

FAR CRY: NEW DAWN & METRO EXODUS – SHOOTER-DUO IM TEST

Meistverkauftes Playstation-Magazin Deutschlands

**play4**

WWW.PLAYVIER.DE

04.2019 / Ausgabe 144 / € 6,99

**Der Fortnite-Killer?**

# APEX LEGENDS

EAs Battle-Royale-Titel bricht alle  
Rekorde. Wir klären, ob es dem Hype  
gerecht wird – und erleichtern  
auch den Einstieg. **ab S. 46**

**Top-Videos**  
in dieser App

**ANTHEM**

WEITERE VIDEOS:

Metro Exodus, Kingdom Hearts 3,  
Tom Clancy's The Division 2, Rage 2,  
Trials Rising, Resident Evil 2 u. v. m.



Deutschland € 6,99; Österreich € 7,80; Schweiz sfr 11,50  
Niederlande, Belgien, Luxemburg € 8,20;  
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 9,00



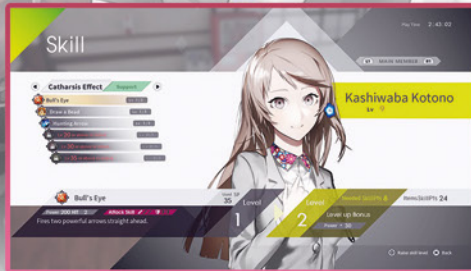
**Alle Infos zum Start**

## TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Großer Anspielbericht, Interview + Rückblick auf Teil 1 **ab S. 16**



# Entkomme der virtuellen Hölle!



## AB 15. MÄRZ



©FURYU Corporation. Licensed to and published by NIS America, Inc. "PS", "PlayStation", "PS4", "PS4" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
© 2018 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.







## Gut in **Schuss**

**Das hatten wir auch selten: Gleich fünf Shooter tummeln sich auf dem Cover – es blühen so früh im Jahr also nicht nur erste Bäume und Gräser, sondern auch jede Menge blaue Bohnen.**

*Apex Legends*, Tom Clancy's *The Division 2*, *Metro Exodus*, *Far Cry: New Dawn*, *Anthem* – gleich fünf Shooter tummeln sich in diesem Monat auf unserem Cover. Und bieten durch ihre unterschiedlichen Ansätze wohl für jeden Geschmack etwas. Wer sich hauptsächlich online aber im PvE austoben will, schnappt sich einen der sogenannten Loot-Shooter *Anthem* oder *The Division 2* – je nachdem, ob man lieber Sci-Fi-Setting und Third-Person-Perspektive oder realistisches Setting und Ego-Ansicht präferiert. Für Singleplayer-Story-Fans hingegen haben wir das abgedreht-bunte *Far Cry: New Dawn* und das düstere *Metro Exodus* an Bord, in die Postapokalypse entführen euch aber beide. Und wer schließlich von Solo-Elementen so gar nix hält, der stürzt sich halt im neuen Battle-Royale-Hit *Apex Legends* von EA und den Machern von *Titanfall 2*, Respawn Entertainment, aus.

Logisch also, dass wir für das Redaktionsfoto unsere Nerf-Guns entstaubt haben. Nur Chris wollte nicht mitmachen und dreht lieber weiterhin Runden in der Testversion von *Dirt Rally 2.0* – auch gut. Denn wer auf das ganze Geballer keine Lust hat, für den haben wir neben der Rallye-Simulation diesen Monat unter anderem auch noch *Devil May Cry 5*, *Mortal Kombat 11* und *A Plague Tale: Innocence* im Vorschau- oder die Weltall-Strategie *Stellaris* im Test-Teil im Angebot.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe der play<sup>4</sup> wünschen

*Sascha B.*  
Sascha & das play<sup>4</sup>-Team

## In eigener Sache – (Wertungs-)Systemwandel

**Lange wurde intern diskutiert, das Für und Wider diverser Wertungssysteme abgewägt, nun ist es aber soweit: Wir stellen um!**

Intern waren wir schon länger der Meinung, dass das 100er-System heutzutage ausgedient hat, nach einem runden Jahr interner Diskussionen wagen wir nun aber den Schritt: Ab sofort werten wir nicht mehr in einem 100er-System, sondern einem 10er-System mit ganzen

Schritten. Neu sind auch fünf Sonder-Awards für Stil, Grafik, Sound, Story und Innovation. Da die Änderung für all unsere Publikationen gilt, findet ihr nähere Infos auf der Webseite [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) beziehungsweise unter diesem Shortlink: <https://bit.ly/2TaSJkw>

Wertung

play<sup>4</sup>

**9** von **10**



# Inhalt 04|2019



## Start

Editorial	03
Inhalt	04
Aktuelles + play <sup>4</sup> in Japan	06
InTeam: Das play <sup>4</sup> -Tagebuch	10
Das Spielosophische Quartett	12
Mobile Games Check	14

Apex Legends – Tipps	50
Far Cry: New Dawn	52
Dirt Rally 2.0	58
Metro Exodus	62
Jump Force: Unite to Fight	68
Stellaris	70
Tales of Vesperia: Definitive Edition	72
Best of Playstation	74

## Vorschau

Tom Clancy's The Division 2	16
Devil May Cry 5	26
Mortal Kombat 11	32
Anthem	36
A Plague Tale: Innocence	38
Most Wanted	42

## Magazin

Branchenriesen: Nintendo	78
20 Jahre Silent Hill	82
30 Jahre Sim City	88
Multimedia	94

## Test

Teamseite	45
Apex Legends	46

## Finale

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

Test  
**62**

Wir sind mit Artjom durchs eisige Russland gestieft, um uns den mutierten Monstern zu stellen. Lest alles darüber in unserem umfangreichen Test.

**Metro Exodus** ▲



# Alle Videos dieser Ausgabe

Zum Starten eines Videos einfach  
auf den Spieletitel klicken.

## SPECIAL

- ▶ Anthem – Gameplay aus dem Stronghold
- ▶ Anthem – Das Bioware von früher ist Geschichte
- ▶ Metro Exodus – Alle Sammelobjekte im ersten Kapitel
- ▶ Rage 2 – Felix' exklusiver Anspieltermin
- ▶ Resident Evil 2 – Remake vs. Original
- ▶ Resident Evil 2 – Die besten Eastereggs

## VORSCHAU

- ▶ Anthem
- ▶ Apex Legends
- ▶ Devil May Cry 5 – Alle drei Helden im Hands-on-Video
- ▶ Rage 2
- ▶ Tom Clancy's The Division 2
- ▶ Trials Rising

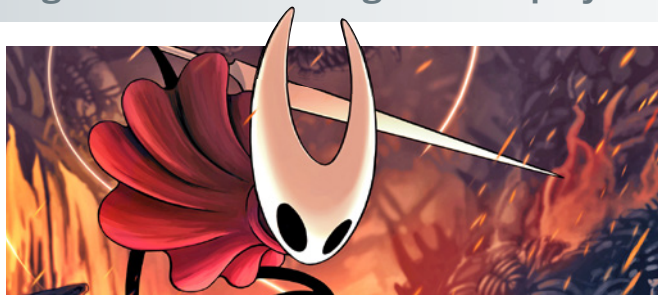
## TEST

- ▶ Kingdom Hearts 3
- ▶ Metro Exodus
- ▶ Resident Evil 2



# Aktuelles

Meldungen, Nachrichten und Insider-Informationen aus der Welt der Spiele  
– gewürzt mit dem legendären play<sup>4</sup>-Humor



## Hollow Knight: Silksong angekündigt

Das heiß geliebte Indie-Abenteuer bekommt schon bald eine Fortsetzung spendiert.

**JUMP & RUN** | Jössersna, der Knight ist da! Und zwar in seinem zweiten Abenteuer. Überraschend kündigte das Entwicklerstudio Team Cherry Mitte Februar eine Fortsetzung des viel gepriesenen Indie-Metroidvanias *Hollow Knight* an. In Gestalt von Protagonist Hornet machen wir uns auf, um ein neues Königreich zu erforschen, in welches wir unfreiwilligerweise verfrachtet wurden. *Hollow Knight* wird gerne als das *Dark Souls* unter den 2D-Metroidvanias bezeichnet – daran dürfte sich auch im zweiten Teil nichts ändern! Wir rechnen mit knackigem Gameplay und tollen Ideen. **LUKAS SCHMID**

## Tekken 7

### Neue Kämpfer enthüllt

Zwei neue Recken bereichern seit Ende Februar die Kämpferauswahl des Prügelspiels.



**BEAT 'EM UP** | Es ist immer so eine Sache mit DLC-Kämpfern in Beat 'em Ups, die eigentlich schon aus früheren Spielen bekannt sind: Ist es wirklich gerechtfertigt,

jemandem für seinen ehemaligen Main Fighter noch einmal Geld abzunehmen? Das trifft auf Julia Chang zu. Definitiv noch nicht mit dabei war dafür Negan, bekannt aus *The Walking Dead*. Da fragen wir uns allerdings: Wo genau versteckt sich die Logik hinter der Auswahl? Wie auch immer, beide Figuren können seit dem 28. Februar im PS Store für 5 respektive 8 Euro gekauft werden. Nun. **LUKAS SCHMID**

## Fortnite

### Klage wegen Tanzes blitzt ab

Auch in Zukunft darf der sogenannte Carlton-Tanz im Battle-Royale-Shooter vollführt werden.

**BATTLE ROYALE** | Alfonso Ribeiro, seines Zeichens Schauspieler, der die Rolle des Carlton in *Der Prinz von Bel-Air* verkörperte, hat eine Klage gegen den *Fortnite*-Hersteller Epic verloren. Wie schon andere Promis in ähnlichen Fällen vor ihm beschwerte er sich darüber, dass ein Tanz aus der Fernsehserie ohne Lizenzgebühren für das Spiel kopiert wurde. Das Gericht sah die künstlerische Eigenleistung aber als zu gering an. Tja. Pech. **LUKAS SCHMID**



## FIFA 19

### Neues Cover

Ronaldos Konterfei wird vom Cover der Fußball-Simulation verbannt.

**SPORTSPIEL** | Fußball spielen kann er, der Ronaldo! Darum war er bisher auch auf dem Cover von *FIFA 19* zu sehen. Geht es nach Vorwürfen aus dem Oktober des vergangenen Jahres, hat es der gar nicht so gute Mann dafür nicht so ganz mit dem Sexualstraftat oder dem Einhalten allgemeingültiger zwischenmenschlicher Verhaltensweisen – ihm wird eine Vergewaltigung im Jahre 2009 vorgeworfen. Das Urteil steht noch aus. Dennoch reagiert Electronic Arts schon jetzt und verbant den Profisportler nachträglich vom Cover der aktuellen Fußballsimulation. Der Grund für die Neuauflage ist offiziell aber lediglich die Einbindung der aktuellen Champions League. Durch das neue Cover sollen „den Spielern eine Reihe neuer Inhalte angeboten werden, welche die Spannung des Fußballs widerspiegeln“ und „verschiedene Talente gefeiert und einige der größten Stars präsentiert werden“. Na sichi, Brudi. **LUKAS SCHMID**





# Mass Effect: Bioware will weitere Spiele entwickeln

Trotz des *Andromeda*-Misserfolgs soll die Weltraum-Saga möglichst rasch fortgesetzt werden.



**ROLLENSPIEL** | Wohl um darbenende Fans zu beruhigen, äußerte sich Bioware kürzlich zu *Mass Effect* und versicherte, dass man sich der Reihe nach wie vor äußerst verpflichtet fühle. So schnell wie möglich wolle man an einer Fortsetzung arbeiten, die entweder nach *Mass Effect 3* oder dem Ende von *Mass Effect: Andromeda* ansetzen soll – die Entscheidung darüber sei

noch nicht gefallen. Bekanntermaßen wurden sämtliche DLC-Pläne für *Andromeda* aufgrund des Misserfolgs des Titels sowohl bei Fans als auch bei Kritikern gestrichen. Das ist das Wollen, davor steht aber das Können: Aktuell steckt Bioware alle Ressourcen in den Launch und die konstante Versorgung mit neuen Inhalten von *Anthem*. Danach steht die Entwicklung des kürzlich angekündigten *Dragon Age 4* an. Erst danach könne man sich voll einem neuen Spiel der Weltraum-Saga widmen. Als offizielle Ankündigung sollte man diese Aussagen von Executive Producer Mark Darrah aber noch nicht sehen – wenn denn mal ein neues Spiel kommt, dann wohl erst in etlichen Jahren. LUKAS SCHMID

## „Sorry!“

**Am Ende war's wieder Niemand**

Lukas spricht in seinem Test zu *Kingdom Hearts 3* davon, dass man im ersten Teil der Reihe die Niemande bekämpfen muss. Das ist natürlich Quatsch, als Gegner warten dort ausschließlich Herzlose auf einen – ein unverzeihlicher Fauxpas. Zur Strafe musste Lukas die Handlungsstränge sämtlicher *Kingdom Hearts*-Spiele auswendig lernen. Wir hoffen, ihn bald wieder aus der geschlossenen Anstalt abholen zu können.

**Das hätte er wohl gerne**

Wie Paula des Öfteren befördert Volo David sich in der *Metro*-Vorschau zum Redakteur.

Ihr habt einen Fehler in der play<sup>4</sup> entdeckt? Frechheit, wir sind unfehlbar! Schickt ihn uns trotzdem an [lukas.schmid@computec.de](mailto:lukas.schmid@computec.de). Dann müssen wir nicht selber suchen, ha!

## SPRACHAUSGABE

„Hättest du lieber einen dritten Nippel oder einen dritten Hoden?“

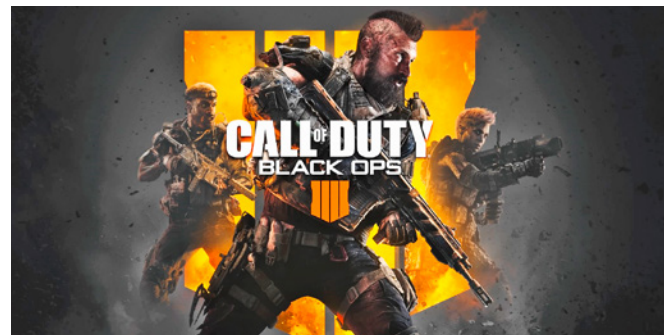
Katha stellt die wichtigen Fragen

## Anthem

Bug führt direkt zum Endboss

Jeder Anfang ist auch ein Ende. Manchmal aber kommt das Ende gleich zu Anfang.

**ACTION** | Lust, mal wieder ein Spiel durchzuzocken, aber keine Zeit, sich reinzuhängen? Für diesen Fall ist *Anthem* genau der richtige Titel! Ein kurioser Bug beförderte nämlich, bevor er von den Entwicklern gepatcht wurde, mehrere Spieler via Quickplay in der Anfangsphase des Abenteuers direkt zum finalen Bosskampf und in andere, willkürlich gewählte Missionen. Da lässt sich doch bestimmt ein Geschäftsmodell draus machen ... LUKAS SCHMID



## Call of Duty: Black Ops 4 führt Lootboxen ein

Wer sich schon immer dachte „Ich will, dass *Black Ops 4* mehr kostet!“, hat Glück.

**EGO-SHOOTER** | Da sage noch einer, Activision sei gierig! Mit einem aktuellen Update führt der Publisher neue Gratis-Inhalte in *Call of Duty: Black Ops 4* ein, und zwar Lootboxen! In allen Spielmodi können nun virtuelle Boxen gekauft werden, welche stets eine zufällige Auswahl kosmetischer Items enthalten. Zur Überraschung von absolut niemandem nimmt die Community diesen Schritt nicht besonders gut auf. Es ist übrigens nicht das erste Mal, dass Activision einen Schritt dieser Art mit *Call of Duty* geht. Das macht's aber nicht besser. LUKAS SCHMID



# PLAY<sup>4</sup> IN JAPAN

## Final Fantasy XV

### Details zu Episode Ardyn

Auch zweieinhalb Jahre nach dem Release wird der Rollenspiel-Epos noch inhaltlich erweitert.

**ROLLENSPIEL** | Spielt noch jemand *Final Fantasy XV*? Irgendjemand? Niemand? Oh, in der letzten Reihe hat sich jemand gemeldet, gut! Dann können wir nun verkünden, dass es erste handfeste Infos zum DLC *Episode Ardyn* gibt. Wir erleben mit, wie Antagonist Ardyn 35 Jahre vor den Ereignissen des Spiels aus seiner jahrtausendelangen Gefangenschaft befreit wird. Um Rache zu nehmen, begibt er sich in die Stadt Insomnia. In Gestalt Ardyns verfügen wir über allerlei neue Fähigkeiten und können etwa durch die Luft gleiten, indem wir – oh, der Kerl in der letzten Reihe ist gegangen.

LUKAS SCHMID



## Journey

ThatGameCompany bringt Spiel auf PC

Nix war's mit der ewigen Sony-Exklusivität – die Atmosphäre-Meisterwerke werden untreu!

**TRENNUNG** | Das Entwicklerstudio ThatGameCompany hat sich auf Sony-Konsolen mit *Flow*, *Flower* und vor allem *Journey* einen hervorragenden Ruf als Erschaffer atmosphärischer Meisterwerke erarbeitet. Umso überraschender war es, dass man vor längerer Zeit den neuen Titel *Sky* exklusiv für Mobile-Geräte ankündigte. Jetzt geht die schlechende Trennung von Sony weiter, denn sowohl *Flower* als auch *Journey* erscheinen für den PC – *Flower* kann bereits jetzt heruntergeladen werden, *Journey* soll in absehbarer Zeit folgen. Es bleibt abzuwarten, wie das Studio bei zukünftigen Projekten vorgehen wird.

LUKAS SCHMID

# PERSONA-GEWINNSPIEL

Tanzet und frohlocket, es gibt *Persona*-Merchandise zu gewinnen!

**GEWINNSPIEL** | In Zusammenarbeit mit Koch Media präsentieren wir euch ein Gewinnspiel mit fünf tollen Preisen rund um die *Persona*-Reihe. Die Frage lautet:

Wie heißt die Schule, die der Protagonist in *Persona 3* besucht?

Viel Glück bei der Teilnahme!

Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen und eine Chance auf die Preise zu erhalten, schickt uns einfach eine Mail mit Name, Adresse und der korrekten Antwort unter dem Kennwort „Persona-play4-Gewinnspiel“ an [gewinne@playvier.de](mailto:gewinne@playvier.de). Einsendeschluss ist der 20. März 2019.



Teilnahmeberechtigt sind alle Leser der play4 mit Ausnahme der Mitarbeiter der teilnehmenden Partner und der Computec GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich einverstanden, dass im Gewinnfall ihre Namen abgedruckt werden.



## Catherine: Full Body

### Releasetermin bekannt

Unsere Verführungskünste und unser Talent im Umgang mit Schafen sind bald wieder gefragt.

**GESCHICKLICHKEIT** | Vor nicht allzu langer Zeit bekamen PC-Spieler mit *Catherine Classic* eine technisch nicht unbedingt berauschende Umsetzung des PS3-Klassikers aus dem Hause Atlus spendiert. Die deutlich interessantere Neuauflage, die zumindest vorerst ausschließlich auf der PS4 und der PS Vita aufschlagen wird, lässt hingegen noch auf sich warten. Immerhin wissen wir jetzt, wann genau das als *Catherine: Full Body* betitelte Remaster erscheint. Am 3. September 2019 ist es so weit. Dann erwartet uns Folgendes: das bekannte Hauptspiel, technisch und präsentationstechnisch deutlich aufgemotzt, eine neue NPC-Liebschaft, welche die Handlung deutlich beeinflussen soll, erweiterte und zusätzliche Puzzles, die noch schwerer als bisher sein sollen, und die Möglichkeit, ebendiese Knobelmonster optional zu überspringen und sich rein auf die Geschichte zu konzentrieren. Klingt ja ganz fein!

LUKAS SCHMID

## Death Stranding

Mary Poppins ist mit dabei!

Es gibt Neuigkeiten zu *Death Stranding* – allerdings nicht die, die ihr erwartet.

**ACTION-ADVENTURE(?)** | An handfesten Informationen zu Release-Termin, Story und sogar Genre mangelt es bei Kojimas neuem Projekt *Death Stranding* noch immer, aber wenigstens wissen wir nun, dass sich im Spiel eine *Mary Poppins*-Anspielung findet. Als großer Film-Liebhaber verewigt der *Metal Gear*-Schöpfer Kojima das per Regenschirm herumfliegende Kindermädchen aus dem gleichnamigen Musical-Streifen in Form eines weiblichen Charakters, verkörpert von der Schauspielerin Lea Seydoux. Zwar tauchten in den Trailern zu *Death Stranding* jede Menge (Klein-)Kinder auf, wir bezweifeln aber, dass die virtuelle Mary Poppins sich hier als Kindermädchen verdingt.

KATHARINA PACHE



## Soul Calibur 6

### Neue DLC-Kämpferin

Transcending history and the world, a tale of souls and swords, eternally retold + Amy



**BEAT 'EM UP** | Und noch ein DLC-Kämpfer, der unserer Meinung nach als Bezahl-Inhalt mit einem gewissen G'schmäcke daherkommt. Wie auch *Tekken 7* fügt *Soul Calibur 6* dem Kämpferraster im Nachhinein eine Reckin hinzu, die bereits in den Vorgängern verfügbar war. Amy aus *Soul Calibur 4* tritt in den Ring und beweist dort ihr Talent im Nahkampf. Dafür hat sie Probleme mit Attacken auf Distanz und verfügt über eine vergleichsweise geringe Angriffskraft. Der Release-Tag ist noch nicht bekannt. Schon seit dem 19. Februar kann man sich allerdings das sogenannte „Character Creation Set A“ herunterladen, das neben fast 70 Parts für den Figureneditor auch zahlreiche neue Musikstücke mit sich bringt.

LUKAS SCHMID

## Zanki Zero: Last Beginning kommt nach Europa

Acht Klone und sieben Todsünden – überlebt die Postapokalypse!

**ADVENTURE** | Die *Danganronpa*-Reihe ist abgeschlossen, aber auf schräge Anime-Mystery-Visual-Novel-Unterhaltung müssen deutsche Spieler dennoch nicht verzichten. Der neue Titel von Spike Chunsoft mit dem klangvollen Namen *Zanki Zero: Last Beginning* erscheint bereits am 9. April in Europa. An der Idee einer Handvoll exzentrischer Figuren in einer von der Außenwelt abgeschotteten Gegend hält der Entwickler fest: Die Apokalypse hat die Erde in Schutt und Asche gelegt, ihr lebt auf einer verwüsteten Insel gemeinsam mit sieben Klonen und müsst Materialien sammeln, euch mit Nahrungsmitteln versorgen und regelmäßig die Toilette benutzen, außerdem kämpft ihr in Echtzeit gegen Monster. Und weil das noch nicht merkwürdig genug ist, geht es außerdem um Gott, die sieben Todsünden und den rasanten Alterungsprozess der Klone. Nach 13 Tagen beißt ihr ins Gras – durch unendliche viele Versuche und acht spielbare Figuren mit unterschiedlichen Fähigkeiten soll *Zanki Zero* aber dennoch lange unterhalten.

KATHARINA PACHE





# play<sup>4</sup>inteam: Das Redaktionstagebuch

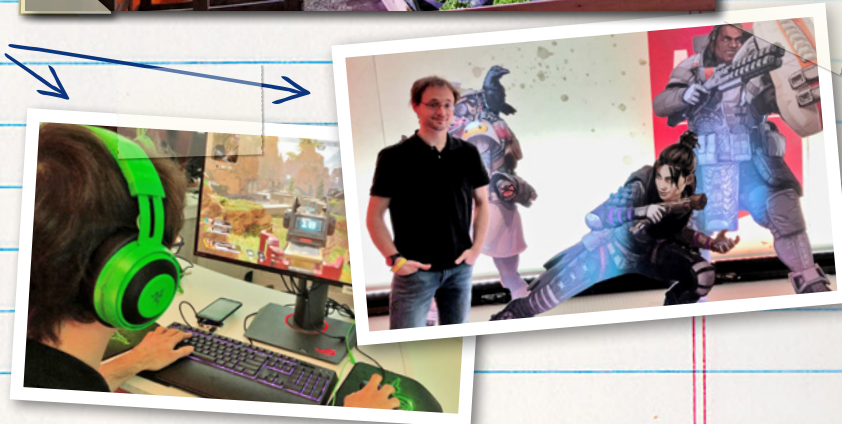
Dienstag, 29. Januar

Matthias reist heute nach Paris, die Stadt der Liebe, um dort in einem katastrophengeplagten virtuellen Washington andere Leute zu erschiessen. Genauer gesagt, schaut er sich vor Ort The Division 2 von Ubisoft an und plaudert auch mit den Entwicklern. Dadurch können wir euch passend zum Start Mitte März mit allen wissenswerten Infos versorgen. Klasse, ne?



Mittwoch, 30. Januar

Nur einen Tag später düst unser rasender Reporter Lukas nach Los Angeles, um sich dort ein geheimes Projekt von Respawn anzusehen. Unsere Tipps schwankten zwischen Titanfall 3 und einem Star-Wars-Spiel. War dann am Ende aber Apex Legends – das zudem nur fünf-Tage später schon erschien. Hat sich der lange Flug ja gelohnt ;)



Donnerstag, 31. Januar

Und wieder nur einen Tag später macht sich Andy auf die Socken. Sein Weg führt ihn allerdings nach London – auf Einladung von Capcom. Dort zeigt der Publisher nämlich nicht nur den neuen Teil von Devil May Cry, sondern lässt die angereiste Journaille auch gleich

noch selber Hand an den Controller legen. Andys Anspielindrücke lest ihr dementsprechend in einer pickepackevollen Vorschau. Übrigens: Eigentlich war Chris für den Trip eingeplant. Der ist aber heute krank. Schade.





# 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



# SPIEL Philosophische Das Quartett

**Vier play<sup>4</sup>-Mitarbeiter äußern sich kritisch und subjektiv zu einem aktuellen Thema aus der Welt der Videospiele. Diesmal geht es um den Battle-Royale-Überraschungshit *Apex Legends*.**

## Spielanleitung

Diese Seite entsteht nach folgenden knallharten Regeln: Vier Redakteure ziehen aus einer nicht notariell beglaubigten Lostrommel je eine Nummer von 1 bis 4. Derjenige, der die 1 zieht, entscheidet sich für ein spannendes Thema und schreibt seine Meinung dazu. Die anderen drei greifen das Thema auf und antworten in der gezogenen Reihenfolge!

IV/1 Christian Dörre D



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

1. Christian Dörre      3. Dominik Pache  
2. Lukas Schmid      4. Sascha Lohmüller

IV/2 Lukas Schmid A



Modell	Redakteur
Typ	Wienerle
Leistung in PS (play <sup>4</sup> -Stärke)	47/11
Von 0 auf 100 Zeichen in	Null Komma nix
Extras	Zwei kleine Mozarkugeln
Baujahr	1988

1. Christian Dörre      3. Dominik Pache  
2. Lukas Schmid      4. Sascha Lohmüller

IV/3 Dominik Pache D



Modell	Video-Redakteur
Typ	Beschneider
Leistung in PS (play <sup>4</sup> -Stärke)	5
Von 0 auf 100 Zeichen in	Unter 2 Stunden
Extras	Lümmel, der das Wasser trinkt
Baujahr	1987

1. Christian Dörre      3. Dominik Pache  
2. Lukas Schmid      4. Sascha Lohmüller

IV/4 Sascha Lohmüller D



Modell	Redaktionsleiter
Typ	Kriegsgott
Leistung in PS (play <sup>4</sup> -Stärke)	185,388
Von 0 auf 100 Zeichen in	69 Sekunden
Extras	Schalke-Vizemeister-Schal
Baujahr	1981

1. Christian Dörre      3. Dominik Pache  
2. Lukas Schmid      4. Sascha Lohmüller

### CHRISTIAN:

Hallo, ihr süßen Muffins! *Apex Legends* ist in diesem Monat das Thema unserer illustren Runde, schließlich wurde der Battle-Royale-Team-Shooter nicht nur überraschend von EA veröffentlicht, sondern auch ebenso erfolgreich. Zu diesem Zeitpunkt haben bereits 25 Millionen Spieler eine oder mehrere Ründchen in dem *Titanfall*-Spin-off von Respawn gespielt. Huiuiuiuiui, kann ich da nur sagen. Das ist auch so ziemlich das Einzige, was ich dazu sagen kann, denn reine Mehrspieler Titel gehen mir an meinem breiten, blassen Gesäß vorbei und *Apex Legends* ist da keine Ausnahme. Deshalb moderiere ich den Bums hier nur an und lasse euch diskutieren. Ihr zockt das Teil schließlich. Also, glaubt ihr, AL kann sich dauerhaft neben *Fortnite* und *PUBG* beweisen oder wird der Hype schnell abflauen? Macht Battle Royale im Team überhaupt Spaß? Mögt ihr EA jetzt wieder? Riecht der Atem eurer Katzen nach Katzenfutter? Schreibt bitte einfach irgendwas!

### LUKAS:

Ich bin vielleicht süß und ein Muffin, aber ich bin kein Pornostar! Es war ja schon etwas überraschend, als Electronic Arts uns zur Enthüllung eines Free2Play-Shooters extra nach Los Angeles kutscherte. Aber es zeigt sich, das Vertrauen in *Apex Legends* kam nicht von irgendwoher, hier ist ernsthafte Konkurrenz für *PUBG* und *Fortnite* am Entstehen. Natürlich, vorhersehen kann man so etwas nicht. Ob ein Spiel durchstartet, das hängt auch immer vom gewissen Quäntchen Glück ab. Aber rein nach der Qualität des Titels gehend, ist der Erfolg durchaus nachvollziehbar. Das Ding sieht gut aus, ist quasi bugfrei, nicht so simulationslastig/realistisch wie *PUBG*, aber auch nicht ganz so durchgeknallt und arcadelastig wie *Fortnite* – für jeden etwas. Und anders als ein *Call of Duty: Black Ops 4* wird es nicht im kommenden Jahr durch den Nachfolger in den Zwangsruhestand verabschiedet. Zum Battle-Royale-Verfechter werde ich deswegen nicht, habe aber durchaus meinen Spaß damit.

### DOMINIK:

*Apex Legends* ist ein fantastisch umgesetztes, durchdachtes und auf den Markt perfekt angepasstes Battle-Royale, das sich über Jahre hinweg halten wird. Das ausgezeichnet gestaltete Ping-System, gepaart mit dem einsteigerfreundlichen Gameplay und den Heldenfähigkeiten à la *Overwatch*, sind ein Garant für Massenmarkt-Kompatibilität. Das funktioniert aber alles nur unter einem Aspekt: dem Teamplay. Genau da liegt für mich der Knackpunkt. Ich spiele leidenschaftlich gerne *PUBG* und andere Battle-Royale-Spiele, auch ab und an mit Freunden, aber eben vorwiegend alleine. *Apex Legends* gibt mir nicht die Möglichkeit, als Einzelkämpfer anzutreten, und das sollte und wird es in Zukunft auch nicht, denn das gesamte Gameplay ist mit seinen Synergien aus Teamsprung, Support-Fähigkeiten und Respawn-System auf Teams ausgelegt. Daher werde ich wohl nur ab und zu bei *Apex Legends* reinschauen und weiter alleine spielen.

### SASCHA:

Bei mir ist es genau umgekehrt wie bei Domi. Bisherige Battle-Royale-Spiele waren mir zu sololastig, als dass sie mich auch nur ansatzweise interessiert haben. Klar, man kann auch *PUBG*, *Fortnite* und Konsorten im Team spielen, aber der Squad-Aspekt beschränkt sich dann mehr oder weniger auf „Ich geb dir Feuerchutz und helf dir hoch, falls du abgeknallt wirst!“ – das ist mir als erklärtem Koop-Shooter-Fan einfach zu wenig. Deswegen habe ich bislang trotz des Hypes um die *Apex*-Konkurrenz einen Bogen um das Genre gemacht und weiter *Overwatch* oder Loot-Shooter wie *Destiny* gezockt. *Apex Legends* aber hat mich vor allem dank Wiederbelebungsmöglichkeit und der verschiedenen, ineinander spielenden Legend-Fähigkeiten davon überzeugt, dass auch Battle Royale was für mich ist. Da *Apex* zudem somit eine noch recht ungefüllte Nische besetzt, wird es, denke ich, nicht so schnell vom Markt verschwinden.



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  
alt 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



# Mobile Games Check

powered by  
**honor**

**LIVE  
STREAM**  
NÄCHSTE TERMINE  
27.03.  
AUF PC-GAMES-  
FACEBOOK

ANZEIGE

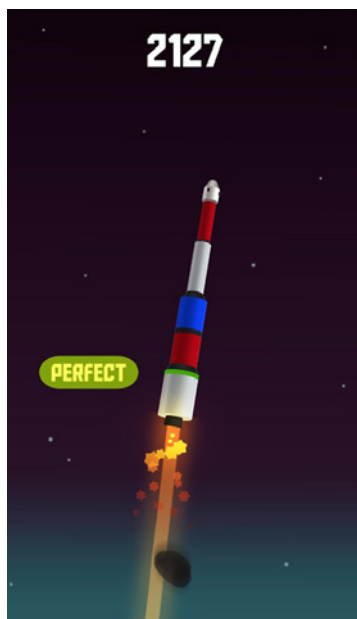
An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.



## Space Frontier

### Bis zur Unendlichkeit

Leicht zu erlernen, schwer zu meistern: So beschreibt der Entwickler Ketchapp sein Mobilspiel *Space Frontier* – und das trifft in der Tat zu. In diesem Arcade-Game fliegt ihr eine Rakete von der Erde so weit in den Weltraum wie möglich. Dabei schrumpfen die einzelnen Abschnitte eurer Rakete. Immer wenn ein schwarzer Ring erreicht wird, müsst ihr mittels Touchscreen-Berührung reagieren. Berührt ihr den Screen allerdings zum falschen Zeitpunkt, explodiert euer Raumfahrzeug in tausend Teile und der Versuch ist gescheitert. Richtiges Timing hingegen lässt die Rakete besonders hoch fliegen. Für die durch erfolgreiche Starts und Flüge verdiente Spielwährung erstet ihr Erweiterungen für eure Rakete, die bewirken, dass ihr noch weiter fliegen könnt, sowie optische Varianten. Schafft ihr es bis zu einem neuen Planeten, startet ihr sodann von dort aus statt von der Erde. Zumindest so lange, bis ihr wiederum den nächsten Planeten erreicht. Das Spielziel ist simpel: Erzielt den besten Highscore! Als Belohnung warten Ruhm und Ehre.



**Genre** Arcade  
**Entwickler** Ketchapp  
**Plattform** Android, iOS  
**Preis** Kostenlos  
**Wertung** ★★★★★☆

## Lifeline: Das Experiment

### Spannung pur!

*Lifeline: Das Experiment* ist ein spannendes und mitreißendes textbasiertes Adventure-Spiel, das in Echtzeit abläuft. Ihr müsst dem gestrandeten V. Adams auf der Suche nach seiner Identität helfen und ihn in Sicherheit bringen. Adams berichtet euch regelmäßig von seinen Erlebnissen, dazu erhaltet ihr auf eurem Smartphone Benachrichtigungen über den Tag verteilt. Ganz so also, als würde Adams im Spiel ebenfalls einen realen Tagesrhythmus erleben. Immer wieder müsst ihr Entscheidungen für den Hilfesuchenden treffen, welche die Geschichte in die eine oder andere Richtung lenken. Das kann folgenschwere Konsequenzen nach sich ziehen. Fällt deshalb all eure Entscheidungen mit reichlich Bedacht, um den weitestgehend hilflosen Adams nicht ins offene Messer laufen zu lassen. Besonders spannend sind die Abschnitte, bei denen ihr das Spiel auf eurem Gerät geöffnet lasst und in kurzen Abständen erfahrt, wenn Adams zum Beispiel einen dunklen Tunnel durchquert oder ähnlich Aufregendes erlebt.



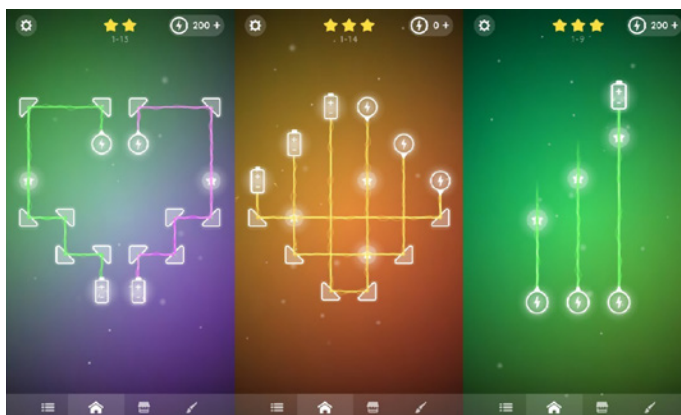
**Genre** Adventure  
**Entwickler** 3 Minute Games  
**Plattform** Android, iOS  
**Preis** 2,29 Euro  
**Wertung** ★★★★★☆

## Laser Overload

### Laser sind zum Rätseln da

Im optisch sehr ansprechenden Geduldsspiel *Laser Overload* dreht sich alles um das korrekte Zurechtdrehen unterschiedlicher Reflektoren. Eine oder mehrere Energiequellen senden Laserstrahlen aus, diese müsst ihr durch geschicktes Zurechtdrehen zu Batterien umlenken. (Fast) alle Levels beinhalten mehrere Sterne, die ihr mit den Lasern erwischen müsst, um eine gute Bewertung zu bekommen. *Laser Overload* wird mit fortschreitendem Spielverlauf immer kniffliger, weil immer wieder neue Arten von Rätseln und vor allem neue Typen von Reflektoren dazukommen. Müsst ihr zu Beginn nur simple 90-Grad-Reflektoren handhaben, bekommt ihr es später mit Mehrfach-Verteilern oder miteinander gekoppelten Verteilern zu tun. Das Spiel ist komplett kostenlos, gegen einen geringen Betrag könnt ihr aber die Werbung entfernen. Zu kaufen für erspielte (oder für mit Echtgeld erstandene) Münzen gibt es optische Variationen von Laser und Hintergrund, aber rein optional.

**Genre** Geduldsspiele  
**Entwickler** Tap Anywhere  
**Plattform** Android, iOS  
**Preis** Kostenlos  
**Wertung** ★★★★★☆





# DAS TEST-MAGAZIN FÜR DIGITALE UNTERHALTUNG

**DAS BESTE AUS ALLEN TECHNIK-WELTEN:**

Flat-TVs | Smartphones | Tablets | Notebooks | Digitalkameras | Video | HiFi  
plus: **DIE COOLSTEN SPIELE** und **ALLE FILM-BLOCKBUSTER**



**2 TOP-MOVIES  
AUF HEFT-DVD**



**Auch als  
Magazin-Variante  
ohne DVD  
für € 4,90**



[WWW.SPIELEFILMETECHNIK.DE](http://WWW.SPIELEFILMETECHNIK.DE)

SFT bequem online bestellen:  
[shop.spielefilmetechnik.de](http://shop.spielefilmetechnik.de)



Oder einfach digital lesen:  
[epaper.spielefilmetechnik.de](http://epaper.spielefilmetechnik.de)





Tom Clancy's



# The Division 2

Der Spieler soll von Anfang an jede Menge Beschäftigung haben. Wir haben in die Kampagne und das Endgame reingespielt.

**ONLINE-SHOOTER** | Das winterliche Wetter in Paris Ende Januar war eigentlich bestens dafür geeignet, um sich wie im Survival-Modus von *The Division* zu fühlen. Allerdings hatte uns Ubisoft in die französische Hauptstadt eingeladen, um uns kurz vor dem Start der Private Beta einen ausführlichen Blick in den kommenden Nachfolger *The Division 2* zu gewähren. Nachdem vor einigen Wochen bereits die Dark Zones und das PvP beleuchtet wurden, dreht sich diesmal alles um das PvE, sowohl im frühen Spiel zu Beginn der Kampagne als auch im Endgame.

Während einer Präsentation sprachen die Entwickler zunächst noch einmal von ihrer Vision für das Spiel. Fünf Schlüsselbereiche sind für die Macher dabei von essenzieller Bedeutung: die offene Spielwelt, die Kampagne, die Dark Zones, das Endgame sowie der Nachschub an neuen Inhalten nach dem Release des Spiels. Aufgeteilt in zwei Anspielsessions haben wir uns dann einen ganzen Tag lang mit drei dieser Säulen beschäftigt. Mit einem frischen Charakter erlebten wir zunächst den Anfang der Kampagne inklusive Story-Missionen, Nebenquests und vielen weiteren Aktivi-

täten in der offenen Spielwelt. Danach ließen die Entwickler uns mit voll ausgestatteten Level-30-Charakteren auf zwei herausfordernde Missionen des Endgames los.

## White House Down

Die Kampagne beginnt sieben Monate nach dem Ausbruch der Dollar-Grippe, die in New York ihren Anfang nahm, aber trotz aller Bemühungen nicht eingedämmt werden konnte. Inzwischen sind Millionen von Menschen dem Pockenvirus zum Opfer gefallen und Amerika steht vor dem Zusammenbruch. Da erreicht die Agenten der

Strategic Homeland Division ein mysteriöser Notruf aus Washington D.C. und aus dem ganzen Land kommen die geheimen Regierungskämpfer in die Hauptstadt, um den dortigen Ereignissen auf den Grund zu gehen.

Washington ist fest in der Hand von drei großen Fraktionen – die Hyenas, die Outcasts und die True Sons. Die überlebenden Zivilisten haben sich in einigen kleinen Siedlungen zusammengeschlossen, die sich tapfer gegen die gewalttätigen Verbrecher behaupten. Als Division-Agenten ist es unsere Aufgabe, diesen Zivilisten zu helfen.





Mit dem Weißen Haus, unserer neuen Operationsbasis, im Hintergrund schlagen wir unsere erste Schlacht mit den Hyenas.

Auf diese Weise erlangen wir deren Vertrauen und können im Gegenzug auch auf ihre Hilfe hoffen. Ausgangspunkt, um auf diese Weise Schritt für Schritt die Kontrolle über die Stadt zurückzuerlangen, ist die Operationsbasis, die sich diesmal im Weißen Haus befindet.

Gleich zu Beginn der Kampagne retten wir die im Amtssitz des US-Präsidenten verschanzten Einsatzkräfte vor einer Belagerung durch die Hyenas. Ähnlich wie beim Post Office im ersten Teil hat die Basis zunächst nicht viel zu bieten. Erneut gilt es, die einzelnen Bereiche auszubauen und zu entwickeln. Das funktioniert jedoch nicht mehr über eine generische Währung, die in Missionen verdient werden muss. Stattdessen ist der Fortschritt eng mit der Handlung

und dem Zustand der zivilen Siedlungen verknüpft.

Einer dieser befestigten Stützpunkte ist rund um ein Theater entstanden. Nachdem wir dort der örtlichen Anführerin bei der Suche nach ihrer Tochter geholfen haben, können wir einen der Bewohner für unsere Operationsbasis rekrutieren und so das Crafting freischalten. Auf diese Weise sollen der Fortschritt in der Basis, das Wohlergehen der Siedlungen und die Handlung des Spiels eng miteinander verknüpft sein. Das motiviert in jedem Fall deutlich mehr als einfach nur Missionen abzuarbeiten, um eine Upgrade-Währung zu erfarnen.

### Super Kampfgefühl

Die Story-Missionen finden wir im Vorgänger in speziellen Bereichen

und Gebäuden der Spielwelt statt. In der von uns gespielten Beta-Fassung standen uns zwei Missionen im Grand Washington Hotel und im Jefferson Trade Center zur Verfügung. Erstere haben wir zusammen mit zwei Kollegen im Koop in Angriff genommen. Beim Kampf um das Hotel-Atrium werden wir dann erstmals so richtig mit dem neuen Gesundheitssystem konfrontiert. Die Entwickler haben nämlich nicht nur die sogenannte „Time to Kill“ für NPC-Gegner etwas reduziert, auch der Spieler-Charakter hält nicht mehr ganz so viel aus.

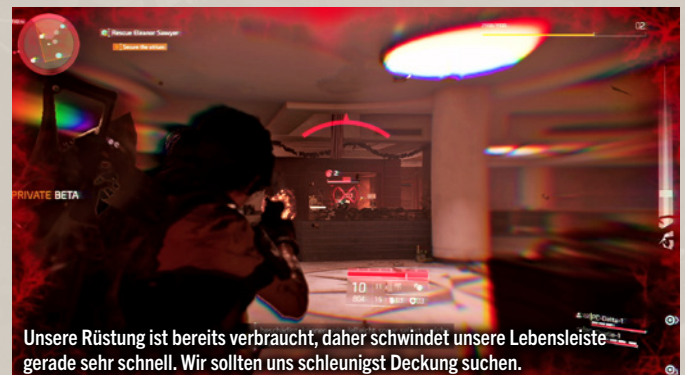
Das liegt vor allem an der neuen Aufteilung in Rüstungs- und Lebenspunkte. Ähnlich wie die Elite-Gegner im ersten Teil haben nun auch Spieler einen Rüstungsbalken, der die eigentlichen Le-

benspunkte schützt. Die Verteilung entspricht dabei laut Aussage der Entwickler in der Regel rund zwei Dritteln Rüstung und einem Drittel Leben. Ist der Schutzmantel erst mal aufgebraucht, lebt es sich daher ziemlich gefährlich. Während die Lebenspunkte sich nach einiger Zeit in Deckung auch während des Kampfes wieder erholen, wird die Rüstung erst nach dem Kampf wieder hergestellt. Dem wirken wir mit Rüstungspacks entgegen, die wie die bisher bekannten Heilpacks funktionieren, aber eben Rüstung wiederherstellen.

Bei schweren Gegnern haben sich die Entwickler dagegen etwas anderes einfallen lassen. Auch *The Division 2* ist im Kern vor allem ein Action-Rollenspiel, bei dem Charakter- und Item-Werte



Zivilisten haben sich in improvisierten Siedlungen wie dieser zusammengefunden, um gemeinsam den Herausforderungen der neuen Weltordnung zu begegnen.



Unsere Rüstung ist bereits verbraucht, daher schwindet unsere Lebensleiste gerade sehr schnell. Wir sollten uns schleunigst Deckung suchen.





eine zentrale Rolle spielen. Daraus resultiert zwangsläufig die Situation, dass Gegner je nach Waffe mehrere Magazine an Schaden aushalten. Vor allem bei Elite-Gegnern wird dieser sogenannte Bulletsponge (Kugelschwamm) durch einen Kniff entschärft. Diese Feinde sind nämlich meist dick gepanzert, was nicht durch einen übermächtigen Rüstungsbalken, sondern durch tatsächliche Rüstung am Charakter dargestellt wird. Panzerplatten, Helme und andere Schutzelemente gilt es daher zunächst wegzuballern (oder mit Granaten wegzusprennen). Sobald auf diese Weise eine Schwachstelle entstanden ist, fallen diese Gegner dann auch ziemlich schnell.

Nachdem man sich auf diese Änderungen eingestellt hat, stellt sich jedoch das gewohnt gute Division-Kampfgefühl ein. Wir hatten sogar den Eindruck, dass die Gefechte noch wuchtiger rüberkommen. Das liegt vor allem am hervorragenden Trefferfeedback. Schaden am Gegner wirkt sich nicht nur in sinkenden Lebensbalken aus, sondern hat auch sichtliche Auswirkungen auf die Feinde, die ins Straucheln geraten, zurückgeworfen werden und andere angemessene Trefferreaktionen zeigen.

Nachdem wir die erste Story-Mission zu dritt relativ problemlos gemeistert haben, trennen wir uns von unserer Gruppe und probieren an der zweiten spielbaren Mission aus, wie Solo-Spieler während der

Kampagne zurechtkommen. Im Jefferson Trade Center sollen wir einen SHD-Serverknoten aktivieren und nach einem vermissten Agenten Ausschau halten. Ohne die Rückendeckung durch Mitspieler müssen wir besonders auf unsere Deckung und die Bewegung der Gegner achten. Das merken wir zum Beispiel in einer Tiefgarage, wo wir ein wenig zu übereifrig wurden, was die Gegner schnell genutzt haben, um uns zu umzingeln. Mit überlegtem Vorgehen haben aber auch Solo-Spieler in der Kampagne keine Probleme.

### So viel zu tun

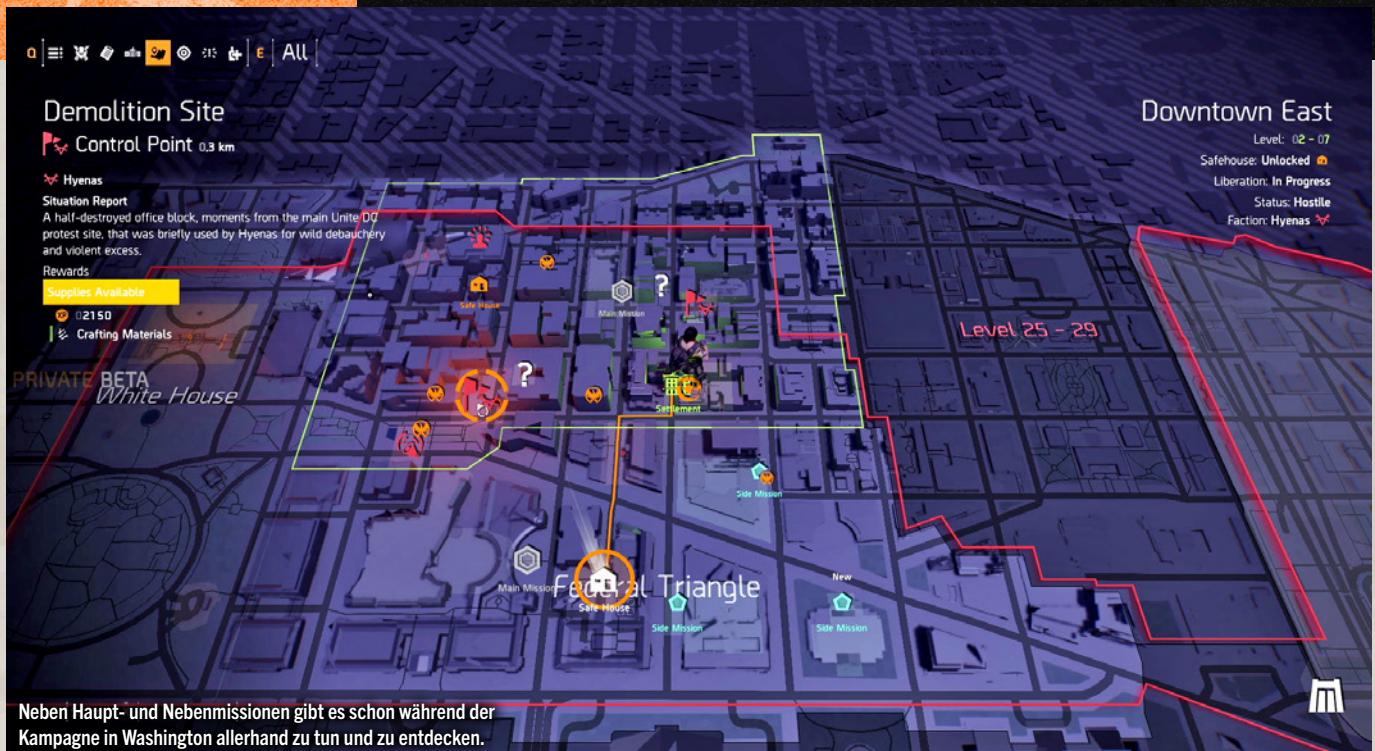
Zusätzlich zu den Hauptmissionen der Geschichte von *The Division 2* gibt es auch wieder zahlreiche

Nebenquests. Diese stehen meist auch im Zusammenhang mit der örtlichen Gruppe von Zivilisten. So retten wir zum Beispiel eine Gruppe von entführten Angehörigen der Theater-Siedlung aus der Martin-Luther-King-Bibliothek. Als Belohnung erhalten wir nicht nur eine Blaupause für das Handwerkssystem, sondern auch ein Upgrade für die Siedlung. Auch wenn sie nicht direkt zur Haupthandlung gehören, bringt die Erledigung der Nebenaufgaben also durchaus Vorteile für den weiteren Verlauf der Kampagne.

In einigen anderen Side-Missionen geht es um das Zurückerlangen von Division-Technologie, die sich die feindlichen Fraktionen unter den Nagel gerissen haben.







Auch diese Aufgaben sollten ambitionierte Agenten nicht unbeachtet lassen. Als Belohnung gibt es nämlich unter anderem SHD-Tech-Punkte zu verdienen. Diese werden in der Operationsbasis genutzt, um nützliche Perks für den eigenen Charakter freizuschalten. Es lohnt sich also durchaus, sich mit allen Arten von Inhalten zu beschäftigen, die das Spiel zu bieten hat.

Dabei ist bei Nebenmissionen noch nicht Schluss. Hier haben die Entwickler vom Vorgänger gelernt, wo New York abseits der eigentlichen Missionen recht wenig zu bieten hatte. Wenn wir jedoch die Karte von Washington öffnen, finden wir allerhand Aktivitäten, die Teil der lebendigen Welt sind. Die Fraktio-

nen und auch die Zivilisten der verschiedenen Siedlungen sollen nämlich dynamisch auf eure Aktionen reagieren. So erobern wir ein Lautsprechersystem von den Hyrnas, damit diese ihre Propaganda nicht mehr verbreiten können. Wir verhindern die öffentliche Hinrichtung von Zivilisten und nehmen Kontrollpunkte ein, die dann von Zivilisten besetzt werden. Darüber hinaus gibt es in der abwechslungsreichen Spielwelt auch wieder jede Menge zu entdecken. Neben geheimen Lagern mit SHD-Tech sind auch die bekannten Sammelgegenstände wie Echos und Audionachrichten wieder dabei, die für interessierte Spieler zusätzliche Hintergrundblicke in die Geschehnisse in Washington D.C. liefern.

### Shade Tech

Während all dieser Aktivitäten steigen wir in den ersten drei Stunden bis auf Stufe 5 auf. Dabei verdienen wir uns jeweils einen Skillpunkt, den wir in unterschiedliche Fähigkeiten investieren können. Von den insgesamt acht verschiedenen Skills standen uns jedoch nur der Geschützturm, die Suchermine und die Drohne zur Auswahl. Jede dieser Fähigkeiten lässt sich jeweils noch in diverse Varianten ausbauen. Wie bereits im Vorgänger können jeweils zwei davon aktiv ausgerüstet werden.

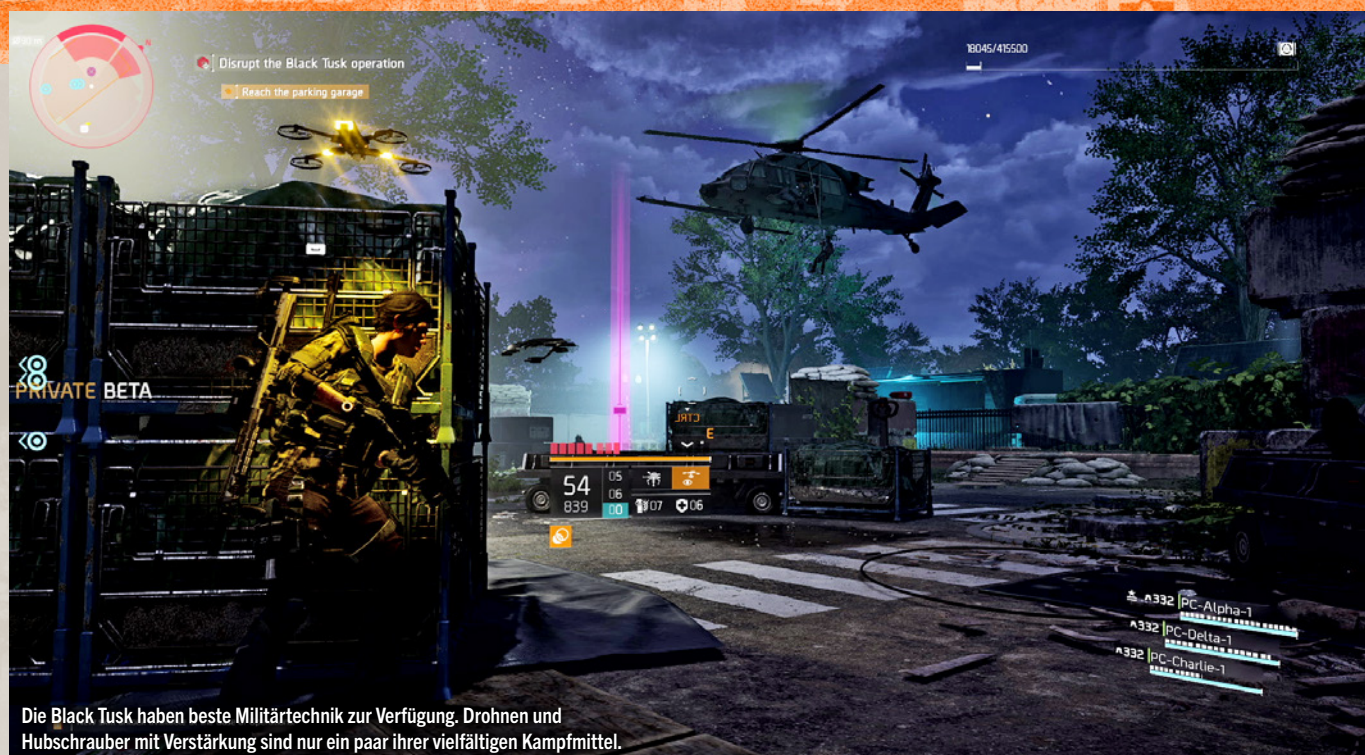
Was uns direkt positiv aufgefallen ist, war die deutlich verbesserte Kontrolle beim Einsatz unserer Fähigkeiten. So können wir dem Geschützturm jetzt Anweisungen er-

teilen, welchen Gegner er angreifen soll. Ein wenig Übung brauchten wir allerdings bei der Steuerung der Drohne. Für den korrekten Einsatz des fliegenden Helfers (in der Bomber-Variante) müssen insgesamt drei Befehle erteilt werden. Der erste Druck auf die dem Skill zugewiesene Taste ruft die Drohne herbei. Danach legen wir durch erneute Betätigung der Taste und Ausrichtung unseres Fadenkreuzes einen Start- und Endpunkt fest. Zwischen diesen beiden Punkten fliegt die Drohne dann einen Angriff und wirft ihre kleinen Bomben ab.

Neben den aktiven Fähigkeiten baut ihr euren Agenten auch wieder über passive Perks aus. Diese werden, wie bereits erwähnt, über das sogenannte SHD-Tech freige-







Die Black Tusk haben beste Militärtechnik zur Verfügung. Drohnen und Hubschrauber mit Verstärkung sind nur ein paar ihrer vielfältigen Kampfmittel.

schaltet, das ihr euch durch Nebenaufgaben und in der offenen Spielwelt verdient. Die Bandbreite der Perks reicht von der Freischaltung des zweiten Waffenslots über mehr Stauraum im Inventar bis hin zu erhöhtem Erfahrungspunktegewinn.

### Anhaltender Nachschub

Nachdem wir rund drei Stunden in den Anfängen der Kampagne verbracht haben, wollten uns die Entwickler auf dem Anspielevort auch noch einen Einblick in das Endgame von *The Division 2* bieten. Immerhin stand dieser Teil des Spiels bei den Machern ganz oben auf der Prioritätenliste. Nachdem der erste Teil nach seinem Release vor allem durch einen Mangel an Inhalt für ausgelevelte Agenten in die Kritik kam, sollte diesmal kein

Zweifel aufkommen, dass Spieler nach Beendigung der Kampagne jede Menge zu tun haben werden. So werden viele der nachträglich in *The Division* eingeführten Features wie High-Value-Targets und organisierte PvP-Modi diesmal von Anfang an dabei sein.

Mit neuen Elementen wie dem Clan-System, den zivilen Siedlungen, in denen es immer kleine Projekte zu erledigen gilt, und drei unterschiedlichen Dark Zones bauen die Entwickler darauf noch auf. Das Spiel soll nach dem Abschluss der Kampagne ein völlig anderes werden. Dafür sorgen auch die neuen Spezialisierungen und vor allem der Auftritt einer vierten Fraktion: die Black Tusk. Diese paramilitärische Organisation fällt im Endgame in Washington ein und

stellt die Agenten der Division vor völlig neue Herausforderungen.

Auch nach dem Release haben sich die Entwickler einem langfristigen Engagement für neuen Inhalt verschrieben. Anders als noch beim Vorgänger sollen dabei für die Spieler keine Zusatzkosten entstehen. Als Erstes werden wenige Wochen nach der Veröffentlichung die Raids für acht Spieler eingeführt. Darüber hinaus haben die Macher für das erste Jahr einen Plan für drei sogenannte Episoden, die dem Spiel jeweils neue Story-Inhalte, Spezialisierungen und weitere spannende Aktivitäten hinzufügen sollen.

### Schlacht im Museum

Selbst spielen konnten wir dann noch zwei der sogenannten Invades

Missions. Dabei handelt es sich um die bereits aus der Kampagne bekannten Missionsschauplätze, die durch das Eindringen der Black Tusk jedoch eine völlig neue Herausforderung bieten. Um den neuen Gegnern gewachsen zu sein, haben uns die Entwickler jeweils komplett ausgestattete Level-30-Charaktere zur Verfügung gestellt. Diese verfügten nicht nur über mächtige High-End-Ausrüstung, sondern auch über eine der drei Spezialisierungen Scharfschütze, Demolitionist und Überlebender.

Die Spezialisierungen ersetzen die Signature-Fähigkeit aus dem ersten Teil und statten den Agenten jeweils mit einer Spezialwaffe und Zugang zu speziellen Skillvarianten aus. Uns wurde ein Scharfschütze an die Hand gegeben, der

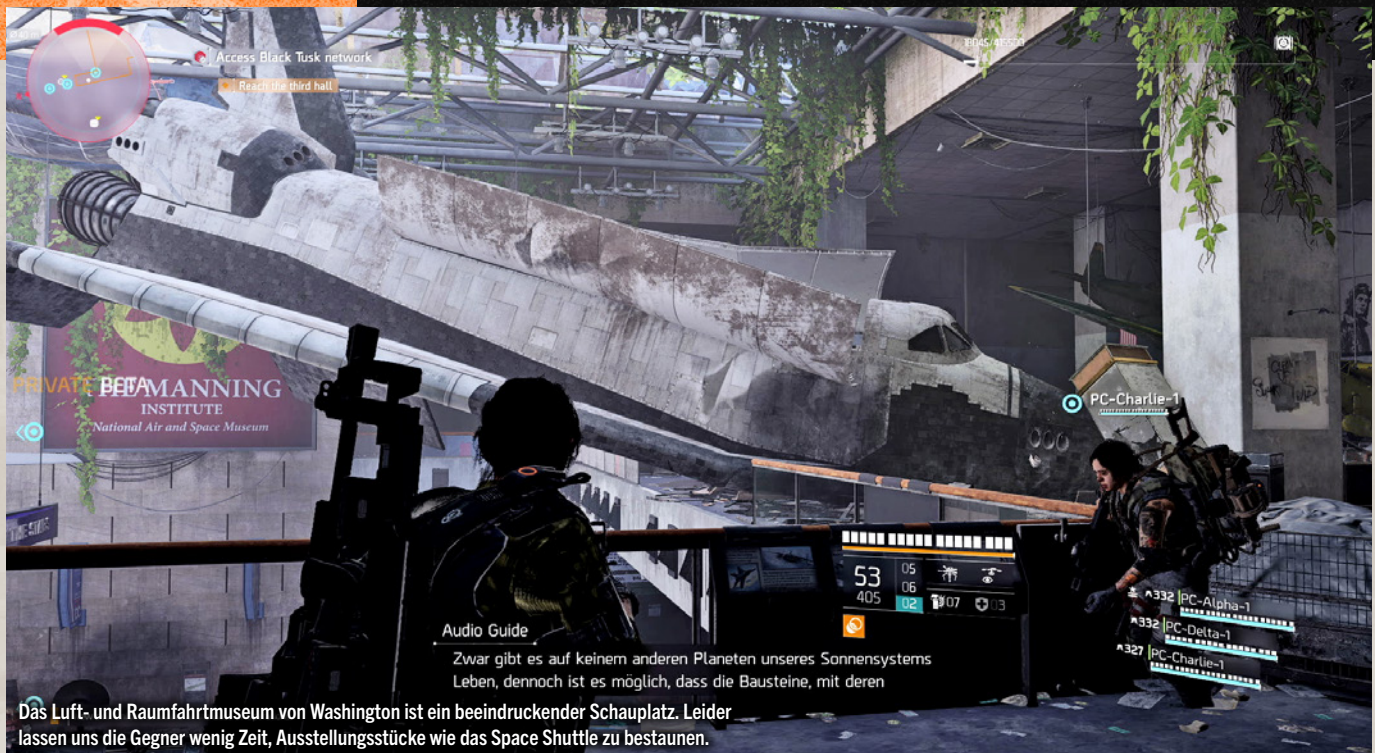


Zu den Fraktionen in Washington gehören auch die Outcasts, die sich an der Regierung für eine brutal erzwungene Quarantäne rächen wollen.



Im Verlauf der Kampagne baut ihr eure Basis im Weißen Haus immer weiter aus, was sich auch optisch deutlich zeigt.





Das Luft- und Raumfahrtmuseum von Washington ist ein beeindruckender Schauplatz. Leider lassen uns die Gegner wenig Zeit, Ausstellungsstücke wie das Space Shuttle zu bestaunen.

mit seinem Kaliber-50-Präzisionsgewehr auf große Entfernung enormen Schaden verursachen kann. Außerdem stand uns die Drohn-Fähigkeit in einer Scout-Version zur Verfügung, mit der Gegner in der Ferne ausgemacht und markiert werden können. Zudem hat der Scharfschütze Zugriff auf Blendgranaten.

Unsere erste Mission als Endgame-Agent führt uns in das berühmte Luft- und Raumfahrtmuseum von Washington. Hier sollen wir eine Operation der Black Tusk verhindern. Schon beim ersten Feindkontakt wird deutlich, dass wir es mit einem anderen Schlag von Gegnern zu tun haben. So verhalten sich die Black Tusk deutlich taktischer und gehen militärisch vor. Auch ihre Ausrüstung würde jeder modernen Armee gut zu Gesicht stehen: Drohnen, Helikopter, die Nachschub einfliegen, verschiedene Arten von Kampfrobotern. Dagegen wirkt das Last Man Battalion aus dem Vorgänger fast schon wie eine Bürgermiliz. Es wird spannend sein, im fertigen Spiel herauszufinden, wer oder was hinter dieser mysteriösen Gruppierung steckt.

Ansonsten fällt uns bei der Mission vor allem das tolle Design des Schauplatzes auf. Wir kämpfen uns durch Räume mit ikonischen Ausstellungsstücken wie dem Space

Shuttle, durch ein Planetarium und eine Nachbildung der Marsoberfläche mit den berühmten Rovern. Abgelenkt durch die coole Umgebung fällt uns dabei noch nicht so sehr auf, was in der zweiten Mission dafür umso deutlicher zutage tritt: Dieser Einsatz führt uns in einen Bunker, der mit seinen grauen Räumen und Gängen zwar auch einen gewissen Charme versprüht, aber natürlich längst nicht so viel Abwechslung fürs Auge bietet.

Dabei fällt uns dann recht deutlich auf, dass uns das Spiel im Grunde nur von Raum zu Raum von einem Wellenkampf in den nächsten schickt. Das fühlte sich nach einer Weile doch ziemlich eintönig und ermüdend an, vor allem da die nächste Welle häufig aus völlig unberechenbaren Ecken auftauchte und unsere Gruppe damit mehr als einmal in massive Bedrängnis brachte. Nun könnte man das als willkommene Herausforderung begrüßen. Allerdings übertreibt es das Spiel an einigen Stellen unserer Meinung nach auch mit der Häufigkeit der Wellen, sodass sich Kämpfe in bestimmten Räumen einfach nur unnötig in die Länge ziehen. Wir hoffen, dass es im fertigen Spiel in den anderen Missionen noch ein wenig mehr Abwechslung im Missionsdesign gibt.

## Fünf Stunden Faszination

Aber trotz dieses Makels macht *The Division 2* schon jetzt einen Heiden Spaß. Egal ob wir Zeit alleine oder in der Gruppe verbracht haben, die fünf Stunden, die wir das Spiel insgesamt anspielen konnten, vergingen wie im Fluge. Wir hätten gern noch viel mehr Zeit im postapokalyptischen Washington verbracht. Allerdings haben wir auch so schon so viele Eindrücke gesammelt, die wir gar nicht alle in dieser Vorschau unterbringen können. So haben wir zum Beispiel noch gar nicht die Atmosphäre der Spielwelt erwähnt. Das winterliche New York aus dem ersten Teil hatte einen ganz besonderen Charme, der einen gewissen Teil der Faszination von *The Division* ausmachte. Washington im Sommer fühlt sich definitiv anders an, aber nicht schlechter. Die Entwickler haben wieder sehr viel Detailliebe in jeden Straßenzug, jede Gasse und jeden Platz gesteckt. Statt Schneefeldern haben wir jetzt Efeu und andere Ranken, die Straßen und Gebäude überwuchern und somit den Beginn der Rückeroberung durch die Natur markieren. Dazu gehören auch die Wildtiere wie Rehe, die durch die Straßen der US-Hauptstadt ziehen. Die Steuerung ist gewohnt eingängig und sollte auch Neulinge vor keine großen Probleme stellen. Allerdings

wirkten die Menüs für unseren Geschmack etwas umständlicher und verschachtelter als noch im ersten Teil.

MATTHIAS DAMMES

## Meinung

„Über mangelnden Inhalt dürfte sich hier wohl keiner mehr beschweren.“

Matthias Dammes Redakteur

Man merkt *The Division 2* an allen Ecken und Enden an, dass die Entwickler die Fehler des Vorgängers nicht wiederholen wollten. Ich persönlich spiele den ersten Teil noch heute immer wieder gern, denn mit der Zeit ist daraus ein wirklich gutes Spiel geworden. Auf dieser Basis bauen die Macher jetzt auf und packen direkt noch diverse neue Sachen obendrauf. Schon während der Kampagne war ich erstaunt, wie viel in der Spielwelt überall los war. Wenn die Entwickler nun noch ihre ehrgeizigen Endgame-Content-Pläne umsetzen können, befürchte ich, dass ich gar nicht so viel Zeit habe, das alles in überschaubarer Zeit zu spielen. Spaß werde ich aber in jedem Fall haben, egal ob ich allein oder in einer Gruppe unterwegs sein werde. Gameplay, Atmosphäre und das Streben nach der steten Verbesserung des eigenen Charakters haben auch in der kurzen Anspielzeit bereits wieder ihre Faszination entfaltet.

### Darauf basiert unsere Meinung:

Wir haben auf einem Anspielerevent drei Stunden lang den Anfang der Kampagne und zwei Stunden Missionen aus dem Endgame gespielt.

## Infos

HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Massive Entertainment
TERMIN	15. März 2019





# play<sup>4</sup> im Gespräch mit Mathias Karlson

VITA

Mathias Karlson ist ein Veteran bei Massive Entertainment. Zunächst studierte der Schwede an der Stockholmer Universität Kriminologie. Wenig später wechselte er jedoch an das Blekinge Institute of Technology in Karlskrona, wo er Programmierung, Mathe und Game Design studierte.

Im Februar 2006 heuerte er bei Massive Entertainment an, wo er für die kommenden Jahre als Game Designer arbeitete. Im April 2013 übernahm er dann die Rolle des Lead Game Designers für *Tom Clancy's The Division*. Im November 2016 stieg er schließlich zum Game Director auf.

**play<sup>4</sup>:** Eine Frage, die vielen unserer Leser derzeit auf dem Herzen liegt, wurde durch die kürzliche Vorstellung der Dark Zone und des PvP aufgeworfen. Dabei wurde gesagt, dass dort der beste Loot in *The Division 2* zu bekommen sein wird. Viele PvE-Fans haben Sorgen geäußert, dass sie in Sachen Loot benachteiligt werden. Was kannst du uns erzählen, um diese Spieler zu beruhigen?

**Karlson:** In diesem Fall kann ich alle besorgten Spieler beruhigen, da die Aussage anscheinend missverständlich formuliert wurde. Gemeint war, dass man in der frühen Phase des ersten *The Division* den besten Loot

ein interessantes und langfristig motivierendes Endgame ist. Das könnte zu der Annahme führen, dass eine Kampagne keine große Priorität hatte. Was kannst du uns über die kreative Vision hinter der Kampagne erzählen und warum sie nach wie vor ein wichtiger Teil des Spiels ist?

**Karlson:** Die Kampagne ist ohne Frage ein sehr wichtiger Bestandteil. Als wir sagten, dass unser Fokus auf dem Endgame liegt, meinten wir natürlich nicht, dass dafür andere Bereiche vernachlässigt werden. Der Gedanke hinter dieser Aussage war lediglich auf das Konzept bezogen, welches wir uns während der

Monate später die Rolle der Agenten, nachdem bereits alles den Bach runtergegangen ist?

**Karlson:** *The Division 2* startet mit einem äußerst mysteriösen Notruf aus D.C., in welchem sich auch die Zentrale der Division befindet. Dieser Notruf sorgt dafür, dass Division-Agenten aus dem ganzen Land nach D.C. kommen, um herauszufinden, wie die Stadt in diesen Zustand geraten konnte.

**play<sup>4</sup>:** Aber es waren schon vor diesen Zwischenfällen in D.C. Division-Agenten dort stationiert?

**Karlson:** Das ist korrekt. Die Division-Agenten, die ursprünglich dort stationiert waren, sind vollends gescheitert und benötigen nun die Hilfe der restlichen Division-Agenten. An diesem Punkt kommt der Spieler ins Bild, indem er sowohl die Division-Operationen innerhalb von D.C. als auch die Zivilisten, die um ihr Überleben kämpfen, unterstützt. Um dies zu erreichen, müssen die feindlichen Fraktionen, die sich in der Stadt verbreitet haben, nach und nach zurückgedrängt werden.

„Die Kampagne ist definitiv ein wichtiger Punkt für uns.“

meistens in der Dark Zone gefunden hat. Das bedeutet jedoch nicht, dass dieser Loot in *The Division 2* genauso limitiert ist. Jeden Loot, den man durch PvP-Matches erhalten kann, wird man auch erhalten können, wenn man einzig im PvE unterwegs ist. Allerdings wird es in der Dark Zone eine höhere Wahrscheinlichkeit für den Erhalt des Loot geben, wobei dieser dann natürlich noch aus der Dark Zone geborgen werden muss. Meiner Meinung nach sollte jeder sich die PvP-Elemente zumindest einmal ansehen, da wir seit *The Division* kontinuierlich an den Mechaniken gearbeitet haben, um auch reinen PvE-Spielern einen einsteigerfreundlicheren Zugang zu der Dark Zone zu ermöglichen.

**play<sup>4</sup>:** Bereits seit der allerersten Ankündigung von *The Division 2* habt ihr deutlich gemacht, dass eure Priorität

Entwicklung stetig vor Augen halten müssen. Da man nämlich im Spiel einen gewissen Startpunkt hat, von dem aus man kontinuierlich im Level aufsteigt, was dann letztendlich im Endgame münden wird, müssen sowohl die Kampagne als auch die Story einen plausiblen Grund dafür liefern, dass man im Verlauf des Spiels ständig neue Aufgaben/Tätigkeiten bekommt. Daher ist die Kampagne definitiv ein wichtiger Punkt für uns, der eine Story-Erfahrung bieten wird und gleichzeitig als fundamentale Struktur von *The Division 2* dient, die einen durch den Prozess des Auflevelns in der Open World begleiten wird.

**play<sup>4</sup>:** In New York wurden die Division-Agenten aktiviert, nachdem die Einsatzkräfte nicht in der Lage waren, den Ausbruch einzudämmen. Was ist sieben

**play<sup>4</sup>:** Am Ende des ersten Spiels war der abtrünnige Agent Aaron Keener die verbleibende Hauptgefahr und noch immer auf der Flucht. Werden wir wieder mit ihm zu tun bekommen oder eine gänzlich neue Gefahr bekämpfen? Wie sehr werdet ihr lose Enden des ersten Teils aufgreifen?

**Karlson:** Ich möchte zwar nicht allzu viel verraten, aber man hat Aaron Keener auf jeden Fall noch nicht zum letzten Mal gesehen.

**play<sup>4</sup>:** Werden die Charaktere April Kelleher und Warren Merchant aus dem Buch *New York Collapse* in irgendeiner Form Einzug in *The Division 2* finden?

**Karlson:** Ich fürchte, um das zu erfahren, musst du die Story wohl aus erster Hand erleben.

**play<sup>4</sup>:** Wir wissen nun, dass der Ausbruch der Dolar-Grippe nicht auf New York eingedämmt werden konnte. Aber wie weit verbreitet ist das Grüne Gift zu diesem Zeitpunkt? In welchem Zustand ist die Welt?

**Karlson:** Ja, da die Pandemie nicht in New York eingedämmt werden konnte, hat der Virus sich natürlich auch auf andere Teile der USA ausgebreitet. Allerdings hat sich im *Division*-Universum der Virus tatsächlich zu einem internationalen Problem entwickelt, der bereits viele Millionen Menschen weltweit das Leben gekostet hat.

**play<sup>4</sup>:** Da in *The Division 2* das Weiße Haus die Basis der Spieler sein wird, würden wir gerne wissen, wie genau die Möglichkeiten zum Upgrade dieser aussehen werden und ob es ähnlich zum Prozess aus dem Vorgänger abläuft?



Die Fraktion der Hyenas ist an den Gasmasken und der Vorliebe für grüne Farbe zu erkennen.



**Karlson:** Es wird definitiv viele Ähnlichkeiten zu *The Division* geben. Die Operationsbasis geht durch einen ähnlichen Upgradeprozess, bei dem ihr optische Verbesserungen und die bereits bekannten Dienste wie Crafting und Rekalibrierungen oder auch Neuerungen wie das Clan-System seht. Das Ganze wird im Vergleich zum Vorgänger jedoch wesentlich gestraffter organisiert sein und in direkter Beziehung zu den Siedlungen der Zivilisten stehen. Das verschafft den Siedlungen eine sehr wichtige Bedeutung, da erst durch deren Weiterentwicklung neue Mitglieder für die Operationsbasis sowie die dortigen Services gewonnen werden können. Des Weiteren sind auch die Skills sowie Perks des Spielers an den Fortschritt der Basis geknüpft. Der Abschluss verschiedenster Missionen wird somit das Freischalten neuer Fähigkeiten ermöglichen.

**play<sup>4</sup>:** Da bereits das Stichwort Clans gefallen ist, erzähl uns doch bitte, was genau dieses neue Feature mit sich bringt.

**Karlson:** Wir haben versucht, das intuitivste und zugänglichste Clan-Feature in *The Division* zu integrieren. Ich finde, dass unser Team damit eine großartige Leistung erbracht hat und es nie einfacher war, einen Clan zu erstellen oder zu verwalten. Man wird Zugriff auf die Gestaltung des Clans, dessen Rangordnung sowie einen gesonderten Raum in der Basis haben, in welchem man seine Clan-Mitglieder antreffen kann. In diesem wird es ebenfalls Clan-Leaderboards sowie die Clan-Belohnungs-Truhe geben. [...] Die Liste der Features lässt sich noch weiterführen, allerdings ist das Ziel hinter dieser Mechanik, dass die Spieler die Möglichkeit haben, sich auf sozialer Ebene mit gleichgesinnten Leuten zusammenzuschließen. Auch lassen sich mithilfe der Clans die Raids im Endgame leichter bestreiten, wobei natürlich auch die Möglichkeit besteht, einem Clan aus reinen Solo-Spielern beizutreten, da – trotz der dauerhaften Online-Anbindung von *The Division 2* – niemand dazu gezwungen ist, im Koop zu spielen, wenn er dies nicht möchte.

**play<sup>4</sup>:** Nach der anfänglichen Einführung in die Kampagne ließ die Inszenierung der Story im ersten Teil spürbar nach. Die Handlung wurde hauptsächlich durch einzelne Audio-Logs vorangetrieben. Wird die Inszenierung der Story in *The Division 2* zum Beispiel durch mehr Cutscenes verbessert werden?

**Karlson:** Im Laufe des Spiels wird man verschiedene Arten der Inszenierung der Story zu sehen bekommen. Wir haben Zwischensequenzen mit den Hauptcharakteren in der Operationsbasis und den Siedlungen, Audiologs, Dialoge während beziehungsweise zwischen Missionen und die Echos.

**play<sup>4</sup>:** Abgesehen von den Haupt- und Nebenmissionen lassen sich viele weitere Aktivitäten auf der Karte finden. Werden Inhalte wie Kontrollpunkte oder auch SHD-Caches nur als einmaliges Event verfügbar sein oder werden diese nach einiger Zeit wieder aktiv?

**Karlson:** Ich könnte den ganzen Tag darüber reden. Eine meiner liebsten Neuerungen an *The Division 2* sind all die verschiedenen Wege, durch welche wir

die Open World verbessert sowie erweitert haben. Wir nennen dieses neue System das „The Living World System“. Kontrollpunkte, feindliche Patrouillen, öffentliche Exekutionen durch feindliche Fraktionen, all diese Dinge sollen den Spieler mit diversen Aktivitäten, die gleichzeitig auch unterschiedliche Möglichkeiten eröffnen, konfrontieren, um die Open World möglichst lebendig wirken zu lassen. Dieses System agiert dabei dynamisch, sodass im Hintergrund eine Simulation für verschiedene Fraktionen läuft, seien es Gegner oder Zivilisten, die ihnen sowohl unterschiedliche Bedürfnisse als auch Ziele zuordnet. Beispielsweise werden Zivilisten, sobald der Spieler einen Kontrollpunkt erobern konnte, ausgehend von diesem beginnen, Ressourcen zu sammeln. Letzten Endes sorgt das für eine lebendigere Welt, in welcher der Spieler von den Ereignissen überrascht wird, in der er nicht so oft mit bereits Gesehenem konfrontiert wird und in der ihm etliche Optionen geboten werden, in irgendeiner Form in die Geschehnisse einzugreifen. Alles in allem glauben wir, dass es uns gelungen ist, eine gute Balance gefunden zu haben zwischen Aktivitäten wie den Kontrollpunkten oder Caches, die man tatsächlich komplettieren kann, und Dingen wie der Einführung der Black Tusk, der finalen Fraktion im Endgame, die eine völlig neue Reihe an Aufgaben in der Open World mit sich bringt.

**play<sup>4</sup>:** Du hast erwähnt, dass *The Division 2* die meisten Features wie HVT-Ziele, die nach dem Launch des Vorgängers eingeführt wurden, bereits zum Start beinhalten wird. Sind damit auch DLC-Inhalte wie Underground gemeint?

die Entwicklung seines Nachfolgers einfließen lassen konnten. Wir glauben, dass Spieler sich über die ganzen Features, Systeme und Aktivitäten, welche es vom ersten Teil in den zweiten geschafft haben, sehr freuen werden.

**play<sup>4</sup>:** Kurz nach dem Release des Hauptspiels wird die Veröffentlichung der Raids folgen. Was dürfen wir uns vom Aufbau dieses Features erwarten? Werden sie ähnlich wie die Übergriffe des ersten Teils mit deutlich stärkeren Gegnern gestaltet sein oder wird es spezielle Mechaniken für die Raids geben?

**Karlson:** Was die Raids mit den Übergriffen gemeinsam haben werden, ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Jedoch werden die Raids in *The Division 2* eine völlig einzigartige Erfahrung für acht Spieler sein und Mechaniken sowie diverse Elemente beinhalten, die in dieser Form nicht im Rest des Spiels zu sehen sind. Außerdem war es unser Wunsch, dass die Raids nicht einfach nur aufgrund der höheren Werte der Gegner schwierig sind, weshalb wir beispielsweise räumliche Puzzles integriert haben, die gelöst werden müssen, um das Vorankommen zu ermöglichen.

**play<sup>4</sup>:** Bei *The Division 2* verfolgt ihr für die Zeit nach dem Release eine ähnliche Strategie wie mit dem Ein-Jahres-Plan des ersten Teiles. Welche Inhalte dürfen Spieler mit den kommenden kostenlosen Episoden erwarten?

**Karlson:** Unser Fokus liegt darauf, die Post-Launch-Inhalte so zu gestalten, dass für alle Arten von Spielern etwas dabei ist, worauf sie sich freuen können. Das schließt neue Missionen mit mehr Story, neue Aktivi-

„Die Open World soll möglichst lebendig wirken.“

**Karlson:** Man darf für *The Division 2* kein vollkommen ausgebautes Feature wie Underground erwarten, aber wir als Entwickler sind sehr glücklich darüber, dass wir all das Gelernte und die Erfahrung, die wir mit dem ersten *The Division* gesammelt haben, in

täten, neue Ausrüstung und Waffen sowie neue Spezialisierungen ein. Das ist natürlich nur ein Auszug der Dinge, die wir geplant haben.

**play<sup>4</sup>:** Vielen Dank für das Gespräch.

So ruhig wie hier geht es selten zu. Die dynamische Spielwelt soll den Spieler permanent beschäftigen.





Die Agenten der Strategic Homeland Division werden aktiviert, um im zunehmenden Chaos die Zivilbevölkerung zu schützen und wieder Ordnung herzustellen.

# Tom Clancy's **The Division 2**

## Was bisher geschah – Die Story im Überblick

Die Story von *The Division* war nicht sonderlich gut präsentiert, legte jedoch den Grundstein für eine interessante Lore. Wir fassen die Anfänge zusammen.

**ONLINE-SHOOTER** | Der Release von Tom Clancy's *The Division* ist inzwischen fast drei Jahre her. Die meisten werden die Story-Kampagne seinerzeit innerhalb der ersten Wochen abgeschlossen haben. Daher kann eine Auffrischung über die Geschehnisse in der Welt von *The Division* wenige Wochen vor dem Release des Nachfolgers für den einen oder anderen sicherlich nicht schaden. Denn auch wenn die Erzählweise des Spiels nicht gerade berauschend war, so haben die Entwickler von Massive Entertainment

dennoch eine wirklich interessante und tiefgreifende Lore rund um die Agenten der Strategic Homeland Division erschaffen. Zwar basiert das Universum nicht auf einem von Tom Clancys Romanen, es passt aber sehr wohl in das Schema von Polit- und Militärthrillern, für die der 2013 verstorbene Schriftsteller bekannt war.

Stattdessen ließen sich die Autoren des Spiels vor allem von einer Angriffssimulation der US-Streitkräfte unter dem Namen Operation Dark Winter inspirieren. Dabei ging

es um einen potenziellen terroristischen Angriff mit Pockenviren auf dem Gebiet der Vereinigten Staaten. Die 2001 durchgeführte Übung sollte helfen, vorbeugende Maßnahmen und Reaktionsstrategien zu entwickeln. Eine weitere Inspirationsquelle für die Story von *The Division* war die National Security and Homeland Security Presidential Directive 51 oder kurz Directive 51, die von Präsident George W. Bush im Jahr 2007 erlassen wurde. In dieser präsidentialen Anweisung geht es um den Fort-

bestand der Regierungsstrukturen und Operationen im Falle eines katastrophalen Notfalls.

### Black Friday

In *The Division* beginnt alles am 27. November 2015, dem Black Friday, dem traditionellen Shopping-Tag der Amerikaner nach Thanksgiving. An diesem Tag verbreitet der Biochemiker Gordon Amherst die als Green Poison bekannt gewordene Variante des Pockenvirus im Abel's Shopping Center in New York City. Weil er Geldscheine be-



Das Pockenvirus wurde am Schwarzen Freitag auf Geldscheinen verbreitet, was der Seuche den Spitznamen Dollar-Grippe einbrachte.



Die entflohenen Sträflinge von Rikers Island unter der Führung von Larae Barrett nutzen das Chaos und sehen sich als die neuen Könige der Straße.



nutzt, um die Viren durch so viele Hände wie möglich gehen zu lassen, wird die daraus resultierende Epidemie auch als die Dollar-Grippe bezeichnet. Amherst erschafft und verbreitet die Viren, weil die Menschheit seiner Meinung nach zu mächtig geworden ist. Er ist der Meinung, dass Mutter Natur Unterstützung brauche, um die Menschen unter Kontrolle zu bringen. Mit seiner Schöpfung sollten die Starken überleben und die Schwachen ausgemerzt werden. Ironischerweise verstirbt er jedoch selbst an seiner eigenen Kreation.

Drei bis vier Tage nach der Freisetzung des Virus beginnen sich erste Symptome bei betroffenen Menschen zu zeigen. In der Folge werden zwei Drittel der Bevölkerung Manhattans evakuiert, bevor die aktivierten Einsatzkräfte von Nationalgarde, Katastrophenschutz und Armee die Insel unter Quarantäne stellen. Zusätzlich wird im Herzen von Manhattan eine abgeschottete Zone errichtet, in der die Infizierten zusammengetrieben werden sollen. Drei Wochen nach dem Ausbruch zieht sich die Armee aus der Stadt zurück und die Regierung löst Directive 51 aus, wodurch die erste Welle von Division-Agenten aktiviert wird. Diese sollen die Joint Task Force, einen Zusammenschluss aus den Überresten von Feuerwehr, Polizei, Rettungskräften und Nationalgarde, bei der Wiederherstellung der öffentlichen Ordnung unterstützen.

### Abtrünnige Agenten und Söldner

Während der ersten chaotischen Wochen verpflichtete die Regierung auch private Militärfirmen

wie das Last Man Battalion unter Führung von Colonel Charles Bliss zur Mithilfe. Als sich die regulären Streitkräfte jedoch zurückziehen, werden die angeheuerten Kämpfer zum Sterben zurückgelassen. Das Last Man Battalion wird in der Folge immer brutaler in seinen Methoden und errichtet im Ostteil der Stadt seine eigene Herrschaft, unabhängig von der Joint Task Force. Mit zusätzlicher Gefahr durch Gangs wie die Rikers und die Cleaners ist das JTF schließlich gezwungen, die Kontrolle über die Quarantäne-Zone in der Mitte der Insel aufzugeben, die nun als Dark Zone bekannt ist.

Dabei lassen sie auch die Division-Agenten zurück, die bei der Aufrechterhaltung der Ordnung geholfen hatten. Das erzeugt eine tiefe Spaltung zwischen den Agenten der ersten Welle und der Regierung. Unter der Führung von Aaron Keener kehren die meisten der Agenten ihrem ursprünglichen Auftrag den Rücken zu und streben stattdessen danach, die Kontrolle zu übernehmen. Dabei

gehen sie sogar so weit, jeden zu ermorden, der sich nicht ihrem neuen Kurs gegen die Regierung anschließen will. Keener und Bliss arbeiten schließlich zusammen, beide jedoch mit dem jeweiligen Ziel, den anderen zu ihren Gunsten auszunutzen. Angesichts dieser mehrschichtigen Gegenspieler sieht sich die JTF nun vollends in der Defensive.

### Division-Agenten, 2. Versuch

Inzwischen ist das neue Jahr angebrochen. Am 4. Januar erreicht die zweite Welle von Division-Agenten New York, zu denen auch der Spieler-Charakter gehört. Nach der Ankunft in Manhattan wird zunächst das James Farley Post Office gegenüber dem Madison Square Garden zurückerobert, um dort eine Operationsbasis zu etablieren. Stück für Stück drängen die Division-Agenten die einzelnen Fraktionen zurück und verhelfen der JTF dazu, wieder mehr Kontrolle über die Stadt zu bekommen. Dabei werden auch die Mächenschaften des abtrünnigen Agenten

Aaron Keener und seiner Gefolgsleute aufgedeckt. Keener beendet schließlich auch seine Zusammenarbeit mit dem Last Man Battalion, dessen Anführer Charles Bliss wenig später von Division-Agenten ausgeschaltet wird.

Ein unbekanntes Signal führt schließlich zur Entdeckung eines verborgenen Labors, wo die Überreste von Gordon Amherst gefunden werden. Dort stoßen die Agenten jedoch auch auf eine Nachricht von Aaron Keener, der sich Amhersts Technologie bereits angeeignet hat und nun in der Lage ist, eine neue Version des Grünen Gifts herzustellen. Mit dieser verbleibenden Gefahr endet die Geschichte von *The Division*. Der Nachfolger setzt sechs Monate später an, inzwischen sind weite Teile der Welt von der Pandemie befallen. Ein mysteriöses Signal führt dazu, dass Division-Agenten aus dem ganzen Land nach Washington D.C. kommen. Welche Rolle Aaron Keener in den neuen Entwicklungen spielt, wird sich noch herausstellen. **MATTHIAS DAMMES**



Colonel Charles Bliss fühlt sich von der Regierung verraten und will sich mit seinem Last Man Battalion die Herrschaft über Manhattan sichern.



Egal ob JTF-Soldat oder Gang-Mitglied, das Last Man Battalion macht kurzen Prozess mit seinen Gegnern.



Gordon Amherst erschuf das Grüne Gift, um Mutter Natur bei der Kontrolle des Menschen auf die Sprünge zu helfen.





V gibt von Beginn an den Geheimnisvollen verdient sich aber im Laufe des Spiels das Vertrauen von Dante und Nero.

# PS4 Devil May Cry 5

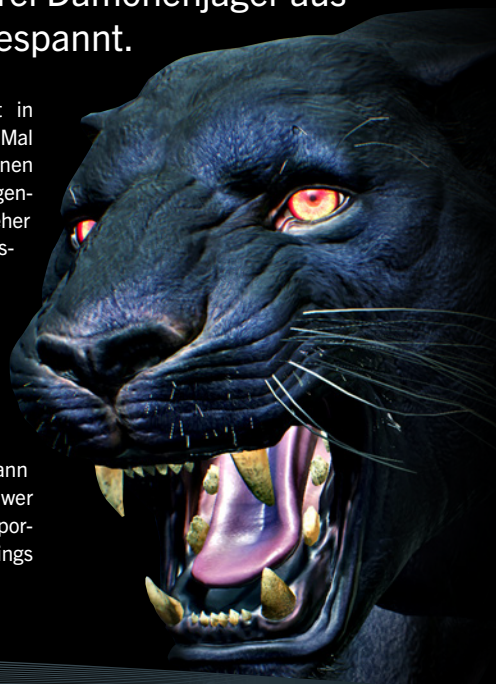
Neben dem Upgrade-System durften wir erstmals auch alle drei Dämonenjäger ausprobieren. Dabei waren wir vor allem auf den mysteriösen V gespannt.

**ACTION** | Ekelhafte Dämonen, spektakuläre Moves, treibende Beats und eine gehörige Portion schwarzer Humor. Der bewährten *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 in London 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 Dämonenkauleisten polieren möchtet, zudem geht ihr in vorgegebenen 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







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

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 Laserangriffen attackiert, hinterlässt der Panther blutige Spuren mit seinen scharfen Zähnen und Krallen. Nightmare lässt sich erst herbeirufen, wenn mindestens drei Balken der Devil-Trigger-Anzeige gefüllt sind. Der Golem ist Vs mit Abstand 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 Knopfdruck einige Zeilen in seinem Buch lesen. Dies klingt zwar simpel, al-

lerdings bewegt sich unser Hobby-Philosoph beim Lesen extrem langsam und ist entsprechend anfällig für feindliche Attacken.

Vs dämonische Helfer sind zwar unsterblich, nehmen Adler oder

Panther 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.



Wie von der Serie gewohnt, erwartet euch wieder ein Effektf Feuerwerk, das sich hinter keinem Konkurrenztitel verstecken muss.





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

### Fantastische Fähigkeiten

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

motion“ 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



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

### Upgrade-System

**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.



play<sup>4</sup> im Gespräch mit Hideaki Itsuno

# „Unsere Dämonen erinnern an den Tod“



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

**play<sup>4</sup>:** 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 heraussticht, 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.

**play<sup>4</sup>:** 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.

**play<sup>4</sup>:** 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 aussieht, haben wir daher einiges an Arbeit in eben möglichst saubere Animationsübergänge investiert.

**play<sup>4</sup>:** *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 vorgenommen, in puncto Grafik ganz oben mitzuspielen. 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.

**play<sup>4</sup>:** 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.

**play<sup>4</sup>:** 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 auf dem auf, was die Engine

schon bietet. Um diese Framerate auf allen Systemen zu erzielen, war eine ziemliche Detailarbeit vonnöten, die einiges an Zeit gekostet hat.

**play<sup>4</sup>:** Gibt es abseits der 4K-Auflösung noch weitere Unterschiede zwischen den Versionen für Xbox One und Xbox One X beziehungsweise PS4 und PS4 Pro sowie dem PC?

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

**play<sup>4</sup>:** 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 Heavy-Metal-Typ, aber wir verwenden auch EDM- sowie Industrial-Tracks. Unser Soundteam hat sich zunächst 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.

**play<sup>4</sup>:** 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.

**play<sup>4</sup>:** Vielen Dank für das Gespräch!

zwischen Pistole und Schrotflinte wechseln, sondern per Digipad auch blitzschnell aus vier Stilarten wählen: „Trickster“ gibt euch mehr Ausweichmöglichkeiten, während „Gunslinger“ Dante mit einer mäch-

tigen Fernwaffe ausstattet. Als „Swordmaster“ kann Dante Gegner mit verschiedenen Schwertmoves ausschalten und als „Royal Guard“ beherrscht er eine Reihe verschiedener 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 unmittelbar 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. Fairerweise müssen wir an dieser Stelle jedoch anmerken, dass wir in London noch bei Weitem nicht sämtliche Skills von V ausprobieren konnten. Möglich also, dass der geheimnisvolle Bücherwurm im späteren Spielverlauf doch noch zur Kampfmaschine mutiert.

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







### 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 Verletzliche, 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 Menge Upgrades und Items im Angebot. Für jeden Charakter lassen sich mehr als ein Dutzend Skills freischalten – mehr dazu lest ihr weiter vorne 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 erfordert. Verschiedene Kameraabstände, wie sie etwa *Red Dead Redemption 2* bietet, wird es laut Hideaki 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 Effektorgien 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 eklig designt und auch Cutscenes wis-



Rechts wird während eines Kampfes stets die Stylebewertung eingeblendet.



V hält sich elegant im Hintergrund und lässt seine Helfer die Drecksarbeit machen.



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



sen 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.

ANDREAS SZEDLAK



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

### Meinung

„Auf diese Weise bringe ich den Teufel sehr gerne zum Weinen!“

Andreas Szedlak Redakteur



*Devil May Cry 5* sieht nicht nur toll aus, sondern gewinnt auch durch die drei Charaktere an Vielfalt, sowohl spielerisch als auch storytechnisch – die Cutscenes, die ich beim Event in London sehen durfte, finde ich jetzt schon deutlich interessanter als beim Vorgänger. *DmC* von Ninja Theory versprühte allerdings ein gewisses Maß an Genialität und erzeugte bei mir sehr schnell ein Suchtgefühl, das sich bei *Devil May Cry 5* bislang noch nicht so richtig einstellte. Jedoch habe ich bislang ja auch nur einen Teil des Spiels gesehen und konnte noch längst nicht ausreichend mit den unzähligen Skills und Kombomöglichkeiten herumexperimentieren. Daher freue ich mich sehr auf die finale Version von *Devil May Cry 5* und bin gespannt, welcher der drei Dämonenjäger sich am Ende als mein Lieblingscharakter herauskristallisiert wird.

### Darauf basiert unsere Meinung:

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

### Infos

HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
TERMIN	8. März 2019



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.



# PS4 Mortal Kombat 11

Knochenbrecher, Hirnfresser, Brustkorb-Zermatscher: So gut spielt sich das neue Splatter-Spektakel *Mortal Kombat 11* von Netherrealm!

**BEAT 'EM UP** | Die Game Awards in Los Angeles am 6. Dezember 2018: Pünktlich zum Nikolaus-tag 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; und das 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 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



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



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





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

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 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

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

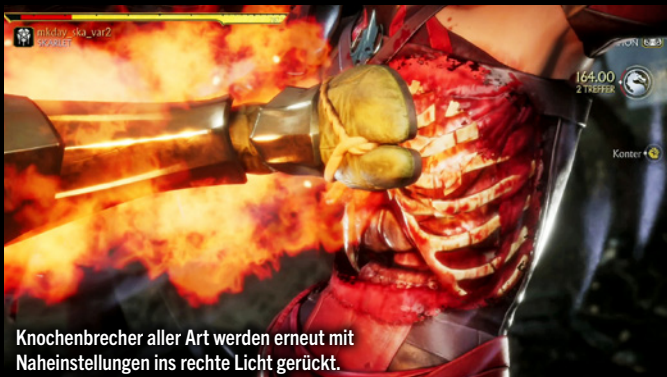
Glauben, sind Zeitreisen das bestimmende Thema der Kampagne. So soll es unter anderem vorkommen, dass zentrale Charaktere immer wieder auf jüngere und auch ältere Versionen der bekannten Heldenriege treffen – und daher streckenweise sogar ihrem eigenen Ich begegnen. Was im Übrigen auch erklären würde, 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 fürs 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, vor allem beim Kampfsystem. Zur Erinnerung: In *Mortal Kombat X* schlum-



Knochenbrecher aller Art werden erneut mit Naheinstellungen ins rechte Licht gerückt.



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



play<sup>4</sup> im Gespräch mit Erin Piepergerdes

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

**play<sup>4</sup>:** Wie stellt ihr sicher, dass die Spielbalance nicht durcheinandergerät und dass bestimmte Figuren durch das neue Anpassungssystem nicht zu stark oder zu schwach werden?



Mortal Kombat 11-Executive Producer Erin Piepergerdes

**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 harmoniert 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.

**play<sup>4</sup>:** Wie entstand die Idee für den neuen Helden Geras sowie die Fähigkeiten, die ihm zur Verfügung stehen?  
**Piepergerdes:** Geras' Fähigkeiten drehen sich um das Kon-

zept 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 Dampfhammer, die unfassbar reinhauen.

**play<sup>4</sup>:** Was haben die verschiedenen Schnittwunden auf seinem Gesicht zu bedeuten?

**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.

**play<sup>4</sup>:** Wie haben sich die Arenen im Vergleich zum direkten Vorgänger verändert?

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

**play<sup>4</sup>:** 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?

**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.

**play<sup>4</sup>:** Was ist euer persönlicher Lieblings-Fatality von all den Charakteren, die im Vorfeld bereits enthüllt wurden?

**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 zusammenzucken ließ. Einfach fantastisch!

**play<sup>4</sup>:** Wessen Idee war das?

**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.

**play<sup>4</sup>:** Wird die Krypta eine Rückkehr feiern?

**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.

merte 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* krempeln 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 legendärem Ketten-Angriff durchführen möchte, welcher 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



Fatal Blows ersetzen die X-Ray-Moves aus *Mortal Kombat X*.



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



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 zu einem 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 beispiels-



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

weise einem bevorstehenden 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 Vorschlaghämmer aus Sand ordentlich weichzuklopfen.

### Fatalities neu definiert

Klingt alles noch ziemlich harmlos? Keine Sorge: Wenn Geras seinen Fatal Blow oder seinen Fatality auspackt, wird's richtig blutig! Beim Fatality etwa taucht er abwech-

selnd vor und hinter seinem Gegner auf und malträtigt 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!

SÖNKE SIEMENS/BENEDIKT PLASS-FLESENKÄMPER/  
SASCHA LOHMÜLLER

### Meinung

„Für mich der neue Blut-  
rausch-Standard. Krasser  
geht's kaum noch!“

Sönke Siemens Freier Autor



Was das Team um Serienerfinder Ed Boon hier aufischt, trifft genau den Nerv der Fan-Community! Los geht's mit einem Splatter-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 Weiterentwicklung an. Das Kampfsystem wurde um einige taktische Nuancen erweitert, die Grafik wurde aufgepeppt, die Figurenriege glänzt mit coolen Neuzugängen wie Kronika und Geras und der Story-Modus macht dort weiter, wo Teil 10 aufhörte. Auch die von *Injustice 2* (das ja aus demselben Studio stammt) inspirierten Individualisierungsoptionen scheinen sich prima einzufügen. Inwieweit Netherrealm bei so viel Personalisierungs-Extravaganz das Balancing vernünftig hinkommt, wird aber erst die Testversion im April zeigen.

### Darauf basiert unsere Meinung:

Wir haben die Entwickler in London besucht und konnten dort mehrere Kämpfe mit allen bislang angekündigten Kämpfern absolvieren. Spritz!

### Infos

HERSTELLER	Warner Bros. Int. Entertain.
ENTWICKLER	Netherrealm Studios
TERMIN	23. April 2019



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.



Die effektheladenen Kämpfe in den Javelins sind ganz klar das Highlight von *Anthem*.



# Anthem

Die Javelin-Kampfanzüge und die hübsche Spielwelt Bastion sind die großen Stars von *Anthem*. Andere Bereiche des Loot-Shooters von Bioware enttäuschen jedoch.

**ONLINE-ACTION/RPG** | Nach Activision (*Destiny 2*) und Ubisoft (*The Division*) hat nun also auch Electronic Arts seinen eigenen Loot-Shooter mit eingetragter Games-as-a-Service-DNA. Die stolzen Eltern bei Bioware taufen ihr Baby *Anthem* – nach der Hymne der Schöpfung, die in der Story des Spiels eine wichtige Rolle einnimmt. Den ersten großen Handlungsstrang, der in einem großen Bosskampf samt anschließenden

Credits endet, konnten wir nach etwa 18 Stunden meistern. Da wir für eine abschließende Wertung aber noch nicht genug vom Endgame gesehen haben, verraten wir euch im Folgenden unser Zwischenfazit.

## Loot-Shooter-Story

*Anthem* ist zwar kein typisches Bioware-RPG, soll aber dennoch einen großen Schwerpunkt auf die Handlung legen. Hübsch anzuse-

hen sind sie auf jeden Fall, die Zwischensequenzen und zahlreichen Dialogszenen, die wir meist aus der Ego-Perspektive erleben. Das gilt auch für die detailreich designte Welt Bastion oder den Quest-Hub Fort Tarsis mit seinen Händlern und geschwätzigen NPCs. Im Gegensatz zu *Mass Effect: Andromeda* wirken die Gesichtsanimationen der Figuren auch nicht mehr unfreiwillig komisch. Einzig einige unnatürliche Gesten sind uns

aufgefallen, doch das ist Meckern auf hohem Niveau. Bei der Qualität der Dialoge und Geschichten ist indes Kritik angebracht. So finden wir die Ausgangslage mit den plötzlich auftretenden Cataclysms, die das Wetter auf den Kopf stellen und bizarre Lebensformen erschaffen können, spannend, genauso wie die Tatsache, dass wir als Freelancer eine Art ADAC für all diejenigen sind, die außerhalb der schützenden Mauern in Schwie-



Optisch machen die Dialogszenen ordentlich was her, leider haben die Figuren nur selten wirklich Interessantes zu erzählen.



Solange der Antrieb unseres Javelins wohltemperiert ist, dürfen wir Bastion fliegend erkunden. Zur Not sorgen nahe Gewässer oder ein Sturzflug für Abkühlung.





rigkeiten geraten, wir gleichzeitig aber aufgrund eines dramatischen Ereignisses bei vielen Menschen keinen allzu guten Ruf genießen. Leider erklärt uns jedoch niemand nachvollziehbar den Grund für unser Sündenbock-Dasein. Dazu kommt, dass uns das Spiel viel zu viele belanglose Dialoge an den Kopf knallt. Es gibt sie zwar, die Highlight-Zeilen, die uns zum Schmunzeln bringen oder für die Welt spannenden Kontext liefern, nur leider viel zu selten, um unser Interesse ständig zu befeuern, zumal wir in den Gesprächen meist passiver Zuschauer sind. Wenn wir zwischen zwei Antworten wählen dürfen, haben diese kaum Einfluss auf den weiteren Gesprächsverlauf oder die nachfolgenden Ereignisse. Selbst der große Story-Twist ist vorhersehbar und verliert schnell an Relevanz.

### Ein Hoch auf den Javelin

Deutlich mehr Spaß hatten wir mit unserem Javelin-Kampfanzug,

der uns zu Beginn jeder Mission in eine Art Iron Man verwandelt. Anfangs haben wir dabei die Wahl zwischen dem agilen Interceptor, dem magieresken Storm, dem robusten Colossus oder der Allround-Einheit Ranger. Alle verschmähten Javelins lassen sich dann im Laufe der Level-Phase freischalten. Die Besonderheit der Anzüge: Solange das Triebwerk nicht überhitzt, dürfen wir Bastion aus der Third-Person-Perspektive fliegend erkunden. Das macht dank der im Vergleich zur Beta spürbar verbesserten Steuerung richtig Laune. Noch spaßiger ist es, sich mit der Rüstung in den Kampf zu stürzen. Zwar nutzt jede Klasse eine 08/15-Auswahl an verschiedenen Schusswaffen, doch diese spielen im Vergleich zu den mächtigen Fähigkeiten der Javelins eine untergeordnete Rolle. Unser Storm setzt seinen Gegnern etwa mit Feuerbällen, Eisexplosionen und Kettenblitzen zu, die ein Vielfaches des Schadens von Sturmgewehren oder LMGs verur-



sachen. Der Unterschied fällt sogar noch größer aus, wenn das bis zu vier Spieler starke Team über Angriffe mit passenden Affinitäten sogenannte Kombos auslöst. Zünden wir dann noch die besonders mächtige Ultimate-Fähigkeit, zaubert uns das zerstörerische Effektfeuerwerk auf dem Bildschirm ein dickes Grinsen ins Gesicht.

### Missionen zum Vergessen

Den spaßigen Kämpfen ist es zu verdanken, dass wir auch nach 20 Stunden noch Spaß mit *Anthem* haben, obwohl die Missionen selbst sehr generisch ausfallen. Viel zu oft sollen wir Gegnerwellen zurückschlagen, Bereiche verteidigen oder leuchtende Kugeln einsammeln und zu einem vorgegebenen Ort bringen. Okay, ab und an mussten wir auch simple Schalterrätsel lösen, NPCs beschützen oder Gefangene befreien. Schnell macht sich das Gefühl breit, dass sich die Herausforderungen – egal ob im Freien Spiel, im Festungen-Modus oder

im Zuge der Story-Quests – immer gleich spielen. Was die Kämpfe indes nicht aufwiegen können, sind die technischen Unzulänglichkeiten von *Anthem*. Die zahlreichen Ladebildschirme beispielsweise, die enorm viel Lebenszeit verschwenden. Noch ärgerlicher sind die teils krassen Bugs, dank derer wir etwa Missionen nicht abschließen konnten, Zwischensequenzen ohne Ton ablaufen oder uns der Sieg über den Endgegner mit einem Ladebildschirm statt der letzten Cutscene belohnt. Unsere Empfehlung: Wartet vor dem Kauf die ersten Patches ab! **KARSTEN SCHOLZ**

### Meinung

„*Anthem* macht Spaß, kann aber auch ganz schön nerven.“

Karsten Scholz Redakteur



*Anthem* macht mir Spaß. Vor allem dann, wenn ich mit meinem Storm die wunderschöne Welt erkunde oder Feinde aus der Luft mit Feuerbällen, Eisstürmen und Blitzfontänen eindecke. Die Steuerung des Javelins haben die Entwickler im Vergleich zur Beta spürbar verbessert! *Anthem* geht mir aber auch ganz schön auf die Nerven. Etwa wenn ich nach einer Zwischensequenz aus dem Spiel fliege und den Auftrag erneut machen darf. Oder wenn ich mal wieder in einem der zahllosen Ladebildschirme hänge. Dazu kommt, dass *Anthem* viel Potenzial liegen lässt. Story und Dialoge sind hübsch inszeniert, schaffen es aber nicht, mein Interesse über längere Zeit hochzuhalten. Luft nach oben haben auch die generischen Missionen, zudem könnten sich Fort Tarsis lebendiger, die Javelins ausbalancierter und die Performance runder anfühlen.

### Darauf basiert unsere Meinung:

Dank Vorabzugang zockten wir *Anthem* seit dem 15. Februar, den Story-Block bis zu den Credits konnten wir in etwa 18 Stunden durchspielen.

### Infos

HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Bioware
TERMIN	22. Februar 2019





Die Dorfbewohner wollen Amicia und Hugo nicht helfen und verschließen stattdessen Türen und Fenster.



# PS4 A Plague Tale Innocence

Ratten, die Inquisition und zwei Kinder: *A Plague Tale* trotzt dem Open-World-Trend und setzt einzig auf eine emotionale Geschichte. Reicht das im Jahr 2019? Die Hands-on-Vorschau!

**ACTION-ADVENTURE** | In einer Videospielwelt, die sich momentan in erster Linie um Multiplayer-Brocken wie *Apex Legends* und *Anthem* oder um Open-World-Abenteuer wie *Red Dead Redemption 2* oder *Far Cry: New Dawn* dreht, wir-

ken klassische Story-Spiele immer mehr wie eine bedrohte Spezies. Bei der Hands-on-Session zu *A Plague Tale: Innocence* in Paris liegt bei den anwesenden Journalisten deshalb nicht nur Euphorie, sondern auch eine gewisse Un-

sicherheit in der Luft. Entwickler Asobo Studio und Focus Home Interactive präsentieren ein Spiel, das sich vor allem auf das narrative Storytelling beschränkt und das Gameplay lediglich darin einbettet. Ob das funktionieren kann?

Für das in Bordeaux ansässige Entwicklerteam ist das bereits als Serie geplante *A Plague Tale: Innocence* eine echte Bewährungsprobe. Das im Jahr 2002 gegründete Studio arbeitete zwar schon an größeren Produktionen wie



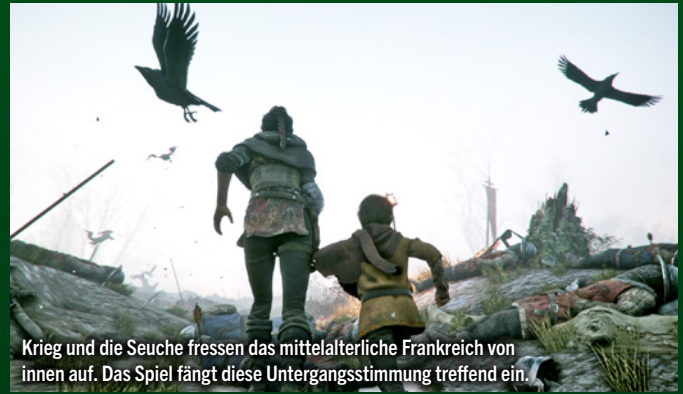
Laut, aber tödlich: Die Schleuder schreckt Gegner zwar auf, schickt sie aber mit Kopfschüssen sehr schnell ins Jenseits.



Im vierten Kapitel erhalten Amicia und Hugo Unterstützung vom jungen Lucas. Er ist in der Kunst der Alchemie bewandert.



Die Wachleute reagieren sehr berechenbar. Sie folgen Geräuschen geradezu stoisch und laufen auf festen Bahnen.



Krieg und die Seuche fressen das mittelalterliche Frankreich von innen auf. Das Spiel fängt diese Untergangsstimmung treffend ein.

*The Crew* oder *Recore* mit, war aber nie alleine in der Verantwortung. *A Plague Tale* stammt dagegen von Anfang bis Ende aus der Feder der Franzosen. Dass man mit dem Spiel gegen den Strom schwimmt, ist David Dedeine, Creative Director und Mitbegründer von Asobo Studio, bewusst. „Natürlich hätten wir Multiplayer-Mechanismen – etwa einen Koop-Modus – irgendwie integrieren können. Aber das war nicht unser Anspruch. Wir möchten mit *A Plague Tale* die Geschichte von Amicia und Hugo erzählen. Und das funktioniert am besten in einer linearen Spielerfahrung“, führt Dedeine im Gespräch aus. Und so erinnert *A Plague Tale* nicht nur aufgrund seines Episodenformats stark an frühere Telltale-Abenteuer, bietet dabei aber abseits der Geschichte auch einige spannende spielerische Ansätze.

### Game of Thrones mit Ratten

*A Plague Tale: Innocence* erstreckt sich über insgesamt 17 Kapitel, von

denen wir bereits die ersten vier durchspielen konnten. Schauplatz des Abenteuers ist das mittelalterliche Frankreich des Jahres 1348. In den Ländereien der De-Rune-Familie wütet eine Seuche, die Menschen leiden, hungern und sterben. Davon bekommen wir in den ersten Minuten allerdings noch nichts mit. Dort zeichnet Asobo Studio nämlich ein schönes Mittelalter-Idyll: Hausherr Robert übt mit Töchterchen Amicia spielerisch den Umgang mit ihrer Schleuder. Diese Passage dient als Tutorial: Wir kontrollieren Amicia, heben Steine auf und feuern damit auf den vor uns stehenden Apfelbaum. Bereits an dieser Stelle fallen die vielen Nahaufnahmen auf – das Spiel erinnert in Sachen Inszenierung an Titel wie *Heavy Rain* oder *Beyond: Two Souls*. Der Umgang zwischen Robert und Amicia wirkt vertraut und liebevoll. Nur zwischen den Zeilen hören wir bereits heraus, dass über der Familie ein dunkler Schatten liegt: Amicias Bruder Hugo lei-

det unter einer mysteriösen Krankheit, und Mutter Beatrice forschte nach einem Heilmittel. Dadurch ist das Verhältnis zwischen Mutter und Tochter angespannt – Amicia beneidet ihren Bruder um die viele Aufmerksamkeit.

Doch diese Probleme manifestieren sich erst im späteren Spielverlauf. Im ersten Kapitel dreht sich zunächst alles um den Umgang mit Amicias Schleuder. Sie ist später eines der wichtigsten Werkzeuge beim Lösen von Rätseln, dient uns aber auch als Waffe. Kein Wunder also, dass sich das Mädchen sogleich an der Jagd eines jungen Wildschweins versucht. Wie in *Assassin's Creed* oder *Horizon* schleichen wir geduckt durch das hohe Gras. In dieser Position sind wir für andere Figuren unsichtbar und Amicias Schritte verursachen keine Geräusche. Doch als wir die Schleuder laden, erkennen wir das erste Problem: Das He-

rumwirbeln der Waffe verursacht Lärm, der das Ferkel aufschreckt. Das wiederum weckt den Jagdtrieb in Amicias Hund Lion, der sofort die Verfolgung aufnimmt. Was nun an dramatischen Szenen folgt ... wollen wir nicht verraten, denn die Story ist schließlich der Mittelpunkt. *A Plague Tale: Innocence* interpretiert das Motiv der gefährlichen Seuche anders, als man erwarten könnte. Ratten dienen in diesem Fall als Bösewichte. Sie tauchen aber nicht einzeln oder in kleinen Gruppen auf, sondern zu Tausenden. Die schwarzen Bieser mit roten Augen fressen Menschen mit Haut und Haar auf, sofern man sich nicht in Sicherheit bringt. Einzig mit Feuer können wir die Nager verjagen.

*A Plague Tale* setzt auf eine von Asobo Studio entwickelte, interne Grafik-Engine, die bis zu 5.000 Ratten gleichzeitig darstellt.



Laut Creative Director David Dedeine will Entwickler Asobo Studio in *A Plague Tale: Innocence* vor allem die Geschichte zweier Geschwister erzählen. Das französische Studio verzichtet daher bewusst auf einen Multiplayer-Part.





Hugo quälen immer wieder Kopfschmerzen. Im Spielverlauf sucht ihr auch nach dem Ursprung seiner Erkrankung.

### Chaos im Königreich

Die Ratten sind allerdings nicht die einzige Bedrohung in *A Plague Tale: Innocence*. Kaum zurück am Hof, machen wir unangenehme Bekanntschaft mit der Inquisition. Trotz realer Bezüge – etwa auf die Pest-Epidemie oder eben die Inquisition – ist *A Plague Tale* kein authentisches Historienabenteuer, erklärt David Dedeine während des Interviews. Die Häsher machen scheinbar den kleinen Hugo für den Niedergang des Reichs verantwortlich und greifen daher den Hof an. Es folgt ein blutiges Gemetzel, bei dem das Spiel nicht an drastischen Bildern spart. Wer *Game of Thrones* mag, der wird sich hier gleich zuhause fühlen!

Letztlich retten wir uns mit Amicia und Hugo und sind plötzlich auf uns allein gestellt. Der Junge klammert sich an seine

große Schwester. Genau in dieser Art der Zusammenarbeit liegt der Reiz von *A Plague Tale*: Wir müssen versuchen, Hugo irgendwie und vor allem Hand in Hand zu retten. Als wir jedoch in einem Dorf eintreffen, schlagen uns die Bewohner Fenster und Türen vor der Nase zu. Das Zusammenspiel zwischen Amicia und ihrem Bruder erzeugt beim Spieler schnell eine emotionale Verbundenheit zu beiden Figuren. Hugo ist in seiner Kindlichkeit extrem direkt, naiv und liebenswert. In der spielbaren englischen Version übernimmt tatsächlich ein Kind seine Rolle, was den Charakter noch einmal unterstreicht. David Dedeine erklärt die Zusammenarbeit: „Das ist gar nicht so einfach. Wir konnten ihm ja viele Szenen aus dem Spiel nicht zeigen, dafür ist er noch zu klein. Wir mussten ihm Schlüsselmomente erklären,

um auch die zur Situation passenden Emotionen zu erhalten.“ Über die deutsche Version konnten wir uns noch kein Urteil bilden.

Auffällig: *A Plague Tale* wechselt immer wieder geschickt das Tempo. Nachdem uns die Dorfbewohner abweisen, folgt sofort eine Verfolgungssequenz. In dieser sprinten wir mit Amicia und Hugo durch die Gassen. Kleinere Rätselaufgaben lockern diese Phase auf: Wir schieben beispielsweise einen Karren gegen eine Wand und erreichen so eine höhere Ebene. Später schicken wir Hugo vor und lassen ihn Türen öffnen oder heben ihn auf einen Balkon, wo er schließlich einen Käfig als Leitersersatz für Amicia herunterwirft. Dank auffälliger Farben erweisen sich die Rätsel als sehr einfach. In *A Plague Tale* verlieren wir uns in erster Linie aufgrund des tollen Storytellings.

### Schleichen, Schleudern, Werfen

*A Plague Tale: Innocence* entpuppt sich als bewusst lineare Spielerfahrung, die nur wenige Abzweigungen zulässt. In einigen Abschnitten wie etwa dem Wald zu Beginn oder später auch einem Bauernhof gibt es zwar mehrere Routen, diese führen aber letztlich immer zum gleichen Ziel. Wenig verwunderlich verzichtet das Entwicklerteam daher auch auf Entscheidungsmöglichkeiten oder gar verschiedene Enden. David Dedeine führt diesen Punkt weiter aus: „Ich weiß, dass Spieler Spaß daran haben, die Möglichkeiten auszuloten. Aber das hätte nicht zu unserem Konzept gepasst. Wir möchten eine durchgängige Geschichte erzählen. Entscheidungsfreiheiten haben ihren Reiz, sorgen aber auch oft für enttäuschte Erwartungen und bringen Spieler dazu, zu sehr über das nachzudenken, was sie als Nächstes tun.“ Das wiederum würde einem womöglich die Stimmung vermiesen oder für ein allzu mechanisches „Durchrennen“ bestimmter Abschnitte sorgen.

Um abseits der Geschichte für etwas Tiefe zu sorgen, implementieren die Macher ein rudimentäres Charakter- und Upgrade-System. So sammeln wir im Verlauf acht verschiedene Ressourcen, darunter Leder, Werkzeuge, Stoff, Schwefel und Alkohol. An Werkbänken verbessern wir schließlich Amicias Schleuder und das Inventar. Mit dem ersten Schleuder-Upgrade etwa erhöhen wir die Durchschlagskraft. Das Ergebnis: Kopfschüsse bei Wachleuten der Inquisition sind nun tödlich. Rüsten wir die Tasche auf, erhalten wir zusätzliche Slots für Steine und Töpfe. Das wiederum wirkt sich auf

Ratten fürchten Licht und Feuer und bilden einen Ring um Amicia und Hugo. Sobald die Fackel erlischt, sind die Kinder jedoch Nagerfutter.



Die Kamera fährt während der üppigen Zwischensequenzen immer wieder dicht an die sehr gut animierten Gesichter der Protagonisten heran.



Zu Beginn ist die Welt der jungen Amicia noch in Ordnung. Im Wald trainiert sie mit ihrem Vater den Umgang mit der Schleuder.



Nur die Lichter schützen die Farm vor den Ratten. Die Scheune ist Schauplatz eines der emotional bewegendsten Momente am Anfang des Spiels.

die Stealth-Mechanik des Spiels aus. Als Ablenkungsmanöver werfen wir Steine auf Metallteile wie Pfannen, Helme oder andere Objekte. Die Gegner-KI ist insgesamt sehr berechenbar: Die Wachleute folgen vorgegebenen Pfaden und gehen Geräuschen geradezu stumpf nach. Sind keine Metallgegenstände in der Nähe, werfen wir kurzerhand selber einen Topf.

Die direkte Konfrontation ist zwar möglich, aber nicht unbedingt sinnvoll: Amicia verträgt lediglich einen Treffer. Wir müssen also vorsichtig vorgehen. Einzige Ausnahme: Vor einer Kirche machen wir Bekanntschaft mit einem Ritter – dem ersten Bossgegner. Seinen Angriffen weichen wir per Tastendruck aus und zerstören mit der Schleuder Teile seiner Rüstung. Zum Schluss verliert er seinen Helm und wir fertigen ihn mit einem Kopfschuss ab. Diese

Auseinandersetzungen bilden nur einen kleinen Teil des Spiels und sind daher sehr simpel gehalten.

### Es gibt Streit!

Die Ratten sind neben der Inquisition der zweite Antagonist im Spiel. Sie verbreiten nicht nur die Seuche, sondern fressen Mensch und Tier in der Dunkelheit ratzfatz auf. Asobo Studio setzt bei *A Plague Tale* auf eine intern entwickelte Grafik-Engine. Mit ihr sind tolle Nah- und Landschaftsaufnahmen ebenso möglich wie die Darstellung von bis zu 5.000 Nagern auf dem Bildschirm. Soll heißen: In kritischen Momenten schießen die Ratten wie Wasser aus dem Boden und überfluten förmlich die Bereiche.

Allerdings scheuen die Biesster auch das Licht, was wiederum die Grundlage für eine Reihe von Umgebungsrätseln bildet. An-

fangs trägt Amicia noch eine Fackel mit sich, später müssen wir uns mit Alternativen behelfen. Wir entzünden beispielsweise Stöcke und bahnen uns kurzzeitig einen Weg durch die Ratten. Mit den Stöcken entfachen wir etwa Feuerstätten und verschaffen uns so eine kleine Verschnaufpause. An anderer Stelle holen wir brennende Deckenleuchten mit der Schleuder herunter.

Praktisch: In einer alten Destille treffen wir nicht nur den Doktor Laurentius und seinen Helfer Lucas, sondern wir lernen auch, wie wir Igniter – also Brandgeschosse – bauen können. Schleudern wir diese auf Feuerstätten oder etwa marode Teile einer Windmühle, entzünden wir diese Objekte aus der Distanz. Ist mal kein Feuer zur Hand, lassen sich die Ratten übrigens auch mit Fleisch ablenken. Der ständige Hunger der

Nagetiere sorgt zum Ende der Anspiel-Session für einen deftigen Streit zwischen Amicia und Hugo, in dessen Folge der kleine Bruder ihr nicht mehr die Hand geben möchte. Hier verbindet das Spiel geschickt Gameplay mit der Geschichte zweier sich nicht ganz grüner Geschwister. Deren Entwicklung zieht sich laut David Dedine durch die 12 bis 15 Stunden lange Kampagne. Speziell Amicia soll sich in ihrer neuen Rolle als Mutterersatz auch abseits der verschiedenen Outfits verändern.

OLAF BLEICH/BENEDIKT PLASS-FLESENKÄMPER/  
SASCHA LOHMÜLLER

## Meinung

„Eine emotionale  
Achterbahnfahrt im  
Mittelalter“

Olaf Bleich | Freier Mitarbeiter



Ich brauche nicht immer eine offene Spielwelt, Multiplayer-Funktionen oder Live-Services. Inzwischen freue ich mich über die wenigen klassischen Story-Spiele auf dem Markt. *A Plague Tale: Innocence* erwischte mich in der Hands-on-Session emotional gleich mehrfach und erschütterte mich in einigen Szenen nachhaltig. Asobo Studio ordnet das Spiel der Geschichte unter und kriert so bereits in den ersten vier Kapiteln eine echte Verbundenheit zu den Figuren. Gerade der kleine Hugo wächst mir mit jeder Minute mehr ans Herz und seine Verbindung mit Amicia erscheint dank der hervorragend geschriebenen Dialoge nicht gestellt, sondern natürlich und konfliktbehaftet. Die simplen Kämpfe und Rätsel sind ein Kompromiss, mit dem ich prima leben kann. Denn letztlich sind sie nur Mittel zum Zweck, um die Story und ihre Figuren voranzutreiben. *A Plague Tale: Innocence* überraschte mich positiv und gehört zu meinen Geheimtipps des Jahres 2019.

### Darauf basiert unsere Meinung:

In Paris haben wir die ersten vier von insgesamt 17 Kapiteln des Abenteuers gespielt. Außerdem redeten wir vor Ort mit den Entwicklern.

## Infos

HERSTELLER	Focus Home Interactive
ENTWICKLER	Asobo Studio
TERMIN	14. Mai 2019



Die Truppen der Inquisition besetzen die Ländereien und sorgen für Chaos. Eine direkte Konfrontation mit den Soldaten ist nicht empfehlenswert.



# Most Wanted

An dieser Stelle präsentieren euch vier play<sup>4</sup>-Mitarbeiter ihr heißersehtestes Spiel von März bis April 2019, ein kleiner Redaktions-Ausblick also.

## Sekiro: Shadows Die Twice



„Zeit, um aus dem Schatten von *Dark Souls* zu treten“

**Katharina Pache**

Wie war das – man lebt nur einmal? Von wegen! In From Softwares neuer Ninja-Action kommt der Tod öfter als Ron Jeremy zu seinen besten Zeiten.

Weniger Rollenspiel, kein Charaktereditor, dafür unendlich Ausdauer und ein stark erweitertes Bewegungsrepertoire – From Software bemüht sich, das alte Rezept, das unter dem Titel *Dark Souls* Weltberühmtheit erlangt hat, aufzupeppen. Unsere ersten Kostproben erwiesen sich bislang als sehr schmackhaft, denn trotz der Neuerungen bleibt sich das Stu-

dio in Sachen Präsentation und Anspruch treu. Der untote Mönch, der nun gesondert in einem (allerdings ziemlich kurzen) Trailer vorgestellt wurde, vermöbelte uns letztes Jahr auf der Gamescom nach Strich und Faden. Ziemlich schade allerdings, dass anders als bei *Dark Souls 3* wohl keine Beta mehr stattfindet, bei der Fans im Vorfeld ihren Mut beweisen können. Allerdings hat das auch einen Grund: Anders als *Bloodborne* und Co. bietet *Sekiro* keinen Netzwerkmodus, bei dem man online andere Spieler heimsuchen oder unterstützen kann. So nervenaufreibend die Auseinandersetzungen auch sind und so vielschichtig das Kampfsystem daherkommt, die Technik war noch nie die große Stärke des japanischen Studios. Wie gut *Sekiro* am Ende aussieht und wie flüssig es läuft, wird der Test im nächsten Monat zeigen. Thematisch jedenfalls liegt *Sekiro* mit

dem Japan-Setting voll im Trend – neben der direkten Konkurrenz *Nioh 2* schickt Sucker Punch *Ghost of Tsushima* ins Rennen, womöglich noch in diesem Jahr. Ziemlich wahrscheinlich wird *Sekiro* irgendwann nach Release mit einem oder mehreren DLCs erweitert, das hat bei From Software (und bei Publisher Activision sowieso) bereits Tradition. Und ich gehe nun die Klingen wetzen. ■



Mit diversen Prothesen macht ihr euren amputierten Arm zur Waffe – hier sehr ihr eine Art Feuerwerk-Aufsatz.

**Genre:** Action-Adventure || **Entwickler:** From Software || **Hersteller:** Activision || **Termin:** 22. März 2019

## Telltale's The Walking Dead The Final Season



„Wehe Clems Geschichte bekommt kein würdiges Ende!“

**Christian Dörre**

Telltale ist tot, Skybound macht weiter. Wir bekommen doch noch einen (hoffentlich gescheiterten) Abschluss zur *The Walking Dead*-Saga.

Während die ausgelutschte TV-Serie zu Robert Kirkmans Untoten-Geschichte anscheinend überhaupt kein Ende findet, kam dieses für Telltale's *The Walking Dead* ziemlich plötzlich. Das Studio hatte sich übernommen, war pleite und stellte trotz bereits verkaufter Staffelpässe die Produktion der letzten beiden Episoden zum Serienfinale ein. Glücklicherweise wa-

ren die Skripte schon geschrieben sowie teilweise sogar vertont und Skybound sprang ein, um zusammen mit ehemaligen Telltale-Entwicklern die Geschichte der jungen Clementine doch noch zu Ende zu bringen. Am 26. März soll es nun so weit sein. Die letzte Episode der finalen Staffel erscheint. Ich persönlich bin darüber einfach nur froh. Sowohl deshalb, weil ich als Fan doch noch ein Ende bekomme, als auch, weil es einfach Zeit wird, das Kapitel *The Walking Dead* zu schließen. Ich mag den Charakter Clementine noch immer sehr gerne – sonst hätte ich wohl nicht so lange durchgehalten –, aber die Reihe schwächelte schon ab der zweiten Staffel ganz gewaltig. Schlussendlich konnte man hier schon erkennen, wie sich Telltale zunehmend verzettelte. Die erste Season besaß aber solch eine emotionale Wucht, dass Clementine als Figur da-

durch immer noch getragen wird. Ich möchte einfach wissen, was dieser liebevoll gewonnene Charakter für ein Ende findet. Ich hoffe einfach mal, dass die ehemaligen Telltale-Leute zur Höchstform auflaufen und zum Abschluss noch mal die emotionale Brillanz der ersten Staffel erreichen. Wenigstens Clem hat ein tolles Ende verdient, wo Bigby Wolf schon ohne eines auskommen muss. ■



Die junge Clem und ihr Ziehsohn AJ stellen sich am 26. März zum letzten Mal den Zombiehorden entgegen.

**Genre:** Adventure || **Entwickler:** Telltale/Skybound || **Hersteller:** Skybound || **Termin:** 26. März 2019



# Days Gone



„Kein Survival-Spiel von der Stange – mit emotionalen Momenten“

**Andreas Szedlak**

Auch ein beinhardter Zombie-Metzler wie Deacon zeigt Gefühle – hoffentlich nicht nur einmal.

Einen Überlebenskampf in zombifizierten Umgebungen halte ich prinzipiell für so innovativ wie grüne Gummistiefel. Von daher muss sich *Days Gone* schon anstrengen, um mein intensives Interesse zu wecken. Im Gegensatz zu einem Megahit wie *The Last of Us* ist Hauptprotagonist Deacon die meiste Zeit alleine unterwegs, was zunächst nicht nach emotionalen, teils herzzereißenden Momenten schreit, wie wir sie

zwischen Joel und Ellie erleben durften. Dass es dem Team von Studio Bend wichtig ist, intensive Gefühle beim Spieler zu erzeugen, zeigen sie allerdings im neuesten Trailer, in dem Deacon die Ruinen einer Kirche betritt – das Gotteshaus, in dem er und seine geliebte Frau getraut wurden. Als Deacon von Feinden überrascht wird, geht er ein lebensbedrohliches Risiko ein, um das hinabgefallene Foto seiner Frau wiederzubekommen. Ich hoffe, dass dieser Abschnitt nicht die in zu vielen Spielen gesehene Holzhammermethode darstellt, in der man dem Spieler an wenigen Stellen eine emotionale Bindung zum Helden eintrichtern möchte, während man den Rest des Spiels darauf verzichtet – oft aus Mangel an Inspiration oder schlichtweg aus Faulheit. Nur wenn Charaktere und Story fesseln, bin ich motiviert, mich mit den vielen Craftingmöglich-

keiten auseinanderzusetzen und meinen Widersachern diese Fallen zu stellen. In puncto Spielmechanik bietet *Days Gone* eine Menge, mehr sogar als *The Last of Us*, wobei der Titel von Naughty Dog auch schon fünfeinhalb Jahre auf dem Buckel hat. Lange musste ich auf *Days Gone* warten, nun steht der Release endlich an und meine Vorfreude darauf ist immens. Bitte liebe Entwickler, enttäuscht mich nicht!

Deacon blickt in den Ruinen seiner Hochzeitskirche auf das Foto seiner (wohl verstorbenen) Frau.



**Genre:** Action || **Entwickler:** Bend Studio || **Hersteller:** Sony || **Termin:** 26. April 2019

# Generation Zero



„Taktische Roboterhatz mit Koop und schickem Setting? Bin dabei!“

**Felix Schütz**

In Schweden sind die Roboter los: Die Macher von *Just Cause* und *Rage 2* servieren viersprechende Open-World-Action für bis zu vier Koop-Spieler.

Ich gestehe: Im ganzen Trubel der letzten Monate lief *Generation Zero* bei mir ziemlich unter dem Radar. Doch jetzt steht der Release vor der Tür und ich wurde doch noch richtig neugierig. Allein das schicke Setting ist für mich Grund genug, den Open-World-Shooter auszuprobieren: *Generation Zero* spielt im Schweden der 80er-Jahre, wo die gesamte Bevölkerung urplötzlich

verschunden ist. Stattdessen patrouillieren nun verschiedenste tödliche Roboter durch die malerische Landschaft. Ich muss herausfinden, was in der Welt vorgefallen ist, die riesige offene Map erkunden und ums Überleben kämpfen – klingt schon mal nicht schlecht! Meinen Charakter darf ich mir selbst zusammenbasteln und im Laufe des Spiels mit allerlei Talenten verbessern, außerdem muss ich die leerstehenden Häuser nach Vorräten und Materialien absuchen, mit denen ich meine Ausrüstung optimiere. In Kämpfen geht man idealerweise taktisch vor, kombiniert seine Waffen und Talente und trickst die Roboter clever aus. Das geht entweder alleine im Singleplayer oder mit bis zu drei Freunden, die jederzeit ins Abenteuer einsteigen können. Technisch basiert *Generation Zero* auf der leistungsfähigen Apex Engine, die schon in *Just Cause 4* und demnächst in *Rage 2* zum Einsatz kommt. Sie ermöglicht eine

riesige offene Spielwelt mit detailreichen Landschaften, Tag-und-Nacht-Wechseln und dynamischem Wettersystem – ganz schön hübsch! Der Preis hat mich allerdings überrascht: *Generation Zero* kostet nur 40 Euro, es ist also kein Vollpreis-Titel. Wird der Open-World-Shooter womöglich kürzer ausfallen als gedacht? Ende März werde ich es sicher rausfinden – hoffentlich kann ich bis dahin genügend Mitspieler zusammentrommeln!

Verschiedenste Robotersorten patrouillieren in der offenen Welt. Für größere Exemplare brauchen wir eine geeignete Taktik.



**Genre:** Shooter || **Entwickler:** Avalanche Studios || **Hersteller:** Avalanche Studios || **Termin:** 26. März 2019

# Die wichtigsten Titel der nächsten drei Monate

## Devil May Cry 5

Genre: Action  
Entwickler: Capcom  
Hersteller: Capcom  
Termin: 8. März 2019

## One Piece: World Seeker

Genre: Action-Adventure  
Entwickler: Bandai Namco  
Hersteller: Bandai Namco  
Termin: 15. März 2019

## Sekiro: Shadows Die Twice

Genre: Action-Adventure  
Entwickler: From Software  
Hersteller: Activision Blizzard  
Termin: 22. März 2019

## Outward

Genre: Rollenspiel  
Entwickler: Nine Dots Studio  
Publisher: Deep Silver  
Termin: 26. März 2019

## Days Gone

Genre: Action  
Entwickler: Bend Studio  
Hersteller: Sony  
Termin: 26. April 2019

## Tom Clancy's The Division 2

Genre: Online-Rollenspiel  
Entwickler: Massive Entertainment  
Hersteller: Ubisoft  
Termin: 15. März 2019

## The Sinking City

Genre: Action-Adventure  
Entwickler: Frogware  
Hersteller: Bigben Interactive  
Termin: 21. März 2019

## Generation Zero

Genre: Ego-Shooter  
Entwickler: Avalanche Studios  
Publisher: Avalanche Studios  
Termin: 26. März 2019

## Mortal Kombat 11

Genre: Beat 'em Up  
Entwickler: NetherRealm Studios  
Hersteller: Warner Bros.  
Termin: 23. April 2019

## A Plague Tale: Innocence

Genre: Action-Adventure  
Entwickler: Asobo Studio  
Publisher: Focus Home Interactive  
Termin: 14. Mai 2019



# Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

play<sup>4</sup> 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 einfach 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



# Das Team

## Unsere Hauptdarsteller – jeder eine Ikone

### Sascha Lohmüller // 18 and life to go

**Spielt gerade:** Apex Legends, Anthem, WoW (PC)

**Schaut gerade:** WWE-Streams beim Zocken

**Hört gerade:** In Flames – I, The Mask; Soen – Lotus

**Und sonst:** Hätte nicht gedacht, dass mich Battle Royale doch noch mal abholt, aber dann kam halt Apex Legends. Passt mir auch ganz gut in den Kram, denn bei Anthem warte ich lieber ein paar Patches ab. Ansonsten: Hat jetzt eine Kaffeemaschine an der Bar stehen – mit absehbaren Folgen.

**Top-Titel der Ausgabe:** Apex Legends

**Flop-Titel der Ausgabe:** Jump Force



### Katharina Pache // Würde gerne Peyote heißen

**Spielt gerade:** Persona 5, Metro Exodus, Trials Rising

**Liest gerade:** Das Licht von T. C. Boyle

**Hört gerade:** Henry's Funeral Shoe, The Black Angels

**Und sonst:** ENDLICH! Ende Juli kommt ein neuer Band von Megg, Mogg und Eule. Er heißt Bad Gateway. Anlässlich dieser wirklich frohen Botschaft lese ich alle anderen Bände ein weiteres Mal. Und sie sind gut. So gut. Simon Hanselmann ist ein goldener Gott.

**Top-Titel der Ausgabe:** Metro Exodus

**Flop-Titel der Ausgabe:** Tales of Vesperia



### Matti Sandqvist // Thinkinnade-Fanboy

**Spielt gerade:** Rainbow Six: Siege, Anthem, Metro Exodus

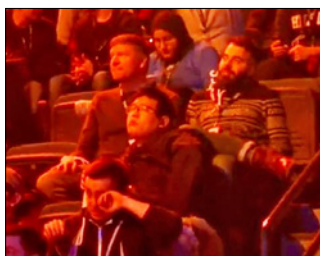
**Liest gerade:** Große Freiheit von Rocco Schamoni

**Hört gerade:** Moon Duo – Occult Architecture Vol. 1 und 2

**Und sonst:** Ich war zum ersten Mal auf einem Rainbow-Six-E-Sports-Turnier und muss sagen: Als recht aktiver Siege-Spieler macht das Zuschauen richtig Laune und obendrein lernt man viel von den Profis. Mal schauen, ob ich irgendetwas davon auch umsetzen kann.

**Top-Titel der Ausgabe:** Metro Exodus

**Flop-Titel der Ausgabe:** Tales of Dingsbums



### David Benke // Möchtegern-Groundhopper

**Spielt gerade:** Anthem, Metro Exodus

**Schaut gerade:** Kitchen Nightmares, Last Week Tonight

**Hört gerade:** Alligatoah – Schlafabletten, Rotwein V

**Und sonst:** Habe ich unlängst wieder damit angefangen, die Fußballstadien Bayerns abzuklappern – nun, da man sich dort keine Sorgen mehr um Erfrierungen zweiten Grades machen muss. Mein letzter Besuch in Würzburg war aber eher enttäuschend. Keinerlei Stimmung im Block.

**Top-Titel der Ausgabe:** Metro Exodus

**Flop-Titel der Ausgabe:** Far Cry: New Dawn



### Matthias Schöffel // Shopping-Queen

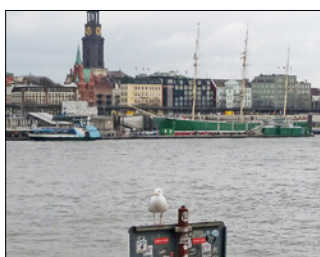
**Liest gerade:** Anselm Oelze – Wallace

**Hört gerade:** The Wipers – Over the Edge, Silver Apples – Same, Nine Inch Nails – Pretty Hate Machine, White Denim – Performance, John Coltrane – Africa/Brass, The Tornadoes – Bust'n' Surtboards, Nuns – CBS Demos 1977, Diverse – Ho-Dad Hootenanny Volume 2

**Und sonst:** Ich war mal wieder in meinen Hamburger Lieblingsplattenläden ...

**Top-Titel der Ausgabe:** Metro Exodus

**Flop-Titel der Ausgabe:** Tales of Vesperia



### Maria Beyer-Fistrich // Tor Johnson Impersonator

**Spielt gerade:** Wargroove, Diablo 3, Trials Rising

**Schaut gerade:** Geile, alte Scheißfilme! Danke Amazon Prime für deinen unendlichen Fundus mit solchen Perlen wie The Beast of Yucca Flats oder Krieg der Infrass (ich wurde nicht bestochen).

**Hört gerade:** Mario Mathy Jumping Dance

**Und sonst:** Nach zwei Wochen Schnupfen bekomme ich wieder Luft durch die Nase! Es sind die kleinen Dinge ...

**Top-Titel der Ausgabe:** Apex Legends

**Flop-Titel der Ausgabe:** Anthem



### Christian Dörre // Ganz böser Typ (Uiiiiiuui!)

**Spielt gerade:** New Super Mario Bros. U Deluxe (Switch)

**Schaut gerade:** Bad Blood, Kingdom (beide Netflix), Bosch (Prime), verschiedene Horror-Klassiker und charmant-schlechte B-Movies auf Blu-ray

**Hört gerade:** Every Time I Die

**Liest gerade:** Jahre des Jägers von Don Winslow

**Und sonst:** Lläuft

**Top-Titel der Ausgabe:** Silent Hill, DMC 5

**Flop-Titel der Ausgabe:** Tales of Blablubb



### Lukas Schmid // Das Gegenüber des Schweigens

**Spielt gerade:** Shadow of the Tomb Raider

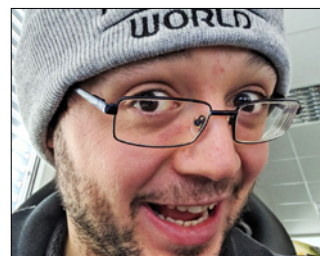
**Schaut gerade:** Ghibli-Filme

**Hört gerade:** Reinhard Mey

**Und sonst:** Wenn diese Abgabe vorbei ist, geht es für mich und meine Freundin ab nach Japan. Ganz einfach so, privat. Krass! Während der kommenden Heftproduktion bin ich deswegen auch nicht anwesend. Die Kollegen werden es verschmerzen. Auch ich werde es trauernd zur Kenntnis nehmen.

**Top-Titel der Ausgabe:** Metro Exodus

**Flop-Titel der Ausgabe:** Jump Force



### Paula Spröfeld // Die Nadel steckt ganz tief

**Spielt gerade:** God of War, Devil May Cry 5 Demo

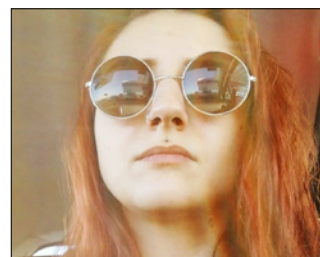
**Schaut gerade:** Polar (Netflix) und schöne alte Horror-Filme aus den 30ern

**Hört gerade:** Color Haze und Earthless

**Und sonst:** Ich habe meine Leidenschaft fürs Nähen wiederentdeckt. Es ist unglaublich entspannend, auch wenn meine Finger aussehen, als hätte ich in einen Kaktus gefasst. Ansonsten bin ich erkältet. Wieder mal. Yay.

**Top-Titel der Ausgabe:** DMC 5, A Plague Tale: Innocence

**Flop-Titel der Ausgabe:** Dirt Rally 2.0



### Dominik Pache // Der Spalter

**Spielt gerade:** Anthem, Apex Legends

**Liest gerade:** Die Varusschlacht von Ralf-Peter Martin und One-Punch Man von One

**Hört gerade:** The Dictators, David Bowie

**Und sonst:** Moderne LAN-Partys sind doof! Probleme mit dem Netzwerk sind schnell ergoogelt, Patches sind ganz fix heruntergeladen und jeder hat ein Auto, sollte man Hardware vergessen haben. Einfach spielen? Langweilig!

**Top-Titel der Ausgabe:** Apex Legends

**Flop-Titel der Ausgabe:** Dirt Rally 2.0







Apex Legends vermischte Battle-Royale-Gameplay mit Helden-Shooter-Elementen wie Klassen inkl. unterschiedlichen Skills oder Team-Zwang.



# Apex Legends

Ein neuer Battle-Royale-Kontrahent betritt den Ring – und bricht bereits nach einer Woche Rekorde. Grund genug, einen Blick zu riskieren.

**EGO-SHOOTER** | Battle Royale ist wohl DAS Thema im Videospieler-Bereich der letzten knapp 18 Monate. Angefangen mit *PUBG* und später *Fortnite* sowie *Call of Duty: Black Ops 4* hat sich die Massenkeilerei wohl zum mittlerweile beliebtesten Online-Modus der Welt gemauert. Allein Epics Comic-Ballerei zählt über 200 Millionen registrierte Spieler. Nun betritt auch EA die Battle-Royale-Bühne – mit dem bis kurz vor Release geheim gehaltenen *Apex Legends*, das im *Titanfall*-Uni-

versum spielt. Logisch also, dass auch Respawn, dessen Entwickler, verantwortlich zeichnet. Mit dem *Firestorm*-DLC für *Battlefield 5* wirft Electronic Arts ja bald auch noch einen zweiten Hut in den Ring...

Doch das ist Zukunftsmusik, denn im Hier und Jetzt ist *Apex Legends* das heiße Thema: Knapp eine Woche nach Release (und somit drei Tage vor Drucklegung dieses Artikels) hat der Free2Play-Shooter bereits 25 Millionen registrierte Spieler zu verzeichnen, von denen weit über

zwei Millionen gleichzeitig online waren. Zum Vergleich: Das ist knapp doppelt so schnell wie bei *Fortnite*. Grund genug also, dass wir uns auch in die Schlacht warfen, um das neue Phänomen zu ergründen.

## Marschbefehl

Direkt die wichtigste Info vorneweg: Auch wenn *Apex Legends* im *Titanfall*-Universum spielt, werdet ihr (vorerst?) keine haushohen Mechs besteigen und auch die aus der Hauptserie bekannten Parkour-Ele-

mente gehören der Vergangenheit an. Überhaupt ist die einzige Verbindung, dass ihr 30 Jahre nach den Ereignissen des zweiten Teils in den bekannten Outlands unterwegs seid und in einer riesigen Arena um Ruhm, Ehre, Zaster und andere menschliche Vorlieben kämpft. Das Gameplay selbst gibt sich klassisch und setzt vollständig auf Feuergefechte zu Fuß. Allerdings erweitert es die bisher bekannte Battle-Royale-Formel um ein paar neue Elemente, doch dazu später mehr.





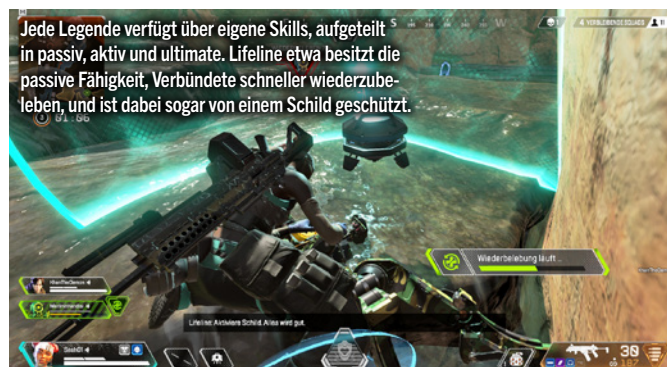


Allein gegen zwei Gegner endet nur in Ausnahmefällen gut. *Apex Legends* setzt auf Teamwork.

### Rush in die Endzone

Grundsätzlich präsentiert sich *Apex Legends* so, wie man das vor allem aus *PUBG* gewohnt ist. Zu Beginn einer jeden Partie werdet ihr über einer riesigen Karte zusammen mit einer Schar anderer Spieler abgeworfen – 59 sind es im Falle von *Apex*, um genau zu sein. Im Gepäck habt ihr erst einmal gar nichts, denn zu einem Battle-Royale-Spiel gehört, dass ihr eure komplette Ausrüstung in jedem Spiel neu zusammensuchen müsst. Daher lauft ihr in der Anfangsphase erst einmal hektisch durch die Gegend, in der Hoffnung, in einem der zahlreichen Gebäude oder den verteilten Vorratskisten ein paar Waffen und genug Munition zu finden, bevor ihr einem Gegner über den Weg rennt. Dies habt ihr in gewissem Maße auch selbst in

der Hand, denn den Zeitpunkt eures Absprungs über der Karte bestimmt ihr selbst. Wer direkt am Anfang raushüpft oder im Fallen eine der Gegenden ansteuert, in denen die Chance auf besseren Loot besteht, der wird im Normalfall auch deutlich eher auf Kontrahenten treffen und somit potenziell schneller das Zeitliche segnen, wenn es blöd läuft. Für Varianz diesbezüglich sorgen gleich mehrere Funktionen. Erstens fliegt das Drop-Ship immer eine andere gerade Strecke über die Karte, zweitens ist ein zufälliger Bereich durch eine blaue Aura markiert – hier gibt es in dieser Runde dann besonders guten Loot – und drittens fliegt ein weiteres, kleines Schiff über die Karte. Wer beim Absprung zielgenau darauf landet, kann auch direkt tolle Beute einsacken. Wie oben be-



Jede Legende verfügt über eigene Skills, aufgeteilt in passiv, aktiv und ultimate. Lifeline etwa besitzt die passive Fähigkeit, Verbündete schneller wiederzubeleben, und ist dabei sogar von einem Schild geschützt.



Wie in einem Rollenspiel werden Schadenszahlen über den Köpfen eurer Gegner angezeigt. Dies lässt sich aber auch ausschalten.

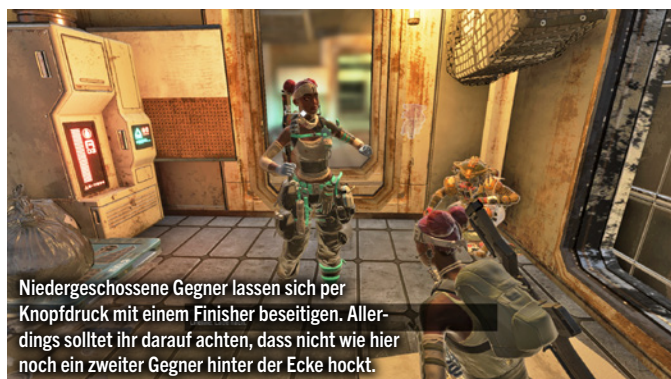
reits erwähnt, gilt auch hier selbstverständlich: Das Schiff und der markierte Bereich sind naturgemäß extrem beliebte Ziele ...

Habt ihr euch dann fürs Erste vernünftig ausgestattet, fängt das Taktieren an. In regelmäßigen Abständen nämlich wird der sichere Bereich der Map verkleinert, symbolisiert durch einen Kreis auf der Übersichtskarte. Haltet ihr euch nach Ablauf des Countdowns außerhalb dieser Zone auf, nehmt ihr kontinuierlich Schaden und irgendwann rafft es euch entsprechend dahin. Also heißt es: Beine in die Hand nehmen und ab in den sicheren Bereich! Dieselbe Idee haben natürlich auch eure Kontrahenten, weswegen ihr euch entscheiden müsst, ob ihr waffenstarrnd direkt in die Mitte des Kreises prescht oder euch am Rand

entlang bewegt und euch dabei weiter ausrüstet. Irgendwann werden aber alle Kämpfer auf einen so engen Bereich zusammengepfercht, dass zwangsweise nur ein Sieger übrig bleibt – eben der letzte Überlebende. So weit, so von der Konkurrenz bekannt.

### Drei Freunde sollt ihr sein

Doch wie eingangs erwähnt, geht *Apex Legends* in einigen Bereichen andere Wege als die Konkurrenz. So seid ihr beispielsweise zwingend als Team unterwegs. Das könnt ihr zwar auch in *Fortnite* oder *PUBG*, wo ihr auf Wunsch Zweier- beziehungsweise Vierer-Teams bildet, aber wenn ihr wollt, zieht ihr dort auch alleine in die Schlacht. Anders in *Apex*: Ihr seid stets im Dreier-Squad unterwegs. Habt ihr keine Freunde im Schlepp-



Niedergeschossene Gegner lassen sich per Knopfdruck mit einem Finisher beseitigen. Allerdings solltet ihr darauf achten, dass nicht wie hier noch ein zweiter Gegner hinter der Ecke hockt.



Ziplines sind eure einzige Möglichkeit für schnellere Fortbewegung. Robo-Legende Pathfinder kann die Dinger praktischerweise aufstellen.





tau, werden euch zwei Mitstreiter zugeteilt. Zusammenarbeit ist dabei Trumpf, denn immerhin trifft ihr durch diese Prämisse auch ausschließlich auf andere Squads und nicht auf Einzelkämpfer. Im Normalfall gewinnt die Gefechte also das Team, das sich abspricht, Gegner flankiert und sich Feuerschutz bietet. Werdet ihr oder einer eurer Kameraden niedergeschossen, könnt ihr zudem noch wiederbelebt werden – sogar in zwei Stufen. Wurdet ihr nur schwer verwundet und krabbelbt blutend auf dem Boden herum, reicht es, wenn einer eurer Mitspieler euch wieder aufpappelt. Segnet ihr das Zeitliche, können eure Squad-Kumpanen noch für einen begrenzten Zeitraum euren Dogtag einsammeln und euch zu einer stationären Respawn-Station verfrachten. Das ist natürlich nicht ohne Risiko, denn zum einen sendet die Wiederbelebungseinrichtungen eine

weit sichtbare grüne Lichtsäule gen Himmel, zum anderen werdet ihr danach mit viel Getöse von einem kleinen Frachter abgeladen. Jede Menge Aufmerksamkeit also, die niederträchtige Scharfschützen allzu gern anlockt. Hinzu kommt, dass ihr nach einer solchen Respawn-Aktion natürlich keinerlei Ausrüstung mehr besitzt. Ihr müsst euch also alles neu zusammensuchen, was zu einem späteren Match-Zeitpunkt umso schwieriger ist, da das meiste schon abgegrast sein dürfte. Praktisch ist daher, dass eure Kameraden nicht benötigten Krempel vor eure Füße werfen können, etwa eine nicht unbedingt notwendige Zweitwaffe oder ein paar Medipacks.

### Werde zur Legende!

Teamwork ist noch aus einem zweiten Grund enorm wichtig: Jeder Spieler verfügt über eine Handvoll Spezialfähigkeiten. Dahinter ver-



birgt sich die ganz große Neuerung bei *Apex Legends*, denn auch wenn der Rest des Spiels Battle-Royale-typisch komplett skillbasiert ist und jeder Teilnehmer über dieselben ausrüstungstechnischen Voraussetzungen verfügt, entscheiden die Fähigkeiten mitunter über Sieg oder Niederlage. Passend zum Titel nämlich verkörpert jeder Spieler eine „Legende“. Damit ist nichts anderes als ein Charakter gemeint, den ihr euch vor jedem Match aussucht. Auch hier hilft es, sich mit seinem Squad zu verständigen, denn pro Team darf jede Legende nur einmal dabei sein. Die Figuren haben zwar keine unterschiedlichen Stats, aber jeweils eine aktive, eine passive und eine ultimative Fähigkeit. Lifeline zum Beispiel kann Teammitglieder schneller wiederbeleben und ist dabei sogar durch einen Schild geschützt, kann eine Heildrohne aufstellen und als ultimative

Fähigkeit eine Versorgungskapsel mit Ausrüstung anfordern. Caustic hingegen stellt Fallen mit Giftgas auf, kann eine Fläche mit Gas bombardieren und Gegner zudem durch den grünen Rauch erspähen. Mirage wiederum täuscht seine Gegner gerne: Auf Knopfdruck sendet er ein Hologramm los, das das Feuer der Gegner auf sich zieht, und platziert automatisch ein weiteres, sobald er niedergeschossen wird. Als Ultimate-Skill sendet er sogar einen ganzen Trupp Hologramme los, während er sich tarnt – perfekt, um ganze Teams zu verwirren. Ihr seht also, die Skills fallen mal mehr, mal weniger offensiv aus und sind mitunter nur für euch oder aber für das ganze Team nützlich. Hier bietet *Apex* um ein Vielfaches mehr taktische Möglichkeiten als die Konkurrenz und auch ganze Squads können sich spezialisieren. Ein Team mit Gibraltar und Lifeline an Bord kann sich perfekt







verschanzen, eines mit Bangalore, Caustic und Gibraltar hingegen ganze Landstriche bombardieren. Und wer Pathfinder und Bloodhound dabei hat, ist extrem mobil und perfekt dafür ausgerichtet, Gegner zu jagen und zur Strecke zu bringen. Ihr seht schon: Möglichkeiten, euch euer perfektes Team zusammenzustellen, gibt es viele. Gut ist auch, dass das Balancing der Fähigkeiten größtenteils stimmt. Lediglich die Artillerie- bzw. Mörserangriffe von Gibraltar und Bangalore sind gegen Ende der Matches, wenn das Areal sehr klein wird, ein wenig übermächtig.

Zwei der bislang spielbaren acht Legenden müsst ihr übrigens erst freischalten. Wie das genau funktioniert und was der Item-Shop noch so bietet, lest ihr im Extrakasten oben. Spielerische Vorteile erhaltet ihr durch den Einsatz von Echtgeld – oder der Ingame-Währung – aber keine: Neben den fehlenden Charakteren winken nur optische Anpassungen. Das ist auch aufgrund des Free2Play-Modells in unseren Augen absolut fair und vorbildlich gelöst.

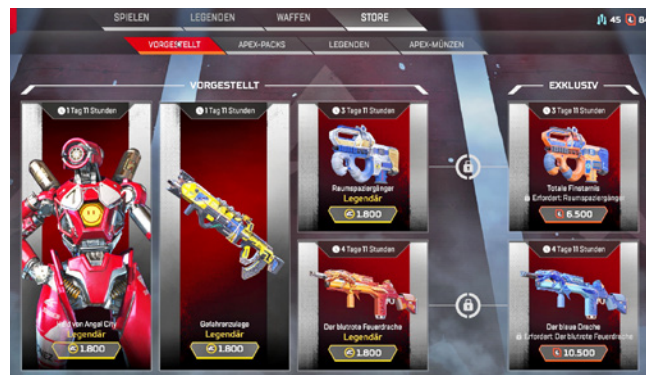
## Der Item-Shop von Apex Legends

**Herstellungsmetalle, Legenden-Token, Apex-Münzen – drei verschiedene Währungen dürft ihr in Apex Legends ausgeben, wir verraten euch wofür.**

Herstellungsmetalle findet ihr nur in den Apex-Packs. Davon erhaltet ihr maximal 45 Stück auf eurem Level-Weg bis Stufe 100 oder ihr kauft sie für jeweils 100 Apex-Münzen (circa 1 Euro). Die Metalle selbst nutzt ihr, um gezielt optische Upgrades oder anzeigbare Statistiken freizuschalten. Alles, was sich so freischalten lässt, findet ihr aber auch zufällig in den erwähnten Apex-Packs – da gehört dann eben Glück dazu. Apex-Münzen hingegen kauft ihr wie erwähnt gegen Echtgeld, wobei ihr rund 100 Stück für einen Euro erhaltet. Wer gleich mehr Geld ausgibt, kriegt ein paar Münzen Bonus obendrauf. Neben den Apex-Packs erhaltet ihr mit den Münzen außerdem noch ausgewählte, durchrotierende Spezial-Skins auf einer Extra-Shop-

seite – auch die bringen spielerisch keinen Vorteil. Zudem könnt ihr die beiden anfangs gesperrten Legenden für jeweils 750 Münzen freischalten. Legenden-Token wiederum erhaltet ihr für Level-ups. Wie der Name schon

sagt, sind sie der alternative Weg, die beiden Figuren freizuschalten, was entsprechend länger dauert (20 Levels pro Charakter). Ansonsten gibt es ein paar weitere Skins für Legenden-Token zu kaufen, sonst nichts.



### Technische Grundlagen

Neben dem geteilten Setting basiert Apex Legends natürlich auch in Sachen Technik auf Respawnns Titanfall 2. Das merkt man beispielsweise den Gefechten an, die sich sehr nach dem 2016er-Shooter anfühlen, sei es in Sachen Movement oder beim Gunplay und Treffer-Feedback. Man merkt es aber auch daran, dass die Engine bereits den PS4-Praxis-Test hinter sich hat: Sowohl auf der normalen PS4 als auch auf der PS4 Pro läuft Apex Legends erfreulich stabil mit 60 Fps, von einigen wenigen Stottern mal abgesehen, und auch die Ladezeiten sind äußerst human. Dafür müsst ihr Einbußen bei der Auflösung in Kauf nehmen. Diese passt sich dynamisch an und liegt bei der PS4 Pro meist bei 1080p oder knapp darüber. Bei der normalen PS4 bewegt sie sich im Bereich von (sehr seltenen) 720p bis 1080p. Das ist schade, aber aufgrund der trotzdem hübschen Optik und des für einen Online-Shooter wichtigeren, flüssigen Gameplays zu verschmerzen.

SASCHA LOHMÜLLER



### Meinung

**„Hero-Shooter-Elemente sind das, was mir im Genre fehlte.“**

Sascha Lohmüller Redakteur



Bislang konnte mich noch kein Battle-Royale-Spiel abholen. PUBG war mir zum Start zu verbuggt, Fortnite ist mir zu bunt und das ganze hektische Gebauere nervt, Black Ops 4 ist nett, hat mich aber nur kurz unterhalten. Bei Apex Legends hingegen sitzt die Nadel seit dem ersten Match ganz tief. Das mag daran liegen, dass ich Titanfall 2 sehr mochte und für einen völlig unterschätzten Shooter halte, und Apex fühlt sich nun mal ähnlich an. Wahrscheinlicher ist aber, dass mir bislang diese Teamplay-Elemente im Genre gefehlt haben. Ich spiele seit Jahren Titel wie Overwatch oder Destiny und Respawn bedient sich mit seinen Skills und dem Beharren auf Dreier-Teams schon sehr stark bei derartigen Spielen. Mir taugt's auf jeden Fall. Wenn die Seasons für regelmäßigen und guten Content-Nachschub sorgen, steht auch einer Aufwertung auf die 9/10 nichts mehr im Weg.

### Pro & Contra

- **Bewährtes, unterhaltsames Battle-Royale-Gameplay**
- **Gelungenes, arcadiges Titanfall 2-Gunplay**
- **Optimal umgesetztes Ping-System**
- **Tolle Implementierung von Hero-Shooter-Elementen**
- **Sehr taktisches Gameplay durch Team-Zwang und Legenden-Skills**
- **Hübsche Grafik mit flüssigen 60 Fps**
- **Brachialer Sound**
- **Faires Free2Play-Modell, Lootboxen enthalten nur optische Upgrades**
- ➖ **Anfangs noch Verbindungsprobleme und Bugs**
- ➖ **Ultimate-Skills nicht hundertprozentig balanced**
- ➖ **Aktuell nur eine Karte**

### Wertung

play<sup>4</sup> **8 von 10**

### Infos

TERMIN	4. Februar 2019
USK	ab 18 Jahren
PREIS	kostenlos (inkl. Item-Shop)
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Respawn Entertainment



# Apex Legends – 10 Überlebenstipps

Ihr seht kein Land in Apex? Mit unseren Einsteiger-Tipps fällt das Überleben leichter!

## TIPP #1

### Absolviert das Tutorial!

Ja, auch wir spielen gerne mal den Captain Obvious, aber tatsächlich ist es auch für erfahrene Shooter- oder gar Battle-Royale-Spieler sinnvoller, einmal das recht kurz gehaltene Tutorial zu besuchen – geht ja auch gar nicht anders, denn wer nicht zumindest einmal kurz reinschnuppert, wird nicht auf die Server gelassen. Hier werdet ihr mit den Grundfunktionen wie den Legenden-Skills, den Items, den Waffen oder dem Wiederbeleben eurer Mitspieler vertraut gemacht. Was allerdings viele übersehen: Bereits im Tutorial könnt ihr alle im Spiel enthaltenen Waffen einmal durchprobieren und euch mit deren Eigenheiten vertraut machen. Das sollte die Entscheidung in den Matches erleichtern, welchen Argumentverstärker ihr nun einpackt.



## TIPP #2

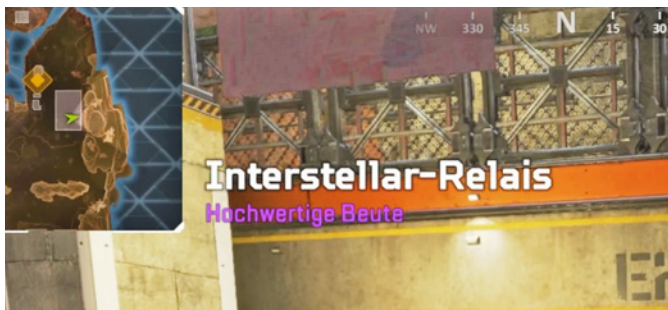
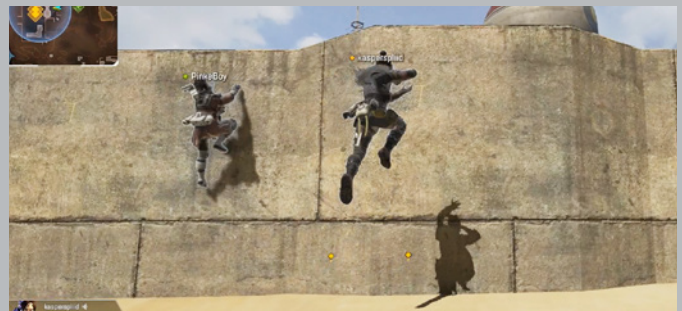
### Nutzt die verschiedenen Feuermodi!

Einige Waffen verfügen über mehrere Feuermodi. Leider teilt euch dies das Spiel allenfalls nebenbei mit. So könnt ihr etwa bei den meisten automatischen und halbautomatischen Knarren zwischen Einzelschuss und Burst-Modus hin- und herwechseln. Im Bild seht ihr die entsprechende PC-Taste („B“), auf der PS4 drückt ihr einfach auf dem Steuerkreuz nach links. Probiert auch hiermit etwas herum, denn die unterschiedlichen Feuermodi eignen sich auch besonders gut (oder schlecht) für verschiedene Kampfsituationen. Obacht: Bei einigen Waffen müsst ihr erst ein Upgrade finden, um die Feuermodi wechseln zu können.

## TIPP #3

### Macht euch mit dem Movement vertraut!

Man merkt Apex an, dass es im Titanfall-Universum spielt und vom selben Entwicklerteam stammt. Zwar steuert ihr (noch?) keine riesigen Kampfkolosse über das Feld, noch hüpfet ihr in übertriebener Parkour-Manier über die Karten, aber einige Bewegungselemente kommen Titanfall-Veteranen dann doch bekannt vor. Duckt ihr euch etwa während eines Sprints, so gleitet ihr über den Boden – äußerst praktisch, da ihr so nicht nur schneller seid, sondern auch ein weniger leichtes Ziel abgebt. Haltet ihr hingegen die Sprungtaste gedrückt, klettert ihr Wände hoch – und das erstaunlich weit!



## TIPP #4

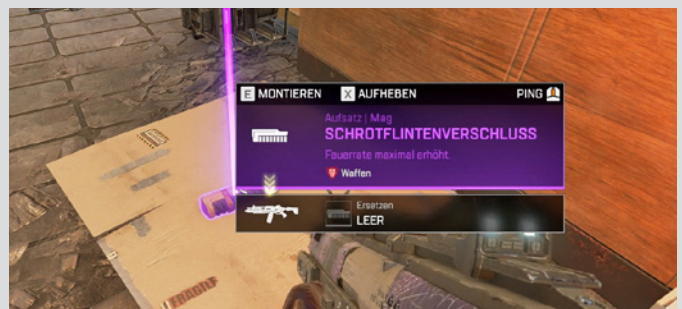
### Lernt die Karte kennen!

Aktuell ist es noch nicht sonderlich schwer, die Eigenheiten der Map zu verinnerlichen – schließlich gibt es momentan nur eine einzige in Apex Legends. Dennoch ist es äußerst wertvoll, die Karte in- und auswendig zu kennen, denn so wisst ihr nicht nur auf Anhieb, wo ihr Mitspieler wiederbeleben könnt oder welche Stelle sich gut für Hinterhalte und Scharfschützen eignet, sondern auch, wo es den besten Loot gibt. Habt ihr gerade keine Karte zur Hand oder noch nicht ganz heraus, in welcher Ecke die besten Gegenstände lauern, dann achtet auf die Einblendungen im Spiel. Denn sobald ihr ein neues Gebiet betretet, wird nicht nur dessen Name eingeblendet, sondern auch, welche Beute euch an dieser Stelle erwartet – passenderweise auch gleich mit der richtigen Farbkodierung.

## TIPP #5

### Upgradet eure Waffen!

Im Werkzustand sind die Waffen, die ihr findet, zwar schon gut dazu geeignet, Gegner vom Jenseits zu überzeugen. Das volle Potenzial einer Knarre entfaltet sich aber erst, wenn ihr die vorhandenen Slots mit Upgrades aufwertet. Findet ihr ein solches, zeigt euch der Tooltip auch entsprechend an, ob ihr schon ein Upgrade in diesem Slot habt oder ob er noch leer ist. Grundsätzlich gilt allerdings: Je besser die Qualitätsstufe, desto besser das Upgrade. Es gibt jedoch einige Dinge zu beachten. Erstens: Passt das gefundene Upgrade in beide eurer Waffen, wird euch nur der Slot der ausgerüsteten angezeigt. Womöglich passt die Verbesserung aber viel besser zu eurer zweiten Knarre – dann könnt ihr im Inventar einfach per Drag and Drop wechseln. Zweitens: Es schadet nie, ein gutes Scharfschützen-Visier einzupacken, sei es nur, um es gegen Ende der Runde einem Squad-Kumpel zu geben.

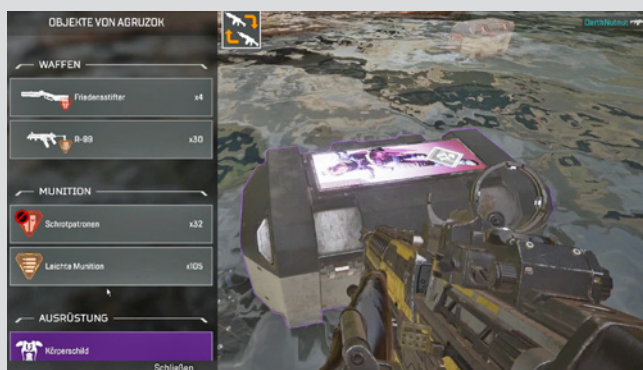




## TIPP #6

### Farben sind was Tolles!

Wie es sich mittlerweile genreübergreifend etabliert hat, nutzt auch *Apex Legends* die übliche Farbgebung, um die Qualitätsstufe von Items und Waffen anzugeben: Weiß ist normales Zeug, blau leuchten seltene Gegenstände, lila Krempel ist episch und der beste, legendäre Kram ist gelb beziehungsweise golden. Doch nicht nur die Items sind farbiglich derart markiert, auch die Gebietsanzeige, die euch die Beutestufe anzeigt, ist wie erwähnt entsprechend eingefärbt. Mehr noch: Die Kisten, die gefallene Gegner hinterlassen, leuchten ebenfalls in der Farbe des besten Gegenstands im Inneren. Wer also einen Feind niederstreckt, der dann eine gelbe Box fallenlässt, darf sich schon mal freuen. Hinzu kommt: Auch die Schadenszahlen zeigen durch ein kleines farbiges Icon an, ob ihr gerade eine Rüstung der entsprechenden Qualitätsstufe runterballert. Gelb eingefärbte Zahlen hingegen haben nichts mit der Rüstung zu tun, sondern symbolisieren Kopftreffer.



## TIPP #9

### Gelbe Ausrüstung und was es zu beachten gilt!

Wie bereits erwähnt, sind gelbe Gegenstände die besten im Spiel. Nicht nur, weil sie mehr Schaden verursachen, Waffen optimal verbessern oder mehr Rüstung bieten, sondern weil sie oft auch praktische Nebeneffekte haben. Ein gelber Rucksack etwa, wie im Bild, verringert die Zeit, die der Einsatz eines Heil-Items benötigt. Gelbe Knockdown-Schilde hingegen geben euch die einmal nutzbare Möglichkeit, euch selbst wiederzubeleben. Gelbe Waffen sind bereits komplett mit hochwertigen Upgrades ausgerüstet – verfügen aber oft über Spezialmunition. Heißt also: Diese Sonderwaffen lassen sich nicht nachladen, wenn der Muni-Vorrat verbraucht ist.



## TIPP #7

### Nutzt die Ping-Option!

Die Ping-Funktion ist eure wichtigste Kommunikations-Möglichkeit, selbst dann, wenn ihr im Voice-Chat mit eurem Squad plaudert. Ihr markiert damit herumliegende Gegenstände, Waffen, Feinde oder Orte, an die ihr vorstoßen wollt. Pingt ihr im Inventar eure Waffe an, fragt ihr nach Munition oder Upgrades. Ihr könnt sogar auf Pings der Squad-Mitglieder antworten – indem ihr deren Ping anpingt. Ping ping ping. Sehr praktisch übrigens: Wer die Taste (R1 auf der PS4) zweimal drückt, setzt eine Gegnermarkierung. Selbst dann, wenn der Feind nicht mehr im Visier ist.

## TIPP #8

### Wählt eure Absprungstelle weise!

Wo ihr mit eurem Squad (oder – warum auch immer – alleine) landet, ist euch überlassen, einige Punkte sind härter umkämpft, bieten aber auch bessere Beute. Die Zonen, in denen ihr direkt hochwertiges Zeug findet, seht ihr unten auf der Karte lila markiert. Ebenfalls beliebt: Die in jeder Partie wechselnde Gefahrenzone (blauer Kreis) und das Versorgungsschiff. Wer erstmal auf Nummer Sicher gehen will, landet etwas abseits oder wartet länger im Drop Ship – die Zahl der Spieler, die noch nicht abgesprungen sind, seht ihr übrigens am oberen Bildschirmrand.



## TIPP #10

### Achtet auf die Versorgungskapseln!

In regelmäßigen Abständen werden Versorgungskapseln über dem Schlachtfeld abgeworfen, an Bord oft hochwertige Upgrades. Allerdings wird der Abwurfpunkt für alle Spieler auf der Minimap angezeigt – entsprechend oft ist die Landezone umkämpft. Das lässt sich auch taktisch nutzen: Wer ein gut ausgerüstetes Scharfschützengewehr besitzt, kann sich beispielsweise auf die Lauer legen und Spieler aufs Korn nehmen, die sich die Beute abholen. Mit Lifelines Ultimate-Fähigkeit, die ebenfalls eine Versorgungskapsel anfordert, lassen sich so sogar regelrechte Fallen stellen. Allerdings wird die Kiste von Lifeline nicht auf der Minimap angezeigt – man sieht sie „nur“ vom Himmel fallen.





Mission in der Nähe  
ÜBERLEBE den Angriff.

# Far Cry: New Dawn

VOLLAUTOMATISCH 1 0/56  
1



*Far Cry* gibt's jetzt auch in rosa. Die Neuerungen: rar gesät. Im Test klären wir, warum der Reiz der Open-World-Serie langsam verfliegt – und *Far Cry* trotzdem noch viel Spaß macht!

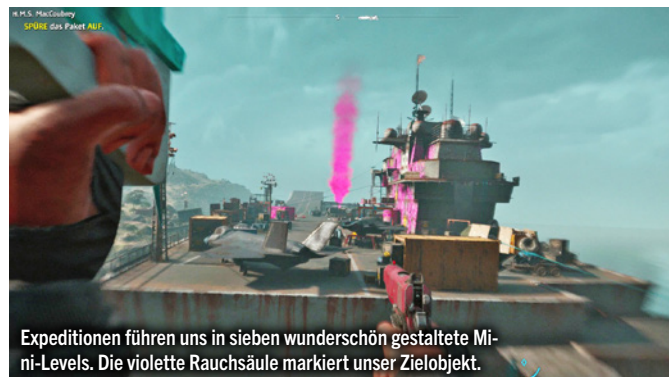
**EGO-SHOOTER** | Von dem „New“ im Titel sollte man sich nicht täuschen lassen. Denn wirklich neu ist an *Far Cry: New Dawn* erstaunlich wenig. Ein bunterer Anstrich, kleine Änderungen an den Waffenklassen und ein frischer Missionstyp sind im Grunde schon alles, was der Shooter an Neuerungen mitbringt. Dabei wäre deutlich mehr drin gewesen, schließlich ist *New Dawn* eine direkte, wenn auch deutlich kompaktere Fortsetzung zu *Far Cry 5*. Zur Erinnerung: Im kontroversen Finale des fünften Teils ging unsere Zivilisation – mehr oder weniger – in einem glo-

balen Nuklearangriff unter. *New Dawn* knüpft nun 17 Jahre später an diese traurigen Ereignisse an. Das klingt für *Far Cry*-Verhältnisse erst mal spannend, denn ein Postapokalypse-Setting hatten wir in der Reihe schließlich noch nie! Doch herausgekommen ist nur ein weiteres *Far Cry* nach bewährtem Strickmuster, das sich über weite Strecken wie eine Stand-alone-Erweiterung anfühlt. Beinharte *Far Cry*-Fans kommen aber natürlich trotzdem auf ihre Kosten, denn auch *New Dawn* macht viel Spaß, wenn man weiß, worauf man sich einlässt!

## Apocalypse lau

*New Dawn* bringt uns zurück nach Hope County, Montana, also in die halb verwüstete Welt von *Far Cry 5*. Verstrahlung oder andere Folgen eines Atomkriegs merkt man hier allerdings so gut wie gar nicht; fast scheint es so, als würde Ubisoft das ganze Thema am liebsten ausblenden. Eine verpasste Chance! Die Menschen sind nach ein paar Jahren einfach aus ihren Bunkern zurückgekehrt und machen im Grunde da weiter, wo sie aufgehört haben. Wir reisen wahlweise als männlicher oder weiblicher Aufbauspezialist

ins Land, um den Überlebenden bei der Errichtung einer neuen Heimat zu helfen. Dabei geraten wir allerdings prompt in die Fänge der Highwaymen, einer Armee von tyrannischen Schlägern, angeführt von den beiden brutalen Zwillingsschwestern Mickey und Lou. Die hassen gefühlt alles und jeden, doch warum das so ist, wird uns leider nicht so richtig erklärt. Wenn man ihnen überhaupt mal begegnet, lässt unser stummer Held einfach nur minutenlange Monologe voller Drohungen und Beschimpfungen über sich ergehen, die uns im Test aber durch-





weg kaltgelassen haben – vielleicht weil *New Dawn* gar nicht erst versucht, die Motivation der Zwillinge glaubhaft zu machen. Oder vielleicht weil wir seit *Far Cry 3* die gleiche Erzählweise einfach schon zu oft gesehen haben. Auch fühlen sich die Stimmungswechsel zwischen überdrehtem, oft einfältigem Humor und bierernsten Momenten, in denen uns das Schicksal der Charaktere plötzlich wieder nahegehen soll, mitunter holprig an; das macht es manchmal schwer, sich auf die eigentlich gute Atmosphäre und die hübsche Inszenierung einzulassen.

### Der Schwätzer kehrt zurück

Neben den Schwestern dreht sich ein Teil der Hauptquest auch wieder um die tiefgläubigen Anhänger von Joseph Seed; die waren in *Far Cry 5* noch eine mordlustige Sektenbande, werden diesmal aber als die (halbwegs) Guten dargestellt. Das wirkt so aufgesetzt, dass es gegen Ende kaum noch stört, als Ubisoft sogar noch ein paar Fantasy-Elemente draufpackt – spätestens mit dem letzten Boss entfernt sich *New Dawn* meilenweit von seinem Vorgänger.

Ein echter Lichtblick dagegen sind die deutschen Sprecher, die durch die Bank gute Arbeit leisten und für Atmosphäre sorgen, selbst wenn die Story mal wieder nicht so recht in die Gänge kommt. Ebenfalls ein stimmungsvolles Highlight: Die gelungene Auswahl an Songs, die häufig aus den Radios dudelt. Schönes Detail: Streamer dürfen die lizenzpflichtige Musik auch abschalten.

### Postnukleares Paradies

Hope County hat sich seit *Far Cry 5* verändert, wobei die Neuerungen in erster Linie kosmetischer Natur



Eine der beiden bösartigen Schwestern, die in *Far Cry: New Dawn* die Highwaymen anführen.

sind. So ist ein Großteil der einst malerischen Wald-und-Wiesen-Landschaft nun mit rosafarbenen Blumen bedeckt – das schaut auch auf den zweiten Blick noch wunderhübsch aus, wird nach einer Weile aber auch etwas eintönig. Aus dem Postapokalypse-Thema hätte man sicher mehr machen können. Optisch passend dazu: Die vielen Wände, Container und andere Oberflächen, die über und über mit rosa- und pinkfarbenen Graffiti bedeckt sind. Mit solchen Kniffen soll sich die Welt grafisch vom Vorgänger abheben, doch so richtig will das nicht gelingen – im Grunde wurde ja nur die alte Kulisse übergemalt. Wesentlich schöner und atmosphärischer sind da schon die zahlreichen Ruinen und überwucherten Schauplätze aus *Far Cry 5*, über die man in *New Dawn* immer wieder stolpert – wer den Vorgänger gespielt hat, entdeckt so manches liebevolle Detail und hat schlussendlich das stimmungsvollere Erlebnis!

### Home sweet Home

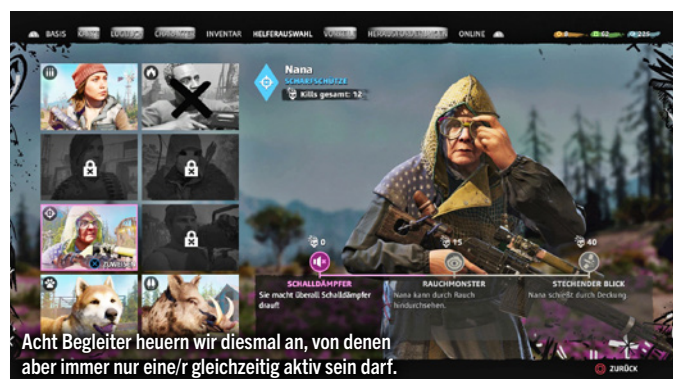
Die wichtigste Anlaufstelle in *Far Cry: New Dawn* ist unsere Heimatbasis Prosperity. Hier erhalten wir nicht nur unsere Hauptquests, sondern müssen uns auch um den Ausbau der Siedlung kümmern. Das System ist elegant, aber auch so simpel, dass man es bequem von einem einzigen Menü aus bedienen kann: Wir bauen den Stützpunkt einfach in neun Bereichen mit jeweils drei Stufen aus. An einer Werkbank basteln wir bessere Waffen, ein aufgewerteter Garten garantiert uns effektivere Heilpakete und in der Werkstatt schrauben wir je nach Ausbaustufe stärkere Fahrzeuge zusammen. Um die Basis aufzuwerten, müssen wir allerdings tonnenweise Ethanol herbeischaffen, die wichtigste Ressource in *Far Cry: New Dawn*. Also nichts wie raus in die offene Welt!

Wie gewohnt können wir zu Fuß oder mit verschiedenen Fahrzeugen unterwegs sein: Autos,

Buggys, Motorräder und einiges mehr sind im Angebot, außerdem gibt's Boote, den bewährten Wingsuit und Hubschrauber. Der Fuhrpark geht damit völlig in Ordnung, wir haben lediglich den beliebten Buzzer-Gyrokopter aus *Far Cry 4* vermisst.

### Déjà-vu in offener Welt

Schon die ersten Schritte in Hope County machen klar: Das hier ist *Far Cry 5* durch und durch. Lediglich der Sammelfaktor ist diesmal höher, denn anstelle von wertlosem Geld müssen wir nun Materialien beschaffen, um unsere Ausrüstung zu verbessern. Dazu plündern wir einfach jeden Ort, den wir auf unseren Streifzügen entdecken, sammeln so Unmengen Klebeband, Draht und anderen Kram ein. Schön: Die Orte werden uns nicht automatisch angezeigt – erst wenn wir (teure) Karten beim Händler kaufen, wird die Ingame-Map mit Symbolen bestückt. Gut so!







### Gepflegtes Chaos

Wie im Vorgänger ist *Far Cry: New Dawn* stets bemüht, uns mit Zufallsbeschäftigungen bei Laune zu halten. Egal wo wir unterwegs sind, wir begegnen Angreifern oder Geiseln, Versorgungstrucks und Gefangenentransporter brettern an uns vorbei, gefräßige Wölfe schleichen sich durch das Unterholz an und befreundete Widerstandskämpfer kommen gelegentlich herbeigefahren, um uns im Kampf zu unterstützen. Das macht die Welt einerseits dynamisch und unterhaltsam, andererseits ist der schiere Chaosfaktor dadurch manchmal etwas zu hoch: Wenn man sich beispielsweise gerade an ein feindliches Lager anschleichen will, dann aber unerwartet von einem Bären angeknabbert wird, der wiederum ein zorniges Stinktier in der Nähe anlockt, wodurch eine gegnerische Patrouille getriggert wird, die prompt das Feuer auf uns eröffnet und so schlussendlich das ganze Lager in

Alarmbereitschaft versetzt, dann muss man erst mal tief Luft holen.

### Bunte Flora, bissige Fauna

Natürlich macht die belebte Welt mit ihren chaotischen Momenten aber auch den Charme von *Far Cry* aus. Das gilt auch für die glaubhaften, toll animierten Tiere, die wir wieder jagen können, um ihre Häute gegen Ressourcen einzutauschen. Auch das Angel-Minispiel aus *Far Cry 5* ist wieder mit dabei. Das Meucheln von Tieren nimmt diesmal allerdings einen viel kleineren Teil als früher ein, es gibt beispielsweise keine eigenen Jagdmissionen mehr und – bitte um Applaus! – wir müssen auch keinem Stier mehr die Hoden abschneiden. Wer der aggressiven Fauna also lieber aus dem Weg geht, kann das Tierreich von *New Dawn* diesmal weitestgehend ignorieren. Einzige Ausnahme: Es gibt ein paar besondere, mutierte Tiere, etwa einen grün bewachsenen Eber, der massenhaft Kugeln

schluckt – ihn muss man beispielsweise besiegen und häuten, um eine bestimmte Shotgun freizuschalten. Doch selbst darauf kann man gut verzichten, da es genügend andere Waffen gibt.

### Alte Stärken

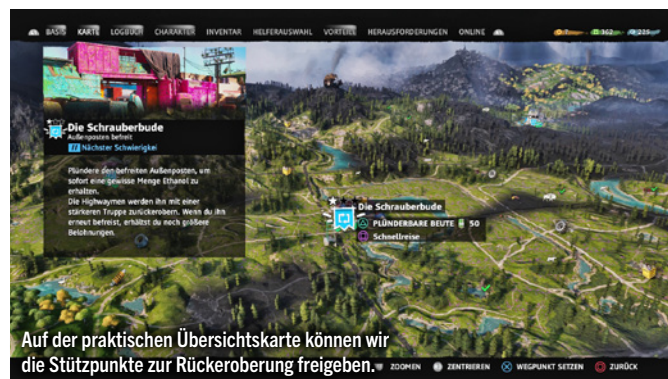
Weil das kostbare Ethanol unentbehrlich ist, erhalten wir es auf anderen, deutlich spaßigeren Wegen. So können wir unterwegs feindliche Tankklaster überfallen und sie in unsere Basis zurückfahren. Oder wir plündern Versorgungskisten, die zufällig über der Spielwelt abgeworfen werden und die stets auch ein paar Gegner auf den Plan rufen – hier müssen wir die Beine in die Hand nehmen! Die wichtigste Ethanolquelle sind allerdings die zehn Stützpunkte, die über die ganze Map verteilt sind und die wir – genau wie in den Vorgängern – zunächst einnehmen müssen, bevor wir den guten Stoff abzapfen können. Das Infiltrieren der Stützpunkte funktioniert nach dem

gleichen Schema, das wir bereits seit *Far Cry 3* kennen, macht aber auch diesmal wieder eine Menge Spaß – beim fließenden Wechsel zwischen Schleichen und Ballern läuft *Far Cry* zu Hochformen auf! Zunächst spähen wir das feindliche Lager per Fernglas aus, markieren so die Gegner und heben sie hervor. Unliebsame Wachen schalten wir lautlos mit dem Bogen oder einem schallgedämpften Scharfschützengewehr aus. Danach schleichen wir uns ins Lager, wo wir Gegner aus der Nähe per Wurfmesser oder Takedown-Manöver blitzschnell überwältigen. Schön: Wie in den Vorgängern können wir auch die Vertikale effektiv nutzen, indem wir uns an Kisten und Dächern hochziehen und uns so einen Weg zum Ziel bahnen. Das sollte stets der Alarmmelder sein, den wir zerstören, damit die Feinde keine Verstärkung mehr rufen können. Nun noch die restlichen Wachen erledigen und das Lager gehört uns.

### Action satt

Werden wir dagegen erwischt, bricht in aller Regel eine herrliche Hektik aus: Alle Feinde beginnen mit der Suche nach uns, feuern Leuchtraketen ab und funken Verstärkungstruppen herbei. So entstehen teils rasend schnelle Schusswechsel, in denen das gute Waffenfeedback, geschickt platzierte Granaten und explodierende Fässer für den gleichen Ballerspaß sorgen, den man von *Far Cry* mittlerweile gewohnt ist. Da verzeiht man auch gerne die schwachbrüstige KI, die immer wieder merkwürdiges Verhalten an den Tag legt – etwa wenn ein Feind lieber an uns vorbeirennst statt einfach das Feuer zu eröffnen.

Die Waffenauswahl umfasst den bewährten Mix aus Pistolen,

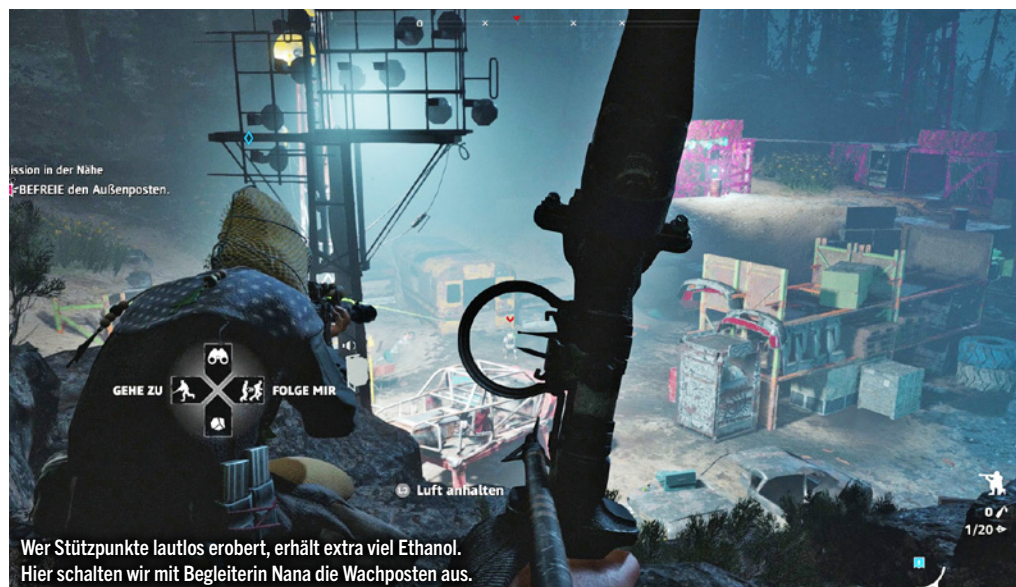




Bögen, Maschinengewehren, Shotguns, Raketen-, Granat- und Flammenwerfern. Trotz neuem Look fühlen sich die Knarren damit sehr vertraut an. Schade, dass Ubisoft hier nicht etwas kreativere Waffen im Angebot hat! Einzige Ausnahme ist der brandneue Sägeblattwerfer, der Panzerungen durchschlägt und an Wänden abprallt – der macht zwar auch mehrere Feinde mit einem Treffer platt und sieht cool aus, braucht aber auch lange zum Nachladen und lohnt sich daher nur bei bestimmten Gegnertypen. In der Regel ist man deshalb mit den anderen Knarren besser beraten, schließlich gibt es nur vier Ausrüstungsslots für Schusswaffen.

### Durchwachsendes Rangsystem

Mit dem gesammelten Ethanol sollten wir so früh wie möglich die Waffenwerkbank in Prosperity aufstufen, alles andere ist zweitrangig. Denn *New Dawn* führt eine wichtige Änderung ein: Alle Gegner inklusive der Tiere sind in vier Ränge unterteilt. Und genau das Gleiche gilt auch für alle Waffen, die wir an der Werkbank mit unserem gesammelten Material zusammenbauen. Graue Gegner auf Stufe 1 sind mit den Anfängerwaffen noch problemlos bezwingbar. Auch die blauen Level-2-Feinde bekommt man damit noch klein. Härtere Gegner, die mit einem violetten Symbol markiert sind, verlangen dagegen schon nach deutlich stärkeren Mitteln. Und die gelben Stufe-4-Eliten sind nur noch mit Top-Ausrüstung zu schaffen, andernfalls schlucken diese sogenannten Vollstrecker ganze Magazine, ohne dass ihre Lebensbalken merklich schrumpfen würden. Was bei gepanzerten Elitekriegern noch halbwegs funk-



tioniert, hat bei den Tieren dagegen einen merkwürdigen Effekt: Ein Eliteschwein zeigt sich auch nach einem Dutzend Treffer aus einer Level-2-Shotgun gänzlich unbeeindruckt. Für einen Shooter, der kein Rollenspiel ist und auch nicht sein will, fühlt sich das unpassend an.

### Vereinfachtes Handwerk

Obwohl es sich für das Endzeit-Setting angeboten hätte, wurde das freie Waffenmodifizieren aus *Far Cry 5* gestrichen. Wir können also keine Magazine, Visiere oder Schalldämpfer mehr individuell auf Waffen schrauben, stattdessen wählen wir nur noch aus einer Liste mit vorgefertigten Waffenmodellen. Die neuen Knarren sehen dank jeder Menge Klebeband, Nieten und kruder Schweißarbeiten zwar wunderbar selbstgemacht aus, doch der Spieler hat darauf leider keinen Einfluss – schade, durch ein schönes Crafting-System hätte sich *New Dawn* sicher

noch deutlicher von seinen Vorgängern abgehoben.

### Wieder was gelernt!

Ebenfalls leicht abgespeckt präsentiert sich das Talentesystem. In unserem Skillbaum stecken insgesamt 30 Upgrades, die wir in beliebiger Reihenfolge freischalten können. Darunter wichtige Verbesserungen wie zusätzliche Waffenslots oder das praktische Fernglas. Auch die Angel oder der coole Wurfhaken aus *Far Cry 4*, mit dem wir an fixen Punkten hinaufklettern können, werden hier freigeschaltet. Manche Talente, die uns mehr Heilpakete oder Munition tragen lassen, dürfen wir beliebig oft verbessern, was uns gegen Spielende – zumindest auf der mittleren Schwierigkeitsstufe – nahezu unbesiegbare macht. Außerdem schalten wir spät in der Hauptquest fünf übernatürliche Fähigkeiten frei, dank denen wir etwa einen Doppelsprung ausführen, uns unsichtbar machen oder

selbst härteste Gegner in einem Wutausch mit bloßen Fäusten plattmachen.

Neue Talentepunkte erhalten wir wie in *Far Cry 5* durch das Erfüllen von Herausforderungen: Zehn Gegner mit einer Shotgun besiegen, drei Hirsche töten, ein paar Feinde mit Steinwürfen ablenken und so weiter – wer Aufgaben wie diese erfüllt, bekommt dafür massenhaft Talentepunkte, mit denen sich zügig alle wichtigen Fähigkeiten freischalten lassen. Nebenbei können wir Zivilisten in Not retten, auch das bringt uns Verbesserungspunkte ein.

### Stimmungsvolle Expeditionen

Eine der wichtigsten Neuerungen in *Far Cry: New Dawn* sind die Expeditionen, die wir in Prosperity freischalten und dann jederzeit über die Quest-Auswahl starten können. Expeditionen sind insgesamt sieben Mini-Missionen, die uns in gänzlich neue, wunderschön gestaltete Gebiete führen:







Per Hubschrauber geht es beispielsweise auf einen stillgelegten Flugzeugträger, in die Wüste zur Absturzstelle der ISS-Raumstation, ins Alcatraz-Gefängnis oder in einen halb verfallenen Freizeitpark. Tolle Schauplätze! Dort haben wir stets die Aufgabe, ein Paket zu sichern, das mit einem Peilsender versehen ist. Sobald wir die Beute haben, müssen wir schleunigst zu einem Extraktionspunkt verduften, da die Highwaymen schon bald die Verfolgung aufnehmen. Am Ende der Mission gilt es dann noch zwei Minuten auszuharren, bis uns der rettende Helikopter aus der Gefahrenzone bringt. Zum Glück gibt es stets ein fest montiertes Maschinengewehr am Zielort, mit dem wir die anstürmenden Gegnerhorden ziemlich bequem abwehren.

### Recycling als fester Bestandteil

Als Belohnung erhalten wir spezielle Rohstoffe, die wir nur über Expeditionen erhalten und die wir brauchen, um die besten Waffen herzustellen. Allerdings benötigen wir so viel davon, dass wir keine andere Wahl haben als die Expeditionen mehrmals zu spielen. Beim zweiten und dritten Anlauf werden die Levels mit stärkeren Gegnern bestückt, außerdem starten wir den kurzen Einsatz immer an ei-

nem anderen Punkt – das bringt zumindest etwas Abwechslung. Trotzdem bleibt ein fader Beigeschmack, denn wer wirklich alles freischalten will, muss die Missionen mehrfach wiederholen. Das gleiche Recycling-Prinzip wendet Ubisoft auch bei den Stützpunkten an: Einmal befreit, können wir die Basis „freigeben“, was bedeutet, dass die Gegner sie zurückerobern und stärker befestigen. Nun können wir den Stützpunkt einfach noch einmal erobern und dadurch noch mehr Ethanol ernten – das macht auch beim zweiten und dritten Mal Spaß, liefert aber keinerlei Überraschungen mehr.

### Quest-Höhen und Story-Tiefen

Bei den Haupt- und Nebenaufgaben bietet *New Dawn* ein gemischtes Bild. Wir müssen Leute ausfindig machen, Geiseln unter Zeitdruck retten, Stellungen verteidigen oder uns in ein Gefängnis reinschmuggeln. Die 22 Story-Missionen haben Höhen und Tiefen; ein Highlight ist etwa die Befreiung eines alten Bekannten aus *Far Cry 5* inklusive rasanter Verfolgungsjagd oder die Suche nach Joseph Seed. Der Tiefpunkt war für uns in einer Arena erreicht, in der wir nervige, teils unfaire Nahkämpfe gegen Highwaymen



bestehen müssen – hier versagt nicht nur das Balancing, auch der Checkpoint danach sorgte im Test für Ärger, als er uns nach einem Neustart immer wieder zurück in die Arena verfrachtete, obwohl wir die Quest schon längst beendet hatten. Immerhin: Wer in *Far Cry 5* zu Recht davon genervt war, urplötzlich betäubt und entführt zu werden, darf beruhigt sein. Solche Schnitzer hat Ubisoft in *New Dawn* komplett vermieden.

Die Nebenquests sind im Vergleich zu *Far Cry 5* sehr überschaubar: Wir können beispielsweise bestimmte Orte anhand von Fotografien entdecken oder MP3-Player sammeln – beides nicht gerade spannend. Viel besser gefallen uns die zehn Schatzsuchen, für die wir bestimmte Zielgebiete genau unter die Lupe nehmen und sogar kleine Rätsel lösen müssen – eine richtig schöne Abwechslung vom Balleralltag, von der wir gerne noch mehr gesehen hätten!

### Humor zum Fremdschämen

Die übrigen Nebenaufgaben beziehen sich auf die acht Begleiter, die wir im Spielverlauf anheuern können und die uns mit individueller Bewaffnung unter die Arme greifen. Der Pastor Jerome teilt etwa mit der Schrotflinte aus, die rüstige Nana setzt dagegen lieber auf ein Scharfschützengewehr und das Hündchen Timber fällt blitzschnell über Gegner im Nahkampf her. Jeden Begleiter lernen wir in einer eigenen Mission näher kennen, das sorgt für Stimmung. Anders als in *Far Cry 5* dürfen wir aber nur noch einen Begleiter gleichzeitig anheuern – das heißt, die oft unterhaltsamen Gespräche zwischen den Kumpels fallen diesmal weg. Trotzdem melden sich die Begleiter ständig zu Wort und öfter als einem lieb ist. Besonders

der mit einem Raketenwerfer bewaffnete Hurk Drubman Jr. geht uns mit seinen spätpubertären Sprüchen („Verdammt, ich hab' einen Ständer!“) auf den Zeiger. Wer es witzig findet, wenn Gegner als „Penisköpfe“ und „Wandelnde Analdildos“ bezeichnet werden, klopft sich bei Hurk vermutlich die Schenkel wund. Wer darauf aber keine Lust hat, wählt den Typen einfach ab und ersetzt ihn durch einen anderen Begleiter. Was aber nicht heißt, dass man im restlichen Spiel von peinlichen Sprüchen („Richtig nice, Alter!“) und plumpen Kraftausdrücken verschont bleibt. Mit seinem Humor zum Fremdschämen fühlt sich *New Dawn* zuweilen wie ein Spiel an, das sich eher an Zwölfjährige richtet – trotz seiner USK-Freigabe ab 18 Jahren.

### Bewährter Koop-Modus

Wer keine Lust auf die NPC-Begleiter hat, kann sie entweder komplett zuhause lassen – oder das gesamte Spiel im bewährten Koop-Modus erleben, mit allen Vor- und Nachteilen, wie man sie schon aus dem vierten und fünften *Far Cry* kennt. Das bedeutet: Nur für den Host werden auch die Questfortschritte und Basisverbesserungen gezählt. Der Koop-Partner (auch Gastspieler genannt) behält nach dem Beenden einer Koop-Partie lediglich die gesammelten Ressourcen und Fortschrittspunkte.

PvP-Modi gibt es diesmal allerdings nicht und auch die Arcade für selbst erstellte Levels sowie der mächtige Editor wurden in *New Dawn* gestrichen. Und weil auch die Landmasse kleiner und der Umfang deutlich geringer ausfällt, bringt *New Dawn* weniger Spielzeit auf die Waage als sein Vorgänger: Wir haben in weniger als 20 Stunden fast alle Nebenmis-







Auch die optisch gut umgesetzten Flammenwerfer gibt es in mehreren Qualitätsstufen.

sionen erledigt, den Großteil der Waffen freigeschaltet und die zehn Außenposten insgesamt 26 Mal erobert. Wer nur die Hauptquest erledigen und weder Expeditionen noch Außenposten wiederholen will, ist sogar wesentlich schneller durch. Unterm Strich bietet *New Dawn* damit immer noch eine ordentliche Spielzeit fürs Geld, fällt aber spürbar kürzer aus als der fünfte Teil.

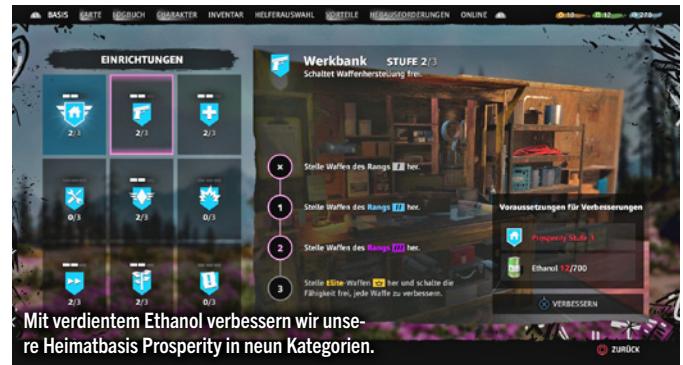
### Überflüssige Mikrotransaktionen

Wenig überraschend hat Ubisoft auch in *New Dawn* einen Shop integriert, in dem wir uns beispielsweise Ressourcenpakete, Talentpunkte, Kleidungsstücke oder besondere Waffentexturen kaufen können. Als Währung kommen dafür sogenannte *Far Cry*-Credits zum Einsatz, von denen man einige in der Spielwelt erbeuten kann. Alternativ kann man sich die Münzen auch gegen echtes Geld kaufen, was aber nie nötig ist, zumal man Prestige-Waffen auch mit den

normalen Ressourcen freischalten kann, die man beim Spielen sammelt. Auch das Kaufen von Talentpunkten erscheint völlig unnötig, da man mehr als genug Punkte beim normalen Spielen bekommt. Der Sinn hinter den Mikrotransaktionen, die sich dankenswerterweise nie aufdrängen, hat sich uns auch beim zweiten Durchspielen nicht erschlossen. Darum unser Tipp: einfach ignorieren!

### Bewährte Technik

Technisch hinterließ *New Dawn* auf der PS4 einen sehr guten Eindruck. Gelegentliche Bugs wie Aussetzer in der Gegner-KI oder kleinere Schnitzer in der Spielphysik lassen sich verschmerzen. Dafür glänzt die PS4-Fassung mit moderaten Ladezeiten und einer stabilen Bildrate. Grafisch ist die PS4-Version minimal schwächer als die PC-Umsetzung, was man in erster Linie an vereinzelten Pop-ups oder den etwas simpleren Wassereffekten merkt. Trotzdem



Mit verdientem Ethanol verbessern wir unsere Heimatbasis Prosperity in neun Kategorien.

schaut das Spiel auch auf der PS4 noch sehr gut aus.

Die vollgepackte Gamepad-Steuerung geht prima von der Hand, schließlich hat Ubisoft das flüssige Spielgefühl seit *Far Cry 3* nur noch in Details angefasst. Das Auto-Aiming dürfte für Shooter-Profis zwar zu stark ausfallen, dafür kommen aber auch Action-Neulinge schnell zum Erfolg – und wer sich daran stört, schaltet die Zielhilfen einfach ab. Überhaupt lohnt sich der Blick ins Optionsmenü, denn dort dürft ihr große Teile der Benutzeroberfläche anpassen und Anzeigen wie Questmarker, Schadenszahlen und vieles mehr an- und abschalten. Ein weiteres schönes Extra ist der aus *Far Cry 5* bekannte Fotomodus, mit dem sich hübsche Screenshots erstellen lassen – auch wenn wir dieses Feature in anderen Spielen schon ausgereifter erlebt haben.

*Far Cry: New Dawn* ist ungeschnitten, ab 18 Jahren freigegeben und multilingual. **FELIX SCHÜTZ**

## Meinung

„Routinierte Fortsetzung – macht immer Spaß, begeistert aber nie.“

Felix Schütz Redakteur



*New Dawn* ist nichts anderes als ein gutes, ziemlich umfangreiches und eigenständig lauffähiges Add-on zu *Far Cry 5*. Doch leider macht es nicht genug daraus: Die Story wird lauwarm fortgesetzt und driftet in Richtung Fantasy ab, viele Inhalte werden recycelt, dazu gibt's zwei Schurkinnen, die trotz guter Inszenierung bis zum Ende blass bleiben. Auch das Endzeit-Setting hätte doch sicher mehr ermöglicht als bunte Blumen und grelle Graffiti, gerade das Crafting fällt viel zu simpel aus! Das Gameplay dagegen ist so spaßig wie gewohnt: flüssiges Ballern und Schleichen, knackige Steuerung und totale Freiheit in einer dynamischen Welt – eben *Far Cry*! Wer allerdings glaubte, mit *New Dawn* würde die Serie endlich zu neuen Ufern aufbrechen, so wie es *Assassin's Creed: Origins* gelungen ist, wird vielleicht enttäuscht sein.

## Pro & Contra

- Stimmungsvolle offene Welt
- Altbewährtes *Far Cry*-Gameplay
- Schnelle, spaßige Schießereien
- Flüssiger Mix aus Stealth und Action
- Sehr gute deutsche Sprecher
- Komplett im Koop spielbar
- Kein Vollpreis (45 Euro)
- ➖ Im Vergleich zu *Far Cry 5* kaum Neues
- ➖ Dünne Story mit lahmen Schurkinnen
- ➖ Unglaubliches Setting
- ➖ Mäßig geschrieben, pubertärer Humor
- ➖ Oberflächliches Crafting
- ➖ Recycelte Missionen und Stützpunkte
- ➖ Stumme/r Held/in

## Wertung

play<sup>4</sup>

7 von 10

## Infos

TERMIN	15. Februar 2019
USK	ab 18 Jahren
PREIS	ca. € 45,-
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal



Raketen, Granaten, explodierende Fässer – auch *New Dawn* brennt ein tolles Effektfeuerwerk ab.





# Dirt Rally 2.0

Der König der Rallye-Simulationen ist zurück und hat neue Features im Kofferraum. Dennoch hat Teil 2 ein paar Macken und die DLC-Politik ist geradezu dreckig.

**RENNSPIEL** | Als *Dirt Rally* 2015 für den PC und im folgenden Jahr für die Konsolen erschien, hatten Liebhaber von echten Rallye-Simulationen nach vielen Jahren des Wartens und voller spielerischer Enttäuschungen endlich wieder einen Grund zu frohlocken. Der Codemasters-Titel war ein Spin-off zur eher arcadeig gehaltenen *Dirt*-Reihe, besann sich aber klar auf die Wurzeln der aus

*Colin McRae Rally* hervorgehenden Rennspiel-Serie und richtete sich daher an Freunde von Hardcore-Sims. Der Titel war bockschwer, entfaltete aber dennoch ein enormes Suchtpotenzial, da die Rasanzen und Gefährlichkeit echter Rallyes gut eingefangen wurde und das Steuerungs-Feedback so überlegend war, dass man sowohl am Force-Feedback-Lenkrad als auch an Controllern ein nachvollziehbares

Gefühl für Vehikel und Pisten vermittelt bekam. Nach *Dirt 4*, wo zwar auch normale Rallyes im Mittelpunkt standen, man aber auch arcadeiges Gameplay einstellen konnte, möchte man nun den Vorgänger mit *Dirt Rally 2.0* noch mal toppen. Trotz weiterhin starkem Spielgefühl schaufelt sich der Titel aber selbst auch ein paar Schlaglöcher, die er nicht so einfach umfahren kann.

## Da fehlt doch was!

Egal ob man nun eher arcadeiges oder realistisches Gameplay bevorzugt, ein Hauptkritikpunkt bei den spielerisch zumeist sehr guten Titeln von Codemasters ist bekanntlich der Umfang. *Dirt Rally 2.0* stellt hier auch keine Ausnahme dar. Die Hillclimb-Rennen aus dem Vorgänger wurden beispielsweise komplett gestrichen. Dafür hat man nun, wie schon in *Dirt 4*,



Die Qualität der Schauplätze variiert. Während die Rennen in Polen nicht viel Neues bieten, ist die Gebirgs-Rallye in Argentinien sehr spannend.



Während der Rennen könnt ihr viele kleine Details wie herumschwirrende Drohnen oder liegengebliebene Kontrahenten beobachten.





die Lizenz zur offiziellen Rally-Cross-Meisterschaft mitsamt allen acht Strecken wie unter anderem Silverstone, Montalegre oder dem Circuit de Catalunya in Barcelona. Selbstverständlich darf man auch in die originalgetreuen Karossen der teilnehmenden Rennfahrer steigen. Insgesamt erwarten euch hier neben den offiziellen Teilnehmern zwölf Fahrzeuge aufgeteilt in vier Klassen. Bei den titelgebenden Rallyes hingegen gibt es insgesamt 38 Autos, die in zehn Fahrzeugklassen unterteilt sind. Ihr dürft damit an sechs Schauplätzen mit jeweils zwölf Wertungsprüfungen über Schlamm, Schotter, Stock und Stein brettern. Die Etappen in Polen führen euch durch Wälder und Dörfer, in Australien geht es quer durchs Outback, in Spa-

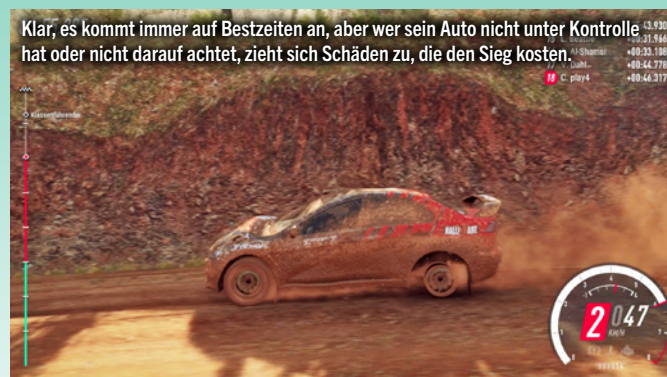
nien erwarten euch schnelle Asphaltstrecken, in den USA fahrt ihr durch die herbstlichen Wälder New Englands, während ihr in Neuseeland die Küste entlangrast und in Argentinien tückische Schikanen in den Anden meistert. Hinzu kommen natürlich überall verschiedene Tageszeiten und Witterungsbedingungen. Rallye-Veteranen wird jedoch sofort auffallen, dass nicht nur Klassiker wie die Rallye von Monte Carlo, sondern auch Schneegebiete in Schweden fehlen, die im Vorgänger noch enthalten waren. Käufer der Standardversion von *Dirt Rally 2.0* müssen dafür erneut in die Tasche greifen und sich für jeweils zehn Euro die neuen Seasons kaufen, sofern sie auf weitere Schauplätze und Boliden Wert legen. Wer hingegen die

Deluxe-Variante erstanden hat, darf sich die ersten beiden Seasons gratis herunterladen. Aus dem Vorgänger bekannte und für ein Rallye-Spiel erwartbare Inhalte nun extra zu verkaufen, finden wir ganz schön frech. Gerade auch, da sich grafisch jetzt nicht so viel geändert hat, dass man mit einer kompletten Überarbeitung argumentieren könnte. *Dirt Rally 2.0* leistet sich hier auch abseits der Schlampis eine ziemliche Dreckigkeit.

### Ein wenig RPG tut nicht weh

Im Hauptmenü dürft ihr dafür jetzt zwischen zwei Optionen wählen: Mein Team und Freies Spiel. Im freien Spiel dürft ihr direkt zu Beginn fast an sämtlichen Wettbewerben teilnehmen. So könnt ihr beispielsweise sofort eine Rallye-

Cross-Weltmeisterschaft starten oder im hinzugekommenen Modus Zeitfahren sämtliche Rallye-Fahrzeuge aus allen Klassen auf allen im Spiel enthaltenen Strecken Probe fahren. Zudem dürft ihr an historischen Rallyes teilnehmen. Diese sind unterteilt in die Gruppen Klassische Rallye, Zurück in die 80er, Moderne Klassiker sowie Gegenwart und bieten verschiedene Etappen mit unterschiedlichen Fahrzeugklassen. Allerdings müssen neue Gruppen freigeschaltet werden, indem ihr in der vorigen Epoche bei einer Meisterschaft zumindest auf dem Treppchen landet. Wer also beispielsweise in der 80er-Rallye in Walter Röhrls legendärem Audi Quattro S1 Platz nehmen möchte, muss erst mal im alten Mini Cooper oder





Auf feuchten Pisten sollte noch ein wenig am Balancing gefeilt werden. Die Rutschpartien sind nicht immer nachvollziehbar.



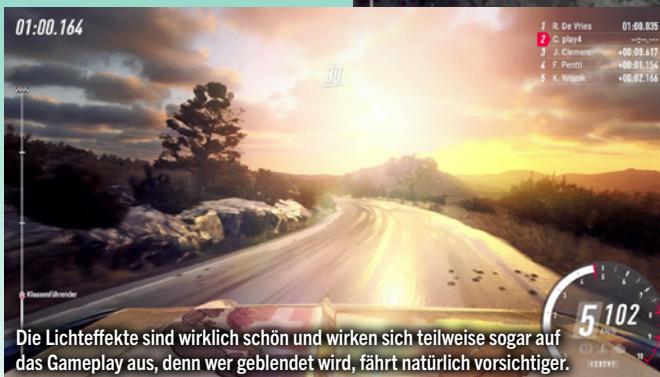
Lancia Fulvia was reißen. Zudem darf man im freien Modus auch eigene Rennveranstaltungen kreieren. Man legt hier selbst Etappen, Wertungsprüfungen, Tageszeit sowie Wetter fest und kann auch Rallye-Cross-Rennen zwischen normalen Rallyes festsetzen. Im Gegensatz zum freien Spiel setzt Mein Team eine Internetverbindung voraus. Hier dürft ihr an täglichen und wöchentlichen Herausforderungen teilnehmen oder eine Rallye-Karriere starten, in der ihr alles mit erspielten Credits freischalten müsst, die ihr in zufällig zusammengestellten Etappen erhaltet. Neue Autos kosten Credits und auch die Rallye-Cross-Meisterschaft muss so freigeschaltet werden. Zudem dürft ihr mit Credits Upgrades für euer Fahrzeug erstehen oder eure Team-Mitglieder aufleveln, wodurch ihr beispielsweise bei Reparaturen Zeit spart. Dieses RPG-Element ist nicht störend, wirkt aber insgesamt ein wenig aufgesetzt.

### Gummi geben für Profis

Auf der Strecke selbst macht *Dirt Rally 2.0* eine sehr gute Figur. Sämtliche Fahrzeuge haben ihre Eigenheiten und spielen sich dadurch unterschiedlich. Selbst Autos aus der gleichen Klasse unterscheiden sich im Spielgefühl teils deutlich voneinander. Zudem darf man die Vehikel auch punktgenau auf die eigenen Vorlieben oder die Ansprüche der verschiedenen Strecken einstellen. Die Optionen sind hierbei so vielfältig, dass Einsteiger jedoch ein wenig überfordert sein dürften und so nicht das Beste aus ihrem Fahrzeug heraus holen können. Dabei ist dies bitter

nötig, denn bereits ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad legen die KI-Fahrer sehr ordentliche Zeiten vor, die es zu schlagen gilt. Davon sollte man sich dennoch nicht verunsichern lassen, denn das Gameplay macht wirklich Laune. Hat man sein Vehikel gut im Griff und lernt, die tückischen Strecken zu lesen, befindet man sich schon bald im Korridor und fliegt nur so dahin. Auch die Rallye-Cross-Rennen mit vier weiteren Fahrern auf der Piste sind wirklich unterhaltsam. Die KI ist unbittlich und lässt sich nicht einfach abschütteln, zudem muss man lernen, möglichst schnell die Kurven neh-

men zu können und auch zum richtigen Zeitpunkt in die Joker-Runde zu fahren, die man einmal pro Rennen bewältigen muss. Dadurch sind die Rasereien richtig spannend und selbst kurz vor Schluss kommt es oftmals noch zu Führungswechseln. Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Anfänger nun auch mehr Fahrhilfen einschalten und verbuchen so auch einige Erfolgserlebnisse. Arcadig wird *Dirt Rally 2.0* dennoch nie. Der Titel bleibt selbst mit Hilfen eine klare Simulation. Hier muss man allerdings auch anmerken, dass der erste Teil in Sachen Spielgefühl sogar ein bisschen besser war. So fühlen sich die Autos nun etwas leichter an, während im ursprünglichen *Dirt Rally* das tatsächliche Gewicht der Boliden besser vermittelt wurde und sie sich dadurch nachvollziehbarer anfühlten. Überhaupt ist das Auto-Strecke-Feedback ein wenig lascher als im Vorgänger. Dies betrifft aber nur Controller-Piloten, mit einem ordentlichen Force-Feedback-Lenkrad fühlt sich auch *Dirt Rally 2.0* herrlich authentisch und realistisch an. Manchmal kommt es einem so vor, als würde man jedes Steinchen auf der Piste spüren. Etwas nervig ist jedoch die teilweise seltsame Kollisionsabfrage. Kommt man nur ein klitzekleines Stückchen auf den Streckenrand, wo nur flache Wiese ist und kein Felsen, verhält sich das Fahrzeug teilweise, als wäre es gegen



Die Lichteffekte sind wirklich schön und wirken sich teilweise sogar auf das Gameplay aus, denn wer geblendet wird, fährt natürlich vorsichtiger.



Die andere Seite von *Dirt Rally 2.0*: Manchmal wirkt die Umgebung verwaschen und hässlich. Andere Rennspiele sind da schöner anzuschauen.





einen Betonpfeiler gebettet. Ohnehin sind auch manche Begrenzungen härter, als man glaubt. Die Kollision mit einem kleinen Holzzaun oder einem läppischen Straßenschild wird manchmal so dargestellt, als sei man gerade gegen ein Haus gefahren. Die meiste Zeit bleibt man von diesen seltsamen Kollisionen verschont, während unseres Tests fielen sie uns aber immer wieder mal auf. Wenigstens konnten wir so das nun detailliertere Schadensmodell in Aktion sehen. Doch auch bei nasser Strecke ist *Dirt Rally 2.0* seinem Vorgänger ein wenig unterlegen. Selbst wenn es nicht regnet, sind die Strecken auf Asphalt gleichmäßig rutschig, obwohl der Film nicht gleichmäßig auf der Strecke verteilt ist. Man sieht den detailliert abgebildeten Strecken zwar an, wo sie nass, ein wenig feucht und abgetrocknet sind, spielerisch merkt man hier aber oftmals keinen Unterschied. Wir wollen hier jetzt nicht komplett schwarzmalen. *Dirt Rally 2.0* spielt sich insgesamt sehr gut und auch

das Fahren bei Nässe lernt man zu meistern. Dennoch wurde hier mit der Glätte ein wenig übertrieben und es sollte auf jeden Fall noch gepatcht werden.

### Das geht noch schöner

Technisch ist *Dirt Rally 2.0* ein wenig durchwachsen. Die Framerate bleibt jederzeit konstant, es gibt keine nervigen Pop-ups oder nachladenden Texturen und die Lichteffekte sind teilweise wirklich wunderschön. Wenn das Sonnenlicht durch die dichtstehenden Bäume im Wald bricht oder von den Pfützen auf dem feuchten Asphalt reflektiert, ist das wirklich atemberaubend toll und greift sogar ins Spiel ein. Versucht mal eine Bestzeit aufzustellen, während ihr von der gemeinen Sonne geblendet werdet! So wird sogar teilweise die Tageszeit einer Wertungsprüfung zur zusätzlichen Herausforderung. Die Fahrzeugmodelle hingegen könnten etwas schöner ausgearbeitet sein. Zwar glänzen sie mit originalgetreuen Cockpits, doch von außen



wirken sie immer ein bisschen matt und reagieren kaum mit den schönen Lichteffekten. Die Ansehnlichkeit der Umgebungen schwankt stark von Land zu Land und ist auch wetterabhängig. Das Outback oder auch die Rennen in den Anden sehen wirklich toll aus. Hier könnte man sich nur daran stören, wie undetailliert die Ferne oftmals dargestellt wird – wenn es einem denn auffällt. An Schauplätzen mit Wäldern sieht man jedoch recht klar, wie matschig und grafisch veraltet die Bäume und Büsche wirken. Bei Regen oder Nacht sehen diese Umgebungen dann sogar oftmals richtig trist aus. Selbst das herbstlich schillernde New England wirkt so trist wie ein Ausflug in die Gedankenwelt eines Emos. Hier hat Codemasters tatsächlich viel Copy und Paste aus *Dirt 4* betrieben. Trotz der aufgezählten Mängel bleibt *Dirt Rally 2.0* ein sehr gutes Rennspiel, das mit seinem Gameplay viel rausreißt. Der Vorgänger fühlte sich jedoch trotz Limitierungen etwas runder an.

CHRISTIAN DÖRRE

## Meinung

„Sehr gutes Rennspiel mit ganz fragwürdiger DLC-Politik“

Christian Dörre Redakteur



*Dirt Rally* hat mir seinerzeit super gefallen und mehr motiviert als die meisten anderen Spiele. Und das Genre-übergreifend. *Dirt 4* war dann schon immer noch sehr gut, aber auch irgendwie ein seltsamer Hybrid. Von daher freute ich mich sehr, dass nun der Fokus des Spiels wieder klar ist, und hoffte auf eine sinnvolle Weiterentwicklung. Obwohl *Dirt Rally 2.0* ein sehr gutes Rennspiel ist, wurde ich in dieser Hinsicht jedoch ein wenig enttäuscht. Das Balancing bei feuchter Strecke und Kollisionen ist nicht ganz ausgeglichen und das Feedback ist beim Spielen mit dem Controller nicht mehr ganz so ausgeprägt wie im Vorgänger. Auch technisch hätte man sich ruhig etwas weiterentwickeln können und die DLC-Politik ist eine ganz große Frechheit. Dennoch sitzt die Nadel wieder tief und ich starte Wertungsprüfung um Wertungsprüfung.

## Pro & Contra

- + Tolles, authentisches Gameplay
- + Komplett lizenzierte Rallye-Cross-Weltmeisterschaft
- + Jedes Fahrzeug vermittelt ein eigenes Spielgefühl
- + Umfangreiche Tuning-Optionen mit tatsächlichen Auswirkungen
- + Wunderbare Lichteffekte
- + Sehr gute neue Rallye-Schauplätze
- + Konstante Framerate, keine Ruckler
- Bekannte Rallyes fehlen, sind nun Teil kostenpflichtiger DLCs
- Teils seltsame Kollisionsabfrage
- Fehlendes Balancing bei feuchter Strecke
- Hillclimb-Disziplin fehlt

## Wertung

play<sup>4</sup>

8 von 10

## Infos

TERMIN	26. Februar 2019
USK	ab 0 Jahren
PREIS	ca. 70 Euro (Standard-Version)
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Codemasters

Die Rallye-Cross-Rennen sind zumeist wunderbar actionreich und spannend. Zudem ist die Weltmeisterschaft komplett lizenziert.







Nach gut fünfjähriger Entwicklungszeit erblickt *Metro Exodus* nun endlich das Licht der Welt.



# Metro Exodus

*Metro Exodus* sorgte im Vorfeld vor allem durch seinen exklusiven PC-Release im Epic Store für Aufsehen. Aber wie ist denn nun das eigentliche Spiel, vor allem auf der PS4?

**EGO-SHOOTER** | Ich stehe daneben und muss zusehen, wie die Marke getötet wird“, so lauten die drastischen Worte von Dmitri Gluchowski, Schöpfer des *Metro*-Universums, auf Instagram. Es ist nur einer von vielen Akten des Dramas rund um die Veröffentlichung von *Metro Exodus*, dem dritten Teil des postapokalyptischen Shooters aus dem Hause 4A Games. Das ganze Theater losgetreten hatte Publis-

her Deep Silver. Der kündigte gerade einmal knapp drei Wochen vor Release an, den Titel auf dem PC exklusiv über den Epic Games Store zu vertreiben – und zog so die Wut der Fans auf sich.

In der Folge passierte einiges: Zunächst überschütteten enttäuschte Spieler die Steam-Seiten der ersten beiden *Metro*-Teile mit negativen Reviews, dann wurden Boykott-Aufrufe aus der PC-Com-

munity laut. Es folgten zwei Statements von Deep-Silver-Mutterkonzern THQ Nordic, in denen man sich erst von der Exklusiv-Entscheidung distanzierte, um sie dann doch wieder zu unterstützen. Hinzu kamen diverse Statements des Autors der Romanvorlage – unter anderem das eingangs genannte, aber auch die Bitte, Fans sollten der Reihe die Treue halten – und schließlich meldete sich auch noch ein Entwickler

zu Wort und erklärte: „Wenn alle PC-Spieler das Spiel boykottierten, erscheint das nächste *Metro*, soweit es denn kommt, definitiv nicht auf dem PC.“

*Metro Exodus* hat also definitiv eine wilde Vorgeschichte hinter sich. Nun ist der Release endlich da und wir sind noch mal ein wenig schlauer: Die Drohung der Entwickler war nur heiße Luft. 4A Games erklärte, die Aussagen sei-



Zu Spielbeginn befindet ihr euch in Moskau, wo ihr an der Oberfläche nach Lebenszeichen sucht.



Aber auch in *Metro Exodus* gibt es wieder dunkle Tunnel, die ihr nur mit dem Feuerzeug erkundet.





Bevor ihr mit der Aurora auf große Fahrt geht, müsst ihr sie erst aus ihrem Lok-Schuppen entwenden.

en lediglich persönlicher Natur und spiegeln nicht die Sichtweise des Studios wider. Außerdem haben wir die finale Version des Shooters in die Hände bekommen und können so klären: War die ganze Aufregung gerechtfertigt? Und vor allem: Wen interessieren diese ganzen PC-Diskussionen, wenn das Spiel auf der PS4 taugt?

### Flucht aus Moskau

Schauen wir uns dafür zunächst einmal die Geschichte des dritten Teils an. Diese wurde im Vorfeld zwar bereits mehrfach durchgekauert, dennoch sind nun natürlich weitere Details bekannt. Der neue *Metro*-Ableger spielt anno 2036, also zwei Jahre nach den Geschehnissen von *Metro: Last Light*. Die Welt ist durch die Folgen eines nuk-

learnen Konflikts noch immer unbewohnbar, nachdem vor 23 Jahren Atombomben das Land in Schutt und Asche gelegt haben. Mit Protagonist Artjom, seiner Frau Anna, Schwiegerpapa Miller sowie einigen Mitgliedern des Spartaner-Ordens macht ihr euch deshalb auf den Weg nach Osten. An Bord der Lokomotive Aurora (symbolisch benannt nach der römischen Göttin der Morgenröte) wollt ihr dort nach einem Neuanfang auf einem unverstählten Fleckchen Erde suchen. Soweit, so bekannt.

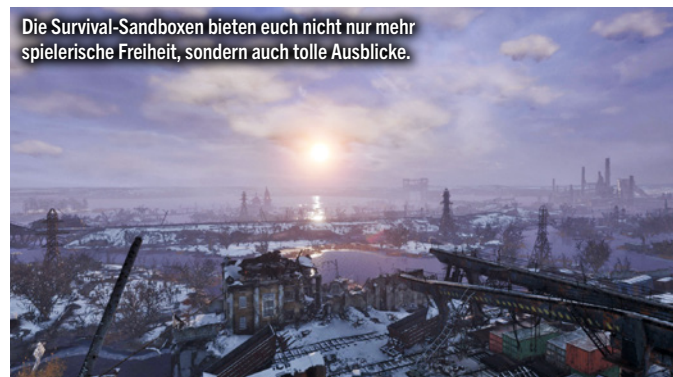
Neu ist hingegen die Tatsache, dass ihr dieses Abenteuer nicht ganz freiwillig antretet. Artjom hat sich mit seiner Sehnsucht nach einem freien Leben an der Oberfläche nämlich nicht unbedingt Freunde gemacht. Stattdessen gilt

es, schnellstmöglich aus Moskau zu verschwinden, nachdem ihr dort beim Versuch, Leben außerhalb der Metro zu finden, einigen hohen Tieren auf die Füße getreten seid. Deshalb handelt es sich bei eurer Reise auch nicht unbedingt um eine fein säuberlich geplante Pionier-Expedition entlang der Wolga. Vielmehr ist es eine überstürzte Flucht, in deren Folge schon beinahe tiefgreifend philosophische Fragen geklärt werden: Woran kann man noch glauben? Wofür lohnt es sich zu leben, wofür zu sterben? Somit begeben ihr euch nicht nur auf eine Reise gen Osten, sondern auch auf eine Suche nach der Wahrheit, die euch gute 20 Stunden Unterhaltung und einen würdigen Abschluss von Artjoms Geschichte bietet.

### Mix aus Closed und Open World

Eure Odyssee dauert insgesamt ein Jahr und führt euch durch diverse Gebiete Russlands. Ihr bekommt also nicht nur verschiedene Umgebungen wie Wälder, Wüsten und Städte zu Gesicht, sondern auch alle vier Jahreszeiten mit ihren ganz individuellen Eigenheiten – inklusive Sandstürme, Blizzards und monsunartige Regenfälle. Darüber hinaus erwarten euch natürlich überall andere Gegner und Gefahren sowie unterschiedlich aufgebaute Levels.

Franchise-typisch gehören dazu einige lineare Stages, in denen ihr strikt einer Mission folgt und so recht zielgerichtet einen vorgegebenen Pfad entlanggeht. *Metro Exodus* zeigt sich hier weniger flexibel als im Rest des



Die Survival-Sandboxen bieten euch nicht nur mehr spielerische Freiheit, sondern auch tolle Ausblicke.



Wer über keine Russischkenntnisse verfügt, aktiviert ganz einfach den Schild-Übersetzer.

SCHILD: Verlassene Station





Bis auf's Messer – Artjom kämpft in *Metro Exodus* mit allem, was ihm in die Finger kommt.

Spiele, dafür sind diese Auftritte entsprechend durchgetaktet und bieten eine höhere Action-Rate. Das Spielgefühl entspricht dem, was man bereits aus den Vorgängern kennt: Enge, dunkle Gänge, in denen das Ticken eures Geigerzählers und die entfernten Schreie von Mutanten den Puls in die Höhe schnellen lassen.

Auf der anderen Seite gibt es dann aber auch die groß angekündigten und im Vorfeld bereits mehrfach vorgestellten Survival-Sandboxen. Diese entführen euch in weitläufigere und frei begehbare Areale – etwa das verschneite Wolga-Ufer, die sandigen Weiten der kaspischen Wüste oder die grünen Wälder der russischen Taiga. Hier habt ihr zwar ebenfalls ein übergreifendes Ziel, eure Herangehensweise ist allerdings euch überlassen. Ihr dürft selbst entscheiden, wann ihr euch welchen Aktivitäten widmet. Statt direkt die Hauptmission anzugehen, könnt ihr euch auch erst ein paar Fetch-Quests widmen, die allerdings keinerlei spielerische Vorteile mit sich bringen.

### Wer sucht, der findet

Alternativ verbringt ihr einfach mehrere Minuten damit, die ab-

wechslungsreiche Umgebung zu erkunden, Details zu entdecken und so mehr über Land und Leute zu lernen. Dabei empfiehlt es sich übrigens, die Schilder-Übersetzung im Optionen-Menü einzuschalten. Da jegliche Plakate, Wegweiser und blutige Wandschmierereien nur auf Russisch dargestellt werden, seid ihr ohne fundierte Sprachkenntnisse nämlich recht aufgeschmissen und müsst auf einen Großteil des Storytellings per Umgebungsinteraktion verzichten.

*Metro Exodus* erzählt aber auch noch zahlreiche Geschichten in Form von Sammelgegenständen. Das sind meistens Schriftstücke, teilweise aber auch Ton- und Bildaufnahmen, die euch tiefer in die Spielwelt eintauchen lassen. Ebenso wie bei den vereinzelt auffindbaren Postkarten bedarf es allerdings eines richtig guten Auges und einer ordentlichen Portion Erkundungsdrang, um sie alle zu finden. Immerhin: Während ihr auf der Suche seid, stolpert ihr auch mal über interessante Orte wie Safehouses oder feindliche Stellungen, wo ihr nützliche Gegenstände erhaltet. Befreit ihr etwa ein Gefangenenerlager, bekommt ihr den Schlüssel zu einer Waffenkammer überreicht, in



Auf eurer Klemmbrett-Karte findet ihr euer aktuelles Missionsziel und andere interessante Orte.

der ihr ein Nachtsichtgerät findet. Auch andere Upgrades für eure Ausrüstung lassen sich innerhalb der Spielwelt aufsammeln. So bieten die Entwickler von 4A Games stets einen Anreiz dafür, auch den letzten Winkel der guten alten Klemmbrett-Karte zu besuchen.

### Die Folgen eurer Taten

Dabei solltet ihr aber im Kopf behalten, dass all eure Taten direkte Auswirkungen haben. Wenn ihr im Level „Kaspische Wüste“ etwa zu viele Banditen erledigt, meldet sich irgendwann deren Anführer per Funk zu Wort und droht taktische Gegenschläge an. Dann müsst ihr euch schon mal auf Straßensperren und Hinterhalte gefasst machen. Euer Vorgehen kann aber auch wesentlich weitreichendere Konsequenzen nach sich ziehen, etwa dass ein Mitglied eure Gruppe verlässt oder dauerhafte Verletzungen davonträgt. Das hat dann wiederum Einfluss auf das Ende von *Metro Exodus*. Ihr solltet also immer mit gebotener Vorsicht vorgehen, wenn ihr durch die Gegend streift. Besonders, da 4A Games euch nicht auf die Nase bindet, was am Ende ausschlaggebend für den Ausgang der Geschichte ist. Im Gegensatz zu anderen Spielen

(etwa Telltale-Adventures), in denen es einen offensichtlich guten und schlechten Weg gibt, ist *Metro Exodus* viel subtiler. Das ist grundsätzlich eine gute Idee, macht es zeitweise aber auch recht schwierig herauszufinden, wie man denn nun einen alternativen Handlungsstrang freischaltet.

Insgesamt haben uns die Survival-Sandboxen recht gut gefallen. Wir hätten wir uns allerdings etwas mehr Führung gewünscht. Manchmal irrten wir minutenlang ziellos durch die Einöde, ohne dass etwas passierte. Der spielerische Vorteil der Semi-Open-World erschloss sich uns dann nicht ganz. Klar: Mehr Freiheit ist grundsätzlich etwas Gutes. Und auch die Optik mit tollen Licht- und Spiegeffekten ist wirklich schön anzuschauen. Allerdings sollte beides nicht auf Kosten des Gameplays gehen. Zumal die Grafik auch nicht immer einen einwandfreien Eindruck machte und wir vereinzelt mit Pop-ins, Tearing und nachladenden Texturen zu kämpfen hatten.

### In vollen Zügen genießen

Zwischen den verschiedenen Levels verbringt ihr auch noch einige Zeit an Bord der Aurora. Dort habt ihr unter anderem Zugriff auf Art-



Artjom und Anna genießen in *Metro Exodus* nur wenige Momente trauter Zweisamkeit.



Dafür zeigt euer Protagonist während der hitzigen Gefechte wesentlich mehr Leidenschaft.



joms Tagebuch, wo ihr mehr über Spielwelt, Figuren, Waffen und Gegner erfahrt, und könnt zudem an eurer Ausrüstung arbeiten. Im Vordergrund steht allerdings die Interaktion mit anderen Charakteren. Ihr könnt minutenlang einfach nur dastehen und den gut geschriebenen und vertonten Erzählungen eurer Kameraden lauschen. Diese geben teils spannende, teils lustige, teils tragische Geschichten über ihr Leben vor oder nach dem Krieg preis. Dadurch wachsen einem die Mitstreiter noch weiter ans Herz. Wir taten uns nur ab und zu schwer, den richtigen Moment zum Aufbrechen zu finden. Da praktisch immer und überall geredet wird, kann es schon mal sein, dass man minutenlang dem inhaltlosen Geplauder der Kameraden zuhört, nur, weil man Angst hat, ein wichtiges Detail zu verpassen.

Ein weiterer Kritikpunkt unsererseits: Wenn das Spiel so dialoglastig ist, warum hat Artjom dann keine Stimme? Diese Designentscheidung wirkt sogar noch seltsamer, wenn man in Betracht zieht, dass alle Konversationen geskriptet sind. Ihr habt weder die Möglichkeit, selbst ein Gespräch zu starten, noch verschiedene Gesprächsoptionen auszuwählen. Der Austausch mit NPCs läuft also stets relativ gleich ab, da hätte man unseren Hauptcharakter ruhig mal vertonen können. Zumal ja offensichtlich ein Synchronsprecher gecastet wurde, welcher zu Beginn eines jeden Kapitels aus einem Tagebuch vorliest, die vergangenen Ereignisse rekapituliert und einen Blick nach vorne wirft. Warum dieser dann nicht auch für den Rest des Spiels genutzt wurde, bleibt uns etwas schleierhaft. So beschränkt sich Artjoms Interaktion auf ein paar Gesten, hin und wieder darf er auch liebevoll die Hand seiner Ehefrau halten. Das war's.

### Kämpfen wie die Spartaner

Dafür zeigt der Spartaner dann im Kampf wesentlich mehr Leidenschaft. Hier setzt ihr euch gegen zahlreiche menschliche Widersacher, aber auch wildgewordene Tiere und natürlich jede Menge Mutanten zur Wehr. Dabei könnt ihr euch gleich auf eine Reihe von Waffen verlassen, die alle jeweils individuelle Vor- und Nachteile haben und sich so vollkommen unter-



In der Spielwelt sind viele Sammelgegenstände verstreut, die euch mehr über Land und Leute erzählen.

schiedlich anfühlen. Das Arsenal umfasst knapp zehn Schießprügel, von denen ihr stets zwei bei euch tragt. Dazu kommen eine „alternative“ Waffe – wahlweise eine Armbrust oder das mit Luftdruck betriebene Tihar-Gewehr – sowie Wurfgegenstände wie Messer, Granaten und Molotowcocktails. Den äußeren Umständen geschuldet bekommt ihr diese natürlich nicht mehr im Austausch für Militärmunition bei einem Händler, stattdessen steht nun das Crafting im Mittelpunkt. An Werkbänken könnt ihr eure Ausrüstung verbessern, allerlei Verbrauchsgegenstände wie Medipacks, Luftfilter und Munition herstellen und eure Waffen reinigen. Werden diese im

Verlauf des Spiels dreckig, neigen sie nämlich häufiger mal zu Ladehemmungen. Und das kann im falschen Moment durchaus tödlich enden. Da ist es praktisch, dass ihr in *Metro Exodus* mit eurem Rucksack nun auch eine mobile Bastelstation dabei habt. Diese bietet euch im freien Feld allerdings nur begrenzte Optionen. Crafting-Materialien findet ihr indes innerhalb der ganzen Spielwelt oder bei besiegten Gegnern. Deren Leichen könnt ihr auch wertvolle Kugeln und Waffenteile abnehmen, mit denen ihr eure Knarren modifiziert und so ganz nach eurem Geschmack zusammenstellt. Wenn ihr etwa einen Revolver mit einem Schaft, einem langen Lauf

und einem Laservisier ausstattet, wird aus ihm schnell eine brauchbare Distanzwaffe. Insgesamt fühlt sich das Gunplay in *Metro Exodus* flüssig, präzise und einfach befriedigend an. Das Trefferfeedback ist gelungen: Egal, ob Kalaschnikow oder Schrotflinte – ihr spürt den Rückstoß, seht den Blitz des Mündungsfeuers und hört das Knallen der Pulverexplosion.

### Kleinere Unsauberkeiten

Da kann man es auch verkraften, dass nicht unbedingt all eure Widersacher mit Cleverness punkten. Einige Gegner haben zwar Stolperfallen und andere nette Tricks auf Lager, meistens sind sie aber recht unaufmerksam und unprä-



An Bord der Aurora lauscht ihr Gesprächen und Gitarrenmusik eurer Kameraden.



zise. Stealth wird in *Metro Exodus* ohnehin schon großgeschrieben. Ihr könnt etwa nachts unbemerkt durch die feindlichen Reihen streifen und einem Konflikt aus dem Weg gehen. Doch selbst wenn ihr mal entdeckt werdet, schießen eure Gegenspieler gerne an euch vorbei oder bleiben regungslos einige Meter vor euch stehen. Das bessert sich mit den höheren

## Meinung

„Ein schöner Abschluss von Artjoms Geschichte – trotz kleinerer Makel.“

David Benke Volontär



Ganz ehrlich: Wer aus Protest auf *Metro Exodus* verzichten möchte, ist selbst schuld, vor allem wenn er das Spiel auch auf Konsole boykottiert. Schließlich lässt er/sie sich so einen der schönsten und spannendsten Shooter der vergangenen Jahre entgehen. Zugegeben: Artjoms letztes Abenteuer ist nicht gänzlich frei von Macken und auch die neue Gameplay-Formel mit offenen Sandbox-Levels braucht vielleicht noch einmal ein wenig Überarbeitung, um perfekt zu funktionieren. Aber auch im aktuellen Zustand bietet das neueste Werk von 4A Games ein rundes, in sich stimmiges Spielerlebnis. Von der Geschichte übers Gameplay bis hin zur Grafik – hier bekommt ihr 20 Stunden beste Unterhaltung geboten. Dank der offeneren Spielabschnitte und des hohen Wiederspielwerts (gerade aufgrund der unterschiedlichen Enden) lässt sich aber noch weit aus mehr Zeit mit dem Titel verbringen.

## Pro & Contra

- Toll gestaltete, abwechslungsreiche Spielwelt
- Spannende Geschichte mit mehreren Enden
- Atemberaubende Grafik dank schöner Lichteffekte
- Umfangreiches Crafting-System
- Gutes Gunplay und zahlreiche Modifikationsmöglichkeiten
- Mehr spielerische Freiheit dank Semi-Open-World
- Stimmungsvolle Soundkulisse, Vertonung und Musik
- ➖ Vereinzelte Bugs und Glitches
- ➖ Überladene Steuerung
- ➖ Survival-Sandboxen wirken teils etwas leblos
- ➖ Fetch-Missionen ohne spielerische Tiefe
- ➖ Keine Vertonung für Artjom

Wertung  
play<sup>4</sup>

8 von 10

## Infos

TERMIN	15. Februar 2019
USK	ab 18 Jahren
PREIS	ca. € 60,-
HERSTELLER	Deep Silver
ENTWICKLER	4A Games

Schwierigkeitsgraden (insgesamt gibt es fünf Stufen von „Leser“ bis „Ranger Hardcore“), wo Feinde zunehmend achtsamer werden. Für eine zusätzliche Herausforderung sorgen dann außerdem ein deaktiviertes Fadenkreuz, verknappte Munition, höhere Abnutzung eurer Waffen und seltenere Werkbänke. Andere technische Aspekte gaben uns hingegen Grund zur Kritik, beispielsweise die langen Ladezeiten. Dazu kommen vereinzelt Abstürze, teils verbuggte Untertitel und einige ärgerliche Glitches. So blieben wir etwa mehrmals mit unserem Hauptcharakter in einer ausweglosen Position stecken und mussten deshalb ab dem letzten Checkpoint von Neuem beginnen. Das schmälerte den Spielspaß dann doch merklich.

Auch die überladene Steuerung wollen wir an dieser Stelle nicht verschweigen. Gefühlt braucht *Metro Exodus* alle Controller-Tasten, diverse Knöpfe sind doppelt belegt, für manche Aktionen müsst ihr dann auch noch einen Button gedrückt halten. So bedarf es erst einmal ein wenig Einarbeitungszeit, bis man sich mit den Kontrolloptionen komplett vertraut gemacht hat. Kenner der Vorgänger sollten sich zudem darauf einstellen, dass sie nun nicht mehr endlos sprinten können und das Hinauf- und Hinabsteigen einer Leiter nun per Knopfdruck aktiviert wird.

### Ist das überhaupt noch *Metro*?

Abschließend bleibt dann wohl nur noch eine Frage zu klären: Ist



Tote Gegner lassen Munition und Materialien fallen. Zudem könnt ihr Teile aus ihren Waffen ausbauen.

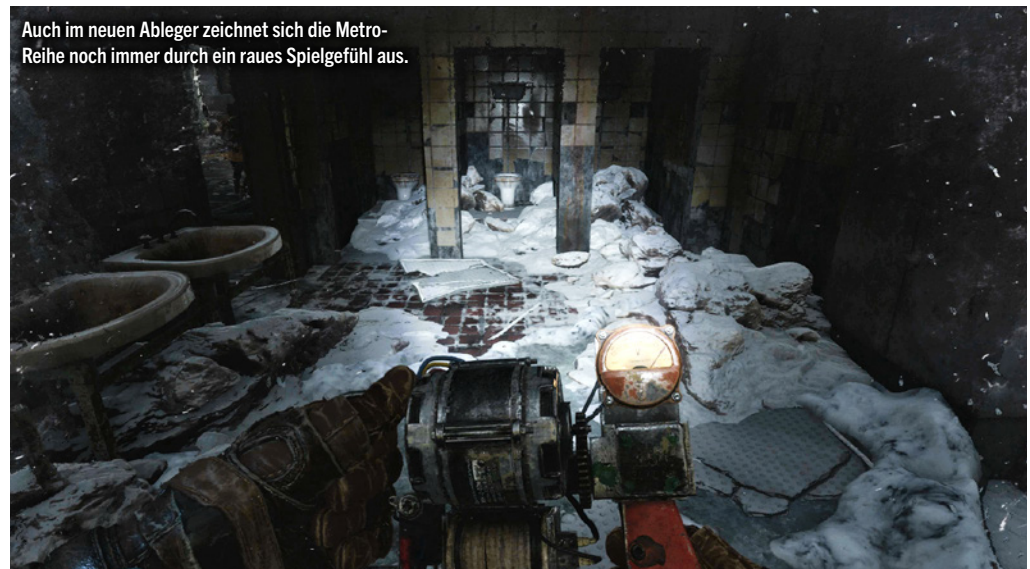


An Werkbänken modifiziert und reinigt ihr eure Gewehre oder stellt Medikits und Kugeln her.

das überhaupt noch *Metro*? Wir sagen definitiv: Ja. Denn auch wenn der Titel einiges neu macht und nun etwas mehr auf Selbstbestimmung als lineare Erzählungen setzt, hat er sich sein unverwechselbares Spielgefühl doch noch immer erhalten. Artjoms vorerst letztes Abenteuer versprüht erneut dieses dreckige, unangenehme Flair. Auch in den neuen Open-World-Levels kommt die altbekannte Stimmung auf, wenn ihr

euch etwa durch eine spinnenverseuchte Bunkeranlage gruselt, verzweifelt nach etwas Munition sucht oder unter Zeitdruck einen neuen Luftfilter bastelt, um nicht zu ersticken. Spieler der Vorgänger sollten hier definitiv zugreifen, aber auch für Franchise-Neulinge, die auf der Suche nach einer besonderen Shooter-Erfahrung sind, lohnt sich ein Ausflug ins düstere, postapokalyptische Russland auf jeden Fall.

DAVID BENKE



Auch im neuen Ableger zeichnet sich die *Metro*-Reihe noch immer durch ein raues Spielgefühl aus.



★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

# DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN



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

AUCH DIGITAL ERHÄLTlich | [WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE](http://WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE)





## Zum Jubiläum des Jump-Manga-Universums treffen beliebte Shonen-Charaktere aufeinander, um die Welt zu retten. Ob dieses epische Ereignis sich für Fans lohnt?

**BEAT 'EM UP** | Beat 'em Ups im Stile von oder mit Bezug auf einen Anime respektive Manga gibt es wie Sand am Meer. Nur wenige können jedoch auf voller Linie überzeugen. Umso gespannter waren Shonen-Fans daher, als der Nachfolger zu *J-Stars Victory Vs* auf der E3 angekündigt wurde. Das Spiel verspricht ein episches Aufeinandertreffen beliebter Charaktere. Doch – wie es sich nun zeigt – fehlt es dem Prügelspiel leider an allen Ecken und Enden.

### Klischeehafte Story

Die Handlung beginnt, als der Schurke Freeza aus dem *Dragon Ball*-Universum in das unsrige gelangt und unseren zukünftigen Spielercharakter mit einer seiner Attacken trifft. Glücklicherweise werden wir aber durch einen sogenannten Umbra-Kubus wiederbelebt. Durch diesen Vorgang werden unserer Figur jedoch übermenschliche Fähigkeiten verliehen, mit welchen wir fortan der titelgebenden Jump Force

zur Seite stehen, um die Welt vor allerhand Bösewichten zu beschützen. Diese Ausgangssituation bietet mehr als genügend Möglichkeiten, um eine spaßige Geschichte voller Fanservice zu erzählen. Allerdings greift *Jump Force* so weit in die Klischee-Kiste, dass man letztlich nach jeder Cutscene und Dialogzeile nur noch kopfschüttelnd vor dem Bildschirm sitzt. Zwar lässt sich darüber streiten, ob die Story eines Kampfspiels unterm Strich überhaupt von

Belang ist. Doch legt *Jump Force* mit gut zehn bis zwölf Stunden Kampagne einen großen Fokus auf selbige, die durch ständiges Hin-und-Hergerenne im Hub nochmals in die Länge gestreckt wird. Konkurrenten wie etwa die *Injustice*-Reihe haben bereits gezeigt, wie man in diesem Bereich glänzen kann.

### Viele Figuren, wenig Persönlichkeit

Natürlich ist jedes Beat 'em Up nur so stark wie sein Roster an Kämpfern. *Jump Force* kann in diesem Punkt mit wenigen Ausnahmen überzeugen. 40 Charaktere stehen dem Spieler insgesamt zur Auswahl. Die Möglichkeiten reichen von Klassikern wie Goku oder Vegeta aus *Dragon Ball* über Naruto oder Gaara aus *Naruto* bis hin zu Figuren wie Izuku Midoriya aus *My Hero Academia*. Auch wurden zwei ganz neue Recken von Akira Toriyama, dem Künstler hinter dem *Dragon Ball*-Manga, für das Spiel erschaffen. Einzige die Menge an weiblichen Charakteren lässt zu wünschen übrig. Trotz der enormen Auswahl an potenziellen Kämpferinnen finden nur drei Stück Einzug. Da Bandai Namco aber bereits DLCs mit zusätzlichen Kämpfern angekündigt hat, könnte diese Lücke womöglich

Aizen aus *Bleach* und Freeza aus *Dragon Ball* – eine furchterregende Allianz.







Auch Light Yagami und Ryuk sind im Story-Modus mit von der Partie. Welche Ziele verfolgen sie?

zukünftig geschlossen werden. Weit aus enttäuschender ist indes, wie wenig Persönlichkeit die ganzen Figuren im Spiel aufweisen. Bei solch schillernden Charakteren sollte man erwarten, dass ihr Aufeinandertreffen im Story-Modus zu einigen interessanten Szenen führt. Jedoch ist auch dies eher eine Seltenheit. Das Ganze gilt für die selbsterstellte Figur gleich doppelt. Diese bleibt nämlich im Gegensatz zu den anderen Figuren, die mit ihren originalen japanischen Sprechern aufwarten, völlig stumm und wirkt daher nur wie ein unbetelligter Beobachter.

### Einsteigerfreundlicher Anspruch

Das Herz eines jedes Beat 'em Ups ist das Kampfsystem und im Fall von *Jump Force* ist dies sehr schlicht gestaltet – fast schon zu schlicht. Es gibt leichte und schwere Angriffe, die in Kombination mit den jeweiligen Spezialfertigkeiten einer Figur ausgeführt werden können. Der Fokus im Kampf liegt allerdings auf gekonntem Parieren sowie Ausweichen. Das führt bei gutem Timing zu einem interessanten Wechselspiel zwischen den Kontrahenten. Schließlich gibt es noch die Erweichensanzeige, die einen bei Aufladung eine mächtige Attacke ausführen lässt und manchmal sogar zu einer Änderung des Aussehens

führt. All dies ist meist episch in Szene gesetzt und kommt mit einem bildschirmfüllenden Spektakel aus Licht sowie Partikeleffekten daher. Gekämpft wird in 3-vs-3-Teams, wobei sich alle Teammitglieder einen Gesundheitsbalken teilen und zwischen anderen Mitgliedern des Teams oder deren kurzzeitigem Support gewechselt werden kann. Das Kampfsystem ist äußerst einsteigerfreundlich gestaltet, dürfte dadurch aber für eingefleischte Veteranen zu simpel sein, da es keine lernbaren Kombo-Varianten oder dergleichen gibt. Beim Meistern des Kampfs spielt das Konter-System, welches gutes Timing belohnt, die wichtigste Rolle. In der jetzigen Version des Spiels ist das Blocken jedoch viel zu übermächtig, sodass selbst die stärksten Fähigkeiten fast restlos geblockt werden können. Weiteren spielerischen Tiefgang erhält man nur durch Spielen mit dem eigenen Spielercharakter, da dieser nicht auf bestimmte Spezialattacken limitiert ist und jene durch neu erworbene austauschen kann. Dazu kommt noch die Möglichkeit, diese Angriffe mit Modulationen auszustatten, welche etwa die Angriffskraft erhöhen. Des Weiteren gibt es die Möglichkeit, einzelne Perks auszuwählen, die man erhält, wenn man mit bestimmten Charakteren im Team spielt.



Jotaro Kujo und sein Stand – Star Platinum – machen sich zum Angriff bereit. Neben Dio ist er leider bislang der einzige Charakter aus *Jojo's Bizarre Adventure*.



Naruto beschwört Kurama und vernichtet damit seinen Gegner. Solche mächtigen Attacken sind immer wieder schön anzusehen.

### Viel Laden, nichts dahinter

Anstatt wie ein spielbarer Anime zu wirken, wählt *Jump Force* einen anderen Weg und verfrachtet uns in ein realistisches Szenario. Die Figuren wirken weniger wie direkt der Vorlage entsprungen, sondern wie Actionfiguren oder CGI-Charaktere aus einer schlechten Anime-Realverfilmung. Ihre Bewegungen muten steif an und Augen sowie Mund sind so ausdrucksstark wie ein Aufkleber. Einzig die Kämpfe sehen derweilen meist sehr schick aus und werden ihrer Vorlage gerecht. Wünschenswert wären allerdings mehr einzigartige Attacken wie jene von Naruto sowie eine größere Auswahl an Stages aus den jeweiligen Franchises gewesen. Sehr nervig sind die ellenlangen Ladezeiten, die das Spiel einem jedes Mal entgegenwirft, sobald irgendetwas passiert. Auch konnten wir während unserer Spielzeit auf der PS4 einige Lags und Glitches beobachten, wenn mal zu viel auf dem Bildschirm los war. Wir hoffen auf Patches in der Zukunft.

### Koop und Online

Wenngleich keine wirkliche Langzeitmotivation besteht, machen Matches im lokalen Koop oder online gegen andere Spieler Spaß. Doch gestaltet sich das Matchmaking zu kompliziert, was durch die langen Ladezeiten nicht verbessert wird. Im Koop sorgt außerdem die sonst recht gute Kamera dafür, dass einer der Kämpfer manchmal kurzzeitig aus dem Sichtbereich des Spielers verschwindet. Ein großes Manko stellt zudem die fehlende Möglichkeit dar, Teams farblich zu kodieren. Wenn sich gleiche Charaktere auf dem Kampffeld befinden, werden diese nicht unterschieden, was bei dem hektischen Treiben sowie den ständigen Effektgewittern dazu führt, dass man die Übersicht verliert.

GIORDANO BRAUN / LUKAS SCHMID

### Meinung

„Verschwendetes Potenzial in einem nur durchschnittlichen Prügelspiel“

Giordano Braun Freier Autor



Auch wenn ich nicht der ambitionierteste Beat-'em-Up-Spieler bin, habe ich mich als großer Anime-Fan dennoch auf *Jump Force* gefreut. Umso enttäuschter war ich, dass mir – trotz der Fülle an Charakteren – das Spiel nie ein wirkliches Grinsen ins Gesicht zaubern konnte. Im Koop- respektive Online-Modus wird es dann doch gelegentlich Spaß, allerdings tritt man im Rest des Spiels meist nur vor sich hin. Besonders die teils ewig langen Ladezeiten, die die Action zu einem abrupten Stopp führen, nervten mit zunehmender Spielzeit gewaltig. Viele der Performance-Probleme lassen sich mit Sicherheit durch diverse Patches beheben. Jedoch wird das leider nichts daran ändern, dass *Jump Force* nicht wirklich zu begeistern weiß und langfristig niemanden fesseln wird. Hardcore-Fans sollten abwarten, bis das Spiel in einem Sale erscheint.

### Pro & Contra

- ➕ Große Auswahl an Charakteren
- ➕ Kampfsystem leicht zu erlernen
- ➕ Schicke Effekte bei Attacken
- ➕ Originale japanische Synchronsprecher
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Wenig ikonische Stages
- ➖ Schlechter Story-Modus
- ➖ Kampfsystem mit wenig Tiefe
- ➖ Performance-Probleme
- ➖ Charaktermodelle wirken altbacken
- ➖ Charaktere haben keine Persönlichkeit
- ➖ Nutzloser Hub
- ➖ Kein Dub

### Wertung

play<sup>4</sup>

5 von 10

### Infos

TERMIN	15. Februar 2019
USK	ab 12 Jahren
PREIS	ca. € 60,-
HERSTELLER	Bandai Namco Entertainment
ENTWICKLER	Spike Chunsoft





# Stellaris

Paradox wagt sich mit einem seiner komplexen Strategiespiele erstmals auf die PS4 – mit Erfolg.

**STRATEGIE** | Seit fast 20 Jahren hat das Paradox Development Studio einen festen Stand unter PC-Spielern, indem es eine Nische besetzt, die sonst kaum ein anderer Entwickler bedient. Die Schweden haben das Genre der sogenannten Grand Strategy Games

fest im Griff. Dabei handelt es sich um Strategiespiele, die sich nicht mit dem Kommando über einzelne Truppen aufhalten, sondern sich mit der Verwaltung von ganzen Imperien beschäftigen. Daher gelten diese Spiele als äußerst komplex. Der Spieler hat unzählige Infor-

mationen, Funktionen und Spielsysteme im Auge zu behalten und zu bedienen. Eine Komplexität, die bisher nur schwer auf anderen Plattformen als dem PC denkbar war. Trotzdem wagt sich Paradox mithilfe von Tantalus Media jetzt aus seiner PC-Nische. Mit *Stellaris*

erscheint sein am wenigsten komplexes Spiel nun auch für die PS4.

## Ein Reich in den Sternen

Die PC-Version erschien bereits im Mai 2016 und hat seitdem zahlreiche Updates und Erweiterungen erhalten. Auf der PS4 startet das Spiel in der Basisfassung auf Grundlage von Version 1.7. In den kommenden Monaten wollen die Entwickler nach und nach auch die DLCs und noch fehlenden Inhaltsupdates veröffentlichen. Ziel ist, dass die Versionen sich irgendwann angeglichen haben. Doch keine Sorge, auch in seiner Grundversion hat *Stellaris* bereits jede Menge zu bieten.

Ihr habt die Kontrolle über eine raumfahrende Spezies, die ihr aus einigen vorgefertigten Exemplaren auswählt oder komplett selbst erstellt. Ausgehend von eurem Heimatplaneten ist es euer Ziel, euch in der Galaxie auszubreiten, neue Planeten zu kolonisieren und Kontakt zu anderen Lebensformen herzustellen. Wie dieser Kontakt verläuft und wie sich das weitere Zusammenleben mit den Aliens gestaltet, hängt stark von den Ethiken und der Staatsform eures Reiches ab. Ob Demokratie oder autokratisches Imperium, ob militaristisch oder friedliebend, ob xenophob oder tolerant, viele Eigenschaften beeinflussen euren Umgang mit anderen und deren Meinung über euch.

Neben der Diplomatie kümmert ihr euch aber auch um den Ausbau der einzelnen Planeten, die Aushebung von Flotten und Armeen, die Erforschung neuer Technologien. Ihr schickt Forschungsschiffe los, um neue Sternensysteme zu erkunden und Anomalien zu erforschen, die vielleicht auf Überreste längst vergangener Zivilisa-



Riesige Galaxien mit bis zu 600 Sternensystemen warten auf Eroberer. Aber natürlich seid ihr nicht allein im Universum.



Die Diplomatie mit fremden Spezies fällt nicht übermäßig komplex aus, bietet aber genügend gut durchdachte Optionen.





tionen hindeuten. Bei all euren Vorhaben müsst ihr stets auf eure Ressourcen achten. Energie, Mineralien und Nahrung werden von euren Untertanen erzeugt und verbraucht. Zusätzlich generiert ihr Einfluss, Einigkeit und Forschungspunkte in drei verschiedenen Disziplinen. Euer Ausbreitungsdrang wird zudem von Faktoren wie der Flottenkapazität beeinträchtigt.

Das Mikromanagement reduziert man mit fortlaufendem Spiel, indem man sein Reich in Sektoren unterteilt und deren Kontrolle an fähige Gouverneure abgibt. Diese bewirtschaften die Planeten ihres Sektors dann automatisch anhand eurer Vorgaben. Vergleichsweise einfach laufen die Kämpfe ab. Wenn zwei Flotten aufeinanderprallen, siegt in der Regel die Stärkere. Ihr befiehlt lediglich den Angriff und ordnet bei Bedarf einen Rückzug an. Ansonsten greift ihr nicht aktiv in die Schlachten ein. Es hängt dann alles von eurem Flottenadmiral und der Technologie eurer Schiffe ab.

### Couch-Imperator

All diese Spielelemente sind die gleichen wie auch in der PC-Fassung. Für die Konsolenumsetzung haben sich die Entwickler nur der Steuerung und des Interface angenommen. Das ist ihnen aber ausgesprochen gut gelungen. Mit der sinnvollen Ausnutzung der Möglichkeiten des Dualshock 4 überzeugt das Spiel mit einer effektiven Bedienbarkeit. Zu Beginn muss man sich erst einmal daran gewöhnen, dass in allen Menüs grundsätzlich nur per D-Pad navigiert wird. Das liegt daran, dass die beiden Analogsticks jederzeit für die Bewegungen der Kamera im dreidimensionalen Raum reserviert sind.

Das Interface haben die Entwickler in vier Elemente aufgeteilt, die jeweils auf einer Seite des Bildschirms platziert sind. Diese werden ebenfalls mit dem D-Pad angesteuert. Am wichtigsten sind dabei vor allem die Hauptmenü-Leiste am linken Bildrand sowie das Register auf der rechten Sei-

te. Ersteres erlaubt Zugriff auf alle wichtigen Spielbereiche wie Forschung, Diplomatie und Schiffsdesigner, während das Register den Schnellzugriff auf Planeten, Flotten und Fraktionen gibt. Hier werden allerdings auch die Nachteile der Konsolfassung deutlich. Durch die allgemein vergrößerte Darstellung von UI-Elementen, damit diese auch bei üblicher Entfernung des Fernsehers noch gut zu erkennen sind, leidet die Übersicht recht schnell. Im Register kommt man schon nach der Kolonisierung weniger Planeten nicht mehr um regelmäßiges Scrollen herum.

Aber zum Glück hat man mit *Stellaris* alle Zeit der Welt. Zwar handelt es sich streng genommen um Echtzeitstrategie, die Zeit kann jedoch jederzeit angehalten werden, um in aller Ruhe Befehle zu erteilen, Statistiken zu lesen und Menüs zu durchforsten. Also genau das Richtige für die gemütliche Eroberung der Galaxie von der Couch aus.

MATTHIAS DAMMES

## Meinung

„Komplexe PC-Spiele können auch auf Konsole funktionieren.“

Matthias Dammes Redakteur



Als ich hörte, dass Paradox *Stellaris* auf die Konsole bringen will, wurde die anfängliche Freude schnell von Skepsis überlagert. Zwar ist das Spiel nicht so komplex wie ein *Hearts of Iron* oder ein *Europa Universalis*, aber nichtsdestotrotz ist *Stellaris* ein ziemlich verschachteltes Spiel. Ich hatte ein paar Zweifel, wie die Entwickler die Menüs und Steuerung sinnvoll auf eine Bedienung per Controller übertragen können, ohne dass zu viel Komfort verloren geht. Wie ich feststellen musste, ist ihnen das aber hervorragend gelungen. Klar sind einige Funktionen nicht so eingängig und intuitiv zu erreichen wie bei einer Maus-Steuerung. Auch bei der Übersicht, besonders im Register, muss man Abstriche machen. Aber dennoch funktioniert das Spiel hervorragend auf der PS4. Nach einigen Stunden habe ich die Controller-Steuerung inzwischen so verinnerlicht, dass ich die Verwaltung meines Sternreiches von der Couch aus einfach nur genieße.

## Pro & Contra

- Guter Spielfluss mit ständiger Beschäftigung
- Expansion und Verwaltung des Sternreiches machen mächtig viel Spaß!
- Umfangreicher Völker-Baukasten
- Extrem hoher Wiederspielwert
- Interessante Zufallsereignisse
- Umfangreiches Forschungssystem
- ➖ Keine Einflussnahme bei Kämpfen
- ➖ Deutsche Texte sind fehleranfällig
- ➖ Teils arg verschachtelte Menüs
- ➖ Multiplayer-Modus fehlt

## Wertung

play<sup>4</sup> **8** von 10

## Infos

TERMIN	26. Februar 2019
USK	ab 6 Jahren
PREIS	ca. 40 Euro
HERSTELLER	Paradox Interactive
ENTWICKLER	Paradox Development Studio







# Tales of Vesperia Definitive Edition

Zum zehnjährigen Jubiläum spendiert Bandai Namco *Tales of Vesperia* eine HD-Ehrenrunde für PS4, Xbox One, Switch und PC. So schlägt sich das Rollenspiel heute.

**ROLLENSPIEL** | 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 Inhalten 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?

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.

Was *Tales of Vesperia* so spielsenswert 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

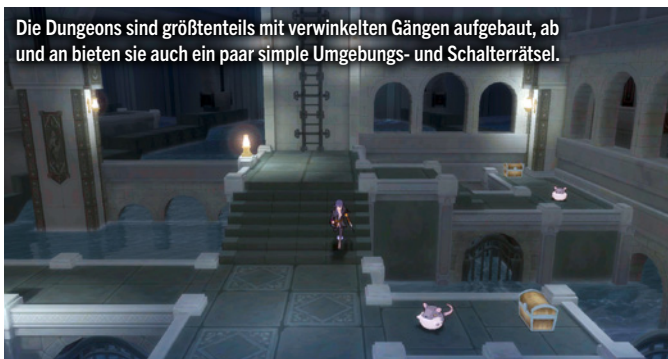
## Einprägsame Charaktere

In *Tales of Vesperia* lenkt ihr die Geschichte 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





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



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 Yuri's alter Ritter-Freund Flynn im späteren Spielverlauf zum dauerhaft spielbaren Begleiter wird und mit der jungen Piratin Patty ein komplett neuer Hauptcharakter hinzustoßt. 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 Bossgeg-

ner (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 (läßt 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 Yuri's Abenteuer seinerzeit verpasst haben sollte oder einen guten Einstieg in die *Tales of*-Reihe sucht, ist hier ebenfalls gut aufgehoben.

VIKTOR EIPPERT

### Meinung

„Ich bin sehr gerne in die Welt von *Tales of Vesperia* zurückgekehrt.“

Viktor Eippert Redakteur



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.

### Pro & Contra

- 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
- Japanische Originaltonspur enthalten
- ➖ Keine Erkundungsanreize auf Oberweltkarte
- ➖ Spielerisch anspruchslose Nebenquests
- ➖ Inkonsistente Englisch-Vertonung



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

### Wertung

play<sup>4</sup>

8 von 10

### Infos

TERMIN	11. Januar 2019
USK	ab 12 Jahren
PREIS	ca. 40,- Euro
HERSTELLER	Bandai Namco
ENTWICKLER	Namco Tales Studio





# Best of Playstation

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

## ACTION



### Dishonored 2: Das Vermächtnis ...

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



### God of War 3 Remastered

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



### Grand Theft Auto 5

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



### Infamous: Second Son

Hersteller: Sony | Ausgabe: 05/14  
Sonyms exklusiver Superheld serviert uns ein wahres Actionspektakel, das obendrein auch noch unverschämte gut aussieht. Vor allem diese Partikeleffekte ... hach!

### • Infamous: First Light

Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/14



### Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes

Hersteller: Konami | Ausgabe: 05/14  
Ein echter Appetitmacher für The Phantom Pain, der uns mit seiner feinen Grafik und dem flüssigen Gameplay den Mund ziemlich wässrig macht.



### MGS5: The Phantom Pain

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



### Red Dead Redemption 2

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



### PSN Resident Evil HD Remaster

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/15  
Der Großvater des Survival-Horrors ist zurück und hat sich für seinen PS4-Austritt ein Facelifting verpassen lassen. Immer noch ein echtes Meisterwerk.



### Spider-Man

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

## STRATEGIE



### Cities: Skylines

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



### PSN Defense Grid 2

Hersteller: 505 Games | Ausgabe: 12/14  
Wer Tower-Defense-Spiele mag, kommt an diesem Titel nicht vorbei. Das süchtig machende Spielprinzip wird euch sehr lange an den Bildschirm fesseln.



### XCOM 2

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

Chris geht fremd mit ... New Super Mario Bros. U Deluxe

## Alter Käse, für mich aber nicht

Sind mittlerweile alle Klempner-Rohr-verleg-Witze schon gemacht worden? Ja? Schade. Nun, dieses Spiel ist sehr gut.

**JUMP & RUN** | Springen macht Spaß. Egal ob nun auf dem Trampolin, vom Brett im Schwimmbad oder einfach daheim auf dem Fußboden. Da der Erfinder des Springens, Fürst Hans-Hopsi Hupfbold von und zu Sprungfeld, aber noch nicht wusste, dass dies auch dickliche Autoren eines Playstation-Magazins gern tun werden und diese sich dann mit den Nachbarn der unteren Stockwerke rumärgern müssen, kam ein gewisser Herr Nintendo auf die Idee, wie man runden Menschen das Springen ermöglicht. Dank dieses weisen Herrn hüpfen nun schon seit Jahrzehnten dicke Kinder nicht in echt, sondern nur in Videospielen herum. Der Protagonist ist dabei sehr oft ein Klempner namens Mario, manchmal sogar samt seinem Bruder, dem grünen Mario, der von vielen Pseudo-Nerds fälschlicherweise als Luigi bezeichnet wird. Echte Kenner wissen jedoch, dass das L auf der Mütze für Lambrusco steht, dem Lieblingsgetränk von Herrn Nintendo, von dem er sehr viel zu sich nahm, als er die beliebten Charaktere Tingle, Slippy Toad und Wii-Fit-



Trainer erschuf. Eine Hommage an den guten Tropfen also. Was das alles mit New Super Mario Bros. U Deluxe zu tun hat? Nun, nicht viel, aber dieser Kasten ist so groß und muss irgendwie gefüllt werden. Und mal ganz ehrlich: Es weiß doch sowieso jeder, was einem bei dem Spiel erwartet. Richtig, purer Spielspaß. Deshalb zocke ich es momentan auch wie blöde. Der Titel ist ein schönes, buntes Oldschool-Jump&Run, das einfach nur Laune macht. Im Mehrspieler-Modus ist NSMBUD sogar herrlich chaotisch und man kann seine Mitspieler ganz schön piesacken, wenn man das will. Klar, das Spiel gab es schon mal für die Wii-U, aber ich gehöre nun mal nicht zu den fünf Leuten weltweit, die Nintendos Flop-Konsole tatsächlich besitzen. Daher kommt mir das Remaster für die Switch gerade recht. Vor allem auch, weil das knuddelige Hüpfspiel ein wunderbarer Ausgleich zu den ganzen Action-Orgien anderer Triple-A-Games ist. Zudem spiele ich einfach gerne mit dem grünen Mario, obwohl mich sein Gehampel immer irgendwie durstig macht. Cheers! **CHRISTIAN DÖRRE**





## Sammelwahn ... Metro Exodus

## Postkarten aus Russland

Ich sammle Postkarten – sowohl in der Realität (zum Verschicken und Verschenken) als auch in *Metro Exodus*.

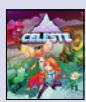
**EGO-SHOOTER** | Der Testkelch von *Metro Exodus* ist an mir vorbeigegangen (ich habe mich zugegebenermaßen gut versteckt), weshalb ich viel Zeit aufwenden kann, um das neue *Metro* gaaaaanz laaaangsam zu spielen. Okay, ich sammle die Postkarten und Tagebucheinträge auch, damit ich ein paar Tipps für die Online-Leserschaft schreiben kann. Aber es macht mir Spaß, jedes schuttgefüllte Eck und jeden verstrahlten Bunkertunnel auf der Suche nach diesen Items zu durchwühlen. Dabei bin ich ansonsten gar kein 100%-Fanatiker und Grind-Spezialist! Zumal die Postkarten ja nicht einmal beschriftet sind, also keinerlei erzählerischen Mehrwert bieten. Was stimmt nicht mit mir? Einiges! Wahrscheinlich gefällt mir die Welt von *Metro Exodus* einfach sehr gut, und selbst wenn ich in einem versteckten Bereich keine Postkarte oder Notiz finde (die Dinger sind vor allem in den Open-World-Umgebungen verdammt gut versteckt), gibt's doch immer was zu entdecken. Nicht alle Geschichten in *Metro* werden durch Texte

und Audiobänder mitgeteilt, manchmal verrät eine Leiche, die halb in einem toten Hummermonster steckt, mehr und eindringlicher von den Geschehnissen als es ein daneben liegender Brief je könnte. Keine Ahnung, wann ich alle Sammelobjekte abgehakt habe. Ist aber egal, ich genieße die entschleunigte Erfahrung so sehr, dass mich die gelegentlichen Schiebereien fast schon stören. Außerdem lausche ich gern den Dialogen mit meinen Lokomotivkameraden, obwohl sie gestikulieren, als wären sie an einer Pantomimenschule unterrichtet worden, und Artjom selbst den Mund nicht aufbekommt.

KATHARINA PACHE



## JUMP &amp; RUN/GESCHICKLICHKEIT

**PSN Celeste**

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

**PSN Flower**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 02/14  
Eines dieser Spiele, die man nicht richtig einordnen kann. *Flower* ist atmosphärisch und ein wenig esoterisch. Perfekt, um einfach mal abzuschalten.

**PSN Inside**

Hersteller: Playdead | Ausgabe: 10/16  
Der Quasinachfolger zu *Limbo* spielt die Klaviatur der Melancholie virtuos wie kein Zweiter und sichert sich aus gutem Grund einen Top-Platz in der Bestenliste.

**PSN Limbo**

Hersteller: Playdead | Ausgabe: 05/15  
*Limbo* zeigt, wozu das Medium Videospiel fähig ist. Ein emotional aufwühlendes, spielerisch forderndes Kleinod mit grandioser Ästhetik. Echt jetzt!

**Rayman Legends**

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 04/14  
Albern, abgedreht, abwechslungsreich und schlichtweg wunderschön. Ubisofts gliederloser Held zieht in diesem grandiosen Jump & Run wirklich alle Register.

**PSN Zen Pinball 2**

Hersteller: Zen Studios | Ausgabe: 03/14  
*Zen Pinball* steht für eine massentaugliche Arcade-Umsetzung. Wer lieber etwas realistischer flippert, greift stattdessen zu *The Pinball Arcade*.

## SPORTSPIEL

**FIFA 19**

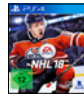
Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 11/18  
Konsequent verbessert, wie immer zum Bersten gefüllt mit offiziellen Lizenzen und schön anzuschauen: *FIFA 19* setzt keine neuen Maßstäbe, ist aber ein toller Sportspaß.

**Madden NFL 18**

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 10/17  
Mit genau derselben Wertung wie *Madden NFL 17* löst die diesjährige Ausgabe den Fußball-Platzhirsch ab. Für Fans des Sports führt wieder kein Weg dran vorbei!

**NBA 2K18**

Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 12/17  
Wieder einmal liefern die Entwickler ein absolut herausragendes Basketballpaket ab, welches kaum Wünsche offen lässt und verdient diese Bestenliste anführt.

**NHL 18**

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/17  
Alles neu macht der Mai, *NHL 18* hingegen bewegt sich nur wenig von dem weg, was den Vorgänger auszeichnete. Richtig gut geworden ist es aber trotzdem wieder.

**PES 2019**

Hersteller: Konami | Ausgabe: 10/18  
Konami ist nicht dafür bekannt, das Gameplay seiner Fußball-Sause groß aufzumischen. Macht aber nix – das Ergebnis kann sich auch 2019 wieder sehen lassen.

**PSN Rocket League**

Hersteller: Psyonix | Ausgabe: 09/15  
Im Multiplayerhit *Rocket League* geht es um eine neu-moderne Art des Fußballs, bei der ihr mit Autos übers Spielfeld flitzt, um möglichst viele Tore zu erzielen.

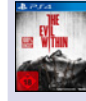
## (ACTION-)ADVENTURE

**Assassin's Creed: Origins**

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 01/18  
Die zweijährige kreative Pause hat der Meuchelmörderreihe mehr als gut getan: Im alten Ägypten schleicht und klettert es sich so Spaßig wie lange nicht mehr!

**Batman: Arkham Knight**

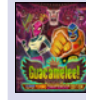
Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 08/15  
Furiöses Serienfinale mit einer durchweg ausgezeichneten Präsentation und einer umfangreichen Hauptstory. Leider nerven die überflüssigen Panzerschichten.

**The Evil Within**

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 12/14  
Ein Spiel, das auszog, uns das Fürchten zu lehren. Shinji Mikami beweist mit diesem Titel einmal mehr, dass er der Meister des Survival-Horrors ist.

**God of War**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/18  
Anders als die Vorgänger verorten wir das neue *God of War* nicht mehr bei Action, sondern bei Action-Adventure. Aber auch hier mischt es die Bestenliste ganz gehörig auf!

**PSN Guacamelee! S.T. Championship Ed.**

Hersteller: Drinkbox Studios | Ausgabe: 09/14  
Wenn ein Luchador gegen den Skelettherrscher der Totenwelt antritt, bleibt kein Auge trocken. Eine witzige Mischung aus *Metrodvania* und Beat 'em Up.

**PSN Hellblade: Senua's Sacrifice**

Hersteller: Ninja Theory | Ausgabe: 10/17  
Meine Herren, was für eine Achterbahn der Gefühle! Nach dem Spielen von *Hellblade* fühlt man sich nicht gut, das ist aber auch nicht Sinn der Sache. Herausragend gut!

**PSN Journey**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/15  
*Journey* ist nicht einfach nur ein Game, es ist eine Hommage an das Leben mit all seinen Höhen und Tiefen und ein Meilenstein der Videospieleschichte.

**The Last of Us Remastered**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/14  
Das emotionale Endzeitabenteuer von Ellie und Joel zählt nicht nur zu den besten Action-Adventures, sondern zu den besten Videospielen überhaupt. Ein Pflichttitel.

**Resident Evil 2**

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/10  
Nein, wir sind nicht ein paar Jahrzehnte zu spät dran, sondern sprechen natürlich vom Remake des Horrorklassikers – das wirklich unverschrämt gut geworden ist.

**Shadow of the Tomb Raider**

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 11/18  
Der dritte Teil der Reboot-Trilogie ist noch größer, noch schöner und noch abwechslungsreicher als die beiden ebenfalls tollen Vorgänger. Nicht schlecht, Frau Croft!

• **Rise of the Tomb Raider: 20-jähriges Jubiläum**

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 12/16

**Uncharted 4: A Thief's End**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 07/16  
Hat eigentlich irgendjemand daran gezweifelt, dass *Uncharted 4* die Bude rocken wird? Nathans (wahrscheinlich) letztes Abenteuer ist ein Meisterwerk!

• **Uncharted: The Nathan Drake Collection**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/15

## BEAT 'EM UP

**Guilty Gear Xrd: Revelator**

Hersteller: Pcube | Ausgabe: 09/16  
Eines der besten Fighting Games der aktuellen Konsolengeneration lockt mit enormer Spieltiefe und einer tollen optischen Aufmachung. Nix für Einsteiger!

**Injustice 2**

Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 07/17  
Nachdem schon der erste DC-Prügler überzeugen konnte, setzt die Fortsetzung in fast jeder Hinsicht noch einen drauf und muss sich nur Japanokram geschlagen geben.

**Tekken 7**

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 08/17  
Holla, die Waldfée: *Tekken* kann es noch immer und zeigt mit Teil 7, wie ein grandioses Prügelspiel auszusehen hat. Ohne jeden Zweifel die neue Genreferenz!



Mein erstes Mal mit ... FIFA

# Spaß mit Bandenpass

Im Zeitalter der Montagsspiele und VARs unvorstellbar, aber Fußball kann tatsächlich Spaß machen.

**SPORTSPIEL** | Mein erstes Mal mit *FIFA* war mit dem 96er-Ableger auf dem Mega Drive. Das war aber so uninteressant, dass ich lieber zum zweiten Mal springe. Den Rubriknamen wollte ich trotzdem nicht zerstören. *FIFA 98* für das N64 war nicht nur ein Geschenk zu meinem zehnten Geburtstag, sondern wohl auch das Spielmodul, mit dem ich meine Nintendo-Konsole am häufigsten fütterte. Der Sprung auf 3D war für meine jungen Äuglein einfach unglaublich und das damals noch sehr arcadeige Game-

play des EA-Spiels machte einfach Laune. Noch besser als die Spiele auf normalem Rasen war allerdings der seitdem immer wieder von Fans geforderte Hallenmodus. Vor allem in Mehrspieler-Partien machte es unglaublich viel Spaß, seine Freunde auf engstem Raum auszu-dribbeln, einen Doppelpass mit der Bande zu spielen und dann schließlich zum Torerfolg zu kommen. Ich war damals übrigens so ein großer Fan des brasilianischen Stürmers Ronaldo, dass ich einmal sämtliche Spieler meines Ver-



eins mit irgendwelchen grottigen Kickern aus Malaysia ersetzte, nur um Ronaldo im Team zu haben. Ziemlich dumm. Das fiel mir dann auch auf, als kein Pass bei Ronaldo ankam und dieser somit keine Bunden machen konnte. Also alles wieder rückgängig und stattdessen den erschwinglichen Jürgen Klinsmann in den Kader holen. Den fand ich damals nämlich auch irgendwie gut. Warum auch immer. **CHRISTIAN DÖRRE**

## EGO-SHOOTER



### Battlefield 4

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

### • Battlefield 5

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 01/19



### Bulletstorm: Full Clip Edition

Hersteller: Gearbox | Ausgabe: 06/17  
Großartiger, endlich ungekürzter Shooter, bei dem es rumst, kracht und ununterbrochen die Fetzen fliegen. Wer himmlische Unterhaltung will, kann hier nix falsch machen.



### Call of Duty: Black Ops 4

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

### • Call of Duty: Black Ops 3

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/16

### • Call of Duty: Advanced Warfare

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/15

### • Call of Duty: WW 2

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/18



### Destiny 2

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



### Killzone: Shadow Fall

Hersteller: Sony | Ausgabe: 01/14  
Der mit Abstand hübscheste Launchtitel der PS4 führte einige Neuerungen in die Serie ein. Vor allem die weitläufigen Gebiete sorgen bei der Helghast-Jagd für Spaß.



### Overwatch

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

## RENNSPIEL



### Dirt 4

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 08/17  
Ganz so genial wie *Dirt Rally* aus dem Vorjahr ist *Dirt 4* zwar nicht, trotzdem wischt es mit dem Großteil der Rennspielkonkurrenz mühelos den Boden auf.



### Dirt Rally

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 06/16  
Die glorreiche *Rally*-Serie kehrt zurück und sichert sich wegen des bockschweren Sim-Gameplays den verdienten Spitzenplatz des Genres.



### F1 2018

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 10/18  
Seit Jahren liefern die Entwickler von Codemasters tolles F1-Renngameplay ab. Sehr viel anders als der Vorgänger ist die 2018-Edition nicht, aber noch mal besser.



### Gran Turismo Sport

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/18  
Mit einiger Verspätung schafft es *Gran Turismo Sport* dank wertvoller Updates, die etwa einen Karrieremodus mit sich bringen, nun doch noch in die Bestenliste.



### Project Cars 2

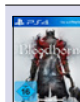
Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 11/17  
Zwar revolutioniert Teil 2 nicht das Genre, macht aber fast alles, was der erste Ableger gemacht hat, noch besser und rückt somit (fast) an die Rennspitzspitze!



### WipeOut: Omega Collection

Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/17  
Tolle 4K-HD-Sammlung bereits bekannter *WipeOut*-Spiele – und somit optimal für Grafikfreaks oder Neueinsteiger in die Highspeed-Sci-Fi-Racing-Reihe.

## ROLLENSPIEL



### Bloodborne

Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/15  
Gepriesen sei der Rollenspielkönig! Wir würden ihm ja noch mehr huldigen, wenn wir nicht andauernd sterben würden. Verdammt gut und verdammt schwer.



### Dark Souls 3

Bandai Namco | Ausgabe: 05/16  
Wenn ein Spiel im Vergleich zu den Vorgängern eher enttäuscht, aber trotzdem eine solche Wertung absieht, dann sagt das was über die hohe Qualität der Reihe aus!



### Diablo 3: Ultimate Evil Edition

Hersteller: Blizzard | Ausgabe: 10/14  
Der dritte Teil der süchtig machenden Kult-Action-RPG-Reihe funktioniert auf der PS4 sogar noch besser als auf dem PC. Ab in den Dungeon!



### Divinity: Original Sin 2 – Enh. Ed.

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 10/18  
Was für ein Meisterwerk! Der Nachfolger setzt bei allem, was schon der erste Teil gemacht hat, noch einen drauf und mauert sich zur PS4-Genre-Referenz!



### Dragon Quest 11: Streiter d. Schicksals

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 11/18  
Meine Güte – der elfte Teil der traditionsreichen JRPG-Reihe zieht alle Register und somit mühelos ins Spitzenfeld der Bestenliste ein! Ein tolles Abenteuer!



### Fallout 4

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 01/16  
Die Rückkehr in das US-amerikanische, postapokalyptische Ödland hätte einen Tick rollenspiellastiger ausfallen können. Dennoch ist es ein super Spiel.



### Final Fantasy XV

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 01/17  
Experiment gelungen: *Final Fantasy* beschreitet neue Open-World-Pfade und stellt sich dabei – von einigen unnötigen Designmakeln abgesehen – sehr geschickt an.



### Horizon: Zero Dawn

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/17  
Immer schön, wenn ein Spiel die hohen Erwartungen fast vollkommen erfüllt: *Horizon: Zero Dawn* ist ein herausragendes Abenteuer und ein PS4-Pflichtkauf!



### Monster Hunter World

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/18  
Die triumphale Rückkehr der *Monster Hunter*-Serie auf eine Sony-Heimkonsole bringt eine zusammenhängende Welt und zig Verbesserungen mit sich. Monsternmäßig gut!



### The Witcher 3: Wild Hunt

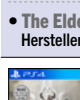
Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 07/15  
Die langersehnte Fortsetzung der *Witcher*-Serie begeistert mit einer grandiosen Story. Wie erwartet, hat es das Rollenspiel direkt in unsere Bestenliste geschafft!

## ONLINE-ROLLENSPIEL



### The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlim.

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 09/15  
Ein sehr gelungenes Abenteuer, mit dem aber primär Solisten Spaß haben – der MMO-Ansatz funktioniert nicht perfekt und die *Elder Scrolls*-Atmosphäre leidet darunter.



### • The Elder Scrolls Online: Summerset

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 08/2018



### Final Fantasy XIV: Stormblood

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 09/17  
*Heavensward* war ja schon echt ein Hit, aber die neue *Final Fantasy XIV*-Erweiterung *Stormblood* hat die Nase noch ein Stückchen weiter vorn!

Laut Kollegin Paula kuscheln Oktopoden gerne mit Menschen. Ähm, ja. Also wir werden unsere Redaktionszwerge zukünftig ganz bestimmt nicht mehr fragen, was sie so in ihrer Freizeit macht.



# Die **play<sup>4</sup>**-Foto-Story

## Wir beantworten eure Fragen in bunten Bildern

**Diesmal:** Wie entscheidet ihr eigentlich, welcher Redakteur ein Spiel testet?  
(eingesendet von Falco Ner aus Köln-Porz)





Eine neue starke Marke: *Splatoon* (2015). (Quelle: Nintendo)

## BRANCHENRIESEN TEIL 10

# Nintendo

## Das Synonym für Videospiele

NES, Mario, Game Boy, Pokémon, Wii. Nintendo hat unglaublich viele Marken geschaffen, die die Videospielbranche nachhaltig geprägt haben. Doch wo liegen eigentlich die Ursprünge des japanischen Videospiel-Riesen?

**REPORT** | Ganze 130 Jahre jung wird Nintendo diesen September. Dementsprechend ist schon rechnerisch klar: Der Videospiel-Riese war nicht immer nur in der Games-Branche aktiv. 1889 gründete Fusajiro Yamauchi Nintendo als Hersteller japanischer Hanafuda-Spielkarten. Hier konnte sich Nintendo rasch als Marktführer in Japan etablieren und blieb seiner Branche jahrzehntelang treu. 1947 wagte Nintendo schließlich den Sprung ins Ausland. Noch viel wichtiger war aber 1949 die Ernennung des gerade einmal 22-jährigen Hiroshi Yamauchi zum Chef der Firma. Dessen damalige Bedingung: Alle Yamauchi-Familienmitglieder sollten Nintendo verlassen. Der damalige Firmeninhaber, Yamauchis Großvater, willigte ein und da-

mit begann eine Ära, die bis 2002 andauerte und Nintendos Wachstum vom Spielkarten-Hersteller zum Videospiel-Konzern umfasste. Doch vorerst blieb auch Hiroshi Yamauchi den Spielkarten treu. Im Jahr 1959 aber ging er einen Deal mit Walt Disney ein, der es Nintendo erlaubte, Disney-Spielkarten zu produzieren. Die Karten verkauften sich hervorragend! Gleichzeitig waren Nintendos Wachstumsmöglichkeiten an einem Endpunkt angelangt. Aus diesem Grund ging Yamauchi 1962 mit Nintendo an die Börse. Das frische Kapital nutzten die Japaner, um sich in verschiedenen Branchen zu versuchen. Taxiunternehmen, Love Hotels, Staubsauger, Instant-Reis, nichts war von Erfolg gekrönt. Einzige Ausnahme: Spielzeuge.

1966 besuchte Hiroshi Yamauchi eine Hanafuda-Fabrik und bemerkte ein Spielzeug, einen verlängerten Arm, den der junge Wartungsingenieur Gunpei Yokoi in seinen Pausen hergestellt hatte. Yamauchi war begeistert und beauftragte Yokoi, daraus ein fertiges Produkt für das Weihnachtsgeschäft zu entwickeln. Die Ultra-Hand wurde bei Kindern ein riesiger Erfolg und verkaufte sich über eine Million Mal. Der Lohn für Gunpei Yokoi: Der Wechsel in die Produktentwicklung. Die Beförderung sollte sich für Nintendo auszahlen. Gunpei Yokoi entwickelte mehrere erfolgreiche Spielzeuge, darunter insbesondere elektronische. Aufgrund der Neuheit und Beliebtheit waren hier die Gewinnspannen höher als bei traditionel-

lem Spielzeug. Diese Erfolge ermutigten Nintendo schließlich, in der entstehenden Videospielbranche Fuß zu fassen.

### Arcade-Anfänge

Den Einstieg wagte Nintendo mit Lightguns, zunächst ab 1972 für die erste kommerzielle Spielkonsole Magnavox Odyssey und dann mit *Laser Clay Shooting System*, einem Lightgun-Spiel, für das Nintendo leer stehende Bowlingbahnen nutzte. Ab 1974 übernahm Nintendo den Vertrieb der Konsole Magnavox Odyssey in Japan. Ein Jahr später folgte die Veröffentlichung des ersten eigenen Arcade-Automaten. In *EVR Race* (1975) durften bis zu sechs Spieler raten, welches Pferd das Rennen gewinnen würde, und mussten auf den entsprechenden Ausgang tippen. Der Automat war zwar ziemlich komplex und Nintendo hatte großen Aufwand mit der Wartung der Geräte. Aber der Anfang war gemacht.

Am 1. Juni 1977 betrat Nintendo mit der ersten eigenen Konsole die Bühne. Das Color TV-Game 6 (die Zahl steht für die Anzahl der integrierten Spiele) entstand in Zusammenarbeit mit Mitsubishi Electric und basierte technisch auf der Magnavox Odyssey. Im Vergleich



Die Rollenspiel-Legende *Final Fantasy* erlebte ihre Geburt 1987 auf dem NES. (Quelle: Moby Games)



Im Kampf gegen Weltraumpiraten und Mother Brain: Samus Aran in *Metroid* (1986). (Quelle: Moby Games)



Zielgruppe Kinder: *In Maniac Mansion* (1990) zensierte Nintendo sämtliche sexuellen Anspielungen und Schimpfwörter. (Quelle: Moby Games)



Die Wii ist Nintendos erfolgreichste stationäre Konsole.  
(Quelle: Stephan Petersen)



mit anderen Konsolen zeichnete sich das Color TV-Game 6 durch Farbdarstellung, einen relativ günstigen Preis und solide Qualität aus. Nintendos erstes Konsolenexperiment erwies sich als Erfolg, so dass weitere Nachfolger in der Color-TV-Game-Serie folgten. Noch größeren Erfolg hatte Nintendo jedoch mit einer Handheld-Konsole. Im April 1980 erschien das von Gunpei Yokoi entwickelte Game & Watch. Die LCD-Spiele der Game & Watch waren in den Achtzigerjahren überaus populär. So vertrieb sich etwa James Belushi in der Rolle des Detective Michael Dooley in der Action-Komödie *Mein Partner mit der kalten Schnauze* (1989) während nächtlicher Überwachun-

gen die Zeit mit einem Game & Watch. Über 40 Millionen konnte Nintendo von der 56-teiligen LCD-Spiel-Serie verkaufen.

Das nächste Highlight folgte bald. Das Arcade-Game *Radar Scope* (1979) hatte sich schlechter als erwartet verkauft, also wollte Nintendo die überschüssigen Automaten für ein neues Spiel nutzen. Da zu diesem Zeitpunkt jedoch die meisten Entwickler mit anderen Projekten beschäftigt waren, bekam ein unerfahrener Firmenneuling seine Chance. Sein Name: Shigeru Miyamoto. Mit Unterstützung von Gunpei Yokoi entwickelte der Frischling einen der erfolgreichsten Arcade-Titel aller Zeiten. Im Platformer *Donkey Kong*



Die Mario Kart-Reihe feierte mit *Super Mario Kart* (1992) auf dem SNES ihr Debüt. (Quelle: Moby Games)

## Die wichtigsten Nintendo-Spiele

Der Katalog von Nintendo strotzt nur so vor namhaften Marken und Helden, die oft exklusiv auf den hauseigenen Konsolen zu finden sind.

### DONKEY KONG

Der Klassiker *Donkey Kong* (1981) bedeutete Nintendos Durchbruch in der Videospielbranche. Held Jumpman muss die Pixelfrau erreichen, ohne von den Fässern getroffen zu werden, die der wütende Donkey Kong um sich wirft.



Quelle: Moby Games



Quelle: Moby Games

### MARIO BROS.

Im Kampf gegen Schildkröten: Klemptner Mario war auch in *Mario Bros.* (1983) der Star. Noch heute erfreuen sich Serie und Maskottchen riesiger Beliebtheit, es gibt zig Spiele mit dem knuffigen Helden.

### THE LEGEND OF ZELDA

Dem ersten Abenteuer von Protagonist Link in *The Legend of Zelda* (1986) folgten 18 weitere Titel sowie einige (weniger gelungene) Ableger – darunter beispielsweise für Game & Watch und Philips' Konsole CD-i.



Quelle: Moby Games

Quelle: Moby Games



### POKÉMON

*Pocket Monsters Red and Green* von 1996 (außerhalb Japans hießen die Editionen *Rot* und *Blau*) markierte den Startpunkt des Pokémon-Franchise, das Serien, Comics, Filme, Spielkarten und nicht zuletzt das äußerst erfolgreiche Handy-Game *Pokémon Go* umfasst.

### SUPER SMASH BROS.

Eine clevere Idee: In *Super Smash Bros.* (1999) und seinen Nachfolgern treffen die beliebtesten Nintendo-Charaktere aufeinander. Erst vor wenigen Monaten erschien der letzte Teil der erfolgreichen Reihe.



Quelle: Moby Games



(1981) konnte der Held erstmals über Objekte springen. Jumpman, der Protagonist des Spiels, bekam zwei Jahre später erneut einen Auftritt und endlich einen Namen. In Miyamotos Arcade-Spiel *Mario Bros.* (1983) befreiten Mario und sein Bruder Luigi die New Yorker Kanalisation von allerlei Ungeziefer. Das Spiel wurde zu einem vollen Erfolg, der italienische Klempner zu Nintendos Maskottchen und wichtigster Marke.

### Der Marktführer

Mitten in der beginnenden Krise der Videospielbranche setzte Nintendo im Juli 1983 die nächste Duftmarke mit der Veröffentlichung des Family Computer – kurz: Famicom – in Japan. Die Konsole war dank kostengünstiger Produktion relativ preiswert und konnte trotz einiger anfänglicher technischer Probleme qualitativ überzeugen. Letzteres traf vor allem auf den Controller zu, der das praktische Steuerkreuz einführte. Im Oktober 1985 brachte Nintendo seine Konsole als optisch überarbeitetes Nintendo Entertainment System (NES) schließlich auch in den USA auf den Markt – zunächst versuchsweise in New York, dann auch in anderen Städten und landesweit. Im September 1986 folgte endlich die Veröffentlichung in Europa.

Viele erfolgreiche Spielerserien nahmen auf dem NES ihren Anfang: *Super Mario Bros.* (1985),



Das Knobelspiel *Tetris* (1989) ist eng mit dem Erfolg von Nintendos Game Boy verknüpft. (Quelle: Moby Games)

*The Legend of Zelda* (1986), *Metroid* (1986), Konamis *Castlevania* (1986) sowie Enix' *Dragon Quest* (1986) und Squares *Final Fantasy* (1987). Ebenfalls bemerkenswert: Nintendos Interesse an innovativen Steuerungsmethoden und einfallreichem Zubehör, das sich wie ein roter Faden durch die Firmengeschichte zieht. So erschienen für das NES etwa der Roboter R.O.B., die 3D-Brille Famicom System, der Datenhandschuh Power Glove oder die Lightgun NES Zapper. Letztere erfreute sich bei Spielern großer Beliebtheit. Wie viele Milliarden virtueller Enten mögen wohl in *Duck Hunt* (1984) ihr Leben gelassen haben? Ein Megaseller auf dem NES war auch das Knobelspiel *Tetris* (1988), das jedoch ein Jahr später noch viel größere Bedeutung erlangen sollte.

Einer der Gründe für den Videospiel-Crash war die Flut an Schrottspielen. Hier setzte Nintendo mit neuen Qualitätsstandards und einem firmeneigenen Qualitätssiegel an. Die Japaner schauten ganz genau darauf, wer für ihre Konsole



*The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) ist für nicht wenige Fans der beste Serienteil. (Quelle: Moby Games)

entwickelt. Und wie viel. Anfangs durften Entwickler nur fünf Spiele pro Jahr für das NES entwickeln. Zudem nahm Nintendo Einfluss auf den Inhalt der Spiele. Insbesondere jugendgefährdende Inhalte waren für die Japaner ein rotes Tuch. So entfielen beispielsweise in der NES-Portierung von *Maniac Mansion* (1990) sämtliche sexuelle Anspielungen und Schimpfwörter. Nintendo hatte mit seiner Strategie Erfolg, besetzte die Lücke, die westliche Videospielhersteller wie Atari hinterlassen hatten, und konnte sich als Marktführer auf dem Videospielmarkt etablieren.

### Erfolge und Niederlagen

Basierend auf seinen bisherigen Erfahrungen entwickelte Gunpei Yokoi ein Handheld, das den Erfolg des Game & Watch bei Weitem in den Schatten stellte. Als der Game Boy 1989 erschien, bestach er durch seine lange Batterielaufzeit, seine einfache Handhabung und den relativ günstigen Preis. Obwohl Handhelds wie das Sega Game Gear und Atari Lynx tech-



*Animal Crossing* ist vor allem in Japan äußerst populär. Im Bild seht ihr die GameCube-Version von 2002. (Quelle: Moby Games)

nisch überlegen waren, hatten sie gegen diese Vorzüge keine Chance. Hinzu kam eine attraktive Spielebibliothek. Allen voran Dauerbrenner *Tetris* (1989), aber auch Spiele wie *Super Mario Land* (1989), *Dr. Mario* (1990) und *Kirby's Dream Land* (1992). Einer der wichtigsten Titel erschien 1996: Das Rollenspiel *Pocket Monsters Red and Green* begeisterte mit seinem innovativem Konzept aus Sammeln und Kämpfen zunächst zahlreiche Spieler in Japan und schließlich unter dem Namen *Pokémon* auch westliche Game-Boy-Besitzer. Um die kleinen Taschenmonster entstand ein riesiger Hype. Die Japaner besaßen eine weitere, sehr wichtige Marke.

Ein Jahr nach dem Game Boy veröffentlichte Nintendo im November 1990 eine neue stationäre Konsole: das Super Famicom beziehungsweise Super Nintendo Entertainment System (SNES). Das SNES hob sich von der Konkurrenz durch seinen starken Sound und den Super-FX-Chip ab, der rudimentäre 3D-Grafik ermöglichte. Letzterer zeigte beispielsweise im Rail-Shooter *Star Fox* (1993) sein Können. Zu den wichtigsten SNES-Titeln gehörten unter anderem *Super Mario World* (1990), *Super Mario Kart* (1992), Capcoms *Street Fighter 2* (1992) und *Donkey Kong Country* (1994). Nintendo dominierte zu diesem Zeitpunkt deutlich den Konsolenmarkt vor Konkurrenten wie Sega und Atari. Ausgerechnet Nintendo



Ein Hit auf der Wii: *Super Mario Galaxy* (2007). (Quelle: gamezone.de)



Ein voller Erfolg vor allem bei Gelegenheitspielern: *Wii Sports* (2006). (Quelle: gamezone.de)

## Die Nintendo-Geschichte im Überblick

1889: Fusajiro Yamauchi gründet Nintendo als Spielkarten-Hersteller.

1949: Hiroshi Yamauchi wird Firmenchef (und bleibt es bis 2002).

1963: Nintendo geht an die Börse.

1975: Nintendos erstes Videospiel *EVR Race* erscheint.

1977: Veröffentlichung von Nintendos erster Konsole, dem Color TV-Game 6

1981: *Donkey Kong* erscheint.

1889

1949

1963

1975

1977

1981



trug wesentlich dazu bei, dass sich das änderte. Als die CD auf dem Vormarsch war, plante Nintendo eine CD-Erweiterung für das SNES – in Zusammenarbeit mit Sony. Doch dann kündigte Nintendo das gemeinsame Projekt in einem fortgeschrittenen Stadium. Möglicher Grund: Streitigkeiten um Lizenzen und Gewinnanteile. Daraufhin machte Sony alleine weiter und brachte stattdessen Ende 1994 mit der Playstation eine eigene Konsole auf den Markt. Im Juli 1995 folgte der nächste Rückschlag. Mit großem Trara hatte Nintendo das neue Projekt von Mastermind Gunpei Yokoi angekündigt. Der Virtual Boy sollte die erste Konsole mit stereoskopischem 3D sein. Doch das Gerät entpuppte sich als kommerzieller Fehlschlag. Neben dem hohen Preis und der dürftigen Spielebibliothek schreckte die Spieler auch der Umstand ab, dass es sich nicht um ein tragbares Gerät, sondern um eine Art stationäre Taucher- maske mit unhandlichem Ständer handelte. Frustriert verließ Gunpei Yokoi 1996 Nintendo daraufhin und gründete eine eigene Firma. Ein Jahr später starb Yokoi, einer der größten Videospieldesigner, bei einem Autounfall.

### Module an die Macht

Nach dem Desaster mit dem SNES-CD-Laufwerk plante Nintendo, auch zukünftig ausschließlich auf Module statt Discs zu setzen. Im Juni 1996 erschien das Nintendo 64. Technisch war die neue stationäre Konsole top und ermöglichte überzeugende 3D-Grafik. Zudem hatten Module gegenüber der CD den Vorteil der kürzeren Ladezeiten. Die Nachteile waren weniger Speicher und eine deutlich teurere Produktion. Vor allem die Kosten trieben zahlreiche Dritthersteller zu Sony – darunter auch langjährige Nintendo-Weggefährten wie Square

und Enix. Wichtige Spiele auf dem N64: *Super Mario 64* (1996), *Mario Kart 64* (1996), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), *Super Smash Bros.* (1999) und ein in Deutschland indizierter Shooter (1998) von Entwickler Rare.

Spätestens 1999 gingen die Verkaufszahlen des N64 merklich abwärts, sodass Nintendo hinter den Kulissen mit Hochdruck an neuen Konsole arbeitete. Im März 2001 erblickte das Handheld Game Boy Advance das Licht der Videospieldwelt – mit deutlich verbesserter Technik und Abwärtskompatibilität. Im September 2001 folgte der Gamecube. Der kleine Würfel besaß mit *Super Smash Bros. Melee* (2001), *Animal Crossing* (2001), *Metroid Prime* (2002) und *Mario Kart: Double Dash* (2003) zwar einige herausragende Titel, musste sich aber Sonys Playstation 2 deutlich geschlagen geben. Selbst der Newcomer Microsoft zog mit seiner Xbox an Nintendo vorbei. Damit bestätigte sich ein Trend. Seit dem NES gingen die Verkaufszahlen stationärer Nintendo-Konsolen nur in eine Richtung – nach unten.

Doch dann riss Nintendo das Ruder unerwartet noch einmal herum. Das 2004 veröffentlichte Handheld Nintendo DS überzeugte sowohl in technischer Hinsicht – mit zwei Displays, Touchscreen, Mikrofon und WLAN – als auch spielerisch. Zu den Top-Titeln gehörten unter anderem *Mario Kart DS* (2005), *New Super Mario Bros.* (2006) und die *Pokémon Diamant- und Perl-Edition* (2006). Zum Erfolg trug auch bei, dass Nintendo neben Core-Gamern vermehrt Gelegenheitsspieler mit Spielen wie *Nintendogs* (2005) und *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* (2005) bediente. Das Nintendo DS war ein voller Erfolg, verkaufte sich noch häufiger als der Game Boy. In der Folgezeit erscheinen mehrere Varianten und 2011 mit dem Nintendo



Nintendos aktueller Streich: Die Hybrid-Konsole Nintendo Switch.  
(Quelle: Stephan Petersen)

3DS ein Handheld mit autostereoskopischem 3D.

### Achterbahnfahrt

Die Wii, Nintendos nächste stationäre Konsole, setzte diesen Trend 2006 fort. Mit ihrer innovativen Bewegungssteuerung und dem Balance Board erreichte die Wii neue Zielgruppen. Games wie *Wii Sports* (2006), *Wii Play* (2006) und *Wii Fit* (2007) richteten sich an Casual Gamer. Aber auch altbekannte Marken feierten auf der Wii millionenfache Verkaufszahlen, darunter etwa *Mario Kart Wii* (2008), *New Super Marios Bros.* Wii (2009) und *Super Smash Bros. Brawl* (2008). Insgesamt verkaufte sich die Wii über einhundert Millionen Mal und avancierte zu Nintendos erfolgreichster stationärer Konsole. Nintendo war nun nicht nur bei den Handhelds die Nummer 1, sondern

auch bei den stationären Konsolen wieder der Platzhirsch.

Diesen Erfolg konnte die Wii U 2012 nicht einmal ansatzweise fortsetzen. Schon die Marketing-Kampagne erwies sich als Fehlschlag. Viele Spieler dachten zunächst, es würde sich bei der Wii U lediglich um eine neue Variante der Wii mit einem Touchscreen-Controller handeln. Diese Verwirrung schlug sich negativ bei den Verkaufszahlen nieder. Zudem stellten bald Dritthersteller wie Ubisoft und Electronic Arts ihre Unterstützung für die Wii U weitgehend ein, da ihre Spiele für ältere Gamer dort kaum Absatz fanden. Aber es gab auch einen Lichtblick: Mit dem innovativen Multiplayer-Shooter *Splatoon* erschuf Nintendo 2015 eine neue lukrative Marke.

Wie schon in der Vergangenheit kam Nintendo nach einem Rückschlag zurück. Mit seiner nächsten Konsole überraschten es die Spielwelt. Die 2017 veröffentlichte Nintendo Switch ist eine innovative Mischung aus Handheld und stationärer Konsole – mit altbekannten Marken, „westlichen“ Spielen und neuen Ideen wie dem Pokéball-Controller. Bei den Spielern kam die Idee einer Hybrid-Konsole gut an. Bis zum Erfolg der Wii ist es zwar noch ziemlich weit. Aber die Gesamtverkaufszahlen des Nintendo 64 hat die Nintendo Switch nach knapp zwei Jahren immerhin schon erreicht.

STEPHAN PETERSEN/SASCHA LOHMÜLLER



Mit der NES eroberte Nintendo in den Achtzigerjahren den Videospielmarkt. Hier im Bild seht ihr das 2016 veröffentlichte NES Classic Mini. (Quelle: Nintendo)

1983: *Mario Bros.* erscheint.

1983: Veröffentlichung des NES, mit dem Nintendo Marktführer wird

1989: Der Game Boy erscheint.

1996: Geburt des *Pokémon*-Franchise

2004: Das Nintendo DS, Nintendos erfolgreichste Konsole, erscheint.

2006: Veröffentlichung der Wii, Nintendos erfolgreichster stationärer Konsole

1983

1983

1989

1996

2004

2006



In *Silent Hill* angekommen: Kurz nach dem Autounfall sucht Harry Mason nach seiner verschwundenen Tochter Cheryl. (Quelle: Moby Games)

# 20 Jahre Silent Hill Meister der Angst

Dieses Spiel lehrte uns das Fürchten: Das 1999 erschienene *Silent Hill* gilt gemeinsam mit *Resident Evil* als Mitbegründer des Horrorspiel-Genres. Wir verraten im großen Rückblick, warum die Serie so bahnbrechend war. Doch Achtung, Spoiler-Warnung!

**REPORT** | Die virtuelle Angst begegnet uns heute an jeder Straßenecke: Egal ob *Resident Evil 7*, *Outlast* oder *Metro Exodus*, Videospiele jonglieren mit unseren Gefühlen und setzen uns unter Stress. Denn nichts anderes ist Angst: eine Stressreaktion. Sie

gehört zu den Urinstinkten des Menschen, aktiviert die sogenannte Kampf-oder-Flucht-Reaktion (im Englischen: fight-or-flight response) und äußert sich beispielsweise durch Schwitzen, einen erhöhten Blutdruck und ein Gefühl des Unwohlseins. Doch Moment

mal, wieso bereiten uns gruselige Spiele dann überhaupt so viel Freude? Die Antwort: Weil die Anspannung zwischendurch auch stets der Erleichterung weicht. Gute Horrorabenteuer setzen zwar auf Intensität und Schockmomente, belohnen uns zugleich aber im-

mer wieder mit Verschnaufpausen und Erfolgserlebnissen.

Spannende und sogar angsteinflößende Spiele gehören zu den Dauerbrennern der virtuellen Unterhaltung. Schon in den frühen 80er-Jahren versuchten sich Entwickler bei Titeln wie *3D Monster*



Der Nebel ist ein Markenzeichen der *Silent Hill*-Serie. Im ersten Teil setzten ihn die Macher aber auch aufgrund der Hardware-Limitierungen der PS1 ein. (Quelle: Moby Games)



*Silent Hill* besitzt eine einzigartige Atmosphäre, Blutspuren und Rost zeugen vom Alter und den Gräueltaten, die in dem Krankenhaus passiert sein müssen. (Quelle: Moby Games)



*Maze* und *Haunted House* an diesem Genre, auch Klassiker wie *Castlevania* gingen in eine gruselige Richtung. Doch erst mit dem Aufkommen leistungsstärkerer Hardware und dem Einzug der 3D-Technologie erzeugten Produktionen wie *Alone in the Dark* (1992) echte Gänsehaut. Vor allem *Resident Evil* (1996) sorgte für eine Horrorspiel-Revolution. Chefentwickler Shinji Mikami ließ sich seinerzeit von Klassikern des Zombie-Kinos und der Ambition, eine spannende Geschichte zu erzählen, inspirieren. *Resident Evil* griff Horrorklischees wie die lebendigen Toten oder auch das verwunschene Herrenhaus auf und kreierte so eines der Kultspiele der Neunziger.

Doch während *Resident Evil* heute noch – vor allem durch das großartige Remake des zweiten Teils – in aller Munde ist, so gerät ein Innovator des digitalen Horrors zusehends in Vergessenheit: *Silent Hill*. Das in Nordamerika am 31. Januar 1999 für die erste Playstation-Konsole veröffentlichte Survival-Abenteuer feierte unlängst seinen 20. Geburtstag. Und dennoch war es nach der Einstellung von Hideo Kojimas *Silent Hills* im Jahr 2015 selten so still um die Kultserie wie heute. Höchste Zeit, dies zu ändern und *Silent Hill* die Würdigung zu widmen, die es verdient hat!

### Team Silent: Eine Bande Außenseiter

Die Geschichte von *Silent Hill* begann im Jahr 1996: Der japanische Entwickler und Publisher Konami wollte stärker in den US-Spielmarkt einsteigen. Das Projekt *Silent Hill* startete als 2D-Spiel mit

kleinem Budget, entwickelt vom eigens gegründeten Team Silent. Was sich aus heutiger Sicht wichtig anhört, war damals in Wirklichkeit das ungeliebte Baby einer Gruppe von Außenseitern. Team Silent bestand größtenteils aus Mitarbeitern, deren frühere Titel gescheitert waren oder die das Unternehmen bald verlassen wollten. Das Team erhielt zunächst strenge Vorgaben von ganz oben für die Entwicklung. Doch die Kreativköpfe stellten schnell fest, dass dieser Weg in eine Sackgasse führen würde. Also setzten sie sich über die Richtlinien hinweg und entwarfen ein eigenes, neues Konzept.

Ihr Horrorspiel sollte Emotionen erzeugen, indem es vor allem die Angst vor dem Unbekannten im Spieler weckt. Richard Rouse III, Spieleentwickler und Autor, betont in seinem Aufsatz *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*: „Horrorspiele funktionieren am besten, wenn man weniger erklärt und vieles einfach der Vorstellungskraft des Spielers überlässt. [...] Im Horror-Genre füllt das Publikum die Lücken selbst. Deren Fantasien sind meist weitaus verstörender als es jemals ein Autor zu Papier bringen könnte.“

Im Gegensatz zu *Resident Evil* setzte *Silent Hill* auf unterschweligen Grusel und eine beklemmende Atmosphäre, ließ den Spieler oft im Unklaren oder widersprach sich gelegentlich sogar selbst, um dem eigenen Szenario gerecht zu werden. Game Director Keiichi Toyama zeichnete für den gewählte Schauplatz der verfluchten Kleinstadt Silent Hill verantwortlich. Obwohl er kein Horror-

Erschien das erste *Silent Hill* noch exklusiv für die PlayStation, kam *Silent Hill 2* auch für Microsofts Xbox und später für den PC als Director's Cut heraus. (Quelle: Konami)



Fan war, hatte er doch ein Faible für die Filme von David Lynch, Okkultismus und Außerirdische. Komponist Akira Yamaoka bestätigte im Interview mit Gamasutra den Einfluss des Lynch-Films *Der Elefantmann* (Originaltitel: *The Elephant Man*) auf die Stimmung und das Artdesign von *Silent Hill*.

Takayoshi Sato, der ursprünglich nur kleinere Arbeiten wie die Auswahl der richtigen Schriftart übernehmen sollte, riss im Laufe des Entwicklungsprozesses von

*Silent Hill* immer mehr Verantwortung an sich. Aufgrund seiner Vorkenntnisse im 3D-Modelling und beim Erstellen von Cutscenes war er federführend bei der Inszenierung des Survival-Spiels. Sato war in der Hierarchie von Team Silent eher unten angesiedelt. Erst als er gegenüber seinen Vorgesetzten damit drohte, sein Wissen nicht mit den Kollegen zu teilen, wurde er offiziell der 3D-Abteilung zugewiesen. Sein Kreaturedesign – zum Beispiel die schlurfenden und un-

## Silent Hill: Fun Facts!

- ✦ Die Midwich Elementary School in *Silent Hill* ist eine originalgetreue Kopie des Schulgebäudes aus der Komödie *Kindergarten Cop* aus dem Jahr 1990 mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle.
- ✦ Und noch mal die Midwich Elementary School: In der Lehrerliste im Spiel tauchen die Namen Moore, Rinaldo und Gordon auf – eine Hommage an Thurston Moore, Lee Rinaldo und Kim Gordon von der US-Rockband Sonic Youth.
- ✦ Viele Straßen in *Silent Hill* sind nach bekannten Horror- und Science-Fiction-Autoren wie Michael Crichton, Richard Bachman (alias Stephen King) oder Ray Bradbury benannt.
- ✦ In *Silent Hill* befindet sich auf einem Garagentor das mit Blut geschriebene Wort „Redrum“ (rückwärts gelesen: „Murder“). Eine Referenz an Stanley Kubricks Stephen-King-Verfilmung *Shining*.
- ✦ Team Silent nahm kurz vor dem Erscheinen von *Silent Hill* noch so viele Änderungen am Spiel vor, dass der zeitgleich veröffentlichte Strategy Guide teilweise nutzlos war. Die Unterschiede zwischen den Beschreibungen und dem tatsächlichen Spiel waren einfach zu groß.
- ✦ *Silent Hill* gibt es wirklich – beinahe zumindest. Die US-Gemeinde Centralia in Pennsylvania diente den Machern der *Silent Hill*-Filme als Vorlage. Dort entzündete 1962 ein Brand die teils unterirdischen Kohlevorkommen und sorgte so für ein jahrzehntelanges Feuer, welches die Stadt in dichten Rauch hüllte. Lebten 1962 noch 2.500 Menschen in Centralia, war der Ort ab 1981 eine Geisterstadt.
- ✦ Akira Yamaoka schrieb *Theme of Laura* – das Hauptstück für *Silent Hill 2* – in nur drei Tagen. 2001 veröffentlichte Konami den aus acht Liedern bestehenden *Silent Hill 2*-Soundtrack in Japan.
- ✦ *Schuld und Sühne*, der bekannte Roman von Fjodor Michailowitsch Dostojewski, war für Takayoshi Sato eine weitere Inspiration für *Silent Hill 2*.
- ✦ Wenn ihr im Ingame-Handy von Harry Mason in *Silent Hill: Shattered Memories* die Nummer der Konami-Hotline eingibt, hebt tatsächlich eine Dame ab und informiert euch, dass sie euch in eurer Situation nicht helfen kann.
- ✦ 2007 veröffentlichte Konami *Silent Hill: The Arcade*. Der Spielhallenabieger erinnerte aber eher an einen indizierten Sega-Lightgun-Shooter und hatte mit dem Psycho-Horror der Vorlage wenig gemein.
- ✦ *Silent Hills* ist nicht das erste gescheiterte Spiel mit der Horrorlizenz. 2012 kündigte der kanadische Entwickler Silicon Knights *Silent Hill: The Box* an. Das Spiel erschien allerdings nie und der Arbeitstitel wurde nach einem fehlgeschlagenen Vertriebsdeal in *The Box* geändert.

Herausragender Nachfolger: *Silent Hill 2* baut auf den Spielideen des Erstlings auf, arbeitet aber teils mit noch drastischeren Bildern und härteren Motiven. (Quelle: Konami)





# Die Monster in Silent Hill und ihre Geschichten

## Mannequin aus Silent Hill 2

Mannequins sind nicht die fürchterlichsten, aber mit Sicherheit mit die merkwürdigsten Wesen in der *Silent Hill*-Geschichte. Sie bestehen aus zwei Paar Ballerina-Beinen, die an der Hüfte miteinander verschmolzen wurden. Im Spiel stehen sie oftmals zunächst still, bis ihr sie mit der Taschenlampe anleuchtet. Der obere Satz Beine besitzt keine Füße und dient zum Austeilen von Hieben. Mannequins repräsentieren James Sunderlands sexuelle Frustration und seine Neigungen. Bei der Einführung des Pyramid Heads vergeht sich die Kreatur an gleich zwei Mannequins, weshalb sie auch für die Unschuld und die Hilflosigkeit von Frauen stehen könnten. (Quelle: Konami)



natürlichen Bewegungen der Grey Children – ist bis heute ikonisch und sollte im fertigen Spiel auf der ganzen Welt schockieren.

### Spieldesign mit Leib und Seele

Die Macher bedienten sich für *Silent Hill* unzähliger Inspirationen aus Literatur und Film und verliehen den Figuren, dem Schauplatz und sogar den Kreaturen selbst mehr Tiefe. Beispiel: In der ersten Version von *Silent Hill* hießen Protagonist Harry Mason und Tochter Cheryl eigentlich Humbert und Dolores – in Anlehnung an Vladimir Nabokovs Skandalroman *Lolita* von 1955. Auch tauchten immer wieder religiöse Motive auf, die schließlich im Handlungszusammenhang verarbeitet wurden. Team Silent entwickelte zwar das Städtchen Silent Hill aus der Vorstellung einer nordamerikanischen Ortschaft heraus, griff aber zusätzlich die unterschiedlichsten Elemente der westlichen Kultur auf. Als Spieler spürte man das Interesse und auch die Liebe zum Detail, die in dem Abenteuer und in der Welt selbst stecken.

Held Harry Mason diene als harter Kontrast zum Okkulten und Übernatürlichen. 3D-Künstler Sato designte ihn innerhalb der Grenzen der damaligen Hardware so natürlich wie möglich und verzichtete auf unnötige Effekte. Stattdessen sollte Harry ein ganz normaler Mann sein, der mit seiner Tochter Cheryl in *Silent Hill* Urlaub machen möchte.

### Kein ganz normales Spiel

Wir erinnern uns an den grandiosen Einstieg von *Silent Hill*: Kurz vor dem Ziel verreißt Harry das Lenkrad seines Autos, weil plötzlich eine Frau mitten auf der Straße steht. Als er nach dem Unfall wieder zu sich kommt, ist Cheryl verschwunden ... Bereits in seiner Grundkonzeption war *Silent Hill* damit anders als so viele andere Spiele zuvor: Wir kontrollierten keinen Superhelden, Soldaten oder kampferprobten Tausend-

sassa. Harry Mason war ein ganz gewöhnlicher Kerl und im Umgang mit Waffen alles andere als versiert. Wo uns *Resident Evil* bereits mit Munitionsknappheit einschränkte, ging *Silent Hill* noch einen Schritt weiter: Wir fühlten uns immer wieder nahezu wehrlos und sahen uns mit unbekannten Bedrohungen konfrontiert. Die Steuerung erwies sich als schwammig und Angriffe als unpräzise. Team Silent machte aus der durch die vergleichsweise geringe Hardwareleistung der PlayStation bedingten Not eine Tugend: Eine dicke Nebelwand grenzte die Sichtweite ein und erzeugte einen klaustrophobischen Unterton.

Spielerisch verband *Silent Hill* bekannte Muster wie das Absuchen der Gebiete, das Bekämpfen der immer wieder auftauchenden Monster und natürlich das Lösen von Rätseln. Allerdings kreierte Team Silent eine ganz besondere Horror-Atmosphäre und ließ euch tief in das Unterbewusstsein von Harry Mason abtauchen. Diese Verknüpfung aus Spielumgebung, Charakter und Geschichte machte *Silent Hill* zu einer ganz speziellen Spielerfahrung. Im Gegensatz zu anderen Gruselabenteuern, die einen nur allzu gerne von einem Schockmoment zum nächsten scheuchten, ließ sich *Silent Hill* mehr Zeit und fraß euch förmlich von innen auf.

## Robbie der Plüschhase aus Silent Hill 3

Plüschhase Robbie taucht zum ersten Mal als Maskottchen des Vergnügungsparks in *Silent Hill 3* auf. In späteren Teilen der Serie und in den Filmen hat die Figur weitere Gastauftritte. Sein Ursprung und seine Symbolik sind bis heute unklar. Das blutverschmierte Gesicht deutet darauf hin, dass dämonische Kräfte in Robbie lauern. In späteren Serienablägern gehörte er offenbar Kindern, die in Gefahr schwebten oder sogar starben. Robbie greift den Spieler niemals aktiv an, sondern hält die *Silent Hill*-Abenteuer als loses Horrormotiv zusammen. Zugleich jagt einem aber der Gedanke an ein mordendes Stofftier immer wieder Angst ein. (Quelle: Konami)



## Asphyxia aus Silent Hill: Homecoming

Die Asphyxia erinnert nicht von ungefähr an einen Tausendfüßler aus Frauenkörpern. Unzählige Hände finden auf dem zerschundenen Riesen Platz. Zwei davon bedecken seinen Mund und stehen damit symbolisch für den Tod der jungen Nora Holloway, der Tochter von Richterin Margaret Holloway. Die Mutter strangulierte das Mädchen als Opfergabe, um das Dorf Shepherd's Glen vor dem Zorn der Götter zu bewahren. Asphyxias Aussehen spielt auf Noras Liebe zu Lewis Carrolls Kinderbuch *Alice im Wunderland* und der dort auftauchenden Raupe an. Das Monstrum stirbt, wenn Hauptcharakter Alex die Hände vom Mund entfernt und Asphyxia ein letztes Mal atmet. (Quelle: Konami)



Viele der Charaktere aus *Silent Hill 3* basieren auf echten Schauspielern. Bei Douglas Cartland orientierte man sich äußerlich an Giancarlo Giannini und Ian Holm. (Quelle: Konami)







*Silent Hill 3* beeindruckt anno 2003 mit wirklich gut umgesetzten Rendervideos und setzt diese ausgezeichnet zum Erzählen der Geschichte ein. (Quelle: Konami)

Das Spiel ließ zudem viele Interpretationsansätze zu. Die vernebelte Kleinstadt etwa könnte für Harrys Geist stehen, der nach dem Unfall in Mitleidenschaft gezogen wurde. *Silent Hill* steckte voller freudscher Anspielungen. So könnte man beispielsweise in der Antagonistin Dahlia Gillespie auch eine despotische Mutter sehen. Sexuelle Konnotationen fanden sich indes in allen *Silent Hill*-Spielen und ganz speziell im späteren *Silent Hill 2*: Von deformierten Krankenschwestern, die Kittel mit weitem Ausschnitt trugen, über die Mannequins (siehe Kasten) bis hin zum prägnanten Pyramid Head – Team Silent sparte nicht mit drastischen Motiven zum Verstärken der Spannung. Die Entwickler loteten die Grenzen des Ertragbaren aus und setzten mit dieser Art des Psycho-Horrors neue Maßstäbe.

Musiker Akira Yamaoka komponierte den Soundtrack separat, die Ästhetik des Spiels kannte er nicht. Er orientierte sich an Industrial-Musik und verlieh *Silent Hill* einen kalten, metallischen Sound. Bei der ersten Hörprobe dachten seine Entwicklerkollegen gar, der Soundtrack sei durch Software-Probleme beschädigt.

Wer *Silent Hill* durchspielte, durfte sich übrigens freuen: Das Survival-Abenteuer besaß gleich vier verschiedene Enden – abhängig von den getroffenen Entscheidungen. Einen Gag erlaubte sich Team Silent mit der UFO-Endsequenz: In dieser entführen Außerirdische Harry Mason und verschwinden mit ihrer fliegenden Untertasse im Weltraum. Diese verschiedenen Endsequenzen inklusive schrägem Humor ziehen sich als Markenzeichen durch die gesamte *Silent Hill*-Reihe.

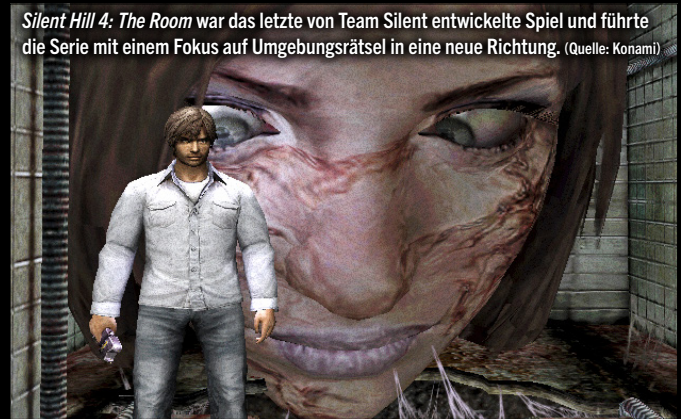
### Der verdiente Erfolg

Jahre später schätzte Grafikdesigner Sato das Budget für *Silent Hill* auf preiswerte drei bis fünf Millionen Dollar. Er selbst opferte für das Spiel nicht nur Zeit und Energie, sondern auch seine Freizeit. Aus Angst, Verantwortung abzugeben, bearbeitete er sämtliche Zwischensequenzen selbst. Er lebte für zweieinhalb Jahre im Entwicklerstudio und renderte die Vollbild-Filme an den 150 Unix-Rechnern seiner Kollegen, nachdem diese das Büro verlassen hatten.

Bei *Silent Hill* kamen also viele Faktoren zusammen, die ein echtes Meisterwerk ausmachen: Aufopferung, Leidenschaft, Emotionen. Und genau das zeigte sich auch bei der ersten Präsentation des Spiels im Rahmen der Spielemesse E3 im Jahr 1998 in Atlanta, Georgia. Im Anschluss an die Spielszenen gab es vom Publikum stehende Ovationen. Konami erhöhte daraufhin den Etat und legt dem Hit-Kandidaten *Metal Gear Solid* in Japan eine Demoversion bei. *Silent Hill* wurde ein Riesenerfolg und katapultierte Team Silent mit einem Schlag in den Mittelpunkt des Interesses. Ob in Deutschland, Japan oder in den Vereinigten Staaten, *Silent Hill* erhielt Höchstwertungen und rangierte an der Spitze der Verkaufscharts. Zudem hagelte es Auszeichnungen. 2012 kürte das Time Magazine das Survival-Abenteuer gar zu einem der besten Videospiele aller Zeiten.

### Silent Hill 2: Der Wahnsinn geht weiter

Kein Wunder, dass Konami Team Silent kurz nach der Fertigstellung des ersten Teils auch schon mit *Silent Hill 2* beauftragte. Das Budget



*Silent Hill 4: The Room* war das letzte von Team Silent entwickelte Spiel und führte die Serie mit einem Fokus auf Umgebungsrätsel in eine neue Richtung. (Quelle: Konami)

lag nun schon bei sieben bis zehn Millionen Dollar. Das Studio entwarf das Spiel für die Playstation 2, da zum Zeitpunkt des Entwicklungsstarts noch nicht ausreichend Informationen über Nintendos Gamecube oder Microsofts Xbox vorlagen.

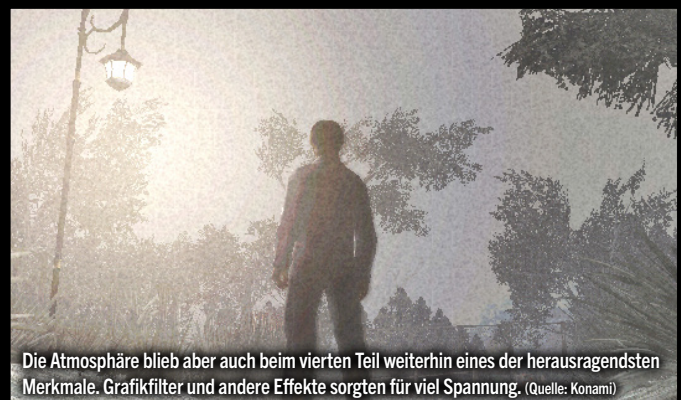
2001 erschien *Silent Hill 2* schließlich für PS2, Xbox und PC. Die Entwickler bauten in Sachen Ästhetik und Spieldesign auf dem Vorgänger auf: Bekannte Elemente wie der insgesamt verwitterte Look und die unheimliche Atmosphäre, aber auch das Kampfsystem und die Rätseltiefe blieben in *Silent Hill 2* erhalten. Im Vergleich zum ersten *Silent Hill* gab sich der Nachfolger aber noch nachdenklicher, melancholischer und bedrückender. Drehte sich im Erstlingswerk alles um die Hoffnung, Harrys Tochter Cheryl zu finden, spielte *Silent Hill 2* mit Motiven wie Einsamkeit, Frustration und Trauer.

Zur Story: Drei Jahre nach dem Tod seiner Frau Mary erhielt Hauptcharakter James Sunderland einen Brief von ihr. Er reiste daraufhin in eine Kleinstadt, um den Hinweisen nachzugehen. Erneut verschwammen die Grenzen zwischen Ein-

bildung und Realität; speziell das Charakterdesign spiegelte das Unterbewusstsein der Hauptfigur wider. Der Pyramid Head diente als Henker für James und der Endgegner – die gefesselte Mary – repräsentiert James' Frau während der letzten Tage im Krankenhaus.

Masahiro Ito übernahm ab diesem Teil das Monsterdesign der Serie. Die Kreaturen sollten noch etwas Menschliches an sich haben, dies aber bis ins Grauenhafte verzerren. Inspiration lieferten diesmal Filme von David Cronenberg, Alfred Hitchcock oder David Fincher. Darüber hinaus waren auch Spiele wie *Tomb Raider* (1996) oder *Alone in the Dark* Anschauungsmaterial. *Silent Hill 2* spielte noch stärker mit euren Emotionen und schockierte mit skurrilen, gelegentlich fast schon anstößigen Szenen. Kurzum: Es war, Pardon, ein echter Mindfuck – und noch härter und konsequenter als sein Vorgänger.

Aus technischer Sicht machte die Serie unter CGI Director Takayoshi Sato einen gewaltigen Sprung nach vorne. Vom genialen Render-Intro bis hin zu hochauflösenden Charaktermodellen



Die Atmosphäre blieb aber auch beim vierten Teil weiterhin eines der herausragendsten Merkmale. Grafikfilter und andere Effekte sorgten für viel Spannung. (Quelle: Konami)



# Silent Hill

## Die Timeline durch die Geschichte



1999  
**Silent Hill**

Quelle: Moby Games



2001  
**Silent Hill 2**

Quelle: Moby Games



2003  
**Silent Hill 3**

Quelle: Moby Games



2004  
**Silent Hill 4**  
The Room

Quelle: Moby Games



2007/2008  
**Silent Hill**  
Origins

Quelle: Moby Games



2008/2009  
**Silent Hill**  
Homecoming

Quelle: Konami



2009/2010  
**Silent Hill**  
Shattered Memories

Quelle: Konami



2012  
**Silent Hill**  
Downpour

Quelle: Konami

und animierten Schatten – *Silent Hill 2* hob die Reihe auf eine neue Stufe. Wenig verwunderlich, dass auch der zweite Teil unter den besten Horrorspielen aller Zeiten rangiert. Der ganz große Paukenschlag des Vorgängers blieb damals aber natürlich aus. *Silent Hill 2* war ein geniales Stück Software, trat aber von vielen unmerkter spielerisch auf der Stelle.

### Ende mit Schrecken

Konami und Team Silent setzten die Serie schließlich im Zweijahresrhythmus fort. Schon 2003 erschien *Silent Hill 3* für die PS2 und knüpfte bei seiner Geschichte wieder beim ersten Teil an. Ihr begab euch als Harry Masons Adoptivtochter Heather auf die Suche nach dem okkulten Orden von Silent Hill und ihrer eigenen Vergangenheit. Mit nunmehr 40 statt den zuvor 50 Mitarbeitern bei *Silent Hill 2* schrumpfte Team Silent wieder leicht. In puncto Gameplay war der dritte Teil mehr eine souveräne Fortsetzung als eine kleine Revolution. Letztlich führte es die Serie „nur“ noch fort und spielte dabei gewohnt geschickt auf der Klaviatur der Angst. Für viele Fans bedeutete der dritte Teil einen ersten Umbruch, der schließlich mit dem bereits parallel in Entwicklung befindlichen *Silent Hill 4: The Room* nur ein Jahr später vollzogen wurde.

Der vierte Teil war das letzte unter der Federführung von Team Silent entwickelte Abenteuer. Das Studio wählte dafür einen vollkommen neuen Ansatz – *Silent Hill 4: The Room* sah sich als Kritik an der Gesellschaft und dem städtischen Leben. Hauptfigur Henry Townshend war fünf Tage in seiner Wohnung eingeschlossen – ohne jeglichen Kontakt zur Außenwelt. Als dann schließlich auch noch ein Loch im Badezimmer erschien, war klar: Henry musste hier raus!

*Silent Hill 4: The Room* legte den Fokus stärker auf Rätsel und die Erkundung der Umgebung. Komponist und Designer Akira Yamaoka übernahm die Führung bei diesem Projekt. Seine Vision: Der sicherste Ort der Welt – die eigene Wohnung – sollte sich in einen Kampf ums Überleben verwandeln. Erneut dienten beispielsweise die Werke von Stephen King, David Lynchs Mystery-Serie *Twin Peaks* oder



*Silent Hill: Origins* von 2007 (PSP) beziehungsweise 2008 (PS2) ist der erste Serienteil, den nicht Team Silent entwickelt hat. Es fungiert als Prequel des ersten Teils. (Quelle: Konami)

auch der Psycho-Thriller *Jacob's Ladder: In der Gewalt des Jenseits* von Adrian Lyne als Vorlage.

*Silent Hill 4: The Room* spaltete die Fangemeinde: Viele Spieler schätzten den neuen Ansatz und das außergewöhnliche Setting, andere wiederum vermissten den direkten Zusammenhang zu den früheren Teilen. Für Team Silent stellt das Spiel den Abschluss einer fünfjährigen Reise dar. Nach dem Ende der Produktion verließen viele Mitarbeiter das Unternehmen. Der Künstler Kenzie LaMar, der später an *Silent Hill: Homecoming* mitgewirkt hat, behauptete 2011 auf seiner Deviant-Art-Seite, dass Konami verantwortlich für das Ende von Team Silent sei.

### Trotz Umschwung: Der Erfolg bleibt aus

Für *Silent Hill* begann ab diesem Zeitpunkt eine Findungsphase, die nie wirklich abgeschlossen wurde. Das Ende 2007 für die Playstation Portable und 2008 für die PS2 veröffentlichte *Silent Hill: Origins* sah sich als Rückbezug auf den ersten Teil, wartete aber zugleich mit vielen Gameplay-Veränderungen wie einer dynamischen Kamera und der zunehmenden Fokussierung auf die Kämpfe auf – ähnlich wie es Capcom bei *Resident Evil 4* tat. Noch in der Entwicklungsphase schloss Climax sein Studio in Los Angeles aufgrund von technischen und konzeptionellen Problemen. Das in Großbritannien beheimatete Team von Climax Action stellte das Projekt schließlich fertig. *Silent Hill: Origins* entpuppte sich als solider Ableger der Serie, für den erneut Akira Yamaoka den Soundtrack lieferte.

*Silent Hill* passte sich im Verlauf der Jahre zunehmend stärker dem westlichen Markt an. Die Serie ging weg vom Psycho-Horror und

hin zum actionreichen Grusel. Das 2007 aus der Fusion von The Collective und Shiny Entertainment hervorgegangene US-Studio Double Helix Games (heute Amazon Game Studios) übernahm die Entwicklung von *Silent Hill: Homecoming*. Das Spiel kam 2008 auf den Markt und führte das Franchise noch tiefer ins Action-Genre. Mit dem Soldaten Alex Shepherd gab es erstmals einen Kämpfer als Protagonisten. Das Gameplay war intuitiver und handlicher als im Vorgänger, allerdings fehlte dem inzwischen sechsten Teil der Saga trotz einiger guter Ansätze die Tiefe, die frühere Ableger noch so stark ausmachten. Zwar versuchte Double Helix Games, das Erbe durch unzählige Anspielungen und Easter Eggs zu bewahren, doch der Funke sprang bei vielen Fans nicht über.

Immerhin: Akira Yamaoka steuerte auch diesmal Soundtrack und -effekte bei. In Deutschland landete die ursprüngliche Version dank der Finishing-Moves an menschlichen Gegnern und einiger allzu rabiaten Zwischensequenzen auf dem Index. 2010 wurde sie gar vom Amtsgericht Frankfurt am Main beschlagnahmt. Konami veröffentlichte schließlich eine geschnittene, ab 18 Jahren freigegebene Version. Das wiederum verzögerte die Europa-Veröffentlichung des Spiels um mehrere Monate. Während *Silent Hill: Homecoming* in den USA bereits seit September 2008 auf dem Markt ist, dauerte es hierzulande bis zum 26. Februar 2009, ehe es endlich erschien.

### Nachfolger gesucht!

Mit dem für die Nintendo Wii und erst später für PS2 und PSP adaptierten *Silent Hill: Shattered Memories* wollte Konami anlässlich des zehnjährigen Serienjubiläums



# Silent Hill – Die Filme

Wie schon beispielsweise zuvor bei *Tomb Raider* gibt es auch zu *Silent Hill* Filmadaptionen. Der erste Teil *Silent Hill – Willkommen in der Hölle* kam am 11. Mai 2006 in die Kinos. Er folgt nicht stringent der Spielvorlage, sondern nimmt einige Veränderungen vor. So ersetzt der französische Regisseur Christophe Gans (*Pakt der Wölfe*) beispielsweise Spiel-Protagonist Harry Mason durch die Hauptfigur Rose Da Silva (Radha Mitchell)

und dessen Tochter Cheryl durch Sharon (Jodelle Ferland). Auch taucht der bekannte Pyramid Head bereits in diesem ersten Teil auf und das Verschwimmen zwischen Realität und Einbildung ist im Film längst nicht so omnipräsent wie im Spiel. Dazu wurden auch Spielcharaktere wie etwa Dahlia Gillespie für die Verfilmung umgeschrieben. *Silent Hill – Willkommen in der Hölle* kassierte überwiegend negative Kritiken, erhielt mit dem

am 29. November 2012 in den deutschen Kinos angelaufenen *Silent Hill: Revelation 3D* aber immerhin eine Fortsetzung. Im Gegensatz zur Vorlage führt diese die Geschichte von Rose Da Silva und ihrer Tochter Sharon fort, verknüpft aber einige Motive und Elemente der Spiele zu einem Gewirr aus Ideen und Referenzen. Wenig überraschend floppte auch der zweite Film – die *Silent Hill*-Lizenz liegt seitdem auf Eis.



Beide *Silent Hill*-Filme sind auf Blu-ray erhältlich und zumindest für beinharte Fans der Spiele einen Blick wert. (Quelle: Concorde Home Entertainment)



In *Silent Hill: Willkommen in der Hölle* dürfen auch die serientypischen Zombie-Krankenschwestern nicht fehlen. (Quelle: Davis Films / TriStar Pictures / Konami)

wieder stärker zu den Ursprüngen der Serie zurückkehren. Entwickler Climax Studios integrierte deshalb das Konzept der Anderswelten und baute so zwei unterschiedliche Gameplay-Stränge ein: Im ersten Bereich habt ihr aus der Ego-Perspektive den Psychologen Dr. Michael Kaufmann gesteuert. Hier drehte sich alles um das Absolvieren von Tests. Der zweite Schauplatz entführte euch als Harry Mason nach Silent Hill, wo ihr auf die Suche nach Cheryl geht. *Shattered Memories* suchte die Verbindung von Videospiel und Film und erwies sich als durchaus gelungenes Horrorspiel – trotz eines recht hohen Frustpotenzials durch die teils unpräzise Steuerung.

Seinen Abschluss fand *Silent Hill* schließlich 2012 mit dem vom

tschechischen Studio Vatra Games entwickelten *Silent Hill: Downpour*. Es rief gemischtes Feedback hervor und erntete vor allem für seine spannende Story und die solide Technik Lob. Den Erfolg früherer Teile konnten *Shattered Memories* und *Downpour* jedoch genauso wenig wiederholen wie die ebenfalls 2012 veröffentlichte und arg fehlerbehaftete Neuauflage *Silent Hill HD Collection* oder das im gleichen Jahr erschienene Hack-and-Slay-Spin-off *Silent Hill: Book of Memories*.

Bis heute gibt es keinen Nachfolger der erfolgreichen Horror-Serie. Das anlässlich der Gamescom 2014 veröffentlichte *P.T.* (die Abkürzung

steht für „Playable Teaser“) entpuppte sich zwar als *Silent Hills* und war als Neustart der Serie geplant, an dem unter anderem Entwicklerlegende Hideo Kojima und Regisseur Guillermo del Toro sowie *The Walking Dead*-Star Norman Reedus in der Hauptrolle mitwirken sollten. Doch das unter der Führung von Kojima Productions entwickelte Horrorabenteuer fiel bedauerlicherweise den Streitigkeiten zwischen Kojima und Konami zum Opfer. Im April 2015 kündigte del Toro an, dass er nicht mehr an dem Projekt mitarbeite.

Nur einen Tag später bestätigte Konami die Einstellung von *Silent Hills*. *P.T.* wurde daraufhin aus dem PSN-Store entfernt.

So nimmt *Silent Hill* für den Moment zumindest ein trauriges Ende. Wenn wir uns etwas wünschen könnten, dann wäre es sicherlich wahlweise ein echtes Remake des ersten Teils oder eine zeitgemäße Neuinterpretation. Doch die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. *Silent Hill*, da sind wir uns sicher, wir sehen uns wieder!

OLAF BLEICH/BENEDIKT PLASS-FLESENKÄMPER/  
SASCHA LOHMÜLLER



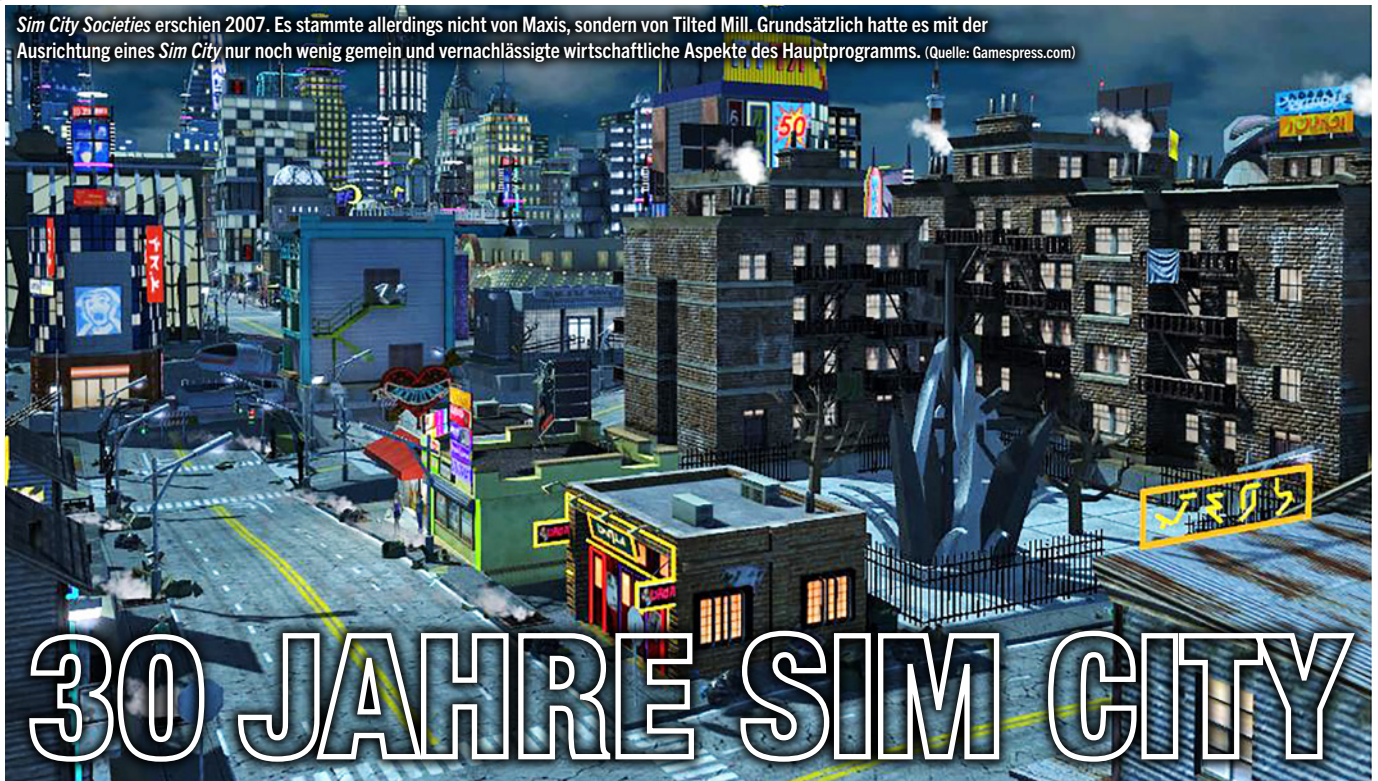
Die *Silent Hill HD Collection* beinhaltet den zweiten und den dritten Teil der Serie, enttäuschte Fans jedoch mit Technikproblemen und neuen Sprechertexten. (Quelle: Konami)



◆ *Silent Hill: Downpour* (2012) schloss die Serie ab. Der Titel von Vatra Games punktete mit einer spannenden Story, ließ aber die Genialität früherer Teile vermissen. (Quelle: Konami)



*Sim City Societies* erschien 2007. Es stammte allerdings nicht von Maxis, sondern von Tilted Mill. Grundsätzlich hatte es mit der Ausrichtung eines *Sim City* nur noch wenig gemein und vernachlässigte wirtschaftliche Aspekte des Hauptprogramms. (Quelle: Gamespress.com)



# 30 JAHRE SIM CITY

Wie Will Wright mit seiner Städtesimulation ein ganzes Genre erschuf  
Vom Ein-Mann-Projekt zum Meilenstein der Games-Geschichte: Will Wright legte mit *Sim City* den Grundstein für die Jahre später folgende Aufbaustrategie. Wir blicken auf die Historie der Simulation.

**REPORT** | Heute entstehen wegberaubende Spiele aus einer Verbindung von Zeit, viel Geld und unter Mitwirkung zahlreicher Mitarbeiter. In der Anfangsphase der Spieleindustrie benötigte es jedoch oftmals nur einen klugen Kopf, um etwas Großes auf die Beine zu stellen. *Sim City* aus dem Jahr 1989 entsprang der Gedankenwelt von US-Entwicklerlegende Will Wright und gilt bis heute als Wegbereiter der Aufbaustrategie. Ohne die Städtesimulation hätte es Meisterwerke wie *Civilization*, *Cities Sky-lines*, *Anno* oder auch *Die Siedler* vielleicht nie gegeben.

## Wer ist Will Wright?

Der am 20. Januar 1960 in Atlanta im US-Bundesstaat Georgia geborene Will Wright gilt heute als einer der einflussreichsten und zugleich berühmtesten Spieleentwickler der Welt. Kein Wunder, schließlich kreierte er *Sim City* im Alleingang und erschuf mit *Die Sims* eine Marke, die digitale Spiele weit über den Tellerand des eigenen Mediums bekannt machte.

Sein Lebenslauf liest sich wie die typische Vita eines zu spät erkannten Genies. Nachdem er mit 16 Jahren die High School in Baton Rouge, Louisiana abgeschlossen hatte, begann für den vielseitig interessierten Wright eine Irrfahrt. Er startete ein Architektur-Studium an der Louisiana Tech University, brach dieses jedoch ab und wechselte zum Maschinenbau. Gleichzeitig wuchs sein Interesse an Computern und Robotik, er informierte sich aber auch über Militärgeschichte, Wirtschaft und Sprachwissenschaften. 1980 zog der junge Student nach New York, um dort die Forschungsuniversität The New School zu besuchen. In seiner Freizeit durchstöberte er mit Vorliebe Elektroläden nach Ersatzteilen zum Basteln. Nach einem weiteren Jahr an der The New School brach er sein Studium ab und kehrte nach Baton Rouge zurück – ohne Universitätsabschluss.

Um diese Zeit experimentierte er auch mit Videospiel-design. 1984 entwickelte er *Raid on Bungeling Bay* für den Commodore

64, das der Publisher Brøderbund veröffentlichte. In dem simplen Actionspiel bombardiert der Spieler aus der Vogelperspektive Zielgebiete. Wright baute im Vorfeld einen Editor, mit dem er die Levels leichter zusammenstellen konnte. Während dieses Prozesses fiel ihm auf, dass der Aufbau der Städte und Areale ihm viel mehr Freude bereitete als das Zerstören der Landschaften. Aus diesem Gedanken heraus entstand *Sim City*.

## Die Geburt von Sim city

Wrights Inspiration basierte auf weit mehr als nur auf der Lust am Spielen: Er wurde von systemtheoretischen Werken der Architektur- und Städtekunde-Theoretiker Christopher Alexander und Jay Forrester beeinflusst. Für ihn besitzen Spiele nicht nur einen unterhaltenden, sondern auch einen lehrenden Charakter, der aber oftmals nicht erkannt beziehungsweise ausgeschöpft wird. In einem Interview mit [Medium.com](https://www.medium.com) erklärte Wright anlässlich des 25-jährigen Jubiläums von *Sim City*: „Ich den-

ke, dass Spiele im Allgemeinen – ebenso wie Storytelling – ein Weg sind, unsere Welt, die echte Welt zu verstehen. Es sind zwei verschiedene Lehrmethoden und genau dieser Teil interessiert mich besonders. Wie nehmen wir Dinge wie Geschichte, das Spielen oder die Spiele selbst auf und verarbeiten sie, um unser Verständnis von der echten Welt zu steigern, ohne dass wir uns davon entfernen?“

Will Wright entwickelte *Sim City* zwischen 1984 und 1985 im Alleingang, als Entwicklungsplattform für den Prototyp diente ihm der C64. Die Prämisse dahinter klingt heutzutage geradezu profan: *Sim City* ist ein Sandbox-Spiel. Der Nutzer verwandelt sich in den gottgleichen Bürgermeister seiner Stadt und muss diese auf einer zufällig ausgewürfelten, aber leeren Landkarte aufbauen. Doch es gibt ein Problem: Zu der damaligen Zeit hatten Spiele (fast) immer einen Anfang und ein Ende. Es herrschte die Meinung vor, dass es ein für den Spieler klar abgestecktes Ziel geben müsse. Zwar bestätigten Titel





Die 2013 veröffentlichte Neuauflage *Sim City* setzte zwar optisch neue Maßstäbe, enttäuschte Fans der Serie allerdings mit einem restriktiven Kopierschutz und spielerischen Limitierungen. (Quelle: Gamespress.com)

wie die Weltraum-Simulation *Elite* (1984), dass auch Sandbox-Spiele erfolgreich sein können, doch kein Publisher wollte den Vertrieb für das sich in Entwicklung befindliche *Sim City* übernehmen. Wright erhielt zunächst nur Absagen.

Erst als er 1986 auf der – Zitat Wright – „wichtigsten Pizza-Party der Welt“ Videospiel-Producer Jeff Braun traf, kam Bewegung in die Sache. Braun suchte – neben einer bereits akquirierten Flugsimulation – nach neuen Projekten. Gemeinsam gründeten die beiden das heute legendäre Unternehmen Maxis mit Sitz in der kalifornischen Kleinstadt Emeryville. Mit Jeff Braun im Rücken reaktivierte Wright die alten Kontakte zu Brøderbund.

Nachdem das Maxis-Team den Verantwortlichen *Sim City* und die Flugsimulation präsentiert hatte, erhielten sie die Zusage. Brøderbund musste damals expandieren, um dem wachsenden Konkurrenten Electronic Arts die Stirn zu bieten. *Sim City* erschien schließlich 1989 für Commodore Amiga und Macintosh-Computer – über vier Jahre nach dem Start der Entwicklung des Projekts.

### Kein Ziel, aber viele Aufgaben

Das fertige *Sim City* ist eine realistische Städtebausimulation: Im Endlosspiel wirft das Programm den Spieler auf eine zufällig ausgewürfelte Karte. Die Aufgabe besteht nun darin, eine möglichst produk-

tive Stadt aufzubauen. Aufgrund der technischen Limitierungen betrachtet man das Geschehen aus der Vogelperspektive. Anstatt aber wie etwa später in *Die Siedler* oder in der *Anno*-Serie Gebäude und Produktionsketten zu errichten, verteilt man hier als virtueller Bürgermeister in erster Linie Flächen – nämlich für Industrie, Gewerbe und Wohngebiete. Dabei setzt *Sim*

*City* auf einfaches, aber noch heute gängiges Ressourcenmanagement: Alle Gebiete benötigen Strom, entsprechend baut man stets zunächst ein Kraftwerk. Doch das funktioniert natürlich nicht ohne Arbeiter. Also zieht man eine Straße von den Wohnbereichen zu dem Kraftwerk.

Anders als im vier Jahre später veröffentlichten Nachfolger *Sim City 2000* gibt es im ersten Teil kei-

## Sim City: Fun Facts!

- Der Arbeitstitel von *Sim City* lautete ursprünglich „Micropolis“.
- In der Geschichte von Maxis tauchen immer wieder Lamas auf – egal, ob als Unterhosen-Motiv in *Die Sims* oder als Symbol für mittlere Spielgeschwindigkeit in *Sim City*. Die Erklärung dahinter: Lamas waren Will Wright zufolge das inoffizielle Maxis-Maskottchen und gewannen eine firmeninterne Abstimmung.
- Die Strafe Gottes: Wenn man in *Sim City* eine Kirche abrisst, entfesselte das automatisch einen Tornado.
- Wer sich mit einem eingebauten Cheat zu oft mehr Geld verschaffte, musste sich ebenfalls auf Probleme gefasst machen: Wiederholte man die Mogelei nämlich dreimal, erschütterte ein Erdbeben die Stadt.
- *Sim City* für das Super Nintendo definierte die Stadt anhand der Einwohnerzahl und kategorisierte sie so in die Klassen: Stadt, Großstadt, Hauptstadt, Metropole und Mega-Metropole. Wer die höchste Stufe erreichte, schaltete eine Super-Mario-Statue als Deko-Objekt frei.
- Am 12. November 2007 genehmigte Electronic Arts die Veröffentlichung des Source-Codes von *Sim City* gemäß der GPL (General Public License). Aus lizenzrechtlichen Gründen musste man das Projekt aber in *Micropolis* umbenennen.
- Will Wright ist ein Freund ungewöhnlicher Hobbys: So nahm er 1980 an dem Autorenn-Wettbewerb U.S. Express, einem Vorgänger des berühmten Cannonball Run, teil. Darüber hinaus sammelt er seit 2003 Bauteile des russischen Raumfahrtprogramms und partizipierte mit seiner Tochter an der TV-Serie *BattleBots*, in der Roboter gegeneinander kämpfen. Die von ihm konzipierte Maschine zerstörte die Konkurrenz jedoch nicht, sondern wickelte sie mit Klebeband ein und machte sie so bewegungsunfähig. Wright wurde dafür später disqualifiziert.



Kein Anfang und kein Ende: *Sim City* galt zunächst als nicht massentauglich, da es dem Spieler keine klaren Ziele vorgab. Zugegeben: Die Schwarz-Weiß-Karte der Mac-Version sieht wenig einladend aus ... (Quelle: Myabandonware.com)





Das Hauptmenü des ersten *Sim City* ist Kult. Auf einem Straßenschild entscheiden wir, ob wir eine neue Stadt anlegen oder doch lieber eines der Szenarien spielen möchten. (Quelle: Myabandonware.com)

ne Terrainunterschiede wie Berge oder Hügel, die Karte ist einfach nur platt. Die Straßenplanung unterliegt ebenfalls diversen Limitierungen. Wege werden ausschließlich in geraden Linien angelegt. Diagonalen folgen erst in *Sim City 2000* und gehören zu den weniger lohnenswerten Neuerungen. Sie nehmen auf dem Spielfeld unnötig viel Platz weg, denn Gebäude wie Krankenhäuser oder Polizeistationen und besagte Baugebiete sind ausschließlich rechteckig. Wer also in *Sim City* erfolgreich sein möchte, der baut – wie es sich für das amerikanische Stadtbild gehört – in Blöcken.

Obwohl *Sim City* speziell in der Schwarz-Weiß-Optik der Mac-Version sehr spartanisch daherkommt, erkennt man bei genauerem Hinschauen viele moderne Designelemente. Beispielsweise erhalten Mächtigern-Bürgermeister optisches Feedback für ihre Entscheidungen. Wer seine Metropole sinnvoll aufbaut, sieht,

wie sich das Stadtbild zusehends verändert. Auf den Straßen etwa tummeln sich dann rudimentär animierte Autos und die in den Gebieten ansässigen Gebäude verändern sich mit der Zeit. In Industrieabschnitten ist diese Entwicklung besonders gut erkennbar: Die ersten Fabriken dort besitzen erst einen, dann zwei und schließlich drei Schornsteine. Während viele Wirtschaftssimulationen dieser Zeit noch auf Zahlenwüsten setzten, ging *Sim City* einen progressiven Weg und stellte den Spielfortschritt grafisch dar.

### Plädoyer für den Umweltschutz

Innerhalb der Spielmechanik greifen viele Elemente ineinander und erfordern das Abwägen der Vor- und Nachteile. Will Wright integrierte sogar Faktoren wie Umweltverschmutzung – ein aufkommendes Streitthema der 1980er-Jahre. Die Bewohner der eigenen Stadt möchten etwa aufgrund der Abgase nicht zu dicht an Industrie-



Der Straßenbau fällt in *Sim City* aufgrund fehlender Unebenheiten im Terrain noch vergleichsweise einfach aus. Selbst das Anlegen diagonalen Straßen ist hier noch nicht möglich. (Quelle: Myabandonware.com)

anlagen wohnen. Im Spielverlauf steigt ihr zudem von schmutzigen Kohlekraftwerken auf „saubere“ Atomkraftwerke um. Diese bergen aber das Risiko einer Kernschmelze in sich. *Sim City* setzt ein leises, aber klares Statement für den Umweltschutz: Wer Grünflächen und Naherholungsgebiete baut, der erfreut damit die eigenen Bürger und kassiert höhere Steuern. Vor allem in wirtschaftlicher Hinsicht beweist *Sim City* eine gewisse Vielfältigkeit. Beispielsweise bezieht man sowohl durch Wohnungen als auch durch Industriegebiete in Wassernähe bessere Steuereinnahmen. Man muss also selbst abwägen, was in diesem Moment sinnvoller für die eigene Planung ist. Wer das Maximum aus seiner Stadt herausholt, der kommt in den Genuss besonderer Gebäude. In perfekter Wohnlage sprießen beispielsweise „riesige“ Wolkenkratzer aus dem Boden. Das Spiel vermittelt so das eindeutige Signal, dass der Spieler etwas richtig macht.

Will Wright wollte *Sim City* mit dem direkten Feedback für jedermann spielbar machen – ganz egal, welchen Bildungsstand oder welches Alter der jeweilige Spieler hat: „Schaut man sich die Simulation genauer an, dann folgt sie eigentlich einfachen Regeln“, sagte er in dem *Medium.com*-Interview. „Es ist sehr interessant zu sehen, wie diese einfachen Regeln zu großer Komplexität heranwachsen, wenn sie miteinander interagieren. Man kann sich nicht zurücklehnen und abwarten. Man muss das Spiel entdecken. Man muss die Simulation erforschen, denn die auftauchenden Systeme sind von Natur aus unberechenbar.“

### Szenarien und Katastrophen

*Sim City* ist ein Spiel ohne Ziele – und damit ohne klassisches Ende. Dennoch integrierte Wright eine Reihe von Szenarien, die euch vor feste Aufgaben stellen und sogar einen Realitätsbezug besitzen. So thematisiert das Spiel etwa das



Schöner, komplexer, besser: Vier Jahre nach dem ersten *Sim City* legte der Nachfolger *Sim City 2000* die Messlatte mit Neuerungen wie der isometrischen Ansicht und Höhenstufen ein ganzes Stück höher. (Quelle: Gamespress.com)



Will Wright gehört zu den populärsten und anerkanntesten Spieleentwicklern. Das erste *Sim City* entwickelte er im Alleingang, zudem ist er auch die treibende Kraft hinter der Lebenssimulation *Die Sims*. (Quelle: BAFTA / Gamespress.com)



Bombardement der Alliierten auf Hamburg im Jahr 1944. Das Ziel besteht hier im Löschen der Brände und dem Wiederaufbau der Stadt. Das Szenario wurde bereits seinerzeit sehr kontrovers diskutiert und daher in der 1991 veröffentlichten Portierung für das Super Nintendo entfernt. Weitere Schauplätze sind etwa die Überschwemmung von Rio de Janeiro, das Erdbeben in San Francisco von 1906 oder auch – in Anlehnung an die japanischen *Godzilla*-Filme – der Angriff eines Monsters auf Tokio im Jahr 1961. Die Szenarien stießen auf geteiltes Feedback: Einige Spieler mochten die klare Linie, anderen fehlte wiederum der emotionale Bezug zu den vorgebauten Städten. Schließlich muss man ja die eigene Metropole kennen.

Im Endlosspiel sind Katastrophen wie Tornados oder Überschwemmungen optional. Ihr aktiviert sie entweder im Vorfeld oder löst sie gar manuell während der laufenden Partie aus. Die „Disaster“-Option ist unter Fans ebenfalls nicht unumstritten: Wieso sollte man seine eigene Kreation mutwillig zerstören? In den USA sorgte sie gar für rechtliche Probleme: Auf der dort ausgelieferten Spielverpackung zerlegte nämlich ursprünglich ein stark an *Godzilla* erinnerndes Monster eine gezeichnete Großstadt. Das gefiel dem Rechteinhaber Toho natürlich überhaupt nicht. Es folgte eine Unterlassungsklage, sodass neue Verpackungen gedruckt werden mussten.

Doch von diesem kleinen Skandal abgesehen, mauserte sich *Sim City* rasend schnell zu einem enormen Erfolg. Maxis veröffentlichte das Spiel in Folge auf anderen Systemen wie dem PC

## Vergessene Spiele von Will Wright

### Sim Ant (1991)

*Sim Ant* erschien 1991 für MS-DOS, Windows und Mac. Später folgten Umsetzungen für den Amiga und das SNES. Die Prämisse hinter *Sim Ant* ist deutlich anders als in *Sim City*: In der Lebenssimulation kontrolliert ihr die Geschicke eines Ameisenstaats. Aus der Vogelperspektive steuert ihr lediglich ein einzelnes Insekt. *Sim Ant* besteht aus drei Spielmodi: Quick Game, Full Game oder Experimental Game. Ziel ist es letztlich, nicht nur den Garten, sondern auch das Haus der Menschen zu vereinnahmen. Dabei muss der Spieler die Angriffe der roten Ameisen abwehren oder den Nahrungsmittelhaushalt durch das Legen von Pheromonspuren sichern. Will Wright erklärte später, dass ihm einige in *Die Sims* eingebauten Mechanismen bei den Arbeiten an *Sim Ant* einfielen.



Quelle: Myabandonware.com

### Sim Copter (1996)

Mit dem wachsenden Erfolg der Marke *Sim City* versuchte Maxis, die bereits gebauten Städte in andere Projekte zu integrieren. *Sim Copter* für den PC war kompatibel zu *Sim City 2000*. Bedeutet: Spieler erkunden in der Flugsimulation in lizenzierten Helikoptern wie dem Schweizer 300C oder dem Bell 212 ihre eigenen Metropolen und erhalten so einen ganz anderen Blick für die eigene Kreation. Im Mittelpunkt stehen vor allem Rettungseinsätze und das Koordinieren von Polizei, Feuerwehr und Krankenhäusern. Passenderweise untermauert unter anderem Wagners „Walkürenritt“ das Geschehen. *Sim Copter* floppte allerdings und war – ähnlich wie der Action-Racer *Streets of Sim City* – ein gescheiterter Versuch, die Marke *Sim City* zu erweitern.



Quelle: Myabandonware.com

### Spore (2008)

Will Wrights Passion für die Evolution zeigte sich auch in der 2008 veröffentlichten Lebenssimulation *Spore*. In diesem Spiel dreht sich nämlich alles um die Entwicklung einfacher Zellen bis hin zu einer modernen Spezies von Raumfahrern. *Spore* vereint viele Ideen früherer Titel wie beispielsweise die Besiedelung eines Planeten und den Aufbau einer Zivilisation. Obwohl *Spore* von den Kritikern gute Wertungen erhielt, blieb der große Erfolg aus. Die damals neue DRM-Software SecuROM sorgte für eine große Kontroverse: *Spore* konnte nach der ersten Aktivierung lediglich auf drei Rechnern nacheinander oder neu installiert werden. Die Community machte sich damals vor allem auf Amazon Luft. Über 2.000 größtenteils negative Kommentare sprechen für sich.



Quelle: Gamespress.com

oder dem ZX Spectrum – teils mit einschneidenden Veränderungen und technischen Unterschieden. In der bereits erwähnten SNES-Version etwa verwüstet nicht *Godzilla*, sondern Bowser aus der *Super Mario*-Serie die Stadt. Als Berater führt der an Will Wright angelehnte Dr. Wright durch das Programm. Die Macher integrierten zudem Krankenhäuser und Schulen, die gelegentlich in Wohngebieten anstelle von normalen Häusern auftauchen.

Maxis veröffentlichte 1991 die beiden Erweiterungspacks *Sim City: Ancient Cities* und *Sim City: Future Cities* und passte das Spiel eher notdürftig an die neuen Zeitepochen an. In *Ancient Cities* etwa ersetzen Wasserleitungen die Strommasten und natürlich gibt es auch keine modernen Schornsteine, sondern Burgen.

Eine besondere Rolle nimmt die 1993 von Interplay lizenzierte CD-ROM-Variante *Sim City Enhanced* ein: Diese läuft nicht nur bei

schnittigen 256 Farben, sondern bietet auch moderne Multimedia-Inhalte wie Videoclips und Sprachausgabe. Einige der Audio-Aufnahmen – etwa die für den Hubschrauber der Verkehrsüberwachung – tauchten später im Titel *Sim City 2000* ein weiteres Mal auf.

### Was kommt nach Sim City?

*Sim City* war ein Riesenerfolg. Das Spiel verkaufte sich allein 1992 über eine Million Mal und gehörte von 1993 bis 1999 in den USA



Der dritte Teil der Reihe, *Sim City 3000*, machte einen riesigen grafischen Sprung. Spielerisch blieb aber das Erfolgsrezept dasselbe. (Quelle: EA)



Auch in *Sim City 4* gehören Katastrophen zum Alltag des virtuellen Bürgermeisterdaseins. Hier bricht beispielsweise ein Vulkan aus. Blöd gelaufen ... (Quelle: EA)



Kurvige Straßen und idyllische Vororte sind im aktuellsten Teil der Reihe keine Schwierigkeit mehr – dafür hatte das Spiel ganz andere Probleme. (Quelle: Electronic Arts)



mit weiteren 830.000 verkauften Einheiten zu den zehn erfolgreichsten Spielen überhaupt. Die Kritiker überschütteten *Sim City* mit Preisen. Entsprechend wuchs die Reputation von Maxis und Will Wright. Die starken Verkaufszahlen verschafften dem Unternehmen ein finanzielles Polster, das Wright vor allem für Experimente nutzte. Titel wie *Sim Earth* (1990), *Sim Ant* (1991), *Sim Life* (1992) und *A-Train* (1992) folgten zwar einem ähnlichen Konzept wie *Sim City*, verkauften sich aber weitaus schlechter.

Erst das 1993 veröffentlichte *Sim City 2000* spülte bei Maxis wieder Geld in die Kasse. Das Programm wartet mit einer ansehnlichen SVGA-Grafik aus der Iso-Perspektive auf und bietet neben komplexeren Funktionen detailverliebte Optionen. So besitzt die Karte etwa Höhenunterschiede, was das Bauen deutlich erschwerte und zugleich neue Möglichkeiten wie Wasserleitungen und U-Bahn-Trassen erlaubt. Dem futuristischen Szenario trug Maxis mit zusätz-

lichen Gebäuden wie sieben verschiedenen Kraftwerken Rechnung – darunter auch Windräder und Fusionskraftwerke. Eine Zeitung informiert in teils witzigen, teils ernsten Schlagzeilen über die Lage der Nation. *Sim City 2000* entpuppte sich als würdiger Nachfolger. Das Spiel verkaufte sich bis Januar 2002 insgesamt 3,4 Millionen Mal.

1995 ging Maxis mit einem Umsatz von 38 Millionen Dollar an die Börse. Zu ihren Hochzeiten war die Aktie 50 Dollar wert. Da abseits der erfolgreichen Marke *Sim City* der Erfolg allerdings ausblieb, geriet das Unternehmen zusehends in finanzielle Schieflage. Schuld daran waren weitere Misserfolge: Im 1996 veröffentlichten *Sim Copter* sollten Fans ihre Kreationen aus *Sim City 2000* mit einem Hub-schrauber erforschen. Die Idee kam bei den Spielern jedoch ebenso wenig an wie der 1997 erschienene Actiontitel *Streets of Sim City*.

Aus unternehmerischer Sicht lief ebenfalls nicht alles glatt: 1995 arbeitete Maxis mit dem in Texas

ansässigen Studio Cinematronics zusammen. Aus dieser Verbindung entstand das durchwachsende Flipper-Spiel *Full Tilt! Pinball*. Daraufhin akquirierte Maxis das Unternehmen und dessen 13 Mitarbeiter – aus Cinematronics wurde Maxis South. Doch die Fusion warf keine Früchte ab. Der *Diablo*-Klon *Crucible* erschien nie und so führte diese Fehlentscheidung letztlich auch zur Übernahme von Maxis durch den Publisher-Riesen Electronic Arts.

### Maxis unter Electronic Arts

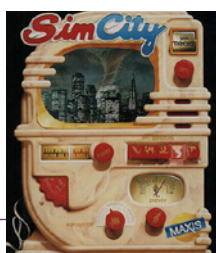
1997 stimmte Maxis der Akquisition durch Electronic Arts zu, der durch einen Aktientausch im Wert von 125 Millionen Dollar besiegelt wurde. Die *Sim City*-Reihe lief auch unter neuer Schirmherrschaft weiter: 1999 erschien *Sim City 3000* und bot frische Funktionen wie etwa die Müllbeseitigung. Es erweiterte zudem die Möglichkeiten der Interaktion mit Nachbarstädten, so ist etwa der Handel mit Wasser oder Strom möglich. Dazu gibt es

einen ständig aktiven Newsticker, der neben aktuellen Nachrichten auch allerlei humorvolle Texte in Dauerschleife sendet. Besonders ambitionierte Spieler können sich Sehenswürdigkeiten wie das Empire State Building oder den Eiffelturm in die Stadt bauen.

*Sim City 3000* setzte weiterhin auf eine isometrische Ansicht. Im Zuge des aufkommenden 3D-Hypes plante Maxis ursprünglich – trotz vieler Bedenken der Entwickler selbst – ein 3D-Aufbauspiel. Diese Variante befand sich sogar ein Jahr lang in der Entwicklung. Allerdings ruderten die Entwickler zurück, nachdem die 3D-Variante im Rahmen der Spielemesse E3 1997 vernichtende Kritiken erhielt. Maxis und Electronic Arts gingen daher lieber auf Nummer sicher – vor allem auch deshalb, weil Maxis zu dieser Zeit seit 1993 kein profitables Spiel mehr auf den Markt gebracht hatte.

Doch Will Wright hatte selbst noch ein Ass im Ärmel. Nachdem 1991 in Folge der verheerenden Brände in Oakland sein Haus niedergebrannt war, entwickelte er die Idee eines virtuellen Puppenhauses. Wie wäre es, wenn er sein Haus einfach neu aufbauen, neu einrichten und die Möbel arrangieren könnte? Wie wäre ein Spiel, welches das Leben eines Menschen simuliert? Ihr ahnt es schon: *Die Sims* waren geboren! Doch das Spiel stieß beim Maxis-Vorstand auf breite Ablehnung, denn Puppenhäuser seien etwas für Mädchen und die zocken keine Videospiele – so zumindest lautete das damalige Vorurteil. Electronic Arts dagegen erkannte das Potenzial des Konzepts und gab Wright entsprechend Rückendeckung. Eine Entscheidung, die sich letztlich be-

## Sim City: Timeline durch die Geschichte



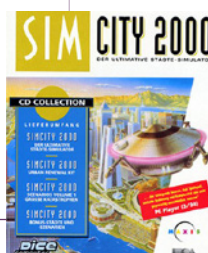
1989  
**Sim City**

Quelle: Amazon



1993  
**Sim City Enhanced**

Quelle: Moby Games



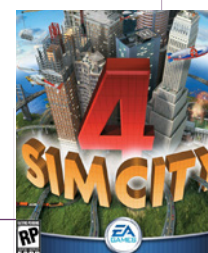
1993  
**Sim City 2000**

Quelle: Moby Games



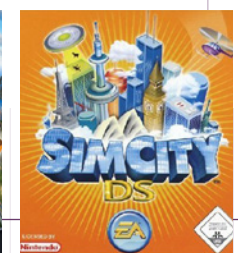
1999  
**Sim City 3000**

Quelle: Moby Games



2003  
**Sim City 4**

Quelle: Electronic Arts



2007  
**Sim City DS**

Quelle: Electronic Arts



*Sim City 3000* (1999) sollte ursprünglich als 3D-Aufbauspiel erscheinen. Nachdem erste Vorschaubilder 1997 auf extrem negatives Feedback stießen, ruderte Maxis jedoch zurück. (Quelle: Gamespress.com)



zahlte machte: *Die Sims* wurde Will Wrights nächster Mega-Erfolg und löste das Grafik-Adventure *Myst* als das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten ab.

### Das Erbe von Sim City

*Sim City* fand 2003 mit dem vierten Teil seine Fortsetzung und setzte etwa bei seinem Progressionssystem weniger auf das Alter der Stadt, sondern vielmehr auf erfolgreiches Ressourcenmanagement. Maxis veröffentlichte in den Folgejahren mit dem zweiten Teil von *Die Sims* (2004) und *Spore* (2008) weitere Spiele, bei denen Wrights Einfluss überdeutlich spür-

bar war. *Sim City* lief mit Ablegern wie dem eher auf die Bewohner der Städte fokussierten *Sim City: Societies* (2007) sowie *Sim City: Creator* (2008) für die Nintendo Wii und den Nintendo DS weiter. Für Will Wright begann 2009 schließlich ein neuer Lebensabschnitt: Er verließ Maxis und schloss sich dem Tech-Startup Stupid Fun Club an. Er begründete seinen Weggang offiziell damit, dass er etwas Neues machen möchte. Ab 2011 stieß er zudem zum Vorstand von Linden Lab, den Schöpfern des Online-Spiels *Second Life*, hinzu. 2018 machte Wright mit der Ankündigung der KI-Simulation *Proxi*

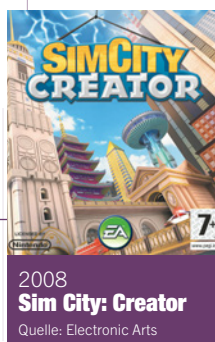
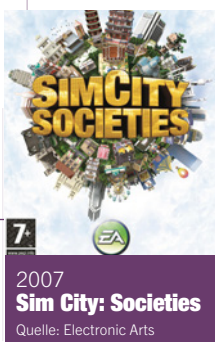
auf sich aufmerksam, die in Zusammenarbeit mit Gallium Artists und Unity Technologies entsteht. *Proxi* soll 2019 auf den Markt kommen und wäre Wrights erstes veröffentlichtes Werk seit *Spore*.

*Sim City* fand indes 2013 seinen vorläufigen Abschluss. Das Spiel enttäuschte allerdings: Viele Features waren nicht ausgereift, hinzu kamen unzählige Programmfehler und nicht eingehaltene Versprechungen. Erst über Patches wurde *Sim City* spielbar, erntete aber zum Launch starken Gegenwind und fiel bei Kritikern und Fans gleichermaßen gnadenlos durch. 2015 schloss Electronic Arts Ma-

xis' Hauptniederlassung in Emeryville und integrierte die Marke Maxis in den EA-Studioverbund. Damit endete vorerst auch die Geschichte der Städtebausimulation.

Was bleibt, ist die Gewissheit, dass *Sim City* neue Wege ebnete – für gewaltfreien Aufbauspaß und für Kreativität am Bildschirm. Es diente als Inspiration für *Civilization*, *Die Siedler*, *Anno* und Co. und bescherte uns unzählige von Freude erfüllte Stunden beim Optimieren, Kreieren und Verstehen unserer eigenen, virtuelle Städte. Wir sagen: Alles Gute zum Geburtstag, *Sim City*!

OLAF BLEICH/BENEDIKT PLASS-FLESENKÄMPER/  
SASCHA LOHMÜLLER





# Multimedia

Nicht nur Spiele machen Spaß. Deswegen stellen wir euch hier nützliche Technik-Gadgets, Konsolenzubehör, Bücher & Comics, Filme und Musik vor.

## Devolo Magic 2 WiFi Multiroom Kit



Steckdosen spenden nicht nur Strom und lustige Frisuren, sondern nun auch noch Internet.

**ZUBEHÖR** | Die Heimnetzwerk-lösung von Devolo haben wir euch schon einmal vorgestellt. Nun hat das Unternehmen mit dem Magic 2 eine neue Produktreihe auf den Markt gebracht. Doch zuerst einmal die grundsätzliche Funktionsweise

der dLAN-Adapter: Eines der Geräte wird (in der Nähe eures Modems/Routers) in eine Steckdose gesteckt und dann per LAN-Kabel mit dem Modem verbunden. Fortan verteilt der Adapter das Netzwerksignal über eure Stromkreise. In anderen Räu-

men müsst ihr also lediglich einen weiteren Adapter nutzen, um das Netzwerksignal dort abzugreifen. Soweit die Theorie, doch gibt es dabei einiges zu beachten. So sollte der Adapter grundsätzlich in einer Wandsteckdose eingesteckt sein und nicht etwa in einer Steckdosenleiste – daher auch die Steckdose auf der Vorderseite. In dem hier vorgestellten Multiroom Kit findet ihr neben dem Access Point (ein LAN-Anschluss), der bei eurem Router eingesteckt wird, noch zwei WiFi-Adapter, die nicht nur über zwei Kabelanschlüsse verfügen, sondern auch das WiFi-Signal im Raum verteilen – sehr praktisch. Zudem verfügt die Magic-2-Reihe

mit 2.400 Mbit/s über eine doppelt so hohe theoretische Übertragungsrate wie die Vorgängermodelle Magic 1 und dLAN 1200+. Theoretisch deshalb, weil ihr neben den normalen Funk-Interferenzen nun auch noch auf Stromschwankungen achten müsst. Zudem ist die neue Reihe nur bedingt mit den alten Geräten kompatibel, da diese sie ausbremsen. Läuft aber erst einmal alles und ist über das Browser-Interface vielleicht noch optimiert, ist dLAN eine sehr gute, aufgeräumte, aber auch teure Alternative zu herkömmlichen Netzwerklösungen. **SASCHA LOHMÜLLER**

<b>Hersteller</b>	Devolo
<b>Preis</b>	ca. 300 €, kleinere Kits auch ab ca. 150 € erhältlich
<b>Testurteil</b>	1 2 3 4 5 6 <b>7</b> 8 9 10

## Tomb Raider Vol. 4 Inferno



Viel Action und ein mysteriöses Grab im ewigen Eis.

**COMIC** | Noch bevor sich Lara in *Shadow of the Tomb Raider* auf den Weg nach Paititi macht, führt sie ihr Rachefeldzug gegen Trinity in die Antarktis. Dort bekommt sie es nicht nur mit einer verschlagenen Widersacherin zu tun, Lara muss sich auch ihren inneren Dämonen stellen. Die dadurch ausgelöste Charakterentwicklung ist gut und nachvollziehbar, wird aber leider im danach stattfindenden Spiel nicht so aufrecht gehalten. Für

Fans ist der Comic aber dennoch eine nett geschriebene und hübsch gezeichnete Zusatzgeschichte. Hinweis: Nur auf Englisch erhältlich. **MATTHIAS DAMMES**

<b>Verlag</b>	Dark Horse
<b>Seitenzahl</b>	104
<b>Preis</b>	15,70 Euro
<b>Testurteil</b>	1 2 3 4 5 6 <b>7</b> 8 9 10

## X-Men: Phoenix

Sammelband um die gefühlt dreitausendste Rückkehr des Phoenix – naja.

**COMIC** | Die Story um Jean Grey/Marvel Girl/Phoenix/Dark Phoenix hat uns genau eines gebracht: einen perfekt geschriebenen Helden-tod. Das war allerdings 1980. Alles danach hätte man sich sparen können. Das gilt auch für die beiden in diesem Band zusammengefassten Reihen *Phoenix' Abgesang* und *Phoenix' Kriegsgesang* (2005–2007). Die Stories sind zwar nicht per se schlecht, aber viel zu verworren und langatmig. Und die Zeichnungen sind durchweg nett, mitunter aber seltsam auf Realismus getrimmt. Taugt maximal als Einstimmung auf den *X-Men: Dark Phoenix* im Sommer. Aber da greift man auch besser zu klassischen X-Men-Geschichten. **SASCHA LOHMÜLLER**



<b>Verlag</b>	Marvel/Panini
<b>Seitenzahl</b>	260
<b>Preis</b>	27,00 Euro
<b>Testurteil</b>	1 2 3 <b>4</b> 5 6 7 8 9 10



# LX 55 USB

Ein überraschend hochklassiges Headset für nicht allzu dicke Geldbeutel!

**HEADSET** | Das LX 55 gehört mit dem LX 60 zur neuen Headset-Reihe des deutschen Herstellers Lioncast, der uns schon seit einigen Jahren mit Zubehör im mittel- bis niedrigpreisigen Bereich versorgt. Das Headset kommt in zwei Varianten: ein analoges Stereo-Modell mit Klinkeanschluss für knapp 60 Euro und ein USB-betriebenes, das zusätzlich noch über RGB-Beleuchtung und virtuellen 7.1-Sound verfügt. Für den Test haben wir uns die zweite Variante angeschaut. Was auf den ersten Blick sofort auffällt, ist die für rund 80 Euro enorm gute Verarbeitung des Geräts. Der Bügel ist aus Metall und somit schön robust, die Polster am Bügel und an den Ohrmuscheln sind sehr weich und komfortabel. Letztere fallen zudem richtig groß aus, perfekt also für Menschen mit großen Ohren – den Witz sparen wir uns an dieser Stelle. Im Lieferumfang inbegriffen sind zudem zwei Kabel, mit denen ihr das LX 55 wahlweise über Klinke oder passend zum Namen über USB anschließt.

<b>Hersteller</b>	Lioncast
<b>Plattform</b>	PS4, PS3, PC, Xbox
<b>Preis</b>	ca. 80 Euro
<b>Testurteil</b>	1 2 3 4 5 6 7 <b>8</b> 9 10

Da das virtuelle 7.1 und die programmierbare RGB-Beleuchtung an den Seiten des Headsets nur so funktionieren, ist das natürlich die sinnvollere Variante. Ins Kabel integriert ist eine (ungewohnt schwere) Steuereinheit für Lautstärke, Mikro und Beleuchtung. Der Sound aus den beiden 53-mm-Neodym-Treibern ist trotz der Bewerbung aber weniger „brachial“, sondern eher ausgewogen mit klaren Mitten und Höhen und lauten, aber nicht zu lauten Bässen. Fazit: Für den Preis fast unschlagbar. **SASCHA LOHMÜLLER**



# Game:Pad 4S Wireless

PS4-Zocken macht nicht nur mit dem Original-Controller Spaß, sondern auch mit dem hier.

**GAMEPAD** | Der kabellose Controller von Snakebyte Game:Pad 4S Wireless bietet entgegen seinem eher ungriffigen Namen einen richtig guten Griff – der 4S liegt nämlich angenehm in der Hand, auch bei längeren Spielsessions. Die Ausstattung lässt keine Wünsche offen und steht dem originalen PS4-Controller in nichts nach, neben den obligatorischen Buttons findet ihr an der Unterseite einen 3,5mm-Klinkeanschluss für Audio und Headsets, auf der Oberseite befindet sich der Micro-USB-Anschluss zum Laden. Praktisch, denn so könnt ihr die Kabel eurer PS4-Controller von Sony verwenden, die auch auf Micro-USB setzen; schade jedoch, dass kein zeitgemäßer USB-C-Anschluss Verwendung findet wie beispielsweise bei den meisten neuen Smartphones, Laptops, Tablets oder auch bei der Konkurrenzkonsole Nintendo Switch. Da-



für liegen dem Controller gleich ein passendes Micro-USB-Kabel sowie eine knapp gehaltene Bedienungsanleitung bei. Da der 4S von Snakebyte auf Bluetooth zur kabellosen Verbindung setzt, ist der Controller nicht nur mit der Playstation 4 kompatibel, sondern beispielsweise auch mit dem PC. Das Gamepad ist neben der schlicht-schwarzen Variante auch in weiteren Farben erhältlich, unter anderem im stylischen blauen Camo-Look, der wahlweise auch in „Camo-Kaugummi“ verfügbar ist. Für den Preis von rund 40 Euro stimmt die Qualität des 4S in allen wichtigen Punkten. **JOHANNES GEHLING**

<b>Hersteller</b>	Snakebyte
<b>Plattform</b>	PS4, PS3, PC
<b>Preis</b>	ca. 40 Euro
<b>Testurteil</b>	1 2 3 4 5 6 7 <b>8</b> 9 10

# In Flames – I, The Mask

Ein neues In-Flames-Album – und dann noch ein erfreulich ordentliches!

**MUSIK** | Die Hörerschaft von In Flames lässt sich grob in zwei Gruppen einteilen: Diejenigen, die die ersten vier, fünf Alben der Band vergöttern, auf denen die Schweden den sogenannten Göteborg-Sound mitprägten und an der Seite von Dark Tranquillity oder At The Gates den melodischen Death Metal etablierten. Und diejenigen, die den spätestens mit dem 2002er-Album *Re Route to Remain* eingeschlagenen Weg mögen, der In Flames in deutlich modernere, am Metalcore oder

Groove Metal orientierte Gefilde führte. Wobei dies ein nachvollziehbarer und wohl auch unvermeidbarer Schritt war, schließlich bringt steigender kommerzieller Erfolg meist auch eine Anpassung an den Massenmarkt mit sich – und umgekehrt. Nichtsdestotrotz gab es auch auf den letzten Alben immer wieder eine Handvoll Songs, die Fans der ersten Stunde aufhorchen ließen. Auf *I, The Mask* finden sich davon erfreulich viele, etwa der erstaunlich harte Titeltrack oder die nicht

minder krachigen *Burn* und *I Am Above*, die im Refrain aber natürlich wieder mit dem mittlerweile gewohnten melodischen Klagesang aufwarten. Ausreißer nach unten gibt es aber auch, etwa das etwas lahmarschige *All The Pain* oder das klar als Mitgröhl-Hymne gedachte, aber letztlich nur arg simple, eintönige (*This Is Our*) *House*. Alles in allem dennoch das wohl beste Album der Band seit *Come Clarity* von 2006 – schön! **SASCHA LOHMÜLLER**



<b>Label</b>	Nuclear Blast
<b>Genre</b>	Modern Metal
<b>VÖ</b>	1. März 2019
<b>Testurteil</b>	1 2 3 4 5 6 <b>7</b> 8 9 10



# Between Worlds



**BLU-RAY** | Julie (Franka Potente) muss sich dringend würgen lassen, denn ihre Tochter liegt nach einem Unfall im Koma. Da Julie als Kind einmal fast ertrunken wäre und dabei eine außerkörperliche Erfahrung hatte, bei der sie ihre Schwester wiederbelebte, kann sie nämlich seitdem Tote erwecken, sofern es sich so anfühlt, als würde sie ertrinken. Was für ein Glück, dass der abgeranzte Trucker Joe (Nicolas Cage) in der Nähe ist und gerne Hand anlegt. Die Tochter wacht auf und Julie und Joe sind nun zusammen. Doch der Geist von

Dummer, mies produzierter, schlecht gespielter Pseudo-Mystery Thriller.

Joes verstorbener Frau ist in Julies Tochter gefahren und möchte nun ebenfalls mit ihm schlafen. Julie muss sich also wieder würgen lassen, um ihre Tochter wirklich zurückzuholen. Nein, das haben wir uns nicht ausgedacht, das ist tatsächlich der Plot dieser billigen pseudo-smarten spanischen Produktion. Wurde Nicolas Cage gerade noch durch seine Rolle im grandiosen Arthouse-Fiebertraum *Mandy* mit Lob überschüttet, spielt er nun mit *Between Worlds* wieder in einem Film mit, der hirnermarternd doof und grauenerregend schlecht ist. Drehbuch, Dialoge, Schauspieler – alles ist unterirdisch. Doch der Film ist nicht mal unterhaltsam schlecht, sondern einfach nur langweilig.

CHRISTIAN DÖRRE

<b>Laufzeit</b>	ca. 90 Min.
<b>Extras</b>	Keine Extras vorhanden.
<b>Testurteil</b>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

# Batman

## Der Schwarze Spiegel

Eine spannende, düstere Gotham-Story mit einem etwas anderen Batman.

**COMIC** | Autor Scott Snyder ist mit seinen New-52-Batman-Stories zu einem der gefragtesten und besten Comic-Schreiber dieser Zeit aufgestiegen und nun ist auch endlich dessen erste geschriebene Batman-Saga *Der Schwarze Spiegel* als Sammelband auf deutsch erhältlich. Hier steckt jedoch nicht Bruce Wayne unter der Maske, sondern Dick Grayson, der als Batman eher Beschützer und Retter statt Rächer sein möchte. Dabei wird er jedoch auf eine harte Probe gestellt, denn zahlreiche neue Gefahren formieren sich in Gothams Unterwelt und Oracle sowie Commissioner Gordon werden von einem dunklen Teil ihrer Vergangenheit eingeholt. *Der Schwarze Spiegel* ist eine spannende und clever geschriebene Geschichte, die aufgrund des dunklen, ein



wenig krakeligen Zeichenstils ein wunderbar düsteres Gotham abbildet. Einziger Kritikpunkt: Manche Story-Stränge wirken überhastet.

CHRISTIAN DÖRRE

<b>Verlag</b>	DC/Panini
<b>Seitenzahl</b>	300
<b>Preis</b>	29 Euro
<b>Testurteil</b>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

# Gamewarez Alpha

Recht gemütlicher, gut verarbeiteter Sitzsack zum kleinen Preis gefällig? Dann ist vielleicht Gamewarez' neue Reihe was für euch.



**SITZSACK** | Vor ein paar Ausgaben stellten wir euch im Rahmen der Multimedia-Rubrik bereits die Classic und Relax Series des Sitzsack-Herstellers Gamewarez vor. Unser Fazit damals: Mit jeweils 130 Euro aufwärts kein billiges Vergnügen und im Falle der Relax-Variante beinahe fast schon zu gemütlich, aber

qualitativ wirklich hochwertig und für gemütliche Stunden vor dem TV sicherlich eine tolle Alternative zum teuren Sofa. Für alle Zocker mit etwas klammerem Geldbeutel lieferte der Hersteller nun die Alpha-Serie hinterher. Hier sitzt ihr allgemein etwas tiefer und habt eine dünnere Lehne im Rücken, zudem gibt es kein Bundle samt Fußhocker zu kaufen. Ansonsten ist die Verarbeitung aber ähnlich hoch, der Polyester-PVC-Bezug ist robust und schmutzabweisend, die Kugeln im Inneren lassen sich sogar nachfüllen. Zu eurer Rechten befindet sich wie

in den beiden teureren Varianten zudem eine Tasche – für Controller, Fernbedienung oder Bierflasche. Größtes Faustpfand der Alpha-Reihe ist sicherlich der Preis von knapp unter 70 Euro, womit man sich vor allem an all diejenigen richtet, die sich einfach nur einen preisgünstigen Sitzsack zulegen wollen, der nicht nach zwei Wochen auseinanderfällt.

SASCHA LOHMÜLLER

<b>Hersteller</b>	Gamewarez
<b>Plattform</b>	–
<b>Preis</b>	ca. 70 Euro
<b>Testurteil</b>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



# Batman

## Die Sünden des Vaters

Papa Thomas Wayne war ein fieser Schwerkrimineller, Bruce Wayne interessiert.



**COMIC** | Dass hier etwas anders ist als bei anderen Batman-Comics, wird schon beim Blick auf das Cover deutlich. Statt eines gezeichneten Dunklen Ritters start uns nämlich ein Bat an, der eher wie eine Renderfigur aus einem Videospiel wirkt. Und das hat seinen Grund: *Die Sünden des Vaters* basiert auf der Telltale-Adventure-Reihe und stellt quasi ein Bindeglied zwischen der ersten und der zweiten (und wohl auch letzten) Staffel dar. Im alternativen Spieluniversum hat Bru-

ce Wayne nämlich herausgefunden, dass sein verehrter Vater gar nicht so ehrenhaft war, sondern aus Geschäftsgründen tatsächlich über Leichen ging. Zusammen mit Carmine Falcone, dem Paten der gleichnamigen Mafia-Familie, hat Wayne Senior Kontrahenten eingeschüchtert, bestochen, beseitigt oder sie unter einem Vorwand nach Arkham verfrachtet und dort mit Drogen vollgepumpt. Bruce versucht daher in *Die Sünden des Vaters* den Namen seiner Firma reinzuwaschen, die Familien der Opfer zu kompensieren und dabei damit klarzukommen, dass sein Vater ein Schwerkrimineller war. Und zu allem Überfluss trachtet auch noch Deadshot nach dem Leben des Dunklen Ritters ... Die Story ist hübsch gezeichnet und von vorn bis hinten spannend, Vorkenntnisse aus den Telltale-Spielen sind ebenfalls nicht vonnöten. Ein unterhaltsamer Ausflug in eine Parallelwelt also.

SASCHA LOHMÜLLER

Verlag	DC/Panini
Seitenzahl	140
Preis	16,99 Euro
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

# X-Men

## Die Welt der Mutanten

Umfangreiches Nachschlagewerk zur Superhelden-Saga von Marvel



**COMIC** | Mittlerweile sind sie etwas in den Hintergrund getreten, auch wenn kürzlich der wunderbar düstere Logan noch mal aufhorchen ließ. Doch dass die X-Men (mit)verantwortlich für den Kino-Comic-Boom der letzten Jahre sind, darüber besteht kein Zweifel. Allerdings war die ungleiche Mutantentruppe rund um Mentor Professor X auch schon in den 60er-Jahren für Marvel so etwas wie ein Jungbrunnen, nachdem man auf DCs Justice Society of America in den 40er-Jahren keine Antwort hatte. Für alle, die noch einmal diese alte Zeit durchleben und den Wandel der Superhelden-Truppe nachlesen wollen, gibt es nun diesen proppevollen, dank Hardcover edel aufgemachten Sammelband. Angefangen bei den klassischen *X-Men* von Stan Lee (R.I.P.) und Jack Kirby (auch R.I.P.) werden euch chronologisch die wichtigsten Etappen der X-Men-Geschichte aufbereitet – bis hin zu den *All-New X-Men* von 2013. Passend zu jedem Abschnitt werden euch die wichtigsten Protagonisten vorgestellt – sowohl die erdachten innerhalb der Comics als auch die

verantwortlichen Herrschaften mit Stift und Tusche. Hinzu kommen Einführungstexte, die die Comic-Reihen geschichtlich und gesellschaftlich einordnen und auch die Zusammenhänge mit anderen Marvel-Serien erläutern. Wer nach diesen 300+ Seiten kein X-Men-Experte ist, dem kann auch nicht mehr geholfen werden.

SASCHA LOHMÜLLER

Verlag	Marvel/Panini
Seitenzahl	324
Preis	29 Euro
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

# Týr – Hel

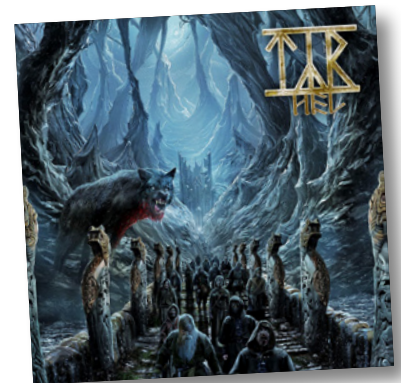
Eine Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön. Und sie inspiriert zudem noch Metal-Bands, wenn Wikinger an Bord sind.

**MUSIK** | Kommt jemand von den Färöer Inseln, übt er normalerweise einen von zwei Berufen aus: Fischer oder Schafhirte. Dank Týr kann man seit einigen Jahren nun einen weiteren Job hinzuzählen: Metal-Musiker. Schon runde 20 Jahre lang entzücken uns die Färinger mit ihrer ganz eigenen Spielart von Wikinger-Metal – nicht so krachig und schnell wie etwa bei den Kollegen von Amon Amarth, Enslaved oder Ensiferum, sondern betont melodisch und progressiv. So verzichten Týr auf ihren mittlerweile acht Studioalben etwa (fast) gänzlich auf Growls oder andere harsche Vocals und setzen stattdessen

auf Klagesang. Auch der prägnant mit *Hel* betitelte neueste Langspieler schlägt in diese musikalische Kerbe. Es regiert klassischer Heavy Metal mit starker Folk-Schlagseite und progressiven Einsprengseln. Mal wird das Gaspedal durchgetreten, wie etwa in *Songs of War*, mal wird auf die Bremsen gedrückt, wie im beinahe balladesken *Sunset Shore* oder im zu Beginn fast schon doomigen *Empire of the North*. Gemein ist allen Songs jedoch der Einsatz vieler (Twin-)Gitarren-Soli und hymnischer Refrains, die zum Mitsingen animieren und nach denen man am liebsten mit Rundschild und Bart auf die nächste Drachen-

boot steigen will. Mit *Ragnars kvæði* und *Álvur kongur* haben es auch wieder zwei Tracks in skandinavischer Sprache auf das Album geschafft. Unser Färöisch ist etwas eingerostet und unser Dänisch und Isländisch war auch schon mal besser, aber wir vermuten mal, auch hier geht es um nordische Heldensagen, zumindest lautet die Übersetzung „Ragnars Gedicht“ bzw. „Elfenkönig“. Letzteres, knapp acht Minuten langes Epos ist dann auch schon der einzige echte „Schwachpunkt“ der Platte, so man denn unbedingt einen suchen will.

SASCHA LOHMÜLLER



Label	Metalblade Records
Genre	Prog/Folk Metal
VÖ	8. März 2019
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Die nächste Ausgabe bekommt ihr ab dem 3. April 2019 beim Zeitschriftenhändler!

## Vorschau



# Days Gone

Das nächste große Sony-Thema steht im April an – wir rechnen mit ein paar handfesten neuen Infos kurz vor Release.

## Test



# Devil May Cry 5

Wir stellen Dante und Co. auf den Prüfstand.

## Vorschau



# Sekiro

Falls der Test nicht klappt, immerhin neue Infos.

Themen der nächsten Ausgabe ohne Gewähr – aber das eine oder andere Gewehr werden wir im Heft haben!

## Mini-Quiz des Monats

Die Auflösung findet ihr unten auf dieser Seite.

**1**

Zombies sind nicht immer Zombies. Wie heißen die Plagegeister in *Days Gone*?

a) Clicker  
b) Freaker  
c) Streamer

**2**

Dante kennt man, Nero ebenfalls. Wie heißt der neue, dritte Held im Bunde?

a) B  
b) V  
c) xXx

**3**

Was ist der Hauptcharakter von *Sekiro: Shadows Die Twice* – Sekiro – von Beruf?

a) Ninja  
b) Farmer  
c) Automechaniker

## IMPRESSUM

**COMPUTEC**
**MARQUARD MEDIA GROUP**

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG  
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH  
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth  
Telefon: +49 911 2872-100  
E-Mail: redaktion@playvier.de  
www.playvier.de

**Geschäftsführer** Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch,  
Christian Müller

**Brand/Editorial Director** Maria Beyer-Fistrich

**Redaktionsleitung** Sascha Lohmüller, verantwortlich  
für den redaktionellen Inhalt. Adresse  
siehe Verlagsanschrift.

**Redaktion** Christian Dörre, Katharina Pache,  
Lukas Schmid

**Mitarbeiter dieser Ausgabe** David Benke, Olaf Bleich, Giordano Braun,  
Matthias Dammes, Viktor Eppert,  
Johannes Gehrling, Dominik Pache,  
Stephan Petersen, Benedikt  
Plass-Fleßenkämper, Karsten Scholz,  
Sönke Siemens, Paula Sprödel, Andreas  
Szedlak

**Lektorat** Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer,  
Sonja Falk

**Layout** Matthias Schöffel (Ltg.), Hansgeorg Hafner,  
Sebastian Bienen  
**Layoutkoordination** Albert Kraus  
**Titelgestaltung** Matthias Schöffel  
**Vertrieb, Abonnement** Werner Spachmüller  
**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid  
**Produktion** Martin Clossmann (Ltg.)  
**DVD** Thomas Dziewezek, Jasmin Sen-Kunoth

www.playvier.de

**Brand/Editorial Director** Maria Beyer-Fistrich  
**Redaktion** David Martin, Maik Koch  
**Digital Director** Simon Fistrich

**Entwicklung** Markus Wolny (Ltg.), Aykut Arik,  
René Giering, Tobias Hartlehnert,  
David Turkadze, Christian Zamora,  
Ali Adah

**Webdesign** Tony von Biedenfeld, Daniel Popa  
**SEO/Produktmanagement** Stefan Wölfl, Jennifer Brechtelsbauer

**Anzeigen**  
CMS Media Services GmbH  
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth  
**Sales Director**  
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;  
jens-ole.quiel@computec.de

**Anzeigenberatung Print/Digital**  
Judith Grätias-Klamm, Tel.: +49 221 2716-252;  
judith.gratias-klamm@computec.de  
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;  
alto.mair@computec.de  
Bernhard Nussler, Tel.: +49 911 2872-254;  
bernhard.nussler@computec.de

**Verantwortlich für den Anzeigenteil:**  
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

**E-Commerce & Affiliate**  
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher  
**Creation & Services**  
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  
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg  
Tel.: +49 40 468 567-100  
www.stroer.de, kontakt@stroer.de

**Anzeigenendisposition**  
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de  
**Datenübertragung via E-Mail:** anzeigen@computec.de  
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

**Abonnement – http://abo.playvier.de**  
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

**Post-Adresse:**  
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland  
**Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:**

**Deutschland**  
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  
\*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

**Österreich, Schweiz und weitere Länder**  
E-Mail: computec@dpv.de  
Tel.: +49 911 99399098  
Fax: +49 1805 8618002

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,  
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**  
Inland: € 72,- / Österreich: € 80,- / Ausland: € 84,-  
**ISSN/Vertriebskennzeichen:** ISSN 1865-9543  
**Vertrieb:** DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74,  
20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de  
**Druck:** Walstead Central Europe, Poland; ul. 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 Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:  
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

**MARQUARD MEDIA GROUP**

**Deutschland:**  
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

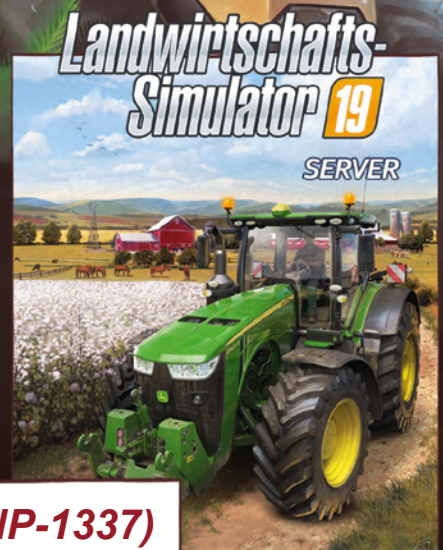
**Marquard Media Polska:**  
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

**Marquard Media Hungary:**  
APA, ÉVA, GYERKELEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE



# 4NETPLAYERS

● Game-Server ● Teamspeak-Server ●



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

[WWW.4NETPLAYERS.DE](http://WWW.4NETPLAYERS.DE)

COMPUTEC

Ein Produkt der

MARQUARD MEDIA GROUP



Jedes Abenteuer beginnt mit dem ersten Schritt...

# OUTWARD



Day One Edition inklusive treuem Begleiter-Tier und Feuerwerk-Fähigkeit!

26. MÄRZ

PS4

XBOX ONE

PC



©Nine Dots Studio, 2015. Published 2019 by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver and its respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Developed by Nine Dots Studio. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4 is a trademark of the same company.