

## THE EXPANSE: OSIRIS REBORN

Mass Effect lässt grüßen! Wir haben die geschlossene Beta des heiß ersehnten Sci-Fi-Action-RPGs gespielt und sind begeistert!

## HOMM: OLDEN ERA

Erste Early-Access-Eindrücke zum neuen, betont klassischen Heroes of Might & Magic

# PC Games

Seit 1992 WISSEN, WAS GESPIELT WIRD.

# MAGAZIN

## GOTHIC REMAKE

Frisches Gameplay: Die Neuauflage des RPG-Klassikers nimmt Formen an!

## METRO 2039

Endlich angekündigt: Das Endzeit-Shooter-Franchise geht in die vierte Runde.

# DIABLO 4: LORD OF HATRED

XXL-Test zum zweiten Add-on: So gut war Diablo 4 noch nie – alles zu Klassen, Talenten, Story und mehr!

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS  
PC GAMES EXTENDED MIT  
2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 406  
06/26 | € 6,99  
[www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

Österreich € 7,50;  
Schweiz sfr 10,80;  
Benelux € 8,10



**JEDE ZWEITE WOCH EINE NEUE FOLGE!**

# **PCG** **PODCAST**



**MICHI GRÜN WALD**

**ANNIKA MENZEL**

**MICHI, ANNIKA UND IHRE GÄSTE**

**NEWS, PREVIEWS, TESTS, SPECIALS, RETRO UND VIELES MEHR.  
IMMER KOMPETENT, IMMER UNTERHALTSAM!**

**[www.pcgames.de/podcast](http://www.pcgames.de/podcast)**



**Überall, wo es Podcasts gibt. Natürlich kostenlos!**





# Von höllischen Tiefen, menschlichen Abgründen und den Weiten des Weltalls



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

**D**ie erste Überraschung Ende letzten Jahres war ja bereits, dass Blizzard tatsächlich noch ein zweites vollwertiges Add-on für Diablo 4 hinterherschoben würde – und dann auch noch mit zwei neuen Klassen. Die nächste Überraschung setzte es dann jetzt beim Test, denn die Entwickler gehen mit Lord of Hatred viele Probleme und Wünsche an, die ihnen aus der Community herangetragen wurden. Deswegen lässt sich nun wohl mit Fug und Recht behaupten: Mit den Änderungen des Add-ons und des damit verbundenen Updates ist Diablo 4 nun so gut wie nie zuvor. Warum das so ist, welche Neuerungen im Detail auf euch warten und welche Baustellen immer noch offen sind, lest ihr in unserem XXL-Test, den wir auch gleich zu unserer Coverstory gemacht haben.

Doch natürlich gab es im vergangenen Monat noch viele andere spannende Themen. So kündigten etwa 4A Games mit Metro 2039 den vierten Teil ihrer düsteren Endzeit-Shooter-Reihe an. Und wie man es wohl aktuell von einem Studio aus einem Kriegsgebiet erwarten kann, werden die Ukrainer mit dem neuesten Teil der Metro-Serie so politisch und nihilistisch

wie nie. Worum es genau geht und welche Infos bereits bekannt sind, fassen wir für euch in unserer Vorschau zusammen – selbst spielen konnten wir leider noch nicht, auch wenn das Spiel noch in diesem Jahr erscheinen soll.

Selbst spielen konnten wir dafür bereits The Expanse: Osiris Reborn, denn zum Anfang 2027 erscheinenden Action-RPG lief

kürzlich eine geschlossene Beta-Phase. Ob wirklich so viel Mass Effect drinsteckt, wie es scheint, und ob die Stimmung der TV-Serie und der Buchvorlagen gut eingefangen wird, verrät euch Expanse-Experte Matthias. Und wo wir gerade bei Experten sind: Unser Gothic-Guru Carlo durfte kürzlich einen riesengroßen Batzen zusammenhängendes Gameplay des Gothic-Remakes begutachten – logisch, dass er euch an die Hand nimmt und das Gesehene bis ins Detail analysiert. Zwei Ex-Gothic-Macher melden sich in diesem Monat ebenfalls zurück: Der Debüt-Titel des Pithead Studios – Cralon – geht aber gehörig baden und weiß im Test in fast keiner Hinsicht zu überzeugen.

Zum Schluss noch etwas in eigener Sache: Ab dem 1. Mai arbeiten unsere Kollegen von der buffed fortan unter dem Banner der PC Games und schreiben daher künftig für [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) und dieses Heft. Nähere Infos dazu findet ihr auf der Webseite, aber schickt uns auch gern eure Fragen!

**Sascha und das PC-Games-Team**



## DIE NEUEN PC-GAMES-NEWSLETTER!

Ihr wollt nichts mehr verpassen, was auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) abgeht, seien es aktuelle Spiele-Neuigkeiten, tolle Deals oder coole Gewinnspiele?

Dann abonniert unsere neuen Newsletter! Mehr Infos findet ihr unter: <https://www.pcgames.de/Newsletter>



### Unsere Newsletter

Mit unseren neuen Newslettern bekommst Du die spannendsten Themen unsere Portale direkt in dein Postfach. Suche Dir hier bequem die Newsletter aus, die dich interessieren – gib dann unten Deine E-Mail-Adresse ein und klicke einfach auf „Abmelden“. Damit wir sicher gehen können, dass Du nicht aus Versehen oder gegen Deinen ausdrücklichen Wunsch angemeldet wurdest, bekommst Du von uns eine E-Mail mit einem Bestätigungslink, den Du bitte aufrufen musst.

### PC Games

#### PC Games Weekly

Der Star aller unseren neuentstandenen Newsletters: Die Redaktion von PC Games wählt für jede Woche die spannendsten und meistdiskutierten Themen zum Feiern aus. Damit weißt Du garantiert, was gerade ist! ☒

#### Gewinnspiele

Du willst zukünftig keines unserer großen Gewinnspiele mehr verpassen? Wir informieren Dich rechtzeitig vor Start eines neuen Gewinnspiels auf [tuffid.de](http://tuffid.de), [pcgames.de](http://pcgames.de) oder [pcg.de](http://pcg.de)! ☒

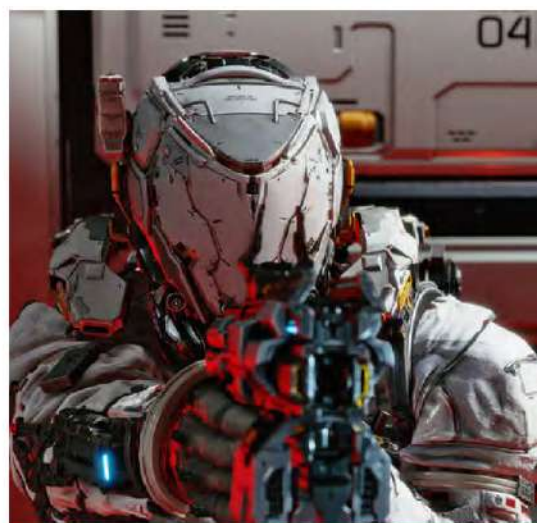
#### Deals & Specials

Verpasse keine Aktion und kein tolles Angebot mehr! Die redaktionell ausgewählten Schnäppchen für Sparfreaks, Special Deals unserer Partner sowie Neuerscheinungen und Angebote rund um unsere Webseiten und Magazine – mit einem Klick bleibt du immer auf dem Laufenden. Der Newsletter kommt in unregelmäßigen Abständen in dein Postfach. ☒

# INHALT 06/2026


**DIABLO 4: LORD OF HATRED**
**50**

**GOthic REMAKE**
**20**

**METRO 2039**
**10**

**PRAGMATA**
**60**

## AKTUELL

Team-Vorstellung	08
Metro 2039	10
The Expanse: Osiris Reborn	14
Gothic Remake	20
Heroes of Might & Magic: Olden Era	28
Assassin's Creed: Black Flag Resynced	34
Windrose	38
Forza Horizon 6	44

## TEST

Diablo 4: Lord of Hatred	50
Pragmata	60
Mouse: P.I. For Hire	66
Replaced	72
Cralon	78
PCG-Einkaufsführer	82

## MAGAZIN

Spielestandort Deutschland	86
----------------------------	----

## HARDWARE

Elgato Stream Deck + XL	94
-------------------------	----

## EXTENDED

Startseite	99
Zak McKracken (Retro)	100
Hightech für die Steinzeitkonsole	110

## SERVICE

Editorial	03
DVD-Inhalt + digitale Vollersion: Chorus	06
Vorschau und Impressum	98



# JETZT PC GAMES TESTEN!

NUR  
**16,-**  
EUR!

**3x**  
**PC GAMES**  
**FREI HAUS**

amazon  
5 EURO-GUTSCHEIN

**PLUS**  
**1x PRÄMIE**  
**GRATIS ON TOP**



**WWW.PCGAMES.DE/  
SCHNUPPERN**

FÜR NUR 3 EUR MEHR KÖNNT IHR PC GAMES AUCH ZUSÄTZLICH DIGITAL LESEN ► [WWW.PCGAMES.DE/PROBEABO](http://WWW.PCGAMES.DE/PROBEABO)

# ... digitale **Vollversion** + Videos auf DVD



Protagonistin Nara hat nicht nur übernatürliche Kräfte, sondern mit der Forsaken auch ein kampfkraftiges Schiff – braucht sie auch beides beim Kampf gegen den Kult des Zirkels.



Der Großteil des Spiels besteht aus spannend inszenierten, actionreichen Weltall-Gefechten – doch auch die Story kommt nicht zu kurz.

Das Spiel ist nicht auf dem Datenträger! Digitaler Spiele-Code ist nur in der physischen DVD-Ausgabe enthalten (Seite 66/67).

## CHORUS\*

### INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Chorus handelt es sich um einen Gratis-Code für Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter [www.pcgames.de/codes](http://www.pcgames.de/codes) ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann bei Gamesplanet als Rabatt-Code an und erhaltet dann dort einen

Steam-Code für das Spiel.

### FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Weltraum-Action  
Publisher: Deep Silver  
Veröffentlichung: 03. Dezember 2021

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 10 64-bit, Intel

Core i3-2120/AMD FX-4100, 8 GB

RAM, GeForce GTX 750/Radeon HD 7720, 36 GB freier Festplattenspeicher, DirectX 12 (Herstellerangaben)

Empfohlen: Intel Core i3-7350K/AMD FX-8350, GeForce GTX 960/Radeon R9 285, Rest siehe oben (Herstellerang.)

\*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 30. November 2026. Bei Fragen wendet euch bitte an [redaktion@pcgames.de](mailto:redaktion@pcgames.de).

## DVD 1

### TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

### VORSCHAU

- Forza Horizon 6
- Masters of Albion
- Metro 2039
- Replaced
- Windrose

### SPECIAL

- Crimson Desert bedient sich bei Zelda und Red Dead Redemption
- Neues Gameplay: Gothic Remake zeigt sich am Stück
- Neue Point&Click-Adventures im Überblick
- Top-Grafik geht auch ohne die Unreal Engine 5



## DVD 2

### TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

### TEST

- Mouse: P.I. For Hire
- Pragmata

### SPECIAL

- Die besten (und dümmsten) Gaming-Aprilscherze 2026
- PCG-Garage: Dynamisches Wetter im Sim-Racing
- So viel Arbeit steckt hinter Übersetzung und Synchro
- Warum Pferdespiele so oft scheitern





# Ausgleichssport



Jetzt bequem  
online bestellen  
oder abonnieren

[shop.playfünf.de](http://shop.playfünf.de)



# DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

## SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

### Spielt gerade:

WoW: Midnight, FM 24, Mouse: P.I. For Hire, Diablo 4: Lord of Hatred, Starfield, hoffentlich bald Everquest Legends

### Hört gerade:

Meine Mix-Playlist. Während ich dies schreibe, springt's von Blind Guardian zu Disturbed.

### Liest gerade:

Endlich mal ein paar Bücher weg/weiter. Der Eisenhorn-Omnibus hat noch knapp 600 Seiten für mich parat. Sehr klein geschrieben. Nun.

### Und sonst:

Willkommen Matze und all die anderen buffed-Kollegen im Schoße der PC Games (das klingt falsch), mehr Infos dazu vorne im Edi oder auf unserer Webseite :) Immerhin wird die Seite hier jetzt immer voll.



## DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video

### Spielt gerade:

Factorio, Rimworld, HoMM: Olden Era, HoMM 3, Hades 2

### Hört gerade:

Surfbort, Mudrat, Wet Leg, The Bug Club

### Und sonst so:

Ich hatte neulich auf 'nem Konzert ein seltsames Erlebnis. Banausen, die wir sind, ignorierten meine Frau und ich natürlich erstmal geknont die Vorband, gingen raus auf den Platz vor der Konzerthalle und machten uns über die Bandnamen auf den Plakaten lustig. Plötzlich ein vertrauter Name: Meine alte Band hat sich tatsächlich wieder zusammengetan und sie spielte letzte Woche bei mir um die Ecke. Naja, die hab ich wohl verpasst. Wahrscheinlich waren sie nur 'ne Vorband.



## TOBIAS MEYER | Redaktionsleiter

### Spielt gerade:

Habe mal wieder EA Sports FC 26 reingefeuert ... war ein Fehler. Da lasse ich mich doch lieber in Valorant über den Haufen schießen.

### Schaut gerade:

Die tollen Abenteuer vom Roboter Edward Warchocki. Ich liebe das Internet dafür.

### Hört gerade:

Jubelschreie meiner Mitspieler in Valorant.

### Und sonst:

Habe mir vor ein paar Wochen eine neue Kaffeemaschine geholt und jetzt kam noch ein neues Rennrad dazu. Mal schauen, wann ich dann den ersten Halbmarathon laufe. Darauf erst mal einen frischen Matcha Latte!



## VIKTOR EIPPERT | Leitender Redakteur Themen

### Spielt gerade:

Anno 117, Heroes of Might & Magic: Olden Era, Graveyard Keeper, Cyberpunk 2077, Slay the Spire 2

### Schaut gerade:

The Expanse – Staffel 1, The Boys – letzte Staffel

### Hört gerade:

Immer noch die Hits von 2000-2026 auf Spotify

### Und sonst so:

Die gute Nachricht: Unser Welpen ist beinahe fertig mit dem Zahnwechsel. Alle Milchzähne sind weg, jetzt müssen nur noch die bleibenden Zähne vollständig rauswachsen. Die schlechte Nachricht: Dafür ist jetzt Pubertät ausgebrochen. Er ist jetzt also nicht mehr wegen den Zähnen anstrengende sondern wegen allem und ständig. Yay?



## FELIX SCHÜTZ | Redakteur

### Spielt derzeit:

Diablo 4: Lord of Hatred, Vampire Crawlers (pures Crack!), Starfield, Replaced, Saros, Mouse: P.I. For Hire, Alabaster Dawn, Pragmata und Battletar Galactica: Shattered Hopes. Bis zum Gothic-Remake muss das alles durch sein ...

**An dieser Stelle eine klitzekleine Bitte an die Gaming-Branche:** Verteilt eure Releasetermine besser! Ich sterbe hier!

### Schaut derzeit:

Wenn überhaupt mal Zeit dafür ist: The Boys, Scrubs, For All Mankind, Malcolm in the Middle

### Tierpfleger wider Willen:

Gerade erst habe ich unserem (ehemals kranken) Igel im Garten ein Häuschen gebaut, da finde ich auch schon einen verletzten Feldhasen und bringe ihn zum Tierarzt. Willkommen auf dem Land. Was mir wohl als nächstes über den Weg läuft ...?



## MAIK KOCH | Redaktionsleiter News

### Wartet auf Valves Konsole:

Die Steam Machine steht ganz oben auf meiner Liste!

### PC-Spiele endlich am TV:

Die Steam-Bibliothek auf einer Konsole? Her damit!

### Schick und kompakt:

Mit dem Steam Deck funktioniert das samt Dock ganz gut, aber die Steam Machine könnte alles noch bequemer machen. Ich warte sehnlichst auf den Release.

### Vorteile des SteamOS:

Neben Retro-Emulation liebe ich auch ältere PC-Spiele oder Indie-Klassiker, die auf Steam preislich oft günstiger sind als im PlayStation Store oder für Nintendo Switch. Außerdem lässt sich fast jedes Zubehör per Bluetooth nutzen.



## MATTHIAS DAMMES | Redakteur

### Spielt gerade:

Starfield, Hades 2, Diablo 4: Lord of Hatred

### Schaut gerade:

Viel zu viele Shorts von zwei Italienern, die sich über kulinarische Verbrechen an Pizza und Pasta aufregen – Not Approved!

### Ist schockiert:

Dass Anni da drüben von „alter“ Musik redet und dann Zeug aus 2000-2010 damit meint. Das ist für mich schon neomodischer Kram, wo Musik eh längst aufgehört hatte, wirklich gut zu sein (vereinzelte Ausnahmen bestätigen die Regel). So, genug den alten Mann raushängen lassen, zurück zu meinen 80s-Playlists.

### Bereitet sich gerade:

Auf vier Tage Paris vor. Bin demnächst gleich für zwei Events dort, die zeitlich günstig zusammenfallen. Wird hoffentlich ein erkenntnisreicher Ausflug mit tollen Spielen.



## MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

### Spielt gerade:

Tomb Raider 1-3 Remastered, South of Midnight, Outbound

### Schaut gerade:

Videos von nem polnischen Roboter auf Instagram, die mir Tobias Meyer täglich schickt

### Hört gerade:

Gorillaz

### Und sonst:

Muss ich nochmal zu „Spielt gerade“ zurückkommen. Ich hatte Tomb Raider wirklich anders in Erinnerung. Auf 'ne bestimmte Weise macht es mir schon Spaß, aber die Steuerung und die Kamerafahrten sind ja mal aus der Hölle! Ich kann gar nicht so weit zählen, wie ich schon irgendwo einen Abgang in Stacheln oder tiefe Löcher gemacht habe. Holy Moly!





## STEFAN WILHELM | Redakteur

### Spielt gerade:

Destiny 2 (falls es mit der Marke tatsächlich in naher Zukunft vorbei sein sollte, will ich wenigstens dabei sein), Risen, Tainted Grail: Conquest und Fall of Avalon. Falls Forza Horizon 6 und das gotische Remake in der Zwischenzeit aufgeschlagen sind, ersetzt zwei Spiele eurer Wahl dadurch.

### Hört gerade:

Ehrenwort – Ein Podcast über Skandale

### Und sonst:

Da ich gerade 30 geworden bin, habe ich mir vorgenommen, ab jetzt keine Alten-Männer-Geräusche mehr beim Aufstehen und Hinsetzen zu machen. Bisher konnte ich mir das noch ironisch erlauben, aber ab sofort würde man ja denken, dass ich wirklich alt werde, wenn ich aufstehe und „Üäh“ sage. So! „haut sich auf die Oberschenkel“



## CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

### Spielt gerade:

Mal wieder ne Runde Diablo 2 auf der Switch & Pragmata

### Hört gerade:

Die „My Station“ meines Musikstreaming-Anbieters. Manchmal wird da nur Schrott reingekippt, aber gerade haben sie mal wieder einen Lauf.

### Schaut gerade:

Silicon Valley und andere Dinge auf HBO Max, da ich mal testweise ein Monatsabo abgeschlossen habe.

### Und sonst:

Laufen die Vorbereitungen! Ich habe mir vorgenommen, dieses Jahr eine lange Fahrradtour zu machen. Dafür muss natürlich trainiert werden, also schaue ich, dass ich jetzt so oft wie möglich die örtlichen Berge hochstrampele.



## ANNIKA MENZEL | Redakteurin

### Spielt gerade:

Das ist die große Frage, da ich schon wieder mehrere angefangene Spiele rumliegen hab. Nicht, dass die noch schlecht werden!

### Schaut gerade:

Viele YouTube-Videos

### Hört gerade:

Ich geb's zu: Auch wenn ich früher nie verstehen konnte, wieso man „alte“ Musik anhört, laufen bei mir aktuell auch gerne mal Playlists mit Songs aus den 2000-2010ern.

### Und sonst:

Habe ich wieder angefangen zu häkeln. Ich lerne zwar immer noch, aber es ist eine nette Ergänzung zum Zocken und Lesen!



## VIVIEN ZIERMANN | Redakteurin

### Spielt gerade:

Pragmata, Pokopia, Horizon: Zero Dawn Remastered (ja, immer noch, aber bald fertig, ganz bestimmt)

### Schaut gerade:

Superstore, alles was Netflix, Prime (und wie sie alle heißen) an Horrorfilmen, die ich noch nicht kenne, zu bieten haben (bin gern für Vorschläge offen)

### Hört gerade:

... ihrem Lieblings-Let's-Player beim Anno-Spielen zu

### Und sonst:

Konnte ich zum Glück Tickets für die Ärzte-Tour 2027 ergattern, obwohl einfach alles innerhalb weniger Minuten direkt ausverkauft war. Endlich habe ich die Chance, die Band, die mich seit meiner Kindheit begleitet, live zu sehen!



## LUKAS BOHNAU | Redakteur

### Spielt gerade:

Tomodachi Life: Wenn Träume wahr werden

### Sieht gerade:

Trash TV

### Hört gerade:

Podcasts

### Und sonst so:

Nach meiner großen Pokopia-Sucht hat mich inzwischen das nächste Spiel fest im Griff: Tomodachi Life. Aktuell verbringe ich viel zu viel Zeit damit, die absurdesten Situationen mit bekannten Persönlichkeiten zu inszenieren. Es ist einfach herrlich, zuzusehen, was für ein Chaos dabei entsteht. Falls es euch interessiert: Mein Mii ist momentan tatsächlich mit Heidi Klum zusammen ... (bitte verrätet Tom nichts davon)



## YANNIK CUNHA | Volontär

### Spielt gerade:

Pragmata, Slay the Spire 2

### Schaut gerade:

Microhabitat. Dieser Film bedeutet mir unglaublich viel und ich finde, dass ihn jeder schauen und etwas daraus mitnehmen kann. Und sollte.

### Hört gerade:

Wie immer: Viel K-Pop. Da passiert auch einfach immer etwas. Ansonsten Poppy und Babymetal. Manchmal sogar Deutschrap – es ist wild, okay!

### Und sonst so:

Manche Leute behaupten, die Dynamik in Pragmata wäre creepy – oder Dianas Kleidung sus. Ich sage: Wer das creepy oder sus findet, ist selbst der Creep – oder sus. Die zwei sind einfach zuckersüß!



## MATTHIAS BRÜCKLE | Redakteur

### Spielt gerade:

Eigentlich viel Warframe, aber wird sich mit dem Release von Diablo 4: Lord of Hatred auf jeden Fall einen Hexenmeister erstellen und definitiv darin verlieren.

### Schaut gerade:

Invincible, The Boy, Spy x Family, Fire Force, die neuen Scrubs-Folgen, Abbott Elementary, Daredevil ... oh, und freut sich drauf, wenn alles von Hacks und For All Mankind da ist.

### Hört gerade:

Hat die schottische Metal-Band VUKOVI für sich (wieder) entdeckt, empfiehlt aber auch die spaßigen Songs von Carter Vail. Ants in my room – they unionize!

### Und sonst:

Ist neu dabei, aber geht in die Elternzeit. Kuriose Kombo!



## JUDITH VON BIEDENFELD | Layouterin

### Spielt gerade:

Sehr viel UNO mit dem Erstklässler-Kind! Früher dachte ich, das sei ein Kartenspiel für Leute, die zu dumm sind, Mau-Mau mit einem französischen Kartenblatt zu spielen (mit Bube, Dame, König, Ass). Irren ist menschlich;-)

### Liest gerade:

Leider gar nix, meine Energie reicht momentan nur fürs Serien-Gucken ...

### Schaut gerade:

Entgegen meiner Gewohnheit die Dramödien-Serien Too Much und Survival Of The Thickest. Auffällig ist, dass die Hauptdarstellerinnen mit Absicht nicht gerade dem gängigen Schönheits-Ideal entsprechen. Für mich gewöhnungsbedürftig, aber mich hat's gepackt. Doch jetzt würde ich gern mal wieder einen guten Sci-Fi schauen.



## SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die  
PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums  
Heft: [redaktion@pcgames.de](mailto:redaktion@pcgames.de)

Fragen und Anliegen zum Abo:  
[abo@compu-tec.de](mailto:abo@compu-tec.de)

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und  
Vollversion: [dvd@pcgames.de](mailto:dvd@pcgames.de)

Heftnachbestellungen und  
Sonderhefte: [shop.pcgames.de](http://shop.pcgames.de)

PC Games abonnieren:  
[abo.pcgames.de](mailto:abo.pcgames.de)

Trefft das Team auf Facebook:  
[www.facebook.de/pcgamesde](http://www.facebook.de/pcgamesde)

Folgt uns auf X:  
[www.twitter.com/pcg\\_de](http://www.twitter.com/pcg_de)

PC Games auf Instagram:  
[www.instagram.com/pcgames.de](http://www.instagram.com/pcgames.de)

Unser Kanal auf TikTok:  
[www.tiktok.com/@pcgames.de](http://www.tiktok.com/@pcgames.de)



# Metro 2039

Der neue Story-Shooter von 4A Games ist eine spielgewordene Verurteilung des russischen Angriffskriegs und all derer, die die Welt gerade ins Chaos stürzen.

Von: Stefan Wilhelm

**Genre:** Ego-Shooter  
**Entwickler:** 4A Games  
**Hersteller:** Deep Silver  
**Termin:** Ende 2026



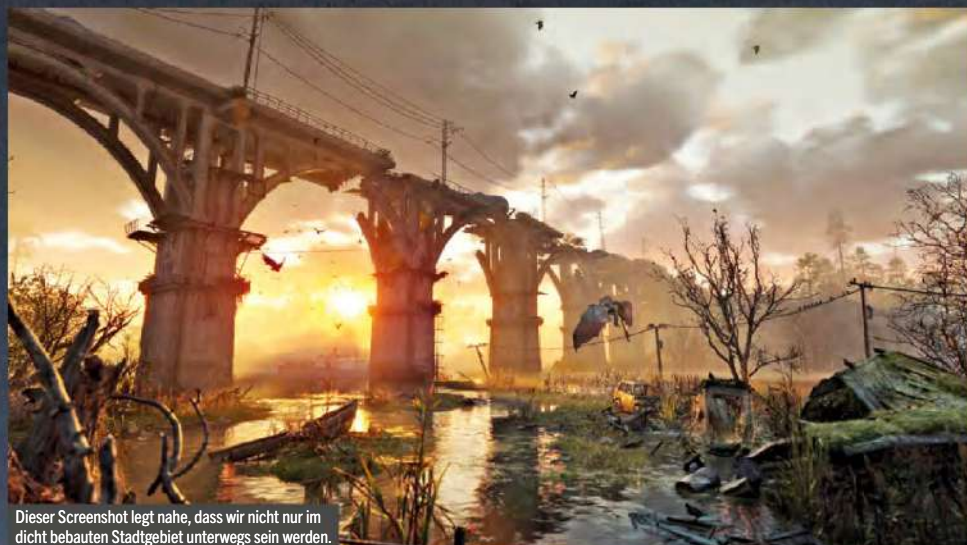
**W**enn es um Singleplayer-Shooter mit starkem Story-Fokus geht, dann fällt unweigerlich ein Name: Metro. Die Adaptionen der Bestseller-Trilogie begeistern seit dem ersten Teil mit einer faszinierenden Spielwelt, packenden Geschichten und einer zum Schneiden dichten Atmosphäre.

All das will das ukrainische Studio 4A Games mit dem vierten Teil, Metro 2039, auf die Spitze treiben. Eines steht nämlich jetzt schon fest, nachdem wir uns seine Enthüllung vorab ansehen durften: Dieser Shooter wird uns wie ein Stein im Magen liegen, und das mit voller Absicht.

### Neuer Held, alte, kaputte Welt

Da die Reise von Serienheld Artjom mit Metro Exodus weitestgehend zu Ende erzählt wurde, schlüpfen wir in 2039 in den staubigen Anzug eines neuen Protagonisten. Viel wissen wir nicht über ihn, außer, dass er im Spiel „Der Fremde“ genannt wird und im Gegensatz zu seinem Vorgänger Artjom deutlich gesprächiger ist. Der Fremde musste offenbar bereits einiges in Moskau durchmachen. Ein Moskau, das nach wie vor vom Atomkrieg verwüstet ist und die kläglichen Reste der Gesellschaft in dunkle U-Bahntunnel pfercht.

Wir sehen ihn im Trailer, wie er sich verzweifelt an Erinnerungen klammern will, aber immer wieder



Dieser Screenshot legt nahe, dass wir nicht nur im dicht bebauten Stadtgebiet unterwegs sein werden.

von psychotischen Alpträumen überwältigt wird. Wachsmalbilder, vielleicht von seinen eigenen Kindern gemalt, gehen in seinen Händen in Flammen auf. Er halluziniert brennende Spielplätze und streift durch Felder voller Leichen, die allesamt frappierend jung aussehen. Die Verursacher des ganzen Elends zeigt uns das Video auch: Das „Novoreich“, eine faschistische Gruppierung, deren Vorläufer wir bereits aus den letzten Spielen kennen, hat in Moskau die Macht an sich gerissen.

Unter der Fuchtel ihres Führers Hunter, mit dem wir in Metro 2033 noch zusammengearbeitet haben,

träumt das Regime von einer reinen Nation, in der die Luft endlich wieder sauber ist. Das kann in Hunters Augen aber nur erreicht werden, wenn sich alle dem Reich anschließen, die roten Armbinden anlegen und sich gedanklich auf Linie bewegen. Schulkinder werden durch Propaganda gefügig gemacht und verlieren dabei buchstäblich ihre Identität. Wer nicht spurt, wird in Ketten gelegt, in Züge gesperrt und Gott weiß wohin verschleppt.

### Politischer Zündstoff

Ihr merkt schon: Subtil ist Metro 2039 beim besten Willen nicht. Wir bekommen es hier mit waschech-

ten Nazis zu tun, nur dass sie jetzt nicht mehr in Berlin, sondern in Moskau sitzen. Parallelen zu den politischen Entwicklungen der letzten Jahre müssen wir gar nicht erst hineininterpretieren, die sind offensichtlich und voll beabsichtigt.

Als ukrainisches Studio sieht sich 4A Games seit Jahren mit einem verbrecherischen Regime konfrontiert, das seine Finger nach dem Heimatland der Entwickler ausstreckt. Ein Regime, das Lügen, Gleichschaltung und Gewalt einsetzt, um seine Ziele zu erreichen, und damit schon unzählige Menschenleben gefordert hat. Anderswo auf der Welt erstarken ähnliche Kräfte, und noch mehr als die letzten Teile soll Metro 2039 zeigen, in welche menschlichen Abgründe solche Ideologien führen.

Prominent am Spiel beteiligt ist auch Dmitri Gluchowski, der russische Autor der zugrundeliegenden Buchreihe. Als scharfer Kritiker des Putin-Regimes muss er seit dem Überfall auf die Ukraine im Exil leben, da ihm in der Heimat wegen seiner Meinung acht Jahre Straflager drohen.

Angesichts der Lage, in der sich seine Schöpfer befinden, hat Metro 2039 also verständlicherweise einiges an Wut im Bauch, daraus macht der Trailer keinen Hehl. Wir sind gespannt, wie intensiv sich das fertige Spiel mit der Wirklichkeit, aus der es entstanden ist, beschäftigen wird, und ob es dabei ähnlich direkt vorgeht wie das hier besprochene Trailer-Material.

Vor nicht allzu langer Zeit hätten wir das vielleicht noch als zu dick aufgetragen empfunden, hätten wahrscheinlich eine Formulierung wie den viel zitierten „Holzhammer“ gewählt. Aber hier imitiert die

Wie es das Novoreich geschafft hat, alle anderen Parteien in der Metro zu schlucken, wissen wir bislang nicht. Vermutlich hat es aber etwas mit ihrem Anführer Hunter zu tun, der vorher als SPARTA-Ranger für Ordnung gesorgt hat.





Kunst nun einmal das echte Leben. Und im echten Leben verstecken die Ideologien, die bei Metro 2039 im Fokus stehen, ihre Bösartigkeit eben auch nicht mehr. Auf der nächsten sprechen wir darüber, was der Trailer sonst noch über Setting und Charaktere verrät, und wagen erste Einschätzungen zu Gameplay und Technik.

#### Wo geht die Reise hin?

Die anderen Fraktionen der Reihe, etwa die Kommunisten oder der SPARTA-Orden, scheinen nicht mehr zu existieren. Alle wurden gleichgeschaltet und ins Novoreich eingegliedert. Der Fremde trägt allerdings noch einen demolierten SPARTA-Helm, vermutlich wird es also alte Verbindungen zu entschlüsseln geben. Auch die mysteriösen „Schwarzen“ spielen wieder eine Rolle. Dabei handelt es sich um eine übernatürliche Spezies, die seit dem Atomkrieg in Moskau existiert und von den Menschen aufgrund ihrer Fremdartigkeit oft als Gefahr gedeutet wird. Hier sehen wir sie bedrohlich hinter den Figuren stehen, während sie die Propaganda des Novoreichs wiederholen. Ob die Schwarzen damit die eigentlichen Strippenzieher hinter dem Regime sind, oder ob sie dafür verantwortlich sind, den Menschen dessen



Sicher wird es auch wieder die eine oder andere Metro-Station zu erforschen geben, die die Entwickler diesmal mit noch mehr Details zum Leben erwecken können.

Schattenseiten zu zeigen? Das ist eine der spannenden Fragen, die der Trailer aufwirft.

#### Das Gegenteil eines Exodus

Wer sich vom Reveal einen tiefen Einblick ins Gameplay erhofft hat, bekam leider noch nicht allzu viel zu sehen. Klar ist: Metro 2039 wird in bester Serientradition ein Story-fokussierter Einzelspieler-Shooter. Es soll sich bedrückend und klaustrophobisch anfühlen und durch das Sounddesign sowie ei-

nen hohen Detailgrad in den Umgebungen wieder die gewohnt dichte Atmosphäre erzeugen.

Die Entwickler sprechen von „eingefrorenen Geschichten“, die das zerstörte Moskau und sein Umland ganz ohne Worte erzählen sollen. Jedes kleine Detail wird von Hand platziert und soll zum Worldbuilding beitragen. Und apropos Moskau und Umland: Bisher ist nicht klar, wie offen die Spielwelt ausfallen soll, nachdem der Vorgänger Exodus mit Open-Wor-

ld-Mechaniken flirten durfte. Die Prämisse des Fremden, eines Exil-Moskauer, der sich widerwillig ins Herz der Stadt zurückkämpfen muss, legt aber nahe, dass wir uns der Stadt erst einmal von außen nähern. Unterstrichen wird die Vermutung von einem Screenshot aus dem Pressematerial, der mit „Wilderness“ betitelt ist.

#### Strahlender Horror-Shooter

Gameplay bekommen wir allerdings nur aus den vertrauten



Der Fremde ist unsere neue Spielfigur, und im Gegensatz zu seinem Vorgänger Artjom kann er auch während des Gameplays sprechen.



Die Oberfläche in der ehemaligen Millionenstadt ist verstrahlt und gefährlich wie eh und je.



Tunneln zu Gesicht, und der kurze Schnipsel sieht unverkennbar nach Metro aus. Mit seiner modifizierten Waffe, Gasmaske und leuchtender Armbanduhr streift der Fremde durch eine U-Bahnstation, als ihn ein Nacktmull-artiger Mutant angreift. Die halb spielbare, halb geskriptete Sequenz endet mit Monsterzähnen in unserem Gesicht und der Rettung in letzter Sekunde durch freundliche Metro-Bewohner. Alles wie gehabt also. Wir gehen fest davon aus, dass der bekannte Mix aus Ballern, Schleichen, Gruseln und Ressourcenverwaltung auch diesmal wieder das Fundament bildet.

Grafisch scheint 4A Games seiner Linie ebenfalls treu geblieben zu sein. Die Umgebungen sind detailliert, glaubwürdig beleuchtet und mit schickem Partikel-Schnee und Staub geschmückt. Besonders gefällt uns, wie sich der fallende Schnee auf die Waffe legt und wie ein Holzobjekt auf der Rolltreppe offenbar dynamisch beim Darüberlaufen zerstört und weggetreten wird.

Von welchem System die Szenen stammen, können wir nicht sagen, genauso wenig, wie wir die Beleuchtungstechnik des Spiels kennen. Dass Metro 2039 Raytracing unterstützen wird, dürfte sicher sein, immerhin ist Entwickler 4A Games einer der Pioniere auf dem Gebiet. Nur, ob im neuen Teil auch Pathtracing aktivierbar ist, steht noch ganz in den Sternen –

Metro, wie es im Buche steht: Mit Feuerzeug und Eigenbau-Waffe im Anschlag schleichen wir durch dunkle U-Bahntunnel.



wir hoffen es aber, da Metro 2039 weiterhin auf der hauseigenen 4A Engine läuft und selbstgebaute Grafikmotoren mit modernen Features für uns immer besonders spannend sind.

Wenig spannend, sondern erfreulicher Standard: Metro 2039 verzichtet auf Exklusivdeals und erscheint zeitgleich für PC via Steam und Epic Games, auf PS5 sowie Xbox-Series-Konsolen. Allzu lange müssen wir uns hoffentlich auch nicht mehr gedulden, denn bereits im Winter 2026 soll uns das endzeitliche Moskau willkommen heißen.

## STEFAN MEINT

„Die Richtung, in die die Entwickler ihr Setting bringen, ist extrem spannend.“



Viele meiner Lieblings-Story-Shooter beschäftigen sich mit dystopischen Regimes, allerdings werden die meist sehr überzeichnet und satirisch dargestellt – siehe etwa Wolfenstein oder Atomic Heart. Dass Metro 2039 sich offenbar eher in Richtung Spec Ops: The Line oder This War of Mine bewegen und zum Teil auch aktuelle Geschehnisse verarbeiten will, fühlt sich entsprechend frisch an. Ich bin gespannt darauf, die (leider) sehr persönlich geprägte Perspektive der Entwickler kennenzulernen,

denn wir brauchen solche Perspektiven in der Gaming-Landschaft, wenn wir ein erwachsenes Medium sein wollen. Antikriegsspiele, die ihre Botschaft auch wirklich vermittelt bekommen, sind extrem selten. Aber selbst, falls es letztendlich doch „nur“ ein weiteres Metro werden sollte, freue ich mich sehr darauf, wieder die Gasmaske aufzusetzen und in die Tunnel hinabzusteigen. Das gezeigte Material sieht aus, als würde es die schaurige, melancholische Stimmung wieder hervorragend überbringen.





# The Expanse Osiris Reborn

Wir haben die Beta zu The Expanse: Osiris Reborn schon gespielt und erklären, wie sich Entscheidungen, Kämpfe und Weltraum-Gameplay im neuen RPG anfühlen.

Von: Matthias Dammes

**Genre:** Action-Rollenspiel  
**Entwickler:** Owlcat Games  
**Hersteller:** Owlcat Games  
**Termin:** Anfang 2027

**V**or wenigen Wochen haben die Entwickler von Owlcat angekündigt, dass The Expanse: Osiris Reborn nun doch erst im Frühjahr 2027 erscheinen soll. Spielbar ist das vielversprechende Rollenspiel mit starken Mass-Effect-Vibes unter bestimmten Voraussetzungen aber bereits jetzt. Am 22. April startete nämlich eine geschlossene Beta, an der alle Vorbesteller der physischen Collector's Edition sowie der digitalen Miller's Pack Edition teilnehmen können.

Auf diese Weise möchten die Entwickler das Feedback der bereits stark engagierten Fans sammeln und für die weitere Entwicklung nutzen. Spielbar ist in der Beta die zweite Storymission aus dem fertigen Spiel, die bereits einen guten Querschnitt verschiedener Aspekte wie Erkundung, Dialoge mit Entscheidungen, Kampf und Gameplay im Weltall bietet. Wir hatten die Gelegenheit, die Beta bereits vorab zu spielen und uns dabei unter anderem ausführlich die Auswirkungen von Entscheidungen anzuschauen.

## Zwillingssöldner

Doch kurz zur Ausgangslage der Beta-Mission. In The Expanse: Osiris Reborn verkörpert ihr einen Söldner der Pinkwater Security Company. Das Spiel beginnt während der dramatischen Vorkommnisse auf Eros, als das Protomolekül auf der Station freigesetzt wird und die gesamte Bevölkerung dahintrifft. Auch der Trupp unseres Helden befand sich zu diesem Zeitpunkt auf Eros.

Mit Hilfe eines gestohlenen Schiffs der Protogen Company gelingt es dem Protagonisten und

dessen Zwilling gerade so, dem Massaker zu entkommen. Die Demo beginnt, als die beiden auf der Pinkwater-4-Station ankommen, dem Hauptquartier der Söldnertruppe. Hier wollen die Geschwister ihrem Anführer über die Ereignisse Bericht erstatten und damit beginnen, herauszufinden, wer für die Ereignisse auf Eros verantwortlich ist.

## Beltalowda oder Inyalowda

Wer genau unser Protagonist ist, bestimmen wir im fertigen Spiel genretypisch über einen Charaktere



Es sieht ihr zwar ein wenig ähnlich, bei diesem Schiff handelt es sich aber nicht um die Rocinante aus der TV-Serie.



Neben Deckungs-Shooter-Passagen erwarten uns wie im großen Vorbild Mass Effect auch viele Dialoge.



reditor. Dieser ist in der Beta-Version allerdings noch nicht enthalten. Stattdessen gibt uns das Spiel die Auswahl aus zwei vorgefertigten Figuren: eine weibliche Gürtel-Bewohnerin und ein männlicher Charakter von der Erde. Der Zwilling des Protagonisten mit dem Namen J teilt sich stets das Aussehen mit unserem Helden, verfügt jedoch über leicht abgewandelte Merkmale wie Frisur und Tattoos.

Zusätzlich haben wir mit dem Offizier und dem Hacker in der Beta die Wahl aus zwei vorgefertigten Archetypen für unseren Helden. Das fertige Spiel wird keine festen Klassen im klassischen Sinne bieten. Wir werden stattdessen völlige Freiheit bei der Entwicklung unseres Helden haben. Für die Beta dienen die beiden Presets lediglich als Einstiegshilfe.

Sehr gut gefallen hat uns bereits, dass sich die beiden Charaktere basierend auf dem Vorbild der Bücher optisch voneinander unterscheiden. Das bedeutet in erster Linie, dass unsere Belter-Protagonistin deutlich größer ist als der Erdkollege. Neben NPCs von Erde und Mars ragen wir gut und gerne ein bis zwei Köpfe höher hinaus. In dieser Hinsicht ist das Spiel sogar der TV-Show voraus, die diese Unterschiede aus Budgetgründen nur sehr selten darstellen konnte.

Noch wenig hat uns die Beta dagegen gezeigt, wie sich die Fraktion unseres Charakters auf Gespräche und Interaktionen auswirken kann. Das mag der Umgebung geschuldet sein, denn auf Pinkwater 4 arbeiten Menschen jeglicher Herkunft zusammen. Wir gehen davon aus, dass sich an Orten wie



Als Gürtler sind wir gut und gerne ein bis zwei Köpfe größer als Menschen von Erde und Mars. In dieser Hinsicht ist das Spiel sogar näher an der Buchvorlage als die TV-Serie.



Im Talentbaum spezialisieren wir unseren Charakter weiter.





Ceres die Reaktionen deutlich unterscheiden werden, je nachdem, ob wir mit einem Marsianer, Erdling oder Gürtler dort auftreten.

#### Remember the Cant

Ebenfalls in Grenzen hält sich während der Beta-Demo noch das Erkundungsgameplay. Nach unserer Ankunft auf der Pinkwater-Station schauen wir uns in erster Linie in einem großen Gemeinschaftsbereich um. Hier sprechen wir mit NPCs wie einer Händlerin und dem Lotsen der Docks. Letzterer gibt uns den Nebenauftrag,

seiner Mutter auf Ceres ein Geschenk zu überbringen.

Vereinzelt finden wir Dokumente zum Lesen oder ein paar herumliegende Gegenstände zum Einsammeln. An einer verschlossenen Tür können wir einen Skillcheck unserer Technikfähigkeit nutzen, um einen eingeschlossenen Arbeiter zu befreien. Als wir so herumstreifen, beobachten wir ein schickes Detail. Unser Zwilling J klebt uns nicht ununterbrochen an der Seite, sondern geht manchmal auch selbstständig auf NPCs zu und beginnt ein kleines Gespräch.

Es gibt mehrere solcher interessanten Details, die für Atmosphäre sorgen. Dazu gehören NPCs, die ihren Tätigkeiten nachgehen oder in Gespräche verwickelt sind. Fans der Vorlage erfreuen sich an einer Nachrichtensendung über die Folgen der Zerstörung der Canterbury, für die sogar einige NPCs ihre Tätigkeit unterbrechen, um die Übertragung zu verfolgen.

#### Kämpfen wie in Mass Effect

Im zweiten Teil der Beta geht es dann ans Eingemachte und wir werden in einige Gefechte verwi-

kelt. Hier werden die Mass-Effect-Vibes, die das Spiel auch vorher schon versprühte, so richtig deutlich. Wie im großen Vorbild nehmen wir es in bester Third-Person-Deckungsshoooter-Manier mit unseren Gegnern auf. Auf Knopfdruck gehen wir hinter Objekten in Deckung und feuern mit einer unserer zwei ausgerüsteten Waffen auf die Feinde.

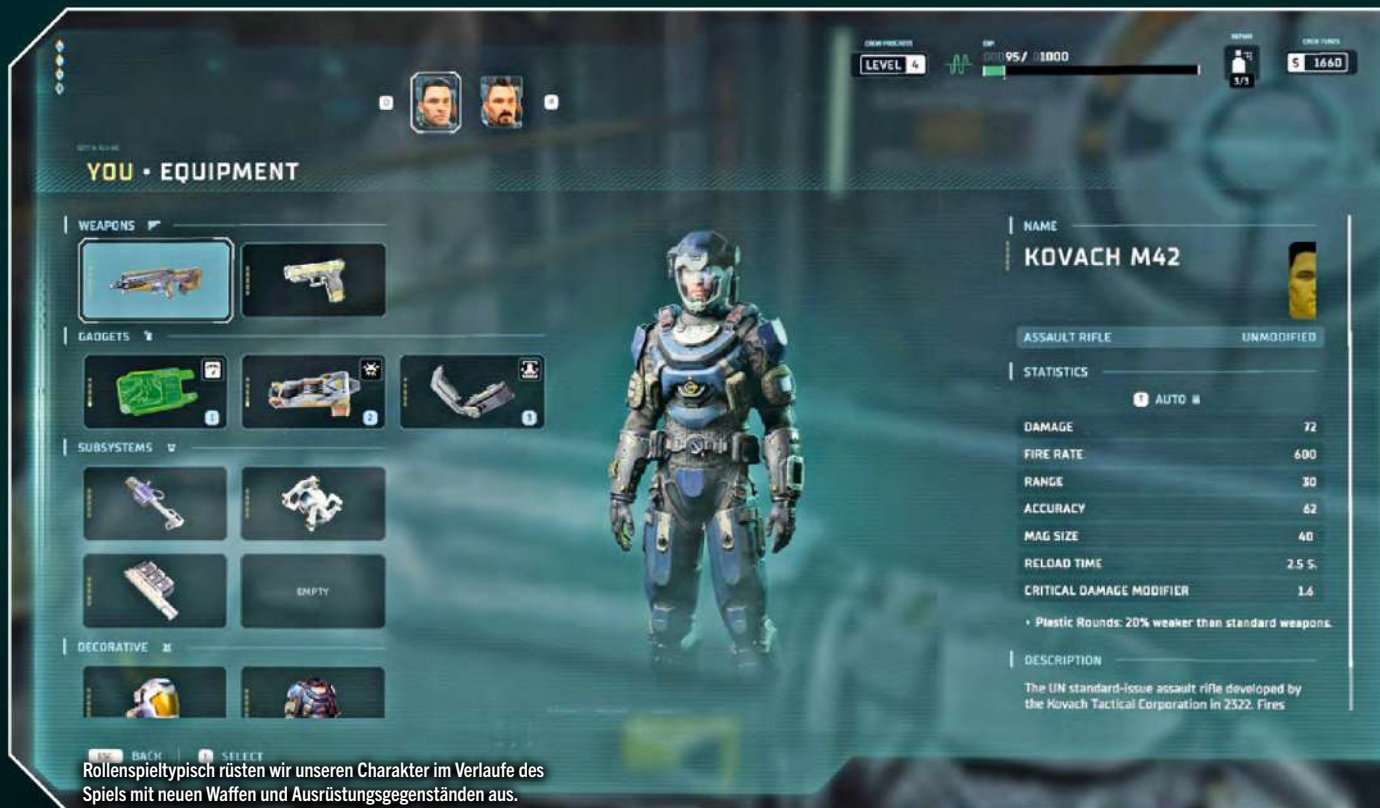
Zusätzlich haben wir Zugriff auf drei verschiedene Fähigkeiten. Welche das sind, bestimmen wir über unsere Ausrüstung und die dort installierten Gadgets. In der Beta haben wir zum Beispiel Granaten, Feindscanner, einen Schwarm kleiner Nanoroboter und einen schultergestützten Raketenwerfer ausprobiert.

Wichtig sind im Kampf auch unsere Begleiter. Während der Beta haben wir nur J an unserer Seite, im fertigen Spiel werden es meist zwei aktive Begleiter sein. Auf Knopfdruck weisen wir unseren Kameraden ein Ziel zu. Das ist wichtig, weil die Gefährten nur mit aktivem Ziel selbstständig von ihren eigenen Gadget-Fähigkeiten Gebrauch machen.

Eine besondere Rolle spielen die Begleiter auch bei den sogenannten Combat Opportunities. Dabei handelt es sich um besondere Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung, die im Kampf sehr







hilfreiche Effekte haben können. So lassen wir auf Kommando eine Gasleitung explodieren oder schwere Objekte auf Gegner fallen.

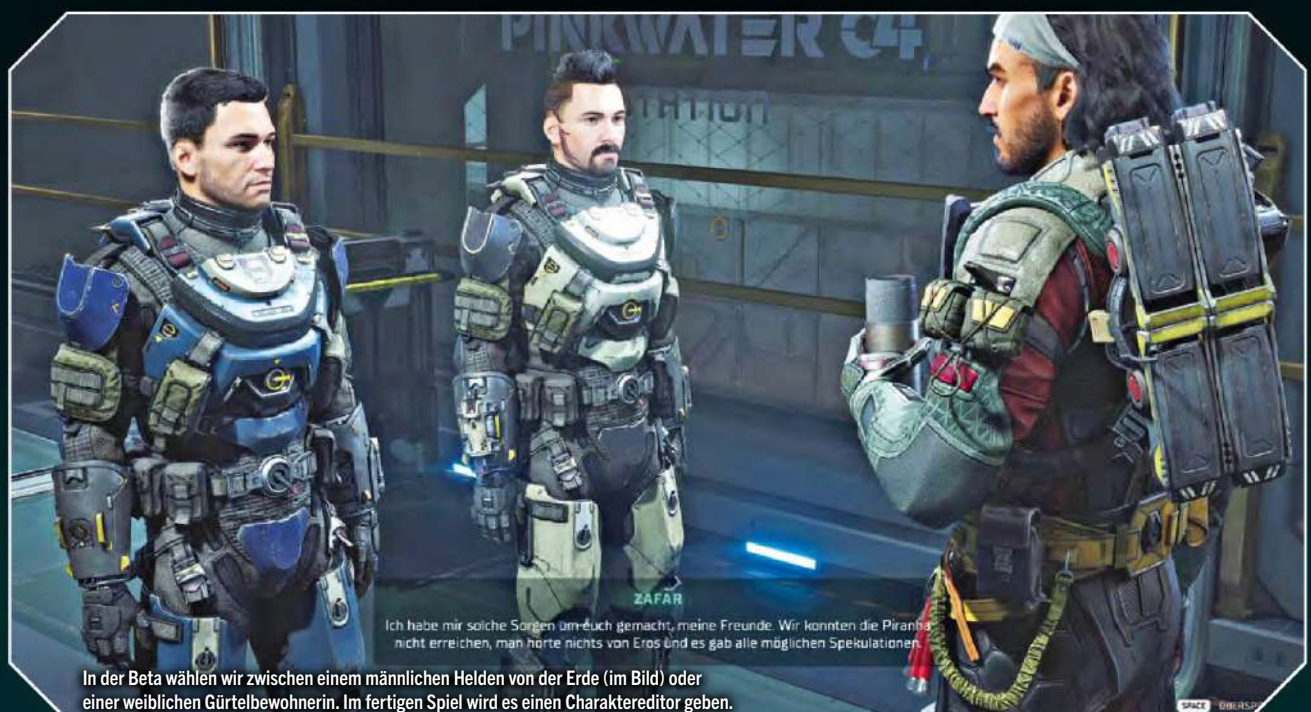
Wir sollen die Rolle des Teamleaders also auch aktiv auf dem Schlachtfeld ausüben. Damit wir in der Hektik der Feuergefechte den Überblick behalten, kann das Spiel, ähnlich wie in Mass Effect,

zum Befehle erteilen auch pausiert werden – zumindest fast. Die Entwickler haben sich gegen eine komplette Pause entschieden. Stattdessen wird das Geschehen nur auf rund zehn Prozent der normalen Geschwindigkeit gedrosselt. Das reichte uns aber in der Regel gut aus, um unserem Team neue Anweisungen zu geben.

**Im All hört dich niemand schießen** Zwischen all den Gefechten können wir auch einen Aspekt des Spiels erleben, auf den wir sehr gespannt waren: Gameplay im Vakuum des Weltalls. An einem Punkt der Mission müssen wir uns auf die Außenhülle der Raumstation begeben, weil uns der Feind im Inneren den Weg blockiert. Wir steigen also über

eine Leiter nach außen und vor uns breitet sich die unendliche Schwärze des Weltraums, gespickt mit unzähligen Sternen, aus. Dazu thront in einiger Entfernung und trotzdem gewaltig groß über uns der Jupiter. Ein beeindruckender Anblick.

Die Entwickler haben an wichtige Details gedacht, die uns das Gefühl vermitteln, wirklich im Welt-





raum zu sein. Die Station, auf der wir uns bewegen, rotiert spürbar, was wir vor dem Hintergrund der Sterne sehr gut beobachten können. Unsere Charaktere haben andere Laufanimationen, um die Bewegung in der Schwerelosigkeit zu verdeutlichen. Wenn wir sprinten, machen wir lange, leicht schwebende Schritte.

Abgesehen von der Musik gibt es auch kaum Sounds. Wir hören unseren Atem in der Maske und das gedämpfte Klackern der Magnetstiefel, wenn wir laufen. Im Kampf vernehmen wir von unseren Waffen nur ein stumpfes Dröhnen. Damit soll simuliert werden, dass unsere Charaktere diese Geräusche hauptsächlich durch Vibrationen im Boden spüren. Echte Soundübertragung ist mangels Luft ja nicht möglich. Eine sehr gelungene Umsetzung dieser außergewöhnlichen Umgebung, wie wir finden.

Wir finden uns dann auch in einem kurzen Abschnitt wieder, wo wir losgelöst vom Boden durch das Vakuum schweben müssen. Auch hier werden die zu erwartenden physikalischen Gegebenheiten gut umgesetzt. Einmal in Vorwärtsbewegung, schweben wir unaufhaltsam in diese Richtung. Wir müssen jedoch seitlich die Rotation der Station und die dadurch auftretende Corioliskraft ausgleichen, um auf Kurs zu bleiben – und gelegentlichen Hindernissen auszuweichen. Wir hoffen, die Entwickler bieten im fertigen Spiel mehr solcher packenden Zero-Gravity-Abschnitte.

#### Entscheidungen über Leben und Tod

Sehr gespannt waren wir im Vorfeld der Beta auch, ob wir in dem kurzen Spielabschnitt bereits einen Vorgeschmack davon bekommen, wie sich unsere Entscheidungen auf das

Spiel auswirken. Und tatsächlich gibt uns die Demo bereits die Gelegenheit dazu. Während wir mit unserem Vorgesetzten sprechen, fallen Kräfte von Protogen auf der Station ein. Eine gewaltsame Konfrontation mit den schwer bewaffneten Eindringlingen würde höchstwahrscheinlich zahlreiche Opfer fordern.

Wir stehen nun vor der Wahl. Mit Hilfe eines „Überreden“-Skillchecks können wir unseren Boss überzeugen, die Station zum Kampf aufzurufen und damit unsere Flucht zu decken. Machen wir von dieser Option keinen Gebrauch, gibt der Stationsleiter den Befehl, die Waffen niederzulegen. Wir begeben uns dann mit dem guten Gefühl, nicht unnötig Leute in Gefahr zu bringen, auf die Flucht, müssen aber auch mit erschwerten Hindernissen rechnen.

Dass sich die Anzahl oder Intensität der nachfolgenden Gefechte durch diese Entscheidung

verändert hätte, konnten wir nicht beobachten. Dafür machten sich die Auswirkungen eher indirekt bemerkbar. Während unserer Flucht kommen wir durch einen Wohnbereich. Haben wir unsere Kollegen nicht aufgefordert, für uns zu kämpfen, sehen die Räumlichkeiten zwar verlassen, aber ansonsten völlig normal aus.

Haben wir jedoch zum Kampf aufgerufen, finden wir ein Schlachtfeld vor. Die Räume sind in rotes Alarmlicht getaucht, überall liegen Trümmer des Kampfes und vor allem diverse Leichen unserer Kollegen herum. Dieses Bild setzt sich auf unserem Weg durch die Station fort. Wir beobachten sogar die Hinrichtung eines sich ergebenden Stationsbewohners, die es in der friedlichen Variante nicht zu sehen gibt. War unsere Flucht dieses Massaker also wirklich wert?

#### Tor 1 oder 2

Während unserer Flucht über die Außenhülle der Station präsentiert sich uns zudem noch ein Beispiel für eher kleine Entscheidungen, die nichts Grundlegendes verändern, aber für Variation im Spielablauf sorgen. Um wieder ins Innere der Station zu gelangen, werden wir zu einer Luftschleuse gelotst.

Der Weg dorthin wird jedoch von einem feindlichen Raumschiff blockiert, das mit einem Scanner nach uns sucht. Ein Kollege, der die Situation von unserem Raumschiff aus verfolgt, bittet uns zu



Die Entwickler haben gute Arbeit geleistet, die unwirtliche Umgebung des Vakuums des Alls im Spiel abzubilden. Dazu trägt auch die coole Sequenz bei, in der wir entlang der Station frei durch den Raum schweben.



Als wir das erste Mal in der Beta in den Weltraum hinaustreten, begrüßt uns ein beeindruckender Blick auf die Sterne und den riesigen Jupiter im Hintergrund.





Haben wir uns für die brutale Vorgehensweise (siehe unten) entschieden, sehen wir die Folgen in Form von zerstörten Räumlichkeiten und den Körpern zahlreicher Stationsbewohner.

warten, um im richtigen Moment durchzubrechen. Währenddessen entdeckt unser Begleiter jedoch eine andere Luftschleuse direkt in unserer Nähe. Wir haben also zwei Möglichkeiten, zurück in die Station zu gelangen.

Nehmen wir den ursprünglich vorgeschlagenen, etwas weiter entfernten Zugang hinter der Blockade des feindlichen Schiffs, kommen wir unmittelbar vor dem vorhin bereits angesprochenen Wohnbereich heraus. Entscheiden wir uns jedoch, die alternative Schleuse zu benutzen, finden wir uns zunächst in irgendwelchen Wartungsschächten wieder. Hier bekommen wir es mit Kühlmittellecks zu tun und müssen zunächst ein kleines Umgebungsrätsel lösen, um unseren Weg fortsetzen zu können. Dafür werden wir aber auch mit einem optionalen Raum belohnt, in dem wir interessanten Loot finden.

#### Toller erster Eindruck

Leider ist der Umfang der Beta-Version sehr überschaubar. In 60-70 Minuten hat man locker alles gesehen. Dabei schafft es die Demo aber bereits sehr gut, uns einen kurzen Vorgeschmack auf verschiedene Elemente des Spiels zu geben. Es macht eindrucksvoll deutlich, warum es immer wieder mit Mass Effect verglichen wird. Die Inspiration der Entwickler durch die legendäre Bioware-Reihe lässt sich nicht leugnen. Aber auch aus dem Blickwinkel



eines Expanse-Fans hat uns dieser kleine Probierhappen schon sehr überzeugt. Das Spiel erzeugt eine ähnliche Stimmung wie die TV-Serie, ohne jedoch bisher zu sehr davon zu kopieren. Bei Aspekten wie der Körpergröße der Belter ist es sogar erfreulich, dass sich das Spiel besser an der Buchvorlage orientieren kann. Auch technisch machte die Demo bereits einen sehr ordentlichen Eindruck. Uns hat dieser kurze Ausflug jedenfalls bereits so gut gefallen, dass wir ein wenig traurig sind, dass es bis zum geplanten Release noch ein gutes Jahr dauern wird.

#### MATTHIAS MEINT

„Erwartungen erfüllt, Vorfreude gesteigert!“



Ich habe ja schon bei der Ankündigung des Spiels im vergangenen Jahr meine Freude über dieses Spiel sehr deutlich zum Ausdruck gebracht. Die Kombination aus Owlcat Games, The Expanse und einem Spiel im Stil von Mass Effect ist nach wie vor ein match made in heaven. Entsprechend habe ich mich natürlich gefreut, erstmals auch selbst ein Stück zu spielen. Zwar ist die Mission der Demo genau der gleiche Spielabschnitt, der mir von Owlcat letztes Jahr bereits auf der Ga-

mescom vorgeführt wurde. Aber selbst Hand anzulegen, ist dann doch nochmal etwas Anderes. So hatte ich Zeit, all die kleinen Details aufzusaugen. Außerdem konnte ich mehrere Durchgänge starten, um mir die Unterschiede durch die beiden Charaktere und meine Entscheidungen anzuschauen. Diese ersten Eindrücke haben meine Erwartungen voll und ganz erfüllt. Ich hoffe, das Spiel kann dann im nächsten Jahr auch in seiner Gesamtheit genauso überzeugen.



# Gothic Remake

## zeigt sich endlich am Stück

**Genre:** Rollenspiel  
**Entwickler:** Alkimia Interactive  
**Hersteller:** THQ Nordic  
**Termin:** 5. Juni 2026



Der Nebelturm wird im Gothic-Remake endlich mehr genutzt. Für den aktuellen Auftrag müssen wir aber zum Strand darunter.

## 10 Minuten Gameplay zeigen, wohin die Reise geht

Erstmals gibt es 10 Minuten zusammenhängendes Gameplay zum Gothic Remake zu sehen. Wir gehen Szene für Szene durch und zeigen, was sich verändert hat – und warum das Spiel langsam richtig Form annimmt.

Von: Carlo Siebenhüner



**F**reunde, der Countdown läuft! Nicht mal mehr zwei Monate, dann ist das Gothic Remake endlich draußen, und ich habe jetzt neues Material von THQ Nordic zugeschickt bekommen! Wir sind wirklich auf den letzten Metern nach über sechs Jahren Entwicklungszeit. Das heißt aber auch: Wir tauchen jetzt in die heiße Phase vor dem Release ein.

Das Besondere an dem neuen Material ist nämlich: Das ist kein schnell geschnittener Trailer, sondern zehn Minuten zusammenhängendes Gameplay! Der ein oder andere von euch da draußen hat's vielleicht mitbekommen: Die internationalen Kollegen von IGN haben vor ein paar Tagen eine Vorschau rausgehauen, in der sie neues Material gezeigt haben. Das war allerdings ziemlich schnell hintereinander weggeschnitten.

Wir haben das Material jetzt auch bekommen. Deswegen machen wir mal das genaue Gegenteil: Ich gehe mit euch ausführlich auf die Details ein. Einfach so komplett hochladen und euch unkommentiert auf YouTube zeigen durfte ich euch das Material nicht – das musste ich THQ versprechen. Aber hey: Wenn ich schon die explizite Bitte von THQ bekomme, das in

epischer Breite durchzuexerzieren – wer bin ich, dass ich ihnen diesen Wunsch ausschlage?

#### Aufnahme bei den Söldnern

Der Gameplay-Abschnitt dreht sich um eine Quest für Lee und den Wassermagier Myxir. Das Ganze ist schon weiter hinten im Spiel, denn genau genommen geht es um die Aufnahme in die Reihen der Söldner. Dafür muss man im Original im dritten Kapitel und mindestens Level 10 sein.

Damals ging das auch ohne große Umwege: Wenn ihr euch schon als Bandit dem Neuen Lager angeschlossen habt und in der Story so weit seid, quatscht euch Jarvis am Tor an und schickt euch zu Lee. Der nimmt euch dann als Söldner der Magier auf. Praktisch! Ihr wollt ja eh den Ausbruchsplan der Wassermagier unterstützen.

Im Remake scheint das aber ein bisschen anders zu laufen. Die Entwickler wollen am grundsätzlichen Ablauf des Spiels ja nichts ändern – aber sie wollen ihn mit mehr Con-

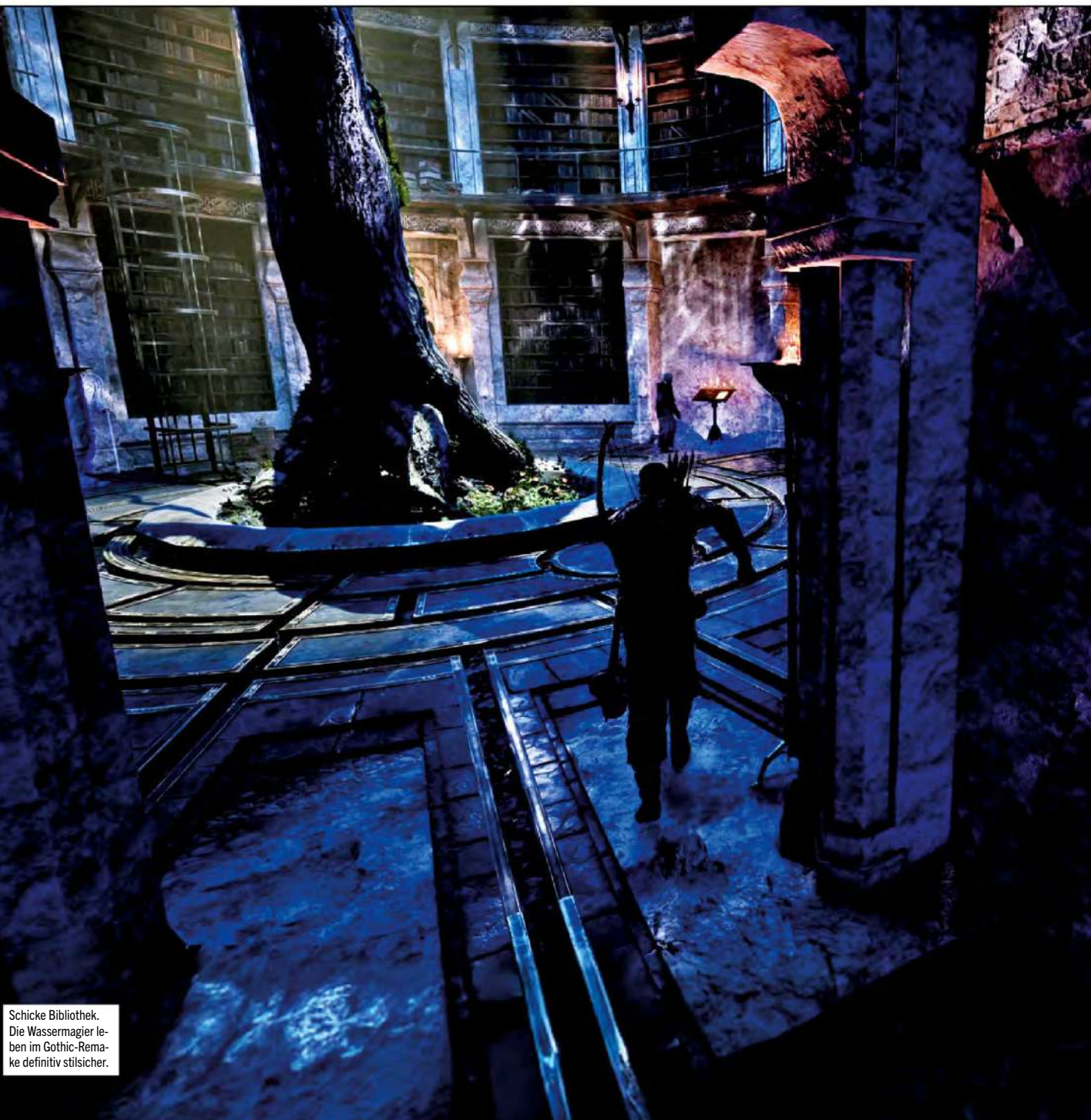


Lee ist überraschend flapsig. Im Original wird er eher als geradliniger General dargestellt.



Der neue Teleportzauber im Gothic-Remake macht ganz schön was her. Allerdings ist er noch komplett ohne Soundeffekt. Das müssen die Entwickler noch ausbügeln.





Schicke Bibliothek.  
Die Wassermagier leben im Gothic-Remake definitiv stilsicher.

tent andicken. Und genau den bekommt man hier. Zum Einstieg ins Gameplay geht der Held nämlich gerade zu Lee, um ihn zu fragen, ob er ihn in die Reihen der Söldner aufnimmt. Das macht Lee aber nicht mehr einfach so. Nein, dieses Mal hat er noch einen Auftrag für euch. Myxir, einer der Wassermagier, hat seltsame Magie an der Küste aufgespürt. Aber weil so ein Magier natürlich total hilflos ist,

sollen wir mal nach dem Rechten schauen. In dem Gespräch mit Lee sind mir dann auch direkt zwei Dinge aufgefallen.

Einerseits finde ich es cool, dass mit dem Auftrag von Lee die eigentliche Aufgabe der Söldner stärker und besser verdeutlicht wird. Im Gegensatz zu den Banditen im Neuen Lager, die ja nur rumsitzen und krumme Dinger drehen, haben die Söldner einen klaren Auftrag:

Es sind die Söldner der Wassermagier! Die Magier arbeiten am Ausbruchplan – und die Söldner sorgen dafür, dass sie dabei ungestört sind. Und uns erwartet exakt das, was der Auftrag ausdrückt. Myxir hat etwas aufgespürt, und wir müssen uns die Hände schmutzig machen. Perfekte Aufnahmeprüfung für einen angehenden Söldner.

Andererseits ist mir aufgefallen, wie frech die Leute sind. Also

klar: Es ist Gothic, da gehört eine derbe Sprechweise dazu. Das meine ich aber gar nicht. Ich spreche hier von einzelnen Personen. Lee nimmt uns gegenüber kein Blatt vor den Mund. Der lässt sich da auch ganz ordentlich über die Wassermagier aus.

Da war ich ehrlich gesagt ein bisschen überrascht. Lee ist ja eigentlich ein geradliniger General, der auf Ehre und Treue setzt. So ei-



Mit dem Wassermagier Myxir sind wir auf der Suche nach einer Magiequelle. Diese Quest ist komplett neu im Gothic-Remake.



MYXIR

Either way, you said Lee sent you? That's good. I need a simpleton with a sword to cover my back while I look

nen schnoddrigen Ton bin ich von ihm im Original nicht gewohnt. Ich habe das Gameplay aber leider nur auf Englisch bekommen. Ich kann also noch gar nicht einschätzen, wie es in der deutschen Version ist. Das kann da auch anders sein. Die Entwickler haben die Dialoge ja nicht nur übersetzt, sondern für die deutsche Version komplett neu geschrieben. Und mit Matthias Filler ist auch einer der Schreiberlinge des Originals federführend.

Wo wir gerade bei Lee sind, schauen wir uns doch mal an, wie sein Zuhause so aussieht! Das ist nämlich das erste Mal, dass wir uns den oberen Bereich des neuen Lagers etwas genauer anschauen können. Ich sag euch: Da hat sich einiges getan! Lee haust jetzt nämlich schon mal nicht mehr wie ein Höhlenmensch. Den Eingang zu seiner Kammer erkennt man zwar noch, da stehen auch wie immer zwei Wachen davor. Allerdings führt der Eingang jetzt in einen Felsgang, an dessen Ende eine Holzwand steht, in die eine Gittertür eingelassen ist. Dahinter stehen dann Lee und Orik in einer etwas behaglicheren Kammer.

Luxuriös ist die zwar nicht – wir sind hier ja immer noch im neu-

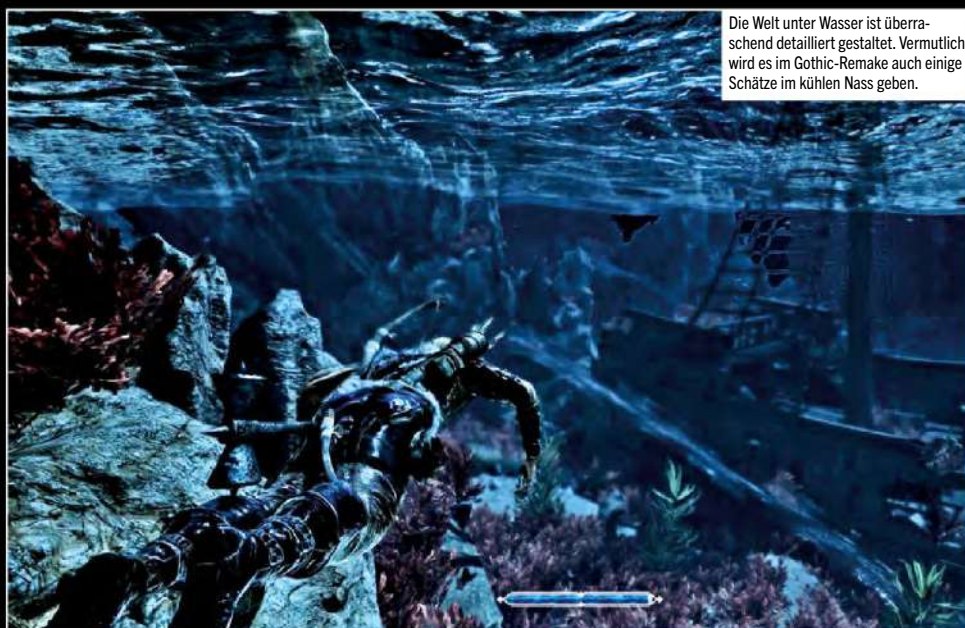
en Lager. Aber es macht schon Sinn, dass auch ein Lee nicht in einer komplett blanken Höhle hockt. Das ist für mich eine stimmige Anpassung. Spannend ist übrigens: In der Kammer ist noch nicht Schluss. Hinten rechts gibt es nämlich noch einen Durchgang. Wo der hinführt, ist nicht ganz klar.

Von dem, was man sehen kann, würde ich aber auf die Privatgemächer von Lee tippen.

#### Ein würdiges Zuhause

Bei den Wassermagiern hat sich noch deutlich mehr getan! Im Original hausen die ja in verstreuten Steinhäusern, und dann

gibt's noch den Hauptraum von Saturas mit dem Pentagramm. Im Remake hingegen haben die Wassermagier jetzt so einen richtigen Wohnkomplex in den Felsen gehauen. Das Videomaterial ist ja von THQ, also konnte ich mich da nicht frei bewegen und umschauchen. Aber man sieht einen großen



Die Welt unter Wasser ist überraschend detailliert gestaltet. Vermutlich wird es im Gothic-Remake auch einige Schätze im kühlen Nass geben.



Raum – zwar ohne Pentagramm, dafür aber mit Planeten und Umlaufbahnen darauf.

Ob das jetzt Saturas' Stube ist, kann ich nicht sagen. Man sieht ihn zumindest nicht. Ein schönes Detail sind kleine Erzhaufen, die überall herumliegen. Das unterstreicht noch einmal die Aufgabe der Wassermagier: Die forschen ja aktiv am magischen Erz für ihren Ausbruchsplan.

Vom Forschungsraum geht es dann über eine Treppe nach oben zu einer Bibliothek. Auch sehr schick gemacht, mit einem Baum in der Mitte. Auch hier liegen noch ein paar Erzhaufen herum. Sehr cool: Für die Stimmung hat man Lichteffekte eingebaut, die einen Unterwasser-Effekt erzeugen. Ebenfalls nett: An den Wänden sind überall Wasserspender angebracht. Dass wir hier bei den WASSERMagiern sind, wird im Remake also mal volle Kanne klargemacht. Ja, kann man ein bisschen dick aufgetragen finden – für mich passt das aber noch. Ich finde das stimmig.

#### Ab an den Strand

Vom Raum mit dem Baum geht es dann durch einen Durchgang in die Wohnhöhle. Der Unterschied zwischen dem Magierquartier und dem restlichen Pöbel wird also

schon ziemlich deutlich. Den Rest der Wohnhöhle gibt's leider nicht zu sehen. Man kann nur erahnen, wie sie aussieht. In einigen Trailern hat man zum Beispiel schon gesehen, dass der Eingang jetzt um einiges schmaler ist – das kann man auch hier erkennen.

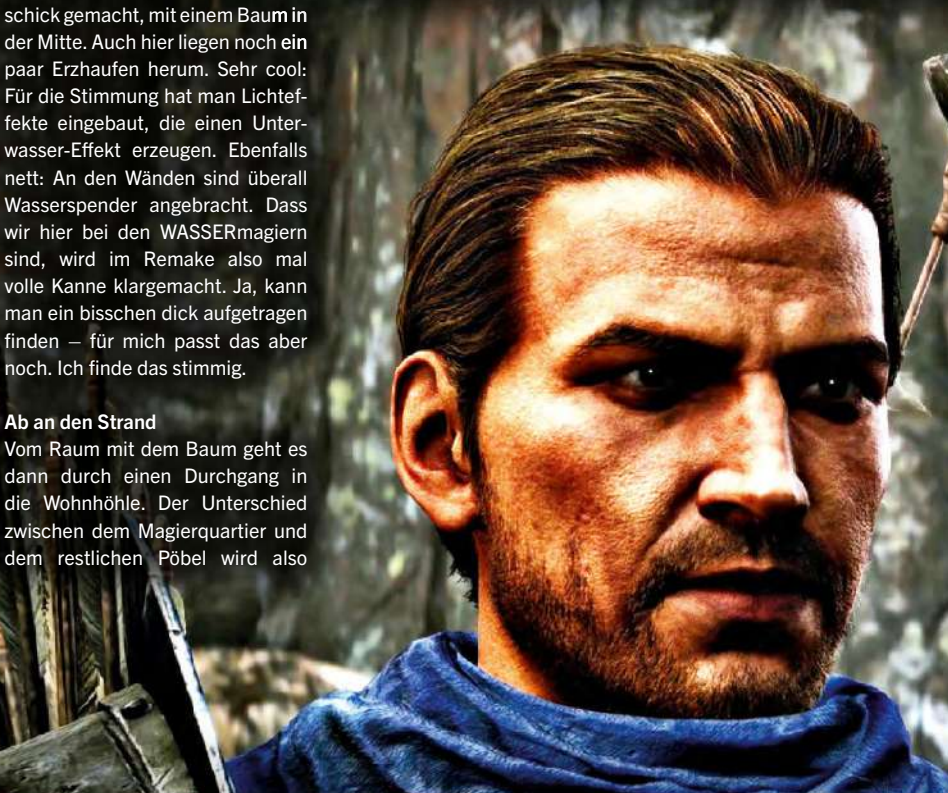
Wir sind hier aber ja nicht nur zum Gucken da, wir haben ja auch einen Auftrag: nämlich Myxir bei seiner Suche nach der Magie zu unterstützen. Die sucht er an der Küste beim Nebelturm. Im Dialog mit Lee wird der übrigens als alter

Leuchtturm bezeichnet. So eine Erklärung gab's im Original nicht, aber das ergibt schon Sinn. Und vor allem ist es schön, dass der Ort stärker eingebunden wird.

In den Turm hinein geht's aber nicht. Stattdessen machen wir uns auf zum Strand darunter. Hier sieht man dann auch ganz gut, wie die Landschaft leicht abgewandelt wurde. Vom Weg nach unten zweigt noch ein anderer Pfad ab, der die Klippen hinaufführt. Ich bin gespannt, wo es da dann hingehet. Dann treffen wir endlich auf Myxir,

der etwas aufgebracht ist, weil wir ihn in seiner Konzentration gestört haben. Er sucht nämlich nach der Quelle für die magischen Vibrationen, die er spürt. Sehr spannend ist auch: Der Held spricht ihn darauf an. Das deutet darauf hin, dass das nicht die erste Quest rund um Myxir und seine magischen Vibrationen ist.

Zusammen geht's runter zum Strand, wo ein paar Feuerwarane herumhängen. Bei denen gefallen mir die Animationen richtig gut. Die meisten stehen herum, fres-



Der namenlose Held im Gespräch mit dem Wassermagier Myxir.



Die Feuerwarane am Strand haben ebenfalls Tagesabläufe. Manche stehen rum, manche fressen und andere liegen faul im Sand. Zumindest, bis wir sie angreifen.



sen und so. Man sieht aber auch welche, die lässig herumliegen und schlafen. Die Fauna hat also mehrere Zustände, was stärker dazu beiträgt, dass sie sich wie eine echte Tierwelt anfühlt – und nicht nur wie blutrünstige Monster. Natürlich bekommen die Warane dann volles Pfund aufs Maul. Die sind dann auch mit wenigen Schlägen umgehauen, aber vermutlich nur, weil sich die Entwickler für das Video stark gecheatet haben. Feuerwarane sind im Original nämlich brandgefährlich. Als Waffe nutzt der Held übrigens den Götterhammer. Das passt auch, den bekommt man nämlich im dritten Kapitel unter anderem von Sharky im Neuen Lager.

#### Akustikprobleme

Spätestens im Kampf ist mir dann aber aufgefallen, dass das Soundsystem offenbar noch nicht final ist. Das klingt alles noch etwas komisch. Die Schläge zum Beispiel haben schon Wucht. Warum es aber manchmal so klingt, als

würde man auf ein Stück Metall eindreschen, wenn man einem Feuerwaran den Scheitel neu zieht – das weiß ich auch nicht. Der Feueratem der Warane ist sogar noch fast komplett stumm. Das habe ich später auch beim Teleportzauber gehört – oder besser gesagt: nicht gehört.

Auch vorher ist mir das Soundsystem schon aufgefallen. Obwohl man draußen in der Natur ist, klingt es so, als wäre man in einer Höhle. Und als der Held über Holzpflanzen auf dem Weg gelaufen ist, änderte sich zwar der Sound – was grundsätzlich cool ist. Der Hall klang dabei aber eher so, als würde man über einen Holzboden in einem Haus laufen und nicht draußen in der Natur. Das passte noch nicht so richtig zusammen und wirkte etwas irritierend. Ich betone aber noch mal: Das Soundsystem ist hier sehr offensichtlich noch nicht final. Das sollte man bei zukünftigem Gameplay im Auge behalten. Für mich ist das aber noch kein Grund zur Panik.

Haben wir zusammen mit Myxir die Feuerwarane erledigt, lootet der Held sie noch. Dabei ist mir aufgefallen: Man kann offenbar auch mit gezogener Waffe in der Hand plündern. Sehr praktisch. Vom Feuerwaran kann man außerdem die Haut abziehen – vorausgesetzt, man hat die Fähigkeit entsprechend gelevelt. Von Myxir erfahren wir dann, dass die magischen Vibrationen von unter Wasser kommen, aus einem der Schiffswracks. Auch hier wieder: Die Charaktere sind ganz schön schnoddrig und frech – „sassy“, würde man im Englischen sagen.

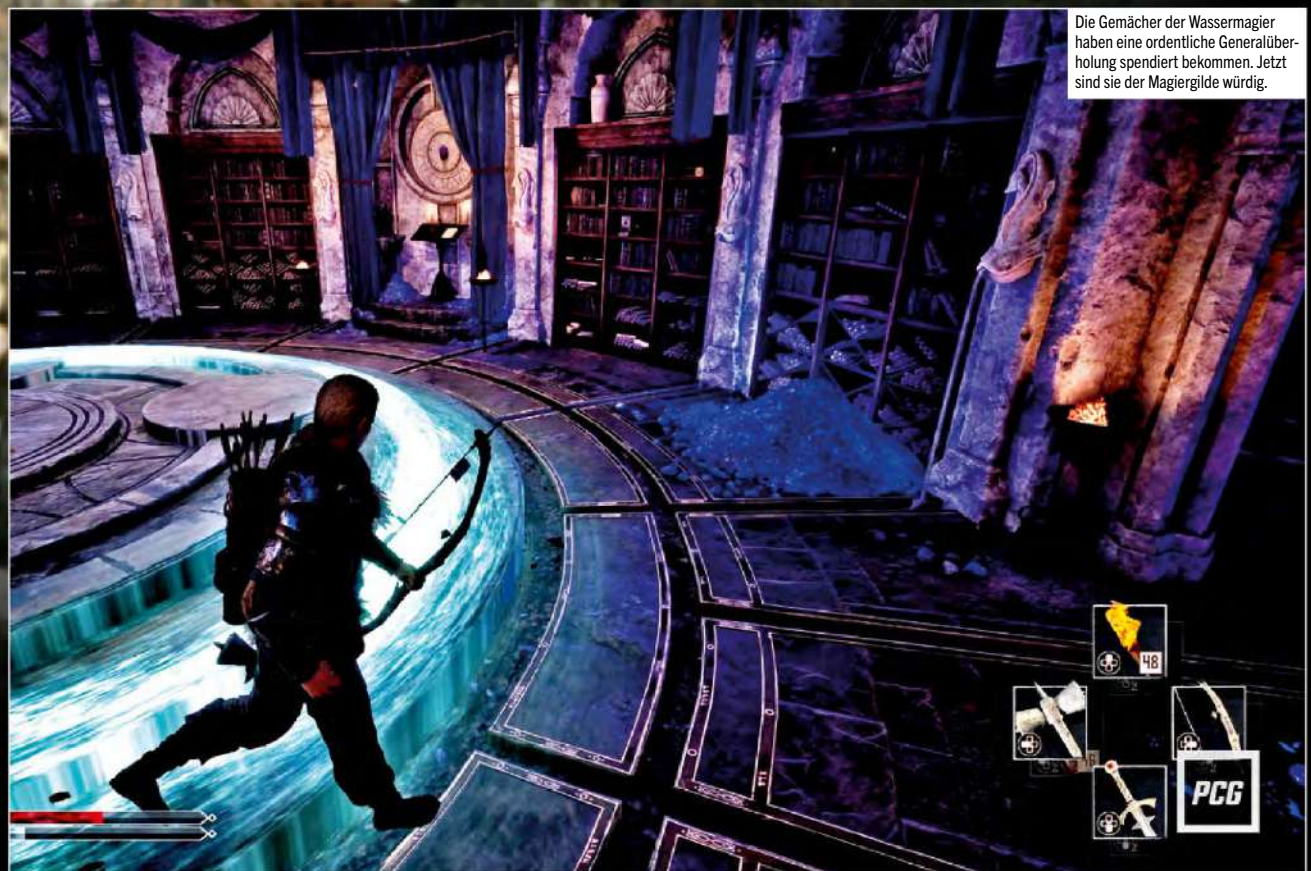
#### Ins kühle Nass

Beim Helden ist man diesen sarkastischen Ton ja gewohnt, aber bei den Magiern? Wobei Myxir in seine Dialoge schon auch eine gewisse, magiertypische Hochnäsigkeit einfließen lässt. Wie gesagt: Ich will da wirklich noch abwarten, bis ich die deutsche Synchro im normalen Gameplay höre, bevor ich mir ein

endgültiges Urteil bilde. Aber aufgefallen ist es mir auf jeden Fall.

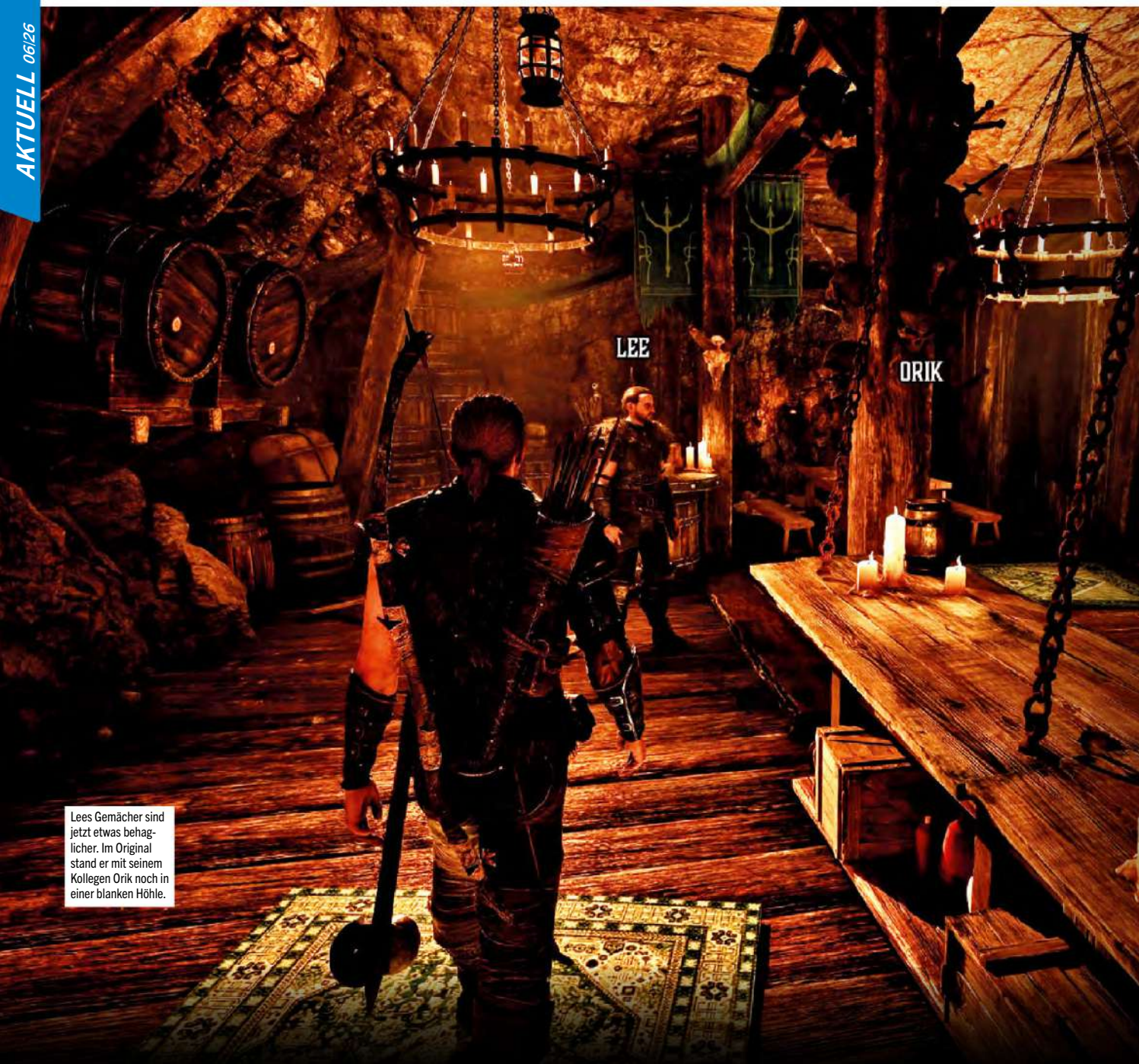
Zurück zu unserem Auftrag: Wir müssen tauchen gehen und schauen, was es im Schiffswrack gibt. Kleines Detail, das mir aufgefallen ist: Es schwimmt Blut um den Helden herum, als er ins Wasser geht. Ich bin mir nur nicht ganz sicher, ob das daher kommt, dass er noch leicht verletzt ist – oder ob da einfach noch Blut vom Kampf an ihm klebt.

Die Unterwasseransicht finde ich dann tatsächlich ziemlich schick. Mit dem Wellengang, den sichtbaren Strömungen und den Korallen und Meerestieren, die da herumtreiben – da wurde schon ordentlich Aufwand reingesteckt. Ich kann mir gut vorstellen, dass sich da noch viele weitere Geheimnisse und Schätze unter der Meeresoberfläche verstecken. An der Küste liegen ja auch noch ein paar alte Wracks herum. Der namenlose Held kann übrigens echt verdammt lange die Luft anhalten. Als er nach einer Minute unter Wasser



Die Gemächer der Wassermagier haben eine ordentliche Generalüberholung spendiert bekommen. Jetzt sind sie der Magiergilde würdig.





Lees Gemächer sind jetzt etwas behaglicher. Im Original stand er mit seinem Kollegen Orik noch in einer blanken Höhle.

wieder auftaucht, ist gerade mal die Hälfte der Luftleiste weg. Da wäre jeder Profitaucher neidisch. Der Namenlose ist aber nicht nur eine Wasserratte, er kann auch gut Schlösser knacken.

Im Schiffswrack finden wir dann relativ schnell eine Truhe, die wir mit dem neuen Schlösser knacken-Minispiel öffnen. Das ist eine Abwandlung des klassischen Rechts-links-Systems aus dem

Original. Man arbeitet zwar immer noch mit rechts und links, aber jetzt verschiebt man dabei Scheiben – und manche davon bewegen sogar noch andere mit. Ich weiß nicht genau, warum, aber mich reizt dieses Minispiel total! Es ist so eine smarte Weiterentwicklung vom Original. Der Grundgedanke bleibt erhalten, wird aber clever erweitert, sodass es weiterhin anspruchsvoll bleibt. Da habe ich richtig Bock drauf.

#### Looten & Leveln

In der Truhe sackt der Held dann ein altes Buch, eine magische Schriftrolle für den Kugelblitz-Zauber, ein paar Dietriche und – jetzt wird's spannend – Eisen und Stahl ein! Das dürfte fürs Crafting interessant werden. Im Original gab's ja nur Rohstahl, aus dem man sich ein grobes Schwert zusammenklöppeln konnte. Im Remake wird das Ganze ausgebaut – das war auch schon

bekannt. Jetzt läuft vieles über Rezepte, und die brauchen wohl deutlich mehr und auch neue Zutaten.

Zurück bei Myxir ist der natürlich ganz heiß auf das Buch, das wir gefunden haben. Das heißt übrigens: *The Old Ways of the Druids* – also frei übersetzt: Die alten Wege oder Rituale der Druiden. Könnte ein Hinweis auf *Gothic 3* sein – da gibt's auf dem Festland ja noch ein paar Druiden.



Beim Buch haben die Entwickler sogar mitgedacht, denn der Held fragt direkt, wie das Ding so lange unter Wasser überleben konnte. Myxirs Antwort ist am Ende zwar einfach nur: Magie – aber immerhin gibt es überhaupt eine Erklärung. Und es öffnet auch direkt die Tür für eine neue Quest. Das Buch lässt sich nämlich durch den Zauberspruch nicht öffnen.

Viel wichtiger ist aber: Wir haben den Wassermagiern einen großen Dienst erwiesen – und Myxir gibt das auch so an Lee weiter. Zu dem porten wir uns dann flott zurück. Da sieht man also auch mal den neuen Teleportzauber in voller Länge. Und schwupps: Wir werden zum Söldner ernannt. Damit geht natürlich auch eine neue Rüstung einher.

#### Es kommt zusammen

An der Stelle endet das Gameplay dann auch schon. Mehr habe ich also nicht gesehen. Aber das, was ich gesehen habe, sieht wirklich nicht schlecht aus. Ich habe ja

schon in meiner letzten Kolumne gesagt, dass ich mehr und mehr das Gefühl habe, dass das Ganze jetzt wirklich zusammenkommt. Es wirkt langsam wie aus einem Guss, und die letzte Verschiebung auf den 5. Juni war wohl auch wirklich nötig, damit das alles rund wird.

Klar: Das aktuelle Gameplay hat noch sichtbare Bugs und kleinere Fehler drin. Das Soundsystem ist mir da am stärksten aufgefallen. Bei einer Gittertür zickte der Schatten noch ein bisschen, und hier und da gibt es auch noch Ruckler. Gerade bei der Performance muss sich zeigen, ob die Entwickler die typischen Unreal-Engine-Probleme in den Griff bekommen. Aber das ist alles Zeug, das man im Endspurt noch fixen kann.


Laut Aussage von THQ ist der Build, mit dem das Gameplay aufgenommen wurde, schon einige Wochen alt. Da dürfte sich also selbst jetzt schon wieder einiges getan haben. Ein Super-Duper-Quadruple-A-Spielerlebnis steht uns hier

aber auch nicht bevor – das kann ich euch jetzt schon prophezeien. Das Gothic Remake wird ein rumpeliges Spielerlebnis. Aber das meine ich gar nicht so negativ, wie es im ersten Moment klingt.

Im Gegenteil: Genau das macht ja irgendwo auch den Charme aus. Kingdom Come: Deliverance ist in seiner Bedienung und seinen Systemen auch ziemlich rumpelig – und trotzdem funktioniert es hervorragend, wenn man einmal drin ist. Vom originalen Gothic will ich gar nicht erst anfangen.

Man merkt dem Gothic Remake einfach an, dass da kein mehrere hundert Leute starkes Team dransitzt. Alkimia ist eine eher kleine Butze – und das sieht man auch. Die Gesichtsanimationen sind zwar besser geworden, wirken aber immer noch etwas steif. Das Kampfsystem sieht ebenfalls deutlich besser aus als noch zur Gamescom letztes Jahr, aber ein wenig hakelig wird es wahrscheinlich trotzdem bleiben.

Gleichzeitig merkt man aber auch, dass sie mit viel Sorgfalt bei der Sache sind. Die Welt wirkt stimmig, die Tierwelt bringt Abwechslung rein, und auch Zauber sowie Effekte sehen echt schick aus. Und man verlangt hier ja auch keinen neuen Vollpreis-Standard von 70, 80 oder sogar 90 Euro. Auf dem PC liegt der Preis bei meiner Meinung nach noch moderaten 50 Euro, auf den Konsolen bei 60 Euro. Das ist schon okay.

Klar: Ich habe es auch weiterhin nicht selbst gespielt, und am Gameplay hängen aktuell noch meine letzten großen Zweifel. Ich hoffe aber, dass THQ uns bald eine Version zur Verfügung stellt, damit sich das noch ändert. Trotzdem hatte ich beim Anschauen dieses ersten wirklich zusammenhängenden Gameplays – zumindest was Flair und Stimmung angeht – schon ziemlich starke Gothic-Vibes. Jetzt bleibt nur zu hoffen, dass sie genau das über das gesamte Spiel hinweg tragen können und es nicht an anderer Stelle auseinanderfällt. 



Im Gameplay-Video nutzt der namenlose Held den Götterhammer, den es auch im Original gibt.



# Heroes of Might and Magic: Olden Era

Heroes of Might and Magic: Olden Era startet in den Early Access und überzeugt dabei mit tollem Gameplay und mit einem sehr ordentlichen Umfang.

Von: Matthias Dammes

**Genre:** Rundenstrategie/Rollenspiel  
**Entwickler:** Unfrozen  
**Hersteller:** Hooded Horse  
**Termin:** 30. April 2026 (early access)

**E**s ist endlich so weit: Heroes of Might and Magic: Olden Era startet am 30. April auf dem PC in den Early Access. Nach über zehn Jahren kehrt damit die legendäre Reihe zurück, die das Genre der Strategierollenspiele geprägt hat wie kaum eine andere. Der Titel Olden Era ist dabei nicht nur ein Hinweis darauf, dass es sich um ein Prequel handelt, das vor allen bisherigen Serienteilen angesiedelt ist.

Er steht auch dafür, dass die Entwickler mit dem Spiel an die glorreiche Zeit eines Heroes of Might and Magic 3 anknüpfen wollen, das für viele als der Höhepunkt der Reihe gilt. Wir haben die Early-Access-Version von Olden Era bereits ausführlich gespielt und geben euch in dieser Vorschau einen Überblick, was euch alles erwartet.

**Kampagne mit Story-Schwächen**  
Herzstück des Spiels ist die Story-Kampagne, von der im Early Access der erste Akt spielbar ist. Dieser umfasst bereits einige Missionen, für die ihr gut zwölf Stunden veranschlagen könnt. Dabei wird in gezeichneten Story-Sequenzen eine Geschichte über eine mysteriöse Bedrohung erzählt, der sich das Triumvirat von Alvar entgegenstellt. Ein Großteil der Story wird in Dialogen im Visual-Novel-Stil erzählt, von denen leider nur wenige vertont sind.

Umso wichtiger ist es, dass die Entwickler noch einmal über die deutschen Texte gehen. Die sind nämlich noch stark verbesserungswürdig. Dieser Umstand war auch nicht hilfreich, um der teils doch recht wirren Story zu folgen. Als Prequel setzt das Spiel zwar keine Vorkenntnisse voraus, macht aber auch wenig Anstalten, seine Hintergründe zu erklären. Entsprechend fiel es uns schwer, aus den sich zutragenden Ereignissen schlau zu werden.

Unser Abenteuer beginnt in jedem Fall mit dem ersten Helden Gunnar, einem Minotaurus der Dungeon-Fraktion. Im Auftrag des Triumvirats soll er Berichten über ein mysteriöses, unlösbares Feuer in einem Dorf nachgehen. Eine noch recht entspannte Einstiegsmission ohne eigene Stadt, in der wir uns ganz auf die Erkundung der Spielwelt konzentrieren können.

Im weiteren Verlauf versucht die Kampagne immer mal wieder, den Anschein zu erwecken, sie würde nicht linear verlaufen, indem wir aus zwei Missionen auswählen



Die Verwaltung der Städte kommt einem als Serienkenner gleich vertraut vor.



Die Story der Kampagne wird im Visual-Novel-Style erzählt. Die deutschen Texte sind dabei aber noch verbesserungswürdig.

können. Mit dieser Entscheidung priorisieren wir aber lediglich die Reihenfolge der Aufträge, weil wir ohnehin beide spielen müssen, damit es weitergeht. Echte Auswirkungen haben nur gelegentliche Entscheidungen, die wir beim Start bestimmter Missionen treffen müssen. Bei der ersten dieser Gelegenheiten stehen wir zum Beispiel vor der Wahl, ob wir mit den Menschen der Templer-Fraktion oder mit den Untoten der Nekromanten-Fraktion zusammenarbeiten wollen. Das hat direkte Auswirkungen auf die nächste Mission, in der wir eine jeweils andere Ausgangslage, andere Einheiten und Ziele vorfinden. Aber auch darüber hinaus gibt es je nach gewählter Fraktion immer wieder kleine Unterschiede im Verlauf der Kampagne.

#### Auf der Suche nach dem Katzenparadies

Neben der Kampagne hat die Early-Access-Version von Heroes of Might and Magic: Olden Era noch jede Menge anderen Inhalt zu bieten. Wer gänzlich neu im Genre ist, kann sich in zwei kleinen Tutorial-Missionen die Grundlagen des



Magie spielt für eure Helden natürlich auch wieder eine große Rolle – aktuell sind die Zauberschwinger aber etwas überperformant.



Ebenfalls wunderbar vertraut: Greifen wir eine Stadt an, verschanzen sich Gegner hinter den Mauern.

Kampfsystems, der Bewegung auf der Oberweltkarte und der Stadtverwaltung draufschaufen.

Eine Art fortgeschrittener Tutorials bieten die Herausforderungen. Dabei handelt es sich im Grunde um kleine Puzzles, die auf einen ganz bestimmten Aspekt des Spiels zugeschnitten sind. Dabei erlernt ihr die Feinheiten wie Geländenteile oder Ressourcenhandel sowie einige Kniffe des Kampfsystems. Diese Herausforderungen sind in wenigen Minuten gespielt. Sie sind aber auch ziemlich knackig, sodass ihr womöglich mehrere Versuche benötigt. Wer etwas länger als ein paar Minuten gefordert werden will, kann sich an den Szenarien versuchen. Dabei handelt es sich um in sich geschlossene Story-Karten, die eigene kleine Geschichten erzählen. Da geht es um die Suche eines Maunzerichs nach dem Katzenparadies oder eine Heldin, die ihren Spaß an der Nekromantie entdeckt. Acht Szenarien auf klei-

nen und mittleren Karten sind bisher im Spiel enthalten.

**Große Kartenvielfalt im freien Spiel**  
Wer einfach nur drauflosspielen will, ohne Story oder sonstige Vorgaben, kann sich auf das Freie Spiel stürzen. Über den Schnellstart wählt ihr Karte, Fraktion und Held aus und schon geht es los. Wer sein Spiel genauer anpassen will, wählt das normale Spiel-Setup. Die wichtigste Entscheidung in beiden Fällen ist die Wahl der Karte. Genauer gesagt wird dabei eine Art Blaupause für die Kartenstruktur ausgewählt, die eigentliche Map wird dann anhand dieser Struktur prozedural generiert. Sehr löblich ist dabei, dass die Early-Access-Version schon eine gewaltige Auswahl an Kartentypen bietet. Ganze 54 Vorlagen stehen zur Auswahl. Diese unterscheiden sich in ihrer Größe, der Zahl der vorgesehenen Spieler, den Siegbedingungen und dem Spielmodus. Gespielt wird entweder klassisch

bis zur Vernichtung der Gegner, in einem Turniermodus oder durch Halten einer Stadt für eine festgelegte Zahl an Runden. Es wird zudem unterschieden, ob die Partie traditionell mit mehreren Helden bestritten werden kann, oder ob es im Einzelhelden-Modus zur Sache geht. Dazu können der Schwierigkeitsgrad für Wirtschaft und Gegnerstärke, das Niveau der KI-Spieler und das Animationstempo den persönlichen Vorlieben angepasst werden. Wer möchte, kann eine Zeitbegrenzung für Runden und Kämpfe einrichten. Spielbar sind im freien Spiel alle sechs bisher für Olden Era vorgestellten Fraktionen. Im Tempel erwarten euch Menschen und Greifen, die Dungeon-Fraktion besteht aus Dungelelfen, Drachen und anderen Untergrund-Kreaturen. Der Hain vereinigt Feen und andere Naturwesen, während die Untoten der Nekropole selbsterklärend sind. Dann gibt es noch den Schwarm mit seinen insektoiden Geschöpfen

und das Schisma mit Kultisten und Abscheulichkeiten. Für jede Gruppierung stehen ein gutes Dutzend an Heldenfiguren zur Verfügung. An Abwechslung mangelt es also schon jetzt nicht.

#### Spielspaß auf dem heißen Stuhl

All diese fürs Freie Spiel verfügbaren Optionen kommen natürlich







Der Look verrät es schon:  
Im Hain hausen Elfen, Feen  
und andere Baumschmuser.



Kämpfe finden auf separaten Hex-Schlachtfeldern in bester Rundentaktik-Manier statt.



Die Oberwelt ist wunderschön detailliert gestaltet – allerdings sind dadurch Interaktionsobjekte manchmal nicht als solche zu erkennen.

auch im Mehrspieler-Modus zum Einsatz. Nur halt mit menschlichen Gegenspielern statt KI-Gegnern. Das Spiel stellt mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, um sich mit anderen Spielern zu verbinden. Über die „Gegner suchen“-Funktion können wir uns mit zufälligen Spielern verbinden lassen und direkt in eine Partie starten.

Wer sich genauer aussuchen möchte, wo er mitspielt, ruft die Lobbyliste auf. Hier werden alle aktiven Lobbys aufgelistet und ihr könnt Details wie Spielmodus, Karte und Spielerzahl erkennen. Natürlich könnt ihr auch eure eigene Partie eröffnen. Dazu vergebt ihr einen Namen, wählt den Modus aus und vergebt bei Bedarf ein Passwort. Freunde lassen sich dann unter anderem direkt über die Steam-Freundeliste einladen. Ranglisten zum virtuellen Angeben sind auch mit an Bord. Alternativ zur Onlineverbindung könnt ihr Olden Era auch im Hot-Seat-Modus an einem Rechner zusammenspielen. Dabei sind die teilnehmenden Spieler nacheinander an der Reihe und sehen in dem Moment auch stets nur ihren Abschnitt der Karte.

Egal ob Solo- oder Multiplayer, für beide Spielformen steht auch der neue Arena-Modus zur Verfügung. Dieser konzentriert sich auf das Wesentliche: den taktischen Kampf. Wenn die Partie startet, wählt ihr einen von drei zufälligen Helden aus, und stellt danach dessen Fähigkeiten, Artefakte und Zaubersprüche zusammen.





Herausforderungen sind im Grund kleine Puzzles auf sehr engen Karten, bei denen wir tiefes Verständnis der Spielmechaniken beweisen müssen.

Schließlich wird im Draftverfahren eine Armee zusammengestellt. Dann zählt nur noch das eigene taktische Geschick, um aus der folgenden Schlacht erfolgreich hervorzugehen.

#### Neue Inhalte garantiert

Wem all das immer noch nicht genug Inhalt ist, der wird sich freuen, dass in der Early-Access-Version auch bereits ein Karteneditor enthalten ist. Dieser befindet sich zwar noch in einer Beta-Version, verfügt aber schon über vielfältige Optionen. Mit wenigen Handgriffen lassen sich Geländeformationen anlegen und unzählige Objekte platzieren. Zusätzlich lassen sich über verschiedene integrierte Editoren alle möglichen Einstellungen anpassen, Spawns von Gegnern steuern und ganze Quests erstellen. Nahezu endlosem Content-Nachschub steht also schon jetzt kaum noch etwas im Wege.

Sehr löblich ist auch die bereits große Zahl an Einstellungsmöglichkeiten, um das Spiel an die eigenen Vorlieben anzupassen. Für alle ungeduldigen Spieler gibt es zwei verschiedene Regler, mit denen sich die Animationsgeschwindigkeit im Kampf und auf der Weltkarte beschleunigen lässt. Als sehr hilfreich hat sich auch eine Option erwiesen,



Über 50 Kartenvorlagen sind für Multiplayer und Freies Spiel bereits enthalten. Spielspaß für viele Stunden.







hilfreich, aber wenn keine Runden und damit Tage mehr verstreichen, hat das auch diverse Nachteile. Ansonsten hatten wir noch das Gefühl, dass Helden, die stark auf die Nutzung von Magie ausgelegt sind, deutlich im Vorteil gegenüber reinen Kämpferhelden sind.

Aber das sind alle Dinge, für die ein Early Access ja da ist. Nach Angaben der Entwickler soll das Spiel mindestens ein Jahr in dieser Phase bleiben. Genug Zeit, an den Feinheiten zu feilen. Damit dafür genügend Feedback reinkommt, bietet die Early-Access-Version schon erfreulich viel Inhalt. Das Gameplay hat uns ohnehin bereits überzeugt. Olden Era schafft es hervorragend, an die großen Zeiten von Heroes of Might and Magic anzuknüpfen. Der Mix aus Rollenspiel, Oberwelt-Strategie und taktischen Kämpfen funktioniert wie eh und je.

mit der alle Interaktionsobjekte optisch hervorgehoben werden. Die Karten sind oft so mit Details vollgestopft, dass man ohne diese Option leicht Sachen übersehen kann.

#### Baustellen und Fazit

Bei Bedienung und Interface haben uns aber auch noch nicht alle Elemente gefallen. Das Spiel ist an manchen Stellen zum Beispiel noch zu sparsam mit Informationen. Es gibt bei den Charakterwerten keinen Tooltip, der erklärt, was die einzelnen Werte machen. Bei der Detailansicht von Armee-Einheiten würden wir gerne erkennen können, zu welcher Fraktion diese gehören, ohne alle auswendig lernen zu müssen. An einigen Stellen ist auch die Menüführung noch verbesserungswürdig. Wer im Hauptmenü die Szenarien sucht, wird dort erstmal nicht fündig. Dazu müssen wir ein neues Freies Spiel erstellen und dann bei der Auswahl der Karte auf einen separaten Ordner schalten, um darin die Szenarien zu finden. Das kann definitiv besser gelöst werden.

Auch die Ordnerstruktur beim Laden und Speichern von Spielständen wirkt auf den ersten Blick eher verwirrend.

Weitere Baustellen während der Early-Access-Phase haben die Entwickler beim Bugfixing und Balancing. Uns ist es während der Kampagne mehrfach passiert, dass unser Held plötzlich keine Bewegungspunkte mehr verbraucht hat. Das klingt zwar

## MATTHIAS MEINT

„Spielerisch erste Sahne, aber die Story der Kampagne ist erzählerisch schwach.“

Ich war ja eigentlich schon nach der Demo überzeugt, dass Heroes of Might and Magic: Olden Era genau das Erlebnis wird, was ich mir von der Reihe erwarde. Daran hat sich jetzt auch mit der Early-Access-Fassung nicht wirklich etwas geändert. Allerdings bin ich ja eher der Einzelspieler, weshalb die Kampagne für mich einen gewissen Stellenwert einnimmt. Daher bin ich schon ein wenig über deren erzählerische Schwäche enttäuscht. Ich weiß

auch nicht, wie viel die Entwickler daran während des Early Access noch verändern werden. An Inhalten mangelt es ja zum Glück nicht. Mir haben die zwei, drei kleinen Szenarien, die ich ausprobiert habe, ziemlich gut gefallen. Die große Vielfalt an Karten im Freien Spiel wird sich auch nicht so schnell erschöpfen. Ich bleibe also guter Dinge und verfolge gespannt, was die Entwickler auf dem Weg zur finalen Version noch verbessern.







**Genre:** Action-Adventure  
**Entwickler:** Ubisoft (diverse Studios)  
**Hersteller:** Ubisoft  
**Termin:** 9. Juli 2026

# Assassin's Creed: Black Flag Resynced

Nach vielen Leaks herrscht endlich Klarheit: Assassin's Creed: Black Flag Resynced wurde offiziell vorgestellt. Das ist neu und das bleibt gleich.

**Von:** Matthias Dammes



Die Karibik erstrahlt in Resynced dank aktueller Anvil-Engine in ganz neuem Glanz.



**E**s war eines der am schlechtesten gehüteten Geheimnisse der Spielebranche, dass die Entwickler von Ubisoft an einem Remake von Assassin's Creed: Black Flag arbeiten. Vor einigen Wochen haben sie die Existenz des Spiels durch ein Artwork offiziell bestätigt. Seitdem sind immer wieder Infos durchgesickert, so dass man den Eindruck bekommen konnte, dass das Projekt nicht nur leicht leckt, sondern die Fluttreue weit offenstehen.

Nun erfolgte jedoch die offizielle Ankündigung und wir haben endlich Informationen aus erster Hand. Mit Assassin's Creed: Black Flag Resynced geht es in der Rolle von Edward Kenway zurück in die Karibik. In einer fast 30-minütigen Präsentation, geleitet von Edward-Darsteller Matt Ryan, gewährte Ubisoft einen guten ersten Einblick in die von Grund auf neu gebaute Neuauflage des beliebten Piratenabenteuers.

#### Wann erscheint Assassin's Creed: Black Flag Resynced?

Entwickelt wird das Remake federführend von Ubisoft Singapur, wie üblich mit der Unterstützung anderer Ubisoft-Studios. So wurden in Toronto zum Beispiel neue Motion-Capture-Aufnahmen gemacht. Die Entwickler versprechen eine treue Nachbildung eines der beliebtesten Spiele der Assassin's-Creed-Reihe. Es soll ausdrücklich keine Neuinterpretation werden.

Wir müssen auch gar nicht mehr so lange warten, um zu überprüfen, ob das gelungen ist. Assa-



sin's Creed: Black Flag Resynced soll bereits am 9. Juli 2026 für PC, PS5 und Xbox Series S/X erscheinen. Dann ebenfalls erhältlich: eine schicke Collector's Edition. Darin befinden sich eine Statue von Edward, eine Stoffkarte, ein Notizbuch mit Edwards Tagebuch und einiges mehr.

#### Wie wurde Assassin's Creed: Black Flag überarbeitet?

Das Spiel wurde in der neuesten Version der hauseigenen Anvil-Engine komplett neugebaut. Mit hochauflösenden Texturen, verbesserter Beleuchtung, detaillierten Umgebungen, von Hand erstellten Gesichtsanimationen und einem neuen dynamischen Wettersystem, soll die Karibik in einem noch nie dagewesenen Glanz erstrahlen. Für die Unterwasserge-

biete versprechen die Entwickler mehr Umfang, mehr Schönheit und mehr Gefahren.

Bei alldem war die Originalgeschichte von Edward Kenway für die Entwickler aber nicht verhandelbar. Inhaltlich soll Black Flag Resynced also genau das gleiche Erlebnis bieten. Das bedeutet: Euch erwarten die gleiche Story, die gleichen Orte wie Havanna, Kingston und Nassau sowie dieselben Charaktere wie Blackbeard, Anne Bonnie und so weiter. Der vorhandene Inhalt sollte nicht verändert, aber darauf aufgebaut werden.

Hand angelegt haben die Entwickler aber bei einigen Gameplay-Mechaniken. So wurde das Kampfsystem überarbeitet, um mit schnellen und flüssigen Bewegungen ein deutlich actionreicheres Erlebnis zu bieten. So zeigt

die Präsentation unter anderem perfekte Angriffssparaden, die zu Instant-Kills führen und an die dann mehrere Takedowns gekettet werden. Dem Team war es in dem Zusammenhang auch sehr wichtig, zu betonen, dass Black Flag Resynced kein RPG ist wie die großen AC-Titel der letzten Jahre, sondern im Kern ein Action-Adventure bleibt.

Ein wenig was abgeschaut von den neueren Spielen der Reihe hat man sich allerdings beim Parkour-Gameplay. Das soll durch geschmeidige Bewegungen ein klar verbessertes Erlebnis bieten. Es soll sich durch präzisere Kontrolle und größere Geschwindigkeit auszeichnen. Auch das Schleichen wurde verbessert. So kann Edward jetzt jederzeit in den gebückten Schleichmodus gehen und nicht mehr nur, wenn er sich im hohen



Tolle Piratenstimmung gab's ja schon im Original – die neuen Screenshots machen aber ordentlich Lust auf mehr.





Die karibische Spielwelt in Black Flag bietet neben malerischen Tropeninseln auch diverse Städte wie Havanna, Kingston und Nassau.



Cineastisch inszenierte Schwertkämpfe gehören zu einem Freibeuter-Abenteuer natürlich dazu.



13 Jahre nach dem Original lockt uns Edward Kenway erneut mit seinem Piratenabenteuer in der Karibik.



Die packenden Seekämpfe, die schon das Original hervorragend umgesetzt hatte, wurden nur in Details angepasst.

Gras befindet. Dabei ist auch ein Erkennungsbalken zu erkennen, der anzeigt, wie gut wir für Gegner entdeckbar sind.

Ein großer Kritikpunkt am Originalspiel waren die Beschattungs- und Belauschungsmissionen. Diese sind immer sofort gescheitert, wenn wir entdeckt wurden. Dieser Umstand gehört jetzt der Vergangenheit an. Stattdessen müssen wir andere Wege finden, wenn wir entdeckt wur-

den. Missionen sollen also auch auf mehrere Arten gelöst werden können. Erfreulich unverändert bleibt das ohnehin schon großartige Schiffs-Gameplay. Die Mechaniken werden jedoch durch neue Upgrade-Möglichkeiten für viele der Schiffswaffen mit neuen taktischen Möglichkeiten erweitert.

Ein wenig vage blieben die Entwickler bei Veränderungen am Gegenwarts-Part des Spiels. Der Fokus soll auf Edwards Geschichte

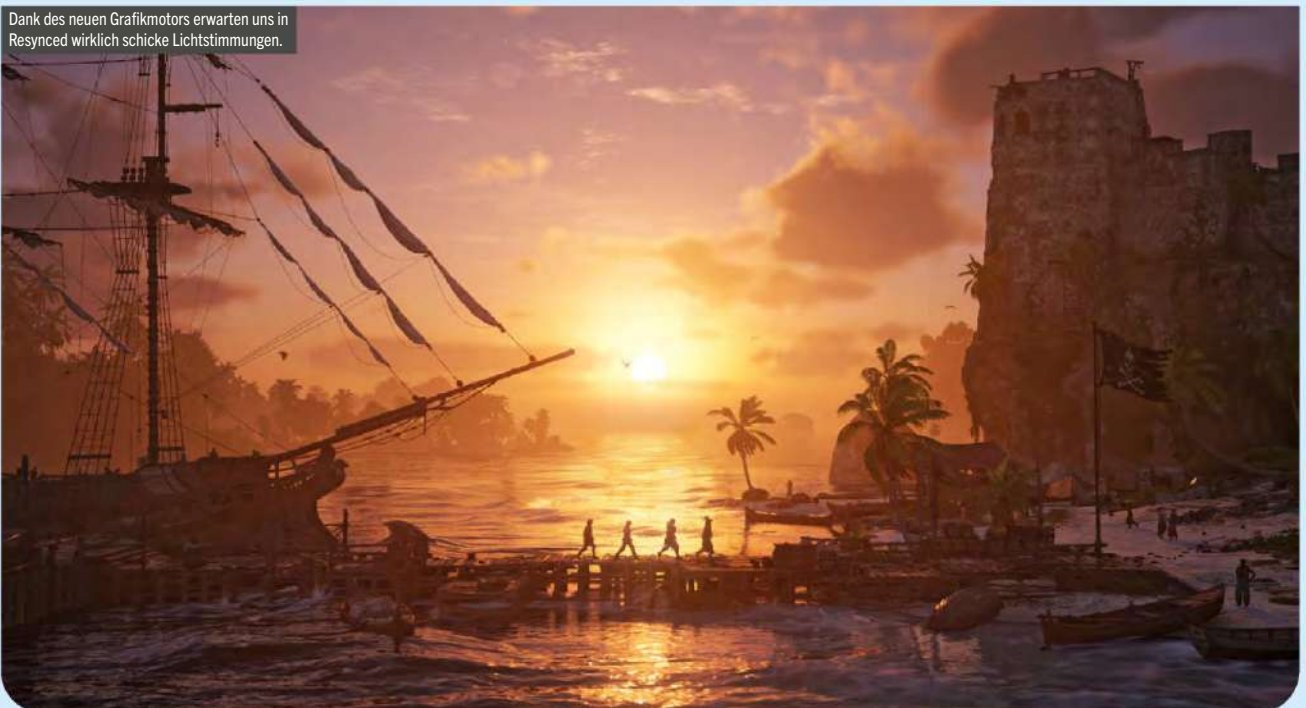
liegen, aber trotzdem nicht völlig verschweigen, dass wir uns im Animus befinden. So soll es neue Momente in der Gegenwart geben, die sich mit Edwards inneren Kämpfen beschäftigen. Wie das aussehen soll, wurde aber noch nicht gezeigt.

#### Was ist neu in Assassin's Creed: Black Flag Resynced?

Neben der Überarbeitung vorhandener Systeme und dem bekann-

ten Inhalt soll es auch komplett neue Dinge zu erleben geben. So fügen die Entwickler dem Spiel drei neue Offiziere hinzu, die wir für unser Schiff rekrutieren können. Lucy Baldwin, der Padre und Dead Man Smith kommen jeweils mit einer eigenen Storyline daher und bringen spezielle Fähigkeiten mit. Dead Man Smith sorgt zum Beispiel dafür, dass wir Breitseiten doppelt abfeuern können. Auch für die bestehenden Charaktere

Dank des neuen Grafikmotors erwarten uns in Resynced wirklich schicke Lichtstimmungen.







Die Lausch- und Verfolgungsmissionen wurden überarbeitet und resultieren nicht mehr in einem Game Over, wenn man entdeckt wird.

soll es neue erzählerische Stränge geben. In der Präsentation deuten die Entwickler zum Beispiel mehr Geschichten mit Blackbeard an. Sie sprechen auch von einer komplett neuen Szene mit Edwards Ehefrau Caroline.

Für putzige Momente soll in Zukunft ein neues Haustier auf der Jackdaw sorgen. Für unser Schiff können wir nämlich eine Katze oder einen Affen als tierisches Crewmitglied „anheuern“. Unsere

menschliche Crew hat dagegen die Zeit seit dem Original genutzt, um sich ein paar neue Seemannslieder draufzuschaffen. Die Shantys sollen direkt mit der Story verknüpft sein und für mehr Abwechslung auf langen Überfahrten sorgen.


Apropos Musik. Auch in diesem Bereich soll es etwas Neues geben. Dazu hat man den französischen Musiker Woodkid verpflichtet, der mit seinem Song „Iron“ bereits in einem Trailer zu Assassin's Creed: Re-

velations zum Einsatz kam. Nun soll er für das Black-Flag-Remake einen komplett neuen Track beisteuern.

#### Was wird nicht in das Black-Flag-Remake übernommen?

Mit Assassin's Creed: Black Flag Resynced wollen die Entwickler ein Singleplayer-Abenteuer liefern, in dem sich alles um Edward Kenway und seine Geschichte dreht. Das bedeutet, dass im Vergleich zum Originalspiel auch ein paar Dinge

der Schere zum Opfer fallen. So fällt der Mehrspieler-Modus komplett weg. Das gleiche gilt dann auch für die dazugehörigen DLCs.

Aber auch die Singleplayer-Erweiterung „Schrei nach Freiheit“ rund um Edwards ersten Offizier Adéwalé wird im Remake nicht enthalten sein. Auch hierbei gilt das Credo der Entwickler, dass sie sich voll und ganz auf die Geschichte von Edward Kenway konzentrieren wollten. 

Das Kampfsystem soll actionreicher von der Hand gehen und coole Verkettungen von Finisher-Moves ermöglichen.





# Windrose

**Genre:** Survival/Action  
**Entwickler:** Kraken Express  
**Hersteller:** Kraken Express/Pocketpair Publ.  
**Termin:** 14. April 2026 (early access)

Windrose setzt im Early Access erfolgreich den Kurs. Das Survival-Piratenspiel überzeugt mit spannenden Seekämpfen, muss aber noch ein wenig an der Feinjustierung feilen.

Von: Michael Grünwald



Die Charaktererstellung in Windrose lässt uns etliche Anpassungen treffen, schließlich sind wir mit unserem Seeräuber im Anschluss viele Stunden unterwegs.



**Ü**ber 200.000 gleichzeitige Spieler sprechen für sich! Windrose startet nach der beliebten Demo nun im Early Access durch und zieht Spieler an wie Rum berühmte Piraten. Der Survival-Titel überzeugt mit packenden Seekämpfen, tollen Erkundungsmechaniken und einer schicken Spielwelt. Für Solo-Abenteurer kann es zwischendurch aber auch frustrierend werden.

Wir haben unsere Ketsch ausgerüstet, eine Crew versammelt und uns mit Seemannsliedern in die sieben Weltmeere gestürzt. Wir verraten euch, in welchen Punkten Windrose die Nase im Vergleich zu Black Flag und Skull and Bones bereits vorn hat, und wo es noch Verbesserungspotenzial gibt.

### Gestrandet und getötet

Mit Survival-Spielen und Storys ist das immer so eine Sache – hin und wieder müssen wir im Spielverlauf die Geschichte selbst herausfinden und manchmal wird sie uns wie in anderen Genres spannend präsentiert. Im Fall von Windrose gibt es eine Mischung aus beiden Welten und das funktioniert sehr gut. Zu Beginn unseres Abenteuers erstellen wir zunächst unseren eigenen Piraten. In einem vielfältigen Charaktereditor legen wir das äußerliche

Auftreten fest. Von Körperform über Gesichtsmarkmalen bis hin zu Tattoos lässt sich einiges an unserer Figur anpassen. Zu guter Letzt geben wir unserem Abenteurer noch einen passenden Namen, wählen aus diversen Schwierigkeitsstufen aus und stechen in See.

Irgendwann im 18. Jahrhundert terrorisiert der selbsternannte König der Piraten Edward Teach die Ozeane und macht sich in Richtung der bekannten Seeräuber-Hochburg Tortuga auf. Auf der Flucht vor dem sogenannten Blackbeard greift ein gewisser Captain Richards unser Schiff auf der Suche nach einem Artefakt an. Nach einem kurzen Tutorial erleben wir

anhand von Bildern in einer Zwischensequenz, dass sich unser Charakter zwar wehrt, letztendlich aber von Richards erschossen wird.

Das Artefakt rettet jedoch unser Leben und wir erwachen zwar geschwächt, aber mit bereits verheilten Wunden am Strand einer Insel. Ab diesem Zeitpunkt sind wir auf uns allein gestellt, bauen eine Basis, erkunden die Spielwelt und kämpfen immer wieder ums Überleben.

### Klassische Survival-Erfahrung

Der Start ins Spiel macht alles, was Survival-Fans vom Genre erwarten. Wir backen zunächst kleine Brötchen und sammeln Holz, Steine sowie Pflanzenfasern, um

ein Lagerfeuer, eine Werkbank und eine erste gemütliche Hütte zu errichten. Die erste Basis wird in den nächsten Spielstunden unser Dreh- und Angelpunkt sein. Zwischen unseren Ausflügen müssen wir schließlich regelmäßig zu unserem beschaulichen Heim zurückkehren und unser Inventar in Truhen entleeren. Wenn unser Rucksack zu voll ist, werden wir zwar nicht wie in anderen Survival-Titeln langsamer, mehr Platz für Rohstoffe brauchen wir aber dennoch.

Zunächst steht das Farmen von nützlichen Gegenständen wie Holz, Stein und Essenszutaten auf dem Tagesprogramm. Viele nützliche Dinge wie eine Axt und eine Spitz-







hacke lassen sich recht einfach aus simplen Rohstoffen craften. Kommen wir in der Geschichte weiter voran, benötigen wir zum Abbauen aber auch anspruchsvollere Gadgets aus Kupfer und anderen Materialien. Für den Anfang reichen Stein, Holz und Pflanzenfasern aber für die wichtigsten Sachen.

#### Die eigene Piratenbasis

Je mehr Rohstoffe wir entdecken, desto mehr lässt sich im Anschluss auch craften. Und Windrose punktet diesbezüglich mit einer riesigen Menge an Gegenständen, die wir nach und nach erforschen können. Das fängt mit Erweiterungen für die Werkbank an und hört

mit neuen Bauelementen für das eigene Zuhause auf.

Das Bauen der Basis macht aufgrund von etlichen Möglichkeiten viel Spaß und lässt unserer Kreativität viel Freiraum. Erschaffen wir eine klassische Holzhütte oder doch eine Steinfestung – diese Entscheidung lässt uns das Spiel aufgrund etlicher, verschiedener Materialien offen.

Es kommen sowohl Schönbauer als auch Baumuffel auf ihre Kosten, denn das System ist recht simpel gehalten. Vor allem bei Dächern fehlen uns aber noch ein paar passende Formen, um unser karibisches Traumhaus auf die Beine zu stellen. Wir können zwar Größe,

Rotation und Richtung festlegen, manche Objekte wirken aber noch nicht zu 100 Prozent stimmig zu den restlichen Teilen.

Mit ein wenig Feinjustierung im Verlauf der Early-Access-Phase können die Entwickler aber sicherlich auch noch in diesem Punkt ein paar Verbesserungen einbringen. Die Möglichkeiten sind zwar bereits vielfältig, aber für die perfekte Piratenheimat schaden zusätzliche Bau-Features definitiv nicht.

#### Riesige Spielwiese

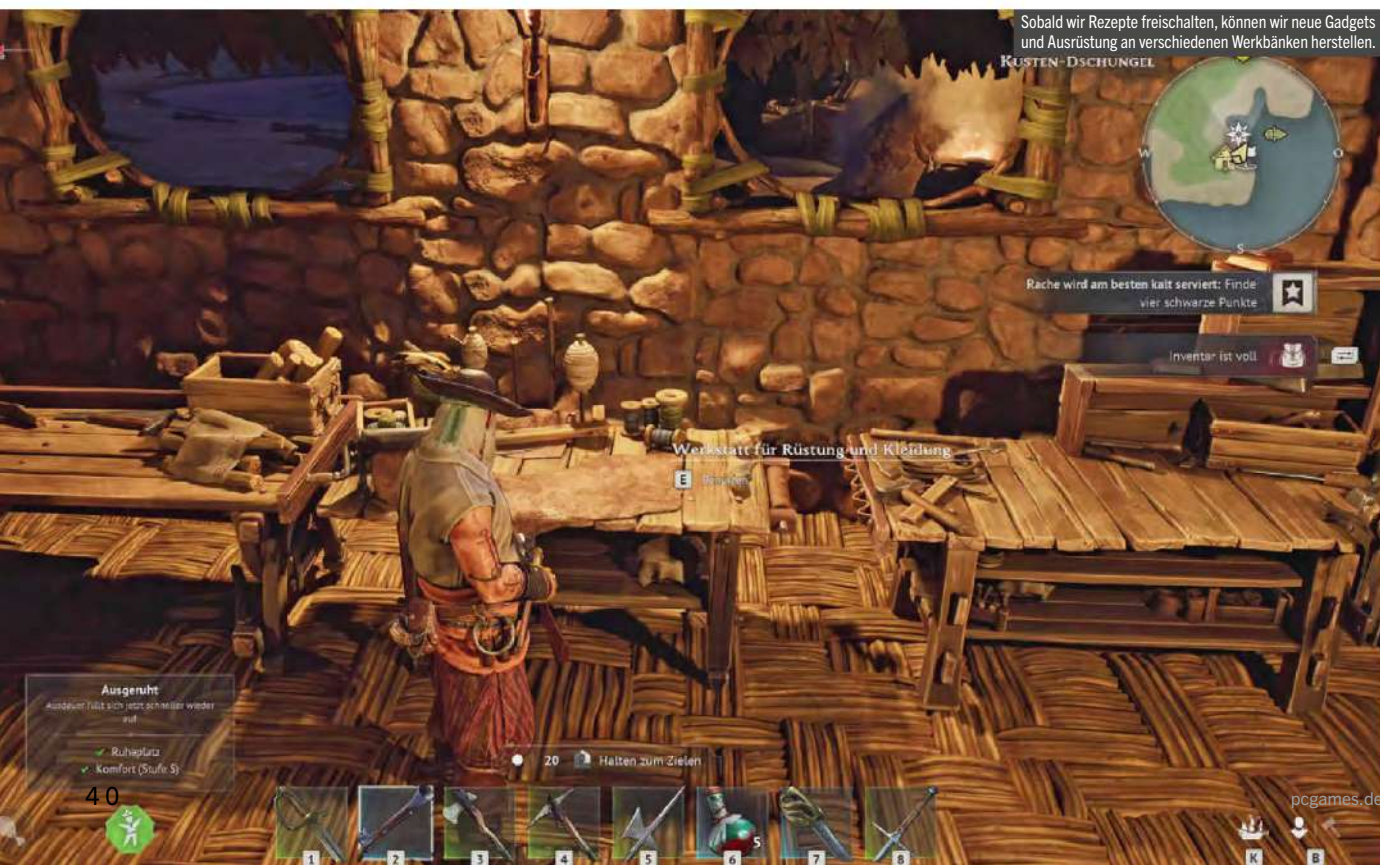
Eine weitere große Stärke von Windrose ist die gigantische Spielwelt. Sobald wir zum Beginn des Abenteuers auf unserer Startinsel

spawnen und mit der Erkundung loslegen, ist das lediglich ein Bruchteil der gesamten Fläche. Für die Early-Access-Phase bietet der Titel bezüglich Open World bereits viel Umfang. Zur Wahrheit gehört zwar dazu, dass der Großteil der Spielwelt aus den Weiten des Karibischen Meeres besteht, doch wir treffen einerseits auf hoher See immer wieder auf andere Schiffe und andererseits entdecken wir zwischendurch Inseln zur Erkundung.

Dort finden wir feindliche Lager, versteckte Ruinen und Abbaubereiche, um an bessere Ausrüstung zu kommen und Schätze zu plündern. Die Areale strotzen nicht gerade vor Abwechslungsreichtum, das ist aber gar nicht weiter schlimm, sondern viel mehr realistisch. Auf Inselketten befinden sich häufig dieselben Rohstoffe, doch es gibt im Spielverlauf weitere Biome mit anderen Pflanzen, Tieren und Gefahren.

Die Erkundung in Windrose hält für uns immer eine Überraschung parat und sorgt aufgrund der freischaltbaren Rezepte für dauerhaften Entdeckerdrang. Dabei fordert uns das Spiel schon heraus, denn wo wir welche Items finden, müssen wir selbst herausfinden. Aber unter anderem dieser Punkt macht eine gute Survival-Erfahrung aus.

Um von einer Insel zur nächsten oder zu einem bestimmten Auftrag zu kommen, braucht es aufgrund der riesigen Spielwelt dafür ordentlich Geduld. Mit unse-







rem kleinen Beiboot sind wir zum Start des Abenteuers teilweise Minuten auf dem Wasser unterwegs, ohne dass etwas passiert. Sobald wir nach fünf bis sechs Spielstunden unsere Ketsch auf Vordermann gebracht haben und in See stechen, gehen die Fahrten ein wenig schneller.

Immerhin dürfen wir auf dem Weg von A nach B unserer Crew bei der Arbeit zusehen, Seemannsli-







der anstimmen und uns jederzeit frei auf dem Schiff bewegen. Theoretisch können wir auch zu jedem Zeitpunkt von Bord springen, auf hoher See ist das aber nicht zu empfehlen, da unser Pirat bei fehlender Ausdauer schnell ertrinkt.

Um uns die langen Wege zu ersparen, dürfen wir mit den richtigen Rohstoffen Schnellreiseportale herstellen, die uns innerhalb von wenigen Sekunden auf die Insel unserer Wahl bringen. Wir benötigen dafür lediglich Kupfer und Holz. An manchen Quest-relevanten Orten wie der Pirateninsel Tortuga finden wir solche Portale auch und können sie jederzeit nutzen.

#### Auf der Suche nach Verbündeten

Auf unseren Touren und während Aufträgen treffen wir immer wieder auf Charaktere, die bestimmten Fraktionen angehören. Manche von ihnen geben uns Nebenaufträge, andere wiederum verkaufen uns Güter, Ausrüstung und Waffen. Vor allem auf Tortuga tummeln sich verschiedene Gruppierungen wie die Bruderschaft der Küste und abtrünnige Bukaniere. Von besiegten Feinden erhalten wir Insignien, die wir dort bei Kopfgeldhändlern loswerden können und dafür Ruf-Punkte bei der jeweiligen Fraktion erhalten.

Durch das erhöhte Ansehen verkaufen uns die zugehörigen Händler ihre bessere Ware und unser Charakter wird durch stärkere Ausrüstung widerstandsfähiger

und teilt mehr Schaden aus. Wir haben ab einem gewissen Level und Betrag außerdem die Möglichkeit an Schatzkarten und neue Rezepte zu gelangen. Wenn wir ordentlich Schotter rüberwachen lassen, können wir auch Crewmitglieder anheuern, wodurch die Ressourcenherstellung teilweise deutlich vereinfacht wird und weniger Rohstoffe benötigt.

Über das Pausenmenü dürfen wir außerdem nach einem Levelaufstieg noch Talente und Fortschrittspunkte verteilen, um besondere Fähigkeiten freizuschalten und unsere Figur ganz simpel zu verbessern. Während wir im Rang steigen, bleiben unsere Feinde auf ihrem Level. Haben wir anfangs also noch Schwierigkeiten im Kampf gegen Wildschweine und

Riesenkrabben, schnetzeln wir uns im weiteren Verlauf relativ leicht durch bestimmte Gegnertypen.

#### Spaßige Kämpfe mit Balancing-Problemen

Das gilt aber größtenteils nur für Tiere und mystische Widersacher wie Ertrunkene. Blackbeards Schergen setzen uns in den Kämpfen dagegen immer wieder zu. Win-







drose kann sowohl allein als auch im Koop-Modus mit bis zu drei Mitspielern gezockt werden und die perfekte Feinjustierung in den Auseinandersetzungen muss der Survival-Titel noch finden. Sobald wir solo unterwegs sind und mehr als zwei Gegner auf uns losgehen, kommen wir schnell in größere Probleme, denn viele Treffer steckt unser Charakter nicht weg.

Deswegen ist es wichtig, in der Nähe ein Zelt als Wiedereinstiegspunkt aufzuschlagen, um nicht den kompletten Weg erneut auf uns nehmen zu müssen. Sollte sich bereits ein Schnellreiseportal auf der Insel befinden, kann das Ableben ebenfalls verschmerzt werden, denn unser verlorengelassenes Inventar bleibt am Todespunkt zurück.

Das Gameplay ist insgesamt simpel gehalten: Wir haben mit unserer Nahkampfwaffe einen leichten und einen schweren Angriff. Der schwere Angriff bringt allerdings recht wenig, da er Widersacher nur selten betäubt und wir im Moment des Ausholens sowie nach dem Schlag kurz wehrlos sind. Eine Tempoanpassung oder mehr Schaden könnte das kleine Balancing-Problem aber recht einfach lösen.

Außerdem können wir gegnerische Angriffe blocken. Drücken wir die Taste im richtigen Augenblick, ist unser Feind betäubt und wir können ihn ohne Gegenwehr angreifen. Ziemlich viel Bumms besitzen Schusswaffen. Vor allem die



Donnerbüchse, eine Schrotflinte, hat es uns angetan. Feuern wir unsere Stein- oder Kupferkugeln auf die Feinde, fliegen die nämlich erst einmal ein paar Meter zurück.

Um Munition zu sparen, ist in den Auseinandersetzungen häufig ein Mix aus Nahkampf- und Fernkampfangriffen der Weg zum Erfolg. Gerade für Solospieler kann Windrose aber dennoch hin und wieder frustrierend sein, denn während sich die Feinde gegen eine Gruppe aufteilen, stürmen sie in der Masse meistens auf eine Person zu.

## MICHAEL MEINT

„Um dieses Survival-Spiel kommen Fans des Genres dieses Jahr nicht herum!“



Piraten Spiele gibt es tatsächlich nicht wie Sand am Meer. Deswegen finde ich es erfreulich, dass es neben dem kommenden Remake von Assassin's Creed: Black Flag wieder einmal Futter für Seeräuber-Fans gibt. Skull and Bones von Ubisoft wurde schließlich recht schnell zum Kielholen geschickt. Windrose macht in der Early-Access-Phase bereits viel richtig und überzeugt mich direkt mit einer schicken Spielwelt und tollen Seekämpfen.

Als Solo-Kapitän hatte ich es aber häufig auch nicht so leicht und musste im Menü erst ein paar Anpassungen treffen, um mein Spielerlebnis durchweg positiv zu gestalten. Als vierköpfige Piratencrew sieht die Welt dagegen deutlich anders und entspannter aus. Aber genau für solche Balancing-Schwierigkeiten ist eine Early-Access-Phase da und ich bin mir sehr sicher, dass die Entwickler auch diese Probleme noch in den Griff bekommen.





**Genre:** Rennspiel  
**Entwickler:** Playground Games  
**Hersteller:** Xbox Game Studios  
**Termin:** 19. Mai 2026

# Forza Horizon 6

Fans von Arcade-Action dürfen schon bald Vollgas geben. Forza Horizon 6 startet mit Japan-Setting ab Mai durch. Wir haben die Open World inklusive Tokio bereits erkundet.

Von: Michael Grünwald





**F**orza Horizon ist die Rennspielmarke schlechthin, wenn es um Arcade-Action geht. Schon seit Teil eins begeistert die Reihe die Fans mit brachial schnellen Events, einer hübschen offenen Welt und einem riesigen Fuhrpark. Nach den USA, Frankreich, Italien, Australien, Großbritannien und Mexiko geht mit dem Release des neuen Ablegers für viele ein Traum in Erfüllung. Die Location in Japan passt für die Forza-Horizon-Reihe perfekt.

Das Land der aufgehenden Sonne besitzt eine ausgeprägte Autokultur und Tuning-Szene, außerdem feiern nach Teil fünf in Mexiko die Jahreszeiten ihr Comeback. Dennoch stellt sich immer noch die Frage, ob das kommende Rennspiel dem bisherigen Muster treu bleibt. Denn durch den Erfolg steigt auch die Erwartungshaltung. Alt-eingesessene Forza-Horizon-Fans können wir direkt beruhigen, denn die meisten Features verändern sich kaum. Genau dieser Stillstand macht sich in unserer Vorschau-Version aber definitiv auch negativ bemerkbar.

#### Big in Japan

Doch fangen wir mit einer der Stärken von Forza Horizon 6 an, denn die Spielwelt liefert einmal mehr komplett ab. Japan ist seit langer Zeit ein Wunsch der Fans und die Umsetzung ein logischer

Schritt für das Entwicklerteam. Es gibt dort schließlich alles, was die Reihe bislang ausgezeichnet hat – wunderschöne Gebiete, eine abwechslungsreiche Natur, plötzliche Wetterwechsel und eben die Faszination fürs Automobil.

Japaner lieben schnelle Fahrzeuge sowie Tuning und beides spielt in Forza Horizon eine große Rolle. Das Horizon Festival ist nun also zu Gast in Tokio und Umgebung. Ja, richtig gehört! Während das Hauptaugenmerk in den Vorgängern auf weitläufigen, ländlichen Arealen liegt, gibt es im sechsten Teil auch einen riesigen Abschnitt in der Metropole.

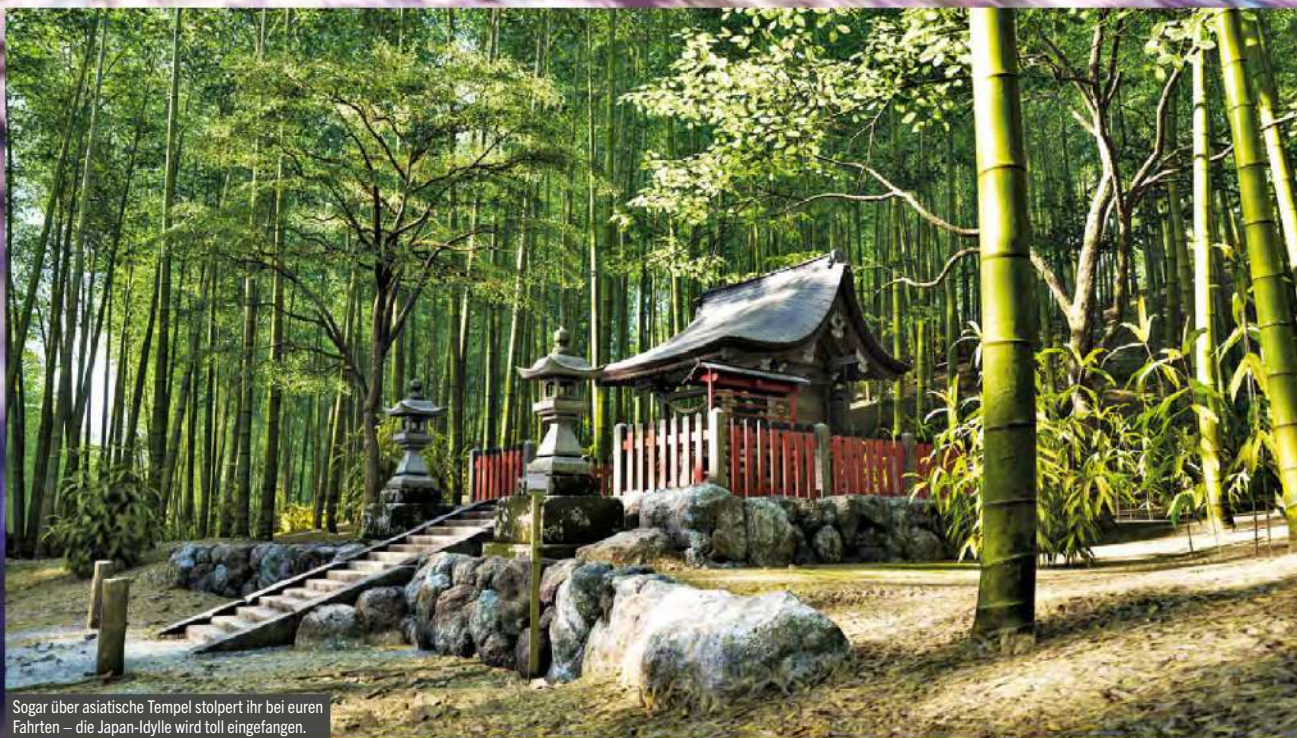
Obwohl das Stadtgebiet bei weitem das größte in der gesamten Reihe ist, stellt es nur einen winzigen Part der kompletten Karte dar. Japan fällt nochmal größer aus als Mexiko im direkten Vorgänger. Schon in unserer Preview-Version lässt Forza Horizon 6 dabei die Muskeln spielen, denn trotz der gewaltigen Map sind die verschiedenen Areale äußerst abwechslungsreich.

Neben der Hauptstadt gibt es noch ländliche Regionen mit gewaltigen Anbauflächen, dichte Wälder, Strände und ganz im Norden einen schneebedeckten Berg inklusive Skigebiet. Nachdem die Anspielmöglichkeit noch keine Jahreszeiten beinhaltet und lediglich Frühling zur Verfügung steht,



Schneebedeckte Berge, Kirschblüten, getunte Fernost-Flitzer – die Atmosphäre in Forza Horizon 6 macht bereits in der frühen Version einiges her.





Sogar über asiatische Tempel stolpert ihr bei euren Fahrten – die Japan-Idylle wird toll eingefangen.

können wir immerhin in der Nähe des Berges über Schnee und Eis düsen. Im fertigen Spiel dürfte die Chance auf Schnee im Winter überall auf der Karte größer sein. Bis dahin nehmen wir aber auch mit den blühenden Kirschblütenbäumen Vorlieb, denn die machen die Umgebungen im Frühling direkt noch eine Ecke schöner.

Die Spielwelt wird das große Aushängeschild von Forza Horizon 6, so viel ist jetzt schon sicher. Wir müssen uns zwar daran gewöhnen, dass uns der NPC-Verkehr auf der anderen Seite entgegenkommt,

schließlich fährt man in Japan links, aber das funktioniert ziemlich schnell und spielt im Titel auch eher eine untergeordnete Rolle.

#### Tokyo Drift

Wenig überraschend überzeugt außerdem das Gameplay in Forza Horizon 6. Wie schon in den Vorgängern überwiegt actionreiches Fahrverhalten. Es geht nicht um die Ideallinie, die perfekte Positionierung oder gekonnte Überholmanöver wie in Simulationen, sondern um Spaß, Style und Geschwindigkeit. Wir erhalten Erfahrungspunk-

te nicht nur, wenn wir Rennen gewinnen, sondern auch für Drifts, Highspeed, Schlängeln durch den Gegenverkehr und Zerstörung. Wie schon in den Vorgängern bleibt es nicht bei Wettbewerben auf Asphalt, auch Offroad-Events stellen uns auf die Probe.

Um schneller von A nach B zu kommen, düsen wir zwischendurch buchstäblich über Stock und Stein und mähen alles um, was nicht aus dem Weg springt. Leitplanken, Schilder, Zäune und sogar Bäume sind auch im neuen Teil nicht vor uns sicher. Sogar Bäume mit di-

ckeren Stämmen halten uns dieses Mal nicht auf, das war in Forza Horizon 5 noch anders.

Das passt auch zum restlichen, arcadigen Handling. Durch die Zerstörungsmöglichkeiten bleiben wir nur selten an Kanten hängen und können mit Volldampf durch Städte und Wälder brettern. Wie schon in den anderen Teilen steht der actionreiche Spaß im Fokus und das gelingt erneut perfekt. Wie immer lassen sich die Autos in Forza Horizon einwandfrei mit einem Gamepad kontrollieren, aber auch Lenkräder werden wieder unterstützt. Außerdem dürfen wir sämtliche Fahrhilfen abschalten, um unser Erlebnis je nach Belieben anzupassen.

#### Ein Umfangmonster

In unserer Preview-Version steht uns nur ein minimaler Anteil an Fahrzeugen zur Verfügung. Während uns im fertigen Spiel ein gigantischer Fuhrpark von über 550 Vehikeln erwartet, müssen wir für die Vorschau mit einer Handvoll Vorlieb nehmen. Zu den gewonnenen Autos kommen aber noch in der Spielwelt gefundene dazu. Wir können schließlich an bestimmten Orten Gebrauchtwagen aufspüren, die deutlich günstiger zu erhalten sind. Das Händlermenü, in dem wir Fahrzeuge kaufen, steht uns dagegen noch nicht zur Verfügung. Für einen guten Ersteindruck reichen die bereits vorhandenen Karren aber definitiv.



Wenn in den realen Großstädten so wenig Verkehr wäre wie in Forzas Tokio, gäbe es deutlich weniger Stress nach Feierabend.





Auch durch vereiste Schluchten rasen wir im neuen Forza Horizon – eine nette Abwechslung zu weitläufigen Open-World-Strecken.

Neben den insgesamt 662 Straßen und etlichen Sehenswürdigkeiten, die wir im fertigen Spiel erkunden, bekommen wir zudem erneut etliche Rennen, PR-Stunts und Sammelgegenstände vorgesetzt. Die Abwechslung stimmt, der Einfallsreichtum lässt bis jetzt aber zu wünschen übrig.

Das ist Klagen auf hohem Niveau, schließlich begeistert Forza Horizon 6 dennoch, ein paar neue

Features oder Nebenaufträge dürften es aber schon sein. Die PR-Stunts bestehen unter anderem wieder aus Radarkontrollen, Driftzonen und gewaltigen Sprüngen. Auch die Werbeschilder, die beim Umfahren Extra-Erfahrungspunkte bringen, sind wieder im Spiel. Und genau genommen bleiben im Endeffekt eben auch die Events identisch zu den Wettbewerben der Vorgänger. Wir rasen

in hohem Tempo gegen die Zeit oder gegen NPC-Konkurrenten und im fertigen Spiel auch gegen andere Spieler.

Das macht Laune, aber in einer abgedrehten Reihe wie Forza Horizon geht definitiv noch ein wenig mehr. Der Hot-Wheels-DLC aus dem direkten Vorgänger ist dafür ein gutes Beispiel. Der riesige Erfolg von Forza Horizon 5 konnte aufgrund seines immensen

Umfangs für den neuen Teil ein Problem darstellen. Die Erwartungshaltung der Fans ist gewaltig und das Japan-Setting allein wird nicht ausreichen, um die meisten zufriedenzustellen.

#### Zu wenig Verkehr und Beleuchtungsprobleme

Ausgerechnet die Hauptstadt Tokio macht außerdem das Metropolis-Feeling zunichte. Auf den



Auch eine Cockpitperspektive darf in Teil sechs natürlich nicht fehlen. Allgemein können wir durch einige Einstellungsmöglichkeiten deutlich mehr Realismus ins Spiel zaubern.



In manchen Rennen gibt es ein regelrechtes Partikelfeuerwerk um unsere Fahrzeuge. Funken, Wasserspritzer und Dreck fliegen ständig umher.

POSITION 3/12



In den Offroad-Wettbewerben sammeln wir wieder ordentlich Airtime. Neben gewaltigen Sprüngen sind aber auch Wasserdurchfahrten in die Events integriert.



Spieler ersetzt. Es kann aber sein, dass die Entwickler bis zum Release die Regler der Verkehrsdichte noch ein wenig nach oben drehen. Es wäre wünschenswert, um ein natürlicheres Erlebnis auf den Straßen zu bekommen. Vor allem bei der Einfahrt in Tunnel gibt es außerdem noch deftige Beleuchtungsschwierigkeiten. Plötzlich bricht Tageslicht durch Decke sowie Wände und sorgt für eine interessante, ungewollte Lichtshow. Den Entwicklern sind die Probleme aber bekannt und bis zum Release kann sich daran noch etwas ändern.

An manchen Orten kommen ähnliche Beleuchtungsfehler ebenfalls vor. Das Licht beginnt zu flackern und verwandelt Tokio in einen Club, der es mit Stroboskoppeffekten ein wenig zu gut meint. Auch an diesen Stellen müssen die Entwickler zur Veröffentlichung nachbessern.

#### Optischer Leckerbissen mit packendem Sound

Trotz der kurzen Bildfehler sieht Forza Horizon 6 aber atemberaubend aus. Obwohl die Grafik in der Reihe noch nie ein Problem war, setzt der neue Teil die Messlatte

Straßen ist nämlich ziemlich wenig los. Wir spielen zwar immer noch Forza Horizon und möchten auf gar keinen Fall einen Stau-Simulator, aber es herrscht größtenteils noch zu viel Leere, um für Immersion zu sorgen.

Auch außerhalb Tokios auf den Land- und Schnellstraßen begegnen wir lediglich wenigen NPCs. Einige davon sind sogenannte Drivatars, die wir zu kurzen Rennen herausfordern können. Im fertigen Spiel werden die durch echte

Die einen lieben sie, die anderen hassen sie: In der japanischen Tuning-Szene stehen Drift-Rennen aber auf der Tagesordnung.





Obwohl wir Zäune, Leitplanken und ganze Bäume niedermähen, bleiben unsere Autos größtenteils unbeschädigt. Nur ein paar Kratzer und Beulen zieren nach Crashes die Karosserie.



Camera Type



Side Dolly

Select Exit Camera Angle

Während wir über den Highway düsen, ragen im Hintergrund sowohl die Wolkenkratzer Tokios als auch der Mount Fuji empor.



nochmal höher. Die Location in Japan zeigt die ganze Power der Xbox Series X, die wir für unsere Preview verwenden. Von wunderschönen Landschaften über Neonlichter bei Nacht bis hin zu grandiosen Wassereffekten im Regen und Flussschiffen glänzt der Titel mit einer fantastischen Optik.

Die restliche Beleuchtung macht in der Spielwelt ansonsten ebenfalls einen Top-Eindruck. Es sind nur die wenigen, flackernden Orte, die das positive Gesamtbild stören. Wenn die Entwickler das in den Griff bekommen, gibt es zum Release auch technisch einen Leckerbissen.

Dazu passt auch das fulminante und abwechslungsreiche Audiodesign der Motoren. Wir hören direkt, wie viele Pferdestärken unter der Haube stecken und das gehört zu einem Rennspiel dazu. Wie schon in den Vorgängern gibt es außerdem einen gelungenen Soundtrack auf die Ohren. Die elektronische Musik passt genauso gut wie immer wieder eingestreute japanische Klänge.

Zu guter Letzt verraten wir noch, wie es um das Schadensmodell und Tuning-Möglichkeiten bestellt ist. Unsere Fahrzeuge bekommen leichte Dellen ab und werden bei Berührungen rundher-

um verkratzt, wie wir es schon aus den Vorgängern kennen. Auch Leistungseinbußen bei zu starken Schäden werden wieder den Weg ins Spiel finden, was wir aber optional ausschalten können.

Das Tuning wurde passend zum Japan-Setting erweitert, schließlich ist diese Szene dort breit aufgestellt. Sowohl optisch als auch leistungstechnisch besteht die Möglichkeit, unsere Autos ordentlich aufzupumpen. Näher an das beliebte Need for Speed: Underground kommen wir derzeit wohl nicht mehr heran.

Der Ersteindruck von Forza Horizon 6 ist definitiv stimmig, eine Revolution bleibt aber aus. Wir bekommen bislang die gleiche Spielerfahrung wie in den

Vorgängern inklusive einer wunderschönen Open World im Land der aufgehenden Sonne. Für Hardcore-Horizon-Fans ist der Ti-

tel ein absolutes Muss, wer allerdings bisher mit der Reihe nichts anfangen konnte, wird auch mit Teil sechs nicht warm.

## MICHAEL MEINT

„Wer die Horizon-Reihe mag, wird Teil sechs lieben!“



Obwohl ich eher im Sim-Racing zuhause bin, komme ich um die Forza-Horizon-Reihe nicht herum. Die Arcade-Rennen machen mit ihrer Action und dem hohen Vollgasanteil jede Menge Spaß, und auch die Locations sind in jedem Teil atemberaubend schön umgesetzt. Mit Japan folgt jetzt ein logischer Schritt für die Reihe und die Umgebung ist der eindeutige Star des Spiels. Ich muss gar nicht lange spielen, um mich sofort in

die blühenden Kirschblütenbäume, das Skigebiet und die restlichen hübschen Umgebungen zu verlieben. Ich sehe allerdings auch ein Problem auf Forza Horizon 6 zurollen. Der beliebte Vorgänger war ein gewaltiges Umfangsmonster und hat vieles richtig gemacht. Ob Teil sechs zum Release daran anknüpfen kann, bleibt abzuwarten. Ich freue mich auf jeden Fall auf das fertige Spiel, bin aber noch nicht hundertprozentig überzeugt.



# Diablo 4: Lord of Hatred

Blizzard bleibt auf Kurs: Das zweite Add-on zu Diablo 4 krepelt das Spiel nicht um, liefert aber mehr von dem, was eh gut war. Unser Highlight: die düstere Kampagne, in der wir Mephisto gewaltig die Hörner stutzen!

Von: Felix Schütz

**PC Games**  
Seit 1992 WISSEN, WAS GESPIELT WIRD.

**HIT  
Award**

**Genre:** Action-RPG  
**Entwickler:** Blizzard Entertainment  
**Hersteller:** Blizzard Entertainment  
**Termin:** 28. April 2026  
**USK:** ab 16 Jahren

**K**lick, klick, klick. Monster gehen blutig zu Boden, der Erfahrungsbalken wächst und legendäre Beute klatscht mit einem satten „Pling!“ vor unsere Füße. Diablo, möchte man meinen, ist eine herrlich simple Angelegenheit. Doch aus dem legendären Beuteklopper ist schon lange ein Streitthema geworden. Viele Spieler lieben die Reihe immer noch heiß und innig, schließlich wurde auch Teil 4 zum Kassenschlager. Trotzdem kommt der Blizzard-Hit bei manchen Teilen der Community einfach auf keinen grünen Zweig: Zu casual, zu wenig Klassenvielfalt, zu wenig Langzeitmotivation werfen sie dem Spiel vor.

Das erste Add-on Vessel of Hatred (2024) sollte das Ruder eigentlich herumreißen und die enttäuschten Fans abholen, doch die Neuerungen gingen ihnen nicht weit genug. Nun ruhen alle Hoff-





nungen auf Lord of Hatred, der zweiten Erweiterung, die am 28. April an den Start ging und sich viel vorgenommen hat: Laut Blizzard erreicht die Geschichte um Mephisto, Herrn des Hasses, hier ihren dramatischen Höhepunkt, man verspricht den ultimativen Showdown zwischen Gut und Böse, Himmel und Hölle – und vielleicht auch zwischen Fans und Kritikern. Denn Lord of Hatred will auch natürlich das Gameplay voranbringen und nebenbei brandneue Klassen, Inhalte und Langzeitspaß liefern. Wir haben das neue Add-on durchgespielt, den röstfrischen Hexenmeister getestet und uns ins überarbeitete Endgame gestürzt. Kann sich Lord of Hatred in einem Atemzug mit Reaper of Souls oder Lord of Destruction nennen? Bleibt ein Weilchen und hört zu!

#### Überblick: Was ist neu in Diablo 4: Lord of Hatred?

In der zweiten Erweiterung für Diablo 4 erwarten euch diese Inhalte:

- Fortsetzung der Story-Kampagne, die das Finale der „Age of Hatred“-Geschichte rund um Mephisto erzählt
- Neue Klassen: Hexenmeister und Paladin (Letzterer ist für Vorbesteller bereits spielbar)
- Neues Gebiet: Skovos, die Insel der Amazonen im Westen von Nahantu
- Neue Nebenquests, Ereignisse, Dungeons, Gegnertypen, Bosse und mehr

Lord of Hatred bringt zwei neue Klassen, Hexenmeister und Paladin.



- Neues Crafting-System: Horadrimwürfel
- Neues Ausrüstungs-System: Talisman, der mit neuen Upgrades und Set-Gegenständen bestückt wird
- Neue Endgame-Mechanik: Kriegspläne
- Neue Endgame-Mechanik: Echo des Hasses
- Neuer Zeitvertreib: Angeln

Zusätzlich gibt es zum Launch von Lord of Hatred auch einen kostenlosen Patch für das Basisspiel, der

Quality-of-Life-Verbesserungen und zahlreiche Anpassungen an Klassen und Balancing mitbringt:

- Überarbeitung der Talentbäume für alle Klassen (einige Varianten gibt's nur für Käufer von Lord of Hatred)
- Neue Schwierigkeitsstufen bis Qual 12
- Neue Levelgrenze: Stufe 70
- Neue Lootfilter-Funktion
- Neue Kartenansicht, die sich transparent über das gesamte Bild einblenden lässt
- Detailverbesserungen z.B. eine

neue, optionale Zielführung für Quests

Genau wie bei Vessel of Hatred gibt's also eine ganze Menge neuer Inhalte und Upgrades, die sich Blizzard aber auch was kosten lässt: 40 Euro müsst ihr für das zweite Add-on hinblättern. Zumindest gibt's für den Preis aber auch gleich noch die erste Erweiterung „Vessel of Hatred“ mit dazu, das heißt: Für alle, die erst jetzt mit Diablo 4 einsteigen oder das erste Add-on schlichtweg nicht besitzen, ist das ein fairer Deal.



## Nun rollen die Köpfe

Zählt ihr auch zu denjenigen, die von der Kampagne in Vessel of Hatred etwas enttäuscht waren? Hattet ihr vielleicht auch das Gefühl, dass Blizzard hier nur die Weichen für etwas Größeres stellt? In dem Fall haben wir gute Nachrichten. Wer mag, kann mit jeder neuen Klasse direkt bei Lord of Hatred einsteigen und die früheren Kampagnen überspringen. Vorkenntnisse sind aber Pflicht, denn die Geschichte knüpft natürlich an Vessel of Hatred an und beginnt schon im spektakulär gerenderten Intro mit einer faustdicken Überraschung. Ob man die gut oder schlecht findet, sei mal dahingestellt. Doch zumindest zeigt Blizzard schon in der Einführung klar, dass sie diesmal keine halben Sachen machen.

Danach bewegt sich erst mal alles in den üblichen Bahnen und fast könnte man glauben, Blizzard verfällt in sein altes Erzählschema: Wieder läuft man Hinweisen und Prophezeiungen hinterher, stiefelt durch muffige Gruften, Archive und Tempel. Zwischendurch landet man in Traumwelten voller Lore-Häppchen und stochert in uralten Erinnerungen herum, die alle irgendwie mit Liliths Vermächtnis und ihrem Schurkenvater Mephisto zusammenhängen, der diesmal in Gestalt eines Predigers durchs Land zieht und seine Pilger dabei nach Strich und Faden korrumpiert.

Und ja: Blizzard hat schon vorab verraten, dass Lilith in gewisser

Weise wieder mitmischen darf - das ist also kein Spoiler. Ihr Auftritt dürfte allerdings für Gesprächsstoff sorgen. Denn obwohl sich die Autoren redlich bemühen, ihrer Figur mehr Gewicht zu verleihen, legt sie für unseren Geschmack eine dermaßen flotte Kehrtwende hin, dass sie einfach nicht mehr so recht zum Hauptspiel passen will. Selbst Starcrafts Kerrigan hätte da bei manchen Story-Entscheidungen vermutlich irritiert die Augenbraue gehoben. Wer war hier eigentlich nochmal gut und wer böse?

## Diablo-Drama in Topform

Trotzdem ist die neue Kampagne nach Vessel of Hatred ein echtes Upgrade! Denn nach dem eher

gemütlichen Einstieg legt der Plot plötzlich kräftig zu. Alte Bekannte kehren zurück, wichtige Story-Fäden werden zusammengeführt – und vor allem landet man nun auf der Insel Skovos, einem brandneuen Gebiet, das sich im Südwesten der Map an Nahantu anflanscht und einen vergleichbaren Umfang bietet. Dort erwarten euch neue, wunderschöne Schauplätze, die mit ihrem Griechenland-Flair fast schon an Titan Quest erinnern. Auch ein finsternes, schick gestaltetes Vulkan-Gebiet steht auf dem Reiseplan und natürlich gibt's auch eine große neue Stadt voller Händler, Questgeber und so weiter.

Im Zentrum steht aber die Geschichte, denn Skovos wird von

den Amazonen regiert, die zwar schon seit Diablo 2 mitmischen dürfen, aber hier endlich ihren großen Auftritt haben. Dabei lernen wir auch ihre Anführerin Adreaona kennen, eine wichtige Figur, die großes Potenzial für die Handlung mitbringt. Leider wird ausgerechnet sie zu schnell abgehandelt, was auch damit zusammenhängt, dass die Geschichte nun immer flotter auf das große Finale zusteuert und das Tempo dabei mehrmals ins Straucheln gerät. Zähe Passagen, in denen man nur ein paar Schlüssel oder Artefakte sammeln muss, wechseln sich da unvermittelt mit dramatischen Sequenzen ab, in denen sich ein Bosskampf an den nächsten reiht und die Köpfe nur so



Mit Kriegsplanen (links) legt ihr euren Run fest, als Belohnung gibt's Fortschrittsunkte, die ihr in neue Modifikatoren (rechts) investiert.

Die Bosskämpfe sind ein Highlight von Lord of Hatred.





Wer mag, kann direkt mit der Kampagne von Lord of Hatred einsteigen, das klappt auch mit Level-1-Charakteren.



Typisch Blizzard: Die gerenderten Videos sind eine Pracht.

rollen. Etwas mehr Pausen oder die Möglichkeit, mehrere Ziele gleichzeitig zu verfolgen und sich den Plot so ein wenig einzuteilen, hätten der Erzählung vielleicht gutgetan.

Doch dafür gibt's auch jede Menge starke Momente! Gerade manche Bosskämpfe zählen klar zum Besten, was man bislang in der Reihe erlebt hat. (Dass sie auch etwas kniffliger ausfallen als im Hauptspiel, ist ein netter Bonus.) Toll sind auch die vielen kleinen Anspielungen und Details: Wenn eine Nebenquest plötzlich die Liebesgeschichte von Philios und Lycander behandelt, wenn auf einmal Musikstücke aus Diablo 1 und 2 erklingen oder alte Gesichter überraschend die Bühne betreten, dürfte das echten Fans ein Lächeln (oder Tränchen) ins Gesicht zaubern.

Hochwertige Zwischensequenzen, detailverliebte Schauplätze und eine tolle, orchestrale Musikkuntermalung sorgen dabei rund um die Uhr für dichte Atmosphäre und machen es uns leichter, über

das eine oder andere Logikloch (es ist eben Diablo!) hinwegzusehen.

Und so bekommt Blizzard am Ende noch ein überraschend rundes Finale zustande: Der dramatische Showdown mit Mephisto

schließt die „Age of Hatred“-Geschichte, die im Hauptspiel begann, stimmungsvoll ab und macht danach elegant den Weg fürs Endgame frei. Natürlich bleiben dabei noch zig Hintertürchen für künftige

Erweiterungen oder ein Diablo 5 offen, doch als vorläufiger Schlusspunkt funktioniert Lord of Hatred ziemlich hervorragend.

Mit rund 10 Spielstunden fühlt sich die Hauptquestreihe auch etwas länger an als Vessel of Hatred, wobei die Spielzeit natürlich stark von der eigenen Spielweise, dem Schwierigkeitsgrad und nicht zuletzt der Klasse abhängt. Denn Lord of Hatred bringt zwei frische Helden mit, den Paladin und vor allem den brandneuen Hexenmeister.

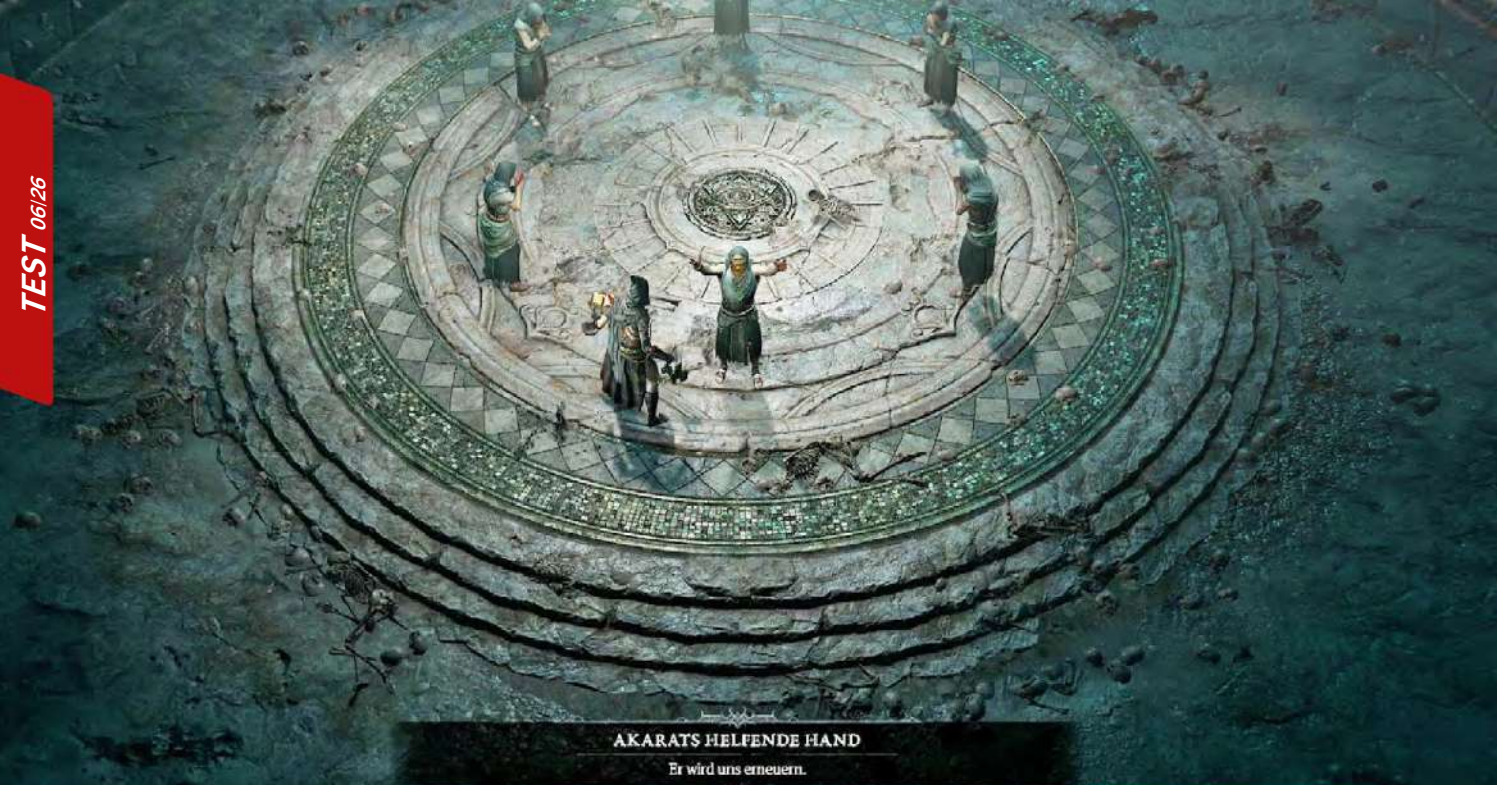
### Ein Herz für Dämonen: So spielt sich der Hexenmeister

Streng genommen bietet Lord of Hatred nämlich gleich zwei neue



Der Hexenmeister prözt mit visuell starken Zaubern und Dämonenbeschwörungen.





## AKARATS HELFENDE HAND

Er wird uns erneuern.

Finster: Mephistos Jünger opfern sich reihenweise selbst, um ihrem Meister zu dienen.



Das überarbeitete Skillssystem bringt mehr Vielfalt, wird dadurch aber auch ein wenig komplexer als zuvor.

eine gewisse Anzahl an Gegnern lynchen muss, um einen mächtigen Effekt freizusetzen, gehören ebenfalls zur Werkzeugkiste. Per Schattengestalt nimmt sich der Hexenmeister kurzzeitig aus der Schusslinie, andere Talente erzeugen kleine Flammengeschütze, verhexen Gegner für Bonusschaden oder lassen den halben Bildschirm in einer verheerenden Explosion hochgehen.

Ans Eingemachte geht's dann im unteren Bereich des Talentaumes. Dort könnt ihr zum Beispiel das Scheusal von Abaddon beschwören, einen gigantischen Dämon, der für eine Weile alles niedermäht, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Außerdem gibt's hier ein besonderes Talent, das den Hexenmeister selbst in eine Dämonengestalt verwandelt. Damit verbessern sich nicht nur Lebenspunkte und Angriffskraft, es stehen auch besondere Zaubersprüche zur Verfügung, die für ein wahres Effektgewitter sorgen. Optisch hier besonders cool: zwei riesige, dämonische Arme, die brutal durch die Gegnerreihen pflügen.

Die Klassenmechanik des Hexenmeisters ist wieder bewusst simpel gehalten: Ihr schaltet über eine besondere Questreihe einfach vier Seelensplitter frei. Das sind magische Steine, die man jederzeit durchwechseln kann, jeder davon mit drei wählbaren passiven Boni. Ihr sucht euch einfach den Splitter aus, der am besten eure Spielweise unterstreicht. Je nachdem,

spielbare Klassen: den Paladin und den Hexenmeister. Vorbesteller von Lord of Hatred konnten den Paladin allerdings schon Monate vor Release spielen, weshalb wir uns hier ganz auf den knackfrischen Hexer konzentrieren. Der spielt sich ein wenig so, als hätte man den Totenbeschwörer mit dem Zauberer gekreuzt und noch einen kräftigen Schuss Hexendoktor (aus Diablo 3) dazugetan. Wo der Paladin dicke Rüstungen und massig Ausdauer mitbringt, spielt sich der Hexenmeister fragiler und

chaotischer, viele seiner Skills füllen den Bildschirm mit Effekten und lassen nur noch erahnen, was da gerade abgeht.

Beim Hexenmeister dreht sich alles um seine Verbindung zur Dämonenwelt. Schon eine seiner Basisfertigkeiten besteht darin, Gefallene auf Gegner zu hetzen, die sie dann mit Dolchen beackern oder die sich einfach bei Kontakt in die Luft sprengen. Andere Talente rufen fliegende Schädel herbei, die Flammen auf Gegner spucken, dämonische Abwehrtürme neh-

men Feinde ins Visier und wer mag, lässt Dämonen wie Geschosse vom Himmel regnen oder als mächtige Kampfeinheiten aufmarschieren. Wichtig dabei: Die meisten dieser Talente erzeugen keine dauerhaften Pets wie beim Totenbeschwörer, sondern eignen sich nur für den kurzen Einsatz. Viele eurer Begleiter sind also schon nach ein paar Sekunden wieder verschwunden.

Natürlich kann der Hexenmeister aber auch anders. Magische Ketten, Flüche, Schwächungszauber und Beschwörungskreise, in denen man





Der Hexenmeister muss mehrere Dämonen bändigen, um vier zentrale Upgrades zu erlernen.

welchen Stein ihr gerade aktiviert habt, steht euch außerdem ein besonderer Diener zur Verfügung, etwa der gefräßige Dämonenwurm Laalish, der euch auf Schritt und Tritt folgt und Gegner einfach von der Bildfläche wegfuttert.

Egal, ob ihr gerade ballert, beschwört, verhext oder etwa aufspießt, ihr müsst stets zwei Ressourcen jonglieren: Zorn erneuert sich durch Kernfähigkeiten und ist

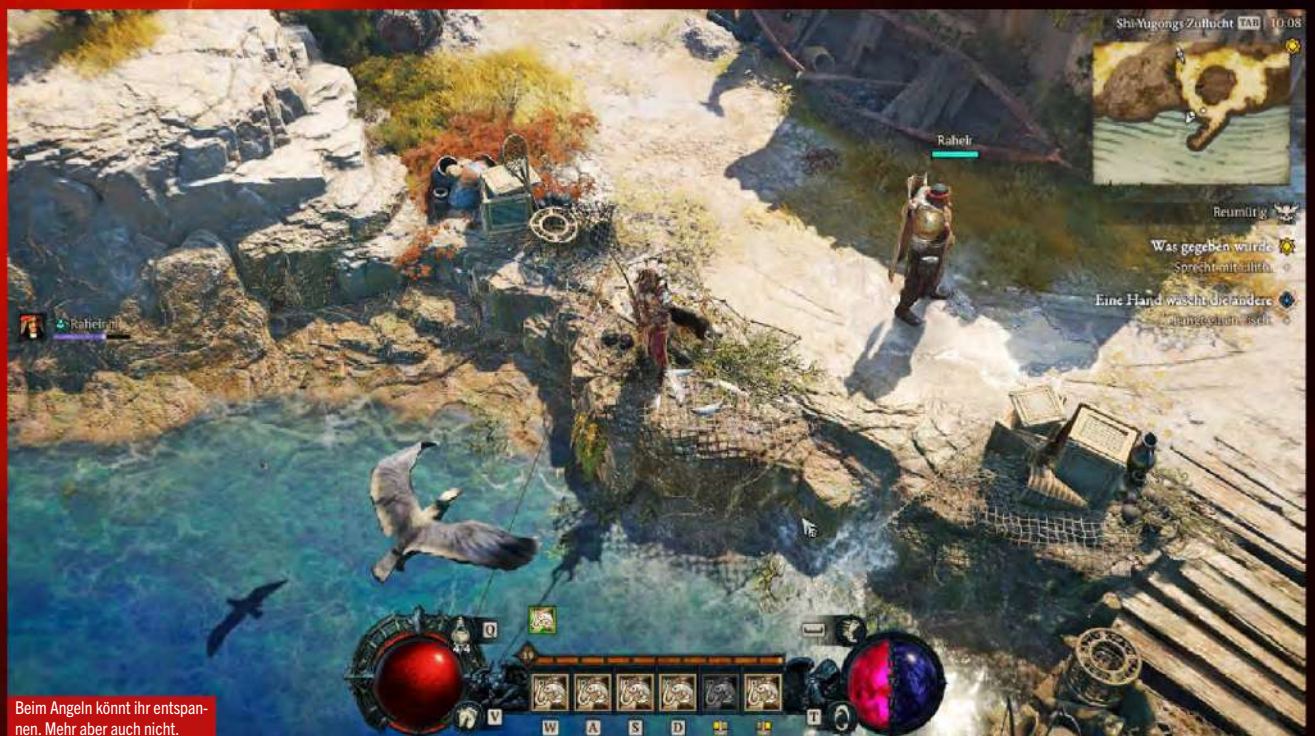
für einige Schadenstalente unverzichtbar, etwa die verdammt stylischen Grauensklauen, die auf kurze Distanz und mit der richtigen Skillung mächtig zuhauen. Dominanz dagegen tickt anders, die zweite Ressource erneuert sich nämlich nur langsam von selbst und ist sehr knapp bemessen – bis man da den Bogen raus und einen guten Rhythmus gefunden hat, kann schon ein wenig Zeit vergehen.

### Neue Talentbäume: Das ändert sich für alle Klassen

Überhaupt hat uns der Hexenmeister im Test viel mehr Eingewöhnungszeit gekostet als etwa der Geistgeborene aus Vessel of Hatred. Woran lag's? Klar, erst mal wollen viele neue Begriffe wie Dämonenkunde, Abgrundmagie, Okkultismus oder Höllenfeuer gelernt werden, das braucht ein wenig Eingewöhnungszeit. Hinzu

kommen die Dämonengestalt mit ihren besonderen Skills, dazu noch das Beschwören von besonderen Dämonen und die passiven Vorteile über Seelensplitter – da hat man ordentlich was zu lesen!

Doch es ist auch einfach die ungewohnte Fülle an Upgrades, denn Blizzard hat alle (!) Talentbäume einer Frischzellenkur unterzogen. Dadurch gibt es nun für jeden Skill deutlich mehr Upgrades und Vari-



Beim Angeln könnt ihr entspannen. Mehr aber auch nicht.



anten, was deutlich mehr Vielfalt beim Heldenbau verspricht. Im Fall des Hexenmeisters könnt ihr zum Beispiel für fast jedes Talent ein Upgrade wählen, das seine Gattung wechselt, das heißt: Da wird dann aus einem Okkultismus-Zauber plötzlich eine Höllenfeuerfertigkeit und greift damit auf andere Boni zu. Gerade beim Hexenmeister gibt es viele Effekte und Zustände, die sich gegenseitig beeinflussen. Das freut zwar diejenigen, die Bock auf Theorycrafting haben, andererseits gerät es für Einsteiger auch schlichtweg kniffliger, einen effektiven Build zu bauen, den man sich nicht erst im Internet ansehen muss.

Viele der Änderungen an den übrigen Talentbäumen gibt's übrigens kostenlos per Patch, einige Varianten davon werden allerdings nur freigeschaltet, wenn ihr Lord of Hatred gekauft habt. Doch egal, ob ihr das Add-on installiert habt oder nicht, die Änderungen haben es in sich. Die Levelgrenze erhöht sich auf Stufe 70, dafür fallen die passiven Vorteile im Talentbaum weg. (Sie werden nun durch die neu hinzugefügten Upgrades für jeden Skill aufgefangen.) Außerdem könnt ihr Talente nun nicht mehr mit fünf, sondern gleich 15 Punkten steigern – eine Änderung, die auf uns erst mal unnötig wirkt und gerade beim Respeccen, also der Umverteilung von Talentpunkten, sogar mehr Arbeit macht. Den Sinn dahinter haben wir jedenfalls nicht



Mächtige Dämonen heizen unseren Gegnern ein, allerdings bleiben die meisten nicht lange an unserer Seite.

kapiert. Wusste Blizzard etwa nicht, wohin mit den ganzen Punkten?

Klar ist aber auch: Wir hatten nur ein paar Tage Zeit, um uns mit Lord of Hatred zu beschäftigen und alle Neuerungen auszuprobieren. Da jede Klasse nochmal gründlich zu testen und die neuen Talentbäume auf mögliche Fallstricke abzuklopfen, war in dem Rahmen völlig unmöglich. Unsere Testversion war außerdem noch nicht hundertprozentig final, bis zum Release am 28. April zum Redaktionsschluss war also noch mit letzten Bugfixes und Balancing-Anpassungen zu rechnen.

Zumindest hat unsere Testzeit aber ausgereicht, um uns schon

mal mit den neuen Spielmechaniken und dem erweiterten Endgame zu beschäftigen, das euch in Lord of Hatred erwartet. Bei den Neuerungen finden sich auch zwei grundlegende Systeme, die eure Builds und das Handwerk kräftig erweitern. Außerdem hat Blizzard ein paar willkommene Features eingebaut, darunter auch den lange überfälligen Lootfilter.

#### Kriegspläne: Frischer Wind für das Endgame?

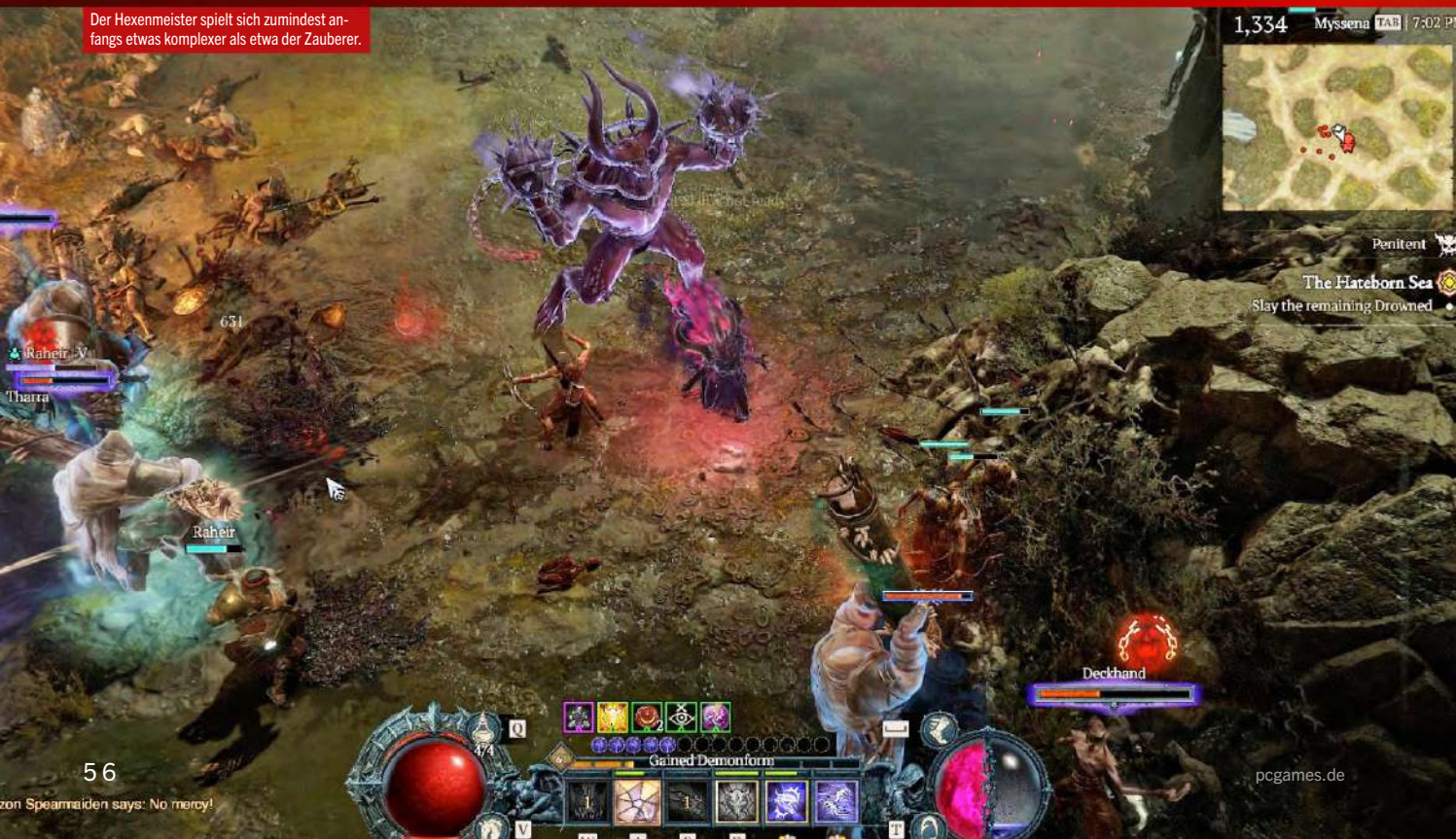
Gleich vorweg: Wenn ihr gehofft habt, dass sich das Endgame von Diablo 4 mit der Lord-of-Hatred-Erweiterung fundamental ändert, müssen wir euch enttäuschen. Es

gibt zwar neue Schwierigkeitsgrade, mit denen ihr euch das Spiel bis auf Qualstufe 12 regeln könnt. Die Auswahl an großen und kleinen Aktivitäten bleibt aber – zumindest auf den ersten Blick – unverändert.

Doch es gibt eine zentrale Neuerung, die frischen Wind ins Endgame bringen will: die Kriegspläne. Diese Mechanik wird nach dem Ende der Story-Kampagne freigeschaltet und ist im Grunde ein Planungs-Werkzeug, mit dem ihr euch verschiedene Endgame-Inhalte zu einem individuellen Run zusammenstellt.

Ein Beispiel: Im Kriegsplan-Menü wählt ihr als erste Aufgabe einen beliebigen Albtraum-Dungeon. Da-

Der Hexenmeister spielt sich zumindest anfangs etwas komplexer als etwa der Zauberer.





Zum ersten Mal in der Diablo-Geschichte lernen wir die Amazonen-Kultur aus der Nähe kennen.



Skovos bietet eine hübsche Abwechslung zu den Dschungeln von Nahantu, bleibt stilistisch aber nahe am Hauptspiel.

nach dreht ihr vielleicht eine Runde in der Grube des Werkmeisters oder stürzt euch für zwei Schatzkisten in die Höllenfluten. Und als Betthupferl dann vielleicht noch einen Unterschlupf-Boss wie Varshan oder Lord Zir. Habt ihr so eure Aufgabenreihe festgelegt, müsst ihr den Kriegsplan nur noch starten. Ab da könnt ihr bequem über die Karte von einem Ziel zum nächsten springen, lange Laufwege oder umständliches Heraussuchen von Zielorten entfällt – es geht einfach zügig von einer Aktivität zur nächsten.

Am Ende winken – natürlich – etliche Belohnungen und spezielle Ressourcen, die ihr für ein brandneues Handwerkssystem braucht (dazu später mehr). Außerdem sammelt ihr jetzt für sieben Endgame-Aktivitäten eigene Fortschritts-

punkte, darunter Höllenhorden, Flüsternder Baum, Albraumdungeons oder Unterstadt. Für jede dieser sieben Aktivitäten gibt es nun auch kleine Fortschrittsbäume, mit denen ihr euch das Erlebnis ein wenig anpassen, die Belohnungen verbessern oder die Herausforderung erhöhen könnt.

Ihr könnt so etwa hier festlegen, ob Bosse in Albraumdungeons die Chance haben, sich nach ihrem Tod wiederzubeleben. Oder man steigert die Monsterstärke, sorgt für zusätzliche Beutetruhen oder lässt einen besonderen horadrischen Altar erscheinen, der dann ein zufälliges Ereignis auslöst – das können besondere Reichtümer und Schatzgoblins sein, aber auch Nieten wie zum Beispiel das Beschwören des Schlächters.

Das Ziel dieser freischaltbaren „Upgrades“ ist klar: Sie sollen frischen Wind in die ganzen Endgame-Mechaniken bringen und neue Anreize schaffen, vielleicht auch mal etwas anderes auszuprobieren. Beim Flüsternden Baum könnt ihr zum Beispiel ein Upgrade freischalten, das dafür sorgt, dass Truhen manchmal verderbte Wurzeln enthalten. Wenn ihr die einpflanzt, entstehen daraus freiliegende Wurzeln, die neue, noch stärkere Feinde anlocken, die wiederum doppelte Belohnungen abwerfen.

Unsere Spielzeit reichte natürlich nicht aus, um das komplette Endgame mit den Kriegsplänen gründlich durchzutesten, doch der erste Eindruck ist positiv! Blizzard erfindet damit zwar nicht das Rad neu, aber die kleinen, wählba-

ren Änderungen und der schnelle Sprung von einer Aktivität zur nächsten machen definitiv Lust auf mehr. Wenn die Kriegspläne am Ende dafür sorgen, dass die Community wirklich länger am Ball bleibt als bisher, haben sie ihr Ziel erreicht – doch wie gut das Feature wirklich ankommt, lässt sich erst nach Release beurteilen.

## Echos des Hasses:

### Unkreativer geht's nicht

Anders sieht es beim Echo des Hasses aus, einer neuen, seltenen Endgame-Aktivität. Die besteht im Grunde aus einem stinknormalen Horde-Modus, in dem ihr in einer Arena eingesperrt seid, während immer mehr Monsterwellen spawnen. Euer Ziel ist es, so viele Gegner wie möglich wegzukloppen; dabei wird mit jeder Welle die Schwierigkeitsstufe erhöht. Kreativ geht anders! Immerhin werdet ihr danach mit reichlich Beute zugeschmissen. Außerdem bekommt ihr so die Chance, die Grenzen eures Builds auszutesten – auch wenn es dafür aus unserer Sicht deutlich reizvollere Aktivitäten gibt.

Trotzdem soll sich die Beutejagd in Diablo 4 künftig noch mehr lohnen. Dazu hat Blizzard zwei neue Spielmechaniken und ein paar Verbesserungen eingebaut, auf die viele Fans schon lange gewartet haben. Warum sich Blizzard damit so lange Zeit gelassen hat, weiß zwar kein Mensch, aber nun ist es endlich so weit.





Unsere Hexenmeisterin meldet sich in vielen Dialogen und Cutscenes zu Wort.



Mit Siegeln schalten wir bis zu sechs Slots im Talisman frei. Dort können wir dann mächtige Charms einsetzen, darunter auch einige mit Set-Vorteilen.

## Grüße aus Diablo 2: Der Horadrimwürfel ist zurück

Eine zentrale neue Endgame-Mechanik dürfte in Zukunft der Horadrimwürfel werden, den sich viele Kenner von Diablo 2 schon lange zurückgewünscht haben. Ihr schaltet das Ding erst gegen Ende der Story-Kampagne frei, was aber völlig in Ordnung ist – davor gibt es ohnehin schon mehr als genügend andere Crafting-Möglichkeiten.

Wie gewohnt packt ihr verschiedenste Gegenstände in den Horadrimwürfel, um sie zu verschmelzen, zu verändern oder in etwas komplett anderes umzuwandeln. Praktischerweise wird dazu gleich eine große Rezeptliste eingeblendet, die dabei hilft, den richtigen Kram aus dem Rucksack zu fischen. Ihr könnt Affixe neu auswürfeln, weiße Items zu legendärem Loot aufwerten, Runen erzeugen, einzigartige Beute

umwandeln und noch eine ganze Menge mehr. Was davon sinnvoll ist und wo Blizzard einfach nur alte Mechaniken neu verpackt hat, konnten wir in unserer Testphase noch nicht ausreichend abklopfen. Hier wird sich erst mit der Zeit zeigen, ob der Würfel wirklich sein volles Potenzial im Endgame entfaltet – und ob vielleicht noch mehr Rezepte existieren, die uns das Spiel nicht vorab verrät.

Für viele Rezepte benötigt ihr nun die neuen Ressourcen „Horadrisches Harz“ sowie „Urstaub“, der in sieben Seltenheitsgraden vorliegt. Hochwertigen Urstaub verdient ihr vor allem durch Endgame-Aktivitäten und über das Erfüllen von Kriegsplänen. So schließt sich der Beutekreis.

## Der Talisman: Endlich wieder grüne Set-Items

Lange hat sich Blizzard dagegen gewehrt, grüne Set-Gegenstände in Diablo 4 einzubauen. Doch nun haben sie endlich einen Weg gefunden, in Form des Talismans. Den erhaltet ihr schon früh während der Lord-of-Hatred-Kampagne, ab da findet ihr ihn als eigenen Menüpunkt im Inventar.

Der Talisman besteht aus zwei Teilen, Siegeln und Zaubern (Charms). Mit Siegeln schaltet ihr bis zu sechs Slots im Talisman frei, in die ihr anschließend Zaubersteinchen einsetzen könnt. Die Zaubere bieten unterschiedliche passive Boni, darunter Bewegungstempo, +1 auf bestimmte Skill-Kategorien oder ein dickes Plus auf Erfahrungspunkte.

Siegel und Zauber gibt es in verschiedenen Seltenheitsstufen, doch am reizvollsten sind natürlich die grünen Zaubere – die bringen nämlich wieder mächtige Set-Boni wie schon in Diablo 2. Allerdings sind uns in unserer Spielzeit keine



Varianten begegnet, die wirklich einzigartige Vorteile liefern, die sich auf die gesamte Spielweise auswirken können, so wie man es von legendären Items gewohnt ist. Wie es scheint, soll der Talisman vor allem passive Grundverstärkung für eure Klasse liefern, ohne dabei in das bisherige Beute-Ökosystem reinzugrutschen. Richtig so!

### Quality of Life: Hier hat Blizzard nachgebessert

Neben dem Talisman und dem Horadrimwürfel hat Blizzard noch eine Reihe kleinerer und größerer Veränderungen vorgenommen, die sich viele Fans schon seit Jahren wünschen. So gibt es nun endlich einen umfangreichen Lootfilter,

den ihr über das Optionsmenü erst mal von Hand aufsetzen müsst. Die Fülle an Regeln und Möglichkeiten hätte es für unseren Geschmack zwar nicht gebraucht, aber wer hier ein paar Minuten investiert, kann sich die Beuteanzeige wirklich bis ins Detail anpassen. Das dürfte vor allem Langzeitspieler freuen, die es nur noch auf ganz bestimmte Items abgesehen haben.

Ebenfalls neu: eine praktische Automap, die ihr euch als transparentes Overlay über der Spielgrafik einblenden könnt. Diese Kartenansicht ist ausdrücklich optional und ersetzt auch nicht die Minimap, ist in manchen Situationen aber ganz praktisch. Das gilt auch für eine neue Anzeige, die euch zu

eurem nächsten Questziel führt – auch die ist völlig freiwillig, sorgt aber auf Wunsch für ein wenig mehr Spielkomfort.

### Sinnloses Angeln

Hattet ihr in Diablo schon immer mal den Wunsch, die Waffe wegzustecken, auf Action und Beute zu pfeifen und stattdessen lieber ein wenig zu angeln? Wir jedenfalls nicht. Aber sei's drum: Wer mag, kann nun an Flüssen, Seen und sogar bei Lava die Angelrute auswerfen und sich einen Fisch fangen; dazu muss man nur im richtigen Moment eine Taste drücken. Die Fische haben zumindest auf den ersten Blick keinen Wert, wobei wir aber gerade im Hinblick auf den

Horadrimwürfel keine voreiligen Schlüsse ziehen sollten. Wer weiß, wozu so ein Fisch alles gut ist!

Kleine Bonusfreude beim Angeln: Gelegentlich zieht man auch Müll aus dem Wasser, darunter Kuhglocken oder sogar eine Krone des Kuhkönigs. Fehlt nur noch der Kuhlevel, Blizzard! Der darf dann auch gerne im westlichen Kontinent liegen. Die Weltkarte im Spiel lässt jedenfalls wenig Zweifel daran, wohin die Diablo-Reise als Nächstes geht. ❑



In Dämonengestalt spuckt unser Hexenmeister Feuer und teilt mit gigantischen Krallen aus.



Der Horadrimwürfel wartet in der Stadt Temis auf euch.

## MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Nicht bahnbrechend, trotzdem stark: Dank Lord of Hatred ist Diablo 4 besser denn je.“

Nachdem Vessel of Hatred ein bisschen unterwältigend war, hat mich Lord of Hatred umso mehr überrascht: Blizzard bringt die Mephisto-Geschichte tatsächlich zu einem runden Abschluss! Die Kampagne beginnt zwar etwas lahm, punktet dann aber mit dramatischen Szenen, gelungenen Überraschungen und starken Bosskämpfen. Auch wenn es wieder die Blizzard-typischen Logiklücken gibt und manche Charakterentwicklung arg flott über die Bühne geht, hatte ich diesmal richtig Spaß mit der Story. Mit der neuen Klasse wurde ich dafür anfangs nicht so richtig warm, aber da habe ich ja die verbesserten Talentbäume im Verdacht! Die bieten zwar mehr Vielfalt als zuvor, doch gerade beim Hexenmeister mit seinen vielen Varianten und Effekten habe ich doch eine ganze Weile gebraucht, bis ich einen soliden Build hatte. Danach hat es aber wieder richtig Bock gemacht, sich durchs Endgame zu metzgern! Die Frage lautet nur: Wie lange? Kriegspläne sind zwar praktisch, doch wie stark sie sich wirklich auf die Langzeitmotivation auswirken, muss sich erst noch zeigen. Und ganz klar: Wer Diablo 4 bislang nicht ausstehen konnte, wird seine Meinung auch nicht mit dieser Erweiterung ändern. Aber ich finde, sie macht das Spiel wieder ein wenig runder und liefert ein paar der besten Story-Momente der gesamten Diablo-Reihe. Für mich darum eine klare Kaufempfehlung – wenn ihr Diablo 4 mögt.

**FAZIT:** Wer Diablo 4 mag, kommt um die zweite Erweiterung nicht herum. Alle anderen finden wenig Gründe, um ihre Meinung zu ändern.

WERTUNG

8.5



**PC Games**  
Seit 1992 WISSEN, WAS GESPIELT WIRD.  
**HIT  
Award**

# Pragmata

**Genre:** Action  
**Entwickler:** Capcom  
**Hersteller:** Capcom  
**Termin:** 17. April 2026  
**USK:** ab 12 Jahren

Mit Pragmata liefert Capcom einen Shooter der etwas anderen Art: Hier wird geschossen, gepuzzelt und ganz viel Zucker in euer Herz gekippt – alles gleichzeitig!

Von: Stefan Wilhelm

**E**s ist eine echte Seltenheit geworden, dass wir ein neues Triple-A-Game starten und direkt das Gefühl bekommen, mal wieder etwas richtig Frisches zu spielen. Vor allem, wenn es sich dabei um einen Shooter handelt. Wie innovativ kann man „anvisieren und abdrücken“ schließlich schon gestalten? Pragmatas Antwort: Indem man wuchtiges Gunplay mit High-speed-Puzzles kombiniert und den Mix dann noch mit einer überraschenden Spieltiefe veredelt. Der

neue Sci-Fi-Shooter von Capcom bringt Hirn und Finger zum Glühen – und das ist noch lange nicht seine einzige Qualität!

## Mit Hirn, Herz und High-Tech-Waffen

Dabei beginnt das Abenteuer zuerst noch wie jeder x-beliebige Weltraum-Horrortrip: Hugh Williams und sein Team aus gepanzerten Astronauten fliegen zum Mond, um auf der riesigen Cradle-Station nach dem Rechten zu sehen. Es kommt, was kommen muss: Die

Stations-KI ist nicht so hilfsbereit, wie sie sein sollte, von anderen Menschen fehlt jede Spur, und schon kurz nach der Mondlandung werden wir gewaltsam von unserem Team getrennt.

Statt uns direkt in dunklen Gängen gegen Killerroboter kämpfen zu lassen, stellt uns Pragmata aber erst einmal eine sehr viel freundlichere Maschine vor: Wir begegnen der Androidin D-I-0336-7, die Hugh einfachheitshalber „Diana“ tauft. Neben unserem schwer bewaffneten Astronauten ist sie für

die zweite Facette des Gameplays zuständig: Die zähen Roboter, die uns die Stations-KI auf den Hals hetzt, werden nämlich erst richtig verwundbar, sobald Diana ihre Panzerung gehackt hat. Warum sie das kann und wieso sich unser Sidekick dabei verhält wie ein Kind? Das gilt es erst einmal herauszufinden, und über weite Teile der Story lässt uns das Spiel darüber im Dunkeln tappen, was auf der Cradle eigentlich abgeht.

Im Mittelpunkt steht nämlich erst einmal die Beziehung des ungleichen Heldengespanns, und die inszeniert Pragmata so süß, dass wir ernsthaft um unseren Blutzuckerspiegel besorgt waren. Es ist keine Vater-Kind-Beziehung, wie sie ein Sony-Blockbuster erzählen würde, bei der die beiden erst über

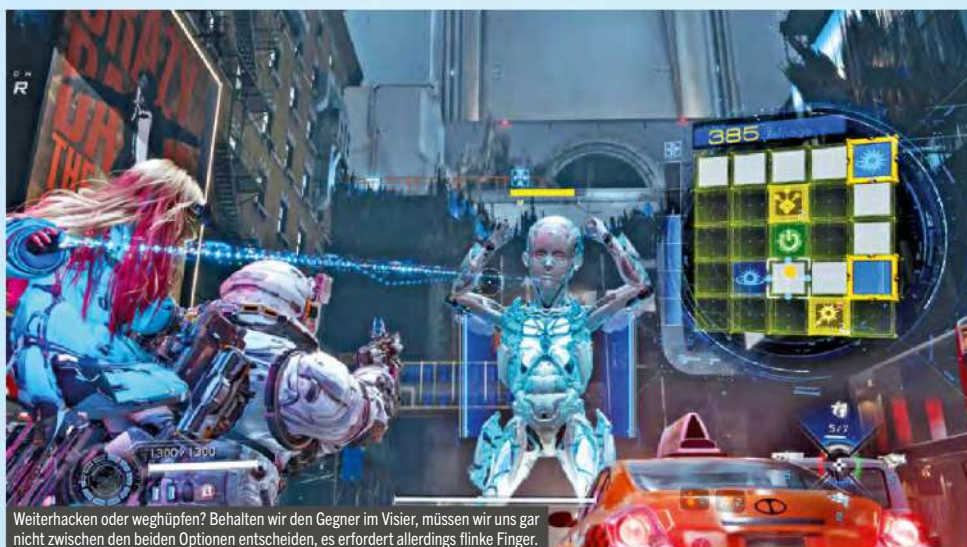


viele Höhen und Tiefen zusammenwachsen müssen. Hugh und Diana schließen einander sofort ins Herz, und ab der ersten Sequenz ist klar, dass wir das tapsige Robo-Mädchen auf keinen Fall hier zurücklassen werden.

Obwohl die Verhältnisse also schnell geklärt sind, macht es trotzdem großen Spaß, den beiden bei ihren Abenteuern zuzusehen – allein deswegen, weil sie so unfassbar knuffig miteinander umgehen. Diana zeigt nämlich eine riesige Faszination für alles, was außerhalb ihrer Mondbasis passiert, vor allem auf der Erde. Dementsprechend ist sie völlig aus dem Häuschen, wenn wir im Spielverlauf Erinnerungen finden, die das Leben auf dem blauen Planeten darstellen.

Mit denen dekorieren wir den Schutzraum, also unseren Hub, von dem aus wir die Sektoren der Basis ansteuern. Dort können wir Upgrades kaufen und die Ausrüstung anpassen, aber auch immer wieder mit Diana interagieren – ihr neue Gegenstände von der Erde schenken, Verstecken spielen, und über alles plaudern, was wir im letzten Abschnitt so erlebt haben. Machen wir das oft genug, krakelt uns Diana sogar ein paar Kunstwerke mit dem Wachsmalstift.

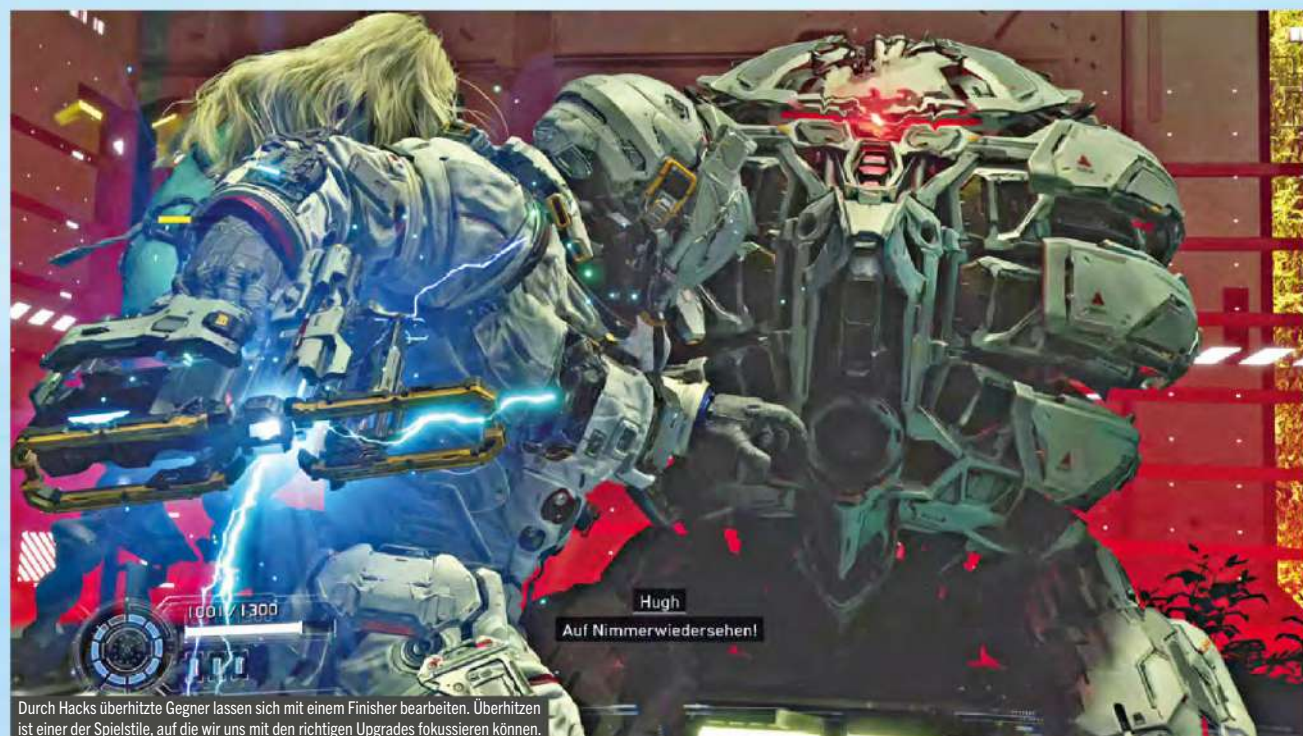
Ist das alles dick aufgetragen und gemessen am dramatischen Überlebenskampf, der sich drumherum abspielt, auch ziemlich albern? Auf jeden Fall. Aber wir können es dem Spiel auch nicht ankreiden, weil



Weiterhacken oder weghüpfen? Behalten wir den Gegner im Visier, müssen wir uns gar nicht zwischen den beiden Optionen entscheiden, es erfordert allerdings flinke Finger.



Ein großer Teil des Waffenschranks richtet keinen direkten Schaden an, sondern verschafft uns taktische Vorteile. Der Holo-Klon hält uns etwa Gegner vom Hals.



Durch Hacks überhitzte Gegner lassen sich mit einem Finisher bearbeiten. Überhitzen ist einer der Spielstile, auf die wir uns mit den richtigen Upgrades fokussieren können.





Jede gesammelte Erinnerung löst putzige Szenen mit Diana aus, die sich begeistert jede Menge Wissen über die Erde aneignet.

es nun einmal genau das erreicht, was es soll. Wie die Interaktionen animiert und vertont sind, lässt einem zuverlässig das Herz aufgehen. Und diese Worte schreibt ein Tester, der bei Pieps-Stimmen und Kinder-Charakteren üblicherweise schnell die Flucht ergreift. Das muss also was heißen!

In unbekannte Gefilde traut sich die Story von Mensch und Androide nun nicht, weswegen der hauptsächlich über Dokumente und Hologramme vorangetriebene Plot auch nicht der Star der Show ist. Wer mit solchen Szenarien halbwegs vertraut ist, der erlebt hier wenig Neues. Die beiden Helden geben dem Spiel aber einen zu-

ckersüßen Charme, den ein Shooter normalerweise nicht mitbringt, und obwohl ihre Reise auch mit einer guten Prise Drama gewürzt wird, zaubert sie uns die meiste Zeit einfach nur ein Lächeln ins Gesicht. Wer mal wieder etwas spielen möchte, das nicht dem Trend zum Düsternen und Brutalen folgt, dabei aber trotzdem ordentlich Action bietet, bekommt hiermit seine Empfehlung.

#### Hack 'em Up

Allzu gemütlich sollten wir es uns trotzdem nicht machen, denn außerhalb des Schutzraums wollen uns immer noch Heerscharen von durchgeknallten Bots ans Leder.

Um sie zu verschrotten, müssen wir schießen, hacken, ausweichen, die knappe Munition im Auge behalten sowie allerlei Gadgets einsetzen – und das alles auf einmal.

Pragmata versteht es dabei zum Glück, seine vielen Mechaniken behutsam einzuführen, damit uns nicht gleich die Festplatte durchbrennt. Das wichtigste Feature ist das Hacken. Damit eröffnen wir Gegner nicht nur für effektiven Waffenbeschuss, sondern auch für mächtige Folgehacks, die noch mehr Schaden anrichten und Bonuseffekte auslösen.

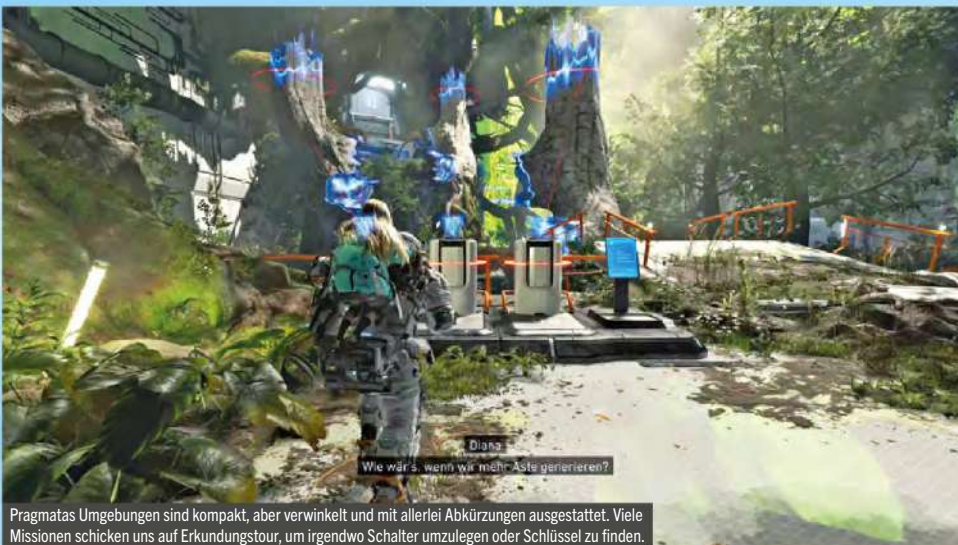
Funktioniert folgendermaßen: Visieren wir einen Bot mit einer Waffe an, öffnet sich seine Ha-

cking-Matrix und unser Ziel ist es, einen Cursor durch die richtigen Knoten zum Ausgang zu bewegen. Diesen Cursor steuern wir, während das Gameplay im Hintergrund ungebremst weiterläuft, mit den Aktionstasten auf dem Controller oder mit der Maus, indem wir eine Taste gedrückt halten. Beides klappt gut und intuitiv, allerdings hat die Maus einen Geschwindigkeitsvorteil, da die Aktionsbuttons eine minimale Verzögerung haben, bis sie registrieren, dass wir gerade eine Richtung gedrückt halten. Mit wiederholtem Drücken sind wir am Controller besser gefahren, vor allem, wenn die Hacking-Matrizen im Spielverlauf immer komplexer und verschachtelter werden. Auf den rechten Analogstick können wir den Cursor auch nicht legen, da der weiterhin fürs Zielen mit der Waffe zuständig ist.

#### Workout für Finger und Kopf

Später müssen wir uns noch an Gefahren und Barrieren vorbeiklicken und unsere Spezialknotenpunkte in den Pfad integrieren. Das sind Verbrauchsgegenstände mit verschiedenen Funktionen: Sie können einen Hack etwa auf ganze Gegnergruppen übertragen, sie eine Weile für uns kämpfen lassen oder einen Hitzeschub auslösen, der Feinde für einen Finisher öffnet.

Während wir sie hacken, bleiben die Bots natürlich nicht untätig. Wir entgehen Nah- und Ferngriffen mit Dashes oder Sprüngen,



Pragmas Umgebungen sind kompakt, aber verwinkelt und mit allerlei Abkürzungen ausgestattet. Viele Missionen schicken uns auf Erkundungstour, um irgendwo Schalter umzulegen oder Schlüssel zu finden.





Kein flottes Actionspiel ohne Zeitlupe: Hüpfen wir im letzten Moment aus dem Weg, verlängert sich die Zeit lange genug, dass wir gleich noch einen Hack hinterhergeschoben können.



Diana wird garantiert nicht versuchen, der Hologrammkatze hinterherzulaufen.

da ein Treffer unseren aktuellen Hackversuch zurücksetzt. Die Gegner lassen sich für ihre Aktionen zwar mehr Zeit, als sie es in einem regulären Shooter würden, aber trotzdem behalten die Kämpfe ein spannendes Tempo bei, da wir hier zum Ausgleich auf mehr Spielsysteme achten müssen.

Zwischendurch jonglieren wir noch mit unserem Waffens Arsenal, mit dem das komplexe Kampfsystem weiter verfeinert wird. Neben den üblichen Verdächtigen, also Pistolen, Shotguns oder Raketenwerfern, finden sich dort auch Gadgets, mit denen wir Gegner etwa bewegungsunfähig machen, anlocken oder ihre Hacking-Matrizen beeinflussen.

Im späteren Verlauf kommen nicht nur immer mehr dieser Mechaniken hinzu, es wird auch zunehmend wichtig, sie einzusetzen. Die Roboter können einiges einstecken und bei manchen dauert das Hacken so lange, dass wir sie vorher mit speziellen Waffen und Knotenpunkten schwächen sollten, damit wir effizient bleiben.

Teilweise fahren sie etwa noch Schilder aus, die erst kaputtgeschossen werden müssen, damit sie die Matrix nicht mehr blockieren. Wir merken schnell: Pragmata erfordert einiges an Multitasking, da weder treffsicheres Schießen noch flottes Hacken optional sind. Beides klappt nur zusammen. Nun ist der normale Schwierigkeitsgrad moderat genug, dass wir ohne Hänger durchgekommen sind, aber oft haben wir in der Hitze des Gefechts doch den Überblick verloren und einige Treffer eingesteckt.

#### Gameplay zum Verbeißen

Pragmata schlägt hier in eine ähnliche Kerbe wie so manches Spiel von Platinum Games, etwa Metal Gear Rising oder Astral Chain. Die peppen ihr Action-Gameplay auch mit Zusatzmechaniken auf, und der erste Durchgang dient

vor allem dazu, uns die Spielsysteme draufzuschaffen und sie zu verbessern, bevor wir überhaupt alles zuverlässig benutzen können. Dazu passt, dass es im Schutzraum etliche Trainingsmissionen gibt, in denen wir unser Können unter Beweis stellen dürfen. Mal werden die Parkour-Skills geprüft, mal die Geschwindigkeit beim Hacken, mal das Waffengeschick und mal alles auf einmal.

Zum Glück spielt sich Pragmata dabei griffig, zumindest, wenn wir uns mal ein wenig hochgerüstet haben. Hughs Anzug hat ein spürbares Gewicht, aber Schubdüsen und Sprünge bringen uns zuverlässig ans Ziel, sobald das verinnerlicht ist. Die Schusswaffen lösen saftige Treffer aus und beim Hacken visieren wir in den allermeisten Fällen sofort den Gegner an, den wir haben möchten. Der einzige Wermutstropfen: Die meisten der Waffen fühlen sich gerade anfangs zu schwerfällig an. Die Standard-Pistole feuert nervig langsam, die Shotgun lädt ewig nach, und bis das Lasergewehr mal schussbereit ist, müssen wir wahrscheinlich schon wieder aus dem Weg hüpfen.

Das alles lässt sich mit Upgrades zwar signifikant beschleunigen, aber dann bleibt noch das Problem, dass wir auch später gefundenes Werkzeug oft erst langwierig aufwerten müssen, bis es sich wirklich befriedigend anfühlt. Besonders auffällig wird das, wenn wir gegen Ende des Spiels die schwersten Trainingsmissionen versuchen – dort treten wir nämlich ohne unsere ganzen Upgrades an und sind ziemlich baff, wie lahm es sich mit dem Basisequipment kämpft.

Diese kleinen Bremsmomente ändern aber nichts daran, dass das innovative Kampfsystem insgesamt klasse funktioniert und sich aller Befürchtungen zum Trotz auch durch das ganze Abenteuer trägt. Bis zum Schluss hat es neue Feinheiten und Kniffe auf Lager, und auch der Waffenschrank erweitert sich kontinuierlich – nicht nur um dickere Knarren, sondern auch um neue taktische Vorteile.

#### Keine Abnutzungserscheinungen

Die Gegner verbessern sich in einem ähnlichen Tempo wie unsere Skills und unser Equipment, aber nicht nur, indem einfach ihre Zahlen

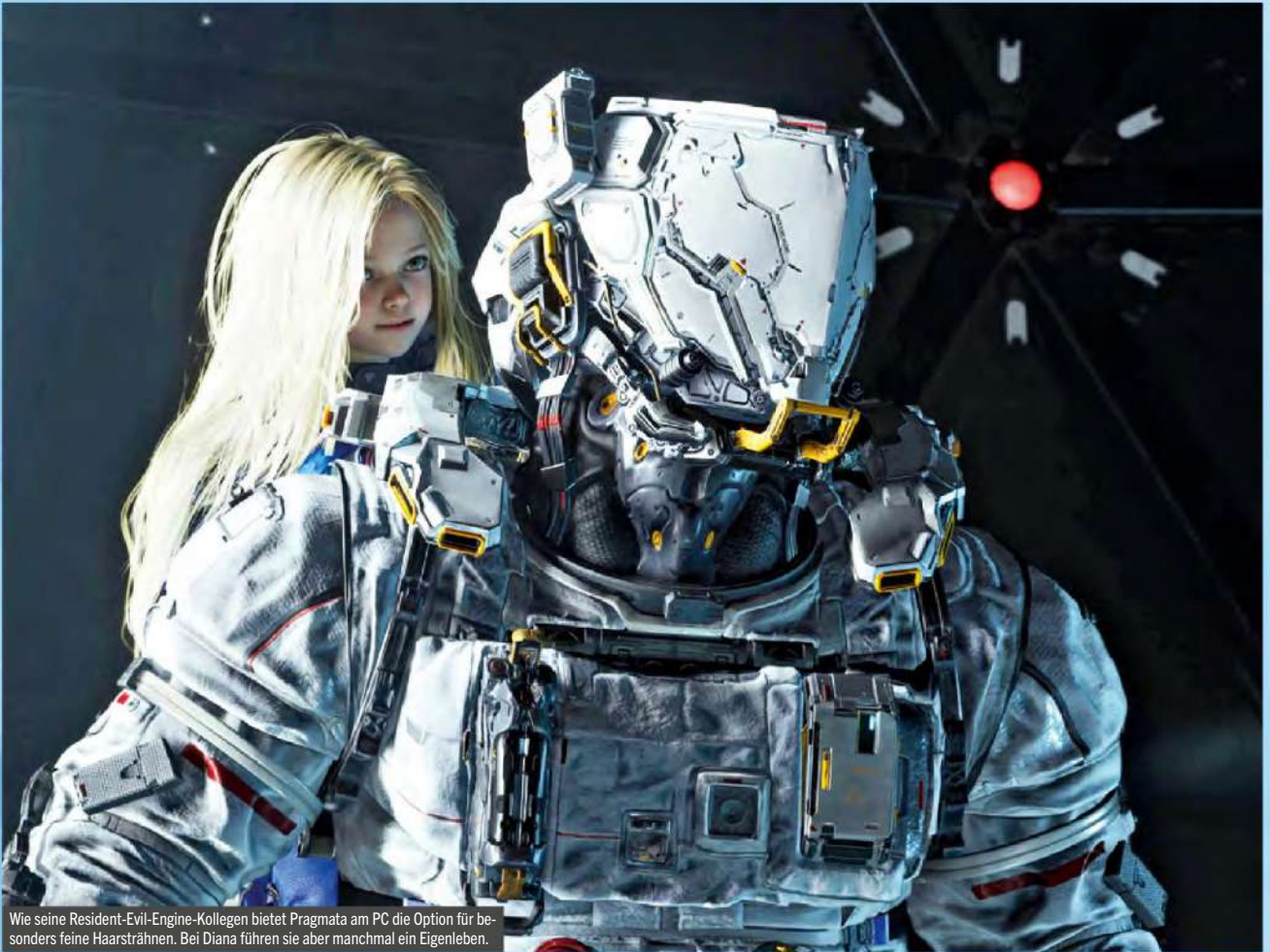
hochgeschraubt werden, sondern durch immer neue Tricks, die wir beim Kämpfen und Hacken einplanen müssen. Dabei hilft auch, dass Pragmata großen Wert auf Upgrades legt und an jeder Ecke der verzweigten Levels irgendetwas wartet, mit dem wir uns aufrüsten können. Es gibt so viele Collectibles, dass wir bei so ziemlich jedem neuen Zugang zum Schutzraum, der wie ein Checkpoint funktioniert, etwas verbessern können. Und so gut wie alle Facetten des Gameplays lassen sich auch verbessern. Dadurch wird es nie langweilig oder überflüssig, die Umgebungen abzugrasen. Wie schon erwähnt, spielt sich Pragmata immer besser, je höher unsere Ausrüstungsstufe steigt.

Fluffig wird das Erkunden aber erst, sobald wir nach ein paar Stunden einen Scanner besitzen, der die Position von Sammelgegenständen orten kann. Vorher sind wir allein auf unseren Orientierungssinn angewiesen, und der tut sich mit der nutzlosen Karte im Pausemenü ziemlich schwer. Die detailarme 2D-Map schafft es nämlich nicht, den oft sehr vertikal angelegten Umgebungen gerecht



Viele Gänge in Pragmata sind zwar glänzend und grau, es zaubert aber auch oft genug überraschende Szenarien aus dem Ärmel, die dann noch besser wirken.





Wie seine Resident-Evil-Engine-Kollegen bietet Pragmata am PC die Option für besonders feine Haarsträhnen. Bei Diana führen sie aber manchmal ein Eigenleben.

zu werden. Unser Tipp: Konzentriert euch erst einmal auf den Story-Fortschritt, bis ihr das Scanner-Upgrade bekommt. Erst dann lassen sich die Gebiete zuverlässig leer räumen, und ihr könnt ohnehin jederzeit in jeden Sektor der Basis zurückkehren.

Wer nun befürchtet hat, die kalte Sci-Fi-Ästhetik würde dafür sorgen, dass sich die Levels zu ähnlich sehen, kann auch aufatmen. Ja, der klinische Hochglanz-Stil zieht sich durch weite Teile der Mondbasis, aber trotzdem schaffen es die Designer, jedem größeren Sektor

seine eigene Identität zu verleihen. Wir wechseln nicht nur zwischen Innen- und Außenarealen, wir sehen auch Umgebungen, die wir auf dem Mond garantiert nicht erwartet haben – und das hört bei einer künstlichen Großstadt voller Neon-Reklamen noch nicht auf.

Und apropos Neon: Wie Resident Evil Requiem läuft auch Pragmata auf der modernen RE Engine und unterstützt am PC sogar Pathtracing. Das kommt nicht nur in besagter Neon-Stadt schön zur Geltung, auch alle anderen Szenen des Spiels sind vol-

ler spiegelnder Oberflächen, bei denen die Technik im wahrsten Sinne glänzen darf.

Normales Raytracing fällt, wie beim neuesten Resi, im Vergleich recht krümelig aus, dafür läuft das Spiel aber genauso sauber wie das Zombie-Abenteuer. So haben wir bei einem Szenenwechsel sehr selten mal einen Framedrop beobachtet, ansonsten gibt sich die Performance keine Blöße. Optisch fällt vereinzelt eine schwammige Textur ins Auge und Dianas Haarsträhnen wissen teils nicht, wo sie hinfallen sollen, aber insgesamt

passen Grafikqualität und Leistung bei Pragmata wieder super zusammen. Egal, auf welchem System ihr unterwegs seid. Weiter so, Capcom!

Ebenfalls überzeugt hat uns der Umfang. Für die Hauptgeschichte lassen sich 12 bis 15 Stunden einplanen. Wer währenddessen schon alles upgraden und die teils knackigen Trainingsmissionen meistern will, legt locker noch ein paar Stunden obendrauf, bis die Credits laufen. Danach wartet nicht nur das New Game Plus, sondern auch ein Spezialmodus, der in den aktuel-



Das Ausrufezeichen verrät uns, dass wir uns einen neuen Dialog mit Diana anhören können. Von denen gibt es deutlich mehr, als zunächst gedacht, und sie sind allesamt charmant vertont und geschaukelt.



Die Hacking-Matrix ändert sich je nach Gegnertyp. Die fliegende Drohne hier setzt auf ein Labyrinth mit Fehlerknoten, die uns schaden, wenn wir sie anklicken.





len Durchgang integriert wird und neben kosmetischen Items sogar noch neue Waffen und Upgrades bereithält. Wer richtig schwitzen will, darf sich außerdem an einem höheren Schwierigkeitsgrad versuchen, nachdem der normale nicht allzu happig ausfällt.

#### Empfehlung für (fast) jeden Action-Connaisseur

Alles in allem bekommen wir hier also ein dickes Paket geboten, und wie ihr unserem Test schon entnehmen konntet, auch eines, an dem wir nur wenig zu kritisieren

haben. Das anfangs etwas zähe Spielgefühl lässt sich überwiegend mit Upgrades beheben, und durch das lebenswerte Helden-duo stört es auch nicht, wie vertraut die Hintergrundgeschichte insgeheim ist. Pragmata steht und fällt aber vor allem damit, wie gut euch persönlich sein Kampfsystem gefällt, denn das steht hier jederzeit im Vordergrund. Wir hatten eine Menge Freude daran, vor allem, weil es sich bis zum Schluss sinnvoll weiterentwickelt und uns immer wieder neu auf Trab hält. Aber wir können uns auch vorstel-

len, dass das geforderte Multitasking nicht jedermanns Sache sein wird. Verliert man im Kampf mal die Kontrolle, kann es schnell chaotisch und frickelig werden, und dann gilt es, einen kühlen Kopf zu bewahren. Sollte das Spiel euer Interesse geweckt haben, empfehlen wir euch daher, die kostenlose PC-Demo auszuprobieren, sofern das möglich ist und solange sie verfügbar ist. Habt ihr damit euren Spaß, dann gibt's von uns eine klare Kaufempfehlung. Hier erwartet euch eines der frischesten und herzlichsten Actionspiele seit Langem!

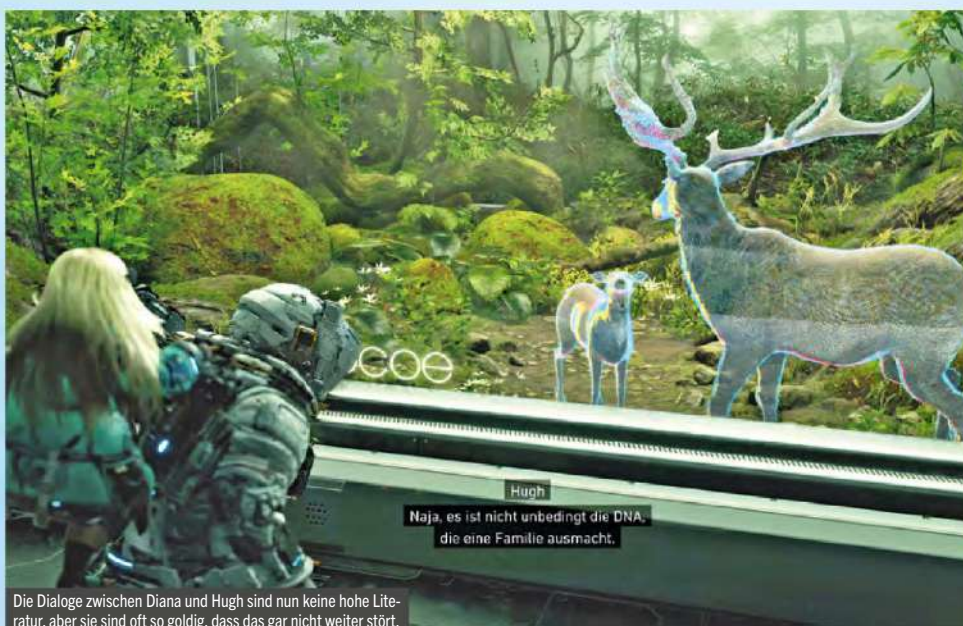
#### MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm

„Pragmata ist das beste Spiel, das Platinum Games nie gemacht hat.“



Capcoms neues Action-Fest versetzt mich in selbige PS3-Zeiten zurück, und das im bestmöglichen Sinne. Es passiert einfach nicht mehr allzu häufig, dass wir solche Spielkonzepte so konsequent durchgezogen und mit Triple-A-Budget versorgt erscheinen sehen. Wie gelungen Pragmata gemacht ist, erinnert mich an PS3-(Kult-)Klassiker wie Vanquish oder Metal Gear Rising, und zwar nicht, weil es deren Ideen kopiert hätte, sondern weil es nach einem ähnlichen Schema designt ist: Flottes Action-Gameplay, aber mit einem Twist, der nicht nur ein Gimmick ist, sondern bis zum Schluss die nötige Aufmerksamkeit bekommt und viel Potenzial zum Meistern bietet. Dazu gesellen sich ein extrem sympathisches Helden-duo, ein respektabler Umfang und eine saubere Technik. Wenn euch das Spielkonzept zusagt, macht ihr hier absolut nichts verkehrt!



**FAZIT:** Charmant, innovativ, komplex und mit Hochglanzpolitur veredelt: Pragmata beweist, dass japanisches Actionspiel-Design eine Klasse für sich ist.

**WERTUNG** 8.5

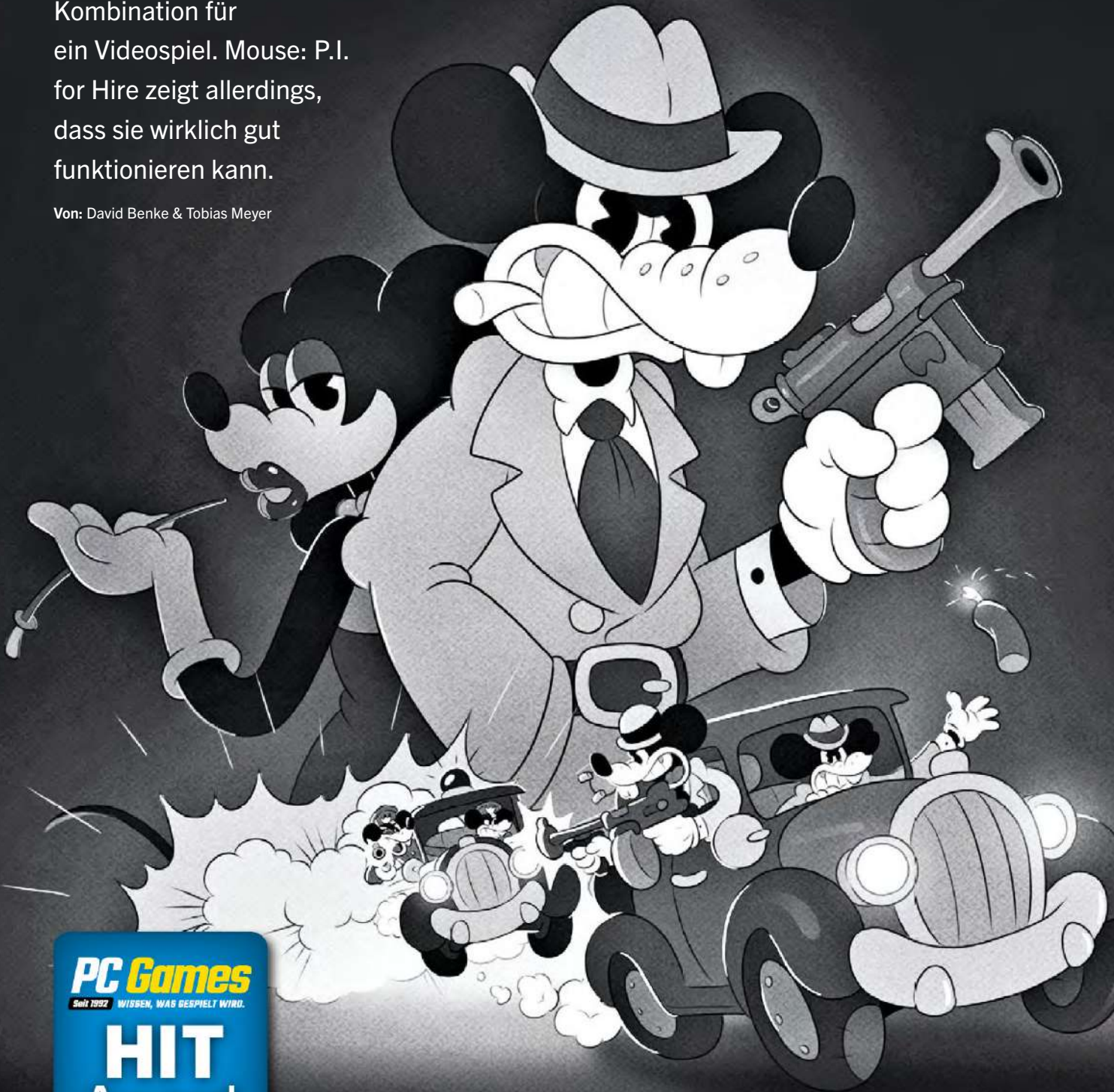


# Mouse P.I. for Hire

Genre: Ego-Shooter  
Entwickler: Fumi Games  
Hersteller: PlaySide  
Termin: 16. April 2026  
USK: ab 16 Jahren

Doom trifft Disney – das klingt vielleicht nicht nach der offensichtlichsten Kombination für ein Videospiel. Mouse: P.I. for Hire zeigt allerdings, dass sie wirklich gut funktionieren kann.

Von: David Benke & Tobias Meyer







Im Kampf gegen Robo-Betty müsst ihr Laserstrahlen ausweichen, sonst brutzelt es euch einmal gut durch.

**K**ennt ihr noch Steamboat Willie, diesen uralten Disney-Zeichentrickfilm aus den 1920er-Jahren? Micky Maus tuckert in seinem ersten großen Leinwandauftritt mit einem Dampfer durch die Gegend, pfeift ein nettes Liedchen und zofft sich ein bisschen mit Kater Karlo. Nette, harmlose Familienunterhaltung eben.

So. Und jetzt stellt euch vor, der gute Micky hätte eine Kippe im Mundwinkel, ein mächtiges Aggressionsproblem und dem ol-

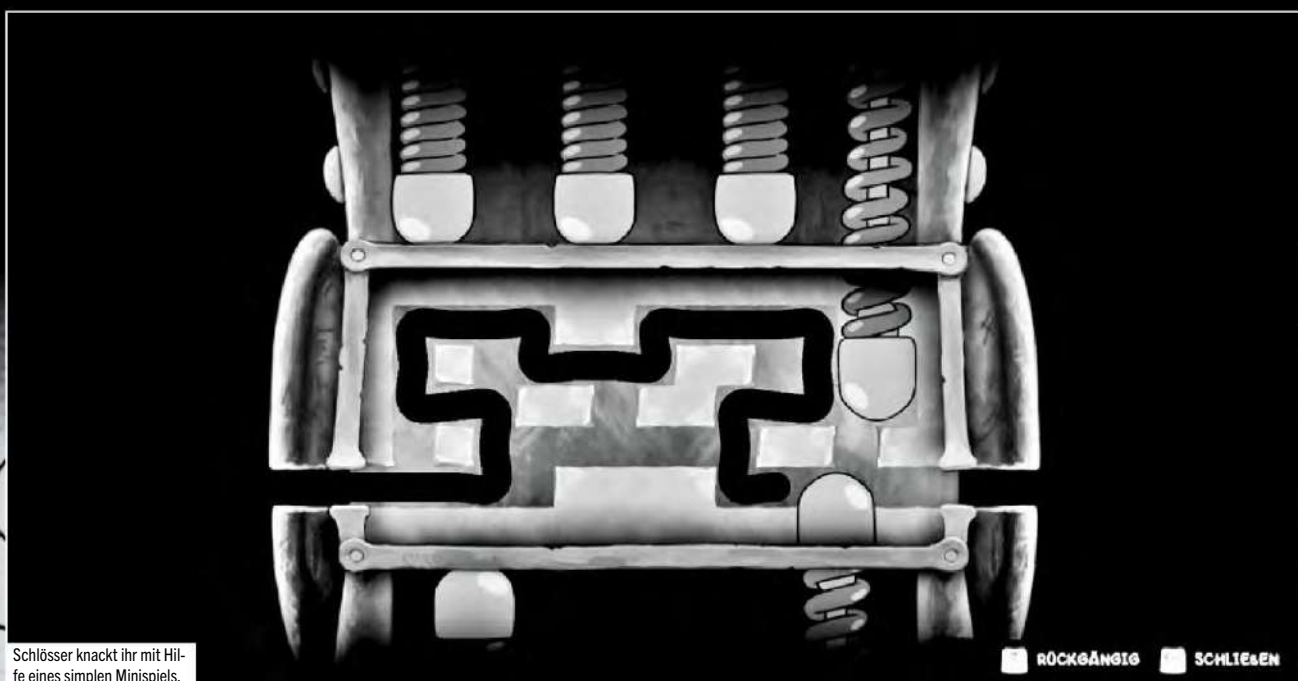
len Kater einfach ordentlich eins auf die Schnauze gehauen. Dann habt ihr ein ungefähres Bild davon, was euch in Mouse: P.I. for Hire erwartet: so eine Art Walt Disney für Erwachsene. Denn der Indie-Titel mixt Vintage-Cartoon-Look mit knallhartem Shooter-Gameplay – und das auch noch verdammt gut!

#### Straight from the 1920's

Schon alleine die Präsentation macht richtig Laune: Mouse: P.I. for Hire sieht einfach aus wie einer dieser Animations-Klassiker des pro-

minenten Namensvetters: handgezeichnet und liebevoll animiert. Die Figuren, die Spielwelt, sogar das Nutzerinterface haben etwas humorvoll Verspieltes. Eure Waffen „swaggen“ von links nach rechts, als wären sie lebendig, eure Gesundheitsanzeige verkommt zum traurig dreinblickenden Schweizer Käse, wenn sie von Kugeln durchlöchert wurde. Und wenn ihr auf die Pausetaste drückt, rutscht die Nadel von der Schallplatte des Ingame-Soundtracks und ein Buch mit dem Menü öffnet sich.

Für die Extraportion Retro-Fee-ling könnt ihr sogar noch aus verschiedenen Grafik- und Soundmodi wählen. So bekommt das Gameplay etwa Schlieren eines alten Filmprojektors verpasst und der Ton klingt, als würde er auf einem Grammophon laufen. Apropos Ton: Der ist ohnehin eines der Highlights des Titels. Der Big-Band-Jazz, der von einem kompletten Orchester eingespielt wurde, passt einfach perfekt zur 30er-Jahre-Atmosphäre. Und er bringt in ausgewählten Momenten nochmal ordentlich Swing in



Schlösser knackt ihr mit Hilfe eines simplen Minispiels.





Damit es für den Homerun reicht, könnt ihr eure Spieler auch noch mit Aktionskarten boosten.

die Bude, wenn die Musikunterma-  
lung dynamisch auf das Geschehen  
auf dem Bildschirm reagiert. Es  
gibt sogar eine kleine Kooperation  
mit der französischen Electro-Band  
Caravan Palace. Die kriegt eine kla-  
re Hörempfehlung meinerseits!

#### Mein Name ist Pepper, Jack Pepper

Natürlich geht nicht immer alles per-  
fekt auf: Der Kontrast aus 2D-Mod-  
ellen und 3D-Hintergründen beißt  
sich manchmal ein bisschen. Das  
sah bei Cuphead noch ein wenig  
runder aus. Aber die kleinen Schön-

heitsfehler kann man verkraften,  
weil ansonsten wirklich viel Herzblut  
in die Spielwelt geflossen ist.

Überall lassen sich kleine Gags  
und Easter Eggs (z.B. zu Fallout  
oder Soylent Grün) finden. Als Fan  
von Flachwitzen habe ich zudem  
mehrfach laut lachen müssen,  
weil die Entwickler wirklich jedes  
noch so plumpe Wortspiel rund um  
„Maus“ und „Käse“ mitgenommen  
haben. Das gibt den play5-Dad-Jo-  
ke-Award! Kleiner Wermutstropfen:  
Auf Deutsch gibt's die Gags leider  
nur geschrieben, die Sprachausga-  
be ist komplett in Englisch gehalten.

Schauplatz von Mouse: P.I. for  
Hire ist die fiktive US-Stadt Mouse-  
burg, irgendwann in den 1930ern.  
Weltkrieg und Wirtschaftskrise  
haben die Bewohner ordentlich  
mitgenommen – und dann kommt  
auch noch ein rätselhafter Ver-  
misstenfall dazu. Das riecht nach  
einer Aufgabe für Privatdetektiv  
Jack Pepper! Euer knallharter  
Schnüffler im Trenchcoat (brillant  
gesprochen von Troy Baker) be-  
gibt sich direkt auf Spurensuche,  
muss aber schnell feststellen,  
dass die ihn nur noch tiefer zieht:  
in eine Welt voller Macht, Intrigen,

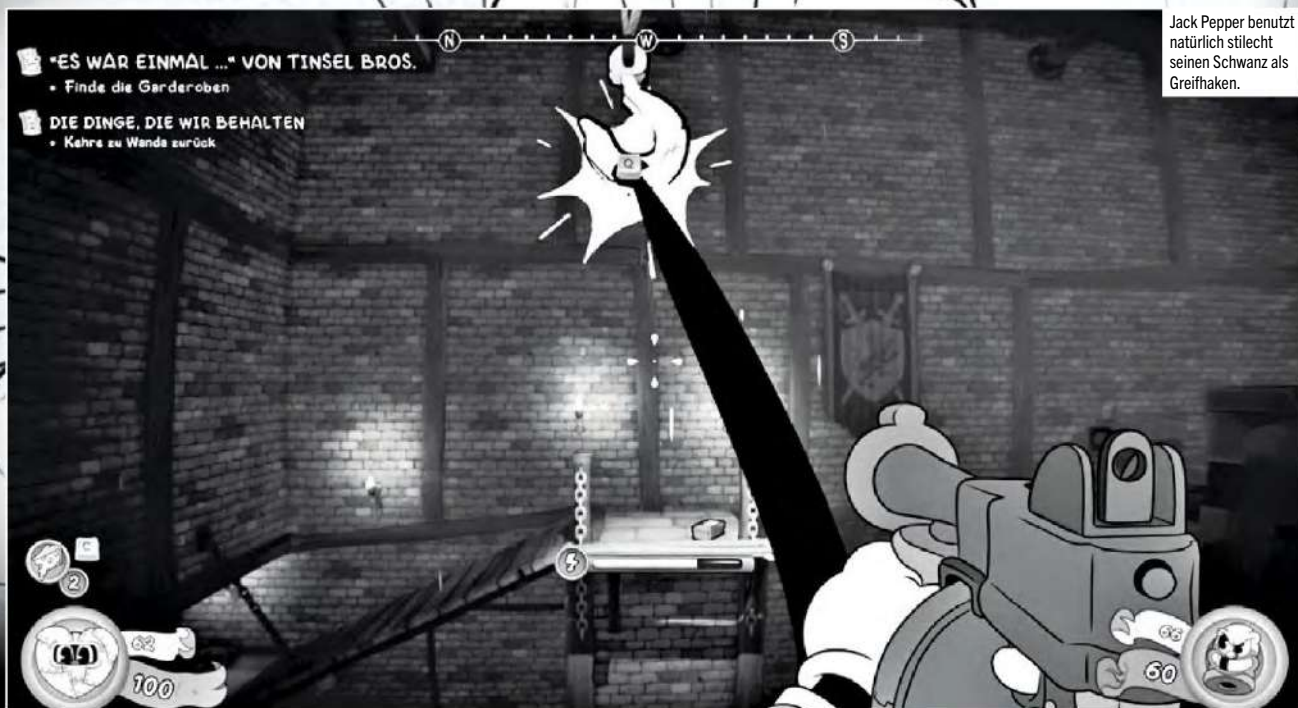
jeder Menge Whiskey und Zigar-  
renqualm – und natürlich auch in  
die Fänge einer mysteriösen Fem-  
me fatale, die die Dinge nochmal  
komplett auf den Kopf stellt.

Die Entwickler verweben die-  
se Elemente zu einem packen-  
den Noir-Krimi, der eine düstere  
erwachsene Geschichte erzählt.  
Dabei schrecken sie auch nicht  
davor zurück, ein paar schwerere  
Themen anzuschneiden – kor-  
rupte Politiker, Polizeigewalt und  
gesellschaftliche Ungleichheit –,  
wenn auch mit einem satirischen  
Unterton.



Die Sprachausgabe gibt es leider nur auf Eng-  
lisch, aber immerhin hat's deutsche Untertitel.





#### Aus L.A. Noire wird Mouseburg Noire

Zentral bleibt aber euer Fall, zu dem sich im Spielverlauf noch ein paar weitere dazugesellen, um sich wild miteinander zu verstricken, bis sich irgendwann ein klares Bild ergibt. Zu viel vorwegnehmen will ich hier lieber nicht. Ich kann aber zumindest schon mal verraten, dass ihr eure Erwartungen an das Detektiv-Gameplay vielleicht ein wenig herunter-schrauben solltet: So richtig tiefgreifende Ermittlungen erwarten euch nämlich keine.

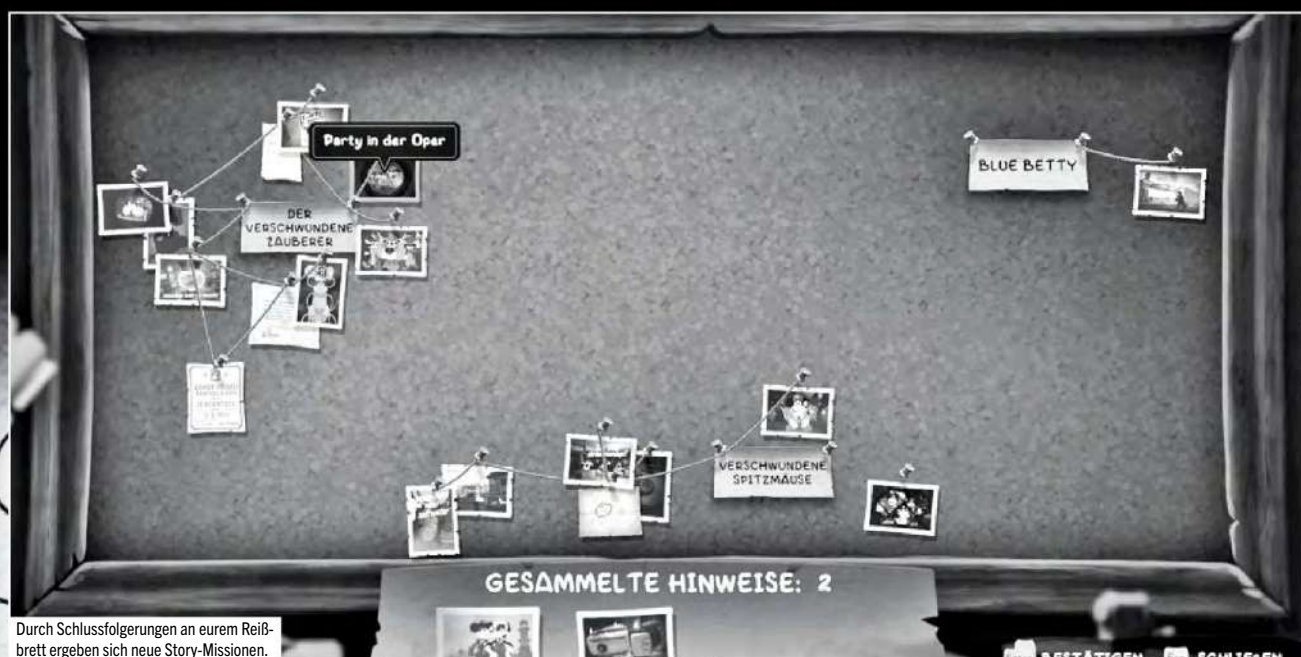
Ja, ihr führt eine Menge gut geschriebener und schön vertonter Dialoge. Ihr sammelt auch Hinweise, die ihr dann auf einem Reißbrett miteinander verknüpft. Aber an die Komplexität eines Heavy Rain kommt das nie heran. Informationen werden automatisch an den richtigen Ort gepinnt. Die Schlussfolgerung gibt es auf Knopfdruck, selbst dann, wenn ihr nicht alle Indizien gefunden habt. Am Ende kommt auch immer nur eine logische Lösung raus. So bleibt Mouse: P.I. for Hire doch recht linear: Ihr könnt euch in einer Mission

zwar mal entscheiden, ob ihr euch durch den Luftschacht auf eine Party schmuggelt oder doch lieber den Kellner bestecht. Das Ergebnis ist am Ende aber oft dasselbe.

In seinen Grundfesten will Mouse: P.I. for Hire aber eben auch keine Immersive Sim sein, sondern ein Boomer-Shooter im Fahrwasser von Doom, Quake und Co. Entsprechend gestaltet sich auch das Gameplay: Den Großteil der Zeit verbringt ihr damit, wild durch die Gegend zu ballern und gegnerischem Feuer auszuweichen: strafend, dashend oder hüpfend.

Die klassischen FPS-Bewegungsmechaniken sind alle mit an Bord und steuern sich schön flüssig. Ein wuchtiger Kick darf natürlich auch nicht fehlen, um sich etwas Luft zum Nachladen oder Waffewechsels zu verschaffen.

Jack Pepper ist mit einem umfangreichen Arsenal ausgestattet. Darunter sind Klassiker wie Pistole, Schrotflinte oder Tommy Gun. Aber auch ein paar cartoonhafte Eigenkreationen wie ein Säurewerfer reihen sich mit ein. Die könnt ihr im Austausch für sammelbare Blaupausen auch noch upgraden,







„Cartoon Violence“ spielt in Mouse: P.I. For Hire eine große Rolle – Fans von Itchy und Scratchy dürfen sich also freuen.

etwa mit mehr Munition, mehr Präzision, oder sekundären Feuermodi für noch mehr Bums.

#### Rip and Tear

Nicht dass es Mouse: P.I. for Hire daran mangeln würde! Klar, mit dem Trefferfeedback eines Doom kann der Indie-Shooter nicht mithalten. Bei 2D-Sprites sind Effekte wie Taumeln und Verstümmeln halt nur schwer umsetzbar. Aber der Gore-Faktor ist deshalb nicht geringer: Köpfe zerplatzen, pechschwarzes Blut spritzt durch die Gegend und Gegner liegen gurgelnd in ihrem eigenen Saft.

Dazu kommt eine gehörige Portion „Cartoon Violence“ im Stil der Looney Tunes: Der Säurewerfer ver-

wandelt euer Ziel etwa in ein Knochengerüst, das noch eine Sekunde lang zusammenhält, bevor es klappernd in sich zusammenbricht. Generell kommt der Zeichentrick-Humor auch in den Kämpfen nicht zu kurz: Power-ups wie eine Dose Spinat verleihen euch vorübergehend Popeye-Superkräfte. An Seilen herumbaumelnde Klaviere warten nur darauf, auf den Schädel eurer Widersacher zu krachen.

#### Von Mäusen und Menschen

Auch denen mangelt es übrigens nicht an Varianz: Es gibt kleine Mäuse, dicke Mäuse, fliegende Mäuse, Mäuse mit Knüppeln, mit Knarren, mit Schilden und noch einige mehr. Auch schick inszenierte

Minibosse streut das Spiel immer wieder mal ein. Die sind dann ein wenig anspruchsvoller, weil sie mit dickeren Lebensleisten, komplexeren Angriffsmustern, besonderen Arenen oder gleichzeitig spawnenden Mobs daherkommen.

Überwältigend wird Mouse: P.I. for Hire aber nicht wirklich. Ich hatte während meines Durchgangs auf mittlerer Schwierigkeitsstufe keine größeren Probleme. Das liegt auch daran, dass euch das Spiel großzügig mit Autosaves und Hilfsitems versorgt: Wer Umgebungsgegenstände wie Fässer und Kisten zertrümmert, findet darin Medikits und Rüstungsboosts. Es lohnt sich also, ein wenig auf Erkundungstour zu gehen – alleine schon wegen

der abwechslungsreichen Levelgestaltung. Von Opernhäusern über Filmsets bis hin zu geheimen Untergrundlaboren ist alles dabei.

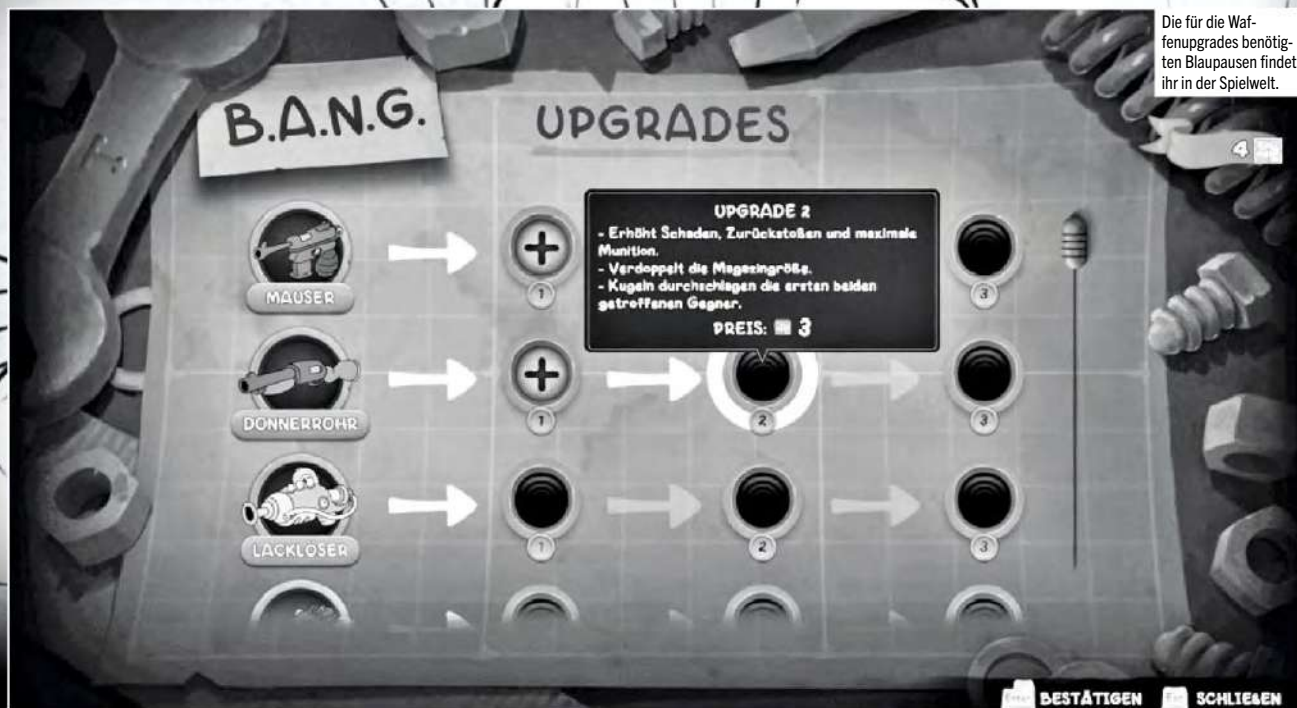
Hier und da verstecken sich auch ein paar Secrets, für die ihr eine Wand sprengen, ein Schloss knacken oder eine kleine Kletterpassage meistern müsst. Das nimmt aber nicht die Ausmaße eines Doom Eternal an, wo der Doom Guy plötzlich zu Mario mutierte. Eine nette Auflockerung sind die Geheimnisse aber allemal.

Wobei Jack über den Spielverlauf immer wieder neue Skills dazubekommt, etwa einen Doppelsprung oder einen Greifhaken. Dabei haben sich die Macher offenkundig von Metroidvanias



Manche Hinweise könnt ihr verpassen, wenn ihr nicht auf das entsprechende Icon achtet.





Die für die Waf-fenupgrades benötigten Blaupausen findet ihr in der Spielwelt.

inspirieren lassen, ein ausgewachsener Genrevterreter ist Mouse: P.I. for Hire aber nicht. Es gibt nur minimales Backtracking innerhalb einzelner Levels, in denen ihr Abkürzungen freischalten könnt. Ihr kehrt aber nicht an alte Orte zurück, um mit euren neuen Fähigkeiten bisher unerreichbare Wege zu öffnen. Tatsächlich ist es sogar so, dass die meisten Locations – die ihr über eine kleine Weltkarte ansteuert – komplett verschlossen werden, wenn ihr dort alles Wichtige erledigt habt.

#### Don't call it Metroidvania

Wo es noch was zu tun gibt, verrät im Zweifelsfall ein kleiner magischer Pinsel, der euch auf Tasten-

befehl zum nächsten Missionsziel führt. Das muss nicht zwingend eine Hauptmission sein. Die Bewohner von Mouseburg kommen auch gerne mal mit kleinen Nebenaufgaben auf euch zu: Die Fetch Quests à la „Besorge eine Dose Ölsardinen für den Barkeeper“ lassen sich leicht im Vorbeigehen erledigen. Leider winkt als Lohn aber meistens „nur“ Geld. Und das bringt euch in Mouseburg tatsächlich überraschend wenig. Ihr könnt beim örtlichen Büchsenmacher ein bisschen Munition damit kaufen. Aber von der liegt in der Spielwelt eigentlich schon genug herum. Bleibt also nur noch, eure hart verdiente Kohle für Sammelgegenstände auszugeben: Zeitungen,

Comic-Strips oder Baseballkarten.

Wobei rund um die Sportbildchen tatsächlich noch ein komplettes Minispiel gebaut wurde – das Gwent von Mouse: P.I. for Hire quasi, nur deutlich simpler: Im Grunde ist es ein Quartett, in dem der Wurfwert eures Pitchers den Schlagwert des gegnerischen Hitters übertreffen muss, oder halt umgekehrt. Und: Hier gibt's nach einigen erfolgreichen Spielchen tatsächlich eine nette Belohnung! Also will ich mir gar nicht zu viel meckern. Vielmehr ziehe ich meinen Hut davor, was Entwickler Fumi Games in seinem Erstlingswerk alles untergebracht hat: 12 bis 20 Stunden Spielspaß in technisch sauberem Zustand – und das für

schlanke 30 Euro. Das ist ein ziemlich guter Deal. Da beißt die Maus keinen Faden ab.

#### MEINE MEINUNG

David Benke

„Mouse: P.I. for Hire ist ein wirklich brie-llanter Shooter!“



Mouse P.I. for Hire ist mehr als eine charmante Hommage an die frühen Disney-Filme der 1930er. Ja, der außergewöhnliche Cartoon-Look ist definitiv der große Eyecatcher und versprüht wunderbares Noir-Flair. Unter der hübschen Fassade schlummert aber auch noch ein richtig guter Boomer-Shooter, der sich vor Genre-Kollegen wie Doom nicht verstecken muss. Das Gunplay ist knackig, die Animationen flüssig, und zwischendurch gibt's immer wieder ein paar nette kleine Kletter- oder Rätsleinlagen zur Auflockerung. Das Detektiv-Gameplay hätte natürlich nochmal etwas mehr Tiefgang vertragen. Dank Spannung, Atmosphäre und jeder Menge Witz ist Jack Peppers erster großer Fall aber trotzdem eine runde Krimi-Erfahrung.



**FAZIT:** Wer auf Knarren, Krimis und Käse-Wortspiele steht, der sollte sich Mouse: P.I. for Hire nicht entgehen lassen.

WERTUNG

8.5



**Genre:** Action  
**Entwickler:** Sad Cat Studios  
**Hersteller:** Thunderful Publishing  
**Termin:** 14. April 2026  
**USK:** ab 16 Jahren

# Replaced

Tolle Grafik, dichte Atmosphäre – Replaced macht optisch wirklich was her. Der Rest des Spiels kann da allerdings nicht ganz mithalten. In unserem Test erklären wir euch, woran das liegt. **Von:** Annika Menzel

**E**in Look, der im Gedächtnis bleibt: Replaced konnte schon im Vorfeld viele interessierte Spieler mit seinem außergewöhnlichen Stil begeistern. Dahinter stecken Plattformpassagen, actionreiche Kämpfe und eine Geschichte mit interessanten Ansätzen. Aber trägt sich das alles über die gesamte Spielzeit oder sieht Replaced nach mehr aus, als es eigentlich ist? Das schauen wir uns im Test genauer an.

## Pixel-Look trifft Cyberpunk

Normalerweise starten wir erst mal mit einem Überblick über das Setting und die Handlung, bevor wir uns den wichtigsten Game-

play-Mechanismen widmen und zum Schluss auf Aspekte wie Grafik und Performance eingehen – aber dieses Mal machen wir das andersherum. Denn bei Replaced sticht einem der Stil sofort ins Auge: Das Cyberpunk-Setting im ungewöhnlichen Pixel-Look hat nicht nur uns sofort begeistert, sondern auch viele interessierte Spieler da draußen. Es ist düster und wirkt zeitgleich futuristisch als auch postapokalyptisch, ein gewisser Retro-Charme ist ebenfalls mit dabei. Die Mischung ist auf jeden Fall auffällig und hervorragend gelungen. Die Grafik trägt deshalb auch einen großen Teil zur Atmosphäre bei, und genau das ist auch die gro-

ße Stärke des Spiels. Zusammen mit dem passenden Soundtrack bietet es eine tolle Stimmung für alle Fans des Cyberpunk-Stils. Da stellt sich natürlich schnell die Frage, ob der Rest des Spiels mit der herausragenden Optik mithalten kann. Die würden wir zwar gerne mit einem „Ja“ beantworten, allerdings schwächelt Replaced im Vergleich zur Grafik in nahezu allen anderen Bereichen. Bei unserem Testdurchgang hatten wir auf dem PC zum Glück nicht mit

technischen Problemen zu kämpfen, sodass wir uns ohne Probleme durch die schicke Welt bewegen konnten. Allerdings ist die teils unsaubere Steuerung einer unserer größten Kritikpunkte, denn die hat dem Spielerlebnis gerne mal einen Dämpfer verpasst.

Obwohl Warren nicht antworten kann, spricht Reach regelmäßig zu ihm. Dadurch erfahren wir mehr über die Gedanken der KI.

So cool der Artstyle auch ist, die verwendeten Farben ähneln sich sehr. Das erschwert es häufig, in hektischen Situationen den Überblick zu behalten.







Zwischendurch findet ihr immer wieder Notizen oder andere Dinge, die euch einen tieferen Einblick in die Welt und ihre Geschichte bieten.



Wie ein Wimmelbild: Manchmal ist es gar nicht so einfach, Reach in dem Kampfgetümmel ausfindig zu machen.



Später schaltet ihr weitere Fähigkeiten für die Kämpfe frei, trotzdem bleibt das Moveset relativ simpel. Auch deshalb wirken die Gefechte schnell repetitiv.

### Plattformpassagen für Geduldige

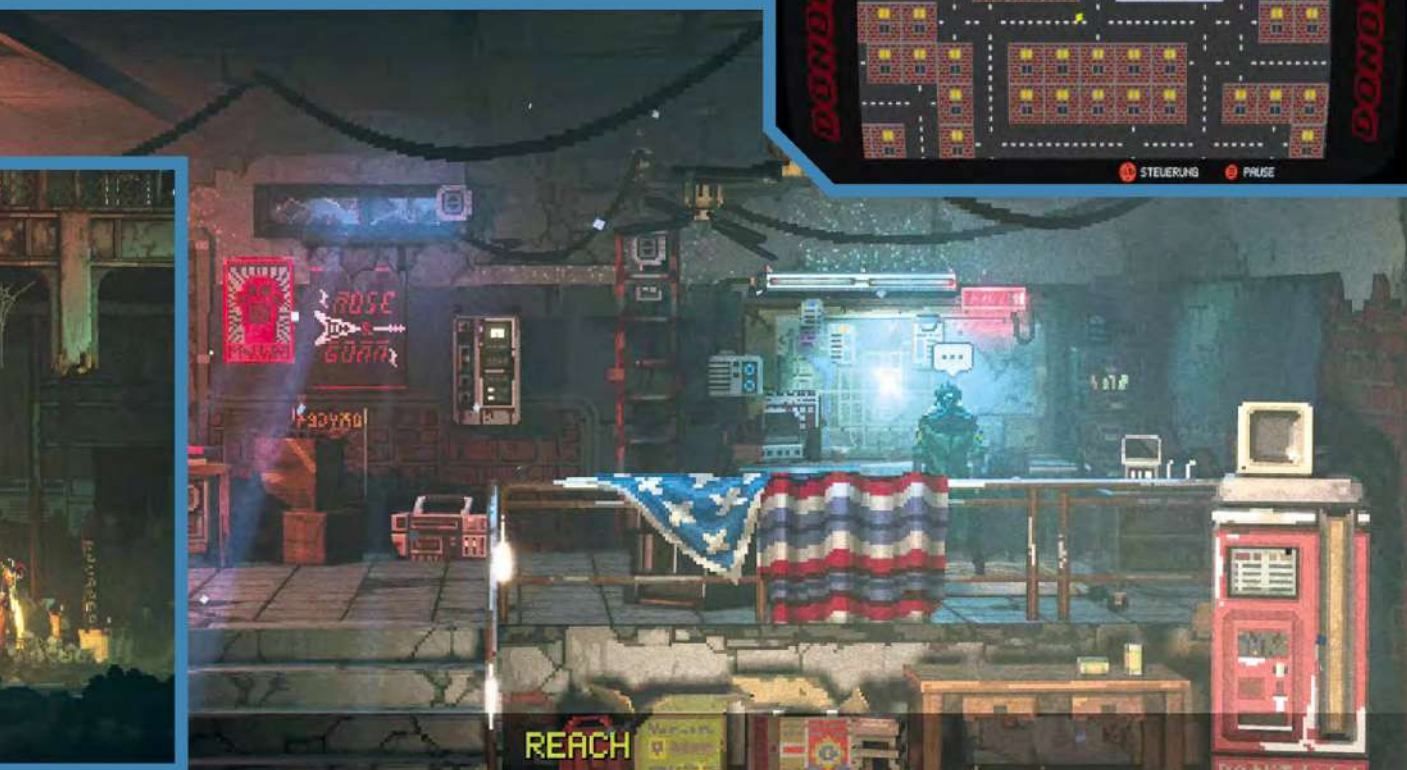
Replaced besteht nämlich aus zwei großen Mechaniken: Plattformpassagen in der 2,5D-Welt und Kämpfen. Nach einem sehr langsamen Einstieg, bei dem ihr die erste Stunde größtenteils damit verbringt, nach rechts zu laufen, nimmt das Spiel zum Glück noch an Fahrt auf.

Dadurch, dass uns der Pfad manchmal nicht nur zu beiden Seiten, sondern eben auch zum hinteren Teil des Bildschirms geführt hat, kommt willkommene Abwechslung in die Passagen rein. Wie wir das

aus Plattformen so kennen, müssen wir viel klettern und springen und uns den Weg manchmal auch erst zurechtbasteln. Ein klitzekleines Problem gibt es in diesem Zusammenhang allerdings mit dem besonderen Grafikstil: So cool der Look auch sein mag, durch die sehr ähnlichen verwendeten Farben ist es teilweise schwierig, genau zu sehen, wo wir den Protagonisten hinbewegen müssen. Gepaart mit der manchmal hakeligen Steuerung, weshalb wir für manche eigentlich recht simple Passage mehrere Anläufe gebraucht haben, sorgt das



Steht euch der Sinn nach etwas Abwechslung? Im Laufe des Spiels findet ihr eine Arcade-Halle, in der ihr mehrere kleine Games zocken könnt.



Sollen wir diesem Mann vertrauen, Warren? Er redet, als wäre er ein guter Freund von dir gewesen.



gerne mal für Trial-and-Error-Momente. Das wäre auch nicht weiter schlimm, wenn die Checkpoints etwas großzügiger platziert wären. Wenn wir den ersten Abschnitt schon voll draufhaben, im zweiten aber mit der Steuerung kämpfen müssen, wird das Wiederholen des ersten Teils schnell frustrierend.

#### Simple Kampfsystem mit ein paar Tücken

Aber auch bei den Kämpfen wird das Handling zum Problem, denn die geringen Verzögerungen in Replaced nach einem Tastendruck reichen oftmals aus, dass unsere Eingaben nicht rechtzeitig durchgehen, bevor die Gegner



Die künstliche Intelligenz namens Reach landet im Körper eines Mannes namens Warren - und möchte möglichst schnell wieder getrennt werden. Allerdings gestaltet sich das schwierig.

Das ist Phoenix City, das Herzstück der grausamen Firma, die die Menschen aus der Umgebung ausbeutet. Hübsch aussehen tut sie aber allemal.

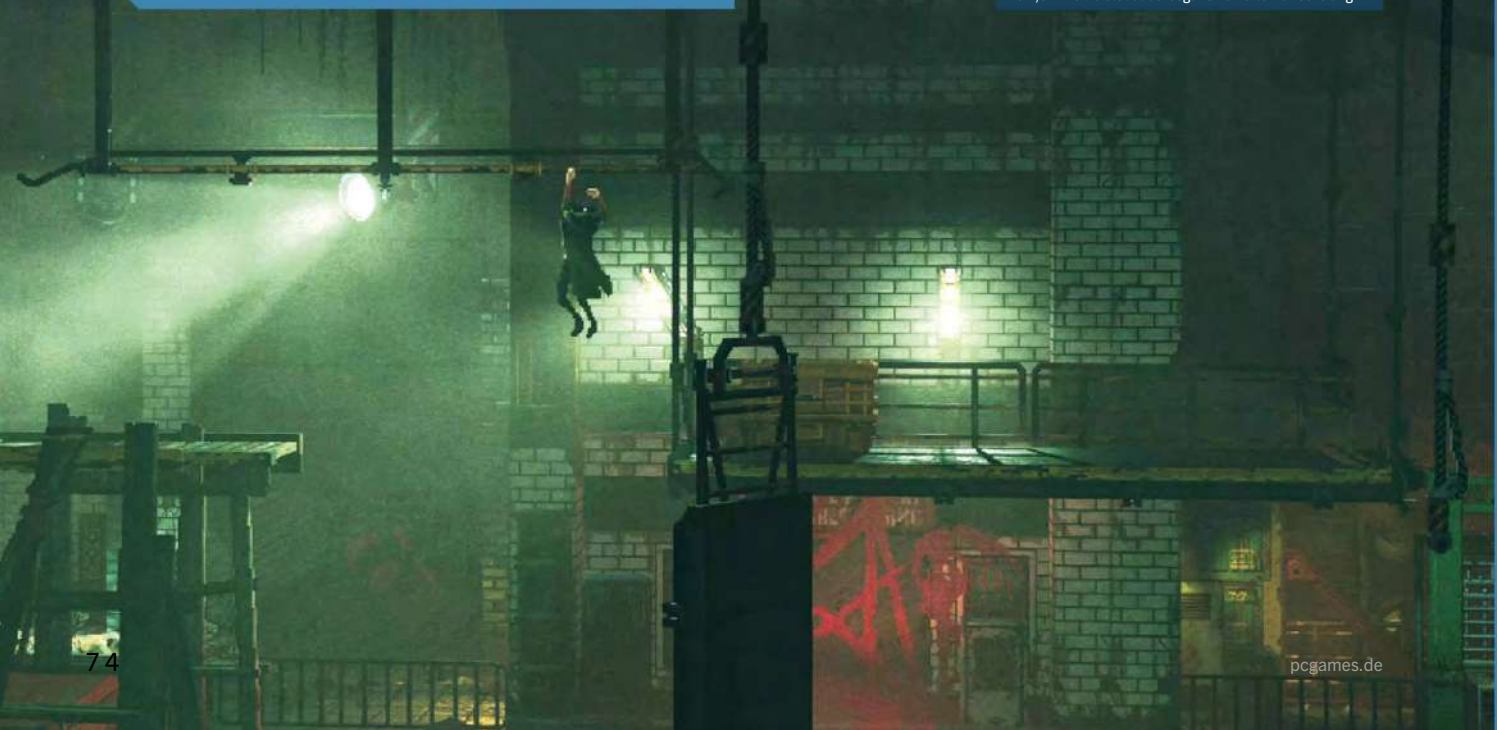


Die Plattformpassagen sind generell sehr angenehm zu bewältigen, allerdings macht einem die Steuerung gerne mal einen Strich durch die Rechnung.

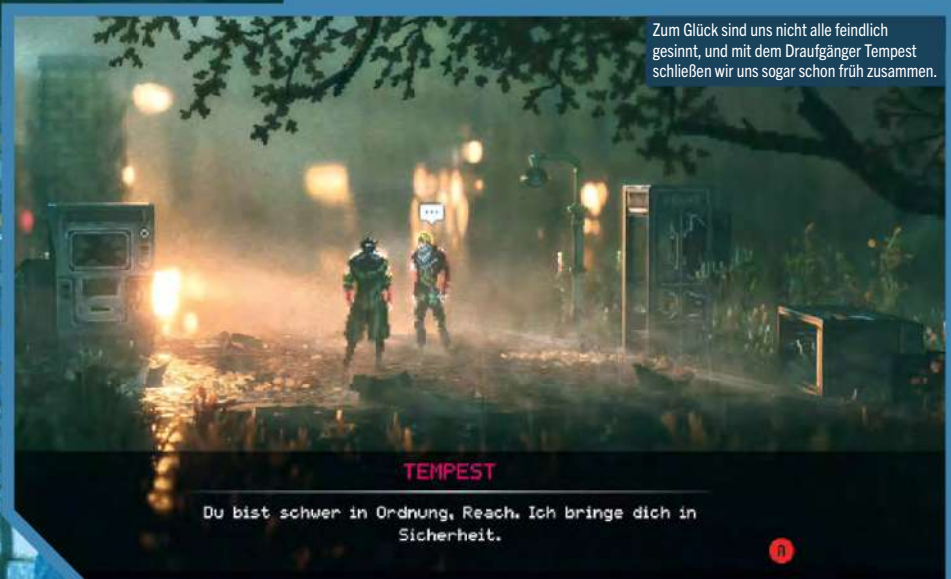
uns von allen Seiten attackieren. Die Kämpfe laufen immer nach dem gleichen Schema ab: Der Protagonist muss sich gegen mehrere Gegner gleichzeitig durchschlagen, während im Hintergrund weitere Feinde auf ihren Einsatz warten. Ihr bekommt anhand eines Symbols angezeigt, ob ihr dem aktuellen Angriff ausweichen könnt oder ihn parieren müsst, könnt mit einem simplen Schlag zuhauen und mit aggressiven Manövern eure Schusswaffe aufladen.

Später kommen noch ein paar mehr Fähigkeiten dazu, zum Beispiel das Abreißen von Rüstungsteilen, um dem Gegner überhaupt Schaden zufügen zu können. Insgesamt bleibt das Kampfsystem recht simpel, was uns bei der Gegnerflut aber sehr gelegen kam. Durch das Gewusel auf dem Bildschirm wird es nämlich manchmal ganz schön unübersichtlich, etwa wenn durch die ähnlichen Farben nicht genau ersichtlich ist, welche Gegner schon mitkämpfen oder

In Replaced müsst ihr viel durch die Gegend springen und klettern, wenn ihr nicht gerade kämpft oder Gespräche führt. Die 2,5D-Welt bietet dabei sogar eine nette Abwechslung.







Zum Glück sind uns nicht alle feindlich gesinnt, und mit dem Draufgänger Tempest schließen wir uns sogar schon früh zusammen.

wo sich unser Charakter eigentlich im ganzen Getümmel befindet. Kommt man einmal in den Flow, machen die Kämpfe zwar Laune, werden aber mit der Zeit repetitiv. Das liegt vor allem daran, dass es kaum Variation bei den Gegnern gibt. Im Verlauf des Spiels kommen zwar ab und an mal neue Typen dazu, aber wir hätten uns hier deutlich mehr Abwechslung gewünscht, um die Kämpfe interessant zu halten.

Allzu herausfordernd sind die Gefechte auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nicht, solange ihr den Überblick behaltet und strategisch gegen die unterschiedlichen Gegnertypen vorgeht. Kompliziert wird es eigentlich nur durch die hohe Anzahl an Feinden, die gleichzeitig auf euch einprügeln wollen.

#### Spannende Ansätze, schwieriges Pacing

Fassen wir bis hierhin also noch mal zusammen: Der Grafikstil ist außergewöhnlich und wirklich gut gelungen, aber sowohl die Plattformpassagen als auch die Kämpfe haben an der teils hakeligen Steuerung zu knabbern, die Übersicht leidet mitunter und auch mehr Varianz bei den Gegnern wäre wünschenswert gewesen. Dann bleibt ja noch der letzte große Aspekt, der die Chance hat, den durch den Look geweckten Hoffnungen gerecht zu werden: die Story. Und die kommt tatsächlich

mit einigen sehr coolen Ideen daher. Ihr spielt nämlich eine künstliche Intelligenz. Keine Sorge, das hat nichts mit ChatGPT & Co. zu tun. Genauer gesagt schlüpft ihr nämlich in die Rolle einer KI namens Reach, die versehentlich im menschlichen Körper von Warren Marsh landet und sozusagen das Kommando übernimmt.

Da möchte sie eigentlich ganz schnell wieder raus, doch um die Verschmelzung rückgängig zu machen, muss Reach sich seinen Weg zurück ins Hauptquartier der Phoenix Corporation bahnen. Und das ist aufgrund der stark in Leidenschaft gezogenen Welt und korrupten Sicherheitsbeamten gar nicht mal so leicht zu bewerkstelligen. Zumal Reach im Laufe des Spiels Kontakte zu den Menschen außerhalb der Stadtmauern knüpft und immer mehr über die skrupellosen Machenschaften der Firma und seine eigene Rolle in diesem Zusammenhang erfährt.

Was genau den Menschen angetan wird und was Reach damit zu tun hat, findet ihr am besten selbst heraus. In der ersten Hälfte des Spiels waren wir gut unterhalten, allerdings plätschert die zweite Hälfte aufgrund des Pacing's eher vor sich hin. Kleine Nebenquests gibt es ebenfalls immer mal wieder. Die sind zwar ganz charmant, aber auch schnell wieder erledigt.

Wir waren ohnehin überrascht, dass Replaced mit knapp 12 Stunden gar nicht mal so kurz ist. Auf-


grund des abflachenden Tempos hätten wir eine von zwei Alternativen eigentlich besser gefunden: Entweder nur ein kurzes Spiel daraus machen und nach der Hälfte beenden – dann würden sich auch die Plattformpassagen und Kämpfe besser über die Zeit tragen – oder die Handlung nehmen und in einem größeren Spiel weiter aufbereiten, das abwechslungsreicheres Gameplay mit sich bringt.

#### Lohnt sich Replaced?

Was wir leider auch vermisst haben, ist eine Sprachausgabe. Bei kleineren Spielen können wir zwar verstehen, dass das nicht immer möglich oder rentabel ist, aber Replaced könnte auf jeden Fall von einer Vertonung profitieren. Denn die Geschichte wird zu einem nicht unwesentlichen Teil von den Monologen von Reach getragen – beziehungsweise richtet er das Wort zwar an Warren, bekommt jedoch keine Antworten zurück.

Dadurch erfahren wir nämlich mehr darüber, wie Reach sich an einen menschlichen Körper gewöhnen muss, und welche Gedanken er sich über die Ereignisse macht. Immerhin verfügt das Spiel über eine deutsche Übersetzung, auch wenn sich da vereinzelt ein paar kleine Fehler bei den Texten eingeschlichen haben.

Das liest sich nun erst einmal nach sehr viel Kritik abseits des auffälligen und sehr gelungenen Looks. Replaced weiß allerdings trotzdem zu unterhalten und ist bei Weitem kein schlechtes Spiel, nur eben nicht der nächste große Hit, wie die Grafik zunächst vielleicht vermuten ließ. Mit ausreichend Geduld, um Plattformpassagen oder Kämpfe zu wiederholen, bei denen

die hakelige Steuerung dazwischengrätscht, werdet ihr durchaus einige unterhaltsame Stunden mit Replaced verbringen können. Vor allem wenn euch das Setting anspricht, lohnt es sich bereits für die gelungene Atmosphäre, dem Spiel eine Chance zu geben. 

#### MEINE MEINUNG

Annika Menzel

„Toller Stil, tolle Optik – aber da wäre mehr drin gewesen!“



Eigentlich bin ich in Mittelalter- und Fantasy-Welten zuhause. Spiele mit Cyberpunk- oder auch Sci-Fi-Setting sind für mich daher immer etwas ungewohnt, doch Replaced konnte mich in der Hinsicht sofort begeistern. Nicht nur der Look, auch die stimmige Atmosphäre macht einiges her. Letztendlich konnten die Mechaniken für mich allerdings nicht mithalten, und für mich persönlich hätte nach etwa der Hälfte mit einer kleinen Story-Änderung auch Schluss sein können. Dann hätten die Schwächen vermutlich nicht so starken Einfluss auf den Gesamteindruck genommen.

**FAZIT:** Eindrucksvoller Grafikstil, mit dem das Gameplay dahinter nicht ganz mithalten kann. Trotzdem hat Replaced einige spannende Ansätze im Gepäck.

WERTUNG

7.5



**Genre:** Dungeon Crawler  
**Entwickler:** Pithead Studio  
**Hersteller:** Pithead Studio  
**Termin:** 17. April 2026  
**USK:** ab 12 Jahren

# Cralon

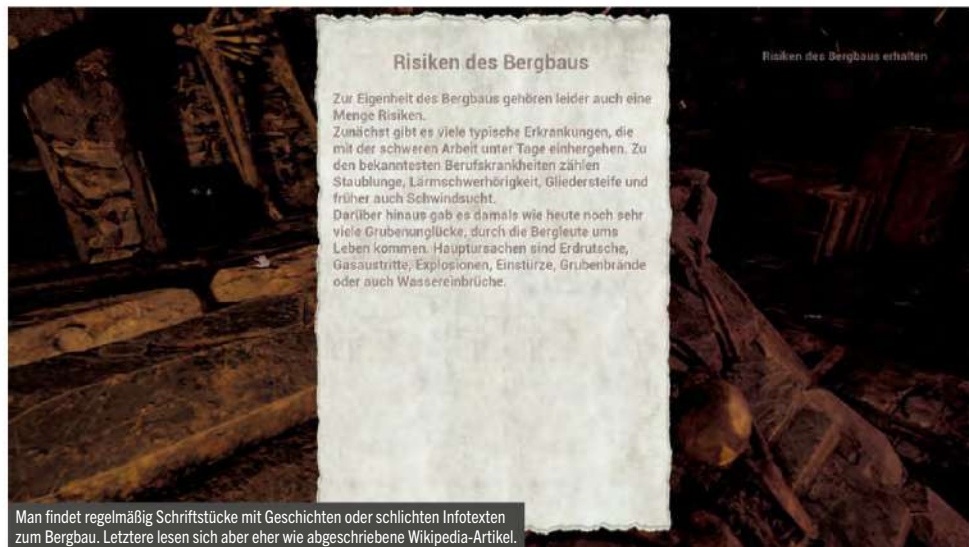
Cralon sollte der große Neuanfang der Ex-Piranha-Bytes-Entwickler werden, entpuppt sich im Test aber als enttäuschender Dungeon-Crawler mit repetitivem Design, schwachem Kampfsystem und technischen Problemen. Von: Carlo Siebenhüner





**A**ls 2024 das deutsche Traditionsstudio Piranha Bytes seine Pforten schloss, ging ein Raunen durch die Spielerschaft in Deutschland. Die ehemaligen Gothic-Macher sind nach fast 30 Jahren des Bestehens mit ihrer geplanten Elex-Trilogie gescheitert und kamen im Zuge der Embracer-Einsparungen unter die Räder. Doch kann jedes Ende auch ein Anfang sein, und so haben mehrere Ex-Piranhas eigene Spielprojekte gestartet. Rootbound wird etwa ein Zelda-artiges Action-Adventure mit Physikspielereien. Abgedrehter wird es bei Spitfire: Moonpie's Mission, wo man ein Alpaka in einem 2D-Railshooter spielt. Tja, und dann gibt es noch Cralon vom Pithead Studio. Dahinter stecken Jenny und Björn Pankratz, letzterer war jahrzehntelang Creative Director von Piranha Bytes, bis er und seine Frau das Studio schon ein halbes Jahr vor dem Aus verlassen haben.

Cralon soll nun ein Dungeon-Crawler der alten Schule sein, mit Rollenspiel- und Adventure-Anleihen, der als Auftakt einer neuen Ära für das Ehepaar Pankratz gilt. Doch anstatt eines spannenden Neuanfangs wurden wir beim Spielen der Release-Version von Minute zu Minute entsetzt. Cralon ist nämlich kein Phönix aus der Asche, sondern entpuppt sich im Test einfach nur als brennendes Autowrack, an dem man geschockt vorbeifährt.



### Ein holpriger Start mit vielen Fragezeichen

Wir wurden bereits stutzig, als Cralon jetzt urplötzlich Mitte April als Shadowdrop veröffentlicht wurde. Einerseits sind gerade mal zwei Jahre nach dem Start der Entwicklung vergangen und das kam uns selbst für einen Dungeon Crawler recht kurz vor. Schließlich musste man sich mit der Unreal Engine auch in einen neuen Grafikmotor einarbeiten, nachdem man bei Piranha Bytes jahrzehntelang eine eigene Engine programmiert hatte.

Andererseits gab es einiges an Kritik, nachdem man Anfang März eine Demo während des Steam Next Fest veröffentlicht hatte. Dass

einen guten Monat später bereits die Kritikpunkte angegangen und das Spiel fertig sein soll, klang in unseren Ohren auch eher unrealistisch. Doch soll natürlich jedes Spiel auch eine faire Chance bekommen. Also haben wir uns in den tiefen Schacht gestürzt.

In dem landet der namensgebende Held Cralon, der Mutige. Eigentlich war der auf der Jagd nach einem fiesen Dämon, doch war er dabei so fokussiert, dass er das riesige Loch im Boden nicht gesehen hat, in das er dann hineingestürzt ist. Auf dem untersten Level angekommen, müssen wir uns also jetzt langsam Ebene für Ebene nach oben arbeiten. Es stellt sich bald

heraus, dass der Schacht eigentlich der Dungeon des Dämons ist.

Bevölkert wird er von seltsamen Baumwesen, die als Diener des bösen Dämons auftreten. Manche wurden von einem seltsamen Wahnsinn übernommen, der sie aggressiv macht. Es gibt aber noch einige nette Versionen, die uns immer wieder mal Quests geben. Erkennen können wir sie an ihren Augen. Die sind nämlich „ganz subtil“ entweder gleißend rot oder giftgrün.

Die ersten Minuten in Cralon sind dann sogar ganz vielversprechend. Der Dungeon sieht schön düster und gammelig aus, die Soundkulisse ist mysteriös und





man hat schon das Gefühl, dass jeder Schritt der letzte sein könnte. Wir finden schnell einen Hammer und eine Armbrust und können so dann wenigstens etwas selbstsicherer durch die dunklen Gänge streifen.

#### Asset-Store statt eigener Handschrift

Leider hält dieser erste kurze Eindruck nicht sonderlich lange. Je weiter man durch die Höhle streunt, merkt man nämlich schnell, dass hier alles irgendwie gleich aussieht. Das fällt in der untersten Ebene noch am wenigsten auf, später allerdings immer mehr. Wichtigster Part in der Erkundung sind nämlich die Gegenstände,

die man angrabbeln kann. Hüte, Eimer, Tassen, Gläser, Kisten und mehr lassen sich von allen Seiten anschauen. Dazu gibt es noch Gegenstände zum Einstecken, wie Tränke, Craftingmaterialien oder Kohle. Letztere ist die Währung im Spiel. Das Problem dabei ist, dass man hier an der Variation massiv gespart hat. Nach ungefähr 20 Gegenständen hat man alles gesehen und dann findet man immer nur den gleichen Kram.

Das gleiche gilt auch für die Architektur des Dungeons. Jede Ebene bietet meist drei bis vier größere Kammern, die mit Stollen verbunden sind. Die Stollen sind dabei komplett geradlinig abgezirkelt, verlaufen im sauberen,

rechten Winkel, und sind selbst überwiegend auch schlichte viereckige Gänge. Man versucht zwar, etwas Abwechslung hineinzubringen, in Form von unterirdischen Wäldern oder einer Festung. Allerdings findet man auch hier immer nur die gleichen Gegenstände, die gleichen Gräser, Bäume, Holzbalken oder Steininformationen. Machen wir es kurz: Hier wurde sich fast ausschließlich aus dem Unreal-Engine-Store bedient und nur wenig bis gar nichts noch mal angepasst oder selbst erstellt. Hier zum Beispiel das Modell der Batterie und die Kohlemodelle, die man ständig findet.

Jetzt ist das ja grundsätzlich nicht schlimm. Solche Asset-Shops

sind ja genau dafür da, kleinen Entwicklern die Möglichkeit zu geben, ebenfalls coole Sachen zu erstellen. Allerdings hat man sich dann nicht mal die Mühe gemacht, das sinnvoll zu platzieren. Gras schwebt in der Luft, Treppen wirken eindeutig deplatziert, und mit der Spielfigur bleibt man ständig irgendwo hängen, weil die Levelarchitektur nicht richtig mit der Kollision des Helden abgestimmt wurde.

Hier wurden einfach nur Assets zusammengeschmissen, die irgendwie nach Dungeon aussehen und halbwegs zusammenpassen. Das ist die Definition des klassischen Asset-Flips. Das Gameplay-Paket, das Features wie das Anschauen von Gegenständen und ähnliches bereitstellt, kostet im Unreal-Store übrigens 30€.

Jetzt kann man da schon darüber hinwegsehen, wenn wenigstens der Rest des Spiels passt. Also Story und Gameplay. Aber auch hier sieht's schwierig aus. Fangen wir mal mit der Story an. Die NPCs mit denen man sprechen kann, sind dabei noch am hochwertigsten. Die baumartigen Wesen haben detaillierte Modelle und in Gesprächen wird zumindest von vornherein darauf verzichtet, Gesichter zu animieren. Dialoge werden schlicht von Standbildern des Gegenübers untermalt, deren Mimik sich etwas ändert. Das ist schon okay.

In den Gesprächen steckt dann auch der positivste Punkt in Cralon, denn bis auf wenige Ausnahmen sind die Sprecher alle sehr



Beim Levelbau wurde nicht wirklich auf Details geschaut. Gras wächst im Dungeon etwa oft einfach in der Luft.



Zurücklegen

Diesen Hut seht ihr öfter. Die nutzbaren Gegenstände in Cralon wiederholen sich schon nach kurzer Zeit.





In Cralon steckt auch eine Menge Bergarbeiter-Romantik. Hier hat das Ruhrpottstudio also seine Wurzeln einfließen lassen

hochwertig und professionell. Einige Stimmen kennt man so auch aus größeren Produktionen. Leider kann die gute Synchro aber auch nicht über die schlechte Story hinwegtäuschen.

#### Eine Story für Fünfjährige

Die Dialoge sind über das gesamte Spiel langatmig und langweilig geschrieben. Wir haben uns oft dabei erwischt, wie wir während des Gequassels gedanklich abgedriftet

sind, weil das Gelabere schlicht so stupide war. Es gibt zwar immer mal wieder mehrere Optionen in den Dialogen, allerdings müssen wir uns meistens ohnehin durch alle durchklicken. Nur manchmal gibt es Entscheidungsmöglichkeiten zwischen Gut und Böse.

Beim Setting setzt sich Cralon sehr offensichtlich zwischen die Stühle. Zwar treffen wir auf klare Fantasiewesen und der Dungeon ist mittelalterlich angehaucht. Wir

finden aber auch immer wieder moderne Ausrüstung, wie eine Taschenlampe oder Batterien, die im Design haarscharf am Duracell-Copyright vorbeischrappen. Außerdem schmeißt das Ruhrpott-Studio eine Menge Bergarbeiter-Romantik in Form von Geschichten und schlichten Infozetteln ins Spiel. Gerade letztere lesen sich aber wie abgeschriebene Wikipedia-Artikel. Die ganze Geschichte läuft am Ende auf einen großen Twist hinaus, den

man als Spieler aber schon meilenweit vorher errät. Trotzdem gibt einem das Spiel keine Möglichkeit, das Wissen irgendwie anzuwenden. Im Gegenteil: Cralon zieht das Geheimnis auf Biegen und Brechen bis ganz zum Schluss durch und tut dann so, als würde jetzt die überraschende Wendung kommen. Selbst in den letzten Dialogen des Spiels wird noch mal eine Lkw-Ladung Exposition vor uns ausgekippt, die aber vorher schon komplett offen-



Die Levels sind vollgestellt mit halbwegs zueinander passenden Assets. Sinnvoll sind die aber eher nicht. Das hier soll eine Art Arena sein.



sichtlich war. Wir hatten wirklich das Gefühl, dieses Spiel wurde für noch etwas langsamere Fünfjährige geschrieben, und kamen uns schon sehr für dumm verkauft vor.

#### Nur das Allernötigste

Die Story tut es also nicht, wie sieht es denn dann beim Gameplay aus? Nun, auch da gibt es viele dunkle Stollen mit nur wenig Fackelschein. Trotz der ständig gleichen Gegenstände kann das Erkunden schon Spaß machen. Man wird sogar für das Absuchen von kleinen Verstecken mit zusätzlichem Loot belohnt. Das Zeug wird dann fürs Crafting wichtig. Bei einem Händler kann man für eingesammelte

Kohle Zeugs kaufen und an der Werkbank dürfen wir mit Rezepten neue Ausrüstung zusammenbauen. Wir haben uns dabei meist auf stärkere Waffen fokussiert, damit wir besser durch die Kämpfe kommen. Bei denen stürzt Cralon dann nämlich endgültig in den Abgrund. Schon bei den freundlich gesinnten NPCs haben wir so manche seltsame Animation gesehen, wie auf der Stelle laufende Moonwalker. Die Monster sind dann aber mehr als grenzwertig.

Bei denen wurde nämlich auch wieder nur das Nötigste gemacht. Die Gegnertypen kann man an einer Hand abzählen und sie variieren nur in Größe und ausgeteiltem

Schaden. War es denn wirklich zu viel verlangt, wenigstens noch ein paar mehr Monster-Assets aus dem Store zu holen, um mehr Abwechslung zu schaffen? So groß ist der Dungeon nämlich auch nicht.

Die Animationen sind dann fast schon lächerlich schlecht. Die Monster springen nämlich ständig zwischen ihren Animationen ohne irgendeine Verbindung. In der einen Sekunde steht die Ratte noch da und im nächsten Frame läuft sie plötzlich irgendwohin. Dabei wird aber immer darauf geachtet, dass die Animation fertig abgespult wird, bevor es weitergeht. In den Kämpfen wird das noch offensichtlicher.

#### Crалons Kampfsystem ist ein Totalausfall

Hier dreschen die Gegner entweder auf uns ein oder laufen uns hinterher. Manche schießen uns auch Fernkampfangriffe nach. Für die Ausweichanimation rutscht der Gegner schlicht komplett ohne Animation ein Stück nach hinten. Die meisten Gegner kann man aber sofort ausmanövrieren, indem man einfach um sie herumläuft. Sie müssen nämlich immer erst ihre Angriffsanimation beenden, bevor sie etwas anderes machen können. Unsere Angriffe unterbrechen die gegnerischen Animationen dann auch nicht, denn es gibt schlicht keine Trefferanimationen.

Gefährlich wird es für uns dann nur, wenn die Gegner nach ihren Angriffsanimationen innerhalb eines Frames plötzlich die Richtung wechseln und dann wieder in unsere Richtung kloppen. Dabei bekommt man dann auch die dämlichen Hitboxen zu spüren. Oft haben wir Gegner einfach nicht getroffen, obwohl wir direkt vor ihnen standen. Dafür haben uns dann die Monster erwischt, weil keine Zeit zum Ausweichen war, und Blocken ist gleich gar nicht möglich. Wir haben auf dem normalen Schwierigkeitsgrad gespielt, haben uns immer gut ausgerüstet und sind trotzdem ständig auf Gegner gestoßen, die uns dann mit zwei Schlägen plattgemacht haben. Dadurch ist das Kampfsystem schlicht zu unvorhersehbar und



Ein weiteres Beispiel für die Schludrigkeit. An dieser Treppe sieht man schön, wie sich nicht mal die Mühe gemacht wurde, ihre Kanten zu verstecken und in den angrenzenden Fels einzubetten.



Das Kampfsystem von Cralon ist schlicht unfertig und kaputt. Entweder bewegen sich die Gegner erratisch oder man scheitert an den schwammigen Hitboxen.





Der Dämon ist der große Antagonist in Cralon. In der deutschen Vertonung wird der übrigens von Björn Pankratz selbst gesprochen. Genauso wie der Protagonist. Und ein weiterer NPC.

kaputt, als dass man damit planen und vernünftig spielen kann.

#### Frust statt Herausforderung

Ins Balancing scheint aber eh wirklich nur das Allernötigste an Arbeit geflossen zu sein. So haben wir das Spiel mit Stufe 8 beendet. Unsere Lebensleiste hatte insgesamt 113 Lebenspunkte. Allerdings haben wir schon weit vorher Heiltränke gefunden, die 400 HP zurückgeben. Das ist zwar nett, aber ergibt keinen Sinn, denn man kommt nie auf ein so hohes Level, dass solche Tränke sinnvoll wären.

Während der Kämpfe kann sich ohnehin nicht heilen, da das Spiel nicht pausiert, das Menü aber so lange zum Laden braucht, dass man schon lange umgehauen wurde, bis man den Trank überhaupt mal angeklickt hat. Shortcuts auf der Tastatur gibt es nämlich nur für das Schnellspeichern. Die Tastenbelegung ändern, geschweige denn mal anschauen, lässt einen das Spiel nicht.


Das bringt uns dann auch zur Technik. Wie schon erwähnt läuft hier die Unreal Engine 5 und die meisten Assets sind schlicht aus dem Store zusammengekauft. Als Dungeon Crawler spart man sich auch große, technisch aufwendige Open Worlds oder andere Spielereien. Man hat also eigentlich ein theoretisch relativ gut kontrollier-

bares Spielgebiet. Trotzdem haben wir immer wieder Bugs und Ungeheimheiten bemerkt. Das reicht von falsch gesetzten Assets bis hin zum unzuverlässigen Quicksave. Und sogar die Framerate bricht ab und zu mal ein. Gerade, wenn der Angststrudel einsetzt.

Moment mal: Angststrudel? Ja, stimmt, den haben wir noch gar nicht erwähnt, weil der schlicht so unwichtig ist. Cralon, der Mutige hat neben seinem Lebensbalken nämlich auch noch einen Mutwert. Durch Giftgas oder besonders unheimliche Gegner setzt manchmal ein Strudel der Angst vor unseren Augen ein, der unseren Mut langsam sinken lässt. Ist er bei Null angekommen, verringern sich zwar ein paar Werte. So richtige Konsequenzen gibt es aber nicht und wir können ihn mithilfe von Tränken schnell wieder auffrischen. Damit reiht sich der Mut in eine Reihe weiterer sinnloser Spielmechaniken ein, die es in Cralon noch gibt, die aber kaum der Rede wert sind. Anfangs wird uns zum Beispiel noch ein Schleichsystem an die Hand gegeben, das genau an dieser Stelle einmal wichtig ist, danach aber nie wieder benötigt wird. Craftingmaterialien gibt es auch eine ganze Menge. Die wenigsten haben wir aber wirklich gebraucht und nur mit uns rumgeschleppt. Zum Glück ist das Inventar wenigstens unbegrenzt.

#### Mehr Bruchlandung als Neuanfang

Am Ende waren wir nur noch froh, dass das Spiel wenigstens nur zwischen 10 und 15 Stunden lang ist und wir somit vergleichsweise schnell durch waren. Cralon ist nämlich eine komplett uninspirierte Geisterfahrt voller hohler oder schlicht kaputter Spielelemente, und es ist unserer Meinung nach einfach frech, dafür 20€ zu verlangen. Jetzt kann man natürlich argumentieren, dass hier ja nur zwei Entwickler dahinterstehen. Allerdings solle man dann vorher noch viel klarer abstecken, wo die eigenen Stärken liegen, und sich darauf fokussieren. Stardew Valley, Minecraft oder zuletzt das hervorragende Dropa sind gute Beispiele dafür, dass es nicht unbedingt auf die Entwicklerzahl ankommt, wenn man sich realistische Ziele setzt.

Das ist bei Cralon aber ganz offensichtlich nicht passiert. Hier ruht man sich unserer Meinung nach zu sehr auf den Lorbeeren der Vergangenheit aus und liefert einen unausgegorenen Asset-Flip ab, der das Erbe der Gothic-Macher eher beschmutzt als weiterträgt. Da empfehlen wir lieber, die übrigen Projekte von Ex-Piranhas im Auge zu behalten. Die sehen nämlich jetzt vielversprechender aus, als es Cralon in seiner Vollversion geworden ist. 

#### MEINE MEINUNG

Carlo Siebenhüner

„Cralon ist eher ein Fehlstart, als ein Neustart.“



Ich war ehrlich gespannt, was der letzte Creative Director von Piranha Bytes aus seinem Neuanfang macht. Nach Jahrzehnten im gleichen Studio kann so ein frischer Start auch befreiend sein und die Kreativität beflügeln. Doch fühlt sich Cralon nicht an wie frischer Wind, sondern wie der modrige Geruch der Gruft, in der der Titel spielt. Während der Ansatzpunkt eines modernen Dungeon Crawlers gar nicht so verkehrt ist, scheitert Cralon sowohl an der Story, als auch am Gameplay auf ganzer Linie. So verkommt der Neustart eher zum Fehlstart.

**FAZIT:** Ein halbgarer und unfertiger Assetflip, der hier für 20€ auf den Markt geworfen wurde. Vom Erbe des ehemaligen Gothic-Studios ist hier nichts mehr übrig.

WERTUNG

4.0



# DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

## Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



### Clair Obscur: Expedition 33

Ein audiovisueller Genuss und ein tiefgängiges Rollenspiel: Mit seiner Geschichte, seinem Stil und seinem hervorragenden Kampfsystem pustet Clair Obscur viel frischen, nach Croissants duftenden Wind ins JRPG-Genre!

Getestet in Ausgabe: 06/25  
Publisher: Kepler Interactive



### Elden Ring

Das gewohnt geniale Souls-Gameplay, eingebettet in eine phänomenale Open World voller Geheimnisse und spannender Kämpfe: Mit Elden Ring erklimmt From Software einen neuen Gipfel unter den Action-Rollenspielen.

Getestet in Ausgabe: 04/22  
Publisher: Bandai Namco



### Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21  
Publisher: CD Projekt Red



### Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20  
Publisher: Sony



### Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17  
Publisher: Larian Studios



### Baldur's Gate 3

Mit dem dritten Ausflug an die Schwertküste liefern Larian Studios ihr Magnum Opus ab! Beispiellose Freiheit, tolle Umsetzung der D&D-Regeln, Respekt vor den Klassiker-Vorgängern machen BG3 zu einem Muss für jeden RPG-Fan.

Getestet in Ausgabe: 10/23  
Publisher: Larian Studios



### Starfield

Fallout im All mit Weltraumkämpfen – so könnte man Starfield beschreiben und würde ihm doch unrecht tun. Denn das Bethesda-RPG wagt ein paar neue Dinge und fühlt sich doch vertraut an – und macht vor allem mächtig Laune.

Getestet in Ausgabe: 10/23  
Publisher: Bethesda



### Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21  
Publisher: Electronic Arts



### Diablo 4

Der düstere König sitzt wieder auf seinem Genre-Thron – Diablo 4 macht zwar nicht alles perfekt, verpasst dem Totklick-Beutesammel-Gameplay aber einen modernen, todschicken Anstrich. Nun liegt der Ball bei Path of Exile 2.

Getestet in Ausgabe: 07/23  
Publisher: Blizzard Entertainment



### Kingdom Come: Deliverance 2

Mit Heinrich durch böhmische Dörfer: Teil 2 der Reihe setzt auf den ohnehin schon guten Vorgänger qualitativ noch einen drauf – selten zuvor wurde das Mittelalter realistisch, hübscher und akkurater dargestellt.

Getestet in Ausgabe: 03/25  
Publisher: Deep Silver



### Final Fantasy 7: Rebirth

Die Neuinterpretation des JRPG-Klassikers erscheint nicht nur als Dreiteiler, der zweite Teil ist zudem ein absolutes, rundes, wunderschönes Rollenspiel-Erlebnis – auch der PC-Port lässt keine Wünsche offen!

Getestet in Ausgabe: 03/25  
Publisher: Square Enix



### The Witcher 3: Wild Hunt – GOTY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)  
Publisher: Bandai Namco



### Disco Elysium

Mit tollen Dialogen und Charakteren in einer komplexen Welt, gepaart mit einer unvergleichlichen spielerischen Freiheit, zeigt Disco Elysium, dass ein erstklassiges Rollenspiel auch ohne Kämpfe auskommen kann.

Getestet in Ausgabe: 12/19  
Publisher: ZA/UM

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



### Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07  
Publisher: 2K Games



### Borderlands 4

Mit dem vierten Teil der Reihe gehen die Macher in Sachen Gameplay back to the roots, und kombinieren dies mit einer neuen, offenen Welt. Obendrauf gibt es natürlich wieder Action, Humor und unzählige Waffen.

Getestet in Ausgabe: 11/25  
Publisher: 2K Games



### CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neueröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)  
Publisher: Activision



### Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprüngeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

Getestet in Ausgabe: 05/20  
Publisher: Bethesda



### Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich alleamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17  
Publisher: Bethesda



### Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefergründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17  
Publisher: Bethesda

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



### Battlefield 6

Mit Battlefield 6 feiert die Reihe ein fulminantes Mehrspieler-Comeback, das die alten Stärken der Reihe betont: Massive Mehrspieler-Schlachten mit Fahrzeugen und riesigen Maps, dazu jede Menge Zerstörung.

Getestet in Ausgabe: 12/25  
Publisher: Electronic Arts



### Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

Getestet in Ausgabe: 10/12  
Publisher: Valve



### Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gameplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17  
Publisher: Activision



### ARC Raiders

Für lange Zeit war die Dauer-Alpha von Escape from Tarkov die einzig wahre Extraction-Shooter-Referenz – jetzt gibt es ARC Raiders, das Triple-A-Technik mit dem gadenlosen Gameplay des Vorbilds verbindet.

Getestet in Ausgabe: 01/26  
Publisher: Embark Studios



### Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisiertem Gameplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20  
Publisher: Riot Games



### Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gameplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18  
Publisher: Activision



## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspieler Teil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



### Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19  
Publisher: 2K Games



### Homeworld 3

Nach dem Planeten-Oberflächen-Ableger kehrt die Homeworld-Reihe mit Teil 3 wieder ins Weltall zurück – und präsentiert sich, als wäre es nie weg gewesen. Hier erwarten euch taktische Echtzeitgefechte im dreidimensionalen Raum.

Getestet in Ausgabe: 07/24  
Publisher: Gearbox



### Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intrigen, politische Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20  
Publisher: Paradox Interactive



### Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

Getestet in Ausgabe: 08/20  
Publisher: THQ Nordic



### Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)  
Publisher: Blizzard Entertainment



### Total War: Warhammer 3

Ein epischer Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der neben Profis jetzt auch Einsteiger abholt. Ein gewaltiger Umfang und kluge Verbesserungen setzen das hohe Qualitätsniveau der Reihe fort.

Getestet in Ausgabe: 04/22  
Publisher: Sega



### XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16  
Publisher: 2K Games

## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



### Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiracer ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16  
Publisher: Codemasters



### F1 23

Ein hervorragendes Fahrgefühl, ein gelungener und aufwendig inszenierter Story-Modus, die Möglichkeit, als eigenes Team in der Königsklasse anzutreten und vieles mehr – die virtuelle Formel 1 war nie abwechslungsreicher!

Getestet in Ausgabe: 08/23  
Publisher: Electronic Arts

## Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



### Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13  
Publisher: Daedalic Entertainment



### Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisege-schichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgetahrten Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16  
Publisher: Double Fine



### Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15  
Publisher: Square Enix



### The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-klassiker genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09  
Publisher: Crimson Cow



### Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10  
Publisher: LucasArts



### The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fzbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13  
Publisher: Headup Games



### The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13  
Publisher: Telltale Games



### Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosen Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brauen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17  
Publisher: Xbox Games



### Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht vergessen!

Getestet in Ausgabe: 01/22  
Publisher: Xbox Games



### Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund ethischer Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17  
Publisher: Bandai Namco

## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



### Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17  
Publisher: Square Enix



### Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12  
Publisher: NCsoft



### World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05  
Publisher: Blizzard Entertainment



### Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollversionen spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12  
Publisher: Electronic Arts

## Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



### Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19  
Publisher: Ubisoft



### Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15  
Publisher: Paradox Interactive



### Jurassic World: Evolution 3

Auch im dritten Teil der Reihe baut ihr den Dinosaurier-Park eurer Träume – und versucht die Fehler der Parkbesitzer aus den Filmen zu vermeiden. Teil 3 macht alles noch komfortabler – und hat Baby-Dinosaurier an Bord!

Getestet in Ausgabe: 12/25  
Publisher: Frontier Developments



### Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16  
Publisher: Frontier Developments



### Two Point Museum

Nach Krankenhaus und Universität entführen uns die Two Point Studios im dritten Spiel ins Museums-Geschäft – und liefern damit den wohl besten Teil der Reihe ab. Humor, Tiefgang, Detailverliebtheit – hier stimmt alles.

Getestet in Ausgabe: 04/25  
Publisher: Sega



## Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



### Ori and the Will of the Wisps

Ori's zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattform mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiose Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20  
Publisher: Xbox Games



### Senua's Saga: Hellblade 2

Auch Teil 2 der Geschichte rund um Kriegerin Senua ist ein alpträumlicher Trip in die Abgründe der menschlichen Psyche. Audiovisuell und atmosphärisch setzt der Titel neue Maßstäbe. Abstriche gibt's beim Gameplay.

Getestet in Ausgabe: 07/24  
Publisher: Xbox Game Studios



### A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19  
Publisher: Focus Entertainment



### Uncharted: Legacy of Thieves Collection

PlayStation-Ikone Nathan Drake feiert mit der Collection, die aus Uncharted 4 und The Lost Legacy besteht, ein wunderbar optimiertes PC-Debut. Nun muss Sony nur noch Teil 1-3 der filmreif inszenierten Abenteuer nachliefern.

Getestet in Ausgabe: 12/22  
Publisher: Sony



### Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigem Schauplatzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Ausbuben.

Getestet in Ausgabe: 03/21  
Publisher: Square Enix



### Hollow Knight: Silksong

Viele Jahre mussten Fans auf die Metroidvania-Fortsetzung warten, doch es hat sich gelohnt: Silksong ist wie sein Vorgänger ein Genre-Meilenstein – wer den ersten Teil noch nicht kennt: ebenfalls nachholen!

Getestet in Ausgabe: 11/25  
Publisher: Team Cherry



### Marvel's Spider-Man Remastered

Spidey schwingt sich auch auf dem PC durch ein erstklassiges Open-World-Spiel mit einem fantastisch umgesetzten New York, einer tollen Story und actionreichen Kämpfen. Auch der Nachfolger ist für den PC erhältlich und richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 10/22  
Publisher: Sony



### Resident Evil 4 Remake

Die Remakes der Horror-Klassiker sind bisher allesamt außerordentlich gelungen. Teil 4 setzt der Retro-Grusel-Offensive aber die Krone auf – so müssen Neuauflagen aussehen: punktuell modernisiert, mit allen Stärken des Originals.

Getestet in Ausgabe: 05/23  
Publisher: Capcom



### Silent Hill f

Nach dem gelungenen Remake von Silent Hill 2 entpuppt sich der erste neue Serientitel seit über zwölf Jahren als echtes Survival-Horror-Highlight mit knackigen Rätseln, toller Atmosphäre und überraschend actionreichen Kämpfen.

Getestet in Ausgabe: 11/25  
Publisher: Konami



### God of War

Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert. Der Nachfolger Ragnarök ist ebenfalls ein Hit!

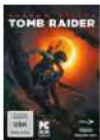
Getestet in Ausgabe: 03/22  
Publisher: Sony



### Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15  
Publisher: Rockstar Games



### Shadow of the Tomb Raider

Noch schönere, noch abwechslungsreichere, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18  
Publisher: Square Enix

## Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



### FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18  
Publisher: Electronic Arts



### Madden NFL 19

Gut, über den schmaligen, peinlich präsentierten und schlicht umhülligen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18  
Publisher: Electronic Arts



### PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17  
Publisher: Konami



### Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15  
Publisher: Psyonix



### Football Manager 2022

Nach dem Dahinscheiden des EA Fussball Managers ist Segas englischer Namensvetter die letzte große Bastion für virtuellen Trainer-Nachwuchs. Der FM steht für nahezu endlose Spielteile, dafür aber eine etwas dröge Präsentation.

Getestet in Ausgabe: 02/22  
Publisher: Sega



### PGA Tour 2K21

Viele Jahre lang war Electronic Arts der Vorreiter in Sachen virtueller Golf-Simulationen. Seit geraumer Zeit versorgt uns nun 2K Games mit einer jährlichen, wirklich wunderbar umgesetzten Simulation des Rasen-Sports.

Getestet in Ausgabe: 10/20  
Publisher: 2K Games

## Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



### Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16  
Publisher: Playdead



### Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schließt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brilliant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11  
Publisher: Valve



### Split Fiction

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt. Again.

Getestet in Ausgabe: 05/25  
Publisher: Electronic Arts



### Mewgenics

Ein völlig verrücktes, irrsinnig umfangreiches Rundenakt-Rogue-lite, bei dem ihr Katzen züchtet. Es trägt wieder die unverkennbare Handschrift des Binding-of-Isaac-Schöpfers Edmund McMillen.

Getestet in Ausgabe: 04/26  
Publisher: Edmund McMillen, Tyler Gaiel



### Hades 2

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern – im zweiten Teil noch mal in schöner, größer und besser. Dieser actionreiche Ausflug in die griechische Unterwelt lohnt sich – in Teil 1 ebenfalls nach wie vor!

Getestet in Ausgabe: 01/26  
Publisher: Supergiant Games



### Street Fighter 6

Nach dem etwas enttäuschenden fünften Teil shoryunkt sich Teil 6 von Capcoms Fighting-Game-Reihe dank toller neuer Features, moderner Technik und immenser Langzeit-motivation auf den Prügelspiel-Thron.

Getestet in Ausgabe: 07/23  
Publisher: Capcom

## SO TESTEN WIR



**PC-Games-Award** Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 8,5 Punkten.

**10.0 – Meilensteine** | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

**9.5 – Hervorragend** | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

**8.5-9.0 – Sehr gut** | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

**7.0-8.0 – Gut** | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

**6.0-6.5 – Befriedigend** | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber einen Blick wert.

**5.0-5.5 – Ausreichend** | Spiele mit groben Schnitzern – sollte man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen

**1.0-4.5, Mangelhaft** | Grottige Gute-Laune-Zerstörer mit unterschiedlichem Schrott-Grad. Finger weg!

## UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die PC-Games-Redaktion zeigt euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.



**FREUNDE WERBEN.  
UND BELOHNT WERDEN.**

# **PC-SPIEL KOSTENLOS ALS KEY!**

Empfehl **PC GAMES** weiter und freut euch über ein brandaktuelles Spiel von **GAMESPLANET**! Das Beste: Der Werber muss selbst kein Abonnent sein!



**1**

**SPIEL AUSSUCHEN**

➤ [pcgames.de/gamesplanet](https://pcgames.de/gamesplanet)

**2**

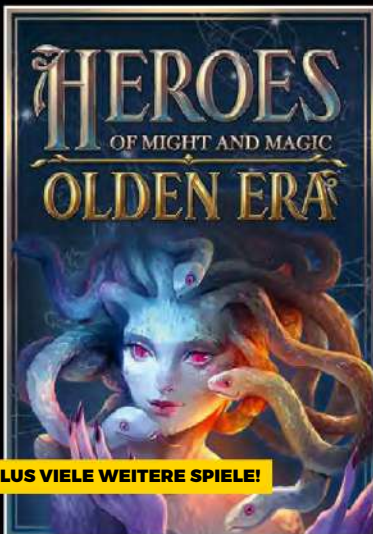
**ABO BESTELLEN**

➤ [pcgames.de/1-jahres-abo](https://pcgames.de/1-jahres-abo)  
➤ [pcgames.de/2-jahres-abo](https://pcgames.de/2-jahres-abo)

**3**

**KEY EINLÖSEN**

➤ bei Gamesplanet



**PLUS VIELE WEITERE SPIELE!**



➤ **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**  
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

**PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO**



**PLUS VIELE WEITERE SPIELE!**



➤ **24 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED**  
UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

**PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO**

## **PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:**

- MEGA PREISVORTEILE
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG Sogar zwei Hefte KOSTENLOS!
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST





# Spielestandort Deutschland:

## Zwischen Games-Förderung, Fachkräftemangel und fehlender Anerkennung

Mehr Studios, mehr Jobs, mehr Umsatz: Die Games-Branche in Deutschland sendet wieder positive Signale. Doch reicht das für den internationalen Anschluss? Entwickler und Publisher ordnen ein, wo der Standort wirklich steht – und wo es hakt.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Tobias Meyer

**D**ie Gamesbranche in Deutschland wächst. So erhöhte sich die Anzahl der Unternehmen zwischen 2018 und 2024 von 524 auf 948 – ein Sprung um stattliche 81 Prozent. Damit einhergehend sind natürlich auch immer mehr Menschen in dieser Industrie tätig. In dem genannten Zeitraum stieg die Zahl der Mitarbeitenden um 20 Prozent auf 14.800. Der Umsatz stieg um 22 Prozent auf 3,73 Milliarden Euro. Game, der Verband der Ga-

mes-Branche, bescheinigte dem Spielestandort Deutschland in seiner jüngsten Studie somit eine positive Entwicklung.

In unserem Report aus dem Oktober 2023 sah die Situation noch deutlich düsterer aus. Die Schließung von Mimimi Games und der Stellenabbau bei InnoGames hallten damals noch nach. Was hat sich also geändert? Game-Geschäftsführer Felix Falk lobte in der offiziellen Stellungnahme vor allem die Förderungen: „Das starke Wachs-

tum der vergangenen Jahre zeigt eindrucksvoll: Die Games-Branche liefert, wenn die Rahmenbedingungen stimmen.

Die Games-Förderung zahlt sich für Deutschland aus. Doch der eigentliche Turbo wurde noch gar nicht gezündet. Das volle Potenzial des Games-Standorts heben wir nur mit einem verlässlichen Mix aus Games-Fonds und steuerlicher Förderung. Mit diesem internationalen Standard steigt die internationale Wettbewerbsfähigkeit deut-

lich und wir haben die Chance, zur Weltspitze aufzuschließen.“

Doch Falks Ruf nach der „Weltspitze“ steht ein wichtiger Punkt entgegen. Deutschland ist im weltweiten Vergleich weiterhin nur eine kleine Nummer in der Spieleentwicklung. Laut der Studie landen von 100 Euro, die hierzulande für Computer- und Videospiele ausgegeben werden, nur 5,50 Euro bei deutschen Entwicklern. Die großen Player sind hier etwa die USA, Kanada oder auch



Großbritannien. Die Tagesschau titelte daher unlängst provokant: „Die Branche wächst, aber große Player fehlen“. Und bereits hier stellt sich die Frage, ob dieser Anspruch angesichts der Entwicklungen der vergangenen Jahre nicht der falsche Ansatz ist.

### Games-Förderung: Geld vom Staat

Die Gamesbranche ist für den deutschen Staat ein attraktives Pflaster. Seit dem Start der bundesweiten Games-Förderung im Jahr 2020 gab es jedoch immer wieder Probleme: Mehrfache Förderstopps erschwerten die Planbarkeit für die Unternehmen. Im Winter 2025 gab es dann eine vorläufige Erlösung: Ab 2026 stellt der Bund jährlich 125 Millionen Euro zur Verfügung, um den Spielstandort Deutschland anzukurbeln. Im Vergleich zum Vorjahr ist dies ein Zuwachs von rund 50 Prozent.

Anika Thun, Geschäftsführerin des in Worms ansässigen Publishers Kalypso Media, rückt die großen Zahlen jedoch zurecht: „125 Millionen Euro pro Jahr wirken zunächst wie eine große Summe. Im Verhältnis zu den Produktionskosten moderner Spiele – auch im AA-Bereich – und im Vergleich zum Fördervolumen anderer Branchen relativiert sich das jedoch schnell. Zudem fehlt weiterhin langfristige Planungssicherheit, da Studios erst nach Antragstellung erfahren,

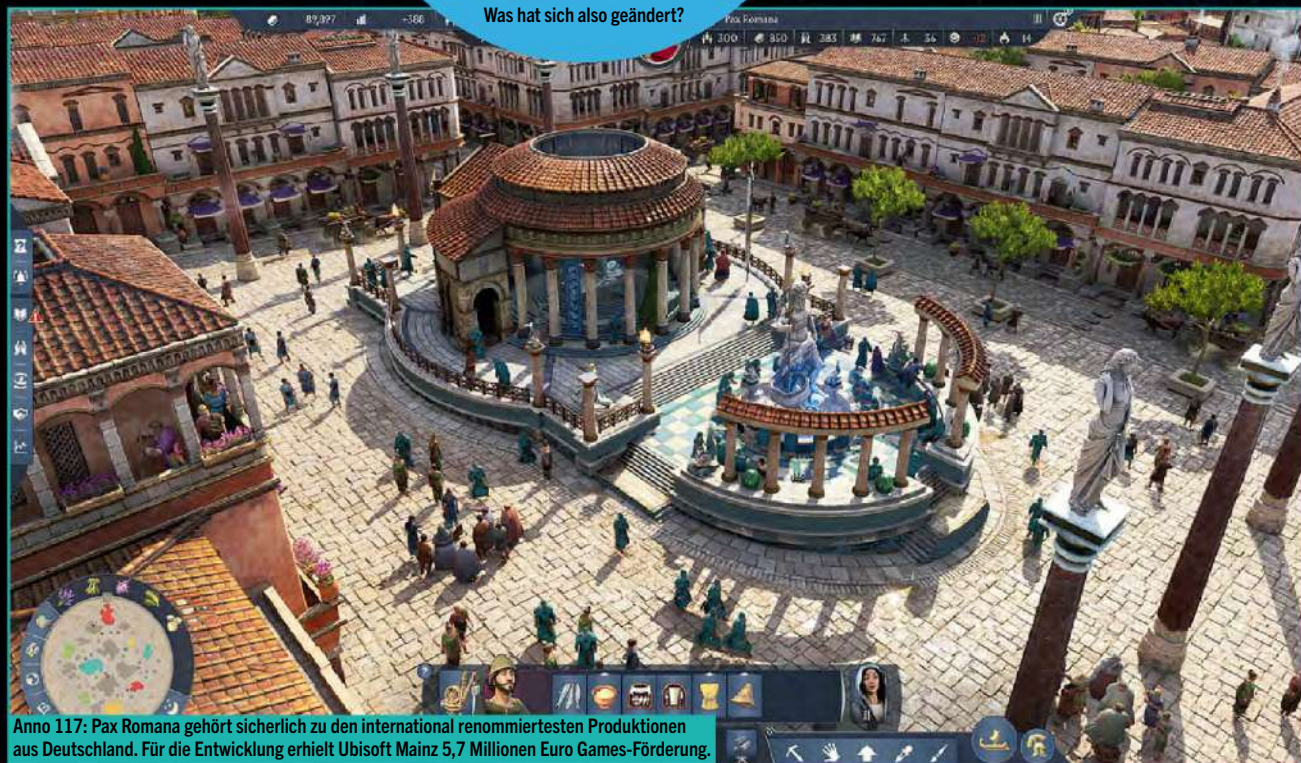
in welcher Höhe Fördermittel bewilligt werden.“

Thun erklärt, dass Förderstrukturen möglichst verlässlich und langfristig angelegt sein sollten – idealerweise auch über einzelne Legislaturperioden hinaus. Nur so lassen sich Investitionen, Personalaufbau und mehrjährige Projektentwicklungen nachhaltig planen. Grundsätzlich bewertet Kalypso die Entwicklung jedoch positiv. Besonders der Ansatz der direkten Projektförderung sei vorteilhaft, da er sich klar von steuerbasierten Modellen in anderen Ländern unterscheide. Die zunehmende politische Wahrnehmung von Games sei ein wichtiger Schritt für den Standort Deutschland, auch wenn weiterer Ausbau notwendig bleibe.

„Die Games-Förderung zahlt sich für Deutschland aus. Doch der eigentliche Turbo wurde noch gar nicht gezündet.“ – Felix Falk



Die Schließung von Mimimi Games und der Stellenabbau bei InnoGames hallten damals noch nach. Was hat sich also geändert?



Anno 117: Pax Romana gehört sicherlich zu den international renommiertesten Produktionen aus Deutschland. Für die Entwicklung erhielt Ubisoft Mainz 5,7 Millionen Euro Games-Förderung.



„Tropico 7 ist ja auch eine humoristische Diktator-Simulation und wir mussten oft überlegen, welche Gesetze ein Diktator aus welchen Gründen auch immer erlassen könnte. Dabei wurden wir oft von der Realität eingeholt“, erklärt Chef-Entwickler Daniel Dumont im Interview.

Anika Thun ist Geschäftsführerin von Kalypso Media in Worms. Sie ist für die strategische Ausrichtung des Publishers verantwortlich und setzt sich für verlässliche Förderstrukturen in Deutschland ein.



### Sicherheit auch für kleine Teams

Wie entscheidend eine staatliche Finanzspritze sein kann, hat uns Daniel Dumont bestätigt. Er ist Chefentwickler bei Gaming Minds Studios und mitverantwortlich für die Entwicklung von Tropico 7, das zwei Millionen Euro Förderung erhielt. Dumont dazu: „Die Förderung war sehr wertvoll - sie gab Planungssicherheit und finanzielle Flexibilität, um Qualität und ambitionierte Features umzusetzen. Ohne die Förderung wäre Tropico 7 zwar machbar gewesen, aber deutlich risikoreicher und wahrscheinlicher in kleinerem Umfang.“

Die zuletzt höchsten Fördersummen gingen mit 5,7 Millionen Euro an Ubisoft Mainz für Anno 117: Pax Romana und mit 5 Millionen Euro an Deck 13 Interactive für ihr Projekt Foxtrott. Auf dem dritten Platz rangiert mit Railway Empire 2 übrigens eine weitere Produktion von Gaming Minds, die 3,3 Millionen Euro erhielt. In den Gesprächen sticht aber ein Punkt ganz klar heraus: So wichtig und nützlich staatliche Förderung auch sein mag, sie darf nicht die tragende Säule im Geschäftsmodell sein. Michael Schade, Geschäftsführer und Mitgründer von Rockfish (bekannt durch Everspace 2), erklärt, dass

die Förderung Unternehmen und ihren Teams eine gewisse Stabilität geben kann. „Du kommst nicht in die Situation, dass du einen Teil deiner Leute zum Ende eines Projekts entlassen musst. Letzteres ist häufig der Fall, wenn vielleicht die Umsätze nicht stimmen oder kein Anschlussprogramm in der Pipeline steht.“

### Bürokratie und andere Probleme

Abseits der Förderpolitik sieht der Rockfish-Chef strukturelle Hürden am Standort Deutschland. Zwar funktioniert die Infrastruktur in Städten wie Hamburg grundsätz-

lich gut, doch insbesondere bürokratische Anforderungen und arbeitsrechtliche Rahmenbedingungen sorgen im Studioalltag für zusätzlichen Aufwand. Das deutsche Arbeitsrecht sei aus Arbeitnehmersicht zwar sehr vorteilhaft, führe aber dazu, dass Unternehmen Neueinstellungen äußerst sorgfältig abwägen müssten. Die Hürden für betriebsbedingte Kündigungen seien sehr hoch, und ein späteres personelles Herunterskalieren gestalte sich gegebenenfalls schwierig. Hinzu komme eine Vielzahl formaler Auflagen und Prüfprozesse. Sicherheitsbeauftragte, regelmäßige Kontrollen oder wiederkehrende Rentenversicherungsprüfungen verursachten Zeit- und Kostenaufwand, ohne aus Unternehmenssicht immer einen erkennbaren Mehrwert zu liefern. Insgesamt entstehe so mitunter der Eindruck, dass es gerade denjenigen, die wirtschaftlichen Erfolg erarbeiten sollen, an vielen Stellen unnötig schwer gemacht wird. Adrian Kaiser, Marketing-Experte beim Cozy-Games-Publisher Rokaplay, erläutert die Problematik: Ambitionierte Solo-Entwickler scheuen daher häufig den Schritt in die unternehmerische Selbstständigkeit und setzen stattdessen lieber auf die Unterstützung von Freelancern.



Schließlich erfordert die Führung und die Organisation eines Unternehmens ganz andere Skills als das bloße Entwickeln eines Spiels als Self-Publishing-Projekt. „Ich glaube, mittlerweile hat sich herumgesprochen, dass es sich nicht unbedingt lohnt, auf 40 Mitarbeitende hochzuwachsen. Dann braucht man plötzlich ganz andere Kompetenzen, die man in keiner Schule, TU oder sonst wo gelernt hat. Früher war das, glaube ich, etwas anders: Sobald man erfolgreich war, kam ein Geldgeber - und dann ist man gewachsen,“ beschließt Kaiser seine Argumentation. Gleichwohl betonen beide, dass die Vorteile des Standorts – insbesondere die staatliche Games-Förderung und die guten Exportbedingungen der Branche – weiterhin deutlich überwiegen. Auf die Frage nach einem möglichen Standortwechsel aufgrund der bürokratischen Hürden und lokalen Herausforderungen lehnten sowohl Michael Schade als auch Adrian Kaiser dankend ab. „Nee, niemals. Warum auch? Wir sind in Deutschland tätig und wir haben hier Expertise. (...) Und hier ist meine Familie. Es gibt also gar keinen Grund, ins Ausland zu

gehen. Klar, man könnte eine Firma in Zypern gründen, um steuerliche Vorteile zu nutzen. Aber Deutschland hat letztendlich meine Schule bezahlt, unsere Ausbildung bezahlt und uns die Straßen gebaut und so“, bringt es Kaiser messerscharf auf den Punkt.

### Wo bleibt das deutsche GTA?

Die Produktion eines deutschen GTA oder The Witcher halten jedoch alle unsere Experten für unrealistisch und vor allem für unwirtschaftlich. So schön es natürlich wäre, eine international vorzeigbare AAA-Großproduktion – abseits der Anno-Reihe – auf die Beine zu stellen, sind die Risiken einfach zu groß. „Ich stelle mal die unpopuläre Gegenfrage: Brauchen wir das überhaupt? Was haben wir denn davon, wenn wir auf einmal den Mega-AAA-Titel haben, der Hunderte von Millionen kostet, und wenn der nächste kein Erfolg ist, ist alles wieder kaputt“, fasst Michael Schade die Situation zusammen.

Adrian Kaiser differenziert, dass derartige Großproduktionen in der Regel von jahrzehntealten Unternehmen mit entsprechenden Ressourcen und Möglichkeiten im Hin-

tergrund entwickelt werden. Diese Strukturen gebe es in Deutschland nicht. Er sieht das jedoch nicht als Problem. Denn seiner Ansicht nach werden in Deutschland ebenso gute und erfolgreiche Spiele entwickelt – nur eben von kleinen oder mittelgroßen Teams. Er stellt etwa Titel wie Tiny Book Store von Neoludic Games oder Dome Keeper von Bippinbits heraus. Kaiser sieht das Problem nicht im Talent oder Erfolg deutscher Produktionen, sondern in der Wahrnehmung von außen. Viele hierzulande entwickelte Spiele seien überaus erfolgreich, jedoch werde über diese wenig berichtet oder geschrieben. „Nur ist es eben kein GTA, über das jeder redet. Es ist eine sehr große Nische. Und ich glaube, wir haben jetzt gerade eine riesengroße Riege an extrem erfolgreichen Indies“, fasst Kaiser seine Gedanken zusammen.

### Fachkräftemangel, Crunch und Co.

Die Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen ist komplex und muss daher von gut ausgebildeten Fachkräften in Angriff genommen werden. Unsere Experten sind sich einig, dass die



Adrian Kaiser ist Marketing-Verantwortlicher beim 2008 gegründeten Indie-Publisher Rokaplay. Das Unternehmen ist vollständig aus dem Casual-Game-Geschäft ausgestiegen und positioniert sich heute mit einem klaren Fokus auf Cozy Games.

Ausbildungssituation in Deutschland insgesamt sehr gut ist. „Viele Hochschulen liefern gute Talente – vor allem in Coding und Grafik“, erklärt etwa Daniel Dumont von Gaming Minds nüchtern.

Doch woran mangelt es dem Games-Standort Deutschland? Dumont benennt zumindest ein Problemfeld am Arbeitsmarkt: „Meiner Erfahrung nach am ehesten an

Auch Solarpunk stammt von den Cozy-Experten von Rokaplay, ist aber eher ein entspanntes Survival- und Aufbauabenteuer.







Michael Schade ist CEO und Mitgründer von Rockfish Games. Der Branchen-veteran verantwortet unter anderem die Everspace-Reihe und setzt auf effiziente Entwicklung sowie internationale Vermarktung.

erfahrenen Programmierern. Das war schon mal schlimmer, doch aktuell gibt es nicht so viele offene Stellen für Entwickler wie beispielsweise vor drei Jahren.“ Anika Thun sieht den Standort Deutschland daher auch als herausfordernd an: „Deutschland verfügt zweifellos über talentierte Entwickler:innen, kreative Ideen und eine engagierte Gaming-Community. Gleichzeitig müssen wir aber feststellen, dass

der Standort im internationalen Vergleich aktuell nur begrenzt wettbewerbsfähig ist. Hohe Produktionskosten, Fachkräftemangel und strukturelle Herausforderungen erschweren es, Projekte langfristig wirtschaftlich umzusetzen.“

Dumont, der seit 1996 in der Gamesbranche tätig ist, unterstreicht zudem die veränderte Arbeitsmentalität. „Wir haben keinen Crunch mehr. (...) Um Crunchtime zu verhindern, machen wir uns im Vorfeld genauere Gedanken über die Spielinhalte, bauen die Planung variabel und vorausschauend auf, setzen einen stärkeren Fokus auf bestimmte Features und haben so die Möglichkeit, unsere Pläne im Laufe der Entwicklung anzupassen“, erläutert der Tropico-Chefentwickler. Druck sei aber dennoch vorhanden. Speziell in heißen Phasen müsse man weiterhin zügig und effizient arbeiten – allerdings innerhalb der üblichen 40-Stunden-Woche.

Auch Michael Schade erklärt im Interview, dass die Unternehmensführung stärker auf die Mitarbeitenden eingehe und sie etwa häufiger darüber informiere, wie gut oder auch schlecht die aktuellen Projekte laufen. „Bei uns gibt es den sogenannten Ever-Lunch.

Da trifft sich das Team, isst zusammen, und dann zeige ich in einem Business-Roundup, was in den letzten Monaten passiert ist. Wie geht es uns beispielsweise finanziell? Natürlich ist das nicht für jeden etwas. Nicht jeder möchte so deutlich mit ins Boot geholt werden. Aber unser Team schätzt das sehr. So können sie nachvollziehen, warum wir in die eine Richtung gehen, mehr oder weniger Geld ausgeben müssen. Auch dadurch bekommst du ein stärkeres unternehmerisches Denken ins Team“, fasst Schade seinen Diskurs über seine Personalpolitik zusammen. Harte Hierarchien gehören zumindest hier endgültig der Vergangenheit an.

### Mehr Kooperationen, mehr Zusammenhalt

Anika Thun erklärt im Gespräch, dass deutsche Teams „stärker international denken und ihre Spiele gezielt über den deutschen Markt hinaus positionieren“ müssten. Denn so wichtig der deutsche Markt auch sei, nachhaltiges Wachstum entstehe „vor allem durch globale Sichtbarkeit und international konkurrenzfähige Marken“. Für Thun ist das Herkunftsland Deutschland

nicht entscheidend. Ein „Made in Germany“-Siegel mache etwa für Games keinen Sinn. Viel wichtiger sei es, sich global aufzustellen und mit qualitativ hochwertigen Produkten zu überzeugen. Adrian Kaiser beleuchtet im Interview die logistischen Herausforderungen, die durch den Standort Deutschland entstehen. Im Vergleich zu etwa Großbritannien, wo sich die



Daniel Dumont ist als Studioleiter und Creative Director bei Gaming Minds Studios tätig und somit federführend für die Produktion von Tropico 7 verantwortlich. Der Entwickler gilt als Spezialist für komplexe Wirtschafts- und Aufbausimulationen wie Railway Empire und Port Royale.







Stardew Valley lässt grüßen: Rokaplay hat sich auf Cozy-Games wie etwa das erfolgreiche Sugardew Island spezialisiert. In diesem Spiel geht es darum, einen eigenen Hofladen zu führen.

Entwicklerszene stark um London herum ballt, sei diese hierzulande über viele Städte und Regionen verteilt. „Dementsprechend ist es schwierig, Hubs (Anm. d. Red.: Kommunikationszentren) zu entwickeln. Trotzdem haben wir durch das Internet die Möglich-

keit, zusammenzuarbeiten, ohne dass wir nebeneinandersitzen. Ich bin nicht der Typ Mensch, der immer sagt, wir brauchen dies oder das, damit es mir besser geht. Wir haben alles! Alles, was wir brauchen, ist da draußen. Wir haben Steam und wir haben Unity. Du

brauchst nur die beiden Dinge, um eigentlich unendlich viel Cash zu machen.“

Auch wenn Kaiser die Sache pragmatisch sieht, erkennt Michael Schade von Rockfish Games Verbesserungspotenzial, insbesondere in Bezug auf Kommunikation und

Kooperationen. Aufgrund der globalen Marktsituation sei das „Kooperieren mit anderen Studios wichtiger denn je“. Denn es sei „wirklich wahnsinnig schwierig, alles selbst zu machen“. Aus Schades Erfahrung heraus ist das auch eine Frage der Mentalität. Seiner Ansicht nach

Nischig, liebenswert und erfolgreich: Das Indie-Spiel Tiny Book Shop wurde vom Kölner Studio Neoludic entwickelt und erfreut sich auf PC und Nintendo Switch großer Beliebtheit.





Railway Empire 2 von Gaming Minds Studios bekam im Rahmen der deutschen Games-Förderung mehrere Millionen Euro Unterstützung. Das Aufbauspiel gilt somit als prominentes Beispiel dafür, wie staatliche Mittel mittelgroße Produktionen am Standort Deutschland absichern.



Release Year	1844
Historical Release	1839
Suitability	Freight
Price	42,000
Speed	29 km/h
Tractive Power	28%
Popularity	77%
Reliability	111%
Maintenance Requirements	46%
Consumption	78%

seien unter anderem Teams aus nordischen und osteuropäischen Ländern offener. Für ihn gehe es dabei nicht allein um die direkte Zusammenarbeit an laufenden Projekten, sondern auch um das Teilen von Wissen und Informationen.

#### KI: Eine Chance für die Spieleindustrie?

Eine Bedrohung der Branche und vor allem ihrer Jobs durch künstliche Intelligenz sehen die Experten allerdings nicht. Adrian Kaiser erklärt, dass diese Entwicklung beobachtet werde und er Veränderungen in der Spieleentwicklung erwarte. Wie diese ausfallen werden, sei zum jetzigen Zeitpunkt allerdings noch nicht klar. Er spekuliert, dass es durch die Integration von KI etwa möglich wäre, in Rollenspielen weitaus direkter mit NPCs zu interagieren. „Wir benötigen die Technik nicht, um KI-Arts zu produzieren“, unterstreicht Kaiser im Gespräch. Vielmehr gehe es speziell für kleinere Teams darum, KI sinn-

voll in die Arbeitsabläufe einzubinden, um diese effizienter zu gestalten. Adrian Kaiser betrachtet KI als Hilfsmittel: „Ich kann mir von der KI Ideen generieren lassen. Und wenn mir ein Ansatz gefällt, gebe ich diesen an einen Illustrator und der macht daraus etwas richtig Gutes.“ Michael Schade von Rockfish Games stimmt in diesem Punkt zu. Für ihn stellt KI eine gute Basis dar, um dahin zu kommen, wo man hinmöchte. „Gerade Indies und mittelgroße Studios haben durch den Design-Prozess für Placeholder am Anfang einen Riesenvorteil gegenüber großen Studios mit Hunderten von Mitarbeitenden. Diese wollen ja auch beschäftigt werden.“ Für den Rockfish-Mitgründer bleibt der Mensch der entscheidende Faktor im Entstehungsprozess. Erfahrung, eine fundierte Ausbildung und die Fähigkeit, Urteile zu fällen, könne auch die KI nicht ersetzen. Schade plädiert dafür, dass die Branche und auch die Community künstliche Intelligenz nicht als Gefahr,

sondern in erster Linie als Chance begreifen sollten.

Alles in Butter? Zugegeben: Dieser Bericht liest sich zwar weitaus positiver als unser Report von 2023, einen Grund zur Entwarnung gibt es jedoch nicht. So baute Ubisoft etwa noch im Mai 2025 europaweit Stellen ab. 65 Mitarbeitende der Zweigstelle in Düsseldorf waren davon betroffen. Im November 2025 eröffnete die Games-Agentur Freaks 4U Gaming ein Insolvenzverfahren. Unterm Strich zeigt sich jedoch: Der Games-Standort Deutschland ist deutlich robuster, als es noch vor wenigen Jahren schien. Die staatliche Förderung sorgt zwar für Rückenwind und mehr Planungssicherheit, strukturelle Herausforderungen wie die internationale Wettbewerbsfähigkeit, der Fachkräftemangel und die hohen Produktionskosten bestehen jedoch weiterhin. Gleichzeitig deutet vieles auf einen Strategiewechsel hin. Anstatt dem riskanten Traum vom deutschen AAA-Blockbuster hin-







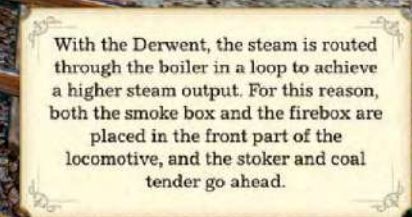
Tiny Bookshoop war einer der deutschen Überraschungs-Hits des Jahres 2025.

terherzugen, setzen viele Entwicklerstudios bewusst auf ihre Stärken: spezialisierte Genres, mittelgroße oder sogar kleine Produktionen sowie erfolgreiche Indie-Nischen. In diesem Segment entstehen Spiele, die sich international zehner- oder

sogar hunderttausendfach verkaufen – auch wenn sie selten die ganz großen Schlagzeilen dominieren.

Ob Deutschland langfristig zur Weltspitze aufschließen kann, wird weniger von einzelnen Prestigeprojekten abhängen als von

verlässlichen Rahmenbedingungen, internationaler Vernetzung und der Fähigkeit der Studios, ihre Nischen konsequent global auszurichten. Der Aufwärtstrend ist da – jetzt entscheidet sich, wie nachhaltig er wirklich ist.



Mit Everspace 2 landete Rockfish Games einen internationalen Erfolg: Der Open-World-Weltraum-Shooter erschien im April 2023 in Version 1.0 und etablierte sich schnell als eines der erfolgreichsten deutschen Space-Actionspiele der vergangenen Jahre.





## Elgato Stream Deck + XL im Praxis-Test:

Teures Luxusspielzeug oder  
Must-Have für Streamende?

Mit dem Stream Deck + XL hat Elgato ein neues Flaggschiff des All-in-One-Bediengeräts auf den Markt gebracht. Unser Redakteur Vik hat das neue Modell einem Praxis-Test unterzogen.

Von: Viktor Eippert



**S**chon seit Jahren bietet Elgato eine ganze Produktpalette an Mikros, Kameras, Lichtern und anderer Technik, die sich vor allem an Streamende und andere Medienschaffende richtet. Und auch wenn die Geräte preislich teilweise stark auf den Geldbeutel drücken, erfreuen sie sich einiger Beliebtheit in der Szene. Mit der Wave-Next-Linie erweiterte Elgato Anfang März nun die Auswahl – unter anderem mit einem neuen Flaggschiff-Modell bei den Stream Decks.

Auch ich habe bereits seit Jahren einige Elgato-Geräte bei mir im Twitch-Stream im Einsatz und war immer sehr zufrieden damit. Unter anderem nutze ich ein Stream Deck Classic, um OBS zu steuern, bestimmte Chat-Kommandos auszulösen, Einspieler auf Knopfdruck abzuspielen und mehr. Da war ich natürlich neugierig, was das Stream Deck + XL so kann und vor allem: Ist es seinen hohen Preis von 350 Euro wert?



Anschlüsse gibt es hier nicht viele – spannend wird es da eher auf der Vorderseite.

### Fette Schaltzentrale

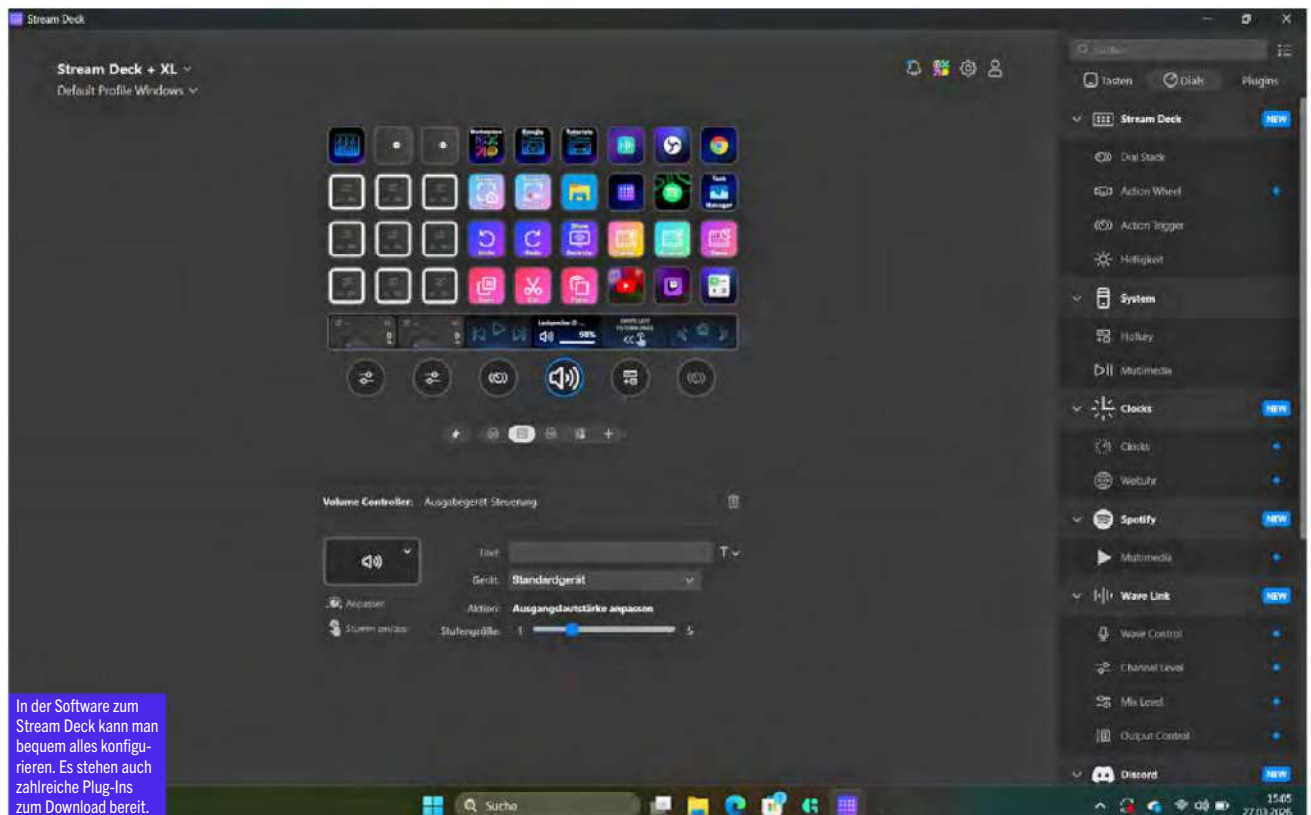
Was man auf jeden Fall für den Preis bekommt, ist die größte Schaltzentrale, die man bei Elgato aktuell kaufen kann. Das Stream Deck + XL kommt mit 36 belegbaren Tasten, einem Touch-Streifen und sechs Drehknöpfen daher. Das Teil ist echt massiv, super verar-

beitet und steht dank großen Anti-Rutsch-Gummis bombenfest auf seiner Position. Die Haptik ist auch wieder super, besonders bei den Drehknöpfen.

Wie bei allen Stream Decks bilden die Multifunktionsknöpfe die Basis. Die kann man sich mit

allen möglichen Aktionen passend zum eigenen Bedarf konfigurieren. Zum Beispiel Anwendungen damit verknüpfen, um mit einem Tastendruck OBS, Google Chrome oder was auch immer zu starten. Oder ihr legt euch bestimmte Hotkeys drauf, die ihr in euren Program-

men oft nutzt. Wer etwa häufig mit Schnitt- oder Designprogrammen hantiert, kann Aktionen verknüpfen, die in der Benutzeroberfläche nicht auf die Schnelle zugänglich sind. Als Streamer kann ich zum Beispiel so viel bequemer die Szenen in OBS wechseln, ohne



In der Software zum Stream Deck kann man bequem alles konfigurieren. Es stehen auch zahlreiche Plug-Ins zum Download bereit.



Der Touch-Streifen in der Mitte bietet sechs konfigurierbare Touch-Felder – für zusätzliche Funktionen, Makros oder einfach nur Anzeigen.



das gestreamte Spiel verlassen zu müssen oder überhaupt die Maus zu bewegen.

Besonders praktisch sind auch Makros, um etwa mit einem Tastendruck gleich eine komplette Palette an Programmen zu starten oder aufeinanderfolgende Aktionen abzurufen. Dann wäre da noch der Touchstreifen. Dort kann man sechs Slots entweder mit nützlichen Anzeigen oder Touch-Bedienfeldern belegen – die Lautstärkeanzeige von bestimmten Audiokanälen zum Beispiel oder die Navigation der Stream-Deck-Seiten. Oder man nutzt die Fläche für weitere Schnellzugriffsaktionen.

Ganz unten am Gerät sind dann noch die sechs Drehknöpfe, die sich auch drücken lassen. Die glänzen natürlich vor allem bei Dingen wie Lautstärkeregelung beziehungsweise ganz allgemein bei Aufgaben, die etwas mit Audio zu tun haben. So können Streamende etwa bestimmte Tonspuren gezielt lauter oder leiser drehen, ohne ein eigenes, analoges Mischpult zu benötigen oder erst ins digitale Mischpult wechseln zu müssen. Das lässt sich zwar grundsätzlich auch mit den Tasten bei einem der kleineren Modelle des Stream Decks lösen, ist durch die Drehknöpfe aber viel bequemer und schneller. Auch

Seitenblättern lässt sich mit den Reglern, oder ihr dimmt die angeschlossenen Elgato-Lichter damit. Überhaupt synergisiert das Stream Deck natürlich besonders gut mit weiteren Elgato-Produkten oder mit der Wave-Link-Soundsoftware, mit der man auch ohne Elgato-Mikro den Ton steuern kann.

#### Einrichtung und Software

Die Einrichtung des Stream Deck + XL ist prinzipiell genauso simpel, wie es bei den anderen Geräten der Produktlinie läuft. Einfach auspacken, das Gerät per USB an den PC (oder einen USB-Hub) anschließen, die Software herunterla-

den und installieren. Ein kleineres Manko gibt's aber direkt beim Lieferumfang. Wie bei allen neueren Versionen des Geräts liegt auch bei der teuersten Variante lediglich ein USB-C-auf-C-Kabel bei. Laut Elgato liegt das daran, dass die Nachfrage bei ihrem Support an solchen Kabeln zunehmend steigt, weil mehr Leute über Laptops streamen. Aber selbst, wenn das so ist, warum dann nicht beide Varianten des Kabels beilegen? Denn wenn ihr wie ich einen Desktop-PC nutzt, sind USB-C-Slots eher Mangelware. Und ebenso bei USB-Hubs. Aber gut, zum Glück mangelt es in unserem Haushalt nicht an USB-C-auf-A-Kabeln.

Was mich am neuen Modell ebenfalls im Vergleich zu älteren Stream Decks stört: Man kann nun auch nicht mehr den Neigungswinkel selbst einstellen. Dieses praktische Feature wurde mit Einführung der MK2-Generation der Stream Decks entfernt und gegen einen festen Standfuß ausgetauscht. An Stabilität hat es meinem alten Stream Deck jedenfalls nie gemangelt. Und selbst wenn das ein Zweifel war, wieso nicht beide Varianten anbieten und den Kunden entscheiden lassen? Andere Aspekte lassen sich bei Elgato im Shop ebenfalls konfigurieren, etwa die Art der Tasten. Im Fall des Stream Deck + XL ist hinten außerdem eine Aussparung, um ansteckbares Zubehör wie ein USB-Hub oder ein XLR-Dock auf der Rückseite zu ermöglichen.





Wie bei allen gängigen Stream Decks belegt ihr die Funktionen der Buttons selbst.

Gewohnt positiv war das Erlebnis dann dafür mit der Software für die Individualisierung des Geräts. Um ein Gefühl dafür zu vermitteln, was man alles mit den Tasten und anderen Bedienelementen machen kann, ist bei der Installation ein voreingestelltes Standardprofil mit vielen Beispielen dabei. Da sind dann verschiedene Anwendungen, lustige Sounds, die Steuerung für YouTube und Spotify, die Elgato-eigene Sound-Software Wave Link und noch viel mehr vorinstalliert.

Wenn man ein Bedienelement in der Software anklickt, sieht man rechts die Möglichkeiten, was man so alles dort platzieren kann. Und noch viel mehr geht durch Plug-ins, die man über den Elgato Marketplace kostenlos herunterladen und installieren kann. Für Streamende ist etwa eine Verknüpfung zum beliebten streamer.bot möglich. Oder weiterführende Plug-ins für OBS und Streamlabs.

#### Fazit: Für wen ist das Stream Deck + XL?

Kommen wir zur wohl wichtigsten Frage: Für wen lohnt sich das Stream Deck + XL eigentlich und lohnt sich der Umstieg von einem kleineren Deck auf das Spitzenmodell? Es ist schon echt praktisch, alle Aspekte eines Streams von den Szenen über Einblendungen und Sounds bis hin zur bequemen Kontrolle der Lautstärke von einzelnen Tonspuren griffbereit zu haben. Wenn ihr eine potente Steuerzentrale als Content

Creator oder medienschaffende Person für euer Hobby oder euren Job sucht und nicht ohnehin schon ein Mischpult habt, ist das Stream Deck + eine wirklich gute Option.

Ich habe hier allerdings bewusst gerade das XL weggelassen. Denn so cool die vielen Bedienmöglichkeiten auch sind, habe ich für den Stream gar nicht so viele Tasten und andere Elemente gebraucht. Es ist schon beinahe Overkill, zumal das Gerät auch einiges an Platz am Tisch einnimmt.

Ein Einstieg mit dem Stream Deck Classic (15 Tasten für 169,99€ UVP) oder dem Stream Deck + (8 Tasten, kleinerer Touchstreifen mit 4 Elementen und 4 Drehknöpfe für 229,99€ UVP) ist für die allermeisten eine bessere Wahl. Da man die Tasten mit Unterordnern versehen und mehrere Seiten zur Verfügung hat, kann man problemlos alles Wichtige unterbringen.

Das Stream Deck + XL ist mit seinem Preis (349,99€ UVP) dann

vor allem eher was fürs professionelle Umfeld oder, wenn ihr das ultimative Set-up möchtet und nur mit dem Besten vom Besten zufrieden seid. Und falls ihr komplette Neulinge beim Live-Streaming seid und euch nicht gleich in Unkosten stürzen wollt, solltet ihr euch ohnehin erstmal kostenlose Alternativen wie Touch Portal ansehen. Für den Anfang reicht sowas auch völlig aus, auch wenn der Komfort hier im Vergleich zum Stream Deck nicht so hoch ist. ☐



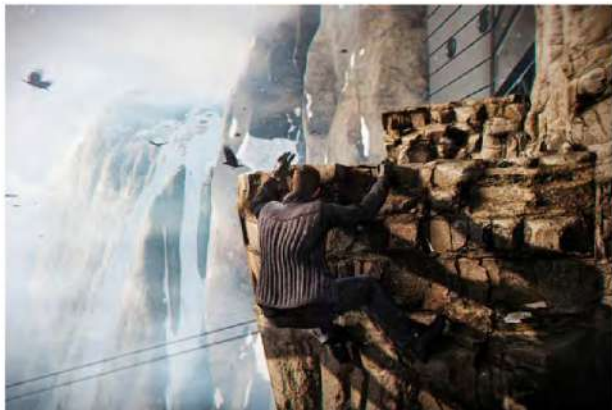
So oder so ähnlich sieht das Elgato Stream Deck aus, wenn es in ein komplettes Streaming-Setup integriert ist.



# Im nächsten Heft\*

Test

## 007: First Light



Test

## Forza Horizon 6



Vorschau

## AC: Black Flag



PC Games 07/26 erscheint am 19. Juni!

\*Alle Angaben ohne Gewähr

**COMPUTEC**  
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG  
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH  
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth  
Telefon: +49 911 2872-100  
E-Mail: redaktion@pcgames.de  
www.pcgames.de

**Geschäftsführer** Rainer Rosenbusch

**Redaktionsleitung Print/CvD (V.i.S.d.P.)** Sascha Lohmüller, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.  
Adresse siehe Verlagsanschrift.

**Redaktionsleitung** Tobias Meyer

**Redaktion** Viktor Eippert (Ltg. Themen), Tanja Barth, Lukas Bohnau, Matthias Brückle, Matthias Dammes, Sebastian Glanzer, Michael Grünwald, Daniel Link, Annika Menzel, Felix Schütz, Stefan Wilhelm, Vivien Ziermann

**Videoredaktion** Dominik Pache (Ltg.), Yannik Cunha, Lars Friedmann, Tim Schmidt, Carlo Siebenhüner

**Newsredaktion** Malik Koch (Ltg.), Philipp Sattler (Ltg.), André Linken, Tobias Tengler, Böhm

**Mitarbeiter dieser Ausgabe** David Benke, Olaf Bleich, Harald Fränkel, Sebastian Götting, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Helen Schubert

**Layout** Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten

**Titelgestaltung** Judith von Biedenfeld © Blizzard Entertainment

**Bildnachweis** 123RF.com

**Marketing** Simon Schmid  
**Produktion, Vertrieb, Abonnement** Martin Ciosmann (Ltg.), Uwe Hönig  
**DVD** Thomas Dziewiszek

[www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert,  
**Webdesign** Christian Strzelczyk  
Daniel Popa, Herbert Haida

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Sales Director** Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

**Verantwortlich für den Anzeigenteil** Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift  
**Produktmanagement** Aykut Arik  
**E-Commerce & Affiliate** Daniel Waadt (Head of Business Development), Tobias Billmeier, Martin Deiß, Benjamin Gründken, Claus Ludewig, Maximilian Steffen, Thomas Szedlak, Stephan Wilke

**Creation & Services** Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten  
**Corporate Publishing** Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

**Anzeigenberatung Print/Digital** Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de  
Alto Mair  
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

**Anzeigenberatung Online** Ströer Digital Media GmbH,  
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg,  
Tel.: +49 40 468 567-100,  
www.stroer.de, kontakt@stroer.de

**Anzeigendisposition** Franziska Behme (Ltg.), Sandra Boldt, E-Mail: anzeigen@computec.de  
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 39 vom 01.01.2026.

PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.  
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

**Abonnement** – <http://abo.pcgames.de>

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch**  
DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer

Post-Adresse:  
Leserservice Computec  
20080 Hamburg  
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**  
Deutschland

E-Mail: [computec@dpv.de](mailto:computec@dpv.de)

Tel.: 0911-99399098

Fax: 01805-8618002\*

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

\* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: [computec@dpv.de](mailto:computec@dpv.de)

Tel.: +49-911-99399098

Fax: +49-1805-8618002

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**

Deutschland: PC Games Extended 92,- EUR, PC Games Magazin 71,- EUR

Österreich: PC Games Extended 100,- EUR, PC Games Magazin 79,- EUR

Schweiz: PC Games Extended 107,- EUR, PC Games Magazin 86,- EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**

PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meißberg 1, 20086 Hamburg, Internet: [dermedienvertrieb.de](http://dermedienvertrieb.de)  
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nadas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Franziska Behme, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

**marquard**  
group

**Deutschland:**  
4PLAYERS, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY,  
LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, PC GAMES,  
PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

**Marquard Group Hungary:**  
ÉVA, INSTYLE, INSTYLE MEN, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE



# PCGH-EDITION

Die nächste **Evolutionsstufe.**

# BACKFORCE

Neues Material / **Neuer Look\***



LAUNCH

**MITTE 2026**

\* Abbildung ähnlich. Änderungen in Design und Ausstattung bis zum finalen Produktlaunch vorbehalten.



DAS IMMERSIVSTE FAHRZEUGKAMPFSPIEL-ERLEBNIS

# ★ WAR ★ THUNDER



**2500+ SPIELBARE FAHRZEUGE | 100+ RIESIGE KARTEN | INTENSIVE PVP & PVE-ACTION | HOL DIR DEINEN BONUS**

# WARTHUNDER.COM/FLY



XBOX SERIES X|S | PS5 | PS4

XBOX GAME PASS | XBOX ONE | Windows | Mac

12  
www.pegi.info