse Rätsel anstehen. An wenigen Stellen übernehmen wir gar die Rolle von Kaede, ein weiblicher Ninja, der besonders flott im Nahkampf ist und aus der Ferne mit spitzen Kunai-Messern um sich wirft. Zudem besitzt Kaede einen Dietrich, mit dem sie für Samanosuke unzugängliche Türen aufbricht und somit andere Gebiete durchstreift.

KURZ UND KNACKIG

All diese Vielfalt ist aber auch bitter nötig, denn die Spielzeit hält sich in Grenzen und bricht selbst für einen Titel aus dem Jahr 2001 keine Rekorde. Geübte Action-Spieler sollten bereits nach drei bis vier Stunden durch sein. Danach können sie allenfalls optionale Geheimnisse erforschen wie die Dämonendi-

mension, in der sich Samanosuke durch 20 Stockwerke schnetzelt und den Schlüssel für eine besonders mächtige Waffe ergattert. Schade, dass sich Capcom nicht an der leicht aufgebohrten Xbox-Version namens *Genma Onimusha* orientiert hat. Die bot nämlich ein paar Räume, Gegner und Geheimnisse mehr, die auch dem Remaster gutgetan hätten. ■

MEINUNG

Katharina Pache



Onimusha: Warlords ist kein Resident Evil 2. Das bedeutet: Erwartet keine auf Hochglanz polierte, moderne Umsetzung

eines Klassikers, sondern findet euch damit ab, dass man dem Titel das Alter an vielen Stellen anmerkt. Aber zum Glück wirken nicht alle Elemente von *Onimusha* betagt, die Rätsel zum Beispiel sorgen für Abwechslung und funktionieren auch 18 Jahre später gut. Gerade wenn ihr mit den alten *Resi*-Spielen euren Spaß hattet, könnte euch die Samurai-Action trotz ihrer Altersschwächen und der zugegebenermaßen kurzen Spielzeit überzeugen – an denen orientierten sich die Macher von *Onimusha* nämlich seinerzeit. Und vielleicht wolltet ihr den Titel ja ohnehin mal nachholen – jetzt bietet sich eine gute Gelegenheit dafür.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Gutes, abwechslungsreiches Spieldesign
- Flotte Kampfsteuerung
- Angenehmer Soundtrack
- Fairer Schwierigkeitsgrad
- Damals wie heute erfrischendes Szenario
- ➖ Technisch kaum auf den heutigen Stand angepasst
- ➖ Störende Perspektivenwechsel
- ➖ Kurzes Vergnügen
- ➖ Ignoriert *Genma Onimusha*

PC

PS4

Xbox One

Switch

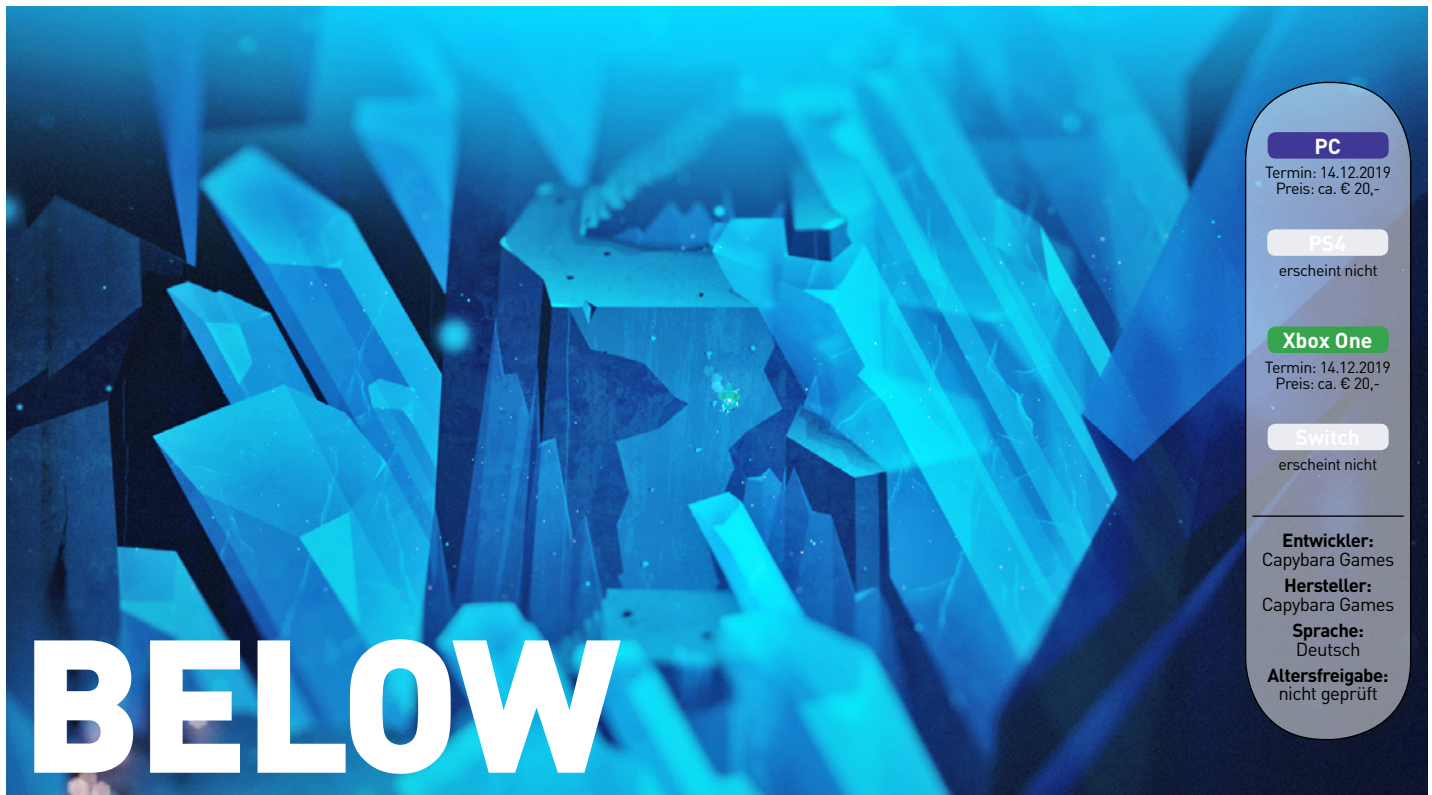


Fazit gut

Ein ungewöhnlicher Klassiker, aber kein eindrucksvolles Remaster.



Gleich der erste Endgegner ist doppelt so groß und dreimal so breit wie wir. (PS4)



PC

Termin: 14.12.2019
Preis: ca. € 20,-

PS4

erscheint nicht

Xbox One

Termin: 14.12.2019
Preis: ca. € 20,-

Switch

erscheint nicht

Entwickler:
Capybara Games**Hersteller:**
Capybara Games**Sprache:**
Deutsch**Altersfreigabe:**
nicht geprüft

ACTION-ADVENTURE Nicht alles, was unter der Erdoberfläche verborgen schlummert, ist auch ein Schatz. Und nicht jedes Indie-Game braucht zwingend eine Permadeath-Mechanik. **Von: Katharina Pache**

Gedulds ist eine Tugend. *Below* von Capybara Games wurde 2013 auf der E3 vorgestellt, erschienen ist es erst kurz vor Weihnachten 2018 – und selbst das Intro lässt euch warten! Minutenlang beobachtet ihr ein winziges Schiff auf hoher See, bis es endlich an der Küste der Insel anlegt, deren Höhlensystem ihr erforschen werdet. Warum? Eine Erläuterung liefert das Spiel nicht, aber die kleinen Helden werden ihre Gründe haben. Sofort nach dem virtuellen Ableben steht nämlich schon der nächste Recke in den Startlöchern, zwar ohne die

ganze Ausrüstung, die ihr auf dem Weg in die Dunkelheit gesammelt habt, dafür aber mit dem Wissen, was den letzten Untergang heraufbeschworen hat. Nur: Dieses Wissen schützt nicht zwangsläufig vor dem nächsten Bildschirmtod. Das liegt an den Survival-Elementen des Indie-Roguelike-Adventures. Gäbe es nicht die Hunger-, Durst- und Kälteleiste, *Below* wäre ein ziemlich simples Action-Adventure mit prozedural generierten Umgebungen, ein paar Rätseln und einfachem Kampfsystem. Per Schild, Schwert und Bogen (später kommen ein paar

weitere Waffen hinzu) setzt ihr euch zur Wehr, erst gegen winzige Kristallkreaturen, später gegen Feuermagier, Tentakelmonster und Laserschießende Kolosse. Ausrüstung wie Pfeile, Bomben und Pflaster craftet ihr unterwegs – die Rezepturen sind weitestgehend logisch, sodass man die nützlichen Item-Kombinationen bald aus dem Stegreif beherrscht.

ICH GEH MIT MEINER LATERNE ...

Allerdings müsst ihr euch nebenher mit den Bedürfnissen eures Helden herumschlagen. Ihr braucht Nahrung, also Fleisch und Gemüse,

Trinkwasser und, wenn es kalt ist, Wärme in Form von Feuer. Durch die größtenteils zufällig generierten Umgebungen gibt es wenige Anlaufstellen, die sicher die benötigten Ressourcen spenden. Und je tiefer ihr in die Verliese hinabsteigt, desto seltener trefft ihr zum Beispiel auf Tiere zum Erlegen. Zwar könnt ihr in einer Art Schutzraum Vorräte ablegen, doch das Fassungsvermögen der Regale ist fast so begrenzt wie das eures Rucksacks – selbst nach dem Upgrade. Auch ohne die aufgezungenen Beutetouren verbringt ihr viel Zeit mit Herumsuchen und



Ab und an trefft ihr sogar auf andere Spielfiguren wie diesen Händler. Reden könnt ihr aber nicht. (PC)



Die Rätsel sind simpel. Sucht den Schlüssel, setzt ihn in die Fassung, dann senkt sich die Brücke. (PC)



Das Kampfsystem ist simpel, aber effektiv. Mit dem Schwert stecht ihr auch aus der Deckung zu. [PC]

Backtracken. Schuld daran ist unter anderem das Permadeath-System: Stirbt der Held, fängt der nächste wieder ganz von vorne am Strand an. Mit etwas Glück habt ihr vielleicht eine Abkürzung freigeschaltet oder ein Lagerfeuer in der Nähe des Todesortes in einen Schnellreisepunkt umgewandelt. Dann findet ihr recht fix die Leiche und damit auch Reste eurer Ausrüstung wieder. Ungedachte Nahrung verschwindet jedoch, weshalb ihr danach eventuell erst wieder einen Umweg nehmen (damit ihr nicht kurz darauf verhungert) oder zumindest euren Schutzraum zum Einsacken von Vorräten aufsuchen müsst. Die frustrierendste Besonderheit von *Below* ist jedoch die magische Laterne, die ihr rasch nach Spielbeginn findet. Auf der ganzen Insel gibt es nur ein einziges Exemplar. Die Vorzüge der Leuchte sind bestechend: Sie markiert Fallen in der Nähe, kann zum Attackieren von Gegnern, zum Zerstören von Ranken benutzt werden. Außerdem erhellt die Laterne die allumfassende Dunkelheit unter Tage und macht Türen in die Tiefen der Dungeons passierbar, die ihr auf keinem anderen Weg öffnen könnt. Kurzum: Ihr braucht diese Lampe zwangsläufig, um weiterzukommen. Somit ist das Einsammeln der sterblichen Überreste nicht optional, wie bei den meisten anderen Spielen mit diesem Feature, sondern Pflicht. Und wehe dem, der auf dem Weg ein weiteres Mal stirbt – dann liegt die Laterne ir-



An Lagerfeuern kocht ihr Essen (rohe Nahrung heilt weniger) oder reist per Teleportation. [PC]

gendwo auf der Etage, in der ihr zuerst gestorben seid, und zwar ohne Kartenmarkierung. Im schlimmsten Fall müsst ihr also Raum um Raum abklappern.

DA UNTEN FUNKELT ETWAS

Durch den zähen Fortschritt spricht *Below* nur eine kleine Menge von Spielern an. Solltet ihr eine Toleranz gegenüber Grind-Phasen, Monotonie und Frustration haben, lohnt sich der Blick auf das ungewöhnliche Indie-Erlebnis trotz – oder gerade wegen – seiner Eigenheiten. Die Atmosphäre in *Below* ist fabelhaft, dazu trägt nicht nur das fantastische Sound-Design und der unheilvolle Soundtrack bei, auch optisch überzeugt das Indie-Spiel. Screenshots werden dem Titel nicht gerecht. Die winzige Spielfigur, die stimmungsvolle Beleuchtung, die komplett fehlenden Erklärungen machen *Below* zu einem beinahe mystischen Erlebnis. Dabei zeigt

sich das Spiel sehr genügsam und sollte auf so ziemlich jedem mehr oder minder aktuellen Spielerechner problemlos laufen. Die Steuerung erfolgt per Controller oder mit Maus und Keyboard, beides funktioniert gut, allerdings lässt sich die Tastenbelegung nicht ändern. Wer nicht gerade mit der Nasenspitze auf dem Bildschirm klebt oder das Sichtvermögen eines Adlers sein Eigen nennt, könnte Schwierigkeiten mit der winzigen Schrift bekommen. Der Unschärfefeffekt bei weiter entfernten Objekten und Figuren ist hingegen beabsichtigt, so soll der Spieler zum vorsichtigen Vorgehen animiert werden. Das funktioniert, wenn auch eher aus dem Grund, weil man nicht wieder durch eine Falle sterben, den ganzen, langen Weg noch mal gehen, Fleisch farmen und die Laterne suchen möchte. Alles kommt von selbst zu dem, der warten kann? Nicht in *Below*.

MEINUNG

Katharina Pache



Ich bin die letzte Person, die nach einer Story verlangt, wenn die Spielmechanik unterhält. Bei

Below gibt's allerdings so viel Leerlauf im wahrsten Sinne des Wortes, dass ich eine zusätzliche Motivation in Form einer rudimentären Geschichte begrüßt hätte, während ich immer tiefer in die Verliese vorstoße. Die Welt ist interessant, die Stimmung bedrohlich und düster, aber das Ende so kryptisch, dass ich es angesichts der Mühen, es zu erreichen, als unbefriedigend empfand. Das Spiel ist nicht anspruchsvoll im technischen Sinne, es erfordert aber viel Geduld und den Willen, altbekannte Areale wieder und wieder abzulatschen. Die ersten Stunden und Etagen ist das einigermaßen unterhaltsam, später hat es mich nur noch genervt – schon wieder ohne Laterne durch die Dunkelheit? Na gute Nacht. Und ich mag Roguelikes und Roguelites, sogenannte „Hardcore“-Spiele, Indie-Games generell und bin ziemlich frustresistent.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Wundervolle Atmosphäre
- Gelungenes Sound-Design und stimmungsvolle Hintergrundmusik
- Solides, simples Kampfsystem
- Spiel nimmt euch nicht an die Hand
- Logische Crafting-Mechanik
- Deutsche Texte
- Abkürzungen, Lagerraum und Teleportation machen das Backtracking ein klein wenig erträglicher
- Aufgesetzte Survival-Mechanik verursacht Backtracking und Grind
- Pflicht zum Aufsammeln der Laterne verursacht Backtracking und Grind
- Keinerlei Story, nur vage Hinweise
- Gleichförmige, lahme Rätsel: Schlüssel suchen, Laterne benutzen
- Manchmal KI-Aussetzer bei Feinden
- Monotones Spielgefühl
- Massive Frustgefahr

PC

PS4

Xbox One

Switch



Fazit **befriedigend**

Einzigartig, mystisch und hübsch, aber mitunter sehr frustrierend.

In *Gris* begleitet ihr eine junge Frau auf der verzweifelten Suche nach ihrer verlorenen Stimme. (Switch)



PC

Termin: 13.12.2018
Preis: ca. € 17,-

PS4

erscheint nicht

Xbox One

erscheint nicht

Switch

Termin: 13.12.2018
Preis: ca. € 17,-

Entwickler:
Nomada Studio

Hersteller:
Devolver Digital

Sprache:
Deutsch

Altersfreigabe:
nicht geprüft

ADVENTURE In den meisten herkömmlichen Spielen geht es heiß her: Es wird geschossen, gerangelt und auch gerne mal gestorben. *Gris* geht einen anderen Weg.

Von: Cosima Staneker

Unverhofft kommt wahrlich oft – diese schmerzliche Tatsache muss *Gris* im gleichnamigen Indie-Spiel am eigenen Leibe erfahren. So verliert sie nicht nur urplötzlich ihre geliebte, kräftige Stimme, sondern muss zu allem Unglück auch noch tatenlos dabei zusehen, wie ihre schützende Heimat in tausend Stücke zerbricht und jegliche Farbe aus ihrer Welt weicht. In der Folge fällt sie sprichwörtlich aus allen Wolken und verliert ihren gesamten Lebensmut.

Verloren, vereinsamt und völlig verzweifelt schleppt sich die junge, gebrochene Frau zu einer verwil-

derten Ruine und blickt hoffnungsvoll ins verblasste Firmament. Fest entschlossen, *Gris* ihre Stimme zurückzugeben, macht ihr euch auf die Suche nach den verlorenen Sternen und setzt alles daran, die grau gewordene Spielwelt wieder mit neuer Hoffnung einzufärben.

MIT VIEL FANTASIE UND INTERPRETATION

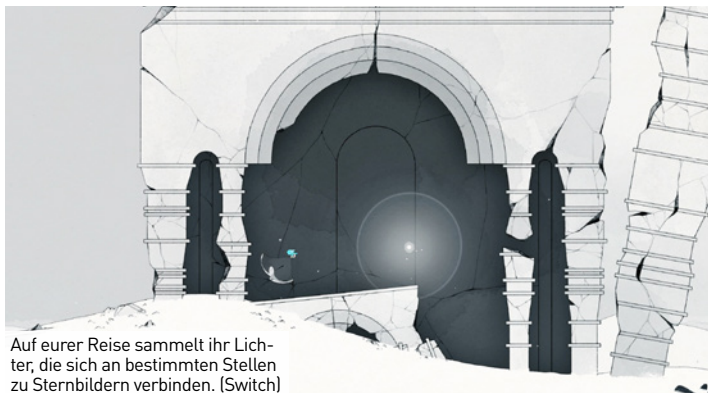
Gris' gefühlsbetonte Reise durch die berühmten fünf Phasen der Trauer nach Elisabeth Kübler-Ross wird euch nicht in Wort oder Schrift erklärt, sondern allenfalls mithilfe

zahlreicher Symboliken vermittelt. Nach einer eindeutigen Handlung sucht man in *Gris* demnach vergeblich, das Geschehen liegt vielmehr im Auge des Betrachters. Diese Form des eigenständigen Storytellings kann man nun mögen oder auch nicht – so oder so hätte eine deutlichere Gestaltung von *Gris'* emotionaler Gratwanderung dem atmosphärischen Erlebnis sicherlich nicht geschadet.

WO KEINE GEFAHREN LAUERN ...

Eure Sternensuche führt euch durch sechs unterschiedlich gestaltete Ab-

schnitte, in denen ihr hauptsächlich lauft und springt. Nach und nach erlernt *Gris* – oder besser gesagt ihr Kleid – hilfreiche Fähigkeiten. So kann sich die junge Frau etwa in einen klobigen Steinblock verwandeln, schnell schwimmen oder gar mit ihrem zurückgewonnenen Gesang ihre Umgebung aufblühen lassen. Mit den Fähigkeiten löst ihr die zahlreichen Rätselchen, denen ihr auf eurer Reise begegnet. Mit dem Steinblock-Skill bricht *Gris* zum Beispiel durch bröckelige Böden, um neue Orte zu erreichen, oder hält durch die Verwandlung orkanartigen Böen



Auf eurer Reise sammelt ihr Lichter, die sich an bestimmten Stellen zu Sternbildern verbinden. (Switch)



Die immer bunter werdende, atmosphärische Wasserfarbenwelt ist unglaublich schön anzusehen. (Switch)



Um die simplen Rätselchen zu lösen, muss Gris ihre nach und nach erlernten Fähigkeiten einsetzen. (Switch)



Auf Perspektive und Bildausschnitt habt ihr keinen Einfluss. Selten seid ihr Gris ganz nah. (Switch)

stand. Das sorgt für eine gute Portion Abwechslung im restlichen, doch recht überschaubaren Gameplay.

Die kreativen Rätsel bleiben im gesamten Spielverlauf eher simpel und bringen euch kaum ins Schwitzen. Das ist einerseits bedauerlich, da man aus Gris' interessantem Fähigkeitenrepertoire sicherlich noch einiges mehr hätte rausholen können, andererseits erhebt *Gris* auch gar nicht den Anspruch, besonders herausfordernd oder gar schwierig zu sein.

So ist es etwa überhaupt nicht möglich, zu kämpfen, zu sterben oder auch nur vom Weg abzukommen. Letzteres liegt vor allem an der strikten Linearität des Spiels, die euch unter anderem daran hindert, bereits erkundete Abschnitte erneut zu besuchen. Dank der weitläufigen Gebiete und des freien Spielgefühls fühlt man sich aber nie eingeschränkt.

Dass man sich trotz fehlender Hinweise und Anleitungen immer zurechtfindet und weiß, wohin es als Nächstes geht, zeugt übrigens von einem wirklich vorbildlichen, unaufdringlichen Leveldesign.

EIN ATMOSPHERISCHER KNALLER

Dass ihr bis auf wenige Ausnahmen keiner Menschenseele begegnet, keiner ernsthaften Gefahr ausgesetzt seid und euch auch sonst nicht wirklich anstrengen müsst, ist stellenweise tatsächlich etwas ermüdend. *Gris* schafft es jedoch, eure Motivation mithilfe eines absolut fantastischen und äußerst ästhetischen Erlebnisses aufrechtzuerhalten. Nebst der reibungslosen Performance überzeugt das eindrucksvolle 2D-Abenteuer insbesondere auf der Bild- und Tonebene. Sowohl die künstlerische Wasserfarbenwelt als auch die orchestrale, musikalische Untermauerung sind wirklich atemberaubend schön. Da verschlägt es nicht nur der lieben Gris die Sprache.

WENIG SPIEL, TROTZDEM SCHÖN

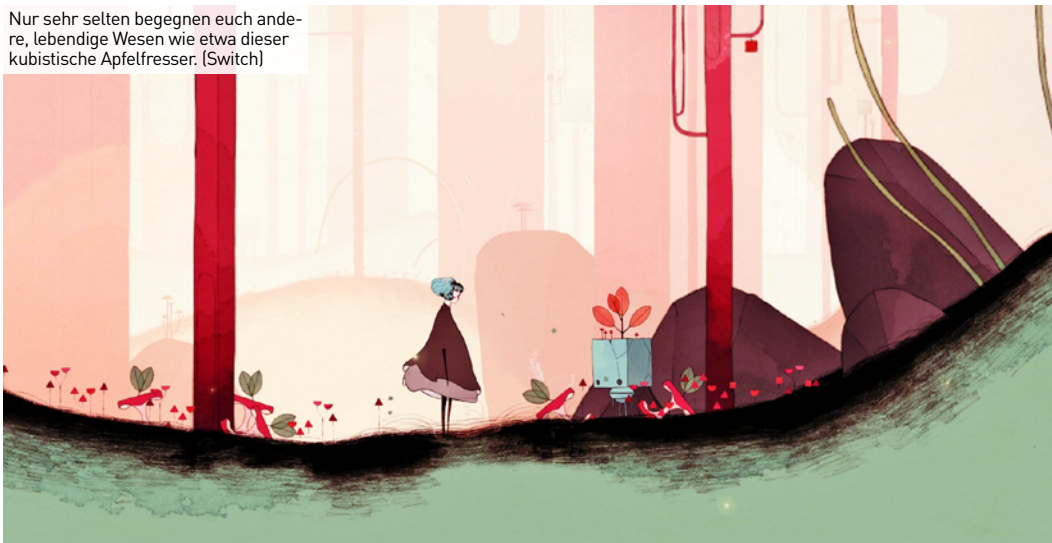
Nur rund vier Stunden dauert die Suche nach den verlorenen Sternen. Wer Lust hat, macht sich danach auf die Jagd nach den wenigen verbleibenden Sammelobjekten und Errungenschaften. Das Enträtseln der Geheimnisse verlangt euch dabei tatsächlich noch

ein wenig Spielzeit ab. Das liegt aber leider auch an der Tatsache, dass die Anforderungen für die eher kryptisch benannten Erfolge nicht einsehbar sind und meist darin bestehen, an bestimmten Stellen eine spezifische Fähigkeit einzusetzen. Besonders einleuchtend oder nachvollziehbar ist das nicht wirklich.

Beim zweiten Durchlauf könnt ihr die spielbaren Kapitel einzeln ansteuern. Gris' Fähigkeitenrepertoire wird dabei an den jeweiligen Handlungsfortschritt angepasst. Kehrt ihr also in den ersten Abschnitt zurück, ist die Welt wieder grau und eure starke Protagonistin hilf- und kraftlos. Die Zwischensequenzen könnt ihr überdies leider nicht überspringen, egal wie oft ihr sie schon gesehen habt.

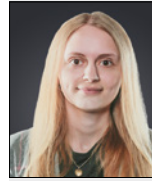
Nachdem man alles erkundet und gesammelt hat, gibt es leider kaum Gründe, erneut in die schöne Aquarellwelt einzutauchen. Wer sich an der überschaubaren Spieldauer jedoch nicht stört, findet in *Gris* ein äußerst ton- und bildstarkes Indie-Spiel, das zum Nachdenken anregt. ■

Nur sehr selten begegnen euch andere, lebendige Wesen wie etwa dieser kubistische Apfelfresser. (Switch)



MEINUNG

Cosima Stanecker



Wer sich dazu entschließt, gemeinsam mit Gris durch die ästhetische Wasserfarbenwelt zu hüpfen, muss sich bewusst

sein, dass der Indie-Titel in Sachen Gameplay und Spielmechanik letztlich nicht allzu viel hergibt.

Zwar sind die Fähigkeiten, die Gris' Kleid nach und nach dazugewinnt, durchaus interessant und im späteren Spielverlauf auch kreativ miteinander verknüpft, die dazugehörigen Rätsel gestalten sich jedoch alles andere als herausfordernd. Statt mit rauchendem Kopf zu knobeln, hat man dadurch aber auch genug Zeit, mit offenen Augen und Ohren durch die faszinierenden Aquarellszenarien zu treiben und der wirklich fantastischen Musik zu lauschen (Kopfhörer sind ein Muss!). Grundsätzlich begrüße ich es, dass immer mehr (Indie-)Entwickler Neues wagen und mit der Norm brechen – im Falle von *Gris* hat das auch prima funktioniert. Nichtsdestotrotz müsste ich persönlich nicht noch einmal mit Gris auf Sternenjagd gehen.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Hervorragende musikalische Untermauerung von sanften Klängen bis zum orchestralem Gewitter
- Künstlerische Gestaltung der Spielwelt mit ästhetischer Aquarelloptik
- Interessante Kleidfähigkeiten vom Steinblock bis zum Gleitsprung
- Scheinbar freie Reise trotz starker, unumgänglicher Linearität
- Eingängiges Leveldesign
- Einwandfreie Performance
- Interessante Story, gespickt mit Metaphern und untermauert vom Gameplay
- ➖ Allgemeiner Gameplay-Mangel
- ➖ Geringer Wiederspielwert, relativ kurze Spieldauer (etwa vier Stunden)
- ➖ Eher anspruchslose Rätsel
- ➖ Unklare Anforderungen für den Abschluss der Errungenschaften (in der PC-Fassung)

PC

PS4

Xbox One

Switch



Fazit gut

Gris ist zweifelsohne mehr Kunst als ein klassisches Spiel.



CATHERINE CLASSIC

PUZZLE-ADVENTURE Katherine oder Catherine? Glückliche Familie oder erotisches Abenteuer? Vincents Kopf schaltet in den Schleudergang und ihr müsst den armen Kerl davon befreien!

Von: **Andreas Szedlak**

Vincent sitzt richtig tief im Schlamm. Seine Freundin Katherine ist schwanger und jetzt plagen ihn Bindungsängste. Denn Katherine fordert Vincent auf, künftig mehr Verantwortung zu übernehmen und nicht jeden Abend mit seinen Freunden in der Stray Sheep Bar seine Kohle zu versaufen. Doch das ist nicht Vincents größtes Problem. Seit einigen Nächten wacht er stets neben der verführerischen Catherine auf. Vincent kann sich allerdings nicht daran erinnern, wie es zu den Seitensprüngen kommen konnte. Vincent traut sich nicht, Catherine

von seiner Freundin Katherine zu erzählen, ebenso hat er Bammel, Katherine die Affäre mit Catherine zu beichten. Zudem erlebt Vincent seit Catherine's Auftauchen üble Alpträume, in denen er nur mit Short bekleidet, Schafshörnern auf dem Kopf und Kuschelkissen in der Hand einen Turm aus quadratischen Blöcken erklimmen muss. Klingt total abgedreht? Tja, japanische Spiele sind oft ... anders.

VERRÜCKTER GENREMIX

Catherine Classic ist die überarbeitete PC-Version des PS3- und

Xbox-360-Originals aus dem Jahre 2012. In dem Mix aus Adventure und Puzzlespiel verbringt ihr in den Tag-Sequenzen Zeit mit Affäre Catherine, Freundin Katherine und mit Vincents Freunden. In Dialogen, Telefonanrufen sowie Kurznachrichten trifft ihr Entscheidungen und schlägt euch dabei auf die Seite der schwangeren Freundin oder der verführerischen Liebhaberin – entsprechend fällt das Ende des Spiels aus.

Die Dialoge der spannenden Romanzen-Erotik-Story sind gut geschrieben und werden im Anime-Style dargestellt – mit Stu-

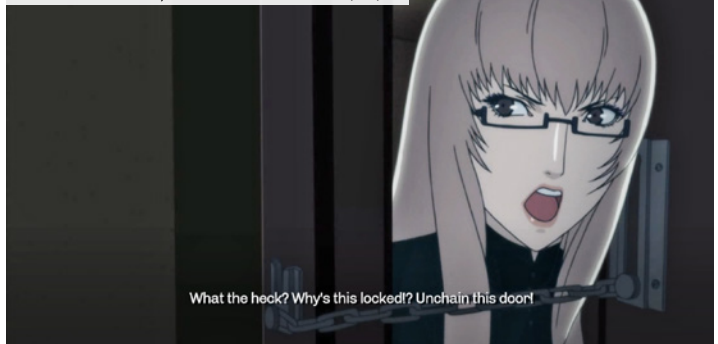
dio 4°C waren erfahrene Profis am Werk. Insgesamt laufen die Adventure-Parts jedoch zu eintönig ab: Eine Aufwach-Szene mit Catherine im Bett, ein Mittagessen mit Katherine, ein abendliches Besäufnis mit Vincents Kumpels, ungefähr in diesem Stil verläuft jeder der acht Tage. Dabei sind die Interaktions-Möglichkeiten arg begrenzt. In der Stray Sheep Bar könnt ihr euch mit Gästen unterhalten. Zudem beantwortet ihr Handy-Nachrichten und wählt dabei aus vorgegebenen Sätzen.

Je nachdem, wie sensibel ihr auf Catherine's oder Katherine's Nach-

In der Bar unterhält sich Vincent mit seinen Freunden. Die Antwortmöglichkeiten sind arg begrenzt. (PC)



Die schwangere Katherine merkt, dass mit Vincent etwas nicht stimmt, und wird misstrauisch. (PC)



Remake: Catherine: Full Body

Mit *Catherine: Full Body* erscheint am 14. Februar (Valentinstag) in Japan ein *Catherine*-Remaster, jedoch zunächst nur für Playstation 4 und PS Vita.

In *Catherine: Full Body* macht die Bar-Pianistin Rin (aka Quatherine) aus der Dreiecks- eine Vierecksbeziehung. Dazu passend gibt es über 20 neue Story-Zwischensequenzen. Aber auch spielerisch bietet *Full Body* eine Menge zusätzlicher Unterhaltung. Die Puzzle-Anzahl wurde verdoppelt, sodass ihr euch nun in mehr als 500 Stages beweisen müsst. Anfänger und Profis sollen im *Catherine*-Remaster gleichermaßen auf ihre Kosten kommen. Selbst Spieler, die gar keine Lust auf oder kein Händchen für die anspruchsvollen Puzzle-Sequenzen haben, können das komplette Abenteuer erleben. Veteranen versuchen sich in einem neuen Modus, welcher ihr Geschick auf eine harte Probe stellt. Einen Releasetermin für Europa gibt es leider noch nicht. Auch eine PC-Version ist bislang nicht bestätigt – nach dem Release von *Catherine Classic* ist diese aber wahrscheinlich.



richten antwortet, schlägt das Pendel in Richtung Gut (Vincent will mit Katherine zusammenbleiben) oder Böse (Vincent will vorerst keine Familie gründen und wählt Catherine). Dies wirkt sich auf selbstablaufende Dialogsequenzen aus. Sowohl Katherine als auch Catherine werden misstrauisch und Vincent versucht sich mehr oder minder geschickt aus der Affäre zu ziehen. Auch eure Antworten auf Fragen zwischen den Puzzle-Abschnitten beeinflussen den Storyverlauf und das Finale des Spiels – es gibt sechs mögliche Enden.

WIE KOMM ICH DA HOCH?

Deutlich komplexer ist der Puzzle-Part. Zwar geht es in Vincents Albtraumsequenzen stets darum, die nächste Etage des Turms zu erklimmen, die Aufgaben sind jedoch so vielschichtig, spannend aufbereitet und teilweise verflucht schwer, dass man sich immer wieder aufs Neue herausgefordert fühlt. Bereits der mittlere Schwierigkeitsgrad zieht ab der Hälfte des Spiels enorm an. Selbst auf der leichtesten Stufe werden Gelegenheits-Puzzler mit der Zeit kräftig gefordert. Am Ende jeder Etage setzt euch ein furchteinflößender Bossgegner, beispielsweise ein Riesenbaby, gehörig unter Zeitdruck.

Und dies „zufälligerweise“ genau in der Nacht, nachdem Katherine mit euch über ihre Schwangerschaft gesprochen hat...

In den Puzzle-Sequenzen müsst ihr durch das Verschieben von Würfeln Treppen bauen, um nach oben zu kommen. Das klingt jedoch einfacher, als es ist. Bestimmte Würfel spießen euch auf, explodieren oder lassen sich nicht verschieben. Zudem versperren euch Schafe den Weg. Die dürft ihr mit einem Extra aus dem Weg räumen, das ihr unterwegs findet oder zwischen den Ebenen beim Händler-Schaf kaufen könnt. Zum Beispiel helfen euch frei platzierbare Blöcke oder ein Energy Drink, der euch zwei Stufen gleichzeitig erklimmen

lässt. Schön: Wer mag, kann außerhalb der Story-Kampagne die Türme auch kooperativ mit einem Freund hochklettern.

PC-VERBESSERUNGEN

Die ordentliche Grafik erstrahlt in 4K-Auflösung, außerdem lässt sich in *Catherine Classic* die Framerate-Begrenzung aufheben. Schade: Die eingblendeten Controller-Tasten entsprechen der PS3-Version, während per Sprachausgabe die Knöpfe des Xbox-360-Controllers genannt werden – da hätten die Macher besser auf Einheitlichkeit geachtet. Im Gegensatz zu den früheren Versionen bietet *Catherine Classic* neben der englischen auch die japanische Original-Sprachausgabe. ■



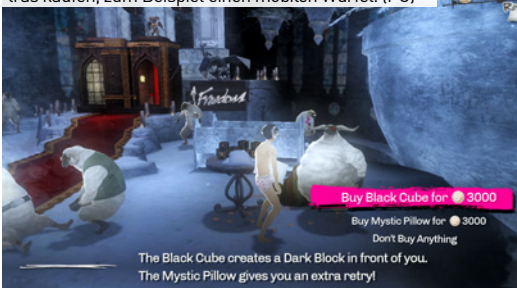
Am Ende jeder Etage bekommt ihr es mit einem Bossgegner zu tun, etwa mit diesem nervigen Baby. (PC)

Uwaaah!

Der Turm hält jede Menge Herausforderungen für euch bereit, wie zum Beispiel vereiste Blöcke. (PC)



Zwischen den Etagen dürft ihr beim Händler-Schaf Extras kaufen, zum Beispiel einen mobilen Würfel. (PC)



MEINUNG

Andreas Szedlak



Anfangs war ich von *Catherine Classic* total hin und weg: tolle Anime-Szenen, eine filmreife Story, knackige Puzzles –

klasse! Doch mit der Zeit fing der zu gleichförmige Spielablauf des Adventure-Parts an, mich mehr und mehr zu langweilen. Ich hätte mir deutlich mehr Schauplätze und vor allem eine größere Zahl an Interaktionsmöglichkeiten gewünscht. Wenn's richtig spannend wird, bin ich zumeist Zuschauer statt Akteur – wenngleich es stets interessant war die Geschichten der Hauptakteure zu verfolgen. Daher wollte ich auch wissen, wie die spannende Story zu Ende geht und ich war bestrebt, jedes noch so frustrierend schwere Puzzle zu lösen. Doch hätte ich insgesamt gerne aktiver in den Fortlauf der Geschichte eingegriffen. Sehr gut finde ich die unterschiedlichen Enden des Spiels. Wer also Spaß an den herausfordernden Puzzles hat, sollte *Catherine Classic* unbedingt mehrmals zocken!

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Gut präsentierte, kreative Dreiecks-Geschichte
- Ausgeklügelte Puzzle-Abschnitte
- Extras bringen taktische Komponente
- Furchteinflößende Bossgegner
- Wiederspielwert dank Entscheidungsmöglichkeiten und sechs Enden
- 2-Spieler-Modus
- 4K-Auflösung
- Keine Framerate-Begrenzung
- Optionale japanische Sprachausgabe
- ➖ Wenige Interaktions-Möglichkeiten im Adventure-Part
- ➖ Geringe Zahl an Schauplätzen
- ➖ Puzzle-Abschnitte haben nur wenige Checkpoints
- ➖ Tasten-Einblendungen von PS3-Version, Sprachkommandos aus Xbox-360-Fassung
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

PC

PS4

Xbox One

Switch



Fazit gut

„Unvergleichliches Japano-Abenteuer mit knackigen Puzzles“



DOUBLE CROSS

JUMP & RUN Ein interdimensionales Mysterium? Ein packender Kriminalfall? Ein gelungenes Jump & Run? All diese Beschreibungen passen wohl nur bedingt auf *Double Cross*. **Von: Cosima Staneker**

Als Agentin der Regulierungsbehörde für Interdimensionale Fernreisen und Transport (kurz R.I.F.T.) sorgt Zahra Sinclair für galaktischen Gehorsam. Ob illegal einwandernde Außerirdische oder anderweitig abnorme Dimensionssprünge: Kosmische Regelverstöße kommen der Weltraumbeamtin um keinen Preis in die Tüte. Als der mächtige Metakatalysator aus dem R.I.F.T.-Hauptquartier gestohlen wird, zögert Zahra daher keine Se-

kunde, dem mysteriösen Übeltäter nachzustellen und seine Identität aufzudecken.

EIN FALL FÜR GALILEO MYSTERY

Die relativ interessante, aber vorhersehbare Handlung nimmt im Jump & Run *Double Cross* einen nicht zu unterschätzenden Teil des Gameplays ein. So lenkt ihr Zahra nicht nur durch dreizehn triviale Levels, sondern geht mit der eifrigen Agentin auch zwischen-

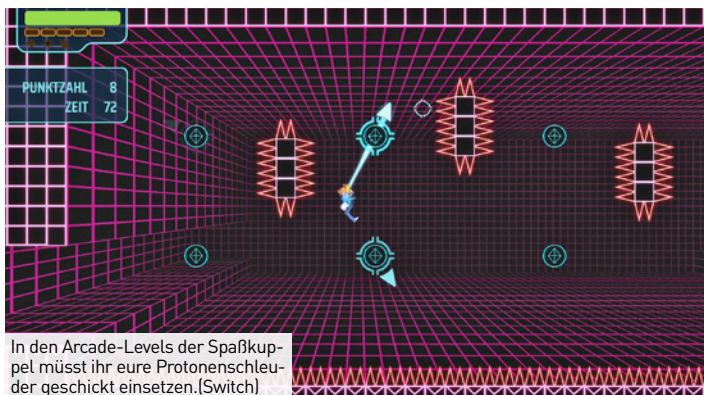
durch im R.I.F.T.-Hauptquartier auf Spurensuche. Was in der Theorie durchaus spannend klingen mag, entpuppt sich in der Praxis schon bald als eintöniger Schreibtischjob. Statt eurem eigenen, kriminalistischen Spürsinn zu folgen, tingelt ihr nämlich auf Anweisung von einem R.I.F.T.-Kollegen zum anderen, bespricht Indizien und befüllt ganz nebenbei eure Akten.

Insgesamt gleicht die Detektivarbeit damit leider eher einem lästigen

Lückenfüller als einem sinnvollen Spielelement und macht einen sehr halbherzigen Eindruck. Ein paar Rätsel hätten hier wahre Wunder gewirkt, stattdessen bleibt es bis zum Schluss beim einfallslosen „Gehe zu X und zeig ihm Y“-Prinzip.

IM WELTALL NICHTS NEUES

Jetzt aber weg vom Schreibtisch und ab ins Getümmel! Immerhin warten in *Double Cross* nebst der Endmission drei Gebiete mit jeweils vier





Die liebevoll gestalteten Charaktere sowie das interdimensionale Setting sind echte Highlights. (Switch)

Sinclair
AGENT

Im RIFT-Hauptquartier. Hier öffnen wir Portale zu anderen Erden und überwachen sie wegen Portalaktivierungssignaturen.

relativ langen Levels auf euch, die ihr in nahezu beliebiger Reihenfolge abschließen könnt. Stets mit dabei ist eure Protonenschleuder, mit der ihr euch zu bestimmten Haltepunkten zieht, um entfernte Plattformen zu erreichen, Abgründe zu überwinden oder auch einfach nur schneller von A nach B zu gelangen. Aktiviert ihr die Schleuder, verlangsamt sich dankenswerterweise die Zeit, damit ihr in Ruhe zielen könnt. Die Hangelerei macht Spaß und ist einwandfrei umgesetzt – leider mangelt es dem restlichen Leveldesign aber an frischen Ideen und Innovationen.

So vereint *Double Cross* so ziemlich alle Klischees, die man von anderen Plattformern bereits zur Genüge kennt, schafft es aber nicht, sie in einem neuen, spannenderen Gewand zu präsentieren. Die drei individuell gestalteten Gebiete Spaßkuppel, Reptarria und Glibbertopia bringen wenigstens ein wenig Abwechslung ins Spiel: So gibt es im Letztgenannten etwa verschiedenfarbige Schleime, die ihr euch zunutze machen müsst, um ans Le-

velende zu gelangen. Nicht zuletzt wegen des geringen Umfangs kann *Double Cross* sein Potenzial aber nicht ausschöpfen.

Auch die Grafik ist allenfalls Mittelmaß. Während die liebevollen Charaktere überzeugen, lassen die Levels zu wünschen übrig. Vor allem das öde Reptarria enttäuscht auf ganzer Linie. Immerhin ist die musikalische Untermalung gelungen.

HAUDRAUF-AGENTIN SINCLAIR

Größtes Manko sind jedoch ohne Frage die unfassbar eintönigen wie substanzlosen Kämpfe. Besiegt ihr die nach Schema F kämpfenden Gegner, lassen sie Energiekugeln fallen, die Zahra den Einsatz noch stärkerer Fähigkeiten ermöglichen. In Anbetracht der absolut anspruchslosen Schlagabtausche ist die Nutzung jener jedoch überhaupt nicht nötig. Ähnlich überflüssig sind daher auch die Aufwertungen, die Zahra mithilfe des gesammelten Upgradiums freischaltet. Zwar erhaltet ihr dadurch Zugriff auf ein paar durchaus hilfreiche Fähigkeiten wie den Dop-

pelsprung, ans Spielende kommt ihr aber auch problemlos ohne.

Lediglich der finale Endkampf bringt euch tatsächlich ein wenig ins Schwitzen und findet daher positive Erwähnung. Alle anderen Bossbegegnungen sind trotz ihrer unterschiedlichen Phasen bedauerlicherweise ähnlich trivial wie die restlichen Kämpfe und jeweils nach einer knappen Minute auch schon wieder vorüber.

VON SAUERBRATEN BIS ANANAS

Nach rund sechs Stunden ist der Verdächtige X geschnappt und der Metakatalysator wieder in Sicherheit. Wer das restliche Upgradium sammeln und alle Erfolge freischalten will, kehrt zum R.I.F.T.-Hauptquartier zurück und wiederholt die Levels – die Zwischensequenzen lassen sich dabei aber nicht überspringen.

Insgesamt hinterlässt *Double Cross* einen mittelmäßigen Eindruck. Ob die Grafik, das Leveldesign, das Kampfsystem, die Bossbegegnungen oder die Spurensuche: Jedes Spielelement ist nichts Halbes und nichts Ganzes und nicht selten sogar völlig belanglos. Wer auf der Suche nach guter Genrekost ist, sollte daher lieber einen Blick auf *Mega Man*, *Shovel Knight* oder *Azure Striker Gunvolt* werfen. Vielleicht sehen wir Zahra und ihre R.I.F.T.-Kollegen ja in einem anderen Spiel wieder – insbesondere die quirligen Charaktere sowie das interdimensionale Sci-Fi-Setting besitzen nämlich durchaus eine Menge Potenzial. ■

MEINUNG

Cosima Staneker



Es gibt ein durchaus witziges Level in der Spaßkuppel, das euer Geschick mit der Protonenschleuder in verschiedenen Mi-

nispielen auf die Probe stellt. Mehr solcher kreativen Ansätze hätten dem restlichen, eher belanglosen und teilweise langweiligen Spielverlauf wirklich gutgetan. Die Detektivarbeit ist ein Lückenbüßer, das Leveldesign linear und uninspiriert und von den unfassbar eintönigen Kampfbegegnungen möchte ich an dieser Stelle erst gar nicht wieder anfangen. Genrefans haben mit Zahra und ihren R.I.F.T.-Kollegen womöglich ihren Spaß, alle anderen sollten von *Double Cross* dagegen Abstand halten. Eine Sache hat mich abseits all dessen dann doch positiv überrascht: Nach Spielende dürft ihr einen Blick auf Artworks und Konzepte werfen und euch die Musik im Menü anhören. Den Braten macht das aber auch nicht fett.

WERTUNG

Stärken und Schwächen

- Spaßige Protonenschleuder-Hangelerei, wahlweise per Maus-Cursor
- Liebevoll konzipierte Charaktermodelle und Artworks, die ihr nach Spielende einsehen könnt
- Reizvolles Sci-Fi-Setting
- Interessante Handlung
- Schmissige Musik
- Individuelles Button-Mapping
- Unterschiedlich gestaltete Levelgebiete, ...
- ➖ ... die jedoch kaum Innovationen im Jump&Run-Genre bieten.
- ➖ Überflüssiges Aufwertungssystem
- ➖ Kleinere Performanceprobleme, die hauptsächlich in der Basis auftreten
- ➖ Geringer Umfang mit nur 13 Levels
- ➖ Belanglose Detektivarbeit, die lediglich die Lücken zwischen den Levels schließt
- ➖ Anspruchslose (Boss-)Kämpfe, monotones Kampfsystem

PC

PS4

Xbox One

Switch



Fazit ➤ ausreichend

Double Cross ist in sämtlichen Disziplinen nichts Besonderes.



Mit der Protonenschleuder zieht sich Zahra zu entfernten Plattformen und Sammelobjekten. (Switch)

GESCHMACKSSACHE

Unsere ganz persönliche Meinung zu den wichtigsten Tests dieser Ausgabe.

Redakteur Experte für:		Sascha Lohmüller		Andreas Szedlak		Katharina Pache		Matti Sandqvist		Matthias Dammes	
		Sport, (MMO)RPGs, Ego-Shooter, Action		Action, Sport, Rennspiele, Strategie, Adventures		Action, Jump & Run, Rollenspiele, Beat 'em Up		Strategie, Rollenspiele, Ego-Shooter		RPGs, Action, Adventure, Interactive Movies	
Diesen Monat im Profi-Check:		Meinung:		Meinung:		Meinung:		Meinung:		Meinung:	
KINGDOM HEARTS 3  System(e): PS4 		Ich mag Square-RPGs und ich mag den Großteil der Disney-Lizenzen, bei <i>Kingdom Hearts</i> steig ich aber nicht mehr durch. Trotzdem bestimmt ein tolles Spiel. Vor allem für Leute, die seit dem ersten Teil dabei sind.		Mit <i>Kingdom Hearts</i> konnte ich noch nie etwas anfangen. Allerdings find ich es gut, dass Disney-Charaktere wie Donald Duck oder die Jungs aus <i>Monster AG</i> dabei sind. Zocken werd ich das RPG dennoch nicht.		Ich glaube, <i>Kingdom Hearts</i> muss man von Anfang an gespielt haben, bevor man darüber nachdenkt, den dritten Teil in die PS4 zu legen. Vermutlich bin ich für diese spezielle Thematik auch einfach zu alt.		<i>Kingdom Hearts 3</i> ist ein – um es nett auszudrücken – sehr japanisches Rollenspiel. Schon deshalb habe ich kaum Interesse daran. Da hilft es leider auch nicht, dass Donald Duck wohl mit an Bord ist.		Diverse Disney-Figuren kombiniert mit einem japanischen Rollenspiel? Nein, danke. Für Erstes bin ich irgendwie zu alt und für Letzteres begeistere ich mich nur in seltenen Ausnahmefällen wie <i>Nier: Automata</i> .	
RESIDENT EVIL 2  System(e): PC, PS4, One 		Ich bin nicht der größte Survival-Horror-Fan unter der Sonne, dementsprechend kalt lassen mich <i>Resi</i> , <i>Silent Hill</i> und Co. Das Remake von <i>Resi 2</i> ist aber einer der besseren Vertreter des Genres.		<i>Resident Evil</i> ist Kult! Alles, was mich nach Raccoon City führt oder mit der Umbrella Corporation zu tun hat, zieht mich einfach magisch an. <i>Resident Evil 2</i> weckt zudem viele Erinnerungen bei mir.		<i>Resident Evil 2</i> hab' ich damals gar nicht gespielt, deshalb war das Remake für mich ganz neu – und trotzdem fühlt es sich wie meine geliebten, ollen <i>Resi</i> -Klassiker an! Ohne Frage mein Spiel des Monats.		Viel besser kann ein Remake nicht werden! Mich hat <i>Resident Evil 2</i> sogar so sehr begeistert, dass ich beim Spielen ganz vergaß, wie wenig mir das Original damals eigentlich gefiel. Das ist doch mal eine Leistung!		Nach allem, was man so hört, scheint das Spiel ja wirklich richtig gut zu sein. Inszenierung und Charaktere sehen auch sehr interessant aus. Leider ist es halt ein Horror-Spiel und da bin ich dann raus.	
TALES OF VESPERIA  System(e): PC, PS4, One, Switch 		Ein, zwei Ableger der <i>Tales</i> -Reihe habe ich bereits gespielt, <i>Vesperia</i> war jedoch bislang nicht dabei. Da kommt mir das Remake natürlich gelegen. Das reicht dann aber auch an Japano-Spielen für diesen Monat.		Mir geht es ähnlich wie Matti, Japano-Rollenspiele sind mir meist suspekt. Japanische Speisen dagegen liebe ich sehr! Ich sollte unbedingt mal wieder Sushi essen gehen – mmmh, lecker!		Ich bin bei JRPGs wählerisch, und alles an <i>Vesperia</i> sieht austauschbar, klischeehaft und altbacken aus. Und die Musik! Da spiele ich lieber noch mal das modernere <i>Persona 5</i> als hier zig Stunden reinzuversenken.		Habe ich schon mal erwähnt, dass japanische Rollenspiele mir so was von egal sind? Nein? Dann halte ich es hier noch einmal fest: JRPGs liegen mir einfach nicht. Jeder andere darf sie aber ganz doll lieb haben.		Wie Matti schon anmerkte, zieht sich das Japan-Thema diesmal ja wirklich auffällig durch den Monat. Entsprechend muss ich auch hier passen. Da spiele ich lieber noch mal <i>Dragon Age: Inquisition</i> durch.	
ACE COMBAT 7  System(e): PC, PS4, One 		Oder auch nicht. Mit der wirren Story kann ich nix anfangen. Die Dogfights machen aber richtig Laune und erinnern an die besseren Vorgänger (oder <i>HAWX</i>). Von einer Simulation ist das aber natürlich weit entfernt.		Flugsiege und See-Krankheit (Motion Sickness) vertragen sich etwa so sehr wie HSV-Fans und St.-Paulianer. Daher mache ich um <i>Ace Combat</i> traditionell auch einen möglichst großen Bogen.		Ich kenne mich bei Flugzeugen nicht aus und interessiere mich nicht für die Art Spiele, aber ich bin ganz begeistert von den wunderschönen Screenshots, die Matti in <i>Ace Combat</i> angefertigt hat! Sieht toll aus!		Ich hatte die Serie eigentlich schon komplett abgeschrieben – und das, obwohl ich ein großer Flugzeugfan bin. Teil 7 macht aber wieder fast alles richtig, nur mit der Story konnte ich mich nicht anfreunden.		Das nächste Spiel aus Japan. Weil es aber immerhin coole Kampfsjats hat, bekommt es noch drei Herzen. Soweit ich es bei Matti am Nachbarplatz beobachten konnte, sahen die Fluggefechte nicht schlecht aus.	
ONIMUSHA: WARLORDS  System(e): PC, PS4, One, Switch 		Ich habe weder das PS2-Original je gespielt noch kann ich (wie bereits erwähnt) was mit den Survival-Horror-Elementen anfangen. Von daher habe ich auch keine wirkliche Bindung zum Remaster. Passe!		Möglich sogar, dass ich das <i>Onimusha</i> -Original damals auf der PlayStation 2 gezockt hab – weiß ich gar nicht mehr. Meine Lust auf das Remake ist jedoch ehrlich gesagt verschwundend gering.		Oldschool-Gamedesign, aber das gefällt mir. Es gibt jedoch definitiv liebevollere Neuauflagen als die von <i>Onimusha</i> . Trotzdem: Wer es damals verpasst hat und auf solche Spiele steht, riskiert einen Blick.		Zu <i>Onimusha: Warlords</i> habe ich ein zwiespältiges Verhältnis. Ich habe es zwar auf der ersten Xbox durchgespielt, aber es war aufgrund der Steuerung mitunter eine Tortur. Darauf habe ich gerade keine Lust.		Ich weiß nicht wirklich, was ich noch schreiben soll, um nicht wie eine springende Platte im Bezug auf japanische Spiele zu klingen. Zum Original habe ich keinen Bezug, also wird mich auch das Remake kalt lassen.	

Legende: ●●●●●●●● = Ich liebe es! ●●●●●●● = Genau mein Fall ●●●●●● = Find' ich gut! ●●●●● = Ganz okay! ●●●●● = Lässt mich kalt! ●●●● = Da nehm' ich Reißaus!

BESTENLISTEN

Stets topaktuell! Die umfassende Kaufberatung für alle Systeme*

Action/Action-Adventure			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	Red Dead Redemption 2	12/2018	10	10	10	
2	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	04/2017				10
3	Battlefield 1	12/2016	9	9	9	
4	Super Smash Bros. Ultimate	12/2018				9
5	Splatoon 2	08/2017				9
6	God of War	06/2018		9		
7	Monster Hunter World	03/2018		9	9	
8	Tekken 7	07/2017	9	9	9	
9	Shadow of the Tomb Raider	11/2018	9	9	9	
10	Uncharted 4: A Thief's End	06/2016	9	9	9	
11	Donkey Kong Country Tropical Freeze	06/2018				9
12	Battlefield 5	01/2019	9	9	9	
13	Overwatch	07/2016	9	9	9	
14	Call of Duty: Black Ops 4	12/2018	9	9	9	
15	Hellblade: Senua's Sacrifice	09/2017	9	9	9	

Rollenspiele			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	Divinity: Original Sin 2 Definitive Edition	10/2018	10			
2	Pillars of Eternity 2: Deadfire	07/2018	9			
3	World of Warcraft: Battle of Azeroth	11/2018	9			
4	Diablo 3: Eternal Collection	01/2019	9	9	9	9
5	The Witcher 3: Blood and Wine	07/2016	9	9	9	
6	Xenoblade Chronicles 2	01/2018				9
7	Ni No Kuni 2	05/2018	9	9		
8	Assassin's Creed: Origins	12/2017	9	9	9	
9	Persona 5	05/2017		9		
10	Nioh	03/2017		9		
11	Octopath Traveler	07/2018				9
12	Final Fantasy XII: The Zodiac Age	08/2017		9		
13	Paper Mario Color Splash	11/2016				
14	Deus Ex: Mankind Divided	05/2016	9	9	9	
15	Thronebreaker: The Witcher Tales	01/2019	8	9	8	

Adventure			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	Lone Echo	09/2017	9			
2	That Dragon, Cancer	03/2016	9			
3	Finding Paradise	03/2018	9			
4	Life Is Strange: Before The Storm	03/2018	9	9	9	
5	Night in the Woods	04/2017	9	9	9	9

Jump & Run			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	Celeste	05/2018				9
2	Super Mario Odyssey	12/2017				9
3	Runbow	07/2018	9	9	9	8
4	Cuphead	11/2017	9		9	
5	Mega Man 11	12/2018	8	8	8	8

Strategie			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	XCOM 2	11/2016	9	9	9	
2	Civilization 6	12/2016	9			
3	Total War: Warhammer 2	12/2017	9			
4	BattleTech	07/2018	9			
5	Civilization 6: Rise and Fall	04/2018	9			
6	Mario + Rabbids: Kingdom Battle	10/2017				9

Rennspiele			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	Forza Motorsport 7	11/2017	9		9	
2	Mario Kart 8 Deluxe	06/2017				9
3	Forza Horizon 4	11/2018	9		9	
4	Project Cars 2	11/2017	9	9	9	
5	Dirt: Rally	07/2017	9	9	9	
6	Dirt 4	07/2017	9	9	9	
7	Wipeout Omega Collection	07/2017		9		
8	F1 2018	10/2018	9	9	9	
9	Fast RMX	05/2017				8
10	Gran Turismo Sport	12/2017	8	8	8	

Sport			PC	PS4	Xbox One	Switch
Platz	Spieletitel	Getestet				
1	PES 19	10/2018		9	9	
2	NBA 2K18	11/2017	9	9	9	9
3	FIFA 19	11/2018		9	9	
4	Madden NFL 19	10/2018		9	9	
5	NHL 18	01/2018		9	9	

* Einige Spiele, die älter als 24 Monate sind, werden ersetzt.

Scurriles Gaming-Wissen

„Capcom wollte eigentlich einen vierten Teil zu *Resident Evil* entwickeln, stellte damals jedoch im Laufe der Entwicklung fest, dass das Spielkonzept zu sehr von den Vorgängern abweicht. So entstand die *Devil May Cry*-Serie.“

ANZEIGE

powered by

HONOR

MOBILE GAMES CHECK

An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

**LIVE
STREAM**
NÄCHSTER TERMIN:
27.02.2019
AUF PC-GAMES-
FACEBOOK



KINGDOM RUSH VENGEANCE

Verteidigt das Königreich!

Bei diesem klassischen Tower-Defense-Game mit charmanter Comic-Optik sind all eure strategischen und taktischen Fähigkeiten gefordert. Im bereits vierten Teil der *Kingdom Rush*-Reihe, die ihre Anfänge im Jahr 2011 als Browsergame nahm, gibt es jede Menge neue Inhalte zu entdecken: von einer Vielzahl neuer Türme und 16 neuen Abschnitten in drei verschiedenen Ländern über neun mächtige Helden und weit mehr als 30 bössartige Feinde bis hin zu drei mächtigen Königen, neu-

en Gegenständen und Artefakten sowie 30 unterschiedlichen Verbesserungen für eure Armee. Da kommt so schnell keine Langeweile auf. *Kingdom Rush Vengeance* stellt euch zudem vor die Herausforderung, über 50 Erfolge zu meistern, versteckte Geheimnisse und witzige Extras zum Spielen zu entdecken, und läuft auf eurem Smartphone oder Tablet obendrein auch noch ohne Verbindung mit dem Internet, also beispielsweise bei schlechtem Netz, im Ausland oder im Flugzeug ohne WLAN.



Genre: Strategie
Entwickler: Ironhide Game St.
Plattform: Android, iOS
Preis: 4,99 Euro

Wertung ★★★★★

RAYMAN FIESTA RUN

Lauf weiter, Rayman!

Rayman Fiesta Run ist der Nachfolger von *Rayman Jungle Run* und setzt grundlegend auf das gleiche Spielprinzip, bietet aber einige Neuerungen, erweiterte Fähigkeiten



sowie vor allem eine komplett neue Spielwelt. In mehr als 75 Levels in vier Welten müsst ihr euch im Spiel beweisen, indem ihr wie schon beim Vorgänger unverseht bis ans Ziel rennt und unterwegs Hindernissen ausweicht oder sie zerstört. Gegner plattmacht, hüpf, fliegt und was man als Hüpfspiel-Held eben sonst noch so tut, Lums einsammeln zum Beispiel. Raymans neue Fähigkeiten sind zum Beispiel Schwimmen oder eine Verwandlung in eine Mini-Version seiner selbst. Die Spielwelt ist fröhlich, sommerlich und ge-

prägt von Cocktail-Schirmchen, Zitrusfrüchten, Piñatas und ähnlichen südamerikanischen Elementen. Im Modus Heimsuchung könnt ihr euch in allen Levels erneut beweisen, allerdings auf einem anspruchsvolleren Niveau. *Rayman Fiesta Run* benötigt zum Spielen keinerlei Internetverbindung und bietet Erfolge zum Meistern.

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft
Plattform: Android, iOS
Preis: Kostenlos

Wertung ★★★★★

ANGRY BIRDS TRANSFORMERS

Vögel, Roboter, Explosionen

In *Angry Birds Transformers* treffen gleich zwei verrückte Welten aufeinander: die der weltbekannten wütenden Vögel und die der nicht minder bekannten außerirdischen Auto-Roboter. Wohin das führt? Natürlich ins Chaos und zu jeder Menge Zerstörung und Wortspielen! Der EiSpark hat Eier in verrückte Roboter verwandelt, welche die Schweineinsel zerstören wollen. Aufhalten können sie nur die Autovögel, die ihr im Spiel kontrolliert. Red wird dabei zu Optimus Prime, Chuck zu Bumblebee und so weiter. Eure Figuren verfügen über mäch-

tige Laserwaffen und können sich in verschiedene Fahrzeuge verwandeln, eure Kämpfer könnt ihr verbessern und erweitern. Um die Schweineinsel zu retten, schließt ihr euch entgegen der Handlung der meisten *Angry Birds*-Spiele mit Erzfeinden zusammen, den Deceptischweinen. Zusätzlich sind kleine Plastikfiguren mit NFC-Chips erhältlich, die ihr für besondere Belohnungen einscannen könnt, ähnlich wie Nintendos Amiibo-Figuren.



Genre: Arcade
Entwickler: Rovio Ent. Corp.
Plattform: Android, iOS
Preis: Free2Play

Wertung ★★★★★

DEINE CHANCE 2019 WERDE PRAKTIKANT BEI DER GAMES AKTUELL



Als Praktikant bei der Games Aktuell schnupperst du in den Redakteursjob, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir wieder Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- ☒ Enge Zusammenarbeit mit den Redakteuren
- ☒ Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- ☒ Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- ☒ Mitarbeit bei Videos und Podcasts
- ☒ Die neuesten Games spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ☒ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ☒ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ☒ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ☒ Du fühlst dich in der Welt von Konsolen und PCs zu Hause.
- ☒ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.



KATHARINA PACHE, REDAKTEURIN

Karrierestart mit einem Praktikum bei der Games Aktuell

„Als ich mich vor elf Jahren als Praktikantin beworben habe, hätte ich mir nie träumen lassen, dass ich tatsächlich einmal als Spiele-Redakteurin im Team arbeiten würde! Schon im Praktikum konnte ich Erfahrung mit allen wichtigen Aufgaben eines Redaktionsmitglieds sammeln. Im Volontariat und schließlich als Redakteurin nahmen die Verantwortungsbereiche zu.“

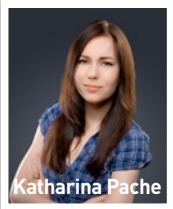
Deine Bewerbung richtest du bitte an:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort: Praktikum
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

RETRO

WIR STELLEN EUCH UNSERE LIEBSTEN SPIELE-KLASSIKER VOR!



Katharina Pache

KATHAS LIEBSTER KLASSIKER

RESIDENT EVIL ZERO

Resident Evil Zero ist ein tolles Survival-Horror-Game, aber nur wenige haben es gespielt – inzwischen wurde es mit einem Remake geadelt.

Von: Katharina Pache

Fakten

RESIDENT EVIL ZERO

Entwickler: Capcom

Hersteller: Capcom

Genre: Survival-Horror

Erschienen:

21.11.2002 (Japan)

07.03.2003 (Europa)

Systeme: Gamecube, Wii, PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Nintendo Switch

Resident Evil ist dank des famosen Remakes des zweiten Teils wieder in aller Munde. Neuauflagen sind aus der Serie seit jeher nicht wegzudenken – meine erste Berührung mit einem der bekanntesten Spielevertreter des Survival-Horror-Genres hatte ich 2002 auf dem Gamecube. Bei diesem *Resident Evil* handelt es sich um ein Remake des Originals von 1996 auf der Playstation! Die tolle Optik, die gruselige Atmosphäre – *Resident Evil* zog mich sofort in seinen Bann und umso erfreuter (und überraschter) war ich, als mir *Resident Evil Zero* in die Hände fiel. Das erschien nur

ein Jahr nach dem Remake des ersten Teils ebenfalls (sowie exklusiv) für den Gamecube und erzählt eine Vorgeschichte zu den Ereignissen im Herrenhaus. Ursprünglich sollte der Titel für den N64 veröffentlicht werden, aber dieses Unterfangen stellte Capcom wegen des geringen internen Speichers der Konsole vor große Schwierigkeiten. Mit dem Gamecube im Anmarsch entschied man sich, die Plattform zu wechseln, und beinahe das komplette Spiel wurde neu programmiert – auch das ist in der Seriengeschichte kein einmaliger Vorgang. Die Entwicklung von *Resident Evil 2* etwa warf man ebenfalls

komplett über den Haufen, Reste des ursprünglichen Konzepts mit dem Titel *Resident Evil 1.5* geistern noch heute durchs Netz.

VIER FÄUSTE

In *Resident Evil Zero* verkörpert man zwei Figuren, zwischen denen man hin- und herwechselt: zum einen die junge Polizistin Rebecca (bekannt aus dem ersten Teil), zum anderen Häftling Billy. Das ungleiche Duo muss sich zusammenschließen, um der Zombie-Bedrohung Einhalt zu gebieten. Den Anfang nimmt die Gruselgeschichte in einem Zug der Umbrella Corporation – die Insas-

sen wurden infiziert. Später erkunden die beiden Protagonisten ein verlassenes Trainingsgebäude von Umbrella, wo ihnen – wer hätte es gedacht – allerlei Untote ans Leder wollen. Die Erkundung der Anlage sowie das Ende gestalten sich klassisch, inklusive des bewährten „wir aktivieren die Selbstzerstörungsmechanik der geheimen Forschungsanlage und entkommen mit dem Lift“-Move. Während Billy die Freiheit erlangt, macht sich Rebecca zu einem Herrenhaus in der Nähe auf, in dem die Geschichte in *Resident Evil* weitergeht. Ich muss jedoch gestehen, dass mir die Story in *Re-*

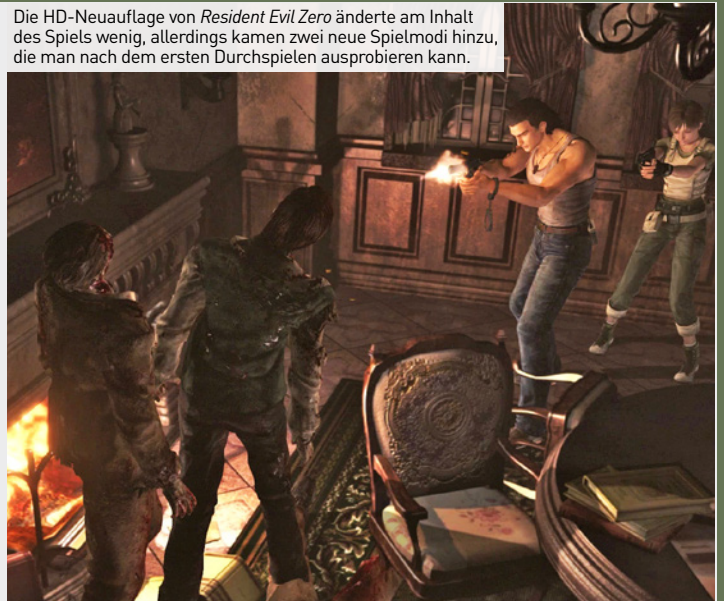
Resident Evil Zero HD Remaster

Zero ist ein tolles Spiel, war aber lange exklusiv nur auf den beiden Nintendo-Konsolen Gamecube und Wii verfügbar. 2016 änderte sich das!

Capcom war sich 2015 durchaus bewusst, dass viele Fans der Reihe die alten Serienteile den neuen, actionreicheren Spielen vorzogen. Und wenn man noch ein sehr klassisches, gutes *Resident Evil* in der Hinterhand hat, wieso in eine Neuentwicklung investieren? *Resident Evil Zero* ging wegen seines Daseins als Nintendo-exklusiv-Titel an vielen Spielern vorbei, zumal vor allem die Wii eine ganz andere Zielgruppe ansprach als klassische Horrorspielfans. So entschieden sich die Japaner, *Resident Evil Zero* neu in HD für alle gängigen Konsolen und den PC aufzulegen.

Ein Segen bei der Arbeit am HD-Remaster waren die hochaufgelösten Assets des Originals, die damals für den Einsatz im Spiel heruntergerechnet wurden. Anders als bei *Resident Evil 2 Remake* handelt es sich bei der Neuauflage von *Zero* nicht um eine grundlegende Frischzellenkur, sondern lediglich um ein hübscheres Update für aktuelle Plattformen. Deshalb bleiben auch die alten Kritikpunkte an der Mechanik bestehen, wie etwa die fehlenden Lagerkisten, die mäßige KI des Begleiters und die ohne Überraschungen verlaufende Story mit einigen unfreiwillig lustigen Momenten. Dennoch kam die Neuauflage gut bei der Spielergemeinde an – in erster Linie natürlich bei den Fans der alten Teile. Auf Steam etwa sind die Rezensionen der User größtenteils positiv. Wir vergaben *Resident Evil Zero HD Remaster* damals die Wertung von 82 % Spielspaß, was in unserem neuen Wertungssystem einer 8 entspricht. Das Original trägt heute noch stolz eine Durchschnittswertung von etwa 84 % auf der Review-Sammelstelle gamerankings.com zur Schau. Mit Recht, wie ich finde!

Die HD-Neuauflage von *Resident Evil Zero* änderte am Inhalt des Spiels wenig, allerdings kamen zwei neue Spielmodi hinzu, die man nach dem ersten Durchspielen ausprobieren kann.





Heute ist die Optik zwar nicht mehr so eindrucksvoll wie damals, aber die Lichteffekte können sich immer noch sehen lassen. Teile der Kulissen sind zudem animiert. (Quelle: Moby Games)



Nicht die ganze Zeit ist man im Team unterwegs. Manches Mal werdet ihr von eurem Partner getrennt und müsst alleine gegen die Zombies bestehen und Rätsel lösen. (Quelle: Moby Games)

sident Evil nie besonders wichtig war. Natürlich gibt es da ikonische Charaktere wie Birkin und Wesker, die munter Gott spielen, sowie zig Arten von Viren und Mutationen. Hauptsächlich gefiel mir an *Resident Evil* vielmehr die Balance zwischen Rätseln und haarsträubender Spannung. Außerdem war ich hellauf begeistert von der fantastischen Optik auf dem Gamecube! Bei der Arbeit am Remake (mehr dazu im Kasten) war sogar Producer Takenaka überrascht, dass Figurenmodelle und Texturen des Originals über sehr hohe Auflösungen verfügten, die für den Einsatz im Spiel herunterge-

rechnet wurden – für die Neuauflage musste man nicht mehr viel daran feilen. Auch das Beleuchtungssystem sorgte immens für Atmosphäre, genau wie die stimmungsvoll-bedrohliche Hintergrundmusik. Die feste Kameraperspektive ermöglichte eine deutlich feinere Grafik als bei Titeln mit freier Blickwinkelwahl. Ein ausgereifter, lokaler Koop-Modus wäre das Sahnehäubchen gewesen, denn dann



wäre der Streit mit meinem Bruder, wer denn nun spielen und wer zugucken darf, einfach weggefallen. So mussten wir uns eben zähneknirschend abwechseln.

KLEINE STOLPERSTEINE

An die sperrige Tank-Steuerung hatten wir uns in *Resident Evil 1* gewöhnt, damit hatten wir keine Probleme. Was uns aber durchaus negativ auffiel, war das leicht geänderte Inventarsystem. Da es keine Lagerkisten gab, musste

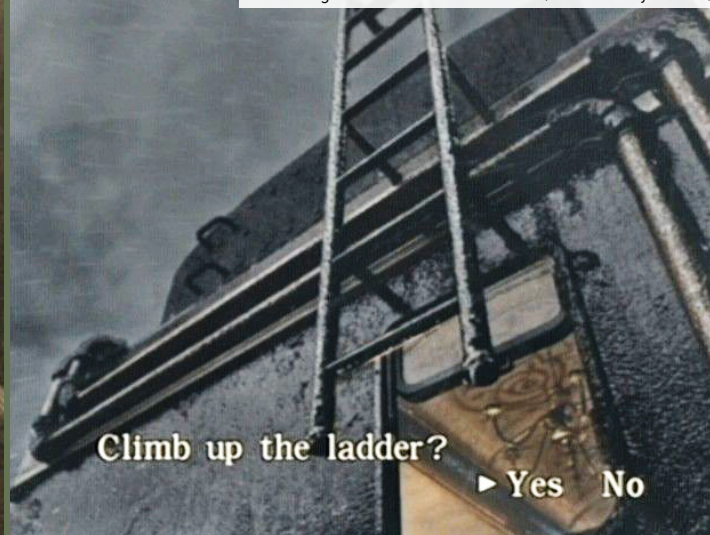
man Gegenstände liegen lassen. Brauchte man dann doch eines der abgelegten Objekte, musste man erst wieder mühsam hinlaufen und es aufheben. Nach dem Abschluss von *Resident Evil Zero* legte ich eine lange *Resi*-Pause ein; erst mit dem vierten Teil war ich wieder am Start. Und während mir Nummer vier auch viel Freude bereitete, so war es doch nicht mehr das *Resident Evil*, welches mir damals mit den beiden Gamecube-Ablegern so ans Herz gewachsen ist. Aber dem Erfolg von *Resident Evil 2 Remake* nach zu urteilen besinnt sich Capcom wohl gerade auf alte Tugenden zurück! ■

Manche wichtige Objekte, die man aufheben kann, leuchten. Andere Gegenstände wie etwa Heilkräuter oder wertvolle Munition muss man selbst identifizieren. (Quelle: Moby Games)



He's holding something...

Vorm Leitersteigen fragt das Spiel noch einmal nach: Heute sind solche Stolpersteine im Spieldesign unüblich. Auch die Türöffnungsanimationen sind veraltet. (Quelle: Moby Games)



Climb up the ladder?

► Yes No

JEDE WOCHE NEU!

GAMES-AKTUELL-PODCAST – SPIEL, SPASS, SCHOKOLADE!

Ergänzend zum Heft: Unser wöchentlicher, 90-minütiger Entertainment-Talk!



Im Games-Aktuell-Podcast berichten wir seit 2007 über alles Wissenswerte aus der Welt der Videospiele – und gelegentlich aus der Film- und Serienwelt. Jede Woche gibt es eine frische Folge mit aktuellen Diskussions-themen, Spiele-Tests, Reiseberichten von Events und vielem mehr. Frei nach dem Motto „Spiel, Spaß und Schokolade“ geht es dabei nicht immer bierernst, dafür aber stets unterhaltsam zu – das ist zumindest der Anspruch des Podcast-Teams.

SO KÖNNT IHR UNS HÖREN

Über 540 Folgen des Games-Aktuell-Podcasts haben wir bereits aufgenommen. Die Stammhörer wissen natürlich, wo sie unseren Podcast anhören können, doch für alle neuen Hörer wollen wir hier die Ausstrahlungsplätze nennen: Den Games-Aktuell-Podcast gibt es bei iTunes, Mixcloud, Youtube und auf www.gamesaktuell.de.

Gerne beantworten wir im Podcast auch eure Fragen. Schickt sie an: leserbriefe@gamesaktuell.de!



GAMES AKTUELL

JETZT REGELMÄSSIG PER POST IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG!

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



CMG
Computec Media Group

suchen 0 Artikel

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

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

GAMES AKTUELL

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

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

Verfügbar als:

Print Digital PDF

shop.gamesaktuell.de

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



COMMUNITY

ZWEI SEITEN NUR FÜR EUCH – DIE COMMUNITY!



Liebe Leser(innen),

zehn oder hundert, das ist hier die Frage: Wie ihr sicher bemerkt habt, haben wir unser Wertungssystem umgestellt. Es gibt nun keine Prozentwertungen mehr, sondern wir bewerten Spiele künftig in Zehnerschritten. Damit wollen wir die reine Zahl abwerten und den Testartikel, der zur Zahl gehört, aufwerten. Denn ob ein Spiel eine 87 oder eine 88 ist, hängt nicht zuletzt auch von der Gewichtung der Pros und Contras ab, und die fällt nun mal bei jedem anders aus. Könnt ihr unsere Gedanken nachvollziehen oder hasst ihr uns jetzt?

Euer Andy



Fehlerteufel

Seite 68, 77 und 81, GA 02/2019

Das Porträtfoto von Johannes widerspricht dem Magazintitel komplett: „Aktuell“ ist das aufgeschwemmte Gesicht, das – laut Hannes' Aussage – auf ein 40 Kilogramm höheres Gewicht schließen lässt, so überhaupt nicht. Ein Beweisfoto für Hannes' aktuelles Gewicht findet ihr auf Seite 60.

Andy antwortet

NEHMT KONTAKT AUF: Ihr erreicht mich per E-Mail an: leserbriefe@gamesaktuell.de
Oder per Post an: Computec Media GmbH, GA-Leserbriefe, Dr.-Mack-Str. 83, D-90762 Fürth

Prognose zu den neuen Konsolen

Hallo Thomas,

ich schreibe das erste Mal einen Leserbrief, weil mir etwas Déjà-vu-Verdächtiges in der aktuellen Zeitschrift von euch auffiel. Ich lese die Zeitschrift seit dem ersten Heft und in den Jahren fiel mir auf, dass ihr euch immer wieder etwas „wiederholt“, wenn ihr von einer neuen Konsolengeneration schreibt. Es wird davon berichtet, dass, wenn eine neue Generation der Konsolen erscheint, die alten Konsolen nicht „sterben“ werden und weiterhin massig neues Material für die „alten“ Konsolen in Arbeit ist. Dabei bestätigt die Vergangenheit, dass die alten Konsolen circa sechs Monate, nachdem die neue Generation veröffentlicht wurde, zu Grabe getragen werden und nichts mehr für die „alte“ Konsolengeneration produziert wird. Das war beim Wechsel von der PS1 zur PS2, der PS2 zur PS3 und der PS3 zur PS4 ... warum gaukelt ihr den Leuten vor, dass die alten Konsolen noch beliefert werden, und sagt nicht die Wahrheit, dass die „alte“ Generation nicht mehr interessant ist für die Hersteller? ;-)

Wie man unschwer erlesen kann, bin ich ein Besitzer der PS4. Ich bin der Meinung, dass die PS5 noch Anfang 2019 vorgestellt wird und ein paar Monate später in den Handel kommt. Meine Meinung basiert auf der aktuellen Situation in Geschäften, Online-Shops usw. Die jetzige Hardware wird einem hinterhergeworfen für einen Appel und ein Ei ... die Spiele werden zu stark reduzierten Preisen (meist unter 30 oder gar 20 Euro) angeboten, die PS4 (Pro) teils schon unter 200 Euro. Jede Wette, dass die neue Generation schon mehr als in den Startlöchern steht. Vielleicht hat ja Sony deswegen die großen Messen abgesagt? Wer weiß ...

Normalerweise müsstet ihr als Redakteure, die an der Speerspitze stehen, das schon wissen?! ;-)

Ansonsten macht weiter so und blablaä. Ein glückliches und erfolgreiches Jahr 2019 wünsch ich euch.

Liebe Grüße, Mark

Hallo Mark,

ich antworte mal im Namen von Thomas. Ich finde es toll, dass du die Games Aktuell bereits seit 2003 liest. Herzlichen Dank für deine Treue! Jetzt zu den neuen

Konsolen: Da du keine konkrete Passage aus unserem Artikel zitiert hast, weiß ich nicht, wo genau du rausliest, dass nach dem Erscheinen der PS5 noch „massig neues Material für die alten Konsolen“ produziert werden wird. Thomas und ich sind genau deiner Meinung: Sobald die PS5 im Handel ist, konzentrieren sich die meisten Spieleentwickler auf diese Konsole und bringen für die PS4 nur noch Titel auf den Markt, die bereits in der Entwicklung waren. Ausnahme dürften Casual-Spiele sein, die vielleicht im Bundle mit einer günstiger werdenden PS4 verkauft werden könnten, etwa Play-Link-Spiele.

Ob die PS5 tatsächlich schon dieses Jahr erscheint, wie von dir prognostiziert, wird man sehen. Wir haben in unserem Artikel Gründe genannt, warum wir nicht vor 2020 mit der neuen Konsolengeneration rechnen und bleiben dabei. Ich bin überzeugt, dass Sony den Termin so streng geheim hält, dass selbst innerhalb des japanischen Unternehmens die wenigsten das exakte Release-datum kennen – sofern es überhaupt schon feststeht.

Liebe Grüße, Andy

Verbesserungsvorschläge

Liebes Games-Aktuell-Team,
ich habe folgende Fragen an euch:

1. Könntet ihr mehr Handyspiele testen? Und dazu auch etwas ausführlichere Tests schreiben, zum Beispiel eine ganze Seite lang? Es gibt zahlreiche Spiele im Mobile-Games-Sektor, aber in euren Ausgaben testet ihr jeweils immer nur drei, und dann auch nur auf einer Drittelseite. Da der mobile Bereich zum Spielen immer mehr zunimmt, wäre das doch bestimmt für viele eurer Leser interessant? Zumal zahlreiche Spiele kostenpflichtig sind und ein Test daher vor einem verfehlten Download bewahren kann.

2. Wäre es möglich, dass ihr den Vorschaubereich vom Umfang her reduziert? Ich denke, es würde ausreichen, ein noch nicht erschienenen Spiel auf einer bis maximal zwei Seiten vorzustellen. Denn, welchen Sinn macht eine fünfseitige Besprechung, wenn man das Spiel noch nicht kaufen kann? Dafür kann der eigentliche Test ruhig etwas länger sein, wenn das Spiel tatsächlich erschienen ist. Ich vermute, der Grund dafür, dass ihr Vorschauen so umfangreich gestaltet,

ist der, dass aufgrund der gestiegenen Produktionskosten immer weniger Spiele erscheinen. Ich kann natürlich verstehen, dass ihr das Heft irgendwie voll bekommen müsst. Daher meine Idee mit den Mobile-Games-Tests. Auch der Independent-Bereich könnte von euch ausführlicher getestet werden, denn ein kleines Independent-Spiel kann großen Spaß machen!

Ansonsten würde ich mir mehr Hintergrundberichte zu den Spieleentwicklern wünschen, sowohl zu den Firmen als auch zu den einzelnen Personen. Ich finde solche Geschichten oder Interviews immer sehr interessant! Wann hat die jeweilige Person mit dem Programmieren oder dem Grafikdesign angefangen, wie kam sie in die Games-Branche, was denkt sie über die derzeitigen Spiele etc.

Ich bin übrigens schon 43 Jahre alt und spiele seit 1985, angefangen mit einem C64, dann Amiga, später PC, bis heute auf PC, Playstation und Handy!

Viele Grüße! Und macht weiter so, euer Heft ist wirklich gut!

Thomas

Servus Thomas!

Oh, jemand aus meiner Generation. Deine Zockerlaufbahn deckt sich weitestgehend mit meiner. Vielen Dank auch für das Lob!

Jetzt zu deinen Fragen. Handyspiele sind so eine Sache: Viele kosten zwar Geld, sind aber immer noch um einiges günstiger als PC- und Konsolentitel. Deshalb räumen wir den *Red Deads* und *Far Crys* mehr Platz ein. Trotzdem werden wir auch weiterhin Mobile-Games testen – und vielleicht den Umfang erweitern. Mich würde interessieren, wie sehr unsere Leserschaft generell an Spielen für Handys und entsprechenden Tests interessiert ist? Schreibt mir!

Unsere Vorschau- und Testrubriken haben keine festgelegte Größe. In der Vorweihnachtszeit ist der Vorschau-Teil vergleichsweise klein, die Test-Rubrik dafür umso größer. Derzeit ist das Verhältnis eher umgekehrt. Der Umfang einzelner Artikel hängt auch davon ab, welchen Aufwand wir mit der Erstellung hatten. Wenn ein Kollege eine Woche in den USA bringt und dabei nur ein Zweiseiter rauspringt, ist dies eher ineffizient. Sicher gibt es auch Leser, die erst über ein Spiel informiert werden möchten, wenn es käuflich zu erwerben ist. Andere wiederum saugen in den Monaten vor dem Release jede Info auf, die sie bekommen können, und steigern dadurch ihre Vorfreude – oder streichen Spiel XY von der Wunschliste.

Die Idee mit den Hintergrundberichten zu Spieleentwicklern ist großartig. In der Vergangenheit hatten wir bereits Specials über Firmen wie Naughty Dog oder Entwickler wie Hideo Kojima im Heft. Dies werden wir sicher fortführen, denn es gibt ja immer wieder neue Studios oder aufstehende Stars in der Entwicklungsszene.

Viele Grüße, Andy

Jobsuche

Hallo Lesebriefonkel.

Ich schreibe heute, weil ich auf der Suche nach einem lockeren, überbezahlten Job in der Spielebranche bin und glaube, ich habe ihn gefunden. Offensichtlich gibt es bei vielen Entwicklerstudios, Publishern und Konsolenherstellern niemand, der kurz vor dem Release eines Spieles eine Qualitätskontrolle vornimmt, zu den Verantwortlichen geht und diplomatisch sagt: Seid ihr völlig verrückt geworden, dieses Spiel so verkorkst rauszubringen?

Vampyr, *Fallout 76* und *Star Wars* sind nur einige Beispiele, die leicht zu verhindern gewesen wären. Ist das zu naiv gedacht? Natürlich. Diese Sache, mit völlig verbuggten und unfertigen Spielen rauszukommen und damit seit Jahren auch noch Erfolg zu haben, hat vor allem einen Grund: uns Spieler. Warum? Weil trotzdem millionenfach Spiele vorbestellt werden, der Shitstorm nicht groß genug ist und zu viele auf die Day-One-Patches setzen. Eure Aussage in der letzten Ausgabe war in etwa: Mit den Spielern kann man es ja machen. Ja, kann man seit Jahren und deshalb gehört es uns auch nicht anders. Es sind anscheinend noch viel zu wenig verbuggte, unfertige und vor Mikrotransaktionen tiefende Spiele, als dass wir Spieler uns richtig dagegen wehren würden. So, das musste mal raus.

Jetzt noch zu den „Marketingkönigen“ von Microsoft. Würde ich jobmäßig auch machen. Die haben seit etwa zwei Jahren die mit Abstand leistungsstärkste Konsole der Welt und haben es geschafft, nichts daraus zu machen. Jetzt, mehr oder weniger kurz vor Release der PS5, kaufen sie Entwicklerstudios auf, um exklusive Spiele für die Xbox rauszubringen. Respekt, das mach ich hauptberuflich.

Gruß, Olli

Hi Olli!

Deinen Brief lasse ich mal als Kolumne für sich stehen. Falls es nicht mit einem Job beim Entwickler klappt, dann bewirb dich bei uns. Schreiberisches Talent hast du!

Alles Gute, Andy

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100 www.computec.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller
Brand / Editorial Director Redaktionsleiter / Cvd	Maria Beyer-Fistrich Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion und Mitarbeiter dieser Ausgabe	Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Andreas Szedlak Christian Dörre, Felix Schütz, Paula Sprödel, Matthias Dammes, Johannes Gehrling, Dominik Pache, David Benke, Viktor Eippert, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Olaf Bleich, Stephan Petersen, Sönke Siemens, Andreas Altenheimer, Cosima Stanecker, Alexander Grassmé
Lektorat Layout	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Albert Kraus
Titelgestaltung Layoutkoordination	Sebastian Bienert Albert Kraus
Video Production	Thomas Dziewisek
Vertrieb, Abonnement Marketing Produktion	Werner Spachmüller Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid Martin Clossmann (Ltg.)
Brand / Editorial Director Redaktion Digital Director Entwicklung	www.gamesaktuell.de Maria Beyer-Fistrich David Martin, Maik Koch Simon Fistrich Markus Wolny (Ltg.), Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, René Giering, Christian Zamora, David Turkadze, Ali Adlah Tony von Biedenfeld, Daniel Popa Stefan Wölfl, Jennifer Brechtelsbauer
Webdesign SEO/Produktmanagement	
Anzeigen Sales Director	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Jens-Ole Quiel; Tel. +49 (911) 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print / Digital	Bernhard Nusser, Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de Judith Gratiass-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratiass-klamt@computec.de Alto Mair, Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil	Annett Heinze, annett.heinze@computec.de Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Creation & Services	Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing	Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig
Anzeigenberatung Online	Ströer Digital Media GmbH, Kehrrieder 8-9, 20457 Hamburg Tel.: +49 40 - 468 567-100, www.stroer.de, kontakt@stroer.de
Anzeigendisposition Datenübertragung	Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019
Abonnement: Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer. Postadresse: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter: ÖSTERREICH, SCHWEIZ UND WEITERE LÄNDER:	
DEUTSCHLAND E-Mail: computec@dpv.de Tel.: 0911-99399098 Fax: 01805-8618002* Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr * (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz; max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)	E-Mail: computec@dpv.de Tel.: +49-911-99399098 Fax: +49-1805-8618002 Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Magazin (ZKZ 61457): Kombi-Abo (ZKZ 61457):	Abonnementpreis für 12 Ausgaben: Deutschland: € 51,00 – Österreich: € 59,00 – Ausland: € 64,00 Deutschland: € 63,00 – Österreich: € 72,00 – Ausland: € 78,00
Vertrieb und Einzelverkauf	DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg; Internet: www.dpv.de
Druck	LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in Games Aktuell veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



DEUTSCHLAND:

4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:

CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:

APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

DAS LETZTE

LUKAS' LAMENTO



GUTE, SCHLECHTE NACHRICHT

Die Entwicklung von *Metroid Prime 4* wird verschoben – doch statt Kritik gibt es nur Lob für Nintendo.

Hach, war das ein Hochgefühl, als Nintendo auf der E3 2017 *Metroid Prime 4* ankündigte! Als großer Liebhaber der Reihe an sich und eben vor allem der *Prime*-Subserie war das für mich nach der *Samus Aran*-Flaute auf der Wii U und dem 3DS-Totalausfall *Metroid Prime: Federation Force* einer der besten Nintendo-Momente der letzten Jahre! Und ausgehend von Nintendos üblichen Entwicklungszyklen schien es als sehr wahrscheinlich, dass das Spiel irgendwann im Jahr 2019 auf der Switch aufschlagen würde. Tatsächlich gingen ich und viele Fans davon aus, dass irgendwann im Frühjahr im Rahmen einer Nintendo Direct die Gameplay-Entüllung des Spiels erfolgen würde, mit einer Veröffentlichung irgendwann im Weihnachtsgeschäft. Allerdings, eine Nintendo Direct lässt, zumindest Stand Anfang Februar, da ich diese Zeilen schreibe, weiterhin auf sich warten. Und dass *Metroid Prime 4* darin gezeigt wird, das ist inzwischen ausgeschlossen. Denn ein Video zu *Metroid Prime 4* veröffentlichte Nintendo schon Mitte Januar, allerdings nicht mit der erhofften Enthüllung, sondern einer kleinen Hiobsbotschaft für alle artig wartenden Nintendo-Switch-Besitzer.

ALLES AUF ANFANG

Nix wird's nämlich mit *Metroid Prime 4* in diesem Jahr, auch nicht 2020 und tendenziell auch nicht 2021. Die unbekannten Entwickler (gerüchteweise Bandai Namco) haben es nämlich verbockt. Nintendo war so unzufrieden mit dem Entwicklungsprozess, dass man diese Fassung des Spiels kurzerhand einstampfte. Stattdessen wurde der Auftrag nun an Retro Studios neu vergeben, die Schöpfer der Originaltrilogie für Gamecube und Wii. So gut wie nichts aus der bisherigen Entwicklung wird übernommen, die Texaner starten quasi komplett von vorne. Wow, das muss man erst einmal sacken lassen. Eigentlich würde man nun den großen, empörten Aufschrei der Nintendospiele erwarten. Allerdings blieb und bleibt er aus – und zwar aufgrund der extrem offenen Art und Weise, wie Nintendo mit der ganzen, für den Konzern definitiv unangenehmen Situation umgeht. Hier wird nicht schöngefärbt, hier wird nicht herumgeredet, hier wird nicht versucht, Fakten und Details zu verbergen: Nein, in dem Video, in dem die Verschiebung um mehrere Jahre angekündigt wurde, werden die Tatsachen auf den Tisch gelegt, wird eine klare Ent-

schuldigung ausgesprochen und wird um Verständnis gebeten. Und das gibt es tatsächlich.

SO MUSS DAS!

Einen solchen Schritt gibt es in der Videospielbranche nämlich selten, eigentlich nie. Genausogut hätte Nintendo die ganze Sache verschweigen und einfach mit „Kein Kommentar“ alle Nachfragen bezüglich der Entwicklung wegfegen können. Stattdessen steht man aber zu den Fehlern und Fehlentscheidungen, die man gemacht und getroffen hat, und zeigt auf diese Weise: Hey, da arbeiten ja auch nur normale Menschen bei Nintendo! Das ist kein perfekt geöltes Getriebe, da läuft nicht alles glatt. Da wird nicht versucht, den Kunden für dumm zu verkaufen, sondern er wird ernst genommen. Mag sein, dass dieser Neustart im Endeffekt auch eine Fehlentscheidung war – wer weiß schon, wie gut oder schlecht Retro Studios heutzutage aufgestellt ist? Nintendos Vorgehen in diesem Fall sollte aber ein leuchtendes Beispiel für alle anderen Entwickler sein. Warum Lootboxen und Mikrotransaktionen als „Player's Choice“ anpreisen,

wenn es einfach nur Geldmache ist? Warum Designfehler und schlechte Entwicklungen schönreden, wenn jeder Depp hinter diese Fassade blicken kann? Einfach mal sagen: „Ja, das ist ein Element, das der Finanzierung dient. Kundenfreundlich ist es nicht.“ Oder: „Ja, das haben wir richtig, richtig verbockt, da können wir nichts tun außer uns entschuldigen.“ Nicht immer, aber oft genug wäre die Reaktion der Spieler nicht Wut, sondern Verständnis; und auf jeden Fall würde EA, Ubisoft, Activision und Co. dann nicht prinzipiell der Ruf anhängen, ihre Spielerschaft zu gängeln und zum Narren zu halten. Man kann den Leuten fast immer die Wahrheit zumuten. Nicht immer ist sie schön, oft genug bedeutet sie eine Enttäuschung für Fans. Wenn aber gleichzeitig von Publishern kommuniziert wird „Wir sind damit auch nicht glücklich, aber so ist es leider“, dann fällt der Frust gleich viel geringer aus. **ls ■**



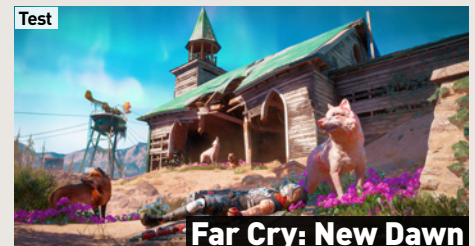
AUSBLICK | GAMES AKTUELL 04/2019 ERSCHEINT AM 20.03.2019



Zurück in die Postapokalypse: Wir testen das neue *Metro*, in dem wir durch Russland gen Osten reisen.



Endlich wieder ein Hit aus dem Hause Bioware? Der Koop-Online-Shooter *Anthem* bei uns im Test!



Noch einmal Weltuntergangsstimmung? Wir testen in der nächsten Ausgabe den *Far Cry*-Ableger *New Dawn*!

Ausgleichssport

+ Heft-DVD
Über 180 Minuten Laufzeit!

METRO EXODUS: NEUIGKEITEN AUS DER POSTAPOKALYPSE

Meistverkauftes Playstation-Magazin Deutschlands

play4

WWW.PLAYVIER.DE

03.2019 / Ausgabe 143 / € 6,99

KINGDOM HEARTS 3
Endlich: Der große Test zum Disney-Rollenspiel! **ab S. 40**

im Heft
DVD
ÜBER 3 STUNDEN VIDEOS

FAR CRY NEW DAWN

AUSSERDEM AUF DER HEFT-DVD:
Metro: Exodus, Just Cause 4,
Top-Spiele des Jahres 2018, PUBG,
Grafik-Highlights 2019 u. v. m.

USK
16
Freigegeben

Zu Besuch bei Bioware
ANTHEM
Wir haben Anthem bei Bioware gespielt und alle wichtigen Infos mitgebracht: Klassen, Waffen, Spielwelt! **ab S. 16**

Zurück in Raccoon City
RESIDENT EVIL 2
Das perfekte Remake? Die Neuauflage des Kultklassikers von Capcom im ausführlichen Test! **ab S. 46**

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

ÜBER 200 MILLIONEN
SPIELER WELTWEIT!

FORTNITE

ZONE

NEU

INOFFIZIELL & UNABHÄNGIG

SIEBEN ARTWORK-POSTER



FORTNITE-ALTERNATIVEN



Planetside Arena, Ring of Elysium, Battlefield 5 Firestorm, CS Danger Zone & Co.

YOUTUBE & TWITCH

Die bekanntesten
Fortnite-Streamer
auf YouTube und Twitch

FORTNITE-GEAR IM TRESOR

Waffen und Gegenstände,
die Epic in den Tresor ver-
schuttet hat, weil sie zu
schwer waren.



EXTRA:
2 XXL-POSTER

NEU!

JETZT ÜBERALL IM HANDEL FÜR 3,99 EURO ERHÄLTICH ODER
EINFACH ONLINE BESTELLBAR UNTER: [SHOP.COMPUTE.DE/EDITION](https://shop.compute.de/edition)

COMPUTE
EDITION