

GAMERS  GLOBAL

# DU 2017

DAS SPIELTEN UNSERE USER

Zusammenfassung aller **1 | 9 | 5** Beiträge



# INHALT

---

## 📁 Allgemeines

- > [Vorwort](#) ..... 3
- > [Statistiken](#) ..... 4

## 📁 Beiträge 2017

- > [Januar](#) ..... 5
- > [Februar](#) ..... 29
- > [März](#) ..... 48
- > [April](#) ..... 62
- > [Mai](#) ..... 78
- > [Juni](#) ..... 97
- > [Juli](#) ..... 114
- > [August](#) ..... 130
- > [September](#) ..... 151
- > [Oktober](#) ..... 167
- > [November](#) ..... 184
- > [Dezember](#) ..... 198

## 📁 Ergänzungen

- > [Galerien auf GG](#) ..... 212
- > [Infos zum Projekt](#) ..... 213
- > [Alle Spiele im Überblick](#) ..... 214



# Vorwort

---



ChrisL

**Zum Beginn eines jeden Monats** des Jahres 2017 wurde auf *GamersGlobal.de* eine Galerie Plus veröffentlicht, in der GG-User jeweils auf verschiedene Art und Weise über ein Spiel berichteten, mit dem sie im entsprechenden Monat gern und somit nicht selten auch viel Zeit verbracht haben.

**Gestartet wurde dieses Community-Projekt** mit der Bezeichnung „Das spielen unsere User“ – oder abgekürzt „DU“ – bereits zwei Jahre zuvor, im Januar 2015 (das PDF mit allen 2015er Beiträgen findet ihr [in dieser News](#), die 2016er Ausgabe steht [in dieser News](#) bereit). Somit stellt die aktuelle Zusammenfassung den 3. Jahrgang dar.

**Die einzelnen Plus-Galerien im Nachhinein** auf GamersGlobal.de zu finden, ist ein wenig schwierig, da sich die Beiträge naturgemäß längst im digitalen Archiv befinden. Das kann durchaus als bedauerlich empfunden werden, da die teilnehmenden User in der Regel Zeit und Mühe investiert haben.

**Mit diesem eigens aufbereiteten PDF** wird diesem Umstand erneut Abhilfe geschaffen, denn die nachfolgenden Seiten enthalten alle 195 Beiträge des vergangenen „DU-Jahres“. Hintergedanke bei der Erstellung dieser Zusammenfassung war dabei nicht allein, allen Interessierten kurzweiligen Lesestoff zu bieten. Gleichzeitig soll auf diese Weise sowohl den Teilnehmern des DU-Projektes als auch den Lesern und Kommentarschreibern eine kleine Anerkennung ausgesprochen werden: Ohne euch und euer Feedback wären auch im Jahr 2017 keine zwölf Galerien entstanden!

**Die mehr als 200 Seiten dieses Dokuments** mögen auf den ersten Blick erschlagend wirken. Doch keine Sorge, diese Anzahl kommt nur deshalb zustande, weil bewusst pro Seite ein Beitrag verarbeitet wurde, sodass die jeweiligen Texte und Bilder voll zur Geltung kommen können. Zwar werden zu Beginn eines Monats die Namen der Teilnehmer aufgeführt, die Nennung der vorgestellten Spiele bleibt jedoch aus. Auch dies ist Absicht, um ein wenig das Überraschungsmoment zu fördern und somit auch der (bewussten oder unbewussten) Auswahl nach Spieletiteln entgegenzuwirken. Bei Bedarf kann jedoch am Ende des PDF-Dokuments ein Index genutzt werden, in dem alle behandelten Spiele übersichtlich aufgeführt werden.

**Ergänzt wird die DU-Zusammenfassung** für das Jahr 2017 mit (Gesamt-)Statistiken, allgemeinen Informationen zum Projekt sowie natürlich den Verlinkungen zu den Original-Galerien auf GamersGlobal.de.

Viel Spaß beim Lesen und Schmökern!





# Statistiken

---

An den von Januar bis Dezember 2017 veröffentlichten Galerien nahmen insgesamt **34** GG-User teil, die im Verlauf dieses Zeitraums **195** Beiträge zu **160** Spielen verfasst haben. Im Vergleich zum Vorjahr (38 User, 205 Beiträge) bedeuten diese Zahlen einen Rückgang, aufgrund der geringen Unterschiede fällt dieser jedoch kaum ins Gewicht.

Eine Neuerung des DU-Projekts stellt die EXP-Vergabe dar – immerhin **25 Erfahrungspunkte pro Beitrag** –, die zukünftig am Ende eines Jahres vorgenommen wird. In der Summe wurden für das Jahr 2017 an die 34 Teilnehmer **4.875 EXP** vergeben, was einen Durchschnitt von 143,38 EXP pro User bedeutet. Die Anzahl der monatlichen Beiträge über das gesamte Jahr hinweg zeigt abermals eine ausgewogene Verteilung:

- › Dezember: **13** (2016: 13)
- › November: **13** (2016: 20)
- › Oktober: **16** (2016: 18)
- › September: **15** (2016: 17)
- › August: **20** (2016: 18)
- › Juli: **15** (2016: 21)
- › Juni: **16** (2016: 17)
- › Mai: **18** (2016: 20)
- › April: **15** (2016: 18)
- › März: **13** (2016: 18)
- › Februar: **18** (2016: 15)
- › Januar: **23** (2016: 10)

Die **Gesamtstatistik** mit Stand vom 10. Februar 2018 stellt sich wie folgt dar:

- › Laufzeit des DU-Projekts in Monaten: **37**
- › Durchschnittliche Beitragsanzahl pro Monat: **15**
- › Durchschnittliche Teilnehmeranzahl pro Monat: **14**
- › Anzahl aller Beiträge: **570** (*Großartig!*)
- › Anzahl der Beiträge im Jahr 2018: **23** (**4,04** %)
- › Anzahl der Beiträge im Jahr 2017: **195** (**34,21** %)
- › Anzahl der Beiträge im Jahr 2016: **205** (**35,96** %)
- › Anzahl der Beiträge im Jahr 2015: **147** (**25,79** %)
- › Anzahl aller teilgenommenen User: **67**
- › Anzahl der teilgenommenen User im Jahr 2018: **21**
- › Anzahl der teilgenommenen User im Jahr 2017: **34**
- › Anzahl der teilgenommenen User im Jahr 2016: **38**
- › Anzahl der teilgenommenen User im Jahr 2015: **34**
- › Anzahl der unterschiedlichen Plattformen: **23**

In Bezug auf die genutzten Plattformen liegt der **PC mit derzeit 301 Beiträgen** (52,81 Prozent) einsam an der Spitze. Aber auch der Abstand zwischen dem zweiten Platz (PS4, 106 Beiträge, 18,6 %) und dem dritten Rang (Xbox One, 48 Beiträge, 8,42 %) ist sehr deutlich. Zahlreiche weitere User- und Gesamtstatistiken finden sich auf der vollständig überarbeiteten [Website zum Projekt](#).

# Januar 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

Vampiro  
Maverick  
Toxe (2x)  
Der Marian  
Jörg Langer  
Ganon  
SHubertus  
Makariel (2x)  
Novachen  
Christoph Vent  
Guthwulf  
Olphas  
Labrador Nelson  
Makariel  
Karsten Scholz  
Old Lion  
ganga  
rammmses  
Sok4R  
Florian Pfeffer  
LRod  
ChrisL



” Mit 80 Stunden ist es die längste VN, die ich  
bisher gespielt habe. “

— Olphas



## — Vampiro — 7 Days to Die (PC)

*Vampiro* hackte Holz und Zombies in **7 Days to Die** für den PC.



› Seit meinem letzten Besuch hat sich viel getan, so wurde das Crafting neu gestaltet und ist jetzt sehr übersichtlich. Außerdem spiele ich nun mit den maximalen Einstellungen. Ruckelfreiheit und maximale Sichtweite helfen beim Überleben. Dabei gilt es zunächst, sich eine Basis zu bauen. Die dafür notwendigen Ressourcen werden tagsüber gelootet oder abgebaut. Nachts wird dann die Basis verteidigt und gecrafted. Dabei hat es kaum je ein Spiel geschafft, mir zumindest in den ersten Nächten solch einen Schauer über den Rücken laufen zu lassen. Wenn ich rudimentär verschanzt im zweiten Stock einer Hütte hocke und crafte und überall die Zombies kreischen

höre. Sehr angenehm finde ich, dass es kein Gewichtslimit fürs Gepäck gibt. Die Begrenzung erfolgt „nur“ über die maximale Stackbarkeit und die Inventarslots. Mit zunehmendem Wissen um die Mechaniken fällt der Überlebenskampf zudem immer leichter. Einen langweiligen Grind habe ich noch nicht erlebt. Der Multiplayer klappt auch sehr gut. Die Abenteuer von Sothi und mir halten wir auf Video fest. Auch bei Roland durfte ich schon auf dem Server vorbeischaun. Und an der Nuss, 500 Minuten im Singleplayer zu überleben, sitze ich noch (einmal waren es knapp 500!). 🎮



## — Maverick — Batman - The Telltale Series (Xbox One)

***Maverick** schlüpfte im Januar in die Rolle des dunklen Ritters aus Gotham und erlebte mit **Batman - The Telltale Series** eine erstklassig inszenierte Story-Adventure-Staffel der kalifornischen Spieleschmiede Telltale Games.*



› Nachdem Ende 2016 die finale Episode der 1. Staffel von Batman - The Telltale Series erschienen war, freute ich mich als Fan auf das nun komplette Abenteuer. Telltale zeichnen in ihrem alternativen Batman-Universum ein differenziertes Bild von Bruce Wayne alias Batman, der mit dem dunkelsten Kapitel seiner Familiengeschichte konfrontiert wird, als er seinem Freund, Staatsanwalt Harvey Dent, bei der Wahl zum Bürgermeister von Gotham helfen möchte. Was folgt, ist ein verlustreicher Kampf um Glaubwürdigkeit, das Vermächtnis der Familie und letztendlich um Gotham selbst. Denn aus den Schatten der Stadt treten neue Feinde hervor und dramatische Ereignisse zeichnen sich am Horizont ab. Dabei gelingt es Telltale, eine spannende Geschichte über gezielte Intrigen, den Verrat von Freunden, mörderischem Terror

und persönliche Zweifel um unseren Superhelden herum zu inszenieren, die dessen Verwundbarkeit zeigen, das wirkt stimmig. Zusammen mit den actionreichen QTE-Sequenzen, neuen detektivischen Mini-Rätsel-Einlagen mit Hightech-Gadgets, den schwierigen Entscheidungen unter Zeitdruck sowie der Auswahl an Charakteren ergibt sich im Gesamtpaket ein erwachsenes und bisweilen sehr düsteres Abenteuer, das mich bis zum gelungenen Finale überzeugte. Klasse auch, dass ich in manchen Situationen wählen durfte, ob ich als Batman oder Bruce Wayne auftrete. Kleine technische Schwächen bei den Animationen und gelegentliche Ruckler möchte ich erwähnen, sie trüben den Spielspaß aber nicht spürbar. Diese Batman-Versoftung sollten sich Fans der Fledermaus beziehungsweise Genrefreunde nicht entgehen lassen. 🍌🍌



## — Toxe — Persona 4 Golden (PSVita)

*Toxe hat sich vor ziemlich genau vier Jahren eine PSVita gekauft, um darauf unter anderem **Persona 4 Golden** zu spielen. Und nach dem mittlerweile **Persona 2** und **3** durchgespielt sind, war nun auch endlich, endlich Teil 4 an der Reihe.*



› Ich reihe mich hier mal in den Kanon der Leute ein, die Persona 4 Golden für eines der besten Rollenspiele aller Zeiten halten. Wobei, so überraschend kommt das jetzt auch nicht, denn Persona 2 – Innocent Sin war schon gut und Persona 3 Portable ebenfalls großartig. Und Teil 4 ist nüchtern betrachtet eigentlich „nur“ ein P3P mit höherem Komfort und mehr Optionen. So gesehen sind sich P3P und P4G schon sehr ähnlich und alle Leute, die gerne noch mehr von P4G sehen würden, können auf ihrer Vita bedenkenlos P3P eine Chance geben. Auch wenn diesem wie schon geschrieben ein paar kleinere Komfort-Features fehlen, was sich aber primär bei der Erkundung des Tartarus bemerkbar macht. In jedem Fall gefällt mir persönlich Persona 4 Golden dann doch nochmal eine kleine Schippe besser als der Vorgänger, was neben den liebenswerten

Charakteren und besserem Flow einfach daran liegt, dass das ganze Spiel in allen Aspekten besser auf einander abgestimmt und runder wirkt. Außerdem empfand ich die Handlung interessanter, auch wenn sie in P3P düsterer und bedrohlicher wirkte. Ich bin noch nicht ganz mit Persona 4 Golden durch, sondern gerade auf dem Weg zum True Ending und nun im neuen Content, der mit „Golden“ hinzugefügt wurde – trotzdem ist es auch jetzt schon eines meiner absoluten Lieblings-RPGs. Das Spiel ist einfach so charmant und liebenswert und spielt sich darüber hinaus sehr flott und angenehm. Und nun freue ich mich um so mehr auf das im April erscheinende Persona 5. Das ist mal wieder einer der selten gewordenen Fälle, in denen ich mir ein Spiel noch zu Release kaufen werde. 🎮



## — Der Marian — Caves of Qud (PC)

Als Arkologiebewohner oder Mutant streift **Der Marian** durch die **Caves of Qud**, um antike Artefakte zu finden und die Geschichten längst vergessener Zivilisationen zu lesen.

```
ST: 27  AG: 13  QN: 100
TO: 25  WI: 16  MS: 100
IN: 13  EG: 19  T: 25
AV: 5   DV: 5   MA: 4
XP: 9048 / 11035
Quenched, Sated
HP: 73 / 73 #405/405

4th of Uru Ux
Waning Beetle Moon
desert rifle [empty]

damage with your
jewel-encrusted bronze
battle axe →6 ♥1d3! [11]
You hit (x1) for 2
damage with your
glowsphere! [8]
The boar dies!
You pass by a small
```



► Bei Caves of Qud handelt es sich allein schon vom Aussehen her um einen eher klassischen Vertreter der Roguelikes. Auch wenn die Darstellung des Spielgeschehens nicht durch Ascii-/Ansi-Schrift geschieht, ist die Inspiration der farbigen Symbole, die als Raster dargestellt das Spielgeschehen zeigen, unübersehbar und sicherlich Gewöhnungssache. Es lohnt sich aber, sich darauf einzulassen. Unter der etwas sperrigen Oberfläche verbirgt sich ein komplexes Open-World-Rollenspiel. Dabei ist die Spielwelt nicht vollkommen zufallsgeneriert, sondern um einen zur Hintergrundgeschichte der Spielwelt passenden festen Rahmen erzeugt, der dann jeweils mit zufällig generierten Landschaften gefüllt wird. Qud ist eine postapokalyptische Welt, in der ihr diverse Ruinen großer aber untergegangener Zivilisationen findet und durchstreift.

Auch spielt die Mutation der die Spielwelt bevölkern Lebewesen eine wichtige Rolle und ihr könnt solch einen Mutanten auch als Spielecharakter wählen. Dabei reichen die Mutationen von zusätzlichen Armen, mit denen ihr mehr Waffen ausrüsten könnt, über Nachtsichtfähigkeiten bis zu mentalen Kräften und gaserzeugenden Drüsen. Startpunkt jedes Spieles ist ein Dorf am Rande der großen Salzwüste, deren Bewohner euch erste Quests geben, was das Spiel strukturiert. Über eine Weltkarte seht ihr schnell, dass es viel zu entdecken gibt. Im Weg stehen euch dabei euer begrenzter Frischwasservorrat, der auch als Zahlungsmittel dient, die diversen feindseligen Kreaturen sowie euer Bedarf nach genießbarer Nahrung – ein interessantes aber auch herausforderndes Roguelike. 🍀



## — Jörg Langer — Total War - Warhammer (PC)

*Viele Spiele wollte **Jörg** über Weihnachten und die Feiertage spielen, aber merkliche Spielzeit – im Bereich 30 Stunden – hat er dann doch in nur einen Titel gesteckt: **Total War - Warhammer**. Lest, wieso...*



› Ich hatte einfach wieder Lust aufs Vampirvernichten, Zwergzerschnetzeln, Orkobliterieren und Waldelfwatschen. Außerdem hatte ich just den Waldelfen-DLC noch nicht gespielt, noch keinen Grauen Zauberer (ein kostenloser!!!! DLC!!! Von SEGA!!!!!!) ins Feld geführt und wollte einige neue Mods ausprobieren. Aus meinen geplanten paar Stunden mit Total War – Warhammer wurden dann über 30. Ich spielte auf Normal (Kampagnenschwierigkeit) und Schwer (Kämpfe), was in Verbindung mit den Mods ein sehr spannendes, aber auch nicht superschweres Spiel ergab. Vor allem mit der Diplomatie war ich sehr zufrieden: Als Imperium gelang es mir, mehrere Imperiumsfraktionen zum Anschluss ans Reich zu bewegen, wobei ich in der Regel so lange wie möglich damit wartete, weil KI-Reiche wirtschaftlich stärker sind und mehr Armeen unterhalten können, als wenn die

Provinzen einfach zu mir gehören. Ich schlug das Chaos zurück, vernichtete die Vampire und musste mit ansehen, wie die offensichtlich etwas übermächtigen neuen Waldelfen von ihrem Gehölz aus Zwergen, Grenzgrafen und Bretoniern mächtig zusetzten. Also entschloss ich mich als Kontinentalpolizei einzugreifen, verbündete mich mit Bretonia (die ihrerseits die meisten anderen „frankophilen“ Fraktionen aufgenommen hatten, und rottete die blöden Baumkuschler gnadenlos aus – nicht ohne jede Stadt zu plündern, bevor ich sie im nächsten Zug niederbrannte. Danach zog ich weiter nach Süden, gegen die dortigen menschlichen Reiche, und wandte meinen gestrengen Blick langsam ganz nach Norden, zu den Speichelleckern des Chaos und der Chaoswüste selbst. Für Sigmar! 🎮



## — Ganon — Gear-VR-Spiele (Android)

*Zu Weihnachten gab es für **Ganon** ein Android-kompatibles Gamepad und im Winter Sale des Oculus Store einige Spiele, die er hier kurz vorstellt.*



› End Space steht in der Tradition von Wing Commander und versetzt den Spieler ins Cockpit eines kleinen Kampfraumers mit Kanonen und Raketen. Ich ziele per Kopfbewegung, während ich mit dem Gamepad feuere und steuere. Mit den verdienten Credits schalte ich weitere Missionen und Waffen frei. Das macht echt Spaß und sieht recht gut aus. Allzu umfangreich ist es leider nicht, nach acht Missionen (die man beliebig oft wiederholen kann) hat man alles gesehen. Trotzdem empfehlenswert! Protocol Zero ist ein Stealth-Spiel aus der Ego-Perspektive. Allerdings bewegt man sich nicht frei, sondern visiert Markierungen in der Spielwelt an, zu denen der Charakter dann automatisch hinschleicht. Durch das langsame Tempo wird einem nicht schwindelig – clever! In den optisch etwas tristen und stets dunklen Levels umgeht man Wa-

chen und Kameras oder schaltet sie per schallgedämpfter Pistole aus, um zum Ende zu gelangen. Wird man entdeckt, muss man von vorne anfangen – etwas nervig. Cool ist ein Gadget, mit dem man kurz eine Art Röntgenblick einschalten kann, also auch durch Wände sieht. Ein umfangreiches, überraschend gelungenes Spiel. In JUMP ist der Name Programm, aus der Egosicht springt man hier über Hausdächer, möglichst ohne den Boden zu berühren, um den höchsten Turm des Levels zu erreichen. Per Knopfdruck (als einziges hier vorgestelltes Spiel ist es nicht ohne Gamepad spielbar) macht man meterhohe und -weite Sätze. Für VR-Anfänger ist das ziemlich heftig. Zudem sieht es nicht besonders ansprechend aus und bietet wenig Abwechslung. Deswegen habe ich es noch nicht viel gespielt. 🎮



## — StHubi — Final Fantasy 9 (PC)

*Für **StHubi** war **Final Fantasy 6** lange Zeit der großartigste Teil der Serie, aber nun erschien ein neuer, alter Herausforderer, der um seine Gunst buhlt!*



› Inzwischen habe ich Final Fantasy 1 bis 9 sowie 13 zumindest angespielt. Teil 8 war für mich bereits der Punkt, an dem ich mich ohne Schmerzen für immer von der Serie verabschieden wollte. Videos der Zwischensequenzen von 10 haben mich auch darin bestätigt (das ist kein Lachen, sondern das Geräusch der nahenden Apokalypse!). Doch hätte ich damals gewusst, wie großartig Final Fantasy 9 ist, wäre ich vermutlich damals ein PlayStation-1-Besitzer geworden. Heute kann ich dank Steam dieses grandiose JRPG mit einigen zusätzlichen Features nachholen. Der Hauptcharakter hat oft eine unsympathische Art, aber ich das gibt ihm auch wieder Charakter. Alles in dem Spiel trifft geradezu vor niedlicher Darstellung, intelligenter

Design-Idee oder einfach nur humorvoller Präsentation. Allein die Idee anfangs der Entführer der obligatorischen Prinzessin zu sein, hat einigen Charme. Dazu kommt noch ein simples, aber nett gemachtes Rollenspiel-System und schon war ich für mehrere Stunden gefangen. Nach heutigen Standards kommt das Spiel etwas langatmig daher, auch wenn die F1-Taste den Turbo einschaltet. Mit einiger Eingewöhnungszeit fühlte ich mich wieder pudelwohl in dieser antiken JRPG-Umgebung. Nach knapp zehn Stunden Spielzeit habe ich langsam schon das Gefühl, dass hier jemand ernsthaft versucht, mein bisher heiliges Final Fantasy 6 vom Thron zu stoßen ... Ich wünsche mir und dem Spiel dabei auf jeden Fall viel Erfolg! 🎮



## — Makariel — Titanfall 2 (PC)

*Der Januar ist zumeist etwas dünn gesät was Neuerscheinungen angeht. Entsprechend die richtige Zeit sich all jene Titel anzusehen, für die 2016 keine Zeit mehr war. Den Anfang macht für **Makariel** hierbei **Titanfall 2**, unter anderem aufgrund der positiven Berichte in der User-Galerie zum letzten Jahr.*



› Das Tutorial war schonmal ernüchternd: Ich hatte tatsächlich Probleme, sich nicht bewegende Ziele mit einer Schrotflinte zu treffen. Das Ganze dann noch zu versuchen, während ich auf Wänden herumlaufe und Double-Jumps mache? Uff ... Seit Spec-Ops - The Line keinen Shooter mehr gespielt zu haben, hat also seine Spuren hinterlassen. Entsprechend stellte ich mich zu Beginn der Kampagne etwas hilflos an, denn die feindlichen Soldaten taten mir leider nicht den Gefallen regungslos zu verweilen, um mich in Ruhe zielen zu lassen. Doch im Verlauf der (ausgezeichneten) Kampagne ging es stets besser, und gegen Ende hoppelte ich einem Killerkaninchen gleich über Hindernisse und fühlte mich wie eine Naturgewalt.

Dabei ist Titanfall 2 nicht nur ein Shooter, sondern besteht zu beinahe gleichen Teilen aus Kämpfen mit und gegen Titanen, gegen mehr oder weniger regulärer Infanterie samt Drohnen sowie 3D-Puzzle-Plattform-Einlagen, die genauso gut in Valve's Portal gepasst hätten. Die Levels sind abwechslungsreich und legten mir nahe, stets neue Tricks zu lernen. Monotonen Schießbuden-Ballereien, die der künstlichen Spielzeit-Streckung dienen würden, suchte ich vergebens. Die Kürze der Kampagne ist das Einzige, das man dem Spiel vorwerfen kann. Aber ich sehe das eher andersrum: Das Spiel weiß genau, wenn es Zeit wird, etwas Neues zu tun, und eine Idee oder Spielmechanik verweilt nie länger, als sie willkommen ist. 🎮



## — Novachen — Star Cruiser (Mega Drive)

*Novachen* war in den unbekanntenen Weiten mit ihrem **Star Cruiser** unterwegs.



› Es dauerte bis Ende 2016 bis dieser, ursprünglich im Jahr 1988 für PC-98 und damit nicht einmal all zu lange nach Elite veröffentlichte Titel auch für englischsprachige Spieler dank einer Fanübersetzung zur Verfügung stand, da es bisher nur auf Japanisch erhältlich gewesen ist. Eigentlich schade, da dieses Spiel einen, für seine damalige Zeit, zumindest im Gameplay revolutionären Eindruck macht. Handelt es sich bei Star Cruiser nicht nur schlicht um eine Space Combat, bei der man allerdings frei in Sternensystemen herumfliegen und auch auf Planeten landen konnte, sondern auch um einen First-Person-Shooter auf eben jenen Planeten, der auch mit damals revolutionären Features wie Strafing oder auch runden Gegnern, Gebäude und Raumstationen aufwarten konnte. Dabei gibt es auch einen starken RPG-Einschlag in seiner recht ausführ-

lichen Geschichte, in der man seinen Star Cruiser Schritt für Schritt mit neuen Teilen und Waffen verbessert, um sich auch in den zahlreichen (Mini-)Bosskämpfen zur Wehr setzen zu können. Die 1990 veröffentlichte Mega-Drive-Portierung spart unter anderem an dem kompletten Wirtschaftssystem, bei der man auch noch Geld für Energie und Raketen verdienen musste und ist auch grafisch etwas schwächer, versucht aber trotzdem alles aus der Konsole rauszuholen, unter anderem mit einem freien Speichersystem, was besonders bei umfangreicheren Bosskämpfen (siehe Bild) oder bei besonders großen Gegnern für manche Framedrops sorgt. Der Faszination eines durchaus gelungenen Genremix in der Frühzeit der Videospiele tut das für mich aber gar keinen wirklichen Abbruch. 🎮



## — Christoph Vent — Final Fantasy 15 (Xbox One)

*Mit gleichbleibender Begeisterung schlägt sich **Christoph** mit Prinz Noctis und seiner Leibgarde durch **Final Fantasy 15** – dabei findet er das eigentliche Spiel nüchtern betrachtet gar nicht so toll.*



› Das Spielerleben ist schon hart. In Dead Rising 4 warten hunderte Zombies darauf, von mir geschlachtet zu werden, in Game of Thrones muss ich noch dem Haus Forrester aus der Patsche helfen, und Mia möchte in Resident Evil 7 auch noch von mir gerettet werden. Doch am Ende starte ich in den vergangenen Wochen immer wieder dieses eine Spiel: Final Fantasy 15. Rund 20 Stunden habe ich mittlerweile mit dem Prinzen und seinen drei Freunden Gladiolus, Prompto und Ignis verbracht – und davon keine Minute bereut. Würde man mich aber fragen, ob Final Fantasy 15 ein gutes oder gar tolles Spiel ist, ich könnte es nur mit großen Einschränkungen bestätigen. Da wäre zum einen die Steuerung, die mich regelrecht in den Wahnsinn treibt – hat bei den internen Tests etwa niemanden gestört, dass man die Figur auch für simpels-

te Aufgaben millimetergenau ausrichten muss? Oder die Kämpfe: Die spielen sich schön flott, aber wenn ich ehrlich bin, habe ich auch nach den ganzen Stunden noch immer das Gefühl, nicht genau zu wissen, was ich da überhaupt gerade mache. Ich könnte noch lange weitermachen: Die Nebenmissionen erinnern an MMOs, die Ladezeiten bei der Schnellreise sind die Hölle, die Story kommt nur langsam in Gang. Was mich trotzdem immer wieder dazu bringt, Final Fantasy 15 zu starten? Vielleicht sind es die Charaktere, die ich tatsächlich sympathisch finde. Oder es ist die schön designte Spielwelt mit ihrem 50er/60er-Jahre-Touch. Irgendwas hat dieses Spiel jedenfalls, dass ich es ganz sicher noch viele Stunden weiterspielen werde! 🎮



## — Guthwulf — Yakuza 0 (PlayStation 4)

*Guthwulf stürzt sich in **Yakuza 0** in das ausschweifende Nachleben der Rotlichtbezirke von Tokyo und Osaka zu Zeiten des japanischen Wirtschaftswunders Ende der 80er Jahre. Willkommen beim „Japan-Simulator“!*



› Für Anfänger ist Yakuza 0 der perfekte Einstieg in eine Kultreihe. Da es ein Prequel ist, benötigt man kein Vorwissen und bekommt hier zudem den zugänglichsten sowie technisch modernsten Teil der Serie. Als spiritueller Nachfolger von Shenmue ist Yakuza ein Mix aus Open World, Beat'em up, Gangsterepos und einer unerschöpflichen Wundertüte an bizarren Erlebnissen und Nebenaktivitäten. Ein Pflichttitel für alle, die etwas mit japanischer Kultur, Filmklassikern wie Der Pate oder Kultspielen wie Shenmue und Deadly Premonition anfangen können. Die Geschichte spielt im Gangstermilieu der Rotlichtbezirke von Tokyo oder Osaka, ist spannend erzählt und steckt voller interessanter Charaktere. Yakuza ist nicht zimperlich bei der Darstellung von Gewalt oder sexuellen Themen, kann aber gleichzeitig auch berührend

sentimental und charmant sein. Hinter jeder Ecke lauern neue Überraschungen. Man darf sich beispielsweise nicht wundern, wenn man plötzlich einer Dominatrix auf dem Kinderspielplatz beibringt, wie sie besser ihre Kunden erniedrigen kann. Die detaillierten und glaubwürdigen Stadtbezirke sind nicht nur Kulisse für Geschichten oder Kämpfe. Sie bieten mit ihren Restaurants, Läden und Clubs auch zahlreiche Beschäftigungsmöglichkeiten. So kann man in Yakuza 0 viele Stunden bei Modellautorenrennen, Tanzen, Karaoke, Billard, Mahjong oder anderen „Minigames“ verbringen. Spielhallen enthalten natürlich auch wieder vollständig spielbare Automaten, zum Beispiel OutRun. Man pflegt außerdem Freundschaften, geht auf Dates, kann seinen eigenen Hostessclub managen oder ins Immobiliengeschäft einsteigen. 🎮



## — Olphas — Root Double (PC)

***Olphas** begleitet in **Root Double** neun Leute bei ihrem Versuch, den Folgen eines Unglücks zu entkommen. Oder steckt doch mehr dahinter?*



› Root Double, das mit vollem Namen Root Double - Before Crime, After Days: Xtend Edition heißt, ist eine japanische Visual Novel mit sehr wenig Interaktion. Hin und wieder kann man mal über ein kompliziertes System Einfluss nehmen. Das war es auch schon. Das bedeutet aber nicht, dass Root Double gradlinig ist. Ganze 39 Enden gibt es. Von der Story sollte man eigentlich gar nicht zu viel verraten. In einer Nuklear-Forschungsanstalt geschieht ein Unglück, das eine neunstündige Quarantäne auslöst. Zum Unglückszeitpunkt sind die neun Protagonisten im Quarantänebereich, darunter Rettungskräfte, Forscher und eine Gruppe Jugendlicher. Und diese Leute versuchen nun, einen Weg nach draußen zu finden oder mindestens lang genug zu überleben, bis die Quarantäne aufgehoben wird. Und das ist erwartungsgemäß nicht

leicht. Root Double wählt dazu eine recht eigenwillige Erzählstruktur. Am Anfang stehen zwei Storystränge zur Auswahl. „After“ spielt in den ersten Stunden nach dem Unglück und wird aus Sicht des Rettungsteam-Leiters Watase erzählt. „Before“ handelt von den Tagen vor dem Unglück aus der Sicht des Teenagers Natsuhiko. Obwohl beide zur Auswahl stehen und es vermutlich erstmal seltsam klingt: Unbedingt mit After anfangen, da Before schon einige Dinge vorweg nimmt, die man in After noch nicht weiß. Denn natürlich steckt sehr viel mehr hinter der ganzen Sache. „Current“ und „Double“ führen dann alles zusammen, wobei die Story sehr ausschweifend ergründet wird. Mit 80 Stunden ist es die längste VN, die ich bisher gespielt habe. Sicher nicht die beste, aber doch ziemlich spannend. 🎮



## — Labrador Nelson — Rise of the Tomb Raider (PC)

*In Ermangelung einer PS4 wurde **Labrador Nelson** durch die Sehnsucht nach *Uncharted* in die Arme von Lara Croft in **Rise of the Tomb Raider** getrieben.*



› „Das ist ja ein richtig gutes Spiel“, hörte ich mich nach der ersten Stunde in Rise of the Tomb Raider sagen. Sicherlich, es ist kein Uncharted 4, das ich erfreulicherweise einige Stunden auf der PS4 Pro von GG-User Brion Zane spielen durfte, auch kuppert es eine Menge aus unterschiedlichsten Action-Adventures ab, inklusive der Indiana-Jones-Filme, dennoch, es macht vieles richtig. Das Setting ist durchaus stimmig, technisch und grafisch gibt es wirklich nichts zu meckern, zumal ich anfangs skeptisch war, ob der Port auf den PC gelingen würde. Was aber viel wichtiger ist, ist die Tatsache, dass die Protagonistin Lara Croft, im Gegensatz zum Vorgängertitel, also dem Reboot der Serie, in ihrem Verhalten und vor allem ihren Motivationen viel glaubwürdiger rüberkommt als im 2013er Titel. Natürlich bleibt vieles unrealistisch,

das ist aber auch der Spaß, nur stört diesmal die Diskrepanz zwischen zerbrechlichem Mimosen-Mädchen und meuchelnder Mörder-Mieze nicht ganz so extrem wie in Tomb Raider. Immerhin schafft es die Story, mich auch nach über 25 Stunden bei der Stange zu halten. Das Gameplay ist teils fordernd, es gibt Rätsel, die die Intelligenz nicht offen beleidigen und das Leveldesign mit seiner ausgebeulten Schlaucharchitektur mitsamt Open-World-Elementen ist gut gelungen, was im Spielablauf für einen richtig guten Flow sorgt. Ich spiele hauptsächlich mit dem Controller, nur in gewissen Kampfszenen kann ich es nicht lassen, auf Tastatur und Maus umzugreifen. Es macht richtig Laune, vergessene Gräber zu plündern, Schätze zu bergen und mysteriöse Geheimnisse zu lüften. 🎮



## — Makariel — Nioh (PlayStation 4)

*Nioh* wurde seit 2004 von Koei Tecmo entwickelt. Sollte es anfangs ein herkömmliches JRPG im feudalen Japan werden, wurde es irgendwann still um das Projekt, bis Team Ninja es vor zwei Jahren wieder an die Öffentlichkeit zerzte. Diesmal jedoch mit starken Anleihen bei From Softwares Souls-Reihe.



› Ich hatte den Trailer der Tokyo Game Show 2015 mit Interesse verfolgt und stürzte mich sofort auf die Alpha-Demo, als diese veröffentlicht wurde. Besonders weit bin ich in dieser Demo nicht gekommen. Mit der hakeligen Steuerung kam ich überhaupt nicht zurecht, und das Spiel warf unzählige Gegenstände, Fertigkeiten und sonstige Werte auf mich, bis mir schwindlig wurde. Entsprechend interessierte mich die zweite Demo gar nicht mehr. Nach einiger Zeit hörte und las ich jedoch mehr und mehr positive Eindrücke der Beta-Demo, und als die „Letzte Chance“ angekündigt wurde, war mein Interesse zumindest so weit geweckt, es vom PlayStation Store herunterzuladen. Aller Anfang war zwar noch immer hart, aber dank des Tutorials zumindest leichter als zuletzt noch, und die Steuerung war definitiv besser als

zuvor. Reflexartig R1 zu drücken, um wie in Souls-Spielen anzugreifen, hat mir das Tutorial aber ebensowenig austreiben können, wie die paar Stunden, die ich mit der Demo insgesamt verbracht habe. Bislang erinnert es mich an zwei Spiele: Vanquish und Demon's Souls. Ersteres, da man ein gefühltes Dutzend Knöpfe drücken muss, um die komplexeren (und beeindruckenderen) Manöver durchzuführen. Letzteres aufgrund des Gefühls, eine an der Oberfläche bekannte und doch sehr fremdartige Welt zu erforschen und die Regeln zu entschlüsseln, die diese Welt bestimmen. Als ich den Boss der Demo dann im vierten Anlauf endlich erledigt hatte, hatte Nioh seine dämonischen Klauen um mich geschlungen und mich zum Kauf der Vollversion bewegt. 🎮



## — Karsten Scholz — Final Fantasy 15 (PlayStation 4)

*Noch nie hatte **Karsten** so viel an einem Final-Fantasy-Teil auszusetzen wie an **Final Fantasy 15**. Aufhören kann er dennoch nicht. Weil es Spaß macht, und das nicht zu knapp.*



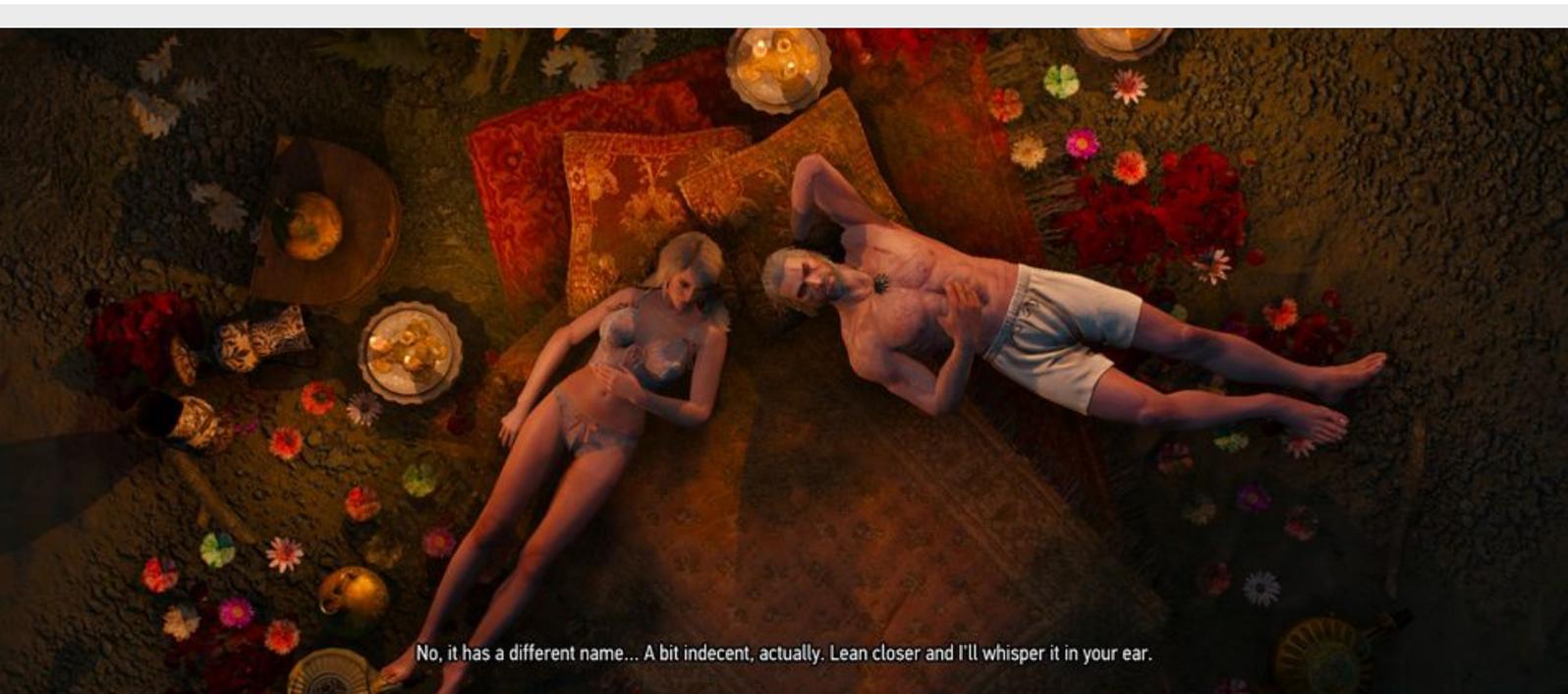
► Da ihr von mir schon den einen oder anderen Final-Fantasy-Test auf GamersGlobal lesen konntet, wisst ihr wahrscheinlich bereits, wie ich zu der Rollenspiel-Serie aus dem Hause Square Enix stehe: Ich bin ein Fan. Es verstand sich daher von selbst, dass ich Final Fantasy 15 zocken werde. Auch wenn ich eigentlich keine Lust auf einen Roadtrip mit einer von der Fußsohle bis zur Haarspitze durchgestylten Boyband hatte. Etwa 35 Spielstunden später sind für mich überraschenderweise die vier Jungs eine der großen Stärken des Spiels. Klar, Noctis nörgelt ständig irgendwas in seinen nicht vorhandenen Bart. Und Prompto ist mir ab und an einen Tick zu hibbelig. Dennoch funktioniert die Gruppe für mich. Dank einem guten Mix aus Reibung und Harmonie. Dank den diversen sozialen Spielelementen, beispielsweise das ge-

meinsame Essen, die Fotos, das Cruisen im Wagen oder die Kämpfe. Und wegen den kleinen Eigenheiten wie das Trällern der Final-Fantasy-Sieges-Fanfare oder die Schwäche von Gladi für Nudelsuppe. Gut gefallen mir auch andere Bereiche des Spiels, doch sind diese meist mit einem „aber“ verknüpft. Die Story ist etwa toll inszeniert, aber warum muss man Teile der Geschichte in einem Film auskoppeln? Das Kampfsystem macht zwar Laune, doch kommen mir die Zauber zu kurz und viele Kämpfe wie gegen Leviathan sind zu leicht. Die Open World? Super! Die spielt nach der Hälfte des Spiels jedoch plötzlich keine Rolle mehr. So könnte ich ewig weitermachen ... Derzeit überlege ich, ob ich mir das hart kritisierte Kapitel 13 antun oder auf den Patch im März warten soll. Was meint ihr? 🎮



## — Old Lion — The Witcher 3 - Wild Hunt (Xbox One)

*Nach über einem Jahr Pause kramte **Old Lion** mal wieder den alten Hexer aus dem Stapel der Schande hervor, mit dem festen Vorsatz, es diesmal zu Ende zu bringen.*



No, it has a different name... A bit indecent, actually. Lean closer and I'll whisper it in your ear.

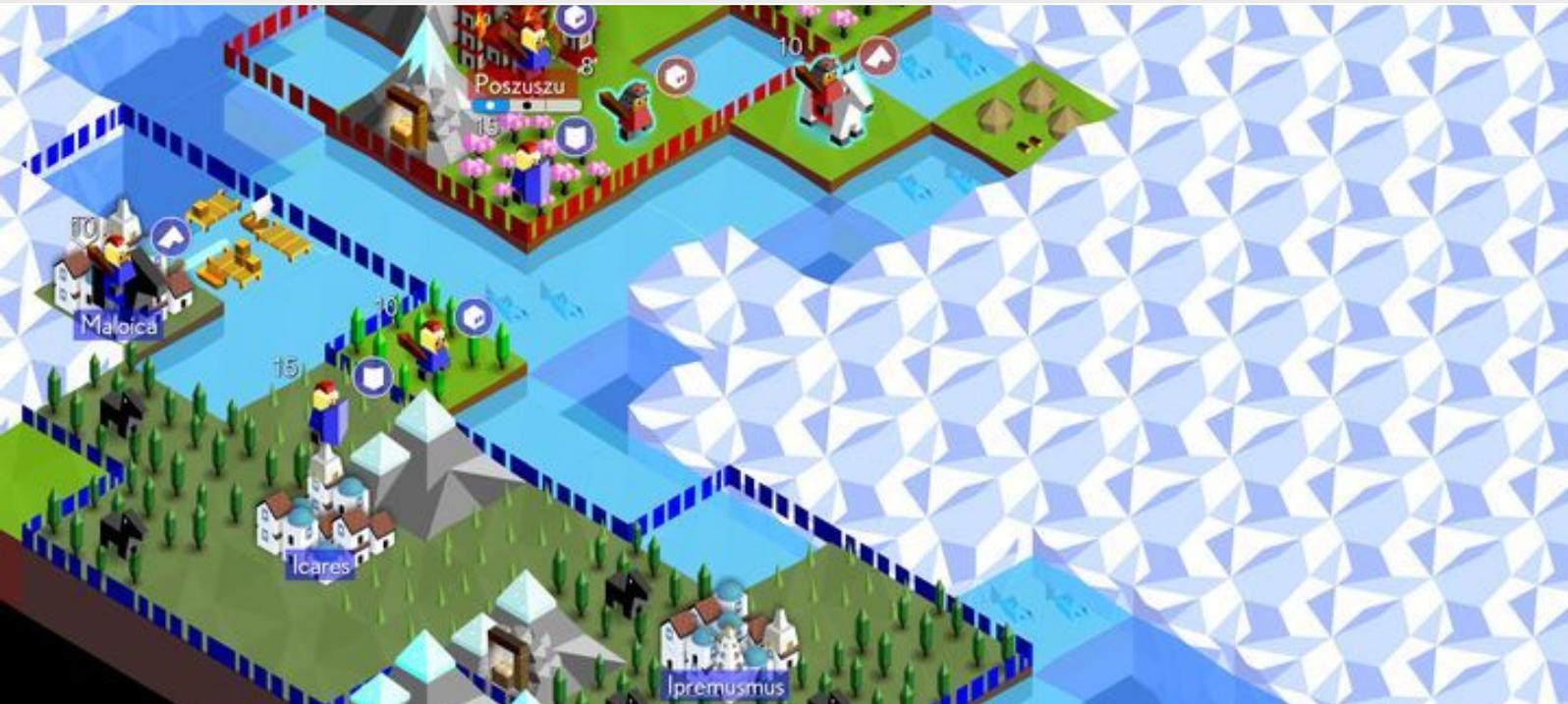
► Wer vorhat, sich mit dem Hexer Geralt von Riva zu befassen, der sollte wissen, dass es hier nie um blitzförmige Narben, Zauberstäbe, Hogwarts oder Avada Kedavra gehen wird. Vielmehr begeben ihr euch in eine mythisch angehauchte Welt, in der ihr allerlei Aufträge annehmt und nebenbei euer Mündel Ciri sucht. Die wurde anscheinend von einer Bande Vandalen entführt, der sogenannten Wilden Jagd, und soll nun, dank eurer Hilfe, in den sicheren Schoß des Hexers zurückkehren. Im Oktober 2015 hatte ich die letzte Begegnung mit Geralt und brach das Abenteuer anschließend ab, da mir das Spiel zu der Zeit einfach keinen Spaß bereitete. Klar, es sah und sieht immer noch gut aus und die nah an die hundert reichenden DLCs rechtfertigen sicher auch eine längere Spielzeit, aber es konnte mich einfach nicht packen. Und auch jetzt,

im zweiten Durchlauf, geht es eher schleppend voran. Das Aufleveln will nicht so fix wie gewünscht klappen, für jede erledigte Aufgabe erscheinen gefühlt drei neue und von Plötzes Wegfindungsfähigkeiten wollen wir gar nicht anfangen. Trotzdem will ich es diesmal durchziehen. Ich bin dabei, jedes einzelne Fragezeichen abzugrasen, jedes Monsterloch einzuäschern und nebenbei noch die ein oder andere gute Partie Karten oder eine flüchtige weibliche Bekanntschaft auf den Tisch zu knallen. Vielleicht finde ich am Ende ja tatsächlich die kleine Ciri und reite mit ihr dann kreuz und quer durch die Landschaft Richtung Kaer Morhen, dem gemeinsamen Ruhesitz. Und vielleicht gesellt sich ja auch Yennefer dazu, um mir die dann einsame Zeit zu versüßen. Mit Kartenspielen. 🎮



## — ganga — Super Tribes (Android)

*Schon bei der letztjährigen Weihnachtsfeier kam **Super Tribes** – beziehungsweise **The Battle of Polytopia** oder auch nur **Polytopia** – zur Sprache. Nachdem es von Jörg Langer dann noch als Geheimtipp genannt wurde, konnte **ganga** nicht mehr widerstehen und schickte sich an, die Welt zu erobern.*



› Globale Rundenstrategie fand ich schon immer recht spannend. Den ein oder anderen Civilization-Teil habe ich zwar auch mal gespielt, das war es dann aber auch schon. Letztendlich dauert mir das Ganze dann doch meist zu lange, und inzwischen spiele ich außerdem hauptsächlich auf der Playstation und mit dem Smartphone und nicht mehr auf dem PC. Doch Polytopia gibt es ja auf Android und das simple Konzept passt einfach bestens zur Touch-Steuerung auf dem Mobiltelefon. Die 30 Runden sind schnell vorbei und gerade mit vielen Gegner kann die Strategie eigentlich nur heißen Expansion, Expansion, Expansion. Möglichst schnell die nächste Stadt erobern,

möglichst zügig die benachbarten Nationen besiegen und stets darauf achten, nicht von allen Seiten attackiert zu werden. Dabei gibt es in jeder Runde spannende Entscheidungen zu treffen. Baue ich mit meinen knappen Ressourcen lieber mein Militär aus oder upgrade ich lieber meine Städte, was mir in den nächsten Runden Vorteile bringt? Lieber neue Einheitentypen erforschen oder doch eine Technologie wie zum Beispiel die Forstwirtschaft? Die Jagd nach einem neuen Highscore lässt mich Polytopia jedenfalls immer wieder starten, und wenn man nach 30 Runden die kleine Welt erobert hat, schlägt das Strategieherz in mir höher. 🎮



## — rammmses — Resident Evil 7 biohazard (PlayStation 4)

*Über 20 Jahre nach dem ersten Teil geht es zurück zu den Wurzeln. Mit VR-Brille und Surround-Sound wagt sich **rammmses** durch **Resident Evil 7**.*



› Wie hält man eine Spielreihe über 20 Jahre am Leben? Entweder mit seltenen, aber umso besseren Outputs (GTA) oder indem man sich mmer mal wieder neu erfindet. Ich konnte bisher jeder Iteration von Resident Evil etwas abgewinnen. Den ersten drei Teilen mit ihren festen Perspektiven und rätsellastigen Mechanik, aber auch Teil 4 und 5 mit hohem Action- und Panikanteil. Selbst der Sechste hat mir streckenweise sehr gut gefallen, war aber etwas überfrachtet und auch durch den Koop-Ansatz weit weg von den Horrorwurzeln der Reihe. Teil 7 ist nun im Grunde eine 180-Grad-Wende. Kein Koop, keine 40 Stunden Geballer, nein, ein Haus, wenige Gegner und den Spieler vom waffenstarrenden Überhelden wieder in die Opferrolle versetzt. Dazu noch ein frisches Setting irgendwo zwischen Evil Dead und Texas Chainsaw Massa-

cre und natürlich der Wechsel in die Ego-Perspektive. All das fühlt sich aber nicht wie ein Bruch an, sondern eine logische Entwicklung der Reihe, die sich zu sehr im Shooter-Genre verirrt hatte. Ich habe das komplette Spiel zweimal in VR durchgespielt – und das gehörte zu den intensivsten Spielerlebnissen, die ich bisher hatte. Ich fühle mich, als wäre ich wirklich in dem Haus. Die Atmosphäre ist dicht und ich zucke bei jedem Jumpscare zusammen. Das Gameplay kommt dabei nicht zu kurz, etwas mehr Rätsel hätten es vielleicht sein dürften, aber das Ressourcenmanagement und vor allem die grandiosen Bosskämpfe begeistern mich ebenso wie die Story, die gut den Spagat zwischen Fortsetzung und Reboot schafft. Nun freue ich mich auf die kommenden DLCs und hoffentlich mehr so gute VR-Spiele. 🎮



## — Sok4R — Tokyo Mirage Sessions #FE (WiiU)

*Wie es sich anfühlt als europäischer Junge in die Welt der japanischen Pop- und Idolkultur einzutauchen hat **Sok4R** im Januar im virtuellen Tokyo von **Tokyo Mirage Sessions #FE** erfahren. Und den Trip nicht bereut.*



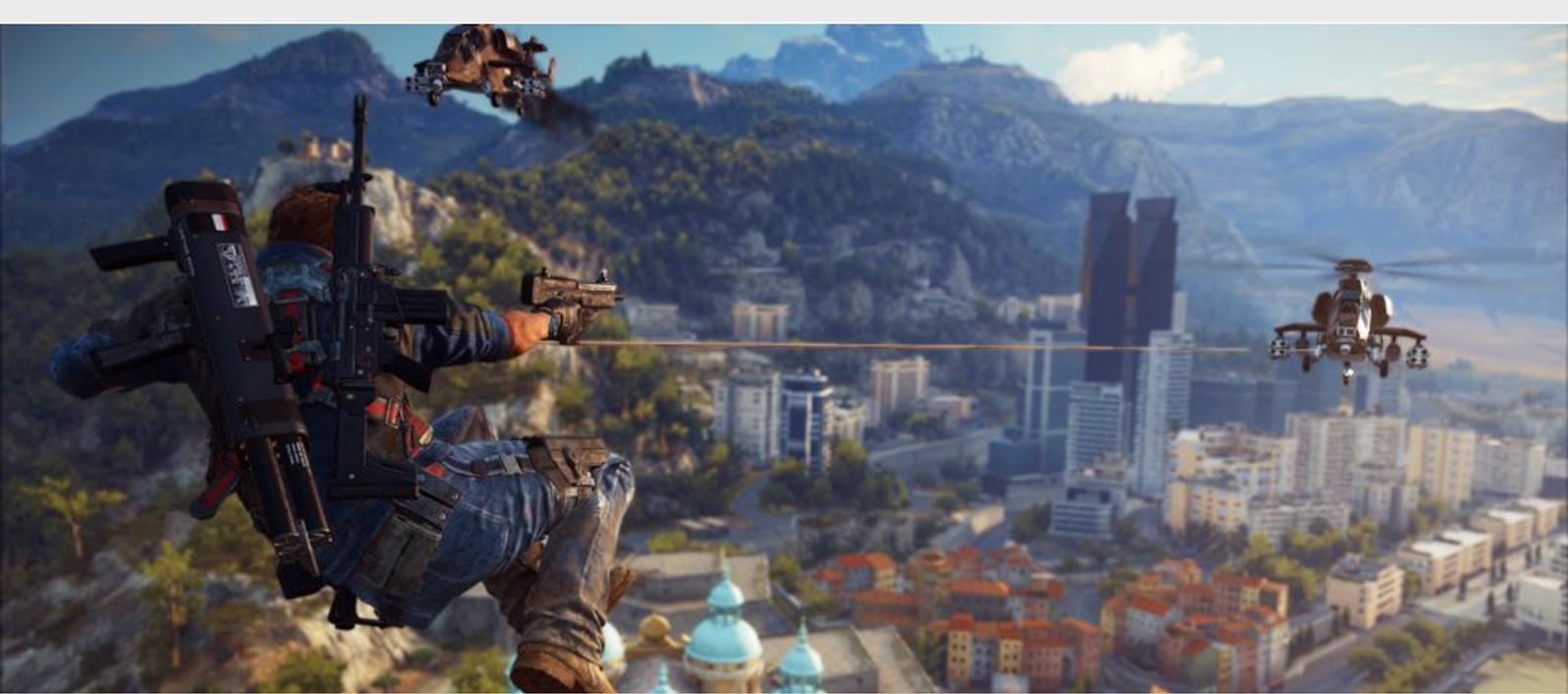
► Tokyo Mirage Sessions #FE war schon ein merkwürdiger Fall: Obwohl ich mit japanischer Popkultur und Popmusik so rein gar nichts zu hatte, hat mich das Spiel seit seiner Ankündigung nicht losgelassen, obwohl ich es zeitweise für ein Tanzspiel gehalten habe. Als ich es spielte, wurde ich schnell eines Besseren belehrt: Die dem ungewöhnlichen Setting geschuldete Optik ist sehr stimmig, auch wenn sie auf meine europäischen Sinne zuerst recht bescheuert wirkt. Als Crossover aus Fire Emblem und Shin Megami Tensei war ich doch etwas enttäuscht, dass die Bezüge recht überschaubar ausfallen, die namensgebenden Mirages, Parter der Hauptfiguren oder Gegner, sind aus Fire Emblem Shadow Dragon oder Awakening entlehnt und das Waffendreieck hat es ins Spiel geschafft, wird aber von einem anderen Element deutlich

überschattet: den Session-Attacken. Mit ihnen kann man Combos aus Attacken der einzelnen Charaktere aneinanderreihen, wodurch man Gegner schnell erledigen kann. Die können das aber auch, selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad kann die eigene Gruppe, wenn ungünstig zusammengestellt, innerhalb der ersten Runde regelrecht abgeschlachtet werden. Trotz einiger kleinerer Unzulänglichkeiten hatte ich meinen Spaß mit dem Spiel. Ich fand es faszinierend, in eine so ganz andere Welt abzutauchen, ob es das Setting, die Story oder nur die Reaktionen der Charaktere auf bestimmte Situationen sind – für jemanden aus dem westlichen Kulturkreis waren da einige mitunter unabsichtlich komische dabei. Die etwas krude Übersetzung macht das Ganze sogar noch besser und unterstreicht die Atmosphäre. 🎮



## — Florian Pfeffer — Just Cause 3 (Xbox One)

*Unser Autor **Florian** hat im Weihnachts-Sale zugeschlagen und holt nun einen Open-World-Titel nach, der sowohl seinen Sammlertrieb befriedigt als auch seine Neigung, Dinge kaputt zu machen.*



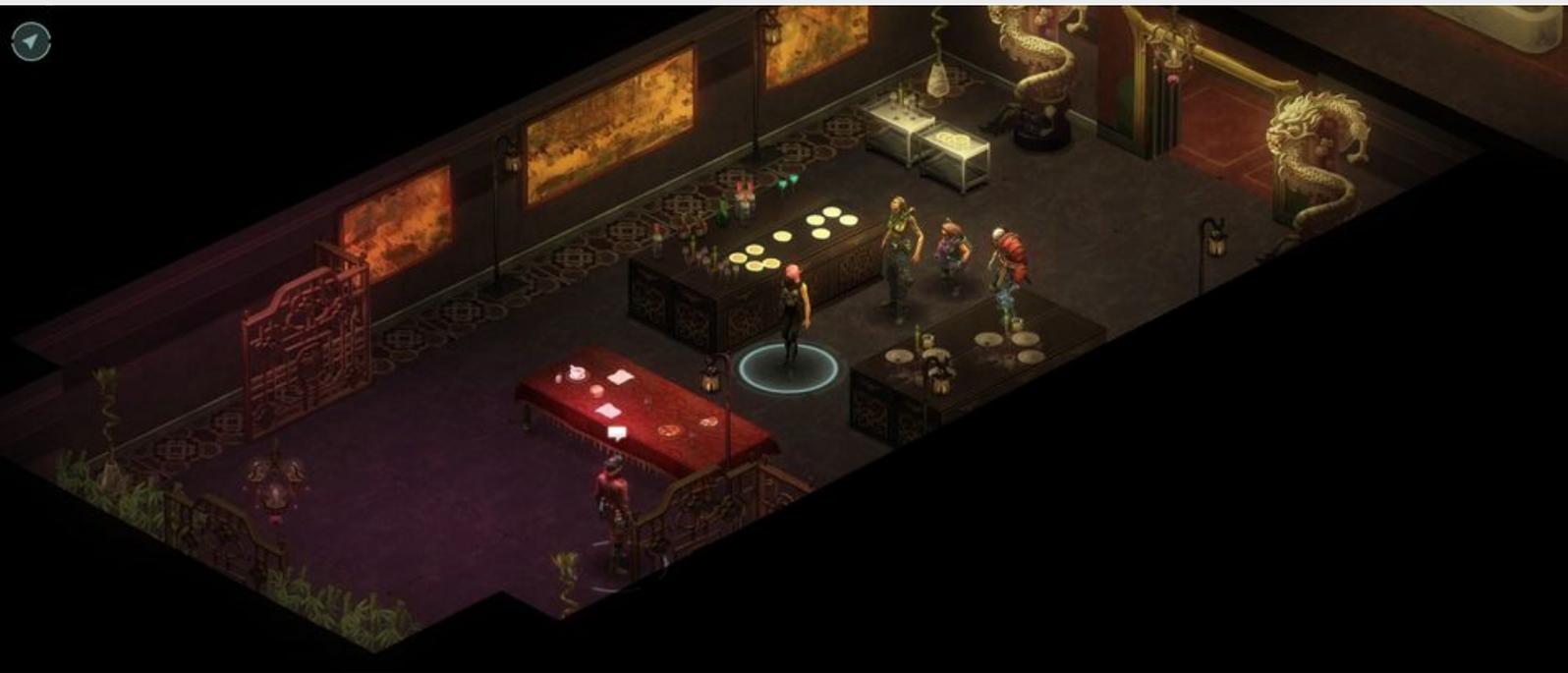
› Eigentlich war es ziemlicher Quatsch, Just Cause 3 beim Weihnachts-Sale für die Xbox One mitzunehmen. Schließlich hatte ich mir für die beiden Urlaubswochen noch diverse andere Titel vorgenommen, die sich auf dem Pile Of Shame, lies: im Regal oder auf der Festplatte, angesammelt hatten. Darunter waren interessante Neuheiten wie Dishonored 2 und Batman – The Telltale Series, aber auch unberührte ältere Perlen wie The Witcher 3 oder Quantum Break. Nur leider hatte mir der Umfang des gerade durchgespielten Watch Dogs 2 nicht gereicht und ich hatte immer noch Hunger nach mehr Open World. So kam es, wie es kommen musste, und mein Alter Ego na-

mens Rico Rodriguez hält sich seit nunmehr fünf Wochen in Medici auf, um dort auch wirklich keinen Schrein, kein Tonband und kein Bauteil unentdeckt zu lassen. Ein Ende ist nicht in Sicht – durch die Story bin ich zwar durch und auch alle Siedlungen und Basen sind mittlerweile befreit, doch da warten schließlich noch drei Addons sowie zahllose Herausforderungen, die geschafft werden wollen. So werden Corvo, Emily, Bruce, Geralt und Jack wohl auch im Februar weiter warten müssen, oder sogar noch länger – denn soeben habe ich noch Sleeping Dogs auf der Platte gefunden... 🎮



## — L Rod — Shadowrun: Hong Kong (PC)

*Nach Seattle und Berlin verschlägt es **L Rod** nach Fernost,  
wo er sich in **Shadowrun - Hong Kong** korrupten  
Polizisten und gierigen Konzernen stellt.*



› Mein guter Vorsatz in diesem Jahr: Den Pile of Shame etwas reduzieren, bevor ich wieder in einem Sale zuschlage. In eben diesem befand sich auch Shadowrun – Hong Kong. Denn der erste Teil der Reihe, Shadowrun Returns, hatte mir damals so viel Spaß gemacht, dass ich die anderen beiden Teile direkt im nächsten Sale geholt hatte. Nachdem sich Dragonfall aber sehr ähnlich gespielt hatte, brauchte ich erst einmal eine Pause von der Reihe. Und die war auch gut, denn auch Hong Kong spielt sich nicht anders als Seattle oder Berlin. Besonders die Hauptstory, bei der die Polizei dem Spieler einen Mord anhängt und ihn so in den Untergrund zwingt, kam mir dieses Mal besonders dünn vor. Ohne es nachgezählt zu haben würde ich behaupten, dass die Anzahl der Storyeinsätze geringer war als in den vorherigen Teilen. Was schade

ist, denn eigentlich gefällt mir das Asien-Setting mit den bösen Konzernen, die ein Sci-Fi-Feng-Shui einsetzen, um das Chi aus der Umgebung zu ihren Gunsten zu manipulieren, richtig gut. Die bunte Leuchtreklame erinnert an den Urlaub dort, die Schauplätze sind vielfältig und auch die Triaden-Story hat Potential – das durch den Fokus auf coole, aber absolut nicht relevante Nebenmissionen im Mittelteil leider nicht ausgeschöpft wird. Dragonfall habe ich hier besser in Erinnerung. Auch die KI ist leider nicht schlauer als zuvor (Tipp: Unbedingt auf „Hard“ spielen!). Aber bei aller Kritik: Einen Einsatz am Abend kann man gut spielen und mit einer Länge von etwa 15 Stunden ist man mit dem Spiel auch durch, solange es noch Spaß macht. 🎮



## — ChrisL — Diablo 3 (PC)

*Eigentlich wollte sich **ChrisL** nur mal kurz den Diablo-1-Dungeon in **Diablo 3** anschauen, in den man sich nur im Januar begeben konnte. Bei dem „kurz“ blieb es auch, zumindest was dieses Event betraf ...*



› Diablo 3 hatte ich schon ewig nicht mehr gespielt, irgendwann wurde es mir dann doch zu zeitaufwendig (aka doof), ein (großes) Nephalemportal nach dem anderen abzuschließen und/oder tausende Blutsplitter bei Kadala einzulösen, um mit bescheidenem Erfolg an (noch) bessere Ausrüstungsgegenstände zu gelangen. Aber im Zuge des Ereignisses zum 20. Diablo-Geburtstag hatte ich Lust, das Spiel doch mal wieder zu starten. Der Diablo-1-Dungeon war nett und kurzweilig, mehr aber auch nicht. Dessen Abschluss führte jedoch zu folgendem Gedanken: „Wenn ich schon einen neuen Charakter angefangen habe, kann ich ihn ja auch noch ein wenig weiter aufleveln. Nur ein paar Stufen.“ Was folgte waren nicht wenige Nächte, in denen ich mich auf die Suche nach besseren Items machte. Und so schloss ich ein (großes) Nephalempor-

tal nach dem anderen ab und/oder tauschte tausende Blutsplitter bei Kadala ein, nur um mit bescheidenem Erfolg an (noch) bessere Ausrüstungsgegenstände zu gelangen ... Auch wenn es durchaus Spaß gemacht hat, ist es faszinierend – was sich positiver liest als „erschreckend“ –, wie schnell mensch in den Umstand verfallen kann, mehr oder weniger immer und immer wieder das Gleiche zu tun, nur um (in diesem Fall) die Spielfigur ein wenig zu verbessern und somit in der Folge vielleicht doch noch das Nephalemportal mit der nächst höheren Schwierigkeitsstufe zu schaffen. Und zwar keineswegs deshalb, um in den Ranglisten aufzutauchen – was ein utopischer Gedanke ist –, sondern nur der eigenen Genugtuung willen. Gut, dass das auch wieder nachlässt und nur selten vorkommt ... 🎮



— Toxe —

## Deus Ex - Human Revolution (PlayStation 3)

*Nach fünf Jahren hat **Toxe** nochmal **Deus Ex - Human Revolution** (der vorherige Teil, nicht das neue Mankind Divided) durchgespielt.*

*Diesmal auf der PS3, statt auf dem PC, in der Hälfte der Zeit und überhaupt ganz anders als noch vor Jahren.*



► Diese Partie DE:HR hatte was Therapeutisches. Traditionell bin ich ja ein sehr gründlicher Spieler, der seine Spielwelt genauestens... um nicht zu sagen: penibel... bis in den letzten Winkel erkundet. „Completionist“ nennt man das heute. Damals, beim ersten Durchspielen von DE:HR, führte das dazu, dass ich jeden Computer und jedes Alarmsystem hacken, jeden Gegner bewusstlos machen (aber nicht töten, weil weniger XP!), jede Ecke der Welt durchstöbern und jede E-Mail lesen musste. Alles zu Gunsten maximaler XP und damit so vielen Skill-Punkten und Charakterfähigkeiten, wie nur möglich. Dummerweise hat das dem Spiel stellenweise ganz drastisch das Tempo genommen und so verkam es in manchem Großraumbüro zu drögem, langweiligem Abarbeiten. Aber ich konnte nicht anders. Ich habe das Spiel so begonnen und

musste es auch so zu einem Ende bringen – ob es mir nun Spaß machte oder nicht. Diesen Januar habe ich DE:HR nun also nochmal gespielt und mir diesmal einige sehr harsche Hausregeln selbst auferlegt, um neben meinen eigenen Problemen auch einige der eklatanten Design-Mängel des Spieles zu umgehen: Der Hacken-Skill bleibt auf 1, dort wo es Sinn macht werden Gegner auch mal getötet und wenn ich in einem Level den „Ausgang“ gefunden habe, erkunde ich nicht erst noch ewig lange den Rest, sondern mache mit der Handlung weiter. Und siehe da: Nicht nur habe ich das Spiel in der Hälfte der Zeit beendet (36 statt damals 75 Stunden) sondern hatte auch gleich noch mehr Spaß dabei, denn auf einmal hatte es einen deutlich besseren Flow. Das hat gut getan, sollte ich öfter so machen. 🎮

# Februar 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

John of Gaunt

Sok4R

LRod (2x)

Maverick

ganga (2x)

Der Marian

timeagent

Toxe

Vampiro (2x)

Olphas

Martin Lisicki

Labrador Nelson

Old Lion

Makariel

Ganon



” Besonders schade ist aber, dass der tolle  
Soundtrack viel zu selten eingesetzt wird. “

— LRod



## — John of Gaunt — Assassins Creed Unity (PC)

*John of Gaunt* besuchte im Februar das Paris des späten 18. Jahrhunderts: Vor dem Hintergrund der Französischen Revolution wartete **Assassin's Creed Unity** darauf, von Templern befreit zu werden.



› So etwa alle zwei Jahre juckt es mich in den Fingern, mich mal wieder in Ubisofts wohl bekannteste Reihe zu stürzen und mich als Assassine durch historische Umgebungen zu schlagen. Jetzt war es mal wieder Zeit dafür, und zwar mit Assassin's Creed Unity, und es war eine tolle Erfahrung. So gerne ich Teil 3 und 4 gespielt habe, das Feeling ist doch nochmal ein ganz anderes, wenn man in einer richtigen Großstadt wie Paris unterwegs ist, statt in Kleinstädten und Weilern in britischen Kolonien oder der Karibik. Und auch das Setting der Revolutionszeit in Frankreich ist mir dann doch irgendwie näher als der amerikanische Unabhängigkeitskrieg – nicht zuletzt dank der Abbildung von Großereignissen wie dem Sturm auf die Bastille oder der Hinrichtung Ludwigs XVI. Ein wenig kurz kamen mir historische Persönlichkeiten, da haben

frühere Titel gefühlt mehr geboten. Spielerisch ist Unity ein typisches AC, was für mich absolut okay ist, da mir das Prinzip immer noch und jedes Mal neu Freude macht. Vor allem schien mir der Kampf spürbar schwerer geworden zu sein, besonders am Anfang bin ich oft und schnell den feindlichen Übermächtigen erlegen, was mit Eingespieltheit und Upgrades natürlich besser wurde. Die Geschichte hat mich einfangen können: Einen Innovationspreis wird sie sicher nicht gewinnen, aber Rachemotive funktionieren für mich in Spielen eigentlich immer. Gut gefallen haben mir außerdem zwei der Nebenmissionstypen, nämlich das Lösen von Mordfällen sowie von Rätseln, letzteres um eine spezielle Rüstung zu erhalten – beides für AC überraschend neuartig. Und Unity sieht toll aus! 🎮



## — Sok4R — Fire Emblem Heroes (Android)

Für Nintendos zweiten Mobiletitel wurde eine Umsetzung der Fire-Emblem-Serie in die Appstores gebracht. **Sok4R** hat sich angesehen, wie sich das Free2Play-Spiel im Vergleich zu den anderen Titeln der Serie schlägt.



► Fire Emblem als Grundlage für einen Mobiletitel zu nehmen ist keine schlechte Idee: das Taktik-RPG lässt sich ohne gravierende Änderungen auf ein Touchscreen-Gerät übertragen. Einige Änderungen waren trotzdem nötig: die Karten sind mit 8x6-Felder sehr klein und man darf maximal vier Helden in die Schlacht führen. Das schränkt die taktischen Möglichkeiten doch stark ein, eine universale Kombination gibt es nicht. Durch die kleinen Karten sind die Gefechte innerhalb weniger Minuten ausgefochten, für ein Mobilespiel ideal. Als Free2Play-Titel stellt sich natürlich die Frage: wie sieht das Bezahlmodell aus? Hier das Übliche: man kauft eine Premiumwährung. Ich hatte nicht das Gefühl, überhaupt gedrängt zu werden, allein durch die (recht schwache) Kampagne bekommt man schon mal eine gute Menge. Die wichtigste Funk-

tion ist das Beschwören von Helden. Die unterscheiden sich in ihrer Qualitätsstufe, meine Fünf-Sterne-Lucina räumt ordentlich auf. Helden niedrigerer Stufe kann man kostenlos bekommen, sie hochzuziehen wird aber zum Geduldsspiel, da sie gerade zu Anfang nicht besonders stark sind und deutlich schwächere Gegner kaum oder gar keine Erfahrung geben. Das kann man mit weiteren Ingame-Währungen umgehen, die muss man sich aber durch Zufallsgefechte verdienen. Ich hatte jetzt keine 1:1-Umsetzung erwartet, grundsätzlich sind für mich viele der Anpassungen nachvollziehbar und auch sinnvoll. Ein vollwertiges Fire Emblem ersetzt es aber nicht. Langzeitmotivation hat es für mich nur wenig, dafür bietet es zu wenig und gerade das Hochleveln schwacher Charaktere ist nervig. 🙄



## — L Rod — Blade Runner (PC)

*Während der zweite Teil des Films **Blade Runner** demnächst in die Kinos kommt, hat **L Rod** die Gelegenheit genutzt, die Adventure-Umsetzung auf Basis des ersten Films 20 Jahre nach Release nachzuholen.*



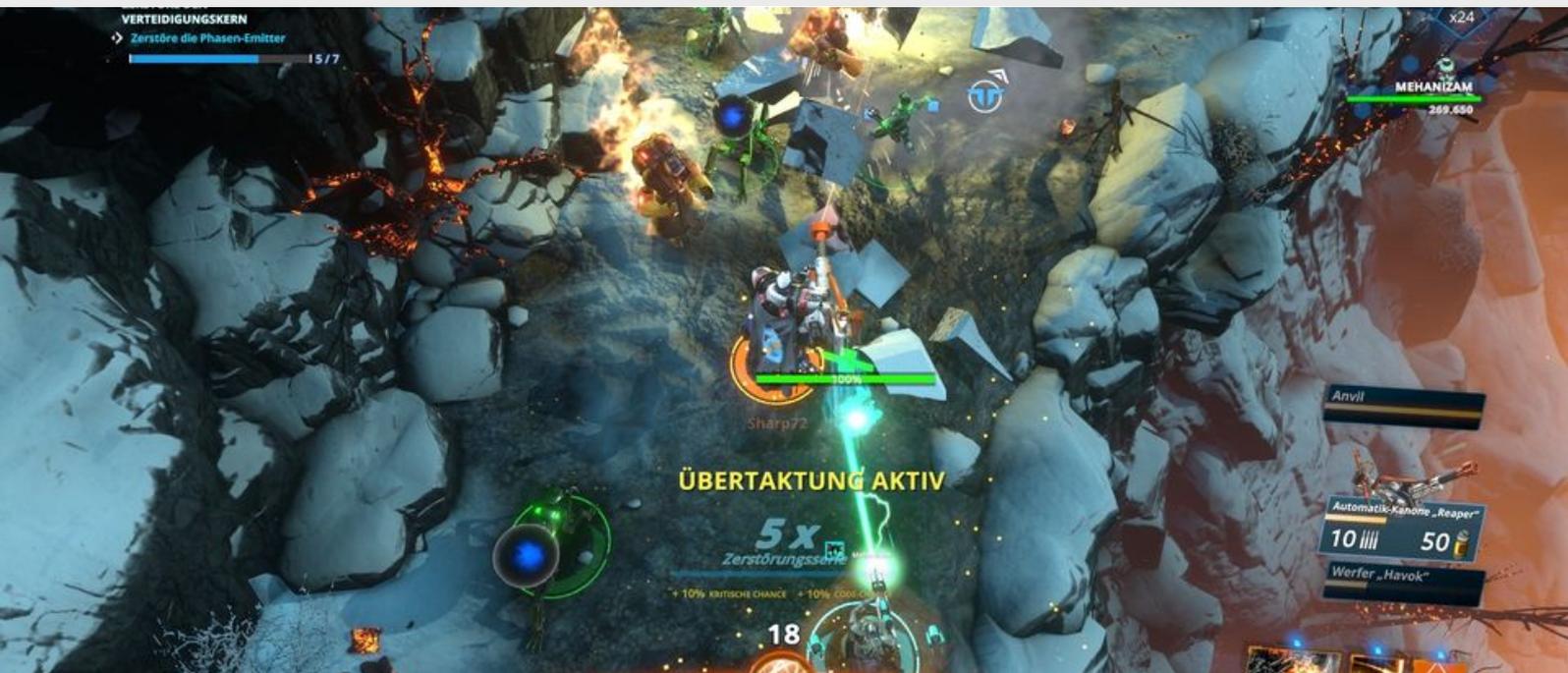
► Der Film Blade Runner zählt zu meinen absoluten Lieblingsfilmen. Atmosphärisch ist er einzigartig (wobei der Soundtrack von Vangelis eine ebenso große Rolle spielt wie die düster-verregnete Optik) und schafft dabei den Spagat zwischen Unterhaltung und Anspruch. Westwoods Umsetzung von 1997 habe ich dagegen nie gespielt – damals war es mir wegen gemischter Kritiken das Geld nicht wert und als Budget-Version ist es nie erhältlich gewesen. Jetzt hatte ich aber endlich die Gelegenheit, es nachzuholen. Die gute Detektiv-Story orientiert sich deutlich am Film und einige bekannte Charaktere haben interessante Gastauftritte. Ein besonderes Feature ist, dass sich einige Details bei jedem Durchgang verändern – bis hin zu wesentlichen Dingen wie der Frage, ob ein Charakter ein Replikant ist. Dadurch bietet das Adventure neun ver-

schiedenen Enden! Leider motivieren die seichten Rätsel (Gegenstände können nicht kombiniert oder benutzt, nur eingesammelt und in Dialogen angesprochen werden) nicht zu einem zweiten Durchgang. Das beschriebene Zufallselement führt auch dazu, dass wichtige Charaktere manchmal erst bei wiederholtem Betreten eines Ortes erscheinen, was mehr als nervig ist, wenn man sich deshalb planlos durch L.A. klickt. Die bei Release hochgelobte Renderoptik ist leider auch nicht gut gealtert. Besonders schade ist aber, dass der tolle Soundtrack viel zu selten eingesetzt wird. Da wäre atmosphärisch viel mehr drin gewesen. So freue ich mich, dass ich das Spiel nun auch erlebt habe. Das wars dann aber leider auch. Mal schauen was der kommende neue Film so bietet. 🎮



## — Maverick — Livellock (Xbox One)

***Maverick** kämpfte sich durch die futuristische Endzeit-Welt von **Livellock**, einem Top-Down-Shooter des kanadischen Entwicklerstudios Tuque Games. Dank einem gelungenen Koop-Modus hatte er viel Spaß mit dem kurzweiligen Action-Game.*



► In Livellock steht die Menschheit in einer von Kriegen gezeichneten Zukunft gegen Maschinen kurz vor der Vernichtung. Ihr Bewusstsein wird daher in Roboter transferiert, um das Überleben zu sichern. Nur in Eden, einem geheimen Ort, soll die Menschheit sich erneuern können. Die mit Zwischensequenzen ausgestattete Story-Kampagne erzählt die Suche nach Eden und kann sowohl Solo als auch im 3-Spieler-Koop-Modus bestritten werden. In den 21 optisch abwechslungsreich gestalteten Levels, die größtenteils an und auch mal unter der Oberfläche spielen, sind eine Unmenge an Feinden zu bezwingen, inklusive dicken Zwischengegnern. Aus drei verschiedenen Roboter-Modellen kann ich auswählen, die jeweils eigene Waffen und Funktionen (Skills) besitzen. Zusätzliche Spieltiefe bringen die eingestreuten RPG-Elemente,

denn mit XPs aus beendeten Levels steigt mein Vanguard-Modell bis auf Stufe 30, neue Skills und Waffen werden freigeschaltet. Die Knarren kann ich mit sammelbaren Ressourcen verbessern, verstreute Booster gewähren diverse Kampf-Boni auf Zeit, das motiviert mich zum Erkunden der Levels abseits des Hauptwegs. Optisch kommt das Spiel solide daher, die Texturen könnten schärfer sein. Das grafische Effektgewitter, das die Kämpfe auszeichnet, kann sich aber durchaus sehen lassen und sorgt für brachiale Action-Momente, gerade im Koop-Modus gehts richtig ab auf dem Schirm. Klasse auch der Spielfluss, die Levels sind angenehm kurz, der nächste Stufen-Aufstieg und neue Upgrades nie weit entfernt. Wer auf unkomplizierte Baller-Action mit Koop-Modus steht, dem könnte Livellock gefallen. 🎮



## — ganga — Madden NFL Mobile (Android)

*Dank dem Super Bowl LI und den Championship Games davor war **ganga** angefixt, sich mal wieder selbst an einem Footballspiel zu probieren. Wie gut, dass es **Madden NFL Mobile** gibt.*



› Dabei handelt sich um ein typisches Free-to-play-Sammelkartenspiel. Mein Team baue ich mir wie bei FIFA Ultimate Team zusammen. Die Hauptwährung ist dabei die Ausdauer. Nehme ich an Aktivitäten teil, muss ich dafür Ausdauer einsetzen, alle zehn Minuten bekomme ich einen Ausdauerpunkt zurück, bis zu einem Höchstwert, der meinem Level entspricht. Dabei habe ich zahlreiche Modi zur Auswahl. Täglich gibt es verschiedene Live-Events, die aus unterschiedlichen Mini-Spielen bestehen. Mal soll ich möglichst viele Field Goals erzielen oder meinen Gegner davon abhalten, 50 Rushing Yards zu erzielen. Zur Belohnung gibts Erfahrung, Münzen (die ich für Spieler-Sets oder direkt im Auktionshaus ausgeben kann) sowie Sammelkarten, die ich in einem der unzähligen Sets verwenden kann. Letztere sind etwas un-

übersichtlich geraten. Natürlich kann man auch für Echtgeld Karten kaufen oder seine Ausdauer auffüllen, bisher komme ich aber auch ohne bestens zurecht. Neben den Live Events kann man in Ligen oder einzeln gegen andere Spieler antreten. Dabei übernimmt man nur die Offense und spielt abwechselnd drei Drives. Im Saison-Modus geht es gegen die KI und man spielt auch die Defense. Die Touch-Steuerung funktioniert bestens. Bei Passspielzügen steuert man den Quarterback und toucht auf den entsprechenden Receiver, bei Laufspielzügen übernimmt man direkt den Spieler. Da ein Footballspiel sowieso aus vielen kurzen Spielzügen (die man auch sammelt und auswählt) besteht, funktioniert das Gameplay sehr gut – im Gegensatz zu FIFA oder NBA Mobile. Footballfans sollten unbedingt reinschauen! 📺



## — Der Marian — Spelunky (PC)

*Auf der Suche nach spannenden Spielen für gemeinsames Zocken zu zweit an einem Rechner stieß **Der Marian** auf **Spelunky**. Nun hat er viel Spaß beim Höhlenerforschen gemeinsam mit seiner Tochter.*



› Spelunky an sich habe ich im Singleplayer schon das ein oder andere Mal gespielt. Bis vor kurzem war mir jedoch nicht bewusst, wie gut der lokale Koop ist. Am eigentlichen Spielprinzip ändert sich nicht viel. Ihr erforscht in seitlicher 2D-Darstellung zufallsgenerierte Höhlenlevel. Dabei bekämpft ihr allerlei Viecher, findet Schätze in Form von Gold und Edelsteinen und rüstet euch bei Händlern mit besserer Ausrüstung aus. Rogueliketypisch müsst ihr nach dem Ableben eures Höhlenforschers wieder von vorne beginnen. Genau hier setzt das kooperative Spiel mit einer interessanten anderen Lösung an. Sobald einer der Spieler das Zeitliche segnet, der andere aber noch im Spiel ist, schwebt der frisch Verstorbene als Geist umher

und kann sogar noch durch Pusten mit der Umgebung interagieren. Das kann durchaus in vielen Situationen sehr hilfreich sein, damit der letzte Überlebende das Level noch übersteht. Auf der nächsten Ebene habt ihr dann die Chance, relativ dicht am Eingang, den Sarkophag des Mitspielers zu finden und diesen dort wieder in das Spiel zu bringen. Diese Spielmechanik führt zu einem besonderen Teamwork-Anreiz und hat auch etwas sehr Belohnendes, wenn man es dann schafft, den anderen wieder ins Leben zu holen. Insofern ist Spelunky auch besonders im Koop ein richtig gelungenes Spiel. Ich werde sicherlich noch die ein oder andere aufregende Runde mit meiner Tochter dort verbringen. 🎮



## — timeagent — Deus Ex - Mankind Divided (Linux)

Als augmentierter Agent treibt sich **timeagent** in **Deus Ex - Mankind Divided** in einem dystopischen Prag herum und versucht einem feigen Bombenattentat auf die Schliche zu kommen.



› Da stehe ich nun mitten in Prag vor dem Eingang zu einem Hinterhof. Ich muss da rein, doch der Kerl, der mir den Weg versperrt, ist bewaffnet und schlecht gelaunt. Ihn einfach umzulegen scheint keine gute Option zu sein, patrouillieren im Hof doch zwei Wachen, die direkt zu Hilfe eilen würden. Ein paar Häuser weiter hinter mir fällt mir ein Gerüst ins Auge, das mir Zugang zu einem Balkon verschafft. Einen Sprung später finde ich mich auf einem Vordach im Innern des Hofes wieder, noch unbemerkt von den Wachen. Auch ein Sprung auf die Garage gegenüber bleibt unbemerkt. Wie komme ich nun in den zweiten Stock des Hauses, wo sich mein Ziel befinden soll? Ich könnte natürlich den Haupteingang nutzen, doch mein Röntgenblick verrät mir, dass ich dort nicht alleine sein werde. Als ich mich im Hof etwas umsehe, entdecke ich in

der Garage nicht nur einige nützliche Items, sondern auch einen Lüftungsschacht, der mich an allen Feinden vorbei direkt zu meinem Ziel führt. So kann ich die Mission tatsächlich abschließen ohne entdeckt zu werden. Natürlich hätte ich auch Rambos Ansatz wählen und meine Argumente per Sturmgewehr vorbringen können, doch der Fakt, dass ich mein Ziel auf unterschiedlichen Wegen lösen kann, macht viel vom Reiz des Spiels aus. Wer sich Zeit nimmt und in Ruhe umschaute, entdeckt so manchen Pfad, der einem an zahllosen Gegnergruppen vorbei führt – die passende Augmentierung vorausgesetzt. Ich freue mich jedenfalls auf weitere spannende Stunden in Prag und Umgebung, auch wenn ich des Öfteren entdeckt werde und mich per Glasschild-Tarnung aus dem Staub machen muss. 🎮



— Toxe —

## Dragon Quest 5 - Die Hand der Himmelsbraut (3DS)

Denkt man an klassische JRPGs, denkt man vermutlich zuerst an Final Fantasy. Dabei ist die Dragon-Quest-Serie nicht nur älter, sondern in Japan auch bis heute deutlich populärer. **Toxe** hat mit **Dragon Quest 5** in der Nintendo-DS-Version nun einen Klassiker dieser Serie nachgeholt.



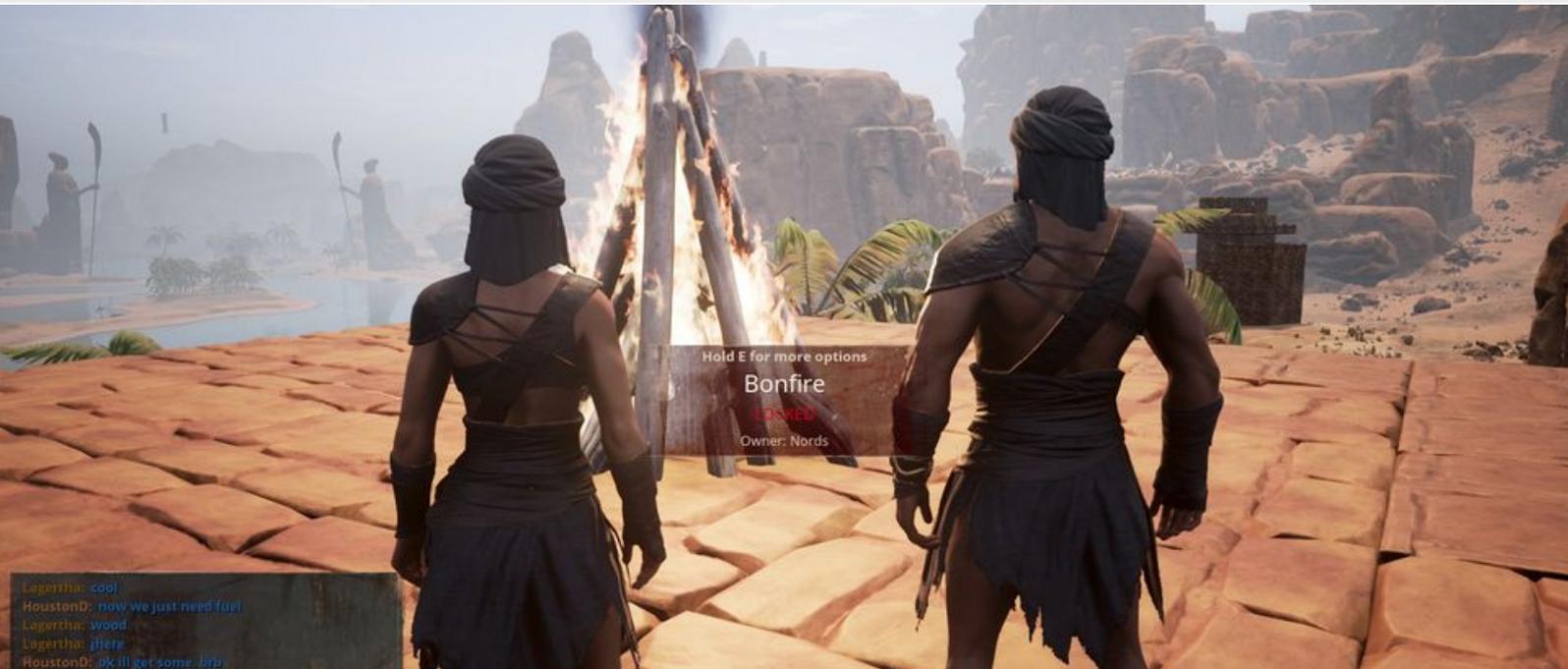
› Schon überraschend, wie thematisch abwechslungsreich einige der älteren Dragon-Quest-JRPGs waren. In Teil 4 spielte man in den ersten vier Kapiteln unterschiedliche und regional von einander getrennte Charaktere und erlebte ihre eigenen Geschichten, und erst im fünften und letzten Kapitel sammelten sie sich zu einer Gruppe, angeführt vom eigentlichen Hauptcharakter des Spieles. Die Handlung von Dragon Quest 5 dagegen macht mehrere Zeitsprünge. Zu Beginn zieht man als kleiner Junge mit dem Vater durch die Welt, findet darauf ein paar Jahre später eine Frau und heiratet und streift einige Jahre später mit den eigenen Kindern durch das Land. Außerdem neu und ungewöhnlich: Hin und wieder lassen sich besiegte Monster rekrutieren und wie normale Charaktere in die Gruppe aufnehmen und hochleveln, was ihre

Attribute verbessert und neue Fähigkeiten bringt. Wer nun automatisch an Pokémon denkt: Das kommt erst vier Jahre später heraus. Dragon Quest 5 ist ein charmantes kleines Spiel. Nicht zu simpel aber auch nicht zu kompliziert, nette Musik und freundliche Charaktere. Die übliche „Der Fürst der Unterwelt, den es nicht mehr unten hält“-Handlung mag düster sein, wird aber angenehm verpackt, weswegen die Dragon-Quest-Spiele schon immer zu den freundlicheren Vertretern des Genres gehörten. Auch schön, dass man fast jedes mal, nachdem man eine neue Gegend betreten oder mit einem NPC geredet hat, den B-Button drücken kann, woraufhin die Begleiter der Gruppe fast immer einen Kommentar parat haben. Allein dieses kleine Detail trägt sehr viel zum Ambiente bei. DQ5 macht Lust auf mehr. 🎮



## — Vampiro — Conan Exiles (PC)

*Vampiro kämpfte, starb, survivalte und schmiedete Allianzen in **Conan Exiles**.*



› Conan Exiles. Kaum war es endlich, und das auch nur stotternd, da, war es auch schon wieder weg. Doch dann kamen die neuen Server und alles wurde besser. Ark kenne ich nicht und spare mir daher Vergleiche. Nach ein wenig PvP-Blitz zog es mich auf einen richtigen PvP-Server. Und damit ging das Abenteuer so richtig los. Mit meiner Lagertha lernte ich schnell, was KOS und Base-raiding bedeuten, wie unbarmherzig Exploiter und ärgerlich die Exploits sind. Und ich lernte damit umzugehen, den Basisbau anzupassen, meine Skillung, meine ganze Vorgehensweise. Und das ist der Kern von Conan. Nicht das Abbauen von Ressourcen, das Erkunden, das Bauen einer Basis. Sondern das Überleben in einer feindlichen Welt. Mit feindlich gesonnenen Spielern. Und die Suche

nach Verbündeten. Wenn ich dann auch gleich meine Spanischkenntnisse aufpolieren kann, umso besser. Als reines PvE-Spiel würde mich Conan wohl langweilen. Als normales Rollenspiel ist es schlicht zu schwach auf der Brust. Und das „E“ ist, ganz anders als in 7 Days to Die, keine wirkliche Bedrohung. Knapp 100 Stunden habe ich so bislang in Conan erlebt, weitere werden sicher folgen. Und ja, die Grafik ist hübsch, ich mag die Nacktheit, ich mag das Erbeuten und Opfern von Menschenfleisch, das Tüfteln mit dem Baselayout und den permanenten Nervenkitzel beim Abbau von Ressourcen und der Erkundung. Und [die Roadmap bis zum Release der Version 1.0](#) ist sehr vielversprechend. Well done Funcom, weiter so! 🍀



## — Olphas — Yakuza 0 (PlayStation 4)

*Olphas* verschlägt es ins Tokio und Osaka der 80er Jahre.

*Yakuza 0* macht es möglich!



► Ich bin schon eine Weile ein großer Fan der japanischen Yakuza-Reihe. Mit Yakuza 0 ist nun ein Prequel zu den mittlerweile (in Japan) sechs Spielen der Hauptreihe erschienen. Neben Yakuza 6 und Kiwami, dem Remake des ersten Teils, hätte das Prequel auch ein bloßer Lückenfüller sein können. Aber weit gefehlt. Yakuza 0 ist ein hervorragender, wenn nicht gar der beste Teil der Reihe bisher. Und gerade für Einsteiger, denen es bisher zu viel war, mitten in die komplexe Story zu springen, ist das Spiel wirklich gut geeignet. Und wer mit der Reihe vertraut ist, bekommt was er kennt und erwartet in Hochglanz. Yakuza 0 erzählt, wie zwei junge Männer, Kiryu Kazuma und Majima Goro, in die politischen Wirren um ein kleines Stück Land mitten in Tokio hineingezogen werden und daran ihren Weg beginnen, der sie zu den Le-

genden macht, die sie später sind. Beide Charaktere sind zentrale Figuren der ganzen Reihe. Die Story ist dabei spannend, exzellent erzählt und hat bei mir mehr als einmal für Gänsehaut gesorgt. Neben der sehr ernsten Story gibt es noch die andere Seite, für die die Serie bekannt ist. Sowohl in Tokio als auch in Osaka, den beiden Schauplätzen in diesem Teil, gibt es unglaublich viel nebenher zu tun. Von Karaoke und Disco über diverse Spiele, Immobilienmaklerei, das Betreiben eines Clubs, Flirtereien in Telefonclubs bis hin zu Pocket Racing – die Städte sind voll davon. Dazu gibt es eine Vielzahl von Nebenstories, in denen man auf allerlei schräge Charaktere trifft. Das Ganze ist ein hervorragender Gegenpol zur ernsten und brutalen Gangsterstory. Unbedingt spielen! 🎮



## — Martin Lisicki — World of Warcraft: Legion (PC)

*Martin Lisicki ist wieder am **WoW**-Fieber erkrankt und verbringt viele Abende auf Blizzards Verheerten Inseln.*



› Nach der Beta und dem Test zu World of Warcraft: Legion habe ich noch etwa einen Monat weitergespielt, bevor mich die Lust verließ und ich WoW ad acta gelegt hatte. Über Weihnachten hat mich die Lust darauf dann aber doch wieder gepackt, und nun verbringe ich mal wieder zuviel Freizeit in dem meiner Meinung nach wie vor besten MMO auf dem Markt. Meine Hexe (siehe Selfie) und mein Schutzpaladin sind beide bereits auf der Maximalstufe und fleißig mit Weltquests und den neuen Schlachtzügen beschäftigt. Die Questreihen in den neu-

en Gebieten sind mit Abstand die besten, und auch die Grafik ist im Vergleich zu den alten Gebieten von Erweiterung zu Erweiterung deutlich besser geworden. Da ich schon im letzten Addon Warlords of Draenor nicht mehr so aktiv war, habe ich noch einiges aufzuholen, und auch in die klassischen Schlachtzüge zieht es mich regelmäßig auf der Suche nach fehlenden Reit- und Flugtieren sowie Kampfhaustieren. Immerhin kann man heutzutage die meisten alten Kämpfe im Alleingang bewältigen. 🎮



— ganga —  
The Witcher 3: Blood and Wine (PlayStation 4)

*Nachdem er für das Hauptspiel **The Witcher 3 - Wild Hunt** rund ein halbes Jahr gebraucht hat, hat **ganga** die Erweiterung **Blood and Wine** in wenigen Tagen verschlungen.*



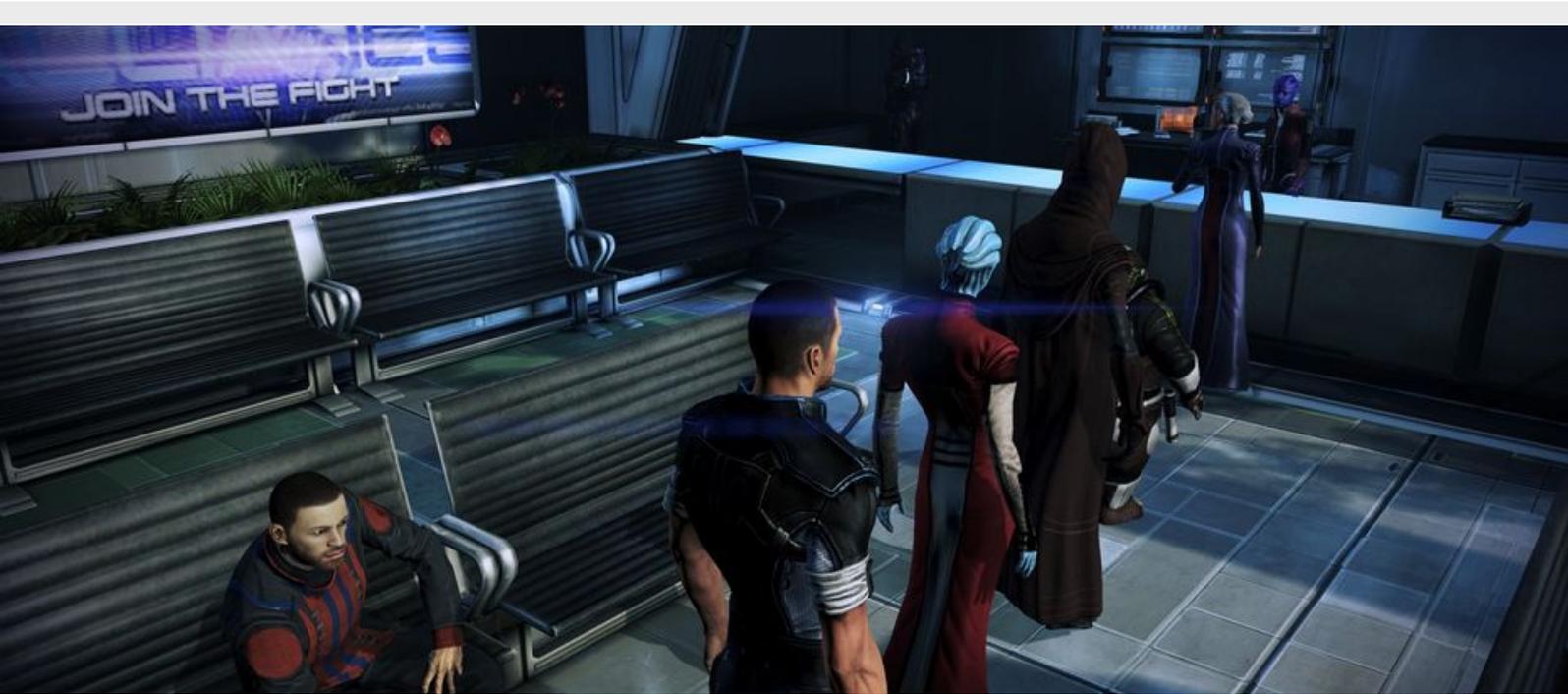
› Nachdem ich die Hauptstory rund um Ciri endlich beendet hatte, habe ich zuerst überlegt, mal was anderes zu spielen. Aber dann war ich doch zu neugierig auf die Welt von Toussaint. Und die gefällt mir ganz hervorragend. Anstatt der düsteren, häufig von schlechtem Wetter gezeichneten Welt von Skellige und Novigrad habe ich mich richtig über die schönen sonnigen Weingüter gefreut. Neben der malerischen Spielwelt hat mir vor allem der Umgang von Geralt mit ihr gut gefallen. Denn in Toussaint herrschen noch die ritterlichen Tugenden. Man kleidet sich ritterlich, redet förmlich und pflegt die

Hofzeremonien. Also genau all das wofür Geralt steht ... nicht! Und eben das führt zu herrlichen Dialogen und Situationen. Ansonsten bietet Blood and Wine mehr von der gewohnt guten Unterhaltung. Viele schöne Geschichten auf die man an jeder Ecke trifft, nette Questreihen und jede Menge Monster. Die Hauptquest fand ich zwar etwas vorhersehbar, aber das hat dem Spaß keinen Abbruch getan. Mit Hearts of Stone gäbe es zwar noch Futter für den Hexer, aber mit über 100 Stunden habe ich nun genug Zeit mit Geralt verbracht. Es hat sich sehr gelohnt. 🍷



## — Labrador Nelson — Mass Effect 3 (PC)

*Die sehnsüchtige Vorfreude auf Andromeda ließ **Labrador Nelson** doch noch **Mass Effect 3** auspacken, obwohl er sich damals vor knapp vier Jahren geschworen hatte, dieses Spiel nie wieder anzufassen.*



► Ich hab ME3 damals nur angespielt, es hat mich tierisch angeödet und nebenbei ging mir die Diskussion um das Ende ziemlich auf die Nerven. Da mir aber die ersten beiden Teile der Serie gut gefallen haben und Teil 4 nun in greifbare Nähe rückt, dachte ich mir, was solls, schaute nochmal rein. Nun haben aber die Gaming-Götter vor den uneingeschränkten Spielspaß mit einem fast fünf Jahre alten PC-Titel einige Komforthürden gelegt. Na gut, EAs Origin lässt sich tolerieren, hoppla, es sind zwischenzeitlich diverse DLCs erschienen, schnell noch sichten, was brauche ich, was nicht? Sehr schön: ME3 läuft auch in einer 2K-Auflösung. Unschön: das Spiel bietet bis heute keinen Controller-Support auf dem PC. ME3 ist das erste Spiel das mich nötigt, einen MOD-Manager zu installieren. Nicht falsch verstehen, ich liebe MODs, nutze sie

gerne, aber eben freiwillig. Mit der SP-Controller-Support-MOD findet die Xbox-360-Steuerung inklusive Interface und Kreismenü Einzug auf den PC. Notwendig wird dadurch die Interface-Scaling-MOD, um Unterschiede in der Auflösung auszugleichen. Die Steuerung mit dem Xbox-One-Controller ist etwas hakelig aber akzeptabel, die Animationen sind hölzern, die Grafik leicht verwaschen, dank netter Effekte aber immer noch ganz ansehnlich. Die Übersicht im Kampf leidet sehr stark, das Befehls- und Deckungssystem ist eine Krankheit. Immerhin scheint die Story mein Interesse zu wecken. Vor allem kann ich die Handlung, die Charaktere und die verschiedenen Rassen und politischen Wirrungen als Auffrischung und Appetizer für Andromeda nutzen. Durchspielen werde ich ME3 nicht. 🎮



## — Old Lion — Resident Evil 7 biohazard (Xbox One)

*Old Lion hat sich auf den Weg Richtung Dulvey, Louisiana, gemacht, um Wiedersehen mit einer lange nicht gesehenen Freundin zu feiern.*



› Ich hatte nichts vor an diesem Wochenende. Die Einladung Mias kam mir ganz recht, um mal wieder aus der Stadt raus zu kommen und andere Luft zu schnuppern. Das beschauliche Dulvey im Bundesstaat Louisiana kannte ich auch nicht und so machte ich mich auf den Weg zum Anwesen der Bakers; die Familie, die so freundlich war und Mia für die letzten Jahre eine Obdach bot. Leicht zu finden war es allerdings nicht. Inmitten der Sümpfe, abseits jeglicher Navi-Satelliten, erhob sich dann aber das stattliche Herren- samt Gästehaus, umgeben von Mangroven, weitab nervender Nachbarn. Herrlich ruhig war es. Genau das, was ich brauchte. Dennoch beschlichen mich leichte Zweifel. Die Haustür war verschlossen und auch sonst sah das Anwesen ziemlich verlassen aus. Ich hatte ja schon viel über den eigentümlichen Landhaus-

Stil der Südstaaten gelesen, aber so hatte ich es mir dann doch nicht vorgestellt. Ich schlenderte ein wenig auf dem Grundstück umher und kam nach einiger Zeit am Gästehaus vorbei. Die Tür dort war angelehnt. Ich betrat das Haus und sah mich um. Auch niemand. Erst unten im Partykeller traf ich Mia, die aber schon sichtlich angetrunken wirkte und mir überschwänglich um den Hals fiel. Das Küchenmesser, das sie dabei noch in der Hand hielt, hatte sie wohl vergessen, sodass sie mich damit leicht verletzte. Passiert halt. Kurz darauf lernte ich auch den Rest der Familie kennen, die überaus netten und fürsorglichen Bakers. Eine tolle Familie, mit viel Gemeinschaftssinn. Später spielten wir noch gemeinsam Fangen und Verstecken mit komischen Regeln. Soviel Spaß hatte ich lange nicht. 🍷



## — Makariel — Lara Croft GO (Android)

***Makariel** ist nun ebenfalls im 21. Jahrhundert angekommen: er hat ein Smartphone. Natürlich hat er sich dann gleich mal auf dem Android Store nach ein bisschen Spielfutter für unterwegs umgesehen und ist bei **Lara Croft GO, Real Racing 3** und **Fire Emblem Heroes** gelandet.*



› Lara Croft GO war ein toller Einstieg in die Android-Spielwelt. Tomb Raider macht sich erstaunlich gut als Puzzlespiel für kürzere Reisen im Zug oder Bus. Es gibt versteckte Schätze zu finden und eine Reihe von Gräbern zu plündern. Was will man mehr von einem Tomb Raider? Es gibt ein paar weitere GO-Spiele von Eidos, aber Lara Croft GO finde ich mit Abstand am besten gelungen. Real Racing 3 könnte man auch Piccolo Turismo nennen, dank seiner ähnlichen Sammel-Struktur mit freischaltbaren Events und Fahrzeugen. Grafisch ist es beeindruckend für ein Spiel auf einem Handheld. Die Steuerung kommt natürlich nicht an ein Forcefeedback-Lenkrad auf PC oder Konsole ran, ist aber ganz gut gelungen. Leider ist es aber ein „Free to Play“-Titel, das heißt man läuft früher oder

später in nervige Hürden, mit denen EA versucht, einen zur Kasse zu bitten. Zugegeben, es lässt sich sehr viel spielen, ohne einen einzigen Cent zu zahlen. Mir wäre es trotzdem lieber gewesen, einen gewissen Betrag für die App zu entrichten und die Sache damit erledigt zu wissen. Fire Emblem Heroes ist der erste Nintendo-Titel auf Android. Wenn mehr in der Art kommt, können sie es auch gleich bleiben lassen. Für ein angebliches Taktik-Spiel ist hier erstaunlich wenig Taktik gefragt, und die vernachlässigbare Story wurde wohl auch nachträglich in einer Kaffeepause zusammengewürfelt. Zumindest die Bildchen sind ganz hübsch gezeichnet. Wenn auch nicht immer in einem Stil, wie ich ihn vom kinderfreundlichen Nintendo erwartet hätte... 🙄



## — LRod — Sid Meier's Colonization (PC)

*Mission Pile of Shame – Teil 2: Der Aufbau eines PoS ist bei GOG fast noch einfacher als bei Steam, wenn Kindheitserinnerungen auf einstellige Eurobeträge treffen. Und so macht sich **LRod** auch hier daran, den Berg zu reduzieren, und zwar mit dem Klassiker **Colonization**.*



› „Colonization stellt ein gekonntes Selbstplagiat dar, das viele Feinheiten bietet und einfach zu bedienen ist. Für Civilization-Cracks und Strategiespiel-Einsteiger gleichermaßen empfehlenswert“. Unglaubliche 23 Jahre, nachdem ein gewisser Jörg Langer diese Zeilen schrieb und ein jugendlicher LRod jeden Monat die PC Player verschlang, und mindestens 10 Jahre nach meiner letzten Partie habe ich mich wieder an Colonization gewagt. Ich mochte das Spiel schon immer gerne, mir gefällt das unaufgeregte, aber anspruchsvolle Spielprinzip, das auch im Endgame nicht in die Verwaltung von riesigen Reichen ausartet, sondern sich auf die Optimierung bestehender Kolonien konzentriert – anfangs durch das Wachstum, dann durch den Einsatz immer mehr Spezialisten, das Trainieren von selbigen für Nachbarstädte und dann die

radikale Umstellung auf die Waffenproduktion. Optisch hat das Spiel schon 1994 niemanden mehr umgehauen, aber irgendwie mag ich die charmante VGA-Grafik (auch wenn Full HD danach scharf wie 4K wirkt). Die KI ist alles andere als schlau, was aber nicht so schlimm ist, da man doch sehr überwiegend mit sich selbst beschäftigt ist. Was aber heute noch genauso funktioniert wie damals sind der berühmte „Noch eine Runde“-Effekt und das Endgame mit dem Unabhängigkeitskrieg, der eine gezielte Umstellung der Kolonien von Handel auf Kriegsvorbereitung erfordert und das Spiel – anders als so viele Civ-Partien – mit einem echten Highlight enden lässt. Das Remake auf Civ4-Basis habe ich übrigens nie gespielt – warum auch, wenn das Original so viel Charme und Spielspaß bietet? 🎮



## — Vampiro — Fire Emblem - Awakening (3DS)

*Vampiro* taktierte dank Ganesh mit **Fire Emblem - Awakening** auf dem 2DS.



► Seit Ende letzten Jahres habe ich einen 2DS. Ein guter Kauf. Und dank Ganesh spielte ich jetzt ohne Risikoinvestition mein erstes Fire Emblem. Die Spannung war groß, als ich nach kurzer Beratung im „Classic“-Mode loslegte. Die optische Präsentation (2D-Karte, gezeichnete Dialoge, Kampfanimationen) ist gelungen. Auch die Story ist fesselnd (Held erwacht ohne Gedächtnis, wird vom Bruder der Exalt gerettet, rettet zurück, schließt sich der Elitetruppe an, man begegnet zig Gefahren). Leider wird scheinbar zumindest ein Teil des Endes im Prolog gespoilert, was die ganze Geschichte etwas vermiest. Bemerkenswert ist jedenfalls, wie in so wenigen Sprechblasen so viele Charaktere – denn man hat einen stetig wachsenden Pool an Helden, so man sie nicht verliert – individuell gezeichnet werden können. Ok, die „Hochzeits-

dialoge“ sind völlig absurd und reiner Text wäre sicher besser als das gelegentliche „Rumgestöhne“. Herzstück sind natürlich die Kämpfe. Und da bin ich enttäuscht. Es lässt sich schwierig an, Stein-Schere-Papier bei den Waffen, toll. Aber schnell stellt sich raus, dass man einfach immer(!) zwei Helden im Tandem kämpfen lassen muss (bringt immer mehr Boni) und seine ganzen Tandems als ein oder zwei Klumpen die Kampfschauplätze säubern lässt. Taktische Herausforderung gleich Null. Abweichen von der Taktik, und sei es, man stellt die Helden alleine, aber immer noch nebeneinander auf, wird oft mit dem Tode bestraft. So werden die Kämpfe meistens leider zum öden Grind und Waffenwahl und LVL-System (Magier sind übrigens OP) zu Statisten. Weiter geht es im März! 🎮



## — Ganon — Batman - Arkham Origins (PC)

*Anfang Februar schaute **Ganon** mal wieder Batman Begins und fing dann direkt mit dem Spielen von **Arkham Origins** an.*



› Eigentlich bin ich gar kein so großer Batman-Fan. Tatsächlich geht mir die stets düstere und schlecht gelaunte Version des Flattermanns, die man seit Jahren in allen Medien präsentiert bekommt, eher auf die Nerven. Aber Arkham Asylum, das ich wie so oft erst mit einigen Jahren Verspätung nachholte, war eben „leider“ ein großartiges Spiel. Der Nachfolger Arkham City stand dem in Nichts nach. Nun habe ich mir Arkham Origins vorgenommen, den ersten Ableger der Reihe, der nicht von Rocksteady Studios entwickelt wurde, sondern von WB Games Montréal. Zu Beginn machte es auf mich den Eindruck einer allzu routinierten Fortsetzung. Die Spielwelt ist effektiv die gleiche (nur größer), die ersten Prügeleien im eigentlich doch so genialen, aber eben altbekannten Kampfsystem absolvierte ich eher gelangweilt. Doch mitt-

lerweile spiele ich es schon über 20 Stunden und bin wieder voll gefesselt. Warum? Nun, mit der Zeit bringen die Entwickler doch ein paar eigene Einfälle ein. Neue Gadgets und Gegnertypen bringen frische Impulse in die Faustkämpfe und Stealth-Einlagen. In Letzteren erweist sich etwa die „Remote Claw“ als vielseitiges und spaßiges Spielzeug, während in Ersteren die „Shock Gloves“ das Leben erleichtern. Die Geschichte war nie die Stärke der Arkham-Spiele, hier finde ich den Kniff mit den acht Attentätern, die ein Oberschurke auf Batman ansetzt, recht gelungen. Immerhin sind so Auftritte einiger illustrier Figuren und abwechslungsreiche Bosskämpfe garantiert – das finde ich bei einem Superheldenspiel sehr wichtig, hat in dieser Serie aber nicht immer so gut funktioniert. 🎮

# März 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

rammmses

Ganon

crux

mrkhfloppy

Toxe

Maverick

Old Lion

Vampiro

Der Marian

COFzDeep

ganga

LRod

Olphas



” Als Spieler will man zu immer neuen Abenteuern aufbrechen und am liebsten sofort die Alternative zur eben getroffenen Entscheidung erfahren. “

— mrkhfloppy



## — rammmeses — Yakuza 0 (PlayStation 4)

*Nach einigen Anläufen mit vorigen Teilen findet **rammmeses** endlich den richtigen Zugang zur **Yakuza**-Reihe, einem großen Japano-Gangster-Epos.*



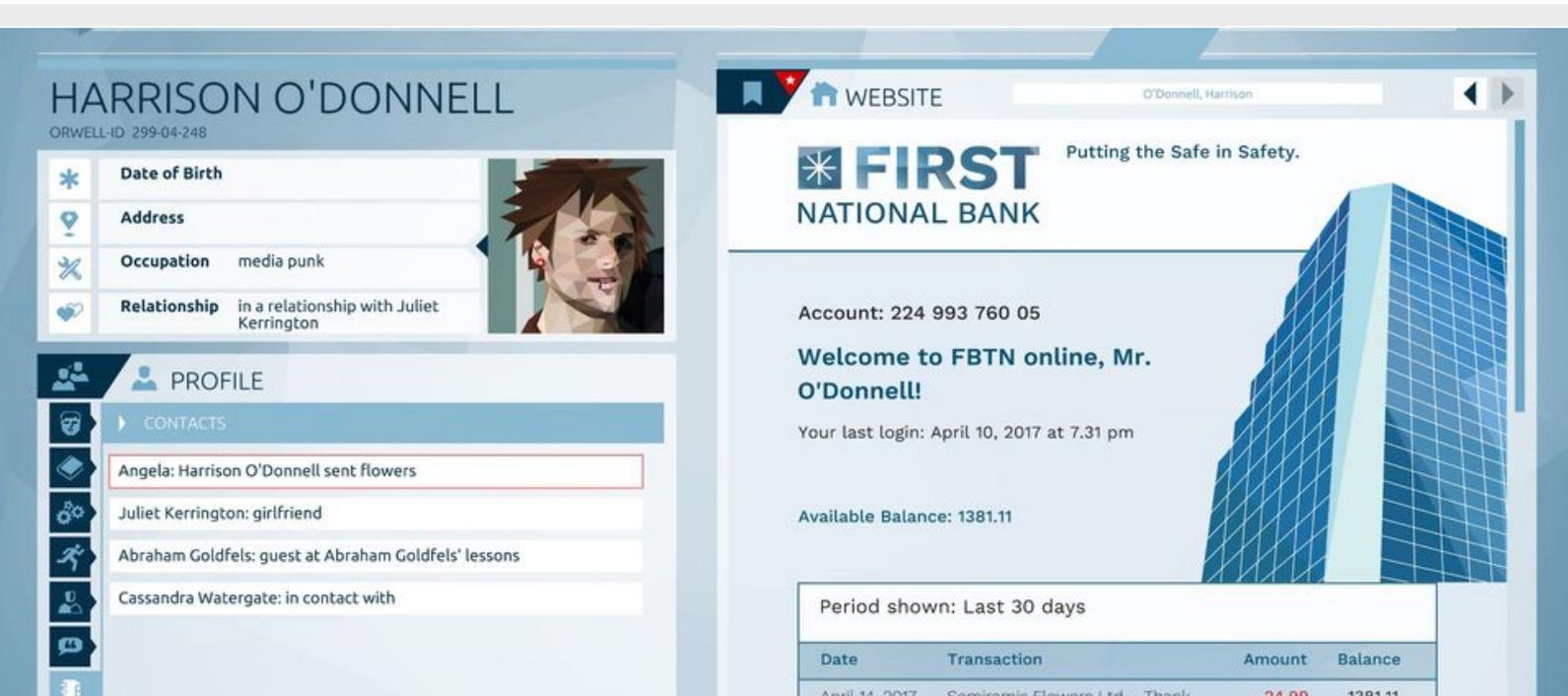
► Yakuza 0 ist nicht mein Einstieg in die Reihe. Bereits Teil 4 und 5 habe ich lange gespielt, aber nicht beendet, da ich nur schwer den Zugang zur komplexen Story finden konnte, die alle Spiele übergreift und eben auch die Kenntnis der Vorgänger voraussetzt. Das Prequel spielt nun aber vor allen anderen Teilen und ist damit ein weitaus besserer Einstieg. Und was für einer! Ich habe es durchgespielt und ich muss sagen, ja, Yakuza 0 bietet die beste Geschichte, die ich bisher in einem Videospiel erlebt habe. Die Charaktere werden tiefgründig gezeichnet, die Handlung ist nicht vorhersehbar und sehr wendungsreich und immer spannend. Trotz über 30 Stunden Spielzeit bleibt es immer spannend und an einigen Stellen hat es mich sogar sehr berührt, wobei der Ton typisch asiatisch etwas schwankend ist. Absurde Mini-Quest-Geschichten

und die ernste Story gehen Hand in Hand, aber es passt zusammen. Yakuza 0 ist sehr dialoglastig, erinnert dabei mitunter an Visual Novels, da der Spieler sich nur durch die Dialoge klicken kann, aber an sich alles komplett linear ist, bis hin zu 20-minütigen Videosequenzen. Aber gerade dadurch können die Autoren die Story so entfalten, wie sie gedacht ist. Das Gameplay ist gleichzeitig komplex und simpel, da sehr Minispiel-lastig, aber mit einem absurden Umfang an Mechaniken vom Brawler über Wirtschaftsmanagement bis zur Kasino-Simulation. Mich hat vor allem die detaillierte Spielwelt begeistert und ich habe es genossen, ein Open-World-Spiel zu spielen, das ganz ohne Ubisoft-Formel auskommt und die Geschichte in den Mittelpunkt rückt. 🎮



## — Ganon — Orwell (PC)

*Big **Ganon** is watching you: In **Orwell** vom winzigen deutschen Entwickler Osmotic Studios wird mit allen Mitteln die Bevölkerung ausspioniert – aber natürlich nur die Verdächtigen!*



› Seit „The Party“ die Macht in „The Nation“ übernommen hat, herrscht dort die totale Überwachung. Doch was die Bevölkerung nicht weiß: Nicht nur sind Kameras allgegenwärtig, ein System namens Orwell sammelt Informationen über verdächtige Personen, ob aus öffentlichen Websites oder vertraulichen Dokumenten. Als „menschlicher Faktor“ im automatischen System wertet der Spieler diese Daten aus und leitet relevante Infos an die zuständigen Behörden weiter. Diese sogenannten Datachunks sind zwar fest vorgegeben, doch liegt es oft beim Spieler, welche er weitergibt oder verschweigt. Manchmal muss man sich auch zwischen widersprüchlichen Aussagen entscheiden. So lenkt man die Ermittlungen in bestimmte Richtungen und beeinflusst das weitere Geschehen. Letztlich läuft es darauf hinaus, ob man regimegetreu die

„Terroristen“ jagt, die sich gegen die Oppression auflehnen, oder ob man das System von innen unterwandert und seine Vorgesetzten in die Irre führt. Als großer Fan von George Orwells Roman 1984 fand ich schon die Idee des Spiels faszinierend, als ich davon las, und wurde auch nicht enttäuscht, nachdem ich es bei Steam gekauft hatte. Obwohl man quasi nur Texte liest (neben fiktiven Websites etc. hat man später auch Zugriff auf E-Mailkonten, Chatverläufe und Telefonate) und nur selten wirklich nachdenken muss, fesselte mich die Geschichte und die besondere Atmosphäre. Orwell machte mich sehr nachdenklich. Nicht nur über Überwachung, sondern auch darüber, was wir freiwillig über uns preisgeben – und wie Informationen ohne richtigen Kontext falsch verstanden werden können. 🤖



— crux —

## Baldur's Gate 2 - Schatten von Amn (PC)

*Nach etwa zehn Jahren fand **crux**, es wäre an der Zeit,  
**Baldurs Gate 2** mal wieder anzupacken.*



› Auch wenn es lange nur auf der Festplatte schlummerte: seit Erscheinen zählt Baldur's Gate 2 zu meinen Lieblingsspielen, an denen sich vor allem andere Rollenspiele messen lassen müssen. Vor kurzem fingen die Finger wieder an zu jucken, und so habe ich das Spiel (in der Urfassung, aber leicht gemoddet) wieder neu begonnen. Nicht alle Spiele altern gut, und so stellt sich die Frage, wie BG2 heute wirkt. Etwaige Sorgen waren unnötig: Hat man Chateau Irenicus, den ersten Dungeon, erst einmal verlassen, öffnet sich die Spielwelt, und sofort übt sie dieselbe Sogwirkung wie damals aus. Immer gibt es etwas zu tun, und „nur noch ein Quest“ ist der Vorsatz, der viele Stunden Schlaf kostet. Auch wenn man sich an vieles erinnert, sind doch manche Details wieder neu. Die Grafik ist für meine Begriffe zeitlos: weder modern noch

retro, und die Musik bietet eine passende Untermalung. Anders als im Vorgänger, oder vielen modernen Spielen, gibt es hier keine völlig offene Welt. Das Geschehen ist fokussierter, man läuft nie durch im Wesentlichen leere Gegenden. Der Anspruch ist nicht so literarisch wie etwa bei Torment – stattdessen scheint eher die Atmosphäre einer guten Pen&Paper-Sitzung das Ideal zu sein. Viel Humor ist dabei, der aber auch in den Hintergrund tritt, wenn Ernst vonnöten ist. Auch wenn D&D 2.0 nicht das letzte Wort zum Thema Regelwerk sein kann: rein spielmechanisch zeigt es auf, wieviel wir in modernen Spielen verloren haben. BG2 erreicht mit relativ bescheidenen Mitteln deutlich mehr, als vieles, was danach kam, und hat für mich immer noch einen ganz besonderen Reiz. 🎲



## — mrkhfloppy — Oben und Unten (Tisch)

*Auch Brettspiele können fantastische Welten errichten und tolle Geschichten erzählen. **Oben und Unten** ist so ein Titel, in dessen farbenfrohe Weiten **mrkhfloppy** eingetaucht ist. Und sich dabei ein wenig verliebt hat.*



► Oben und Unten ist ein Autorenwerk des Franzosen Ryan Laukat, der vom Design über die Texte bis hin zum Regelwerk im Alleingang für den Titel verantwortlich zeichnet. Auf der Suche nach einer neuen Heimat bauen wir darin Haus für Haus unseres zerstörtes Dorf wieder auf. Wir setzen Arbeiter als Zimmermänner ein, holen die Ernte vom Feld und werben um neue Bewohner. Karte für Karte entsteht dabei ein liebevoll illustriertes Örtchen in der Spielerauslage. Unter den grünen Wiesen und Wäldern erstreckt sich jedoch ein weit verzweigtes Höhlennetz, dessen Erkundung bisweilen gefährlich aber auch besonders lukrativ ist. Wenn wir mit Lampen und Seilen gewappnet den Weg in den Untergrund antreten, entscheidet eine Karte vom Nachziehstapel samt Würfelwurf, welche Abenteuer uns dort erwarteten. Ein Mitspieler

liest dann eine von über 200 kurzen, teils verzweigten Geschichten vor. Wir begegnen anderen Wanderern, stoßen auf alte Ruinen und werden durch vermeidliche Händler in den Hinterhalt gelockt. Der eingeschlagene Weg fordert uns immer wieder kleine Entscheidungen ab und führt uns die Konsequenzen vor Augen. Die Erlebnisse machen Oben und Unten zu einem besonderen Spiel, das durch die Texte eine ganz eigene Welt erschafft. Als Spieler will man zu immer neuen Abenteuern aufbrechen und am liebsten sofort die Alternative zur eben getroffenen Entscheidung erfahren. War der Gefangene wirklich unschuldig? Welche Schätze hätte die Truhe womöglich preisgegeben? Um die Spannung so lange wie möglich aufrecht zu erhalten, sollte man sich die Antworten jedoch nicht vorwegnehmen. 🎮



— Toxe —

## The Legend of Zelda - Breath of the Wild (Switch)

*Toxe steckt mitten in den Weiten des neuen **Legend of Zelda**. Ist es wirklich so gut, wie alle sagen? Hat es nicht die gleichen Mechaniken wie alle anderen Open-World-Spiele auch? Kann doch gar nicht sein, dass ein Spiel heute noch so hohe Wertungen einführt, oder?*



› Um es kurz zu machen: Ja, das Spiel ist großartig. Aber hat es auch diese unglaublich hohen Wertungen im Vergleich zu Spiel X und Y verdient? Keine Ahnung, ein paar Prozentpunkte sind mir egal, um ehrlich zu sein. Die wahre Größe dieses Spieles ist, dass Nintendo anderen Entwicklern zeigt, was dabei herauskommen kann, wenn man seine Spieler ernst nimmt und den Mut hat, Spieler scheitern zu lassen. Heutige Spiele nehmen den Spieler leider sehr stark an die Hand und verkommen dabei schnell zu einem Malen-nach-Zahlen, bei dem man nur noch stumpf Punkte auf der Karte abläuft und von den Spielen genau gesagt bekommt, was man wo, wann, wie zu tun und zu lassen hat. Leider ruiniert das jeglichen Erkundungsdrang. Nintendo hat mit dem neuen Zelda den Mut, den Spieler die Welt auf eigene Faust erkunden und

dabei auch mal in eine Sackgasse laufen zu lassen. Oder sich zu verirren. Oder beim Klettern abzustürzen. Oder zu ertrinken. Oder von zu starken Gegnern weggefegt zu werden. Oder Dungeons, Türme und Schätze selbst zu entdecken. Oder Minirätsel zu lösen, um mit den gewonnenen Korok Seeds das Inventar zu vergrößern. Oder, oder, oder. Alles in Zelda ist spielhaft und ein Abenteuer – und bei allem kann man scheitern. Und das ist die große Stärke von Zelda BotW: Anderen Entwicklern zu zeigen „Wenn ihr eure Spieler ernstnehmt, herausfordert, auf ihre Intelligenz vertraut und ihnen ein Abenteuer bietet, werden sie euer Spiel dafür lieben!“ Und genau deswegen hat das neue Zelda seine Spitzenwertungen verdient, um als Zeichen für andere Spieleentwickler zu dienen. 🎮



## — Maverick — Mass Effect - Andromeda (Xbox One)

*Eine neue Galaxie wartete im März auf die Erkundung. Also startete **Maverick** mit seiner Crew in Biowares Sci-Fi-RPG **Mass Effect - Andromeda**, um für die mitgereisten Menschen in der Arche neue Welten zu entdecken und eine zweite Heimat zu finden. Was ihn da draußen wohl erwarten würde?*



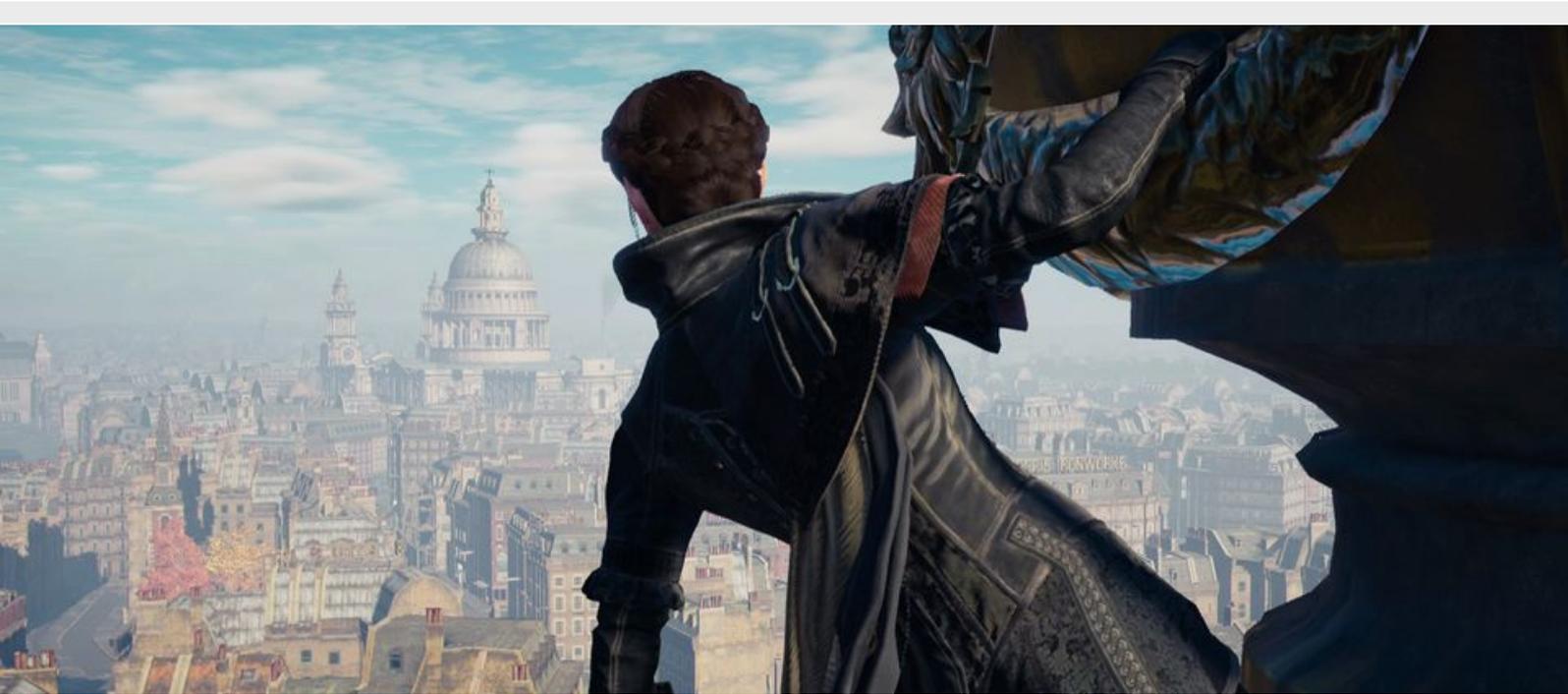
› Als Alex Ryder, neuer Pathfinder der Andromeda-Initiative, die es zum Ziel hat, bewohnbare Welten in der fernen Andromeda-Galaxie zu finden, erlebe ich den aktuellsten Teil der Mass-Effect-Serie. Als Nachfolger meines Vaters, der einen tragischen Tod auf dem ersten besuchten Planeten erlitt, erkunde ich die neue Umgebung. Denn wir stießen dort nicht nur auf feindliche Aliens, die Kett, sondern entdeckten außerdem riesige, außerirdische Anlagen. So beginnt ein großes Science-Fiction-Abenteuer, das mich noch einige Spielstunden beschäftigen wird. Im Verlauf der Geschichte besuche ich neue Welten, die ich mit meinem Team erkunde, auch mit Hilfe des Nomads, einem Buggy-Fahrzeug. Dort treffe ich andere Völker, die ebenso gegen die Kett kämpfen und zahlreiche, optionale Nebenaufgaben für mich haben. Andromeda

zeigt sich also deutlich offener und größer, nur muss das nicht immer besser sein. Zum Glück punktet das Spiel aber auch mit den alten Stärken der ME-Trilogie wie den Crew-Mitgliedern, deren persönlichen Quests und einer bis jetzt durchaus interessanten Hauptstory. Über die Animationen wurde viel diskutiert, diese sind definitiv verbesserungswürdig, als groß spielspaßmindernd empfinde ich sie jedoch nicht. Audiovisuell hat das Spiel trotzdem einiges zu bieten: Optisch abwechslungsreich gestaltet sind die besuchbaren Planeten und bieten so manch spektakuläre Aussicht. Die Kämpfe gehen flott von der Hand und klingen von den Sounds und den Waffeneffekten richtig gut. Ja, es mag der letzte Schliff für einen AAA-Titel fehlen, aber bisher zieht mich das Spiel in seinen Bann. 🎮



## — Old Lion — Assassin's Creed Syndicate (Xbox One)

*Nachdem **Old Lion** wieder aus dem winterlichen Kona-Koma erwacht war, begab er sich ins industrialisierte London, um der Templerherrschaft den Garaus zu machen.*



› Wer schon einmal in London war, der weiß, dass die Stadt mit der wie sie in Assassin's Creed Syndicate dargestellt wird, nur noch wenig gemein hat. Die kohlebetriebene Dampflokomotive ist der E-Lok gewichen, die Pferdekutschen den Autos, die Themse wurde von den Lastschiffen größtenteils befreit und die rauchenden Schornsteine der Industrie tilgte man ebenso aus dem Stadtbild. Zur Fortbewegung dienen mittlerweile die London Underground sowie die typischen Ein- und Doppeldecker der Buslinien, die quer durch die Stadt alle Sehenswürdigkeiten und Parks der Metropole ansteuern. Umso mehr beeindruckt der Kontrast, den wir durch die Augen des Geschwisterpaares Frye erleben. Ganz London wirkt wie eine gut geölte Maschine, die dauerhaft in Betrieb ist und Unmengen von Ressourcen verschlingt. Kinder leisten

Schwerstarbeit für eine warme Mahlzeit oder betteln und stehen sich durch die Gesellschaft, die Wirtschaft ist korumpiert und verschafft nur Wenigen großen Reichtum. Die Straßengangs herrschen in den Vierteln Londons, geduldet von den ebenso geschmierten Bobbies, die eher phlegmatisch umherstreifen als mal ordentlich den Knüppel gegen die Banden zu schwingen. Wir beschließen uns der Stadt anzunehmen und die eisernen Ketten des herrschenden Ober-Templers zu sprengen und London zu dem zu machen, was es heute ist. Wir sabotieren die zwielichtigen Geschäfte, meucheln die Handlanger auf den Straßen, verfrachten hochdekorierte Templer hinter Gitter und befreien die Kinder aus ihrer misslichen Lage am Brennofen. An Brotherhood kommt Syndicate eh nicht ran. Leider. Ich hatte echt Hoffnung. 🤖



## — Vampiro — Battle Brothers (PC)

*Vampiro* verdingte sich in **Battle Brothers** als Söldnerführer.



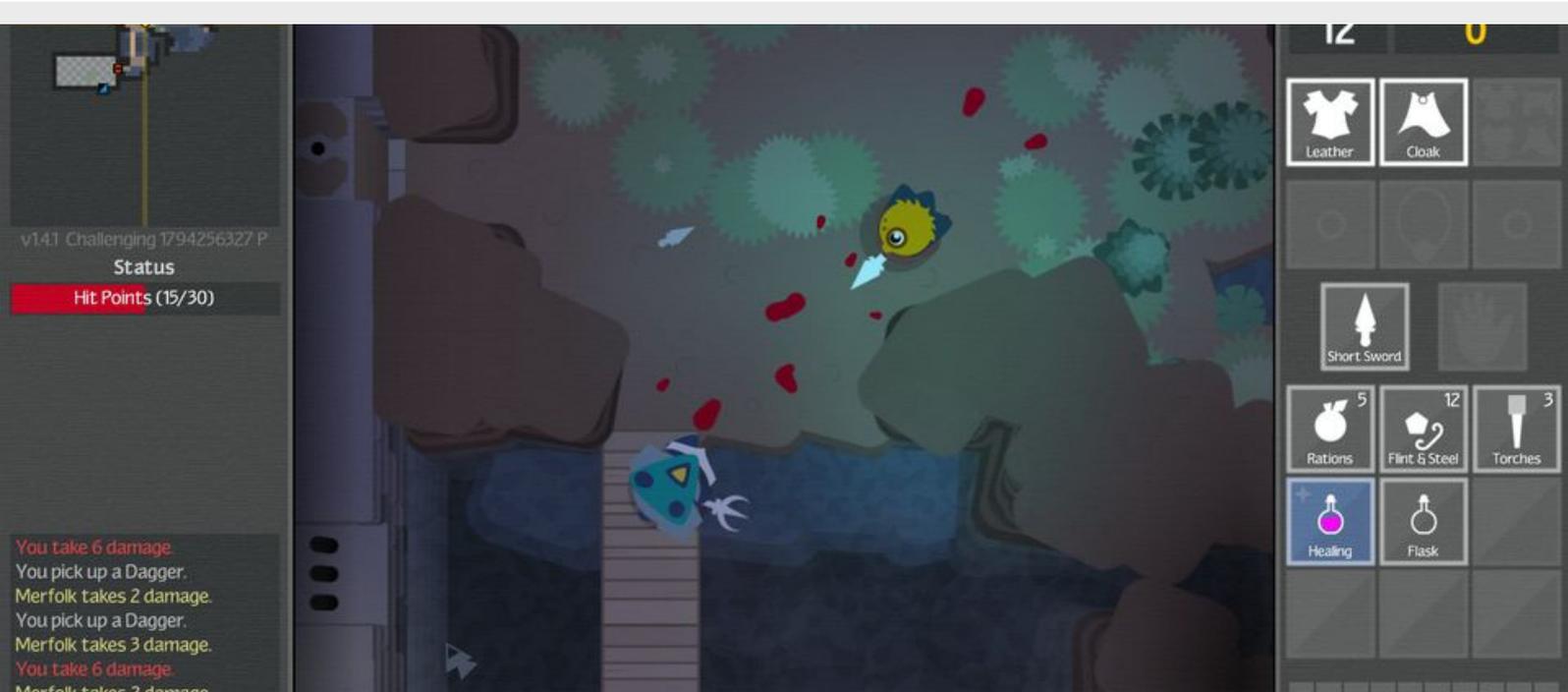
► Ein kleines, deutsches Indie-Studio namens Overhype Studios hat mit Battle Brothers den Early Access verlassen. Jetzt wird der Titel auf Steam gefeiert. Und das völlig zu recht! Nach den Aufnahmen zu meinem „Let’s Try“-Video Ende des Monats habe ich begeistert weitergespielt. Denn Battle Brothers ist genau mein Ding. Ich übernehme die Kontrolle über einen verlorenen Söldnerhaufen und führe ihn (und mich, den Captain, der wie in Pirates irgendwann in Ruhestand gehen kann) zu Ruhm und vor allem Reichtum. Hoffentlich. Denn der Weg ist steinig. Die offene Spielwelt mit verschiedenen Fraktionen erinnert an Mount & Blade - Warband. In den Orten hole ich mir Aufträge. Mal muss ich Banditen ausräuchern, mal Artefakte aus Gräbern holen oder Bestien im Wald finden und bezwingen. Oder ich verdinge mich einfach

als Geleitschutz einer Karawane. Kommt es zum Kampf, wechselt das Spiel in den extrem gelungenen rundenbasierten Kampfmodus mit cleverer KI. Meine Söldner, die ich hoffentlich vorher gescheit mit gekauften oder erbeuteten Waffen und Rüstungen ausgerüstet habe, ziehe ich wie Schachfiguren, Köpfe rollen, Blut spritzt. Neben den Hitpoints spielt auch die Rüstung (Körper und Kopf) eine Rolle. Wie in The Banner Saga gibt es also mehrere relevante Werte, die ich jedoch nicht getrennt angreife. Der Effekt hängt vielmehr von der Waffe ab. Schilde und der Schildwall sind ebenfalls eine mächtige Option. Mit gewonnener Erfahrung level ich die individuellen Charaktere auf. Das Endgame bietet zudem drei Krisen. Meine Abenteuer im Ironman-Modus wandern übrigens als Let’s Play auf YouTube. 🎮



## — Der Marian — Unexplored (PC)

*Ebene für Ebene, Tür um Tür und dann wieder zurück – so kämpft sich **Der Marian** durch das Echtzeit-Roguelike **Unexplored**.*



► Unexplored ist einer der Vertreter des umfangreichen Roguelike-Genres, der von den Spielmechaniken her zunächst relativ dicht an den Klassikern ist. Neben dem großen Unterschied, in Echtzeit statt rundenbasiert abzulaufen, ist auch der zufällige Levelgenerator ein großer Sprung nach vorn. Dank GG-User Vampiro konnte ich als Genre-Fan dem nicht widerstehen und bin nun begeisterter Un-Explorer. Lasst ihr euch auf das Spiel ein, so werdet ihr schnell bemerken, dass hinter den Strukturen der erzeugten Level durchaus tiefgreifende Ideen stecken. Ihr werdet regelmäßig an vorherige Orte zurückgeführt, von denen aus ihr dank gefundener Dinge wie Schlüssel oder betätigter Schalter dann zu weiteren Räumen vordringen könnt. Dazu gibt es verschiedene Rätsel, die euch Bonusräume öffnen und meist nur durch

Hinweise auch auf anderen Ebenen des Dungeons gelöst werden können. So fühlt sich Unexplored weniger linear an als viele andere Genrevertreter. Die Echtzeitkämpfe funktionieren sehr gut und geben dem Spiel weitere Tiefe, da sich die verschiedenen Waffen deutlich voneinander unterscheiden und es oft auf das richtige Timing eures Angriffs ankommt. Wie genre-üblich müsst ihr Risiken abwägen und im richtigen Moment auch mal eine unbekannte Schriftrolle ausprobieren oder einen Trank werfen, um herauszufinden, was ihr eigentlich inzwischen im Rucksack habt. Besonders spannend sind die wöchentlichen Herausforderungsdungeons, bei denen ihr euch über Highscore-Listen indirekt mit anderen Spielern messen könnt. Für jeden Roguelike-Fan kann ich diesen Titel wärmstens empfehlen. 🎮



## — COFzDeep — Life is Strange (PC)

**COFzDeep** fährt emotionale Achterbahn mit **Life is Strange**.



► Life is Strange, vermutlich den meisten bekannt als „das Telltale-Spiele von den Remember-Me-Machern“. Was in gewisser Weise stimmt, dem Spiel gegenüber aber etwas unfair ist. Ich mag die-Telltale-Spiele, keine Frage. Aber Life is Strange steht darüber. Einsam. Ich kann kaum etwas über das Spiel schreiben, ohne etwas von der dramatischen Geschichte zu verraten, ohne ungewollt Hinweise auf die verschiedenen kleinen und großen Katastrophen zu geben, die euch als Max Caulfield widerfahren werden, wenn ihr das Spiel spielt. Aber ich will, dass ihr es spielt. Ich wünsche mir, dass jeder es spielt. Genau das schreibe ich auch in meine-E-Mail an Dontnod. Sonntag früh, genauer: halb zwei nachts. Ich habe das Spiel gerade beendet. Die finale Entscheidung getroffen. Mir fliegt ein Sandkorn ins Auge, und es bleibt da, während der

ganzen Endsequenz, während des gesamten Abspanns. Und es kommt wieder während ich die Mail schreibe. Während ich schreibe was ich, Max Caulfield, getan habe. Ich weiß, das wird vermutlich nicht jedem so gehen, aber ich denke, Life is Strange ist ein besonderes Spiel. Auch wenn das „Gameplay“, das eigentliche Spielen, nicht im Vordergrund steht, denn der Star ist die Geschichte. Die Geschichte von Max und ihrer besten Freundin Chloe. Mit euren Entscheidungen, und mit allen Konsequenzen. Und diese Entscheidungen werden euch, trotz (oder gerade wegen) der Möglichkeit die Zeit zurückzudrehen und Alternativen auszuprobieren, nicht leicht fallen. Denn mit großer Macht kommt große Verantwortung. Und großer Bullshit, sagt Max. Ich kann sie verstehen. Es tut mir leid. 🙄



## — ganga — Xcom 2 (PlayStation 4)

*Angefixt durch die Banner-Saga-Reihe wagte sich **ganga** mit **Xcom 2** erneut in die Welt der Rundenstrategie.*



› Lange Ladezeiten nerven. Und in Xcom 2 nerven sie mich gleich mehrfach. Wenn das Spiel lädt, wenn der Spielstand lädt, wenn das neue Level lädt und ein wenig auch wenn der Charaktereditor lädt. Möglicherweise liegt das an der PS4-Version, die auch gerne mal stärker zu ruckeln anfängt, wenn ein Gebäude zu brennen beginnt. Davon abgesehen ist Xcom 2 ein schönes Spiel. Ein Alienschiff als meine Basis, mit der ich mich über die Weltkarte bewege? Cool! Außerdem sind die Ressourcen (mal abgesehen von den „Informationen“) wirklich relevant und ich muss mir überlegen wofür ich sie einsetze. Auch dass ich fast immer die Wahl habe, welche Mission ich als nächstes angehen möchte und mich dabei nach der Belohnung für die Mission richte, gefällt mir gut. Nur leider hatte ich nach rund zwei Drittel des Spiels das Gefühl, alles schon

gesehen zu haben. Letztendlich spielen sich die Missionen, egal, ob ich nun jemanden retten muss oder ein Terminal hacken soll, dann doch alle ziemlich gleich und obwohl Firaxis sich um optische Abwechslung bemüht, sieht es auch größtenteils recht ähnlich aus. Über das Motivationsloch hätte mir wohl eine stärkere Geschichte hinweggeholfen. Die ist aber erschreckend schwach. Was mir das Spiel als große Enthüllung und neue Erkenntnis verkauft, war mir von Anfang an klar und es fehlt mir an Zwischensequenzen, die die Story vorantreiben. Das Storytelling funktioniert eher auf der impliziten Ebene, also ob es mein Lieblingscharakter mit dem letzten Lebenspunkt noch zum Extraktionspunkt schafft oder nicht. Und das gelingt dem Spiel auch durchaus gut. 🎮



## — L Rod — Star Wars - X-Wing (PC)

*Mission Abbau des Pile of Shame, Teil 3: In **Star Wars X-Wing** stellt **L Rod** sich den Schergen von Darth Vader in epischen Weltraumschlachten!*



► Kaum eine Spieleserie hat mich über die Jahre so begeistert wie die X-Wing-Reihe von LucasArts. TIE Fighter und X-Wing Alliance habe ich zuletzt vor zwei Jahren wieder durchgespielt (und habe dafür einen neuen Flightstick gekauft). Nur X-Wing habe ich als Jugendlicher aufgegeben und bis heute nie beendet. Da Weltraumspiele mit guter Kampagne und Flightstick-Steuerung leider ausgestorben sind, habe ich nun einen neuen Versuch gestartet, das Imperium zu bezwingen. Erster Gedanke: Das Fluggefühl ist heute noch immer so großartig wie damals (ganz anders als bei Wing Commander und Privateer, die ich letztes Jahr angespielt habe). Zweiter Gedanke: Wahnsinn, wie sich eine relativ komplexe Tastaturbelegung ins Gehirn einbrennen kann. Energie umverteilen, Ziele auswählen, alles funktioniert blind, als ob meine letzte

Partie erst gestern gewesen wäre. Dritter Gedanke: Die vielen hundert Flugstunden zählen sich aus. Obwohl es noch keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad gibt, bin ich bei keiner Mission länger hängengeblieben. Inzwischen ist der Todesstern zerstört und ich bin in der ersten der beiden Zusatzkampagnen, der Evakuierung von Yavin IV. Die Luft ist nach dem Todesstern etwas raus, auch weil die Missionen noch nicht so dynamisch wie in TIE Fighter sind. Ein cooles Feature hat X-Wing den späteren Teilen dafür voraus, nämlich die Uniform, für die man mit jeder Mission Orden und Aufnäher verdienen kann. Wer die Reihe nicht kennt oder lange nicht gespielt hat, sollte einen Blick riskieren (zum Einstieg aber besser mit X-Wing Alliance starten). Und: Ein Flightstick ist Pflicht! 🎮



## — Olphas — Horizon - Zero Dawn (PlayStation 4)

***Olphas** hat sich mit Aloy auf Robodino-Jagd begeben. War die Vorfreude berechtigt?*



› Horizon - Zero Dawn von Guerrilla Games hat mich seit der ersten Ankündigung interessiert. Ich hab mich sogar zur Collector's Edition hinreißen lassen. Das Ganze hätte natürlich auch schiefgehen können. Aber das ist nicht eingetreten. Im Gegenteil! Vom ersten Moment in dem ich mit Klein-Aloy die postapokalyptische Welt betreten habe war ich dem Spiel verfallen. Aloy ist eine wirklich tolle Heldin – gleichwohl sympathisch als auch glaubhaft, ohne dabei in Stereotypen zu verfallen. Die Spielwelt? Umwerfend! Wenn man genau hinsieht, dann erkennt man die technischen Tricks, die zum Einsatz kommen, damit die PS4 das auf den Bildschirm zaubern kann. Mir ist es aber tatsächlich nur selten wirklich aufgefallen, weil die Welt so stimmig ist. Aber die Welt ist auch in sich sehr interessant. Die verschiedenen Stämme und deren Be-

ziehungen untereinander sind gut gelungen und überall sieht man Anzeichen für unsere Welt, die zum Zeitpunkt des Spiels bereits lange untergegangen ist. Auch die Story ist gelungen. In dieser geht es hauptsächlich darum, warum die Welt so ist, wie sie ist. Und das Beste habe ich ja noch gar nicht genannt: Die Maschinen! Mich hat die Jagd auf die teils gigantischen Viecher über die vollen 60 Stunden Spielzeit exzellent unterhalten. Das funktioniert einfach richtig gut und wenn dann endlich bei einem gigantischen Thunderjaw die Lichter ausgehen, dann weiß man, was man getan hat. Horizon ist dabei nicht perfekt. Die Gesichtsanimationen sind zum Beispiel teils etwas seltsam und die KI, gerade jene der Menschen, lässt sich zu leicht austricksen. Aber trotzdem – ein echter Top-Titel! 🎮

# April 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

LRod

Makariel

Old Lion

Olphas

mrkhfloppy

Vampiro

Maverick (2x)

Toxe (2x)

ganga

Ganon

timeagent

John of Gaunt

Der Marian



” Zusammen mit dem genialen Sound wird eine Atmosphäre geschaffen, bei der ich mich unzählige Male erschreckt und gegruselt habe. “

— timeagent



## — L Rod — Dishonored - Die Maske des Zorns (PC)

*Nachdem der Nachfolger mehrfach im Spieleveteranenpodcast sehr gelobt wurde, wurde es für **L Rod** Zeit, **Dishonored - Die Maske des Zorns** eine zweite Chance zu geben. Eine gute Entscheidung!*



› Der versteckte Raum liegt irgendwo im zweiten Stock des Anwesens und ich stehe gerade an der Eingangstür. Nur wenige Meter entfernt patrouillieren zwei Wachen. Geduldig warte ich, bis eine der Wachen in die hintere Ecke des Foyers geht und die vordere ein Bild betrachtet. Lautlos schleiche ich mich an, schalte sie aus und trage den bewusstlosen Körper schnell in einen dunklen Nebenraum. Nun kann ich mich um die zweite Wache kümmern. Erneut schleiche ich mich lautlos an und ... höre einen Aufschrei hinter mir. Ich habe eine dritte Wache übersehen, die ihren bewusstlosen Kollegen entdeckt und Alarm geschlagen hat. Verdammte! Schnell flüchte ich mich in die Dunkelheit, doch die beiden Wachen suchen nun aktiv die Umgebung ab, schauen unter Tische und in dunkle Ecken und machen mir das weitere Vorgehen

viel schwerer. Ich muss zugeben, dass ich bei einem ersten Anspielen Dishonored wieder beiseite gelegt hatte. Erst im zweiten Versuch hat mich das intelligente Level- und Spieldesign gepackt. Oft gibt es mehrere Wege zum Ziel – über Dächer, durch Keller oder Wohnungen, durch den Vorder- oder den Hintereingang. Die Attentatsziele lassen sich wahlweise auch diskreditieren und auf diese Art nicht-tödlich ausschalten. Die Levels bieten damit trotz grundsätzlich linearem Aufbau viel Freiheit, was mir allemal lieber ist, als mich in einer Open World zu verlieren. Auch die Länge der Levels von je einer knappen Stunde hat mir gut gefallen. Und so habe ich Dishonored dieses Mal in nur zwei Wochen abgeschlossen und den Nachfolger schon begonnen. Fortsetzung folgt. 🎮



## — Maverick — Late Shift (Xbox One)

*Im Monat April legte **Maverick** mit **Late Shift**, einem Full-Motion-Video-Titel eine folgenschwere „Nachtschicht“ ein. Ihn erwartete ein spannender Thriller, der mit seiner Aufmachung, Inszenierung und schwierigen Entscheidungen punktete und aufgrund mehrerer Story-Enden auch zum erneuten Spielen animiert.*



› Der FMV-Titel hatte mein Interesse geweckt, lässt mich doch dieser durch diverse Entscheidungen teilweise maßgeblich den Fortverlauf der Handlung mitbestimmen und bietet mit mehr als vier Stunden Videomaterial und sieben verschiedenen Enden einen Wiederspielwert. In Late Shift spiele ich den Studenten Matt, der sich mit Nachtschichten als Parkwächter für die reichen Bürger von London seinen Lebensunterhalt verdient. Eines Abends werde ich von einem Fremden im Parkhaus mit einer Waffe bedroht, dieser zwingt mich, einen Sportwagen zu klauen und zu seinen Komplizen zu fahren. Willkommen im Schlamassel, Matt! Wie die Geschichte ausgeht, werde ich natürlich nicht spoilern, nur kurz anmerken, dass es um einen Kunst-Raub geht, der für alle Protagonisten etwas anders verläuft als erwartet. Dabei lässt mir

Late Shift die Wahl: Arbeite ich zum Beispiel mit meinen Entführern zusammen, um heil aus der Situation zu kommen? Oder entscheide ich mich gegen sie, in der Hoffnung, dass der Raubzug schiefgeht und auffliegt? Das Spiel stellt mich regelmässig vor die Situation, wie ich weiter vorgehen möchte. Ein Zeitdruck lässt mich nur kurz überlegen, passt aber zum Echtzeit-Film-Stil des Titels. Nach dem ersten Finale wollte ich unbedingt wissen, wie ich weitere Enden freischalte und entschied mich teilweise anders: So kamen gänzlich neue Storystränge zum Tragen, die ich bisher nicht zu sehen bekam. Erfreulich, dass Inszenierung, Ausstattung und die Darstellerleistung durchgehend wirklich auf hohem Niveau sind und somit zu einem filmischen Erlebnis der besonderen Art beitragen: Einen „Spiel-Film“ eben. 🎮



## — Maverick — The Quest (PC)

**Maverick** startete mit **The Quest** ein RPG-Abenteuer, das im Jahr 2016 für PC portiert wurde und in einer leicht aufgehübschten HD-Version erhältlich ist. Da das Spiel mit klassischem Gameplay in Ego-Perspektive aufwartet, war das einer der Gründe, dem Titel mal einen Besuch abzustatten.



► Nach dem Intro starte ich mit der Charaktererstellung und wähle meine Rasse, Attribute und Fähigkeiten aus. Klasse, dass ich hierbei sehr viele Freiheiten habe: So erstelle ich einen Krieger-Magier, der schwere Waffen+Rüstung benutzen, aber Feinde auch mit Feuerbällen grillen kann. Na, dann auf ins Abenteuer! Als geheimer Agent des Königs treffe ich in der Spielwelt auf das erste Dorf, erkunde dieses und frage mich bei den Einwohnern durch, denn weit und breit ist keiner zu sehen, der ein blinkendes Ausrufezeichen über dem Kopf hat! Beim Bürgermeister bekomme ich die erste Quest, ich soll die Wasserverseuchung beseitigen. Ok, ist notiert in meinem Journal, jetzt muss ich nur noch die Quelle des Übels finden. Ein weiterer Tipp rät zum Besuch des Friedhofs vor dem Dorf. Ich kaufe noch beim Händler ein: Ein Re-

paraturhammer für die Ausrüstung, Zutaten fürs Tränke selbst mischen und ein wenig Essen zum Rasten. Auf dem Friedhof angelangt und nach einem Kampf gegen modrige Skelette, entdecke ich ein Loch im Boden, das nach unten führt. Mit einem mulmigen Gefühl im Bauch geht es abwärts... The Quest ist wahrlich kein optisches Highlight, vermischt aber 2D-Sprites mit 3D-Grafik zu einem eigenen visuellen Stil und ist ein Einzelheld-RPG alter Schule: Es nimmt einen nicht bei der Hand, ich muss es mir selbst erspielen, das macht neugierig. Wenn ich die Oberwelt schrittweise bereise, fallengespickte Dungeons erkunde und rundenweise Monster bekämpfe, dann ergibt das ein puristisches Old-School-Feeling, das nicht nur Nostalgikern Spaß machen kann, wenn man sich darauf einlässt. 🎮



## — ganga — Mass Effect - Andromeda (PlayStation 4)

*Ein neues **Mass Effect**-Spiel, darauf hatte **ganga** als großer Fan der Vorgänger-Trilogie schon lange gewartet. Und dachte auch, dass dabei eigentlich nicht allzu viel schiefgehen könnte ...*



› Mir kommt es so vor als hätte ich ein Déjà-vu. Mass Effect – Andromeda erinnert mich stark an Mafia 3. Nicht nur, dass es sich um zwei Third-Person-Spiele handelt. Nein, beide entstammen einer von mir geliebten Serie. Und beide sind keine schlechten Spiele. Aber sie könnten beide so viel mehr sein. Mafia 3 überzeugt mit seiner starken Story-Inszenierung und nervt mit ständig gleichen Missionen. Letztere gibt es in Andromeda auch, nur die starke Story vermisse ich. Ähnlich wie bei Xcom 2 fühle ich mich bei lahmen Story-Twists veralbert. Überhaupt überzeugt der neuste Mass-Effect-Teil in keinem Bereich so wirklich. Die Story hat einen interessanten Ausgangspunkt mit der Reise nach Andromeda, macht aber zu wenig daraus. Die Inszenierung ist an einigen Stellen gelungen, bei Dialogen in normalen Missionen

dreht sich Geralt jedoch im Grabe um. Manchmal ist der Gesprächspartner gar nicht zu sehen, die Kameraeinstellung ist immer die gleiche. Apropos normale Missionen: Entgegen der Versprechungen vorab gibt es viel zu viele eintönige Sammel-Missionen, die dann auf der unübersichtlichen Karte für Verwirrung stiften. Zumal der Questlog auch nicht wirklich übersichtlich ist. Und dann die vielen Währungen und Ressourcen – wer braucht das? Enttäuschend sind auch die neuen Rassen. Anscheinend hatte bei Bioware jemand Spaß daran, möglichst kryptische Namen zu vergeben. Zumindest ich habe bei den Angarianern echte Schwierigkeiten, mir welche zu merken. Eins haben oben genannte Spiele dann doch noch gemeinsam: Mir machen beide Spaß. Aber das geht doch so viel besser! 🎮



## — Vampiro — Super Mario 3D World (WiiU)

*Vampiro* hüpfte in charmanter Begleitung durch **Super Mario 3D World**.



› Mit den Klempnern und Konsorten macht man bei Plattformern nie etwas verkehrt. Im April haben wir uns Super Mario 3D World vorgeknüpft und sind auch schon fast komplett durchgehüpft, auch wenn natürlich noch der ein oder andere Stern fehlt. Gerettet werden muss diesmal nicht die Prinzessin, sondern viele kleine Feen. Peach ist dafür einer von vier spielbaren Charakteren, die alle unterschiedliche Hüpfefigenschaften haben. So kann Peach etwa wie im in Europa als Super Mario Bros. 2 verkauften NES-Titel etwas schweben. Die dritte Dimension bringt natürlich Änderungen, die nicht ausschließlich vorteilhaft sind. Insgesamt kommt weniger Spielflow auf. Ausgeglichen wird dies aber durch Passagen oder gar

ganze (Bonus-)Levels, die auf Geschwindigkeit und Präzision ausgelegt sind. Ansonsten ist das mit der Präzision aber so eine Sache. Denn zielgenau hüpfen ist in 3D viel schwieriger, wodurch wir so manches Leben gelassen haben. Der angezeigte Schatten hilft da auch nur ein wenig. 3D bietet aber auch viele Vorteile. Dazu zählen etwa versteckte Bereiche, das Rumkurven in Schlittschuhen und natürlich die rasanten Ritze auf Plessies, eine Art Dinosaurier, Rücken. An Kostümen hat uns besonders das Katzenkostüm gefallen, das sowohl Nahkampfangriffe als auch das Klettern an Wänden ermöglicht. Im Mai wird Super Mario 3D World noch beendet, dann hüpfen wir zum nächsten Spiel weiter. 🍄



## — Old Lion — Bloodborne (PlayStation 4)

*Old Lion wollte sich aufgrund seiner chronischen Leiden in der Klinik von Yharnam eigentlich nur einen Aderlass verpassen lassen und wurde umgehend zum neuen Oberförster ernannt.*



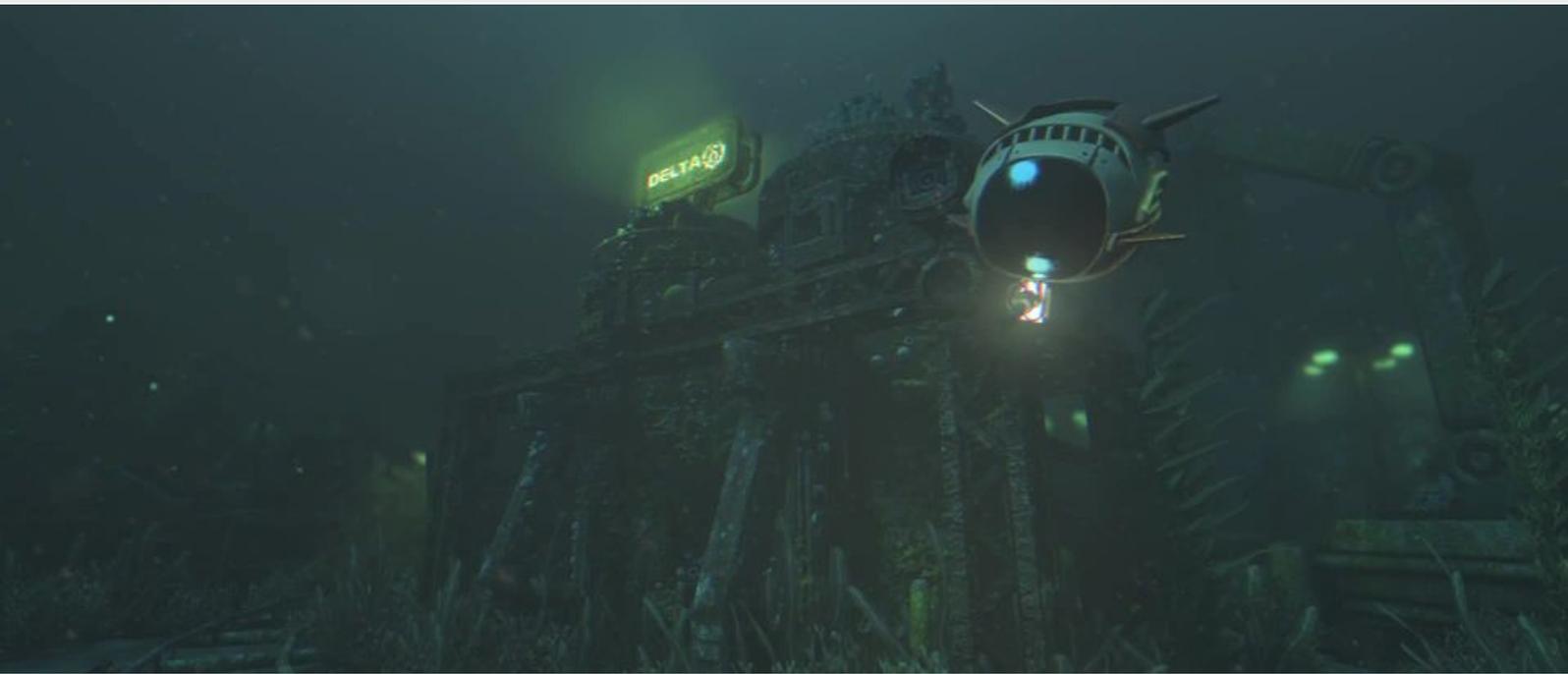
› Es muss an den Nachwirkungen des Schröpfens gelegen haben, dass ich ohne zu zögern oder auch nur einen Moment nachzudenken den vakanten Posten der ausgeschriebenen Jägerstelle in Yharnam annahm. Ausgestattet mit einer ausziehbaren Axt und einer mit Bleikugeln geladenen Pistole teilte man mir auch direkt das Stadtgebiet und die angrenzenden Wälder als Revier zu und entließ mich mit einem gut gemeinten „Wird schon!“ in die Welt. Auf meine verzweifelte Frage „Was soll ich denn hier bitteschön jagen?“ kam nur ein lapidares „Alles, was dir vor die Flinte kommt.“, bevor mir die Tür vor der Nase zugeschlagen wurde. So zog ich also los, gekleidet in eine abgewetzte Jägeruniform meines Vorgängers, um mich meiner Aufgabe zu stellen. Dabei hatte ich nicht mal einen Jagdschein, und als ich zuvor das Gehalt ansprach,

wurde nur irgendwas Unverständliches über Blutechos gefaselt. Tiere bekam ich zunächst auch nicht zu Gesicht, dafür aber allerhand obskurer Gestalten, die anscheinend auch alle im Tierschutz engagiert waren, denn sobald sie mich in meiner Funktion als Jäger sahen, stürmten sie mit Mistgabeln, Schwertern und brennenden Fackeln auf mich zu, sodass ich häufig die Flucht nach vorn antreten musste. Dummerweise stolperte ich so in einige Viertel der Stadt, die ich besser hätte meiden sollen. Die Bestien auf die ich traf, stellten sich allesamt als äußerst widerstandsfähig heraus. Einzig der gutherzige Pater Gascoigne machte zunächst einen netten Eindruck, bevor auch er meine Aufgabe erkannte und wutentbrannt auf mich losging. Ich erledigte auch ihn. Und das alles ohne Dackel. 🐕



## — timeagent — Soma (Linux)

*timeagent* gruselt sich in **Soma** durch die Untersee-Station Pathos II und beschäftigt sich dabei mit der Frage, was Bewusstsein ist.



► Spiele mit Storys, die zum Nachdenken anregen, findet man nicht oft. In diesem Punkt hebt sich Soma ganz klar von der Masse ab. Können Roboter menschlich sein? Was ist Bewusstsein? Die Handlung fängt dabei relativ normal an: Bei einem Gehirnschscan geht offenbar etwas schief und wir befinden uns plötzlich in einem fremdem Umfeld. Erst nach und nach setzen sich die einzelnen Puzzlestücke zu einem großen Ganzen zusammen. Am Ende des Spiels ist der Kopf voller Gedanken: Roboter, die nicht deaktiviert werden wollen, im Gegensatz zu Menschen die freiwillig sterben – verkehrte Welt? Die Handlung von nur wenigen Spielen hat mich nachhaltig beeindruckt, zum Beispiel das erste Mass Effect oder Unreal. Soma reiht sich direkt in diese illustre Runde ein. Den Moment, als Simon die Legacy Scans entdeckt und von Catherine

darüber aufgeklärt wird, werde ich niemals vergessen. Neben der Handlung stimmt auch der technische Teil. Die Grafik ist herrlich düster mit gelungener Beleuchtung. Zusammen mit dem genialen Sound wird eine Atmosphäre geschaffen, bei der ich mich unzählige Male erschreckt und gegruselt habe (der Proxy!). Also ein Superspiel ohne Anlass zur Kritik? Mitnichten. Da wäre zum einen die schwammige Steuerung, die mir bei einer Fluchtpassage einige Probleme bereitet hat. Spielerische Abwechslung sucht man ebenfalls umsonst. Die Linearität der Levels stört mich dabei kaum. Etwas schwach war nur, dass sich die wenigen Entscheidungen gar nicht auf den Verlauf der Story auswirken. Doch von den Punkten abgesehen war der Trip durch Pathos II intensiv und spannend. Soma sollte man erlebt haben. 🎮



## — John of Gaunt — Batman - Arkham Knight (PC)

*John of Gaunt stürzte sich ein letztes Mal(?) als Batman ins Verbrecher-überschwemmte Gotham City und stellte sich den Dämonen der Stadt und des Helden selbst.*



› Ich bin ein großer, großer Fan der Arkham-Reihe, die eher negative Presse zum Release von Arkham Knight – insbesondere was die Technik angeht – hat mich dann aber doch davon abgehalten, den Titel direkt zu spielen. Und zu diesem meinem größten Kritikpunkt komme ich damit gleich zu Beginn: Es war sicher keine falsche Entscheidung, wenn das Spiel vor den ganzen Patches noch mieser lief als jetzt. Ich habe noch in keinem Spiel so willkürliche, plötzliche FPS-Einbrüche bis in den einstelligen Bereich erlebt wie hier, die selbst bei Reduzierung von Details weiterhin auftraten. Irgendwas ist in diesem Punkt ganz gewaltig schief gelaufen! Aber Schwamm drüber, über Technik mag ich nicht weinen, sondern lieber über meine große Freude am Spiel an sich berichten. Und die war von Anfang an da. Rocksteady verstand es auch hier,

mich in die Welt von Batman hineinzuziehen mit einem Bösewicht, dessen Identität mir für lange Zeit ein absolutes Rätsel war, was natürlich dafür gesorgt hat, dass ich sie unbedingt aufdecken wollte. Auch die Einbindung eines alten Feindes (und ich meine nicht Scarecrow) fand ich einen schönen Kniff und treibt den zweiten, eigentlichen Haupthandlungsstrang immer weiter voran. Aufgelöst in einem grandiosen Finale wird die Story der ganzen Reihe zu einem absolut runden, befriedigenden Ende gebracht – toll! Spielerisch habe ich nichts zu meckern. Das Kampfsystem macht so viel Freude wie am ersten Tag und die Panzerschlachten habe ich nicht als störend empfunden. Ehrensache natürlich auch, dass ich alle Riddlerrätsel gelöst habe, um das echte Ende zu erreichen. 🎮



## — Olphas — Destiny (PlayStation 4)

*Olphas spielt immer noch **Destiny** – aber jetzt mit noch mehr Leuten!*



► Ja, ich weiß. Das hier ist bereits mein dritter(!) DU-Beitrag zu Destiny. Aber das Spiel lässt mich einfach nicht los. Selbst das lang ersehnte Persona 5 läuft momentan nur neben Destiny. Ich kann es selbst kaum glauben! Die 500 Stunden habe ich mittlerweile überschritten, aber gerade jetzt tun sich wieder völlig neue Optionen auf, die mich weiterhin an das Spiel fesseln. In letzter Zeit haben sich noch ein paar mehr GG-Spieler in Destiny zusammengefunden. Und plötzlich ergab sich eine Möglichkeit, die vorher nie wirklich greifbar war – wir konnten uns an Raids versuchen! Destiny hat mittlerweile vier Stück davon und die älteren davon sind gerade eben auf die aktuellen Level angepasst worden. Trotzdem haben wir erstmal ganz vorne mit dem allerersten Raid auf dem ursprünglichen Level angefangen, für den wir zumindest

den Levelangaben nach deutlich zu stark waren. Trotzdem haben wir es nicht ganz auf Anhieb geschafft, denn die Raids von Destiny funktionieren sehr ähnlich denen in „echten“ MMOs und brauchen viel Koordination, Kommunikation und natürlich ein Verständnis für die oft gar nicht so simplen Mechaniken der Kämpfe. Mittlerweile haben wir Vault of Glass und Crota's End (siehe Bild) in der Tasche und sind in den beiden aktuelleren Raids King's Fall und Wrath of the Machine unterwegs. Und zumindest aus meiner Sicht geben diese Aktivitäten Destiny noch mal eine ganz neue Dimension, die ich in dieser Form aus anderen Spielen nicht kenne. Und mit der netten GG-Truppe macht das auch einfach viel Spaß und ist trotz der manchmal sehr stressigen Situationen immer entspannt. 🎮





## — mrkhfloppy — Arkham Horror - Das Kartenspiel (Tisch)

*Massachusetts in den 1920er Jahren. Die Bürger der Kleinstadt Arkham leben seit Wochen in Angst und Schrecken. Immer wieder werden bestialische Leichenfunde im Wald entdeckt, doch vom Täter fehlt bislang jede Spur. Nun sollen Ermittler von Außerhalb dem Grauen auf die Spur kommen, unter ihnen **mrkhfloppy**.*



› Arkham Horror – Das Kartenspiel ist ein kooperatives Abenteuer, das man sich als rundenbasiertes Party-Rollenspiel vorstellen kann. Jeder Charakter wird durch einen Stapel von etwa 30 Karten repräsentiert, der je Spielfigur aus unterschiedlichen Grundsets zusammengestellt wird. Jeder Ermittler verfügt somit über individuelle Fähigkeiten und Stärken. Der alte Haudegen Roland etwa ist eine hervorragende Spürnase und schwört auf seine 38er Special. Agnes hingegen hält es mehr mit dem Okkulten und meidet direkte Auseinandersetzungen. Jeder Spieler lenkt die Geschicke seines Ermittlers und sammelt im Rahmen der Kampagne Erfahrungspunkte, so er denn nicht vorher dahinscheidet. Die Punkte werden in neue Karten investiert um peu à peu das Wunsch-Deck zu formen. Mit der Zeit wandern Schrotflinten, Amulette,

Gehilfen, Schutzwesten und allerlei andere nützliche Sachen in den Stapel, dessen Kartenzahl unverändert bleibt. Es wird stets getauscht. Die Kampagne geht weit über die reine Monsterhatz hinaus. Das Spiel erzählt eine komplette Lovecraft'sche Gruselgeschichte mit spannenden Wendungen und folgenreichen Entscheidungen. Entsprechend der Beschreibung wird jede Szene im Vorfeld mit aufeinander abgestimmtem Monster-, Orts-, und Handlungskarten zu einer Art Modul zusammengefügt. Anhand des Spielerfortschritts werden dann bestimmte (narrative) Ereignisse ausgelöst, Aufgabenziele definiert und Bosskämpfe eingeleitet. Arkham Horror verwebt dabei geschickt seine Spielmechaniken mit einer spannenden Geschichte und glänzt obendrein mit toll gezeichneten Karten und stimmigen Flavor-Texte. 🎲



## — Toxe — Europa Universalis 4 (MacOS)

*Urlaube oder lange Wochenenden sind bei **Toxe** traditionell die Zeiten, in denen es ihn in den Fingern juckt, doch mal wieder irgendwas von Paradox zu spielen. Und so hat er über das lange Osterwochenende, begleitet vom schlechten Wetter, erneut **Europa Universalis 4** gestartet und eine neue Partie begonnen.*



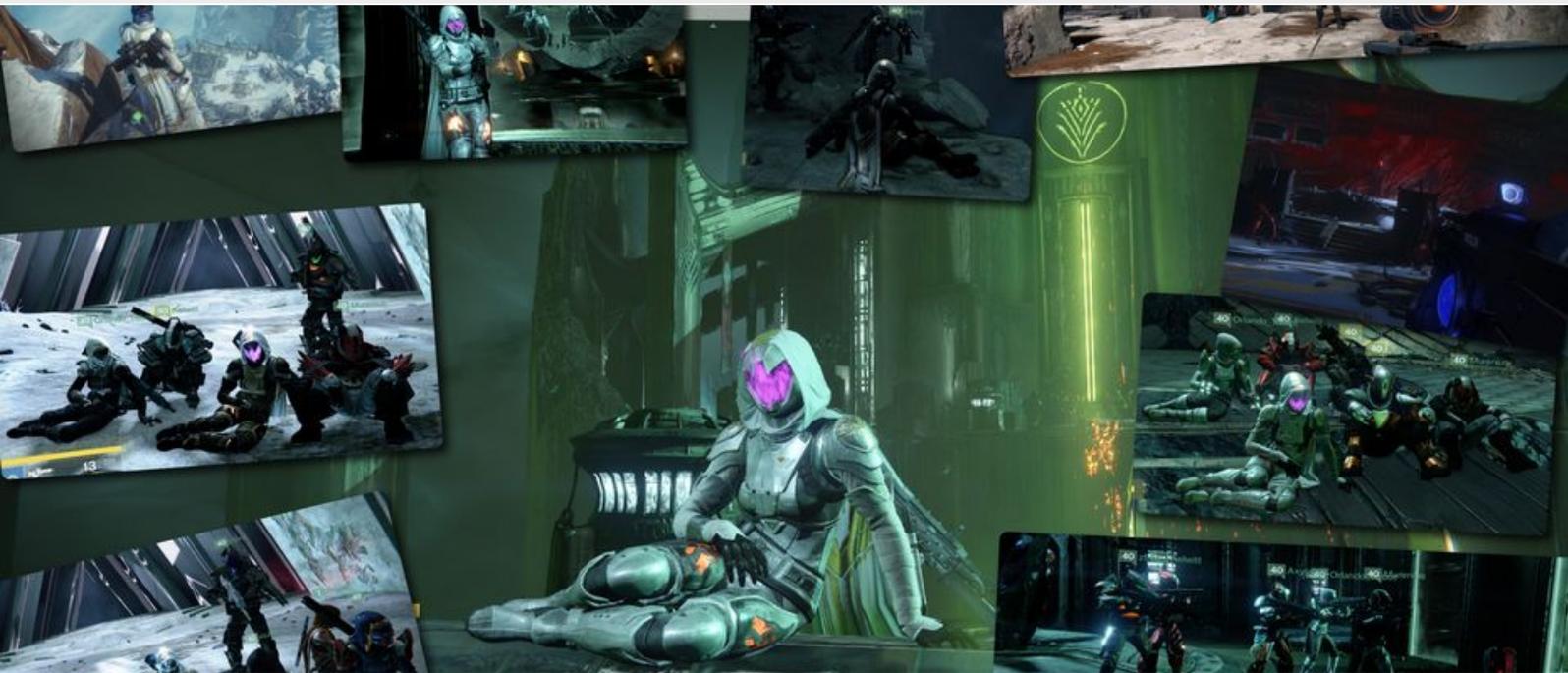
› Diesmal als Osmanen. Hatte ich, um genau zu sein, schon mal letztes Jahr, aber dann kündigte Paradox an, dass einer der kommenden DLCs spezielle Entscheidungen und Sonderregeln für die Osmanen mitbringen würde, und so hatte ich damals diese Partie abgebrochen und auf die Zukunft verschoben. Egal, welches Paradox-Spiel: Wenn man es länger nicht gespielt hat, muss man sich erstmal wieder etwas einarbeiten. So auch hier. Aber ist man wieder drin, vergehen die Stunden wie im Fluge. Praktisch der gleiche Effekt wie auch zum Beispiel bei Civilization, auch wenn mich dieses heute nicht mehr so reizen kann – vermutlich bin ich verdorben von der Paradox'schen Seite der Macht. Für meine Osmanen läuft es jedenfalls bestens. Vom heutigen Libyen in Nordafrika über Ägypten nach Persien, vom Kaukasus nach Rumäni-

en und zum Balkan, alles fest in der Hand des Sultans. Dazu dann noch Rom und Venedig, das ergab sich so. Da ich in solchen Spielen tendenziell kein Power-Gamer bin und zumindest noch ein Mindestmaß an Rollenspiel und Realismus behalten und nicht die komplette Welt erobern möchte, muss ich mir langsam mal überlegen, wo ich die Grenzen ziehe. Klar, Wien bzw. Österreich und Ungarn gehören moralisch mir, die nehme ich noch mit, genauso wie die komplette Arabische Halbinsel inklusive Mekka. Aber ich glaube, danach breite ich mich eher Richtung Indien aus. Das sollte dann reichen, oder? Na gut, vielleicht noch Italien, dann ist aber gut. Obwohl, Genua mit seinen zwei Handelszentren ... dann reicht's aber. Hmm, und hätte ich noch Tunesien, sähen meine Ländereien in Nordafrika optisch hübscher aus... 🤖



## — Toxe — Destiny (PlayStation 4)

*Toxe ist nach kurzer Pause rückfällig geworden und wieder viel in **Destiny** unterwegs – und das, obwohl es doch just gerade so viele andere großartige Spiele gibt, die mit verzweifelten Stimmen „Spiel mich! Spiel mich!“ aus dem Regal heraussufen.*



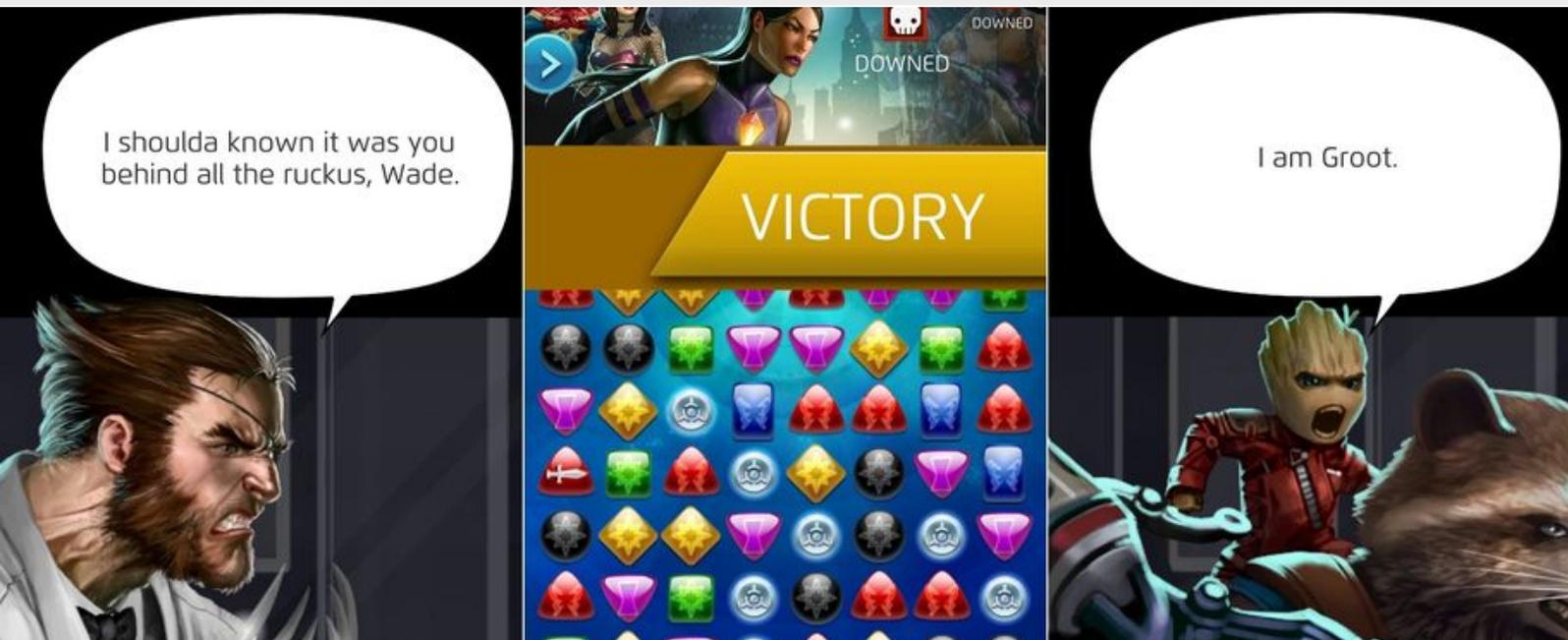
› Ah, Destiny. Enttäuschung für die einen, geliebt von den anderen. Es gibt vermutlich kaum ein Spiel, das so eine Faszination entfalten kann, obwohl es auf dem Papier so viele eindeutige Schwächen und Probleme besitzt. Aber was es richtig macht, macht es richtig, äh, richtig. Seit meinem ersten Destiny-Beitrag im August letzten Jahres ist so einiges passiert. Das letzte Addon ist erschienen und mittlerweile haben wir uns mit noch mehr Usern aus der GamersGlobal-Community zusammengefunden und nun mit den Raids losgelegt. Und speziell diese Raids machen wirklich Laune. Schön, dass wir dafür mittlerweile genug Leute gefunden haben, denn wer Destiny mag, sollte sich diese eigentlich nicht entgehen lassen. Und da

man hierfür auch nur sechs Leute braucht, hält sich der organisatorische Aufwand in Grenzen. Hätte mir jemand nach der für mich enttäuschenden Beta im Sommer 2014 gesagt, dass Destiny mal mit Abstand mein meistgespieltes Spiel auf der PS4 werden würde, ich wäre vermutlich aus dem Lachen nicht mehr rausgekommen. 650 Stunden habe ich nun mittlerweile auf der Destiny-Uhr und sehr zum Leidwesen meiner anderen Spiele fürchte ich, dass noch ein paar dazukommen werden. Tja, und dann erscheint im September Destiny 2 – und möglicherweise geht das ganze Spielchen dann wieder von vorne los. In jedem Fall freue ich mich darauf. 🎮



## — Makariel — Marvel Puzzle Quest (Android)

*Im April war **Makariel** viel unterwegs und hatte somit keine Möglichkeit, Nioh auf der Playstation weiterzuspielen. Entsprechend probierte er ein paar kleine Spiele auf Android aus und ist dabei irgendwie bei **Marvel Puzzle Quest** gelandet.*



› Ich gebe meiner Freundin die Schuld daran, dass ich Marvel Puzzle Quest installiert habe. Nicht, weil sie es anfänglich gespielt hätte, sondern weil sie bei einem der Candy-Crush-Spiele vor sich hin wischte und sich darüber ärgerte, dass ihr ständig Mikrotransaktionen nahegelegt werden. Daraufhin machte ich mich auf, ein bisschen die Mobilspiel-Landschaft nach einem Spiel zu durchsuchen, das ähnlich aufgebaut, aber weniger aufdringlich ist. Nach einer Weile fand ich mit Marvel Puzzle Quest einen der besseren Vertreter der Match-3-Gattung. Dieses Spiel lässt mich ohne zu viel nervige Werbung und betteln nach Mikrotransaktionen die Tablet- oder Smartphone-Scheibe wischen. Es gab mir auch eine Reihe von Upgrades und Sonderfähigkeiten, das ich für ein paar Sekunden

fast dachte, es würde sowas wie Strategie oder Taktik fordern. Dem ist natürlich nicht der Fall, die Spiele sind alle zu sehr vom Zufall abhängig, und eine hochstufige Heldengruppe mit einem massiven Pool an Lebensenergie ist wichtiger, als welche Fähigkeiten man wann einsetzt. Nachdem Tetris auf Android von EA leider komplett vermurkst und Fire Emblem Heroes auch schnell langweilig wurde, ist dies mein aktuelles Wartezimmer-Spiel. Meiner Freundin gefällt es allerdings nicht, sie kann sich für die Helden von Marvel-Comics nicht begeistern und befand, dieses Spiel leidet daran, dass Batman und Catwoman nicht dabei sind. Wir warten dann wohl auf DC Puzzle Quest ... 🎮



## — Ganon — Magic Duels (PC)

**Ganon** kommt vom Sammelkartenspiel *Magic - The Gathering* nicht los und spielte zuletzt wieder häufiger die F2P-Variante **Magic Duels**.



➤ Magic Duels hatte ich 2015 schon einmal eher negativ besprochen und zu meiner Enttäuschung des Jahres erklärt. Trotzdem startete ich es alle paar Monate wieder mal, um die neuen Einzelspieler-Kampagnen zu spielen. Denn zu jeder der vier Erweiterungen (zwei Blöcke à zwei Sets), die zu Magic pro Jahr herauskommen, kann man so die Story nachspielen. Das ist immer wieder schön gemacht und wartet oft mit Sonderregeln in bestimmten Duellen auf. Die im zuletzt abgeschlossenen Kaladesh-Block eingeführten Fahrzeuge machten mir sogar so viel Spaß, dass ich inspiriert wurde, mal wieder ein eigenes Deck zu bauen und mich im Onlinemodus zu versuchen. Tatsächlich tat ich dies sogar recht erfolgreich. Für regel-

mäßige Siege und dank der zwischenzeitlich verbesserten Daily Quests sammelte ich eifrig Münzen, mit denen ich Booster kaufte, mit deren Inhalt (also Karten ;-)) ich meine Decks optimierte – die Spirale hatte mich wieder! Zwar trüben immer noch manche Technikprobleme und Designschwächen gelegentlich den Spaß, aber die eine oder andere Runde zwischendurch ist öfter mal drin. Als nächstes habe ich vor, ein Zombie-Deck zu bauen – die haben mir schon im „echten“ Magic immer viel Spaß gemacht. Wie praktisch, dass Ende April das ägyptisch inspirierte Set Amonkhet herauskam, inklusive Mumien. Die zählen in Magic nämlich als Zombies... 🧟♂️

# Mai 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

Q-Bert

Der Marian

Olphas (2x)

Maverick (2x)

Labrador Nelson (2x)

LRod (2x)

Makariel (2x)

crux

ganga

Vampiro

Ganon

Steffi Wegener

timeagent



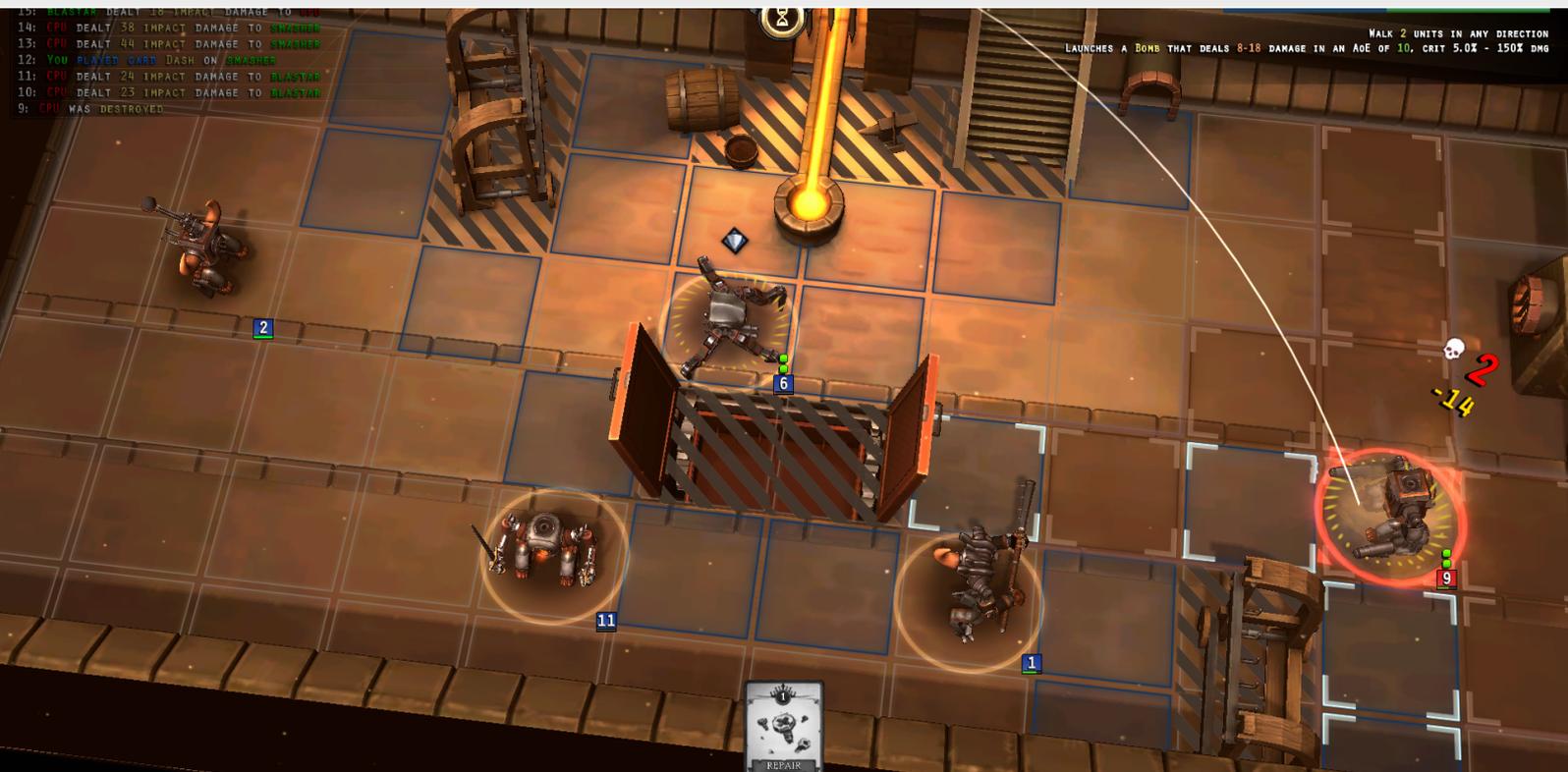
” Langwierig, zäh, herausfordernd ist der Weg. Aber genau das liebe ich! “

— Steffi Wegener



## — Q-Bert — Acaratus (PC)

*Q-Bert und schachartige Quadrat-Spielfelder sind quasi familiär miteinander verbunden. Kein Wunder also, dass das Rundenstrategie- und Rollenspiel **Acaratus** bei ihm sofort einen Stein im Brett hatte!*



► Acaratus ist eines dieser schuckeligen Spiele, die bei mir so etwas wie Spontansympathie auslösen. Kampfroboter, Rudentaktik, Rollenspiel-Elemente? Jaja, schon überzeugt, her damit! Nach dem ersten Start erfahre ich, dass es wohl keine steampunkigen Kampfroboter sind, die ich hier steuere, sondern sogenannte „Battlesuits“. Naja, wo in diesen Dingen ein Mensch Platz nehmen sollte, will mir nicht einleuten. So richtig durchdacht ist die gesamte Hintergrundstory aus Sklavenbefreiung und Herrschervernichtung nicht. Zum Glück ist die für das Spiel aber auch völlig unwichtig! So hängele ich mich unbeeindruckt von Storytextfenstern von Mission zu Mission und erledige dabei jeweils eine überschaubare Anzahl von Gegnern, mehr als 15 Einheiten sind nie auf dem Feld. Die Scharmützel erinnern dabei wohlthuend an The Banner

Saga und Konsorten. Jeder Mech kann individuell mit unterschiedlichen Beinen, Armen und Waffen ausgestattet werden, darunter lustige Gimmicks wie Fanghaken oder Propellerhüten. Das Rumprobieren mit verschiedenen Setups macht Laune, zudem kann ich aus einem stetig wachsenden Kartendeck Spezialaktionen auswählen, die mir zusätzliche APs, Deckung oder Reparaturkits gewähren. Nach 17 Stunden (auf Level „hard“) flimmerte schon die Endsequenz über meinen lobenwerterweise voll unterstützten 21:9-Monitor. Das Ende kam genau richtig, bevor die sich wiederholenden Gegner und Maps eine Chance hatten zu langweilen. Acaratus ist kein Spiel für die Ewigkeit, aber als Überbrückung bis zum Erscheinen von Battletech war es ein leckerer Snack für Zwischendurch! 🎮



## — Der Marian — Dirt Rally (PC)

*Wrooom, Quietsch, Schepper! **Der Marian** versucht sich als wagemutiger Bolidenbändiger in **Dirt Rally** und kommt sich gar nicht so ganz verloren vor dabei.*



› Dirt Rally hatte ich schon seit Release auf der Wunschliste und das Spiel letztlich eher wegen Zeitmangel zurückgestellt. Das Kostenlos-Wochenende auf Steam im Mai gab mir dann doch den finalen Ruck, den Titel mal anzuspielden. Und siehe da: es ist genau das, was ich mir erhofft habe. Als begeisterter Colin-McRae-Spieler auf der PSP gefällt mir das Genre zunächst sowieso. Auch in Dirt Rally finde ich die passenden Elemente wieder: gelungene Strecken und ein Karrieremodus mit freispielbaren Wagen. Auch die Simulationslastigkeit trifft bei mir den richtigen Punkt – Feintuning der Wageneinstellungen macht genauso einen Unterschied wie wechselnde Witterung und Straßenbeläge. Für mich neu sind die Onlineelemente, wie tägliche und wöchentliche Heraus-

forderungen. Diese ermöglichen mir auch mal Autos auszuprobieren, die ich noch nicht in der Sammlung habe, drängen sich aber auch nicht ins Offline-Erlebnis. So stelle ich mir eine moderne Autorennumsetzung vor. Nach dem Kauf der ersten drei Bollden habe ich noch ganz viel vor mir, und ich freue mich schon darauf. Die Unterschiede zwischen Front-, Heck- und Allradantrieb, aber auch zwischen den einzelnen Wagen sind sehr spürbar. Gleichzeitig sind die Wettbewerbe lang genug, die Autos auch richtig kennenzulernen. Nur einen Wagen vermisste ich aus der PSP-Version: unseren Zweitwagen, den ich derzeit im Alltag fahre, den Citroën C2 – natürlich privat nicht mal annähernd in der Rally-Variante S1600 oder mit so einem Fahrstil! 🚗



## — Olphas — Persona 5 (PlayStation 4)

*Endlich ist es soweit! **Olphas** begibt sich mit den Phantom Thieves in **Persona 5** auf große Diebestour.*



› Die Vorfreude war riesig! Persona 4 Golden ist eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Der Nachfolger hat ja lange genug auf sich warten lassen. Und nun ist er endlich da! Aber bei so einem Vorgänger und der immensen Vorfreude ist die potentielle Fallhöhe natürlich groß. Ich gebe zu – anfangs habe ich mich etwas schwer getan. Es braucht eine ganze Weile, bis es so richtig los geht und der direkte Vergleich zu P4G ist als Kontrast nicht hilfreich. Aber je weiter ich kam, je mehr Leute ich in meine Diebesbande rekrutiert habe, je mehr Zeit ich mit meinen neuen Freunden in Tokio verbracht habe – irgendwann war es dann doch wieder um mich geschehen und das Spiel hat mich in seinen Bann gezogen. Serientypisch ist Persona wieder ein wilder Mix zwischen komplett alltäglichen Dingen und sehr fantasievollen und diesmal

auch deutlich abwechslungsreicheren Dungeons – hier Paläste genannt. Man hat nur begrenzt Zeit, denn der Kalender schreitet unnachgiebig voran. Entsprechend gut will bedacht werden, was man mit seiner Zeit anfängt. Lernt man für die Schule, liest ein Buch, geht ins Kino? Hängt man mit seinen Freunden ab, um sie besser kennenzulernen? Und wenn ja – mit welchem? Oder geht man in den aktuellen Palast, um sich in Richtung des Schatzes vorzuarbeiten, den man bis zu einer Deadline gestohlen haben muss? Das kostet aber gleich einen kompletten Tag. Zeitmanagement ist hier das A und O und alles bringt seine handfesten Vorteile mit sich. Am Ende, nach über 100 Stunden, ging es mir wieder genauso wie schon in P4G. Es war sooo schwer, sich von den Kids zu verabschieden! 🎮



## — Maverick — Forza Horizon 3 - Hot Wheels (Xbox One)

*Maverick rast in **Forza Horizon 3** neuerdings über halsbrecherisch enge Bahnen und Rampen, immer bereit für den nächsten Looping und schwindelerregende Sprünge. Entwickler Playground Games überraschte ihn mit Hot Wheels, dem zweiten Add-On, mit einem neuen und für die Serie eher ungewöhnlichen Setting, ausgestattet mit der offiziellen Hot-Wheels-Lizenz.*



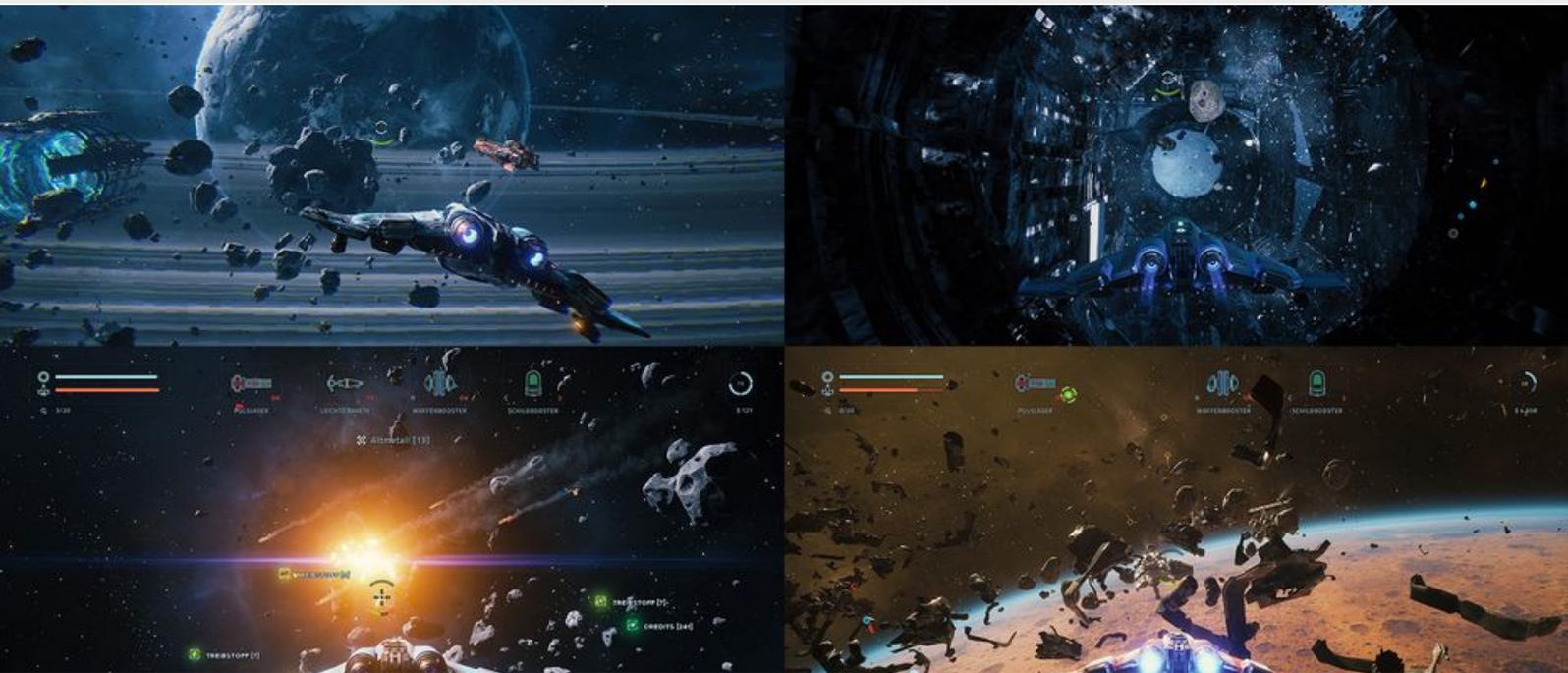
› Als Season-Pass-Inhaber konnte ich im Mai gleich zum Release des neuen Add-Ons für Forza Horizon 3 loslegen. Als Schauplatz dient in Hot Wheels „Thrilltopia“, eine Insel im Meer, auf der ich die über mehrere Rennklassen verteilte Hot-Wheels-Meisterschaft absolviere. Ähnlich wie bei der Trackmania-Reihe ist die Insel nur so gespickt mit Bahnen, Rampen, Beschleunigungspads und Sprungschancen. Die Szenerie dürfte mit dem originalgetreuen orange-blauen Look jedem Hot-Wheels-Fan ein Lächeln ins Gesicht zaubern. Die neuen Veranstaltungen kann ich entweder mit Autos aus meinem Fuhrpark absolvieren, oder auf neue Fahrzeuge im Hot-Wheels-Look zurückgreifen, diese sorgen für eine gewisse Portion Extra-Flair. Für das Finale muss ich nach und nach bei den Rennen, Stunts, Drift- und Blitzerzonen die benötigten

Medaillen freischalten, was aufgrund der engen Kurse, irrwitzigen Geschwindigkeiten und Flugeinlagen bedeutet: Höher, schneller, weiter! Optisch steht Hot Wheels dem Hauptspiel, abgesehen von der Fokussierung auf nur ein Setting, in nichts nach. Der fließende Tag- und Nachtwechsel, klasse Lens-Flare-Effekte und die detaillierten Auto-Modelle sorgen für ein echtes Grafik-Highlight. Zudem verläuft das Renngeschehen stets flüssig, ganz ohne Ruckler. Neben dem Groß-Event stehen noch optionale Nebenaufgaben auf dem Programm: Eine neue Löffelliste mit Fahrherausforderungen, ein neuer Scheunenfund (Spezial-Auto zum Restaurieren), Rivalen-Duelle oder die Suche nach Bonustafeln und mehr. Hot Wheels ist auf schnörkellosen Fahrspaß getrimmt und den hat Playground mit Bravour erreicht. 🎮



## — Labrador Nelson — Everspace (PC)

*Everspace war für Labrador Nelson von Anfang an ein Wunschtitel und er fieberte dem Release entgegen. Die ersten Stunden nach Launch der Endversion hat er sich aber irgendwie anders vorgestellt. Einige Stunden später hat ihn das SciFi-Roguelike dann doch voll gepackt!*



› Everspace sieht fabelhaft aus. Die Optik der Szenarien im hübschen Weltraum-Setting hat Rockfish sehr einladend und abwechslungsreich gestaltet. Das Spieldesign setzt auf einfache Elemente, die schlicht und übersichtlich sind, im Laufe des Spiels aber intelligent aufeinander aufbauen und sich schlüssig ergänzen und dadurch ein Gefühl des Fortschritts und der Entwicklung inmitten des großen Roguelike-Zufall-Universums erschaffen. Anfangs war ich ständig permadead, weil erstens schlecht ausgerüstet und zweitens – nach dem Motto viel Feind, viel Ehr – ich nicht bereit war den Gegnern klein beizugeben. Erst nach Änderung des Schwierigkeitsgrades eröffnete sich mir das Spiel in seiner ganzen Pracht. So konnte ich Kampferfahrung sammeln, die Ausbaumöglichkeiten meines Raumschiffs ausloten, ausreichend Ressourcen,

Tech und Handelsgüter sammeln und endlich auch die Story vorantreiben, um dann wieder die echte Herausforderung und die damit verbundene höhere Loot-Ausbeute zu suchen. Apropos Story, die gibt's, erinnert im Narrativ stark an Hard Reset. Storyschnipsel werden in Form von Comicstrips und Dialogen, genauso wie alles im Spiel, zufällig präsentiert, wenn auch chronologisch getriggert durch einen dünnen roten Faden. Bald stellte sich ein wohliges Gefühl ein, sich gern in diesem Universum aufzuhalten. Erinnerungen wurden wach an Elite, Privateer, Freelancer und Dark Star One. Da wünscht man sich fast mehr Substanz und Inhalt für Everspace, aber das Spiel ist eben was es ist: ein SF-Roguelike, ein wenig Space-Arcade und ein ganz klein bisschen auch Action-Adventure im Weltraum. 🎮



— L Rod —

## Dishonored 2 - Das Vermächtnis der Maske (PC)

*Nach Dishonored im letzten Monat musste **LRod** direkt mit **Dishonored 2** weiterspielen. Und es ist tatsächlich noch besser geworden als der gute Vorgänger. Achtung: Ganz leichte Spoiler zu zwei Levels (nicht mehr als im Test)!*



► Ich muss ja zugeben, dass mir gutes Leveldesign seltener auffällt als schlechtes. Hier kann ich aber nur staunen. Schon im Vorgänger hatten mir die vielen Möglichkeiten und das schlaue Design gut gefallen, aber was die Arcane Studios mit Dishonored 2 abliefern ist einmalig. Schon die „normalen“ Levels sind spannend und abwechslungsreich gemacht, aber zwei haben mich echt umgehauen (obwohl ich aus dem Test schon wusste, worum es ging). Das eine ist das brilliant angelegte Haus des verrückten Forschers, in dem man ganze Räume und Gänge per Knopfdruck im Boden verschwinden lässt – teils auch mit der eigenen Spielfigur an Bord. An einigen Stellen kann man sogar die Maschinen hinter den Wänden erreichen und so zwischen den Wänden Wachen umgehen. Der zweite ist der Zeitreiselevel, in dem ein großes Anwesen

zweifach existiert, einmal verfallen in der Gegenwart, einmal in vollem Glanz in der Vergangenheit. Zwischen beiden kann man jederzeit (sofern der Platz in der anderen Zeit nicht durch Möbel oder Schutt blockiert ist) wechseln und über einen Artefaktsplitter kann man sogar in die jeweils andere Zeit blicken (Screenshot). So kann man etwa die Wachen aus der sicheren Gegenwart passieren und dann per Zeitsprung direkt hinter diesen landen. Auch dieser Level wird noch lange nach dem Spielen hängenbleiben. Zum Spiel an sich habe ich jetzt gar nicht viel geschrieben, aber auch hier gibt es wenig Anlass zur Beschwerde (auf „Schwer“ ist es mir stellenweise etwas zu puzzleartig). Wer auch nur im entferntesten Interesse an Schleichspielen hat sollte es unbedingt einmal gespielt haben. 🎮



## — Makariel — Battletech (PC)

*Nachdem Harebrained Schemes bereits das alte FASA-Pen-&-Paper-RPG Shadowrun digital zu neuem Leben erweckt hatte, ist nun auch **Battletech** dran. Dieses Taktikspiel rund um riesige Stahlkolosse, so genannte Mechs, die sich im 31sten Jahrhundert die Schädel einschlagen, ist nun auch schon gute 33 Jahre alt.*



› Es erstaunt mich doch, dass es so lange gedauert hat, bis nun mit Battletech eine sinngetreue Nachbildung des Brettspiel-Klassikers auf dem Computer landete. Es gab eine Reihe von Spielen im Battletech-Universum, angefangen 1988 mit Crescent Hawks Inception, das eine Mischung aus RPG und Actionspiel war. Vielen ist natürlich die Mechwarrior-Serie ein Begriff, bei der man das Geschehen aus der Ego-Perspektive erlebt, und Mech Commander, der Echtzeit-Taktik-Ableger. In Interviews gab Jordan Weisman an, dass man sich als Kenner der Vorlage sofort wie zuhause fühlen sollte und das alle taktischen Überlegungen aus der Tisch-basierten Vorlage auch im digitalen ihre Richtigkeit haben sollten. Der Backer-

exklusiven Beta nach ist dies gelungen. Ich agierte wie ich es vom Brettspiel gewohnt bin und kam sofort wunderbar mit dem Spiel zurecht. Einige Freiheiten nahmen sich die Leute von HBS, aber das sind bislang allesamt sinnvolle Modernisierungen des Spiels. Im Grunde fühlt es sich aber noch immer wie eine Simulation an, abstrakte Lebensbalken sucht man vergebens. Wie auch im Brettspiel kann es passieren, dass man in der ersten Runde einen starken Mech durch einen Glückstreffer verliert, und wie im Brettspiel kann es auch passieren, dass ein Mech wider aller Wahrscheinlichkeit einfach nicht sterben will, auch wenn ihm – Monty Python's Schwarzer Ritter gleich – schon alle möglichen Teile abgeschossen wurden. 🤖



## — crux — Transistor (Linux)

Wie bei so vielen auf Halbe gekauften Spielen, dauerte es eine Weile, bis **crux** endlich dazu kam, sich mit **Transistor** zu befassen. Es lohnte sich durchaus.



► Eine stimmlose Frau namens Red zieht vor einer ästhetisch ansprechenden Kulisse eine sprechende Waffe, halb Schwert, halb USB-Stick, aus einer Leiche. Der erste Eindruck, den das Spiel Transistor hinterlässt, ist schon ein klares Vorbild für das, was man im weiteren Verlauf erlebt. Die Geschichte ergibt nie wirklich Sinn, sondern wirkt eher wie eine Serie von beinahe zusammenhängenden Traumbildern. Aber was ist gegen einen interessanten Traum schon einzuwenden? Also begeben wir uns durch eine Abfolge von Szenen in der Stadt Cloudbank, die vermutlich nur in einer virtuellen Realität existiert. Dabei treffen wir schnell auf unseren Gegner, den sogenannten Prozess, eine Ansammlung künstlicher oder virtueller Lebensformen. Die Reise wird regelmäßig durch Kampfzonen unterbrochen, die das eigentliche Spiel ausmachen.

Nach und nach erhalten wir bis zu 16 Fähigkeiten, von denen wir jederzeit vier einsetzen und die anderen damit kombinieren können. Wir können entweder in Echtzeit kämpfen oder mehrere Aktionen planen und dann sehr schnell hintereinander ausführen. Das funktioniert alles recht gut und es gibt genügend Gegnervarianten, um uns für die Spielzeit von einigen Stunden gut zu unterhalten. Haben wir uns bis zum Ende durchgekämpft, winkt ein NG+-Modus mit einer größeren Herausforderung. Transistor ist ein Spiel, das man vielleicht nicht gespielt haben muss, aber es ist auch schwer vorzustellen, dass jemand es bereuen würde, einige Stunden investiert zu haben. Grafik und Soundtrack sind stimmungsvoll und das Gameplay nutzt sich nicht so schnell ab. 🎮



## — ganga — Life is Strange (PlayStation 4)

*Nach zahllosen Empfehlungen stürzte auch **ganga** sich endlich in die abgedrehte Highschool-Welt von Max Caulfield in Arcadia Bay und hatte echte Schwierigkeiten sich zu entscheiden.*



› Eins vorweg: Ich stehe total auf die Spiele von David Cage. Fahrenheit hat mich damals geflasht, trotz seiner Storyschwächen zum Ende und den Gameplay-Schwächen liebe ich dieses Spiel. Und auch Heavy Rain zähle ich heute noch zu meinen Lieblingsspielen. Allein deswegen müsste mir Life is Strange doch eigentlich Spaß machen, oder? Zugegeben, am Anfang tat ich mich etwas schwer mit dem Leben an der Blackwell Academy. Jede Menge Charaktere und Namen, da fiel mir die Orientierung nicht so leicht. Am Ende waren es dann doch gar nicht so viele Persönlichkeiten, die ich mir merken musste. Was mir besonders gut bisher gefällt – ich bin gerade in der dritten von fünf Episoden – ist das Setting. Auch wenn es mich an viele Klischees aus Filmen erinnert, in Spielen bin ich bisher doch eher selten in Highschools unterwegs gewe-

sen. Womit ich mich anfangs auch etwas schwer getan habe war die Gameplay-Mechanik. Zeit zurückdrehen ist eine coole Idee, aber die Rätsel fühlten sich doch alle recht ähnlich an. Daran hat sich bisher auch nicht so viel geändert, obwohl Dontnod durchaus kreativ ist. Was ich jedoch richtig genial finde, ist das Dilemma, in das die Entscheidungen mich bringen. Speichern muss ich gar nicht, ich kann ja immer die Zeit zurückdrehen. Und so kann ich mich stets umentscheiden, was dazu führt, dass ich mich erst recht nicht entscheiden kann. Außerdem scheinen meine Entscheidungen auch bisher echte Konsequenzen zu haben. Anscheinend habe ich in der zweiten Episode einiges richtig gemacht, denn ich befürchte die hätte auch deutlich dramatischer enden können... 🎮



## — Vampiro — Horizon - Zero Dawn (PlayStation 4)

*Vampiro* begann die Erkundung der fantastischen und brutalen Welt von Aloy.



› Horizon - Zero Dawn kam für mich wie aus dem Nichts und zog mich irgendwie in seinen Bann. Bis auf die SDK wollte ich mich auch nicht spoilern lassen. Zum Glück! Denn so konnte ich die Einführung mit Aloy als Kind, ihre Hintergrundgeschichte, die Beziehung zu ihrem Ziehvater und erste Hinweise auf die Vergangenheit, den Untergang der Zivilisation wie wir sie kennen, erleben. Umwerfend bereits hier: Die fantastische Grafik in dem 3rd-Person-Action-Abenteuer in einer Welt voller Geheimnisse und Konflikten. Und Intrigen, wie sich spätestens im Rahmen des Initiationsritus zeigt. In bester The-Walking-Dead-Manier gehen sogar mehr oder auch minder liebenswerte Charaktere den Weg in die ewigen Jagdgründe, was die Brutalität der Welt verstärkt. Und so mache ich mich als frisch in den Clan aufgenommene, ehemals Ausgestoße-

ne auf, den Stamm zu beschützen und mehr über meine Vergangenheit, die scheinbar mit der Vergangenheit der Menschen und der „Stammesgottheit“ zusammenhängt, zu erfahren. Und treffe dabei nicht nur Sympathieträger! Bei der Erkundung sammle ich Ressourcen, kaufe ein und verbessere meine Ausrüstung, führe kleine Gespräche, erfreue mich an der Landschaft und kämpfe richtig harte Kämpfe gegen andere Menschen und, teils besessene, Maschinen. Auf „hard“ ist das richtig knackig, der Einsatz der verschiedenen Waffen und besonderer Taktiken oft unabdingbar. Ich schleiche zwar nicht gerne, aber dank Anzeige der Laufwege mittels eines Device ist es ok, wenn nötig. Noch habe ich zum Glück viele spannende, actiongeladene und wunderschöne Stunden in Horizon - Zero Dawn vor mir. 🎮



## — Ganon — Shadow Warrior (PC)

*In den letzten Monaten spielte **Ganon Shadow Warrior**. Und anschließend... **Shadow Warrior!***



› Anfang des Jahres spielte ich Shadow Warrior Classic Redux, eine an aktuelle PCs angepasste Neuveröffentlichung des 3D-Realms-Shooters von 1997. Abgesehen von höherer Auflösung und modernen Steuerungsoptionen ist es dasselbe Spiel wie damals. Das typische Build-Engine-Gameplay wird wieder mit politisch unkorrektem Humor gewürzt, der munter japanische und chinesische Klischees vermischt, während man als Lo Wang mit Katana und Schusswaffen unter dämonischen Kreaturen aufräumt. Kaum war ich damit durch, startete ich Shadow Warrior von den Flying Wild Hog Studios aus dem Jahr 2013, der Story nach ein Prequel zum Klassiker. Ähnlich wie im drei Jahre später erschienenen Doom findet man abseits des Weges viele Secrets und Anspielungen auf den Vorgänger. Auch ein leicht überfrachtetes Upgrade-System gibt

es hier wie dort. Und natürlich Arena-Kämpfe. Doch die stumpf anstürmenden Monsterhorden erinnerten mich eher an Serious Sam als an die genialen Doom-Gefechte. Dem Schwert kommt nun größere Bedeutung zu, doch dessen Benutzung artet in hektisches Geklicke aus. Die Kämpfe fand ich gerade zu Anfang eher langwierig als anspruchsvoll (da man sich beliebig oft heilen kann) oder spaßig. Das bessert sich erst, wenn man stärkere und coolere Knarren bekommt. Flammenwerfer und vierläufige Shotgun räumen ordentlich auf! Doch natürlich werden auch die Feinde immer stärker und zahlreicher, so dass die Stimmung bei mir irgendwann wieder kippte. Ich fiebere dem Endkampf entgegen, doch die Designer werfen mir immer noch ein paar Gegnerwellen entgegen. Das wurde mir gegen Ende doch zu eintönig. 🎮



## — Makariel — Nioh (PlayStation 4)

*Nach längerer Pause kehrte **Makariel** im Mai zu **Nioh** zurück. Nur um rauszufinden, dass er zuletzt vor einem Boss geparkt hatte, der ihn damals zur Weißglut gebracht hat.*



› Schon spannend, wenn man zu einem alten Spielstand zurückkehrt. Ich hatte vage in Erinnerung, was zuletzt im Verlauf der Story passiert war und die Steuerung machte in Grundzügen auch noch Sinn. Aber als ich dann wieder bei Saika Magoichi vorstellig wurde und es keine fünf Sekunden dauerte bis ich wieder am Schrein aufwachte, dämmerte mir langsam, warum ich Nioh aufgehört hatte zu spielen. Mit jedem neuen Versuch lernte ich jedoch wieder etwas. Zum Beispiel, dass in der Welt von Nioh Blocken mit einem Schwert die logisch beste Möglichkeit ist, eine Salve eines Gewehrs abzuwehren. Und das Shuriken manchmal das Leben sehr erleichtern, selbst wenn sie nicht viel direkten Schaden machen. Irgendwann lag

Saika dann endlich im Staub, und danach ging es relativ flott durch den Rest des Spiels, inklusive der letzten Mission, in der sich die Bosse anfangen zu stapeln. Nach dem Abspann ging das Spiel jedoch weiter: ein Epilog wartete darauf gespielt zu werden, in dem natürlich ein weiterer Boss wartete. Nachdem mir dann mehr als ein dutzend Bosse in nur 48 Stunden nicht genug waren, entschloss ich mich dann auch noch, den ersten Story-DLC anzufangen. Nur, um dann wie gewohnt erstmal eins auf die Rübe zu bekommen. Ein paar Stunden und eine Reihe neuer Waffen später ging es dann aber auch im frostig-kalten DLC-Gebiet voran und inzwischen sind zwei weitere Bosse meinen Klingen zum Opfer gefallen. 🎮



## — Olphas — The Legend of Heroes - Trails in the Sky (PC)

*Olphas* begibt sich mit Estelle und Joshua Bright in **The Legend of Heroes - Trails in the Sky** auf eine ereignisreiche Reise.



► The Legend of Heroes ist eine eigentlich schon recht alte JRPG-Reihe, die aber erst in den letzten Jahren auch im Westen etwas bekannter geworden ist. Ich habe mir nun endlich mal mit Trails in the Sky eine der Unterreihen vorgenommen und davon das erste von drei Kapiteln gespielt. Trails in the Sky ist ein recht klassisches JRPG in isometrischer Ansicht. Der Stil gefällt mir persönlich sehr gut. Die beiden Protagonisten Estelle und Joshua Bright legen zu Spielbeginn ihre Prüfung als „Bracer“ ab, eine Art Söldnermiliz, die Aufträge für die Bürger erledigt. Diese Anfragen reichen dabei von entlaufenen Katzen über Eskorten bis hin zur Bekämpfung starker Monster. Ehe sich die beiden versehen, sind sie in eine politische Intrige verwickelt und reisen durch das ganze Land, um diese aufzudecken. Eins muss man vorweg sagen: Das

Spiel ist nur was für geduldige Leute, die gerne lesen. Sprachausgabe gibt es keine und es dauert sehr lange, bis wirklich mal was passiert. Die Texte sind aber sehr gut geschrieben. Und mir hat neben den Charakteren (Estelle ist schnell eine meiner liebsten JRPG-Helden geworden) vor allem auch die sehr detailliert ausgearbeitete Welt gefallen. Jeder NPC hat was zu erzählen und die Ereignisse der Story schlagen sich auch in deren Leben nieder. Teils haben sie auch eigene Geschichten, die sich immer wieder weiterentwickeln, ohne dass man etwas dazu beiträgt. Eigentlich eine simple Sache, aber die Wirkung ist enorm. Das Spiel hat mir sehr gut gefallen. Ich mache gleich mit dem zweiten Teil weiter. Dafür sorgt aber auch der Cliffhanger im ersten Teil ... 🎮



## — LRod — Dawn of War 3 (PC)

*Als Fan der Reihe und aktiver Warhammer 40k-Spieler startete **LRod** mit großen Erwartungen, aber auch einer gewissen Skepsis seinen Hoffnungsträger 2017 aus der Jahresgalerie: **Dawn of War 3!** Wie schlägt sich der langerwartete dritte Teil dieser Serie?*



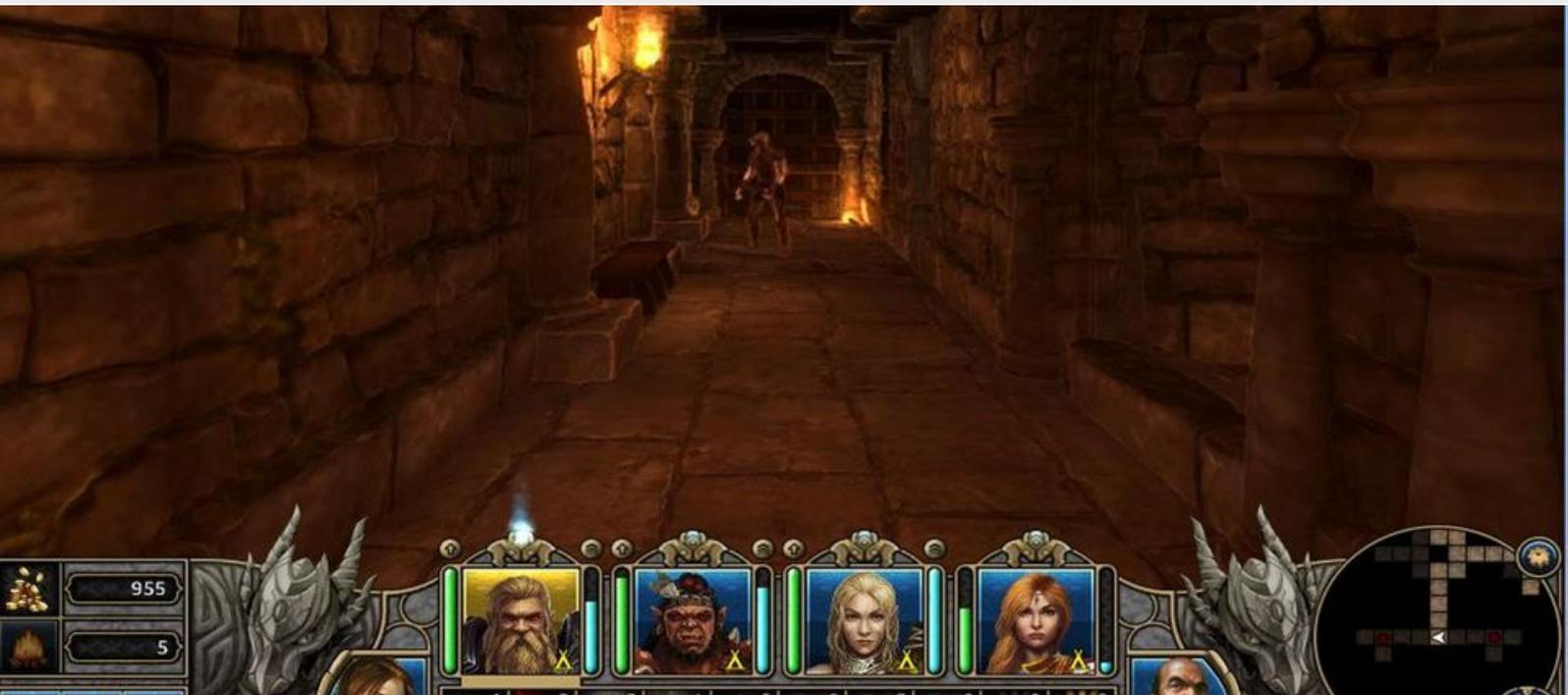
› Dawn of War 1 & 2 waren sehr unterschiedlich, haben mir aber beide gut gefallen: Das klassische RTS hier, das taktische Squad-Spiel dort. Teil 3 will diese nun verknüpfen, tut sich damit aber keinen Gefallen. Keine Frage, die Inszenierung ist wieder klasse, die Zwischensequenzen sind bombastisch und es macht Spaß, seine Marines übers Schlachtfeld zu dirigieren. Leider folgt nun das große „Aber...“: Denn einerseits spricht mich das RTS-Genre in der Massen-Armee-Form weniger an als früher – auch wenn das Spiel grundsolide gemacht ist. Der Fokus auf nur vier Trupps aus Teil 2 gefällt mir inzwischen besser als das passive Ressourcensammeln, Upgraden und Einheitenbauen bis die Übermacht zusammen ist. Andererseits ist man zwar öfters auch in Kommandomissionen mit wenigen Einheiten und ohne Basisbau unterwegs, aber eben

mit der Mechanik aus Teil 1 und nicht der aus Teil 2, und auch der der RPG-Aspekt fehlt mir. So sitzt das Spiel leider zwischen den Stühlen. Hinzu kommt, dass die Computer-Gegner nicht sonderlich schlau agieren, sondern viel von Script-Ereignissen leben – was gelegentlich für Frust sorgen kann. Dennoch hat es mich ab Mission 6 so langsam gepackt, die Story wird dann interessanter und die Einheitenauswahl größer (sogar ungewöhnliche Einheiten wie die Shadow Spectres haben es ins Spiel geschafft!). Die Fraktionen spielen sich spürbar unterschiedlich (auch wenn es wieder die üblichen Verdächtigen sind) und jetzt will ich auch wissen, wie es ausgeht. 270 Stunden lang (wie damals DoW2) werde ich es aber nur spielen, wenn ein richtig gutes Solo- und Koop-Addon kommt. 🎮



## — Steffi Wegener — Might and Magic 10 Legacy (PC)

Wenn **Steffi Wegener** eines mehr liebt als knackige Adventures, dann sind es sperrige Oldschool-Rollenspiele wie **Might and Magic 10 Legacy**. Eben dieses hat sie nun auf der höchsten Schwierigkeitsstufe neu in Angriff genommen.



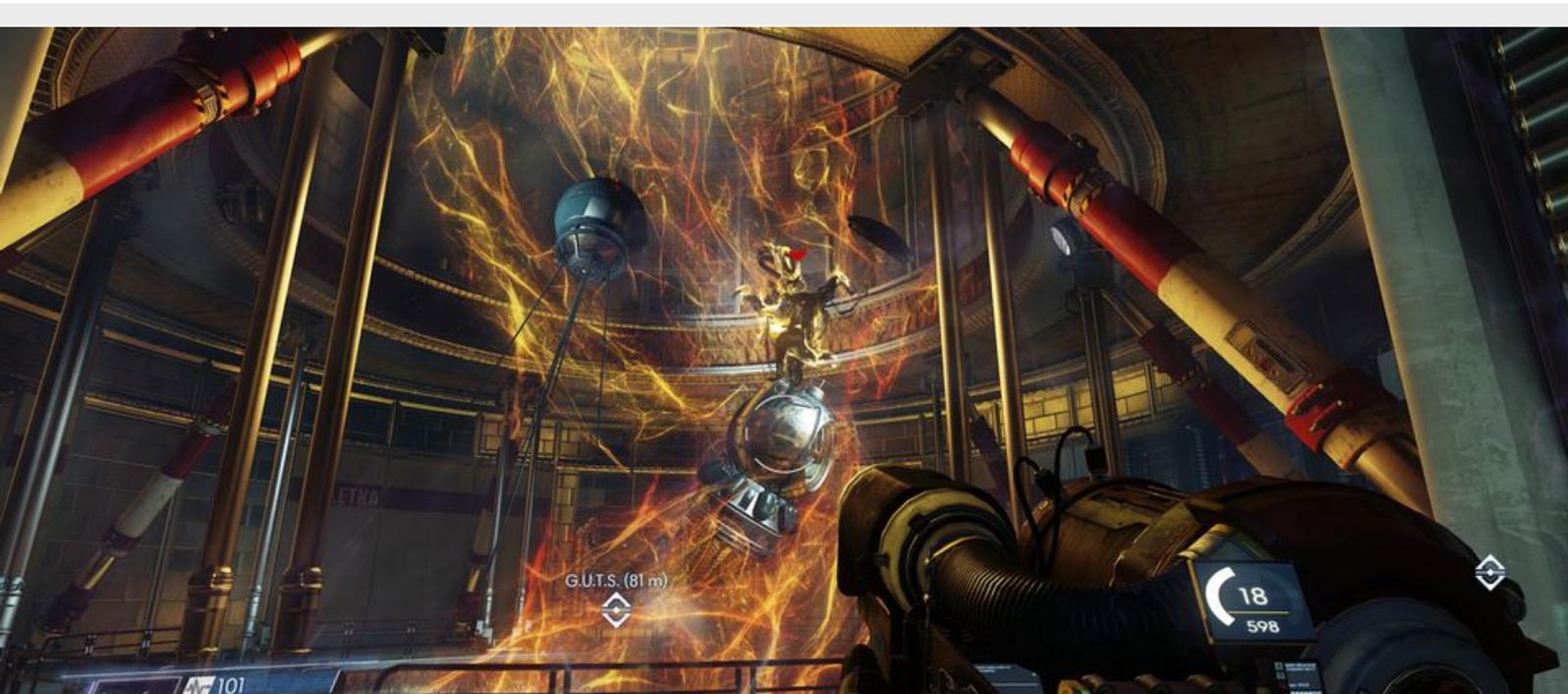
► Wenn ich ein Rollenspiel angehe, geschieht dies immer nach dem selben Schema: Beim ersten Durchgang erkunde ich interessiert jeden Winkel der Spielwelt. Dabei beißt meine Party so oft ins Gras wie Kenny in South Park, bis ich nach rund der Hälfte des Spiels feststelle, dass meine Party komplett verskillt ist. Es folgt ein kompletter Neuanfang, in dem ich schnell vorankomme und den Titel dann in wenigen Tagen durchgespielt habe. Zuletzt will ich es dann richtig wissen und versuche es nach einiger Zeit im höchsten Schwierigkeitsgrad erneut. Bei Might and Magic 10 Legacy heißt dieser Schwierigkeitsgrad „Krieger“. Auf diese Klasse verzichte ich jedoch, wie in jedem anderen Rollenspiel auch. Stattdessen ziehe ich mit zwei Schamanen, Klingentänzer und Kreuzritter in die Welt von Agyn. Nach dem ersten Auftrag – dem Ausheben eines Spinnennestes – bin ich jedoch plötzlich gar nicht mehr so sicher, ob ein Tank in Form eines Barbaren

nicht doch eine gute Wahl gewesen wäre. Denn bereits die ersten Gegner, denen meine Party begegnet, tragen den Zusatz „Elite“ in der Bezeichnung und saugen entsprechend an den Lebenspunkten. Da der zweite Auftrag bereits auf normalem Schwierigkeitsgrad kein Spaziergang war, durchforste ich das bisher zugängliche Gebiet Kästchen für Kästchen und entdecke so tatsächlich noch die eine oder andere Schatztruhe, die mir bei den vorherigen Durchgängen entgangen war. Gäbe es doch noch viel mehr sprödes Klingenfutter wie Spinnen und Wölfe, damit ich weiter hochleveln kann. Als würde sich jemand in Fallout 2 wünschen, der erste Dungeon mit nichts als Ratten wäre zehnmal so groß. Aber irgendwann geht es weiter, ist der nächste Boss besiegt und die nächste Quest abgeschlossen. Langwierig, zäh, herausfordernd ist der Weg. Aber genau das liebe ich! 🎮



## — Labrador Nelson — Prey (PC)

***Labrador Nelson** war mehr als überrascht und zugleich entzückt, dass sich ein großer Publisher heutzutage noch ein Spiel wie **Prey**, das man so nur von früher kennt, auf den Markt zu werfen traut. Respekt, Bethesda!*



► Prey scheint irgendwie aus der Zeit gefallen. Der RPG-Shooter von Arkane vereint alle Elemente aus System Shock, Deus Ex, Bioshock und Half-Life, die ich besonders mag. Die Story und seine Präsentation finde ich spannend, das Gameplay richtig fordernd und die Spielmechanik bietet mir alle Freiheiten. Ich habe ehrlich gesagt mit so etwas nicht mehr gerechnet. Nach Wolfenstein - The New Order und Doom ist dieses Spiel von Bethesda der nächste Old-School-Hammer-Hit. Das schlägt sich aktuell in Platz 1 der PC-Charts nieder. Wer die Vorzüge und die Einzigartigkeit dieses PC(!)-Spiels nicht erkennt, seine Stärken als Designfehler, den Schwierigkeitsgrad als Balancing-Problem oder die Herausforderung als unfair bezeichnet, ist ein Banause. Sicherlich hat Prey seine Macken (nach den Patches keine technischen mehr)

aber gleichzeitig ermöglicht es mir durch puren Skill und erstaunliche Freiheit in jeglicher Herangehensweise, überraschend viel Kontrolle über das Geschehen und zieht mich unaufhaltsam in seinen Bann. Ein Aha-Effekt jagt den anderen. Ob es das durchdachte Leveldesign oder der sich erst allmählich entfaltende Skilltree, das detailverliebte Sci-Fi-Setting oder das interessante Ressourcenmanagement ist, Prey atmet die großen Klassiker durch jede Pore. Endlich werde ich in einem modernen Shooter auch mal allein gelassen, werde nicht erschlagen von Questmarkern und dummen Hinweisen, die mir alles vorkauen und abnehmen. Endlich habe ich wieder das Gefühl, die Strukturen des Spiels selbst überlisten zu können und die Illusion, letztlich mein eigenes Spiel zu spielen. Metagame-Alarm! 🎮



## — Maverick — Ghost Recon - Wildlands (Xbox One)

***Maverick** hat es im Mai mit **Ghost Recon - Wildlands** nach Bolivien verschlagen, dort kämpft er als Anführer des vierköpfigen Ghost-Teams gegen ein brutal agierendes Drogenkartell, um diesem endgültig das Handwerk zu legen. Ob ihn das auf Open-World angelegte Spielkonzept, das Ubisoft dem neuesten Ableger der bekannten Ghost-Recon-Reihe verpasst hat, spielerisch überzeugen kann?*



› Im Open-World-Taktik-Shooter soll ich innerhalb der Story-Kampagne (die komplett im 4er-Koop gespielt werden kann) den mächtigen Boss eines Drogenkartells stoppen. Zuerst muss mein Ghost-Team Infos einholen. Über Verhöre von Offizieren oder Dateien, die ich zum Beispiel in bewachten Basen finden kann, eröffne ich neue Story-Missionen. In diesen schalte ich zunächst diverse Unterbosse aus, um das Kartell Stück für Stück zu schwächen, bis zur finalen Konfrontation. Wie und wann ich welche Mission angehe, überlässt mir das Spiel dabei komplett selbst. Nachts Lager zu infiltrieren und lautlos die Wachen auszuschalten, ist die leiseste Option, es geht aber auch brachial mit Waffengewalt. Auf technischer Seite macht Ghost Recon - Wildlands eine sehr gute Figur. Die Darstellung von Bolivien mit fließendem Tag-/Nachtwechsel

überzeugt: Die urbane und gleichzeitig wilde Landschaft samt dazugehöriger Infrastruktur sieht mit ihrer schieren Größe und enormen Weitsicht wirklich klasse aus. Auch andere Spiel-Features passen: Das Waffenhandling fühlt sich gut an, die Atmosphäre bei den Gefechten wirkt authentisch. Es gibt viele Waffen zum Freischalten, dank des Skill-Systems und zahlreichen Nebenmissionen kann ich Trupp und Ausrüstung immer weiter verbessern. Aber: Mir ist im Spiel zuviel Fleißarbeit vom selben nötig und ich vermisse eine straff inszenierte Kampagne, die mich auch mal überrascht, wie es eben seinerzeit bei Ghost Recon Advanced Warfighter 2 der Fall war. Meinen Spaß mit Wildlands habe ich, trotz der Schwächen im Detail, schon. Nur ein „echtes“ Ghost Recon darf man halt nicht erwarten. 🎮



## — timeagent — Dishonored - Die Maske des Zorns (Linux)

*Nachdem **Dishonored** lange genug auf dem Pile of Shame lag, huscht **timeagent** mal mehr oder weniger geschickt durch Dunwall, um den Namen von Corvo Attano rein zu waschen und Emily zu ihrem rechtmäßigen Thronplatz zu verhelfen.*



› Ist es wirklich fast fünf Jahre her, seit Dishonored veröffentlicht wurde? Fünf Jahre sind im Bereich Software eine kleine Ewigkeit, besonders bei der grafischen Präsentation. Hier merkt man am deutlichsten, dass der Zahn der Zeit am Werk der Arkane Studios genagt hat – besonders verglichen mit aktuellen Kalibern wie Deus Ex - Mankind Divided. Dennoch, hässlich ist die Grafik bei weitem nicht, das Design weiß auch heute noch zu gefallen. Zudem hat das Alter den Vorteil, dass das Spiel auch hervorragend mit Wine unter Linux läuft. Doch die beste Grafik nützt nichts, wenn das Gameplay nicht stimmt. Und in dieser wichtigen Disziplin steckt Corvo Attano auch neuere Vertreter des Genres locker in die Tasche. Man kann es nur so sagen: Dishonored spielt sich fantastisch und gewährt dem Spieler viele Freiheiten. Wer Action mag, pflügt sich

mit Gewehr und Armbrust durch die Level, Freunde der leisen Sohle setzen auf Betäubungspfeile oder den guten alten Würgegriff. Mit etwas Geschick kann man sogar ungesehen durch die Level huschen und die Zielpersonen ohne Gewalt aus dem Verkehr ziehen. Was ich dem Spiel hoch anrechne: Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ist das Spiel äußerst fair. Die Wachen scheinen sich für manche Aktionen nicht zu interessieren und es dauert eine ganze Weile, bis sie Alarm schlagen. Dies lässt auch wenig versierte Schleicher schnell zu Erfolgserlebnissen kommen. Wer allerdings das Talent von Master Thief Garret mit der Muttermilch aufgesogen hat, dem wird Dishonored wohl zu leicht sein und sollte sein Glück direkt auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad versuchen. 🎮

# Juni 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

Esketamin

John of Gaunt

Makariel (2x)

Maverick

crux

Q-Bert

Labrador Nelson

LRod

timeagent

Olphas

Vampiro

Ganon

ganga

joker0222

Der Marian



” Als Shooter gewöhnlich, aber mit einer wahnsinnig starken Story! “

— John of Gaunt



## — Esketamin — X-Plane 11 (Linux)

***Esketamin** schwingt sich mit **X-Plane 11** in das Cockpit einer Cessna 208 und erobert die virtuellen Lüfte.*



› Vorübergehend müde vom heimischen, norddeutschen Flachland habe ich mir eine Flugroute in den Bergen ausgesucht, die ich gern im Simulator fliegen möchte. Es soll von Samedan nach Locarno gehen, beides in der Schweiz. Die Flugroute führt durch ein Tal über einige schöne Seen. So weit die Planung auf der Karte. Schnell den Simulator gestartet und erstmal einen Flieger aussuchen. Ich möchte die Umgebung ansehen, also sollte es was Kleines und Langsames sein – die Cessna 208B springt mir ins Auge, ich habe mich entschieden. Im Wettermenü auf „reales Wetter“ geklickt, Gewitter und heftige Sturmböen, definitiv zu viel für die kleine Maschine. Also muss doch selbst Hand angelegt werden. Einige Cumulus-Wolken mit einer Untergrenze von 10.000 Fuß und leichter Wind aus Nordost, das sieht besser aus. Jetzt wird erstmal der Motor

gestartet und der Wind zwingt mich, zunächst in die verkehrte Richtung zu starten. Nachdem ein Ort gefunden ist, wo ein bisschen Platz zum „Wenden“ bleibt, kann nun die eigentliche Route beginnen. Tatsächlich bescheren die Alpen einige tolle Blicke auf Seen wie den Lago di Como und den Lago di Lugano. Über Lugano schnell einen Blick in die Anflugkarte von Locarno geworfen – der Flugplatz liegt ja nur 650 Fuß über N.N. Also zügig einen Sinkflug kalkulieren. Während ich über dem Lago Maggiore wieder vom italienischen in den Schweizer Luftraum einfliege erscheint auch schon der Flugplatz im Sichtfeld. Nach dem Aufsetzen noch eine Überraschung nach einem schönen Flug – Rehe hüpfen über die Piste. Das hätte es wohl beim realen Sturmwetter nicht gegeben! 🤖



## — John of Gaunt — Bioshock (PC)

*John of Gaunt hat sich im Juni direkt eine ganze Reihe vorgenommen und zu zwei Dritteln erneut, zu einem Drittel zum ersten Mal gespielt. Die Rede ist von...*



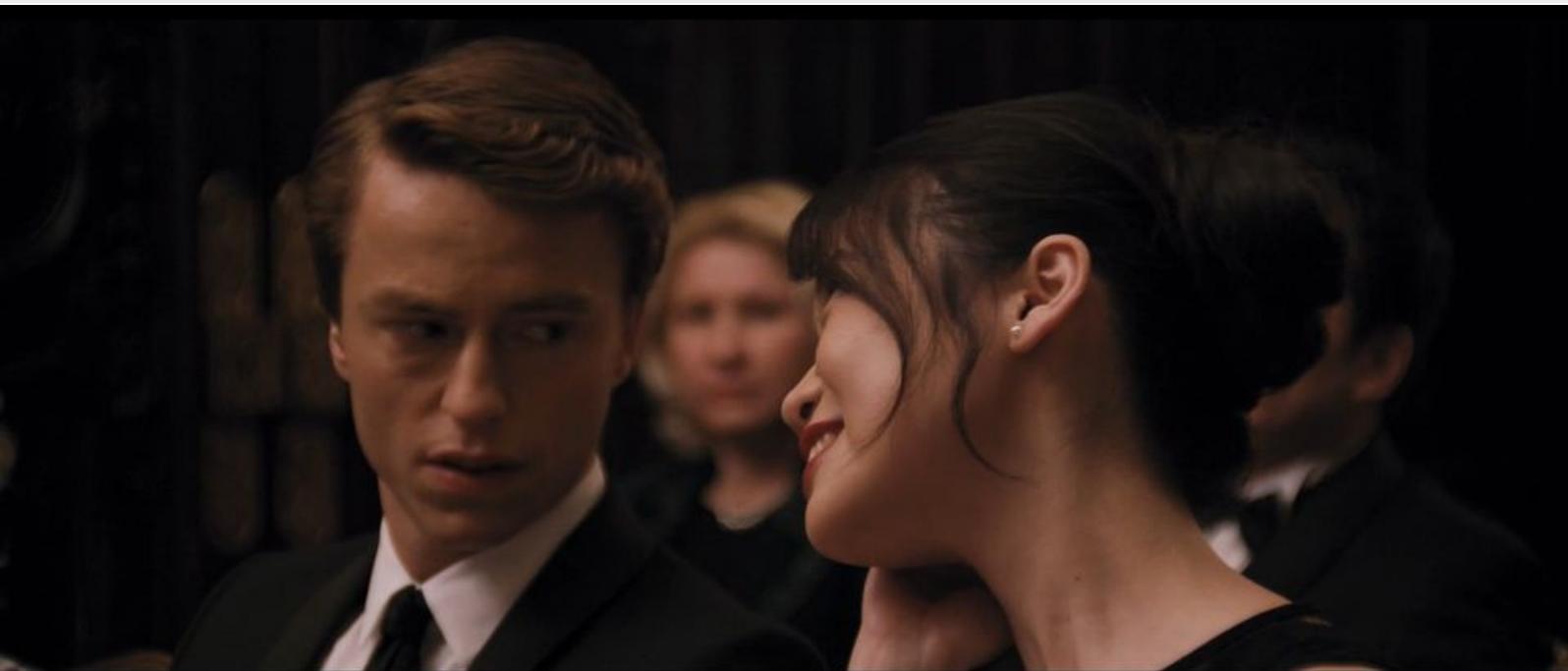
► Bioshock! Teil 1 und Infinite kannte ich schon, bei Teil 2 hatte ich schon zwei Anläufe gestartet, die aber beide aus unterschiedlichen Gründen irgendwann ein Ende gefunden haben. Und da mir nach sehr einer sehr strategiereichen Zeit mal wieder nach Action war, und noch zwei Remastered-Versionen ungespielt in der Steam-Bibliothek lagen, bin ich das Thema kurzentschlossen angegangen. Und was soll ich sagen: Alles drei wirklich unterhaltsame Spiele. Teil 1 ist spielerisch inzwischen tatsächlich ein wenig staubig, finde ich. Vor allem, dass man nur Waffe oder Plasmid verwenden kann, macht die Kämpfe doch ein gutes Stück weniger unterhaltsam als sie sein könnten, außerdem fühlen sich die Bewegungen sehr träge an. Immer noch sehr stark ist allerdings der Twist, den wohl jeder kennt, und das auch wenn man

ihn schon kennt. Und auch optisch, akustisch und vor allem atmosphärisch macht Teil 1 immer noch was her. Bioshock 2 direkt im Anschluss ging dann sehr locker von der Hand, an die Trägheit eines Big Daddys hab ich mich nach dem Vorgänger schnell gewöhnen können. Super hier, dass man Waffe und Plasmide gleichzeitig verwenden kann, gibt den Kämpfen viel mehr Dynamik! Die Story habe ich erstmals komplett erlebt, und sie hat mir gut gefallen. Allerdings: Die Remastered-Versionen sind in einer Hinsicht fürchterlich: Beide plagten mich mit etlichen Abstürzen, Teil 2 noch mehr als Teil 1. Zum Abschluss musste dann natürlich auch noch Infinite sein, und das ist immer noch ein super Spiel und mein liebster Teil der Reihe. Als Shooter gewöhnlich, aber mit einer wahnsinnig starken Story! 🎮



## — Makariel — Late Shift (PC)

*FMV-Abenteuer hatte **Makariel** zuletzt in den 90ern gespielt, als die CD-ROM plötzlich ermöglichte, alle möglichen Filmschnipsel in Spiele zu integrieren. Die Qualität dieser Spiele war jedoch zumeist eher bescheiden. Mit **Late Shift** kommt nun ein moderner Vertreter dieser ausgestorben geglaubten Gattung.*



› Das eine ereignisreiche Nacht in London zeigende Late Shift ein Spiel zu nennen ist vielleicht etwas übertrieben. Mehr eine Art Heist-Movie mit Wahlmöglichkeiten? Puzzles, wie sie in alten FMV-Adventures noch üblich waren, suchte ich hier nämlich vergebens. Nicht einmal rhythmische Knopfdruck-Orgien sind zu finden, um einem Bösewicht eins auf die Rübe zu geben. Es gibt lediglich die Wahl zwischen zwei, manchmal drei Aktionen beziehungsweise Antwortmöglichkeiten, die zu jeweils unterschiedlichen Handlungssträngen führten. Das klingt jetzt vielleicht wie ein Telltale-Spiel ohne Puzzles. Late Shift schaffte es jedoch besser, mir das Gefühl zu geben, meine Entscheidungen würden einen Unterschied machen. Während ich zum Beispiel in The Walking Dead in mehreren Durchläufen nicht das Gefühl hatte, das

meine Entscheidungen wirklich viel bewirken, schließlich wollen ja nicht zu viele Unbekannte in der jeweils nächsten Episode berücksichtigt werden müssen. In Late Shift bekam ich in meinen drei Versuchen schon sehr unterschiedliche Szenen und Endsequenzen geboten, und ganze Handlungsstränge können übersprungen werden. Es wird zwar als Detektivspiel beschrieben, in dem Genre kann es jedoch der Sherlock-Holmes-Serie nicht das Wasser reichen. Aber für einen gemütlichen Abend mit einem Glas Wein, an dem mir nicht nach einem Hardcore-Spiel ist, aber ich mich auch nicht einer Couch-Kartoffel gleich von Netflix berieseln lassen will, passte es gerade recht. Nur schade, dass es mit nur knapp 90 Minuten pro Durchgang eher kurz gehalten ist und man bei wiederholtem Durchspielen keine Szenen überspringen kann. 🎮



## — Maverick — The Keep (PC)

*Muffige Verliese und dunkle Kellergewölbe, gefüllt mit Fallen, Geheimverstecken, Drachen und anderen garstigen Viechern üben, seit ein gewisser Barde seine Geschichte in der Taverne erzählte, eine enorme Anziehungskraft auf **Maverick** aus. Ob im Monat Juni **The Keep**, ein Old-School-Dungeon-Crawler, der zuerst für Nintendos 3DS erschien und im Jahr 2017 für PC und MacOS portiert wurde, spielerische Überraschungen für ihn bereithalten würde?*



› Dungeon-Crawler sind ja nicht gerade für eine ausgefeilte Story bekannt und auch The Keep macht da keine Ausnahme: Ich soll mich als namenloser Held eine zehnstöckige Festung emporkämpfen. Ganz oben wartet der Bösewicht, ein besessener Magier, der mich im Tutorial gefangen nahm und im untersten Verlies einsperrte. Eine echte Charaktergenerierung entfällt, ich muss den vorgegebenen Helden nehmen. Dieser ist nur begrenzt ausbaubar beim Stufenaufstieg, mehr als Punkte auf drei RPG-Attribute verteilen ist nicht drin, die Kampf- und Zauberfähigkeiten steigen durch Gebrauch automatisch. Auf dem langen Weg nach oben erkunde ich in Ego-Perspektive schrittweise die Levels der Festung und kämpfe gegen die Schergen des Schufits beziehungsweise diverse Monster in Echtzeit per Nahkampf oder spezieller,

kombinierbarer Runenzauber. Natürlich sind in klassischer Manier tödliche Fallen, Teleportfelder, Geheimräume und diverse Rätsel in den Levels enthalten. Befreie ich Gefangene, geben sie mir Tipps oder Gegenstände, welche für den Story-Fortschritt oft notwendig sind. Neue Waffen, Rüstungen oder Zauber finde ich nur in den Levels oder bei getöteten Gegnern, Händler gibt es keine. Grafisch sehen die diversen 3D-Umgebungen zwar gegenüber der 3DS-Fassung deutlich besser aus, können sich aber mit Genre-Größen wie einem Legend of Grimrock zu keiner Zeit messen. The Keep ist ein typischer Einzelheld-Dungeon-Crawler, ohne mit besonderen Spielfeatures auf PC zu glänzen. Für Hardcore-Fans, die schon alle großen Titel gespielt haben, könnte das Spiel dennoch die Wartezeit auf neue Genre-Vertreter verkürzen. 🎮



## — crux — Project Ozone 2 (Linux)

Nach dem Einstieg in die Welt der **Minecraft**-Modpacks mit dem FTB Crackpack letztes Jahr wählte **crux** diesmal eine etwas größere Herausforderung.



› Am Anfang war das Nichts. Zumindest fast nichts, außer einer kleinen Plattform aus Erde, einem Eichenbäumchen und etwas Wasser. Den Setzling kann man einpflanzen und daraus Holz und weitere Setzlinge gewinnen. In den Blättern der Bäume findet man manchmal Seidenraupen, mit denen man Fäden gewinnen kann, um ein Sieb zu basteln. In Holzfässern kann man Biomaterial kompostieren und weitere Erde erzeugen; siebt man diese, finden sich gelegentlich Steinchen. Hat man daraus einen Hammer gebaut, kann man weitere Steine zu Geröll und Sand zerkleinern. Und so geht es weiter: aus dem Nichts entsteht langsam aber sicher eine Basis, die automatisch Rohstoffe produziert und verarbeitet. In Skyblock-Welten wie dieser gibt es mancherlei ungewöhnliche Möglichkeiten zur Ressourcengewinnung, die sonst

nicht vonnöten wären: Redstone-Pflanzen etwa oder Kühe, die beim Melken allerlei Flüssigkeiten wie Kerosin geben. Project Ozone 2 ist ein Modpack für Minecraft, das mehr ist als nur eine Zusammenstellung vieler guter Mods. Eine solche hat auch ihren Platz: mit dem Crackpack hatte ich letztes Jahr viel Spaß. Jedoch kann man dort, wenn man weiß, was man tut, sehr direkt auf bestimmte Ziele hinarbeiten, und große Teile, die eigentlich als Earlygame gedacht sind, einfach außer Acht lassen. Das ist hier nicht möglich: die Crafting-Rezepte wurden dahingehend geändert, dass man sich mit einem großen Teil der Mods auch tatsächlich beschäftigen muss, mit einer logischen Progression von einfachen Anfängen zu immer mächtigeren Möglichkeiten. Ein Questbuch leitet und belohnt den Spieler dabei. 🎮



## — Q-Bert — Stalker - Lost Alpha Developer (PC)

*2014 wurde Lost Alpha als umfangreiche Mod zu **Stalker - Shadow of Chernobyl** völlig überstürzt und unfertig veröffentlicht. Drei Jahre später steht mit dem Developer's Cut nun die finale Version der Stand-Alone-Mod zum kostenlosen Download bereit! Grund genug für **Q-Bert**, in die Zone zurückzukehren.*



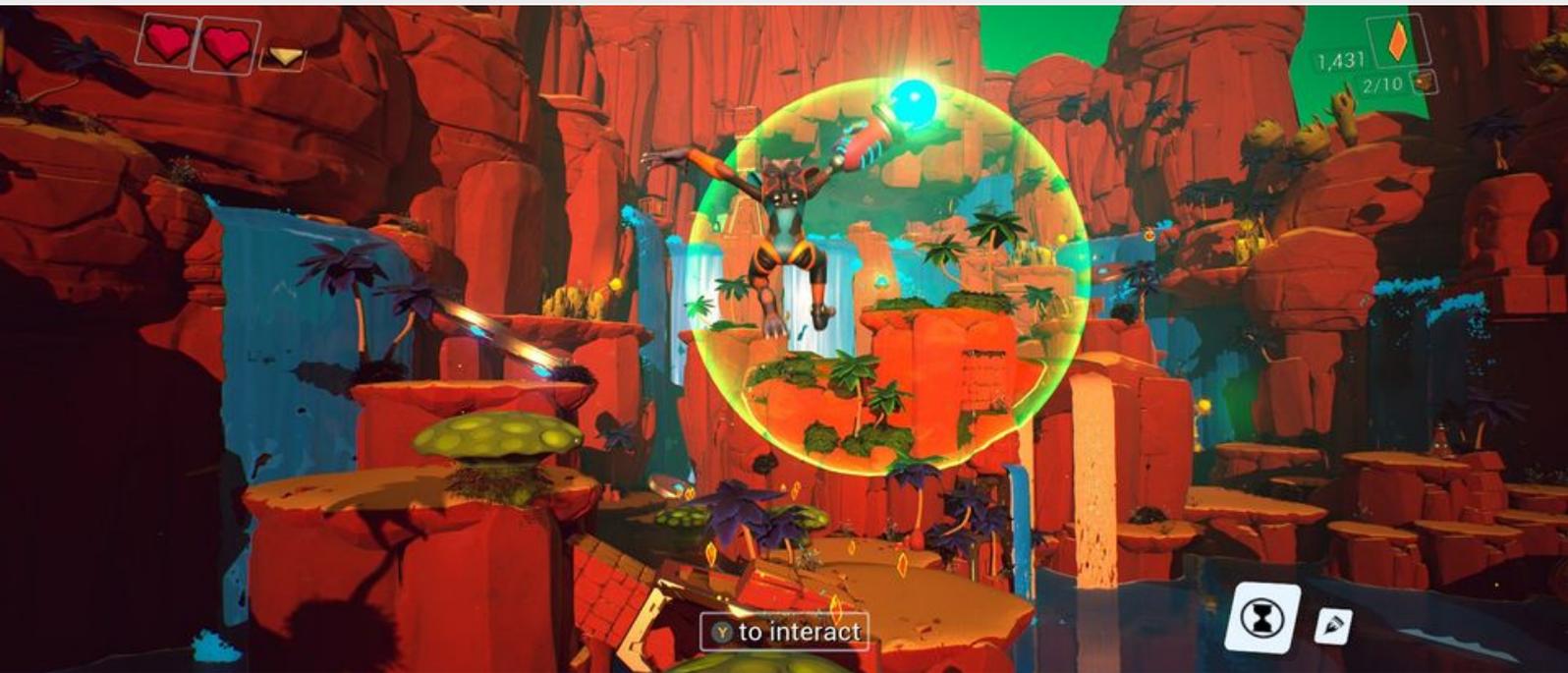
› Als ich aus dem Schutzbunker trete, weht mir ein eiskalter Abendwind ins Gesicht. Ein Gewitter zieht auf. Mein Geigerzähler knistert leise. Aus der Ferne ertönt das Stakkato einer Kalaschnikow – dann ein Schrei. Mensch oder Tier? Ich weiß es nicht. Und da ist sie wieder: Die Angst. Nackte schieß Angst. Wie damals im Schatten von Chernobyl. Und später, als ich dem Ruf nach Prypjat gefolgt bin. Ich stehe wieder am Rand der Zone. Ich schleiche in Richtung des verrosteten Campingwagens bei der Brückenunterführung. Vieles kommt mir bekannt vor, vieles hat sich verändert. Hübsch sieht sie aus, die Landschaft, einladend, fast harmlos! Ich renne – was soll schon passieren. ARGH! Wie eine hauchdünne Kuppel aus Wasser wabert die atmosphäre Störung vor meinen Augen, die den Ereignishorizont der Anomalie von mei-

ner Welt trennt. Verdammt, die Biester sind gefährlicher geworden. Oder meine Augen schlechter. Besser wieder langsam gehen. Mit der Erfahrung wächst der Mut und der Munitionsvorrat. Ich traue mich an einer Horde mutierter Hunde vorbei. In die geheimen Tunnel unter der Armee-Straßensperre. Passiere die radioaktiv verseuchte Mülldeponie. Mein PDA erinnert mich, dass ich nur noch wenig Zeit habe, ein Artefakt bei Sergej abzuliefern. Aber 20 Minuten Fussweg für eine Handvoll Rubel? In Echtzeit! Fuck, Sergej! Vielleicht sehen wir uns, wenn ich eines der noch fahrtüchtigen Autos gefunden habe. Die soll es hier geben, irgendwo. Wir sitzen vor einer Feuertonne, singen russische Lieder. Über unseren Köpfen knattert der Rotor eines Hind-Helikopters. Angst? Pah, niemals. 🎮



## — Labrador Nelson — Skylar & Plux - Adventure on Clover Island (PC)

*Neidisch auf die Konsolenkonkurrenz schielend, war **Labrador Nelson** auf der Suche nach einem spaßigen 3D-Platformer auf PC und wurde mit **Skylar & Plux - Adventure on Clover Island** sowas von fündig!*



› Ein echtes Gute-Laune-Game, dieses Skylar & Plux. Da ich weder Nintendo noch PS4 besitze, schaute ich meist in die Röhre wenn es um Mario oder Ratchet & Clank ging. Auch Crash Bandicoot geht an mir vorbei. Allein schon aus diesen Gründen musste ein entsprechendes Spiel her! Das behäbige Snake Pass ließ meine Augenlider nach unten gleiten. Yooka-Laylee fand ich albern. Da nahte mit Skylar & Plux die Rettung. Das Spiel ist angenehm kurz, hat dennoch schwere Passagen sowie tolle Features und Gadgets für die Jump-&-Run-Einlagen. Die präzise Steuerung sucht ihresgleichen, wenn man Releases der letzten Jahre im Genre vergleicht. Das Setting ist bunt und abwechslungsreich und hat mich sofort mit seiner fröhlichen Stimmung gepackt. Die Story ist 08/15, nervt aber nicht wie so manche Konkurrenz. Die

Levels sind intelligent gestaltet, Bereiche greifen ineinander und bestimmte Areale lassen sich genretypisch erst nach Freischaltung bestimmter Gadgets oder Fähigkeiten erreichen. Doppelsprung und Powerschlag werden im Lauf des Spiels durch Jetpack, Wirbel und Time-Freeze-Features erweitert. Zeitmanipulationen spielen auch direkt im Leveldesign eine große Rolle. Gnadenlos ist das Kampfsystem. Auch wenn man selbst nur einen Schlag zum Ausschalten der Gegner braucht, reicht diesen ebenso eine kleine Berührung und ein Leben ist futsch. Nach Verlust dreier Herzen heißt es Game Over. Das Lösen von Rätseln, das Finden von Geheimnissen oder das Ausschalten schwieriger Gegner überlässt das Spiel komplett meiner Geschicklichkeit. Der Titel von Right Nice ist eine echte kleine Perle geworden. 🎮



## — L Rod — Thimbleweed Park (PC)

*L Rod* ist zwar mit den Klassikern von LucasArts aufgewachsen, hat das Genre danach aber (bis auf *Deponia*) weitgehend ignoriert. **Thimbleweed Park** soll nun zu diesen Wurzeln zurückkehren und war damit natürlich ein Pflichtkauf. Doch macht ein klassisches Adventure heute noch Spaß?



› Thimbleweed Park war einst das kulturelle Zentrum der Region. Doch nachdem die Kissenfabrik unter myteriösen Umständen abgebrannt und der Eigentümer Chuck überraschend verstorben ist, ist es mit dem Ort steil bergab gegangen. Zu allem Überfluss ist nun auch noch ein Mord geschehen, zu deren Aufklärung sich zwei FBI-Agenten, beide mit eigener Agenda, einfinden. Später kommen weitere spielbare Charaktere hinzu: Die von Chuck enterbte Spieleprogrammierin, ein verfluchter Clown und der Geist des ebenfalls verstorbenen Bruders von Chuck. Klingt skurril? Ist es auch, und zwar im besten Sinne. Ron Gilbert, der mit *Maniac Mansion* und *Monkey Island* seinen Sinn für Humor bewiesen hat, ist bestens aufgelegt. So ist das Adventure, das im Jahr 1987 spielt, voll mit Referenzen auf die 80er und das Genre selbst. Spielerisch

werden sich Spieler meiner Generation sofort zurechtfinden, denn Aktionsverben und Inventar entsprechen dem guten alten SCUMM-System. Wer damit nichts anfangen kann muss sich aber keine Sorge machen, denn einsteigerfreundlicher geht es nicht. Zugegeben, heute fehlt mir manchmal die Geduld, um länger zu knobeln. Bei jedem Problem in die Lösung zu schauen ist aber nicht Sinn der Sache und auf „leicht“ zu spielen kommt sowieso nicht in Frage. Zum Glück lassen sich relativ viele Aufgaben in beliebiger Reihenfolge lösen, so dass es doch immer weiter geht und das Erfolgserlebnis nach einem gelösten Rätsel umso größer ist. Dadurch komme ich recht langsam voran (und ich spiele nebenbei immer etwas Actionsreicheres), aber ich bin schon gespannt auf das große Finale! 🎮



## — timeagent — Xcom 2 (Linux)

„Go legend or go home“ – diesem Spruch versucht **timeagent** bei **Xcom 2** Folge zu leisten und kämpfte sich unter anderem durch ein gelandetes Ufo. Wir schalten live auf das Schlachtfeld.



› Die Mission lief recht glatt. Die feindlichen Truppen vor dem havarierten UFO stellten kein Problem dar. Nur eins bereitete dem Commander Kopfzerbrechen: Nach dem ersten Schusswechsel aktivierte sich im UFO ein Notrufsender. Laut Central Officer Bradford waren Feindesverbände bereits unterwegs. Die Zeit drängte. Der Ranger pirschte zur Einstiegs Luke des UFOs – kein Alien war zu sehen. Auf Kommando stürmten beide Grenadiere ins Innere und bezogen Stellung, gefolgt von einem Specialist-Sergeant. Noch bevor der Sergeant seine Drohne vorbereiten konnte, kündigte ein mechanisches Stampfen das drohende Unheil an: Ein riesiger Sektod durchbrach die hintere Wand, flankiert von zwei Vipern. „Wir brauchen Stasis, sofort“, hallte die Stimme des Commanders durch den Gang. „Keine Sicht von meiner Position, muss

den Standort wechseln“. Der Psy-Operative klang nicht gerade optimistisch. „Verdammt, beweg’ dich in die volle Deckung neben dem Fenster. Nagel das Biest fest“. Mit schnellen Schritten huschte der Warlock in die Deckung und Sekunden später war der Sektod in ein blaues Stasisfeld gehüllt. Bevor eine Schlange reagieren konnte, fiel sie dem Schwert des Rangers zum Opfer, während die verbleibende Viper von der mächtigen Plasmakanone des Grenadiers in Stücke gerissen wurde. Doch die Gefahr war noch nicht gebannt. Das Stasischild um den Roboter verblasste und Bradfords Stimme polterte unruhig über das Komm: „Uns bleibt keine Zeit mehr, deaktivieren sie das Signal JETZT“. Ohne zu zögern schickte der Specialist seinen Gremlin zur Konsole des Notsignals und der Alarm verstummte. 🤖



## — Olphas — Thumper (PlayStation 4)

*Olphas taucht in **Thumper** tief in die Rhythmus-Hölle ab.*



› Was ist Thumper? In Thumper ist man ein kleiner Metallkäfer, der auf einer Bahn dahin rast. Warum er das tut? Was der Käfer vor hat? Das weiß man nicht. Ebenso wenig wie man erfährt, was es sonst mit der Welt von Thumper auf sich hat. Thumper ist ein Rhythmus-Spiel. Im Prinzip drückt man wie in einem Guitar Hero oder Rock Band die richtigen Knöpfe zur Musik und den Einblendungen (hier: die Strecke selbst). Es sind sogar ziemlich wenig Knöpfe. Mit einer Taste aktiviert man Felder auf der Bahn, mit dem Stick legt man sich nach rechts und links in die Kurven, und drückt man den Stick nach vorne, dann breitet der Käfer die Flügel aus. Kominiert mit der vorgenannten Taste und einem der Felder kann man so auch kurzzeitig abheben. Das war es eigentlich schon. Einfach, oder? Nein. Gar nicht einfach. Je weiter man kommt in der

Alptraumwelt von Thumper, umso schwieriger wird das Ganze. Wer hier nicht in den Flow der brutalen Elektro-Industrial-Musik kommt und den Verlauf der Bahn richtig antizipiert, hat verloren. Ich bin mittlerweile in der sechsten von neun Welten unterwegs und kann nur ein paar Abschnitte am Stück machen. Danach bin ich erstmal geschafft. Aber ... das Ganze entwickelt einen ziemlich Sog. Der Hauptgrund warum ich es nun aber wieder spiele (ich habe es schon eine Weile) ist, dass ich nun auch Playstation VR zu Hause habe. Und Thumper in VR? Das ist eine ziemlich berauschende, aber auch einschüchternde Erfahrung. Vor allem, wenn sich vor einem einer der Bosse aufbaut ... ein echter Höllenritt und eine der besten VR-Erfahrungen, die ich bisher gemacht habe. 🎮



## — Vampiro — Battle Brothers (PC)

*Vampiro kämpfte erneut zahlreiche Schlachten in **Battle Brothers**.*



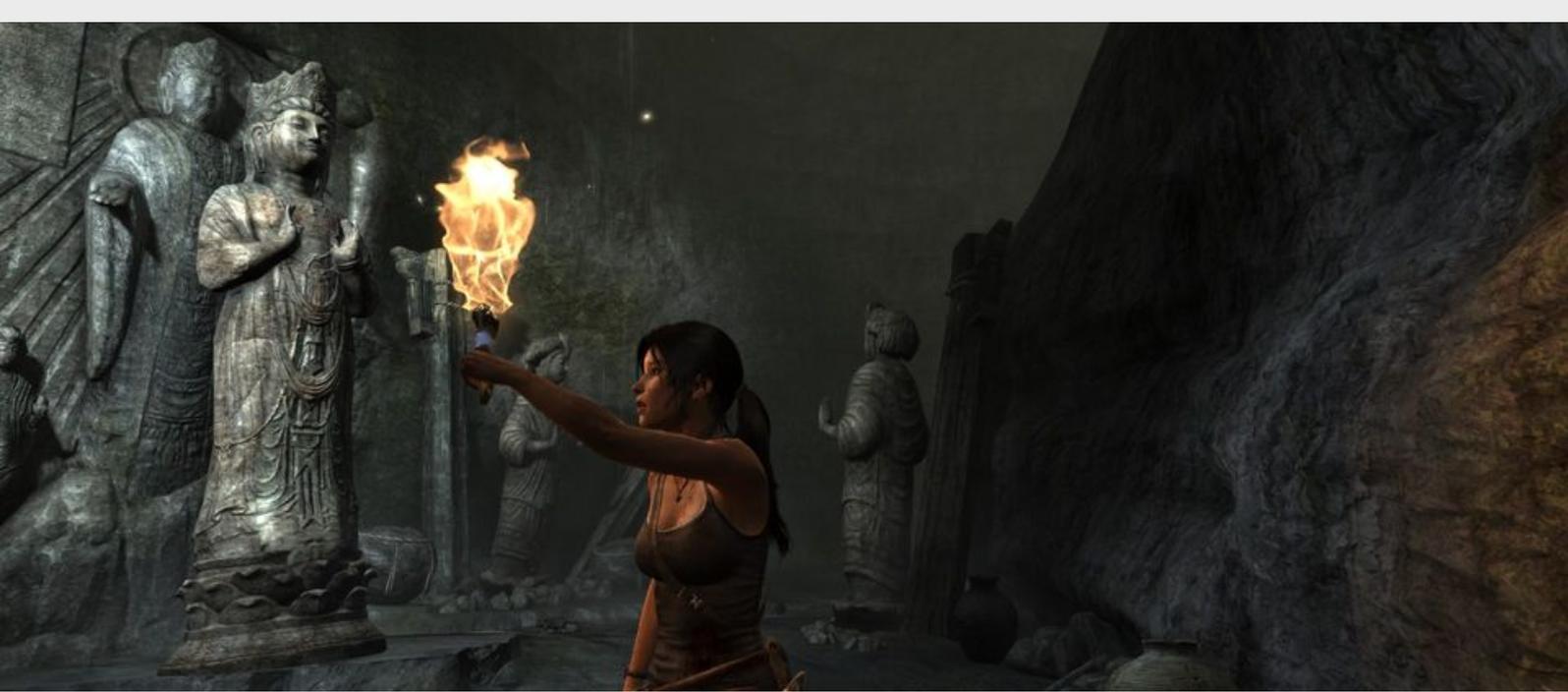
› Battle Brothers vom deutschen Indie-Entwickler Overhype Studios hat mich erneut zahlreiche Stunden beschäftigt. Auf einem Low-Fantasy-Kontinent ziehe ich meinen Söldnertrupp im erhöhten Schwierigkeitsgrad durch die Lande, handele, rekrutiere und erteile Aufträge. Um dann eine möglichst schlagkräftige Truppe in den taktischen Hexfeldkämpfen gegen Menschen, Monster, Orks, Goblins oder Untote aufbieten zu können. Auch nach dutzenden Spielstunden entdeckte ich weiterhin neue Dinge, etwa spannende Einsatzmöglichkeiten für die zahlreichen Perks. Immer wieder mal geht auch ein ans Herz gewachsener Söldner den Weg nach Valhalla. Angereichert wird das Ganze durch Events, und das Update 1.1 brachte sinnvolle Neuerungen und mehr Inhalte. Auch nach vielen

Stunden ist die Gegner-KI in Kämpfen beeindruckend. Sie setzt nicht nur eigene Fähigkeiten gekonnt ein, sondern reagiert auch auf meine Taktik. So heben Feinde regelmäßig ihren Schild, bevor sie gegen meinen Speerwall vorrücken. Darüber hinaus haben die verschiedenen Gegnertypen auch unterschiedliche Herangehensweisen. Menschen versuchen mich auszutricksen, Untote rücken mehr oder minder stupide an, die schnellen Wolfsreiter der Goblins versuchen sich in Flankenangriffen. Und so ist es auch an mir, meine Taktik und Ausrüstung vor Konfrontationen, teils ist der Gegnertyp bekannt, anzupassen. Battle Brothers bietet hands-down eine der besten Kampf-KIs, die mir je untergekommen ist. Dutzende weiterer Stunden Spielspaß werden folgen. 🎮



## — Ganon — Tomb Raider (PC)

*Ganon freut sich auf die Neuverfilmung von **Tomb Raider** mit Alicia Vikander. Aber erst musste er endlich mal das Spiel nachholen, auf dem diese basieren wird.*



› Dass der Reboot von 2013 wenig mit dem klassischen Tomb Raider zu tun haben würde, war mir von vornherein klar. Er fiel dann aber noch einmal anders aus, als ich gedacht hatte. Das ist weder Open World noch ein Survival-Spiel! Die Storyprogression ist völlig linear, auch wenn man per Schnellreise in alte Gebiete zurückkehren kann, um dort mit neuer Ausrüstung Sammelkram zu suchen, an den man vorher nicht ran kam – das erinnert fast an ein Metroidvania. Prinzipiell machte mir das Gameplay Spaß, auch wenn keines der zahlreichen Elemente besonders tiefgründig oder anspruchsvoll war. Beim Klettern zählte für die Entwickler offenbar eher die Inszenierung als die Herausforderung, die Rätsel sind meist optional und auch nicht besonders knifflig. Die Schießereien sind,

trotz etwas hakeligem Deckungssystem, immerhin recht dynamisch und nicht zu langwierig. Und die Grafik ist auch nach vier Jahren noch äußerst schick. Besonders Lara sieht natürlich super aus – in jeder Hinsicht. Genervt haben mich aber die ständigen Unterbrechungen des Spielablaufs durch Quick-Time-Events oder Fluchtsequenzen, in denen man auf vorgegebenen Wegen durch Skriptgewitter rennt. Da verkommt das Abenteuer zum billigen Reaktionstest. Davon abgesehen war es wie gesagt gefällig, aber ohne echte Höhepunkte. Sonderlich heiß auf die Fortsetzung bin ich nach dem Durchspielen nicht. Die erste TR-Trilogie von Crystal Dynamics (bestehend aus Legend, Anniversary und Underworld) gefiel mir wesentlich besser. 🎮



— ganga —  
Advance Wars - Dark Conflict (DS)

*Ein Frankreichurlaub animierte **ganga** dazu, doch mal wieder seinen Nintendo DS rauszuholen. Und so grübelte er über vermeintlich geschickte Winkelzüge in **Advance Wars - Dark Conflict**.*



› Von der Advance-Wars-Serie hatte ich schon ein paar Mal gehört, jedoch noch keinen Titel der Reihe gespielt. Der Rundenstrategie bin ich jedoch generell zugeneigt und hatte zuletzt mit dem Mobiltitel The Battle of Polytopia eine Menge Spaß. Dark Conflict spielt sich teilweise gar nicht so unähnlich. Was Polytopia im Gegensatz zu Advance Wars gar nicht hat: Eine Story. Die finde ich bisher in Zuletztgenanntem aber ziemlich belanglos und die Dialoge schon fast anstrengend. Leider kann mich auch das Gameplay nicht so recht überzeugen. Meist ist die Strategie auf den recht kleinen Karten mehr oder weniger klar vorgegeben und mit der Abwechslung ist es auch

nicht so weit. Es gibt zwar eine ganz ordentliche Anzahl von verschiedenen Einheiten, aber die meisten spielen sich recht ähnlich. Und auch das Gebäude-für-Gebäude-Erobern-Spielprinzip kann mich bisher nicht motivieren. Insgesamt gefällt mir Aufbau-Rundenstrategiemix von Polytopia deutlich besser. Da kann ich wenigstens unterschiedlich forschen und Städte ausbauen, auch wenn das Engame sich hier häufig ähnlich spielt. Mein guter alter Nintendo DS wandert wohl doch wieder zurück in die Schublade und die Advance-Wars-Reihe und ich werden eher keine dicken Freunde. 🎮



## — Makariel — Sniper Elite 4 (PC)

*Eigentlich wollte **Makariel** in Wolfenstein - The New Order Nazi-Roboter-Hunde bekämpfen. Leider konnte er das Spiel einfach nicht zum Laufen kriegen. Da er trotzdem auf Nazis schießen wollte, schaute er sich daraufhin **Sniper Elite 4 an**, bei dem es in Italien darum geht, den Achsenmächten einen Strich durch die Rechnung zu ziehen.*



› In der Nähe von Heidelberg, Deutschland, 1943. Klein Fritzki kommt in die Stube, ertappt seine Mutter wie sie mit einem Mann in Uniform spricht. „Fritzki, wir haben Nachrichten von deinem Vater.“ „Kommt er bald nach Hause?“ Traurig schüttelt sie den Kopf: „Nein, Friedrich wurden in dem idyllischen Städtchen Bitani von einem amerikanischen Scharfschützen die Eier abgeschossen und er blutete langsam und qualvoll aus.“ Tränen bildeten sich in Fritzki's Augen: „Aber Onkel Erhardt hat mir versprochen er würde auf Vati aufpassen!“ „Ach, Onkel Erhardt... der Amerikaner hat Friedrich mit einer Sprengfalle versehen. Als Erhardt dem blutenden und wimmernden Friedrich helfen wollte, zerfetzte eine Granate seine Eingeweide. Der Helm flog fast zwölf Meter weit.“ Ich bin mir manch-

mal nicht ganz sicher, was ich mit den Informationen anstellen soll, die mir das Fernglas in Sniper Elite 4 über diverse Soldaten preis gibt. Will ich wirklich wissen, ob das digitale Abbild eines Soldaten sich um seine Kinder zuhause sorgt, kurz bevor ich in der Röntgen-Killcam dessen Herz in Zeitlupe und hohem Detailgrad explodieren sehe? Als Open-World-Mörder-Simulator funktioniert das Spiel ziemlich gut. Es gibt viele Möglichkeiten, den virtuellen Nazis das (nicht mehr allzu lange) Leben zur Hölle zu machen. Leider ist die KI selbst auf höheren Schwierigkeitsgraden ein bisschen begriffsstutzig. Es hat mich vom Spielgefühl ein bisschen an Metal Gear Solid 5 erinnert, dort konnte ich die etwas doofe KI auch an der Nase herumführen. 🎮



## — joker0222 — Horizon - Zero Dawn (PlayStation 4)

*joker0222 kämpfte mit der toughen und sympathischen Aloy in **Horizon - Zero Dawn** gegen Maschinenwesen in einer der schönsten Postapokalypsen aller Zeiten und erfuhr vom Untergang der Zivilisation.*



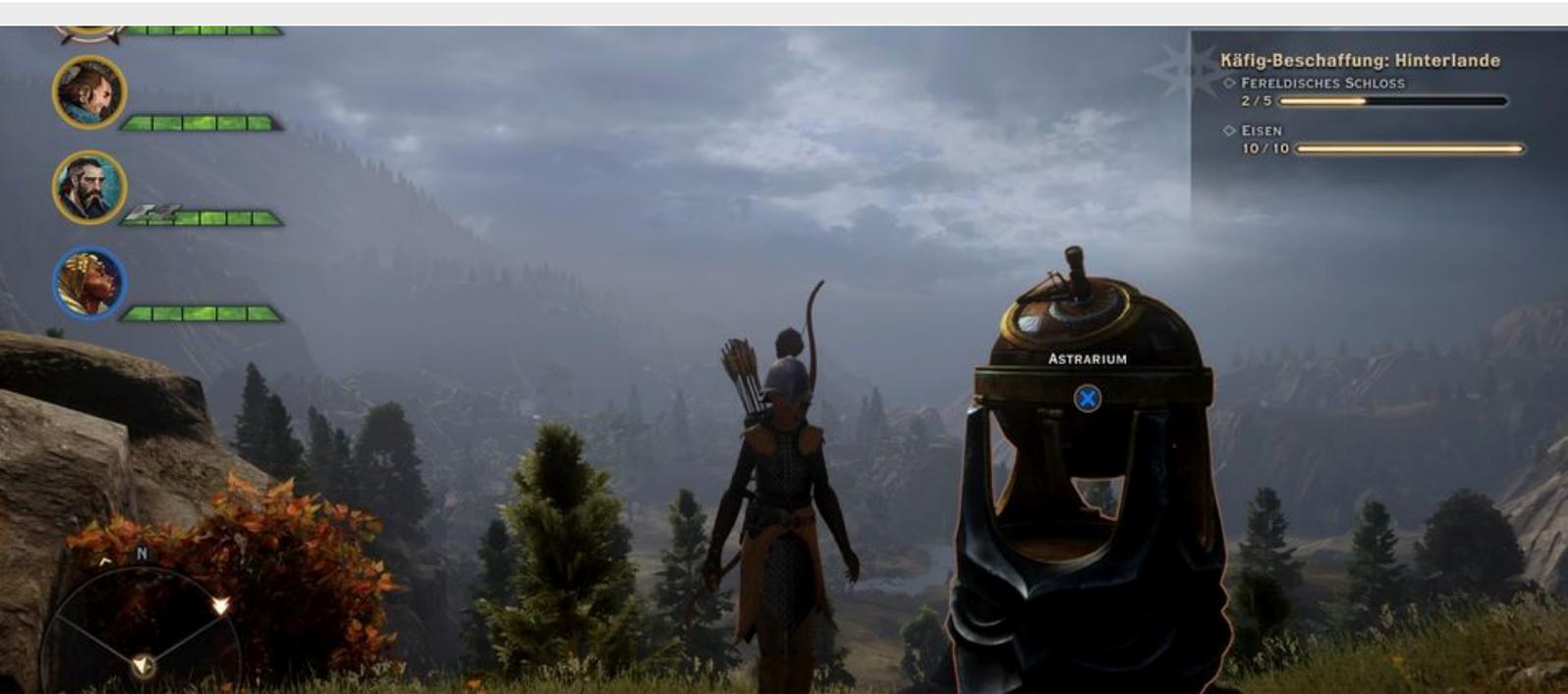
› Die kleine Aloy hat es nicht leicht. Schon als Baby wird sie vom steinzeitlichen Stamm der Nora gemieden und dem ausgestoßenen Rost zur Pflege überlassen. Von den übrigen Nora-Bälgern verspottet und gepiesackt lernt sie früh allein zu überleben. Dieser Prolog über ihr Heranwachsen lässt mir Aloy bereits ans Herz wachsen und hebt sie weit über die stummen Helden anderer Spiele heraus. In den folgenden 80 Stunden erkunde ich die wunderschöne Welt und finde nicht nur heraus, was es mit Aloys eigener Herkunft auf sich hat, sondern auch, wieso im krassen Gegensatz zur Stammesgesellschaft überall Maschinen rumlaufen, die an Tiere erinnern – an feindliche Tiere. In uralten verfallenen Ruinen finde ich die Relikte der „Alten“, den Vorfahren der jetzigen Menschen. Sie geben Zeugnis von einer apokalyptischen Bedrohung

und zu welcher verzweifelten Entscheidung sie führte. Diese Ruinenerkundungen und die Aufzeichnungen aus längst vergangenen Zeiten rufen nicht selten Gänsehaut bei mir hervor. Aber nicht nur die ferne Vergangenheit, auch die Intrigen und Ränke der verschiedenen Stämme sind spannend und toll inszeniert. Auch im Kleinen, wenn etwa kleine verbale Giftpfeile von Animositäten unter den Stämmen zeugen. Gestört haben mich nur kleine Gameplay-Schwächen, etwa Klettern nur da, wo es das Spiel will. Das trübt aber nicht das Erlebnis, denn Story, Charaktere und Atmosphäre sind herausragend und ich kann es kaum glauben, dass sie vom selben Studio kommen, das zuvor das erzählerisch bestenfalls mittelprächtige Killzone - Shadow Fall ablieferte. Ganz großes Kino Guerrilla Games! 🎮



## — Der Marian — Dragon Age - Inquisition (PlayStation 4)

*Der Marian grast die Landkarte in **Dragon Age - Inquisition** ab – immer auf der Suche nach Astrarien, Höhlen oder Scherben – und versucht dabei nicht die Hauptquestreihe aus den Augen zu verlieren.*



➤ Dragon Age - Inquisition hatte ich mir letztes Jahr zur Playstation 4 dazu geholt. Der Preis war da schon sehr günstig und ich war dann doch neugierig auf den Bioware-Titel. Von der Reihe hatte ich auch zuvor keinen gespielt. So wirklich rein in das Spiel kam ich dann letztes Jahr aber irgendwie nicht. Nach einigen Stunden war die Motivation schon wieder weg, auch wenn mir das bis dahin Gesehene schon gefallen hat. Nun habe ich mich den vergangenen Monat doch mal wieder hingeworfen und den Controller zur weiteren Erkundung der Spielwelt in die Hand genommen. Dieses Mal hat es dann doch nochmal anders „Klick“ gemacht. Nun treibt mich die Neugier im-

mer weiter, auf der Suche nach neuen Entdeckungen und der Frage, wie sich die Hauptgeschichte weiterentwickelt. Die Spielwelt lädt optisch und inhaltlich zum Eintauchen ein. Die Kämpfe kommen mir dann fast wie Beiwerk vor und ich gehe sie sehr actionorientiert an. Mit meiner Bogenschützin heißt es dann einfach draufhalten und die NPCs kümmern sich schon um den Rest. So spielt sich dieser Teil dann eher wie ein Action-Rollenspiel. Optisch bin ich sehr beeindruckt und der Sammeltrieb und die dialoggetriebene Geschichte bleibt bisher spannend. Nach nun gut zwölf gespielten Stunden bin ich mal gespannt, ob ich bis zum Schluss dabei bleiben werde. 🎮

# Juli 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

Labrador Nelson (3x)

ganga

Sok4R (2x)

Vampiro

Ganon

Der Marian

Makariel

Maverick (2x)

Melangel

LRod

Olphas



” Die Charaktere sind mir ans Herz gewachsen, die schiere Anzahl an guten Quests und eine solide Story haben mir doch viel Spaß bereitet. “

— Labrador Nelson



## — Labrador Nelson — Mass Effect - Andromeda (PC)

*Nachdem **Labrador Nelson** erst im März Mass Effect 3 durchgespielt hatte, war er irgendwie immer noch im Modus und traute sich trotz gemischter Kritiken an **Mass Effect - Andromeda** ran und wurde alles andere als enttäuscht.*



› Die ersten Stunden von Mass Effect - Andromeda sind eher zäh, die Handlung stottert vor sich hin und der Gesamteindruck ist eher von Langeweile und kaum vorhandener Identifikation mit naiven und blassen Charakteren geprägt als von fesselnder Spannung oder krasser Action. Aber wie gesagt, das ist nur der erste Eindruck. Überrascht hat mich, dass das Spiel im Laufe der folgenden Stunden in der Lage war, nicht nur mein Interesse an der Spielwelt zu wecken, sondern auch eine Komplexität im gesamten Gameplay, sei es die Steuerung, das Kampfsystem, die Charakterentwicklung oder die Questvielfalt an den Tag zu legen. Alles in allem ist Liebe zum Detail erkennbar. Lediglich technische Probleme trübten noch eine Weile den Spielspaß, bis mit Patch 1.06 endlich der nervige DirectX-Fehler behoben war, der zu regelmäßi-

gen Abstürzen führte. Ich stehe sonst ja gern in der ersten Reihe, wenn es um EA-Bashing geht, aber in diesem Fall muss ich den Tech-Support von Bioware loben, die mit regelmäßigen Updates und Bugfixes das fabelhafte Spielerlebnis engagiert unterstützten. Noch näher an das Entwicklerteam von Bioware Montreal bin ich innerlich gerückt, nachdem ich den Artikel auf Kotaku zur turbulenten Entwicklung von ME:A - The Story Behind Mass Effect: Andromeda's Troubled Five-Year Development – gelesen habe. Diese Lektüre kann ich nur jedem ans Herz legen. Nach über 173 Stunden sah ich dann das furiose Finale des Sci-Fi-Epos. Die Charaktere sind mir ans Herz gewachsen, die schiere Anzahl an guten Quests und eine solide Story haben mir doch viel Spaß bereitet. 🎮



## — ganga — Fallout - New Vegas (PC)

*Angefixt durch ein Altbier und die Lobpreisungen von Jochen Gebauer wagte sich **ganga** erneut in die Welt von **Fallout - New Vegas**. War es Liebe auf den zweiten Blick?*



› Mein letzter Steam Erfolg in Fallout - New Vegas datierte aus dem Dezember 2011. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt muss ich die Lust an dem Spiel nach knapp 20 Stunden verloren haben. Mein Einstieg in die Fallout-Reihe war Teil 3, den ich kurz davor beendet hatte. Ich vermute mal es lag an der zeitlichen Nähe, dass ich des Spielprinzips überdrüssig wurde und New Vegas nicht mehr weitergespielt hatte. Vielleicht lag es aber an den ersten Stunden in der Mojave-Wüste. Der Einstieg fiel mir auch im zweiten Anlauf schwer. Die ersten Orte sind nicht sonderlich spannend, abgesehen vielleicht noch von Novac. Außerdem gibt es recht wenig Quests und diese sind auch keine wirklichen Höhepunkte. Erst mit „Flieger

grüß mir die Sonne“ (oder „Come fly with me“) fand ich ein erstes Highlight. Nach gut 20 Stunden habe ich inzwischen auch das namensgebende Las Vegas erreicht und kann mich vor Quests rund um den Strip kaum noch retten. Mit ein paar Grafik-Mods sieht New Vegas auch heute noch recht ansehnlich aus. Das Gameplay flutscht ebenfalls noch recht gut, leider ist das Spiel jedoch immer noch ein wenig buggy, wenn auch sicherlich nicht so stark wie zum Release 2010. Nachdem ich jedoch auch mit Teil 4 der Fallout-Serie jede Menge Spaß hatte bin ich froh, wieder in die Welt abtauchen zu können. Diesmal beende ich es bestimmt – ob es dann Liebe wird oder doch nur ein Techtelmechtel – mal sehen. 🎮



## — Sok4R — Pokemon Mond (3DS)

*Anfang Mai 2017 in Süddeutschland: Eigentlich wollte **Sok4R** sich nur auf einer Fan-Seite informieren, ob es neue Downloads zu **Pokémon Mond** gibt, das Spiel selbst liegt noch weitestgehend ungespielt herum. Allerdings stolperte er dann über einen dicken Spoiler zur Story – und da das Wissen zu sehr an ihm nagte, hat er richtig angefangen zu spielen. Und war überrascht, wie viel Neues darin steckt.*



► Die Pokémon-Spiele waren nicht wirklich bekannt dafür, weit von ihrer Grundformel abzuweichen: Drei Starter, Rivale, Professor mit dem Namen eines Baums, acht Arenen, Top 4, Champ, kennt man alles. Und schon hier brechen die neusten Ableger mit einigen Traditionen: richtige Rivalen gibts ja schon eine Weile nicht mehr, in der Alola-Region gibt es aber keine Arenen oder Pokémon-Liga. Erstere werden durch Prüfungen ersetzt, die so ziemlich die selbe Funktion haben. Letztere wird noch aufgebaut, wird aber praktischerweise gerade fertig als man alle Prüfungen bestanden hat. Was mir wirklich gefällt sind eigentlich überfällige Komfort-Features: durch das PokeMobil-System muss man nicht einen Platz in seinem Team für einen VM-Sklaven opfern. Das scheint mir auch nötig zu sein, das Spiel scheint mir deutlich

schwerer als die Vorgänger, so viele Heilitems musste ich schon lange nicht mehr einsetzen. Die Z-Attacken sind ein weiteres Mittel, das, richtig eingesetzt, einen Kampf drehen oder komplett verpuffen kann. Als frisch gekürter Champ gibt es die zweite große Änderung: statt wieder und wieder gegen die Top 4 und Champs anzutreten bin ich der Champ und muss meinen Titel verteidigen – das war überfällig. Zusammenfassend muss ich sagen, dass mir das Spiel mehr Spaß gemacht hat als ich angenommen hatte, zumal ich erst vor kurzem Alpha Saphir beendet habe und ich normalerweise nicht zwei sehr ähnliche Spiele direkt hintereinander spielen kann. Pokémon Mond bringt genug Neues, um frisch zu wirken, ohne zu weit von den bekannten Formeln abzuweichen und noch vertraut zu wirken. 🎮



## — Vampiro — Rimworld (PC)

*Vampiro* kolonisierte in **Rimworld** um sein Leben.



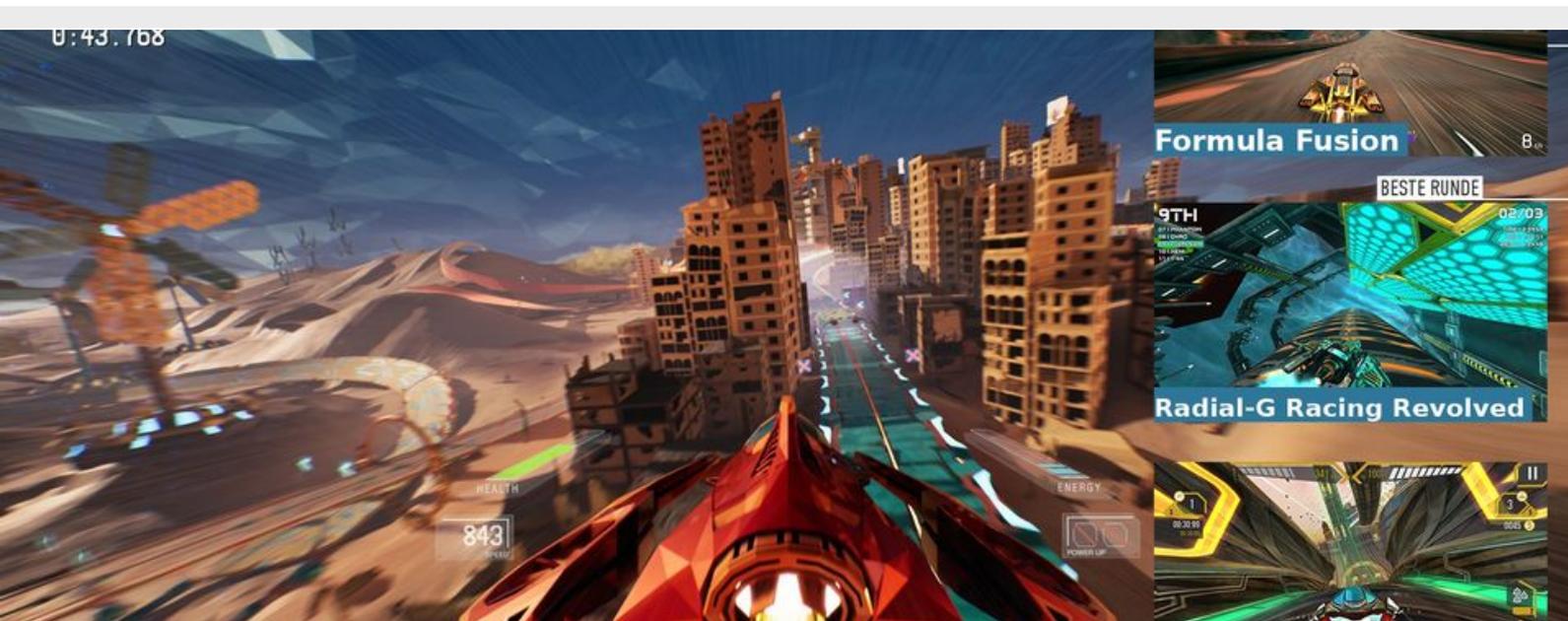
› Im Juli habe ich endlich mal wieder Rimworld gespielt. Was ist Rimworld? Mein Indie-Check ist immer noch aktuell. Zwei Alphas weiter (aktuell: Alpha 17) gibt es auch für mich einiges Neues zu entdecken, wie die neue Kleidungsmechanik, den Forschungsbaum (geil!) oder die Weltkarte. Die Mechanik klappt weiterhin gut und es gibt eine immense Vielfalt. [In meinem ersten Let's](#)

[Play](#) endet der Run Rimworld-typisch spektakulär. In der [gerade gestarteten 2. Season](#) kann ich viele Erkenntnisse schon gewinnbringend umsetzen. Außerdem habe ich noch viel Ultimate General - Civil War gespielt. Die gewonnenen Erkenntnisse von Jörg Langer und mir findet ihr [im großen GamersGlobal-Test](#). 🎮



## — Labrador Nelson — Redout (PC)

*Lechzend nach Antigravitations-Raserei probierte **Labrador Nelson** einige Genvertreter auf PC aus. Immer auf der Suche nach dem alten Wipeout-Feeling und mangels PlayStation auf Alternativen angewiesen, durchlebte er so manche Enttäuschung und landete schließlich bei **Redout**.*



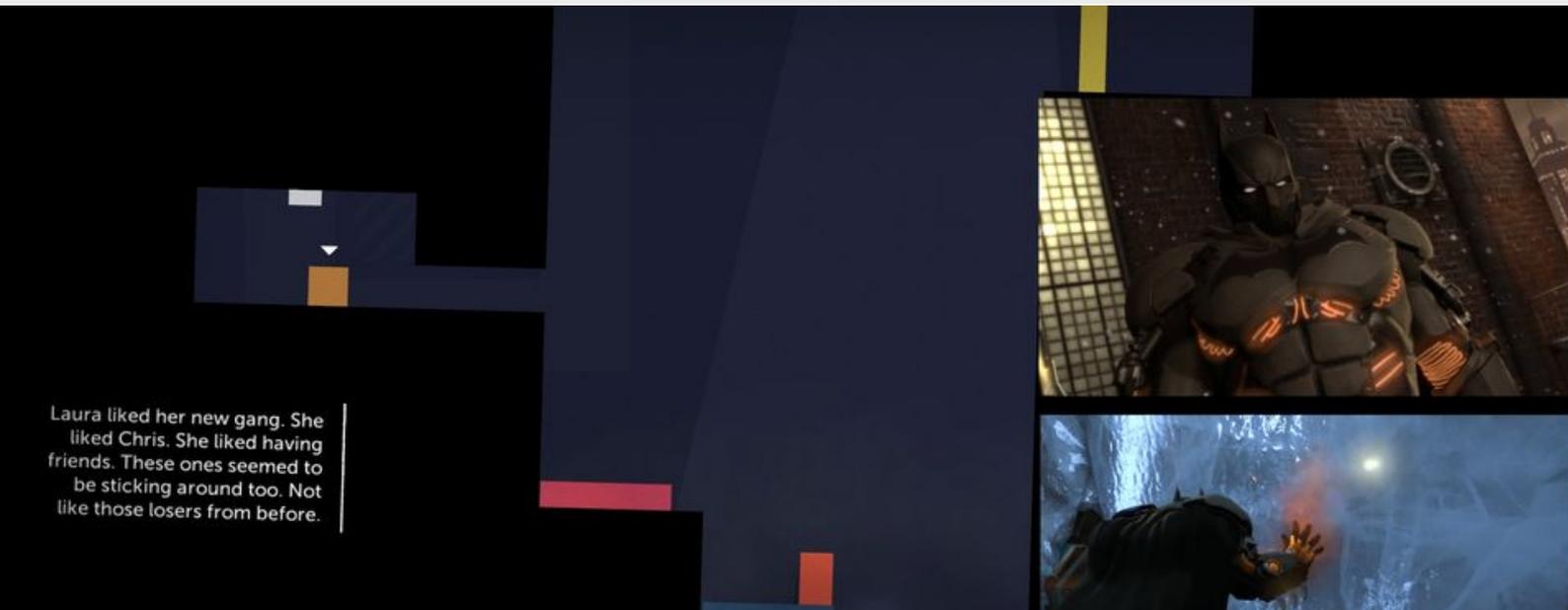
› Vor Jahren habe ich Wipeout auf der PS1 gespielt und war hin und weg. Vor einiger Zeit konnte ich das Erlebte auf PSVita auffrischen. Jetzt war es an der Zeit, sich intensiver mit Anti-Gravity-Racern auf PC auseinanderzusetzen. Zuerst fiel mir Flashout 2 von Jujubee ins Auge, seit 2014 auf dem Markt, ein ganz solider, an F-Zero erinnernder Raser mit diversen Modi und viel Inhalt, aber aufgrund der hoffnungslos veralteten Optik und der kruden Fahrphysik kein ernstzunehmender Kandidat. Radial-G Racing Revolved von Tammeka Games hingegen schien ganz vernünftig. Futuristische Holo-Optik, VR optimiert, was für mich nach Anschaffung der Oculus Rift ein wichtiges Kriterium darstellt, wilde Richtungswechsel, magenverrenkende Loopings in einer minimalistischen Umgebung. Auf Dauer blieb jedoch nur ein

abstrakt-schnödes Achterbahnfeeling über. Auf Formula Fusion hatte ich mich richtig gefreut, warb die Kickstarter-Kampagne doch mit einer Wipeout-Hommage ehemaliger Psygnosis-Entwickler. Bedauerlicherweise bot der Titel außer einem genialen Vehikeldesign und recht ansprechendem Setting und Fahrphysik nur einen lahmen Soundtrack, kaum Abwechslung und machte insgesamt einen unfertigen Eindruck. Zum Glück gibt es ja noch Redout! Mit famoser Grafik, tollen Rennstrecken, richtig geilem Sound und anspruchsvoller Steuerung steckt der Titel von 34BigThings alle Kandidaten in die Tasche. Mit Splitscreen, Upgrades, fettem Karrieremodus, verschiedenartigen Vehikeln, zahlreichen Rennmodi, Online-Highscore, Sturmeffekten, VR-Optimierung und super Fahrgefühl konnte das Spiel bei mir richtig punkten. 🎮



## — Ganon — Thomas was alone (PC)

**Ganon** hatte im Juli nicht sehr viel Zeit zum Spielen und wählte daher zwei kleine Titel: Einen DLC und ein Indie-Spiel.



› Während draußen Temperaturen über 30 Grad herrschten, wagte ich mich zurück ins winterliche Gotham von Batman - Arkham Origins. Der DLC Cold, Cold Heart spielt in der Silvesternacht und dreht sich um Mr. Freeze. Der crasht eine Party und entführt den Ehrengast. Batman nimmt die Verfolgung auf und deckt schließlich die tragische Geschichte hinter dem frostigen Schurken auf. Das spielt sich natürlich alles wie gewohnt, allerdings mit recht starkem Stealth-Fokus. Selbst mit Nebenaufgaben ist man nicht mehr als drei bis vier Stunden beschäftigt. Etwa genauso lange saß ich an Thomas was alone, einem typischen Puzzle-Platformer. Man wechselt hier zwischen mehreren Charakteren mit verschiedenen Eigenschaften, die nur durch unterschiedlich geformte und farbige Rechtecke dargestellt sind. Ihre Gedanken und Persönlichkeiten

werden durch einen Sprecher kommentiert, den ich ähnlich cool fand wie in The Stanley Parable oder Dear Esther. Die minimalistische Grafik störte mich überhaupt nicht und erklärt sich durch das Szenario. Eher nervig fand ich aber den (auch gewollt) altertümlichen Sound. Probleme hatte ich stellenweise mit der Steuerung: Es kam öfter vor, dass die Figur sich weiter bewegte, nachdem ich den Stick des Gamepads schon losgelassen hatte. Das hatte was von einem schlecht kalibrierten Joystick (die Älteren werden sich erinnern). Das Zusammenspiel der Figuren machte aber viel Spaß, leider gab es auch Levels, in denen man mit nur einem Charakter schnelle Reflexe beweisen musste wie in einem reinen Jump'n'Run. Für so etwas habe ich eine eher niedrige Frustrationstoleranz. 🎮



## — Der Marian — Nioh (PlayStation 4)

*Der Marian zerschmetzelt in Nioh japanische Banditen, Untote sowie Dämonen und verinnerlicht dabei nach und nach die komplexen Kampfmechaniken.*



› Auch wenn meine Frustschwelle bei solchen Souls-ähnlichen Spielen wie Nioh eigentlich nicht hoch genug ist, so hat mich dieser Titel mit japanischem Setting dann doch gereizt. Zum einen, da ich selbst einige Monate in Japan leben durfte und daher das Szenario mit japanischer Mythologie sehr spannend finde. Zum anderen macht mir trotz allem diese Art von Action-Rollenspielen an der Konsole doch sehr viel Spaß (bis zum nächsten Frust-Moment). Im direkten Vergleich zu Dark Souls 3 fühlte ich mich bei Nioh erst mal sehr viel besser abgeholt. Als Einführung gibt es einen Prolog, in dem ihr euch aus dem Tower of London des siebzehnten Jahrhunderts befreit und dabei schon einen Großteil der Spielmechaniken lernt. Anschließend besteht noch die Möglichkeit in einem Dojo-Tutorial diese vertieft zu erlernen, was

meiner Meinung nach äußerst empfehlenswert ist. Die Möglichkeiten im Kampf sind dann nämlich doch noch eine Ecke vielfältiger als in der Souls-Reihe. Dabei spielen sich die Kämpfe gefühlt schneller und dynamischer als im großen Vorbild und es gibt mehr Ausrüstung aufzusammeln. So kommt Nioh einem 3D-Action-RPG sehr viel näher, verzeiht aber trotzdem wenig Fehler. Dennoch macht mir das Spiel nach den ersten Stunden weiterhin Spaß, auch wenn ich doch einige der Wege im ersten echten Level nun schon einige Male wiederholt gelaufen bin, um mich zu den nächsten Herausforderungen zu kämpfen. Und so geht es Schritt für Schritt und Stufe für Stufe voran, vorbei am nächsten Dämon und auf zu einem neuen Gebetsschrein. 🎮



## — Makariel — Battlefield 1 (PC)

***Makariel** hat sich nach sieben Jahren einen brandneuen PC zum Spielen gegönnt. Um die Grafikkarte zu testen bot sich **Battlefield 1** an, das grafisch eindrucksvoll ist und mit dem Ersten Weltkrieg ein frisches Szenario bietet.*



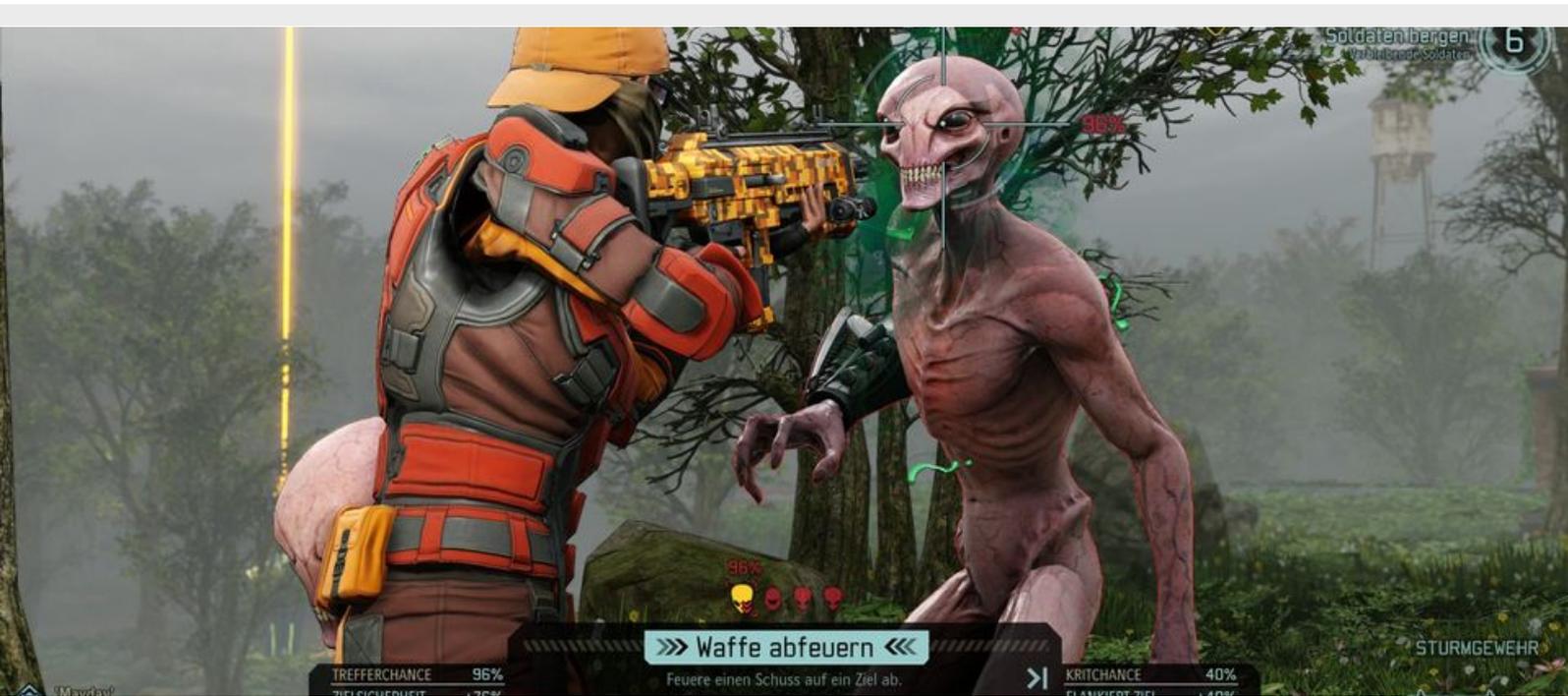
› Ich erwartete ja keine historisch akkurate Simulation des Ersten Weltkriegs. Wenn ich mich an die im Zweiten Weltkrieg spielenden Teile von Call of Duty erinnere, waren deren Kampagnen auch immer ein bisschen wie Actionfilme zum Mitspielen, aber erschienen zumindest oberflächlich authentisch. Battlefield 1 hält sich nicht mit solch Kleinigkeiten wie Authentizität auf. Ungefähr zur Hälfte der Kampagne verkörperte ich einen Panzer auf zwei Beinen an der Front zwischen Italien und Österreich-Ungarn, der ein Maschinengewehr – das üblicherweise zwei bis drei Soldaten benötigte und stationär verwendet wurde – aus der Hüfte feuert. Ein wahrer Kugelhagel prallte wirkungslos von mir ab, während ich durch die Li-

nien der Österreicher fuhr wie ein Mährescher durch ein Kornfeld. Es erinnerte mich mehr an die übermenschlichen Space Marines im Warhammer 40K-Universum oder zumindest die Kerberos aus Jin-Roh, als an menschliche Soldaten im Ersten Weltkrieg. Nachdem unser Held nahe dem Gipfel seinen Bruder wiederfindet, der im Sterben liegt, wird die Musik melancholisch und die Tragik dieses Krieges unterstrichen. Ähnlich der Tragik wenn ein britischer Panzerkommandant heldenhaft sein Leben gibt. Die paar hundert feindlichen Soldaten, die auf dem Weg dorthin sterben mussten, verdienen jedoch keine Cutscene, mit tragischer Musik untermalt. 🇨🇭



## — Labrador Nelson — Xcom 2 (PC)

*Nach längerer Abstinenz ist **Labrador Nelson** wieder ins Reich der Rudentaktik zurückgekehrt und hatte beinahe schon vergessen, was für ein sensationelles Spiel **Xcom 2** doch ist.*



► Cheating ist ja so eine Sache und spaltet mitunter die Gemüter. Ich stand der Sache schon immer relativ offen gegenüber, wenn es dazu dienlich war, den Spielspaß zu erhöhen, fragwürdige Designentscheidungen zu korrigieren oder unfaire Balancing-Schnitzer auszugleichen. Dass wir uns nicht falsch verstehen, ich rede ausschließlich von Solo-Spielerfahrungen. Cheating online oder im Multiplayer ist und bleibt für mich ein No-Go! Langer Rede, kurzer Sinn, ich packte kürzlich Xcom 2 wieder aus und überlegte, woran es denn lag, dass ich es damals beiseite legte, obwohl der Firaxis-Titel für mich zu den absoluten Top-Spielen des letzten Jahres zählt. Ach ja, die unsäglichen Rundenlimits. Heinrich Lehnhardt hatte in der SDK ja so recht. Wie kann man denn sowas nur machen. OK, kann man schon, aber dann bitte optional.

Hatten die Entwickler denn keine Lust, die Spieler etwas länger durch die toll designten Levels zu führen? Sie unterschiedliche Strategien ausprobieren zu lassen ohne regelmäßige Neustarts? Wohl nicht, denn ich war genötigt, den Steam-Workshop zu konsultieren. Und siehe da, das Spiel ließ sich „reparieren“. Es eröffnete sich plötzlich ein gänzlich neues Spielgefühl. Endlich war ich in der Lage, auf hohem Schwierigkeitsgrad alle Drops der Aliens einzusammeln, Soldaten am Leben zu erhalten, um mich an ihrem Fortschritt und den Upgrades zu erfreuen, und zahlreiche Aspekte des Spiels überhaupt erst zu Gesicht zu bekommen. Nebenbei erhöhte ich auch mein Einkommen samt Vorratslieferungen. Ein wirklich fabelhaftes Spiel habe ich mir da zusammengebastelt, nun ja, basteln müssen. 🎮



## — Maverick — The Warlock of Firetop Mountain (PC)

***Maverick** hat es im Juli erneut als Abenteurer in eine unheimliche Festung verschlagen. **The Warlock of Firetop Mountain** ist eine digitale Umsetzung des gleichnamigen Abenteuer-Spielbuchs, das erstmals 1982 von Ian Livingstone und Steve Jackson publiziert wurde und die langlebige Fighting-Fantasy-Reihe begründete. Diese in Buchform veröffentlichten Solo-Abenteuer sind mit einem simpleren Regel- und Kampfsystem als übliche Pen&Paper-RPGs ausgestattet.*



› Die inhaltlich leicht erweiterte, digitale Version kommt mit einer Besonderheit daher, denn sie wird optisch wie ein typisches Brettspiel präsentiert. Zu Beginn suche ich mir aus mehreren Helden/Heldinnen eine Spielfigur aus. Diese unterscheiden sich von drei Attributen und den Angriffsmanövern im Kampf, aber auch von der persönlichen Hauptquest im Spiel selbst. Dann erkunde ich Zug um Zug die mächtige Bergfestung des Hexenmeisters Zagar, deren Szenerie und Einrichtung sich vor mir sichtbar aufbaut, ein klasse Effekt, der den Tabletop-Look stilecht unterstreicht. Anhand von begleitenden Texttafeln und Illustrationen wird das Abenteuer vorangetrieben und das Geschehen detailliert beschrieben. Oftmals darf ich aus mehreren Optionen auswählen, wie ich weiter vorgehe: So kann ich manchen Kampf gegen Feinde ver-

meiden, wenn ich es geschickt anstelle (und die Würfel stimmen). Kommt es zum Gefecht, wird dieses auf einem extra Kampfscreen rundenbasiert ausgetragen. Hier kommt es auf ein wenig Taktik und (Würfel-)Glück an: Ich muss vorab entscheiden, welches Feld ich angreife, dabei kann es passieren, dass der Gegner woanders hinzieht und der Schlag daher ins Leere geht. Sterbe ich im Kampf, kann ich bis zu 2x an einem Rastpunkt wiederbelebt werden. Danach bleibt nur der Neustart übrig, bei dem ich meine bisherigen Entscheidungen überdenken und einen anderen Weg innerhalb der Festung einschlagen kann. Tin Man Games ist es gelungen, eine stimmungsvolle Neuinterpretation des klassischen FF-Abenteuers abzuliefern, das für Fans der Buch-Reihe und Genre-Neulinge eine Empfehlung wert ist. 🎮



## — Steffi Wegener — Yonder - The Cloud Catcher Chronicles (PC)

***Steffi Wegener*** suchte die absolute Entspannung – und fand sie in  
***Yonder - The Cloud Catcher Chronicles.***



› Ab einem gewissen Alter und unter gewissen Umständen neigt der Mensch dazu, das Leben etwas ruhiger angehen zu lassen. Statt Ü30-Party gibt es einen gemütlichen ARTE-Abend vorm Fernseher, statt Metallica schwappt der Café-del-Mar-Sampler aus den Wohnzimmer-Boxen und statt Diablo 3-Klickorgien sucht man sich beim Online-Händler ein Spiel mit dem Tag Entspannung. Keine Waffen, keine Kämpfe, keine Gewalt. Das verspricht das Open-World-Adventure Yonder - The Cloud Catcher Chronicles. Zu schön um wahr zu sein! Als ich die Welt von Gemea erstmals betrete, knief ich die Augen zusammen. Alles so bunt hier, fast kitschig. Und nun? Sandbox heißt: einfach probieren. Knapp eine Stunde später: Ich habe Feuer gemacht! Stolzler könnte es auch Tom Hanks in Cast Away nicht sagen. Etwas später: Ich habe Steine gesammelt! Es

klingt verrückt, aber das macht Spaß. Noch später: Ich habe mich mit einem weißen Kaninchen angefreundet, das mir nun ständig hinterherläuft. Ich habe geangelt und die Fische wieder freigelassen. Ich habe mit Menschen geredet, die sogar mit Quests an mich herangetreten sind. Habe abgelehnt, artet ja sonst in Arbeit aus... Ich will meine Ruhe haben. Und wenn ich Lust habe, koch oder bau ich mir etwas. Und trotz der comicartigen Grafik habe ich stets das Gefühl, dass die Welt lebt. Alles hat auf alles eine Auswirkung. Yonder hat nichts von der aufdringlichen „Mach was!“-Attitüde eines thematisch nicht unähnlichen Minecraft. Es ist einfach nur liebenswürdig, gemütlich und entspannend. Genau das, was ich ab einem gewissen Alter und unter gewissen Umständen brauche. 🍷



— L Rod —

## The Legend of Zelda - Breath of the Wild (Switch)

*The Legend of Zelda - Breath of the Wild hat keine besonders umfangreiche Story und auch nicht viele Nebenquests. Wieso man man dennoch sehr viel Zeit in dem Spiel verbringen kann ohne sich zu langweilen, schildert **L Rod** anhand eines typischen Abends in der Welt von Hyrule.*



› Ich stehe auf einem Turm und überblicke die weiten Ebenen von Hyrule. In der Ferne erspähe ich einen Drachen, der um einen Berggipfel kreist. Davor wartet ein unerforschter Schrein auf mich. Das Ziel ist klar. Ich springe vom Turm und gleite per Fallschirm so weit wie möglich. Danach geht es zu Fuß weiter. Doch bevor ich mein Ziel erreiche, sehe ich am Wegrand aufgestapelte Blöcke. Per Magnetkraft ordne ich diese richtig an und bekomme von einem süßen Tierchen einen Krogsamen geschenkt. Weiter geht's in Richtung Norden. Plötzlich höre ich aus dem Wald am Wegrand einen Hilferuf. Ein Wanderer wird von einem Monster attackiert! Entschlossen eile ich ihm zur Hilfe. Zur Belohnung gibt's wertvolle Eispfeile. Da ich ein paar Rüben erblickt habe, die die Gesundheit erhöhen, bleibe ich im Wald und suche nach

weiteren Kochzutaten. Am Waldrand gelange ich an einen Abgrund, darunter ein See mit einem Kreis aus Seerosen. Per Fallschirm springe ich hinein und werde mit einem weiteren Krogsamen belohnt. Leider regnet es nun und die Felsen sind zu glatt, um wieder hochzuklettern. Daher muss ich einen Umweg machen, der durch ein Monstercamp führt. Den Späher auf dem Aussichtsturm erledige ich mit einem gezielten Pfeil, die anderen greife ich im Nahkampf an. Meine Waffe zerbricht, doch ein verletzter Gegner hat seine Keule verloren, die ich aufnehme und den nun wehrlosen Widersacher erledige. Schließlich erreiche ich den Schrein, der zum Glück ein eher einfaches Rätsel enthält. Ein Blick auf die Uhr ist die Rettung für den Drachen, denn dafür brauche ich mindestens einen weiteren Abend. 🎮



## — Maverick — Heroes of the Monkey Tavern (PC)

**Maverick** machte sich im Juli mit seinen **Heroes of the Monkey Tavern** auf, neue Abenteuer zu erleben. Schwerter wurden gewetzt und neue Zauberformeln erlernt, um sich den zu erwartenden Gefahren zu stellen.



› Abenteuerer haben es schwer: Kaum haben sie Gold angehäuft, wird das Glitzerzeugs schon wieder beim Suff in der nächsten Taverne verschleudert. So bleibt meinen Helden der Affen-Taverne nichts anderes übrig, als sich auf die gefährliche Suche nach neuen Reichtümern innerhalb eines mehrstöckigen Dungeons zu machen. Die vierköpfige Party kann ich aus einem Pool an Klassen frei zusammenstellen, ich wähle klassisch einen Kämpfer, Kleriker, Dieb und Magier, Namen für diese darf ich aber nicht vergeben. Optisch ist das Spiel durchaus ansehnlich gelungen, nur die drei Umgebungssets der insgesamt acht Etagen unterscheiden sich nicht groß voneinander, und mehr Level-Details vermisste ich auch. Dafür ist der Soundtrack überaus gelungen, die Musikstücke sind thematisch gut gewählt und stimmungsvoll arrangiert. Während

ich ganz klassisch schrittweise den Dungeon erkunde, treffe ich auf eine breite Auswahl an Monstern, die ich in Echtzeit bekämpfe, inklusive dicken Boss-Gegnern. Leider sind die Kämpfe statisch, denn meine ganze Gruppe erleidet Schaden, sobald ich mit ihr nach hinten ausweiche. So bleibt nur das stete Auswählen der mit Cooldown versehenen Zauber und Waffen übrig, bis der Feind totgeklickt ist. Beim Level-Up steigen die Charakterwerte automatisch an, neue Zauber oder Fähigkeiten sind fest vorgegeben, zumindest die Suche nach neuer Ausrüstung für meine Gruppe motiviert etwas. Der klassische Dungeon-Crawler bleibt leider etwas hinter meinen Erwartungen zurück, spartanisch ausgestattete Levels, seichte Rätsel-Einlagen und die statischen Kämpfe kosten einiges an Atmosphäre. 🎮



## — Sok4R — Beyond - Two Souls (PlayStation 4)

*Damit seine PS4 neben ihrem Dienst als Blu-Ray-Player auch mal einen dafür vorgesehenen Sony-Exklusiv-Titel abspielt, hat sich **Sok4R** in **Beyond - Two Souls** gestürzt. Da er interaktiven Filmen eher skeptisch gegenüber steht erstmal nur leihweise, blieb dann aber doch bis zum Ende gespannt dabei.*



› Eigentlich mag ich Spiele, die mehr interaktive Filme sind, nicht so sehr, ich schalte dann immer in den spannenden Film-Modus und lehne mich zurück. Wenn ich dann für ein Quick-Time-Event schnell reagieren muss bin ich viel zu langsam. Zumal sie spielerisch keine große Herausforderung darstellen; für mich sind sie eher eine schlechte Ausrede als Gameplay. Beyond - Two Souls nervt nicht damit, indem es sie übertrieben oft einsetzt. Die Kampfsequenzen gehen mir aber auf den Zeiger, die habe ich in 2/3 aller Fälle nicht hingekriegt. Immerhin: es geht meistens weiter auch wenn man sie nicht erfüllt. Bei der Technik hat sich Quantic Dream nicht lumpen lassen, die ist erstklassig. Vor allem die Mimik und Gestik der Hauptfiguren ist mit das Beste was ich jemals in einem Spiel gesehen habe. Das für die Hauptfiguren sehr gute

Schauspieler angeheuert wurden zahlt sich ebenso aus wie die aufwändige Motion-Capture-Technik. Die Figuren wirken sehr glaubwürdig, die Sprecher sind durch die Bank erstklassig – wenn man schon einen interaktiven Film macht, dann bitte so. Die Geschichte ist sehr spannend, sogar die etwas konfus wirkende Reihenfolge hat ihren Sinn. Ich hatte erwartet, dass man viel davon sieht wie Jodi aufwächst, ihre Situation ist ja auch nicht ganz alltäglich. Die Auseinandersetzung mit der Beyond-Dimension kommt jetzt nicht unerwartet, aber das auch ein Kommentar zum Eingreifen der USA in die Weltpolitik dabei ist hat mich überrascht, zumal er sehr gut in die Story integriert ist. Manche Szenen sind aber zu kurz, um eine wirkliche Bindung zu den Charakteren aufzubauen. 🎮



## — Olphas — Clannad (PC)

***Olphas** besucht in **Clannad** eine ganz normale japanische Schule mit ganz normalen japanischen Leuten. Das ist sehr viel emotionaler als sich das erstmal anhört.*



› Und hier bin ich schon wieder mit einer Visual Novel! Aber wenn sonst keiner über dieses zwar eigenwillige, aber gleichzeitig auch wundervolle japanische Genre berichtet, dann mache ich das eben! Das fällt mir aber auch entsprechend leicht, wenn die Spiele eine Güteklasse wie das bereits besprochene Steins;Gate oder aber das Spiel, das ich euch heute vorstellen werde, haben. Clannad ist eine schon ältere Visual Novel vom renommierten Studio Key, von denen ich schon das wundervolle planetarian the reverie of a little planet kenne (Übrigens der perfekte Einstieg! Kurz, emotional, toll!). Und anders als viele andere VN die ich kenne gibt es hier, von ein paar Traumsequenzen mal abgesehen, nur ganz normales Schulleben. Kein Mysterie, kein SciFi, kein Horror – nichts davon. Das klingt natürlich erstmal wenig spannend. Trotzdem bin-

det mich Clannad momentan so stark, dass ich sogar in FF XII kaum weiterkomme. Der Schlüssel hier sind die Charaktere und die vielen, vielen möglichen Handlungsverläufe. Man spielt aus der Perspektive des Schülers Okazaki Tomoya. Anfangs wird angedeutet, dass sein zu Hause nicht das Beste ist. Er gilt in der Schule als auffällig und sein Hauptantrieb im Leben scheint zu sein, möglichst wenig gleichzeitig mit seinem Vater zu Hause zu sein. Im Schulleben lernt man eine Menge anderer Menschen kennen und je nach gewählten Antworten kann man sich auf einzelne Personen konzentrieren und deren Storys erleben. Es gibt sehr viele Handlungsstränge, die man so erkunden kann. Abschließend sei gesagt: Ich hab nichts im Auge! Ihr habt was im Auge! \*blinzel\* 🙄

# August 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

PraetorCreech

crux (2x)

Ganon

Maverick (2x)

Labrador Nelson (3x)

Makariel

Old Lion

LRod (2x)

John of Gaunt

Olphas (2x)

Sok4R (2x)

ganga

timeagent



” Die Story wird nach und nach immer bekloppter  
und die vierte Wand immer durchlässiger. “

— PraetorCreech



## — PraetorCreech — No More Heroes 2 - Desperate Struggle (Wii)

*Animiert durch die Wahl zum Wunschreport im September erinnerte sich **PraetorCreech** daran, dass er noch ein paar ungespielte Titel von Suda51 auf dem Pile of Shame hat. Nun musste die Wii entstaubt und **No More Heroes 2 - Desperate Struggle** beendet werden.*



› Aus irgendeinem Grund möchte Suda51 die Spieler seiner Titel leiden lassen. Die sterbenslangweilige Open World des ersten No More Heroes kann ich mir erklären, das Feature war ein Alleinstellungsmerkmal auf der schwachen Wii-Konsole. Doch der Ersatz im zweiten Teil lässt mich an Vorsatz glauben. Die Story von No More Heroes 2 ist zusammengefasst folgende: Es existiert eine Rangliste der besten Auftragsmörder. Im Anschluss an das Tutorial startet ihr als Nummer 51 und dürft mit eurem Laserschwert alle Besserplatzierten blutig zur Strecke bringen. Dazu müsst ihr linear aufgebaute Levels mit diversen Wellen an Schergen durchschneiteln. Klingt dämlich, macht aber riesig Spaß. Die Fuchtelsteuerung ist nicht übertrieben und funktioniert durchweg gut. Die Story wird nach und nach immer bekloppter und die vier-

te Wand immer durchlässiger. So müsst ihr gegen drei Auftragsmörder gar nicht antreten, angeblich würde der Platz auf der Spiel-Disk knapp. Klingt doch alles fantastisch und jeder (der die miese Auflösung der Wii heute noch erträgt) muss diesen Titel nachholen? Wie gesagt, die Open World wurde zwar gestrichen, dafür gibt es aber nun Minispiele im 16-Bit-Stil, die allesamt keinen Spaß machen. Keinen! Man muss sie aber wieder und wieder und wieder durchlaufen, um Geld für Ausrüstung und Verbesserungen der Charakterwerte zu erhalten (letzteres geschieht dann wieder mit nervenden Minispielen). Dennoch: Die Kämpfe machen so viel Freude, dass ich mich mit Begeisterung bis zum Abspann durchgemordet habe. Sogar auf Teil 3 freu ich mich nun wie ein blutverschmiertes kleines Kind. 🤪



## — Olphas — Uncharted: The Lost Legacy (PlayStation 4)

*Chloe und Nadine nehmen **Olphas** mit auf eine Tour durch den indischen Dschungel. Geht es auch ohne Nathan Drake?*



► Die Abenteuer von Nathan Drake wurden mit Uncharted 4 zu Ende erzählt. The Lost Legacy gibt den Staffelstab weiter an Chloe Fraser, Fans der Reihe vor allem aus dem zweiten Teil bekannt. Ihr zur Seite steht Nadine Ross. Die kennen Serienfreunde schon aus dem vierten Teil, in dem die Söldneranführerin noch eine Gegenspielerin war. Lost Legacy ist kein vollwertiger Teil sondern eher eine Art Standalone-Addon zu U4. Entsprechend ist es mit circa acht Stunden Spielzeit auch kürzer als andere Teile der Reihe. Der kleinere Maßstab spiegelt sich auch in den Locations wieder. Statt um die ganze Welt zu reisen, sind Chloe und Nadine ausschließlich in Indien unterwegs. Das ist aber keineswegs ohne Abwechslung. Zum einen ist die indische Mythologie um Shiva und Ganesha relativ unverbraucht in Spielen, zum anderen sind auch hier

die einzelnen Orte echte Hingucker. Von Städten über Dschungel hin zu atemberaubenden Tempeln ist auch hier alles dabei. Die Story ist dabei ganz in Ordnung, aber nichts Herausragendes. Die Kämpfe sind meiner Meinung nach auch hier das schwächste Glied, allerdings sind sie in Menge und Länge gut ins Spielgeschehen eingemischt und haben mich nicht gestört. Etwas unnötig zäh fand ich ein sehr früh im Spiel stattfindendes „Open World“-Kapitel. Das passt für mich einfach nicht so zu Uncharted. Aber alles danach fand ich wirklich fantastisch. Besonders lobend erwähnen möchte ich die Sprecherinnen von Chloe und Nadine, Claudia Black und Laura Bailey. Die beiden bringen die Chemie zwischen den ungleichen Heldinnen fantastisch rüber. Ich habe Nate keinen Moment vermisst. 🎮



## — Ganon — Xcom - Enemy Unknown (PC)

Bei Alien-Invasionen greift **Ganon** gerne selbst zur Schrotflinte. Um als Kommandant zu bestehen braucht er aber noch ein paar Stunden in der Feldherrenscheule, wie ihm das 2012 erschienene **Xcom - Enemy Unknown** bewies.



► Ist es zu hart, bist du zu schwach: Nach knapp zehn Stunden mit Xcom - Enemy Unknown musste ich mir eingestehen, dass mich selbst der „moderate“ Schwierigkeitsgrad überfordert. Kaum ist man nach circa 90 Minuten aus dem Tutorial raus, steigt der Anspruch der taktischen Missionen rasant an, Fehler haben drastische Konsequenzen (nach dem ersten verhaunenen Einsatz aktivierte ich die Autosave-Funktion) und auf strategischer Ebene ist das Geld knapp, so dass wichtige Anschaffungen liegen bleiben. Nachdem meine erfahrenen Soldaten aus der Anfangsphase bald wegstarben, hatte ich kaum Gelegenheit, Frischlinge hochzuziehen, da gnadenlos immer stärkere Gegner eingeführt wurden. Natürlich gingen viele Fails auch auf meine Kappe, etwa wenn ich zu spät merke, dass die Typen mit den Medikits in einer ganz anderen

Ecke stehen als ihre Kameraden, die sich gerade mit dem Feind anlegen. Das schiebe ich aber auch teilweise dem Interface in die Schuhe. Das ist zwar schick und modern, aber nicht so übersichtlich, wie es eine klassischere Variante wäre. Jedenfalls überwiegte nach einiger Zeit der Frust, einige Länder hatten das Xcom-Projekt verlassen und ich sah keinen Sinn mehr darin, die Partie fortzuführen. Dabei machte mir das Spielprinzip Spaß, wären da nicht die übermächtigen Gegner und der Permadeath meiner Kämpfer. Nachdem ich mein Leid in mehreren Foren (natürlich auch GG) geklagt hatte, bekam ich einige Tipps für einen neuen Anlauf. Möglich also, dass ihr bald einen zweiten Xcom-Beitrag von mir lest. Oder ich hole mir doch eine Switch mit dem einsteigerfreundlicheren Mario + Rabbids. 🍄



## — Maverick — Ruzar - The Life Stone (PC)

***Maverick** hat es im Monat August erneut ins Genre der Dungeon-Crawler verschlagen. In **Ruzar - The Life Stone** von Indie-Entwickler Hammer Glass Studio machte er sich als einsamer Streiter auf, an ein mächtiges Artefakt zu gelangen, das sich tief in den Bergen von Ruzar in den Händen einer verfluchten Mörderin befinden soll und für großes Unheil sorgt.*



› Ruzar - The Life Stone hat mich ungemein positiv überrascht. Neben der soliden Spieloptik und Soundkulisse, welche die vier unterschiedlichen 3D-Dungeon-Sets und Oberweltkarten (Audio-)visuell in Szene setzt, verbreitete Ruzar dank seinem Komplettpaket an Features bis zum Finale nach circa 12 Spielstunden bei mir eine stimmige Crawler-Atmosphäre. Da wäre das durchdachte, nichtlineare Leveldesign der 18 Dungeon-Karten, die mit der Oberwelt verbunden waren und zusätzlich mit Rätseln, die zum Teil auch mal auf Zeit und Geschicklichkeit basierten, aufgepeppt wurden. Secrets und optionale Nebenquests, die zusätzliche XP für den Levelaufstieg und besonders wertvolle Beute mit sich brachten, durften natürlich nicht fehlen. Eine beschriftbare Automap, verteilte Rastplätze und Schnellreise-Steine sorgten für

die nötige Orientierung und einen prima Spielkomfort. Klasse auch, dass ich mich beim Händler neu ausrüsten und gefundenen Kram vergolden lassen kann. Der Charakter-Build des Solo-RPGs erlaubt neben den drei Grund-Klassen Kämpfer, Fernkämpfer und Magier auch einen Klassen-Mix, der aber im Laufe des Spiels dafür nicht so stark wird wie reine Spezialisierer im jeweiligen Fertigkeitenbaum. Lediglich die zu eingeschränkte Monster-Vielfalt ist mir negativ aufgefallen und Gegner lassen sich in den Echtzeitkämpfen oftmals mit dem typischen „Square-Dancing“ zu leicht ausschalten, wobei Ruzar aber auch fordernde Kämpfe eingestreut hat, gut so! Auch wenn es die Güteklasse eines Legend of Grimrock nicht erreicht, Ruzar ist ein empfehlenswertes Spiel, das mit Liebe zum Detail geschaffen wurde. 🎮



## — Labrador Nelson — Desktop Dungeons (Android)

*In der Einsamkeit der Hohenloher Ebene, wo sich Internetfuchs und Mobilfunkhase endgültig Gute Nacht sagen, zog sich **Labrador Nelson** im Urlaub hinter die dicken Mauern eines alten Bauernhauses zurück und zückte im Schaukelstuhl sein Android-Tablet, um einige Stunden in **Desktop Dungeons** zu versenken.*



› Vier Jahre alt ist Desktop Dungeons bereits, doch war es mir bis dato unbekannt. Das Spiel war Teil eines Humble Mobile Bundles mit Schwerpunkt Roguelikes. Der Titel hätte bei mir auf Dauer ein uninstalliertes Dasein gefristet, wäre da nicht der Urlaub auf dem Land gewesen. Vor gut zwei Jahren veröffentlichten QCF Design den Titel für Android und iOS, wobei ich sagen muss, dass sich die mobile Plattform für Spiele solcher Art besonders gut eignet. Beim Spielprinzip handelt es sich um ein rundenbasiertes Taktik-Dungeon-Crawler-RPG-Roguelike mit Basisbau-Anleihen und verschiedenen Truppentypen mit unterschiedlichen Klassen, Rassen und Fähigkeiten. Der eigenwillige Humor, die Games-Zitate und das direkte an den Spieler Wenden, was wohl offenbar eine witzige Metaebene schaffen soll, sind erstmal gewöhnungsbedürf-

tig, aber letztlich ganz lustig. Als einziger Überlebender einer Monsterattacke auf eine Händlerkarawane stehen wir vor der Aufgabe, zuerst eine Siedlung, später aber ein ganzes Königreich zu gründen. Durch Gold und Schätze, die wir in den Tiefen der Dungeons finden sowie Trophäen, die wir den Bossen entreißen, bauen wir unser Dorf aus, rekrutieren Soldaten, Schurken, Priester, Zauberer und Elfen, statten sie mit Waffen und Spezialfähigkeiten aus, wobei wir stets nur mit einem Charakter unterwegs sind. Dieser muss gut gewählt sein und bis zum Schluss taktisch klug vorgehen, da sonst der Boss des jeweiligen Levels nicht zu plätten ist. Ressourcen und Tränke sind knapp, es locken Bonuslevels und das Inventar ist mini. Ein wirklich spaßiges Spielchen für zwischendurch. 🍻



## — Makariel — Battlefield 1 (MP) (PC)

Nachdem er sich durch die Singleplayer-Kampagne von **Battlefield 1** geballert hatte, spielte **Makariel** diesen Monat ein bisschen im Multiplayer. Tjo...



› Ich habe schon länger keinen Shooter mehr im Multiplayer gespielt. Entsprechend war es am Anfang schon ein bisschen viel, die ganzen Eindrücke zu verarbeiten und zu wissen, in welche Richtung ich jetzt eigentlich laufen sollte. Nachdem ich zumeist einen Medic spiele, kann ich aber auch dann noch was Sinnvolles tun wenn ich zu blöd zum Zielen bin. Wenn ich gelassen werde. Erstaunlich viele Kameraden warten nicht die paar Sekunden, die ich brauche, um zu ihnen zu gelangen, um ihnen eine ordentliche Dosis Heroin in den Hintern zu jagen. Lieber starren sie ein paar Sekunden länger auf die Karte, bis sie respawnen können. Erstaunlich viele Piloten springen auch gleich aus dem Flugzeug, sobald ich mich ans hintere MG setze. Muss sich wohl rumgesprochen haben, dass ich mal aus Versehen wie Indiana

Jones Senior das eigene Flugzeug abgeschossen habe. In Panzern sehe ich zwar hübsche Landschaften, aber es verirren sich selten Gegner in mein Schussfeld. Liegt wohl daran, dass ich immer in Panzern lande, in denen der Fahrer komplett die Orientierung verloren hat. Aber mit einem gepanzerten Rolls Royce durch den Matsch zu driften ist spaßig. Nachdem ich während einer Partie nie Zeit habe einen Screenshot zu machen, ist der Screenshot von der Singleplayer-Kampagne. Die fantastische KI versteht nicht wie Türen funktionieren, was es dann ziemlich einfach macht, ganze Gruppen auszulöschen, ohne auch nur einen Schuss abzugeben. Aber wehe ich feuere einen Schuss, dann kommt sofort die ganze Karte auf mich zugestürmt... 🤖



## — Old Lion — Zoo Tycoon (Xbox One)

***Old Lion** hat sich einen Lebenstraum erfüllt und seinen eigenen Zoo eröffnet. Bis zur zufriedenstellenden Vollendung war es allerdings ein weiter Weg, auf dem viele Hürden überwunden werden mussten.*



› Die letzten 15 Minuten, bevor ich die Tore zum Zoo, zu meinem Zoo, aufschließe, sind die schönsten am ganzen Tag. Ich genieße die letzte Ruhe, bevor die Besuchermassen durch die Tore strömen und lasse mir die ersten Düfte von Popcorn und Kaffee, von Eiscreme und frisch geschakter Milch um die Nase wehen. Ich sauge, während ich an den Schimpansen, den Bären, den Giraffen und Elefanten, den Nashörner und Flusspferden und den königlichen Löwen und Tigern vorbeigehe, den animalischen Geruch ein und kann mir in diesem Moment nichts Schöneres vorstellen als hier zu sein. Die Tiere ihrerseits warten mit einer fast zu spürenden Spannung auf das Publikum, das, mit fröhlichen Gesichtern, verklebten Fingern und voller Begeisterung, an den Gehegen ihrer Lieblingstiere steht und fasziniert jede Bewegung beobachtet. Neben-

her räume ich noch schnell einen frischen Haufen vom neugeborenen Antilopennachwuchs weg und fülle noch fix die Wasserstellen der roten Pandas auf, die es gern besonders reinlich haben. Über Funk informiere ich das Hausmeisterbüro über die defekte Tür an Toilette 1 und winke dabei rüber zur Aufzuchtstation, wo meine Mitarbeiter die werdenden Tiermütter betreuen und den Nachwuchs hegen und pflegen. Nun ist es nur noch eine Minute, bis sich die Schleusen öffnen, die letzte Werbekampagne hat ordentlich gegriffen, und sich das Gelände mit Leben füllt. Ich drehe mich noch einmal um, lasse meinen prüfenden Blick umherschweifen und öffne dann die Tore zum Glück. Zu meinem Glück, in meinem Zoo. Aber genug der Träumerei, der nächste Haufen wartet. In meinem persönlichen Paradies. 🎮



## — L Rod — Die Zwerge (PC)

*Ohne Kenntnis der Romanvorlage, aber mit einer Vorliebe für gute Rollenspiele wagte sich **L Rod** an die heimische Produktion **Die Zwerge**.*



› Tungdil ist als Zwerg unter Menschen aufgewachsen, hat das Schmiedehandwerk erlernt und ist grundsätzlich zufrieden mit seinem Leben. Doch als er den Auftrag bekommt, ein Paket mit magischer Ausrüstung an einen Schüler des örtlichen Meistermagiers auszuliefern ist er sofort Feuer und Flamme – immerhin könnte er ja zum ersten Mal auf andere Zwerge stoßen. Es überrascht nicht, dass die Reise anders verläuft als erwartet, dass der Schmied sich als talentierter Kämpfer herausstellt und sich persönlich dem Bösen entgegenstellen muss, bevor wenige Stunden später auch schon der Abspann über den Bildschirm flimmert. Trotz kleinerer Schönheitsfehler wurde ich in diesen Stunden allerdings gut unterhalten, denn die Sprecher sind überwiegend gut und die Charaktere hinreichend ausgefallen, aber dennoch sympathisch.

Auch das an Baldur's Gate angelehnte Kampfsystem ist mit nur drei Fähigkeiten pro Charakter zwar nicht sonderlich komplex, aber viel gekämpft wird ohnehin nicht, denn es werden auch Schauplätze erkundet und Dialoge geführt. Die meiste Zeit verbringt man jedoch auf der Weltkarte. Denn während man von A nach B reist, kommt es immer wieder zu teils minutenlangen Begegnungen, die im Stile eines Hörbuchs vorgelesen werden und die durch Dialogauswahlen beeinflusst werden. Diese sind zwar nett gemacht, aber nach einer Weile doch etwas langatmig. Das Spiel lebt mangels besonderem spielerischen Tiefgang also von der schön erzählten Story und den lebenswerten Charakteren. Das macht es dafür richtig gut und dafür ist die Länge ideal: Das Spiel endet, solange es noch Spaß macht. 🎮



## — John of Gaunt — Anno 1404: Venedig (PC)

*Für **John of Gaunt** stand im August mit **Anno 1404: Venedig**  
Aufbaustrategie der Extraklasse auf dem Programm – und das in für ihn  
ungewohnter Konstellation...*



› Ich habe seit dem Release von Anno 1404 nicht wenig Zeit mit dem Spiel verbracht, wenn auch sicher lange, lange nicht so viel wie mancher Hardcore-Crack. Und doch habe ich in diesem Monat noch eine ganz neue Erfahrung mit dem Spiel gemacht: das Spielen im Multiplayer. Natürlich nicht mit zufälligen Leuten aus den Weiten des Netzes, sondern mit GG-User Larnak, der das im Umfeld der Anno 1800-Ankündigung auf der vergangen Gamescom angeregt hat. Und so siedeln wir jetzt seit einigen Tagen quasi jeden Abend in unserer Inselwelt gemeinsam mit zwei KI-Kontrahenten um die Wette – wobei der Wettkampf mehr mit der KI stattfindet und sehr einseitig verläuft. Uns gegenseitig lassen wir in Ruhe, Begehrlichkeiten bezüglich mancher rohstoffreicher Inseln hin oder her. Die Grafik ist zwar nicht mehr taufrisch (was vor

allem im Vergleich mit 2205 oder den Bildern von 1800 auffällt), aber immer noch sehr ansehnlich. Und spielerisch ist 1404 mit Addon meiner Meinung nach sowieso über jeden Zweifel erhaben. Da greift ein Rädchen ins andere, und die Verflechtung von Okzident und Orient sowie der dauerhafte Platzmangel stellen einen noch immer vor interessante Herausforderungen. Nicht zuletzt tragen dazu natürlich die Monumente bei, riesige Projekte fürs Endgame, die Massen an Ressourcen und Einwohnern (und für diese natürlich weitere Güter) benötigen. Den Kaiserdom – oben im Bild verewigt – konnte ich schon errichten und an der Sultansmoschee, dem Monument des Orients, bin ich gerade dran. Larnak als der erfahrenere Spieler von uns beiden hat sie natürlich schon, der Streber! 🎮



## — Olphas — Hellblade - Senua's Sacrifice (PlayStation 4)

***Olphas** begleitet die Kriegerin Senua bei Ihrem Abstieg in die nordische Hölle und ihren eigenen Wahnsinn.*



› Eines muss man Ninja Theory schon mal lassen: Sie haben mit Hellblade - Senua's Sacrifice ein Spiel geschaffen, über das man redet und an das man sich erinnern wird. Oberflächlich ist Hellblade erstmal ein Spiel um die junge keltische Kriegerin Senua, die in die nordische Unterwelt zieht, um ihren Geliebten aus Helas Umarmung zu befreien. Dazu zieht sie durch die Lande, löst Rätsel, um Türen zu öffnen, und kämpft gegen diverse monströse Kriegergestalten. Kennt man. Aber schon von der ersten Minute an lässt Hellblade keinen Zweifel daran, dass das nicht alles ist. Die wohl größte Besonderheit des Spiels ist, dass Senua offensichtlich unter psychischen Störung leidet. Von Beginn an hört sie diverse Stimmen, die auf sie einreden. Teilweise sind die sogar hilfreich, weil sie das komplett fehlende UI ersetzen und über al-

lerlei Dinge informieren. Aber von Anfang an ist klar: Den Stimmen kann man nur bedingt glauben, da sie sich ständig widersprechen. Entsprechend wenig können Senua und auch der Spieler allem trauen, dem sie auf ihrer Reise begegnen. Der Sound in diesem Spiel ist nicht weniger als phänomenal. Unbedingt Kopfhörer tragen beim Spielen! Dieser ganze Aspekt, diese Reise in und durch Senuas geistigen Verfall, ist meiner Meinung nach absolut bemerkenswert und erinnerungswürdig. Auf der anderen Seite steht das Spiel selbst. Und ganz ehrlich, auch wenn mir da sicher viele widersprechen: Das Spiel steht sich da selbst im Weg und begräbt dieses tolle Kernelement unter zähem Rumlaufen und meiner Meinung nach langweiligen Kämpfen. Das hat mir leider nicht besonders gefallen. 🙄



## — Sok4R — Persona 5 (PlayStation 4)

*Nachdem er zahlreiche Welten und Damen oder gleich das ganze Universum gerettet hat, stellt sich **Sok4R** seiner bisher größten Herausforderung in **Persona 5**: sich als japanischer Schüler nicht im U-Bahn-System von Tokio zu verlaufen. Oder mit mysteriösen Fähigkeiten die Gesellschaft von korrupten Erwachsenen zu befreien.*



› Japanische Rollenspiele hatte ich nie so richtig auf dem Radar, erst mit Tokyo Mirage Sessions Anfang des Jahres bin ich in das Subgenre eingetaucht. Beim genaueren Hinsehen ist es quasi Persona-light, mit Person 5 habe ich dann erstmals eines der „richtigen“ Spiele angefangen und wurde bisher nicht enttäuscht. Das Spiel platz fast vor Style, vom Intro zu den Charakterdesigns oder nur das Menü, nicht zu vergessen die Musik – ein derart durchgestyltes Spiel ist mir glaube ich noch nicht untergekommen. Die Spielmechaniken werden nur sehr langsam eingeführt: in der Zeit, in der ein durchschnittliches Call of Duty vorbei ist, konnte ich noch nicht einmal meinen Tagesablauf planen. Das hat sich als weniger komplex herausgestellt als ich zuerst gedacht hat, japanische Schüler haben doch sehr wenig freie Zeit. Langweilig wird es

trotzdem nicht, alles ist sehr kurzweilig gestaltet und für alles, was irgendwie erreicht werden kann, gibt es eine Schnellreisefunktion. Die Kämpfe sind bisher sehr kurzweilig und sehr schön animiert, die Umgebungen bisher auch sehr abwechslungsreich, aber wirken manchmal etwas leblos und steril, auch weil sie meistens aus leeren Räumen bestehen. Ein einfaches Deckungssystem passt zum Einbrecherszenario und wirkt nicht deplatziert, da die Levels sehr verwinkelt aufgebaut sind. Nach knapp 25 Stunden im Spiel habe ich den zweiten Palast abgeschlossen und das Gefühl, erst an der Oberfläche der Story gekratzt zu haben. Das Spiel lässt sich sehr viel Zeit mit der Story und macht nur ein paar vage Andeutungen. Ich bin auf jeden Fall gespannt, wo es hingeht. 🎮



## — crux — Dirt Rally (PC)

*Recht früh in seiner Simracer-Laufbahn hat **crux** schon Codemasters-Spiele wie Racedriver Grid oder F1 2011 gespielt, aber auch recht schnell wieder entsorgt. **Dirt Rally** ist allerdings ein anderes Kaliber.*



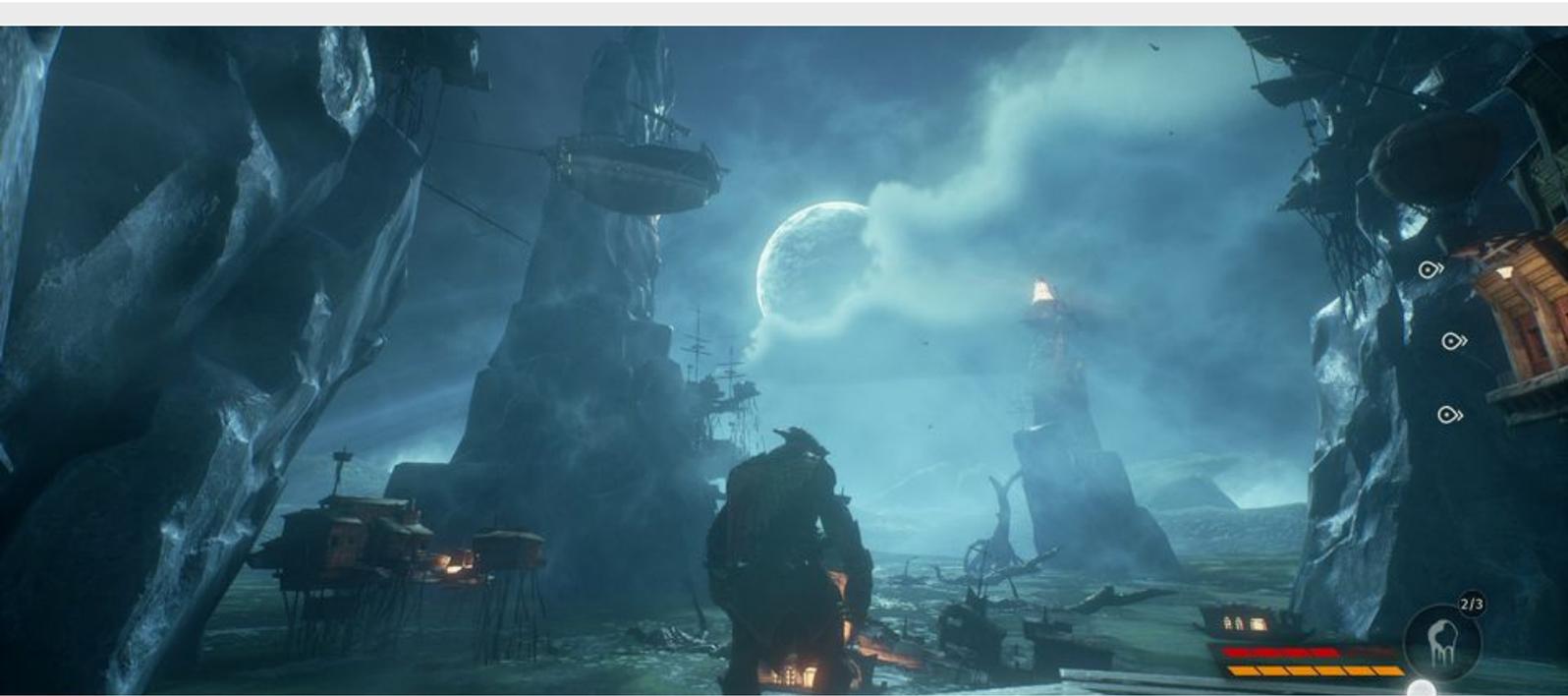
► Vorweg, ich bin kein wirklicher Rally-Experte. Ich fühle mich eher wohl, wenn ich mich durch den Karrieremodus von GT Legends kämpfe oder in Assetto Corsa meine eigenen Rundenzeiten auf der Nordschleife verbessere. Einen „Scandinavian Flick“ durch eine Haarnadelkurve auf Kiesuntergrund habe ich nie geübt und kriege ihn nur in Ausnahmefällen hin. Aber nach etwa 15 Stunden recht intensivem Fahren in Dirt Rally stellt sich für mich heraus: auch als Anfänger kann man viel Spaß haben, wenn man nicht perfektionistisch herangeht. Im Karrieremodus kann man erst mal mit einem Mini gegen nicht allzu starke Gegner fahren, und nach einer gewissen Eingewöhnungsphase kann man auch kleine Erfolgserlebnisse feiern: eine Sektorbestzeit oder sogar eine gewonnene Rally-Stage. DR bringt viele der üblichen Codemasters-

Tugenden mit: gute Präsentation in Grafik und Sound und eine motivierende Karriere; dafür fiel einiges an unnötigem Schnickschnack unter den Tisch. Ein wesentlicher Faktor bei jedem Rennspiel ist das Force-Feedback durch das Lenkrad. Hier gibt es für mich keinen Grund zur Klage: es vermittelt ein glaubwürdiges Gefühl. Der Hauptkritikpunkt liegt für mich in dem simulierten Beifahrer. Dessen Aufgabe ist es, während der Fahrt Informationen über die Strecke anzusagen, die es dem Fahrer erlauben, sicher und schnell zu fahren. Hier gibt es leider viele kleine Momente, in denen man das Vertrauen verliert, entweder weil man guten Glaubens viel zu schnell in eine Kurve fährt oder weil das Timing schlecht ist und man mit unnötigen Informationen überflutet wird. 🗣️



## — Labrador Nelson — Styx - Shards of Darkness (PC)

*Vom letzten Thief sowohl übersättigt als auch angeödet und von Aragami enttäuscht und unterfordert, suchte **Labrador Nelson** nach der goldenen Mitte im Schleichgenre und fand **Styx - Shards of Darkness**.*



› Dem kleinen Goblin Styx hat es gutgetan, sich von Of Orcs and Men zu emanzipieren und nach Styx - Master of Shadows sein zweites Soloabenteuer mit Styx - Shards of Darkness in Angriff zu nehmen. Zahlreiche Änderungen und Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger kann der letzte Schleichtitel der Cyanide Studios vorweisen. Grafisch macht das Spiel einen Satz nach vorne, auf Firlefanz drumherum wurde verzichtet, die Level sind verschachtelter und gehen deutlicher in die Vertikale. Weiterhin gibt es eine klare Struktur im Leveldesign, in den Versteckmöglichkeiten, beim Auffinden von Items und Sammelobjekten sowie bei den Patrouillen der NPCs und dem Skillausbau des Hauptcharakters. Die spielerischen Freiheiten sind sinnvoll auf das Wesentliche beschränkt, wie beispielsweise die akrobatische Erkundung der Spiel-

welt durch Schleichen, Klettern, Schwingen, Springen, Hangeln, Balancieren, Rollen, et cetera. Sonstige Interaktionen halten sich in Grenzen, man kann craften, Fallen stellen, Sachen vergiften, durch Türen linsen, Dietriche benutzen, sich in Fässern und Truhen verstecken und auf diverse Art meucheln, wobei sich das durch den Skilltree noch ausbauen lässt. Spezialfähigkeiten wie die Unsichtbarkeit, das Klonen oder der besondere Blick setzen einen Vorrat an Goldharz voraus, das mehr oder minder selten in der Spielwelt zu finden ist. Für Schleichfans ist der Titel ideal, wenn man sich auf den besonderen Humor einlassen und Quasselstrippe Styx auf Dauer ertragen kann. Wächtern aufs Maul hauen und Dunkelelfen in den Hintern treten macht schon ziemlich Laune. 🍄



## — Sok4R — OpenRCT2 (Linux)

*Wenn man etwas Entspannung braucht gibt es kaum etwas bessere als kleine Männchen zum Schreien zu bringen. **Sok4R** hat das diesen Monat in den vielfältigen Welten von **OpenRCT 2** getan.*



› Das Kriterium für meine absoluten Lieblingsspiele ist eigentlich recht einfach: ich muss es zu jeder Zeit, egal in welcher Stimmung ich bin, starten und sofort damit Spaß haben können. Einer dieser Titel ist RollerCoaster Tycoon, wobei ich den ersten Teil immer favorisiere. Er läuft zwar nach wie vor gut, hat aber ein paar Einschränkungen speziell was die Auflösung angeht, und die Bedienung könnte das ein oder andere Update vertragen. Der zweite Teil dagegen hatte keinen Fenstermodus, was für ein Spiel, das bei mir meistens nebenher läuft, ein Todesurteil ist. Glücklicherweise haben sich – wie bei Transport Tycoon – Fans zusammengefunden, um eine stark verbesserte Version davon zu entwickeln, heraus kam OpenRCT 2. Basierend auf dem zweiten Teil wurden viele der technischen Einschränkungen aufgehoben, die Bedienung

wurde an den richtigen Stellen verbessert. Es ist immer noch das selbe Spiel, fühlt sich aber noch runder an als zuvor. Fenstermodus in jeder denkbaren Auflösung ist drin, dazu läuft das Spiel nativ auf Linux und MacOS, und obwohl überall noch Development steht läuft das Spiel bei mir einwandfrei. RollerCoaster Tycoon ist für mich immer ein Einzlerspiel, die Entwickler haben es aber nicht davon abgehalten, einen Multiplayermodus zu integrieren: auf Servern können Spieler zusammen Parks bauen, was ich aber nicht ausprobiert habe. Für Streamer wurde Twitch direkt integriert. Um es spielen zu können braucht man den zweiten Teil auf der Festplatte, da die Grafiken und andere Spieldaten gebraucht werden. Den Download findet ihr auf <https://openrct2.org/downloads>. 🎮



## — ganga — The Great Tournament (Android)

Da **ganga** weiterhin den Großteil seiner Spielzeit in *Fallout - New Vegas* verbringt, bleibt nebenbei nur noch Zeit für das Smartphone. Und diese verbrachte er in dem Text-Rollenspiel **The Great Tournament**.

don't know much about royal politics do you? Lady Melinda is sister to the King and Princess Hannah is the King's daughter. I should probably use their titles, but to me they are like family. Melinda and I have a lot of history together. We practically grew up together in court. When I was old enough I even used to escort her through town. My father was on good terms with the King. Our families were quite close. When Princess Hannah was born I was tasked to guard and watch over her as a Royal Guardsman."

Below is a list of important information:

Name: Hadrian  
Age: 15  
Current Health: 20  
Max Health: 30  
Gold: 105  
strength: 1  
agility: 3  
leadership: 3  
intelligence: 2  
Wisdom: 7  
Diplomacy: 1  
Melee Skill: 1  
Riding Skill: 1  
Archery Skill: 0

Light: 59%
Dark: 41%

"But for you, that could be entirely different. This caravan we are escorting contains supplies that the mountain pass guards desperately need. There is no other village close enough that can do it, so it is left to us to do what others can't. I believe delivering these supplies will help us win the war. If that mountain pass falls, chaos will spread throughout the realm. Farms will burn, and many innocent people will be affected. I don't want to see that happen."

"Now in the heat of battle, or when you see enemy forces charging at you, your first instinct may be to run. I strongly advise against that. We are strongest when we are side by side. If someone breaks ranks, it results in our formation weakening, it results in more people dying. I urge you to

You know the King...and the royal family?

Keep listening

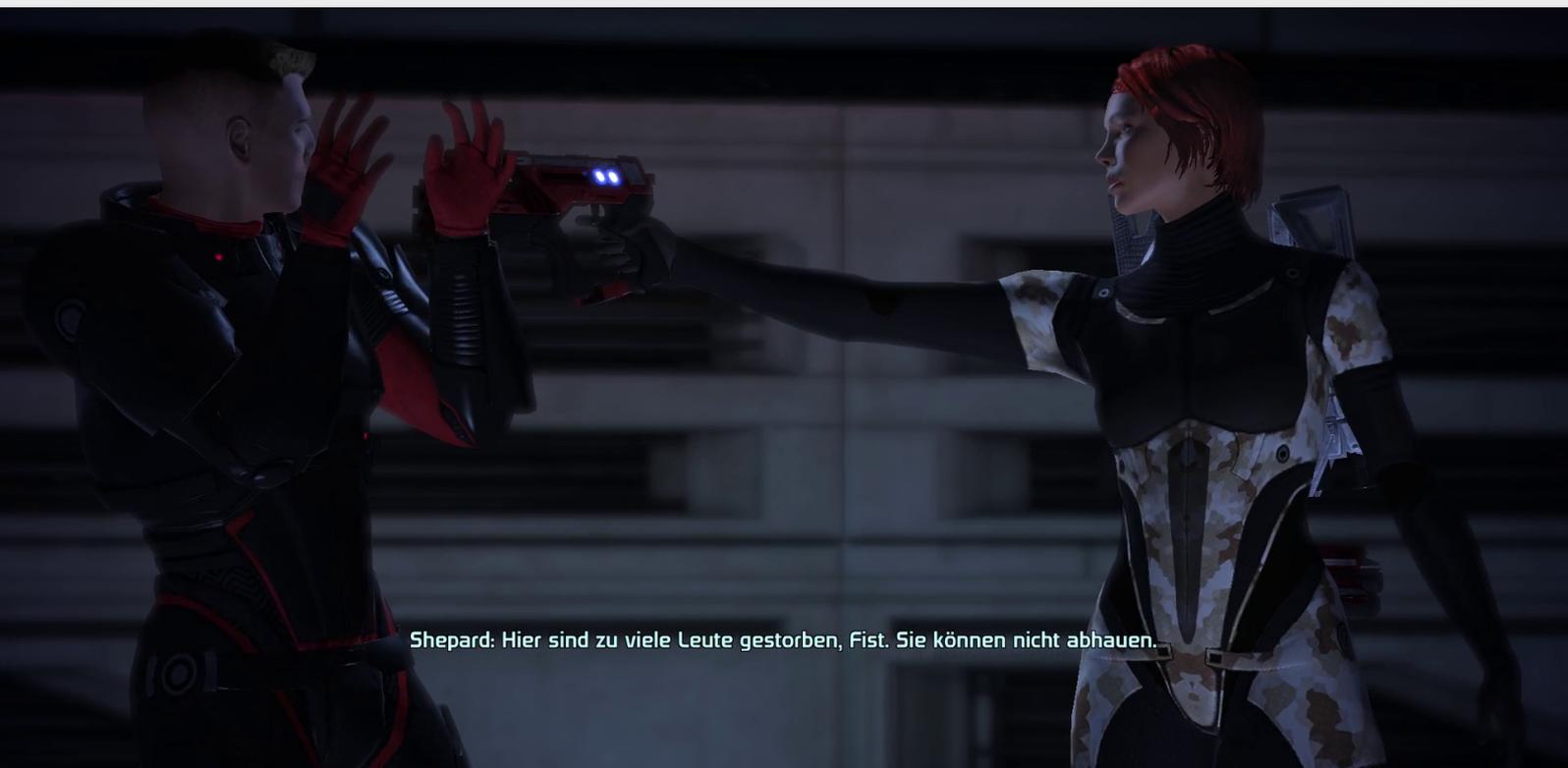
► Als fünfzehnjähriger Hadrian, der im England des Mittelalters lebt, begeistere ich mich für Turniersport. Insbesondere für meinen Lieblingsritter, Sir Robert, in dessen Diensten mein Vater steht. Durch einige Wendungen werde ich selbst Knappe von Sir Robert und darf mit ihm an zahlreichen Turnieren im ganzen Königreich teilnehmen. Dabei komme ich sogar in Kontakt mit dem Königshaus, nehme an Kriegen teil und erlebe so einiges mehr. The Great Tournament erzählt seine Geschichte in insgesamt 180.000 (englischen) Worten mit viel Text, wenig Grafik und Entscheidungen eurerseits. Dabei folgt ihr jedoch einer recht klar vorgegebenen Geschichte, zumindest in der ersten Hälfte des Spiels. Eure Entscheidungen beeinflussen eure Charakterwerte, wie etwa Intelligenz, Stärke oder eure Reitkünste sowie das Überleben einiger ande-

rer Charaktere. Begleiter könnt ihr dazugewinnen und verlieren, ebenso wie Ausrüstung oder Gold. Die zweite Hälfte des Spiels ist freier gestaltet und die Geschichte ist eher im Hintergrund, womit sich das Spiel seiner größten Stärke beraubt. Ihr könnt entscheiden, wohin ihr reist und was ihr dort anstellen wollt, leider tappt man dabei häufig im Dunkeln, welche Auswirkungen dies überhaupt hat. Das namensgebende Turnier konnte mein Hadrian mit 21 Jahren aber dann doch gewinnen und so hatte die durch einige Intrigen angereicherte Geschichte ein Happy End. Die Spielerfahrung möchte ich auf keinen Fall missen und kann The Great Tournament nur weiterempfehlen, zumal es mit unaufdringlicher Werbung kostenlos spielbar ist. 🎮



## — timeagent — Mass Effect (Linux)

*Als erster menschlicher Spectre reist **timeagent** durch die Galaxis, um dem abtrünnigen Saren und den Geth Einhalt zu gebieten und das Geheimnis der Protheaner und der Reaper aufzudecken.*



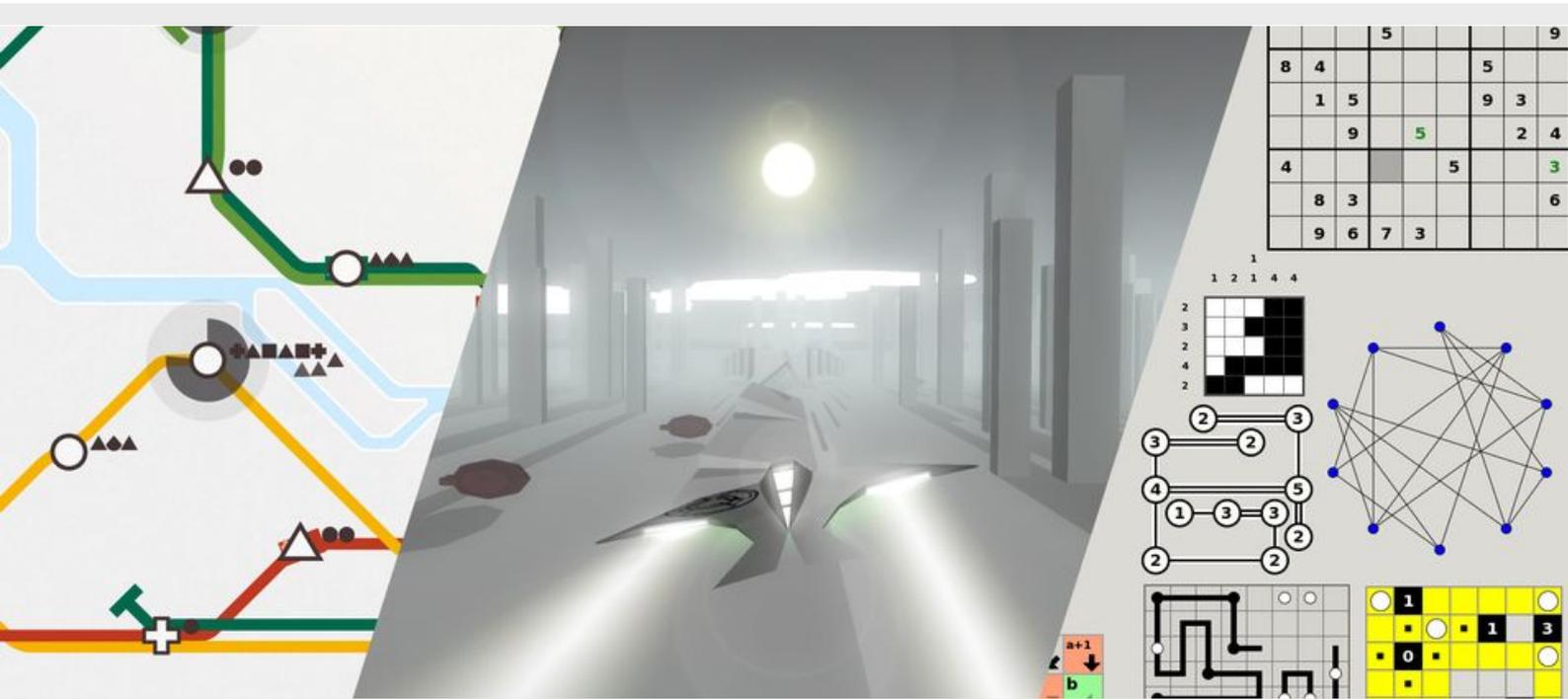
► Als vor einigen Jahren die Wahl „PS3 oder Xbox 360?“ im Raum stand, war Mass Effect der Grund, der mich zur 360 greifen ließ. Nach einem holprigen Start, war ich dem Bioware-Abenteuer jedoch schnell verfallen. Bis heute zählt die Story vom ersten Mass Effect für mich zum Besten, was Computerspiele zu bieten haben. Da ich schon immer einen zweiten Durchgang wagen wollte, griff ich beim letzten Steam-Sale zu – wie ist der erste Teil wohl gealtert? Als erstes fällt die Grafik ins Auge. Während die Charaktere noch recht ok sind, hat der Zahn der Zeit vor allem an den Außenlevels tüchtig genagt. Bei der Spielmechanik kommt es dann zu einem weiteren Konflikt zwischen Realität und verklärter Erinnerung. Die Planetenerkundung mit dem Mako ist furchtbar, vor allem auf einem Planeten mit Toblerone-artigem Gebirge

und die beiden Begleiter sind teilweise dumm wie Brot (Deckung, was ist das?). Die Nebenmissionen in den immer gleichen Levels zeugen auch von vergangenen Zeiten. Macht dieses Spiel noch Spaß? Aber sicher! Ehe ich mich versah, hatte mich das Universum wieder voll im Griff. Die Dialoge überzeugen und ich hatte Situationen erlebt, die ich noch gar nicht kannte. Von meinem ursprünglichen Plan, nur die Hauptstory zu spielen, bin ich schnell abgerückt – so repetitiv manche Missionen sein mögen, ich möchte kein Fitzelchen der Story verpassen. Es ist nur schade, dass sich bei den Eckpfeilern der Hauptstory das Gedächtnis mit einem „stimmt, so war das“ meldet. Wie gerne würde ich die Geschichte wieder wie beim ersten Mal erleben. Wo sind die Men in Black, wenn man sie mal braucht? 🎮



## — crux — Mini Metro (PC)

Wenn **crux** einfach mal ein paar Minuten entspannen will, greift er zu kleineren Spielehäppchen, die immer wieder eine Partie wert sind. Hier vorgestellt: **Mini Metro**, **Race the Sun** und **Simon Tatham's Puzzle Collection**.



➤ Mini Metro abstrahiert das Konzept eines U-Bahn-Systems auf ein Minimum. Man beginnt mit drei Stationen, repräsentiert durch geometrische Symbole, und kann nun eine begrenzte Anzahl Linien verlegen. Mit der Zeit tauchen Passagiere auf, mit Symbolen entsprechend der Station, zu der sie wollen. Neue Stationen poppen auf und wollen verbunden werden, und mit jeder abgelaufenen Woche erhält man zusätzliches Material: Lokomotiven, Linien, Tunnels. Das Verkehrsaufkommen und der Druck steigt und das Spiel endet, wenn an einer Station zu lange Wartezeiten entstehen. Es gibt mehrere Städte, die sich in Details wie der Lage der Flüsse unterscheiden. In Race the Sun versuchen wir, mit einem Solarflieger schnell genug nach Westen zu rasen, um dem Sonnenuntergang zu entkommen. Zunächst stehen uns

dabei nur statische Hindernisse im Weg, doch mit der Zeit gesellen sich fallende Säulen, rollende Kugeln, Windmühlen und so manches andere hinzu. Schattenwurf ist ein Problem, da uns die Energie knapp wird, und die später auftauchenden Wolken sind auch alles andere als erwünscht. Ab und zu gibt es Portale, die in andersartige Bonuslevels führen. Jeden Tag wird die Welt neu ausgewürfelt und man kann erneut versuchen, ein gutes Ranking zu erreichen. Simon Tatham hat eine große Zahl 2D-Logikrätsel im Stil von Sudoku implementiert. Seine Puzzle-Sammlung ist quelloffen und wirklich schön plattformunabhängig programmiert, mit einem guten, zweckmäßigen und skalierbaren User-Interface. Wo es sinnvoll ist, stehen oft mehrere Varianten und Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. 🧩



## — Labrador Nelson — Grey Goo (PC)

*Totgesagte leben länger. Das gilt aktuell insbesondere für das RTS-Genre. In letzter Zeit gibt es immer deutlichere Anzeichen für ein Comeback dieser besonderen Art des Computerspiels. Von der Ankündigung neuer Releases angefixt, wühlte **Labrador Nelson** in der großen Backlog-Kiste und förderte eine fast vergessene Perle zu Tage: **Grey Goo**.*



› Grey Goo, der versäumte und beinahe aus dem Gedächtnis getilgte Echtzeit-Strategie-Hit von Petroglyph Games macht immer noch eine verdammt gute Figur. Man merkt dem Spiel seine Command-&-Conquer-Wurzeln deutlich an. Grafisch immer noch top, konnte es mich völlig unerwartet mit seiner gut inszenierten und gar nicht so dämlichen Geschichte überraschen. Dramaturgisch gut aufgebaut und mit einigen Wendungen versehen, wird der Spieler in die Welt der Alienrasse Beta eingeführt, die von einer zuerst unbekanntem Streitmacht angegriffen, sich fern von ihrer Heimatwelt auf der Flucht befindet. Dass es sich bei den Invasoren um die Menschen handelt, wird erst später klar. Natürlich handeln auch diese nicht völlig willkürlich, vielmehr sind sie ebenso existenzbedrohenden Sachzwängen unterworfen. Die dritte spielbare

Fraktion, die Grey Goo genannten KI-Naniten, spielen sich zudem komplett anders als Beta und Menschen. Besonders gefallen hat mir die nicht zu flache Lernkurve, die abwechslungsreichen Missionen und tollen Cutscenes mit hervorragender Gesichtsanimation und spannend inszenierten Scriptsequenzen. Der Basisbau macht Spaß, die Einheiten sind vielfältig, die Maps sind interessant aufgebaut und die ressourcenverschlingenden Superwaffen machen richtig Laune. Die Varianz in der Vorgehensweise während der Kampagne lockert das Spielgeschehen auf. Mal kann man in Ruhe vor sich hin bauen, mal setzt mich ein lebensbedrohender Timer unter Druck. Strategische Planung ist das A und O, die Truppen reagieren prompt und effizient, dafür gibts weniger Micromanagement. Ergo: RTS is not dead! 🎮



## — Maverick — Everspace (Xbox One)

Die Entwicklung des Sci-Fi-Roguelike-Titels **Everspace** hat **Maverick** aufmerksam verfolgt, versprach dieser doch flotte Baller-Action im Weltraum und ein an Roguelike-angelehntes Spielprinzip. Nach dem Sprung aus dem Xbox-One-Game-Preview-Programm zur finalen Release-Version im Mai dieses Jahres ist er gleich ins Everspace-Universum geflitzt und hat seitdem einige Spielstunden gesammelt.



› Everspace lässt mich ins Cockpit eines Raumschiffes steigen, um die Weiten des prozedural generierten Weltalls zu durchforsten und bietet arcade Action mit Roguelike- und Crafting-Elementen sowie ein gelungenes Loot-/Ressourcen-System, was für zusätzliche Spieltiefe sorgt. Zerstörte Gegner hinterlassen nicht nur Credits, sondern auch Waffen, Baupläne oder Ausrüstung. Wertvolle Beute kann ich auch in alten Schiffswracks oder verlassenen Stationen finden. Rockfish Games zaubert übrigens mit Hilfe der Unreal Engine 4 farbenfrohe und abwechslungsreiche Weltraum-Szenarien auf den Bildschirm, die optisch wirklich klasse aussehen. Die über Standbilder und Sprachausgabe erzählte Geschichte um ein geheimes Kriegs-Experiment wird beim Spielfortschritt weitergesponnen, bleibt aber neben dem gelun-

genen Gameplay-Mix eher zweitrangig. Leicht ist das Spiel erwartungsgemäß nicht: Spätestens ab dem vierten von insgesamt sieben Sektoren (die in mehrere kleinere Abschnitte unterteilt sind), zieht der Schwierigkeitsgrad dann spürbar an. Wenn einem dann nicht Elite-Gegner das Raumschiff zerschießen, ist es vielleicht eine tödliche Sonneneruption, ein schwarzes Loch oder eine aggressive außerirdische Lebensform, die fürs Ableben sorgt. Dann muss ich mit einem Klon neu starten, kann aber mit den gesammelten Credits Pilot und Schiff (zwei weitere sind noch zum Kauf verfügbar) für den nächsten Run upgraden, um besser vorbereitet und stärker zu werden. Und diesen Fortschritt merkt man mit der Zeit. Das motiviert mich nach über 20 Spielstunden weiterhin, es endlich bis zum letzten Sektor zu schaffen. 🎮



## — L Rod — Transistor (PC)

Im August widmete sich **L Rod** mehreren kürzeren Spielen, darunter **Transistor** und der Waldelfenkampagne in Total War - Warhammer.



› Transistor ist der Quasi-Nachfolger von Bastion: Gleicher Entwickler, gleiches Spielprinzip, wieder eine Stimme aus dem Off und eine vor der Auflösung stehende Welt. Nur das Setting ist von einer Country-Fantasy-Welt in ein modernes Sci-Fi-Setting verlegt worden, in dem man gegen die Schergen eines außer Kontrolle geratenen Programms antritt. Gut gelungen ist wieder die Musikauswahl, auch wenn man viele der Stücke leider nicht während des Spiels sondern nur in einer Art Safe Room hören kann. Das Kampfsystem ist ein wenig abgeändert worden und bietet nun die Möglichkeit, den Kampf zu pausieren und eine Reihe von Aktionen festzulegen, die dann in Sekundenbruchteilen ausgeführt werden – was aber den Spielfluss etwas hemmt. Angesichts der liebevoll gestalteten Levels und der guten Atmosphäre sind die knapp

fünf Stunden, die man für das Spiel benötigt, aber gute Unterhaltung und genau richtig. Zu Segas DLC-Politik gehen die Meinungen ja auseinander, aber ich freue mich, dass Total War - Warhammer weiter so gut supportet wird. Seit Release sind mit den Tiernmenschen, Brettonen, Waldelfen und Norsca vier Fraktionen mit durchweg neuen Einheiten und Mechaniken hinzugekommen (die auch für Nichtkäufer als Gegner auftauchen). Vor Erscheinen des Norsca-DLCs musste ich aber erst einmal die etwa achtstündige Waldelfen-Minikampagne nachholen, die mir gerade wegen der überschaubaren Karte, aber auch wegen der coolen Einheiten gut gefallen hat. Als nächstes stehen nun die Norsca an, zu einer Koop-Kampagne habe ich mich auch verabredet, und dann kommt ja Ende des Monats auch noch Teil 2! 🎮

# September 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

Olphas

Maverick

Der Marian

Q-Bert

ganga

Makariel (2x)

LRod (2x)

Ganon

Lencer

Sok4R

PraetorCreech

Vampiro

crux



” Wer in gerader Linie zum Questmarker läuft,  
verpasst eine Menge Entdeckungen am Wegesrand. “

— crux



## — LRod — Prey (PC)

*Als System-Shock-Fan war die Anschaffung von **Prey** trotz der gemischten Kritiken für **LRod** fast selbstverständlich. Konnte das Spiel dennoch liefern?*



► Ich erinnere mich noch daran, wie ich bei System Shock mit klopfendem Herzen durch die ersten Level geschlichen bin, immer auf der Hut vor weiteren Gegnern. Die Sessions waren zur Beruhigung der Nerven meist recht kurz, durchgespielt habe ich es erst ein paar Jahre später, aber ich habe das Spiel geliebt. Leider endet die Serie bislang mit Teil 2, und mit Bioshock wurde ich nie so recht warm. Viele Jahre später landete dann aber Prey auf meiner Festplatte und begeisterte mich vom ersten Augenblick an. Atmosphäre, Musik und der schon in der SdK gezeigte Story-Twist am Anfang sorgten dafür, dass mich dieses Spiel sofort packte. Am meisten aber hat mir das Gegnerdesign gefallen: Besonders die Mimics sorgen dafür, dass man durch keinen Raum einfach durchrennt und bei jedem Geräusch aufschreckt („Standen dort eben

auch schon zwei Kaffeebecher?“). Aber auch die Phantome sorgen besonders anfangs mit bedrohlich verzerrten Gebrabbel und ihrem fiesem Teleport-Angriff für einige Schreckmomente. Leider wird das Spiel in der zweiten Hälfte auf „Normal“ zu einfach, wenn die Shotgun mit Upgrades und Skills sehr mächtig wird und die Munition für den Q-Strahler nicht mehr ausgeht (ich würde daher gleich den Start auf „Schwer“ empfehlen). Es fehlt auch ein wenig der omnipräsente Gegenspieler vom Kaliber eines Shodan. Dafür gibt es eine ordentliche Story, bei der lange offen bleibt, wem man eigentlich trauen kann. Dank diverser Enden und sehr unterschiedlicher Skillungen (menschlich oder außerirdisch) werde ich mit etwas Abstand sicher noch einen weiteren Ausflug auf die Talos I wagen! 🎮



## — L Rod — Mario + Rabbids - Kingdom Battle (Switch)

Allen Rabbids zum Trotz hat **L Rod** sich durch **Mario + Rabbids - Kingdom Battle** gekämpft. Die beiden großen Fragen im Vorfeld: Wie erträglich ist der Humor und wie anspruchsvoll der Taktikpart?



► Die erste Frage ist leicht zu beantworten: Wenn man von Szenario und Bonbon-Grafik noch nicht vom Kauf abgeschreckt wird, dann wird man auch den Humor überstehen. Die zweite Frage ist komplizierter: Es gibt einigen Tiefgang, etwa durch die mit individuellen Skills und Waffen versehenen Charaktere und Gegner. Einige mehrstufige Missionen sind wirklich anspruchsvoll, da die Gegner später ordentlich austeilten und teils zwischen Missionsabschnitten keine Möglichkeit zum Austausch verwundeter Figuren besteht. Das Treffer- und Deckungssystem ist simpel, aber nachvollziehbar. Schön auch, dass sich die acht Charaktere sehr unterschiedlich spielen, gerade auch in Kombination miteinander. So haben mir Mario als Alleskönner, Luigi als Scharfschütze und Rabbid Peach als Heilerin zusammen am besten gefallen. Waren Rabbid Peach

oder Luigi vor einer wichtigen Mission verletzt, empfand ich diese mit Ersatzleuten gleich als deutlich schwerer. Aber auch wenn das Spiel einiges richtig macht, irgendwann stellt sich bei den „normalen“ Kämpfen mangels Missionsvielfalt die Routine ein. Besonders fehlt mir die Spannung, die X-Com durch das Aufklären der Karte gewinnt – bei Mario + Rabbids ist alles sofort sichtbar. Ganz viel rausgerissen hat das Spiel aber bei den Bosskämpfen. Schon die Zwischenbosse sind individuell und schön gemacht, aber richtig glänzen können die vier Endbosse. Besonders der Boss der Geisterwelt, den ich hier nicht spoilern möchte, ist (besonders musikalisch) so großartig gemacht, dass er sich sofort einen Platz in der Top 10 meiner Lieblingsvideospiegelgegner gesichert hat. 🎮



## — Ganon — Star Wars - The Force Unleashed (PC)

*In **Star Wars - The Force Unleashed** schlägt sich **Ganon** auf die dunkle Seite der Macht – oder doch nicht?*



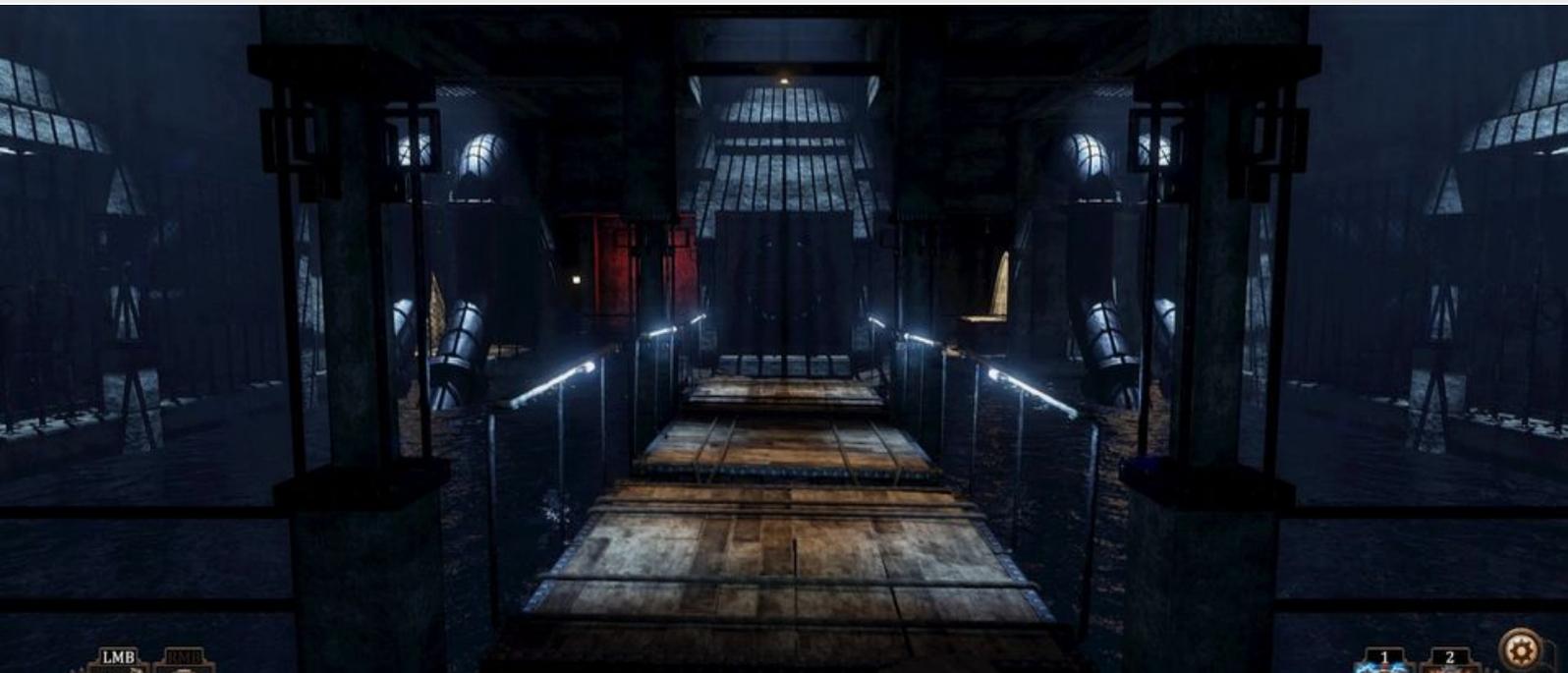
› Ich bin kein Hardcore-„Warsler“, aber ich gehöre zu den merkwürdigen Leuten, die die Prequels von George Lucas mögen, vor allem wegen der fantasievollen Schauplätze und coolen Schwertkämpfe. 2008 zimmerte LucasArts aus diesen Elementen das Actionspiel *The Force Unleashed*, das in der spannenden Periode zwischen Episode 3 und 4 angesiedelt ist. Man übernimmt darin die Rolle eines enorm mächtigen Sith-Schülers, der insgeheim von Darth Vader aufgezogen wird. So wirbelt man nicht nur mit dem Lichtschwert umher, sondern kann auch Dinge auf Leute werfen, Gegner in Abgründe schubsen oder mit Blitzen um sich werfen wie Palpatine in seinen besten Tagen. Tatsächlich wirkt die Stärke von „Starkiller“ (wo sind Doc Bobo und Trantor?) arg übertrieben, wenn selbst AT-STs und Rancors mit relativer Leichtig-

keit besiegt werden können. Die Story wird in recht langen Zwischensequenzen erzählt, das Gameplay besteht dagegen praktisch nur aus Kämpfen und entpuppt sich als lupenreiner God-of-War-Klon. Das kombolastige Geschmetzel (jugendfrei ab 12) macht entsprechend Spaß, vor allem mit dem Einsatz der Machtfähigkeiten. Zum Beispiel verursacht eine in Blitze gehüllte Lichtklinge zusätzlichen Schaden, das ist echt cool. Manchmal werden die Kämpfe aber auch unübersichtlich und die Steuerung hakt ein wenig. Vom Alter des Spiel zeugt nicht nur die Grafik, sondern auch die klobigen Menüs. Unglaublich lange Ladezeiten und Sound-Bugs deuten zudem auf eine schlampige PC-Umsetzung hin. Für die Ladung Star-Wars-Action zwischendurch ist *The Force Unleashed* dennoch ideal und mit 12 Stunden hat es die richtige Länge. 🎮



## — Maverick — Vaporum (PC)

*In dem kürzlich erschienenen Dungeon-Crawler **Vaporum** verschlug es **Maverick** im Monat September in die Rolle eines mit Amnesie versehenen Protagonisten, der in der Nähe eines riesigen verschlossenen Turms irgendwo im Meer aufwacht. Ohne jegliche Erinnerung an vorherige Ereignisse und irgendwie angezogen von diesem metallenen Monstrum, trat er näher. Dieser seltsame Turm schien ihn jedoch irgendwie zu erkennen und öffnete die Zugangstür...*



› Vom Gameplay klar an Klassiker wie Eye of the Beholder oder Dungeon Master angelehnt, durchstreife ich als Einzelheld in Ego-Perspektive schrittweise die Ebenen des großen Bauwerkes, um das Geheimnis meiner Amnesie und des Turms zu lösen. Visuell ansprechend gelungen ist das Steampunk-Setting, in das mich die Entwickler entführen. Grafisch auf dem Niveau eines Legend of Grimrock, bringt Vaporum die düstere und kalte Atmosphäre, die der Turm ausstrahlt, stimmig rüber. Das Spiel fährt mit seinem Leveldesign einen gelungenen Mix aus fordernden Kämpfen und ruhigeren Puzzle- und Rätselpassagen auf. Gegen mechanische (und menschliche) Gegner setze ich in Echtzeit Nahkampf- und Schußwaffen ein, die ich beim Plündern finde. Die Kämpfe sind bereits auf Stufe Normal kein Selbstläufer. Durch verstreute

Logs und Tonbänder entfaltet sich die Story nach und nach, Bioshock lässt grüßen. Die klassische Exp-Vergabe und Level-Ups gibt es nicht, das RPG-System funktioniert aufgrund des Technik-Szenarios anders: Mit dem Stoff Fumium, den tote Gegner hinterlassen, erhalte ich Upgrade-Punkte für mein Exo-Rig, eine Art tragbare Rüstung mit diversen Stats-Werten. So verbessere ich zum Beispiel die Panzerung und schalte passive Skills mit neuen Boni frei. Austauschbare Gadgets erlauben mir, spezielle Resistenzen oder neue Angriffsarten (beispielsweise Feuer-Flächenschaden) einzusetzen. Das gewährt mir eine hohe Flexibilität in den Gefechten und lädt zum Testen ein. Mein Fazit: Fatbot Studios liefern mit Vaporum einen anspruchsvollen Titel für Genre-Fans ab, ein echt starkes Debüt des kleinen Indie-Entwicklers! 🎮



## — Olphas — Destiny 2 (PlayStation 4)

*Nach hunderten Stunden im ersten Teil hat sich **Olphas** natürlich gleich auf **Destiny 2** geworfen. Wie ist das erste Fazit nach etwa 60 Stunden?*



› Es wird ja derzeit viel über Destiny 2 als Fortsetzung gesagt und geschrieben. In vielen Fällen erkennt man schnell: Hier wird Destiny 2 mit der Ur-Version von Destiny 1 verglichen ohne dabei zu bedenken, dass es sich mit der Zeit stark weiterentwickelt hat. Vieles, was jetzt als Verbesserung gepriesen wird, hatte der erste Teil auch schon. Nur nicht von Anfang an. Ich bin jetzt etwa 60 Stunden im Spiel und es sind zwar noch nicht alle Endgame-Aktivitäten bezwungen, aber zumindest sind wir mit dem GG-Clan da schon an allen Fronten unterwegs. Und? Ist es besser als Destiny 1? Hmm .. jein. Oder ist es doch nur ein Destiny 1.5? Äh ... jein. Macht es denn Spaß? Aber Hallo! Sonst hätte ich sicher nicht jetzt schon so eine für meine Verhältnisse beachtliche Spielzeit da reingesteckt ohne das Gefühl zu haben, dass es bald zu

Ende ist. Manche Änderungen, bei denen ich im Vorfeld skeptisch war, zum Beispiel die neue Aufteilung der Wafenkategorien oder die Überarbeitung des Crucibles (der PvP-Modus von Destiny), haben sich aus meiner Sicht voll bewährt. Dass die eigentliche Spielmechanik fantastisch ist hat sich natürlich nicht geändert. Und die Story? Naja. Es ist gut, dass sie da ist. Als Einführung. Sie ist aufwändig erzählt. Dass sie jetzt so oft gelobt wird, finde ich aber fragwürdig, war sie doch eher platt und aus Lore-Sicht auch schräg. Der mächtige Oryx, der Taken King, wird schon am Saturn gestoppt und hier merkt keiner, dass der Feind vor der Tür steht? Öh .. warum? Ghaul ist ein kleiner Wicht neben dem Halbgott Oryx! Aber sonst find ich es toll. Und es wird sich noch entwickeln. 🎮



## — ganga — Journey (PlayStation 4)

*ganga* machte sich an den Abbau seines *Pile of Shame* und nahm sich das hochgelobte **Journey** vor.



› Sollte mich in naher Zukunft mal jemand nach dem Inbegriff der Umschreibung „nett“ fragen, ich kenne jetzt die perfekte Antwort: Journey. Und das meine ich alles andere als negativ. Ich hatte sehr nette zwei Stunden mit dem Spiel. Obwohl man eigentlich gar nicht so viel machen kann, weiß man immer ziemlich gut was man tun soll, von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen. Und das Wenigem was man macht, macht immer ziemlichen Spaß, insbesondere Sanddünen-Surfen. Mir fallen außerdem

wenige Beispiele ein, bei denen ein Spielname passender war. Das, was Journey auszeichnet, ist die Reise, auf die es mich mitnimmt. Und die hat einige schöne Sehenswürdigkeiten zu bieten. Ein paar wenige Mitreisende hab ich auch getroffen, ein neuer Freund war darunter jedoch nicht. Zu kurz und sporadisch waren die Aufeinandertreffen. Und so bleibt Journey am Ende eine Reise in ein interessantes Land mit netten Erinnerungen. Nochmal muss ich diesen Urlaub allerdings nicht buchen. 🙄



## — Makariel — Call of Duty - Infinite Warfare (PC)

**Makariel** ballert sich durch einen weiteren AAA-Shooter der jüngeren Vergangenheit: **Call of Duty - Infinite Warfare** springt in die nahe Zukunft und ist damit ein ziemlicher Kontrast zum Ersten-Weltkriegs-Szenario von Battlefield 1.



› Es ist schon länger her, dass ich ein Call of Duty in der Hand hatte, und ich hatte so meine Erwartungen was ich bekommen würde. Was ich nicht erwartet hatte war ein Wing-Commander-light zwischen all den regulären Missionen. Es ist durchaus kurzweilig mit dem Jackal genannten Allzweck-Luft/Raum-Jäger eine Landezone freizuschießen, anschließend zu landen und sich mit High-Tech-Schrotflinte zu einem Missionsziel zu begeben. Generell sind die Missionen spielerisch interessanter und abwechslungsreicher als ich sie von älteren CoD-Teilen in Erinnerung habe. Vor allem im direkten Vergleich mit der enttäuschenden Singleplayer-Kampagne von Battlefield 1 hat man hier als Einzelkämpfer mehr zu lachen. Im Multiplayer sieht die Sache ein bisschen anders aus.

Nachdem ich nun Battlefield gewohnt bin, kommen mir die Karten hier regelrecht winzig vor. Also ist das Fazit Infinite Warfare für Singleplayer, Battlefield für Multiplayer? Nicht ganz... denn beide machen mir weniger Spaß als das fantastische Titanfall 2, dessen Singleplayer-Kampagne mich sehr beeindruckt hatte. Die £10, die ich für das Spiel bezahlt habe, waren angemessen, aber beim Mitternachts-Launch von Call of Duty - World War 2 werde ich mich jetzt nicht unbedingt anstellen. Ach ja, der Frame-Counter in der Ecke war deshalb aktiv, da dieses Spiel am PC leider nicht allzu gut läuft. Immer wieder brach die Framerate ohne ersichtlichen Grund ein. Angeblich läuft es besser auf der PS4... 🎮



## — Lencer — Transport Fever (PC)

*Lencer fummelte an unzähligen Stellschrauben in **Transport Fever**.*



► Da kommt man nach der Arbeit nach Hause, um sich gleich wieder an den PC zu setzen und „zu arbeiten“. Nichts anderes macht man nämlich bei Transport Fever. Der Bau von Eisenbahngleisen, die Einrichtung von Verkehrsverbindungen, die ständige Überwachung von Linien und deren Abfertigungspotential kann ganz schön anstrengend sein. Kümmert man sich zunächst um die Beförderung von Passagieren von A nach B, sollte im späteren Spielverlauf jede Stadt auch mit sechs verschiedenen Waren versorgt werden. Nicht nur, dass die Lagerstätten und Produktionsbetriebe in bis zu vier Stufen von 100 auf 1600 Produktionseinheiten wachsen, die Verbindung in sinnvollen Schienennetzen ist ziemlich herausfordernd und benötigt eine geduldige Planung. Grafik und Steuerung wurden zum Vorgänger Train Fever weiter verbes-

sert. Auch der Schienenbau (vor allem mehrgleisig und mit Brücken) geht weit besser von statten als im ersten Teil. Noch immer muss man jedoch aufpassen, dass beim Schienenanschluss keine Kreuzungen, sondern Weichen entstehen. Trotz guter Auslastung der Busse schreibe ich rote Zahlen und der Zuspruch der Bevölkerung zum Nahverkehr steigt selten über 50%. Auch die Fluglinien habe ich nie aus den roten Zahlen bekommen, obwohl die Städte immer größer werden und so auch mehr Passagierpotenzial da wäre. Nichtsdestotrotz macht das Spiel einen großen Spaß. Die Community sorgt für stetigen Nachschub. Ausgefallene Bahnhöfe und Brücken, originalgetreue Züge oder aufwändig erweiterte Industriezweige sorgen für ein Mehr an Spielspaß. 🎮



## — PraetorCreech —

# Project Zero 5 - Priesterin des schwarzen Wassers (WiiU)

*Bevor es auf der Switch so richtig los geht, muss **PraetorCreech** noch ein paar WiiU-Altlasten wegspielen. Diesen Monat war **Project Zero 5** dran.*



› Es ist nicht ganz fair, dieses Spiel direkt nach dem Beenden der Hauptstory zu bewerten oder es auch nur zu beschreiben. Das letzte Level bündelt alles, was an dem Titel nervt: Backtracking ohne Ende, konfuse Erzählweise, langsames Tempo und Checkpoints aus der Hölle. All die schönen Teile werden aus dem Gedächtnis verdrängt. Eigentlich ist da diese herrlich japanische Geschichte, die aus mehreren echten Sagen glaubhaft (sofern das bei Horrorgeschichten möglich ist) zusammengewürfelt wurde. Da ist durchgängig diese unheimliche Atmosphäre, die vor allem vom großartigen Design der Spielwelt

herrührt. Und wer typische japanische Charaktere mag, dem werden sicher auch die drei spielbaren Figuren zusagen. Verschwendet war die Zeit mit den Priesterinnen des schwarzen Wassers nicht. Doch leider gab es viel zu viel, was meinen Puls abseits der Horrorelemente hochgetrieben hat. Neben der hakeligen Steuerung war es vor allem die Bewegungsgeschwindigkeit der Spielfiguren. Warum flüchten die langsamer vor mordlüsternen Geistern als ich montags zur Arbeit laufe? Türen öffnen, Items einsammeln, alles verläuft in Zeitlupe. Hach, ich könnte noch weiter meckern, aber es wäre nicht fair. 🎮



## — Der Marian — Shogun 2 - Total War: Fall of the Samurai (PC)

Als Neuling in der Total-War-Reihe wagt sich **Der Marian** zunächst an **Shogun 2 - Total War: Fall of the Samurai**, um zu prüfen, ob ihm diese Strategieschwergewichte liegen.



► Die aktuelle Warhammer-Umsetzung Total War - Warhammer reizt mich als alter Spieler des Tabletops sehr. Gleichzeitig bin ich mir aber nicht so ganz sicher, ob mir das Spielprinzip aus Globalstrategie und Echtzeitschlachten gefällt. Zum Glück gibt es ja den über Jahre gewachsenen Pile of Shame, in dem sich bei mir auch ein Vertreter der Total-War-Reihe findet. So nutze ich die Gelegenheit, endlich mal Shogun 2 samt aller Add-Ons zu installieren und wage mich in die japanische Geschichte. Die Erwartungen an den Spielerfolg im ersten Versuch so ganz ohne Erfahrungen mit der Serie sind bei mir nicht sehr hoch. Ich wähle für die Kampagne eine Startprovinz, die als einfach angegeben ist, und werde sogleich mit diversen Informationen auf der Weltkarte erschlagen. Wenigstens bekomme ich über kleine Aufträge Hinweise, was ich zu-

nächst tun sollte. Es kommt, wie es kommen muss: die erste gegnerische Armee attackiert nach einigen Runden. Diese ist deutlich besser aufgestellt als meine und so erlebe ich direkt eine Niederlage. Darauf folgt jedoch ein positives Erlebnis. Die geschwächte gegnerische Armee attackiert eine Weile später eine meiner Städte, und siehe da – meine Verteidigung hält. Es geht also doch. Im weiteren Verlauf gewinne ich noch ein paar Schlachten, mache aber einen Fehler im Ausbau meiner Städte. So fehlt mir bald etwas Nahrung, es gibt Aufstände und eine Rebellenarmee erscheint, die direkt eine Stadt einnimmt. Ich kann die Stadt noch einmal befreien, aber das Problem der Nahrungsknappeit bleibt. Daher bleibt mir wohl ein zweiter Versuch nicht erspart. 🤖



— crux —

## Dishonored - Der Tod des Outsiders (PC)

*Schon lange ein Fan der Dishonored-Reihe, hat **crux** sich in diesem Monat den **Tod des Outsiders** gegönnt. Hinweis: der Text enthält sehr leichte Spoiler für dieses Spiel und Dishonored 2 sowie auch einen größeren für The Witcher 3.*



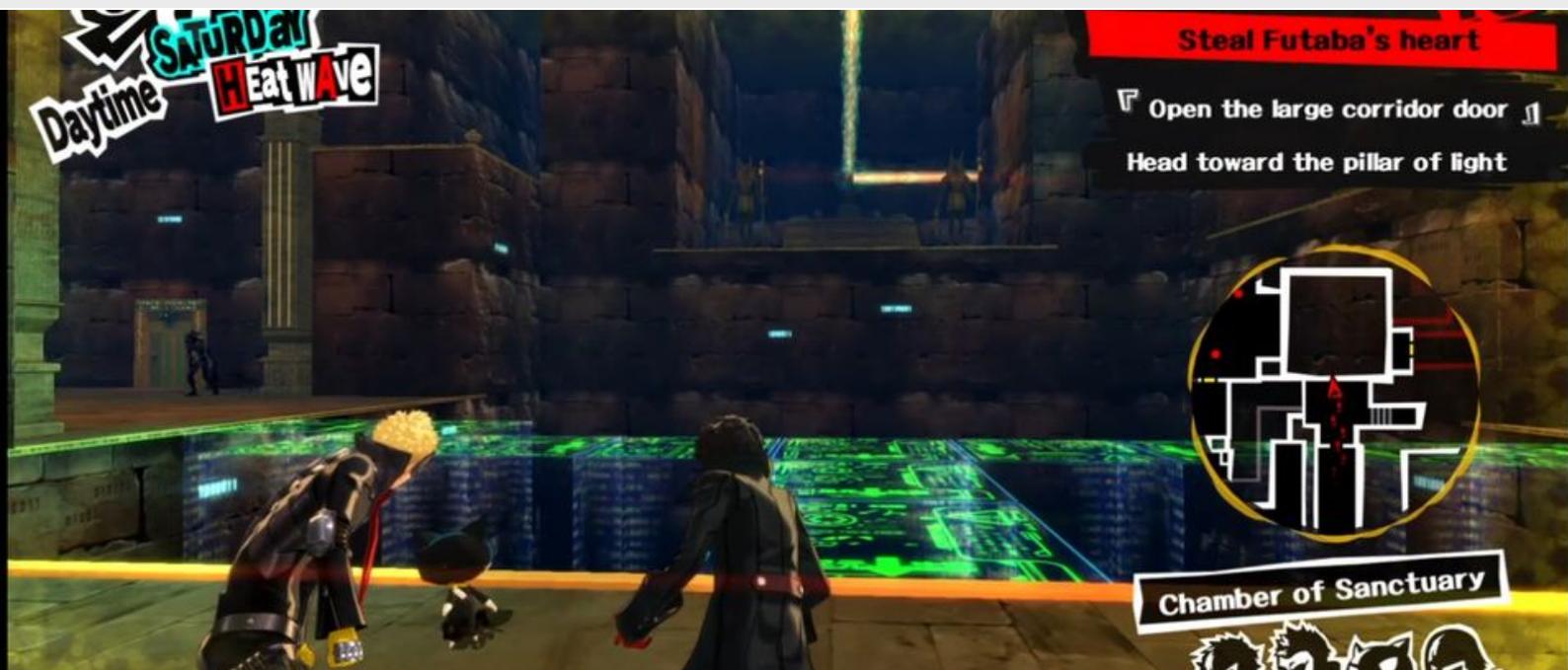
› Schon beim ersten Dishonored hatten es die Entwickler geschafft, mit den Story-DLCs ihrer Welt weitere Konturen zu geben und erzählerisch das Hauptspiel zu übertreffen. Bei DTdO wechselt die Handlung nun wie damals zur Sicht von Daud und Billie Lurk. Spielen dürfen wir diesmal Billie, denn Daud muss im Prolog erst gefunden werden, und ist ein alter Mann geworden. Sein Vorhaben wird schon im Titel verraten; es liegt an Billie, den Weg zu finden. Den Anfang macht die Erkundung eines schönen und großen Stadtteils, in dem wir in mehrere Gebäude eindringen und dort Informationen und anderes sammeln: zwei typische Dishonored-Missionen in hoher Qualität. Es folgt eine Rückkehr zum Konservatorium aus D2; die Kirche hat sich dort recht intensiv um die Hexen „gekümmert“. Wir finden die letzte nötige Information

und es folgt in einem weiteren neuen Level ein großes Finale. Über den Ausgang will ich nicht allzu viel verraten, aber ich fand ihn visuell wie erzählerisch sehr gelungen. Als Kontrast fiel mir sofort das Ende von The Witcher 3 ein: hier wie dort finden Ereignisse von großer Tragweite statt – aber hier sind wir selbst dabei, in TW3 sehen wir nur, wie Ciri in einer Cutscene angeblich die Welt rettet. Spielerisch funktioniert die Dishonored-Reihe am besten, wenn man sie als eine Art Sandbox begreift. Wer in gerader Linie zum Questmarker läuft, verpasst eine Menge Entdeckungen am Wegesrand. Am meisten Freude werden diejenigen haben, die selbst kreativ werden, um eigene Ziele zu erreichen: ungesehen an allem vorbei zu schleichen oder möglichst innovative Todesarten zu finden. 🎮



## — Sok4R — Persona 5 (PlayStation 4)

*Mit zunehmender Spielzeit hat sich die Begeisterung bei **Sok4R** zu **Persona 5** etwas abgekühlt, während einige Teile richtig gut funktionieren sind andere langweilig oder richtig frustrieren. Nicht alle Teile scheinen gleich gut durchdacht und ineinander zu greifen wie gedacht. Was aber gut funktioniert, funktioniert richtig gut.*



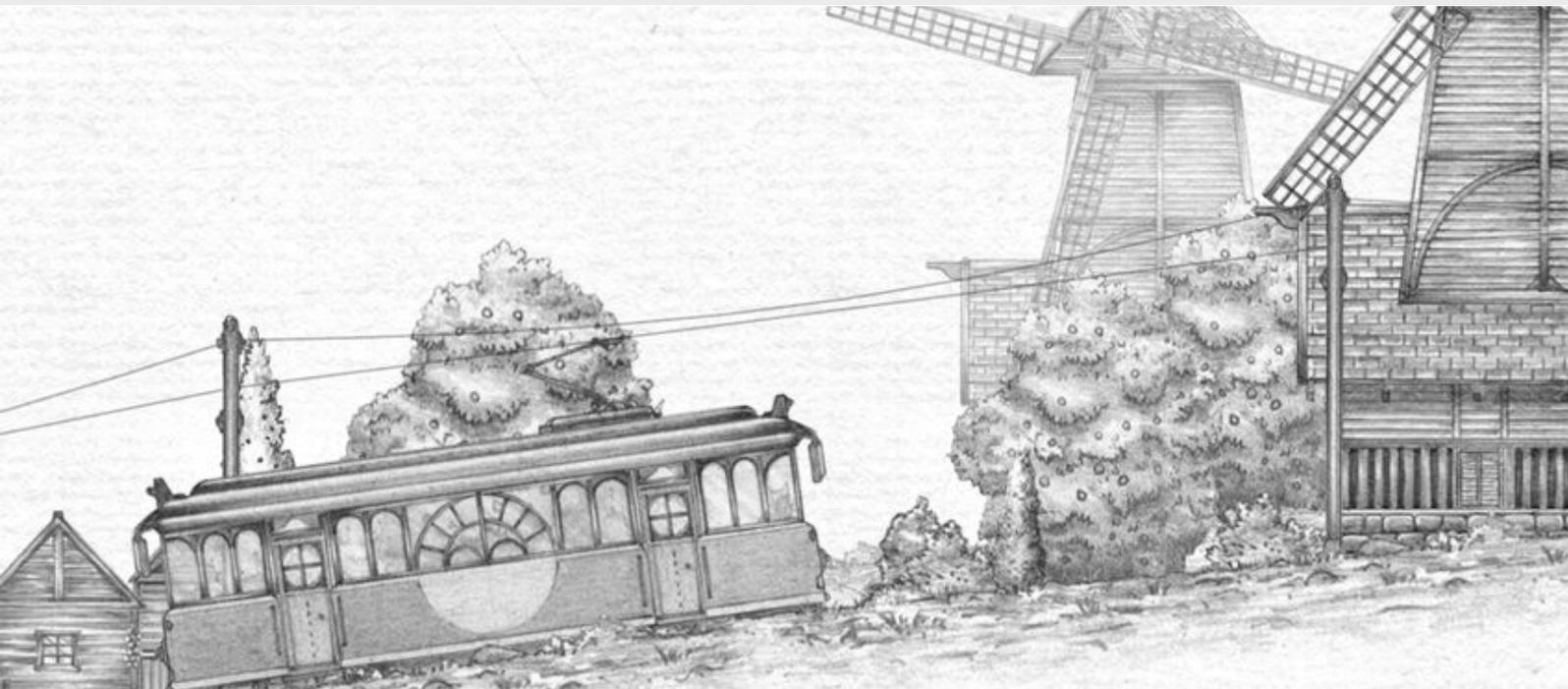
› Die Hauptstory ist für mich der Hauptgrund weiterzuspielen, sie ist spannend und auch teilweise überraschend, wobei es für aufmerksame Spieler genug Hinweise gibt, damit man zumindest die grobe Richtung erraten kann. Direkt danach kommen schon die Momente, wenn man die Nebencharaktere besser kennenlernt, da sie allesamt sehr interessante Hintergrundgeschichten haben. Auf den ersten Blick wirken manche etwas einfalllos, hinter ihrer Fassade steckt aber deutlich mehr. Die Charaktere entwickeln sich bisher sehr interessant und nachvollziehbar. Dass es sehr nützliche spielerische Boni gibt, wird da fast zur Nebensache. Eintönig wird es aber vor allem dann, wenn man einen Palast eigentlich abgeschlossen hat und nur noch darauf wartet, dass die Deadline abläuft, dann

fühlt sich das Spiel mehr nach Arbeit an: es geht nur darum, Zahlenwerte zu verbessern und immer möglichst optimal seine Optionen abzarbeiten, egal, ob man seine Social Stats oder die Beziehung zu seinen Confidants verbessert, ohne ein Level aufzusteigen. Immerhin sind die meisten recht schnell abgearbeitet. Richtig frustrierend kann es in den Kämpfen werden: wie man auf die Idee kommt, dass Instant-Kill-Fähigkeiten eine tolle Feature sind erschließt sich mir nicht. Da ist mir zu viel Zufall im Spiel, es kann einen aus heiterem Himmel treffen. Besonders schlimm wird es, wenn es den Hauptcharakter trifft, weil das sofort zum Game Over führt, auch wenn die restliche Party komplett gesund und man mit Items und Fähigkeiten zum Wiederbeleben voll geladen ist. 🎮



## — Q-Bert — Short Trip (Browser)

*Für manche Menschen (oder Katzen) öffnet sich die Tür für ein besonderes Erlebnis nur einmal. Dann heißt es: Einsteigen und losfahren! Ein Zurück ist zwar möglich, aber sinnlos. Daher begibt sich **Q-Bert** in **Short Trip** auf eine tierische Straßenbahnfahrt und wird philosophisch!*



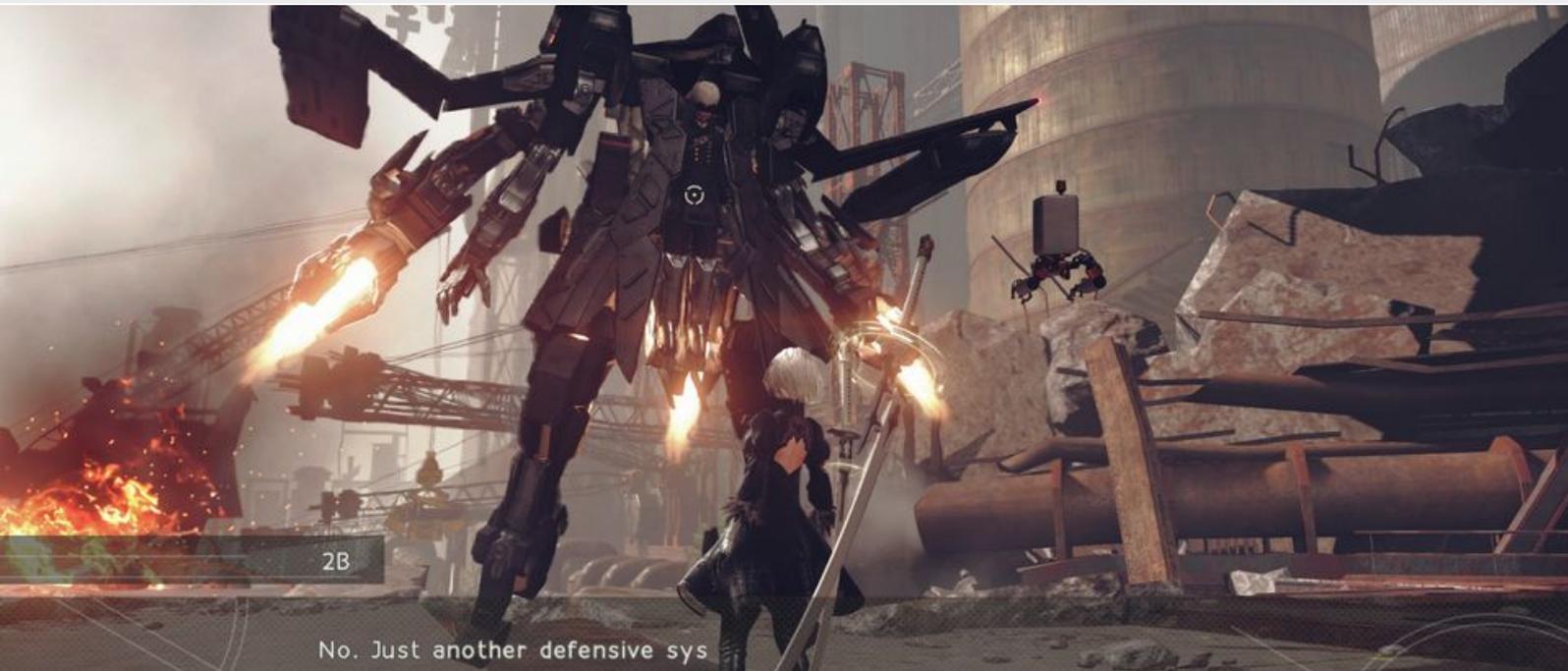
› Je weiter ihr euch ins Unbekannte vorwagt, desto deutlicher wird die Botschaft des „Grafikkrachers“: Es geht bergauf! Von ein paar Bodenwellen einmal abgesehen. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihr Rücksicht auf andere Menschen (oder Katzen) nehmt, ob ihr kurz innehaltet und sie auf eure Reise einladet. Oder halt- und rastlos an ihnen vorbeirauscht. Konsequenzen haben eure Entscheidung nicht. Aber wer achtlos durch das (oder seine neun) Leben rast, der verpasst das Schönste. Darum sei an diese Stelle dringend empfohlen, Zwischenstopps einzulegen und Menschen (oder Katzen) auf euren Trip mitzunehmen. Am Ziel des Weges, soviel Spoiler sei erlaubt, erreicht ihr einen einsamen Höhepunkt! Für die

meisten Menschen endet es hier. Katzen dürfen alle Stationen noch einmal Revue passieren lassen, zum Anfang zurückkehren und einen weiteren Short Trip beginnen. Die besten Dinge im Leben sind frei. So auch diese kurze Reise! Short Trip könnt ihr kostenlos im Browser spielen. Klickt dazu einfach [auf die Website des australischen Künstlers Alexander Perrin](#). Die Steuerung ist geschmeidig und auch für Katzentatzen geeignet, denn ihr benötigt nur die Cursortaste rechts und Cursortaste links. 60fps werden nicht durchgehend erreicht, die Mikroruckler stören das Spielerlebnis aber kaum. No animals or pencils were harmed. 🐾



## — Makariel — Nier - Automata (PC)

*Nach vielen Stunden an AAA-Geballer in den letzten paar Wochen, hatte **Makariel** wieder einmal Lust auf etwas anderes und holte sich **Nier - Automata** auf Steam. Irgendwo hatte er mal gelesen, es wäre ein Spin-off der Drakengard-Serie. Also ging er davon aus, das es ein Fantasy-RPG wäre. Nicht so ganz.*



› Ich bin mir nicht mehr sicher, was ich erwartet hatte, aber eine Twinstick-Shooter-Sequenz zum Start mal nicht. Nach einer sehr flotten Landung wurde es zu einem postapokalyptischen Third-Person-Actionspiel, das alle paar Minuten mit frischen Ideen aufwartet. Es steht zwar „Action-RPG“ drauf, den RPG-Anteil muss man aber meiner Meinung nach mit der Lupe suchen. Als Android 2B kämpft man sich durch Horden von feindlich gesinnten Robotern, und es wird sehr schnell klar das nicht alles so ist wie es auf den ersten Blick zu sein scheint. Viel mehr will ich aber über die Story und den Spielablauf gar nicht sagen, sondern würde es jedem empfehlen,

es selbst zu versuchen. Außer natürlich, wenn ihr mit Actionspielen gar nichts anfangen könnt und eine Panikattacke bekommt, wenn ein Spiel nicht rundenbasiert abläuft oder sowas. Zu Beginn hatte ich ein paar seltsame technische Probleme mit der Auflösung. Offenbar wurde Nier - Automata durch meine drei Bildschirme etwas verwirrt. Zum Glück war dieses Problem mit ein bisschen Rumprobieren in den Grafikeinstellungen schnell gelöst. Nun bin ich versucht, auch dem direkten Vorgänger Nier eine Chance zu geben. Wird wohl Zeit, die Playstation 3 wieder aus dem Schrank zu holen... 🎮



## — Vampiro — Xcom 2 (PC)

*Vampiro schlägt für die Menschheit in **Xcom 2** zurück.*



› Nachdem der spielerische Erfolg in der ersten Neuauflage des Taktik-Klassikers Xcom scheinbar nicht erfolgreich war, führe ich jetzt (nach längerer Pause endlich!) den Widerstand gegen die widerwärtigen Aliens an. Ein Grund für die Pause war der fehlende Gamepad-Support der PC-Version, der zwischenzeitlich nachgereicht wurde. Und was kann ich sagen? Wie bei meinem Ersteindruck sind Komplexität und hoher Schwierigkeitsgrad gegeben. Die Gefechte sind abwechslungsreich und setzen mich, noch stärker als in Enemy Unknown, unter Zeitdruck. Denn es geht nicht nur um Ressourcen, sondern um Erfolg oder Misserfolg der Missionen. Das Gefühl, im Spielverlauf mächtiger zu werden, stellt sich erfreulicherweise nicht ein. Ganz im Gegenteil. Bereits auf dem „normalen“ Schwierigkeitsgrad für erfahrene Spieler führen Fehler zu

massiven Problemen, und den ein oder anderen Ironman-Spielstand konnte ich abschreiben. Beispiele? Falsche Technologien erforscht, forced Evac erfolgt nur in der Evac-Zone, Zivilisten werden zu Faceless und so weiter. Gutes Management auf der strategischen Ebene ist ebenso wichtig wie das Geschick auf dem Schlachtfeld. Den RNG God musste ich dabei fast nie verfluchen, die Ergebnisse sind nachvollziehbar und sogar eher zu meinen Gunsten. Ebenfalls spielentscheidend ist der Einsatz der Spezialfähigkeiten und der Einsatz neuer Ausrüstung. Dass es nun wieder wenigstens eine Art Angriff auf die eigene Basis gibt rundet meinen sehr positiven Gesamteindruck ab. Die Erweiterung vermisste ich (noch) nicht, denn es gibt auch so genug zu tun. 🤖

# Oktober 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

Sven Gellersen

Toxe (2x)

LRod

Vampiro

Ganon

joker0222 (2x)

Sok4R (2x)

Olphas

ganga

Der Marian (2x)

timeagent

Maverick



” Als Umsonst-Spieler habe ich zu keiner Zeit das  
Gefühl, das mir was fehlt. “

— joker0222



## — L Rod — Total War - Warhammer 2 (PC)

Nach dem eher enttäuschenden *Dawn of War 3* lag es an **Total War - Warhammer 2**, **LRods** Strategiejahr zu retten. Zum Glück gelang dies mit vollem Erfolg!



› Wer den Vorgänger gespielt hat, der wird sich schnell zurechtfinden im neuen Total War. Zwar sind die vier Fraktionen und die Mahlstrom-Quests neu, aber grundlegende Änderungen gibt es nicht. Aber auch wenn es nicht mehr so frisch daherkommt wie Teil 1 macht es mir wieder riesigen Spaß, meine Fantasy-Armeen in die Schlacht zu schicken. Warum? Nun, zum einen sind die neuen Völker wieder herrlich individuell ausgestaltet. Zum anderen gefällt mir die Questreihe um die Kontrolle des Mahlstroms sehr gut. Gerade in meiner ersten Partie (auf „Schwer“, also dem mittleren Schwierigkeitsgrad), in der ich einfach drauflos gespielt habe, war ich kurz vor Ende – obwohl ich den Hochelf-Kontinent inzwischen unter Kontrolle hatte – nur auf Platz drei und musste zwei Armeen über das Meer zu den Skaven und dann zu den

Dunkelelfen schicken, um deren Rituale solange zu stoppen, bis ich vorbeiziehen und das letzte Ritual zuerst abschließen konnte. Ein so spannendes Endgame konnte der Vorgänger, in dem die Siegbedingung immer auch das eher langweilige Auslöschen zweier Hauptfraktionen beinhaltete, nicht bieten. Klar, das auch im Test kritisierte zufällige Reinteleportieren der Chaosarmeen beim Ritualstart ist nicht gerade elegant gelöst. Trotzdem finde ich auch das grundsätzlich spannend, da es einen regelmäßig ins eigene Kernland zurückzwingt und dadurch allzu eintöniges Expandieren immer wieder unterbindet. Was noch aussteht ist natürlich die Grand Campaign, also die Verknüpfung mit der Karte des ersten Teils, und hoffentlich ein Khemri-DLC. Bis dahin bin ich aber bestens beschäftigt. 🎮



## — Olphas — Yakuza Kiwami (PlayStation 4)

*Zum vierten Mal streift **Olphas** in **Yakuza Kiwami** durch Kamurocho.  
Wird das nicht irgendwann langweilig? Klare Antwort: Niemals!*



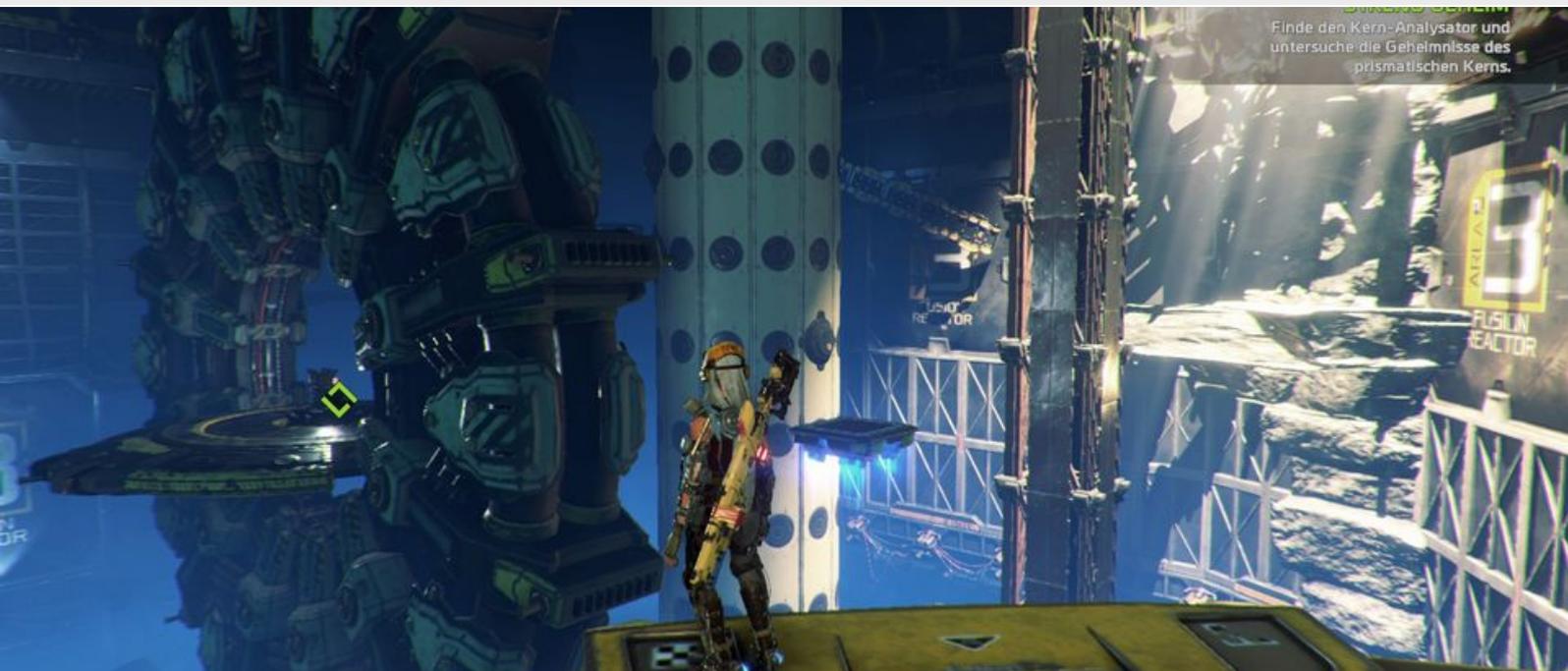
› Vor fast 12 Jahren begann auf der PS2 in Japan eine Reihe, die sich nur schleppend im Westen durchsetzen konnte. Aber so langsam kommt sie an und findet auch hier mehr Fans. Mich zum Beispiel. Die Rede ist von Ryū ga Gotoku, „Wie ein Drache“. Im Westen als Yakuza bekannt. Bevor nächstes Jahr auch bei uns der sechste Teil erscheint, der die Saga um Kiryu Kazuma beenden wird, ist mit Kiwami ein aufwändiges Remake des ersten Teils erschienen. Und das kann sich wirklich sehen lassen. Sowohl optisch als auch in den Spielsystemen wurde der Beginn der Reihe etwa auf das Level des letzten erschienenen Teils (Yakuza 0) gehoben. Trotzdem merkt man, dass es sich hier um die Anfänge der Serie handelt. Das Spiel ist noch deutlich fokussierter als spätere Teile. Es gibt nur einen Protagonisten und einen Schauplatz. Auch

einen zeitaufwändigen „Nebenjob“ gibt es nicht. Das was dem am ehesten entspricht ist das „Majima Everywhere“-Feature. Majima, ein wichtiger Charakter der Reihe der in Y0 spielbar war und eine Art „liebenswürdiger Psychopath“ ist, taucht wirklich ÜBERALL auf. Das ist ziemlich unterhaltsam, da man hier recht kreativ vorgegangen ist. Manche der Situationen haben mich wirklich schmunzeln lassen. Kernstück ist aber wieder die Story. Die ist vergleichsweise überschaubar, aber wieder sehr spannend und toll erzählt. Hier erfährt man viel über die Beziehungen von einigen Figuren zu Kiryu-San. Vor allem sein Schützling Haruka, die man in der Reihe aufwachsen sieht, steht im Zentrum. In Teil 5 konnte man sie erstmals spielen, hier ist sie gerade mal 9 Jahre alt. Kawaii! 🍡



## — joker0222 — Recore - Definitive Edition (Xbox One)

*Dank GG-User **sothi** kam **joker0222** in den Genuss von einem Monat Xbox-Gamepass und spielte in dieser Zeit die **Recore - Definitive Edition** durch. In der Rolle von Joule Adams gilt es herauszufinden, was auf Neu-Eden, der letzten Zuflucht der Menschheit vor der „Sandteufel-Seuche“, schiefgelaufen ist...*



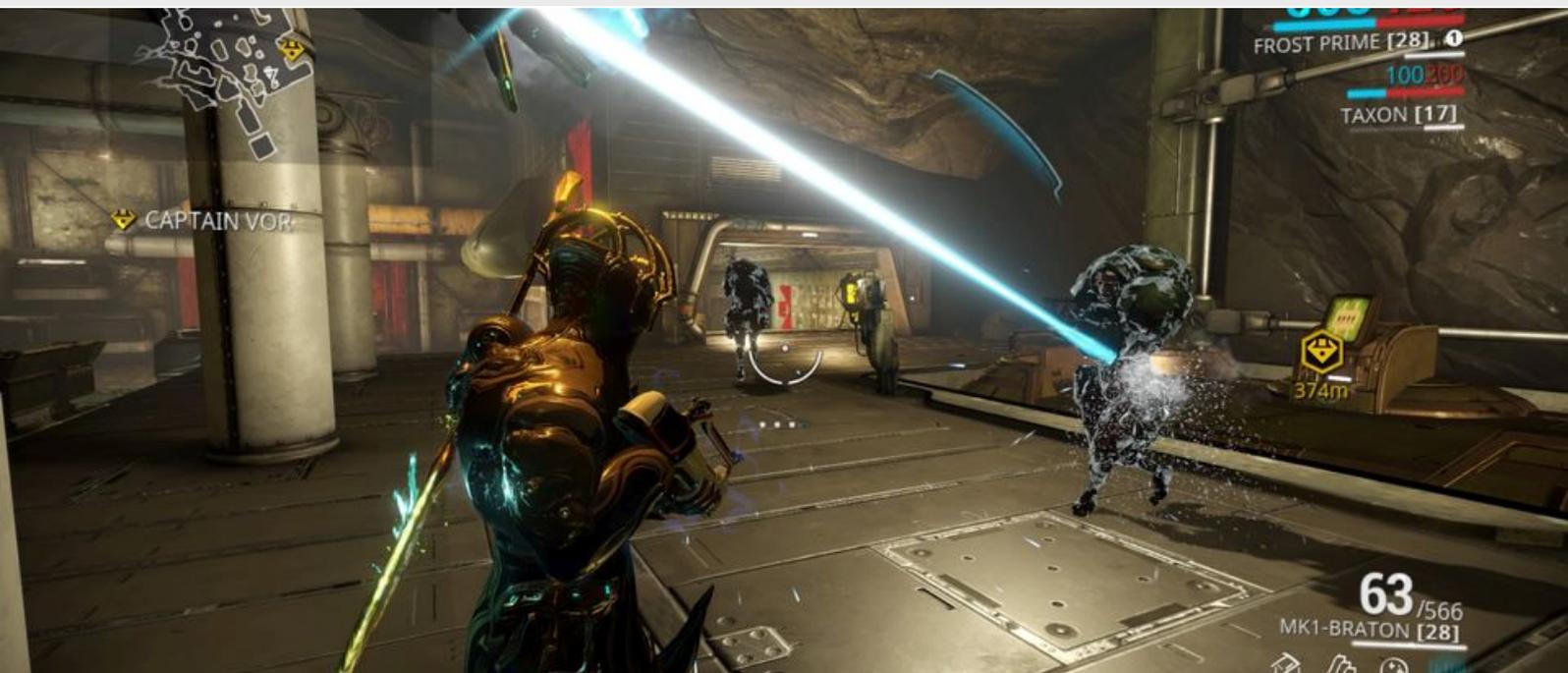
› 200 Jahre später: Das Terraforming hat nicht geklappt, die Wüstenlandschaft ist so trostlos wie eh und je. Warum? Lediglich Robot-Köter Mack ist da und ansonsten finden sich nur verlassene Zeugnisse der Bauten, die einmal eine neue Heimat bieten sollten. Die Hintergrundstory erklärt das alles. Sie offenbart, warum die Menschen die Erde panisch verlassen wollten, was ihr Plan für die neue Welt war und woran dieser scheiterte. Mir hat die Geschichte ausnehmend gut gefallen. Joules Fröhlichkeit passt nicht immer ganz, besonders im zu langen letzten Kapitel, obwohl man sie ansonsten einfach mögen muss. Mehr aber noch als die Story und das atmosphärische Szenario hat mir der Gameplay-Mix aus 3rd-Person-Shooter, Jump-and-Run und 3D-Platformer gefallen. Besonders mit den 2D-Derivaten der beiden letz-

ten Genres kann man mich ansonsten jagen, aber Recore packt alles in einen schönen Flow. Es fühlt sich einfach befriedigend an, wenn man weit entfernt einen Weg, eine Schatzkiste oder ein Item sieht und sich Stück für Stück dahin vorarbeitet und sie schließlich erreicht. Im späteren Verlauf stehen dabei auch weitere Roboter mit unterschiedlichen Fähigkeiten bereit, die mit Geschick und Timing kombiniert werden wollen. Richtig knackig wird es in den Verließen, die wir für Zusatzbelohnung absolvieren können. Recore ist für mich eine unterschätzte Perle und ich kann Phil Spencers Ärger [über so manche Wertung verstehen](#). Ich würde mich freuen, wenn Microsoft sich zu einer Fortsetzung durchringt, denn ich würde gerne weitere Abenteuer mit Joule und ihrer mechanischen Rasselbande erleben. 🎮



## — joker0222 — Warframe (PlayStation 4)

*Ausgerechnet in die Free-to-Play-Hölle wagte sich **joker0222** diesen Monat als ihm trotz Riesen-Backlog nichts einfiel, was er nach Recore spielen soll. Als wiedererwachter Tenno im Kampf gegen Greneer, Corpus und anderen Weltraum-Abschaum kämpft er sich in **Warframe** durch das Sonnensystem.*



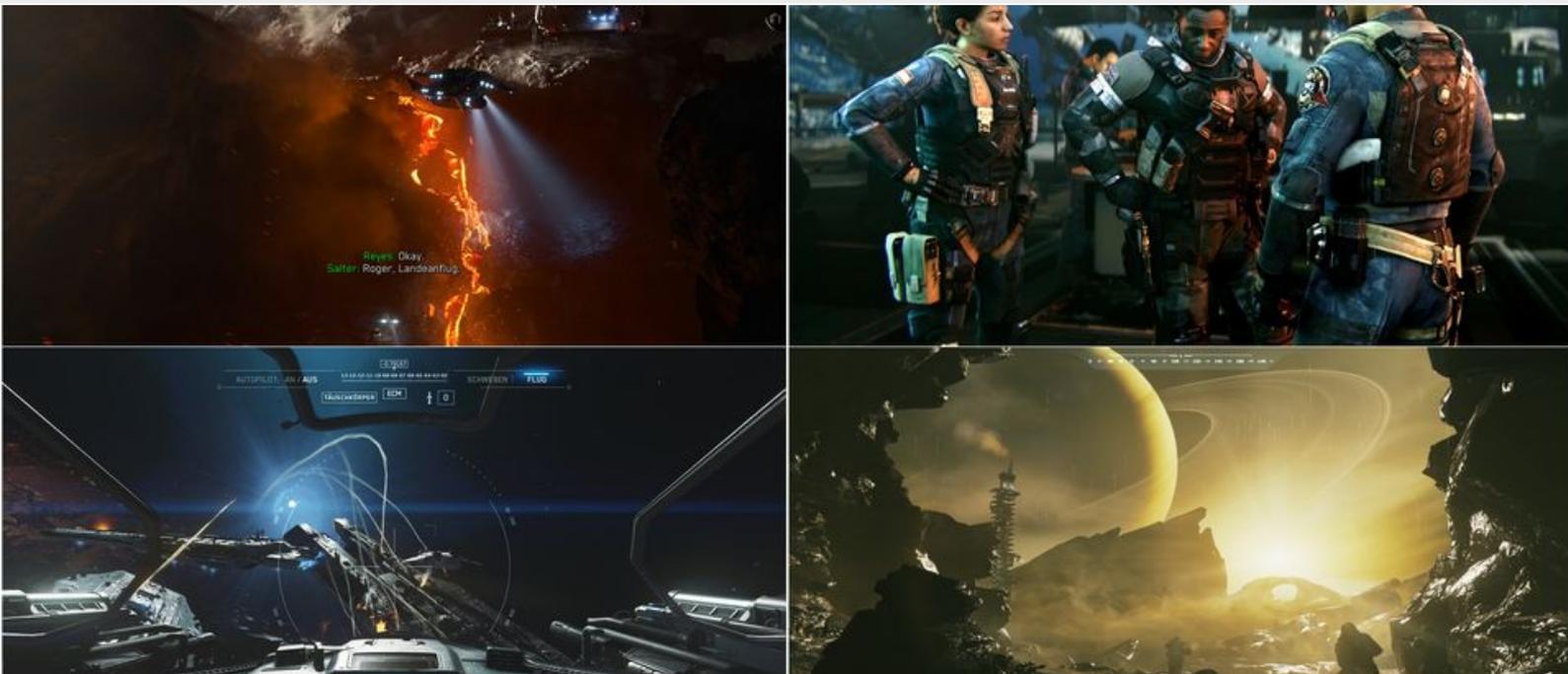
› Jede kleine Verbesserung kostet Echtgeld, ständig werde ich penetrant dazu animiert mir Lootboxen, Platinum und anderes überteuertes Zeug zu kaufen. Eine üble Abzocke, diese F2P-Spiele. Und was trifft davon auf Warframe zu? Gar nichts, abgesehen davon, dass es tatsächlich umsonst ist. In einem SF-Setting angesiedelt absolviere ich als Tenno Story-Quests, beginnend auf der Erde, und kämpfe gegen verschiedene feindliche Fraktionen in unterschiedlichen Missionstypen allein oder im Koop. Mal schleichend, mal muss ich was verteidigen, einen Informanten befreien und so weiter. Atmo-Plus: Missionshinweise kommen aus dem Controller-Lautsprecher. Der namensgebende Warframe ist meine Rüstung und die verbessere ich ebenso wie meine Waffen mit Mods, die ich in den Missionen bekomme – ja, ich bekomme sie tat-

sächlich ganz umsonst. Die Möglichkeiten der Anpassung scheinen riesig und mir erschließen sie sich nur nach und nach, aber das Gameplay in einem Mix aus 3rd-Person-Shooter und Nahkampfschnetzler mit Parcour-Einlagen hat Suchtgefahr. Als Umsonst-Spieler habe ich zu keiner Zeit das Gefühl, das mir was fehlt. Ich finde Waffen, Ausrüstung, Mods, Crafting-Zeug und komme mir eher etwas zu mächtig vor. Nach rund 25 Stunden habe ich dieses riesige Spieluniversum erst an der Oberfläche angekratzt, aber freue mich auf weitere Einsätze als Solo-Tenno oder mit Randoms. Außerdem auf den baldigen Einzug von Open-World-Einsätzen, die jetzt schon auf PC verfügbar sind. Für mich das bessere Destiny und im Gegensatz zu Bungies Hype-Titel hat mich Warframe bisher noch keinen Euro gekostet. 🍷



## — Maverick — Call of Duty - Infinite Warfare (Xbox One)

*Kurz vor der anstehenden Rückkehr in das Zweite-Weltkrieg-Szenario hat sich **Maverick** im Monat Oktober noch mit Infinite Warfare beschäftigt, um die Singleplayer-Kampagne aus dem letztjährig veröffentlichten Titel des **Call of Duty**-Franchises abzuschließen.*



› Das Science-Fiction-Setting von Call of Duty - Infinite Warfare lässt mich hautnah den Krieg der SDF-Fraktion vom Mars gegen die Erde miterleben. Als mobile Operations-Basis der Erdstreitkräfte dient fortan die Retribution, ein riesiger Kampfträger im All mit Sprungantrieb, zu dem mein Protagonist, Lt. Reyes, abkommandiert wird. Es gilt zurückzuschlagen und so kämpfe ich mit einem Team in diversen futuristischen Szenarien gegen die feindlichen Streitkräfte und kann dabei auf eine Vielzahl moderner Waffen und Gadgets zurückgreifen. Für spielerische Abwechslung im Ego-Shooter-Alltag lässt mich das Spiel aber auch das Öfteren ins Cockpit eines schwerbewaffneten Jackal-Jägers steigen, um im Weltraum feindliche Großkampfschiffe und Jäger zu zerstören oder auf Planeten wichtige Nachschubdepots der Feinde auszuräu-

chern. Diese Dogfight-Flugeinlagen fallen actionreich und kurzweilig aus, lassen sich gut steuern und sind passend in den Verlauf der Kampagne integriert. Die Story-Missionen des 3D-Shooters selbst bieten einen guten Mix aus Baller- und Schleich-Abschnitten innerhalb der Levels. Optische Abwechslung bieten zudem Enter-Missionen, in denen ich mich zuerst im Weltall schwerelos vorkämpfe, um anschließend das feindliche Schiff zu übernehmen und zum Beispiel gefährliche Waffen sicherzustellen. Call of Duty - Infinite Warfare bietet dank der geskripteten Inszenierung erneut eine solide Singleplayer-Kampagne, die ein paar Stunden Popcon-Action-Unterhaltung liefert, aber kein erzählerisches Highlight ist. Für den schnellen Action-Hunger muss das ja aber nichts Schlechtes sein. 🎮



## — Ganon — Far Cry 4 (PC)

*Kein DU-Jahr ohne Far Cry für **Ganon**: Nach Teil 3 im Debutjahr 2015 und Blood Dragon in der 2016er Galerie ist nun der offizielle vierte Teil dran.*



► In den letzten Monaten konnte ich einige Titel aus dem Backlog streichen, doch da war wenig dabei, was über „ganz nett“ hinausging. Deswegen erklärte ich die Zeit für Experimente für vorerst beendet. Eigentlich wollte ich schon lange Far Cry 4 spielen, doch es befand sich nicht in meiner Sammlung. Also habe ich es gekauft und direkt angefangen. Klar, es ist fast das Gleiche wie Teil 3, aber genau darauf hatte ich Lust. Das Erobern von Außenposten und Funktürmen wird (nach Far Cry 3 und Blood Dragon) langsam zur Routine, ist aber mit so vielen unterschiedlichen Nebenaufgaben unterfüttert, dass das kaum auffällt. Die Grafik machte technisch einen Sprung nach vorne und die neue Spielwelt Kyrat ist wunderschön gestaltet. Besonders faszinierend fand ich diesmal die Tierwelt umgesetzt. Mein einziges echtes „Problem“ mit

der Serie sind die Schießereien im Military-Stil gegen eine Handvoll menschlicher Gagnetypen. Das ist eigentlich nicht so mein Fall. Als reiner Shooter würde mich das also nicht begeistern, doch als Open-World-Spielplatz finde ich es weiterhin großartig. Ich beschäftige mich schon gute 30 Stunden damit, die Faszination reißt nicht ab und ich habe immer noch einiges vor mir. Die dünne Story stört mich dabei weiterhin gar nicht, trotz der schönen Atmosphäre ist es doch eher ein „mechanisches“ Spiel. Allerdings muss ich kritisieren, dass die Anpassung an PC nicht so gut gelungen ist wie im Vorgänger, außerdem treten öfter mal Bugs auf. Einmal hatte ich sogar die Befürchtung, einen Plotstopper vor mir zu haben, doch das löste sich zum Glück mit einem Neustart auf. 🤔



## — Der Marian — Just Cause 3 (PlayStation 4)

*Hubschrauber und Explosionen, braucht man mehr für ein Actionspektakel? Das fragt sich **Der Marian**, während er **Just Cause 3** spielt.*



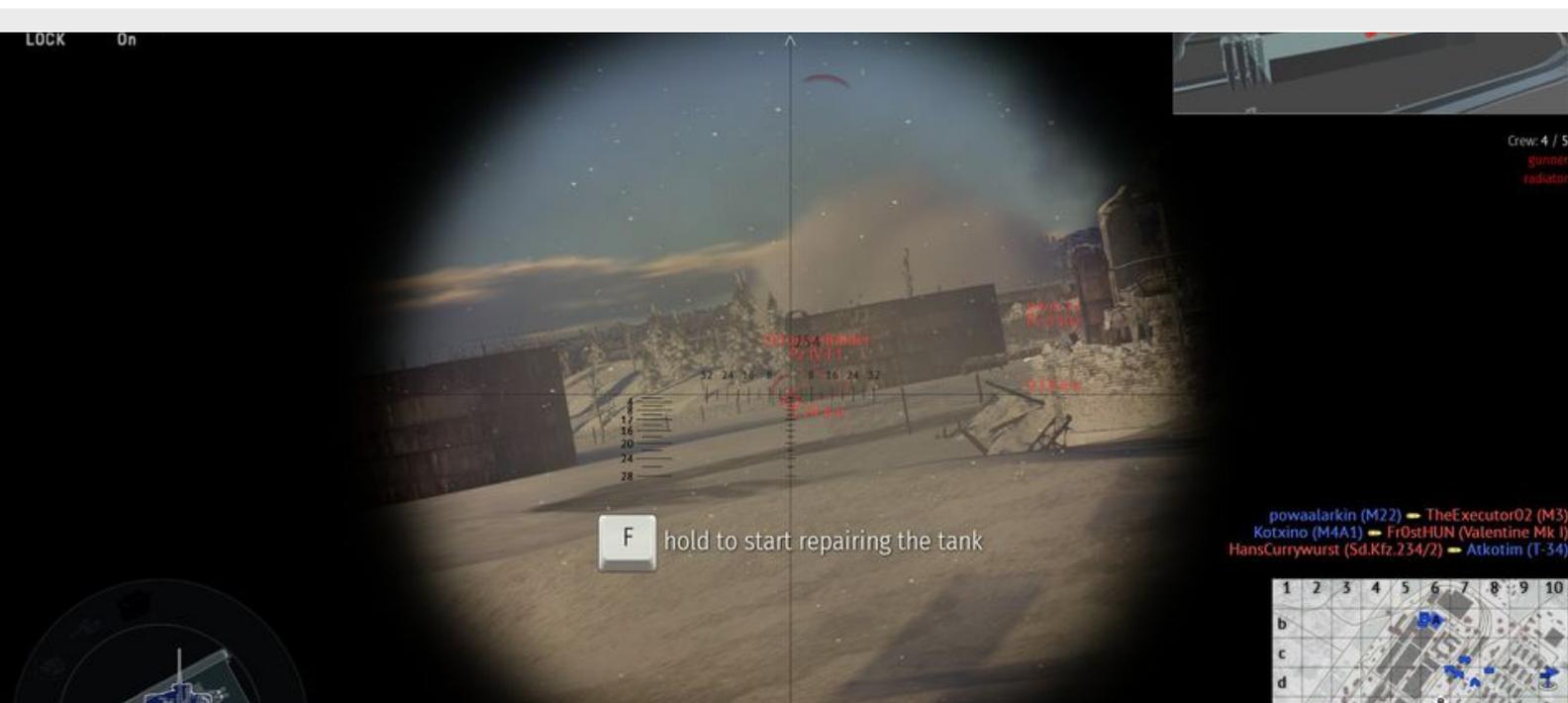
› Ansehnlich ist es ja, wenn um einen herum Benzintanks in die Luft fliegen, während man von allen Seiten beschossen wird und mit dem Fallschirm versucht davonzuschweben. Genau das ist die typische Spielsituation in Just Cause 3 – für mich der erste Kontakt mit der Serie. Dank PS Plus landete der Titel auf meiner Playstation 4. Die freie Bewegung mit allen erdenklichen Fortbewegungsmitteln über die Inselgruppe macht nach etwas Eingewöhnung Laune. Enterhakenkanone aus dem Handgelenk geschossen, Fallschirm auf und mit dem entstehenden Schwung in den Wingsuit-Flug übergehen – das hat was. Dagegen sind die Hubschrauberflüge und Schnellboottouren schon konventionelle Reisemittel. Die Rebellionsgeschichte des

zurückgekehrten Helden ist kaum aufregende Kost, aber auch für den Spielverlauf recht egal. Im Kern geht es halt bei Just Cause darum, möglichst große Zerstörung anzurichten. Leider hätte mein pubertäres Ich vor 20 Jahren da mehr Freude dran gehabt, als es mir jetzt gelingt daraus eine dauerhafte Motivation zu ziehen. Immerhin ist die Landschaft schön gestaltet und es kommt allerorts ein mediterranes Urlaubsgefühl auf. Wenn dann die Dorfbewohner nach der Befreiung von der diktatorischen Knute ein spontanes Tänzchen mit Musik für mich aufführen, gibt das dem Spiel schon eine schöne Atmosphäre. Hach, Just Cause 3 als Walking Simulator, das hätte doch was... 🎮



## — Der Marian — War Thunder (PC)

*Der Marian fährt in War Thunder mit dem Panzer herum und staunt über die häufig auf ihn stürzenden Flugzeuge.*



› Dank eines Freundes, der ganz begeistert von War Thunder gerade im Vergleich zu World of Tanks berichtete, probierte ich die kostenlose Panzerfahr-Konkurrenz auch direkt aus. Als Einstieg diente mir der Arcade-Modus, der im Vergleich zu World of Tanks, das ich zuvor regelmäßig gespielt habe, deutlich simulationslastiger ausfällt. So werden die Auswirkungen der Treffer im Fahrzeug dargestellt und der Panzer fällt erst bei Verlust der Crew, auch durch Splitterwirkungen oder Volltreffer im Munitionslager komplett aus. Dadurch sind leichte Panzer empfindlich und schwere stecken gut ein. Das Visualisieren der Trefferwirkung im Arcade-Modus stellt die Effekte auch nachvollziehbar dar. Weiterhin anders ist, dass ihr nacheinander drei Panzer in der Partie einsetzen könnt, was die Verweilzeit im Spiel erhöht und der Run-

de eine weitere strategische Ebene gibt. Aber nicht nur Panzer, auch Flugzeuge sind Teil der Schlachten und ihr könnt diese in euren Hangar aufnehmen. So findet neben der Panzerschlacht am Boden auch immer ein Luftkampf statt, in den ihr oft auch spontan mitmischen könnt, was die verschiedenen Kriegsgeräte im Gleichgewicht hält. Rauchgranaten, Flakpanzer und das Anfordern von Artillerieschlägen tut ein Übriges, um die Komplexität hoch und das Spiel spannend zu halten. Alles in allem macht mir War Thunder derzeit mehr Spaß als World of Tanks. Natürlich zieht sich in klassischer Free-to-Play-Manier das Freischalten besserer Panzer hin und lässt sich mit Echtgeld beschleunigen. Der Pay-to-Win-Aspekt scheint mir hier aber ohne Premium-Munition nicht ausgeprägt zu sein. 🎮



## — ganga — FIFA 18 (PlayStation 4)

*Alljährlich schnappt sich **ganga** wieder das Gamepad und versenkt Stunden in den Karrieremodus von **FIFA**. Zusätzlich muss er seit neustem auch noch die Story spielen.*



► Am liebsten spiele ich in FIFA eigentlich den Karrieremodus als Manager und führe den BVB von einem Titel zum nächsten. Doch seit letztem Jahr gibt es ja auch in FIFA eine Geschichte in The Journey zu erleben. Und so beginne ich diesmal eben damit und führe Alex Hunter zur amerikanischen und französischen Meisterschaft. Wie ihr auch im GamersGlobal Test nachlesen könnt, hat EA The Journey in der aktuellen Auflage noch einmal an einigen Stellen verbessert. Es gibt einige überraschende Perspektivwechsel und ein paar nette neue Features, auch wenn die Story insgesamt weiter vorhersehbar bleibt. Schade nur, dass man die Chance nicht genutzt hat, die Nationalmannschaft einzubauen und so die Möglichkeit am Ende der Saison mit Alex Hunter zur WM zu fahren. Da ich The Journey inzwischen beendet habe, ging es

dann doch mit dem altbewährten Karrieremodus – FUT interessiert mich so gar nicht – weiter. Doch ausnahmsweise nicht mit der Borussia aus Dortmund, sondern mit meinem Heimatverein, den Lilien aus Darmstadt. Neben dem eigentlichen Spiel mag ich ja besonders die Kaderplanung. Erstmal musste ein neuer Innenverteidiger her, die Wahl fiel auf Neven Subotic. Auch das defensive Mittelfeld identifizierte ich als Schwachstelle, Gojko Kačar wurde aus Augsburg geholt. Trotz des Verkaufs von Jan Rosenthal war die Kasse jedoch leer, ein linker Verteidiger musste aber noch her. Am letzten Transfertag gelang es mir schließlich, Abdul Rahman Baba aus Chelsea für zwei Jahre auszuleihen. Mit dem Kader sollte der Wiederaufstieg in die Bundesliga doch zu schaffen sein, oder? 🤔



## — Sok4R — Starcraft 2 Coop (PC)

*Eigentlich sollte hier etwas zu Age of Empires: Definitive Edition erscheinen, durch die kurzfristige Verschiebung (und um alles in seiner Warchest frei zu schalten) hat **Sok4R** mit dem Koop-Modus von **Starcraft 2** eine passenden Ersatzdroge eingeworfen. Zum Release etwas skeptisch betrachtet wurde er schnell zu seinem liebsten Modus, zudem wurde er konstant um neue Einheiten und Kommandanten erweitert.*



► Die Kampagne von Starcraft 2: Legacy of the Void war mein primärer Anreiz zu spielen, vor allem um zu sehen, wie die Story nach mehr als fünf Jahren ausgeht. Kompetitive Modi spiele ich nur, wenn ich in der Stimmung dazu bin. Der neue Koop-Modus war für mich zuerst eher ein Gimmick, hat mich aber schnell in seinen Bann gezogen: viele Fähigkeiten und Einheiten, die zwar cool, aber quasi nicht zu balancen sind und deswegen nur in der Kampagne zur Verfügung stehen, kann man hier viel öfter anwenden – die KI beschwert sich nicht darüber, dass etwas unausbalanciert ist. Das führt unter Umständen zu einem ungeahnten Effektfeuerwerk. Begonnen habe ich als Protoss-Anhänger mit Artanis, bin aber recht schnell zu Vorazun gewechselt, ihre dunklen Templer und Void Rays haben mir deutlich mehr Spaß gemacht. Mit Alarak

habe ich aber einen neuen Favoriten gefunden, nicht nur wegen der grandiosen (englischen) Vertonung, sondern auch, weil er eine quasi unaufhaltsame Killermaschine ist, sofern man ihn gut versorgt. Später stieß mit Dehaka ein Zerg-Kommandant dazu, den ich mag, vor allem, weil er sich kaum wie ein Zerg spielt und Anleihen bei den Helden von Warcraft 3 nimmt. Gestört hat mich zu Anfang vor allem die sehr kleine Auswahl an Karten, was sich zwar merklich gebessert hat, aber auf Dauer spielt man für meinen Geschmack doch zu oft die selben Missionen. Mehr Abwechslung bieten die Mutationen, die zwar nur wenige, scheinbar kleine Elemente zu den Karten hinzufügen, den Schwierigkeitsgrad aber enorm nach oben schrauben und teilweise eine geänderte Spielweise erfordern. 🎮



## — Sok4R — Persona 5 (PlayStation 4)

*Als die Spielzeituhr 104 Stunden und 32 Minuten anzeigt hat **Sok4R** seinen Trip ins virtuelle Tokio von **Persona 5** abgeschlossen. Eine lange, teilweise entbehrungsreiche, aber auch lohnenden Reise fand damit vorerst ihr Ende.*



› Zum Ende hin wurde Persona 5 recht zäh, die kurzweiligen Aufgaben fehlten. Stattdessen gibt es zwei Dungeons direkt hintereinander, ohne Vorwarnung und Möglichkeit, noch etwas anderes machen zu können. Das hat mich kalt erwischt, beim Blick in den Kalender nahm ich an, dass es noch weiter geht und ich mehr Zeit habe, um meine Social Stats zu verbessern und Beziehungen zu meinen Confidants auszubauen. Immerhin ist das Spiel so fair einem zusätzliche Heilmöglichkeiten zur Verfügung zu stellen. Vieles rührte daher, dass in jedem Dungeon das Level der Gegner deutlich anzieht, immerhin steigt auch die Anzahl der erhaltenen Erfahrungspunkte deutlich, ein wenig in den ersten Abschnitten gründen und ich war bereit für die zahlreichen Bosskämpfe im letzten Dungeon. Ein klassischer Bossrush war es aber nicht, zumal alle

neu waren. Die Speicherpunkte wurden deutlich seltener, was mich sehr genervt hat, einiges an Zeit ging in Game Overs und dem Wiederholen von Abschnitten drauf, insgesamt schätze ich, dass auf meine Nettospielzeit locker fünf Stunden nur dafür draufgerechnet werden können. Auch wenn es etwas nervig wurde und mich das recht abrupt eingeleitete Ende kalt erwischt hat, das Ende an sich hat mir sehr gefallen und einiges wieder gut gemacht. Ich habe mir auch die „schlechten“ Enden angesehen, einfach weil sie mich interessiert haben. Ein wenig neugierig bin ich schon, wie sich ein New Game+ auf Basis der unterschiedlichen Enden entwickelt, aber um dafür nochmal 100+ Stunden in das Spiel zu investieren ist die Luft doch zu sehr raus. 🙄



## — Sven Gellersen — Gran Turismo Sport (PlayStation 4)

*Sven Gellersen dreht in Gran Turismo Sport begeistert seine Runden.*



› Wie vermutlich jeder Kenner der Gran-Turismo-Reihe war auch ich skeptisch, als der neueste Ableger Gran Turismo Sport angekündigt wurde. Bis zum Schluss war ich mir unsicher, ob ich mir ein Spiel kaufen soll, das so offensichtlich auf eSport ausgelegt ist, schließlich werde ich da nie ernsthaft mitmischen können. Doch nun habe ich meine Skepsis überwunden ... und bin sehr angetan! Die Online-Rennen machen Spaß und laufen stabil (ich spiele meist vormittags, nicht nachmittags / abends), ich hatte schon so manch spannendes Kopf-an-Kopf-Duell. Auch von Rowdies bin ich bisher weitestgehend verschont geblieben. Die „Kampagne“ aka Lizenzprüfungen motivieren mich. Die letzten Hundertstel aus einem Streckenabschnitt herauskitzeln, um Gold zu bekommen ... da kann

ich Stunden mit verbringen. Auch der Arcade-Modus ist gar nicht so schlecht, vor allem, wenn man sich die Rennen benutzerdefiniert macht. Dann sind nämlich auch die von mir geliebten Ausdauerrennen machbar, wenn gewünscht mit sehr fordernder KI. Genauso viel Spaß habe ich auch mit dem Lackierungseditor und dem Scapes-Modus. War ich von den Lackierungs-Tools zunächst eher mäßig begeistert, weil ich nicht sofort alle Möglichkeiten des Editors herausgefunden habe, kann ich mich inzwischen nicht mehr beklagen. Und in Scapes kann ich meine Kunstwerke dann in schicke Hintergründe platzieren und am Ende sieht es so aus, als stünden da echte Autos. Nur am Umfang kann und muss wirklich noch gearbeitet werden, insbesondere bei den Online-Rennen 🤖



— Toxe —

## Mario + Rabbids - Kingdom Battle (Switch)

*Toxe hat sich in **Mario + Rabbids - Kingdom Battle** der Frage gestellt, ob das wohl gutgehen kann, wenn Ubisoft die nun wirklich nicht jedermanns Geschmack treffenden Rabbids mit Nintendos Kronjuwelen aus dem Mushroom Kingdom verknurbelt.*



► Stellt sich raus: Es kann. Und wie sogar! Zugegeben, bei den ganzen Gerüchten vor Release und ersten Screenshots hatte ich auch noch meine Zweifel, aber Ubisofts Vorstellung auf der E3 und nachfolgende Tests haben die Zweifel dann beiseite gewischt. Herausgekommen ist ein sympathisches Rudentaktikspiel mit schöner Optik, das sich hinter den Großen des Genres wahrlich nicht zu verstecken braucht. Und vor allem: Es ist endlich mal wieder was anderes als der immer selbe Grau-braune-Hilfe-wir-werden-alle-sterben-Militär-und-Aliens-Einheitsbrei. Die Schwierigkeit der taktischen Kämpfe ist in Ordnung, aber generell ist das Spiel jederzeit fair und man kann weder die Partie selbst noch Einheiten oder Erfahrung oder ähnliches verlieren. Tatsächlich fühlt es sich ein wenig wie Urlaub von einigen der unfaireren Kandidaten des Genres

an. Wer regelmäßig abseits des Weges schaut, optionale Puzzles und Challenges löst und das geheime Gebiet pro Welt erkundet, findet genug zusätzliche Waffen und Erfahrung, um in einem guten Tempo durch das Spiel zu kommen. Rudentaktiker, für die es nicht bei jeder Aktion um die Wurst gehen muss oder die vielleicht auch mal etwas Abwechslung möchten, können sich M+R auf die Einkaufsliste setzen. Und ich persönlich hoffe, dass sich dieses Spiel für Ubisoft finanziell gelohnt hat, denn es wäre wahrlich ein Jammer, wenn neue, kreative Ideen nicht honoriert würden. Und es ist teilweise wirklich sehr schön, wie sich das Spiel sowohl über sich selbst als auch die von Nintendo geschaffene Welt und Charaktere lustig macht. Gerne mehr aus dieser Richtung. 🎮



— Toxe —

## Dragon's Dogma: Dark Arisen (PlayStation 4)

*Toxe hat **Dragon's Dogma** in der jüngst erschienenen PS4-Version nachgeholt – endlich! Denn das Spiel gilt nicht zu Unrecht als echter Geheimtipp.*



› Was für ein tolles Spiel! Ich habe es damals 2013 (da noch ohne Addon) schon mal auf der PS3 ausprobiert und es gefiel mir auch ganz gut, aber irgendwie hatte es mich dann nach knapp 30 Stunden verloren (unter anderem weil ich da meine PS3+Vita neu hatte und es einfach zu viel Konkurrenz gab) und ich hatte erstmal Pause gemacht, doch nie weitergespielt. Seitdem hatte ich mir aber fest vorgenommen, dem Spiel nochmal eine Chance zu geben – und dann kam die PC-Version und es war absehbar, dass auch irgendwann eine PS4-Version folgen würde. Und so habe ich dann gewartet. Nun also gleich zum Erscheinen die mit 25 Euro angenehm be-

preiste PS4-Version gekauft und losgespielt – und das Spiel hatte mich diesmal gleich ab der ersten Minute und hat mich auch bis zum Ende nicht mehr losgelassen. Ja, das Spiel hat ohne Frage seine Ecken und Kanten, aber hey, genau sowas gibt einem Spiel Profil. Genug glattgeschliffene Enttäuschungen gibt es wie Sand am Meer, da sind mir solche Spiele deutlich lieber, die vielleicht nicht für jeden etwas sind, aber dafür für andere um so mehr „klicken“. Dragon's Dogma war Dank seines großartigen Gameplays genau so ein Spiel und zumindest für mich hat es sich mal eben mit einem Fingerschnippen auf meine „All Time Favorites“-Liste katapultiert. 🎮



## — timeagent — Mass Effect 2 (Linux)

*Zwei Jahre nach dem Angriff der Reaper taucht in Form der Kollektoren eine neue Gefahr in der bekannten Galaxis auf. Grund genug für **timeagent** aka. Commander Shepard wieder aktiv zu werden.*



› Ich weiß noch schön, wie mein Fazit beim ersten Durchspielen auf der Xbox 360 lautete: Hauptstory ok, Nebenmissionen klasse, gutes Gameplay, fehlende Rollenspielelemente. Bei meinem zweiten Durchgang, dieses Mal am PC kann ich das genau so unterschreiben, obwohl ich noch nicht ganz durch bin. Die Hauptstory geht ewig nicht voran, weil man so viel mit den Loyalitätsmissionen der Miltstreiter zu tun hat. Diese erzählen allerdings immer interessante Geschichten und machen einfach Laune. Vorbei die Zeiten der immer gleichen Nebenkriegsschauplätze aus Teil 1. Hier hat jede Nebenmission ihren eigenen Levelaufbau. Auch die KI hat mächtig dazu gelernt, die Kameraden wissen sogar etwas mit der Deckung anzufangen. Überhaupt geht das Gameplay um einiges besser von der Hand. Wenn da nur nicht die herunterge-

schraubten RPG-Elemente wären. Die Fähigkeiten wirken im Vergleich zu Teil 1 etwas eingeschränkt und die quasi fehlenden Waffenstatistiken sind auch kein Ruhmesblatt. Zwar wurde der Mako aus dem Spiel entfernt, doch das immer gleiche Scannen der Planeten ist auch nur beim ersten Mal interessant und verkommt zur lästigen Pflichtaufgabe. Aber dennoch, der Drang alle System auf 100 % zu bringen ist da – womöglich könnte man ja eine Anomalie auf einem Planeten und somit ein Teil der Story verpassen. Dass die Optik besser ist als beim Vorgänger trägt ebenfalls dazu bei. Auch wenn die Schwächen des Spiel nicht wegzudiskutieren sind, habe ich Grunt, Mordin, Tali und Co schon zu sehr ins Herz geschlossen, um auch nur ansatzweise enttäuscht zu sein. 🎮



## — Vampiro — Elex (PC)

**Vampiro** machte sich in **Elex** auf einen atemberaubenden Rachefeldzug!



› Die Aufnahmen zu meinem (englischen) Let's Play stehen kurz vor dem Ende – nach dutzenden Stunden Spielspaß. Darum ist Elex geil, in etwa 1.600 Zeichen: Das Science-Fantasy-Setting zieht mich extrem an. Die Welt ist trotz der riesigen Abwechslung glaubhaft, Orte wirken nicht zu klein, Figuren gehen mehr oder minder ihrem Tagewerk nach, überall gibt es was zu entdecken. Der Einstieg ist richtig hart, es gibt auch wenige Tipps. Wegrennen (oder wegfliegen!) ist oft vonnöten. Trotzdem ist das Balancing fantastisch. Denn neben zu schweren lauern überall auch schaffbare Gegner. In keiner Spielphase gibt es einen Fleck in der Welt, der sich nicht mehr zu erkunden lohnt oder mit Risiken aufwartet. Ich komme erst gar nicht in Versuchung, systematisch einen Bildschirm nach dem anderen „abzuarbeiten“, denn irgendwann komme

ich ja sicher eh wieder. Denn die Quests schicken mich immer wieder quer durch die Lande und ich kann Neues entdecken (etwa die Pen&Paper-Runde oder Insider wie RBTV!). Das Questdesign ist gut gelungen, es führen teilweise völlig unterschiedliche Wege nach Rom. Und auch wenn ich mich für eine Fraktion entschieden habe, kann ich bei den anderen questen. Das vielgescholtene Kampfsystem ist etwas clunky, geht aber am Gamepad (im Nahkampf) gut von der Hand. Das Crafting ist eine gute (und wichtige) Ergänzung, jede bessere Waffe oder Rüstung ist wertvoll und kein Wegwerfartikel. Die von mir gestartete Romanze ist laut mancher Guides gar nicht möglich. Die Welt ist absolut stimmig, völlig frei begehbar, fixe Ladezeiten. Nix glauben, einfach probieren! 🎮

# November 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

ganga

Maverick

LRod (3x)

Labrador Nelson

Toxe (2x)

Sok4R

timeagent

crux

ChrisL

Olphas



” Die Gegner sind so widerlich wie eh und je, was zu einigen unangenehmen und traurigen Szenen vor dem Bildschirm führt. “

— Sok4R



## — Maverick — Forza Motorsport 7 (Xbox One)

***Maverick** setzte sich im Monat November in **Forza Motorsport 7** hinter Steuer diverser Traumautos aus der Welt des Motorsports und drehte auf den Rennstrecken dieser Welt die ein oder andere heiße Runde, um im Finale der Fahrer-Karriere den begehrten Forza's-Driver-Cup-Pokal zu gewinnen.*



› Als Xbox-One-X-Besitzer zum Release und Rennspiel-Fan kam ich nicht herum, mir Turn 10 neuen Vorzeigetitel Forza Motorsport 7 zulegen. Versprachen doch die Macher, diesen mit nativer 4K-Auflösung, HDR-Unterstützung und anderen Verbesserungen grafisch auf eine neue Stufe zu heben. Also genau das Richtige, um die neue MS-Konsole mal ins Schwitzen zu bringen. Und ich kann nur zustimmen: FM 7 sieht in 4K-Auflösung auf einem großen Ultra-HD-TV wirklich hervorragend aus, die Gesamt-Optik wirkt dabei detailreicher und wesentlich feiner gezeichnet. Dank der gelungenen HDR-Effekte kann ich die optisch aufgepeppten Rennkurse und vor allem die Rennboliden mit dem Foto-Editor einmal mehr spektakulär in Szene setzen. Mit 700 sammelbaren Modellen ist der Fuhrpark nochmals angewachsen und bietet eine breite Auswahl, die in der abwechs-

lungsreicher gestalteten Singleplayer-Karriere auch zum Tragen kommt. Denn die Autoklasse ist diesmal fest für die einzelnen Rennveranstaltungen vorgegeben, so dass ich mich auch mal hinter Steuer von Renn-Trucks oder Rally-PS-Monstern klemmen und diese auf der Strecke bändigen muss. Das wird noch schwieriger, wenn das neue und spürbar verbesserte Wetter-Modell zum Einsatz kommt. Dank flexiblem KI-Schwierigkeitsgrad und zahlreichen (abschaltbaren) Fahrhilfen spricht FM7 dazu sowohl Genre-Einsteiger als auch Profis an. Hardcore-Simulationsfans dürften sich bei Titeln wie einem Project Cars 2 oder Assetto Corsa aber wohler fühlen, da es Turn 10 unter anderem erneut versäumt hat, weitere Features wie ein Qualifying oder echt wirkende Boxenstopps einzubauen. 🎮



## — ganga — Assassin's Creed Origins (PlayStation 4)

*Nach einer – vom Abstecher nach London in Syndicate abgesehenen – längeren Pause kehrte **ganga** wieder zur **Assassin's Creed**-Serie nach Ägypten zurück.*



› Es gab mal eine Zeit, da habe ich auf jeden Assassin's-Creed-Teil hingefiebert. Teil 2 und insbesondere Brotherhood und Revelations habe ich geliebt. Dann kam Teil 3 und hat mir den Spaß an der Reihe langfristig verdorben. Erst letztes Jahr holte ich Syndicate nach und hatte wieder Vergnügen mit der Ubisoft-Formel, auch wenn mir die Mechanik zu sehr im Mittelpunkt stand. Origins wagt den Neuanfang und der gefällt mir bisher sehr gut. Die Spielwelt ist eine Wucht und auch das neue Kampfsystem weiß zu überzeugen. Die Rollenspiel-Elemente fügen sich gut in die Spielmechanik ein. Einzig der Einstieg in die Story

ist etwas langatmig geworden. Und die Wagenrennen, zumindest das eine Mal, dass ich sie ausprobiert habe, scheinen so gar nicht zu funktionieren. Leider fehlte mir bisher die Zeit, um tiefer in Ägypten einzutauchen. Aber auch für eine kurze Spielsession ist Origins gut geeignet. Mal eben die tägliche Quest gemacht, eine Schatzkiste gefunden und einen neuen Schnellreisepunkt freischalten. Der Neustart ist in meinen Augen auf jeden Fall gelungen und so freue ich mich auf weitere Stunden in Origins und bin schon gespannt, in welcher Welt der nächste Teil spielt. 🎮



## — Sok4R —

# Wolfenstein 2 - The New Colossus (PC)

***Wolfenstein 2** tritt ein schweres Erbe an: ein klassischer Shooter mit krachender Action und trotzdem einer tiefen Story mit liebenswerten Charakteren sollte nicht nur wiederholt, sondern getoppt werden. **Sok4R** hat sich in die alternative Welt gewagt, um den Regimeschergen in Amerika ordentlich in den Arsch zu treten. Leider haben sich die eine oder andere Verschlimmbesserung eingeschlichen.*



› Zuerst ist noch alles in Ordnung: ein schwer gezeichneter BJ Blazkowicz ist selbst im Rollstuhl eine Killermaschine und räumt unter den Regimesoldaten ordentlich auf – oder schleicht sich gekonnt an ihnen vorbei. Letztes ist nicht mein Stil, und das wird schnell zum Nachteil: BJ hält sehr wenig aus, nur ein paar Treffer sind genug, um ihn zu Boden und zum letzten Spielstand zurückzuschicken. Dazu merkt man kaum, dass man überhaupt getroffen wird, was die Sache nicht besser macht, daraus resultiert ein enorm hoher Schwierigkeitsgrad, aber aus den falschen Gründen. Bei der Story gibt sich das Spiel dagegen keine Blöße, die Charaktere sind genauso liebenswert und erinnerungswürdig wie im Vorgänger, was aber nur für die bekannten gilt. Auch die Mischung aus ernster Story mit viel B-Movie funktioniert besser,

vor allem da BJ als Charakter deutlich besser gezeichnet ist, man sieht viel aus seiner traumatischen Kindheit und dadurch wirkt er nicht mehr nur wie ein stumpfer Ballermann. Die Gegner sind dagegen so widerlich wie eh und je, was zu einigen unangenehmen und traurigen Szenen vor dem Bildschirm führt. Man kann Wolfenstein nicht ohne das leidige Thema der deutschen Version behandeln: sämtliche Bezüge zum Naziregime wurden entfernt. Bethesda geht hier wegen der unklaren Rechtslage auf Nummer Sicher, was auch verständlich ist. Mich haben die Änderungen nicht so gestört, vor allem weil man immer noch das Gefühl hat, gegen ein faschistisches Regime mit einer menschenverachtenden Ideologie anzutreten, was vor allem durch die Charaktere transportiert wird. 🎮



— crux —  
The Room Two (PC)

*Puzzle-Kost light: Diesen Monat nahm sich **crux** den zweiten Teil der **The Room**-Serie vor.*



› Ein kleines Holzkästchen auf einem Tisch ist das einzige beleuchtete Objekt in diesem Raum. Bei genauerem Hinsehen finden wir an der Seite einen Schieber, der ein Fach öffnet, in dem sich ein Schraubenzieher befindet. Einige sonderbare Markierungen sind ebenfalls zu sehen, und es stellt sich heraus, dass auch am Tisch ebensolche zu finden sind. Und eine sternförmige Mulde an der Tischkante, zu der es doch sicher irgendwo ein passendes Objekt gibt... So oder so ähnlich funktionieren die Rätsel in The Room und seinen Nachfolgern. Es ist keine allzu harte Knobelkost, es kommt eher auf Beobachtungsgabe an. In jedem Raum finden sich allerlei mechanische Artefakte, denen man Schritt für Schritt die Geheimnisse entlockt, woraufhin man am Ende auf irgendeine mystische Art und Weise zum nächsten Raum (an einem ganz

anderen Ort, beispielsweise auch mal in eine Schiffskabine) reist. Eine Story ist vorhanden, aber rudimentär und letztlich belanglos. Man folgt einem anderen Reisenden durch die Räume, und lernt dabei, dass... nun, es geht um übernatürliche Vorgänge, die aufgrund von... äh... so genau ist mir das alles nicht klar, aber immerhin gibt's auch Tentakel. Aber das ist alles Nebensache. Die Spielfreude entwickelt sich einfach aus den schön entworfenen Puzzles und der Zufriedenheit, wenn man eine weitere Stufe geknackt hat. Zumindest die ersten beiden Teile der Serie machen ihre Sache sehr gut: für ein paar Dollar kann man hier nichts falsch machen, wenn man gerne auch mal ein einfacheres aber schön gemachtes Puzzlespiel hat. 🎮



## — L Rod — Deponia Doomsday (PC)

*Viel zu lange lag **Deponia Doomsday** auf **LRods** Pile of Shame. Nun widmete er sich aber doch endlich diesem Titel und freute sich über ein Wiedersehen mit Rufus und Goal.*



› Den Humor der Deponia-Serie kann man lieben oder hassen – bei mir ist es definitiv Ersteres. Das liegt insbesondere an der Konsequenz, mit der jeder einzelne von Rufus' Kommentaren, und sei es zu einem Gegenstand im Inventar, nur so vor Selbstüberschätzung trieft. Natürlich bedarf so ein Hauptcharakter entsprechende Gegenpole – die findet er hier erneut in der wie immer sympathischen Goal sowie erstmals in dem Zeitreise-Professor McChronicle, den er mit seiner Verachtung für triviale Dinge wie Zeitlinien, Ursache und Wirkung oder der Vernichtung des Universums regelmäßig in den Wahnsinn treibt. Apropos Zeitreise: Dieser nicht immer ganz glückliche Kniff wurde hier genutzt, um den Bogen nach dem Abschluss der Trilogie spannen zu können. Zu oft zerstören Logiklücken in Zeitreisegeschichten den Spaß an einer

Geschichte. Meine ursprüngliche Skepsis wich aber nach den ersten Stunden einer ziemlichen Erheiterung und schließlich glatter Verblüffung, wie weit man eine solche Geschichte eigentlich treiben kann. Ob das Ganze am Ende noch logisch ist? Keine Ahnung, aber Spaß gemacht hat es! Das galt im Übrigen auch für das Spiel an sich. Die meisten Abschnitte bestehen aus eher kleinen Szenen, die sich deshalb mit etwas Geduld gut lösen lassen (was mir allemal lieber ist als die großen Städte der Vorgänger, in denen ich öfters gar nicht weiter kam), aber stets „klassische“ Rätsel bieten. Für mich als LucasArts-geprägter Gelegenheits-Adventurespieler war es deshalb genau die richtige Balance aus klassischen Tugenden und Spielfluss. Hoffentlich kommt irgendwann ein fünfter Teil! 🤖



## — L Rod — Das Schwarze Auge - Blackguards 2 (PC)

*Zwei Jahre nach dem Kauf hat **L Rod** endlich **Das Schwarze Auge - Blackguards 2** installiert. Und siehe da: Es hat sich als durchaus unterhaltsames Spiel entpuppt.*



► Nach dem für mich eher mäßigen ersten Teil (mir gefielen Einstieg, Charaktere und Präsentation der Story nicht so wirklich) lag Blackguards 2 lange bei mir auf Halde. Aber in diesem Jahr habe ich mich mit Neuanschaffungen etwas zurückgehalten, viel Ungespieltes endlich installiert und dabei doch einige Perlen entdeckt, darunter auch diesen Titel. Ich erinnere mich noch an Kontroversen um Vereinfachungen bei den DSA-Regeln – was mir als Uneingeweihtem aber natürlich egal war. Stattdessen habe ich mich über den im Vergleich zum ersten Teil ähnlich präsentierten, aber deutlich interessanter gestalteten Storyeinstieg gefreut. So schickt sich die Ex-Frau des tyrannischen Herrschers, die kurzerhand für einige Jahre in einen mit Giftspinnen verseuchten Kerker abgeschoben wurde, nach ihrer Flucht an, Verbündete um sich zu

scharen, um das Land mit einem blutigen Rachefeldzug zu überziehen. Dabei schlägt die geistig nicht immer ganz gesunde Protagonistin mit ihren nur geringfügig weniger gestörten Gefährten taktische Rundenkämpfe auf sehr abwechslungsreichen Hexfeld-Karten. Diese wimmeln nur so von interaktiven Objekten, von Schaltern über Fallen bis hin zu Katapulten. Ihr gegenüber stehen außer den regulären Soldaten auch diverse Monstertypen und mächtige Magier. Sinnvoll ergänzt wird das Ganze durch RPG-Elemente vom Inventar über sehr umfangreiche Fähigkeitenbäume und eine breite Auswahl an Zaubern. Ein durchaus unterhaltsames und mit 18 Stunden auch nicht zu langes Spiel also, bei dem ich mich gefreut habe, es doch noch ausprobiert zu haben! 🎮



## — L Rod — Stardew Valley (Switch)

*Für eine längere Reise wagte sich **L Rod** erstmals in die Niederungen des Play Stores und kaufte mit Super Mario Run und Lowlander 2: Lowerlander seine ersten Smartphone-Spiele. Abgerundet wurden diese durch **Stardew Valley** für die Switch.*



► An dieser Stelle hätte eigentlich etwas zu Super Mario Run stehen sollen. Leider gab es schon auf der Hinreise den ersten Dämpfer, denn das Spiel erfordert eine permanente Internetverbindung, was auf Reisen, gerade ins Ausland, schwierig ist. Das o2-Roaming-Angebot war dann auch nicht so attraktiv (6 MB für 1,99 Euro). Als es endlich WLAN gab dann die endgültige Enttäuschung: Die Server waren im Urlaubsland nicht erreichbar. Damit war das Spiel leider unspielbar. Zum Glück hatte ich mir auch noch Jörgs Geheimtipp Lowerlander gekauft. Dieser war offline spielbar und machte mir als retroafinem RPG-Fan dann auch wirklich Spaß. Kurzweiliges Dungeon-Erkunden, Weltkarte aufdecken und Ausrüstung verbessern, flankiert von einer für die technischen Verhältnisse interessant gemachten Story – genau richtig

für Zwischendurch und mit einem nicht zu unterschätzenden Suchtfaktor. Der Humor mag gewöhnungsbedürftig sein (ok, er ist einfach nur platt). Aber zum Glück kann man ihn auch weitgehend ignorieren und trotzdem Spaß an dem Spiel haben, das mich bis zur Endsequenz knappe 18 Stunden gut unterhalten konnte. In Stardew Valley investierte ich auch einige Stunden, aber hier ist mein Urteil sehr zwiespältig. Irgendwie macht es Spaß, irgendwie ist es aber auch ein sehr repetitives Spiel, das darüber hinaus auch noch mit Guide gespielt werden müsste, um den Überblick über die Geschenkvorlieben und Aufenthaltsorte aller Nachbarn zu behalten. Dann noch das tägliche händische Gießen der Pflanzen... nein, trotz einiger netter Stunden habe ich mich doch wieder auf spannendere Spiele gefreut. 🎮



## — Olphas — Assassin's Creed Origins (PlayStation 4)

**Olphas** bereist Ägypten zur Zeit von Cleopatra und Julius Cäsar und bekommt Einblick in die Anfänge der Assassinen – **Assassin's Creed Origins** macht es möglich.



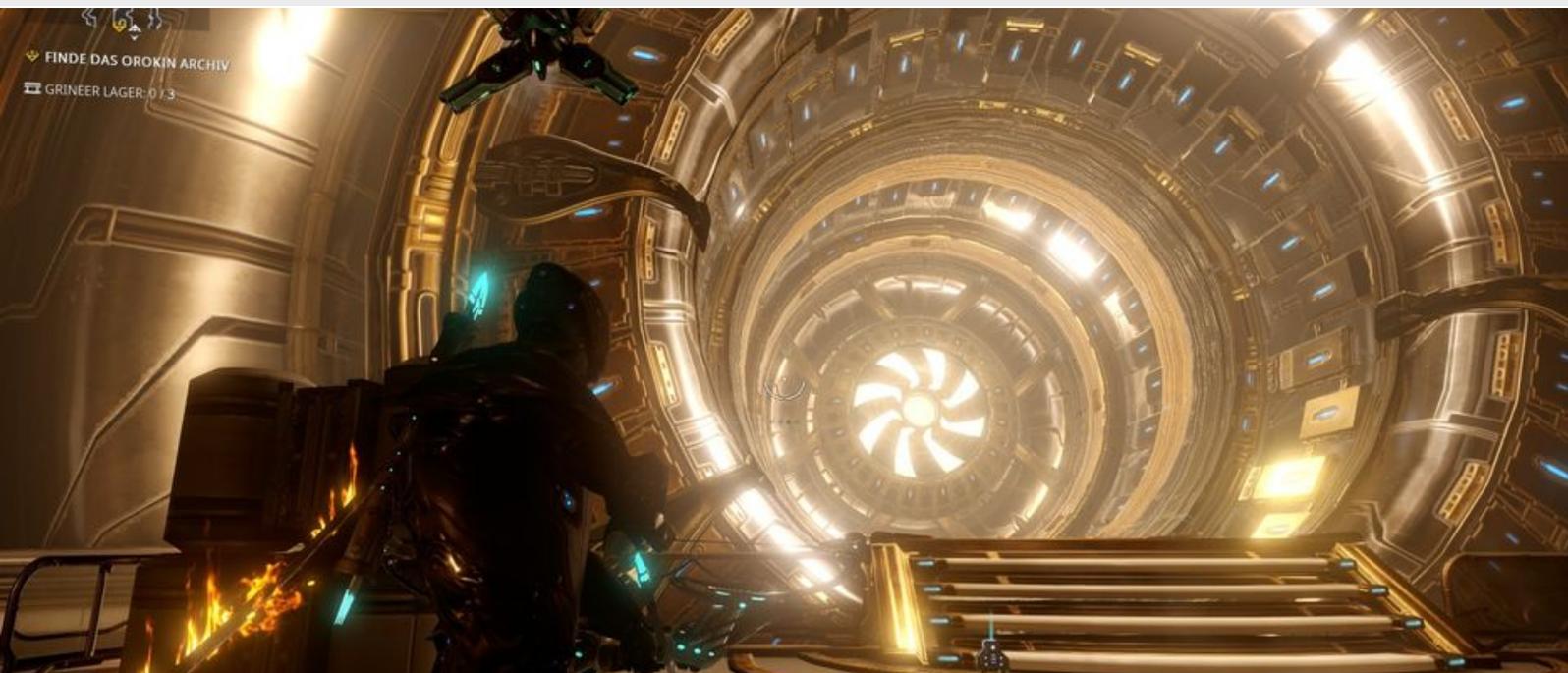
► Ich bin von Anfang an ein großer Fan der Assassin's-Creed-Reihe. Ich finde es einfach faszinierend, in vergangenen Zeiten umherstreifen zu können, und das war für mich immer das Hauptmerkmal der Reihe. Assassin's Creed Origins geht nun noch mal mehr als 1000 Jahre weiter in die Vergangenheit als man bisher bereisen konnte. Es geht nach Ägypten und man trifft in der Haut von Bayek aus Siwa auf Figuren wie Cleopatra und Julius Cäsar. Klarer Star des Spiels ist dabei die Spielwelt. Ägypten ist riesengroß und theoretisch frei bereisbar. Praktisch setzt ein Levelsystem Grenzen. Wenn man in Gebiete gerät, in denen man zu schwach ist, ist man schnell von Räubern aus dem Sattel geschossen oder von Löwen zerfleischt. Dabei ist das Land erstaunlich abwechslungsreich. Hier das fruchtbare Nildelta mit der Metropole

Memphis als Herzstück, da endlose Wüste, karge Berggebiete und im Norden das Mittelmeer mit dem prunkvollen Alexandria oder Ceyrene im von Rom beherrschten Westen. Und lebendig ist die Welt, die mich häufig dazu eingeladen hat, einfach mal stehenzubleiben, um dem Treiben zuzuschauen. Satt 80 Stunden habe ich damit verbracht, das Land zu bereisen, in jeden Winkel zu klettern und nebenbei natürlich die eigentliche Story weiterzutreiben. Die Story ist durchaus gelungen und vor allem die Hauptcharaktere Bayek und seine Frau Aya sind Figuren, mit denen ich sehr gerne so viel Zeit verbracht habe. Allerdings muss man sich manchmal regelrecht erinnern, dass es da ja auch noch eine Handlung gab. Die Welt hat so viel zu bieten, da kann man so einen Rachefeldzug schon mal vergessen! 🎮



## — ChrisL — Warframe (PC)

*Ein interessantes Upgrade-System und nahezu grenzenlose Bewegungsfreiheit in Kombination mit schneller Fern- und Nahkampf-Action begeistern **ChrisL** in **Warframe**. Dass die Motivation jedoch auch langfristig bestehen bleibt, ist noch fraglich, auch wenn erst an der Oberfläche gekratzt wurde.*



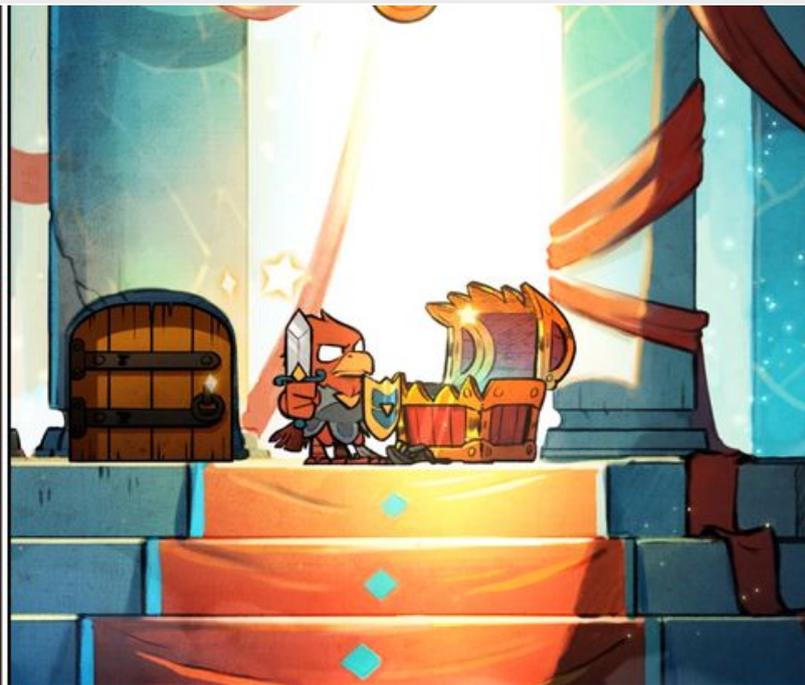
› Der Beitrag von joker0222 hat dazu geführt, dass ich den F2P-Titel endlich ausprobiert habe. In den ersten Stunden war ich damit beschäftigt, herauszufinden, was ich wie und wo machen kann. Ist das Grundlegende, wie zum Beispiel das Modifizieren des Kampfanzeuges und der Waffen, erstmal verstanden, zeigt sich das Spiel als interessanter Actiontitel, in dem die Kämpfe auch aufgrund der enormen Bewegungsfreiheit Spaß machen. Leider zeigen sich erste Motivationslöcher. Denn die Missionen weisen zwar unterschiedliche Ziele auf, aber ob nun eine Geisel befreit, eine Nachschublieferung beschützt oder ein System sabotiert werden muss, spielt letztlich keine Rolle, da es fast immer darauf hinausläuft, gegen eine große Masse an Gegnern zu bestehen. Im Moment ist mir genau das zu eintönig. Auch, dass neue Kampfanzüge

und Waffen – deren Bestandteile erfährt oder die gegen Echtgeld gekauft werden können – stets aufs Neue erst auf das Maximallevel gebracht werden müssen, um ihr volles Potential ausschöpfen zu können, finde ich weniger prickelnd. Mit meinem zweiten Warframe zu spielen macht zwar Spaß (jeder Kampfanzug verfügt über vier eigene, teils mächtige Fähigkeiten), das Aufleveln ist jedoch etwas öde – gleichzeitig aber zwingend erforderlich, um mehr hilfreiche Mods nutzen und höherstufige Gegner schneller eliminieren zu können. Keine Frage, Warframe macht vieles richtig und bietet jede Menge (Solo-)Inhalt. Bis auf bestimmte, aber nicht unwichtige Inventarplätze kann zudem alles kostenfrei erlangt werden. Dennoch bin ich nicht sicher, ob ich wenigstens die Questreihe abschließen werde. 🎮



## — Labrador Nelson — Cuphead (PC)

*Das Hobby Computerspiel bietet viele Hochs und Tiefs, was den Spielspaß angeht. Doch selten bekam **Labrador Nelson** die zwei Extreme so deutlich zu spüren, wie mit **Cuphead** und **Wonder Boy - The Dragon's Trap**.*



› Die zwei Spiele gehörten zu meinen ersten Anschaffungen bei Green Man Gaming über GG. Beide im Sale und dann noch Rabatt, super! Gleich vorweg, Cuphead ist der absolute Hammer, ein Arcade-Hit der Sonderklasse, ein Meisterwerk in vielerlei Hinsicht. Es ist zwar unfassbar schwer, nichts für Weicheier, ich starb stündlich tausend Tode, dennoch ist der Titel rund, hat den Flow, ist nicht unfair, solide programmiert und sieht einfach nur fantastisch aus. Die Steuerung ist sehr direkt, arbeitet ohne Verzögerung, man sollte sich zu Spielbeginn die optimale Buttonbelegung einstellen, da diese existenziell ist. Cuphead verlangt Geschicklichkeit, Sinn für Timing, schnelle Reaktionen und Frustbefreiheit. Für mich ganz klar ein Highlight. Kommen wir zu Wonder Boy - The Dragon's Trap. Ja, ich habe mich gefreut als das Spiel

angekündigt wurde, habe gespannt den Spielveteranen gelauscht und ja, voller Vorfreude zugeschlagen. Tja, Enttäuschung pur. Grafisch sieht der Titel zwar sehr gut aus, die süße Spielwelt und die knuffigen Charaktere sind zum Anbeißen, anders als die jederzeit zuschaltbare, jedoch unansehnliche Originaloptik. Spielerisch erleidet WBTDT aber Schiffbruch. Die Level sind öde und langweilig, die Wegführung mitsamt Verbindungstüren undurchdacht, die Gegner grobschlächtig und stupide und die Steuerung ist schlicht eine Krankheit. Die Buttons reagieren nicht wie und wann sie sollen (Latenz), besonders bitter bei Bosskämpfen, wo es definitiv auf Timing und Manövrierbarkeit ankommt. Ich habe das Spiel erstmal weggelegt, schließlich ist der Backlog zu groß für solche Gurken. 🍆



## — Toxe — Persona 5 (PlayStation 4)

Es hat etwas gedauert, aber **Toxe** hat endlich auch mal mit **Persona 5** losgelegt.



› Persona 2: Innocent Sin war 2013 mein Einstieg in die Serie, gefolgt von Persona 3 Portable und, Anfang dieses Jahres, Persona 4 Golden. Und die Serie hat sich recht flott einen festen Platz auf meiner Favoritenliste erspielt – was Persona 5 auch nur nochmal unterstreicht. In meiner persönlichen Rangfolge steht P4G aber trotzdem noch eine Winzigkeit weiter vorne, und das obwohl P5 eigentlich so viel richtig macht: Präsentation und Stil sind fantastisch, die Musik gehört zum Besten was man in Spielen zu hören bekommt, die Steuerung ist griffig und flott und die Charaktere sind mal wieder allesamt sympathisch. Aber was P5 hinter den vierten Teil zurückfallen lässt sind Längen im mittleren Drittel der Handlung. Hier fühlt sich das Spiel teilweise etwas gestreckt an und

man wünscht sich, dass die Story langsam mal wieder Fahrt aufnehmen würde. Und auch die Paläste (quasi die großen Dungeons) hätten für meinen Geschmack jeder ruhig ein Viertel kürzer ausfallen dürfen. Außerdem stört, dass einem das Spiel in Form von Morgana an manchen Tagen zu harsch bei der Zeitplanung dazwischenredet. Rein logisch betrachtet wäre an so manchem Abend noch genug Zeit für ein Buch, Kreuzworträtsel oder einfach nur einem kurzen Einkauf gewesen, aber Morgana lässt da nicht mit sich spaßen und schickt den Spieler ins Bett. Das ist nun aber auf der anderen Seite auch ein Jammern auf sehr hohem Niveau. Persona 5 war ein großartiges JRPG, das sich hinter Teil 3 und 4 wahrlich nicht zu verstecken braucht. 🐱



## — Toxe — Nier - Automata (PlayStation 4)

*Toxe hat sich existentiellen Fragen in **Nier - Automata** gestellt.*



► Nier - Automata ist ein Spiel, das sich nicht geniert, Spiel zu sein, sondern diesen Aspekt stattdessen feiert und eine Geschichte erzählt, wie sie von keinem anderen Medium erzählt werden kann. Dabei sind Handlung und Erzählweise genau so ungewöhnlich wie die Mixtur aus Action-RPG, Shoot 'em Up und Twin-Stick-Shooter. Und eigentlich beginnt alles noch relativ harmlos – bis man allerdings nach gut 40 Spielstunden das letzte der fünf signifikanten Spielenden gesehen hat, schickt einen das Spiel durch eine faszinierende Reise aus existentiellen Fragen und philosophischen Andeutungen. Dabei überlässt das Spiel die Interpretationen dem Spieler – aber wer das Spiel nur als reines Action-RPG spielen möch-

te, kann dies besten Gewissens genauso gut tun, denn Gameplay und Kampfsystem wurden unter der Mitarbeit von Platinum Games entwickelt und sind exzellent. Die Kreativität von Nier - Automata ist dabei wirklich höchst faszinierend zu bestaunen. Und es sind genau Spiele wie dieses, die ich mir persönlich aus Japan erhoffe. Spiele, die ihren Spieler respektieren und die sich trauen, ungewöhnlich zu sein. Es wäre wahrlich wünschenswert, wenn westliche AAA-Produktionen mit ihren aufgeblähten Mega-Budgets auch nur die Hälfte dieser Kreativität besitzen würden, statt immer nur auf Nummer Sicher zu gehen. 🎮



## — timeagent — Xcom 2: War Of The Chosen (Linux)

*Die Alien-Herrscher haben sich Verstärkung geholt und schicken die Auserwählten auf das Schlachtfeld, um die Menschheit zu unterjochen. Commander **timeagent** macht sich bereit für **Xcom: War of the Chosen**.*



› „Schon wieder dieser timeagent mit diesem Xcom, spielt der nichts anderes?“ Berechtigte Frage, habe ich doch gerade mit War of the Chosen (kurz: WotC) meinen insgesamt sechsten Kampf gegen Advent erfolgreich beendet. Und auch dieser Durchgang hat mir wieder jede Menge Spaß gemacht, denn WotC ist (vor allem anfangs) vollgestopft mit neuen Features. Das Müdigkeitssystem sorgt dafür, dass man nicht immer seine Top-Soldaten in den Kampf schicken kann, auf verdeckten Mission sammeln Soldaten nebenbei Erfahrung und schalten hilfreiche Boni frei, Kameradschaften schaffen neue taktische Möglichkeiten und einige neue Missionstypen wollen bewältigt werden. Natürlich fehlen die namensgebenden Auserwählten nicht, die einem anfangs ganz schön auf Trab halten. Wie gut, dass man auf drei neue Heldenklas-

sen mit völlig neuen Fähigkeiten zugreifen kann. Daneben hat man bei den letzten beiden DLCs Hand angelegt, die (wahlweise) auf eine neue stimmige Art ins Spiel eingebunden werden. Also alles strahlender Sonnenschein? Leider nicht, denn gerade im Endgame kann WotC mit keinerlei Neuerungen aufwarten, da wäre um einiges mehr drin gewesen. Das muss auch ein Xcom-2-Fanboy wie ich zugeben. Aber letztlich ist das für mich Meckern auf hohem Niveau, denn wie immer warten im Steam-Workshop zahllose Mods, mit denen man sich das Spiel nach eigenen Wünschen in der Schwierigkeit und im Handling anpassen kann. Da sollte es kaum verwundern, dass dieser timeagent schon wieder eine Partie anfängt. Und danach sicher noch einige... 🎮

# Dezember 2017

---

MIT BEITRÄGEN VON

timeagent

crux

ganga (2x)

LRod (3x)

Olphas (2x)

Maverick

ChrisL

Vampiro

Labrador Nelson



” In Teil 2 habe ich schon ein paar Minuten reingespielt, ich werde mir diesmal auf jeden Fall keine sieben Jahre Zeit lassen, bis ich weiterspiele. “

— ganga



## — Maverick — Star Wars - Battlefront 2 (Xbox One)

*Im Vorgänger noch schmerzlich vermisst, lieferte Dice nun eine vollwertige Story-Kampagne in **Star Wars - Battlefront 2** mit. Ob die Macht mit den Entwicklern war und der Singleplayer-Modus ein erzählerisches und spielerisches Highlight geworden ist, davon wollte sich **Maverick** im Monat Dezember ein eigenes Bild machen.*



› Der neueste Star-Wars-Titel lässt mich in die Rolle von Iden Versio schlüpfen, Anführerin der berüchtigten Inferno-Spezialeinheit des Imperiums, die den Rebellen empfindliche Verluste beigebracht hat. Leider wechsele ich bereits am Ende der dritten Story-Mission gefühlt viel zu schnell auf die Seite der Rebellen, um den Rest des Imperiums vernichtend zu schlagen. Somit verpasst Dice die Chance, mich die „böse“ Seite konsequent bis zum Ende erleben zu lassen. Audiovisuell eine Wucht, stellt sich schnell die typische Star-Wars-Atmosphäre ein, die Fans der Weltraum-Saga so schätzen. Auch bei der optischen Abwechslung von Szenarien und der Auswahl an steuerbaren Vehikeln wird nicht gekleckert, sondern wirklich geklotzt. Ebenso nehme ich in den Missionen mehrmals die Rolle von bekannten Helden der alten Film-Trilogie

ein, zum Beispiel Han Solo oder Luke Skywalker. Das ist wohl gut gemeinter Fan-Service, jedoch erschweren mir diese Rollenwechsel die narrative Immersion mit der eigentlichen Protagonistin. Vielleicht liegt es auch an der hohen Erwartungshaltung, aber ich hatte das Öfteren das Gefühl, dass der Geschichte mehr „Magic Moments“ fehlen, also Szenen, die mich wirklich mitreißen. Als Star-Wars-Fan hatte ich mit der soliden, aber keinesfalls herausragenden Kampagne nach jahrelanger Wartezeit schon meinen Spaß, auch wenn diese nicht die Qualität anderer Top-Shooter erreicht. Wie sich das Spiel aufgrund der Sternenkarten- und Lootbox-Thematik im Multiplayer-Modus noch entwickeln wird, verfolge ich weiterhin und werde gegebenenfalls weniger Spielzeit reinstecken als in den Vorgänger. 🎮



## — crux — Factorio (Linux)

Für **Factorio** kann sich **crux** schon seit einiger Zeit begeistern. Ursprünglich brachte ihn der Youtuber Zisteanu darauf: dieser beschäftigt sich nun mit gemoddeten Varianten, die auch interessant aussehen. Das könnte man doch auch ausprobieren...



► So, die Fabrik steht soweit. Alles ist abgesichert, mal abgesehen vom äußersten Norden, wo die Aliens gerade versuchen, die Mauern einzureißen. Ich produziere alles, was ich brauche – ausser natürlich den neuen Batterien; und jetzt wo ich darüber nachdenke, könnte ich eigentlich auch noch die Produktion der Logistikroboter automatisieren. Und überhaupt könnte man manches besser lösen, meine Fließbänder wirken teils wie (gekochte) Spaghetti angeordnet. Moment, warum kommt hier jetzt kein Kupfer mehr an? Vielleicht baue ich doch besser alles nochmal neu auf? Factorio ist kein Spiel für mal eben zwischendurch – eine typische Fabrik nimmt, auch herausgezoomt, viele Bildschirme ein. Bis man das alles funktionierend aufgebaut hat, ist einiges an Arbeit vonnöten. Dabei stellt sich allerdings ein Gefühl ein, wie

bei Civ: da es immer noch etwas zu tun gibt, verleitet es dazu, „nur noch ein Projekt“ in Angriff zu nehmen. Welche Mods sollte man installieren? Sucht man online, fallen die Namen „Angel“ und „Bob“ recht häufig, also startete ich ein neues Spiel mit einer Sammlung dieser Autoren. Als erstes fällt auf, dass es keine Eisen- oder Kupfervorkommen mehr gibt, sondern andere Mineralien, die zunächst in mehreren Schritten verarbeitet werden müssen, bevor man Metalle (mit deutlich mehr Sorten als im Grundspiel) erhält. Auch die Chemie wurde stark erweitert. Typische Modding-Philosophien wie „mehr Realismus“ und „mehr von allem!“ sind hier am Werk. Das Spiel wird dadurch nicht unbedingt besser – aber auch nicht schlechter, und die Abwechslung und Herausforderung sind willkommen. 🎮



## — L Rod — DoomVFR (PC)

*Die Gelegenheit, **Doom VFR** auf der Vive zu spielen, konnte **L Rod** sich nicht nehmen lassen, denn es ging um nichts weniger als die Hoffnung, dass auch hochklassige Spiele in VR machbar sind.*



► Keine Frage, VR ist ein faszinierendes Thema, aber System Seller vom Kaliber eines Rebel Assault fehlten bislang. Doom VFR musste das einfach ändern – immerhin war schon das normale „2D“-Doom einer meiner Lieblingstitel aus 2016! Schon in den ersten Sekunden nach dem Tutorial kam gute Laune auf, die ersten Schritte auf der Mars-Station waren vielversprechend. Dann kamen die ersten Gegnergruppen und die Steuerung war prompt vergessen, denn alte WASD-Reflexe sind nutzlos. Einige Minuten (und kurz darauf einen Neustart auf „Leicht“) später ging es dann aber voran – und wie! Doom VFR fackelt nicht lange und lässt einen schnell gegen viele und vor allem große Gegner antreten. Es ist schon erschreckend, wenn ein gefühlt drei Meter großer Hell Knight auf einen zuspringt oder ein ebenso großer Cacodemon bedrohlich

über einem schwebt. Oder gleich mehrere von beiden gleichzeitig, während gerade die Munition für die guten Waffen ausgegangen ist und man die Dämonen nun mit Shotgun auf kurze Distanz bekämpfen muss. Dazu dann der bekannt-gute Metal-Soundtrack und 3D-Sound über die Kopfhörer und die Immersion ist nahezu perfekt. Auch das freie Zielen mit den zwei Vive-Controllern macht richtig Laune, wenn man in bester Actionfilm-Manier mit der Shotgun rechts und links anstürmende Gegner erledigt. Einzig das Teleportieren ist gewöhnungsbedürftig, funktioniert in den überschaubaren Räumen aber ordentlich. Kurz gesagt: Hoffentlich bekommen 2018 mehr große Titel einen VR-Modus, denn auch wenn Doom VFR nicht das VR-Rebel Assault wird: Das Spielgefühl ist gerade für kürzere Sessions genial! 🎮



— L Rod —

## Monkey Island 2 Special Edition - LeChuck (PC)

*Wenn **L Rod** seine Lieblingsspiele aufzählen sollte – **Monkey Island 2** wäre unangefochten die Nummer 1. Sieben Jahre nach seinem letzten Durchgang hat er sich nun wieder einmal auf die Suche nach Big Whoop gemacht.*



› Hach, Monkey Island 2... Kaum ein Spiel ist derart mit Erinnerungen behaftet wie dieses. Sei es die Begeisterung nach dem Austausch von Backup-Disketten, das Nachfragen auf dem Schulhof nach Lösungen zu den oft durchaus schwierigen Puzzles oder auch nur die Titelmelodie, die ich auch heute noch so gut mitsummen kann wie die von Indiana Jones, Darth Vader oder Tetris. Natürlich kann man ein Adventure nicht jedes Jahr wieder spielen, aber nach nunmehr sieben Jahren sind jedenfalls einige Rätsel nur noch bruchstückhaft in Erinnerung geblieben, so dass es immer noch etwas zu puzzeln gibt. Und das nicht zu knapp, die Rätsel sind durch die Vielzahl an Objekten, Personen und Schauplätzen durchaus anspruchsvoll. Den Humor finde ich auch knappe 25 Jahre nach dem ersten Durchgang noch witzig und LeChuck ist und bleibt einer

meiner liebsten Bösewichte. Ich muss allerdings zugeben, dass ich weitgehend mit der neuen Grafik und dem überarbeiteten Soundtrack aus der Enhanced Edition spiele. Natürlich schaue ich mir jeden neuen Schauplatz kurz im VGA-Modus an, aber 320x200 wirkt halt auf 14 Zoll besser als auf 27 Zoll und die Soundkulisse ist ebenso liebevoll überarbeitet worden wie die neuen Grafiken. Leider gibt es jedes Mal zum Ende hin einen Wermutstropfen, da das wahre Geheimnis von Monkey Island nie aufgedeckt wurde. Wenn ich mir ein Spiel wünschen dürfte (und mit einem hohen Betrag backen würde), dann wäre es ein Monkey Island 3 von Ron Gilbert. Aber die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt. Mal schauen, wie es bei meinem nächsten Durchgang im Jahr 2024 aussieht. 🎮



## — L Rod — Transformers - Kampf um Cybertron (PC)

*Knappe 30 Jahre, nachdem **LRod** mit Optimus Prime und Megatron epische Konflikte ganz analog nach der Schule mit tollen Actionfiguren, begleitet von der ersten Generation der Serie, ausfocht, sind die Transformers offenbar noch quicklebendig und laufen nun beim Nachwuchs in Form der Rescue Bots auf dem heimischen Fernseher. Grund genug für L Rod, mal einen Blick in das auch nicht mehr ganz taufrische **Transformers - War for Cybertron** zu wagen.*



› Ich bin zwar nicht mehr sattelfest im Transformers-Kanon, aber die Helden von damals sind unvergessen. Und War for Cybertron macht alten Fans die Rückkehr einfach, denn die Figuren sind deutlich an der ersten Serie orientiert (und nicht an dem unschönen Look der Filmreihe). Die Geschichte bildet den Prolog zur Serie und erzählt vom Krieg zwischen Autobots und Decepticons, der mit dem Exodus der Autobots endete. Besonderen Tiefgang sollte man dabei nicht erwarten, aber Langleweiligkeit kommt dennoch selten auf, denn man wird stets von zwei KI-Begleitern (oder Freunden im Koop) unterstützt, die mit ihren Dialogen für Unterhaltung sorgen. Spielerisch ist War for Cybertron nicht neu: Es gibt gradlinige, fernkampfplastige 3rd-Person-Action, angereichert mit der Möglichkeit, jederzeit in den Fahrzeugmodus zu

wechseln, um schnell die Position zu wechseln. Spielbar ist dabei das Who is Who der Transformers: Megatron, Soundwave, Optimus Prime, Bumblebee und einige andere Charaktere können vor jeder Mission gewählt werden, unterscheiden sich aber eher marginal in Fähigkeiten und Bewaffnung. Aufgelockert werden die Missionen, die zunächst mit den Decepticons starten und dann zu den Autobots wechseln, durch fluglastige Abschnitte um Starscream, Jetfire und Co. Und dann sind da natürlich noch die Kämpfe gegen die teils gigantisch großen Bossgegner. So sorgt das Spiel im Laufe der knapp 9-stündigen Kampagne immer wieder für Highlights, die auch optisch noch durchaus ansehnlich sind (selten fiel mir die Wahl eines Screenshots schwerer). Nun wartet der Nachfolger schon auf seinen Einsatz! 🎮



## — ganga — Portal (PC)

*Wie, **Portal?** **Ganga** wird doch nicht etwa zehn Jahre gewartet haben, um diesen Klassiker zu spielen? Doch.*



➤ Genau genommen habe ich nicht zehn Jahre gewartet, sondern erstmal nur drei. 2010 war es, ich spielte Portal an, hatte Spaß, aber hing in irgendeiner Kammer ein wenig fest und spielte nie weiter. Ich weiß noch, dass man schon einen Blick hinter die Kulissen von Aperture werfen konnte, aber der Funke war noch nicht ganz übergesprungen. Bis dann vor einigen Wochen ein neuer Laptop Einzug in unseren Haushalt erhalten hat und ich dessen Spieletauglichkeit erproben wollte. Diesmal ließ ich mich

vom Kuchenbüffet nicht ablenken und spielte Portal in zwei Sessions durch. Zur Spielmechanik muss ich glaube ich nicht wirklich was sagen, sie funktioniert auch heute noch bestens. Und der Effekt, durch mehrere Portale zu schauen, hat auch heute noch seine Faszination. So kam auch ich letztlich noch in den Genuss des tollen Musikstücks zum Abspann. In Teil 2 habe ich schon ein paar Minuten reingespielt, ich werde mir diesmal auf jeden Fall keine sieben Jahre Zeit lassen, bis ich weiterspiele. 🎮



## — ganga — Die Siedler 2 - Veni, Vidi, Vici (PC)

*In der Vorweihnachtszeit packte **ganga** die Aufbaustrategie-Nostalgie, und nachdem er mit der mobilen Alternative Townsmen wenig Spaß hatte, musste über GOG der Klassiker **Siedler 2** auf die Festplatte wandern.*



› Mit die Siedler 2 verbinde ich noch so einige Kindheits-erinnerungen. Es muss 1998 gewesen sein, wir hatten gerade Französisch neu als Schulfach bekommen und fanden es furchtbar witzig, dass beim Beenden des Spiels die Aufforderung „Tu es“ eingeblendet wurde. Auch den Erfolgsausruf des Geologen beim Vorfinden eines Bodenschatzes werde ich wohl nicht mehr aus meinem Gedächtnis löschen können. Und auch sonst sind noch einige Spielmechaniken vertraut. Ein Forsthaus versorgt zwei Baumfäller, dann schnell einen Steinbruch, Jäger und Fischer gebaut. Zack, schon waren die ersten Baustellen geplant. Zunächst mal wuselt der Planierer los, dann kommt der Baumeister und wartet auf Materialien. Ohne die Tempostufe zieht sich dieser Prozess aber doch ganz schön in die Länge. Kaum sind die ersten Bedürfnisse ge-

stillt, kommen die nächsten Produktionsprozesse hinzu. Ein Bauernhof, der die Mühle versorgen kann, die wiederum beliefert den Bäcker mit Mehl, wobei natürlich die Wasserzufuhr aus dem Brunnen nicht fehlen darf. Während einzelne Bauten immer mal wieder länger brauchen, gibt es dann aber doch stets etwas zu tun. Hier ist ein Bergwerk verbraucht, dort muss die Goldzufuhr in die Baracke gestoppt, da ein Erkunder losgeschickt werden. Aber auch die alten Kritikpunkte fallen mir wieder auf. Das Militär spielt sich doch arg indirekt und die Konflikte fühlen sich eher nach Fleißarbeit an. Trotzdem hatte ich am Siedeln heute auch noch viel Spaß, insbesondere nebenbei macht das Wuseln Freude. Ob ich die Kampagne noch durchspiele weiß ich allerdings noch nicht. 🎮



## — Olphas — Superhot VR (PlayStation 4)

***Olphas ist der Auserwählte! Oder zumindest fühlt er sich in  
Superhot VR so. Adrenalin pur!***



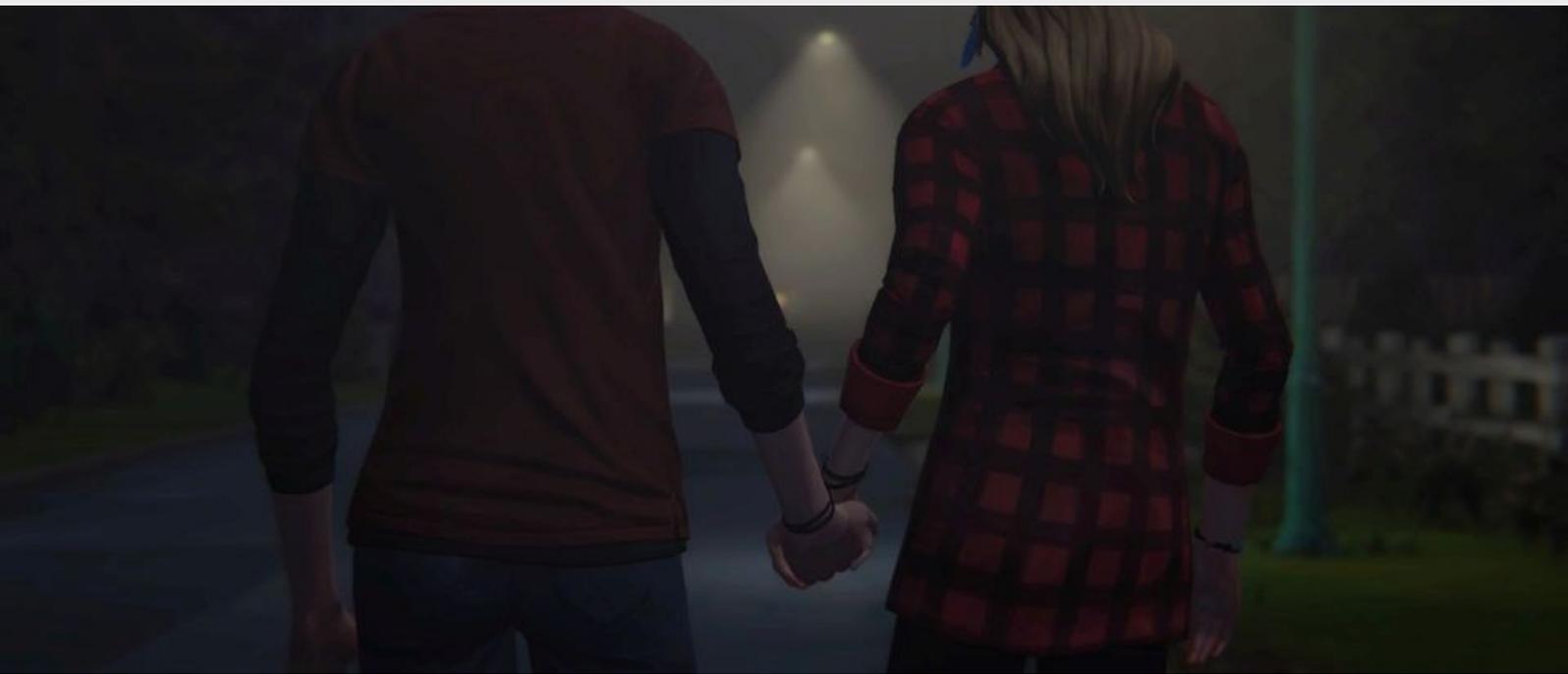
› Superhot hat nun auch eine VR-Version bekommen. Die ursprüngliche Version habe ich nicht gespielt, aber das Prinzip klingt interessant. In einer hochstilisierten Welt muss man sich gegen allerlei rote Figuren durchsetzen. Der Clou: Die Zeit läuft nur weiter, wenn man sich selbst bewegt. Das war sicher auch auf klassischem Wege schon interessant. Wie macht sich das in VR? Die kurze Antwort: Das ist für mich die bisher beste VR-Erfahrung. Fantastisch. Die längere Antwort: Im Prinzip ist Superhot VR weniger Shooter sondern eher ein Puzzle-Spiel. Man wird in jedem Level in verschiedene Situationen geworfen, aus denen man siegreich hervorgehen muss um weiterzukommen. Nur steht man jetzt mittendrin. Die roten Gestalten kommen auf einen zu, die Kugeln fliegen einem um die Ohren. Um einen herum sind eventuell

Gegenstände, Waffen, Deckungen die man sich zunutze machen muss. Und nun geht das Puzzeln los. In welcher Reihenfolge nimmt man die Gegner aus dem Spiel? Und womit? Aber wenn man sich umschaute, gaaaanz vorsichtig den Kopf bewegt um die Situation einzuschätzen, bewegt sich auch die Zeit und die Gegner. Kurz nachgedacht und dann geht es los. Dem ersten Gegner die Waffe aus der Hand gerissen, dem mit dem Messer, der von der Seite kommt, wird die Faust ins Gesicht geschlagen, aber der dritte Gegner schießt. Nun ganz vorsichtig und langsam der Kugel ausweichen – in Zeitlupe – und selbst mit der erbeuteten Waffe das Feuer eröffnen. Das fühlt sich unglaublich cool an und man kommt sich vor wie Neo in der Matrix. Geniale Erfahrung, die allerdings auch schnell ziemlich tricky wird. 🎮



## — Olphas — Life is Strange - Before the Storm (PlayStation 4)

**Olphas** kehrt in **Life is Strange - Before the Storm** nach Arcadia Bay zurück um Chloe zu besuchen.



► Life is Strange war für mich ein echter Überraschungshit. Mit Before the Storm ist dieses Jahr ein Prequel erschienen, das mich erstmal kritisch gestimmt hat. Die Entwicklung hat das amerikanische Studio Deck 9 statt den Franzosen von Dontnod übernommen. Statt Unreal Engine 3 kommt jetzt Unity zum Einsatz. Ashly Burch, die Stimme von Chloe Price, die hier im Zentrum steht, musste ersetzt werden. Die Zeitreisemechanik entfällt. Und generell sind Prequels nicht unbedingt die einfachste Erzählform. Gute Prequels sind toll und bereichern die bekannte Story, aber sie müssen auch immer damit umgehen, dass man bereits weiß, wohin die Reise letztlich geht. Das Ganze barg für mich irgendwie die Gefahr, eher ein schnelles Abgreifen der positiven Resonanz durch Publisher Square Enix zu werden als eine würdige Ergän-

zung zu Life is Strange. Nachdem jetzt alle drei Episoden erschienen sind, habe ich es mir aber nun doch angeschaut. Und nichts von meinen Befürchtungen ist wahr geworden. Before the Storm hat mich mindestens genauso mitgenommen wie Life is Strange, wenn nicht sogar mehr. Das Ganze sieht in Unity sogar noch besser aus (und läuft besser), die neue Chloe-Sprecherin Rhianna DeVries macht wie alle anderen Sprecher einen super Job und die Story ... herzerreißend, schön, traurig, mit vielen echten Gänsehautmomenten zwischendrin. Ja, es ist noch weniger Spiel als Life is Strange, Rätsel gibt es keine nennenswerten. Aber Before the Storm hat gleich drei Abende hintereinander dafür gesorgt, dass ich viel zu spät ins Bett gekommen bin und hat mich auch dann noch beschäftigt. 🎮



## — Labrador Nelson — - Senua's Sacrifice (PC)

**Hellblade - Senua's Sacrifice** erinnerte **Labrador Nelson** an ein Ereignis vor vielen Jahren, als er selbst nach der Einnahme diverser Substanzen glaubte, Stimmen zu hören. Dem Spielspaß tat dies jedoch keinerlei Abbruch.



► Nach der Anschaffung im Herbst dieses Jahres lag Hellblade, wie so mancher Titel des Backlogs, erstmal auf Halde. Kurz mal begonnen, für interessant erachtet aber dann wieder beiseite gelegt. Erst nach den Game Awards 2017 Anfang Dezember und den Auszeichnungen für Best Performance, Best Audio Design und dem Games for Impact Award erwachte die Lust aufs Neue. Das Gameplay ist ja eher schlicht gehalten, der Schwierigkeitsgrad stellt auch nicht gerade eine ernsthafte Herausforderung dar, auch wiederholen sich Kämpfe und Rätsel in ihrem Aufbau, selbst das Gegnerdesign ist wirklich nicht abwechslungsreich, dennoch trägt die Geschichte und die Atmosphäre durch das gesamte Spiel. Die Grafik gefällt mir gut, die Animationen finde ich gelungen, das Audiodesign ist wirklich preisverdächtig und sicher ist auch die Tatsache

von Belang, dass ich Melina Juergens, die Senua in dem Titel so perfekt verkörpert, äußerst sympathisch finde. Ich habe Ninja Theory während der Entwicklungsphase regelmäßig durch die Dev-Diaries begleitet. Das kleine Team hat für diese tolle Leistung wirklich meinen Respekt verdient, auch ist ihre ernsthafte Auseinandersetzung mit dem Thema psychische Erkrankung beispielhaft. Ebenfalls haben sie mit Hellblade bewiesen, dass sogenannte unabhängige AA-Produktionen möglich sind. Andere Entwickler und/oder Publisher dürfen sich auch gerne in Punkto Kommunikation, Community, Support und Preispolitik ein gutes Stück abschneiden. Hellblade als Gesamtkunstwerk ist schon eine ganz besondere Spielerfahrung mit deutlichen Alleinstellungsmerkmalen. 🎮



## — timeagent — Loom (Linux)

*An Weihnachten darf es gerne etwas Märchenhaftes sein. So nutzte **timeagent** die festlichen Tage, um endlich einmal **Loom** nachzuholen.*



› Ich weiß noch, als ich damals in der Power Play die erste Preview zu Loom gelesen hatte und in Ausgabe 9/90 schließlich der Test erschien. Das Spiel wurde nicht sehr hoch bewertet – aber diese Grafik, die auch im Test gelobt wurde, sah schon auf den Bildschirmfotos genial aus. Damals fand das Spiel nie den Weg in das Diskettenlaufwerk meines Amigas, doch schlappe 27 Jahre später konnte ich es dank GOG endlich nachholen. An den Animationen hat der Zahn der Zeit spürbar genagt, doch die restliche Grafik von Marc Ferrari ist sehr gut gealtert und sieht immer noch verdammt hübsch aus. Zusammen mit der Musik von Tschaikowski kommt Stimmung auf. Aber ich muss schon ehrlich sein: Meine Hauptmotivation war immer noch die Aussicht auf die verschiedenen Grafiken, denn das Spiel an sich hat mich nicht gerade in Begeiste-

rung ausbrechen lassen. Dabei ist die Steuerung durchaus clever und fantasievoll: Statt einer Verbenliste löst man sämtliche Aktionen durch kleine Notenfolgen aus. Das funktioniert auch gut, denn spielt man die Melodie für „öffnen“ rückwärts ab, so schließt man ein Objekt wieder. Das Problem bestand darin, dass mir einige Rätsel zu unlogisch waren. Ohne Lösung wäre ich nie darauf gekommen, „öffnen“ auf den Himmel anzuwenden. Und da es kein Inventar gibt, beschränken sich die Rätsel darauf an der richtigen Stelle die richtige Melodie zu spielen. Dank der tollen Bilder und der märchenhaften Geschichte habe ich mich nicht unbedingt geärgert, zumal man auch nach wenigen Stunden das Ende erreicht hat. Doch gerade von Lucasfilm Games gab es wesentlich bessere Adventures. 🎮



## — ChrisL — Kingdom - Classic (PC)

*Nachdem das Spielen „großer“ Titel wie Assassin's Creed 4 - Black Flag während der Feiertage doch nicht geklappt hat, startete **ChrisL** kurz vor Jahresende ohne jedwede Erwartung **Kingdom - Classic**, das ihn bereits nach wenigen Augenblicken in seinen Bann gezogen hatte.*



› Als Königin oder König ist es im Spiel eure Aufgabe, euer Mini-Reich zu erweitern sowie solide Abwehrmaßnahmen gegen Eindringlinge zu ermöglichen (Mauern, Türme mit Bogenschützen, Katapulte). Benötigt werden dafür tapfere Männer – Frauen gibt es keine –, die ihr rekrutieren könnt, indem ihr ihnen ein Goldstück vor die Füße fallen lässt. Je mehr Gold ihr erwirtschaftet, umso mehr Möglichkeiten stehen euch später zur Verfügung, wie zum Beispiel Bauernhöfe oder Ritter. Wenn die Nacht im Pixelland hereinbricht, zeigt sich schnell, ob ihr die richtigen Entscheidungen getroffen habt und die (anfangs noch harmlosen und wenigen) Monster daran hindert könnt, eure Krone zu stehlen. Denn sobald diese im Besitz des Gegners ist, ist das Spiel verloren. Während die ersten

Nächte gut überstanden werden können, steigt die Herausforderung danach recht schnell an, da das mühsam eingesammelte Gold im Nu wieder ausgegeben ist ... Eine falsche Entscheidung kann schnell das Ende bedeuten: Rekrutiere ich verlorengegangene Untertanen neu oder investiere ich doch besser anderweitig? Die grandiose Pixelgrafik mit ihren liebevollen Details (Schnauben des Pferdes, Feuer) und die simple Steuerung in Verbindung mit einem zwar einfach anzuwendenden, aber dennoch herausfordernden Mikromanagement begeistern mich und sorgen immer wieder für das berühmt-berüchtigte „Nur noch einen Versuch“. Den Nachfolger Kingdom - New Lands – auch für die Switch erhältlich – werde ich definitiv ebenfalls spielen. 🎮



## — Vampiro — FIFA 18 (Xbox One)

*Vampiro* dribbelte in **FIFA 18** auf der Xbox One durch den FUT-Modus.



► FIFA ist eine Reihe, die ich immer mal wieder gerne angehe. Der Managerteil ist mir aber, oh Wunder, im Vergleich zum Football Manager zu flach, den Story-Mode fand ich öde, Offline-Mitspieler und die Zeit dafür wachsen nicht auf Bäumen und einfach nur so spielen wird mir auch langweilig. Also habe ich letztes Jahr erstmals den Fifa Ultimate Modus ausprobiert. Und er gefiel mir immerhin so gut, dass ich jetzt in Fifa 18 damit durchstarte. Alle anderen Modi (außer Offline-Mehrspieler) interessieren mich nicht. Optisch macht der Titel einiges her, die Ballphysik ist auch ok, alles ist sehr dynamisch. Etwas schwer fällt mir manchmal das Verteidigen. Das Lizenzpaket ist natürlich das Pfund, mit dem EA wuchern kann, und sie nutzen die Lizenz im „Sammelkartenspiel“ FUT sehr gut. Ärgerlich: Die Werte der Spieler sind teilweise

so merkwürdig, dass ich mich wundere, ob die zuständige Person bei EA überhaupt mal ein Bundesligaspiel gesehen hat. Mein Ziel war es, möglichst schnell zwei goldene Bundesliga- beziehungsweise deutsche Mannschaften zusammenzustellen. Dafür reichen die Points schnell, wobei die typischen daily und weekly activities helfen. Für den Singleplayer neu gibt es die Squad Battles, in denen ich gegen andere Teams antreten kann. Jeden Tag gibt es vier neue Gegner. Je besser (und öfter) ich spiele, desto höher bin ich im Wochenranking mit guten Belohnungen. Die Online-Liga spiele ich auch gerne. Der Kampf gegen Menschen lässt FIFA 18 aber als komplett anderes Spiel erscheinen. Mit einigem Pay to Win. Mein nächstes Ziel: Ein Topspieler. Ohne Geld auszugeben. Aber mit Spaß! 🎮



# Galerien auf GG

---

Mittels der nachfolgenden Verlinkungen könnt ihr euch die Beiträge dieses PDFs auch in den zwölf Plus-Galerien anschauen, die im Jahr 2017 auf [GamersGlobal.de](https://GamersGlobal.de) veröffentlicht wurden.



[Januar](#)

[Februar](#)

[März](#)

[April](#)

[Mai](#)

[Juni](#)

[Juli](#)

[August](#)

[September](#)

[Oktober](#)

[November](#)

[Dezember](#)

---

Darüber hinaus steht euch [die Website zum Projekt](#) zur Verfügung. Neben dem obligatorischen Teilnahmeformular umfasst diese unter anderem eine Suche (zum Beispiel nach User- oder Spielnamen) sowie Statistiken, die sich auf Teilnehmer im Einzelnen sowie auf das Community-Projekt im Ganzen beziehen.



# Infos zum Projekt

---

Beim Projekt „Das spielen unsere User“ ist der Name Programm: Mittels eures Beitrages, der aus einem etwa 1.600 Zeichen langen Text und einem Screenshot besteht, stellt ihr der Community jenen Titel vor, den ihr im jeweiligen Monat in der Regel am meisten/liebsten gespielt habt. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um einen aktueller Blockbuster, ein kaum bekanntes Indie-Spiel oder einen „uralten“ Klassiker handelt. Es zählt allein, was ihr spielt.

Die Texte selbst stellen dabei im Großen und Ganzen eine ausgewogene Mischung aus einer Art Meinungskasten – siehe als Beispiel die GG-Tests und -Previews –, aktuellem Spielstand und einer Kurz-Beschreibung des vorgestellten Titels dar.

Entgegen beispielsweise der User-Artikel, wird für die Teilnahme kein bestimmter GG-Rang benötigt. Mit anderen Worten: Jeder auf GamersGlobal.de registrierte Nutzer erhält die Möglichkeit, an den DU-Galerien teilzunehmen, was auch dem Mitmach-Charakter auf *GamersGlobal.de* entgegenkommt.

Die Vorgehensweise zur Teilnahme ist denkbar einfach: [In einem eigens eingerichteten Forumsthread](#) meldet ihr euch für den entsprechenden Monat mit der Nennung des Spieles an, über das ihr schreiben möchtet. Zum einen dient diese Prozedur der Übersicht, zum anderen sehen andere User dadurch, welche Titel bereits genannt wurden, sodass Dopplungen aufgrund der Abwechslung vermieden werden können (was jedoch nicht heißt, dass diese kategorisch ausgeschlossen sind).

Im Laufe des Monats schickt ihr euren Beitrag schließlich ein, wofür euch [ein simples, selbsterklärendes Online-Formular zur Verfügung steht](#). Sind alle angemeldeten Artikel samt der passenden Bilder beisammen, werden diese von jenem User redigiert und zusammengestellt, der anschließend auch die jeweilige Galerie Plus erstellt und – als letzten Arbeitsschritt – veröffentlicht.

Zwar dürfte es für die meisten von euch nicht wichtig sein, dennoch sei abschließend der Vollständigkeit halber darauf hingewiesen, dass allein eure Lust und euer Interesse ausschlaggebend für das Mitwirken am DU-Communityprojekt sein sollten. Zwar erhalten alle Teilnehmer ab dem Jahr 2018 pro Beitrag 25 GG-Erfahrungspunkte – die am Ende des Jahres als Summe gutgeschrieben werden –, der alleinige Grund fürs Mitmachen sollte dies jedoch nicht sein.

## Impressum

---

Dieses PDF stellt ein nicht-kommerzielles Projekt dar.

PDF-Idee und -Umsetzung: Christian Leipnitz (ChrisL bei GG)

GamersGlobal nebst Logo ist eine eingetragene Marke. „GamersGlobal“ ist außerdem geschützt nach §5 Abs. 3 MarkenG. Die Beiträge der User unterliegen – wie auch auf GamersGlobal.de – einer Creative Commons Licence.

# Alle Spiele im Überblick

Auf den folgenden zwei Seiten werden alle Spiele aufgeführt, zu denen Texte vorhanden sind. Durch Klick auf die Seitenzahl gelangt ihr direkt zum jeweiligen Beitrag.

## Symbols

7 Days to Die ..... 6

## A

Acaratus ..... 79  
Advance Wars - Dark Conflict ..... 110  
Anno 1404: Venedig ..... 139  
Arkham Horror - Das Kartenspiel ..... 73  
Assassin's Creed Origins ..... 186, 192  
Assassin's Creed Syndicate ..... 55  
Assassins Creed Unity ..... 30

## B

Baldur's Gate 2 - Schatten von Amn ..... 51  
Batman - Arkham Knight ..... 70  
Batman - Arkham Origins ..... 47  
Batman - The Telltale Series ..... 7  
Battle Brothers ..... 56, 108  
Battlefield 1 ..... 122  
Battlefield 1 (MP) ..... 136  
Battletech ..... 85  
Beyond - Two Souls ..... 128  
Bioshock ..... 99  
Blade Runner ..... 32  
Bloodborne ..... 68

## C

Call of Duty - Infinite Warfare ..... 158, 172  
Caves of Qud ..... 9  
Clannad ..... 129  
Conan Exiles ..... 38  
Cuphead ..... 194

## D

Das Schwarze Auge - Blackguards 2 ..... 190  
Dawn of War 3 ..... 92  
Deponia Doomsday ..... 189  
Desktop Dungeons ..... 135  
Destiny ..... 71, 75  
Destiny 2 ..... 156  
Deus Ex - Human Revolution ..... 28  
Deus Ex - Mankind Divided ..... 36  
Diablo 3 ..... 27  
Die Siedler 2 - Veni, Vidi, Vici ..... 205  
Die Zwerge ..... 138  
Dirt Rally ..... 80, 142  
Dishonored - Der Tod des Outsiders ..... 162  
Dishonored - Die Maske des Zorns ..... 63, 96  
Dishonored 2 - Das Vermächtnis der Maske ..... 84  
DoomVFR ..... 201  
Dragon Age - Inquisition ..... 113  
Dragon Quest 5 - Die Hand der Himmelsbraut  
37  
Dragon's Dogma: Dark Arisen ..... 181

## E

Elex ..... 183  
Europa Universalis 4 ..... 74  
Everspace ..... 83, 149

## F

Factorio ..... 200  
Fallout - New Vegas ..... 116  
Far Cry 4 ..... 173  
FIFA 18 ..... 176, 211  
Final Fantasy 15 ..... 15, 20  
Final Fantasy 9 ..... 12  
Fire Emblem - Awakening ..... 46  
Fire Emblem Heroes ..... 31  
Forza Horizon 3 - Hot Wheels ..... 82  
Forza Motorsport 7 ..... 185

## G

Gear-VR-Spiele ..... 11  
Ghost Recon - Wildlands ..... 95  
Gran Turismo Sport ..... 179  
Grey Goo ..... 148

## H

Hellblade - Senua's Sacrifice ..... 140, 208  
Heroes of the Monkey Tavern ..... 127  
Horizon - Zero Dawn ..... 61, 88, 112

## J

Journey ..... 157  
Just Cause 3 ..... 25, 174

## K

Kingdom - Classic ..... 210

## L

Lara Croft GO ..... 44  
Late Shift ..... 64, 100  
Life is Strange ..... 58, 87  
Life is Strange - Before the Storm ..... 207  
Livework ..... 33  
Loom ..... 209

## M

Madden NFL Mobile ..... 34  
Magic Duels ..... 77  
Mario + Rabbids - Kingdom Battle ... 153, 180  
Marvel Puzzle Quest ..... 76  
Mass Effect ..... 146  
Mass Effect - Andromeda ..... 54, 66, 115  
Mass Effect 2 ..... 182  
Mass Effect 3 ..... 42

Might and Magic 10 Legacy ..... 93  
Mini Metro ..... 147  
Monkey Island 2 Special Edition - LeChuck 202

## N

Nier - Automata ..... 165, 196  
Nioh ..... 19, 90, 121  
No More Heroes 2 - Desperate Struggle ... 131

## O

Oben und Unten ..... 52  
OpenRCT2 ..... 144  
Orwell ..... 50

## P

Persona 4 Golden ..... 8  
Persona 5 ..... 81, 141, 163, 178, 195  
Pokemon Mond ..... 117  
Portal ..... 204  
Prey ..... 94, 152  
Project Ozone 2 ..... 102  
Project Zero 5 - Priesterin des schwarzen  
Wassers ..... 160

## R

Recore - Definitive Edition ..... 170  
Redout ..... 119  
Resident Evil 7 biohazard ..... 23, 43  
Rimworld ..... 118  
Rise of the Tomb Raider ..... 18  
Root Double ..... 17  
Ruzar - The Life Stone ..... 134

## S

Shadow Warrior ..... 89  
Shadowrun: Hong Kong ..... 26  
Shogun 2 - Total War: Fall of the Samurai . 161  
Short Trip ..... 164  
Sid Meier's Colonization ..... 45  
Skylar & Plux - Adventure on Clover Island 104  
Sniper Elite 4 ..... 111  
Soma ..... 69  
Spelunky ..... 35  
Stalker - Lost Alpha Developer ..... 103  
Star Cruiser ..... 14  
Star Wars - Battlefront 2 ..... 199  
Star Wars - The Force Unleashed ..... 154  
Star Wars - X-Wing ..... 60  
Starcraft 2 Coop ..... 177  
Stardew Valley ..... 191  
Styx - Shards of Darkness ..... 143  
Super Mario 3D World ..... 67  
Super Tribes ..... 22  
Superhot VR ..... 206

## T

The Great Tournament .....	145
The Keep .....	101
The Legend of Heroes - Trails in the Sky ...	91
The Legend of Zelda - Breath of the Wild	53, 126
The Quest .....	65
The Room Two .....	188
The Warlock of Firetop Mountain .....	124
The Witcher 3 - Wild Hunt .....	21
The Witcher 3: Blood and Wine .....	41
Thimbleweed Park .....	105
Thomas was alone .....	120
Thumper .....	107
Titanfall 2 .....	13
Tokyo Mirage Sessions #FE .....	24
Tomb Raider .....	109
Total War - Warhammer .....	10

Total War - Warhammer 2 .....	168
Transformers - Kampf um Cybertron .....	203
Transistor .....	86, 150
Transport Fever .....	159

## U

Uncharted: The Lost Legacy .....	132
Unexplored .....	57

## V

Vaporum .....	155
---------------	-----

## W

War Thunder .....	175
Warframe .....	171, 193
Wolfenstein 2 - The New Colossus .....	187

World of Tanks .....	72
World of Warcraft: Legion .....	40

## X

X-Plane 11 .....	98
Xcom - Enemy Unknown .....	133
Xcom 2 .....	59, 106, 123, 166
Xcom 2: War Of The Chosen .....	197

## Y

Yakuza 0 .....	16, 39, 49
Yakuza Kiwami .....	169
Yonder - The Cloud Catcher Chronicles ...	125

## Z

Zoo Tycoon .....	137
------------------	-----