

MANIAC.DE  
Österreich € 8,30 / Schweiz sfr 12,00 / BeNeLux € 8,70  
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 10,20

# M! GAMES



## METRO 2033

Aufwühlend und dramatisch aktuell:  
Postapokalypse neu gedacht!

XXL-RETROSPEKTIVE

## METAL SLUG

30  
JAHRE



Wir feiern die schönste Pixel-Action  
der Videospiel-Geschichte!



## R-TYPE TACTICS I+II COSMOS

TEST

Taktik für Tüftler: Umfangreich und herausfordernd



## FORZA HORIZON 6

TEST

Ein herausragendes Rennspiel dank Japan-Szenario



## YOSHI and the Mysterious Book

Supersüß und super anders – ab Seite 34



## STARFOX

Alle Infos zur überraschenden  
Wiedergeburt der Actionhelden



92%: Zugänglicher als der Vorgänger, aber genauso brilliant!

TEST





audiovision

**M!**  
GAMES

[maniac.de/digital](http://maniac.de/digital)

**2 Hefte, 1 App:** In *audiovision* findet Ihr alles rund um die Themen Heimkino, Surround, Smart-TV und Streaming.

**JAHRESABO**  
**NUR 59,99€**  
[MANIAC.DE/EPAPER](http://MANIAC.DE/EPAPER)

Alle E-Paper-Käufe könnt Ihr auch in unserer App lesen.



**iOS - Android - E-Paper**



# The Only Way Is Up?

Wer schon länger dem Telespiel-Hobby frönt, kennt die Marktmechanismen: Ein Konsolenhersteller veröffentlicht seine neueste Daddelmaschine und nach einer gewissen Zeit fällt die UVP. Bei einigen Modellen passierte das früher (unter anderem Xbox und Nintendo 64), bei anderen später (etwa Xbox 360, PlayStation 4 und Switch). Klar war aber immer, dass es so laufen wird und man später im Lebenszyklus günstiger einsteigen kann – beispielsweise beim Kauf einer Zweitkonsole. Die neueste Generation bestehend aus PS5 (Pro), Xbox Series und Switch 2 bricht mit dieser Gewissheit: Je länger die Geräte auf dem Markt sind, desto höher wird die UVP. Hier drei Beispiele aus Deutschland:

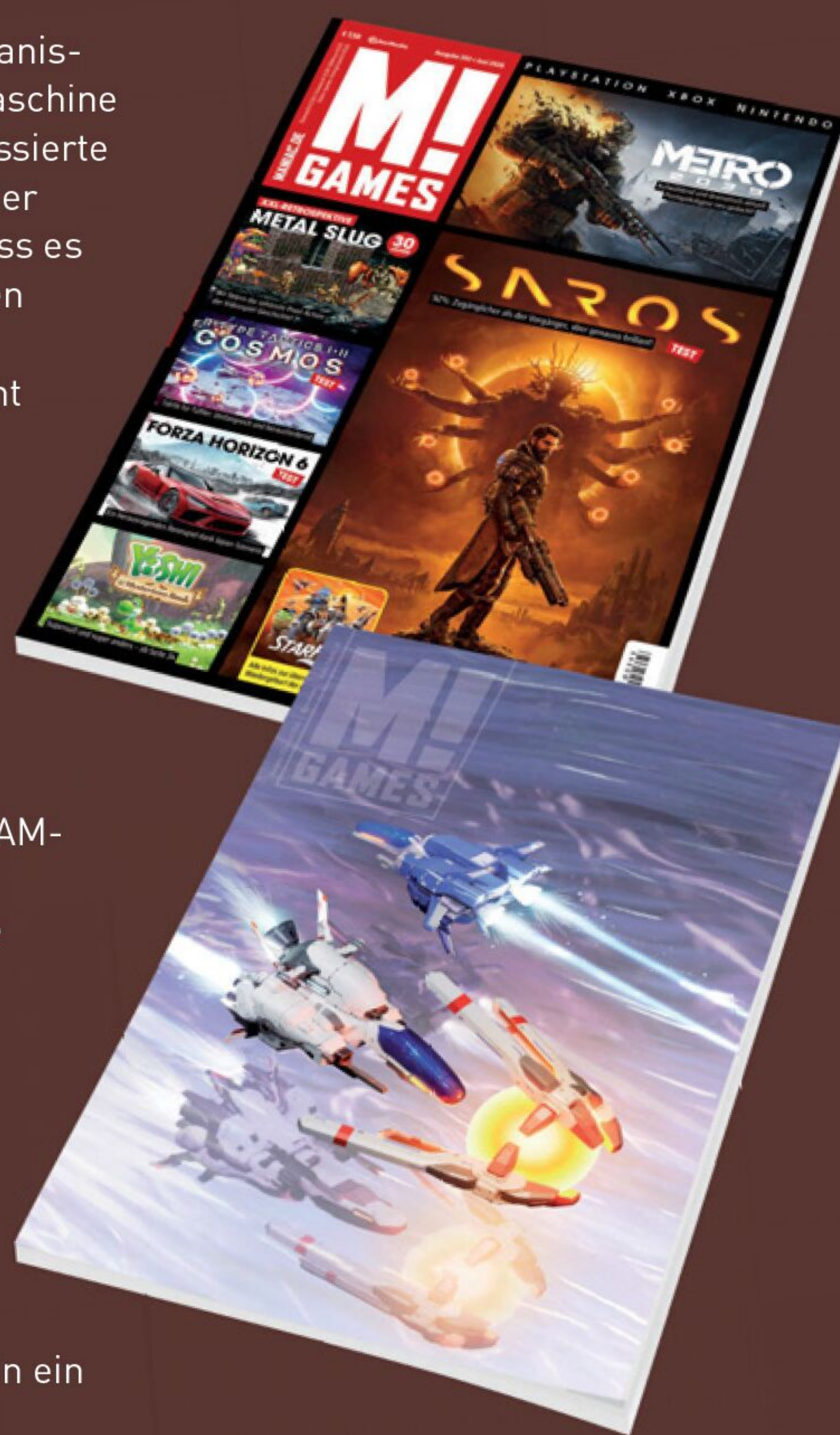
- PS5 Pro (ohne Laufwerk): zum Start 800, jetzt 900 Euro
- XSX (1 TB, mit Laufwerk): zum Start 500, jetzt 600 Euro
- Switch 2: zum Start 470, bald 500 Euro

Die Gründe dafür sind komplex und zusammen formen sie einen perfekten Sturm, in dem die Preise nach oben schießen. Dafür verantwortlich sind unter anderem:

- Der KI-Boom samt Bau von Rechenzentren treibt die Preise für RAM-Bausteine und SSD-Speicher.
- Neue Handelszölle seitens der USA erhöhen die Kosten und diese werden an die Kundschaft weitergegeben.
- Der Irankrieg hat direkte Auswirkungen auf den Handel und die Energiepreise (etwa die Blockade der Straße von Hormus).

Aktuell gibt es keine Anzeichen, dass das Preispiegel bald wieder in die andere Richtung schwingen könnte. Eher dürften steigende Spielepreise noch weiter ins Kontor schlagen, schließlich wird die Entwicklung von Games nicht günstiger – schon gar nicht von aufwendigen Triple-A-Titeln. Wir sind schon gespannt, welchen neuen Budgetrekord "Grand Theft Auto VI" hier in ein paar Monaten aufstellen wird.

"Habt Ihr keine positiven Nachrichten? Die Welt ist doch schon stressig genug!" In puncto Preise leider nicht, aber man darf zwei Aspekte nicht ausblenden: Zum einen ist der Lebenszyklus einer Konsole heute länger als früher und zum anderen haben viele Games ein ausgezeichnetes Preis-Leistungs-Verhältnis. Titel wie das kürzlich erschienene Action-RPG "Crimson Desert", das schon betagtere Endzeit-Abenteuer "The Last of Us Part II" oder selbst der aktuelle Action-Kracher "SAROS" (Test ab Seite 6) bieten innerhalb ihrer Genres sehr viel "Bang for the buck" – von etwaigen Online-Multiplayer-Endlos-Epen ganz zu schweigen. Wie schätzt Ihr die Lage ein? Schreibt uns via Social Media oder unter [leserpost@maniac.de](mailto:leserpost@maniac.de)!



Nur im Abo erhältlich:  
das stylish-exklusive MI-Cover  
mit "R-Type Tactics I • II  
Cosmos"-Motiv (Abbildung  
ganz oben: Kiosk-Cover).  
Mehr auf Seite 20.

## M! IM WEB



News, Blogs, Videos & mehr – tagesaktuell auf:  
**[maniac.de](http://maniac.de)**



Werde Fan und sei Teil  
des MI-Netzwerks!  
**[facebook.com/MANIAC.de](https://facebook.com/MANIAC.de)**



Die M! Games als digitale  
Ausgabe für iOS, Android  
und als E-Paper:  
**[maniac.de/apps](http://maniac.de/apps)**



anyMANIACs, Heftvorstellungs-  
Videos und mehr:  
**[youtube.com/maniactelevision](https://youtube.com/maniactelevision)**



Folge der M! Games auf  
Instagram  
**[instagram.com/maniac.de](https://instagram.com/maniac.de)**



# SAROS

**M!AX-Test  
und Player's Guide  
zum Action-Hit  
ab Seite 6**

## TOP-THEMA

- 6 SAROS PS5  
Im M!AX-Test klären wir die Frage, ob Housemarque sich noch einmal selbst übertroffen hat und geben Überlebens Tipps.

## AKTUELL

- 12 Nachrichten, Analysen, Fun – die M!onats-Chronik
- Deutscher Computerspielpreis 2026
  - Microsofts nächste Xbox: Project Helix
  - Retro-Hardware: NEOGEO AES+, The Spectrum White Edition, Handhelds für C64 und Spectrum, Lego Sega Mega Drive
  - Film-Check: Mortal Kombat II
  - Zubehör-Check: NACON RIG R5 PRO HS (Headset), Audeze Maxwell 2 (Headset)

## COMING

- 24 Demon Tides SWI  
26 Dragon Ball Xenoverse 3 PS5 / XSX  
24 Duskfade PS5 / XSX  
22 EA Sports UFC 6 PS5 / XSX  
26 Hell Let Loose: Vietnam PS5 / XSX  
27 Samson PS5 / XSX  
22 Solarpunk PS5 / XSX / SWI2  
25 Splatoon Raiders SWI2  
24 Sprawl Zero PS5 / XSX  
26 The Blood of Dawnwalker PS5 / XSX

## PREVIEWS

- 38 Assassin's Creed Black Flag Resynced PS5 / XSX  
28 Metro 2039 PS5 / XSX  
42 Star Fox SWI2  
40 Stranger Than Heaven PS5 / XSX  
32 The Adventures of Elliot: The Millennium Tales PS5 / XSX / SWI2  
36 The Expanse: Osiris Reborn PS5 / XSX  
34 Yoshi and the Mysterious Book SWI2

## SPIELE-TESTS

- 64 Aphelion PS5 / XSX  
63 Bus Bound PS5 / XSX  
58 Cthulhu: The Cosmic Abyss PS5 / XSX  
61 Directive 8020 PS5 / XSX  
48 Forza Horizon 6 XSX / PS5  
56 Invincible VS PS5 / XSX  
63 MotoGP 26 PS5 / XSX / SWI / SWI2  
62 MOUSE: P.I. For Hire PS5 / XSX / SWI2  
64 Outbound PS5 / XSX / SWI / SWI2  
52 R-Type Tactics I • II Cosmos PS5 / PS4 / XSX / SWI / SWI2  
6 SAROS PS5  
63 Shuten Order SWI2 / SWI  
60 Tides of Tomorrow PS5 / XSX

## NACHSPIEL

- 70 Anno 117: Pax Romana – Verheißung des Vulkans PS5 / XSX  
71 Atomic Heart – Blood on Crystal PS5 / PS4 / XOne / XSX  
69 Diablo IV: Lord of Hatred PS5 / PS4 / XOne / XSX

## IMPORT-ONLY

- 89 Merry Bunny Garden SWI







INVINCIBLE VS  
SEITE 56



STRANGER  
THAN HEAVEN  
SEITE 40



ASSASSIN'S CREED  
BLACK FLAG RESYNCED  
SEITE 38

DOWNLOAD-ONLY

84	Causal Loop	PS5 / XSX
78	Cleaning Up!	PS5 / PS4 / SWI
75	Constance	PS5 / XSX / SWI
85	Ground Zero	PS5 / XSX
86	Jay and Silent Bob: Chronic Blunt Punch	PS5 / XSX / SWI
80	Kazuma Kaneko's Tsukuyomi	SWI
82	Kiln	XSX / PS5
86	Kingdom's Return: Time-Eating Fruit and the Ancient Monster	SWI2 / PS5 / XSX / SWI
85	Little Nightmares VR: Altered Echoes	PS5
78	Lucky Tower Ultimate	SWI
84	Magin: The Rat Project Stories	PS5 / XSX / SWI
83	Mixtape	PS5 / XSX / SWI2
76	Monster Crown: Sin Eater	PS5 / XSX / SWI
83	Mumintroll: Die Wärme des Winters	SWI
79	NTE: Neverness to Everness	PS5
82	OPUS: Prism Peak	SWI2 / SWI
77	Replaced	XSX
80	Rival Stars Horse Racing	PS5 / PS4 / Xone / XSX / SWI
76	Saint Slayer: Spear of Sacrilege	PS5 / PS4 / X0ne / XSX / SWI
78	The Spell Brigade	PS5
87	Vampire Crawlers: The Turbo Wildcard from Vampire Survivors	XSX / PS5 / SWI
80	ZPF	SWI / X0ne / XSX



20 JAHRE MOTHER 3  
SEITE 44

INTERAKTIV

- 90 Leserbrief
- 98 Vorschau

RUBRIKEN

- 3 Editorial
- 20 Abonnement
- 91 Impressum
- 98 Vorschau

EXTENDED

- 44 20 Jahre Mother 3  
Ein Blick zurück auf das ruhmreiche, nie im Westen erschienene Japan-Rollenspiel
- 46 Es war einmal...  
...im Mai 2006
- 54 Im Gespräch: Kazuma Kujo  
Der kreative Kopf hinter "R-Type Tactics" zum Comeback des Strategie-Spin-offs
- 66 Kostbare Kollektionen – Teil 82  
Sammlereditionen ausgepackt
- 72 NUSS: Nie umgesetzte Spielhallen-Schlager  
Diesmal: Gals Panic
- 81 Im Gespräch: Kazuma Kaneko  
Wir plaudern mit dem "Demon Artist" über sein ambitioniertes "Tsukuyomi" und KI
- 92 30 Jahre Metal Slug  
SNKs kultige 2D-Ballerei feiert Geburtstag

INHALT

SPIELE-INDEX

Adorable Adventures	74
Anno 117: Pax Romana	70
Aphelion	64
Assassin's Creed Black Flag Resynced	38
Atomic Heart	71
Bus Bound	63
Causal Loop	84
Cleaning Up!	78
Constance	75
Crimson Desert	68
Cthulhu: The Cosmic Abyss	58
Demon Tides	24
Der Tag, an dem ich ein Vogel wurde	74
Diablo IV	69
Directive 8020	61
Dragon Ball Xenoverse 3	26
Duskfade	24
EA Sports UFC 6	22
Fortnite	68
Forza Horizon 6	48
Ground Zero	85
Hell Let Loose: Vietnam	26
Invincible VS	56
Jay and Silent Bob: Chronic Blunt Punch	86
Kazuma Kaneko's Tsukuyomi	80
Kiln	82
Kingdom's Return: Time-Eating Fruit and the Ancient Monster	86
Little Nightmares VR: Altered Echoes	85
Lucky Tower Ultimate	78
Magin: The Rat Project Stories	84
Merry Bunny Garden	89
Metro 2039	28
Mixtape	83
Monster Crown: Sin Eater	76
MotoGP 26	63
MOUSE: P.I. For Hire	62
Mumintroll: Die Wärme des Winters	83
NTE: Neverness to Everness	79
OPUS: Prism Peak	82
Outbound	64
R-Type Tactics I • II Cosmos	52
Replaced	77
Rival Stars Horse Racing	80
Saint Slayer: Spear of Sacrilege	76
Samson	27
SAROS	6
Shuten Order	63
Solarpunk	22
Splatoon Raiders	25
Sprawl Zero	24
Star Fox	42
Stranger Than Heaven	40
The Adventures of Elliot: The Millennium Tales	32
The Blood of Dawnwalker	26
The End of the Sun	74
The Expanse: Osiris Reborn	36
The Spell Brigade	78
Tides of Tomorrow	60
Vampire Crawlers: The Turbo Wildcard from Vampire Survivors	87
Yoshi and the Mysterious Book	34
ZPF	80



KOSTBARE  
KOLLEKTIONEN – TEIL 82  
SEITE 66



INTERVIEW MIT  
KAZUMA KUJO –  
"R-TYPE TACTICS"  
SEITE 54



# SAROS



SYSTEM PS5 GENRE Action USK 16 ENTWICKLER Housemarque, Finnland HERSTELLER Sony TERMIN im Handel PREIS 80 Euro



PS5 Dank durchdachter neuer Schild-Mechanik gewinnen die Ballerorgien an Tiefgang. Wer aggressiv und mit Köpfchen in den Kampf zieht, wird belohnt.

**S**pätestens seit der positiven Resonanz auf ihr beinhartes Zeitschleifen-Spektakel "Returnal" und der darauffolgenden Aufnahme in den Kreis der prestigeträchtigen PlayStation Studios genießt Housemarque den Status als renommierter Big Player in der Branche. Eben diesen gilt es nun zu hegen und zu pflegen. Was lässt man also auf einen der besten Roguelite-Shooter der letzten Jahre folgen? Genau, einen noch besseren Roguelite-Shooter!

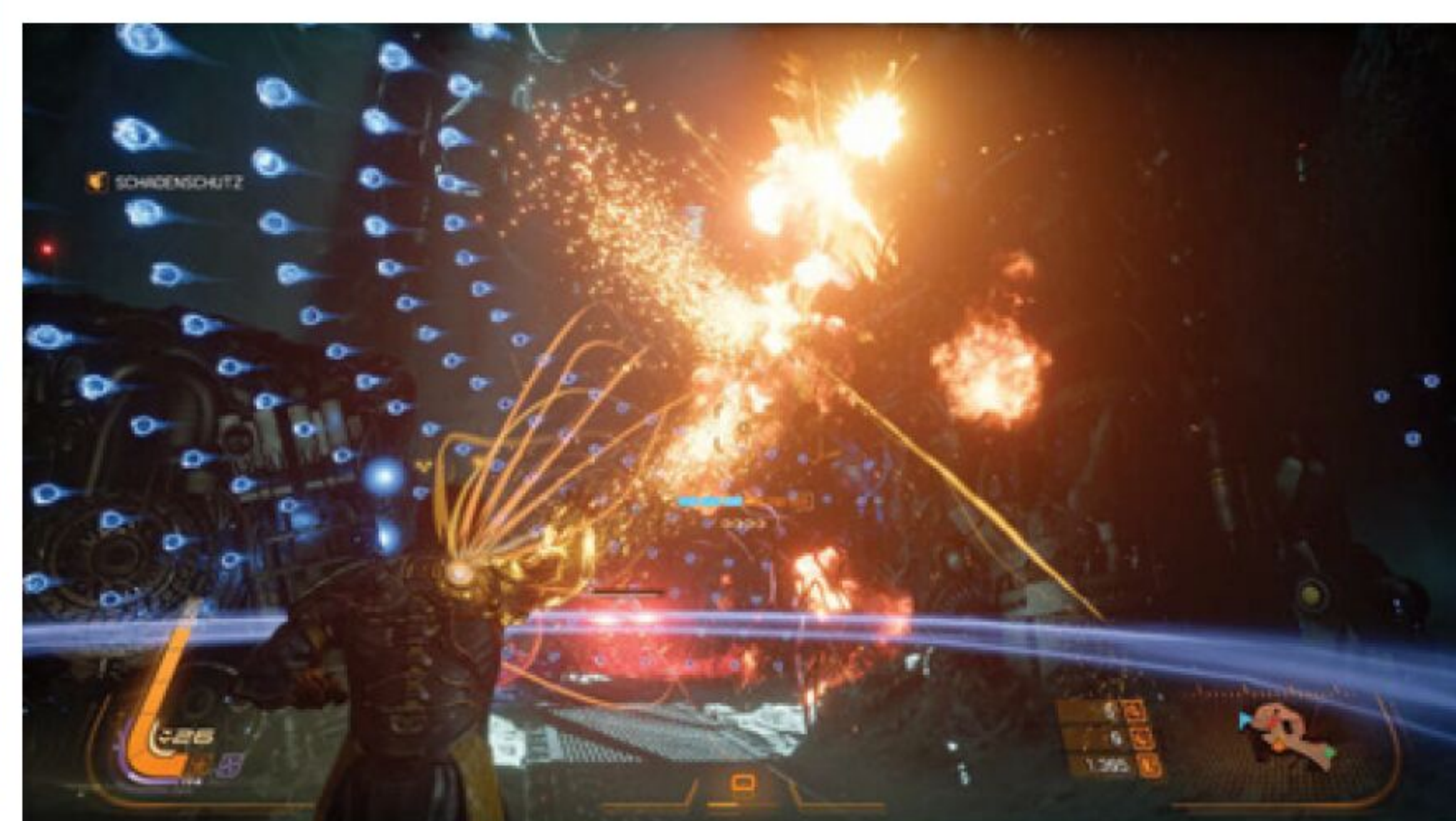
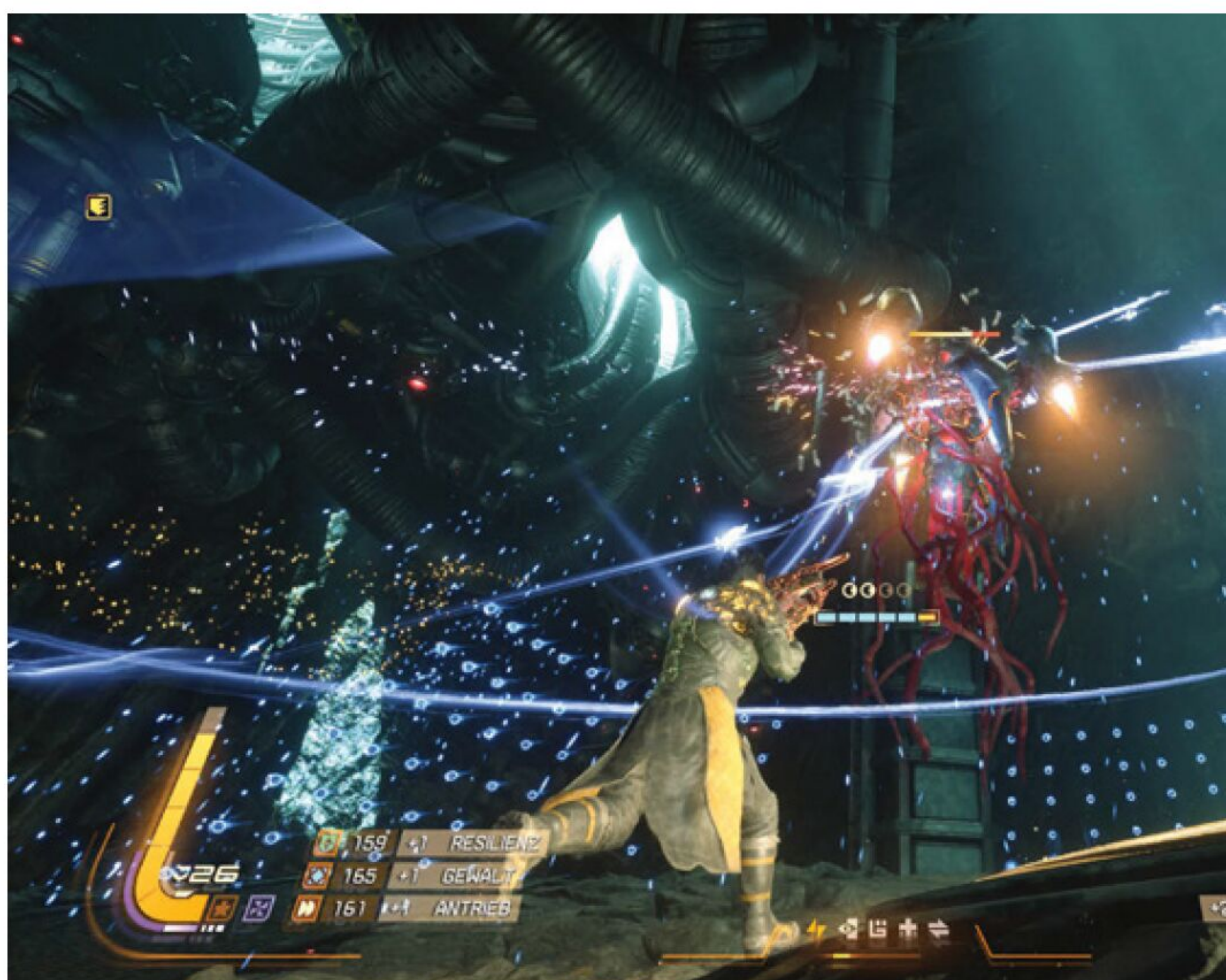
Das ist zugegeben etwas frech formuliert. Sicher wird manch "Returnal"-Liebhaber nach seiner Phase mit "SAROS" an ersterem Titel als persönlichen Favoriten festhalten. Fest steht aber auch, dass so ziemlich jeder Fan von Selenes verzweifelter Sci-Fi-Abenteuer eine fabelhafte Zeit mit "SAROS" haben dürfte. Genauso wie Neulinge übrigens, die vielleicht mit "Returnal" liebäugelten, sich jedoch am kompromisslosen Schwierigkeitsgrad die Zähne ausbissen. Das jüngste Werk der

finnischen Action-Experten sitzt elegant auf dem bewährten Fundament des Vorläufers, entwickelt zahlreiche Systeme sinnvoll weiter und dreht kreativ an den Stellschrauben des Grundgerüsts, um seine Action für ein größeres Publikum zugänglich zu machen. Ihr merkt sicher schon jetzt: Wir sind begeistert!

## Wie gewohnt, nur besser

Aber der Reihe nach: "SAROS" verschwendet keine Zeit und wirft Euch zum Auftakt gleich ins

Geschehen. Im Kampf mit mechanischen Biestern und bei der Navigation durch antike Alien-Gewölbe lernt Ihr das Einmaleins Eurer Vollstrecker-Profession. Bringt Ihr bereits Erfahrung aus "Returnal" mit, dürfte die grundlegende Steuerung flott verinnerlicht sein. Wie schon im Quasi-Vorgänger bringt Ihr Eure Schießisen zum Glühen, ohne auf einen Munitionsvorrat Acht geben zu müssen. Lediglich der perfekte Moment zum Nachladen will per Trigger erwisch werden, damit sich Eure Waffe nicht unnötig verschluckt. Wollt Ihr den bunten Projektilen Eurer Feinde entgehen, hüpfet Ihr auf Knopfdruck in Sicherheit oder setzt zum flinken Schub an. Klingt so weit vertraut? So fühlt es sich auch an. Housemarque weiß um die spielerische Spitzenqualität sei-



PS5 Die effektreichen Feuergefechte sind nicht nur spielerisch ein großer Spaß, sondern auch bunt-blitzende Hingucker.





PS5 Außerhalb der Kämpfe wird Euer Geschick bei gelungenen Plattformer-Einlagen abgefragt. Die fallen ein gutes Stück durchdachter aus als in "Returnal".

## EINE HELDENGESCHICHTE?

Wie schon in "Returnal" verwebt Housemarque seine fesselnde Roguelite-Action mit einer fragmentierten Geschichte, die Ihr im Spielverlauf aufdröseln – sei es mithilfe gängiger Text- und Audio-Logs, im regelmäßigen Gespräch mit Euren Crewmitgliedern oder in spielbaren "Erinnerungen". Eine Erzählweise, die nicht immer ganz ins Schwarze trifft und gerade die Riege an Nebendarstellern etwas blass wirken lässt.

Insgesamt ist sie aber ein guter Kompromiss, damit die Action – die nun mal Priorität genießt – nicht ausgebremst wird.

Trotz zahlreicher Motive aus Robert Chambers' "Der König in Gelb", dem Werk von H. P. Lovecraft oder auch Ridley Scotts "Alien" fokussiert sich die Handlung im Kern auf menschliche Themen (Liebe, Verbindung, Verlust) und bietet spannende Perspektiven auf diese. Insbesondere Rahul Kohli überzeugt mit einer komplexen Darstellung des Protagonisten Arjun und lässt uns seine vermeintliche Heldenrolle im Spielverlauf immer weiter hinterfragen.



nes Vorläuferprojekts und spielt diese Stärken in "SAROS" selbstbewusst aus. Dabei fühlt sich die elektrisierende Action im Vergleich noch mal ein ganzes Stück belohnender an. Zum einen, weil sich Protagonist Arjun deutlich geschmeidiger und flotter steuert als seine Vorgängerin. Zum anderen, weil "SAROS" eine spannende Mechanik ergänzt, die dazu motiviert, Euch aggressiv ins bunte Kugelgewitter zu stürzen. Mithilfe Eures Schildes absorbiert Ihr potenziellen Schaden und wandelt feindliche Geschosse in Energie

um, die Ihr dann in verheerenden Spezialangriffen entladet. Eine unheimlich clevere Designentscheidung, die eine neue Perspektive auf die grundsätzlich vertrauten Ballerorgien ermöglicht: Feindliche Geschosse sind hier nicht mehr nur Hindernis, sondern gleichermaßen Ressource.

Euer erster Tod lässt trotzdem nicht lang auf sich warten – es sei denn, Ihr beweist bereits zu Beginn großes Geschick, um den fiesen Tutorial-Boss zu bezwingen. Auch in "SAROS" bedeutet der Tod selbstverständlich nicht

das Ende. Stattdessen führt Euch ein Ableben zurück in das notdürftige Hauptquartier Eurer Einheit. Hier bekommt Ihr auch die Details Eurer Mission aufgetischt: Superkonzern Soltari hat diverse Einheiten zur Erschließung und Kolonisierung des Planeten Carcosa entsandt. Nach dem Kontaktabbruch wurdet Ihr – als Teil von Echelon IV – losgeschickt, um ihrem Verschwinden auf den Grund zu gehen. Protagonist Arjun Devraj – gespielt von Rahul Kohli ("Midnight Mass") – scheint dabei weniger [▶ weiter auf Seite 10](#)

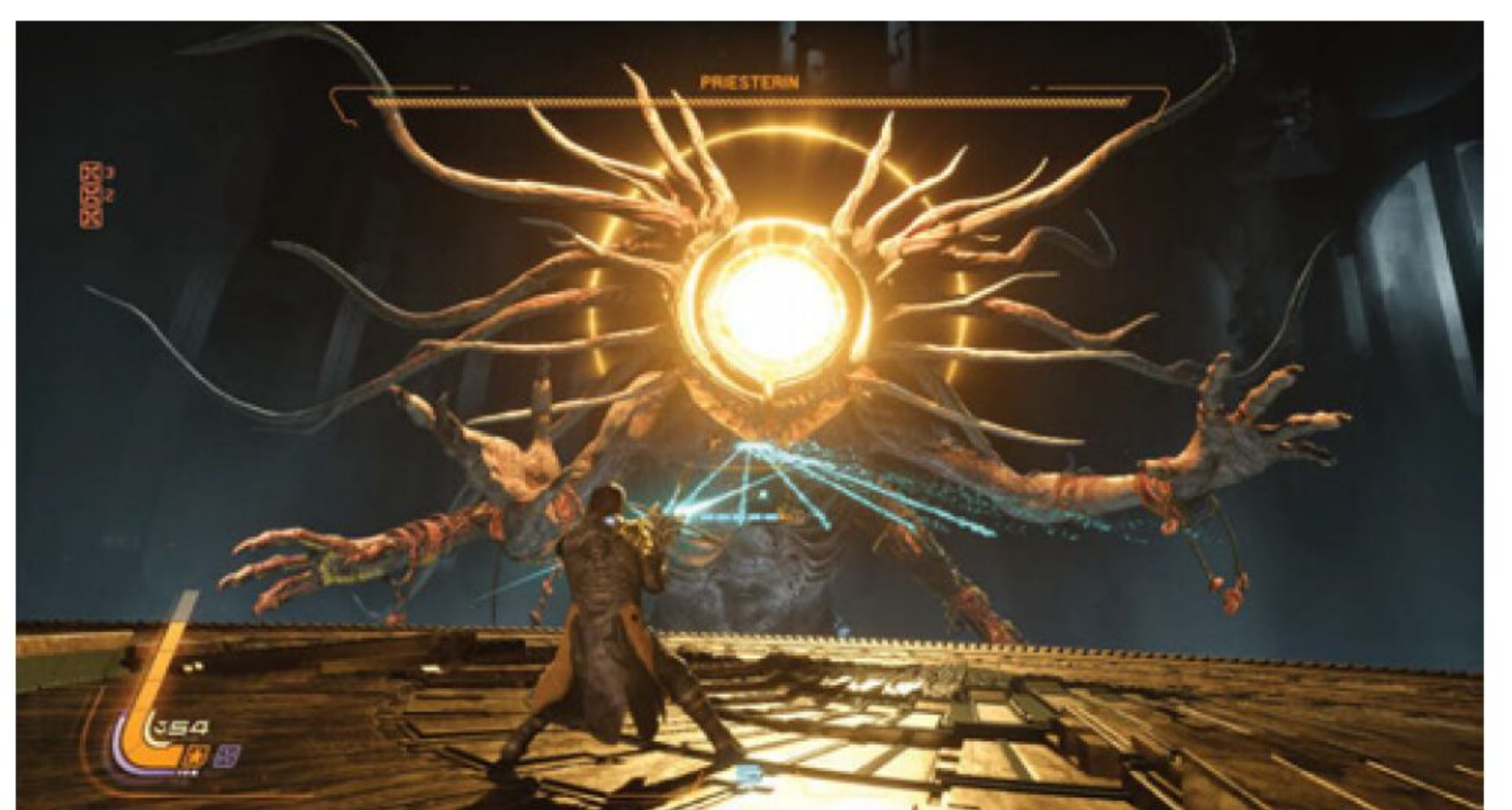
**SUPER**

**Oliver Schultes**



Als nach einer durchgezockten Nacht um 6:30 Uhr die Sonne durch die Rolloschlitze in meine Man Cave bricht, sind

die Parallelen zum "SAROS"-Finale fast schon absurd kitschig. Aber das stört mich nicht. Die Credits laufen und ich bin immer noch wie im Rausch und voll mit Adrenalin. Ich dürfte zehn Stunden am Stück gedaddelt haben. Wann ist mir das zum letzten Mal passiert? Beim Test von "Elden Ring". Seitdem hat es kein Spiel mehr geschafft, mich so an den Controller zu fesseln. Die visuelle Wucht, die kryptische Story, die ausgeklügelte Steuerung, das perfekte Ineinandergreifen der Spielsysteme, die knallharten Gegner und hypnotisch-bedrohlichen Projektilformationen, der Referenzsound (Kopfhörer sind Pflicht!), die exzessiv-immersive Nutzung der DualSense-Features, die superscharfe PS5-Pro-Grafik und die mitreißende "Kehre stärker zurück"-Motivationsspirale – "SAROS" ist ein atemberaubendes Actionfest für Liebhaber von Third-Person-Shootern. Und noch dazu einsteigerfreundlicher als der Vorgänger "Returnal", aber darauf geht Kevin intensiver ein. Von mir zum Schluss ein Rat: Belasst es bei den Grundeinstellungen und macht Euch das Leben nicht leicht, indem Ihr die Modifikatoren auf "unbegrenzt" stellt. Scheitern und den Zyklus von vorne beginnen, sind essenzielle Bestandteile des Spiels. Nur so deckt Ihr die Geheimnisse von Carcosa in neuen Durchläufen auf und erlebt das Abenteuer, wie es von den Entwicklern gedacht ist. Ja, "SAROS" ist bockschwer, aber gleichzeitig fair und hervorragend zu lernen – insbesondere die spektakulären Bosse.



PS5 Die Bosskämpfe mit den Herrschern am Ende eines jeden Bioms sind spielerische und audiovisuelle Highlights.



## PLAYER'S GUIDE

# Kehre stärker zurück

"SAROS" ist zugänglicher als "Returnal", aber sicher kein Zuckerschlecken. Wir durchleuchten die wichtigsten Features des Spiels und geben Tipps, damit Ihr das Beste aus Euren Expeditionen auf Carcosa herausholt.

### Das hier ist nicht "Returnal"

Wenn Ihr Euch eingangs auf die Taktiken stützt, die Euch "Returnal" eingetrichtert hat, ist das natürlich verständlich. "SAROS" baut auf dem bewährten Fundament seines Vorläufers und das bedeutet, dass Ihr auch mit flinken Ausweichmanövern über weite Strecken siegreich sein könnt. Sinnvoller ist es aber, wenn Ihr Euch auf die neuen Mechaniken einlasst, mit denen "SAROS" seine Kämpfe anreichert. Je eher Ihr beginnt, feindliche Projektile als Ressource und weniger als Hindernis zu sehen, desto flotter dürftet Ihr belohnende Erfolge feiern. Will heißen: Absorbiert blaue Kugeln mit Eurem Schild, um Eure Energiewaffen zu füttern. Scheut Euch



aber ebenso wenig davor, gelbe Projektile einzusaugen. Eine von Verderbnis geplagte Lebensleiste kann einschüchtern, der daraus resultierende Schadensbonus auf verderbte Waffen ist jedoch nicht zu unterschätzen. Wird Euch die Verderbnis mal zu viel, reichen eine Handvoll Einsätze der Energiewaffe, um sie wieder abzubauen. Und die fiesen roten Nova-Projektile? Die lassen sich mit einer gut getimten Parade (die im Spielverlauf freigeschaltet wird) wunderbar auf Eure Feinde zurückschleudern.

Wenn Ihr mit sämtlichen Projektiltypen routiniert umzugehen lernt, wird selbst die größte "Bullet Hell" zum Spielplatz für taktisch-kreative Gefechte. "Bullet Ballet" nennt Housemarque den aufgebohrten Ansatz, der gerade in den phänomenal inszenierten Bosskämpfen seine regelmäßigen Höhepunkte feiert.



### Experimentiert mit Waffen

Es ist wahrscheinlich, dass sich eine oder zwei Waffen zu Euren Lieblingen mausern werden. Trotzdem seid Ihr bestens beraten, mit sämtlichen Schießweisen zu experimentieren. "SAROS" bietet fünf Waffentypen (Pistole, Gewehr, Schrotflinte, Armbrust, Chakram) mit jeweils drei Variationen und diverse sekundäre Energiewaffen – reichlich Auswahl also. Klar, das flotte Auto-Ziel-Feuer des Smart-Gewehrs und die durchschlagskräftigen Dauersalven der Repetierarmbrust sind bequem und gerade zum Einstieg die sinnvolle Wahl, um nicht überfordert zu werden. Manche zunächst umständlich anmutende Ballermänner bringen allerdings ihre eigenen Vorteile mit sich, wenn Ihr Euch auf sie einlasst. Das Ansturmgewehr verfügt etwa über keine automatische Zielfunktion, ermöglicht so aber, dass Ihr gezielt die Schwachpunkte Eurer Feinde für satten Schaden anpeilen



könnt. Ihr geht nicht gern mit der Schrotflinte auf Tuchfühlung? Die Horden-Schrotflinte verfügt über einen alternativen Feuermodus, der die Streuung Eurer Geschosse vertikal ausrichtet, um so auch weiter entfernte Feinde zu erreichen. Mit der Vernichter-Schrotflinte verschießt Ihr sogar Granaten in die Ferne. Grundsätzlich gilt: Experimentiert mit den alternativen Feuermodi der Waffen. Häufig halten diese praktische Lösungen für knifflige Situationen bereit, in die Ihr mit der vermeintlich "falschen" Knarre hineingestolpert seid.

**NOCH EIN TIPP:** Beachtet bei der Aufnahme respektive dem Austausch von Waffen die Attribute, mit denen sie skalieren. Mal kann Euer Antrieb Einfluss auf die Effektivität von Schießweisen nehmen, mal Eure Energie oder Resilienz. Kleine Pfeilsymbole rechts neben den Waffenattributen zeigen an, wie gut diese von Euren aktuellen Werten profitieren.



### Baut die Welt, wie sie Euch gefällt

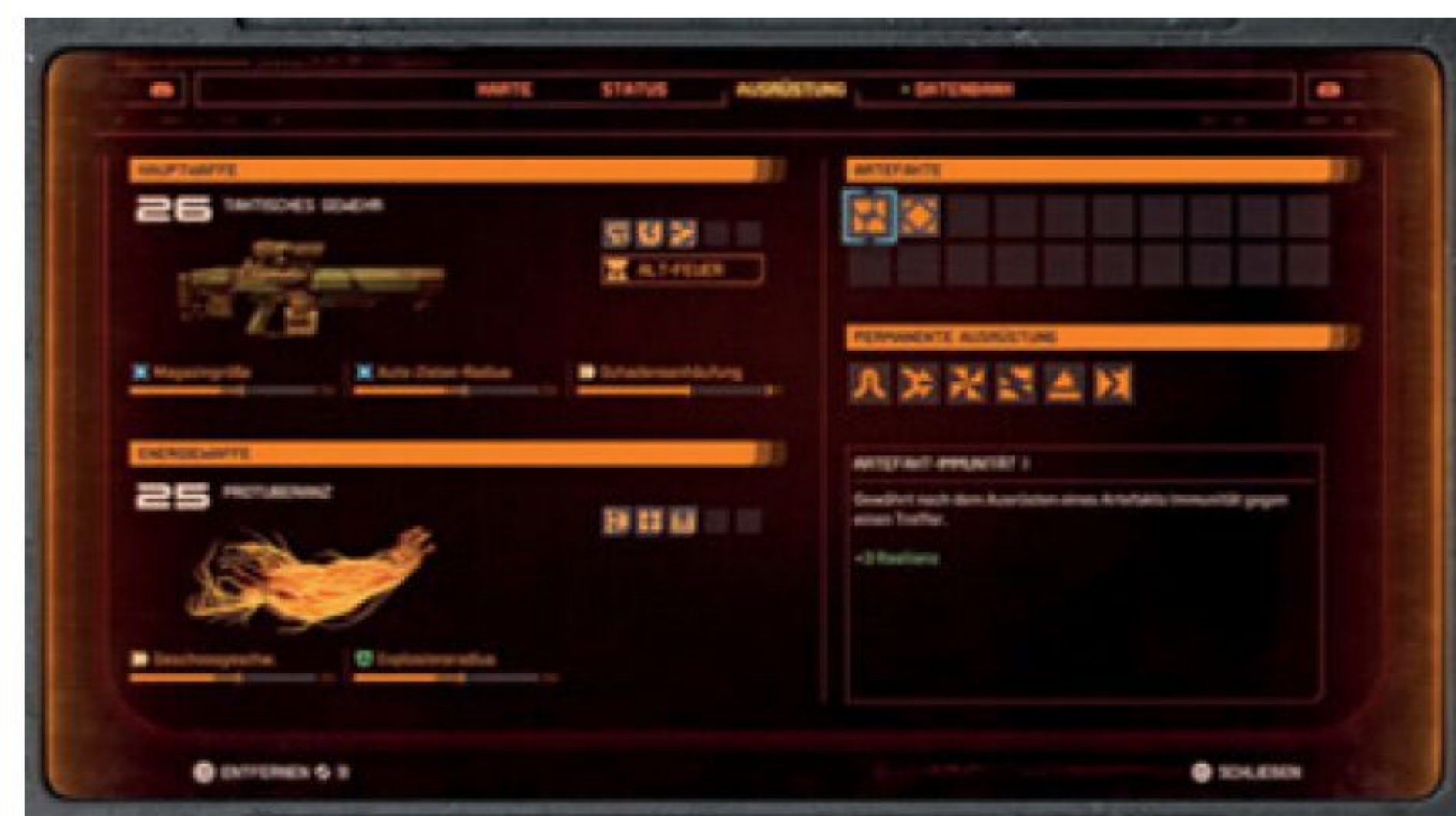
Mit den Carcosa-Modifikatoren nehmt Ihr zwischen den Zyklen kleinteilig Einfluss auf Eure Spielerfahrung. Damit Ihr die Spielbalance dabei nicht völlig aushebelt, gilt es, praktische Buffs und prüfende Debuffs im Gleichgewicht zu halten. Jeder Modifikator ist mit einem Wert versehen, der Einfluss auf die Waage nimmt – das ermöglicht sehr individuelle Kombinationen. Ihr schlagt Euch wacker durch ein Biom, aber der Herrscher am Ende macht Euch das Leben schwer? Gleicht erhöhten ausgeteilten Schaden oder eine robustere Schadensresistenz mit dem Wegfall von Halcyon oder einer verminderten Ausbeute an Lucenit aus. Immerhin ist es gerade Euer Ziel, den Boss zu bezwingen und nicht Ressourcen zu farmen. Bei jeder Rückkehr in die Basis könnt Ihr die Modifikatoren (ohne Strafe oder den Einsatz von Ressourcen) neu an aktuelle Herausforderungen anpassen oder ganz ausschalten.





## Wählt Artefakte mit Bedacht

Ihr werdet auf Euren Expeditionen an zahlreichen Artefakten vorbeikommen. Fühlt Euch aber nicht gezwungen, jedes auf Anhieb einzusacken. Das könnt Ihr auch gar nicht, verfügt Ihr doch nur über eine beschränkte Anzahl von Slots, die gerade in den frühen Spielstunden überschaubar ist und erst mit Upgrades im Skilltree wächst. Eure wenigen Slots für Artefakte aufzubrauchen, die lediglich einen kleinen Bonus auf Grundattribute gewähren, ist beileibe kein Fehler. Sinnvoller kann es aber sein, Artefakte zu wählen, die über den Attributbonus hinaus mit praktischen Effekten winken. Mit Aufkommen der Sonnenfinsternis gilt es dann noch die



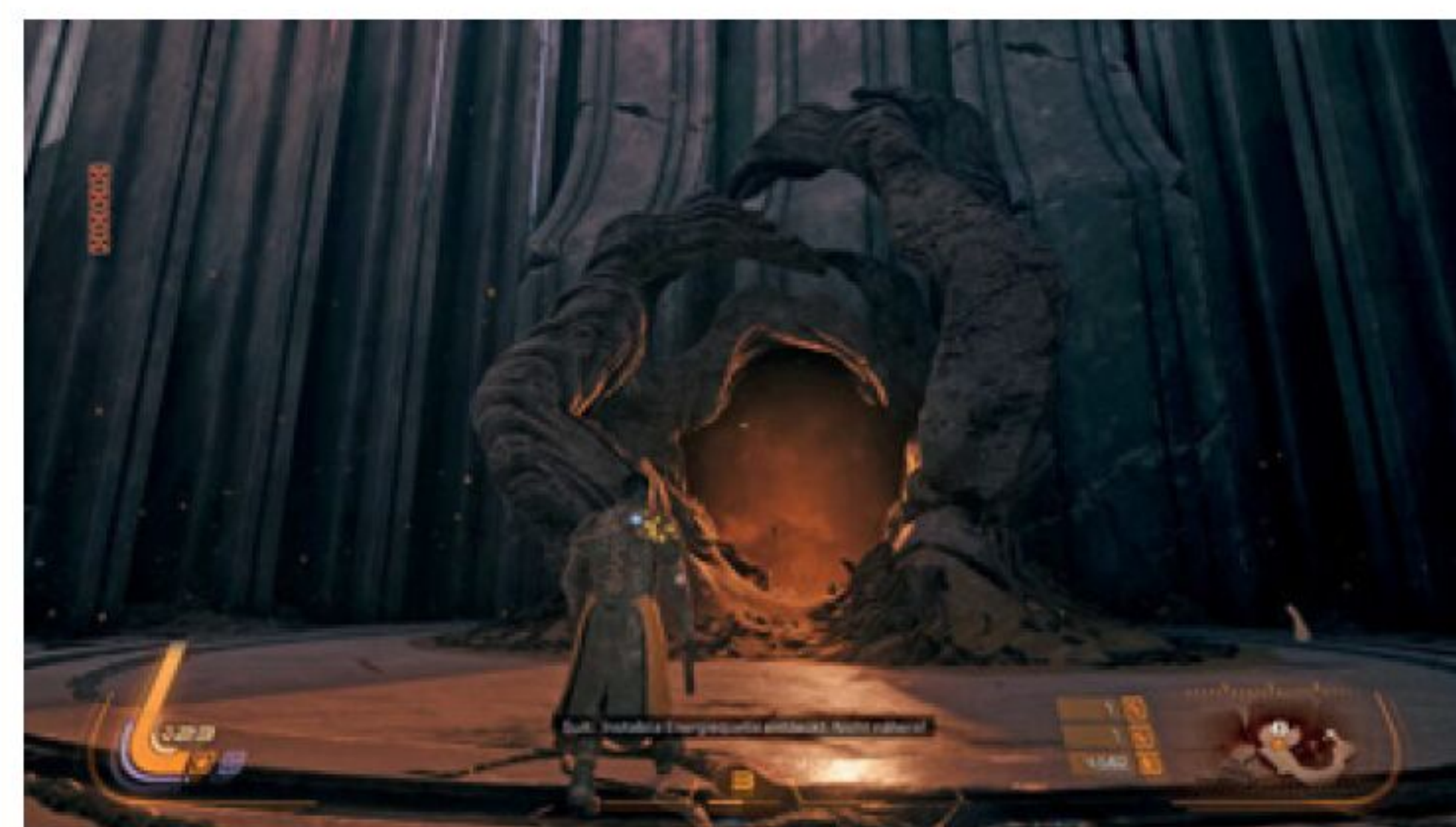
Handicaps abzuwägen, von denen Artefakte begleitet werden. Eines liegen zu lassen, weil Euch sein Nebeneffekt nicht passt, ist genauso eine valide Entscheidung wie sich kurzfristig mit einem Handicap zu arrangieren, wenn der Effekt des Artefakts besonders praktisch ist. Die lästigen Nebeneffekte verschwinden nämlich beim Sieg über einen Herrscher, damit Ihr lediglich mit den Boni Eurer Artefakte ins nächste Biom startet.

**BONUS-TIPP:** Bewahrt Eure Carcosa-Schlüssel und "Wetten des Akolythen" für spätere Abschnitte eines Bioms auf, damit Ihr möglichst mit Ausrüstung auf aktueller Stufe in den Bosskampf schreitet. Stolpert Ihr über ein starkes Artefakt, aber Eure Slots sind bereits alle besetzt, könnt Ihr über das Ausrüstungsmenü eine Wette des Akolythen anwenden, um ein beliebiges Artefakt zu zerstören und so Platz für das neue zu schaffen.

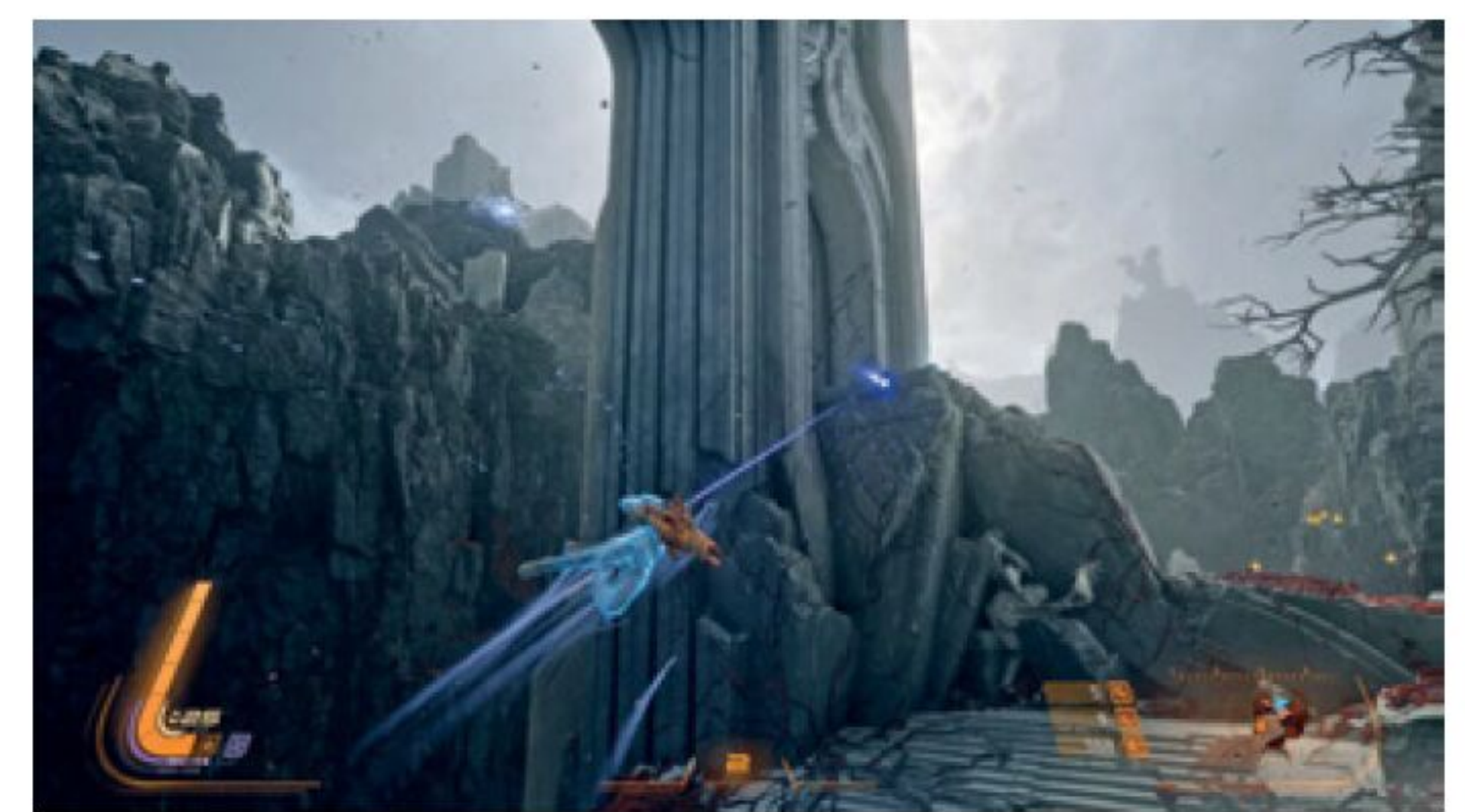


## Der lange Weg ist manchmal der bessere

Keine Frage, die Portal-Funktion von Primary ist praktisch. Hin und wieder solltet Ihr Expeditionen aber ganz von vorn beginnen. Das hat den Vorteil, dass Ihr mit deutlich erhöhter Befähigungsstufe und oftmals besserer



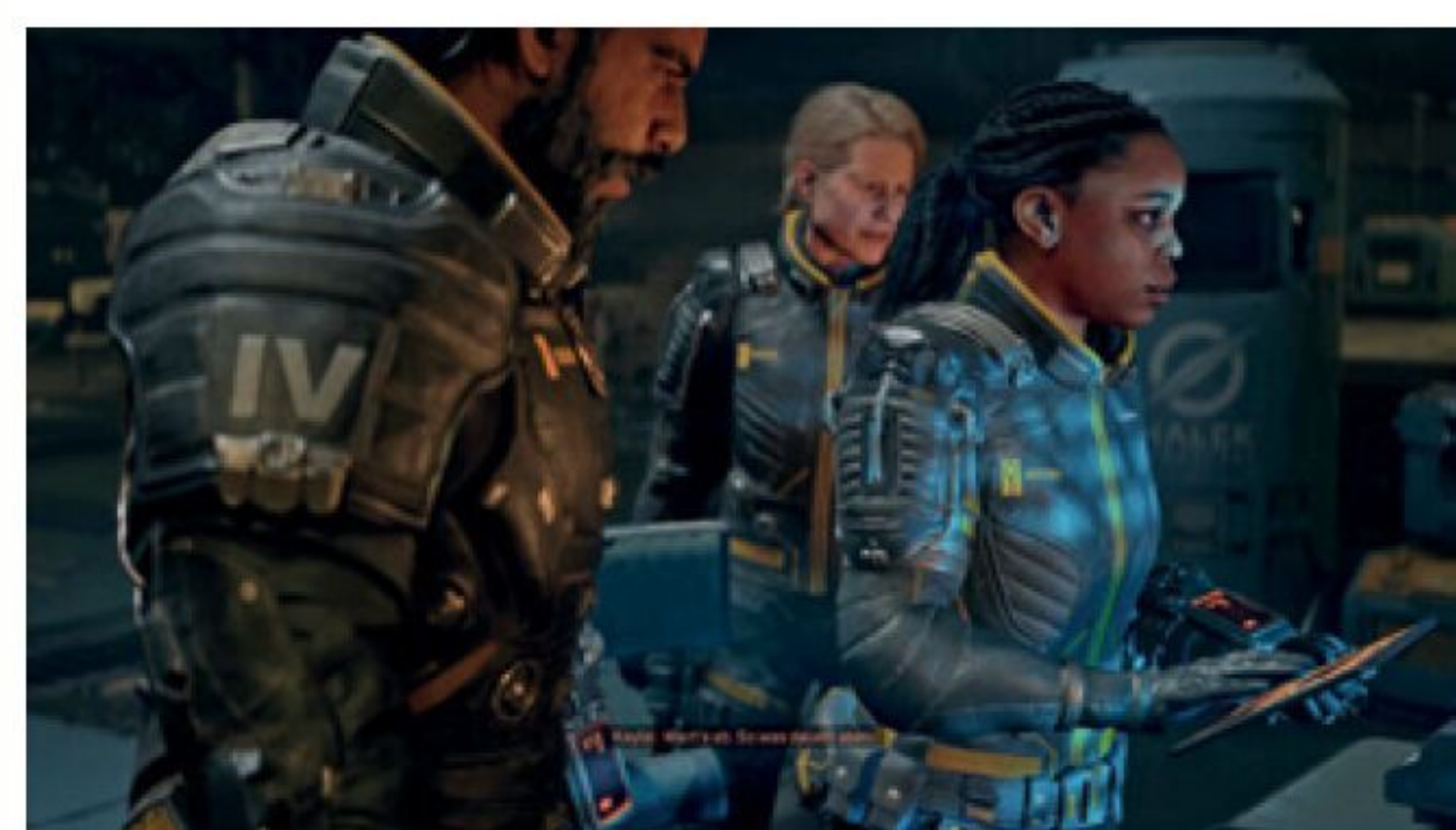
Ausrüstung beim aktuellen Boss anzut, als wenn Ihr in seinem Biom startet. Das Erkunden bereits gemeisterter Biome belohnt Euch zudem regelmäßig mit neuen Entdeckungen – etwa, indem Ihr freigespielte Gadgets nutzt, um zuvor unerreichbare Orte anzusteuern. Außerdem seid Ihr bestens beraten, wann immer es geht, vom Hauptpfad abzuweichen, um optionale Routen zu erforschen (auf der Minimap mit weißen statt blauen Fähnchen gekennzeichnet). Insbesondere die kniffligen Albtraumstränge können sich lohnen. Geht Ihr siegreich hervor, winken nicht nur eine Auf-



frischung Eurer "Zweiten Chance", sondern oftmals ebenso starke Ausrüstung und seltene Ressourcen.

## Jeder Tod ist ein Schritt vorwärts

Ihr werdet hoffentlich zustimmen: Tode bergen in "SAROS" ein deutlich geringeres Frustrationspotenzial als noch in "Returnal". Mit jeder Rückkehr ins Hauptquartier könnt Ihr nämlich erkämpftes Lucenit und das seltenere Halcyon in einen umfangreichen Skilltree – der Panzerungsmatrix – investieren. Dabei solltet Ihr zunächst vor allem Knoten Priorität einräumen, die Eure Langlebigkeit verbessern. Steigert neben Eurer Befähigungsstufe etwa Eure Resilienz für mehr Lebenskraft, erhöht die Häufigkeit, mit der Äther-Heilung



fallengelassen wird, und peilt essenzielle Fertigkeiten wie die "Zweite Chance" an. Eine größere Ausbeute an Lucenit von Gegnern und ein verringerter Strafabzug bei einem Tod sorgen derweil dafür, dass Ihr künftig flotter Fortschritte bei den Freischaltungen macht. Grundsätzlich gilt: Jeder Tod bringt Euch einen Schritt vorwärts. Übrigens nicht nur bei der Aufwertung von Arjun. Oftmals tun sich neue Möglichkeiten zu Interaktionen mit Crewmitgliedern oder Dokumenten auf, wenn Ihr in Eure Basis zurückkehrt. Blickt diesen Momenten also mit Motivation und weniger mit Ärger entgegen.

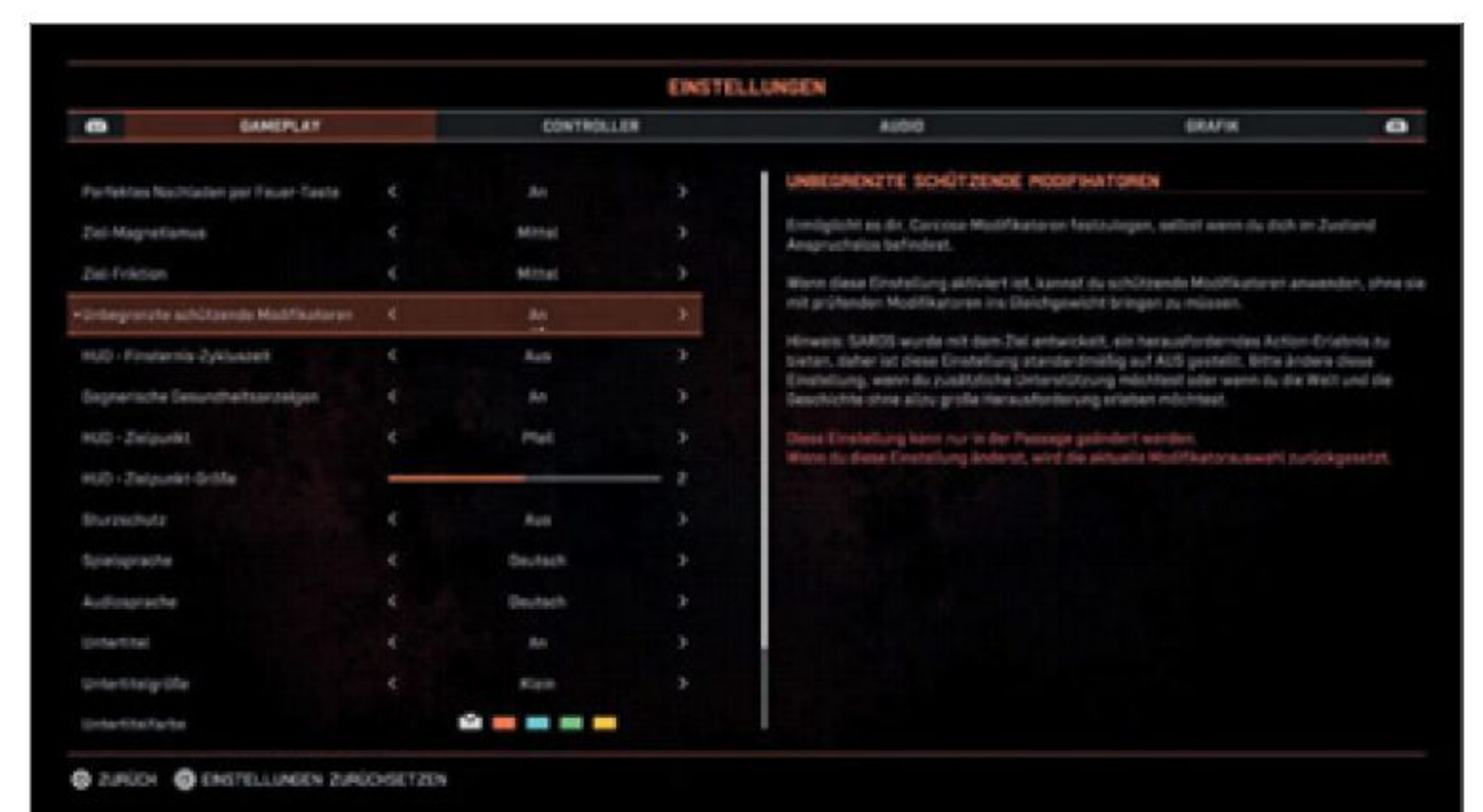


## Letzter Ausweg

Ihr seid zu Tode frustriert und kommt trotz Verbesserungen im Skilltree einfach nicht weiter? Bevor Ihr das Spiel zu den Akten legt, geht in die Einstellungen und schaltet unter dem "Gameplay"-Reiter den Punkt



"Unbegrenzte schützende Modifikatoren" auf "an" (Bild rechts). Das erlaubt es Euch, vor einem Run sechs "Schutz"-Modifikatoren zu wählen, ohne negativ wirkende "Prüfung"-Debuffs zum Ausbalancieren einsetzen zu müssen (Bild links). Mächtig sind hier vor allem "Verderbnis-Senkung III", "Schadens-Verbesserung III", "Panzerungs-Verbesserung III", "Artefaktverbesserung", "Verderbnisentfernung-Verbesserung II" und "Artefakt-Immunität". Aber Achtung: Dadurch wird das Spiel fast schon zum Spaziergang und verliert viel von seinem eigentlichen Reiz – nutzt diese Option also weise!







PS5 Der Actiontrip ist über die gesamte Laufzeit reich an aufwendigen Schauwerten – "SAROS" ist ein Augenschmaus.

das Wohl der Verschollenen an sich als vielmehr jenes einer ganz bestimmten Person am Herzen zu liegen.

Rastlos stürzt Ihr Euch also gleich wieder ins Gefecht. Während das erste Biom noch verhältnismäßig handzahn an seine Herausforderungen heranführt, solltet Ihr Euch nicht in falscher Sicherheit wiegen. Unserer anfänglichen Worte zum Trotz, nach denen "SAROS" zugänglicher sei als "Returnal", findet Carcosa immer wieder fiese Kniffe, Euch das Leben schwer zu machen. Das können chaotische Gegnergruppen, besonders zähe Alpha-Gegner oder auch die Sonnenfinsternis sein, die im Laufe jeder Exploration eines Bioms ausgelöst wird. Letztere taucht Levels nicht nur in eine schaurigere Atmosphäre, sondern reichert sie mit allerhand neuen Gefahren an. Gegner werden etwa aggressiver und ergänzen ihre Angriffsmuster um besondere Projektilen, die Ihr wie reguläre Geschosse per Schild absorbieren könnt. Allerdings baut sich so Verderbnis auf, die Eure maximale Lebenskraft reduziert, dafür aber stärkere Energieangriffe möglich macht.

## TECHNISCH ERSTKLASSIG

Für das Spielspaß-Potenzial von "SAROS" ist die hervorragende Technik und Präsentation von essenzieller Bedeutung. Ab der ersten Minute überzeugen detailverliebte Welten-, Gegner- und Bosssdesigns, eine filmische Inszenierung und der fantastische, oftmals kontextsensitive Soundtrack von Sam Slater. Letzterer kommt vor allem beim Einsatz von Kopfhörern zur Geltung, setzt "SAROS" doch auf die Implementierung von Tempest 3D AudioTech, was jedes Feuergefecht zum Fest für die Ohren macht. Kein Entwickler versteht es zudem, die Funktionen des PS5-Controllers so meisterhaft mit der Spielerfahrung zu verweben wie Housemarque (siehe "DualSense-Faktor"). Das alles macht "SAROS" zu einem der bis dato technisch beeindruckendsten Titel für PS5 Pro – deren Besitzer freuen sich über eine höhere Renderauflösung und schärfere Grafik durch PSSR-Upscaling. Und kommt es auf der Basis-Konsole vereinzelt zu verschmerzbaaren Mikro-Rucklern, bleiben die 60 fps auf PS5 Pro durchgehend stabil.

Ein weiteres taktisches Element sind die sogenannten "Artefakte", über die Ihr in regelmäßigen Abständen stolpert. Von einfachen Aufwertungen Eurer Grundattribute bis zu vielseitigen Bonuseffekten nehmen diese im Verlauf von Expeditionen merklich Einfluss auf Eure Kampfkraft. Ähnlich zu den Parasiten aus "Returnal" werden Artefakte bei Sonnenfinsternis allerdings von einem Malus begleitet. Ihr könnt etwa von Heilung beim Besiegen von Feinden profitieren, verursacht dafür aber weniger Schaden im Stillstand. Oder Ihr erfahrt Euch an einem Schadensbonus

bei voller Energie, müsst dafür jedoch eine längere Abklingzeit Eures Schubs in Kauf nehmen.

Letztlich stellt Euch noch das üppige Sortiment an Waffen regelmäßig vor die Qual der Wahl. Ihr bedient Euch an Handfeuerwaffen, Sturmgewehren, Schrotflinten oder auch exotischeren Kriegswerkzeugen wie Armbrüsten und Chakrams. Sämtliche Waffentypen kommen in diversen Variationen und mit eigenen Alternativ-Feuer-Funktionen daher. Das bedeutet auch, dass sich die vielen Schießweisen erfreulich individuell spielen und zum regelmäßigen Experimentieren einladen.

## SUPER

### Kevin Pinhao



Ich wünschte, ich könnte die Zeit zurückdrehen, um "SAROS" noch mal frisch von vorn zu

erleben. Nachdem ich bereits großen Spaß mit "Returnal" hatte, war ich sicher, dass auch das neue Projekt von Housemarque die richtigen Knöpfe bei mir drücken würde. Dass mich "SAROS" aber derart wegblasen und sich so leichtfüßig zu meinem GOTY-Spitzenkandidat mausern würde, habe ich dann doch nicht kommen sehen. Von Anfang bis Ende – und noch ein ganzes Stück darüber hinaus – hat mich der Titel mit seiner unheimlich belohnenden Action, erstklassigen Präsentation, fabelhaften Technik und vorbildlichen Progression bestens unterhalten. Das war mir dann auch die Jagd auf die Platin-Trophäe wert, mit der ich mich über den Umstand hinwegtröste, dass nach dem Ende der Handlung derzeit Schluss ist. Ein Endlos-Modus im Stil von "Returnals" Turm des Sisyphos stünde "SAROS" bestens zu Gesicht. Hoffentlich legt Housemarque hier früher als später nach.

## Motivation statt Frust

Egal, ob Ihr vom Glück geküsst seid und mit der Ausrüstung Eurer Wünsche verwöhnt werdet oder mit Kompromissen leben müsst: Sobald Ihr Euch dem Herrscher am Ende eines Bioms stellt, ist volle Konzentration gefragt. Bereits der erste Obermottz pflastert den Bildschirm audiovisuell eindrucksvoll mit Unmengen an Projektilen. Selbst bei guter Kenntnis seiner Angriffsmuster sind flotte Reaktionen gefragt, zumal das grausige Biest mit jeder Phase aggressiver wird.

Keine Schande, hier nicht gleich auf Anhieb siegreich hervorzugehen. Wurde ein Tod in "Returnal" allerdings noch vorwiegend von Frust begleitet, stehen die Verschnaufpausen in "SAROS" ganz im Zeichen der Vorfreude und Motivation. Unter dem Motto "Kehre stärker zurück" investiert Ihr tapfer erkämpfte Ressourcen



PS5 Die Sonnenfinsternis verändert die Atmosphäre, Vegetation und Herausforderungen in den jeweiligen Biomen.







PS5 Berge, Sümpfe und mechanische Tiefen: Eure Reise führt Euch durch visuell abwechslungsreiche Biome.

in einen umfangreichen Skilltree und schraubt so kontinuierlich an Arjuns Kampfkraft. Ihr steigert etwa die Befähigungsstufe und Grundattribute, mit denen Ihr in Eure Expeditionen startet, erhöht die Droprate und Effektivität von Heilmitteln oder schaltet gar die "Zweite Chance" frei, mit der Ihr nach einem Ableben – richtig – eine zweite Chance bekommt.

Ist Euch Arjuns Abenteuer trotzdem zu schwer, heißt es diesmal nicht "Pech gehabt". Mithilfe der Carcosa-Modifikatoren nehmt Ihr kleinteilig Einfluss auf Eure Spielerfahrung: Ihr erhöht Euren ausgeteilten und reduziert eingehenden Schaden, verbessert die Stufe gefundener Artefakte, produziert mehr Energie mit Eurem Schild und vieles mehr. Ein Easy-Modus also? Nicht ganz. Den Modifikatoren liegt eine clevere Ba-

lance-Mechanik zugrunde, die voraussetzt, dass Ihr erleichternde Modifikatoren mit erschwerenden ausgleicht. Wer von oben genannten Boni profitieren will, muss beispielsweise mit einer verringerten Ressourcen-Ausbeute, aggressiveren Feinden oder auch zufällig zerstörten Artefakten nach dem Sieg über einen Boss zurechtkommen. So lauft Ihr nicht Gefahr, die Herausforderungen des Spiels völlig auszuhebeln.

### Perfekt im Flow

Ebenfalls im Sinne der Zugänglichkeit ist das neue Portal-System. Das ermöglicht es Euch, eine frische Expedition nicht ganz von vorn, sondern ab dem Startpunkt eines beliebigen bereits erreichten Bioms anzugehen. Das kann gerade dann praktisch sein, wenn die Zeit nur eine schnelle Runde

auf Carcosa zulässt. "Schnell" ist dabei das richtige Stichwort: Im Vergleich zu den gern mal ausufernden Expeditionen von "Returnal" abenteueret Ihr Euch hier in 20 bis 30 Minuten durch ein Biom. Einen geringeren Umfang müsst Ihr aber nicht befürchten, macht der Titel das knackigere Format seiner Levels doch mit einer größeren Anzahl wett.

Trotz Portal-System habt Ihr natürlich weiterhin die Möglichkeit, neue Zyklen von null zu starten und das kann sich auf vielerlei Art lohnen. Ihr stolpert etwa immer wieder über frische Storyschnipsel in Form von Text- und Audio-Logs. Außerdem schaltet Ihr im Spielverlauf Gadgets frei, mit denen Ihr auf neue Weise mit der Welt interagieren könnt. In typischer "Metroidvania"-Manier kehrt Ihr so in bereits gemeis-

## Fakten-Check

Spielzeit 20+ h

Gefällt

- » bewährte Action sinnvoll überarbeitet
- » motivierende Progression
- » hervorragende Technik

» Story wird nicht immer ideal vermittelt

Missfällt

## DualSense-Faktor



Haptisches Feedback unterstreicht selbst kleinste Details im Spielgeschehen mit fein abgestimmten Vibrationen. Die adaptiven Trigger leisten Widerstand beim Einsatz von Wummen, je nach Druckintensität aktiviert der linke Trigger einen alternativen Feuermodus oder die mächtigen Energiewaffen.

terte Biome zurück, um per Sci-Fi-Trampolin, futuristischem Schienensystem oder auch klassischem Enterhaken an neue Orte zu gelangen. Nicht zuletzt lassen längere Expeditionen den Spielraum, Eure Ausrüstung zu optimieren, um für die Herausforderungen späterer Areale gewappnet zu sein. Das Zusammenspiel dieser vielen sinnvollen Elemente kreiert einen hervorragend motivierenden Spielfluss und ein wunderbar belohnendes Gefühl von Progression, das bis zum Ende an den Controller fesselt. kp

## SPIELSPASS

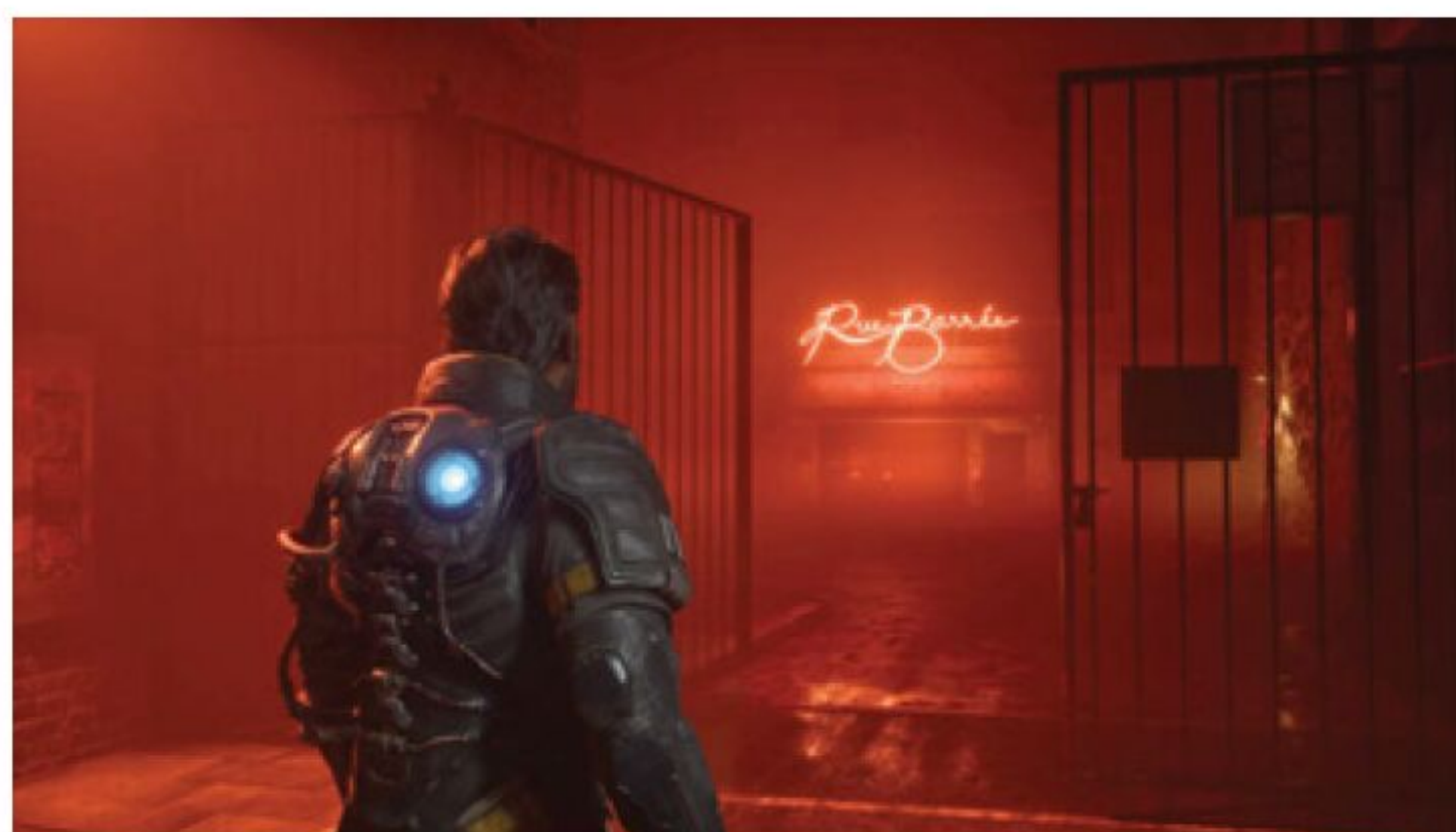
Singleplayer   
 Multiplayer —   
 Grafik   
 Sound

92

Unterstützt 1 Spieler   
 Sprache einstellbar   
 Text einstellbar

- » 3 Speicherslots
- » bequeme Pausenfunktion
- » zahlreiche Optionen zur Anpassung der Spielerfahrung
- » Sprachausgabe auf hohem Niveau
- » keine direkte Verbindung zu "Returnal"

**FAZIT** » Dank phänomenaler Roguelite-Action, einer herausragenden Technik und den genau richtigen Designanpassungen überflügelt "SAROS" seinen gefeierten Vorläufer mit Bravour.



PS5 In Gesprächen mit der Crew, Zwischensequenzen und mehr wird die Handlung Stück für Stück vorangetrieben.



## NACHRICHTEN

13. APRIL 2026 BIS 11. MAI

### 30.04. Endlich Krossplay

Seit 29. April bietet die "Mortal Kombat Legacy Collection" Cross-play und ist damit auch im Online-Multiplayer über alle unterstützten Plattformen (PlayStation, Xbox, Switch, PC) hinweg gegeneinander spielbar. Unterstützt wird Cross-play im Quick-Play-Modus sowie in den Online-Arcade-Modi. Um das Feature zu nutzen, muss es jedoch zunächst in den Online-Optionen aktiviert werden. Durch das Update werden nun zudem 2-vs.-2-Online-Duelle (die bisher nur offline zur Verfügung standen) in "Ultimate MK3" (Arcade), "Ultimate MK3" (SNES), "Mortal Kombat Trilogy" (PSone) und "Mortal Kombat 4" (Arcade) unterstützt. Des Weiteren behebt das Update zahlreiche Bugs und ergänzt VRR, sprich: variable Bildwiederholraten.

### 04.05. Halo 2 & 3 Remakes?

Schenkt man dem Content Creator "Rebs Gaming" und weiteren Quellen Glauben, dann sollen sich Remakes zu "Halo 2" (2004) und "Halo 3" (2007) bei den Halo Studios sowie den Xbox Game Studios in Entwicklung befinden – wenn auch in einer noch recht frühen Phase, dafür aber unabhängig vom Erfolg anderer Remake-Projekte wie "Halo: Campaign Evolved". Letzteres könnte schon am 23. Juli als Early-Access-Fassung und am 28. Juli als finale Version erscheinen. Das zumindest behauptet Dataminer grunt.api, der bereits in der Vergangenheit mit seinen Prognosen richtig lag. Mehr offizielle News zur Neuauflage von "Halo: Combat Evolved" erwarten wir zum Xbox Games Showcase am 7. Juni um 19 Uhr.

### 05.05. Dunkle Seelen 2.0?

An Neuauflagen alter Hits, genauer gesagt an Remakes der kompletten "Dark Souls"-Trilogie, soll auch FromSoftware arbeiten. Das behauptet der Social Media Influencer Shirrako, dem allein auf YouTube 2,55 Millionen Menschen folgen. Ob die Aussage zutrifft, bleibt abzuwarten. Bereits im Sommer 2025 gab es Gerüchte zu einem FromSoftware-Projekt namens "FMC", das als Remaster von Teil 3 eingestuft wurde.

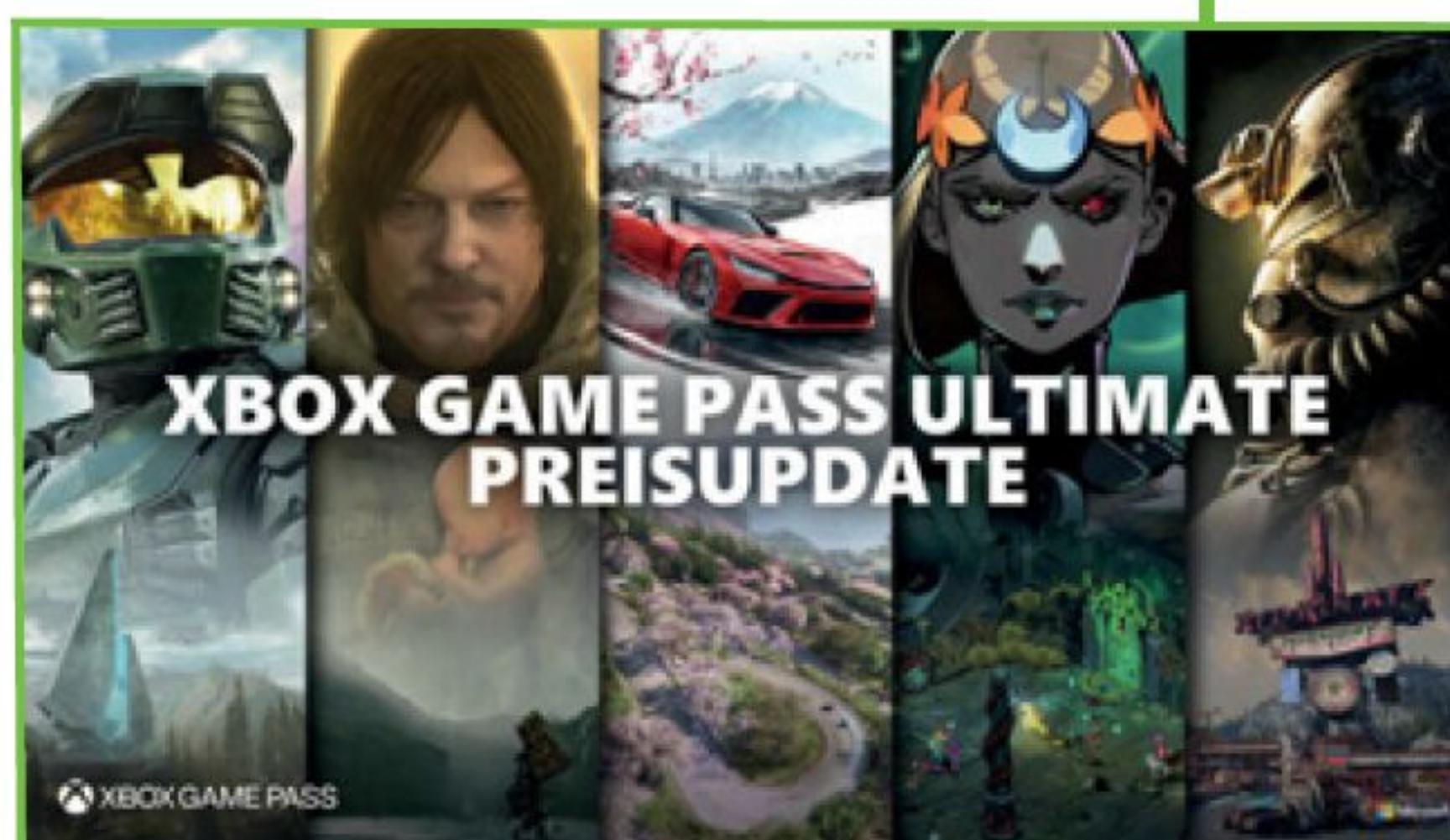
### 08.05. Switch 2 Preissprung

Kurz vor Redaktionsschluss verkündete Nintendo, dass die Switch 2 weltweit teurer wird und in Europa ab dem 1. September im My Nintendo Store 499,99 Euro kostet. Die Preise für Switch-Online-Mitgliedschaften steigen ebenfalls. Infos hierzu folgen.



### Steam Controller ausverkauft

**BELLEVUE** • Am 4. Mai brachte Valve seinen Steam Controller zum Preis von 99 Euro auf den Markt und landete einen Volltreffer. Bereits wenige Minuten nach Verkaufsstart war das Gerät ausverkauft – nicht nur in Nordamerika, sondern weltweit. Wer noch ein Pad ergattern wollte, konnte auf eBay und kleinanzeigen.de mit gierigen Scalpern verhandeln, die nicht selten rund 200 Euro, einmal sogar 799 Euro forderten. Zu den Highlights des Pads zählen zwei magnetische Analogsticks, vier Haptikmotoren, kapazitive Griffsensoren, die die Gyrosteuerung für präziseres Zielen aktivieren respektive deaktivieren, zwei Trackpads, vier Zusatztasten auf der Unterseite sowie ein Puck, der nicht nur die Funkverbindung zum PC herstellt, sondern auch den Controller drahtlos auflädt.



### Game Pass Ultimate günstiger

**REDMOND** • Anfang 2024 kostete der Game Pass Ultimate noch 14,99 Euro, wurde dann jedoch im Juli 2025 auf 17,99 Euro erhöht. Im Oktober 2025 folgte der nächste Sprung, diesmal auf satte 26,99 Euro – ein Plus von etwas mehr als 50 Prozent. Nach massiver Kritik senkte die neue Xbox-Chefin Asha Sharma den Preis im April dann auf 20,99 Euro pro Monat. Auf's Jahr hochgerechnet eine Ersparnis von immerhin 72 Euro. Im Gegenzug sind neue "Call of Duty"-Spiele nicht mehr ab Tag 1 enthalten, sondern sollen erst in der darauffolgenden Weihnachtssaison in das Game-Pass-Line-up aufgenommen werden. Auch der Preis für den PC Game Pass sank um 2 Euro auf jetzt 12,99 Euro.



### Polymega Remix

**LOS ANGELES** • Seit dem 16. April können Retro-Fans das Polymega Remix vorbestellen. Anders als beim regulären Polymega handelt es sich hierbei nicht um eine All-in-One-Retro-Konsole, sondern um ein Gerät, das Retro-Spiele ausliefert und dann über einen Windows-11-Rechner in der kostenlos erhältlichen Polymega App per Emulation abspielt. Das Laufwerk des Remix kann Datenträger von PSone, Saturn, Sega CD, Mega CD, 32X CD, Neo Geo CD, TurboGrafx-CD, PC Engine CD und der Polymega Collection lesen. Über separat erhältliche Module sind zudem Cartridge-basierte Systeme wie NES, FC, SNES, SFC, Genesis, Mega Drive, 32X, PC Engine, N64 und Atari 2600/7800 sowie deren Controller kompatibel. Die Auslieferung soll noch im Mai erfolgen. Der Preis ohne Versand liegt bei 171,98 Euro. Alle Infos unter: polymega.com.



### Behaviour kauft The Fun Pimps

**MONTREAL** • Regelmäßig berichten wir über die größte unabhängige Spielefirma Kanadas: Die "Dead by Daylight"-Macher Behaviour wachsen 2022 in Nordamerika auf 1.200 Beschäftigte, kaufen 2023 die britischen Konsolenprofis SockMonkey und in Rotterdam die Switch-Experten Codeglue. 2024 schmeißt der Hersteller einerseits 45, dann fast 100 Personen wieder raus und macht das 2022 geschluckte Seattle-Team Midwinter dicht, übernimmt andererseits das Studio Red Hook und dessen Erfolgs-IP "Darkest Dungeon". So geht es weiter: 2026 wird eine unbenannte Zahl Kanadier entlassen, weil deren Casual-Know-how nicht mehr gefragt ist, und gleichzeitig das texanische Horror-Studio The Fun Pimps eingegliedert. Bisher produzierte die Behaviour-Tochter das Open-World-Zombie-Survival-Gemetzel "7 Days to Die", das sich bereits über 20 Millionen Mal verkaufte.





### Erster Trailer zum neuen Resi-Film

**PRAG** • Mit Verfilmungen von Capcoms ikonischer Survival-Horror-Marke ist es so ein Sache. Zum einen spielte die Filmreihe, die unter der Leitung von Paul W. S. Anderson zwischen 2002 und 2016 sechs Streifen hervorbrachte, über 1 Milliarde US-Dollar ein. Zum anderen stören sich viele Fans an den allenfalls lose vom Quellmaterial inspirierten Adaptionen. Mit dem neuen, vor allem in Prag gedrehten Reboot von Horror-Wunderkind Zach Cregger ("Weapons", "Barbarian") könnte alles besser werden. An Geschichten aus den Spielen orientiere er sich nach eigenen Angaben nicht; sein Film soll vielmehr die typische "Resi"-Spielerfahrung vermitteln. Wie das aussieht, zeigt nun ein erster atmosphärischer Trailer ([youtu.be/SJPu1spHqfk](https://youtu.be/SJPu1spHqfk)). Kinostart von "Resident Evil" ist am 17. September.

### Saudische Game-Macht wächst weiter

**RIAD** • Nach SNK-, ESL- und Niantic-Kauf, Beteiligung an Nintendo, Capcom, Take 2 und vor allem durch die 55-Milliarden-US-Dollar-Übernahme von EA gehen dem saudischen Königshaus und seinem "Public Investment"-Fonds (PIF) das Geld aus, mutmaßt die New York Times Ende 2025, schreibt von "finanzieller Erschöpfung". Doch die US-Presse unterschätzt die Schatzkammern, aus denen Prinz Mohammed Bin Salman schöpft: Sein Game-Konzern Savvy stemmt im März eine weitere Mega-Übernahme, überweist saftige 6 Milliarden US-Dollar nach China. Dafür nimmt Savvy der TikTok-Mutter ByteDance das Riesenstudio Moonton ab, dessen 5-vs.-5-MOBA "Mobile Legends" (Bild) weltweit 1,5 Milliarden Spieler installierten. Dazu kommen ein halbes Dutzend andere Game-Apps. Wir berichteten erstmals in M! 346, zuletzt in 386 darüber: In nur vier Jahren baut sich Savvy neben Microsoft und Tencent zum weltgrößten Spielekonzern Welt auf.



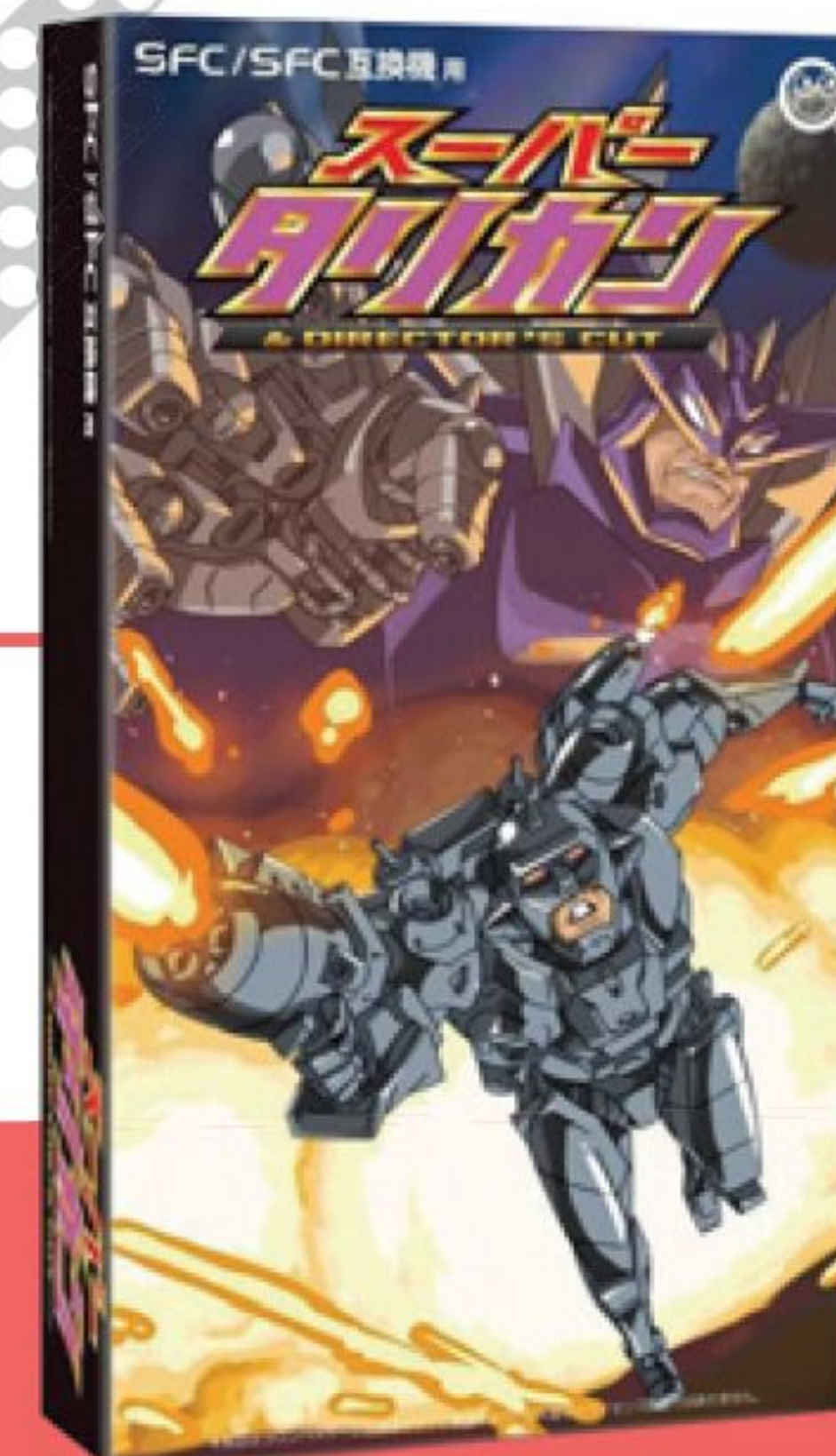
### Atomfall erhält TV-Serie

**OXFORD** • Während der Windscale-Katastrophe am 10.10.1957 geriet ein Atomreaktor im englischen Cumbria in Brand und setzte viel Radioaktivität frei, die sich später über Großbritannien und Nordeuropa verteilte. Aus diesem Vorfall zimmerte das britische Studio Rebellion das am 27.03.2025 veröffentlichte First-Person-Survival-Spiel "Atomfall" (M!: 73%), das auf den diesjährigen BAFTA Games Awards zum besten britischen Spiel gekürt wurde, über 3,7 Millionen Spieler vorweisen kann und nun als Serie adaptiert werden soll. Das Drehbuch stammt dabei aus der Feder von den Emmy- und Golden-Globe-prämierten Autoren Harry und Jack Williams, den Gründern der Produktionsfirma Two Brothers Pictures. Die Serien-Umsetzung, an der auch Rebellion intensiv mitwirkt, soll die Vorlage erweitern, jedoch Tonalität, Themen und die englischen Wurzeln beibehalten.



### Persona-Konzerte auf YouTube

**JAPAN** • Spätestens seit dem Release von "Persona 5" ist die von P-Studio entwickelte Rollenspiel-Social-Sim-Reihe auch im Westen überaus populär. Um den 30. Geburtstag (der am 20. September ansteht) bereits im Vorfeld zu feiern, stellte Atlus Game Music nun mehrere Livekonzert-Aufzeichnungen auf YouTube ([youtube.com/@atlusgamemusic](https://youtube.com/@atlusgamemusic)). Zu Redaktionsschluss schon online waren das "Persona Music Fest 2013" sowie das Konzert "Persona Super Live 2015: Night of the Phantom". Beide haben eine Laufzeit von ca. 2 Stunden und 20 Minuten.



### Sammelstück für Turrigan-Fans

**TOKIO** • Columbus Circle ist ein japanisches Unternehmen, das sich darauf spezialisiert hat, nicht veröffentlichte Retro-Spiele in Modulform herauszubringen. Ihr neuester Streich vereint die von Factor 5 entwickelte SNES-Fassung des Run'n'Guns "Super Turrigan" aus dem Jahr 1993 mit dem bis dato nie in Japan erschienenen "Super Turrigan: Director's Cut" auf einem Modul und soll am 24. Juli erscheinen. Als besonderes Schmankerl trumpft die Verpackung mit einem brandneuen Cover-Artwork von Tetsuhiko Kikuchi auf, das in abgewandelter Form auf dem Sticker des Moduls zu sehen ist. Ohne Versand werden bei [amazon.co.jp](https://amazon.co.jp) 49,43 Euro fällig.





## DCP 2026: Die Gewinner

**MÜNCHEN** • Am 29. April wurde im Herkulesaal der Münchner Residenz zum 18. Mal der Deutsche Computerspielpreis in 15 verschiedenen Kategorien verliehen und dabei Preisgelder im Wert von insgesamt 800.000 Euro ausgeschüttet. Abräumer des Abends war das Berliner Indie-Studio Paintbucket Games, dessen aufwühlendes Detektivspiel "The Darkest Files" sowohl als "Bestes Deutsches Spiel" als auch als "Bestes Serious Game" gekürt wurde und dafür kombiniert Preisgelder im Wert von 140.000 Euro einstrich. Inhaltlich gilt es, im Jahr 1956 als Staatsanwältin Täter von NS-Verbrechen aus dem Zweiten Weltkrieg durch Zeugenaussagen und Beweise zur Strecke zu bringen. Als "Bestes Deutsches Spiel"

nominiert wurden außerdem "Anno 117: Pax Romana" von Ubisoft Mainz und "Tiny Bookshop" von neoludic games. Während Ubis Aufbau-Hit sich noch den Preis für die "Beste Innovation und Technologie" sicherte, holte besagtes Bücherladen-Management-Spiel den "Nachwuchspreis Bestes Debüt". Zwei Preise kann außerdem "The Berlin Apartment" von Blue Backpack für sich verbuchen – den für "Bestes Grafikdesign" und den für die "Beste Story". Der Nachwuchspreis für den besten Prototypen ging derweil an das Sandbox-Malspiel "Garden Ink" von Kranich Games aus Heilbronn, während die Geschicklichkeitsspiel/Roguelite-Mixtur "Flick Shot Rogues" von Butter By The Fish aus Berlin zum besten "Familienspiel" ernannt wurde. Den "Bestes Gamedesign"-Award kassierte "Super Meat Boy 3D" von Sluggerfly aus Essen, der Preis "Bestes Audiodesign" ging an "Everspace 2: Wrath of the Ancients" von Rockfish Games aus Hamburg und "Bestes Mobiles Spiel" ist diesmal "MicroMacro: Downtown Detective" von Soft Boiled Games aus Düsseldorf. Studio des Jahres wurde "weltenbauer. Software Entwicklung" in Wiesbaden, Macher von Spielen wie "Construction Simulator" und "Firefighting Simulator: Ignite". Kein Preisgeld gab es für den Spieler des Jahres – den Twitch-Streamer und Content Creator Dennsen86 aus dem Ruhrpott, der sich vor allem in der Speedrunning-Szene einen Namen machte. Ebenfalls undotiert blieb das Puzzle-Adventure "The Blue Prince" von US-Entwickler Dogubomb, das den Titel "Bestes Internationales Spiel" holte. Nicht unerwähnt bleiben soll zudem der Forschungsverband RaDiGaMe. Seine Arbeiten zum Thema "Radikalisierung auf Gaming-Plattformen und Messenger-Diensten" wurden mit dem "Sonderpreis der Jury" (dotiert mit 10.000 Euro) gewürdigt. *sö*



Das beste deutsche Spiel, "The Darkest Files", erschien bereits im März 2025 und ist auch für PS5, Switch und Xbox Series erhältlich.

## Lego Sega Mega Drive

**BILLUND** • Das Nintendo Entertainment System und den Game Boy gibt es bereits als offizielle Lego-Sets. Ab dem 1. Juni gesellt sich nun auch die "Sega Mega Drive Spielkonsole" hinzu. Das Set mit der Nummer 40926 besteht aus 479 Teilen, kostet faire 39,99 Euro und umfasst die Klemmbaustein-Version der eigentlichen Hardware (16 cm breit, 12 cm tief, 4 cm hoch) inklusive zwei per Kabel verbundenen Controller-Nachbauten sowie ein Modul mit Motiv von Sonic und Tails drauf, das sich oben in den Schacht des Geräts stecken lässt. Witzige Details für Sammler: Auf Wunsch lassen sich zum einen die oben und an der Front platzierten "Mega Drive"-Beschriftungen gegen "Sega Genesis"-Logos austauschen. Zum anderen ist der komplette Modulschacht abnehmbar. Entfernt man ihn, kommt als Easter Egg ein Motiv von Sonics Kopf zum Vorschein. *sö*



768  
942

## DER MONAT IN ZAHLEN

Wichtige Verkaufs- und Branchenzahlen auf einen Blick.

12.000.000

Den Gefahren des Amazonas aus Ego-Perspektive allein oder gemeinsam trotzen – mit diesem Konzept gelang dem polnischen Studio Creepy Jar im September 2019 ein Überraschungserfolg für PC. Seither wurde "Green Hell" für viele weitere Plattformen umgesetzt, ist sogar in einer PS-VR2-Fassung (M! Games: 75 Spielspaßpunkte) verfügbar und hat sich kumuliert mittlerweile über 12 Mio. Mal verkauft. Und es könnten noch deutlich mehr werden, denn die Polen entwickeln das Spiel kontinuierlich weiter und haben inzwischen bereits 21 kostenlose Content-Updates veröffentlicht. Aber auch Capcoms Survival-Horror-Spiel "Resident Evil Requiem" verkauft sich immer noch wie geschnitten Brot. Ende April meldete Capcom 7 Mio. abgesetzte Einheiten. Das Team rund um Spieldirektor Koshi Nakanishi feierte mit zwei blutig dekorierten Torten – eine für Grace, eine für Leon.

8.000.000

In Feierlaune sind auch die "Control"-Macher von Remedy Entertainment im finnischen Espoo sowie die "Clair Obscur: Expedition 33"-Entwickler von Sandfall Interactive im französischen Montpellier. Während erstgenannter Titel die Marke von 6 Mio. Einheiten knackte, hat sich das dutzendfach prämierte Rollenspiel aus Frankreich – das am 24. April seinen ersten Geburtstag feierte – mittlerweile über 8 Mio. Mal verkauft. Als Dank an die Community veröffentlichte das Team den Patch auf Version 1.5.5, integrierte neue Haarschnitte für die Protagonisten und lancierte zwei modische Merchandise-Artikel: ein weiß-rot gestreiftes Breton-Shirt für happige 99 Euro und eine rote Baskenmütze für 33 Euro.

24.000.000

Ende April veröffentlichte Tecmo Koei Quartalszahlen für das vorangegangene Geschäftsjahr, das am 31. März endete. Während der Umsatz im Vergleich zum Vorjahr um 6,3 Prozent stieg und 472,82 Mio. Euro beträgt, schnellte der Gewinn sogar um 13,8 Prozent nach oben und beläuft sich auf 229,14 Mio. Euro. Gleichzeitig machten die Japaner die Gesamtverkäufe ihrer wichtigsten Spielereihen publik. Spitzenreiter ist "Dynasty Warriors" mit über 24 Mio. Einheiten, gefolgt von "Dead or Alive" und "Nobunaga's Ambition" mit je über 11 Mio. Einheiten.



## ZITAT DES MONATS

»Ich habe bereits über 40 vollständige Durchläufe gespielt. Ich kann

es kaum erwarten, dass möglichst viele Menschen das Spiel selbst erleben.«

Mit diesen Worten äußerte sich Naoki Hamaguchi zu "Final Fantasy VII Remake Part 3", das er in der Rolle des Game Director vorantreibt. Noch hat Publisher Square Enix keinen Releasetermin kommuniziert. Die Xbox-Series- und Switch-2-Umsetzungen von "Final Fantasy VII Rebirth" sind für den 6. Juni datiert.



## Audeze Maxwell 2

**MERING** • Mehr als drei Jahre nach dem Release des Highend-Gaming-Headsets Maxwell bringt Audio-Spezialist Audeze den Nachfolger auf den Markt. Highlight beim Maxwell 2 ist die Kombination aus 90-mm-Planar-Magnettreibern und der sogenannten "S.L.A.M."-Technologie (symmetrischer linearer akustischer Modulator). Letztere ermöglicht einen kontrollierten Druckausgleich zwischen der Kopfhörermembran und dem Ohrbereich, was Verzerrungen reduziert und für sehr gut austarierte Höhen und Mitten und klar fühlbare, aber nie zu aufdringliche Bässe sorgt. Auch die räumliche Ortbarkeit von Geräuschen ist beim Maxwell 2 tadellos und beim Xbox-Modell wird sogar Dolby Atmos unterstützt. In Sachen Audio-Input sorgt ein abnehmbares, flexibel gelagertes Boom-Mikrofon dank Hypernierencharakteristik für gute Sprachverständlichkeit, die bei aktivierter KI-Rauschunterdrückung störende Hintergrund-geräusche solide herausfiltert. Entfernt Ihr das Boom-Mikro, wechselt das Maxwell 2 automatisch auf das außen in die Kopfhörer integrierte Beamforming-Mikrofon, das ebenfalls passable Arbeit leistet.

Punkten kann Audeze auch beim Audio-Feedback. Egal, ob Ihr nun nach einmaligem Drücken der Lautstärketaste durch die zehn Equalizer-Presets wechselt (darunter vier benutzerdefinierte Profile), über den zweiten Drehregler die Game-Chat-Balance reguliert, das Mikrofon-Level oder den Sidetone anpasst oder das komplette Headset stumm schaltet – jede Aktion wird von einer Stimme kurz kommentiert. Zu den weiteren Stärken zählen die exzellente Reichweite (sowohl via Bluetooth 5.3 als auch über den mitgelieferten 2,4-GHz-Dongle), die weichen Ohrmuscheln (die sich für große Lauscher ebenfalls eignen und sich dank Magnethalterung schnell austauschen lassen) sowie der 1.800-mAh-Akku, der sich mit 75 bis 80 Stunden Laufzeit als sehr ausdauernd präsentiert und dank Schnellladefunktion bereits nach 20 Minuten wieder 25 Prozent der Kapazität erreicht hat.

Ebenfalls klasse: Erstmals lassen sich die externen Earcup-Cover wechseln. Wahlweise gegen ein knappes Dutzend offizielle Cover (die mit 20 bis 50 Euro nicht billig sind) oder selbst per 3D-Drucker gefertigte Varianten (etwa via printables.com). Doch es gibt auch Kritikpunkte, allen voran das hohe Gewicht von 564 Gramm (inklusive Mikrofon), wodurch speziell längere Spielsessions zur Belastung für die Hals- und Nackenmuskulatur werden. Ferner ist das Einstellen des Lederkopfbands sehr mühsam und erfordert ordentlichen Kraftaufwand. Schade zudem, dass sich immer nur eine Audio-Quelle abspielen lässt und das Mischen von Bluetooth- und USB-Funk-Audio nicht klappt. Wer ein Headset mit fantastischem Sound, potentem Akku, hoher Personalisierbarkeit und gutem Bedienkonzept sucht und mit den besagten Einschränkungen sowie dem nicht unerheblichen Preis von ca. 340 Euro leben kann, darf zugreifen. *sö*



Der Tragekomfort des Kopfbands wurde im Vergleich zum Vorgängermodell deutlich verbessert.

## Project Helix wird konkreter

**REDMOND** • Mit Project Helix kündigte Microsoft kurz vor der Game Developers Conference in San Francisco seine nächste Konsolengeneration an. Anfang Mai wurden die dort präsentierten Infos dann detaillierter kommuniziert. Das Wichtigste vorweg: Die nächste Xbox soll ein Hybrid-Gerät werden, das Xbox- und Windows-Games abspielt und mit "erstklassiger Leistung" aufwartet. Um dieses Versprechen zu halten, setzt Microsoft auf ein von AMD gefertigtes System-on-a-Chip (kurz SoC), das derzeit sowohl für die kommende Generation der Programmierschnittstelle DirectX als auch für AMDs nächste Version von FidelityFX Super Resolution (FSR) optimiert wird. Diese trägt den Namenszusatz Diamond, ist sozusagen die Antwort auf Sonys PSSR und nutzt maschinelles Lernen, um in Sachen Upscaling-, Multi-Frame-Generation, Advanced Ray Tracing und Neural Rendering überzeugende Ergebnisse zu liefern. Die genauen Specs sind uns die Redmonder zwar noch schuldig, in Fachkreisen ist man sich jedoch sicher, dass die nächste Xbox auf die RDNA-5-GPU- sowie die Zen-6-CPU-Architektur setzt, die bei AMD gerade entwickelt wird. Dazu soll sich eine Neural Processing Unit gesellen, die KI-Aufgaben übernimmt. Schenkt man dem bekannten Hardware-Leaker "Moore's Law Is Dead" Glauben, dann sollen diese Komponenten auf dem "Magnus"-Chip vereint werden, dessen Grafikleistung er auf 30 bis 34 Teraflops schätzt. Geht es nach Jason Ronald, Vizepräsident von Microsofts Next-Generation-Abteilung, will man Alpha-Dev-Kits bereits Anfang 2027 verschicken. Gleichzeitig bekräftigte Microsoft, dass "Spiele aus vier Generationen Xbox auch in den kommenden Jahren spielbar bleiben", was sich als Hinweis in Richtung fortbestehender Abwärtskompatibilität deuten lässt.

Ende April meldete sich außerdem die neue Xbox-Chefin Asha Sharma mit dem "We Are Xbox"-Manifest zu Wort, in dem sie Probleme der Microsoft-Spielesparte aufgriff und ankündigte, wettbewerbsfähiger zu werden. Zu diesem Zweck begräbt man die Marke Microsoft Gaming und tritt ab sofort wieder als Xbox auf. Ferner gab Sharma bekannt, dass man "bessere Werkzeuge" für Entwickler anbieten wird, man die eigene Leistung ab jetzt in "Daily Active Users" (DAU) bemisst und "eine globale Plattform aufbauen möchte, die Spieler und Content Creator verbindet". Das Fundament dieser Plattform sei die (neue) Konsole, während "die Cloud die Erfahrung auf jedes Gerät bringt". Auch spricht sie davon, dass Xbox "bezahlbar, persönlich und offen" sein soll. Der CoPilot für Gaming wird eingestellt und der Game Pass Ultimate wieder günstiger (siehe Weltkarte). *sö*



Die neue Xbox-Chefin Asha Sharma hat bereits diverse Schritte unternommen, um der Marke Xbox wieder mehr Profil zu geben. An ihrer Seite steht Matt Booty. Seit Februar 2026 ist er als Chief Content Officer (CCO) für die inhaltliche Marschrichtung der Xbox Game Studios, ZeniMax/Bethesda und Activision Blizzard zuständig.

Die neue Xbox-Chefin Asha Sharma hat bereits diverse Schritte unternommen, um der Marke Xbox wieder mehr Profil zu geben.





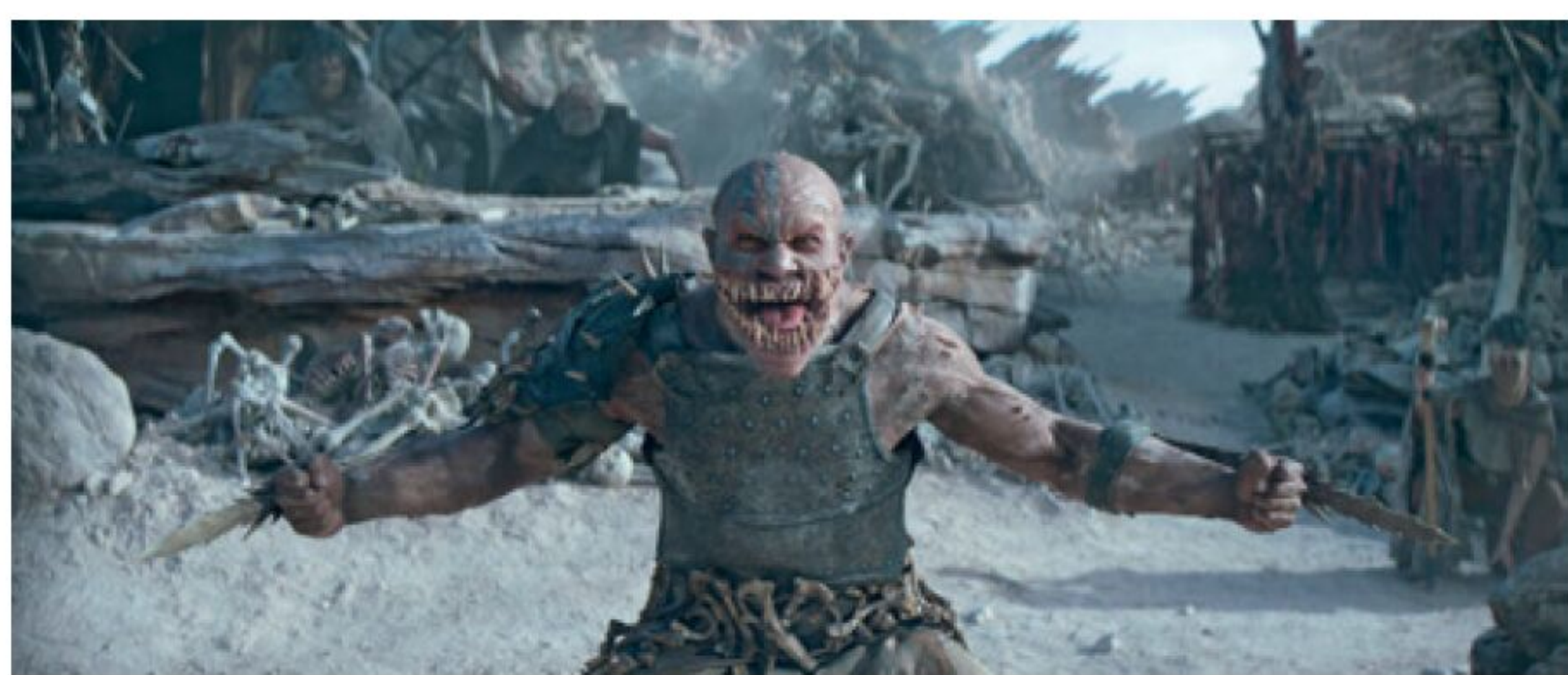
## Film-Check: Mortal Kombat II

**MERING** • "Round 2, Fight!", heißt es aktuell im Kino. Die Fortsetzung der Videospielverfilmung will diesmal alles richtig machen.

Die Story ist schnell erklärt: Das zehnte "Mortal Kombat"-Turnier steht an. Sollte Imperator Shao Kahn den Wettkampf nach seinen bereits neun Siegen für sich entscheiden, verleiht er sich die Erde ein. Donnergott Raiden und seine Truppe um Liu Kang, Sonya Blade, Jax und Cole Young können das nicht zulassen. Als Ersatz für den von Shang Tsung entlebten Kung Lao holen sich die Erdenkämpfer den abgehalfterten Hollywoodstar Johnny Cage an Bord. Ihnen gegenüber stehen Königin Sindel, Prinzessin Kitana, Leibwächterin Jade, der zombiefizierte Kung Lao sowie Kahn höchstpersönlich. Doch der Imperator beabsichtigt typisch für Bösewichte, nicht fair zu kämpfen.

Als "Mortal Kombat" 2021 die Leinwände eroberte, wurde der Film von den Fans durchwachsen aufgenommen. Erfreuten sich die einen am Blut- und Splattergehalt, meckerten andere über dünne Story, einen neu erfundenen Hauptcharakter sowie das Fehlen des titelgebenden Turniers. Mit "Mortal Kombat II" wollen die Macher nun offenbar alle zufriedenstellen. Man hat auf das Feedback gehört und nicht nur die Haupthandlung um das Turnier gestrickt, sondern auch die unsinnigen Drachen-Geburtsmale des Vorgängers unter den Teppich gekehrt. Zudem entledigt man sich überraschend kompromisslos eines weiteren Problems.

"Mortal Kombat II" ist das, was der Vorgänger hätte sein sollen: epischer Trash, der sich zwar zuweilen etwas zu ernst nimmt, aber gerade dadurch dem Vorbild gerecht wird. Man kann dem Film auch vorwerfen, sich von Kulisse zu Kulisse zu hangeln und das Worldbuilding zu vernachlässigen. Doch was am Ende zählt, ist der Spaß: Fans erfreuen sich ab



Stachelmonster Baraka sorgt im Film nicht nur für Martial-Arts-Action, sondern entpuppt sich auch als erstaunlich effektiver Comic-Relief-Charakter.



"Mortal Kombat II" geizt nicht mit Special Moves direkt aus den Spielen. Liu Kangs Feuerkräfte sind ein Hingucker!

der ersten Szene an gut und hart inszenierten Kämpfen, in denen sich die Figuren die Special Moves im Sekundentakt um die Ohren hauen. Vor allem zwei Kampfszenen um Liu Kang (Ludi Lin) sind in Sachen Choreografie und Inszenierung sogar äußerst beeindruckend geraten. Wer angesichts der unerwarteten FSK-Freigabe ab 16 Jahren noch unschlüssig ist, dem sei gesagt: Es suppt ordentlich und die Macher haben sogar einen der fiesen "Kopf in kleine Scheibchen schneiden"-Fatalities eingebaut. Höhepunkte des Films sind neben den Kämpfen aber der von einem wunderbar zynischen Karl Urban verkörperte Johnny Cage und erneut Sprücheklopfer Kano, der eine wundersame Wiederauferstehung erlebt. Alles in allem knapp zwei Stunden hirnlose, aber wuchtige Action mit hohem Unterhaltungsfaktor. *ks*

## NEOGEO AES+ angekündigt

**PLANEGG** • In den 1990er-Jahren war SNKs Arcade-basiertes Neo Geo eine höchst einflussreiche Hardware: Für ein Automaten-System war es günstig und entsprechend weltweit, gerade auch in Mexiko und Südamerika, sehr verbreitet und beliebt. In seiner Inkarnation als Heimkonsole galt das System dagegen nicht zuletzt dank exorbitanter Spielepreise für lange Zeit als Spielzeug für absolute Enthusiasten, die gerne mal ein paar Hundert D-Mark für ein neues Spiel auf den Tisch legen konnten oder wollten. Zwar ist heute praktisch der komplette Neo-Geo-Katalog für schmales Geld im Rahmen von Hamsters ACA Arcade Archives Reihe erhältlich, aber echte Hardware hat eben schon ihren Charme. Und so veröffentlichen Plaion und SNK am 12. November dieses Jahres einen optisch identischen Nachbau der Kultkonsole. Das NEOGEO AES+ entspricht optisch nahezu exakt dem Original und ist zu dessen Spielen kompatibel, lässt sich über HDMI an moderne Displays anschließen, bietet aber ebenso einen analogen Ausgang für klassische Röhrenfernseher. Dazu erscheinen zehn der besten Games auf Modulen, die sowohl auf der neuen Hardware als auch auf alten Systemen laufen. Angekündigt sind: "Metal Slug", "Big Tournament Golf", "Garou: Mark of the Wolves", "Twinkle Star Sprites", "Pulstar", "The King of Fighters 2002", "Shock Troopers", "Over Top", "Magician Lord" sowie "Samurai Shodown V Special".

Für das Gerät selbst werden faire 200 Euro verlangt, ein Modul schlägt mit etwa 80 Euro zu Buche – das ist dramatisch weniger, als auf dem Gebrauchtmärkte für die Originale aufgerufen wird. Plaion verspricht zudem ASIC-Chips, die die Hardware der Ur-Konsole simulieren, anstatt die Spiele einfach auf Hardware von der Stange zu emulieren. Die Reaktion darauf fällt weitgehend positiv, aber dennoch etwas zwiespältig aus. Anbieter Plaion und Lizenzhalter SNK freuen sich über die vielen Vorbestellungen, bereits jetzt soll das zunächst für 2026 kalkulierte Kontingent verkauft sein und viele sind begeistert, sich nun doch noch die lange Zeit als unbezahlbar geltende Traumkonsole der 1990er leisten zu können. Andere merken dagegen an, dass sich SNK heute im Besitz der Misk Foundation des umstrittenen saudi-

arabischen Kronprinzen Mohammed bin Salman befindet, den man mit diversen Menschenrechtsverletzungen

Auch eine weiße Hardware-Variante wird angeboten. Sie erscheint zusammen mit "Metal Slug", einem weißen Arcade-Stick und einer weißen Memory Card. Hierfür werden 300 Euro fällig.

und auch der Ermordung des Journalisten Jamal Khashoggi in Verbindung bringt. *tn*

Die Spiele kommen alle in ShockBox-Packungen, in denen SNK seine Module seit der Mitte der 1990er anbietet. "Samurai Shodown V Special" ist das letzte offiziell erschienene Neo-Geo-Modul.



NEOGEO Ultimate Edition: Für 900 Euro bekommt Ihr die Konsole, zwei Arcade-Sticks, ein Gamepad, diverse Wireless-Dongles und Kabel sowie alle zehn bisher angekündigten Modulspele.



200 Euro für einen überzeugenden Nachbau des Neo Geo – das ist ein echter Kampfpreis und deutlich weniger, als man heute für gebrauchte Hardware zahlt.

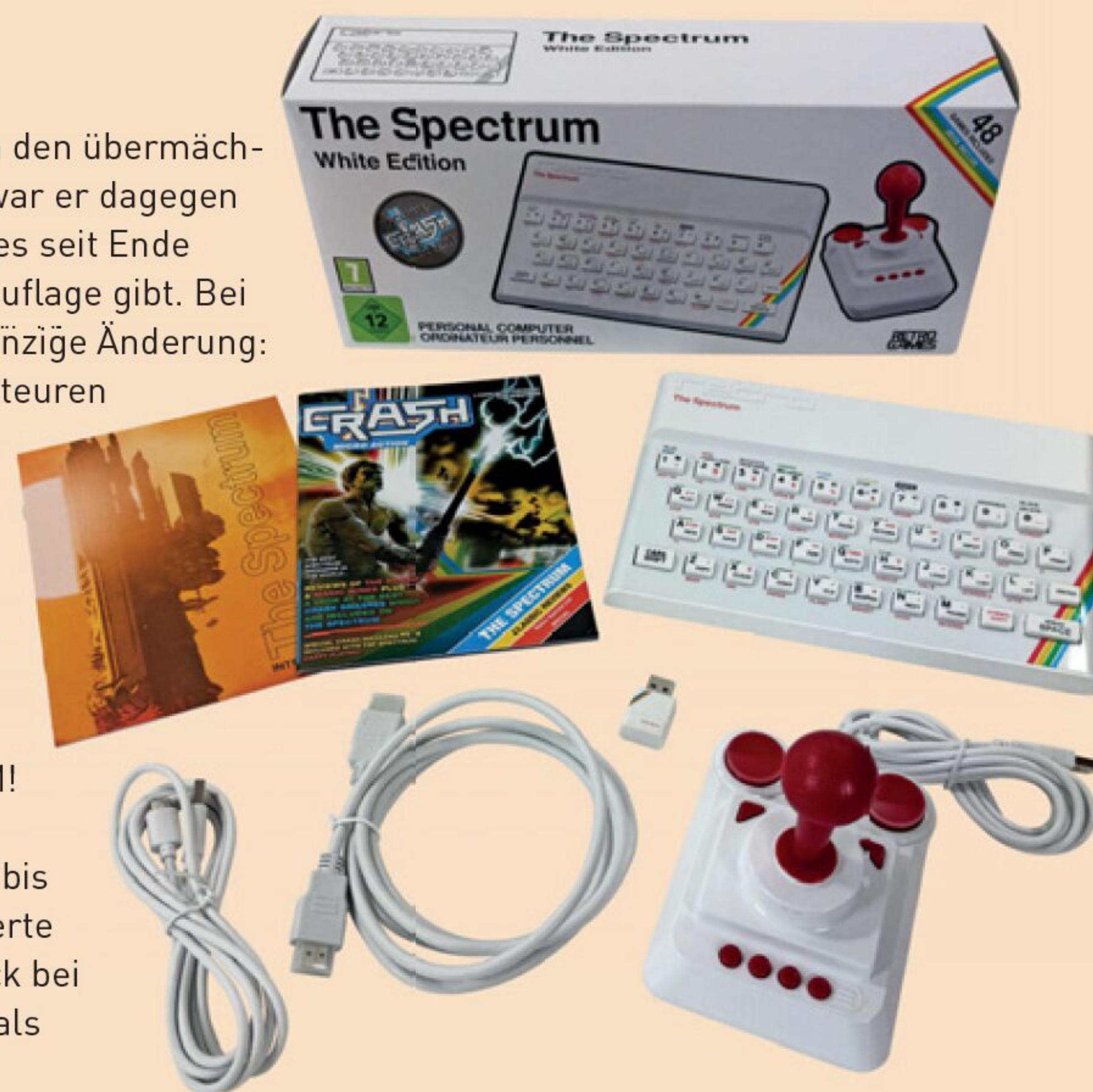




## The Spectrum White Edition

**MERING** • In Deutschland hatte der ZX Spectrum in den 1980er-Jahren gegen den übermächtigen Rivalen C64 nicht wirklich eine Chance, im Heimatland Großbritannien war er dagegen ebenbürtig. So dürfte die dortige Popularität wohl auch der Grund sein, dass es seit Ende April eine zweite Variante der von Retro Games und Plaion produzierten Neuauflage gibt. Bei der verrät das Namensanhängsel im Prinzip schon die wichtigste und (fast) einzige Änderung: Hier erstrahlt das Gehäuse in Weiß, außerdem bekommt man im 149,99 Euro teuren Set nun auch den Nachdruck des Retro-Hefts "Crash" (lag beim schwarzen Vorgänger nur auf der Insel bei), einen farblich abgestimmten, kabelgebundenen Joystick (dem Competition Pro nachempfunden, der einst eher mit dem C64 assoziiert wurde) sowie einen schnuckeligen USB-Stick namens "The Microdrive" mit vorinstalliertem Malprogramm und 8 GB Speicherkapazität, um eigene Spiele nutzen zu können. Apropos Spiele: Im Gerät hat sich nichts geändert, weder an Benutzerführung noch dem integrierten, 48 Titel starken Software-Sortiment. Was wir im Test des "ersten" The Spectrum in M! 01/25 berichtet haben, trifft also auch hier zu.

Und wer noch etwas mehr Geduld und Geld aufbringen will, kann übrigens bis Ende Juni warten und dann exklusiv im Plaion-Replai-Online-Shop die limitierte Collector's Edition für 229,99 Euro ergattern. Bei der liegt ein anderer Joystick bei (The Quickshot II) sowie zusätzlich ein Gamepad, eine dickere Anleitung und als exzentrisches Gimmick ein Schwarz-Weiß-Drucker mit Thermopapier. *us*



## Zwei Heimcomputer mutieren zu Handhelds

**LETCHWORTH** • Erst in der letzten Ausgabe stellten wir Euch das Evercade Nexus von Blaze vor. Jetzt folgt die nächste Handheld-Überraschung. Ab Oktober 2026 veröffentlichen die britischen Retro-Experten das THEC64 Handheld sowie das The Spectrum Handheld zum Preis von je 129,99 Euro. Gemeint sind kompakte Heimcomputer-Emulatoren in einem aufklappbaren, vom Game Boy Advance SP inspirierten Clamshell-Design. Neben einem hellen 4,3 Zoll großen IPS-Display mit einer Auflösung von 800 x 480 Bildpunkten verfügt jedes Gerät über zwei nach vorne gerichtete Stereo-Lautsprecher, einen Kopfhörerausgang (3,5 mm), ein Steuerkreuz,

vier Aktionstasten mit der Aufschrift A, B, X, Y, einen Menü-, Select- und Startknopf sowie vier Funktionstasten. Dazu gesellen sich ein eingebauter 2.000-mAh-Akku mit ca. drei Stunden Laufzeit, ein in die rechte Gehäuse-seite eingelassener Steckplatz für MicroSD-Karten (um eigene Spiele zu starten) sowie ein rückseitiger USB-A-Anschluss zum Anschließen von externen Tastaturen, Joysticks etc. respektive dem mitgelieferten USB-A-auf-USB-C-Ladekabel. Jedem Handheld spendiert Blaze außerdem 25 vorinstallierte Games, die auf Basis einer Quad-Core-CPU mit 1,2 GHz und 256 MB DDR-RAM emuliert werden. Im Falle des C64-Modells etwa "Boulder Dash", "Speedball 2: Brutal Deluxe" und das geniale New-Retro-Jump'n'Run "Sam's Journey", während beim Spectrum-Modell unter anderem "Manic Miner", "Head Over Heels", "Skool Daze", "The Great Escape" und "Zynaps" vorinstalliert sind. Wer 20 Euro drauflegt, kann die Handhelds auch in einer exklusiv bei Funstock erhältlichen, auf je 2.000 Stück limitierten Collector's Edition erwerben, die inklusive optisch passender Hardcover-Schutztasche und Begleitmagazin ausgeliefert wird. *sö*



## NACON RIG R5 PRO HS

**MERING** • Kabelgebundene Gaming-Kopfhörer sind weiterhin gefragt. Denn die minimieren Latenzen und Qualitätsverlust, brauchen keinen Akku, sind oft deutlich günstiger als Wireless-Modelle und verursachen keine Verbindungsprobleme, da man lediglich einen Klinkenstecker in die entsprechende Buchse stöpselt. In genau diese Kerbe schlägt NACON mit dem RIG R5 PRO HS. Zum Straßenpreis von rund 68 Euro trumpft das komplett in Schwarz gehaltene Headset in gleich mehreren Bereichen auf. Los geht es beim Sound, der dank 40-mm-Graphene-Treibern einen Frequenzbereich von 20 Hz bis 40 kHz abdeckt und gut was hermacht. Zwar halten sich die Bässe mit den Standardeinstellungen etwas zurück, dafür kommen die Höhen klar und die Mitten ausgewogen rüber, was in Kombination mit einer speziellen Optimierung für Sonys Tempest 3D AudioTech für hohe Präzision sorgt. Egal, ob vorbeilaufende Schritte, vorbeifliegende Projektile oder vorbeifahrende Vehikel – Geräusche lassen sich sehr gut orten, was in "Call of Duty: Black Ops 7", "Battlefield 6" und Co. klare Vorteile bringt. Punkten kann NACON auch beim Tragekomfort, denn das Headset ist mit 319 Gramm (ohne Kabel) angenehm leicht, der Anpressdruck ist nicht zu hoch und die großen austauschbaren Ohrpolster schirmen ordentlich ab und sind – genau wie der Kopfbügel – mit bequemem Memoryschaum ausgestattet. Der im 1,5 m langen Kabel integrierte Lautstärkeregler ist gut erreichbar und das flexibel gelagerte Mikrofon verfügt über eine praktische Flip-to-Mute-Funktion, die es beim Hochklappen stumm schaltet. Einziges Manko: Bei ausgedehnten Spielsessions kommt es zu einer gewissen Wärmeentwicklung. Die Mikrofonqualität hingegen ist für Party-Chats aller Art absolut in Ordnung, für Podcast-Aufnahmen raten wir jedoch zu einem dedizierten Mikrofon. Als nettes Gimmick liefert NACON austauschbare Seitencover, die genau wie die Ohrpolster magnetisch haften. Kurz gesagt: Wer ein bequemes, akustisch präzises Wired-Headset zum fairen Preis sucht, kann hiermit nicht viel falsch machen. *sö*





## EA 2026: Mehr Community-Einfluss, weniger Mitarbeiter

**WELTWEIT** • Eine solche Kommunikationsstrategie kann sich eigentlich nur die KI ausdenken. Am 12. März, dem Tag, an dem EA auf allen Kanälen einen "Media Alert" zu "Battlefield 6" ausruft – das "All-Out Warfare-Erlebnis" soll mit einer kostenlosen Testwoche weitere Millionen aufs Schlachtfeld locken – meldet das US-Medium IGN Entlassungen bei allen "Battlefield"-Studios. Die Zahl der Mitarbeiter, die im Frühling ihre Arbeit verlieren, kennt IGN nicht, zeigt sich aber geschockt über die Rigorosität der EA-Maßnahme – verkleinert werden nicht bestimmte Teams, sondern alle Studios, die irgendwie mit "Battlefield" befasst sind. Die Skandinavier DICE und deren L.A.-Ausgliederung Ripple Effect, die kanadischen Motive Studios (die an einem "Iron Man"-Spiel arbeiten) sowie Criterion in England. "Um unsere Teams besser auf das anzupassen, was am meisten zählt, unsere Community, veränderten wir die 'Battlefield'-Organisation", erklärt EA, "Das Spiel bleibt höchste Priorität, wir investieren weiter in die Marke und lassen uns dabei von Spieler-Feedback und 'Battlefield'-Labs-Erkenntnissen leiten."

Mit bombastischen 7 Millionen verkauften Spielen – nicht in einem Jahr, sondern in den ersten drei Tagen – brach "Battlefield 6" im letzten Oktober Umsatzrekorde, ist der am schnellsten abgesetzte Teil der Serie, das meistverkaufte Game auf dem US-Markt. Dass solch ein Erfolg



"BF 6"-Karten sind vielen Fans zu klein. "Railway to Golmud", die Neuauflage einer beliebten Mega-Karte aus Teil 4, soll das in Season 3 ändern und mehr Raum zum Manövrieren schaffen.



Um "BF 6"-Entwicklung und KI mit mehr Spieler-Feedback zu füttern, verlängerte EA die erste Season, verschob die zweite und verkleinerte ab März die Belegschaft.

die Beschäftigten nicht vor Jobverlust schützt, wird zum beunruhigenden Trend in der IT- und Games-Branche. Als die Financial Times 2025 mutmaßt, der Konzern reduziere seine Kosten, steigere seine Gewinne durch KI, weniger durch menschliche Arbeit, beschwichtigt EA: Schöpferische KI sei ein "zuverlässiger Verbündeter", doch im "Zentrum des Storytellings" stünden Menschen. Diese würden nicht ersetzt, sondern erhielten "mehr Raum". Während gegenwärtige und ehemalige EA-Angestellte diesen Mehrraum genießen, werden alle genannten Studios aktiv bleiben, nicht geschlossen, "Battlefield 6"-Live-Service und Patches nicht verringert, sondern gesteigert. Die Steam-Kundenbewertungen sind indes von "überwiegend positiv" auf "ausgeglichen" abgerutscht. Neben starker Monetarisierung und zu wenig Inhalten sei KI-Einsatz laut IGN der Hauptkritikpunkt der Spieler. Aber auch die Free-to-Play-Battle-Royale-Auskopplung "Battlefield Redsec" steht im Kreuzfeuer der Gamer. Das alles in turbulenter Zeit, während sich "Battlefield"-Chef Vince Zampella im Ferrari totfährt, saudische Royals dabei sind, EA von der Börse in Privatbesitz zu bringen, und am Golf echte, nicht virtuelle Raketen fliegen. wi

## Fortnite schwächelt: Epic feuert ein Fünftel der Belegschaft

**CARY, NORTH CAROLINA** • Mit "KI steht unsere Entlassung nicht in Zusammenhang", beschwichtigt Epic-Gründer Sweeney und zeichnet seinen offenen Brief an die Belegschaft bescheiden mit drei Buchstaben "Tim": "Solange es unsere Produktivität steigert, möchten wir so viele großartige Content-Schöpfer und Techniker wie möglich." Der Rest seines Schreibens vom 24. März steht mit dieser Ansage in krassem Kontrast: "Heute entlassen wir über 1.000 Mitarbeiter", beginnt es knallhart und ohne Umweg. Dann räumt Sweeney ein, dass das nicht das erste Mal für seine erfolgsverwöhnte Firma sei. Im Sommer 2023 warf Epic bereits 16 Prozent der Belegschaft raus, 830 von rund 5.200 Angestellten. Diesmal sind es sogar 20 Prozent; laut variety.com verbleiben gut 4.000 Beschäftigte.

Schuld an der Personalreduzierung ist die Beliebtheit des Umsatzbringers "Fortnite": Weil die seit 2025 deutlich nachlässt, gebe seine Firma gegenwärtig "signifikant mehr" aus, als sie einnehme. Gekoppelt wird die März-Massenentlassung mit weiteren 500 Millionen US-Dollar Einsparungen, die zum Teil auf Kosten der externen Partner gehen, und sie wird primär mit Marktgegebenheiten begründet: langsames Wachstum, schwächelnde Konsumfreude, die



Seit dem 1. Mai können "Fortnite"-Fans über das Creator-Portal "Star Wars"-Inseln veröffentlichen. Ob das hilft, die Abwanderung von Content-Kreativen hin zu "Roblox" und Co. zu bremsen, bleibt abzuwarten.

Tatsache, dass die aktuelle Konsolengeneration sich nicht ganz so verkauft wie die vorherigen sowie die Konkurrenz durch andere "Unterhaltungsformen". Freilich ist "Fortnite" noch immer eines der weltweit erfolgreichsten Spiele, es wäre jedoch schwer, die "Magie" des Online-Multiplayer-Spektakels Season für Season durchzuhalten. Jetzt verspricht sich Epic durch ein stärkeres Smartphone-Engagement Wachstum, hofft auf "Milliarden" Handy-Spieler.

In M! 324 skizzierten wir die damals zehnjährige Epic-Geschichte. Seitdem wuchs die Unreal-Engine-Fabrik durch weitere Techniklabors (etwa RAD, Sketchfab) sowie Game-Entwickler, kaufte allein 2023 die englische Tonic-Gruppe ("Fall Guys"), das brasilianische Aquiris Game Studio ("Horizon Chase") und die "Rock Band"- und "Guitar Hero"-Erfinder Harmonix. Auch die "Rocket League"-Produzenten Psyonix sind eine Epic-Tochter der privaten Softwarefirma, die bis heute auf einen Börsengang verzichtet. Nach Sweeney, der 41,2% Anteile hält, ist Tencent mit 28% der wichtigste Investor. Sony besitzt seit Mitte 2020 gut 5% an Epic und Disney zahlt 2024 1,5 Milliarden US-Dollar für einen 9-prozentigen Teil. wi



Epic Games schlägt nicht nur intern einen Sparkurs ein, sondern erhöhte auch die Preise für Endkunden. Bereits am 19. März wurden die V-Bucks in "Fortnite" teurer, am 8. April dann die Show-Bucks in "Fall Guys" (Bild).



# Gestoppt, geschlossen, gefeuert: Frühjahrsputz 2026

**WELTWEIT** • Die ersten Monate dieses Jahres, besonders die letzten Mäztage, fordern unter Spieleentwicklern viele Rationalisierungs- und Cashflow-Opfer, sodass wir unsere "Gestoppt, geschlossen, gefeuert"-Serie (zuletzt in M! 383) fortsetzen und um ein neues Kapitel erweitern (müssen).

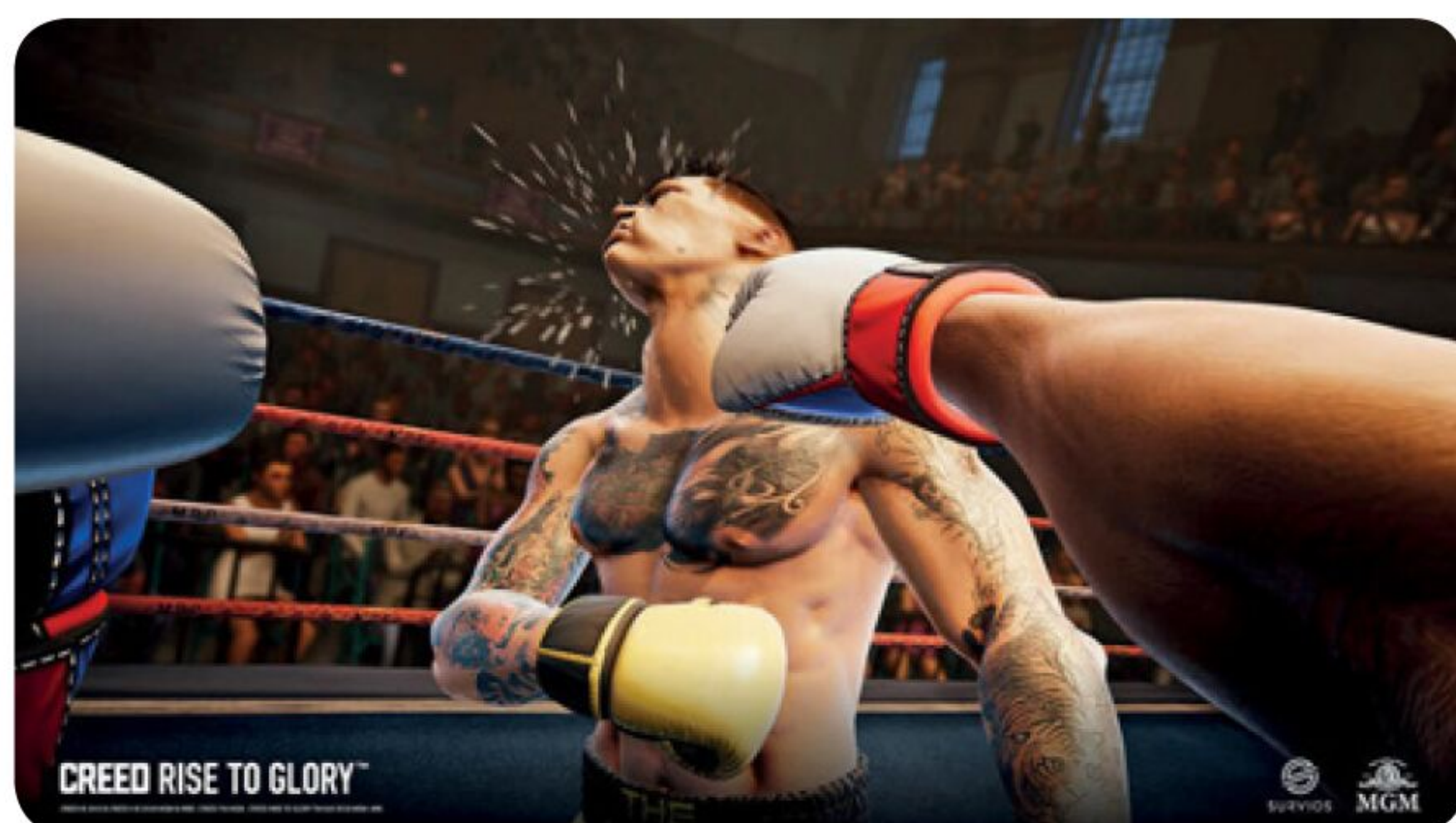
In Europa zeigen sich die Folgen der Insolvenz der Bigben/NACON-Gruppe, der nach Börsengang und stürmischem Wachstum das Geld ausging (M! 391). Während die Mutter verspricht, mit Gläubigern neu zu verhandeln, sich "nachhaltig und profitabel" auszurichten und die "Arbeitnehmer zu schützen", stellen nun auch vier ihrer Studios Insolvenzanträge. Offiziell pleite sind neben NACONs Motion-Capture-Labor die Rennspielfabrik Kylotonn ("WRC", "Isle of Man", "Test Drive Solar Crown") und der "GreedFall"-Entwickler Spiders, beide in Paris, sowie das ebenfalls französische Cyanide-Studio ("Blood Bowl"), zu dem Big Bad Wolf ("Vampire: The Masquerade – Swansong") und die Kanadier Rogue Factor ("Hell is Us") gehören.

Ebenfalls in Montreal setzt die Embracer-Tochter Eidos ihre Radikalkur fort – die "Deus Ex"-Veteranen büßen für den "Guardians of the Galaxy"-Misserfolg. Nachdem schon 2024 knapp 100, im letzten Frühjahr weitere 75 Techniker und Kreative rausgeflogen sind, erwischt es Ende März gleich 124 Beschäftigte auf einmal, darunter Studiochef David Anfossi, der seit 2007 bei Eidos Montreal war, dort als "Deus Ex: Human Revolution"-Produzent startete.



Weil das Debütspiel "Wanderstop" trotz Spieler- und Kritikerlob unter den Erwartungen und die Suche nach "Engine Angel"-Geldgebern erfolglos blieb, schließt das Studio Ivy Road.

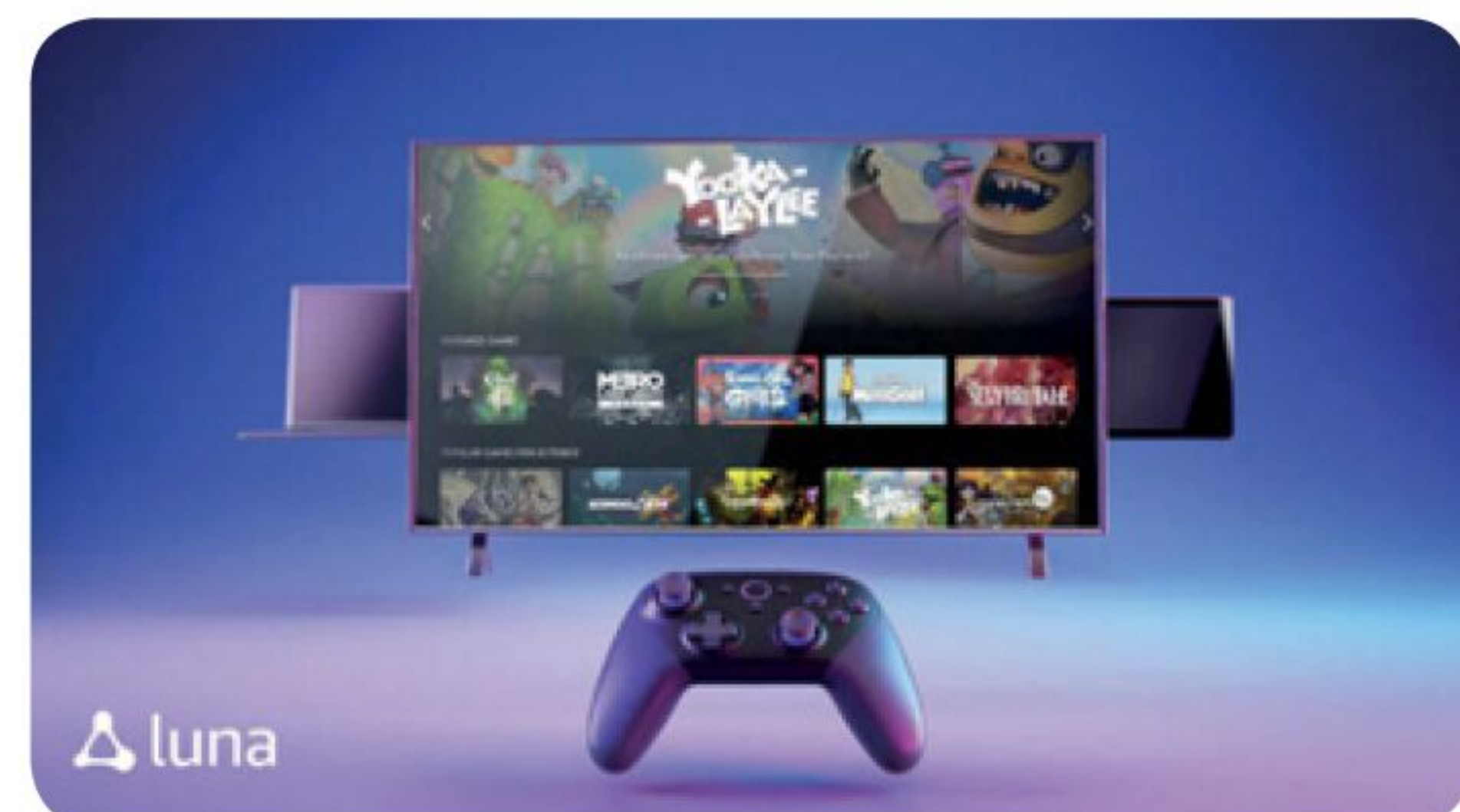
im Mai den Großteil des Teams vor die Tür setzt. "Alle" meint einer der Geschassten auf LinkedIn: "So wie es aussieht, wird Survios dichtgemacht." Einen Monat später, zum 1. Juni, schließen zudem Rec Room, Macher des gleichnamigen Multiplayer-VR-Spielplatzes, der vor genau einer Dekade startete – obwohl die Firma 300 Millionen US-Dollar bei Investoren sammelte und sich "auch heute noch Millionen von Menschen" im "Rec Room" vergnügen, "überstiegen die Kosten unsere Umsätze immer". Ähnliches gilt offensichtlich ebenfalls für Amazons Spiele-Cloud: Wie GameDeveloper meldet, werden am 10. Juni alle bislang individuell über Luna verkauften Spiele abgeschaltet (Kompensation der Kunden ist nicht vorgesehen), ebenso Zugang zu den Game-Stores von EA, Ubisoft & Co. Nach dem Januar-Abgang des deutschen "Game Studios"-Chefs Christoph Hartmann zieht sich Amazon aus dem Konsolensektor zurück, um sich aufs PC- und Fire-TV-Streaming-Abo zu konzentrieren. wi



K.o. für VR-Entwickler: Nach dem Meta-Quest-Rückzug geben Studios wie die kalifornischen "Creed: Rise to Glory"-Macher Survios auf.

Mit Davey Wreden ("The Stanley Parable"), Karla Zimonja ("Gone Home") und "Minecraft"-Musiker Daniel Rosenfeld hochkarätig besetzt war Ivy Road. Nach vergeblicher Geldgebersuche fürs Projekt "Engine Angel" schloss das Indie-Studio am 31. März (wohl auch, weil das Debüt – das storylastige Wohlfühlspiel "Wanderstop" – weit unter den Erwartungen blieb) und beklagt eine "besonders harte Zeit für die Finanzierung von Spielen".

Letzteres unterschreiben alle VR-Entwickler. M! 390 deutete an, dass Metas Quest-Rückzug nicht nur interne Studios kilt, sondern die gesamte Szene in die Bredouille bringt. Reihenweise bauen derzeit unabhängige VR-Entwickler Stellen ab, etwa Polyarc, die mit "Moss" eines der schönsten VR-Abenteuer bauten, aber vergeblich nach neuen Geldgebern suchen. Das zwingt die Firma, ihre "Größe signifikant zu reduzieren" und "viele talentierte Menschen zu verabschieden – zusammen schufen wir wunderbare Spiele". Große Worte spart sich dagegen der "Alien: Rogue Incursion"- und "Creed: Rise to Glory"-Entwickler Survios, als er



2025 wirft Amazon 14.000, 2026 16.000 Menschen raus und stützt das Game-Geschäft. Von Letzterem bleiben nur Luna, "Lost Ark", "Throne & Liberty" und "Tomb Raider".

## Sony: Weniger Entwickler, mehr KI

**TOKIO / LOS ANGELES** • Groß hinausposaunen wollen Game-Konzerne den verstärkten Einsatz von KI in vielen Produktionsprozessen nicht mehr, doch auch so ist die "Transformation" offensichtlich, mit der sich die internationale Spieleentwicklung fit für die Zukunft macht. Ein gutes Beispiel dafür findet man in der ersten Jahreshälfte bei Sony Interactive Entertainment (SIE): Nachdem die westliche PlayStation-Studio-Familie letztes Jahr durch Abbau in fast allen Niederlassungen um knapp 1.000 Köpfe schrumpfte (siehe M! 388), schließt Sony im Februar die texanischen Remake- und Konvertierungs-Spezialisten Bluepoint, obwohl deren Können als tadellos galt (M! 391). Nur einen Monat später macht der Konzern mit einem kalifornischen Studio kurzen Prozess – Dark Outlaw Games wurde erst 2024 von Jason Blundell gegründet, zwischen 2006 und 2018 Produzent von "Call of Duty 3" und der "CoD: Black Ops"-Serie. SIE begründet die abrupte Schließung gegenüber der US-Zeitschrift PC Gamer branchenüblich mit "strategischen Anpassungen, um die Zukunftsfähigkeit zu stützen". Wenige Tage später verspricht SIE in einer anderen Pressemeldung, "mit neuen Methoden die Grenzen der Grafiktechnik zu verschieben, reichere und immersive Spielerlebnisse zu schaffen" und verkündet die Übernahme der englischen Cinemersive Labs. Diese 2022 gegründete Firma ist auf maschinelles Lernen spezialisiert, setzt KI ein, um Rendering-Technik zu verbessern und so ein "neues Niveau des visuellen Realismus" zu erreichen. Cinemersive Algorithmen verwandeln ein "einzelnes Foto in volumetrisches 3D", machen 2D-Bilder räumlich. Das Team wird in SIEs "Visual Computing"-Gruppe (VCG) eingegliedert, die 2024 aus der Fusion des Londoner "Deep Learning"-Labors iSIZE mit Sonys "Game Platform Artificial Intelligence"-Abteilung entstand. Ob und wie viele Menschen VCG aktuell beschäftigt, gab SIE nicht bekannt. wi



"Strategische Anpassungen" im Frühling: Während das Team um "CoD"-Veteran Jason Blundell (Bild) abgeschaltet wird, verstärkt sich Sonys "Visual Computing"-Abteilung um ein Studio, dessen Lernalgorithmen aus 2D-Bildern 3D-Szenen machen.

mit neuen Methoden die Grenzen der Grafiktechnik zu verschieben, reichere und immersive Spielerlebnisse zu schaffen" und verkündet die Übernahme der englischen Cinemersive Labs. Diese 2022 gegründete Firma ist auf maschinelles Lernen spezialisiert, setzt KI ein, um Rendering-Technik zu verbessern und so ein "neues Niveau des visuellen Realismus" zu erreichen. Cinemersive Algorithmen verwandeln ein "einzelnes Foto in volumetrisches 3D", machen 2D-Bilder räumlich. Das Team wird in SIEs "Visual Computing"-Gruppe (VCG) eingegliedert, die 2024 aus der Fusion des Londoner "Deep Learning"-Labors iSIZE mit Sonys "Game Platform Artificial Intelligence"-Abteilung entstand. Ob und wie viele Menschen VCG aktuell beschäftigt, gab SIE nicht bekannt. wi



# ABO EDITION MIT SAMMLER-COVER



**STRENG LIMITIERT! NICHT AM KIOSK!**



**NUR IM ABO!**

ABO-SERVICE: 089/8585 3845, ABO@MANIAC.DE

ABO ONLINE: WWW.MANIAC.DE/ABO

**» GÜNSTIGER**  
Du sparst gegenüber dem Preis im Handel

**» FREI HAUS**  
jeden Monat druckfrisch im Briefkasten

**» KEIN RISIKO**  
Jederzeit Geld zurück bei Kündigung

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

☐ **ABO+** Bitte ankreuzen, wenn Du von unserem ABO+ profitieren willst. Damit hast Du zusätzlich zu Deiner gedruckten Ausgabe Zugriff auf unser digitales Angebot und kannst M! GAMES in der App und als E-Paper lesen. Pro Ausgabe kostet Dich das ABO+ 1 Euro mehr.

☐ Bitte ankreuzen, wenn Du lieber das **Kiosk-Cover** haben willst.

**M! GAMES**  
Aboservice  
Postfach 2130  
71011 Böblingen

Ich abonniere die Special Edition von M! GAMES zum Vorzugspreis von 79,90 Euro pro Jahr (Auslandspreis 94,90 Euro). Die Zubuchung von ABO+ kostet 12 Euro extra pro Jahr (wenn gewünscht bitte links ankreuzen). Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr beziehen möchte (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an M! GAMES Aboservice, Postfach 2130, 71011 Böblingen oder per Email an abo@maniac.de.

Abozahlung gegen Rechnung.  
Wenn gewünscht buchen wir den  
Abopreis von Deinem Konto ab:

IBAN

BIC

BITTE AUSFÜLLEN, WENN WIR DEN ABOPREIS  
VON DEINEM KONTO ABBUCHEN SOLLEN!



# COMING

## Spieletermine

Juni

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
	#DRIVE Rally	Meridiem	Rennspiel	P55 XSX SWI	18. Juni
	Dead or Alive 6 Last Round	Koei Tecmo	Beat'em-Up	P55 XSX	25. Juni
NEU	DenshaTack!	Fireshine Games	Sport	P55 XSX SWI2	17. Juni
S. 22	EA Sports UFC 6	Electronic Arts	Sport	P55 XSX	19. Juni
	eFootball Kick-Off!	Konami	Sport	SWI2	3. Juni
	Gothic 1 Remake	THQ Nordic	Rollenspiel	P55 XSX	5. Juni
	inZOI	Krafton	Lebenssimulation	P55	1. HJ.
UPDATE	Mina the Hollower	Yacht Club Games	Action-Adventure	P55 SWI SWI2	29. Mai
	Monopoly: Star Wars Heroes vs. Villains	Ubisoft	Strategie	P55 XSX SWI SWI2	11. Juni
	NORSE: Oath of Blood	Tripwire	Strategie	P55 XSX	2. Q.
	R-Type Tactics I • II Cosmos	NIS America	Strategie	P54 P55 XSX SWI	18. Juni
NEU	River City Saga: Journey to the West	Arc System Works	Action	P55 SWI	4. Juni
S. 42	Star Fox	Nintendo	Action	SWI2	25. Juni
S. 32	The Adventures of Elliot: The Millennium Tales	Square Enix	Action-Rollenspiel	P55 XSX SWI2	18. Juni
UPDATE	The 7th Guest Remake	Vertigo Games	Adventure	P55 XSX	4. Juni
	Tour de France 2026	NACON	Sport	P55 XSX	4. Juni
	Warhammer 40,000: Mechanicus II	Kasedo Games	Strategie	P55 XSX	2. Q.

Steffen kommentiert



### Wer blickt hier noch durch?

Diesen Monat haben sich Sony und Microsoft nicht mit Ruhm bekleckert. Game-Pass-Nutzer freuen sich zwar über eine Preissenkung, doch die Abogebühr liegt weiterhin über dem Vorjahresniveau und der Sofortzugriff auf das neueste "Call of Duty" entfällt. Buh! Sony setzte sich hingegen mit einem Firmware-Update und schlechter Kommunikation in die Nessel. Im März-Update wurde ein neuer Kopierschutz hinzugefügt, der nach Ablauf der Rückgabefrist von Games eine einmalige Online-Verbindung erfordert, um die Lizenz zum Spielen weiter nutzen zu können. Das soll den Missbrauch der Rückgabefunktion unterbinden. Bis Sony diesen nachvollziehbaren Umstand aufklärte, verbreitete sich über mehrere Tage im Netz das Gerücht, dass im PSN-Shop erworbene Spiele nach 30 Offline-Tagen sogar für immer vom Account verschwinden würden. Vollständige Patch Notes hätten dieses Missverständnis verhindert.

## Summer Game Fest

5. JUNI • LOS ANGELES

Der große Auftakt zum diesjährigen Sommerfest der Spiele startet um 23 Uhr.



## EA Sports UFC 6

19. JUNI • P55 / XSX • SPORT

Keine lange Vorlaufzeit: Ende April verkündete Electronic Arts, dass der nächste Ableger der "UFC"-Reihe bereits im kommenden Monat erscheint und für 80 Euro vorbestellbar ist. Als Cover-Stars stehen Pate: Leichtgewicht und US-Amerikaner Max Holloway (links) sowie der brasilianische Halbschwergewichtskämpfer Alex Pereira (rechts). Holloway verlor zuletzt im März seinen Titel an Charles Oliveira. Pereira tritt hingegen am 14. Juni bei der UFC-Veranstaltung am Weißen Haus ("Freedom 250") gegen Cyril Gane um den "Interim Heavyweight"-Titel an. Im Zentrum der Verbesserung stehen wie zuletzt bei EAs Fußballsimulation ein neues Motion-Capturing-Verfahren ("Sapien Technology") und ein frisches Ragdoll-Physik-System. Beides soll zur erhöhten Authentizität der Octagon-Duelle beitragen. Was zudem schon klar ist: Die 110 Euro teure "Ultimate Edition" enthält neben einem "Fighter Pass" (unter anderem Randy Couture und Ken Shamrock) auch einen "Expansion Pass". Letzterer soll zwei komplette Erweiterungen mit mindestens einem Spielmodus beinhalten, die im Winter 2026 und im Sommer 2027 erscheinen. sh



## Solarpunk

8. JUNI • P55 / XSX / SWI2 • LEBENSIMULATION

In diesem fortschrittlichen Cozy-Survival-Abenteuer errichtet Ihr in einer Welt voller schwebender Inseln alleine oder gemeinsam mit drei Freunden eine schicke – oder nur praktische – Basis, deren Geräte durch Wind- und Sonnenenergie angetrieben werden. Zudem könnt Ihr einen Hof mit Tieren hinstellen, doch die stehen nicht auf der Speisekarte. Stattdessen belohnen Euch Schweine mit Trüffeln, wenn Ihr diese gut behandelt. Euren Obst- und Gemüseanbau automatisiert Ihr mit der Hilfe von Drohnen, die Eure Basis am Laufen halten, während Ihr mit einem Luftschiff die anderen Inseln bereist und Höhlen erkundet. Der Großteil der vierjährigen Entwicklung wurde von einem Zweierteam gestemmt. Für die Konsolenportierung bekam das deutsche Team Cyberwave Unterstützung aus Österreich von Mi'pu'mi Games, die bereits für Großprojekte wie zuletzt "Indiana Jones", "Alan Wake 2" und "Lords of the Fallen" als Support-Studio tätig waren. sh



Spieletermine

2026 / 2027

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
S. 38	4: Loop	Sony	Action	P55	
	Ace Combat 8: Wings of Theve	Bandai Namco	Action	P55 X5X	2026
	Alien Deathstorm	Rebellion	Ego-Shooter	P55 X5X	2027
	Ark 2	Wildcard	Action-Adventure	X5X	
	Artificial Detective	Vivix	Action-Adventure	P55 X5X	2027
	Assassin's Creed Black Flag Resynced	Ubisoft	Action-Adventure	P55 X5X	9. Juli
	Atomic Heart 2	Mundfish	Ego-Shooter	P55 X5X	
	Beast of Reincarnation	Fictions	Action-Rollenspiel	P55 X5X	4. Aug.
	Beyond Good & Evil 2	Ubisoft	Action-Adventure	P54 XOne	
	Blade	Bethesda	Action-Adventure	X5X	
	Black Myth: Zhong Kui	Game Science	Action-Rollenspiel	P55 X5X	
	Blood Message	NetEase	Action-Adventure	P55 X5X	
	Bloodstained: The Scarlet Engagement	505 Games	Action-Rollenspiel	P55 X5X	2026
	Blue Reflection Quartet	Koei Tecmo	Rollenspiel	P55 SWI SWI2	30. Juli
	Brigandine: Abyss	NIS America	Strategie-Rollenspiel	P55 X5X SWI2	27. Aug.
	Broken Sword – Parzival's Stone	Revolution Soft.	Adventure		
	Castlevania: Belmont's Curse	Konami	Action-Adventure	P55 X5X	2026
	Captain Tsubasa 2: World Fighters	Bandai Namco	Sport	P55 X5X SWI	2026
	Cities: Skylines II	Paradox	Strategie	P55 X5X	
	Clive Barker's Hellraiser: Revival	Saber Int.	Action-Adventure	P55 X5X	2026
	Clockwork Revolution	Xbox Game Studios	Action-Adventure	X5X	
	Control Resonant	Remedy	Action-Rollenspiel	P55 X5X	2026
	Crimson Moon	ProbablyMonsters	Action-Rollenspiel	P55 X5X	2026
	Culdcept Begins	Neos	Strategie	SWI SWI2	15. Juli
	Danganronpa 2x2	Spike Chunsoft	Visual Novel	P55 X5X SWI SWI2	2026
	Darksiders 4	THQ Nordic	Action-Adventure	P55 X5X	
	DecaPolice	LEVEL5	Rollenspiel	P55 SWI2	2026
	Defender of the Crown: The Legend Returns	Nordcurrent	Strategie	P55 X5X SWI	2026
	Deus Ex Remastered	Aspyr	Action-Adventure	P55 X5X SWI	
	Disgaea Mayhem	NIS America	Action	P55 SWI SWI2	23. Juli
	Divinity	Larian	Rollenspiel	n.b.	
	Dragon Ball Xenoverse 3	Bandai Namco	Beat'em-Up	P55 X5X	2027
	Dragon Quest XII: The Flames of Fate	Square Enix	Rollenspiel	n.b.	
	Dune: Awakening	Funcom	Action-Adventure	P55 X5X	
	Dynasty Warriors 3: Complete Edition Remastered	Koei Tecmo	Action	P55 X5X SWI SWI2	2026
	Echoes of Aincrad	Bandai Namco	Action-Rollenspiel	P55 X5X	10. Juli
	Edge of Memories	NACON	Action-Rollenspiel	P55 X5X	2026
	Elden Ring Tarnished Edition	Bandai Namco	Action-Rollenspiel	SWI2	2026
	Enshrouded	Keen Games	Action-Rollenspiel	n.b.	4. Q. 26
	Exodus	Archetype	Action-Adventure	P55 X5X	1. Q. 27
	Fable	Xbox Game Studios	Action-Rollenspiel	P55 X5X	4. Q. 26
	Fire Emblem: Fortune's Weave	Nintendo	Strategie-Rollenspiel	SWI2	2026
S. 26	Frostpunk 1886	11 bit	Strategie	n.b.	2027
	Gears of War: E-Day	Xbox Game Studios	Action	X5X	
	GTA VI	Rockstar	Action-Adventure	P55 X5X	19. Nov.
	Gungrave G.O.R.E.: Blood Heat	IGGYMOB	Action	P55 X5X	
	Halloween	IllFonic	Action	P55 X5X	8. Sept.
	Halo: Campaign Evolved	Xbox Game Studios	Ego-Shooter	P55 X5X	2026
	Hell Let Loose: Vietnam	Team17	Ego-Shooter	P55 X5X	3. Q. 26
	Horizon Hunters Gathering	Sony	Action	P55	
	Hunter: The Reckoning – Deathwish	NACON	Action-Adventure	P55 X5X	2027
	ILL	Mundfish	Ego-Shooter	P55 X5X	
	Inazuma Eleven RE	LEVEL5	Rollenspiel	P55 SWI SWI2	2026
	Intergalactic: The Heretic Prophet	Sony	Action-Adventure	P55	
	John Wick	Saber Int.	Action	P55 X5X	
	Judas	Ghost Story Games	Ego-Shooter	P55 X5X	
	Jurassic Park: Survival	Saber Int.	Action-Adventure	P55 X5X	
	Kena: Scars of Kosmora	Sony	Action-Adventure	P55	2026
	Kingdom Hearts IV	Square Enix	Action-Adventure	P55 X5X	
	Kyoto Xanadu	Falcom	Action-Rollenspiel	SWI SWI2	3. Q. 26
	La Divina Commedia	Jgamma	Action-Rollenspiel		
	Last Epoch	Krafton	Action-Rollenspiel	P55	
	Lords of the Fallen II	CI Games	Action-Rollenspiel	P55 X5X	2026
	Lost Hellden	Artisan Studios	Rollenspiel	P54 P55 X5X SWI	2026
	Marvel Tōkon: Fighting Souls	Sony	Beat'em-Up	P55	6. Aug.
	Max Payne 1 + 2 Remake	Rockstar	Action	P55 X5X	
	Mega Man: Dual Override	Capcom	Jump'n'Run	P54 P55 XOne X5X SWI SWI2	2027
	Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 2	Konami	Action-Adventure	P55 X5X SWI2	27. Aug.

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
S. 28	Metro 2039	Deep Silver	Ego-Shooter	P55 X5X	4. Q. 26
	Minecraft Dungeons II	Xbox Game Studios	Action-Rollenspiel	P55 X5X SWI SWI2	4. Q. 26
	Moosa: Dirty Fate	Iggymob	Action	P55 X5X	2027
	Mortal Shell II	Playstack	Action-Rollenspiel	P55 X5X	2026
	No Law	Krafton	Ego-Shooter	P55 X5X	
	No Rest for the Wicked	Private Division	Action-Rollenspiel	P55 X5X	
	OD: Knock	Kojima Prod.	Action-Adventure	X5X	
	Ōkami Sequel (Arbeitstitel)	Capcom	Action-Adventure	n.b.	
	Onimusha: Way of the Sword	Capcom	Action-Adventure	P55 X5X	2026
	ONTOS	Kepler Int.	Adventure	P55 X5X	2026
	Orbitals	Kepler Int.	Action-Adventure	SWI2	3. Q. 26
	Outward 2	Nine Dots	Action-Rollenspiel	P55 X5X	3. Q. 26
	Persona 4 Revival	Atlus	Rollenspiel	P55 X5X	
	Phantom Blade: Zero	S-Game	Action-Rollenspiel	P55	9. Sept.
	Pokémon Wind und Welle	Nintendo	Rollenspiel	SWI SWI2	2027
	Prison Architect 2	Paradox	Strategie	P55 X5X	
	Professor Layton und die Neue Welt des Dampfes	LEVEL5	Adventure	P55 SWI SWI2	2026
	Project Windless	Krafton	Action-Rollenspiel	P55 X5X	
	Ratatan	Game Source	Musik	P55 X5X SWI2	16. Juli
	Remothered: Red Nun's Legacy	Stormind Games	Adventure	P55 X5X SWI2	2026
	Resonance: A Plague Tale Legacy	Focus Ent.	Action-Adventure	P55 X5X	2026
	Rev. NOiR	Konami	Action-Rollenspiel	P55	
	Rhythm Paradise Groove	Nintendo	Musik	SWI	2. Juli
	Road Kings	Focus Ent.	Simulation	P55 X5X	2026
	Sea of Remnants	NetEase	Rollenspiel	P55	2026
	Serious Sam: Shatterverse	Devolver	Ego-Shooter	P55 X5X	2027
	Shenmue III: Enhanced Edition	ININ	Action-Adventure	P55 X5X SWI2	2026
	Silent Hill: Townfall	Konami	Action-Adventure	P55	
	SiN Reloaded	Nightdive	Ego-Shooter	P55 X5X	2026
	Spine	Nekki	Action	P55 X5X SWI2	2026
	Splatoon Raiders	Nintendo	Action-Adventure	SWI2	23. Juli
	Splinter Cell Remake	Ubisoft	Action-Adventure	n.b.	
	Star Wars: Galactic Racer	Secret Mode	Rennspiel	P55 X5X	6. Okt.
	Star Wars Zero Company	Electronic Arts	Strategie	P55 X5X	2026
	State of Decay 3	Xbox Game Studios	Action-Adventure	X5X	
	Stranger Than Heaven	Sega	Action-Adventure	P55 X5X	4. Q. 26
	Stupid Never Dies	NetEase	Action-Adventure	P55	2026
	Terminator: Survivors	NACON	Action-Adventure	P55 X5X	
	The Blood of the Dawnwalker	Bandai Namco	Action-Rollenspiel	P55 X5X	3. Sept.
	The CUBE	Mundfish	Ego-Shooter	P55 X5X	
	The Duskbloods	FromSoftware	Action	SWI2	2026
	The Elder Scrolls VI	Bethesda	Rollenspiel	n.b.	
	The Expanse: Osiris Reborn	Owlcat Games	Action-Rollenspiel	P55 X5X	2. Q. 27
	The God Slayer	Pathea Games	Action-Rollenspiel	P55 X5X	
	The Mound: Omen of Cthulhu	NACON	Action	P55 X5X	15. Juli
	The Night Wanderer	Mighty Koi	Action-Rollenspiel	P55 X5X	
	The Sinking City	Frogwares	Action-Adventure	P55 X5X	3. Q.
	The Witcher IV	CD Projekt	Action-Adventure	n.b.	
	The Wolf Among Us 2	Telltale	Adventure	P54 P55 XOne X5X	
	Thick as Thieves	Megabit	Action	P55 X5X	2026
	Thorgal	Mighty Koi	Action-Rollenspiel	P55 X5X	
	Tides of Annihilation	Eclipse Glow	Action-Adventure	P55 X5X	
	Titan Quest II	THQ Nordic	Action-Rollenspiel	P55 X5X	
	TMNT: The Last Ronin	THQ Nordic	Action-Adventure	P55 X5X	
	Tomb Raider: Catalyst	Amazon	Action-Adventure	P55 X5X	2027
	Tomb Raider: Legacy of Atlantis	Amazon	Action-Adventure	P55 X5X	2026
	Total War: Warhammer 40,000	Sega	Strategie	P55 X5X	
	Trails in the Sky 2nd Chapter	GungHO	Action-Rollenspiel	P55 SWI SWI2	17. Sept.
	Transport Fever 3	Urban Games	Strategie	P55 X5X	2026
	Tropico 7	Kalypso	Strategie	P55 X5X	2026
	Turok: Origins	Saber Int.	Action	P55 X5X SWI2	4. Q. 26
	Valor Mortis	One More Level	Action-Rollenspiel	P55 X5X	4. Q. 26
	Village in the Shade	NIS America	Simulation	P55 SWI SWI2	4. Q. 26
	Warhammer 40,000: Boltgun 2	Devolver	Ego-Shooter	P55 X5X	2026
	Warhammer 40,000: Dark Heresy	Owlcat Games	Rollenspiel	P55 X5X	
	Warlock	WotC	Action-Adventure	P55 X5X	2027
	Witchbrook	Chucklefish	Lebenssimulation	X5X SWI SWI2	2026
	Wolverine	Sony	Action-Adventure	P55	15. Sept.
	Wreckfest 2	THQ Nordic	Rennspiel	P55 X5X	
	Yakoh Shinobi Ops	Shueisha Games	Action-Strategie	P55	2027
	Zero Parades: For Dead Spies	ZA/UM	Rollenspiel	P55	2. JH. 26
	Zoopunk	TiGames	Action-Adventure	P55 X5X	2027



## Demon Tides

2026 • SWI • JUMP'N'RUN

Der Vorgänger und Plattformer "Demon Turf" bestach noch durch einen visuellen Mix aus platten 2D-Figuren und einer 3D-Welt und richtete sich spielerisch sehr stark an Speedrunner. Das auf dem PC bereits im Februar veröffentlichte und hochgelobte Sequel "Demon Tides" verzichtet auf 2D-Spielereien zugunsten einer jetzt deutlich schickeren und bunteren 3D-Comic-Open-World. Wir haben schon reingespielt und sind überzeugt, dass der Titel zu den besten Plattformern des Jahres gehören dürfte.

Nach dem Tutorial-Einstieg, der Euch zudem auch die Handlung aus dem Vorgänger um Dämonentochter Beebz zusammenfasst, werden wir mit einem Schiff in eine Open World entlassen, die zum Erkunden einlädt. Wie üblich bei einem Collectathon-Titel à la "Banjo-Kazooie" erwarten Euch zahlreiche knackige Plattform-Herausforderung in der Umgebung, um an die wichtigen goldenen Zahnräder zu kommen. Beebz beherrscht hierbei schon zum Start Manöver aus Doppelsprüngen, Schüben, einem Gleiten und Wandläufen, die Ihr unterschiedlichst kombinieren müsst. Sehr praktisch ist die Möglichkeit, dass Ihr eine Rücksetzfahne errichten könnt, um nach einem Absturz Passagen nicht von vorne meistern zu müssen. Findet Ihr mal kein Zahnrad, um weitere Ozeane zu öffnen, werdet Ihr mit Klamotten oder Talismanmodifizierungen belohnt, die Euch Eure Verwandlung in eine Fledermaus oder Schlange anpassen lassen. Während die Switch-Portierung noch keinen genauen Termin hat, veröffentlicht das Entwicklerteam Fabraz gemeinsam mit Atari diesen Monat "Bubsy 4D". sh



## Sprawl Zero

N.B. • PS5 / XSX • EGO-SHOOTER

Nicht nur die Ästhetik ist retro. Das Sequel zum flotten und empfehlenswerten Parkour-Ego-Shooter "Sprawl" wurde von den Kult-Hits der 2000er inspiriert und möchte vor allem Fans von "F.E.A.R." und "Halo" begeistern. Denn auch hier sollen gegnerische Squads miteinander kommunizieren, Deckungsschutz liefern und Euch gezielt unter Druck setzen oder mit dem Einsatz einer Granate aus der Deckung locken. Wie gut das gelingt, wissen wir zwar noch nicht, aber mit ziemlicher Sicherheit dürfte die Action mit all den Rutscheinlagen und Supersprüngen deutlich rasanter sein als in den Vorbildern. Zudem scheinen auch Kräfte eine größere Rolle zu spielen. Mit Gravitätshandschuhen sehen wir beispielsweise unseren Helden eine Rakete abfangen, einen Schutzschild errichten oder einen ganzen Trupp per Druckwelle vom Dach werfen. Wie bei der Inspirationsquelle könnt Ihr zudem eine Zeitlupe nutzen, wodurch Ihr noch leichter beobachten könnt, wie die rote Suppe die Wände der futuristischen Cyberpunk-Stadt einfärbt. sh

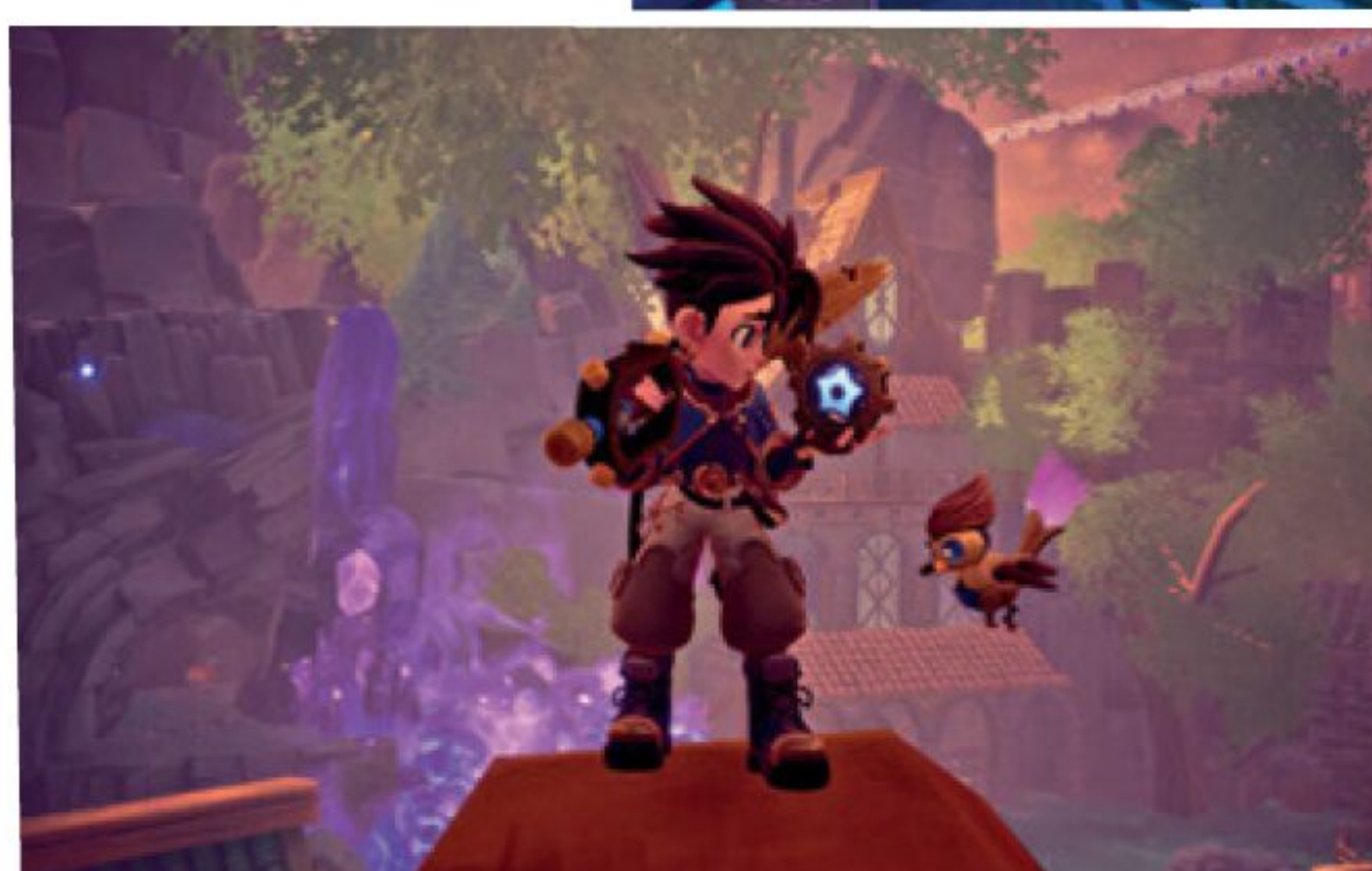
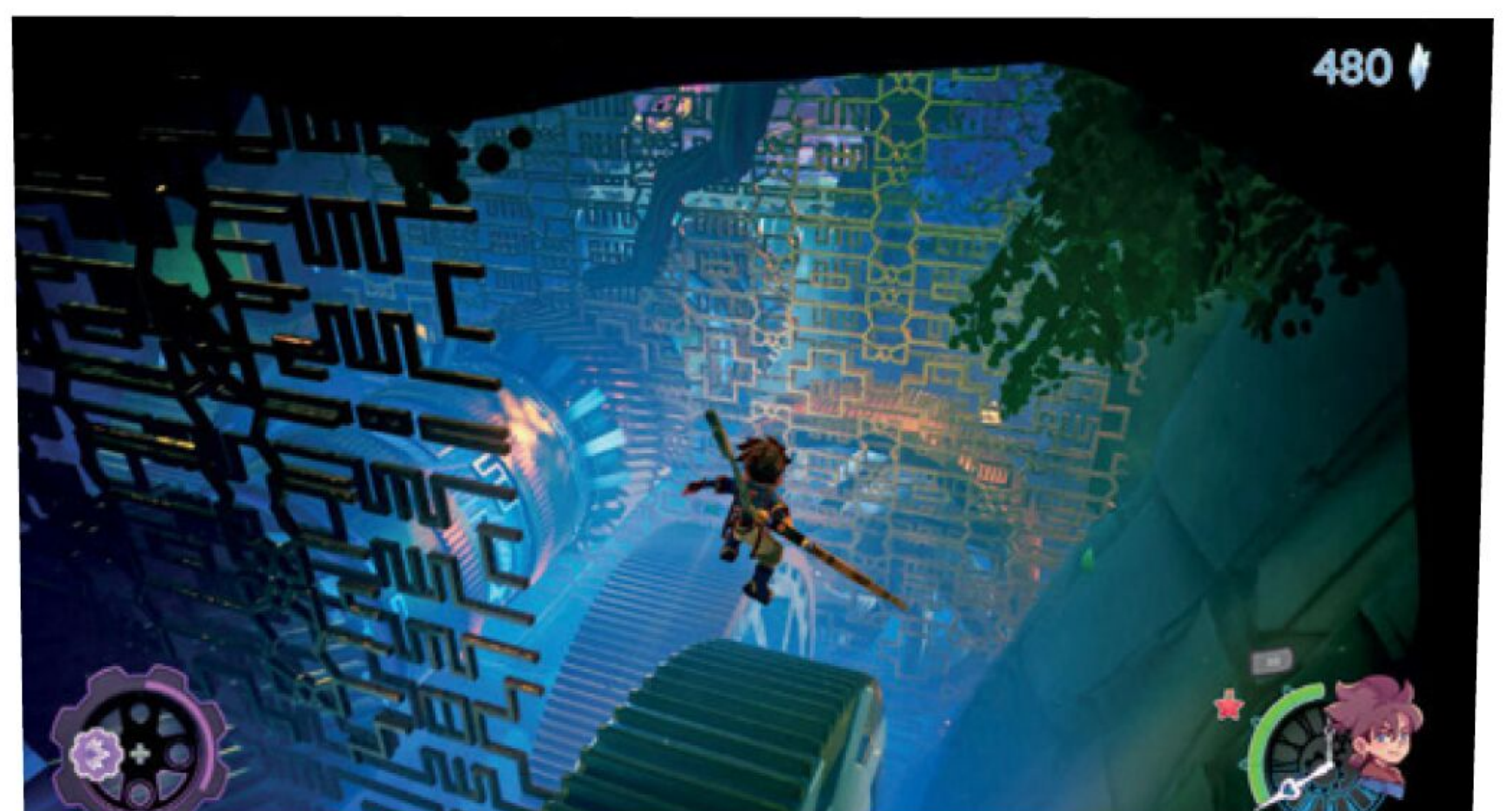


## Duskfade

2026 • PS5 / XSX • ACTION-ADVENTURE

Fans von klassischen Action-Plattformern wie "Ratchet & Clank" oder "Jak and Daxter" sollten sich dieses Jahr "Duskfade" auf den Wunschzettel packen. Wir haben die sehr ausführliche Demo gespielt und sind positiv überrascht, denn das Studio-Erstlingswerk – der Iso-Shooter "Clid the Snail" – heimste 2021 im Test nur läppische 43 Spielspaßpunkte ein.

Wir schlüpfen in der Preview-Fassung in die Rolle des jungen Helden Zirian, der seine Schwester Allira aus einem mysteriösen Uhrenturm retten will, der die Realität formt. Begleitet werden wir dabei vom mechanischen Vögelchen Cuckoo. Gefallen hat uns das Leveldesign, das uns abseits der Fantasy-Umgebungen bereits zu Spielbeginn mit riesigen Spielkarten, Zahnrädern und Enterhaken-Action sowie Zeiträtseln gut unterhält. Einzig die belanglosen und chaotischen Buttonhämmerkämpfe, die uns alle Nase lang begegnen, wirken aus der Zeit gefallen. Einen positiven Eindruck hinterließ hingegen die Bossbegegnung mit dem bösen Geist "Wrath", bei dem wir mit viel Dynamik Plattformen überwinden müssen, um ihm immer wieder den Hintern zu versohlen. sh





# Splatoon Raiders

Im Juli steht das erste Solo-  
"Splatoon" an, in dem Ihr  
es wieder einmal mit den  
Salmoniden zu tun bekommt.

Die Serie ist für große Multiplayer-Spektakel bekannt, jedoch gab es bereits ordentliche Einspieler-Modi. Der zweite und dritte Serienteil bekamen im Laufe der Zeit mit der "Octo Expansion" und dem "Ruf zur Ordnung"-Modus sogar substanzielle Solo-Erweiterungen. In "Splatoon Raiders" steht im Juli erstmals das Einspieler-Abenteuer im Mittelpunkt.

Ihr schlüpft in die Rolle eines Mechanikers. Dabei entscheidet Ihr selbst, ob Ihr Inkling oder Oktoling sein wollt und erkundet dann gemeinsam mit Mako, Muri und Mantaro, den Mitgliedern der aus "Splatoon 3" bekannten Band Surimi Syndicate, die Spiralit-Inseln. Dort gibt es jede Menge Schätze, die nur auf ihre Entdeckung warten – allerdings auch eine Menge Salmoniden, die Euch dabei das Leben schwer machen. Ihr ballert Euch mit klassischen "Splatoon"-Mechaniken über die Inseln und werdet dabei von einem Surimi-Syndicate-Mitglied begleitet. Dabei gesammelte Rohstoffe verbaut Ihr in der Basis zu neuer, besserer Ausrüstung. Das erinnert stark an den "Salmon Run"-Modus der regulären Spiele, scheint aber tatsäch-



SWI2 Für eine tropisches Insel-Atoll wirken die Spiralit-Inseln ziemlich blass. Ob da mit der Zeit noch mehr Farbe ins Spiel kommt?

lich levelbasiert zu sein – eine sich langsam aufdeckende Karte im Trailer weist darauf hin. Der Fokus liegt zwar auf dem Solo-Abenteuer, trotzdem dürft Ihr auch online oder im lokalen Mehrspieler-Modus im Vierer-Team losziehen.

Das Erste, was im aktuellen Trailer von "Splatoon Raiders" auffällt, sind die Farben – oder besser gesagt deren Abwesenheit. Vergleicht man das hier Gezeigte einmal mit dem ersten Serienteil auf der Wii U, dann ist der Unterschied schon eklatant. Ist das Originalspiel noch knallbunt, wirkt "Splatoon

Raiders" ziemlich ausgebleichen und blass, gerade so, als hätte man die Farben auf Systemebene heruntergedreht. Viele Texturen sehen zudem reichlich grob aus – hoffentlich wird hier entweder noch nachgebessert oder aber eine blitzsaubere Bildrate als Ausgleich geboten. Auch die Levelarchitektur wirkt bisher etwas simpel. Von der serientypischen Vertikalität ist noch nicht allzu viel zu sehen. Ebenso wenig ist über die Progression bekannt: Ist das Spiel offen, linear oder setzt es auf das Roguelike-Prinzip? Wir werden es hoffentlich bald herausfinden. Denn an sich ist so eine Solo-"Splatoon"-Episode schon eine feine Idee! *tn*

SWI2 Manchmal ist auf dem Bildschirm richtig viel los – mal sehen, wie sich das im fertigen Spiel auf die Performance auswirkt.



System	SWI2
Entwickler	Nintendo EPD, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Action
Termin	23. Juli

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » interessantes Waffen-Crafting
- » Solo-Fokus mit optionalem Koop-Modus

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

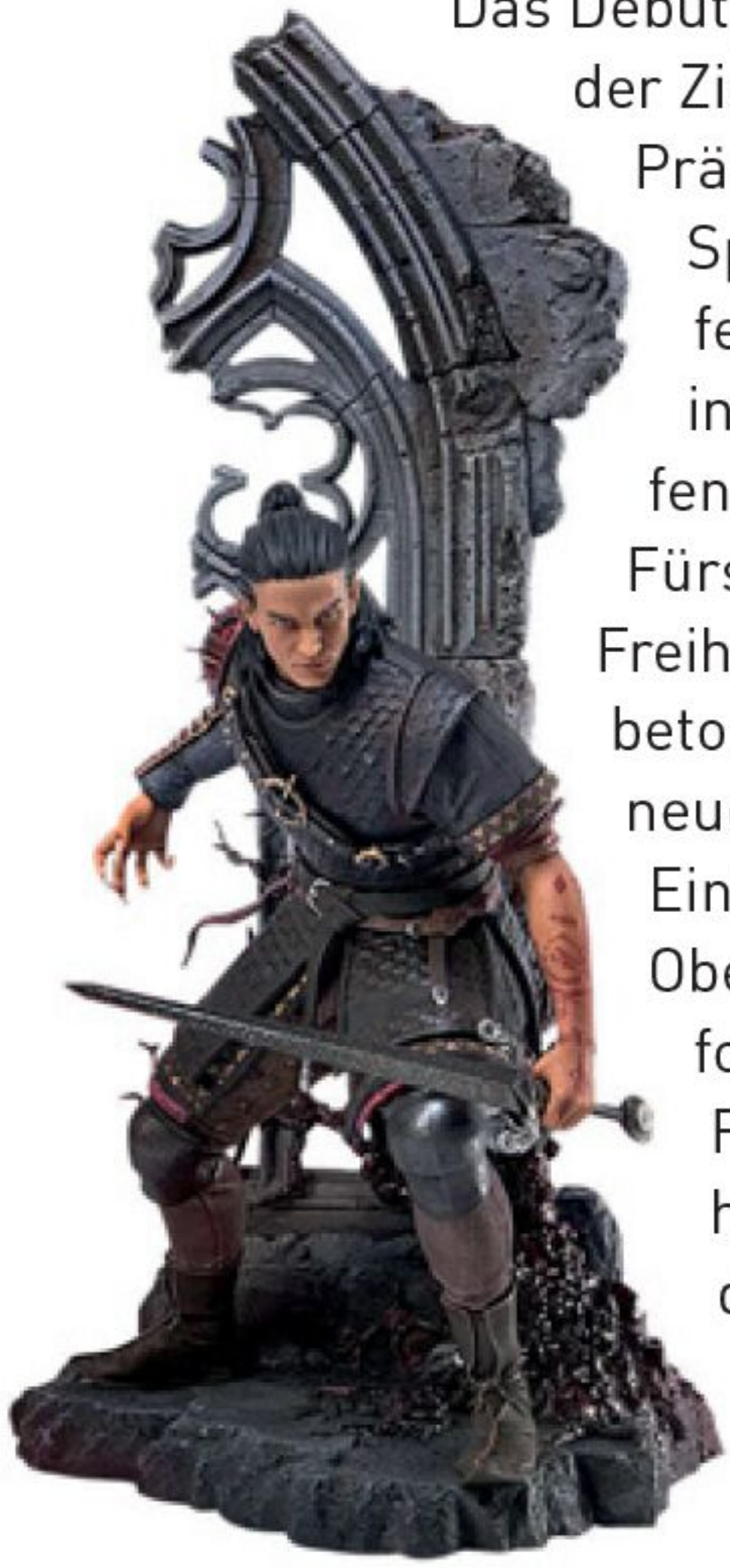
- » die Farben wirken seltsam blass
- » Texturen könnten besser sein
- » Wie interessant wird die Levelarchitektur?

**FAZIT** » Die Idee eines Solo-"Splatoon" gefällt – trotz bisher enttäuschender Optik. Hoffentlich punkten spannende Mechaniken und Levelkonstruktionen.



## The Blood of Dawnwalker

3. SEPTEMBER • PS5 / XSX • ACTION-ROLLENSPIEL



Das Debütprojekt der Rebel Wolves befindet sich auf der Zielgeraden. Im Rahmen der "Road to Launch"-Präsentation enthüllte das Warschauer Studio neue Spieleindrücke, einen Storytrailer und das Veröffentlichungsdatum. Ab dem 3. September sollt Ihr in die Rolle des Nachwuchsvampirs Coen schlüpfen können, um seine Familie aus den Fängen von Fürst Brencis zu befreien. Dabei werde spielerische Freiheit großgeschrieben, wie das Team noch einmal betont. Aus der Präsentation gehen spannende neue Elemente hervor. Ein Ruf-System nimmt etwa Einfluss auf die Spielwelt: Je nachdem, wie Ihr den Obermütz und seine Offiziere in ihren Machenschaften stört, sollen sich neue spielerische Möglichkeiten, aber auch Herausforderungen auftun. Solche Aktionen treiben die Zeit in "Persona"-Manier voran, übrigens genauso wie der Ausbau Eurer Fähigkeiten. Gehetzt müsst Ihr Euch deshalb aber nicht fühlen, wie Game Director Konrad Tomaszewicz versichert. Man habe versucht, "den perfekten Punkt zu finden, an dem du keinen Stress wegen der Zeit hast, aber trotzdem spürst, dass dieses große Ereignis immer näher rückt".

Mit dem Veröffentlichungsdatum enthüllte man auch die verschiedenen Editionen. Dabei sticht vor allem die mit 199,99 Euro stolz bepreiste Collector's Edition ins Auge. Die kommt mit diversen digitalen Inhalten, physischen Goodies, einem Steelbook und einer "PureArts"-Figur des Protagonisten (siehe links). *kp*



## Dragon Ball Xenoverse 3

2027 • PS5 / XSX • BEAT'EM-UP

Mitte April fand in Los Angeles die diesjährige "Dragon Ball Games Battle Hour"-Veranstaltung statt. Neben Ankündigungen wie einem weiteren Goku-Kämpfer für "FighterZ" und einem Solo-Modus-Update für "Xenoverse 2" wurde nun auch das Sequel "Xenoverse 3" enthüllt, das 2027 knapp 11 Jahre nach dem letzten Ableger erscheint. Als Spielwelt dient die futuristische Stadt West City im Jahr 1000, also ca. drei Jahrhunderte nach den Ereignissen der Animeserie "Dragon Ball Super". Im Kampfspiel mit Rollenspieleinflüssen werdet Ihr diesmal Mitglied einer Saiyajin-Truppe, die wohl die Stadt beschützt. Auch wenn Euch in der Zukunft einige neue Gegner erwarten, sollt Ihr auf bekannte Figuren treffen. Im Trailer war unter anderem eine junge Bulma zu sehen, die vermutlich durch die Zeit reisen kann. Als Entwicklerstudio ist erneut Dimps verantwortlich, die bereits 2002 die "Budokai"-Spin-offs entwarfen und auch die ersten zwei "Xenoverse"-Ableger veröffentlichten. *sh*



## Hell Let Loose: Vietnam

3. QUARTAL • PS5 / XSX • EGO-SHOOTER

Der taktische Multiplayer-Ego-Shooter startet im Verlauf des Sommers in die zweite Runde. Wir konnten bereits vor der Closed Beta Ende April gemeinsam mit Medienvertretern und den Entwicklern zwei Runden in den 50-gegen-50-Schlachten verbringen. Doch kurz zur Einordnung für alle, die den Vorgänger nicht kennen: Der Erstling wurde noch vom australischen Studio Black Matter entwickelt, bevor die Marke von Hersteller Team17 aufgekauft und die britische Firma Expression Games für die Fortführung unter Vertrag genommen wurde. Damals stand der Zweite Weltkrieg im Fokus der wenig einsteigerfreundlichen Schlachten. Mit 14 Klassen aus Squads mit Anführern sowie Artillerie versucht Ihr auf riesigen, weitläufigen Karten Sektoren einzunehmen. Die Killtime ist niedrig und Faktoren wie Eure Kill-Death-Ratio spielen keine Rolle.

Im Beta-Gespräch mit den Entwicklern wird klar, dass sie diese Grundprinzipien beibehalten wollen und vor allem um Optimierung des Spielerlebnisses bemüht sind wie beispielsweise weniger Gefummel beim Wechsel von Fahrzeugplätzen. Zudem wird die Konsolenversion direkt von Beginn an in die Entwicklung einbezogen, wodurch das Erlebnis auf allen Plattformen gleich ausfällt. Auch wenn wir in den Runden trotz eines Tutorials sehr viel mit uns selbst beschäftigt waren, selten die Position unseres Killers ausmachen konnten und herausfanden, dass wir uns als Fußsoldat von Panzern fernhalten sollten, hat uns die Schlachten-Atmosphäre überzeugt. Während wir in Vietnam aufseiten der Amerikaner oder Vietnamesen durch das hohe Gras schleichen, um Feinde zu flankieren, fliegen Hubschrauber tosend über uns und das Schlachtengewitter ist so laut, dass wir uns sogar abseits stets im Gefecht vermuten. Zum Start werden sechs Karten mit diversen Tageszeiten und auch Wetterbedingungen verfügbar sein. *sh*





# Samson

Ein Indie-„GTA“? Der kreative Kopf hinter „Just Cause“ setzt auch mit seinem neuen Studio auf reichlich Action.

**C**reative Director Christofer Sundberg gründet 2003 die Avalanche Studios und liefert mit „Just Cause“ ein Open-World-Action-Feuerwerk ab. 16 Jahre später verlässt er Avalanche für eine schöpferische Pause und betont dabei, dass er sich an der aktuellen Goldgräbermentalität der Branche störe. Nur ein Jahr darauf (2020) gründet Sundberg die Firma Liquid Swords und versammelt für das Team reichlich Triple-A-Erfahrung aus der nordischen Entwicklerszene. Das erste Projekt: „Samson“ – eine Art Mini-„GTA“. Aber statt auf Knarren setzt Ex-Knacki Samson auf Prügeleien, die von „Sifu“ und „Sleeping Dogs“ inspiriert sind. Klingt gut, doch wir haben die Anfang April veröffentlichte PC-Fassung gespielt und sehen noch viel Verbesserungsbedarf.

Über jeden Zweifel erhaben ist die Optik. Der fiktive, sehr kompakte Schauplatz Tyndalston wirkt wunderbar dreckig, detailliert und erinnert an Krimiserien wie „The Wire“. Der Spielablauf ist jedoch Geschmackssache: Samson muss bei gefährlichen Männern 100.000 US-Dollar abstottern



**PC** Per „Side-Ram“ attackiert Ihr gegnerische Fahrzeuge von der Seite. Zielt am besten auf die anfälligen Räder.

und täglich einen Teil davon abbezahlen, damit ihm nicht die Schuldeneintreiber auflauern. Der Tag ist in drei Zeiträume eingeteilt. Erledigt Ihr einen der angebotenen Jobs oder eine der Storymissionen, vergeht die Zeit. Die Aufgaben ähneln sich dabei häufig: Flieht mit dem Auto vor Cops und Banden oder zerstört Rivalen per Rammangriff mit Eurem Pkw Magnus Opus – „Mad Max“-Fans dürfte der Fahrzeugname bekannt vorkommen.

In anderen Aufträgen steht hingegen Gekloppe auf der Tagesordnung. Mit Blocks,

Würfen und aufsammelbaren Waffen wie Flaschen, Fischen oder Zangen sind diese Einlagen in der Theorie launig. Doch wegen mieser Technik zucken wir herum und reiben uns teilweise sekundenlang am Gangster, statt Schläge auszuteilen. Auch fehlt eine Lock-on-Funktion. Im Verlauf stoßen wir auf weitere Bugs, aufgrund derer wir etwa zum „T-Pose“-Menschlein werden oder nicht mehr klettern und fahren können, was zum Neustart führt. Frustrierend ist auch, dass Ihr sofort all Euer am Tag verdientes Geld verliert, wenn Ihr einen Knock-out erleidet. Aktuell lässt sich das jedoch durch einen Neustart des Spiels aushebeln. Hier fehlt noch viel Politur. sh

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Liquid Swords, Schweden  
**Hersteller** Liquid Swords  
**Genre** Action-Adventure  
**Termin** September

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » nur kleine Stadt, die jedoch sehr gut aussieht
- » Upgrade-Baum erleichtert das Gangsterleben

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » 1990er-Jahre-Atmosphäre wenig spürbar
- » Wird Technik der Konsolenfassung besser?
- » schwerfällige Autofahrten und ruppiges Gekloppe

**FAZIT** » Wir wünschen uns kleinere Vertreter der „GTA“-Formel, doch hier fällt es uns schwer zu glauben, dass bis September alle Probleme ausgegült werden.

**PC** Prügeleien hinterlassen Wunden am Körper Eurer Feinde. Hier kriegen jedoch wir eine gewischt.





# Metro 2039

Noch in diesem Winter will uns der ukrainisch-maltesische Entwickler 4A Games erneut in die Moskauer Metro entführen – diesmal allerdings mit besonders aufwühlenden Botschaften, die das Spielgefühl komplett verändern könnten.

Mehr als sieben Jahre ist es nun schon her, dass "Metro: Exodus" mit einem reizvollen Mix aus linearen und Sandbox-Levels, packendem Storytelling und starker Präsentation für Aufsehen sorgte. Mittlerweile hat sich das Spiel mehr als 10 Millionen Mal verkauft und die Grundlage geschaffen für einen Nachfolger, der drei Jahre nach den Ereignissen von "Metro: Exodus" spielt und "diesen Winter" endlich erscheinen soll. Im Rahmen einer Online-Präsentation konnten wir bereits einen Blick auf den Enthüllungstrailer, erste Spielszenen und die Eckpfeiler der Entwicklervision werfen. Dabei wird schnell klar, dass das 2006 in Kyjiw gegründete Studio 4A Games hier besonders düstere Töne anschlägt – nicht zuletzt, um auf die Grausamkeiten des Ukraine-Kriegs hinzuweisen, der die Entwicklung des Spiels maßgeblich beeinflusst hat.

Der knapp 6-minütige Clip beginnt mit einem Zoom auf einen Holzspielzeug-elefanten. Im Hintergrund brennen mehrere Wohnhäuser lichterloh, während parallel dazu eine eindringliche Lautsprecherstimme ertönt. "Ich frage euch: Seid ihr bereit für große Veränderungen unter einem großen Anführer?" Kurz darauf schwebt die Kamera wie eine Art Drohne über die toten Körper von mehr als einem Dutzend Kindern hinweg, von denen uns ein lebloser Junge direkt anstarrt, dann aber den Kopf ruckartig zur Seite bewegt und "Wach auf! Wach auf!" flüstert.

Im nächsten Moment sehen wir einen schnell atmenden Soldaten, der sich in einer Art Sumpfgebiet zu orientieren versucht, als das bedrohliche Klicken eines Geigerzählers einsetzt. Hektisch setzt sich der graubärtige Mann einen Helm mit dem M-Logo der Spartans auf – das Erkennungszeichen der Beschützer der Moskauer Metro. Seine

Atmung wird ruhiger, entspannter. Allerdings nur für einen kurzen Moment, denn erneut meldet sich die Stimme zu Wort. "Wacht auf in einer reinen Nation mit sauberer Luft und einer strahlenden Zukunft." Gerade als der Spartan-Ranger den Propaganda-Lautsprecher oben auf einem Baum entdeckt, gleitet ein Blatt Papier zu Boden, das bei näherer Betrachtung sechs recht zufrieden wirkende Kinder vor einem Haus zeigt. Behutsam beugt sich der Soldat nach unten, um das Hoffnung spendende Gemälde aufzuheben, doch ohne Erfolg. Denn plötzlich liegt sein rechter Arm in Ketten. Unruhig, fast schon panisch, versucht er sich davon loszureißen, erkennt dann aber, dass ein Mädchen in traditioneller Tracht das andere Ende festhält. "Wach auf!" brüllt sie und reißt den Soldaten zu Boden, wodurch dieser in einem Loch aus Ketten zu versacken beginnt. Er ringt um Halt, rutscht jedoch immer tiefer in die Öffnung,



PC Dieser Presse-Screen hat das Wort "Wilderness" im Dateinamen. In unseren Augen ein Beleg dafür, dass auch Außenareale im Missionsdesign eine Rolle spielen.



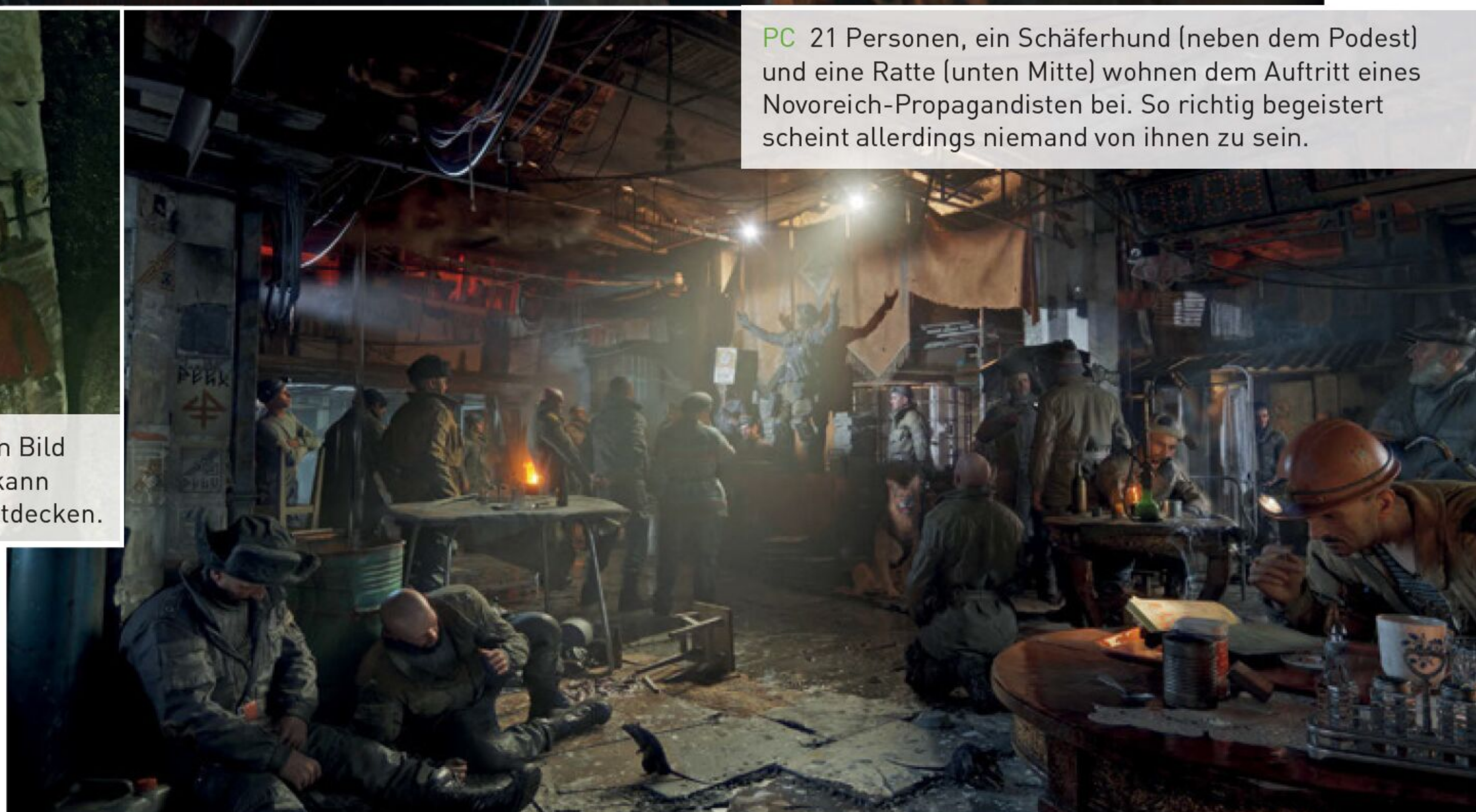
PC Als der Held im Trailer auf seine Uhr schaut, hat seine Sauerstoffmaske noch exakt 20 Minuten und 39 Sekunden Luft. Ergänzend dazu verfügt die Uhr über einen Kompass und einen Geigerzähler.



**PC** Der Detailgrad ist umwerfend: Man beachte den Müll auf der defekten Rolltreppe, den aufwendig modellierten Stacheldraht und die überall durch die Luft schwirrenden Partikel.



**PC** 21 Personen, ein Schäferhund (neben dem Podest) und eine Ratte (unten Mitte) wohnen dem Auftritt eines Novoreich-Propagandisten bei. So richtig begeistert scheint allerdings niemand von ihnen zu sein.



»Ein lebloser Junge flüstert  
"Wach auf! Wach auf!"«

während ihm das Kind entschlossen das Bild aus der Hand fetzt.

### Nichts wird verschwiegen

Als er wieder Boden unter den Füßen hat, befindet er sich auf einem trostlosen Spielplatz, der eine wahrlich erschreckende Szenerie skizziert: Soldaten zerren in Ketten gelegte Kinder hinter sich her und bringen sie zu einem Zug. "Das Novoreich sagt: Fügt euch!" ruft der Propaganda-Lautsprecher, als in unserem Kopf bereits erste Gedanken an die massenhaften Kindesverschleppungen in der Ukraine aufblitzen. Dass 4A Games in "Metro 2039" sehr stark mit mehrdeutigen Bildern arbeitet, merkt man auch in der nächsten Szene. Denn gerade als der Spartan verzweifelt dem abfahrenden Zug hinterherrennt, sieht man links am Bahnsteig Dutzende Schuhe. Ein klarer Hinweis auf das "Schuhe am Donau-Ufer"-Mahnmal, das 2005 von den ungarischen Künstlern Gyula Pauer und Can Togay in Budapest aufgestellt wurde, um an die Judenpogrome durch nationalsozialistische Pfeilkreuzler im Zweiten Weltkrieg zu erinnern.

Es folgen drei weitere, geschickt ineinanderfließende Szenenwechsel. Beim ersten steht der Protagonist – der laut 4A Games diesmal "The Stranger" heißt – einer verwirrt wirkenden alten Frau gegenüber, die wie

ferngesteuert spricht und ihn mit Tentakelarmen aus Ketten bedroht. Beim zweiten werden wir Zeuge einer Atombombenexplosion, die die Basilus-Kathedrale auf dem Roten Platz in Moskau in Stücke reißt. Bleibt noch Szenenwechsel Nummer drei, der The Stranger in einer Art Klassenzimmer zeigt, in dem über 60 Kinder in Militäruniform an Pulten indoktriniert werden und ein und denselben Satz in Dauerschleife wiederholen: "Der Feind muss vernichtet werden. Der Feind muss vernichtet werden." In der Mitte des Trailers wird schließlich klar, wer hinter all diesen Visionen stecken könnte. Es sind die sogenannten "Dark Ones", telepathisch veranlagte Wesen, die "Metro"-Fans schon aus vorherigen Teilen kennen dürften und die ziemlich sicher auch der bereits erwähnten alten Frau die Worte "Sie hören dich. Sie hören alles. Aber du lässt sie nicht sprechen" in den Mund gelegt haben. Ein Hinweis darauf, dass die Menschheit die Dark Ones stets angegriffen hat, statt auch mal den Dialog zu suchen. Gleichzeitig ist es eine eindeutige Metapher für die Kultur des Schweigens, die sich im Ukraine-Krieg auf der Seite des Aggressors beobachten lässt.

Der Albtraum des Strangers endet schließlich damit, dass er einen Dark One angreift, nur um Sekunden später entsetzt festzustellen, dass er nicht auf ihn, sondern die eingangs erwähnten Kinder geschossen hat. Wieder erwacht, tastet der Held sofort seine Hosentasche ab und findet die ursprüngliche Kinderzeichnung. Ein Glück, sie ist noch da! Seine Atemfrequenz sinkt spürbar, während er sich langsam, aber entschlossen

### EINGEFRORENE GESCHICHTEN

Schon die drei bisherigen "Metro"-Hauptspiele konnten mit aufwendigem Environmental-Storytelling punkten. In "Metro 2039" wollen die Entwickler dies nun auf die Spitze treiben. Mittel zum Zweck sind "Frozen Stories": "glaubhafte Umgebungen, in denen sich jeder Raum real anfühlt". Um das zu erreichen, soll nichts vorgefertigt sein und jedes Objekt in einem Raum aus einem "klaren, physischen Grund existieren". Als Beispiele nennt 4A Games die umgeschüttete Tasse Tee, abgestellte Tüten nahe einer Tür, ein nicht beendetes Kartenspiel oder den Körper neben einer leeren Waffe. Auf diese Weise will das Team für maximale Immersion sorgen und "Geschichten ohne Dialoge erzählen".



**PC** Ein Junge mit zugenähtem, blutenden, von Haut überzogenem Gesicht. Spielt 4A Games damit auf die im Ukraine-Krieg verschleppten Kinder an?



**PC** Waffen mit Zielvisier, große Munitionstaschen, solide Masken, Helme mit Taschenlampe: Die Soldaten der neuen, von Hunter angeführten Fraktion Novoreich sind gut ausgerüstet.



hinunter in die Moskauer Metro begibt. Einen Ort, den er laut Entwicklern "eigentlich geschworen hatte, nie mehr aufzusuchen". Warum er trotzdem wieder dorthin geht? "Um sich den Geistern seiner Vergangenheit zu stellen", so Jon Bloch, Ausführender Produzent bei 4A Games. Eine ziemlich kryptische Aussage, die unter anderem darauf hindeuten könnte, dass der Protagonist das Verschwinden der Kinder selbst zu verantworten hat und sie nun retten möchte.

## Zurück in die Metro

Fest steht, dass es in "Metro 2039" wieder in den Untergrund geht, wo seit den Ereignissen von "Exodus" eine neue Fraktion das Sagen hat. Sie nennt sich Novoreich, vereint alle bisherigen Gruppierungen unter einer Flagge und wird von keinem Geringeren als dem Spartaner Hunter angeführt. Also der Person, die den damaligen Protagonisten Artjom in der Anfangsphase von "Metro 2033" bittet, nach Polis zu gehen. Wie aus dem einstigen Verbündeten ein grausamer Tyrann wurde, der seinem Volk ein besseres Leben verspricht, es tatsächlich aber mit Propaganda, falschen Informationen und Angst im Zaum zu halten versucht, dürfte eines der Kernthemen des Titels werden. Gleichzeitig stellt es eine weitere Parallele zum seit 2022 tobenden Angriffskrieg gegen die Ukraine dar, der die ur-

sprüngliche Vision für das Spiel laut Jon Bloch massiv verändert hat. "In der Serie ging es immer darum, Krieg zu verhindern, doch unsere neue Realität bedeutete, dass wir einen anderen Ansatz wählen mussten. Es handelt sich zwar nach wie vor um eine authentische 'Metro'-Geschichte, die im 'Metro'-Universum spielt, doch sie wird aus unserer einzigartigen ukrainischen Perspektive erzählt."

Narrative Schützenhilfe erhält 4A Games dabei – wie schon in den vorherigen Serienablegern – von Dmitri Gluchowski, Erfinder der "Metro"-Romane und erklärter Kritiker der russischen Invasion in der Ukraine. "Die Handlung konzentriert sich stark auf Entscheidungen, Handlungen, Konsequenzen und die Kosten der Sicherung einer Zukunft", verraten die Entwickler, ohne dabei konkreter zu werden. Die Formulierung klingt jedoch danach, als könnte man den Ausgang der Geschichte – wie schon in vorherigen Teilen – durch bestimmte Entscheidungen und moralisch richtiges Handeln beeinflussen.

## Bewährte Technik

Ebenfalls wieder mit an Bord ist die studio-eigene 4A Engine, die diesmal noch besseres Ray Tracing, eine höhere Performance und mehr Detailtiefe liefern soll. Wie genau das in der Praxis aussieht, zeigt ein kurzer Spielszenen-Clip. Mit lediglich 50 Sekunden Restnut-

zungsdauer für den Gasmaskenfilter bahnt sich die Spielfigur darin einen Weg durch einen völlig ramponierten und doch wunderschönen U-Bahnhof. Denn die Szenerie strotzt nur so vor Details. Wasser tropft aus rostigen Rohren, gleißendes Sonnenlicht aus einem defekten Deckenbereich wird in Pfützen am Boden reflektiert, zerschlissene Vorhänge eines Fahrkartenschalters kräuseln sich im Wind, das Blut einer Leiche klebt plastisch an kaputten Betonwänden und als es gegen Ende zum Showdown mit einer von zwei Nosalis-Bestien kommt, sind Härchen, Blutgefäße, Mundschleimhäute, Zähne und Krallen der Kreatur in atemberaubender Pracht zu erkennen. Aber auch der Sound geht bereits voll ins Ohr – angefangen beim wohligen Zischen einer Druckluftwaffe über mark-erschütterndes Gegnerkreischen bis hin zu fiesem Schmatzgeräuschen. Kurz gesagt: Wir wollen mehr sehen, viel mehr – und vor allem mehr zu neuen Spielmechaniken erfahren, die während der Präsentation praktisch keine Erwähnung fanden. Was bisher gezeigt wurde, wirkt allerdings schon äußerst atmosphärisch und dürfte aufgrund der klaren politischen Positionierung noch an verschiedensten Fronten für Zündstoff sorgen. so

**PC** In einem der Albtraumabschnitte detoniert mitten auf dem Roten Platz in Moskau eine Atombombe.



**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** 4A Games, Ukraine, Malta  
**Hersteller** Deep Silver  
**Genre** Ego-Shooter  
**Termin** 4. Quartal

### DAS GEFÄLLT UNS:

- » zum Schneiden dichte Atmosphäre
- » hoher Detailgrad
- » aufwühlende Story
- » Traumabschnitte könnten für coole Szenenwechsel sorgen

### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » noch kaum Infos zu neuen Spielideen
- » Wie offen ist die Welt im Vergleich zu "Metro: Exodus"?

**FAZIT** » Vielversprechender Postapokalypse-Ego-Shooter mit toller Präsentation und aufwühlender Story, die erschreckende Parallelen zum aktuellen Weltgeschehen aufweist und womöglich genau deswegen erzählerische Maßstäbe setzen könnte.



# M! GAMES

## JAHRESINHALT

Ihr wollt den ganzen Jahrgang  
in elektronischer Form  
jederzeit zur Hand haben?

Hier gibt's alle Ausgaben  
im PDF-Format.



Voraussetzungen: Computer mit CD/DVD-Laufwerk, PDF-Viewer

[www.maniac.de/disc](http://www.maniac.de/disc)

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

### BESTELLUNG M! GAMES Jahresinhalt

Ein Jahresinhalt auf Disc kostet 20 Euro inkl. Versand.

Den Betrag bitte in bar beilegen.

Onlinebestellung: [www.maniac.de/disc](http://www.maniac.de/disc)

- Ich bestelle:
- ☐ Jahresinhalt 2025 auf CD für 20 Euro
  - ☐ Jahresinhalt 2024 auf CD für 20 Euro
  - ☐ Jahresinhalt 2023 auf DVD für 20 Euro
  - ☐ Jahresinhalt 2022 auf CD für 20 Euro
  - ☐ Jahresinhalt 2021 auf CD für 20 Euro
  - ☐ Jahresinhalt 2020 auf CD für 20 Euro
  - ☐ Jahresinhalt 2019 auf CD für 20 Euro
  - ☐ Jahresinhalt 2018 auf CD für 20 Euro

Cybermedia Verlag GmbH  
Jahresinhalts-CD  
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, Unterschrift



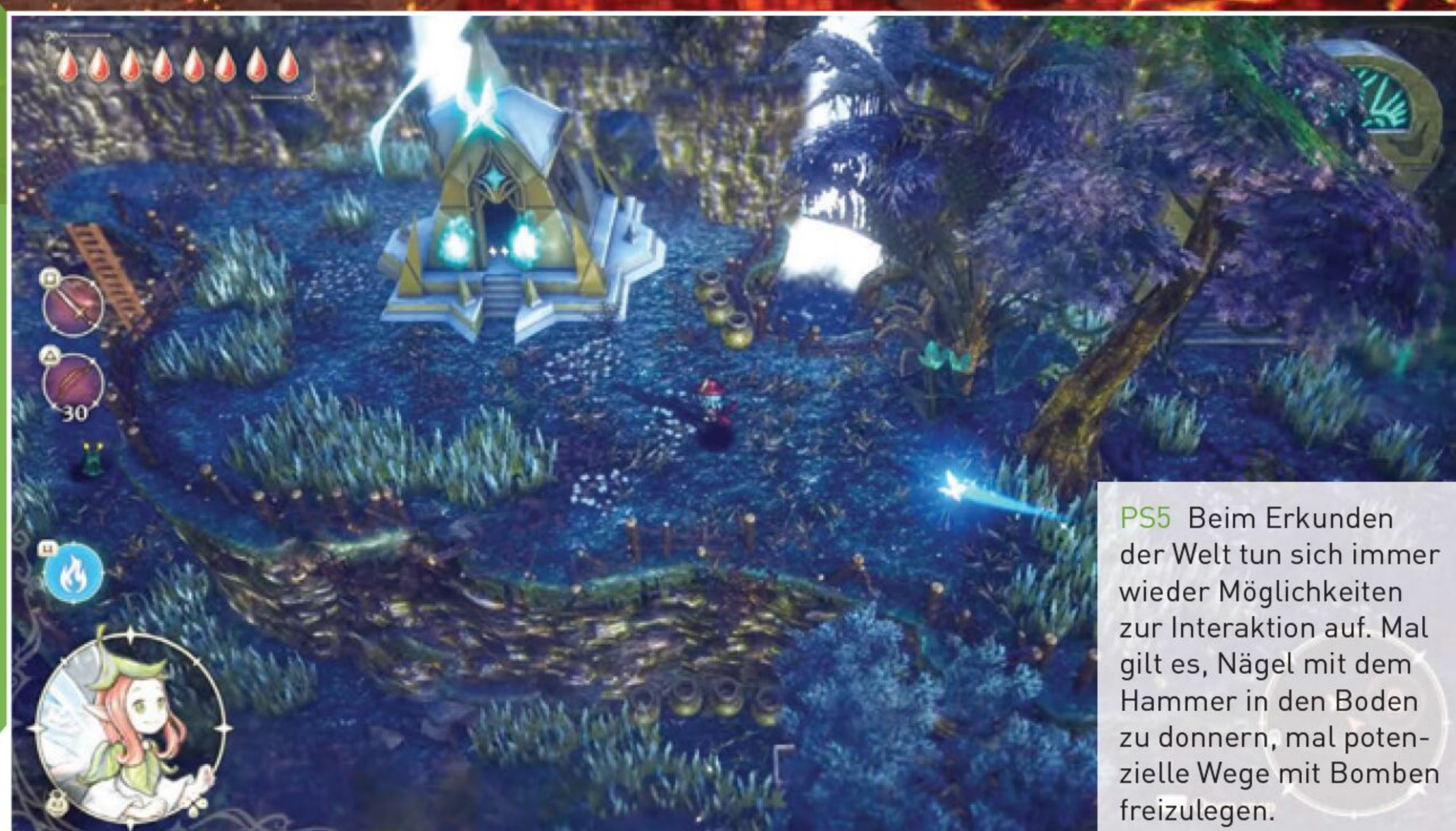
# The Adventures of Elliot: The Millennium Tales

Ihr mögt die 2D-Action-Abenteuer von Link und die "Mana"-Serie? Dann solltet Ihr Euch dieses Spiel vormerken.

An sogenannten "HD-2D"-Titeln mangelt es Square Enix' Portfolio eigentlich nicht. Trotzdem überraschte der japanische Hersteller im letzten Sommer mit der Ankündigung von "The Adventures of Elliot: The Millennium Tales". Während der brandneue Titel auf den gewohnt hübschen Stil setzt, der Nostalgie und moderne Technik vereint, nimmt er vom vielfach bedienten Rollenspiel-Genre Abstand. Stattdessen greifen Spieler in Echtzeit zu Klinge, Schild, Bogen und weiteren Werkzeugen und fühlen sich so vielmehr an die 2D-Abenteuer von Nintendos spitzohrigem Helden oder Quintet-Klassiker wie "Terranigma" und "Illusion of Time" erinnert. Das bewies auch eine Switch-2-Demo, die Square Enix rund um die Ankündigung veröffentlichte und bereits einen tollen Ersteindruck hinterließ. Mittlerweile hatten wir die Gelegenheit, zwei weitere Stunden an der Seite von Elliot auf einer PS5 zu abenteuernd und die stimmen uns umso zuversichtlicher: Hier positioniert sich ein Leckerbissen für Genrefans.

## Ein Abenteuer wie damals

Die Hands-on-Session wirft uns ohne Umschweife ins Geschehen. Protagonist Elliot



**PS5** Beim Erkunden der Welt tun sich immer wieder Möglichkeiten zur Interaktion auf. Mal gilt es, Nägel mit dem Hammer in den Boden zu donnern, mal potenzielle Wege mit Bomben freizulegen.

und seine charmante Begleitung in Gestalt einer Fee finden sich in einem klassischen Dungeon wieder, in dem es nicht nur diversen "Biestlingen" zu trotzen gilt. Genretypisch wollen auch seichte Umgebungsrätsel gelöst werden, um weiter in die Tiefen des Kerkers vordringen zu können. Wir richten etwa Spiegel so aus, dass ein Lichtstrahl punktgenau zum Ziel reflektiert wird; im weiteren Verlauf wiederholt sich diese Kopfnuss mit stei-

gendem Anspruch. Arg ins Grübeln kommen wir dabei nie, die Knobeleyen lockern die regelmäßigen Konfrontationen mit bewaffneten Gockeln, aggressiven Krabben und anderen Schergen aber charmant auf.

Um gegen die bunte Schar an Feinden zu bestehen, steht uns in der präsentierten Fassung der vollumfängliche Pool an Waffen zur Verfügung. Schwert, Kettensichel, Bogen und Bomben kennen Demo-Spieler bereits;



**PS5** In den regelmäßigen Dungeons strengen wir nicht nur die Muskeln, sondern ebenso das Köpfchen an.



**PS5** Neugieriges Erkunden lohnt sich: Immer wieder stolpern wir über Schatztruhen, die auch mal praktische neue Ausrüstung bereithalten.





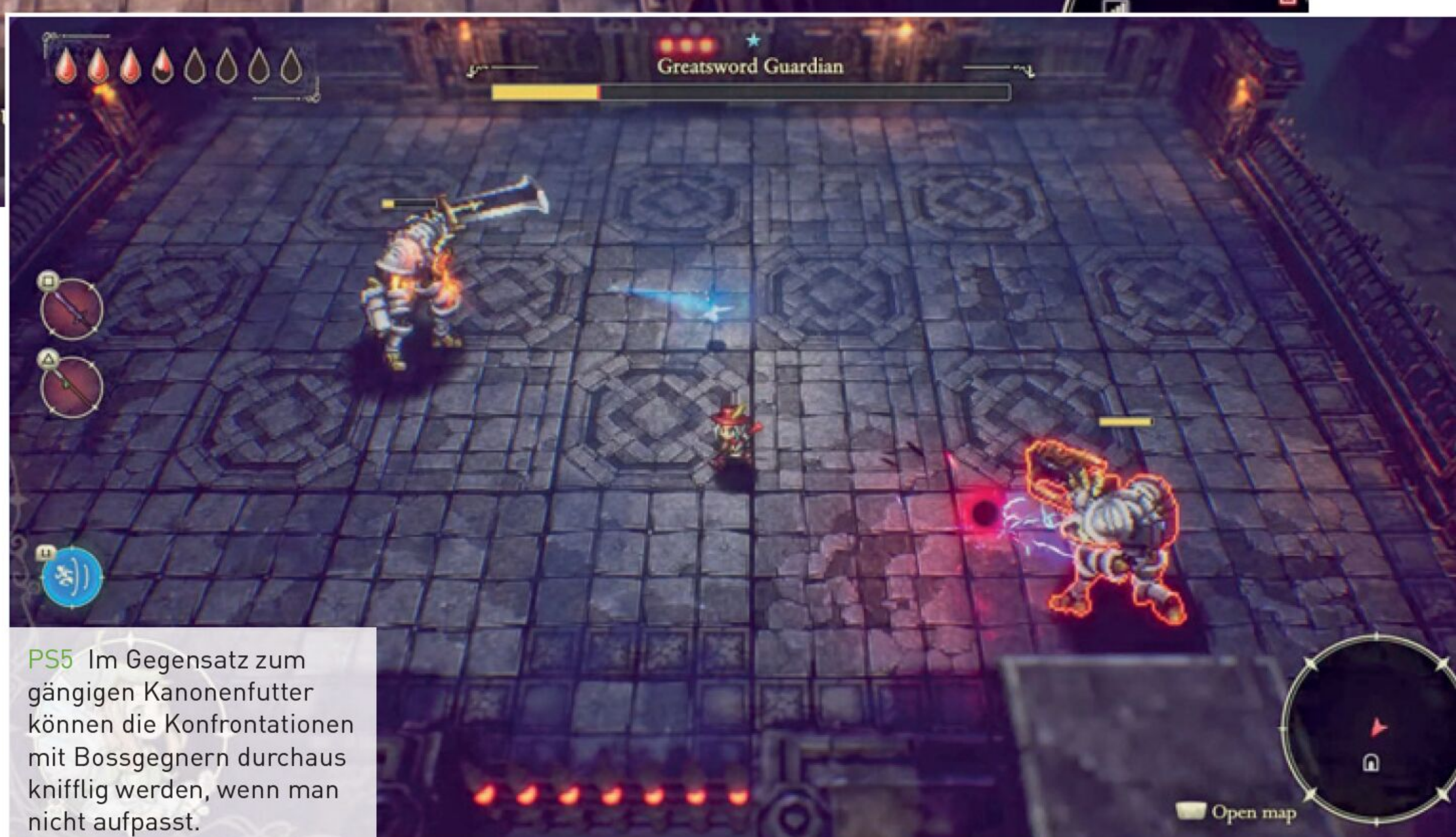
**PS5** Elliot versteht sich im Umgang mit Waffen. Wir setzen den kreativ gestalteten Biestlingen mit Schwert, Hammer, Lanze und mehr zu.

## »Eine nostalgische Verbeugung vor gefeierten Action-Abenteuern der 1990er.«

dazu gesellen sich nun Lanze, Hammer und Bumerang – Elliot bedient sich quasi am bewährten Werkzeugkasten von Link und vergleichbaren Helden aus dem Genre. Die Keilereien bereiten Spaß, lassen aber etwas Tiefgang vermissen. Sämtliche Gegnertypen verlassen sich bis dato auf maximal zwei unterschiedliche Angriffe und sind damit arg berechenbar. Der exemplarische Bosskampf mit einem fiesem Roboter-Duo bringt uns da schon mehr ins Schwitzen, gilt es hier doch zwei aggressive Feinde mit verschiedenen Angriffsmustern zu koordinieren.

Einmal bezwungen, führt uns der Titel hinaus ins Freie, wo wir uns nach Belieben austoben dürfen. Ein Blick auf die Karte ernüchtert im ersten Augenblick mit einer überschaubaren Oberwelt, die wir im Folgenden auch recht fix grob abklappern. Aber: Viele interessante Orte sind zu diesem Zeitpunkt bereits aufgedeckt und erforscht. Außerdem winkt die Möglichkeit zu einer Zeitreise in eine andere Epoche, die neue Interaktionen möglich macht – weitere sollen in der Vollversion folgen. Wir warten also am besten ab, ehe wir ein Urteil über den Umfang der Welt fällen. Fest steht schon jetzt: Das Erkunden der genretypischen Regionen bereitet Spaß; auch weil die verschneiten Berge, giftigen Sümpfe, satten Wiesen und staubigen Wüsten überaus hübsch anzusehen sind (vorausgesetzt, man kann dem HD-2D-Ansatz etwas abgewinnen).

Wir stolpern immer wieder über optionale Grotten und Herausforderungen und werden für unsere Mühen auch mal mit stärkeren Waffen belohnt. Als wir ein Dorf erreichen,



**PS5** Im Gegensatz zum gängigen Kanonenfutter können die Konfrontationen mit Bossgegnern durchaus knifflig werden, wenn man nicht aufpasst.

decken wir uns mit neuer Ausrüstung ein und fokussieren uns vor allem auf den Ausbau unseres Maginit-Repertoires. Die Klunker kommen in vielfacher Ausführung und verleihen Elliot praktische Statusboni und Fähigkeiten, lediglich eine Handvoll lassen sich parallel ausrüsten. Wir haben die Möglichkeit, unnütze Juwelen zu zerlegen und aus den gewonnenen Ressourcen neue zu schmieden. Hier dürfte sich im Spielverlauf viel Raum zur Optimierung von Elliots Ausrüstung auftun.

Bevor wir wieder aufbrechen, schenken wir den Sorgen eines erblindeten Künstlers Gehör. Frustriert über seinen Zustand will er das Handtuch werfen. Wir bieten ihm stattdessen an, einen Assistenten zu finden, der ihm fortan unter die Arme greift. Dieser ist wenig später aufgegebelt und auch die nötigen Materialien für das neue Werk des Künstlers sind dank praktischer Schnellreise flott erkämpft. Spielerisch sicher nicht weltbewegend, sind wir von den vertonten Dialogen angetan, die sich im Rahmen solcher Heldendienste auftun. An vergleichbaren Nebenaufgaben dürfte es übrigens nicht mangeln, wie ein Blick in unser Tagebuch beweist – zum Zeitpunkt der Anspielversion scheinen

bereits mehrere optionale Quests absolviert.

Als wir den Controller weglegen müssen, sind wir überrascht, wie schnell die Zeit vergangen ist. Dass "The Adventures of Elliot" die Grenzen des Genres verschiebt, halten wir für unwahrscheinlich – das scheint aber auch gar nicht der Anspruch des Teams zu sein. Hier positioniert sich eine nostalgische Verbeugung vor diversen gefeierten Action-Abenteuern der 1990er im hübschen HD-2D-Gewand. Und damit dürften gerade Fans des Genres beste Unterhaltung geboten bekommen. *kp*

System	PS5 / XSX / SWI2
Entwickler	Team Asano / Clay Tech Works / Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Action-Adventure
Termin	18. Juni

### DAS GEFÄLLT UNS:

- » diverse Anpassungen gegenüber Demo-Fassung (etwa flottere Laufgeschwindigkeit)
- » abwechslungsreiche Dungeons
- » tolle Optik und Vertonung
- » bombenfeste Performance auf PS5

### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Menüs nach wie vor etwas fummelig

**FAZIT** » Elliots Abenteuer bereitet Spaß und sieht toll aus. Ob spielerisch über altbewährte Genrekost hinaus Überraschungen warten, erfahren wir im kommenden Monat.



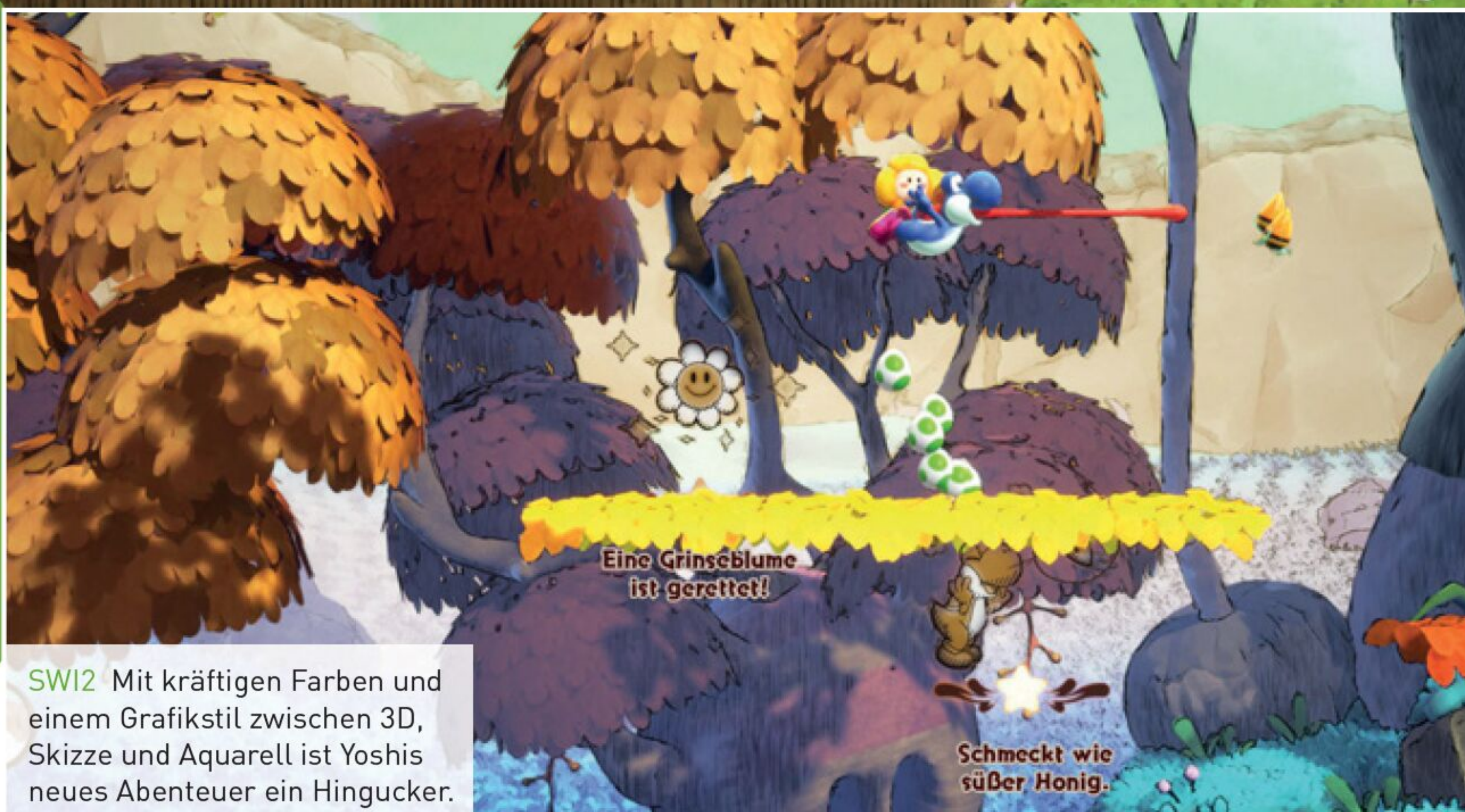
# Yoshi and the Mysterious Book

So ein Karrierewechsel ist manchmal gar keine schlechte Idee. Nach 36 Jahren als Reitsaurier schult Yoshi jetzt zum Bücherwurm um.

Mit einem Test zu Yoshis neuem Abenteuer haut es in dieser M!-Ausgabe leider aus organisatorischen Gründen noch nicht hin, aber ein paar frühe Eindrücke aus einer vorherigen Anspielsession direkt in Nintendos Hauptquartier in Frankfurt können wir mit Euch teilen. Auf der Yoshi-Insel ist wieder mal gut was los: Eigentlich wollten die bunten Dinos nur ganz entspannt ein paar Früchte mampfen, als auf einmal ein riesiges Buch aufschlägt. Aber das ist nicht irgendein Schmöker, sondern Enzo: ein überdimensionaler, sprechender Band mit Augen, Monokel und Schnauzer, der auch einen gestandenen Klempner neidisch machen würde. Und schnell werden sich Enzo und die Yoshis einig: Sie alle wollen wissen, was sich denn tatsächlich im Inneren von seinen Seiten befindet. Also erkundet ein mutiger Yoshi nun Blatt um Blatt und versucht so, alles über die mannigfaltigen Kreaturen, die dort abgebildet sind, herauszufinden.

## Forschender Dino

Auf den ersten Blick wirkt "Yoshi and the



SW12 Mit kräftigen Farben und einem Grafikstil zwischen 3D, Skizze und Aquarell ist Yoshis neues Abenteuer ein Hingucker.

Mysterious Book" wie ein üblicher Hüpfen der alten Schule. Der putzige Dinosaurier wetzt mit geschmackvoll reduzierter Animation durch herrlich bunte und detailverliebte 2D-Levels und macht typische Yoshi-Dinge: Früchte futtern, Gegner schlucken, Eier werfen, Stampfattacken, Flatterflug – das klassische Repertoire eben.

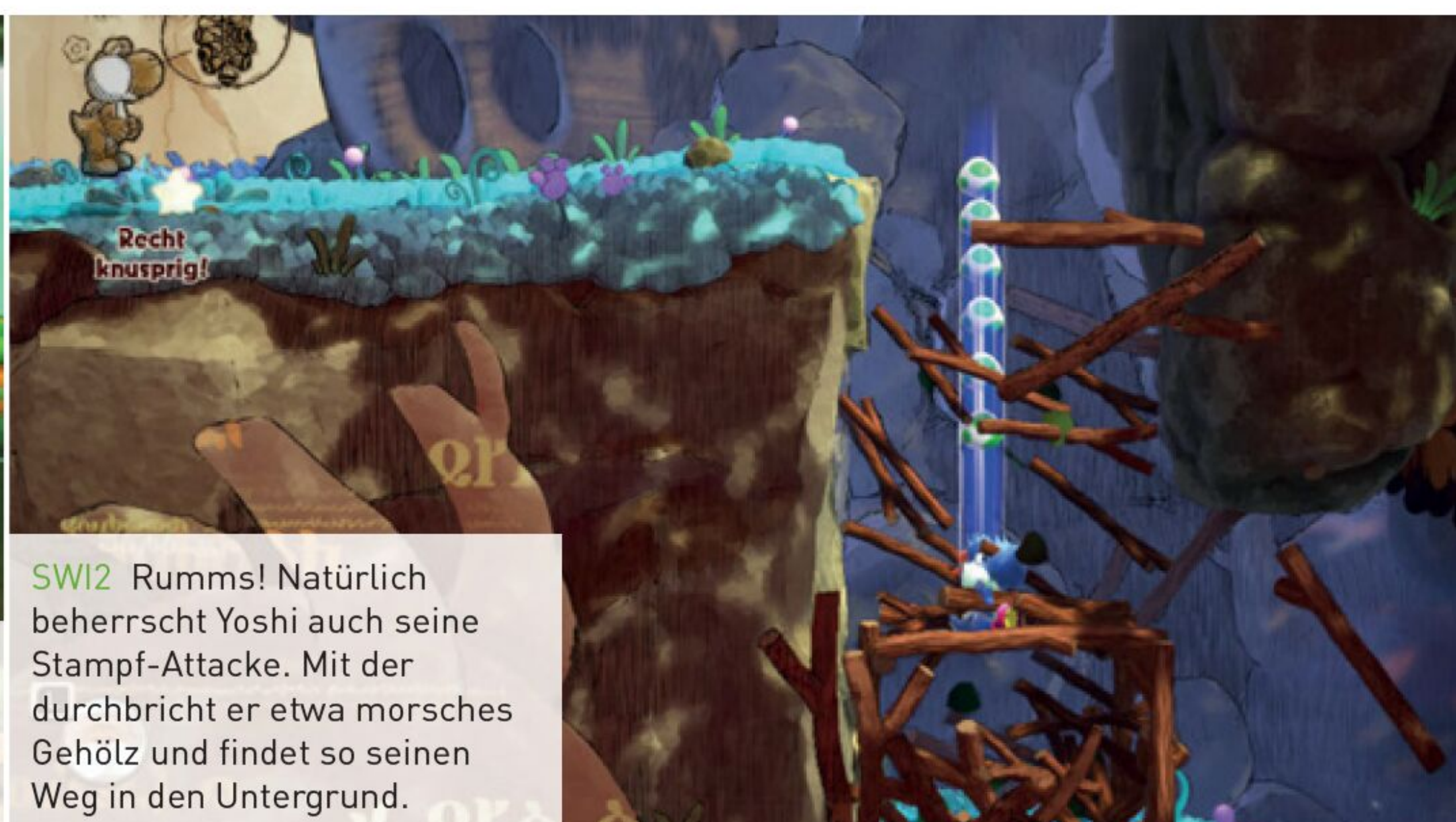
Aber der spielerische Fokus ist dabei ein ganz anderer: Gegner verletzen Euch nicht und das Erreichen des Level-Endes ist nicht das primäre Ziel, stattdessen sind Erkunden und Erforschen angesagt. Jedes Areal steht im Zeichen einer bestimmten Kreatur: einer

wandelnden Blume, einem summenden Bienen-schwarm, einem singenden Breitschnabel-Piepmatz oder auch mal dem guten, alten Shy Guy. Über all die gilt es dann herauszufinden, was man eben herausfinden kann. Wie reagieren Bienen? Wie schmeckt die Blume? Was macht ein Shy Guy den lieben langen Tag? Die Levels sind große, aber in sich geschlossene Abenteuerspielplätze, in denen Ihr Eurem Forscherdrang freien Lauf lasst.

Gefahren müsst Ihr dabei nicht fürchten – Yoshi hat keine Lebensenergie und kann auch kein Bildschirmleben verlieren. So ergeben sich beim Erkunden des Levels und seiner



SW12 Da lacht die Blume! Yoshi hat alle Pflanzen zum Blühen gebracht und so ein weiteres kleines Rätsel in der Welt der Flora gelöst.



SW12 Rumms! Natürlich beherrscht Yoshi auch seine Stampf-Attacke. Mit der durchbricht er etwa morsches Gehölz und findet so seinen Weg in den Untergrund.



**SWI2** Der lustige Frosch macht Blasen, die zu allerlei Experimenten einladen: Nintendo reizt die Mechaniken der neuen "Yoshi"-Levels clever aus.



»Das lässt auf ein entspanntes, kreatives und witziges Wohlfühlabenteuer hoffen.«

Bewohner immer wieder Erkenntnisse, die prompt festgehalten werden. Und alsbald stolpert Ihr über das zentrale Rätsel oder die Hauptaufgabe der jeweiligen Stage. Ist die gelöst, erscheint ein großes, buntes Portal: Ihr könnt das Buch wieder verlassen und Eure Ergebnisse zusammentragen. Für jeden entdeckten Fakt erhaltet Ihr Punkte und habt Ihr von denen genügend gesammelt, bekommt Ihr Zugang zu frischen Buchseiten mit ganz neuen Biomen und Kreaturen – und so erkundet Ihr Enzos komplexes Innenleben Stück für Stück.

## Neuer Fokus

Der neue Forscher-Fokus ist eine ziemliche Überraschung, aber bei Weitem keine unangenehme. Tatsächlich ergibt die Schwerpunktverschiebung jede Menge Sinn. Für knifflige 2D-Hüpfereien mit einer ordentlichen Herausforderung ist derzeit eben vor allem der gute Mario in "Super Mario Bros. Wonder" zuständig. Da wäre ein Yoshi-Spiel mit gleichem Spielinhalt doch irgendwie redundant und das neue Konzept hebt "Yoshi and



**SWI2** Konzert gefällig? Hopst Yoshi von Piepmatz zu Piepmatz, dann singen die unterschiedliche Melodien – und tun noch so einiges mehr!

the Mysterious Book" nicht nur von seinem Genrekollegen ab, es holt eventuell auch noch weitere Zielgruppen ins Boot. Da auf extreme Hops-Herausforderungen – zumindest soweit wir das bisher sehen konnten – verzichtet wird, kommen selbst Plattformer-Neulinge und jüngere Spieler auf ihre Kosten.

Dabei ist es hilfreich, dass das neue Yoshi-Abenteuer ausgesprochen hübsch anzuschauen ist. Dank Unreal Engine wirkt die Welt wunderbar plastisch und an lustigen, kreativen und gerne auch mal eindrucksvollen Physikspielereien wird ebenfalls nicht gespart. Das lässt uns auf ein entspanntes,

einfallsreiches und nicht zuletzt ziemlich witziges Wohlfühlabenteuer rund um den ewig-hungrigen Dino und seine bunten Kumpels hoffen. Denn wenn die mit Blasen-Fröschen und Singvögeln herumtollen, ist das genauso lustig wie die dicke, schlafende Wutz, die Ihr Stück für Stück mit kleinen, weißen Pollen umhüllt, bis sie schließlich aufwacht und verärgert die Hufe in die Hand nimmt. *tn*



### Thomas Nickel

"Yoshi and the Mysterious Book" ist so ein Titel, bei dem mir sofort das Herz aufgeht. All die lustigen Kreaturen, die in früheren Spielen des Dinos oft als Hindernisse oder Gegner aufgetaucht sind, stehen auf einmal im Mittelpunkt. Es gibt zahlreiche neue, herrlich absonderliche Wesen und wer gerne in seinen Games experimentiert und herausfinden möchte, wie all die Systeme miteinander interagieren, der hat hier alle Hände voll zu tun. Wer dagegen auf eine knifflige Herausforderung aus ist, fühlt sich zumindest in den ersten Levels wohl etwas unterfordert. Viele

der Rätsel sind recht offensichtlich und werden fast beiläufig gelöst. Aber das ist freilich nur der Anfang und wir haben allen Grund zur Annahme, dass sich die Entwickler in späteren Welten komplexere Herausforderungen ausgedacht haben. Aber das werden wir sehen, wenn wir mit dem fertigen Spiel durchstarten können. Wir sind auf jeden Fall neugierig, was sich in den Seiten des geheimnisvollen Buchs noch so alles verbirgt!

**System** SWI2  
**Entwickler** Nintendo  
**Hersteller** Nintendo  
**Genre** Jump'n'Run  
**Termin** 21. Mai

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » liebevolle Grafik
- » viele kreative und witzige Ideen
- » blitzsaubere Steuerung
- » es macht Spaß, die Wechselwirkung von Level und Kreaturen herauszufinden

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » bisher war das Spiel noch nicht allzu fordernd
- » jüngere Spieler würden sich über echte deutsche Sprachausgabe freuen

**FAZIT** » Hübsch gemachte Yoshi-Hüpferei, die den Fokus vom Geschicklichkeitstest zum Erkundungstrip verschiebt – interessant und vielversprechend!



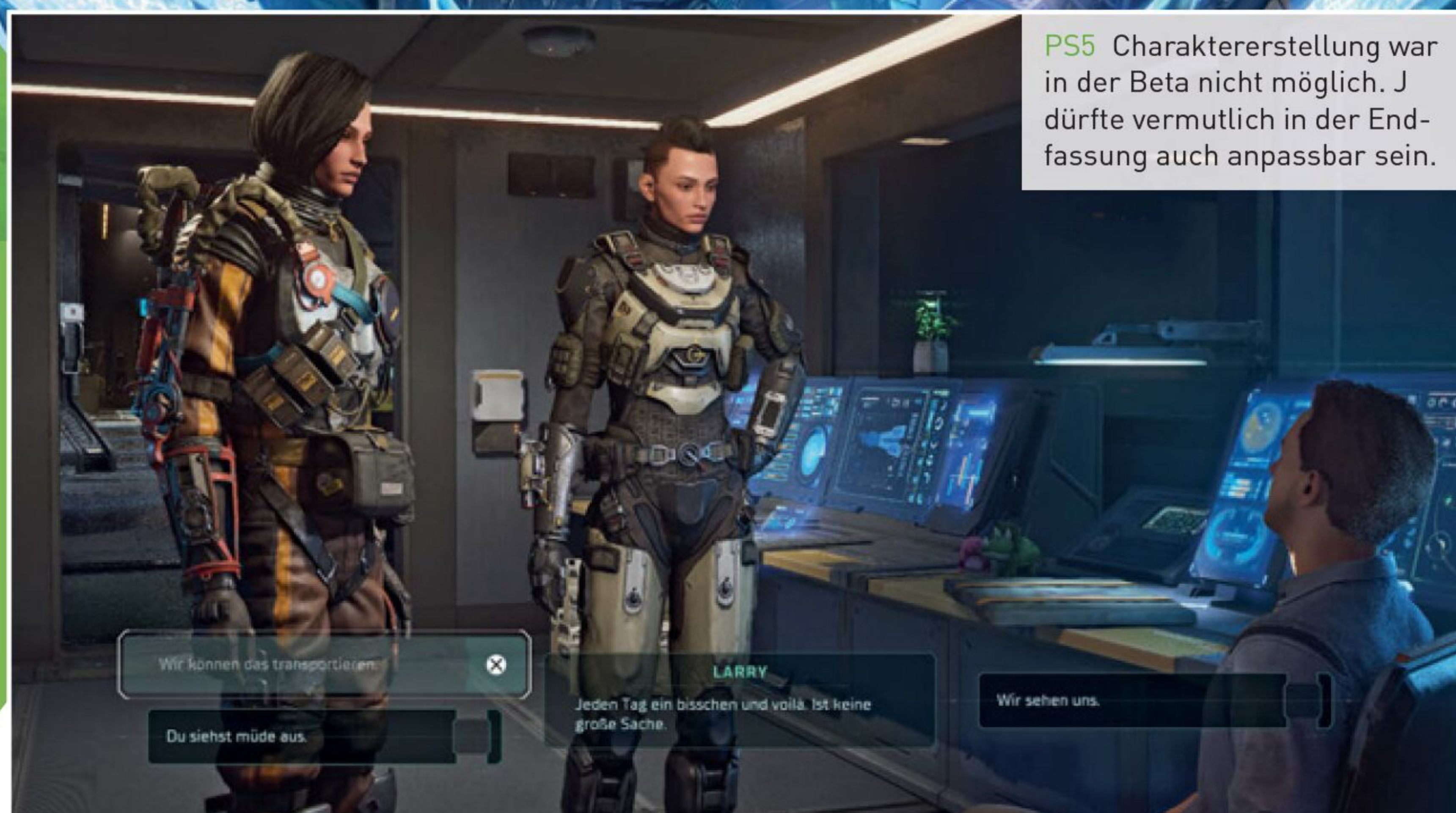
# The Expanse: Osiris Reborn

In der Konsolen-Beta machen wir uns endlich selbst ein Bild von der neuen Space-Rollen-spiel-Hoffnung.

Die Spieleschmiede Owlcat Games lieferte mit zwei "Pathfinder"-Titeln sowie "Warhammer 40,000: Rogue Trader" verlässlich Iso-Rollenspiel-Highlights. Das einstige kleine Studio beschäftigt inzwischen über 450 Angestellte. Da wirkt es logisch, dass Owlcat sich an größere Projekte wagt. Mit der Lizenz zum realistischen Weltraum-Epos "The Expanse" soll im nächsten Jahr ein Third-Person-Cover-Shooter folgen, der auf den Pfaden von "Mass Effect" wandelt. Wir haben die einstündige PS5-Beta zweimal durchgespielt. Der Zugang ist für alle erhältlich, die auf der Owlcat-Webseite mindestens die 80 Euro teure Special-Edition "Miller's Pack" vorbestellen.

## Wenig Zeit zum Reden

Der verfügbare Abschnitt setzt kurz nach dem Prolog des Spiels an – dem Eros-Vorfall, der auch schlussendlich die ganze Geschichte der Vorlage prägt. Als Söldner der Sicherheitsfirma Pinkwater erreichen wir mit unserem Zwilling "J" die Raumstation "Pinkwater 4" und wollen unserem Chef O'Connell auf den neuesten Stand bringen. Hier klappern wir auf engem Raum einige optionale Gespräche



PS5 Charaktererstellung war in der Beta nicht möglich. J dürfte vermutlich in der Endfassung auch anpassbar sein.

ab, tratschen mit der Händlerin Luciana über Gerüchte – erfolgreiche Skillchecks vorausgesetzt – und nehmen beim überarbeiteten Stationsleiter Larry die Nebenmission an, seiner weit entfernt lebenden Mutter ein Geburtstagsgeschenk mitzubringen.

Die Station sieht fast schon zu schick aus, wenn Ihr die Bilder aus der TV-Serie gewohnt seid. Negativ fiel uns zudem auf, dass wir zwar bei der in der Beta vorgefertigten Charakterauswahl zwischen Erdling und Gürtler sowie Hacker oder Schütze wählen dürfen, aber die Synchronstimme der Gürtlerin hierbei kaum von der männlichen Erdstimme abweicht, obwohl die kreolische Gürtlerspra-

che mit einem starken Akzent daherkommt. Die Dialoge selbst sind ordentlich, aber für Tiefgang fehlt es der Demo an Zeit, denn ein paar Minuten später startet bereits die Action.

## Deckung und Fähigkeiten

Kaum bei O'Connell angekommen, überfällt die Sicherheitsabteilung der Forschungsfirma Protogen die Station. Wir können O'Connell zwar per Skillcheck überzeugen, mit wehenden Fahnen unterzugehen. Das bewirkt jedoch nur, dass uns im ersten Kampf ein paar NPCs unterstützen. Die Deckungs-Shooter-Action ähnelt sehr der Inspirationsquelle "Mass Effect". Wir können zwischen zwei

Name: J  
Rolle: Eure rechte Hand  
Herkunft: Spielerwahl



Name: Regina Marek  
Rolle: Sniper & Scout  
Herkunft: Erde



Name: Zafar Hejazi  
Rolle: Maschinenunterstützung  
Herkunft: Mars



Name: Mateo Lee  
Rolle: Doktor  
Herkunft: Mond

Name: Aleesha Young  
Rolle: Hackerin  
Herkunft: Mars



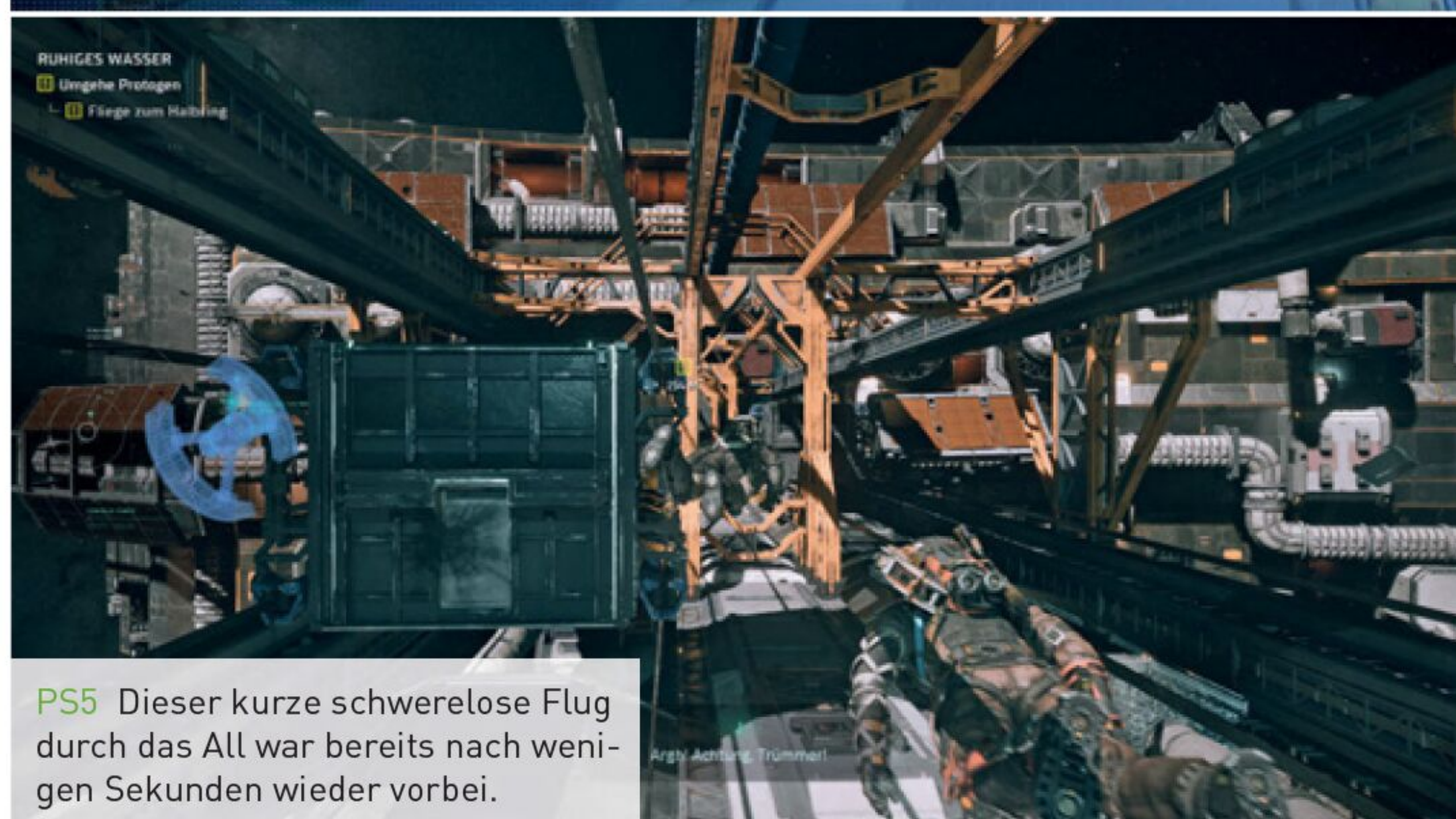
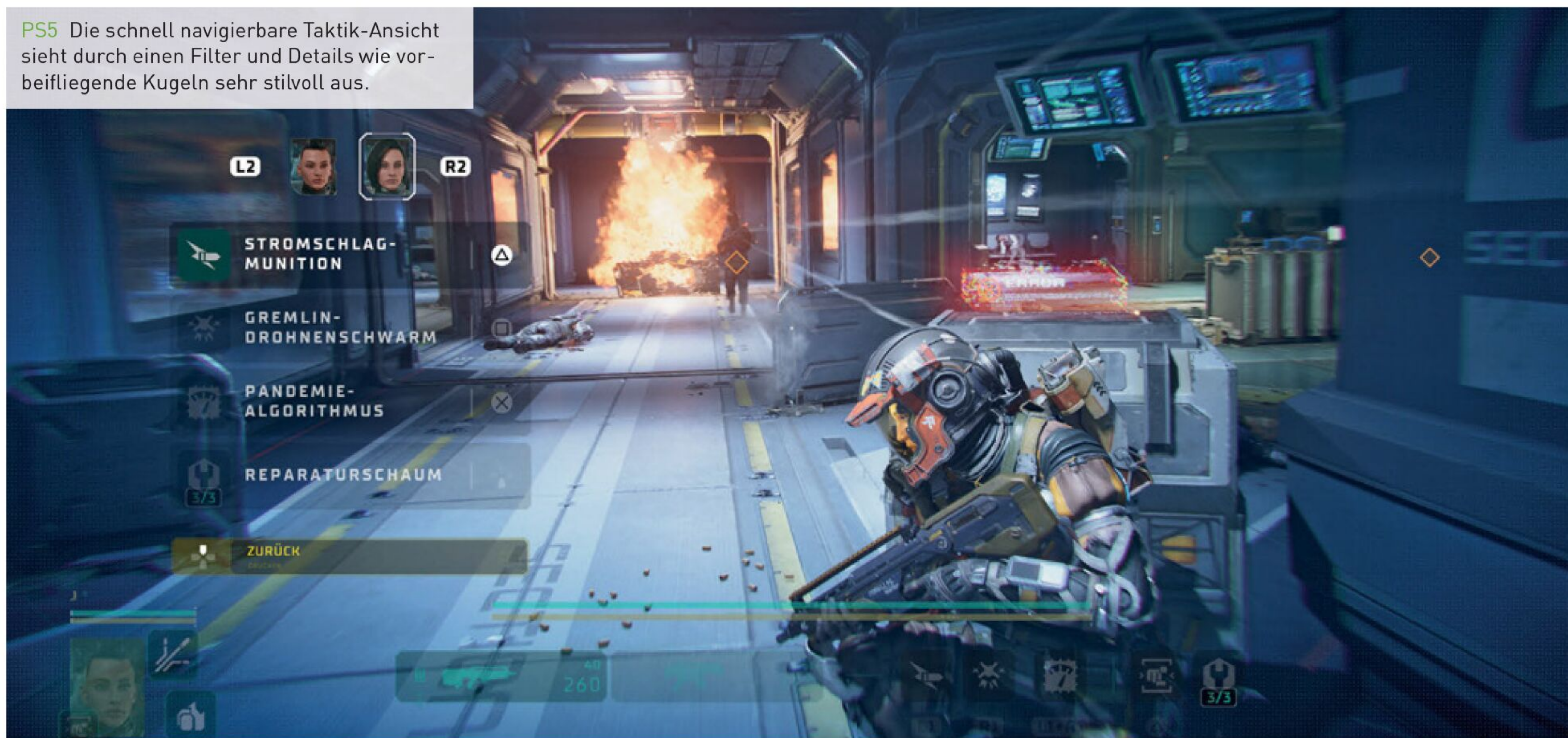
Name: Polly Haart  
Rolle: Kampfunterstützung  
Herkunft: Asteroidengürtel

Name: Michael DeGarmo  
Rolle: Tank  
Herkunft: Erde





**PS5** Die schnell navigierbare Taktik-Ansicht sieht durch einen Filter und Details wie vorbeifliegende Kugeln sehr stilvoll aus.



**PS5** Dieser kurze schwerelose Flug durch das All war bereits nach wenigen Sekunden wieder vorbei.

**PS5** Die Büros und Einrichtung auf Pinkwater zerlegen wir während der Demo in tausend Einzelteile.



## »In Gefechten geht eine Menge zu Bruch.«

Waffen wechseln und nutzen drei Cooldown-Technik-Gadgets als Spezialfähigkeiten. Darunter gibt es Fähigkeiten wie Brand- und Elektromunition, Raumschanner, Granaten oder Drohnen. In der Demo finden wir weitere Gadgets oder bereits aufgelevelte Werkzeuge und Rüstungsteile, indem wir wie in "Rogue Trader" Wahrnehmungs-Skillchecks bestehen, um beispielsweise Verstecke in geheimen Wänden aufzuspüren oder Kisten per "Athletik"-Check zu verschieben.

**PS5** Nach einem Technik-Check können wir hier einen kleinen Umweg nehmen, um in einer Kiste an Ausrüstung zu kommen.



Wie im Vorbild dürfen wir mit Druck aufs Steuerkreuz eine taktische Zeitlupe anschalten. In der stilvollen Ansicht können wir entspannt die nächste Fähigkeit platzieren und auch Begleiter J Befehle geben (mehr Gefährten im Kasten, die jedoch noch nicht wählbar waren). Aktuell fühlen sich Schießereien und Bewegungen etwas steif an. Gefallen hat uns jedoch, dass Ihr reichlich Spuren in der Umgebung hinterlasst und in Gefechten eine Menge zu Bruch geht. In einigen Passagen erteilt Ihr Kollegen kontextsensitive Befehle, die ganze Bereiche innerhalb von Sekunden zerlegen, was besonders im finalen Demo-Gefecht gegen gepanzerte Schildeinheiten

beeindruckend aussieht. Wir sind gespannt, wie viele solcher Szenen im fertigen Spiel zu finden sein werden.

Zugesagt hat uns auch der angenehme Tempowechsel zwischen kurzen Erkundungsmomenten wie einem Weltraumspaziergang und interessanten Ideen wie einem Gefecht mit Magnetschuhen an der Außenwand der Station. Zudem erleben wir einige optionale Möglichkeiten. Bei einem Kampf bestimmen wir, ob wir Gegner frontal oder von der Flanke attackieren und an anderer Stelle können wir entscheiden, ob wir Js gefährlichen Weg durch eine Schleuse nehmen oder lieber abwarten, bis uns Techniker Zafar von unserem Raumschiff aus eine vermeintlich sicherere Route freiräumt. *sh*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Owlcat Games, Zypern  
**Hersteller** Owlcat Games  
**Genre** Action-Rollenspiel  
**Termin** 2. Quartal 2027

### DAS GEFÄLLT UNS:

- » nützliche Fähigkeitenmodifizierungen
- » viele kleine Entscheidungen...

### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » ...die bisher jedoch eher nur Details verändern
- » Waffen- und Charakter-Upgrades bestehen zumeist aus der krassen Verbesserung von Prozentwerten
- » Storyqualität noch schwer einschätzbar

**FAZIT** » Die Beta lässt noch viele Fragen offen. Wird es genügend Abwechslung geben, können Story und Charaktere fesseln? Das bisherige Studio-Portfolio macht Hoffnung, dass das finale Spiel noch gehörig zulegen kann.



# Assassin's Creed Black Flag Resynced

Ubisoft greift erneut auf die bewährte Rezeptur zurück und stellt uns noch einmal Pirat Edward Kenway zur Seite. Ob das gut geht?

Endlich ist die Katze aus dem Sack (oder vielmehr an Deck, siehe Kasten) und das wohl schlechteste Geheimnis der Videospiegelgeschichte gelüftet: "Assassin's Creed Black Flag Resynced" erscheint am 9. Juli und soll Ubisoft wieder auf Kurs bringen. Die Geschichte hinter dem beliebten Piratenabenteuer bleibt seiner 13 Jahre alten Wurzel treu und versetzt uns zurück ins Goldene Zeitalter der Freibeuter, in dem wir die Rolle von Edward Kenway, einem aufstrebenden, rebellischen Seeräuber, übernehmen und serientypisch in den Kampf zwischen Assassinen und Templern geraten. Die schon damals ansehnliche karibische Kulisse erhält durch die Entwicklung auf der neuesten Anvil-Engine ein ordentliches Upgrade und darf sich zu Recht als "Remake" bezeichnen. Strände, Meer und die großen Städte Nassau, Havanna und Kingston sind so umwerfend wie eine Ohrfeige von Quartiermeister Adéwalé. Zudem legt Musiker Woodkid Hand an den Soundtrack von "Assassin's Creed Black Flag Resynced" – nach den akustischen Erfolgen von "Assassin's Creed: Revelations" und



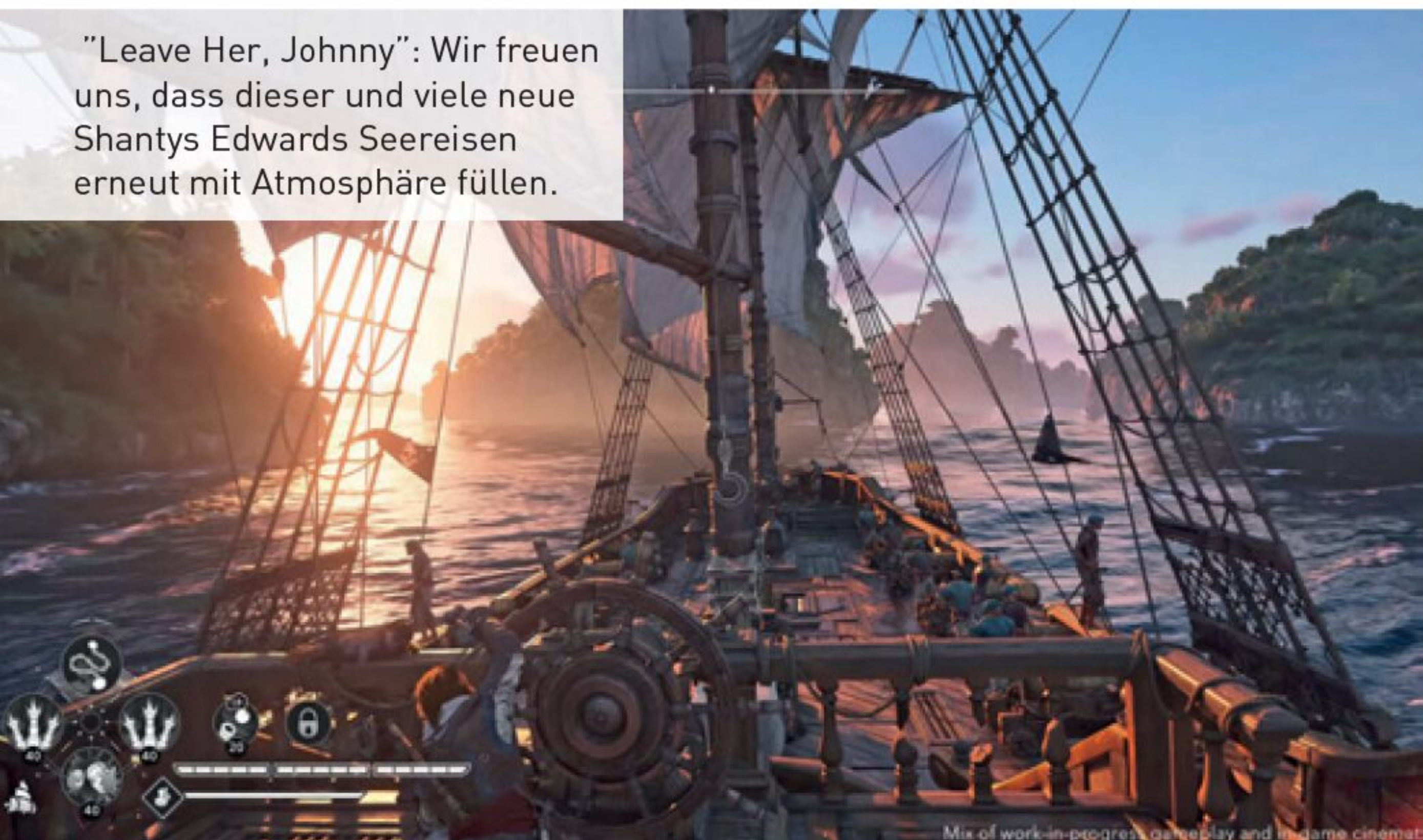
Kein Scheitern: Wenn wir im Remake entdeckt werden, darf Edward die Waffen zücken und auf Konfrontationskurs gehen.

"Assassin's Creed Unity" darf auch hier wieder mit den passenden Tönen gerechnet werden.

Apropos Töne: Edward Kenway wäre wohl nicht einer der Fanlieblinge geworden, wenn ihm nicht Schauspieler Matt Ryan seine Stimme und das entsprechende Charisma geliehen hätte. Wenig verwunderlich ist es also, dass die englische Synchronisation der Neuauflage ebenfalls auf den Briten setzt und das Publikum so nicht nur durch das 30-minütige Ankündigungsvideo in Verückung versetzt. Doch auch hinsichtlich der anderen Charaktere wie Blackbeard und Stede

Bonnet vernehmen wir bekannte Original-Artikulationen – ob die deutschen Sprecher Tobias Kluckert (Bane in "Batman: Arkham Origins", Master Chief aus "Halo 4" und "5") oder Oliver Stritzel (Marcus Fenix in "Gears of War 4") in der lokalisierten Version zu hören sein werden, ist derzeit allerdings noch nicht bekannt. Da Ubisoft nah am Originalspiel bleiben möchte, gehen wir stark davon aus, dass hierzulande ebenfalls die altbekannten Redner zugange sein werden. Auch die beliebten Sea Shantys, die Edwards Crew an Bord der Jackdaw auf Wunsch hingebungsvoll

"Leave Her, Johnny": Wir freuen uns, dass dieser und viele neue Shantys Edwards Seereisen erneut mit Atmosphäre füllen.



In der Neuauflage entfallen die lästigen Ladezeiten, die im Original beim Übergang in Städte oder Häuser noch gang und gäbe waren.





## ORIGINAL



Der Unterschied ist deutlich: Die Anvil-Engine lässt die Karibik optisch in neuem Glanz erstrahlen und lädt zum Verweilen ein.

## RESYNCD



### »Die frustrierenden Desynchronisationen entfallen.«

zum Besten gaben, finden wieder Einzug und werden sogar um neue Stücke erweitert. Für frischen Wind an Deck sollen zudem Storynebenstränge sowie die drei neuen rekrutierbaren Offiziere Lucy Baldwin, der Padre und Deadman Smith sorgen. Mitsamt eigenen Missionen und entsprechend freischaltbaren Upgrades für Kenways Schiff wie etwa dem doppelten Breitseitenschuss werden sowohl die Seegefechte inklusive Entermanövern als auch das Erkunden der großen, vielfältigen offenen Welt zu Wasser mehr Abwechslung liefern.

### Aus Alt mach Neu

Auch in Sachen Mechaniken geht Ubisoft mit der Zeit und lässt dank moderner Schleichoptionen den 13 Jahre alten karibischen Staub vom virtuellen Deck kehren. So dürfen wir unseren Assassinen nun auf Knopfdruck in die Hocke gehen lassen und können somit deutlich flexibler und unauffälliger vorgehen – ohne permanent auf hohes Gras angewiesen zu sein. Auch das Kampfsystem wird jetzt seinem Namen gerecht und erweitert das Repertoire um einige ansehnliche Konter- und



Das Kampfsystem wirkt modern-dynamisch und zeigt hübsch animierte Finisher – jedoch deutlich blutärmer als in "Shadows".

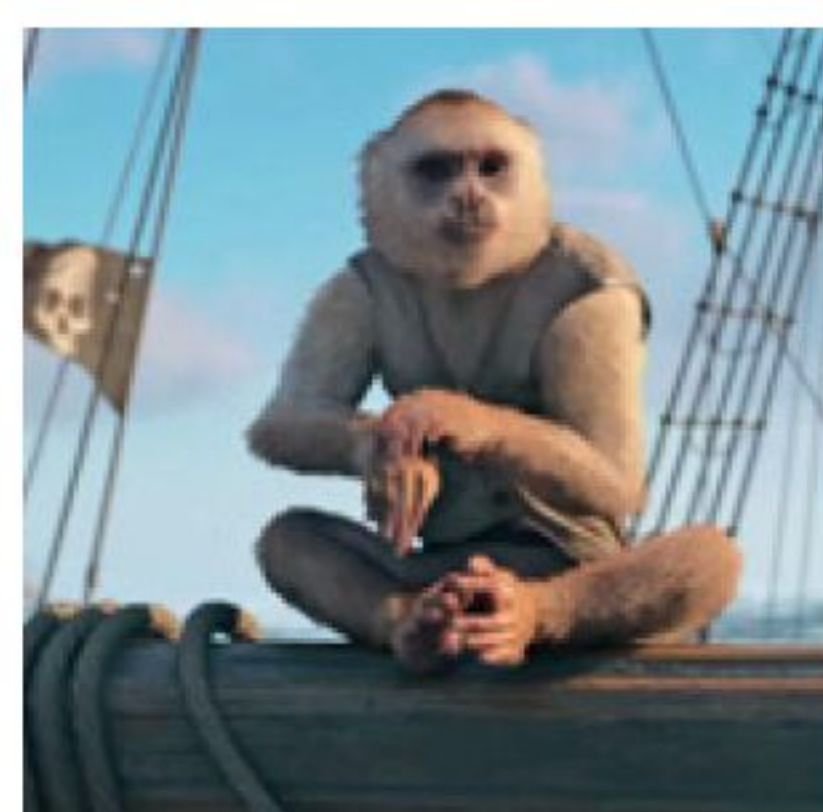
Angriffsfertigkeiten. Insbesondere der Einsatz von Säbel, Pistolen und versteckter Klinge in Kombination wirken äußerst dynamisch und lassen unseren Piraten deutlich moderner auftreten. Der Übergang zwischen waschechten Scharmützeln und Parkourelementen, die mit der Flexibilität der jüngeren Assassinen-Titel inklusive Seit- und Rückwärtsbewegungen einhergehen, gelingt nun ebenfalls flüssiger, außerdem entfallen die frustrierenden Desynchronisationen, sobald Edward während einer der berühmten Verfolgungsmission entdeckt wird. Stattdessen darf der

Seeräuber jetzt auch die Waffen sprechen und die Mission entsprechend brachial enden lassen. Auf Rollenspielelemente wird "Assassin's Creed Black Flag Resynched" ebenso verzichten wie auf den Mehrspieler-Modus und die Zusatzinhalte des Originals. Doch wer weiß schon, welche Segel Ubisoft setzen wird, wenn die Verkaufszahlen stimmen. fg

### DIE EWIGE LEIER VON ABSTERGO UND... KATZEN?



Bei der kontrovers diskutierten Abstergo-Geschichte soll sich in "Assassin's Creed Black Flag Resynched" einiges ändern, wie die Entwickler kryptisch mitteilen: "Der Fokus bleibt auf Edwards Reise, während sich seine Erinnerungen dennoch mit dem Animus verbinden. Die Risse der Moderne werden im Remake neue Momente bieten, die sich mit Edwards inneren Kämpfen auseinandersetzen." Was genau dahintersteckt, ist noch genauso rätselhaft wie der Hintergrund zum Haustier-System, das Edward eine Katze oder einen Affen an Bord der Jackdaw holen lässt. Katzen und süße Fellträger gehen eben immer – aye?



System	PS5 / XSX
Entwickler	Ubisoft Quebec, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	9. Juli

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » starke audiovisuelle Inszenierung
- » neue Geschichten und Charaktere
- » modernisierte Spielmechanik
- » keine Ingame-Ladezeiten mehr

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Zusatzinhalte dürften gerne integriert sein
- » Attentate derzeit noch ohne Blut
- » wenig bekannt über Gegenwartsszenario

**FAZIT** » Die ersten Eindrücke hinterlassen einen positiven Vorgeschmack auf das Remake – Optik, Akustik und Anpassungen stimmen schon mal. Wenn Ubisoft dranbleibt, dann könnte hier ein gelungener Sommer-Tipp auf uns zuschippern!

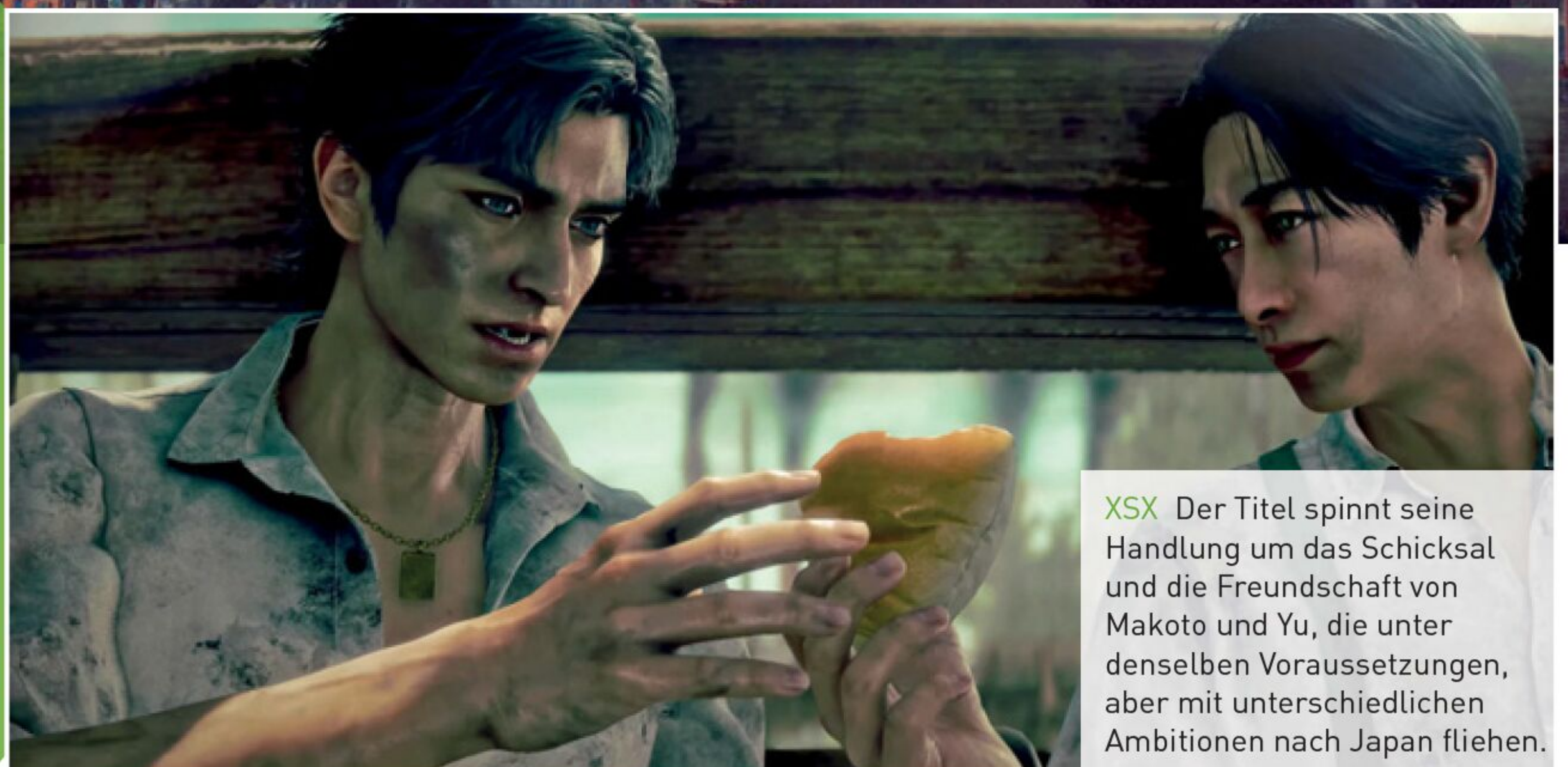


# Stranger Than Heaven

Das neue Projekt der "Yakuza"-Macher ist vor allem eines: ambitioniert. Wir haben die neuesten Infos gesichtet.

Eigentlich bewarb Xbox das neue Werk des Ryu Ga Gotoku Studios bereits vor Wochen als wesentlichen Teil des Partner-Previews. Dann bekamen "Yakuza"-Fans aber doch nur eine Handvoll hübscher Bilder spendiert und wurden auf eine eigens darauf zugeschnittene Präsentation vertröstet. Diese ging mittlerweile über die Bühne und enthüllte ein in der Tat überaus anspruchsvolles Projekt.

Im Vorfeld gab es bereits die Vermutung, dass es sich bei "Stranger Than Heaven" um die groß angelegte Vorgeschichte zur beliebten Gangster-Oper handeln könnte – und es scheint, als wäre das grundsätzlich zutreffend. Der Titel erzählt die Geschichte von Makoto Daito (gespielt von Yu Shirota) und umspannt seine Reise vom japanisch-amerikanischen Flüchtling 1915 zum offensichtlichen Gründer des Tojo-Clans 1965. Rechnet nun aber nicht (nur) damit, dass es in "Stranger Than Heaven" um die typischen Intrigen und Machtspiele der japanischen Unterwelt geht. Vielmehr wolle man "eine Geschichte über Identität, Zugehörigkeit, Geschichte und Freundschaft" erzählen.



**XSX** Der Titel spinnt seine Handlung um das Schicksal und die Freundschaft von Makoto und Yu, die unter denselben Voraussetzungen, aber mit unterschiedlichen Ambitionen nach Japan fliehen.

## Showbiz statt Unterwelt

Makoto zieht bereits in jungen Jahren ein schweres Los: Als Sohn eines amerikanischen Mannes und einer japanischen Frau sieht er sich wachsender Diskriminierung in seiner vermeintlichen Heimat, den Vereinigten Staaten, ausgesetzt. Nach dem Tod seiner Eltern flieht er per Schmugglerschiff nach Japan und gerät so unter die Fittiche des charismatischen Gauners Orpheus (gespielt von Snoop Dogg). Dieser erkennt Makotos Talent – und wer nun gleich ans Prügeln denkt, hat nur bedingt Recht. Zu wehren weiß sich Makoto zwar sehr wohl, seine Leidenschaft gebührt aber vielmehr der Musik.

Diese ist folgerichtig elementarer Bestandteil der Spielerfahrung. Versucht sich Makoto eingangs noch als Straßenmusiker, mausert er sich bald zum Showman hinter den Kulissen. Für Euch als Spieler bedeutet das vielerlei Aktivitäten: Ihr schnappt Sounds in der Umgebung auf, etwa indem Ihr der alten Dame beim Fegen, dem Hund beim Bellen oder dem Nachbarn beim Schnarchen lauscht. Diese verwebt Ihr dann in Zusammenarbeit mit Komponisten zu handfesten Songs, ehe Ihr Musiker engagiert, um sie als Band gemeinsam auftreten zu lassen. Es gilt, die Gagen Eurer Künstler zu zahlen und im Vorfeld einer Aufführung ordentlich Werbung zu machen – nur so steigt eine erfolgreiche



**XSX** Makotos Reise führt ihn von 1915 bis 1965 in gleich fünf Städte, die als Spielplätze für Euer Abenteuer herhalten.



**XSX** Ein wesentlicher Teil der Spielerfahrung scheint Makotos Profession als Showman einzunehmen. Ihr produziert Musik, plant Auftritte, kooperiert mit Künstlern und schlägt die Werbetrommel.





**XSX** Ein aufgebohrtes Echtzeit-Kampfsystem soll kontrolliertere Klopereien möglich machen.



**XSX** Würfelspiel, Armdrücken und mehr: Mit diversen typischen Minispielen dürft Ihr offensichtlich auch wieder rechnen.

## »Die Gepflogenheiten im Showbiz sind ebenso skrupellos wie in der Unterwelt.«

und lukrative Party. "Yakuza 0"-Fans reiben sich bei dieser Aussicht freudig die Hände, erinnert Makotos Profession doch unweigerlich an eine komplexere Form von Majimas Broterwerb als Cabaret-Manager.

Dass das Showbusiness auch von zentraler Bedeutung für die Handlung ist, beweist ein illustrierter Cast an prominenten Künstlern. Snoop Dogg dürfte so ziemlich jedem ein Begriff sein. In weiteren Rollen dürft Ihr mit Dean Fujioka als Makotos ältestem Freund (und Rivalen) Yu Shinjo rechnen, dessen Geschichte eng mit jener des Protagonisten verbunden scheint. "Official Hige Dandism"-Frontsänger Satoshi Fujihara schlüpft in die Haut von Makotos Yakuza-Protégé Takashi und die Sängerinnen Ado und Tori Kelly bekleiden offenbar ebenfalls signifikante Rollen.

## Glitzer und Gekloppe

Solltet Ihr nun befürchten, dass die "Ryu Ga Gotoku"-typische Gangster-Melodramatik zugunsten eines thematischen Fokus auf die japanische Unterhaltungskultur im Verlauf des 20. Jahrhunderts in den Hintergrund rückt, dürft Ihr beruhigt sein. Wie Kelly im Interview andeutet, sind "die Gepflogenheiten des Showbusiness ebenso skrupellos wie jene

der Unterwelt". Das beweisen auch allerhand Spieleindrücke, in denen Makoto die Fäuste fliegen lässt. Für "Stranger Than Heaven" hat das Team ein neues Echtzeit-Kampfsystem auf die Beine gestellt. Dieses soll dynamischere Keilereien ermöglichen, indem Ihr größere Kontrolle über den Protagonisten habt. Ihr werdet die linken Schultertasten nutzen, um Hiebe und Tritte von der linken Seite auszuteilen, mit den rechten Schultertasten kontrolliert Ihr Makotos rechte Körperhälfte. So könnt Ihr etwa zwei Gegner gleichzeitig und individuell vermöbeln oder Angriffe mit der einen Faust blocken, um mit der anderen zuzulangen. Nur wenn Ihr das Verhalten Eurer Feinde aufmerksam lest, sollt Ihr siegreich hervorgehen – klingt vielversprechend, hoffentlich spielt sich das Kampfsystem so gut, wie es sich anhört. Sind die Fäuste mal nicht Waffe genug, gibt Euch das Spiel diverse Werkzeuge an die Hand, um Gegner blutig außer Gefecht zu setzen. Ihr dürft Messer, Hammer und andere Kampfgeräte aufwerten und mit jedem Zeitsprung sollen neue, der Epoche entsprechende Hilfsmittel hinzukommen.

Zeitsprünge und Epochen sind die richtigen Stichworte hinsichtlich des wohl spannendsten Aspekts von "Stranger Than Heaven". Wie eingangs angedeutet, umspannt die Geschichte des Spiels 50 Jahre und Ihr werdet Makoto auf seiner Reise durch gleich fünf japanische Städte zu unterschiedlichen Zeitpunkten im 20. Jahrhundert begleiten.

Euer Trip beginnt 1915 in Fukuoka und reicht über Hiroshima, Osaka und Shizuoka bis nach Shinjuku, Tokio, im Jahr 1965. Dabei werdet Ihr natürlich das eine oder andere prominente Örtchen besuchen, das Ihr als "Yakuza"-Fan bereits wie Eure Westentasche kennt. Ein ambitionierter Ansatz, der zweifellos großes erzählerisches Potenzial birgt – sowohl, was die Kernhandlung um Makoto als auch die Entwicklung der japanischen Unterhaltungskultur über diesen ausladenden Zeitraum hinweg betrifft. Wie umfangreich und individuell die fünf Städte spielerisch ausfallen, bleibt vorerst abzuwarten, wir sind aber vorsichtig optimistisch. Übernimmt sich das Entwicklerteam nicht, erscheint das Epos noch vor Jahresende. *kp*

System	PS5 / XSX
Entwickler	Ryu Ga Gotoku Studio, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Action-Adventure
Termin	2026

### DAS GEFÄLLT UNS:

- » "Fünf Städte/Epochen"-Ansatz spannend
- » Fokus auf Entwicklung des Showbiz in Japan anregend
- » überarbeitetes Echtzeit-Kampfsystem
- » illustre Riege an Darstellern

### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Wie spielerisch umfangreich sind die Städte?
- » Wie viel "Yakuza" steckt tatsächlich drin?

**FAZIT** » **Zugleich vertraut wie frisch und auf jeden Fall unheimlich ambitioniert: "Stranger Than Heaven" drückt all die richtigen Knöpfe bei "Yakuza"-Fans, wagt jedoch spannende neue Ansätze. Wir freuen uns!**



# Star Fox

Der Fuchs fliegt wieder – nach mehrjähriger Pause lässt Nintendo Fox McCloud und seine Truppe erneut abheben.

**G**erüchte über ein neues Spiel drehten nicht erst seit dem pelzigen Gastauftritt im aktuellen "Super Mario Galaxy"-Film die Runde. Nun macht es Nintendo mit nur minimalem Vorlauf offiziell: In einem Sonder-Direct wurde das neue "Star Fox" präsentiert. Wobei... So neu ist das im Juni erscheinende Actionspiel dann auch nicht, handelt es sich doch um ein weiteres Remake des in Deutschland 1997 als "Lylat Wars" erschienenen "Star Fox 64", dem beliebtesten und wohl besten Serienteil. Das mag Veteranen vielleicht enttäuschen, ergibt aber aus Nintendos Sicht durchaus Sinn. Abgesehen vom Animationsfilm-Auftritt dürfte ein Großteil der heutigen Spieler Fox McCloud, Falco Lombardi und Wolf O'Donnell in erster Linie aus "Super Smash Bros." kennen und das Wii-U-Spätwerk "Star Fox Zero" riss 2016 auch keine Bäume aus. Da ist es naheliegend, erst einmal wieder zum beliebtesten Serienteil zurückzukehren – insbesondere wenn die neue Version so schick aussieht, wie es hier der Fall ist.

## Tierische Technik

Technisch lässt Nintendo hier – zumindest nach dem, was wir aus dem ersten gezeigten



**SW12** Tolle Farben, viele feine Details und eine saubere Bildrate: Vor allem die verbesserte Technik könnte "Star Fox" als reinem Actionspiel richtig gut zu Gesicht stehen.

Material herauslesen können – ordentlich die Muskeln spielen. Hohe Auflösung klar jenseits der 1080p und eine dieses Mal wohl auch tatsächlich stabile Bildrate von 60 fps sorgen zusammen mit schicken Effekten und feinen Texturen für einen gehörigen Wow-Effekt. Das Wasser im ersten Corneria-Level sieht toll aus, die Arwings der vier tierischen Helden strotzen nur so vor liebevollen mechanischen Details und wenn man die Texturen des neuen "Star Fox" mit denen der letzten Episode auf der Wii U vergleicht, dann wird schon sehr deutlich, was die Switch 2 auf dem Kasten hat. Nintendo verspricht, die Levelarchitektur, Setpieces und Feindformationen des Originals

beizubehalten, aber sämtliche Grafiken neu zu machen.

Das trifft auch auf die Protagonisten zu: Alle Charaktere wurden optisch überarbeitet und wirken jetzt etwas tierischer als zuvor, was sich vor allem bei Proportionen und Beinen bemerkbar macht. Nicht alle sind mit den frischen Designs ganz glücklich – aber das ist bei Überarbeitungen vertrauter Figuren für gewöhnlich kaum zu vermeiden. Und während sich das neue "Star Fox" für Solo-Spieler eng an das Original hält, wird das ganze Drumherum gehörig aufgebohrt. Viele extra erstellte Zwischensequenzen erzählen die Geschichte um den Kampf um



**SW12** Passt gut auf, dass Euch die gleißenden Laser nicht erwischen. Dank mehrerer Schwierigkeitsgrade kommen aber auch Neulinge klar.



**SW12** Mehrspieler-Spektakel: Auf dem Eisplaneten Fichina sammelt Ihr im Team Energiekristalle ein und weicht Meteoren aus.





**SW12** Bunte Projektile und wuchtige Explosionen lassen Sci-Fi-Stimmung aufkommen: Wir hoffen, dass Nintendo auch ordentliche HDR-Unterstützung einbaut!

## »Technisch lässt Nintendo hier die Muskeln spielen.«

das Lylat-System eindrucksvoll weiter und ein komplett neuer Prolog um Fox' verschwundenen Vater James McCloud sorgt für mehr Hintergrundgeschichte. Was noch fulminanter wäre – wenn wir James tatsächlich in ein paar Extra-Missionen selbst spielen dürften!

### Neuer Mehrwert

Die Levels mögen – abgesehen von ein paar Bosskämpfen und Setpieces mit freier Bewegung – in bester Rail-Shooter-Manier linear daherkommen, in Sachen Steuerung und Modi bietet man dafür mehr Auswahl. Natürlich könnt Ihr "Star Fox" ganz klassisch per Analogstick steuern, ebenso wird aber der Maus-Modus zum präziseren Zielen unterstützt. Und notorische Nostalgiker freuen sich, dass sie den aktuell auf der Nintendo-Webseite erhältlichen kabellosen N64-Controller nutzen



Nintendo-Designer Yoshiaki Koizumi präsentiert die Erkennung von Mimik und deren Übertragung auf die Spielfigur – das Ergebnis finden wir auf jeden Fall ziemlich cool!

dürfen. Und ist ein Level im regulären Spiel geschafft, dann dürft Ihr den auch noch mal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad und mit neuen, optionalen Aufgaben im Challenge-Modus spielen.

Ein Mehrspieler-Modus darf ebenfalls nicht fehlen. Hier tritt dann auch das rivalisierende Star-Wolf-Team rund um Wolf O'Donnell



an, um sich in Viererteams dramatische Dogfights zu liefern, während Ihr um Fracht kämpft, um Gebietskontrolle ringt oder im Meteoritenhagel Energiekristalle sammelt. Dabei kommt eine besondere Funktion zum Tragen: Nutzt Ihr die Kamera, wird nicht einfach Euer Gesicht bei den Mitspielern angezeigt, sondern Eure Mimik in bester V-Tuber-Manier auf das tierische Antlitz von Fox oder einem seiner Kameraden übertragen. Das sah im gezeigten Video sehr überzeugend aus – mal sehen, wie das dann in der Praxis funktioniert! *tn*

## DAS 64-BIT-VORBILD

Nach einem starken ersten N64-Jahr setzt Nintendo im Sommer 1997 vor allem auf eine neue "Star Fox"-Episode, um das Interesse an der neuen Konsole hoch zu halten. "Star Fox 64" entsteht intern bei Nintendo, die britischen 3D-Tüftler um Dylan Cuthbert sind nicht mehr beteiligt. Designer Takaya Imamura ist nicht nur für die Charaktere zuständig, er übernimmt auch viele andere Aufgaben. Von sich reden macht "Star Fox 64" insbesondere durch das mitgelieferte Rumble

Pak (siehe links), für viele Spieler der erste Kontakt mit Force-Feedback-Effekten im Controller. Vor allem in den USA verkauft sich das Actionspiel blendend, Europa muss wieder mal länger warten, bis es schließlich Anfang Oktober aus Copyright-Gründen unter dem Titel "Lylat Wars" erscheint. Im MI-Test zückt Winnie Forster einst begeistert eine wuchtige 90er-Wertung. Gute 14 Jahre später folgt "Star Fox 64 3D", ein gelungenes Remake für den 3DS mit hübschem 3D-Effekt. "Star Fox 64" gilt als bester und erfolgreichster Teil der Reihe und ist heute nicht zuletzt dank zahlreicher Memes präsent. Insbesondere der Satz "Do a barrel roll!" hat sich ins kollektive Gamer-Gedächtnis eingebrannt.



**System** SW12  
**Entwickler** Action  
**Hersteller** Nintendo  
**Genre** Nintendo  
**Termin** 25. Juni

### DAS GEFÄLLT UNS:

- » sieht wirklich schick aus
- » interessante neue Designs
- » neue, toll gemachte Zwischensequenzen
- » lineares Actionspiel ohne unnötiges Gedöns

### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » alte Hasen (und Füchse) kennen das Spiel schon

**FAZIT** » Grafisch tolles Remake eines 1990er-Jahre-Action-Klassikers – mit neuen Modi, witzigen Technikspielereien und erstmals auch mit 60 Bildern pro Sekunde macht es hoffentlich heute noch richtig Laune.





In letzter Zeit gab es immer wieder freudige Überraschungen mit einstmals nicht-lokalisierten Rollenspielen und anderen textlastigeren Abenteuern, die doch noch offiziell übersetzt den Weg gen Westen fanden – wenn auch mit jahrzehntelanger Verspätung. Aber jenseits von "Cosmic Fantasy" oder "Famicom Detective Club" bleiben uns etliche Hochkaräter – zumindest über offizielle Kanäle – bis heute vorenthalten. Einer der prominentesten Titel dieser Art ist Nintendos "Mother 3" – das einst am 20. April 2006 erschienene Rollenspiel für den GBA und Nachfolger des kultisch verehrten SNES-Abenteuers "Earthbound" (in Japan "Mother 2" betitelt).

## HERZ UND DRAMA

Die Geschichte beginnt irgendwann nach "Earthbound" und macht schnell deutlich, dass Autor Shigesato Itoi andere Saiten aufzieht. Ja, bereits der Vorgänger hatte ernste

Themen und dramatische, durchaus auch unheimliche Momente. "Mother 3" liefert hingegen häufig augenzwinkernd-humorige Elemente, aber die hier spielerisch verhandelten Themen sind doch eine ganze Spur ernster, tragischer und oft genug auch melancholisch. Tod und Trauer werden ebenso thematisiert wie eine sich verändernde Welt, wie Geld und Gier die Menschen umkrepeln und wie der unschuldige Protagonist Lucas, dessen Freunde und seine Familie davon betroffen werden. Itoi tischt mit "Mother 3" nicht einfach ein weiteres nettes, kleines Rollenspiel-Abenteuer auf. Er nutzt, wie bereits in den Vorgängern, die Mechaniken des Genres, um eine zutiefst menschliche Geschichte zu erzählen, über die man nach dem Ende noch lange nachdenkt. Darüber wollen wir hier jedoch kaum weitere Worte ver-

lieren, denn "Mother 3" ist ein Spiel, das Ihr selbst erleben solltet.

Besagte Mechaniken bauen derweil stark auf denen des direkten Vorgängers auf. Neu ist die Möglichkeit, Objekte zu rammen oder flink durch die Gegend zu sprinten. Kämpfe laufen rundenbasiert ab, Gegner sind stets sichtbar und natürlich gibt es ein Ausrüstungssystem, Stufenanstiege, übernatürliche Fähigkeiten etc. All das, was man aus einem guten Rollenspiel kennt. Auch die Präsentation wirkt auf den ersten Blick vertraut, stilistisch knüpft das GBA-Spiel am Vorgänger an, bietet aber beim genaueren Hinsehen doch so viel mehr.

Die Welt steckt voller liebevoller Details:

Da sind all die kleinen, fast schon verschwenderisch anmutenden Animationen, die ihr und den Bewohnern Leben einhauchen. Es gibt auch wieder viele zunächst etwas



Groß, grün und eigentlich ziemlich nett: Lucas und sein Bruder spielen gerne mit den Dragos. Doch die Idylle hält nicht lang vor.

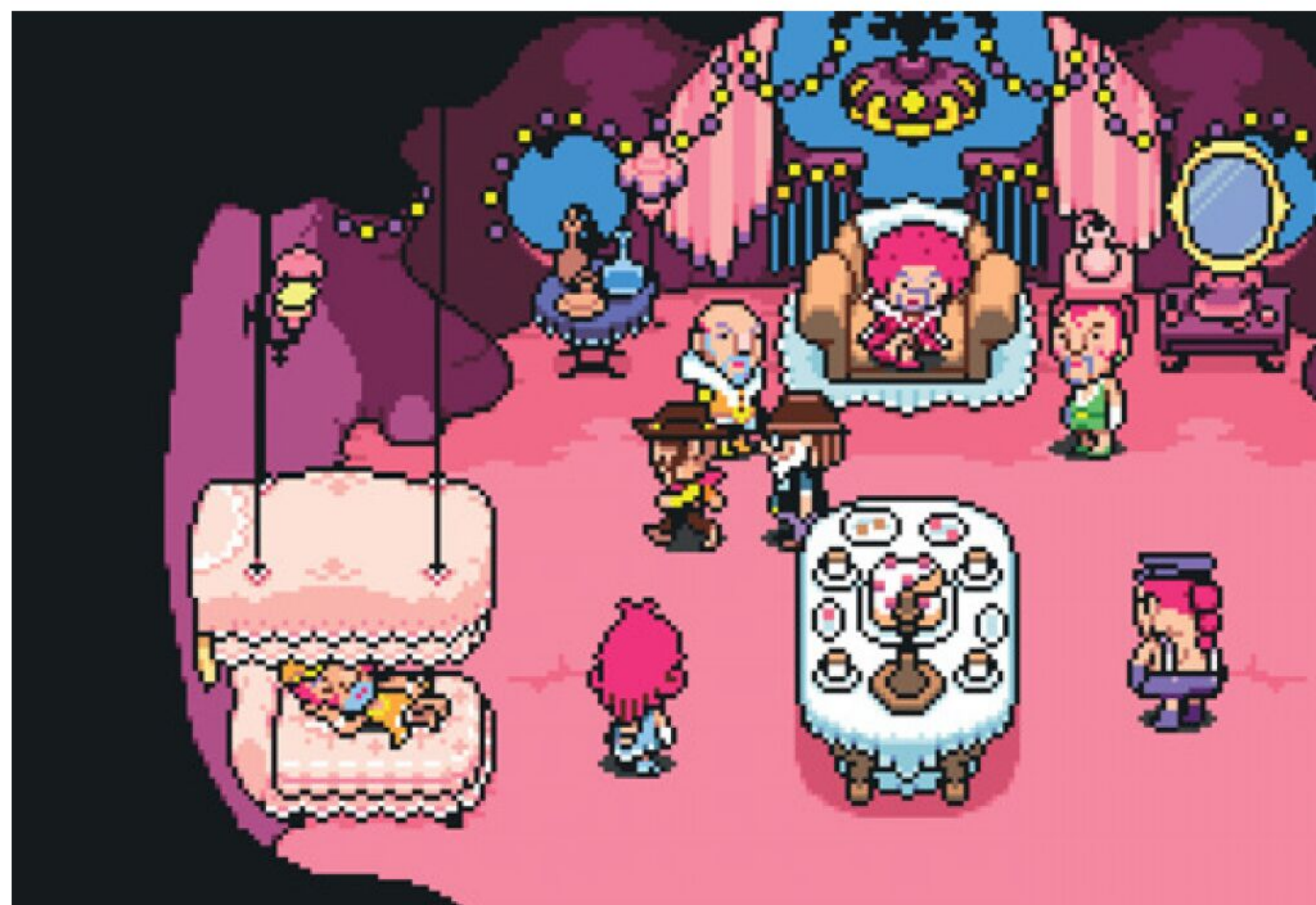


Grafisch führt "Mother 3" den Stil der Vorgänger fort: Der scheinbar simple Look sorgt für viel Empathie und zieht Euch schnell in die Welt und ihre Geschichte hinein.





Die Pig Mark Armee mag albern aussehen, aber harmlos sind die Unholde keinesfalls. Aus unschuldigen Tieren erschaffen sie unheimliche Hybridwesen.



Die Magypsies verwischen die Grenzen zwischen den Geschlechtern – vielleicht ein Grund, warum "Mother 3" bisher nicht zu uns kam?



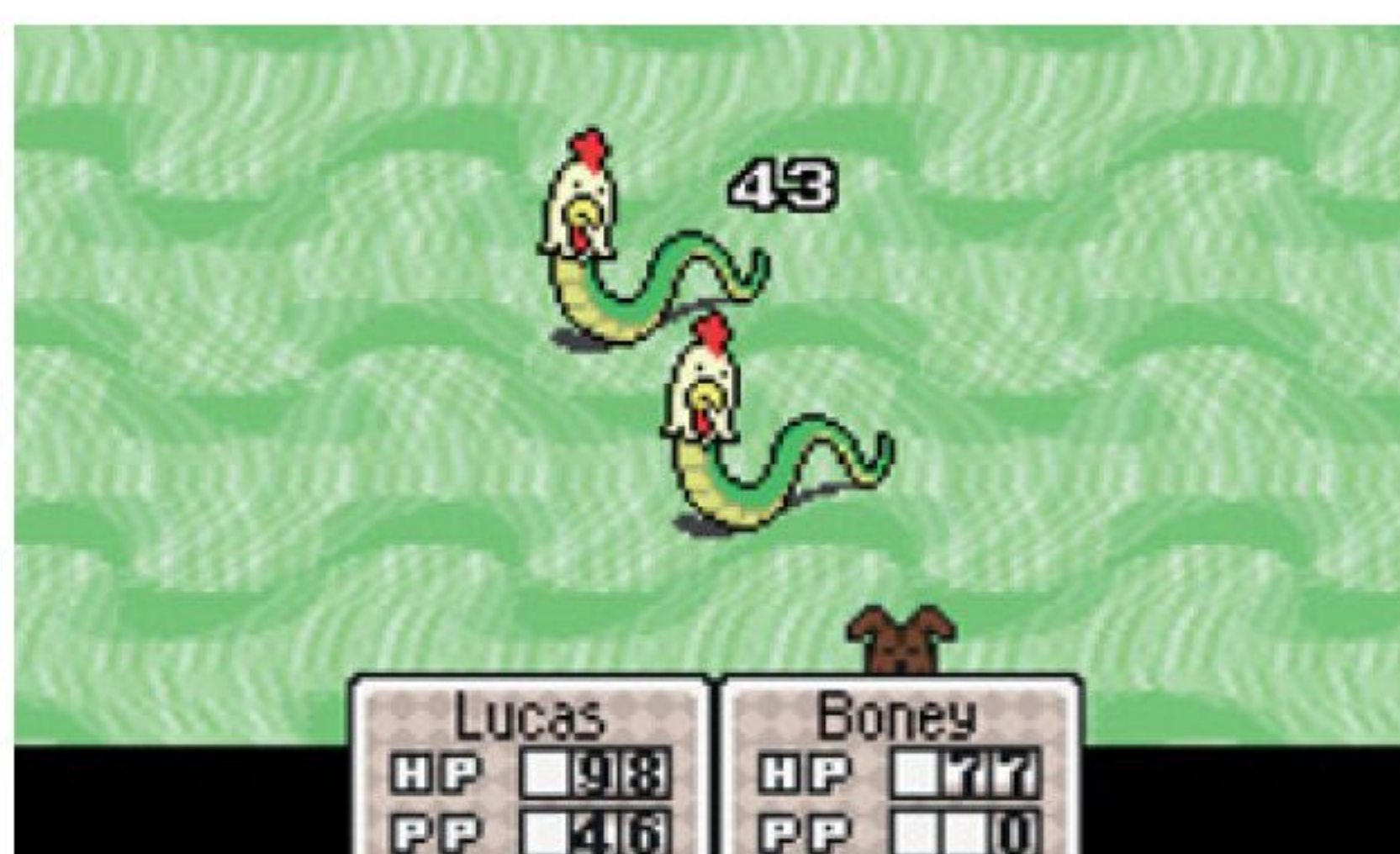
Der 2008 erschienene Übersetzungs-Patch ist handwerklich perfekt gemacht.

albern wirkende, tatsächlich aber ziemlich verstörende Gegnerdesigns, die deutlich machen, was die Antagonisten der Welt und der Natur zufügen und womit es Lucas und seine Begleiter zu tun haben. Kurzum: "Mother 3" ist ein Ausnahmespiel, das hinter einer spielerisch höchst kompetenten und grafisch nur auf den ersten Blick einfachen Fassade inhaltlichen und thematischen Tiefgang bietet, den man weder damals noch heute von kaum einem Rollenspiel erwarten würde.

## NUR IN JAPAN?

Eine wunderbare wie bewegende Geschichte, blendende Verkäufe in Japan, eine Fangemeinde im Westen, ein beliebter Kämpfer mit dazugehörigem amiibo und eine eigene Stage im aktuellen "Smash Bros."-Spiel, Download-Neuveröffentlichungen auf Wii U und Switch – und dennoch gibt es bis heute keine offiziell lokalisierte Version. Bei jeder Direct-Präsentation hoffen Anhänger, dass doch noch etwas passiert, bislang vergeblich.

2006 war die Japan-Exklusivität durchaus verständlich. Das heute kultisch verehrte "Earthbound" / "Mother 2" war 1994 ein finanzieller Flop in den USA, das Skript von "Mother 3" ist extrem umfangreich und als das Spiel 2006 erscheint, hat der DS den Game Boy Advance schon längst als dominante Handheld-Hardware abgelöst. Weniger nachvollziehbar ist dagegen, dass sich Nintendo selbst heute noch sträubt, den Klassiker zu lokalisieren. Der wenig erfolgreichen Wii U hätte ein solcher Geheimtipp gut zu Gesicht gestanden und durch den heutigen Ruf der "Mother"-Reihe (die immerhin auch sehr starken Einfluss auf Toby Fox' "Undertale" hat) und den monumentalen Erfolg der Switch würde sich eine Veröffentlichung auf aktueller Hybrid-



Die psychedelischen Hintergründe im Kampf sind ein Markenzeichen der "Mother"-Serie.

Hardware heutzutage vermutlich mehr lohnen als vor 20 Jahren auf dem GBA.

Und trotzdem ist "Mother 3" heute auch für westliche Fans spielbar. Das haben wir einer fleißigen Gruppe freiwilliger Übersetzer und Coder zu verdanken, die die Sache selbst in die Hand nahmen. Geschätzte 30.000 US-Dollar steckte die Truppe um Profi-Übersetzer Clyde "Tomato" Mandelin über einen Zeitraum von gut zwei Jahren in das Projekt und lieferte 2008 schließlich einen Patch ab, der einer offiziellen Lokalisation qualitativ in nichts nachsteht. Dabei stellte das Team stets klar, dass sie das Vorhaben sofort beenden würden, wenn Nintendo eine offizielle Version veröffentlicht, und man hielt die Arbeit vor dem japanischen Konzern auch nicht geheim. Bei Big N scheint man sich entschieden zu haben, den Patch zu ignorieren und



An Objekten wie diesem hohlen Baum erkennt man gut den typischen Stil von Entwickler Brownie Brown.

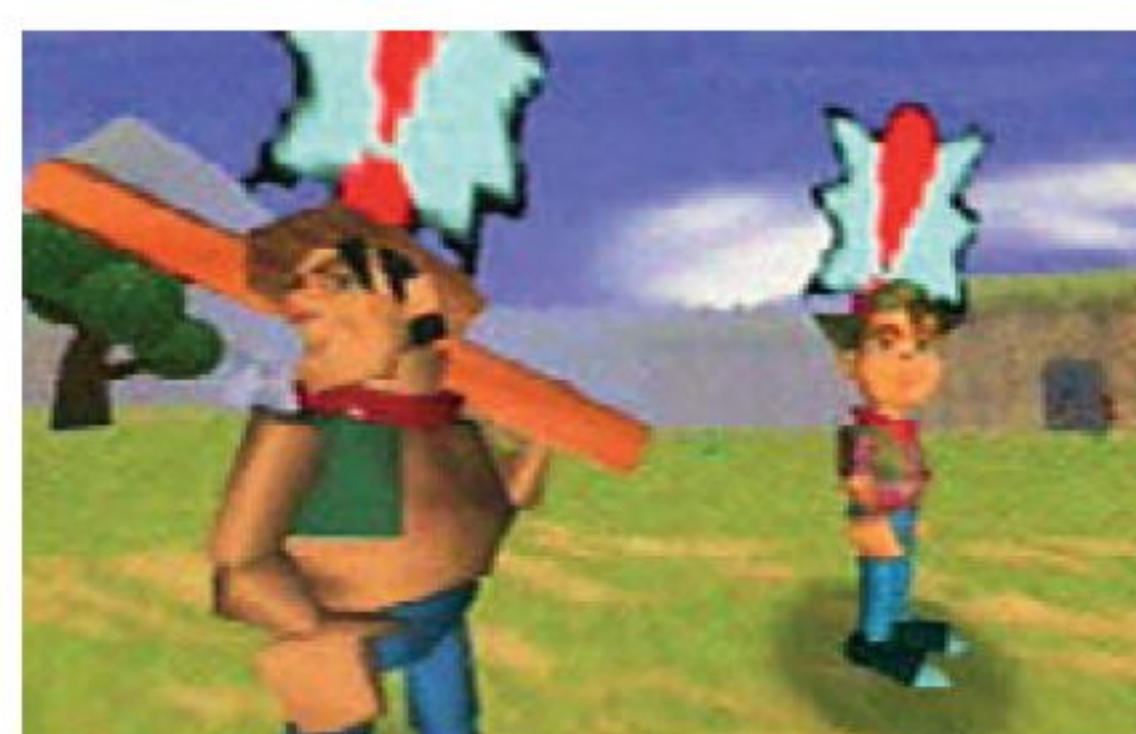
das Projekt nicht auf legalem Wege zu stoppen – ein durchaus uncharakteristisches Verhalten für die in dieser Hinsicht sonst eher wenig zimperliche Firma. Wie man das beurteilen möchte, das ist freilich die andere Frage. Ist es ein Zeichen, dass man auch in Zukunft keine eigene Lokalisation von "Mother 3" plant? Oder möchte man es sich mit einem besonders begeisterten Nischenpublikum nicht verschmerzen?

Niemand weiß es. Aber wir sind froh, dass "Mother 3" heute mit ein wenig Herumbasteln gut spielbar ist. Zu einer offiziellen Veröffentlichung würden wir aber trotzdem nicht nein sagen. *tn*



## LANGZEITPROJEKT

1994 beginnen erste Arbeiten an einem Nachfolger des im Westen als "Earthbound" erschienenen "Mother 2" – zunächst noch für Super Famicom. Schnell wird das Projekt aber für das N64 neu gestartet, "Super Mario 64" dient als Inspiration. Die Pläne entpuppen sich allerdings als zu komplex und so fasst man die angekündigte 64-DD-Erweiterung als Zielplattform ins Auge. Nach deren Flop soll es wieder ein wuchtiges 256-Mbit-Modul für das reguläre N64 werden. 1999 wird eine Demo gezeigt, die durchaus auf Gegenliebe stößt, 2000 wird das gerüchteweise zu etwa 30% fertiggestellte Projekt aber eingestampft. Zwei weitere Jahre Entwicklung wären nötig gewesen und bei Nintendo richtet man den Blick bereits auf den GameCube. "Mother 3" scheint am Ende zu sein. Aber nachdem eine GBA-Neuveröffentlichung der ersten beiden Teile überraschend gut ankommt, holt Nintendo Entwickler Brownie Brown an Bord und startet das Projekt für das Handheld neu. Alle Grafiken werden frisch gepixelt, die Geschichte bleibt erhalten. So erblickt "Mother 3" 2006 doch noch das Licht der Welt – zumindest in Japan.





# ES WAR MAY 2006 EINMAL...



**H**eutzutage sind Videospiele zu großen Lizenznamen nur noch vereinzelt anzutreffen. Und schon vor 20 Jahren griffen Hersteller längst nicht mehr so häufig zu, wie es etwa während Heimcomputerzeiten der Fall war. Erstaunlich deshalb, wie viele prominente Verstoffungen sich im Mai 2006 die Klinke in die Hand gaben, um zu bestätigen: Wirklich herausragende Titel werfen filmische oder literarische Vorlagen selten ab. Gleich doppelt geht Activision an den Start mit den Adaptionen zum Animationsfilm "Ab durch die Hecke" (die solide, aber unspektakulär ausfällt) und zu "X-Men: The Official Game". Letzteres ist zwischen dem zweiten und dritten Kinofilm angesiedelt und füllt auch ein paar Storylücken – ob das während der Klopereien viele mitbekommen haben, ist fraglich. Majesco wühlt in der Vergangenheit und erweckt den weißen Hai zum virtuellen Leben: "Jaws Unleashed" basiert auf Steven Spielbergs Strandurlauber-Schreck von 1975 und lässt Euch selbst in die Rolle des blutrünstigen Ungetüms schlüpfen. Interessant ist das Konzept durchaus und wird etwa 2020 von "Maneater" wieder aufgegriffen, aber aufgrund spielerischer und technischer Mängel kaum ausgereizt. Auch nicht weltbewegend, aber ganz passabel gerät "The Da Vinci Code: Sakrileg" von Take 2 nach dem Buch-Bestseller von Dan Brown und insbesondere dem dazugehörigen Film, wovon deutsche Spieler profitieren. Tom Hanks taucht im Spiel nicht als Robert Langdon auf, hierzulande vertont aber seine angestammte Synchronstimme den Charakter.

Jenseits der Lizenzwelt tut sich etwas weniger, darben müssen Spieler aber nicht. Nintendo beglückt nach einst typischen Verspätungen seine Fans in Europa endlich mit dem knuffigen "Chibi-Robo!" für GameCube und "Super Princess Peach" (DS), bei dem Marios Fürstin erstmals in eine Hauptrolle schlüpfen darf und als Hüpfheldin eine gute Figur abgibt. Agent 47 meuchelt in "Hitman: Blood Money" gewohnt kaltblütig und flexibel allerlei Auftragsziele und die "GTA"-Macher überraschen mit einem Werk, das kaum jemand von ihnen erwartet hätte. Weil der Legende nach Sam Houser großer Fan des Sports ist, wird kurzerhand eine Simulation mit dem holprig anmutenden Titel "Rockstar Games präsentiert Tischtennis" für Xbox 360 entwickelt, die sich als technisch und spielerisch sehr hochwertig erweist. *us*

## COVER-SHOW DIE TITELSEITEN DER MULTIFORMAT-MAGAZINE

Das Wetter hellt im Frühling auf, dafür werden die Mienen auf den Covern düsterer. Egal, ob Krieger, Gott oder Söldner – die Männerriege schaut quer über alle Motive grimmig drein. Zumindest bezweifeln wir, dass der "Crysis"-Mann unter dem Helm gerade lacht.



## UNTER DER LUPE DREI PROMINENTE MANIAC-TESTS

### GUITAR HERO (PS2)

90%



So vergessen wie das ganze Subgenre heutzutage dürfte die Tatsache sein, dass Capcom beim Plastikinstrumente-Boom eine Schlüsselrolle spielte. Tatsächlich hat der japanische Hersteller den ersten Teil der Serie in Europa vertrieben – erst danach greift Activision ein und fährt die Marke in gerade mal fünf Jahren an die Wand.

### ANIMAL CROSSING: WILD WORLD (DS) 84%



"Wie für den DS gemacht", urteilt Janina beim Test des Handheld-Ablegers, der als zweiter Serienteil auch im Westen veröffentlicht wird. Nicht nur die Stylus-Steuerung macht die Pflege der tierisch sympathischen Welt angenehmer, das ganze Konzept mit kurzen täglichen Besuchen passt einfach prima auf mobile Hardware.

### METROID PRIME HUNTERS (DS) 87%



Weitaus überraschender ist es da, dass auch Samus Arans erster 3D-Einsatz auf einem Handheld beinahe auf ganzer Linie überzeugt: "Präsentation, Grafik und Sound gehören zur DS-Eliteklasse." Steuerung, intelligente Hüpfenlagen und Multiplayer-Optionen überzeugen ebenso, nur fehlende Missionsabwechslung wird bemängelt.

## WAS SONST NOCH GESCHAH EREIGNISSE AUS SPORT, KULTUR & CO.

- "Das Leben der Anderen" von Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck gewinnt am 12.5. beim 56. Deutschen Filmpreis sieben Lolas, u.a. als bester Film.
- Der FC Bayern München wird am 13.5. zum 20. Mal deutscher Fußballmeister.
- Der Bundestag beschließt am 19.5. die Mehrwertsteuer-Erhöhung von 16 auf 19%.
- Beim 51. Eurovision Song Contest, ausgetragen am 20.5. im griechischen Athen, gewinnt überraschend "Hard Rock Hallelujah" der finnischen Monsterband Lordi. Olli Ditttrichs Country-Truppe Texas Lightning landet mit "No No Never" auf Platz 15.
- Mit Monika Harms steht ab dem 30.5. erstmals in der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland eine Frau an der Spitze der Bundesanwaltschaft.
- Im Kino: "Silent Hill" (nach dem Spiel) und "Der Da Vinci Code" (nach dem Roman).
- In den Musik-Charts funkt während der DSDS-Nachwehen Rihanna "S.O.S."
- Franz-Josef Steffens, unter anderem Synchronstimme von Inspector Gadgets Erzfeind Dr. Kralle, verstirbt am 5.5. mit 82 Jahren.



# SPIELE-TESTS

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer ●●●●●●●●  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ○○○○○○○○

# 99

Unterstützt bis 50.000 Leser (offline)  
Sprache deutsch  
Text deutsch

- » mindestens 100 Seiten Lesespaß
- » monatliche Erscheinungsweise
- » exklusives Cover für Abonnenten

**FAZIT » M! – das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

## Fakten-Check

Plus-/Minuspunkte, Spielinhalte, Schnitte, Systemunterschiede uvm. grafisch hübsch aufbereitet.

30% ACTION  
15% ADVENTURE  
25% RÄTSEL  
15% STRATEGIE  
15% ADVENTURE



» M! Games auch digital im App Store erhältlich, MANIAC.de ergänzt das Heft

» M! Games erscheint nur einmal im Monat und hat keine 1.000 Seiten

## Der Testkasten

Liegen uns Versionen für diverse Konsolen vor und unterscheiden sich diese in einer oder mehreren Testkategorien, führen wir das gesondert auf. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, gibt es eine Wertung für alle – Detail-Unterschiede erwähnen wir im Testtext.

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Bomberman" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor. Geben wir Sprache und Text als "einstellbar" an, beinhaltet dies immer auch Deutsch.

## So testet die M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Terminkalender zusammen (siehe COM!NG-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten**.

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte**.

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.



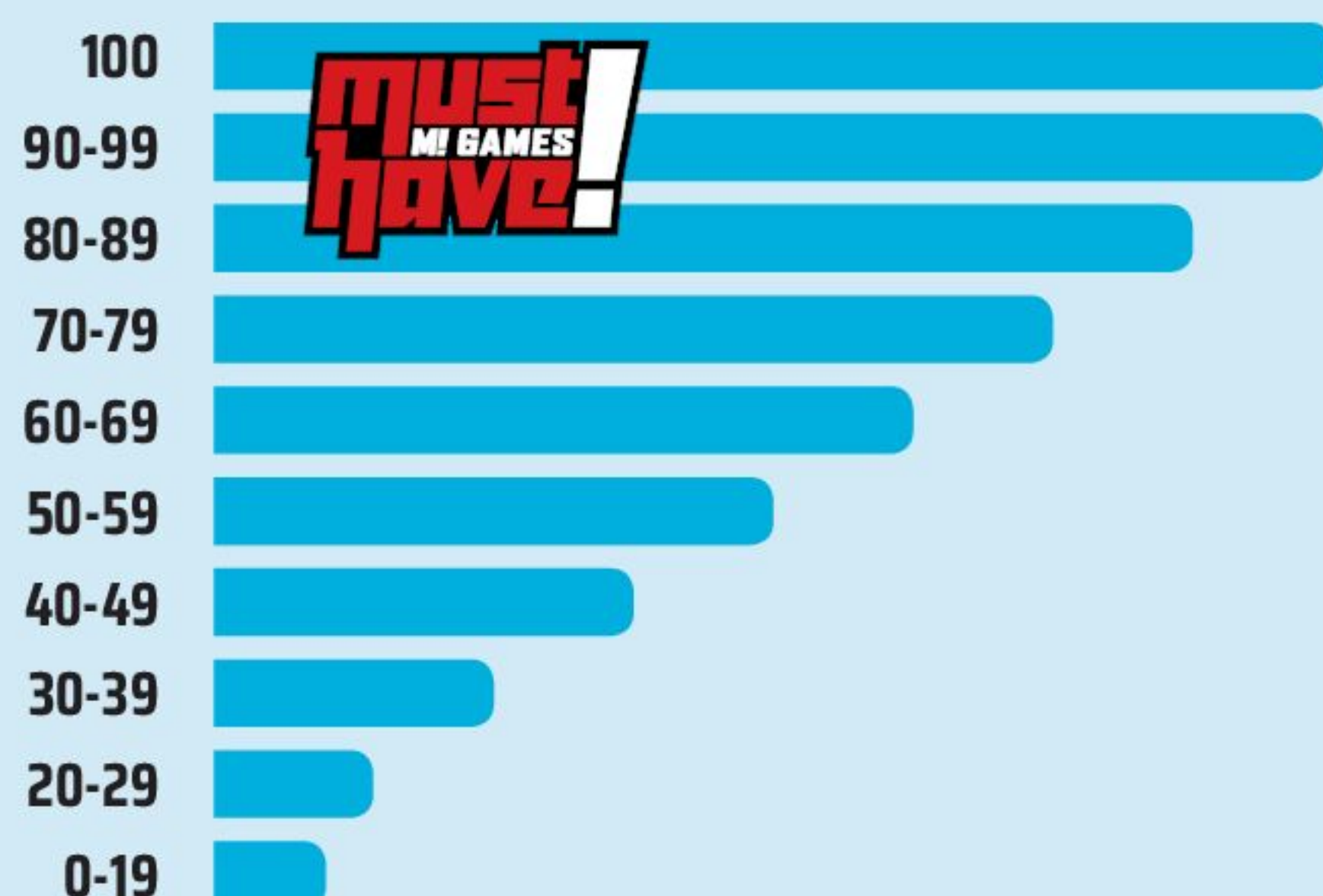
Die maximale Spiele-Analyse mit innovativen Zusatzelementen: M! testet ausgewählte Spitzenspiele auf mindestens sechs Seiten.

## 4K, HDR, Unterschiede PS4/5 & XOne/XXS

Bieten Games einen HDR-Modus an und bringt dieser einen Wow-Effekt oder ein intensiveres Spielerlebnis mit sich, erwähnen wir dies im Fakten-Check. Dasselbe gilt für Grafik-Optionen bzw. deutliche Unterschiede beim Zocken auf PS4/5 oder XOne/XXS.

## So wertet die M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat?



Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Das M!-Prädikat **Must Have!** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele ab 85 Punkte.

Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele

## Die M!-Spiele-Profis ...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam. In ihrem Meinungskasten geben die Tester ihre Eindrücke subjektiv wieder – es kann also durchaus vorkommen, dass die Gesamtwertung vom individuellen Urteil des jeweiligen Autors abweicht. Etwa wenn ein Spiel objektiv sehr gut ist, der Tester persönlich aber mit der Neuausrichtung unzufrieden ist.

### SUPER

#### Oliver Schultes

**Experte für:** Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run  
**Spielt zurzeit:** SAROS  
**Hört zurzeit:** Periphery – A Pale White Dot, Atreyu – The End Is Not The End



### GUT

#### Ulrich Steppberger

**Experte für:** Rennspiele, Denken, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Indies, VR  
**Spielt zurzeit:** Forza Horizon 6, Tomodachi Life  
**Sieht zurzeit:** Bright Sun Travels (YouTube)



### GEHT SO

#### Steffen Heller

**Experte für:** Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Indies  
**Spielt zurzeit:** MOUSE, Atomic Heart, Diablo IV  
**Sieht zurzeit:** Ted, Hulk Hogan: Real American



### LAHM

#### Thomas Nickel

**Experte für:** Action-Adventure, Rollenspiel, Beat'em-Up, Indies  
**Spielt zurzeit:** R-Type Tactics, Pragmata  
**Hört zurzeit:** Orihusay – T-Biggest Vibes



### MÜLL

#### Freie(r) Autor(in)

**Experte für:** alle möglichen Genres  
**Spielt zurzeit:** SAROS, Invincible VS, Replaced, Directive 8020  
**Hört zurzeit:** Foo Fighters – Your Favorite Toy





# Forza Horizon 6



SYSTEM **XSX / PS5** GENRE **Rennspiel** USK **6** ENTWICKLER **Playground Games, England** HERSTELLER **Microsoft** TERMIN **im Handel (XSX) / 2026 (PS5)** PREIS **70 Euro**



**XSX** Willkommen in Tokio: Die Metropole ist um ein Vielfaches größer als alle bisherigen "Horizon"-Städte und mit einigen realen Sehenswürdigkeiten – hier die berühmte Shibuya-Kreuzung – versehen, wird ansonsten aber noch erstaunlich wenig für Rennen und andere Aktivitäten genutzt.

Seit "Forza Horizon 5" im Herbst 2021 an den Start ging, hat sich im Xbox-Rennspieluniversum einiges getan. Nach mehrmaliger Verschiebung wurde Ende 2023 endlich das als Neustart für die Simulationsabteilung gedachte "Forza Motorsport" fertig und stieß auf so wenig Gegenliebe, dass die weitere Entwicklung inzwischen eingestellt und das Studio Turn 10 massiv geschrumpft und zum Helferteam für die "Horizon"-

Macher Playground Games umgepolt wurde. Teil 5 wiederum landete im Zuge von Microsofts Multiplattform-Strategie vor etwa einem Jahr auch auf der PS5 und fand dort regen Zuspruch; zuletzt wurden über 5 Millionen verkaufte Exemplare vermeldet. Keine Überraschung also, dass der neue Serienteil von Beginn an für beide Konsolensysteme angekündigt wurde, auch wenn Sony-Raser noch ein paar Monate länger drauf warten müssen.

## Auf nach Asien

So oder so erfüllt sich mit "Forza Horizon 6" nun endlich ein Wunsch, den viele Fans bereits seit der ersten Episode von 2012 hegten. Denn das Musik- und Vollgas-Festival macht nach Stationen in Europa, Amerika und Australien diesmal in Asien halt – und dort ganz konkret Japan. Dabei werden keine Mühen gescheut und neue Maßstäbe gesetzt: Die erkundbare Fläche

ist nochmals mehr als 50 Prozent größer als zuletzt bei Mexiko und in Sachen Umgebungsvielfalt und -abwechslung spürbar dichter und interessanter befüllt. Umringt von viel Natur und Waldgebieten, traditionellen kleinen Siedlungen, weitläufigen Reisanbauflächen und reichlich Bergen besucht Ihr dabei auch die fiktive Tokyo City mit mehreren Stadtteilen und natürlich ihren Autobahnen. Als kurios erweist sich allerdings die Tatsache, dass die Metropole flächenmäßig ein Vielfaches größer ist als bisherige Städte, aber zumindest jetzt zum Start des Spiels nur wenig für Rennen genutzt wird. Ein weiterer positiver Effekt des neuen Standorts entfaltet sich erst dann so richtig, wenn Ihr Euch über längere Zeit hinweg



**XSX** Um an ein neues Armband zu kommen, absolviert Ihr Showcases wie das Duell gegen einen riesigen Mech (links) oder tretet bei den neuen Rush-Herausforderungen an (rechts), bei denen sich waghalsige Sprünge mit winkligen Kurvenparcours abwechseln.





**XSX** Neu im Sortiment sind die Touge-Rennen: Bei diesem klassischen japanischen PS-Zweikampf geht es im direkten Duell gegen einen Rivalen auf Bergabfahrten, die in der Regel mit einigen engen Kurven gespickt sind.

## Fakten-Check

Vin Diesel gefällt das...

Nicht schlecht, Microsoft. Aber wisst Ihr, was hier noch fehlt? Vin Diesel! Schließlich war ich 2006 schon vor Euch bei "Tokyo Drift" in Japan unterwegs und die "Fast & Furious"-Kooperationen in "Horizon 2 & 5" haben doch ganz gut funktioniert...

ans Lenkrad setzt. Wie seit Teil 4 üblich wechselt jeden Donnerstag um 16 Uhr die Jahreszeit und anders als zuletzt in Mexiko, wo sich die visuellen Unterschiede in engen Grenzen hielten, fallen sie in Japan wieder deutlicher aus. Im Frühjahr erspäht Ihr Kirschblüten auf Bäumen, während im Herbst goldbraune Blätter das Bild bestimmen und im Winter tatsächlich das ganze Land von Schnee bedeckt wird.

Auch technisch wurde noch ein wenig zugelegt: Kein einziges Mal ist uns während der Rennen oder Erkundungstouren ein Bildrateneinbruch begegnet, im Performance-Modus auf einer Series X sind sattelfeste 60 fps angesetzt und für die 4K-



**XSX** Bei Offroadrennen fallen die Jahreszeitenwechsel besonders auf: Hier sind hübsche herbstliche Farbtöne zu sehen.

Auflösung wird nur geringfügiges Upscaling notwendig. Selbst das beim Vorgänger noch häufiger aufgetretene späte Einblenden von Schatten oder höheren Detailstufen bei Pflanzen oder anderen Objekten ist uns hier kaum aufgefallen. Und schließlich hat Playground Games ein Herz für Series-S-Besitzer, die ebenfalls zwischen Qualitäts- und Performance-Modus wählen dürfen.

### #FasterTogether

Spielerisch hält sich "Forza Horizon 6" weitgehend an die inzwischen etablierte Formel.

Jede Menge Rennen auf abgeschlossenen Kursen oder querfeldein werden nach und nach verfügbar gemacht wie auch "PR-Stunts" von Tempoblitzen bis zu waghalsigen Sprüngen. Ebenso finden sich praktisch alle eingeführten Formate wie die "Stories" (Minikampagnen mit Fokus auf etwa Sightseeing oder Fotoaufgaben), nächtliche Rennen samt

### SUPER Ulrich Steppberger



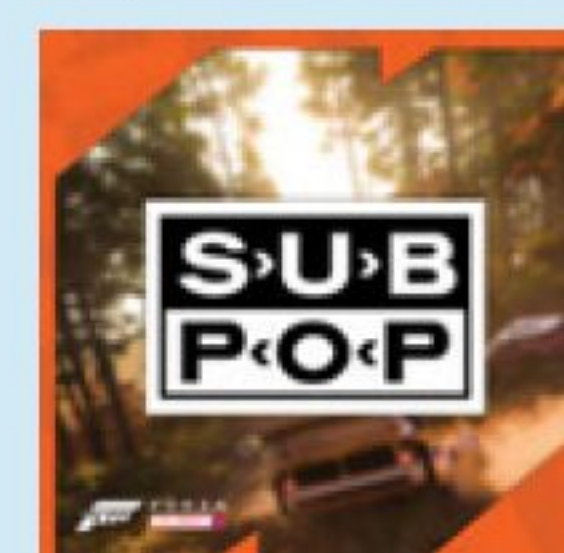
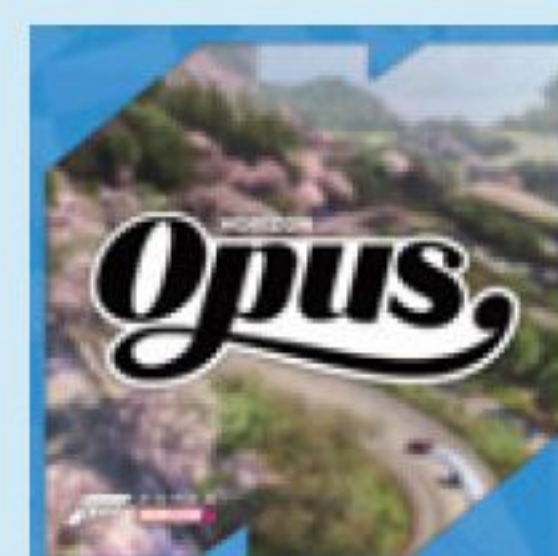
Es fällt schwer, noch neue Superlative für ein "Forza Horizon" zu finden. Denn außer vielleicht "Gran Turismo" (und das sieht sich lieber als "Simulator") hat keine andere Rennspielserie so durchgehend auf höchsten Niveau überzeugen können. Es wäre schon eine gewaltige Überraschung gewesen, wenn Teil 6 nicht erneut dem eigenen Vorgänger die Poleposition abgenommen hätte – und die bleibt erwartungsgemäß aus. Soll heißen: "Forza Horizon 6" ist der gewohnt großartige Vollgasspaß geworden, sieht noch eine Spur schicker aus und Japan glänzt durch Größe, Vielfalt und Abwechslung, zumal auch die Jahreszeiten hier wieder augenfälliger zur Geltung kommen. Dass sich an der Karrierestruktur bei genauerer Betrachtung nichts allzu Signifikantes getan hat und ganz große neue Ideen generell ausgeblieben sind, fällt unter Kritik auf höchstem Niveau. Daher kann ich mein Fazit von Teil 5 ohne Bedenken wiederholen: "Wer hier nicht mit Freude Gas gibt, dem gehört der Videospiele-Führerschein entzogen."

zivilem Straßenverkehr und natürlich die komplette Mehrspieler-Palette wie Konvoifahrten, "Stunt Parties" (umbenannte und leicht modifizierte "Forzathons") oder der launige "Eliminator". Ihr Debüt feiern die in Japan geborenen Touge-Rennen, bei denen im Duell Eins-gegen-eins Bergpässe hinabgerast werden.

Weitere Neuerungen und Anpassungen: Neben den altbekannten Showcases warten am Ende einer Karrierestufe nun auch "Rush"-Herausforderungen mit winkligen Hinderniskursen und nahtlos in die Welt integriert wurden ein paar Dragsterrennstrecken und Zeitfahrkurse, wo Ihr jederzeit ein paar Läufe ▶

## MUSIK FÜR ALLE FÄLLE

Nicht fehlen darf im sechsten "Horizon" hochkarätige und vielfältige Musikbeschallung in Form von Radiostationen – neun Stück teilen sich hier die Funkwellen. Wieder dabei sind die von Anfang an schon immer vertretenen "Pulse" (Pop, New Wave & Co.) und "Bass Arena" (EDM, House & Co.), die ebenfalls schon länger etablierten "Block Party" (Hip-Hop), "XS" (Rock) und das Plattenlabel "Hospital Records" (Drum and Bass) sowie "Wave" (Synthwave), das bei Teil 5 erst nachträglich integriert wurde. Die drei Neuzugänge bringen bisher selten oder noch nie gehörte Stilrichtungen ins Spiel: "Sub Pop Records" ist ein weiteres Plattenlabel und konzentriert sich auf Indie und Alternative, "Opus" ersetzt bisherige Klassik-Stationen und fokussiert sich auf "moderne, neo-klassische" Kompositionen. Besonders zum neuen Schauplatz passt "Gacha City Radio", wo konsequent nur J-Pop, J-Rock und Ähnliches läuft – dass hier die Moderation ausnahmslos japanisch ist, versteht sich von selbst. Was aber nicht heißt, dass einheimische Interpreten ausschließlich dort auftauchen, auch in den anderen Sendern finden sich ein paar Songs: Das im Westen durchaus bekannte Trio Babymetal etwa hört man bei "XS".



**XSX** Nettes Gimmick, aber auf Dauer nur bedingt ergiebig: In Tokio dürft Ihr beim Schnellimbiss anheuern und mit dem Lieferwagen Bestellungen ausfahren.





**XSX** Während es in England (Teil 4) tatsächlich nur im Winter weiß wurde und in Mexiko (Teil 5) selbst dann kaum Flocken zu erspähen waren, gibt es in Japans Norden die Sotoyama-Region, deren Gebirge in vier Jahreszeiten von Schnee bedeckt sind.

respektive Runden drehen könnte – nette Beigaben, aber ansonsten nicht weiter relevant.

Viel versprochen wurde in Sachen Neugestaltung der Karriere, die sich in der Praxis zwar ein Stück weit am ersten Teil orientiert, aber keinen allzu großen Unterschied zu den Vorgängern macht. Wie gehabt geht es darum, genug Festival-Punkte einzusammeln, um den nächsten Rang zu erreichen (diesmal eben erneut in Form farbiger Armbänder) und weitere Wettbewerbe und abschließend "Legend Island" (das sich als unspektakuläre Landmasse entpuppt) sowie die Marathon-Rennen freizuschalten. Das funktioniert nicht zuletzt dank etwas verschlankter Menüs und abgespecktem Storyrahmen (den Ihr nun wieder ohne eigene Stimme hinter Euch bringt) grundsätzlich gut und ist tatsächlich auch so strukturiert, dass Ihr nicht zwingend alle Aktivitäten abarbei-

## VOM HÖREN UND VON HAAREN

Während traditionell an der Autolackierung bis ins letzte Detail gefeilt werden kann und nun auch Garage und Anwesen verhältnismäßig aufwendig dem eigenen Geschmack angepasst werden dürfen, haben die Entwickler dem Charakter-Editor nicht allzu viel Beachtung geschenkt – umso verwunderlicher angesichts der Tatsache, dass man seinen Avatar ja unweigerlich vor und nach jedem Rennen zu Gesicht bekommt. Ein paar Änderungen und Erweiterungen finden sich immerhin: So stehen nun eine Handvoll mehr Charaktermodelle zur Wahl – aber natürlich trotzdem wieder nur irgendwie gelangweilt dreinblickende Frühzwanziger. Neben Frisur und Haarfarbe darf neuerdings zumindest der Hautton in begrenztem Maß angepasst werden und als Körperformen gibt es männlich, weiblich und androgyn. Verwunderlich bleibt derweil, warum neben einer Reihe Arm- und Beinprothesen nun auch Hörgeräte zur Auswahl stehen (Letztere wurden sogar in Teil 5 nachträglich eingefügt), der vermutlich größeren Gruppe an spielenden Bartträgern aber weiterhin hartnäckig Gesichtsbehaarung verweigert wird.



ten müsst, es aber durchaus vorteilhaft für flottere Fortschritte ist, überall ein paar Punkte zu ergattern. Frisch oder gar einfallsreich ist das Konzept allerdings nicht.

## Rasen und erkunden

Wem es nicht nur um Vollgas und Siegerpokale geht, der erfreut sich am zweiten großen Schwerpunkt: der Japan-Erkundung. Dazu zählen die weniger klassischen Renntypen wie Touge, das

Zertrümmern von Maskottchen und Aufstellern oder die Storys. Natürlich sind auch die traditionellen Scheunen mit raren Fahrzeugen an abgelegenen Orten versteckt und neu dazu gesellen sich "Schatzautos", die Ihr auf Basis von Fotohinweisen aufspürt. Gefühlt überhäuft Euch "Forza Horizon 6" nicht ganz so stetig mit frischen Vehikeln für Euren Fuhrpark wie der Vorgänger. Als sympathisches Konzept entpuppt sich

dabei der "Aftermarket": Bei Ausfahrten stoßt Ihr immer wieder auf abgestellte Gebrauchtwagen, die vom Spiel dynamisch für Euch ausgesucht werden und spontan und vergünstigt auf Knopfdruck eingekauft werden können.

Fazit also: "Forza Horizon 6" macht wenig richtig neu, aber fast alles richtig – schöner und spaßiger zu rasen geht kaum. *us*



**XSX** Wer das "Forza Horizon"-Erlebnis noch mehr individualisieren will, kann jetzt seinen inneren Architekten loslassen. In jedem gekauften Haus dürft Ihr die Garage nach Herzenslust einrichten (links) und bald habt Ihr auch das "Anwesen" (rechts) freigeschaltet, auf dessen relativ weitläufigem Gelände allerlei Gebäude, Pflanzen oder eigene Rundkurse anlegbar sind, so Ihr die Geduld dafür aufbringt. Geht Euch die ab, schaut Ihr einfach, was andere Spieler fabriziert haben und ladet deren Werke runter – an denen herumbasteln dürft Ihr allerdings nicht.

**SPIELSPASS** 93

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer ●●●●●●●○  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●○

Unterstützt bis 12 Spieler (online)  
Sprache einstellbar  
Text einstellbar

» Schauplatz diesmal: Japan  
» Jahreszeiten wieder stärker spürbar  
» zu Beginn über 550 Autos im Fuhrpark  
» Karrierestruktur erinnert an Teil 1  
» neue Renntypen: Touge & Rush

**FAZIT** » Keine Revolution, aber wieder ein Knaller: Das famose Rennspiel hat noch etwas mehr Flair und profitiert vor allem vom neuen Szenario.





auch als App  
für iOS und Android  
und als E-Paper  
[audiovision.de/digital](http://audiovision.de/digital)

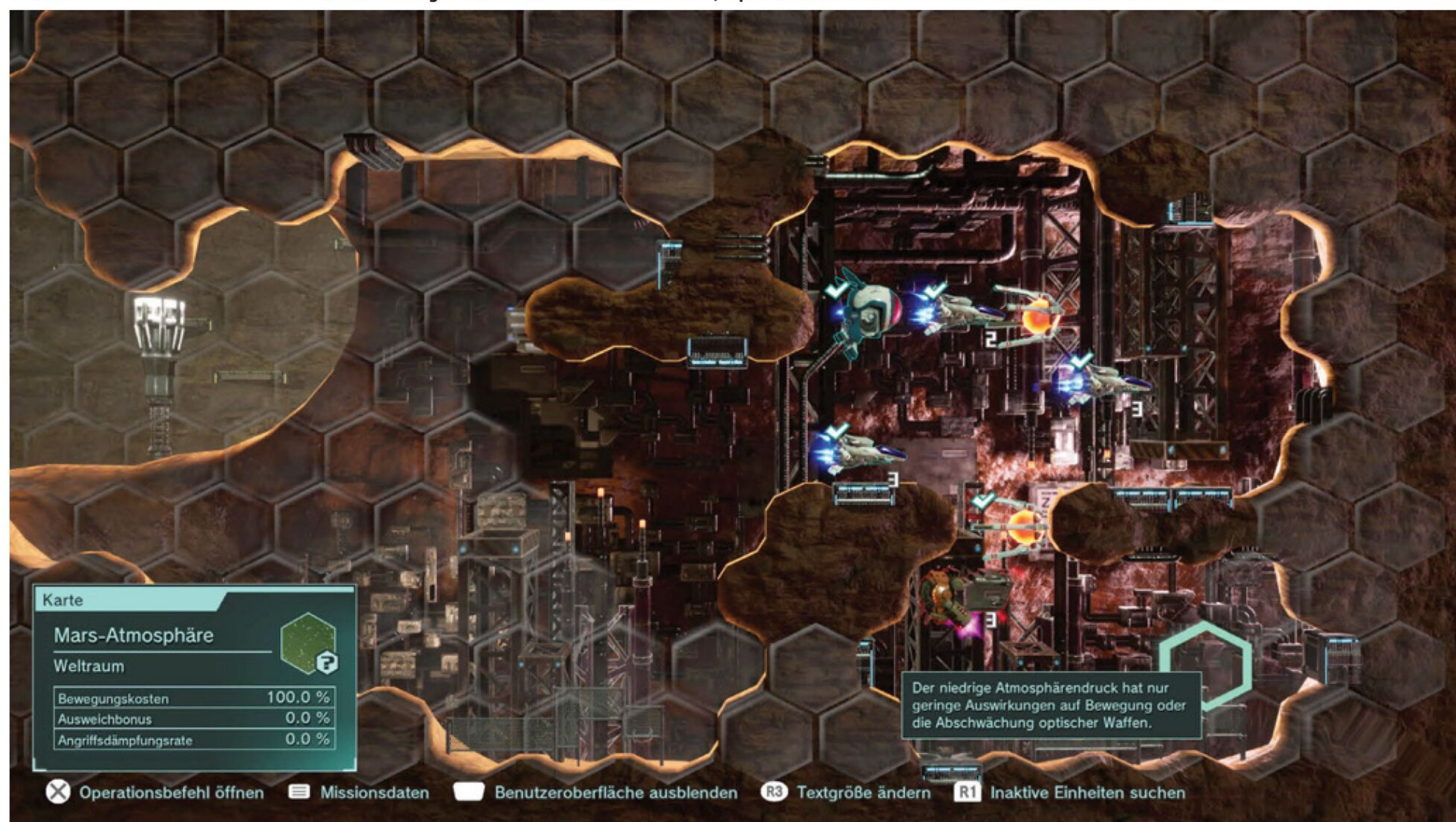
Bestellen auf [www.audiovision.de/hefte](http://www.audiovision.de/hefte)

**JETZT** im Handel



# R-Type Tactics I • II Cosmos

SYSTEM PS5 / PS4 / XSX / SWI / SWI2 GENRE Strategie USK 12 ENTWICKLER Granzella, Japan HERSTELLER NIS America TERMIN 18. Juni PREIS 50 Euro



**PS5** Ihr seid nicht nur im offenen Weltraum unterwegs, manchmal zwingt Ihr Euch auch durch enge Korridore, wo Gegner in den unmöglichsten Positionen lauern können. Hier ist auch das Sichtfeld Eurer Raumschiffe und Aufklärer ein wichtiger Faktor.

Schon in den 1980er- und 1990er-Jahren galt Irem's "R-Type" als das komplexe Shoot'em-Up für Denker, Tüftler und Taktiker – im Gegensatz zu actionreicheren, schnelleren Laser-Spektakeln wie Konamis "Gradius", Technosofts "Thunder Force" und natürlich den später dominierenden Bullet-Hell-Ballereien. Ob da tatsächlich etwas dran ist, darüber kann man freilich streiten. Fakt ist aber, dass mit "R-Type Tactics" 2007 eine rundenbasierte Strategie-Interpretation der Kult-Action exklusiv auf der PSP landete und schnelle Reaktionen nun nicht mehr gefragt waren. Hier ging es darum, den angreifenden Bydo-Horden mit kluger Planung, einer sinnvoll

zusammengestellten Raumschiff-Flottille und intelligentem Ressourcen-Management Einhalt zu gebieten. Und 2009 erschien der Nachfolger mit dem großartigen Titel "R-Type Tactics II: Operation Bitter Chocolate", aber nur noch in Japan.

## Sperrig oder knifflig?

Nun bringt Studio Granzella, das sich zu guten Teilen aus ehemaligen Irem-Leuten zusammensetzt, einen erweiterten Doppel-pack mit grafisch und technisch komplett überarbeiteten Portierungen der beiden PSP-Spiele auf (fast) alle aktuellen Konsolen und als Bonus gibt es noch die neue "Cosmos"-Kampagne obendrauf. Wer sich jetzt aber darauf freut,

direkt in diese oder das bisher Japan-exklusive Schoko-Sequel einzusteigen, der hat Pech: "R-Type Tactics I • II Cosmos" lässt Euch nur ganz von vorne mit dem ersten Teil beginnen. Narrativ mag das sinnvoll sein, in Sachen Spielkomfort ist die Entscheidung aber fragwürdig. Dieser steht hier auch sonst nicht allzu sehr im Zentrum: Wo moderne Portierungen klassischer Strategiespiele heute zahlreiche Hilfestellungen wie die Rücknahme von Zügen oder eine schnelle Savestate-Funktion bieten, gibt sich "R-Type Tactics" gnadenlos. Das kann dann auch gerne mal dazu führen, dass Ihr eine knifflige Mission nach einer dummen Fehlentscheidung gegen Ende noch einmal begin-

nen müsst. Aber schon den Einstieg macht Euch das Spiel nicht einfach. Als das PSP-Original erschien, lag dem noch eine dicke Anleitung bei. 2026 gibt es so etwas natürlich nicht mehr, daher wurde dieser Aspekt komplett ins Spiel integriert. Aber leider nicht etwa in der Form von ein paar handlichen, spielbaren Tutorials: Ihr klickt Euch hier einfach durch Dutzende von Punkten und lest (hoffentlich) aufmerksam die Erklärungen – elegant geht anders. Und es gibt viel zu lernen: Wer beispielsweise vergisst, seine Force-Satelliten an seine Raumschiffe zu koppeln, der wird sich erst einmal über den zähen Spielfluss und die niedrigen Schadenswerte wundern...



**PS5** Eure Schiffe haben nur begrenzt viel Treibstoff und müssen regelmäßig betankt werden – dafür sind rundliche Support-Raumer da.



**PS5** Die Levelkarten sind in Hexfelder aufgeteilt, jedes Schiff hat eine eigene Reichweite. Ihr zieht erst all Eure Einheiten, dann ist der Feind an der Reihe.





PS5 Gibt es einen kultigeren Shoot'em-Up-Boss? Der Dobkeratops gibt sich natürlich auch in "R-Type Tactics" die Ehre und wird hier rundenbasiert bekämpft. Lasst Euch nicht von seinem mächtigen Schweif treffen!



PS5 Der rot-blaue Ring-Laser ist seit Teil 1 dabei und auch hier durchschlagend – aber Ihr könnt ihn nur mit angekoppelter Force nutzen!

Ist diese Einstiegshürde allerdings übersprungen, zeigt das Spiel langsam seine Möglichkeiten. Ihr nehmt Feinde in die Zange, haltet Raumschiffe im Hintergrund, damit die ihre Superangriffe aufladen, und achtet gleichzeitig darauf, den Ladevorgang des Gegners zu unterbrechen, damit der Euch nicht einen Megaschuss durch Eure halbe Flottille jagt. Nur mit einem flinken, aber schwach bewaffneten Scout-Schiff erkennt Ihr die Positionen von weiter entfernten Feinden und zunächst verdeckten Hexfeldern. Lediglich mit spezi-

ellen Truppen könnt Ihr Basen übernehmen und noch dazu hat jedes Schiff seinen eigenen Treibstofftank – wenn Ihr vergesst, eine Unterstützungseinheit zum Nachtanken ins Gefecht zu schicken, dann treibt Ihr schon bald hilflos im All. Siege und geborgene Container bringen Euch derweil Ressourcen und neue Baupläne, mit denen Ihr stärkere, spezialisierte oder flexiblere Einheiten konstruiert, um Eure kleine Flotte auf jede Situation vorzubereiten. Bildschirm-Strategen haben in den mehr als 100 Missionen des Komplettpakets sehr viel zu tun.



PS5 Der aufgeladene Superschuss in Aktion – bis dahin dauert es drei Runden und passt auf, nicht aus Versehen auch die eigene Flotte zu treffen.

## UND NOCH MEHR...

Noch weitere Vertreter der Kultserie sind frisch auf den aktuellen Konsolen gelandet: "R-Type Dimensions III" ist ein polygonales Remake des ursprünglich für SNES entwickelten "R-Type III" – der Test folgt in der nächsten Ausgabe. "R-Type DX: Music Encore" (siehe Bild) ist eine Portierung des 1999 für den Game Boy Color erschienenen "R-Type DX", seinerseits eine farbige Umsetzung der beiden ersten Episoden für den Game Boy. Diese Version wurde musikalisch um Game-Boy-Arrangements der Musikstücke erweitert, die damals vermutlich aus Speicherplatzgründen fehlten. Ob das gute Omen sind, dass eines Tages doch noch das bis heute nie umgesetzte "R-Type Leo" den Weg in heimische Wohnzimmer schafft? Träumen darf man ja...



## Technik-Plus

Da ist es dann auch gut, dass Granzella an der Technik gefeilt hat. Nicht nur wurden alle Objekte und Menüs neu modelliert und gestaltet: Das PSP-Original litt vor allem unter den exorbitanten Ladezeiten, die jeder animierten Aktion vorangingen – die gibt es jetzt zum Glück nicht mehr. Nicht nur starten die Bewegungs- oder Kampfanimationen in "Cosmos" direkt nach der Bestätigung Eures Befehls, noch dazu könnt Ihr in den Optionen auswählen, ob Ihr die im Vollbild, im Fenster oder vielleicht ab einem gewissen Punkt auch gar nicht mehr sehen wollt. Ebenso lobenswert insbesondere

## Fakten-Check

Gefällt

- » sehr umfangreich
- » taktisch komplex
- » viele Freiheiten

- » Kampagnen nicht direkt anwählbar
- » hohe Einstiegshürde
- » wenig Komfortfunktionen

## Missfällt

GUT

Thomas Nickel



"R-Type Tactics" macht Euch den Einstieg nicht leicht. Es ist ja toll, dass Granzella zwölf neue Missionen ausgetüftelt hat – aber ein paar richtige (und gerne auch optionale) Tutorial-Einsätze würden den Auftakt für viele weit angenehmer gestalten. PSP-Veteranen ärgern sich derweil, dass sie den zweiten Teil oder die neuen Aufträge nicht von Beginn an auswählen können. Und natürlich würde die Möglichkeit, einen oder zwei unglückliche Züge zurückzunehmen, etwas an der Spielbalance rütteln – aber dafür hätte sich sicherlich eine Lösung finden lassen. Seid Ihr aber bereit, Euch auf die oft knifflige und manchmal sperrige Herausforderung von "R-Type Tactics" einzulassen, gibt es viel, worin sich Weltraum-Strategen über Wochen hinweg aufs Herrlichste verbeißen können. Denn insbesondere im Vergleich zu klassischer Konsolen-Taktik-Kost Marke "Disgaea" oder "Final Fantasy Tactics" fühlt sich "R-Type Tactics" wunderbar anders an. Wenn Ihr Eure Flotte zusammenstellt und Befehle erteilt, kommt ein richtig gutes Weltraum-Admirals-Gefühl auf – nicht zuletzt auch dank einiger gelungener Storywendungen und Überraschungen.

für Handheld-Spieler: Ihr dürft Zoomfaktor und Schriftgröße an Eure individuellen Bedürfnisse anpassen – das schont Augen und Nerven. Und schließlich haben Entwickler Granzella und Publisher NIS America in eine deutsche Lokalisation investiert: Die (spärliche) Sprachausgabe bleibt zwar in Englisch, die Texte und Menüs werden aber auch in deutscher Sprache angeboten. *tn*

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer –  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

80

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache englisch / japanisch  
Text einstellbar

- » 3 Kampagnen
- » mehr als 100 Missionen
- » keine spielbaren Tutorials

**FAZIT** » Umfangreich, knifflig, herausfordernd und manchmal auch etwas sperrig: ambitionierter Taktik-Doppelpack im kultigen "R-Type"-Setting.



# »ALLES IM SPIEL IST ZU 100% BRANDNEU.«

Auf der letztjährigen Tokyo Game Show hatten wir die Gelegenheit zum Gespräch mit Kazuma Kujo, dem kreativen Kopf hinter vielen Spielen der "R-Type"-Reihe.

**M! Games:** "R-Type" ist eine Serie, die schon seit dem ersten Shoot'em-Up-Teil sehr taktisch angelegt ist. Können Sie erklären, wie es von einem actionlastigen Ballerspiel zum Ableger mit rundenbasierten Gefechten kam?

**Kazuma Kujo:** Nun, als "R-Type Final" ursprünglich herauskam, inspirierte mich dieses Spiel zu einer eigenständigen, taktisch geprägten Science-Fiction-Simulation. Aber dann wandelte sich diese Idee und formte sich weiter, sodass die "R-Type"-Games schließlich zur Grundlage dieses Simulations-Ablegers wurden. Während ich also ein Actionspiel entwickelte, wurde mir klar, dass es wirklich interessant wäre, eine Geschichte zu schreiben und diese in die "R-Type"-Welt zu implementieren – und mit "R-Type Tactics" ergab sich letztendlich die Möglichkeit dazu.

**Die riesigen Flotten von Schiffen im Spiel erinnern mit ihren groß angelegten Schlachten an Anime-Fernsehserien wie "Legends of the Galactic Heroes". Waren solche Serien auch eine Inspiration?**

Oh ja, davon habe ich mich auch sehr motivieren lassen. Das Gleiche gilt für die Serie "Space Battleship Yamato". Ich war sehr inspiriert von Geschichten, in denen die Erde von einer unbekannten Spezies aus dem Welt-raum angegriffen wird und die Menschen dann hinaus ins All reisen müssen – an einen Ort weit weg von der Heimat, um dort ihre Feinde zu vernichten.

**Das zweite Spiel hatte in Japan den Untertitel "Operation Bitter Chocolate". Können Sie erklären, woher der kommt?**

In "R-Type Tactics II" kann der Hauptcharak-

ter den Namen der Mission festlegen und zwischen "Bitter Chocolate" und "Afternoon Tea" wählen. "Bitter Chocolate" wurde deshalb ausgewählt, weil es meiner Meinung nach am wenigsten nach einem militärischen Einsatz klingt.

**Als Sie die Spiele jetzt von der PSP auf moderne Konsolen übertragen haben – wie viel konnten Sie von den alten Assets wiederverwenden? Wie viel mussten Sie von Grund auf neu erstellen?**

Alles, was man in "R-Type Tactics I • II Cosmos" sieht, ist zu 100% brandneu – wir konnten nichts wiederverwenden. Es wurde alles frisch erstellt. Nun, abgesehen von der Spiellogik: Die Missionen sind dieselben, wir haben die ursprünglichen Aufträge und ihre Struktur aus den beiden PSP-Spielen beibehalten. Aber die Grafiken wurden komplett neu erstellt und es gibt auch einige brandneue Elemente, die nur in dieser Version enthalten sind.

**Gibt es in der jetzigen Fassung auch neue Optionen für Barrierefreiheit, neue Schwierigkeitsgrade oder Dinge, die unerfahrenen Spielern den Einstieg erleichtern?**

Die Originale auf der PSP waren dafür bekannt, sehr schwierig zu sein. In dieser Version gibt es einen leichteren Modus. Außerdem haben wir hart daran gearbeitet, ein Handbuch innerhalb des Spiels zu entwickeln, da die Leute ursprünglich die gedruckten Anleitungen lesen mussten, um alle Regeln zu verstehen. Das ist heute nicht mehr möglich, daher versuchen wir, diese Informationen bereits im Spiel zugänglich zu machen.

**Im Laufe der Zeit hat sich die Stimmung in**



**Kazuma Kujo**

Chief Creator bei Granzella

Softografie (Auszug):  
In the Hunt (1993)  
Steambot Chronicles (2005)  
R-Type Final 2 (2021)

**"R-Type" stark verändert – insbesondere seit "R-Type Final" wirkt es viel düsterer und melancholischer. Wie kam es dazu?**

Mit dem technologischen Fortschritt wurden den Spielen immer mehr Elemente hinzugefügt. Ich glaube, dass die neuen Möglichkeiten den Entwicklern die Option gaben, mehr Storyelemente einzubauen und den Spielern einen besseren Einblick in das Geschehen zu geben. Das führte dazu, dass sich die Stimmung im Laufe der Zeit ein wenig veränderte. Aber ich denke, dass dies auch etwas ist, was die Serie heutzutage im Vergleich zu anderen Action- und Shoot'em-Up-Spielen so einzigartig macht.

**Wenn jemand also noch keine Erfahrung mit "R-Type" hat und mit "R-Type Tactics" einsteigen möchte – gibt es etwas, das er vor dem Start wissen sollte? Sollte er sich vielleicht die älteren Spiele ansehen oder kann er einfach loslegen?**

Ich versuche wirklich, ein Spiel zu entwickeln, das selbst Leute, die nichts über "R-Type" wissen, genießen können und dessen Welt sie spüren. Also ja, probiert es bitte auch dann aus, wenn Ihr mit früheren "R-Type"-Spielen nicht vertraut seid.

Das Interview führte Thomas Nickel.





Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag.

PLZ, Wohnort

6/11	9/11	10/11	11/11	12/11	221	228	235	239	242	245	246	248	249	250
251	252	255	256	259	260	261	262	263	265	266	267	270	271	272
273	274	275	276	277	278	279	282	283	284	285	286	287	288	289
290	291	292	293	294	295	296	297	299	302	304	305	306	307	308
309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	321	322	323	324
325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339
340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354
355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369
370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
385	386	387	388	389	390	391	392							



# Invincible VS

SYSTEM PS5 / XSX GENRE Beat'em-Up USK 18 ENTWICKLER Quarter Up, USA HERSTELLER Skybound Games TERMIN im Handel PREIS 50 Euro



PS5 Wer dem Gegner die letzte Lebensenergie mit einem Special wegprügelt, löst dadurch einen Overkill aus und zerteilt ihn in handliche kleine Häppchen.

Der Titel "Invincible" ist für ein Beat'em-Up nicht die beste Wahl, denn wo bleibt da der Spaß, wenn man "unbesiegt" ist? Doch Fans des gleichnamigen Comics oder der Amazon-Zeichentrickserie wissen, dass hier kein Kämpfer unantastbar ist. Im Gegenteil prügeln sich die von "The Walking Dead"-Schöpfer Robert Kirkman ersonnenen (Anti-)Helden gerne bis zum literweisen Blutverlust oder enden gar als grob Gehacktes. Für alle Uneingeweihten ein kurzer Abriss der Grundgeschichte: In einer Welt voller Superhelden und -schurken ist Mark Grayson der Sohn des mächtigsten Superwesens, Omni-Man. Mark schlägt ebenfalls eine Heldenkarriere ein und nennt sich "Invincible". Doch es ist nicht alles so, wie es scheint. Denn der vermeintlich gute Omni-Man ist die bitterböse Vorhut einer Alien-Invasion. Es folgt alles, was man sich von Superhelden-Comics wünschen

kann: coole Kostüme, Selbstfindung, Teenagerprobleme, Außerirdische, alternative Dimensionen, Geheimorganisationen und viele blutige Prügeleien. Vor allem Letztere finden sich auch im Tag-Team-Gekloppe "Invincible VS" zu Genüge. Verantwortlich dafür ist das brandneue US-Studio Quarter Up, das sich unter anderem aus ehemaligen Mitarbeitern von Double Helix ("Killer Instinct") und Activision zusammensetzt.

## Vereinheitlichte Steuerung

Ah, ein Prügler. Das bedeutet wieder tonnenweise Tastenkombinationen für jeden Charakter auswendig lernen. Viertelkreis, Halbkreis, vorne plus Viertelkreis und dazu jeweils eine passende Aktionstaste. Oder doch nicht? "Invincible VS" setzt in der Standardeinstellung auf eine vor allem für Einsteiger zugänglichere Steuerung ähnlich dem Kampfsystem von etwa "Dragon Ball: Sparking! Zero". Spieler können

alpträumhafte Gedanken an Viertelkreis und Co. also beruhigt einmotten. Wer hingegen nicht darauf verzichten will, stellt in den Optionen auf die "Bewegungssteuerung" um und darf dann bei verändertem Button-Layout nach Herzenslust Viertelkreise ausführen. Wir beschränken uns hier in der Beschreibung auf die Standardoption. Jeder der 18 Kämpfer aus der "Invincible"-Riege funktioniert nach demselben Grundschema. Am wichtigsten sind zunächst leichte, mittlere und harte Attacken sowie die Special-Taste auf den Face-Buttons des Controllers. Die Angriffe lassen sich ziemlich simpel zu Combos aneinanderreihen. Spritziger wird es (im wahrsten Wortsinn, denn das Blut spritzt in Mengen), wenn jeweils zwei Tasten zusammen für einen Spezialangriff gedrückt werden. Zum Beispiel schwere Attacke plus Special für eine wunderschön in Szene gesetzte 3-Hit-Sequenz, die den Gegner

## GUT

### Kai Schmidt



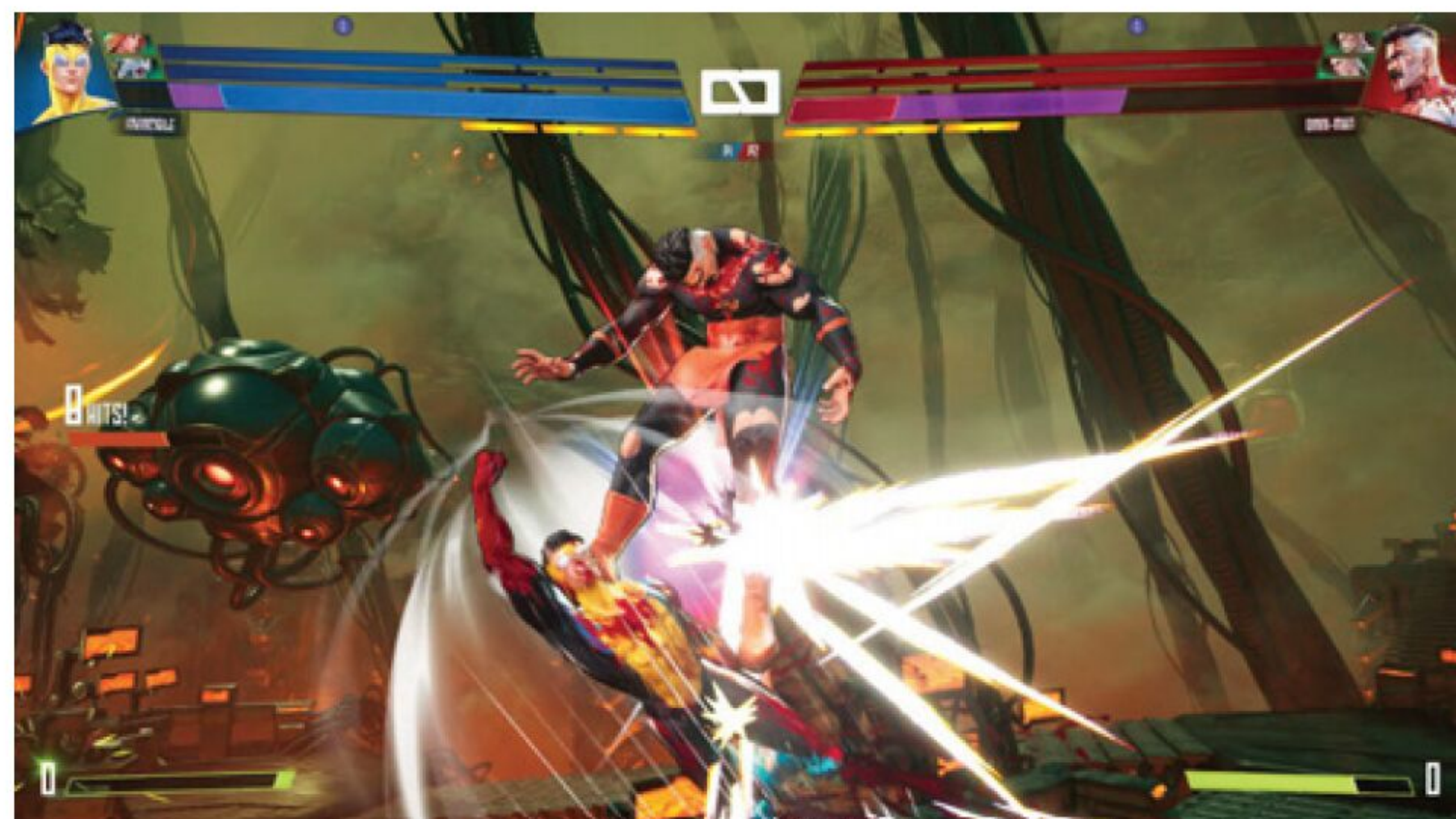
Es muss nicht immer alles superkomplex sein. "Invincible VS" spielt sich flott und unkompliziert, ohne dabei Tiefe einzubüßen. Zwar kommt man dank der einsteigerfreundlichen Kontrollen auch als stumpfer Buttonklopfer einigermaßen zurecht, doch nur wer die richtigen Special Moves zum passenden Zeitpunkt einsetzen kann, hat eine Chance, geübte Spieler zu besiegen. Unabhängig von der gewählten Steuerungsart. Ich hatte eine Menge Spaß mit dem durchaus hübsch anzuschauenden Comic-Geprügel, das allerdings nicht nur durch die Blutspritzer und fliegenden Körperteile zumindest ein wenig an "Mortal Kombat" erinnert. Die "Invincible"-Kämpfer leiden an ähnlich steifen Hüften wie die Fatalität-Riege. Doch das ist kein großes Ding und fällt in den effektreichen 60-fps-Duellen kaum auf. Meckern muss ich aber beim Umfang: Außer den 3-vs.-3-Begegnungen gibt es keine weiteren Match-Arten. Dennoch: für Fans der Vorlage ein Fest.

sogar in Stücke fetzt, wenn dadurch seine letzte Lebensenergie aufgebraucht wird. Wer seinen Hieben richtigen Wumms verleihen möchte, drückt zusätzlich die Boost-Schultertaste. Das verbraucht allerdings Boost-Energie, und die ist begrenzt respektive wird während des laufenden Matches in drei Blöcken aufgeladen. Außerdem gibt es noch Counter-Manöver, die zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt werden müssen, um etwa aus einer Combo auszubrechen.

Klingt zwar, als wären die Figuren ziemlich austauschbar, da sie ja allesamt die gleichen Kommandos verwenden, doch der Eindruck täuscht. Jeder Kämpfer hat seinen eigenen Stil. Während der eine auf Faustschläge vertraut, setzt ein anderer auf Kicks oder



PS5 Für den Storymodus hat sich der Schöpfer der Reihe eine komplett neue Geschichte ausgedacht, die in animierten Zwischensequenzen erzählt wird.



PS5 Besonders cool ist es, Widersacher in die Luft zu schlagen, bei gedrückter Angriffstaste hinterherzuspringen und mit einer Juggle-Combo nachzulegen.





PS5 Arenen zeigen im Verlauf der Kämpfe deutliche Zerstörungsspuren. Allerdings geschieht das nicht dynamisch durch Aktionen, sondern läuft automatisiert ab.

## DIE VORLAGE

Die von Robert Kirkman geschaffene Comicreihe startete Anfang 2003 und brachte es bis zum Ende im Jahr 2018 auf stolze 144 Ausgaben. Neben dem berühmten Twist mit der durch Omni-Man angeführten Alien-Invasion muss sich Titelheld Mark "Invincible" Grayson mit typischen Teenagerproblemen wie einer schwangeren Freundin, deren Abtreibung sowie erneuter Schwangerschaft und anschließender Trennung herumärtern. Und das waren noch nicht mal die düstersten Themen. Entgegen den bunten Heldenkostümen ist die Reihe definitiv kein Kinderkram. Das beweist auch die bei Amazon Prime zu sehende Zeichentrickadaption.

gar Projektilwaffen. Es gibt Nah- und Fernkämpfer, Tanks und Allrounder, die sich allesamt anders anfühlen. Und das ist wichtig, denn jetzt kommen wir zum Tag-Team-Feature. Vor jedem Match stellen sich die Spieler ein Dreier-Team zusammen, das natürlich auf den persönlichen Stil abgestimmt sein sollte. Statt die Figuren hübsch nacheinander in den Kampf zu schicken, gibt es in der laufenden Runde so einige Einsatzmöglichkeiten der Mitstreiter. Mit den



PS5 Die Superwesen haben natürlich einige comicgerechte Special Moves im Repertoire. In der Standardsteuerung genügt dafür ein Tastendruck.

beiden Assist-Schultertasten wird etwa mitten im Duell oder in der Combo ein Charakter zur schnellen Unterstützung herbeigerufen. Ein längerer Druck auf die Schultertaste wechselt den entsprechenden Kämpfer hingegen direkt als aktiven Prügler ein. Ebenfalls auch in einer Combo möglich, um als neuer Charakter weiterzumachen und den Combozähler nach oben zu treiben. Das kostet jedoch Super-Energie – eine weitere Energieleiste, die in fünf Stufen durch geladene und eingesteckte Treffer aufgeladen wird. Diese Leiste entscheidet auch über die Stärke eingesetzter Special

Moves. Die nach einem Wechsel passive Figur hat dann im Hintergrund Zeit, einen Teil ihrer Lebensenergie wieder aufzuladen. Das bringt etwas Taktik ins Gekloppe. Mit dem entsprechenden Special Move lässt sich per Superhieb sogar der aktive Gegner aus der Arena werfen und gegen eines seiner Teammitglieder auswechseln. Das wird dank Tutorial alles schnell vermittelt. Ein Kampf ist generell beendet, wenn alle drei Charaktere eines Teams eliminiert wurden. Läuft vorher die Zeit ab, beginnt jedoch eine Sudden-Death-Runde zwischen den beiden letzten aktiven Kämp-

## Fakten-Check

Gefällt

- » unkomplizierte Steuerung
- » gut durchdachtes Tag-Team-Feature
- » sehr dynamische Kämpfe

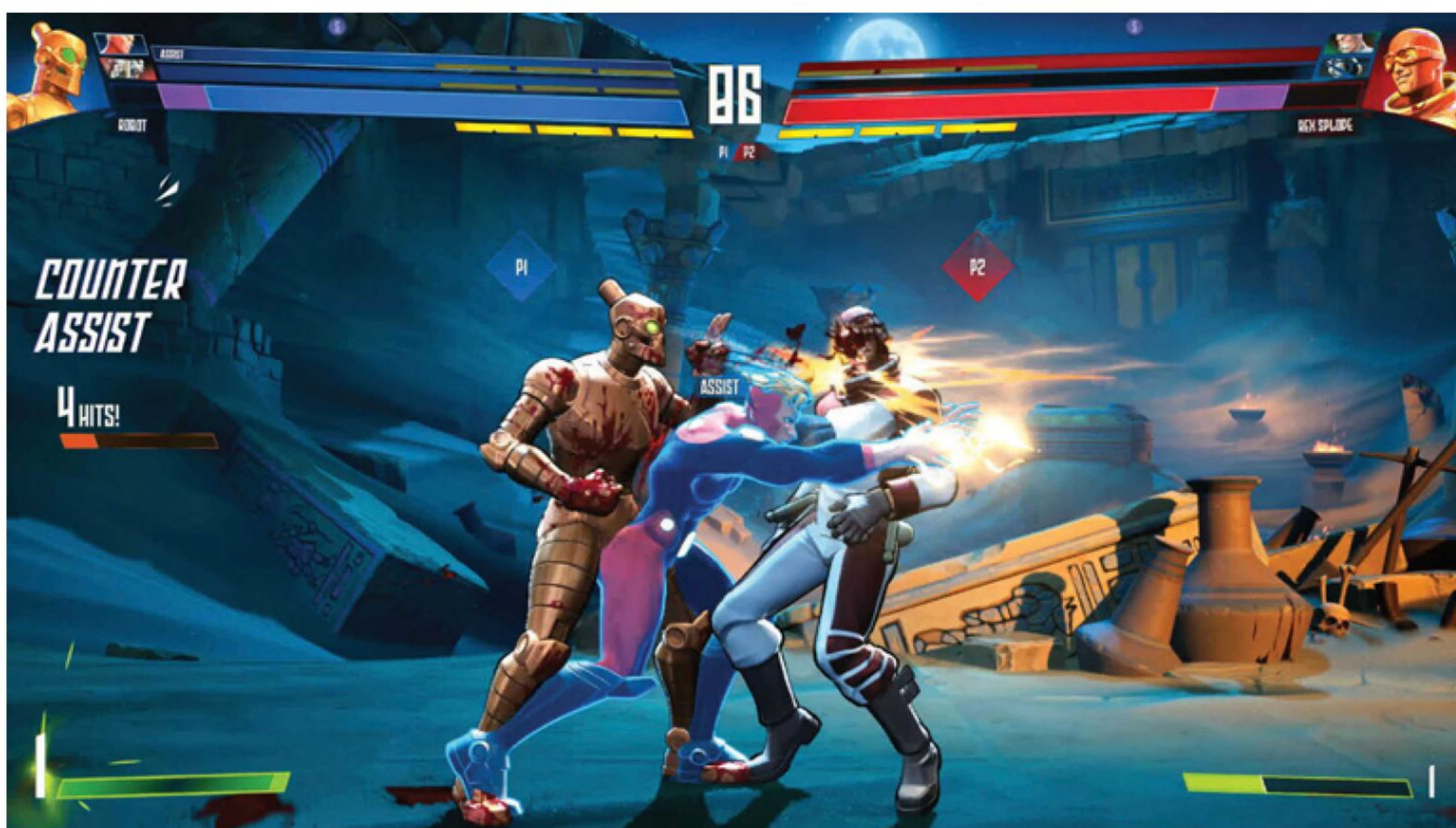
- » keine Match-Varianten
- » etwas hüftsteife Animationen
- » Storymodus mit offenem Ende

## Missfällt

fern, die das Match entscheidet. Besondere Match-Arten oder Abwandlungen abgesehen vom Tag-Kampf gibt es allerdings nicht.

## Modi für Solohelden

"Invincible VS" ist auf Online- und Couch-Duelle zwischen zwei Spielern ausgelegt, Solisten dürfen sich auch durch einen (auf normaler Schwierigkeit) etwa zweistündigen Storymodus mit exklusiver Story und 25 Minuten Animationssequenzen prügeln. Da ähnlich wie bei "Mortal Kombat" immer wieder die Kämpfer wechseln, bekommt man einen Ausblick auf die unterschiedlichen Charaktere und kann sich in Richtung Lieblingsfigur orientieren. Auch der Arcade-Modus ist ein guter Übungsplatz. Hier drischt man sich durch mit zunehmender Schwierigkeit steigende Zahlen gegnerischer Teams, um am Ende ein Abschlussfilmchen für die gewählte Hauptfigur zu sehen. Des Weiteren gibt es unzählige Extras wie Musikstücke, Arenen, Kostüme oder Rahmen und Bildchen für die Spielerkarte freizuschalten. ks



PS5 Die inaktiven Teammitglieder lassen sich für Assist Moves herbeirufen. Anschließend ist allerdings eine Abklingzeit bis zum nächsten Einsatz angesagt.

**SPIELSPASS**  
Singleplayer ●●●●●●○○  
Multiplayer ●●●●●●○○  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

**81**

Unterstützt bis 2 Spieler (online)  
Sprache englisch  
Text einstellbar

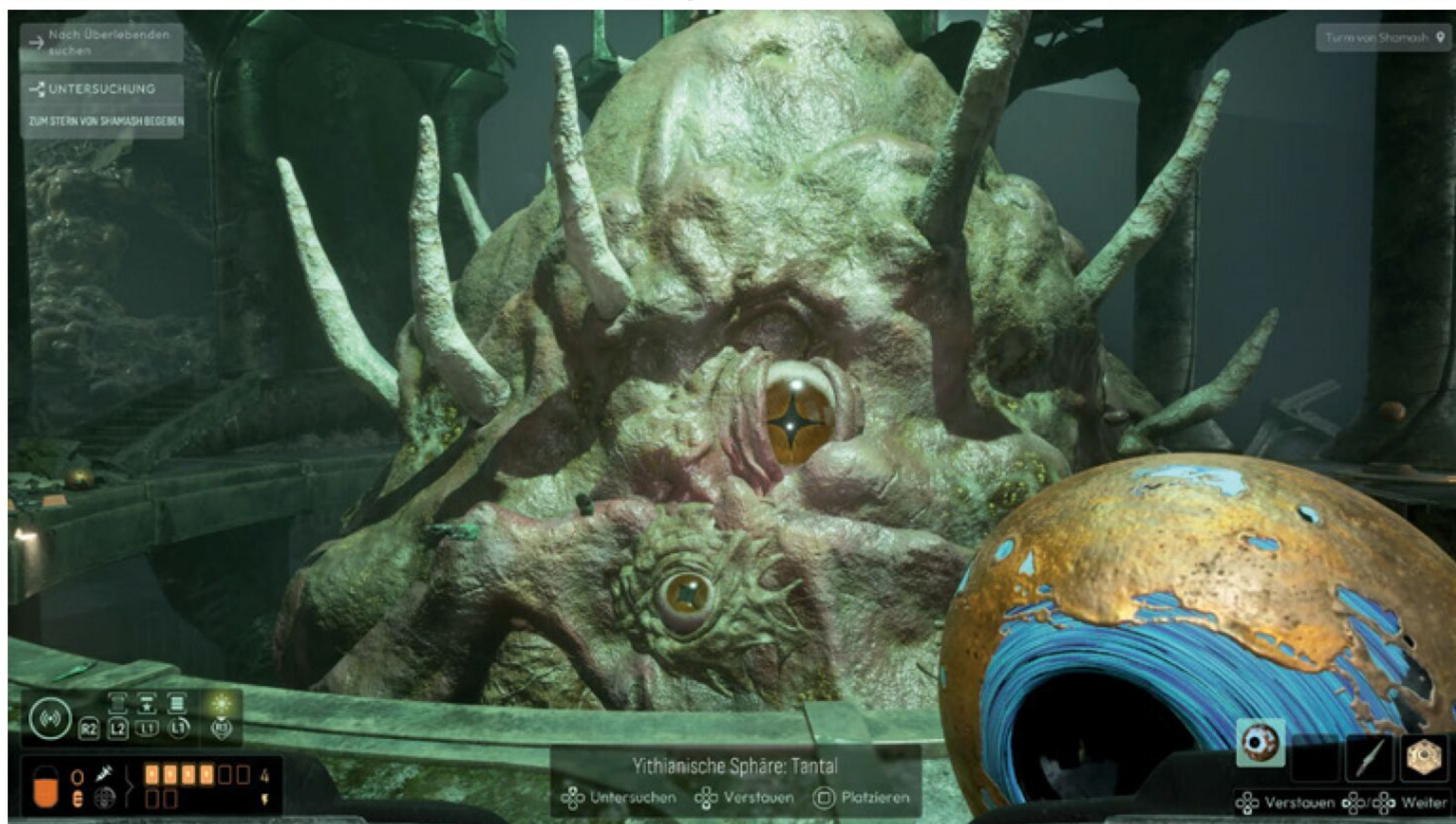
- » 18 Kämpfer
- » Storymodus mit animierten Filmszenen
- » 2 Steuerungsvarianten

**FAZIT** » Einsteigerfreundliches Beat'em-Up zur Comic- und Cartoon-Serie, das trotz simpler Steuerung auch Profis einiges zu bieten hat.



# Cthulhu: The Cosmic Abyss

SYSTEM **PS5 / XSX** GENRE **Adventure** USK **18** ENTWICKLER **Big Bad Wolf, Frankreich** HERSTELLER **NACON** TERMIN **im Handel** PREIS **50 Euro**



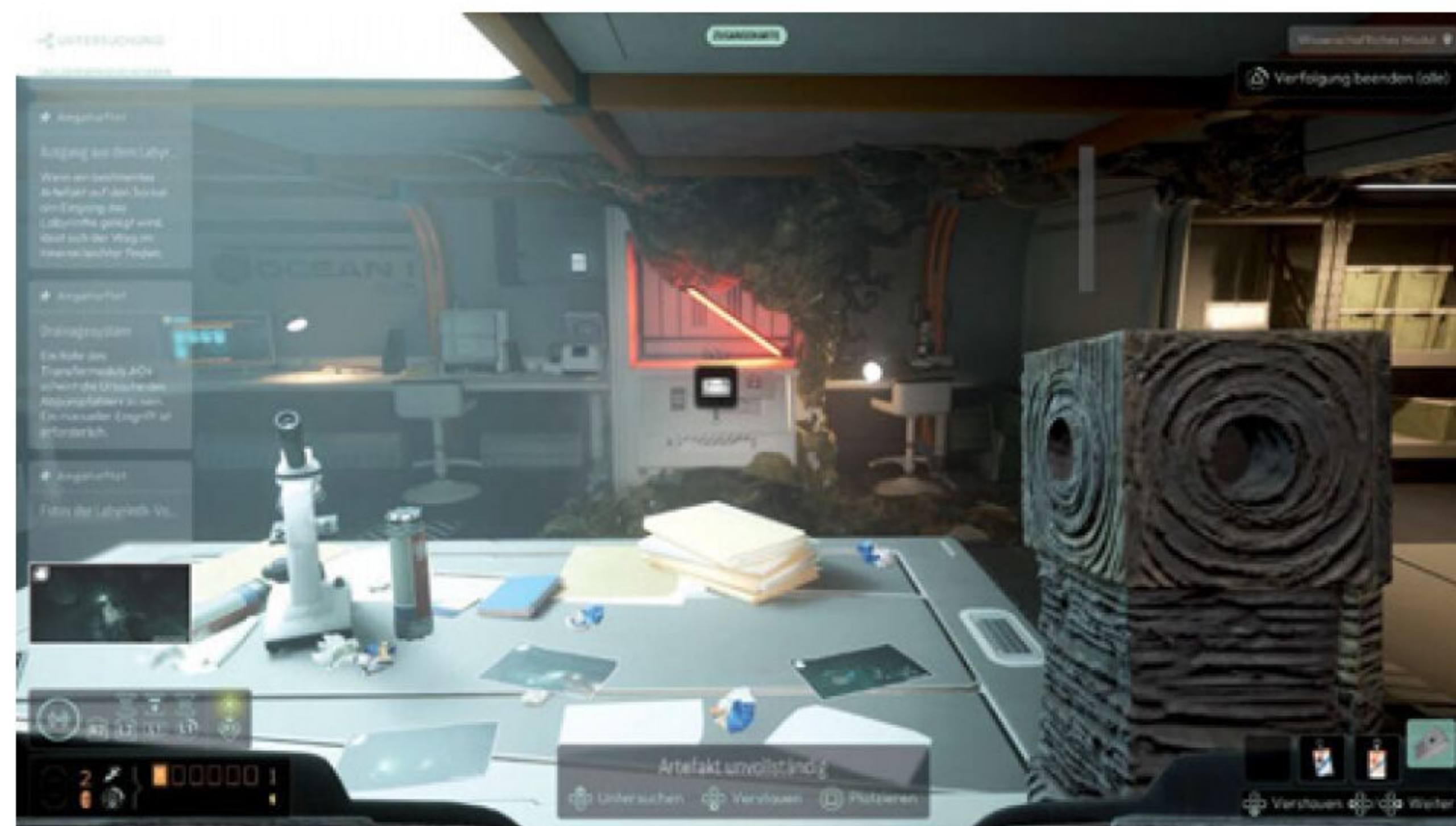
**PS5** Dieser Wächter sieht zwar gefährlich aus, doch Ihr müsst keine Angst vor ihm haben. Es gibt zwar Spieltode durch Abstürze in Abgründe oder Hindernisse, aber Zeitdruck und Verfolger nicht. Sterbt Ihr, lädt das Spiel sehr flott.

**D**as französische Studio Big Bad Wolf ist bekannt für Abenteuer mit starkem Rollenspiel-Einschlag. In ihrem neuen Ego-Adventure schrauben sie den RPG-Faktor trotz Entscheidungsmöglichkeiten und Spezialfähigkeiten nach unten und machen Euch zum Detektiv.

## Technik? Pfui!

Bei einem Einsatz verliert Spezialagent Noah seine Partnerin in einer fremden Dimension. Seine Spur führt ihn in eine Unterwasserstation. Doch überall stoßt Ihr auf Leichen, merkwürdige Videos und widerliche Substanzen. Und so viel sei verraten: Kurz darauf befindet Ihr Euch erneut in okkulten Bauten mit Fischmonstern und wahnsinnigen Kultisten, die mal wieder den Gott Cthulhu auferstehen lassen wollen.

Das Spiel ist grob in knapp sechs Kapitel eingeteilt, in denen Ihr jeweils einen Schauplatz von vorn bis hinten abklappert. Um weiterzukommen gibt es jedoch immer mindestens zwei Lösungswege: eine eher schnellere Variante per Kultritual, die allerdings



**PS5** Wichtige Hinweise könnt Ihr auf der linken Seite anpinnen. Das überlagert jedoch andere Texte und meist fehlt ohnehin ein relevanter Teil des Hinweises.

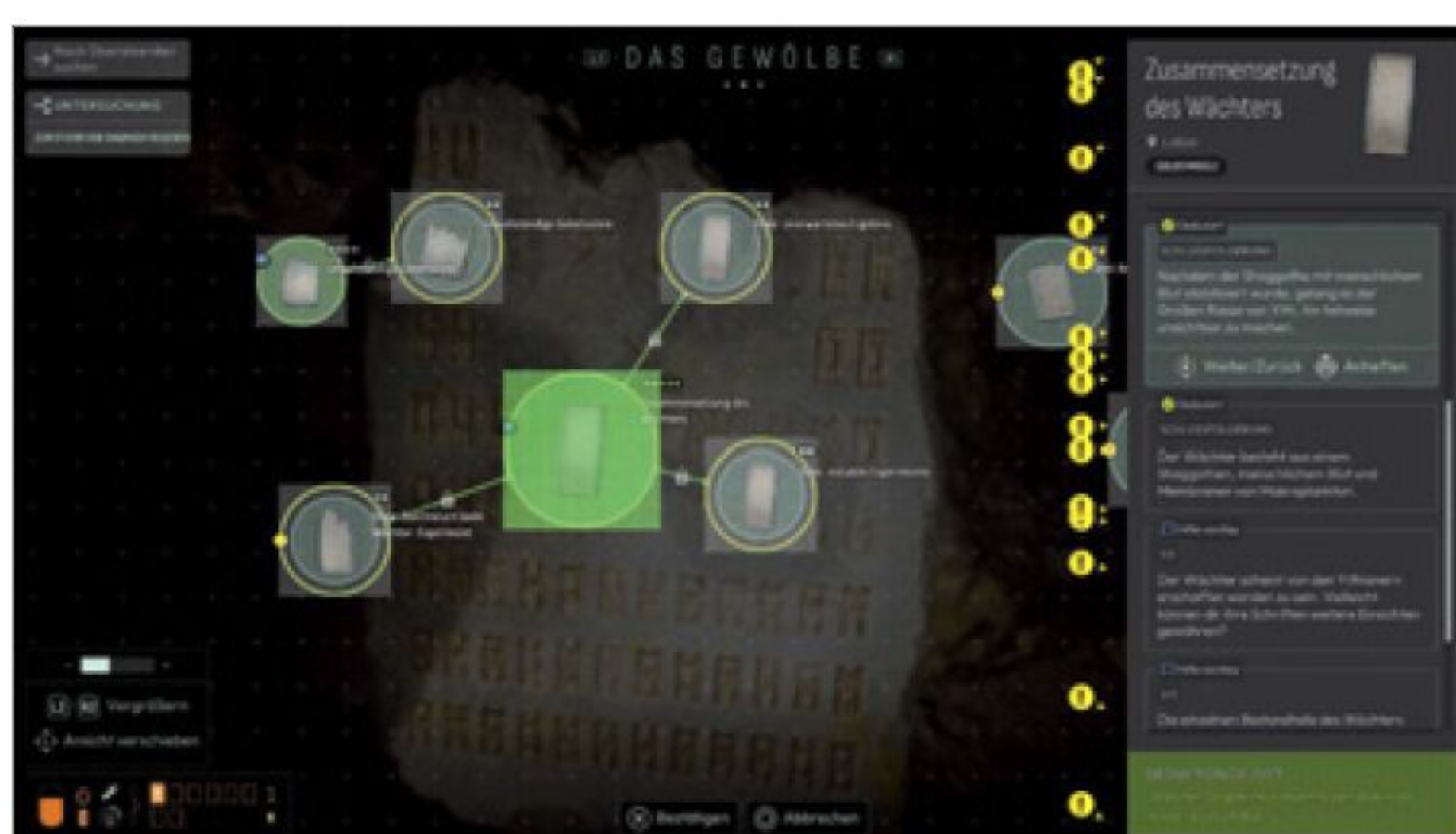
die Verderbnis in Euch steigert, oder ein aufwendiger Weg, der dagegen Eure Verderbnis senkt. Euer wichtigstes Werkzeug ist ein Sonar-Scanner, der bestimmte Materialfrequenzen aufspüren kann. Der Ablauf ähnelt dabei oft einer Schnitzeljagd: Ihr stoßt auf einen Hinweis, der Euch beispielsweise Frequenzen für "Menschenblut", "Elektrowerkzeug" oder "Titan" offenbart, wodurch Ihr schlussendlich die relevanten Infos und Objekte zur Lösung findet. Per Mindmap könnt Ihr zudem Tipps kombinieren oder

erneut nachlesen, um Schlussfolgerungen zu ziehen.

Unsere Empfehlung, um Frust zu vermeiden: Schaltet zum Spielstart die Hilfen ein, sodass Ihr Eure Begleiter-KI "Key" um Unterstützung bitten könnt und seht, wie viele Hinweise Ihr pro Areal schon gesammelt habt. So lässt sich leichter nachvollziehen, ob Ihr Infos oder wichtige Items übersehen haben könntet, falls Ihr mal stecken bleibt. Es gibt zwar einige Upgrades und auf sammelbare Spezialfähigkeiten im Spiel, doch die sind im Endeffekt nur



**PS5** Links seht Ihr den Fähigkeitenbildschirm. Aktivierte Talente werden bei zu häufigem Verderbnisanstieg zerstört. Rechts seht Ihr einen Bruchteil der riesigen Mindmap, die jedoch immerhin kompaktere Anzeigemodi bietet.



## Fakten-Check

Spielzeit **7-10 h**

## DualSense-Faktor



In einigen Momenten spürt Ihr, wie die Rumble-Motoren auf die Stimmung der Umgebung reagieren. Die adaptiven Trigger leisten leichten Widerstand beim Einsatz des Sonars.

**LAHM**

**Steffen Heller**



Klarer Fall von Technik-Desaster: Ein Spiel mit eigentlich spaßigen Ideen wie den alternativen

Lösungswegen wird von der technischen Umsetzung torpediert. Ich würde hier lieber über kleinere Probleme wie das unnötig beschränkte Inventar, die behäbige Steuerung oder die Handhabung der Menüs sprechen. Oder auch die Tatsache, dass mir das Monster zu früh gezeigt wurde, wodurch ein Stück vom Gruselfaktor verloren ging. Aber gerade die zwei essenziellen Funktionen des Spiels – das Sonar und die ausufernde Mindmap – leiden so sehr unter der ruckeligen Performance in beiden Grafikmodi, dass man den Titel beinahe als unspielbar bezeichnen könnte. Die daraus resultierenden Abstürze verwundern da nicht. Das ist ärgerlich, denn hinter den aufgezählten Problemen steckt ein stimmungsvolles Detektivabenteuer, bei dem mich nicht mal das Backtracking gestört hat, weil ich es mochte, wie ich mich Schritt für Schritt der Lösung annäherte.

dazu da, die Verderbnisanzeige niedrig zu halten.

Nicht vermeiden lässt sich der Frust über die Technik. Je mehr Objekte markiert werden, desto stärker bricht die Bildrate beim Einsatz des Sonars ein. Selbst gezieltes Laufen wird dabei schwierig. Auch die frei handhabbare Mindmap, die Ihr per Cursor bedient, ruckelt so krass, dass das Umherschauen und Kombinieren von Hinweisen zur Tortur wird. sh

## SPIELSPASS

Singleplayer **●●●●●○○○○**  
Multiplayer **—**  
Grafik **●●●●●○○○○**  
Sound **●●●●●○○○○**

**55**

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache **englisch**  
Text **einstellbar**

» optionale Hilfen bei Spielstart aktivierbar  
» 2 Grafikmodi – beide problematisch  
» Bugs können Spielstand zerstören

**FAZIT** » Ecken und Kanten können wir verzeihen, eine so unterirdische Performance bei essenziellen Spielmechaniken jedoch nicht. Ohne Patches: Finger weg!



Jetzt Nachfolger  
vorbestellen und  
Boni sichern!

A cartoon illustration of Mario riding Yoshi, a green dinosaur, against a yellow background. Mario is wearing his signature red cap with a white 'M', a red shirt, blue overalls, and red shoes. He is smiling and holding onto Yoshi. Yoshi is green with a white belly and is also smiling. The background is a solid yellow color.

# DIE

# ER JAHRE

**WELCHE KLASSIKER  
HEUTE NOCH ZÜNDEN:  
ÜBER 150 RETRO-SPIELE  
ALLER GENRES NEU GETESTET**

- Tests von Klassikern aus heutiger Retrofan-Sicht
- 196 neue Seiten, 0% Wiederverwertung
- Noten & Wertungsgesichter „wie damals“
- Alle Plattformen, nach Genres gegliedert
- Noch besseres Papier als im Hauptheft
- Nur 19,90 Euro (plus Porto – wir verschicken im stabilen Buchumschlag)

**[www.retro-gamer.de/sonderheft/](http://www.retro-gamer.de/sonderheft/)**



# Tides of Tomorrow

SYSTEM **PS5 / XSX** GENRE **Adventure** USK **16** ENTWICKLER **DigixArt, Frankreich** HERSTELLER **THQ Nordic** TERMIN **im Handel** PREIS **30 Euro**



**PS5** Anführerin Nyx gehört zu den wenigen Hauptfiguren des Spiels, denen Ihr immer wieder begegnet. Sie versucht, Eure Fähigkeiten für sich zu nutzen. Wie auch in "Road 96" ist es möglich, dass sie das Ende des Spiels nicht erlebt.

**D**as Team hinter dem Roadtrip-Adventure "Road 96" bleibt dem Genre treu, aber diesmal besucht Ihr eine dystopische Zukunft statt die Vergangenheit. Zudem borgt es sich Ideen, die an "Death Stranding" und "Dark Souls" erinnern und setzt als wichtigsten Faktor auf Eure Entscheidungen.

## Folgt Eurem Vorgänger

Als sogenannter "Tidewalker" erscheint Ihr in einer Zukunft, in der die letzten Rückzugsorte der Menschen auf Inseln liegen und die Menschheit von der durch Plastik ausgelösten Krankheit Plastemia dahingerafft wird.

Missionsweise bereist Ihr per Boot die Schauplätze von Fraktionen mit religiösen Eiferern, Plünderern und einfachen Überlebenden. Dabei gibt es meist simple spielerische Sequenzen mit ein paar Schleicheinlagen, Bootskämpfen und vor allem optionaler Erkundung, damit Ihr an die zwei wichtigsten Ressourcen des Spiels kommt: Schrott und die Medizin "Ozen". Auch Ihr leidet nämlich an Plastemia und verliert mit jeder Mission zwei Lebensbalken. Um das beste Ende zu



**PS5** Wenig konsequent: Eyla liebt Meerestiere, doch bei jeder unserer Entscheidungen gegen die Umwelt findet sie einen Grund, um uns beizustehen.

erreichen, müsst Ihr genügend Ozen schlucken. Mit Schrott kauft Ihr unter anderem Ozen-Rationen bei Händlern oder baut kaputte Leitern und Brücken wieder auf.

Hier kommt der interessante Koop-Kniff des Solo-Spiels zum Tragen: Ihr folgt ab der ersten Spielminute dem Pfad eines von Euch ausgewählten Spielers. Dessen Entscheidungen und Handlungen während einer Mission beeinflussen, wie Ihr diesen Auftrag erlebt. Hat Euer Vorgänger eine Leiter repariert, könnt Ihr diese ohne eigene Kosten nutzen, um Wachen zu umgehen. Noch größeren Einfluss haben dessen Taten.

In einem Auftrag sammeln wir per U-Boot Eier einer bedrohten Fischart ein. Nehmen wir alle Eier mit, wird unser Nachfolger keine mehr finden. Stattdessen wird es seine Mission sein, den Eierbestand wieder aufzufüllen. Fast jeder Einsatz bietet so ca. zwei bis drei solcher Variationen des Ablaufs.

Zusätzlich könnt Ihr per Emotes Euren Nachfolgern Tipps geben oder selbst auf Lösungen stoßen, indem Ihr per Spezialsicht den Weg Eurer Vorgänger verfolgt. Zudem dürft Ihr Ozen-Bestände bei Händlern aufkaufen oder diese für Folgespieler per Spende



## FOLGT UNSEREM WEG

Ihr könnt vorgeschlagenen Spielern, Euren Freunden oder über einen speziellen Seed auch fremden Tidewalkern folgen. Wollt Ihr die Spielwelt erleben, die wir hinterlassen haben, dann nutzt diesen Code: "0206-7963". Seid jedoch vorgewarnt. Wir haben zwar einige positive Ergebnisse erzielt und Strukturen repariert, wodurch Ihr es ab und an leichter haben werdet, allerdings haben wir alle Ressourcen behalten, die uns in die Finger kamen. Glücklicherweise könnt Ihr nach jeder Mission unseren Pfad verlassen.

## Fakten-Check

Spielzeit **10 h**

**GUT**

**Steffen Heller**



Im Vergleich zu "Road 96" erzählt das Zukunftsabenteuer eine stringendere Geschichte, die mich

trotz etwas zu langer Spielzeit am Ball bleiben ließ. Die größtenteils vorhersehbare Story um die aussterbende Menschheit und rivalisierende Fraktionen hat mich jedoch ziemlich kaltgelassen. Es war aber sehr faszinierend, einem mir unbekannten Spieler zu folgen – insbesondere in Momenten, in denen es plötzlich darum ging, dessen Persönlichkeit einzuschätzen. Gleichzeitig hat der Koop-Aspekt auch mein Erlebnis beeinflusst: Obwohl ich bewusst möglichst fies und egoistisch gespielt habe, tut mir manche Entscheidung für meinen Nachfolger unheimlich leid. Wenn Ihr Euch auf die Koop-Aspekte einlassen könnt oder ohnehin Freunde habt, die sich gerne über Spielerlebnisse austauschen, ist "Tides of Tomorrow" eine klare Empfehlung. Wenn Euch die Koop-Komponente egal ist, dann bekommt Ihr weiterhin ein bunt präsentiertes Entscheidungs-Adventure.

auffüllen. Auch stehen in jedem Level Behälter, in denen Ihr auf Wunsch Schrott und Ozen für Eure Nachfolger lagert. Nebenbei erhöht Ihr durch solche Maßnahmen Eigenschaftsbalken wie "Überlebenskünstler", "Kooperativ" und "Tierfreund", die im späteren Verlauf Einfluss auf Antwortmöglichkeiten, Storyenthüllungen und die möglichen Enden nehmen.

In Sachen Technik haben wir hauptsächlich einige Bildratenschwankungen zu bemängeln. Die Präsentation überzeugt durch ordentliche Sprecher und einen futuristischen Industrial-Punk-Soundtrack, der jedoch nicht in jeder Situation passend wirkt. *sh*

**SPIELSPASS 77**  
Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache **englisch**  
Text **einstellbar**

» Entscheidungs-Adventure mit verschiedenen Missionsvariationen  
» Solo-Abenteuer mit Koop-Aspekten

**FAZIT** » Die interessante Spielwelt und das Social-System bleiben hinter den Möglichkeiten. Doch Letzteres birgt viel Potential für zukünftige Spiele.



# Directive 8020

SYSTEM **PS5 / XSX** GENRE **Adventure** USK **18** ENTWICKLER **Supermassive Games, England** HERSTELLER **Supermassive Games** TERMIN **im Handel** PREIS **50 Euro**

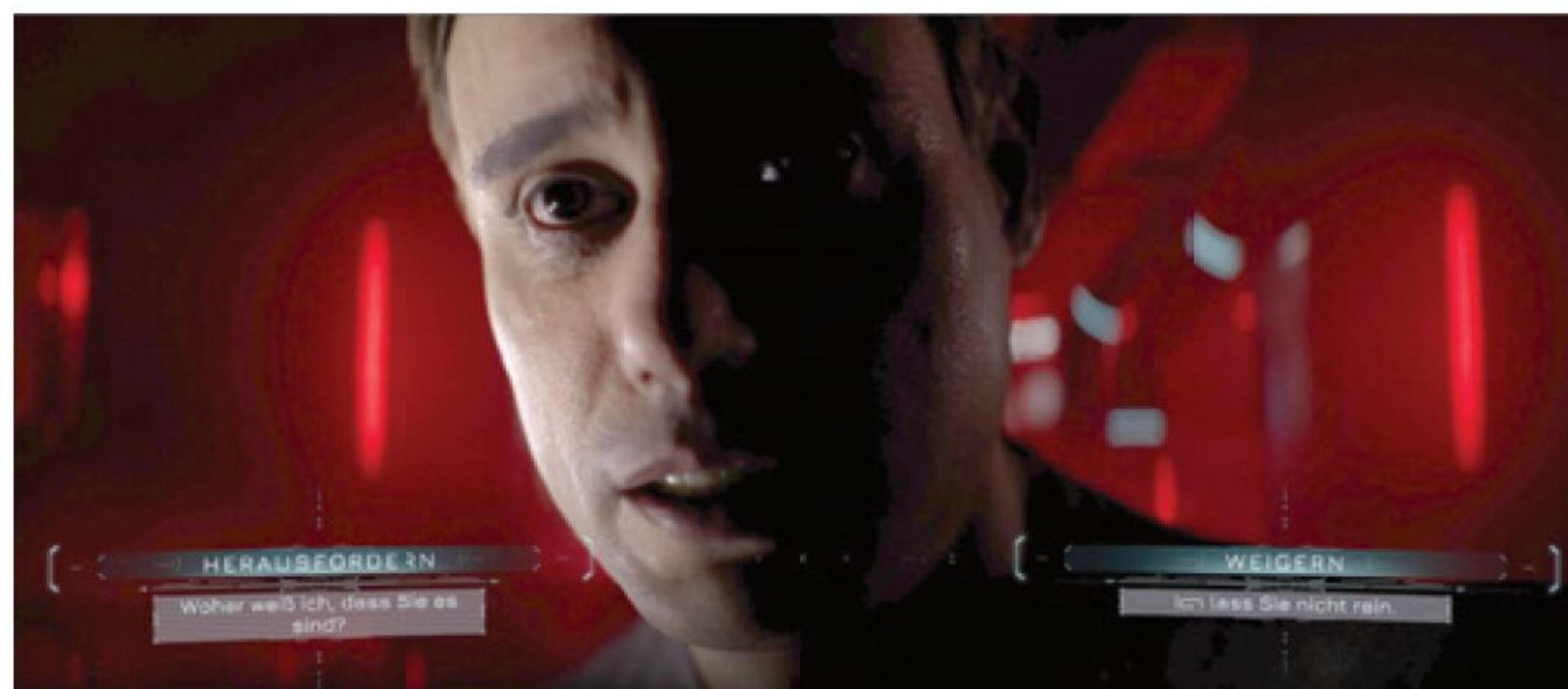


**PS5** Ihr schleicht Euch regelmäßig aktiv an Feinden vorbei. Kommt es zur Konfrontation, helft Ihr Euch per Quick-Time-Event aus der Patsche – das klappt allerdings nicht immer.

Zwischen 2019 und 2022 konnte man quasi die Uhr danach stellen, wann ein neuer Eintrag in die "The Dark Pictures"-Anthologie folgen würde. Mit Abschluss der ersten Staffel verabschiedete sich Supermassive dann in die wohlverdiente Auszeit. Auf der faulen Haut lagen die britischen Horrorenthusiasten aber nicht. Stattdessen werkelte man emsig an "Directive 8020" und damit – nach eigener Aussage – dem nächsten Evolutionsschritt der Marke. Nach rund sieben Stunden an Bord der Cassiopeia können wir sagen: Die Vorgänger werden tatsächlich in vielerlei Hinsicht überflügelt, ohne Macken kommt der Weltraum-Grusel allerdings nicht aus.

## Unheil im Universum

Die Erde steht vor dem Kollaps, Hoffnung winkt aus zwölf Lichtjahren Entfernung in Gestalt des Planeten Tau Ceti f. Der Megakonzern Corinth entsendet ein Kolonieschiff zur Erschließung



**PS5** Ihr müsst wieder regelmäßig Entscheidungen treffen. Diese nehmen unter anderem Einfluss auf den Charakter Eurer Crewmitglieder.

des fremden Trabanten und es kommt, wie es kommen muss: Der Kontakt mit einer außerirdischen Lebensform sorgt für mächtig Chaos an Bord. Vor diesem Hintergrund schlüpft Ihr in die Rollen der Crew, um wie gewohnt um Euer Leben zu kämpfen – respektive dabei zuzusehen.

"Directive 8020" tut es den Vorgängern gleich und entfaltet seine Geschichte mit zahlreichen filmisch präsentierten Sequenzen, auf die Ihr mit Entscheidungen und Handlungen Einfluss nehmt. Frühere Titel schnürten ihr Kor-

sett noch recht eng – einzelne Entscheidungen und vermastete Eingaben führten oft zu sofortigen, tödlichen Konsequenzen. Im direkten Vergleich verwebt "Directive 8020" seine Storyzweige deutlich dynamischer. Selten besiegelt ein einzelner Entschluss das Schicksal einer Figur, stattdessen greifen viele Momente und Faktoren ineinander, um eine organische Entwicklung der Handlung zu gewährleisten. Angesichts dieser komplexeren Verzweigungen gibt das neue Wendepunkt-Feature nun jederzeit die Möglichkeit, die Zeit zurückzudrehen, um Entscheidungen zu überschreiben.

Zwischen allerhand Referenzen auf beliebte Horrorgößen – etwa "Alien" und "Das Ding" – beweist die Handlung zwar wenig Innovationslust, fesselt aber bis zum Ende. Das ist auch den soliden Leistungen der Darsteller, detailverliebten Charaktermodellen, einer tollen Lichtsetzung und generell der gelungenen Atmosphäre zu verdanken. Lediglich hölzerne Animationen und manch unglücklich inszenierte Szene

## Fakten-Check

Spielzeit **7-8 h**

Was geht ab?

**50% HORRORFILM**  
**30% ENTSCHEIDEN**  
**20% SCHLEICHEN & ERKUNDEN**



**GUT**

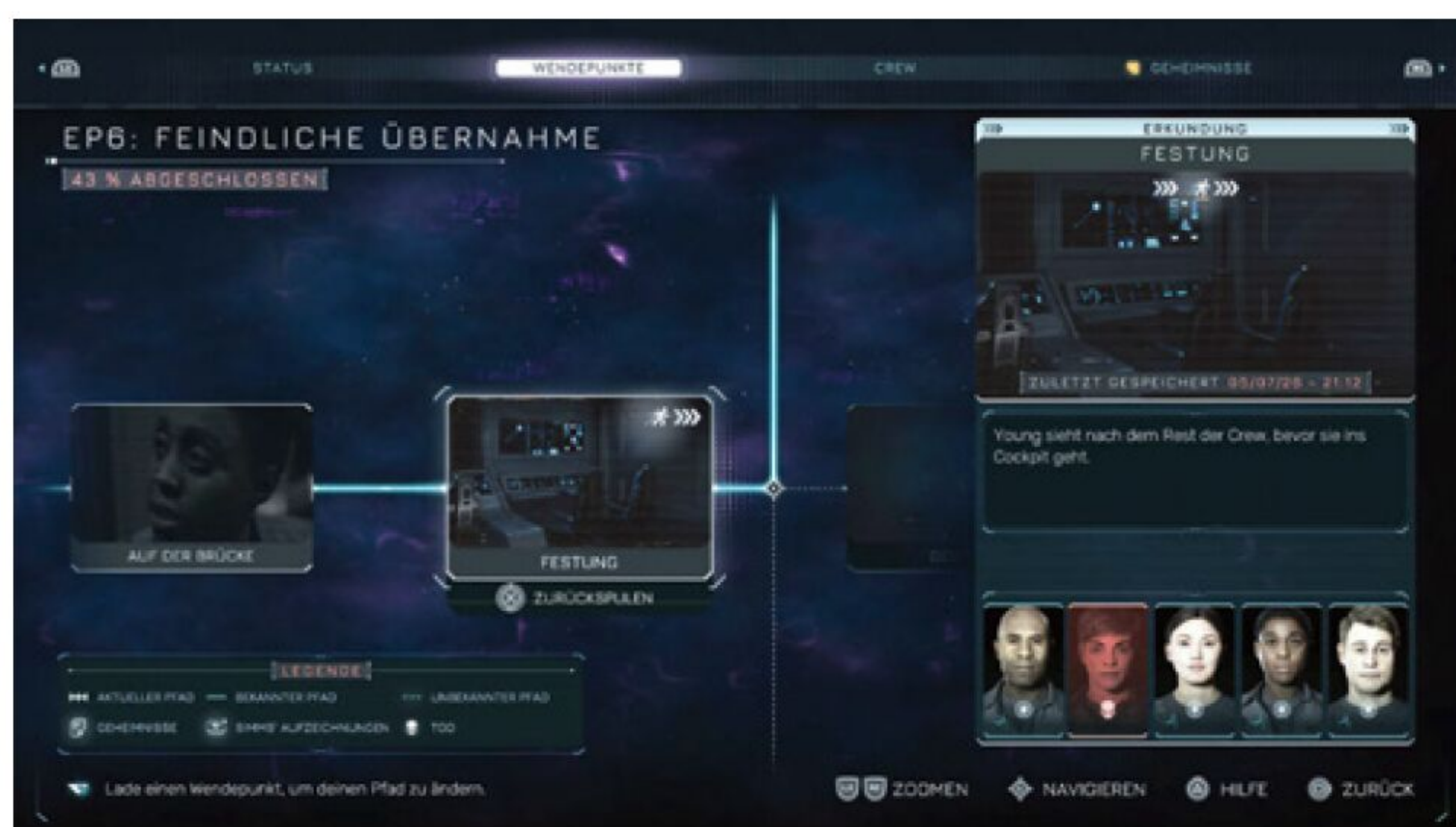
**Kevin Pinhao**



Mit seiner deutlich lebendiger verwobenen Handlung, starken Technik und aufgebahrten Interaktivität

setzt "Directive 8020" neue Maßstäbe gegenüber den "Dark Pictures"-Kollegen – allerdings nicht ohne Stolperfallen. Gerade letzterer Punkt entpuppt sich als zweischneidiges Schwert. Ich begrüße es, mehr Kontrolle über die Protagonisten zu haben. Wenn ich mich aber nur innerhalb immerzu identischer Aufgaben einbringen kann, wird das auf Dauer nicht bloß spielerisch öde, es bremst auch die Geschichte unnötig aus. Die komplexere Verzweigung von Entscheidungen und ihren Konsequenzen ist hingegen ein gelungener Schritt nach vorn – Rückspulfunktion inklusive.

können hier und da an der Immersion kratzen. Verliehen rudimentäre Navigation und regelmäßige Quick-Time-Events vergangenen "Dark Pictures" noch einen schüchternen Anstrich von Interaktivität, habt Ihr diesmal mehr zu tun. Ihr schleicht an Aliens vorbei, löst kleinere Umgebungsrätsel, interagiert per Nachrichtensystem mit der Crew und sucht optional nach Geheimnissen. Klingt spannend? Das ist es zum Einstieg auch, ehe die immer gleichen Schleichpassagen zur lästigen Geduldsprobe verkommen. Ja, "Directive 8020" ist zweifellos interaktiver als seine Vorgänger, der Spielerfahrung tut das aber nicht durchgehend gut. *kp*



**PS5** Seid Ihr mit einer Entwicklung unzufrieden, machen die neuen "Wendepunkte" Eure Entscheidungen auf Knopfdruck ungeschehen.

## SPIELSPASS

Singleplayer   
Multiplayer   
Grafik   
Sound

**79**

Unterstützt **bis 5 Spieler**  
Sprache **einstellbar**  
Text **einstellbar**

» Online-Multiplayer wird nachgereicht  
» viele Geheimnisse (und Tode)  
» verpackt mit digitalen "Deluxe"-Goodies

**FAZIT** » Dank clever verwobener Story und toller Technik reizvolles filmisches Adventure, an spielerischen Neuerungen darf man aber gerne noch schrauben.



# MOUSE: P.I. For Hire

SYSTEM PS5 / XSX / SWIZ GENRE Ego-Shooter USK 16 ENTWICKLER Fumi Games, Polen HERSTELLER PlaySide Studios TERMIN 10. Juli (verp.) / erhältlich (DL) PREIS 35 / 29,99 Euro

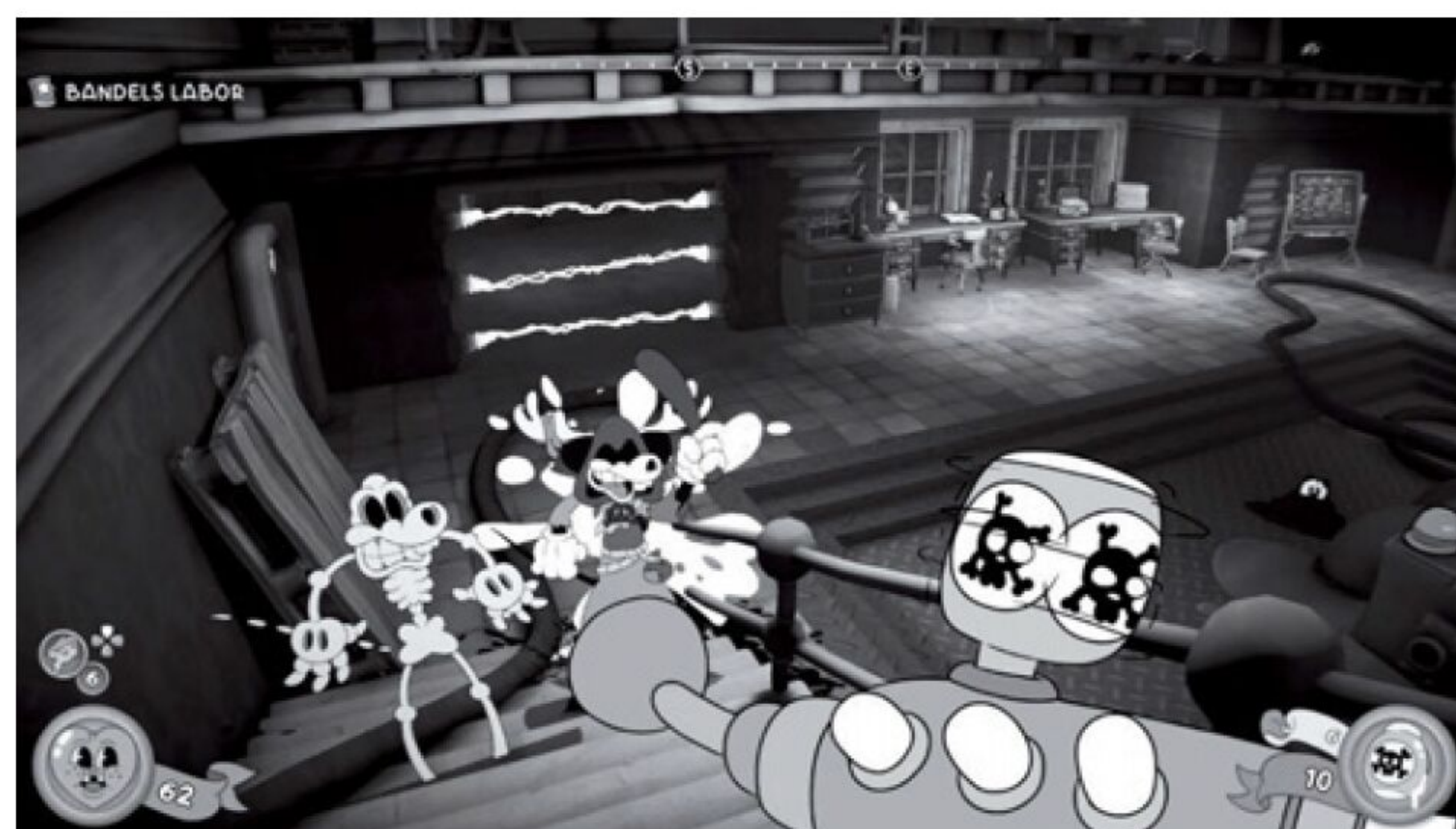


**PS5** Gefährlich wird es meist nur, wenn Euch Nahkämpfer zu sehr auf die Pelle rücken. Die Levels sind zudem auf dem normalen Schwierigkeitsgrad vollgestopft mit Rüstung und Munition. Die Käse-Heilung benötigt Ihr daher nur selten.

**D**etektiv Jack Pepper – gesprochen von Allzweckwaffe Troy Baker – geht im Noir-Retro-Ego-Shooter einem Fall nach und landet in einer Verschwörung mit entführten Spitzmäusen, korrupten Cops und verrückten Wissenschaftlern mit deutschem Akzent.

## Nicht nur Käse

Das Offensichtliche vorneweg: "MOUSE" ist visuell stark von den Animationsfilmen der 1930er-Jahre inspiriert und sieht dementsprechend fantastisch aus. Insbesondere die Nachladeanimationen sind ein optischer Genuss. Auch Musik und Anspielungen auf Horrorstreifen wie Frankenstein oder damalige Darsteller wie Oscarpreisträger Clark Gable findet Ihr



**PS5** Die beste Waffe unter den nicht-klassischen Knarren ist dieser Säurewerfer, der Feinde skelettiert, während Ihr bereits andere Gegner attackiert.

hier zahlreich. Schade ist nur, dass viele Mäuse-Designs oder andere Objekte wie Blumen und Vögel häufig wiederverwendet werden, wodurch die brillante Optik ein wenig an Wirkung verliert.

Spielerisch wird Euch ein unterhaltsamer Mix aus Erkundung und reichlich Ballereinslagen geboten – meist Arena-Kämpfe. Das Gute: Waffenklassiker wie die Maschinenpistole "James Gun" sind präzise und fühlen sich gut an. Zudem hat jede Knarre einen alternativen Feuermodus mit meist mehr Wumms. Viele spätere Waffenfunde im Spiel wie die Strahlenkanone oder die doppel-läufige Schrotflinte "Kiss Kiss" sind jedoch klar schwächer als

die bis dahin ohnehin von Euch aufgelevelten Anfangswaffen. Zudem reicht es bis zum letzten Spieldrittel, wenn Ihr bei Shoot-outs am Eingang stehen bleibt und die auftauchenden Gegner beschießt. Dynamik wird nur selten von Euch gefordert, obwohl Ihr sogar praktische Fähigkeiten wie Wandläufe, Gleiten oder Doppelsprünge lernt. Doch selbst bei der Erkundung werden die Talente für unser Empfinden zu wenig ausgereizt. Das gilt auch für das Schlossknacker-Minispiel, dessen Schwierigkeit von Anfang bis Ende fast identisch bleibt. Ohnehin regnet es als Belohnung meist nur Geld, das Ihr hauptsächlich für das optionale Kartenspiel braucht.

## Fakten-Check

Spielzeit  **12 h**

## DualSense-Faktor



Ihr könnt den aktuellen Stand der Lebensenergie anhand der Farben der Leuchtleiste ablesen. Während der flotten Gefechte dürft Ihr das jedoch kaum bemerken.

## GUT

## Steffen Heller



Trotz so einiger Kanten und Längen habe ich meine Spielzeit mit "MOUSE" genossen, da der Titel wahnsinnig

viel Charme ausstrahlt. Viele Ideen versprühen das Gefühl, dass die Zutaten stimmen, aber Potenzial für mehr da gewesen wäre. Der Upgradebaum wird beispielsweise nach der ersten Verbesserung ziemlich lahm – wodurch die Motivation zur Erkundung sinkt – und kreative Geschicklichkeitseinlagen wie die Begegnung mit dem Zauberer Steve Bandel belassen es leider bei der guten Grundidee. Auch die Noir-Stimmung ändert mir zu sehr zwischen witzig und ernst. Und die zu kurzen Animationsclips mussten wohl mit geringem Budget erstellt werden. Zudem plagten mich einige Bugs, die mich bewegungsunfähig machten. Trotz all meiner Kritikpunkte an Details: Wenn Ihr in älteren Ego-Shootern wie "Duke Nukem 3D" vor allem die große Erkundungsfreiheit und Interaktion mit der Spielwelt geschätzt habt, dann dürfte für Euch Jack Peppers Reise ein Geheimtipp sein.

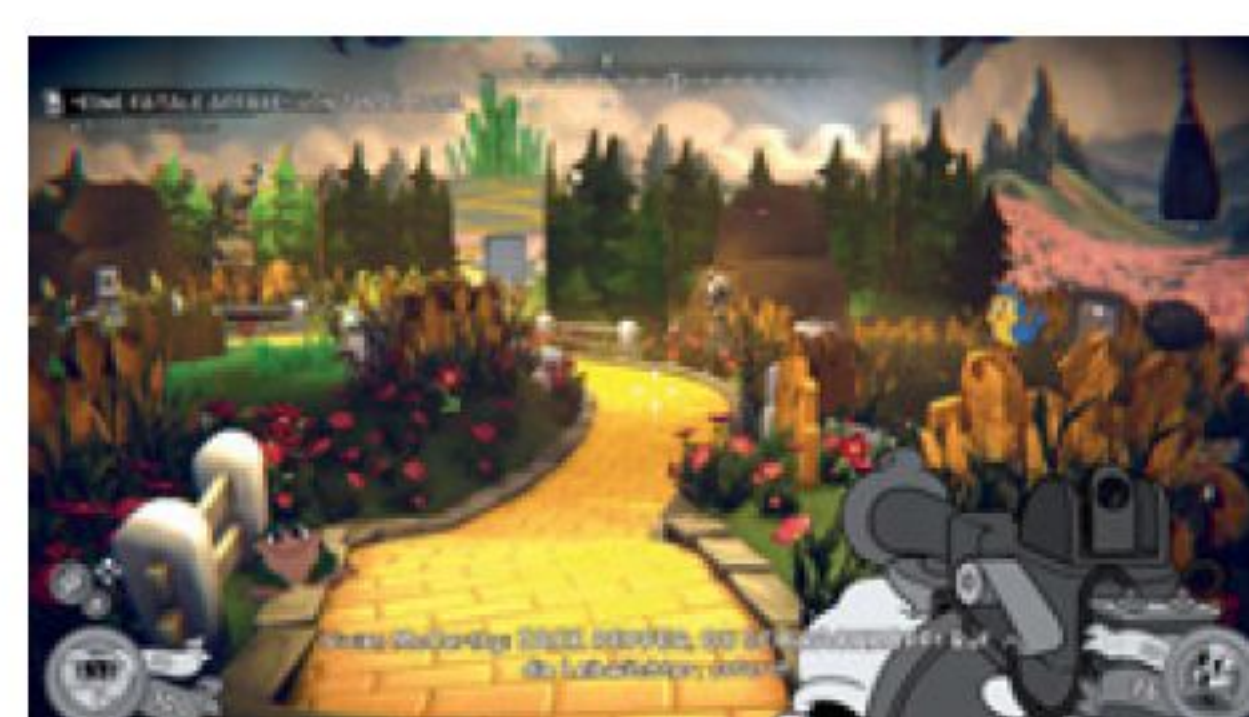
Dafür liefert der Titel gekonnt Standards ab wie immer mal wieder einen neuen Gegnertyp oder eine frische Leveldesignidee. Insbesondere die Abwechslung bei Bosskämpfen hat es uns angetan. Die sind zwar ab und an hektisch und unübersichtlich, liefern allerdings interessante Facetten wie wegbrechende Böden oder eine Geisterdame, die erst durch das Anleuchten per Taschenlampe Schaden erleiden kann. sh

## GEMEINFREIE LIZENZ

Mit "Steamboat Willie" erschien 1928 der erste Disney-Film mit Micky Maus. Seit dem 1. Januar 2024 ist der Film sowie das damalige Design der Maus nicht mehr vom amerikanischen Urheberrecht geschützt, sodass dem polnischen Entwickler selbst bei Ähnlichkeiten keine Klagen drohen sollten. Gewürdigt wird der Micky-Film mit einem eigenen Dampfboot-Level, in dem Ihr eher weniger ballert (siehe unten).



**PS5** Jacks alter Freund Steve Bandel hat es faustdick hinter den Ohren.



**PS5** Im Filmstudio gibt es einen kurzen Ausflug in Farbe. Sieht schick aus!

**SPIELSPASS**

Singleplayer 
Multiplayer 
Grafik 
Sound 

**80**

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache englisch  
Text einstellbar

» Retro-Filter für Vinyl-Sound und Optik mit Filmkörnigkeit und starker Diffusion  
» 3 Schwierigkeitsgrade

**FAZIT** » Erkundungsreicher Retro-Ego-Shooter im 1930er-Animationsgewand, der nicht glatt poliert, aber mit reichlich Ideen vollgestopft ist.



# Bus Bound

SYSTEM **PS5 / XSX** GENRE **Simulation** USK **0** ENTWICKLER **Still Alive, Österreich** HERSTELLER **Saber Interactive** TERMIN **28. Mai** (verpackt) / erhält. (DL) PREIS **40 / 29,99 Euro**



**PS5** Mit gut positionierten Stopps und rücksichtsvollem Verhalten generiert Ihr nicht Geld, sondern Likes von den Passagieren (links). Das US-Städtchen befahrt Ihr morgens, nachmittags oder in der Nacht (rechts).

Die "Bus Simulator 21"-Macher bleiben ihrem Genre treu mit neuem Publisher und Setting: "Bus Bound" führt Euch in die fiktive US-Stadt Emberville, wo Ihr Euer Nahverkehrsunternehmen aufbaut. Dazu bedient Ihr als Fahrer selbst erstellte Routen durch die relativ kompakte Stadtkulisse. Am Lenker beachtet Ihr Verkehrsregeln und steuert geplante Haltestellen an: Blinker setzen, Parkbremse rein, Türen öffnen. Ungewohnt ist, dass Ihr bei der Fahrt keine Minimap zur Verfügung habt, sondern nur eine Zeitlinie bis zum nächsten Stopp. Pfeile auf der Straße geben die Route vor.

"Bus Bound" ist einsteigerfreundlich, denn die Steuerung geht schnell von der Hand und die Vehikel reagieren gut. Außerdem gibt es keinen Ticketverkauf oder Fahrkartenkontrolle wie im geistigen Vorgänger. Die Entwickler haben klar die Mechaniken für einen schnellen Einstieg vereinfacht. Das gilt auch für den Management-Aspekt. Anstatt Geld verdient Ihr Likes durch häufiges Ansteuern der Stopps und respektvolles Verhalten im Straßenverkehr. Damit schaltet Ihr weitere Haltestellen sowie Busse frei, genauso wie Stadtbezirke. Bei der Fahrzeugauswahl gibt es keine europäischen Fabri-

## Fakten-Check

Was geht ab?

40% BEFÖRDERN  
30% LIKES  
20% STOPPS  
10% ROUTENPLAN



kate, sondern nur US-Marken wie Bluebird, Vicinity, New Flyer und Horizon. Grafisch läuft das Geschehen auf PS5 mit 30 fps (PS5 Pro: 60 fps) und ein paar kleineren optischen Patzern (Pop-ups). Die Metropole befahrt Ihr bei sonigen, nebligen und regnerischen Verhältnissen, Tag und Nacht. Online könnt Ihr bis zu viert das Streckennetz nutzen. ts

### GUT



### Thomas Stuchlik

Anders als bei Aerosofts "The Bus" steht hier weniger die Simulation als vielmehr der gemütliche Fahrspaß im Fokus – und das funktioniert am Controller erfreulicherweise genauso gut wie mit Lenkrad. Nur die haptischen Effekte sind bei beiden zu wenig spürbar. Das Freischaltssystem erzieht Euch zum regelkonformen Fahren. So versucht Ihr ständig, so viele Likes wie möglich einzuheimsen. Insgesamt spaßig, könnte auf Dauer aber mehr Spieltiefe vertragen.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer ●●●●●○○○  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

# 72

Unterstützt **bis 4 Spieler (online)**  
Sprache **einstellbar**  
Text **einstellbar**

» 17 originalgetreue US-Busse  
» fiktive US-Stadt mit 7 Bezirken  
» frei planbare Routen

**FAZIT** » Einsteigerfreundliche Bus-Simulation mit überraschend motivierenden Ausfahrten und seichten Management-Aspekten.

# MotoGP 26

SYSTEM **PS5 / XSX / SWI / SWI2** GENRE **Rennspiel** USK **0**  
ENTWICKLER **Milestone, Italien** HERSTELLER **Milestone** PREIS **70 Euro**



**PS5** Neues Jahr, neuer Kurs: In der Saison 2026 findet der Grand Prix von Brasilien in Goiânia statt – logisch also, dass das auch im Videospiel der Fall ist.

Beim obligatorischen Jahresupdate wurde wieder an einigen Stellen geschraubt, was aber zum Glück die letztmaligen Fortschritte in Sachen Zugänglichkeit nicht beeinträchtigt. Der Arcade-Modus fühlt sich sogar noch etwas einsteigerfreundlicher an, eine neue "Pro"-Handling-Variante bedient Könnern. Ansonsten gibt es ein paar (leider vernachlässigbare) Ergänzungen im gimmickhaften "Rahmenprogramm", während in den Karriere-Modus noch mehr Inhalte wie Pressekonferenzen

oder Vertragsgespräche gestopft wurden. Ob das für zusätzliche Immersion oder zähere Abläufe sorgt, ist Ansichtssache. us

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer ●●●●●○○○  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

# 75

Unterstützt **bis 22 Spieler (online)**  
Sprache **einstellbar**  
Text **einstellbar**

**FAZIT** » Erneut solide Rennsport-Simulation mit einigen Detailveränderungen – teils gut, teils überflüssig.

# Shuten Order

SYSTEM **SWI2 / SWI** GENRE **Adventure** USK **16**  
ENTWICKLER **Too Kyo Games, Japan** HERSTELLER **Spike Chunsoft** PREIS **60 Euro**



**SWI2** Nur bei den Survival-Horror-Schleichereien auf einer der fünf Routen kommen die 120 fps etwas auffälliger zur Geltung.

Ein halbes Jahr nach der Download-Veröffentlichung gibt es nun doch noch verpackte Fassungen von Kazutaka "Danganronpa" Kodakas ambitioniertem wie interessantem Abenteuer, dessen Abstecher in andere Genres allerdings nur bedingt aufgehen – im Detail haben wir das in der M! 11/25 betrachtet. Anders als in den USA wird in Europa lediglich die Switch-2-Version im Handel angeboten, die inhaltlich nichts ändert, aber mit besserer Auflösung, Bildraten von bis zu 120 fps

und vor allem optionaler Maussteuerung (praktisch auf einigen Routen) stimmige Feinpolitur bekommen hat. us

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer –  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

# 76

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache **japanisch**  
Text **englisch**

**FAZIT** » Storyfokussiertes Abenteuer mit ein paar ungewöhnlichen, nicht immer ganz ausgereiften spielerischen Ideen.



# Aphelion

SYSTEM PS5 / XSX GENRE Action-Adventure USK 12 ENTWICKLER Don't Nod, Frankreich HERSTELLER Don't Nod TERMIN 2. Juli (verpackt) / erhältlich (DL) PREIS 40 / 34,99 Euro



PS5 Den Großteil ihrer Zeit verbringt Ariana mit Klettereinlagen (oben), während Thomas in seinen Abschnitten "bodenständiger" bleibt (rechts).

2060 ist die Erde kaum noch bewohnbar, deswegen wird im All nach einem Planeten als Auswanderungsziel Ausschau gehalten. Dabei schlägt das Unglück zu und sorgt dafür, dass die entsendeten Astronauten Ariane und Thomas eine Bruchlandung hinlegen und sich getrennt voneinander durchschlagen müssen. Praktisch unverseht geblieben ist Ariane, mit der Ihr den Hauptteil des Abenteuers bestreitet und körperlich aktiv seid. Soll heißen: Beim Erkunden der Planetenoberfläche

wird gelaufen, gesprungen, geschwungen und vor allem jede Menge geklettert. Dass dabei Nathan Drakes "Uncharted"-Akrobatik als Vorbild dient, ist kaum zu übersehen, allerdings bringt es "Aphelion" nicht fertig, mehr als eine bemühte Kopie abzuliefern, die sich nicht wirklich gut steuert und anfühlt. Selbiges gilt für weitere Aspekte, wenn Ihr etwa bald auf eine mysteriöse feindselige Kreatur stößt, die mit Stealth-Mechaniken vermieden werden soll. Thomas' Aktivitäten konzentrieren sich

## Fakten-Check

Spielzeit  **8-10 h**

weitgehend auf die Interaktion mit der Umgebung, während ihm der Sauerstoffvorrat auszugehen droht – auch das funktioniert passabel, ohne wirklich zu fesseln. Könnte "Aphelion" dafür mit Inszenierung und Story so punkten, wie man es sich von einem Don't-Nod-Spiel erhofft, ließe sich das leichter in Kauf nehmen. Stattdessen bleibt die Geschichte fade, die Protagonisten ordnen sich irgendwo zwischen unnahbar und langweilig ein und selbst auf einer PS5 Pro werden einem nur 30 statt 60 fps gönnt. *us*

### GEHT SO Ulrich Steppberger



Am Ende lässt mich "Aphelion" etwas ratlos zurück: Was waren eigentlich Don't Nods Ziele mit diesem Spiel?

Denn die sonst üblichen hauseigenen Stärken in Sachen Story und Charaktere kommen hier nicht zur Geltung. Die Technik ist bieder und beim Spielverlauf hat man irgendwie das Gefühl, dass womöglich Zeit- oder Kostengründe das Recycling der immer gleichen Aktivitäten notwendig gemacht haben. Kann man das spielen? Durchaus. Sollte man es unbedingt? Sicher nicht.

**SPIELSPASS** **63**  
Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer –  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache **englisch**  
Text **einstellbar**

» 11 Kapitel  
» meist gut versteckter Sammelkram  
» verpackt mit Aufkleber & Digital-Kram

**FAZIT** » Solides Sci-Fi-Abenteuer, das sich keine groben Schnitzer erlaubt, aber auch nichts Hervorstechendes abliefern.

# Outbound

SYSTEM PS5 / XSX / SWI / SWI2 GENRE Adventure USK 6 ENTWICKLER Square Glade G., NL HERSTELLER Silver Lining Int. TERMIN im Handel PREIS 40 Euro (verp.) / 24,99 Euro (DL)



PS5 Das Haus auf dem Dach Eures Campers lässt sich kontinuierlich vergrößern.



PS5 Um solche Steigungen zu überwinden, braucht Euer Motor dringend ein Upgrade.

Der englische Begriff "Outbound" bedeutet übersetzt so viel wie "stadtauswärts fahren" – und genau darum geht es hier. Zu Spielbeginn wählt Ihr aus drei Campern (klassisch, offroad, groß), legt Nummernschild und Farbschema fest, passt Eure Spielfigur an und dann heißt es ab in die Natur. Dort angekommen, dreht sich alles darum, eine offene, in verschiedene Biome unterteilte Welt in Eurem eigenen Tempo zu erkunden, Sehenswürdigkeiten zu finden und 80 Lagerfeuer zu entzünden. NPCs gibt es nicht, wilde Tiere bleiben friedlich und wenn etwas stresst, dann der Fallschaden

respektive Euer knurrender Magen, den Ihr jedoch mit Leckereien aus der Natur (Beeren, Pilze etc.) oder selbst zubereiteten Speisen zügig stillen könnt. Letzteres setzt eine Küchenmaschine voraus, die Ihr – wie vieles andere auch – schon bald mit Ressourcen an der Werkbank hinten im Camper craftet. Die Crafting-Blaupausen wiederum ladet Ihr an den überall verteilten Signalmasten herunter. Wichtigste Voraussetzung hierfür sind Download-Gutscheine, die der Recycler in Eurem mobilen Zuhause immer dann ausspuckt, wenn Ihr ihn mit aufgesammeltem Müll aus der Umgebung füttert. All das fügt sich zu einem

## Fakten-Check

Spielzeit  **25 h**  
(Kampagne)

launigen Spielrhythmus zusammen, der durch kleine Questziele, lockere Rätsel und Upgrade-Möglichkeiten vorangetrieben wird. So lassen sich Akkukapazität und Motorleistung verbessern und nach einigen Stunden könnt Ihr oben auf dem Dach des Campers Schritt für Schritt ein modernes Haus mit Wohnbereich, Garten und Solarpaneelen errichten, das bei jeder Weiterfahrt auf Knopfdruck in zwei Hightech-Kisten verschwindet. *sö*

### GUT Sönke Siemens



"Outbound" hat die Bezeichnung Cozy-Crafting-Adventure wirklich verdient, denn es verbreitet eine

faszinierende Ruhe und Gelassenheit. Ohne Zeitdruck kann ich durch die wunderschöne Landschaft tuckern, Ressourcen sammeln, Rezepte freischalten, mich mit putzigen Hasen und Hunden anfreunden, nette Rätsel lösen und nach Sammelobjekten Ausschau halten – auf Wunsch auch gemeinsam mit Online-Outdoor-Freunden. Schade aber, dass es keinen wirklichen roten Storyfaden gibt. Cozy-Game-Fans werden es dennoch lieben.

**SPIELSPASS** **79**  
Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer ●●●●●○○○  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

Unterstützt **bis 4 Spieler (online)**  
Sprache –  
Text **einstellbar**

» über 200 gut versteckte Sammelobjekte  
» verpackt mit Schulbus-DLC & Digital-OST

**FAZIT** » Tiefenentspannter, leicht zugänglicher, komplett gewaltfreier Camping-Crafting-Trip vor malerischer Kulisse, auch im Multiplayer launig.



# Nicht mehr alle Tassen im Schrank?



**MIERCH OHNE ENDE, JETZT AUF**

**[www.maniac.de/shop](http://www.maniac.de/shop)**



# Kostbare Kollektionen

Folge 82

Drei Preisklassen, drei Goodie-Konzepte, ein gemeinsames Problem: So schön, so aufwendig, so kompakt die Sammlereditionen auch sein mögen – alle drei sind für das Gebotene leider zu teuer. Aber das ist im Moment ja nichts Neues... mg

## Crimson Desert

So müssen hochpreisige Sammlerausgaben verpackt sein: Wer den Pappschuber abzieht, entdeckt eine verschlossene, stabile Box, die wiederum eine Schachtel für die Figur sowie die anderen, ebenso gut verstaute Goodies birgt. Alles ist prima arrangiert, die Pappe im Spieldesign bedruckt und der fragile Drache aufwendig gegen Transportunglück gesichert. Die große Stoffkarte (ca. 100 x 66 cm) ist ordentlich zusammengerollt, die restlichen Extras befinden sich in einer weiteren, extrem stabilen Pappbox: Hier sehen wir das Spiel im unversiegelten Steelbook (zuzüglich der Download-Codes für Deluxe- und Ultimate-Paket), je drei Artcards und Patches, einen Brief der Entwickler sowie die Graumähnen-Brosche. Das Highlight ist das XXL-Diorama, das sich über ausladende 44 cm in der Breite und 28 cm in der Tiefe erstreckt. Es lässt sich gut zusammenbauen, wiegt solide 950 Gramm und ist überwiegend detailliert gestaltet – insbesondere der Drache, auch wenn er farblich etwas eintönig daherkommt. Das Podest wiederum fällt qualitativ ab. Insofern zählt das Schmuckstück nicht zu den absoluten Premium-Statuen – was den Preis ziemlich optimistisch erscheinen lässt, denn 280 Euro sind trotz der liebevollen Gesamtgestaltung zu hoch angesetzt.

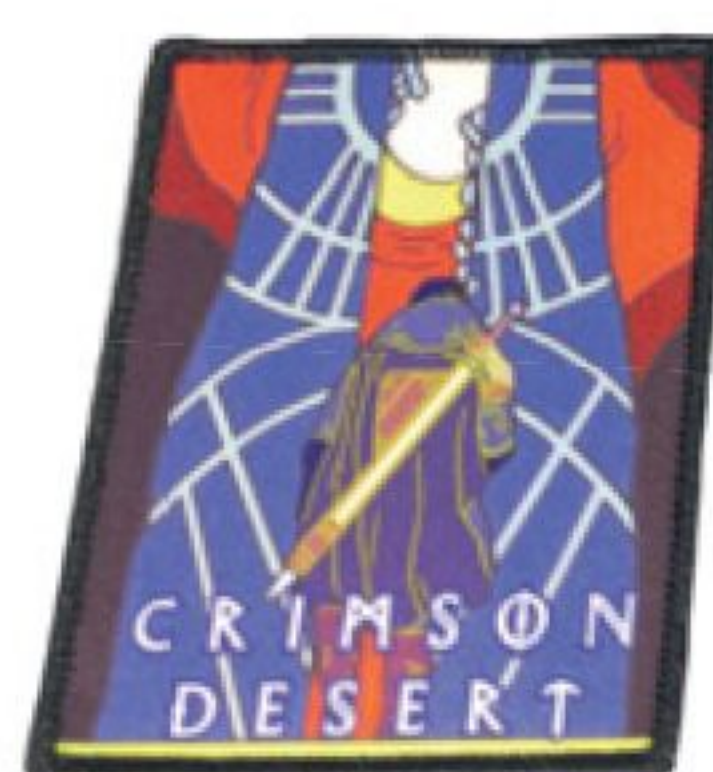
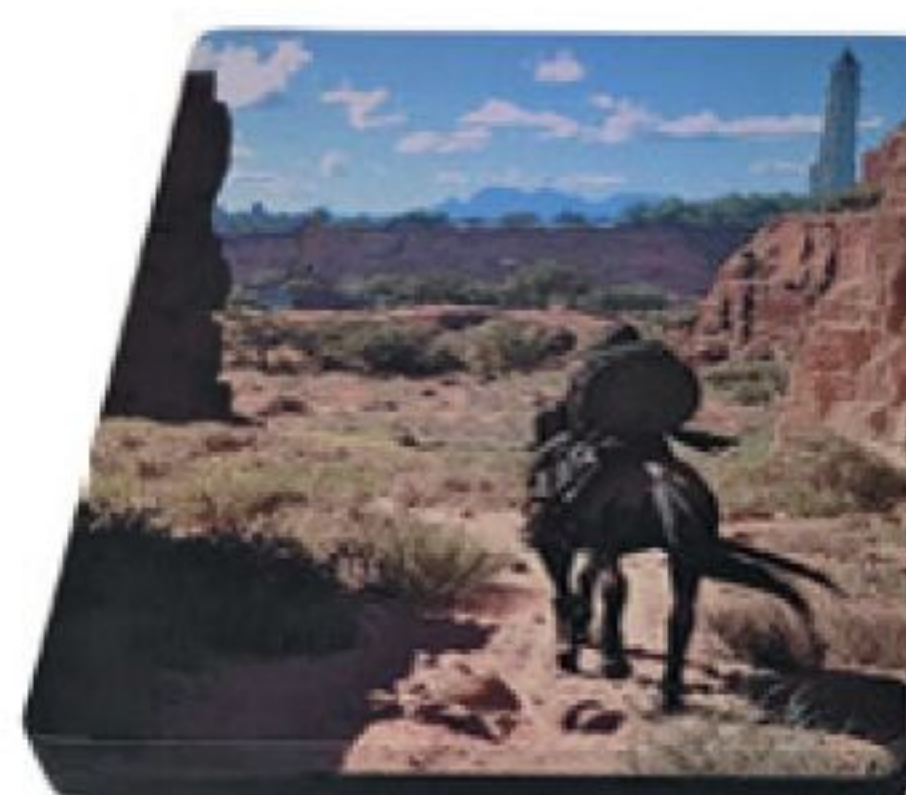
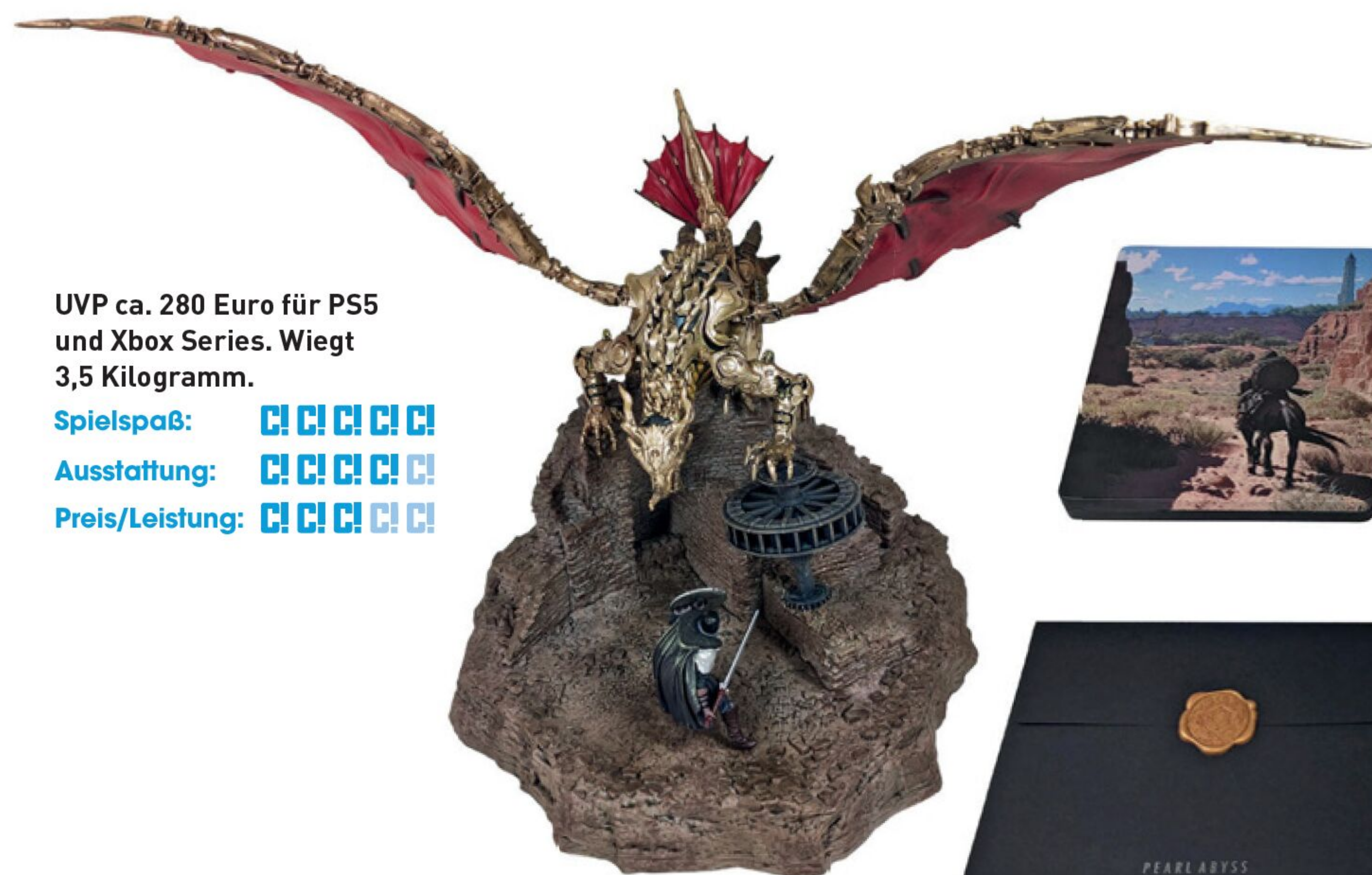


UVP ca. 280 Euro für PS5 und Xbox Series. Wiegt 3,5 Kilogramm.

Spielspaß:

Ausstattung:

Preis/Leistung:







## Screamer

Der Collector's Edition eines Rennspiels ein Auto als Premium-Goodie beizulegen, ist so naheliegend wie zielführend. Insofern macht "Screamer" zumindest konzeptionell alles richtig – aber von vorne. Wer die längliche, sehr stabile Box öffnet, freut sich über das Spiel in einer Standardhülle plus leerem Steelbook, das dank Glitzereffekten wertig daherkommt. Dazu gesellen sich fünf DLC-Pakete, sechs Artcards und ebenso viele Mini-Aufkleber. Positiv erstaunt waren wir über den hochwertig gedruckten 32-seitigen Comic im Format 17 x 26 cm. Auch der plüschige Fermi als XXL-Schlüsselanhänger (fast 10 cm Durchmesser) gefällt. Bleibt noch das Auto von Held Hiroshi, das fest auf einem 30 cm breitem Podest verankert ist. Leider ist dort kein zugewiesener Platz für die 10 cm große Hiroshi-Figur vorgesehen, sodass man sie wankelmütig irgendwo dazustellen muss. Diese fehlende Liebe zum Detail sieht man auch dem Auto etwas an, das samt Podest keine 400 g auf die Waage bringt. Es wirkt nicht billig, aber für den Gesamtpreis von 200 Euro hätten wir mehr Finesse erwartet.



UVP ca. 200 Euro für PS5 und Xbox Series. Wiegt 1,7 Kilogramm.

Spielspaß: **C! C! C! C! C!**

Ausstattung: **C! C! C! C! C!**

Preis/Leistung: **C! C! C! C! C!**



## Invincible VS

Ein außergewöhnlich stabiler Pappschuber schützt den überschaubaren Inhalt der Collector's Edition des Tag-Team-Beat'em-Ups. Zum Vorschein kommt das Spiel im unversiegelten Steelbook (inklusive Digital Deluxe Upgrade), vier Artcards und ein kleines "Hallo" vom Entwicklerteam. Als letztes Goodie lesen wir das 24-seitige Comic-Heftchen – ordentlich gedruckt auf hochwertigem Papier, jedoch in englischer Sprache. Leider sind auch bei dieser Sammlerausgabe die 50 Euro Aufpreis etwas übertrieben.



UVP ca. 100 Euro für PS5. Wiegt 500 Gramm.

Spielspaß: **C! C! C! C! C!**

Ausstattung: **C! C! C! C! C!**

Preis/Leistung: **C! C! C! C! C!**





# NACHSPIEL

## WORUM GEHT'S?

In der Nachspiel-Rubrik findet Ihr Infos und Tests zu DLCs (bewertet durch unsere Meinungsgesichter) und weiterführende Artikel über bereits erschienene Spiele. Auch nachträgliche Tests von Online-Modi oder durch gravierende Überarbeitungen bedingte Aufwertungen gehören in diesen Heftbereich.

## NEWTICKER

### Mehr Endgame-Geprügel

Der Roguelite-3D-Brawler "Kiborg" bietet mit dem 12-Euro-DLC "Descent" neue Endgame-Inhalte mit frischen Biomen und Bossbegegnungen.

### Kunst oder kann weg?

Seit dem 7. Mai könnt Ihr in "Two Point Museum" mit dem DLC "Kunst und Kurioses" ein eigenes Kunstmuseum an einem neuen Standort errichten.

### Hacken war gestern

"Deep Rock Galactic: Survivor" erhält mit dem 10-Euro-DLC "Heavy Duty Expansion" die neue Klasse "Demolierer". Die verzichtet auf die Spitzhacke und räumt das Spielfeld stattdessen mit einem Bulldozer auf.



## Perspektivenwechsel

**CRIMSON DESERT – PATCH 1.04 – UPDATE** • Im Test zu "Crimson Desert" wiesen wir auf die Update-Pläne von Pearl Abyss hin. Ende April löste der veröffentlichte Patch 1.04 bereits einige der Versprechungen ein. Da Bosskämpfe ziemlich knackig sein können, empfinden wir als wichtigste Neuerung die Möglichkeit, zwischen drei Schwierigkeitsgraden umschalten zu dürfen. Der härteste Schwierigkeitsgrad fügt den Bossen weitere Manöver hinzu, der leichteste wird hingegen deutlich verzeihender. Während wir zum Beispiel im damaligen Testdurchlauf im neunten Kapitel bei Hexe Marie endlos Heilgegenstände und gute Reflexe benötigten, haben wir beim erneuten Besuch auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe keine Probleme mehr. Mit Buttonhämmern und dem Einsatz von vier Mahlzeiten kamen wir ohne großen Frust und Neuversuche an ihr vorbei.

Wer zudem einige der "Alltag von Hernand"-Quests erledigt, erhält praktische Lagermöglichkeiten, die Ihr in einem der jetzt drei Layouts Eures eingerichteten Zuhauses platzieren könnt. Aus Eurem neuen Kühlschrank werden dann die Items zum Kochen geholt, sodass Ihr diese nicht im Inventar herumschleppen müsst. Eine interessante Möglichkeit, die wir Euch nicht vorenthalten wollen: Stellt in den Optionen die Regler für "Kamera-Sichtweite" und "Kameraposition" auf "0" und "Kamera-abstand anpassen" auf "100". Zoomt Ihr jetzt mit dem Touchpad möglichst weit heraus, könnt Ihr das Spiel aus der Iso-Perspektive ähnlich "Diablo IV" erleben (siehe Bild). Bei Klettereinlagen in engen Räumen ist das zwar sehr unpraktisch und überfordert die Kamera, aber beim Erkunden der Open World sorgt das für einen neuen Blickwinkel auf die Welt. sh

## Dreimal Sternenkrieg für lau

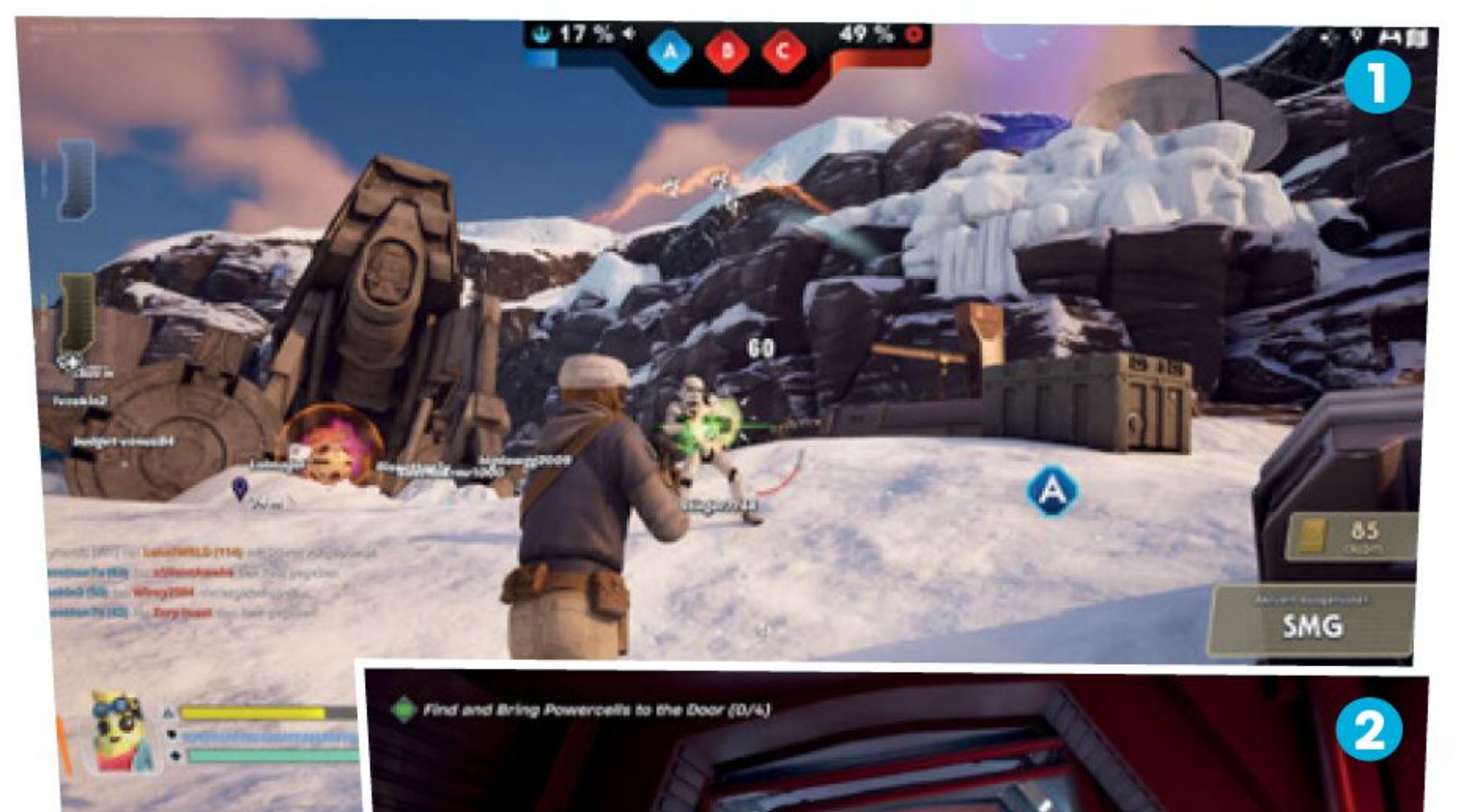
**FORTNITE – STAR WARS – UPDATE** • Seit dem 1. Mai können Creator in "Fortnite" auch auf Assets und Soundeffekte aus dem "Star Wars"-Universum zugreifen, um eigene Spiele für die Plattform zu erstellen. In Zusammenarbeit mit erfahrenen "Fortnite"-Creator-Teams steuert Epic zum Start selbst drei "Star Wars"-Spiele bei, die über den "Fortnite"-Hub gespielt werden können.

"Galactic Siege" (1) ist eine weniger aufwendige "Battlefront"-Variante. In 10-gegen-10-Schlachten zieht Ihr mit Standard-Klassen in den Kampf. Mit Abschüssen verdient Ihr Punkte, um selbst zu Rey Skywalker oder Palpatine zu werden, oder Ihr nehmt Platz an Bord eines Bombers. Permanente Upgrades geben Euch zudem unfaire Vorteile gegenüber Neulingen.

"Escape Vader" (2) ist ein ziemlich lahmer Koop-Titel für bis zu vier Spieler und orientiert sich grob an "Dead by Daylight". An Bord eines kaputten Sternenzerstörers schleicht Ihr in Ego-Ansicht durch die Gänge, um Batterien aufzutreiben. Dabei trifft Ihr Sturmtruppen und den unbesiegbaren KI-Darth-Vader, der Euch jedoch nicht in Schächte folgen kann und bei Türexplosionen eine Ausweichroute nehmen muss.

Die längste Zeit verbrachten wir mit dem auch alleine spielbaren "Droid Tycoon" (3). Das

gehört dem Genre der spielerisch sehr simplen "Incremental Games" an – oft "Clicker Games" genannt. Auf Tatooine baut Ihr Euch bei den Jawa eine kleine Droiden-Fabrik. Ihr haut stumpf mit der Spitzhacke auf die Arbeitsstation, um Geld zu generieren. Damit kauft Ihr weitere Arbeitsstationen, an denen Droiden passiv über Zeit Einnahmen kreieren. Ziel ist es, bestimmte Droiden mit diversen Seltenheitsgraden zu erschaffen, um in der nächsten Stufe weitere Arbeitsplätze zu erhalten. Die Baupläne bekommt Ihr über ein Laufband per Zufallsfaktor, an dem sich alle anwesenden Spieler bedienen können. Als Beschäftigungstherapie könnt Ihr im Kreis über die karge Karte laufen, um Aufwertungschips und Eimer zu sammeln, die Hüte für Droiden freischalten. sh





# Diablo IV: Lord of Hatred

**SYSTEM** PS5 / PS4 / XOne / XSX  
**ENTWICKLER** Blizzard Entertainment, USA  
**HERSTELLER** Activision Blizzard  
**GENRE** Action-Rollenspiel  
**PREIS** 39,99 Euro  
**USK** 16  
**HAUPTSPIEL** 87% (Test in M! 07/23)

Die längere Entwicklungszeit hat sich gelohnt. Blizzard liefert ein rundes Storyfinale, mehr Endgame-Content und zwei neue Klassen.

Mephisto wandelt inzwischen als falscher Prophet in der menschlichen Form von Akarat unter den Lebenden. Auf der Insel Skovos, auf der die Menschheit einst von seiner Tochter Lilith und dem Engel Inarius erschaffen wurde, will er das Schicksal der Erdbevölkerung besiegeln. Gemeinsam mit dem Horadrim Lorath nehmt Ihr die Verfolgung auf. Dabei feiert ein gewisser gefallener Engel seine Rückkehr und die Menschenschöpfer sowie deren Verwandtschaft nehmen erneut einen großen Platz in der Handlung ein. Diese wird diesmal mit deutlich mehr Zwischensequenzen und mehr Spannung erzählt, da Ihr auch erlebt, wie die griechisch anmutende Sommerinsel im Rennen mit Mephisto zunehmend zum Dämonenparadies wird. Zudem hilft es, dass sich die Erweiterung auf die wichtigsten Charaktere konzentriert.

## Was noch neu ist

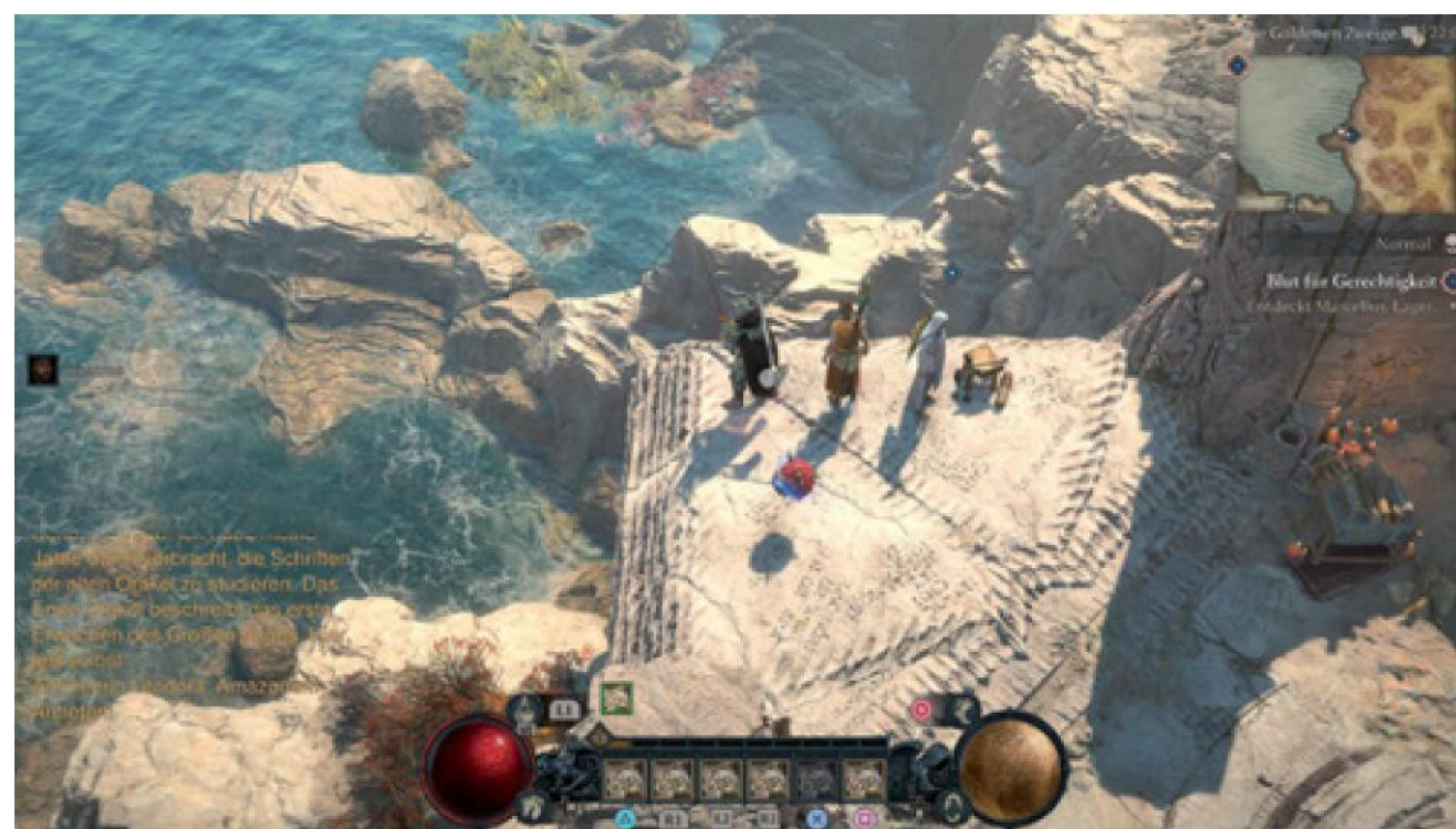
Die wichtigste Neuerung sind die zwei spielbaren Klassen Paladin und Hexenmeister. Der Paladin eignet sich durch Buff-Auren für den Multiplayer-Modus, kann aber auch alleine mit Blitzen und Schilden mächtig austeilen – bleibt dabei jedoch bodenständig. Der Hexenmeister erzeugt hingegen ein wahres Effektgewitter

## ZWEI FÜR EINS

Eine gute Nachricht für all jene, die auf den ersten DLC verzichtet haben: Beim Kauf von "Lord of Hatred" erhaltet Ihr automatisch Zugang zum Inhalt der Erweiterung "Vessels of Hatred". Das ergibt vor allem deshalb Sinn, da die Geschichte genau dort ansetzt, wo sie zuletzt mit einem Cliffhanger endete. Doof: Wenn Ihr "Vessels of Hatred" bereits besitzt, gibt es keinen Rabatt. Hier profitieren also diejenigen, die mit einem Kauf gewartet haben.



**PS5** Irgendwo zwischen all den Ketten, Feuerwirbeln, eigenen Dämonen und Gegnerhorden sind wir auch versteckt. Das mag im Standbild extrem unübersichtlich aussehen, doch während der Action haben wir stets die Übersicht behalten.



**PS5** Die Insel Skovos öffnet sich mit zunehmenden Storyverlauf und bietet einige schicke Szenarien. In der Nähe von Wasser könnt Ihr Eure Angelrute auswerfen. auf dem Bildschirm mit reichlich Kontrollzaubern wie fesselnden Ketten und Ablenkung. Ähnlich wie der Totenbeschwörer setzt er dabei auf die Hilfe von dämonischen Kreaturen, die jedoch größtenteils ohne Lebensleiste auskommen und nach ein paar Sekunden wieder verschwinden.

Fans der alten Klassen freuen sich, dass der Fähigkeitenbaum insgesamt flexibler ist und Ihr wichtige Modifizierungen ohne einzigartige Item-Funde vor-

nehmen könnt. Das Heiltrank-System wurde auch überarbeitet: Ihr erhaltet zum Start mit dem Horadrim-Talisman einen neuen Reiter im Ausrüstungsmenü, den Ihr mit Siegeln bestücken dürft. Diese gewähren Euch unter anderem Set-Boni und bestimmen die Anzahl Eurer Heiltränke.

Habt Ihr die Kampagne nach ca. acht bis zwölf Stunden geschafft, könnt Ihr Euch ins neue Endgame stürzen. Bei den sogenannten "Kriegsplänen" geht Ihr



**PS5** Der Talisman-Reiter lässt Euch zum Start nur drei Siegelplätze nutzen. Oft enthalten Siegel erhöhte Werte oder sie verbessern konkrete Fähigkeiten-Typen.

## SUPER

## Steffen Heller



Wenn Ihr das Hauptspiel mögt, werdet Ihr den DLC lieben. "Lord of Hatred" ist für "Diablo IV" das, was "Reaper of Souls" für Diablo III war: ein Gamechanger. Viele Systeme wie die Heiltränke, der Talisman oder auch der Würfel setzen an den Stellen an, die das Hauptspiel so unbefriedigend gestalteten. Zudem macht mir das Leveln jetzt Laune, da der Fähigkeitenbaum weniger restriktiv ist und gleichzeitig spannende Modifikationen bereithält, die es sogar ermöglichen, dass mein Hexenmeister plötzlich selbst zum Feuer spuckenden Dämon wird. Vor allem hat mich mit "Lord of Hatred" mal wieder eine "Diablo"-Kampagne von der ersten bis zur letzten Minute in ihren Bann gezogen. Die bietet zwar keine überraschenden Wendungen oder Wow-Momente, aber die "Falscher Jesus"-Geschichte ist gelungen durchgezählt.

im Grunde Missionsketten nach, die Euch abschließend mit Währung für einen neuen Perk-Baum belohnen. Sehr schön ist, dass Ihr direkt über die Karte zu den Questgebieten teleportiert und Euch Laufwege zu Dungeons erspart bleiben. Zudem erhaltet Ihr Ressourcen für das aus "Diablo II" bekannte Crafting-System: den Horadrim-Würfel. Hier werft Ihr im Endeffekt etliche Materialien per Rezeptliste in das Gerät, um Affixe zu verändern oder gleich ganz neue einzigartige Gegenstände per Transmutation herzustellen. Das ist deutlich cooler als das überflüssige Angel-Minispiel per Emote-Rad, das kaum mal Eure Reflexe fordert. sh



# Anno 117: Pax Romana – Verheißung des Vulkans

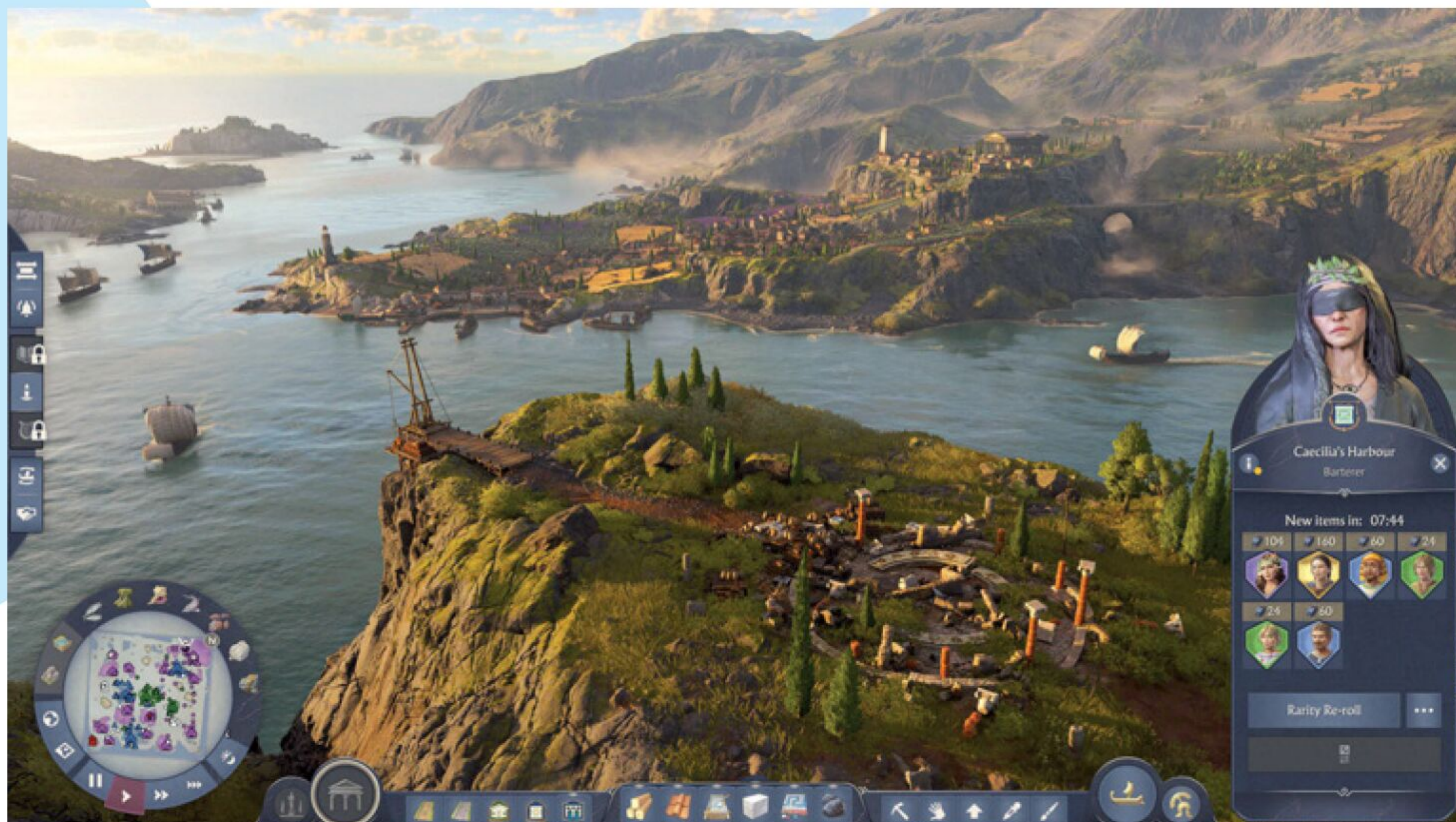
SYSTEM **PS5 / XSX**  
 ENTWICKLER **Ubisoft Mainz, Deutschland**  
 HERSTELLER **Ubisoft**  
 GENRE **Strategie**  
 PREIS **11,99 Euro**  
 USK **12**  
 HAUPTSPIEL **85%** (Test in M! 01/26)

Im ersten DLC werdet Ihr mit einem launenhaften Vulkan konfrontiert.

Bei Ubisoft Mainz geht es heiß her. Anfang April feierte man den 28. Geburtstag der "Anno"-Reihe, wenige Wochen später mehr als 1,17 Millionen Spieler von "Pax Romana" und zum Monatsende erschien dann auch noch der "Anno 117"-Bezahl-DLC "Verheißung des Vulkans". Im Fokus der ersten von insgesamt drei "Year 1 Pass"-Erweiterungen steht die neue Karte "Cinis", an deren nördlichem Ende eine optisch ansprechende Vulkaninsel thront. Bizarre Randinfo: Diese wurde im Vorfeld als die größte Insel in der "Anno"-Geschichte angepriesen, was sich jedoch als Falschaussage herausstellte – wie dann auch die Macher auf dem offiziellen Blog kleinlaut zugeben mussten, da die Zahl der Baugebiete zwischen der Karte "Crown Falls" aus "Anno 1800" und Cinis falsch verglichen wurde. In der Praxis fühlt sich Cinis dennoch riesig an und trumpft mit 22 Fluss- und 18 Minen-Bauplätzen auf. Wer möchte, kann – nach kurzem Umweg ins Einstellungsmenü – zudem direkt in diesem Gebiet im Endlos-Modus durchstarten. Alternativ lässt sie sich in der Story über eine Quest-Linie freischalten.

## Tickende Zeitbombe

Zentrales Feature ist der namensgebende Vulkan (hier Occasus genannt), der im Spielverlauf zunächst durch den Abschluss einer bestimmten Mission aus-



PS5 Mit ausreichend Obsidian könnt Ihr bei der blinden Händlerin Caecilia (rechts im Bild) Natur-Spezialisten einkaufen, die Fruchtbarkeiten auf Inseln freischalten, wo diese sonst nicht zur Verfügung stehen.



PS5 Keine Lust auf Vulkanstress? Dann schaltet die Ausbrüche in den Optionen einfach ab. Die neue Ressource Obsidian wird in diesem Fall ebenfalls deaktiviert. bricht und danach etwa alle 8 bis 15 Ingame-Spielstunden wütet. Ausbrüche kündigen sich allerdings schon im Vorfeld durch Erdbeben an, die bereits erste Gebäude in Mitleidenschaft ziehen. Ist es dann so weit, folgt eine grafisch sehenswerte Eruption. Dabei regnen Gesteinsbrocken auf Eure Siedlungen nieder und richten an vielen Häusern, teils auch Schiffen und Landeinheiten massive Schäden an. Zudem werden vielerorts Feuer entfacht, die sich bei schlechter Vorbereitung (sprich: nicht ausreichend Feuerwachen) schnell zu einem Flächenbrand ausbreiten. Doch damit nicht genug: Der andauernde Ascheregen verdunkelt nicht nur das Bild für längere Zeit, sondern sorgt auch für Ertragseinbrüche bei Fischerei- und Landwirtschaftsbetrieben.

Allerdings hat die Naturkatastrophe auch positive Effekte, hier dargestellt in Form von wertvollem Obsidian, vulkanischem Gesteinsglas, das in Brockenform vom Himmel regnet und nach dem Ausbruch verstärkt in Steinbrüchen und Gruben zu finden ist. An eben diese frische DLC-Ressource sind zwei neue Produktionsketten geknüpft. Zum einen Latrunculi-Spielbretter, zum anderen geschnitzte Obsidian-Figuren. Beide befriedigen die Bedürfnisse der obersten beiden Bevölkerungsschichten. Des Weiteren kann Obsidian bei einer blinden Händlerin und Questgeberin namens Caecilia gegen mehr als 40 Spezialisten getauscht werden, deren

## GEHT SO



## Sönke Siemens

Nach dem famosen Hauptspiel hatte ich große Erwartungen an den ersten DLC. Erfüllt wurden diese aber nur zum Teil. Ja, die Vulkan-Mechanik funktioniert ordentlich und durch die recht großen Intervalle zwischen zwei Ausbrüchen kann man sich meist ausreichend auf die nächste Eruption vorbereiten. Auch Gott Vulcanus fügt sich gut ein. Lediglich zwei neue Produktionsketten sind ziemlich enttäuschend. Ebenso wie die Tatsache, dass Cinis doch kleiner ist als versprochen, keine neuen Skins für bestehende Gebäude ergänzt wurden, der Multiplayer-Modus Sync-Probleme aufweist und die Karte durch das "Vulkaninsel nur im Norden"-Layout generell nicht sehr Multiplayer-optimiert wirkt. Wer dank Season Pass trotzdem Zugriff drauf hat, spielt mal rein. Alle anderen warten lieber den Hippodrom- und den Ägypten-DLC ab.

Einsatz sich positiv auf Ressourcenvorkommen und Fruchtbarkeiten auswirkt.

Hat sich die Asche gelegt, wird schließlich die Blütephase eingeläutet, die mit einer besseren Bodenqualität einhergeht. Die Folge sind hohe Produktivitäts- und Zufriedenheitsboni. Kommt es später zu weiteren Ausbrüchen, erhöht sich die Bodenstufe in Latium nochmals um 10 Prozent. Ergänzt wird außerdem ein neuer, 16 Einträge umfassender Techtree sowie die Gottheit Vulcanus, deren Schrein unter anderem für besseren Brandschutz sorgt. Gleichzeitig erhalten Vulcanus-Anhänger Gebietsboni für Schmelzöfen und können Kohleminen bauen. so



PS5 Über Forschung wird der Kult des Schmiedegotts Vulcanus freigeschaltet, der unter anderem höhere Bergbauerträge und Kohleminen ermöglicht.



# Atomic Heart – Blood on Crystal

**SYSTEM** PS5 / PS4 / XOne / XSX  
**ENTWICKLER** Mundfish, Zypern  
**HERSTELLER** Focus Entertainment  
**GENRE** Ego-Shooter  
**PREIS** 9,99 Euro (40 Euro Season Pass)  
**USK** 18  
**HAUPTSPIEL** 82% (Test in M! 04/23)

Mit einem erstaunlich umfangreichen DLC wird die Story des Hauptspiels abgeschlossen und der Weg für die Fortsetzung geebnet.

**D**rei Jahre nach der ersten Erweiterung schließt nun der vierte und letzte Zusatzinhalt (vorerst) die Reise von P-3 ab. Damit wird nicht nur die Handlung beendet – auch das geplante Spin-off "The CUBE" wird storytechnisch eingeleitet.

## Wie ein Stand-alone-Titel

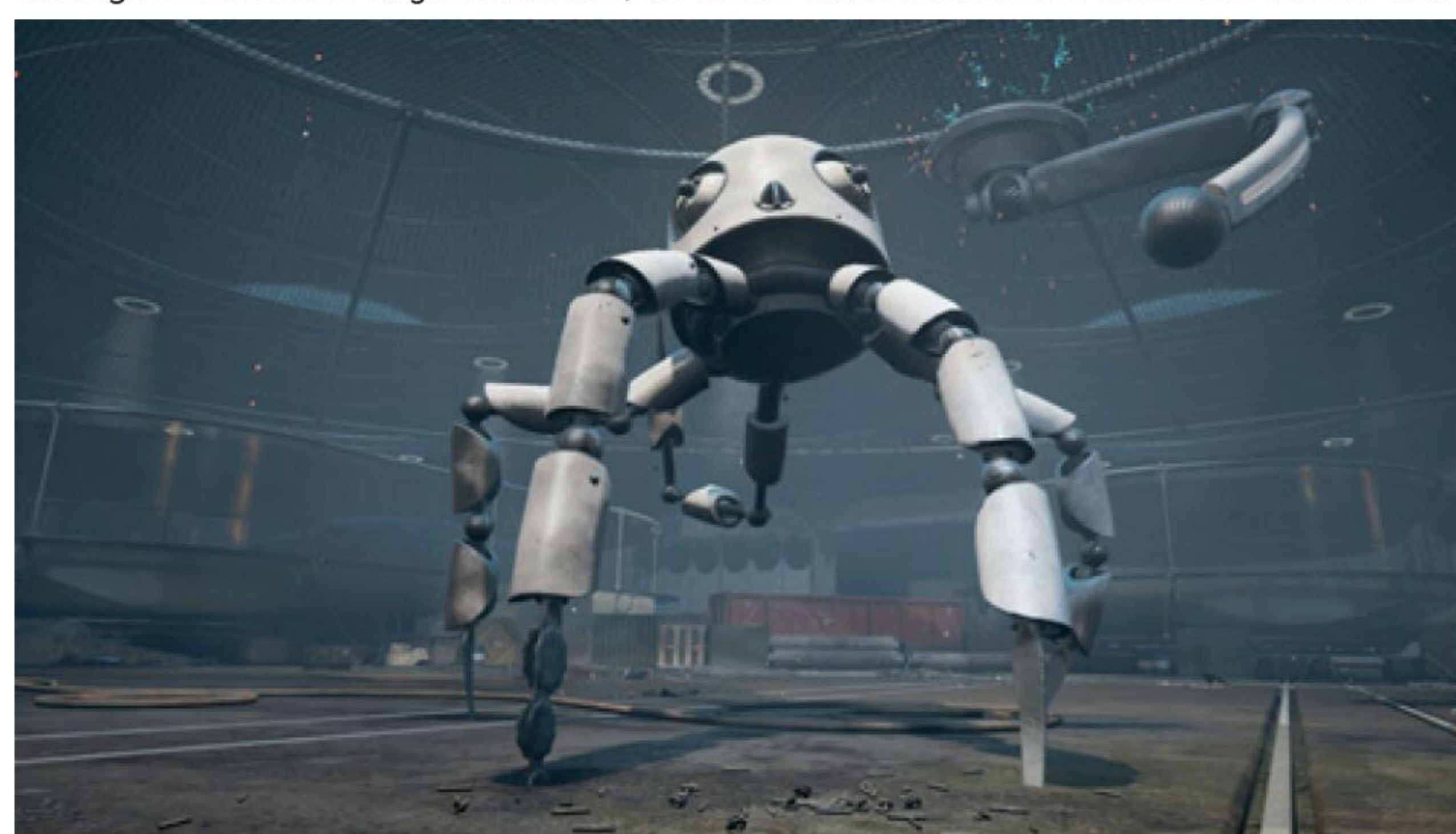
Nach der Flucht aus der Unterwasserstation ist Eure Gruppe bereit, CHAR-les in seinem geheimen Kristallkomplex anzugreifen. Auch wenn P-3 inzwischen wieder mit seiner Ehefrau vereint ist, wird Kühlschranks NORA zum wichtigsten Begleiter, da er nun in Euren Handschuh hochgeladen ist.

Neue Handschuh-talente bringt NORA jedoch nicht mit. Stattdessen wechselt Ihr im Verlauf der acht- bis zehnstündigen Reise an Fähigkeitenstationen ständig zwischen Feuerbomben, einem Eisregen, Enterhaken und weiteren Fertigkeiten, um Rätsel zu lösen. Die zwei Elementfähigkeiten sind vor allem für den häufigsten neuen Gegnertyp der Polymermenschen relevant, da diese sich selbst in Elementarkrieger verwandeln können. Das Wechselsystem ist zwar insgesamt ziemlich umständlich, jedoch wird Euch so zumindest immer klar, welche Fertigkeiten Ihr gerade zur Lösung benötigt.

Aufgesetzt wirkt, dass Ihr zum Start nur Euren Hammer und eine neue Minigun habt. Andere



**PS5** In der Kristallstadt leben ehemalige Menschen, deren Bewusstsein in Polymerwesen hochgeladen wurde. Hinter vielen Dialogen steht die Frage im Raum, ob diese neue Daseinsform besser ist als das frühere Leben.



**PS5** Die Hafenhand COON ist ein Gegnertyp, der Euch besonders häufig begegnet und nur an Schwachstellen verwundbar.

bekannte Waffen wie Shotgun, Pistole und Maschinengewehr müsst Ihr erst wieder herstellen und mit Upgrades verbessern. Das dient vermutlich als Vorwand, damit Ihr motiviert seid, optionale Kisten für Loot aufzuspüren. Nach der Ankunft in der Station könnt Ihr zudem Puppen finden, die Euch Boni wie maximale Lebensenergie oder verbesserte Abklingzeiten verschaffen. Ebenfalls gibt es ab hier einen praktischen Wurfspieß, der sich im Nah- und Fernkampf bewährt.

Als zusätzliches Element erwartet Euch ein weiteres Tür-

schlossrätsel, das jedoch komischerweise kaum verwendet wird. Zudem trifft Ihr neben ein paar frischen Robotergegnern auch wieder ein paar größere Bosse, die vor allem im Finale mit reichlich Bullet-Hell-Action überzeugen.

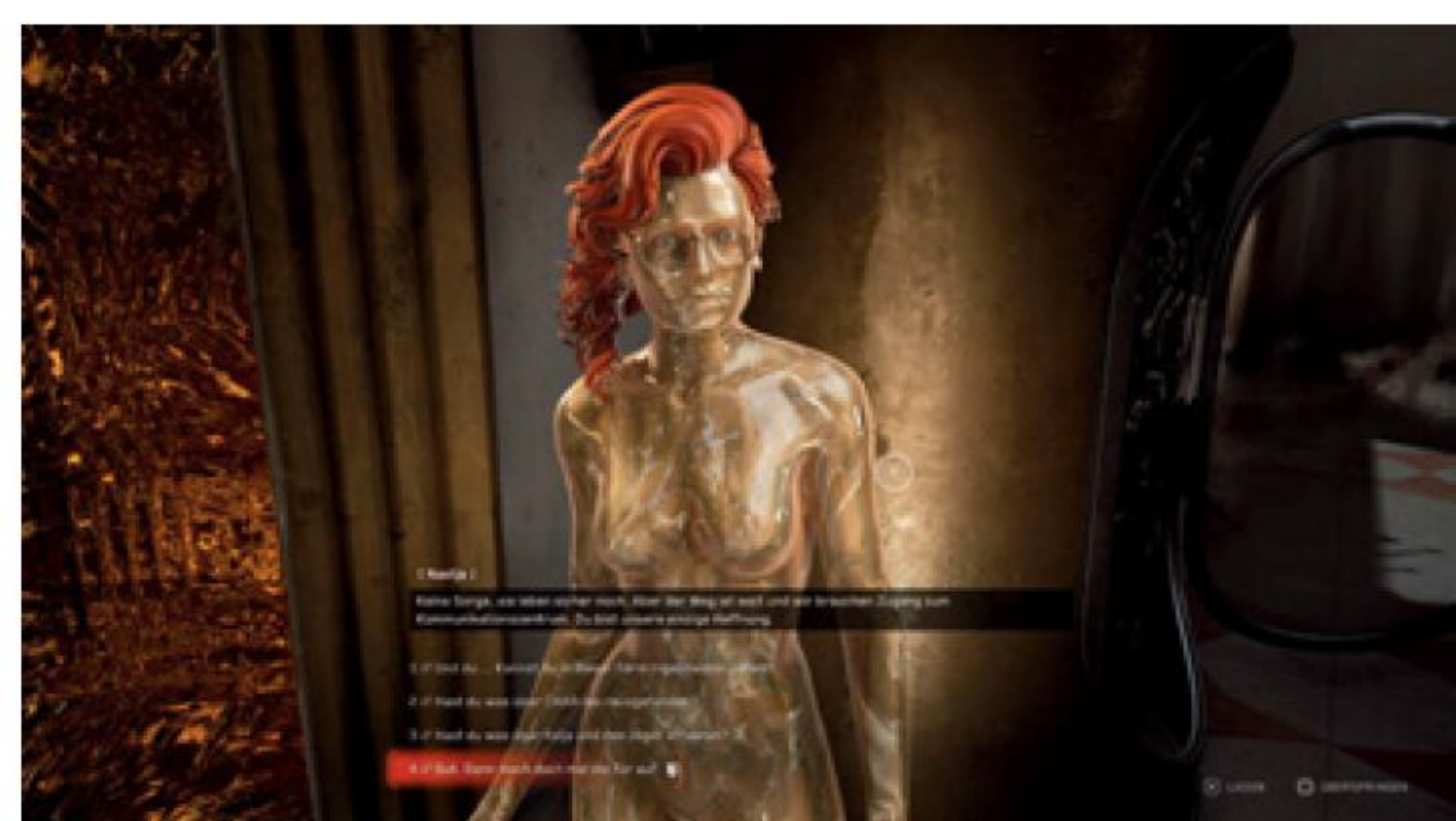
Noch mehr zugesagt hat uns, dass hier nichts gehetzt wirkt. Ihr findet zahlreiche optionale Gespräche mit mal wieder reichlich schrägen Albernheiten und dem bekannt leicht anrühigen bis freundschaftlichen Humor. Die Schauplätze bieten zudem viel Abwechslung wie ein eckiges

## SUPER

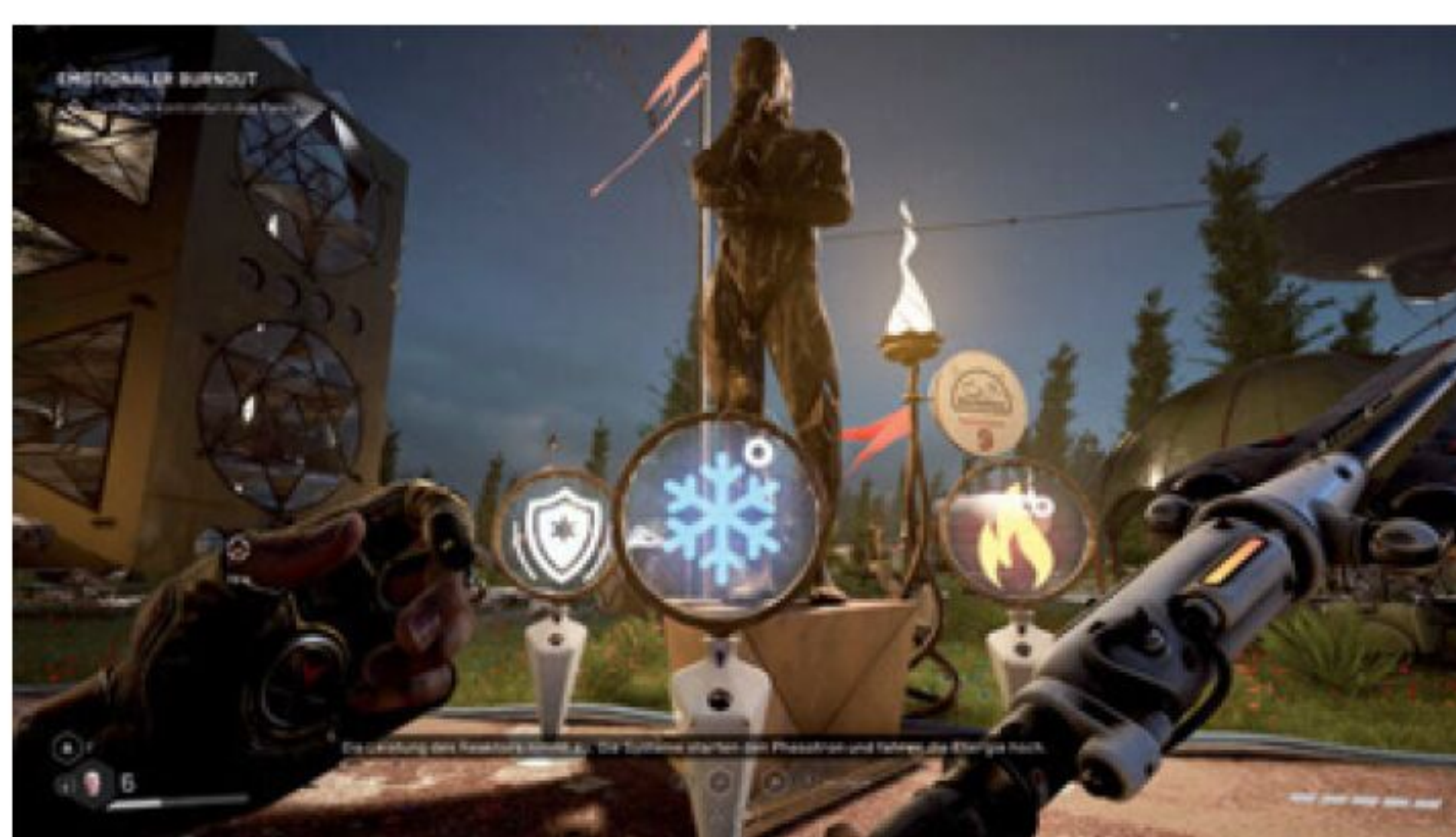
**Steffen Heller**



Mundfish kann man wahrlich nicht vorwerfen, dass sie DLCs als lästige Zwangsaufgabe verstehen. Jeder Inhalt hatte eigene, teilweise sehr kreative Ideen. Trotzdem hatte ich nicht erwartet, dass der nur 10 Euro teure letzte Zusatzinhalt so dermaßen umfangreich und strapaziös ausfallen würde, dass das Ergebnis einer Stand-alone-Erweiterung gleicht. Den Wechsel der Fähigkeiten oder das erneute Waffen-Crafting hätte man eleganter lösen können und anstelle des Enterhakens wäre ich lieber gerne mehr geklettert. Aber sei es drum: Für Fans, die das Ende von CHAR-les erleben wollen, ist der DLC ohnehin Pflicht. Wenn Ihr zudem den schrägen Mundfish-Humor mögt und Euch schon immer von einem polnisch fluchendem Biber beleidigen lassen wolltet, dann ist "Blood on Crystal" für Euch unverzichtbar.



**PS5** Zwei Anblicke, die Ihr häufig seht: Nastja hilft Euch diesmal in Polymerform, um verschlossene Wege zu öffnen (links). Wechselstationen bieten regelmäßig die Möglichkeit, Eure zwei aktuellen Fähigkeiten auszutauschen (rechts).



Lovecraft-U-Boot, riesige Produktionshallen oder eine frei erkundbare Stadthalle mit trauriger Polymer-Bevölkerung, der Ihr bei Problemen helfen könnt, um sie aufzuheitern – alternativ schlachtet Ihr alle ab.

Nur bei einigen der Zwischensequenzen und Dialogen merkt man, dass das Budget nicht mehr ganz so hoch war wie beim Hauptspiel. Insbesondere emotionale Momente sind keine Stärke des Titels. Auch wenn die Story offensichtlich erscheint, hat sie gut mit unseren Erwartungen gespielt und zudem einen gewissen unpolierten Charme, der schon das Hauptspiel zu so einem speziellen Erlebnis machte. *sh*





DIESMAL...

# GALS PANIC

**W**ir schreiben das Jahr 1985 und Japans Jugend liebt die digitalen Spiele – gerne auf Nintendos Famicom, aber eigentlich noch lieber in den unzähligen Game Centers, bieten die dort aufgestellten Automaten doch nicht nur feinste Technik, sondern auch jede Menge Gelegenheit zum Sozialisieren. In Gemeinschaftsarbeit werden harte Brocken wie Namcos "The Tower of Druaga" geknackt und nicht wenige junge Pärchen fühlen sich bei einem Koop-Spielchen besonders verbunden. Aber nicht allen gefällt das: Lehrer und Jugendschützer befürchten natürlich gleich das Schlimmste – die Jugend verroht, vernachlässigt ihre schulischen Pflichten und so weiter. Auch hierzulande kennt man das alte Lied.

Also greift der Staat ein und erlässt den "Entertainment and Amusement Trades Control Act", der neben vielen anderen Bereichen auch den Zutritt Minderjähriger zu den Arcadetempeln regelt. Nach 18 Uhr ist allen unter 16 Jahren der Aufenthalt in den Spielhallen verboten, selbst wenn sie sich dort in Begleitung eines volljährigen Erziehungsberechtigten befinden. Was für Nintendo einen Glücksfall darstellt – denn so wird auf einmal das Famicom noch viel attraktiver –, erweist sich für die Betreiber von Game Centern und die Hersteller der Spiele als ein existenzbedrohendes Problem. Der naheliegendste Ausweg aus der Krise ist die Erschließung einer neuen Zielgruppe.

Was ist denn mit den ganzen Angestellten, den "Salary Men", die nach Feierabend vielleicht einfach nur ein wenig Nervenkitzel und Entspannung suchen? Mit was könnte man die locken? Wie manch anderes Studio setzt auch Kaneko dabei auf den Faktor Erotik – Softcore-Erotik, um genau zu sein, denn allzu derbe und freizügige Inhalte finden ihren Weg nicht in die Game Center.

## TEENAGE QIX

Das 1990 erschienene "Gals Panic" lockt mit sechs jungen Damen, die sich schrittweise entblättern lassen. Zu Spielbeginn wählt Ihr zwischen Marina Matsumoto, Ayami Kida, Nami Ozawa, Yuki Miho, Emi Nakahara und Shiori Asano. Habt Ihr Euch entschieden, geht es los: Ihr seht die Silhouette der auserkorenen Dame und habt nun den Auftrag, das Spielfeld ganz wie beim von Taito im Jahr 1981 veröffentlichten Oldie "Qix" freizulegen. Dafür bewegt Ihr einen kleinen Cursor durch das Feld und schneidet damit Stück für Stück frei. Diverse Gegner machen Euch aber die Aufgabe schwer – berühren sie den Cursor oder die Linie, die der hinter sich herzieht, ist ein Leben futsch. Sind 80% der jungen Dame freigelegt, gilt das Level als geschafft und in einer simplen Bonusrunde könnt Ihr Euch Boni, aber auch Nachteile für die nächste Mission nach dem Glücksprinzip erspielen. Aber das ist nicht alles, denn im Vergleich zu "Qix" hat Kaneko eine weitere Tücke eingebaut: Neben dem obligatorischen Timer

befindet sich am oberen Bildschirmrand ein Energiebalken. Legt Ihr ausschließlich die Silhouette der Dame frei, sinkt Eure Energie schnell und aus der Frau wird auf einmal ein Frosch, ein Ninja oder ein anderes Motiv! Nur wenn Ihr Areale um sie herum ebenfalls ausschneidet, steigen die Punkte und die Lady kehrt zurück. Allerdings begrenzt diese Spielweise auch Euren Spielraum mehr und mehr – und schließt Ihr ein Level mit dem "Strafbild" ab, dann müsst Ihr noch mal von vorn anfangen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei nicht ohne, oft erschaffen Gegner weitere Gegner und schon bald wimmelt der ganze Bildschirm nur so vor gefährlichem Getier. Schnell seid Ihr dabei Eure Leben und auch manchen Credit los. Der Automat ist ein wahrer Münzschlucken, gerade bei Guckspechten mittleren Alters dürfte das Portemonnaie nach einem langen Arbeitstag durchaus mal locker gegessen haben.

Und so legt Ihr dann Bild für Bild stückweise frei. Präsentieren sich die Motive in den jeweils ersten Stages noch eher verspielt, gibt es beim dritten tatsächlich entblößte Pixel-Brüste zu sehen und am Ende sogar ein digitalisiertes Aktmotiv der Dame. Doch auch bei dem wird nichts unterhalb der Gürtellinie gezeigt.

## FORTSETZUNG FOLGT

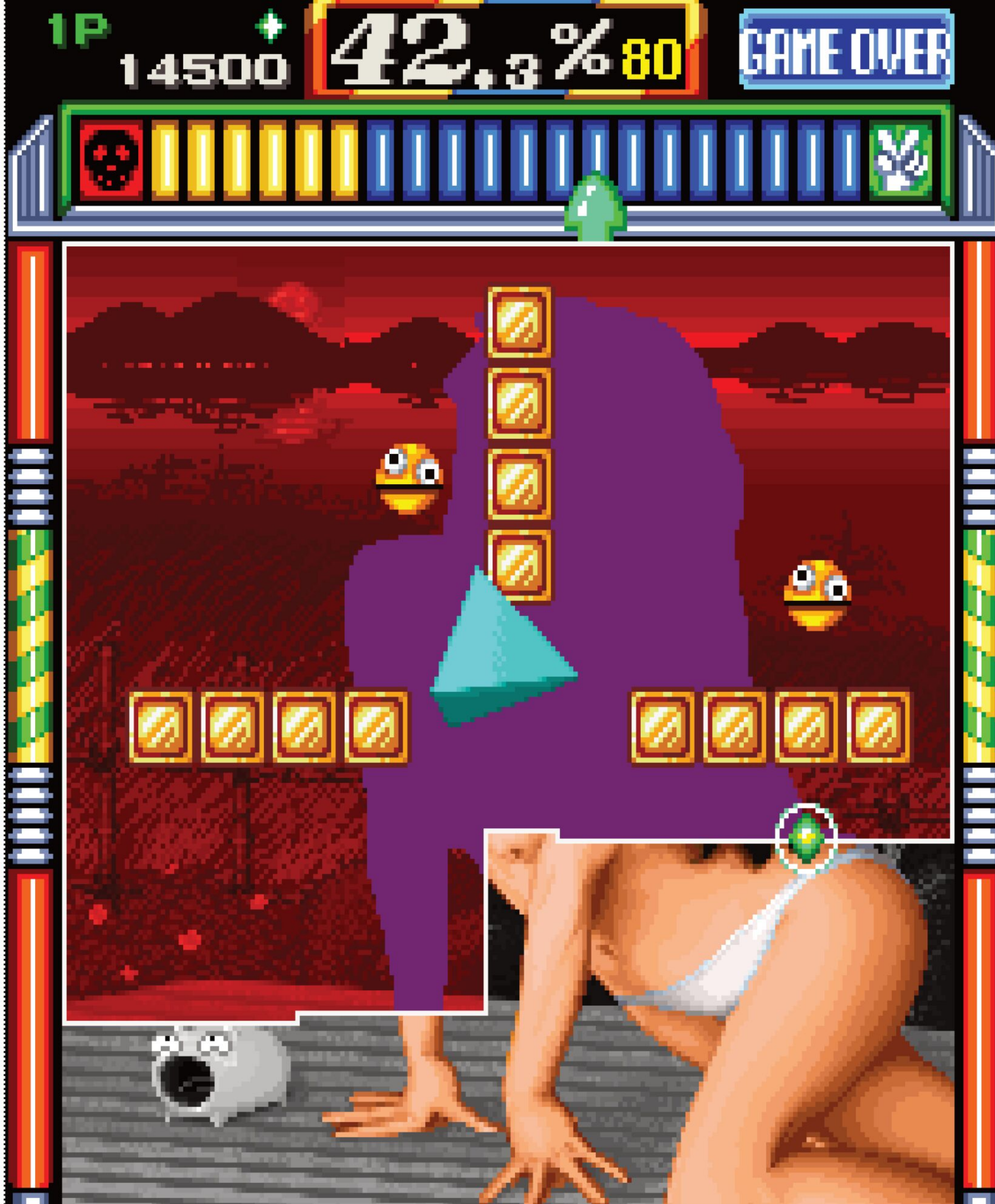
Schließlich ist es fast schon unnötig zu erwähnen, dass "Gals Panic" nicht nur diverse Nachfolger, sondern auch Unmengen an Klonen und Kopien nach sich zieht. Firmen wie Mitchell veröffentlichen thematisch sehr ähnliche und oft noch freizügigere Spiele wie "Lady Killer" (1993), Namco lässt die Spieler 1996 polygonale Frauen in "Dancing Eyes" entkleiden. Kaneko bringt derweil 1993 und 1995 direkte Nachfolger von "Gals Panic" mit neuen Funktionen und erweiterten Bewegungsmöglichkeiten in die Spielhallen. Mit dem vierten Teil wechselt man zum reinen Anime-Look, reduziert die nackten Tatsachen und portiert das Spiel auf Segas Saturn. Bei den drei "Gals Panic S"-Spiele gibt man sich dann wieder freizügiger, aber auch das hilft letzten Endes nicht mehr: Das letzte Kaneko-Spiel ist 2002 das erneut Arcade-exklusive "Gals Panic S3", etwa fünf Jahre später schließt das Studio die Pforten. *tn*

## VERSIONSUNTERSCHIEDE

Von "Gals Panic" existieren zahlreiche Varianten, bei denen sich die erste Veröffentlichung und die darauf folgende Version B besonders stark voneinander unterscheiden. Etliche der Outfits wurden geändert – meistens von recht Japan-spezifischer Schul- oder Office-Lady-Kleidung zu West-kompatibleren Cheerleader- und Aerobic-Kostümen. Der größte Unterschied: Während die Figur Marina Matsumoto in der neuen Version ihr Porträt im Auswahlbildschirm behält, wurden im Spiel selbst sowohl Haar- und Hautfarbe als auch die Gesichtszüge angepasst und westlicher gemacht. Für das erste Motiv wurde sie zudem in ein üppiges Brautkleid gesteckt, das digitalisierte Endbild ist dagegen das gleiche wie in Originalversion. Alle späteren Fassungen, die nun auf der EXPRO-2 Hardware laufen, basieren auf dieser Version B und bieten den Arcade-Betreibern je nach Region auch mal Zensur-Optionen. Spielerisch gibt es zwischen den diversen Varianten dagegen keine nennenswerten Unterschiede.



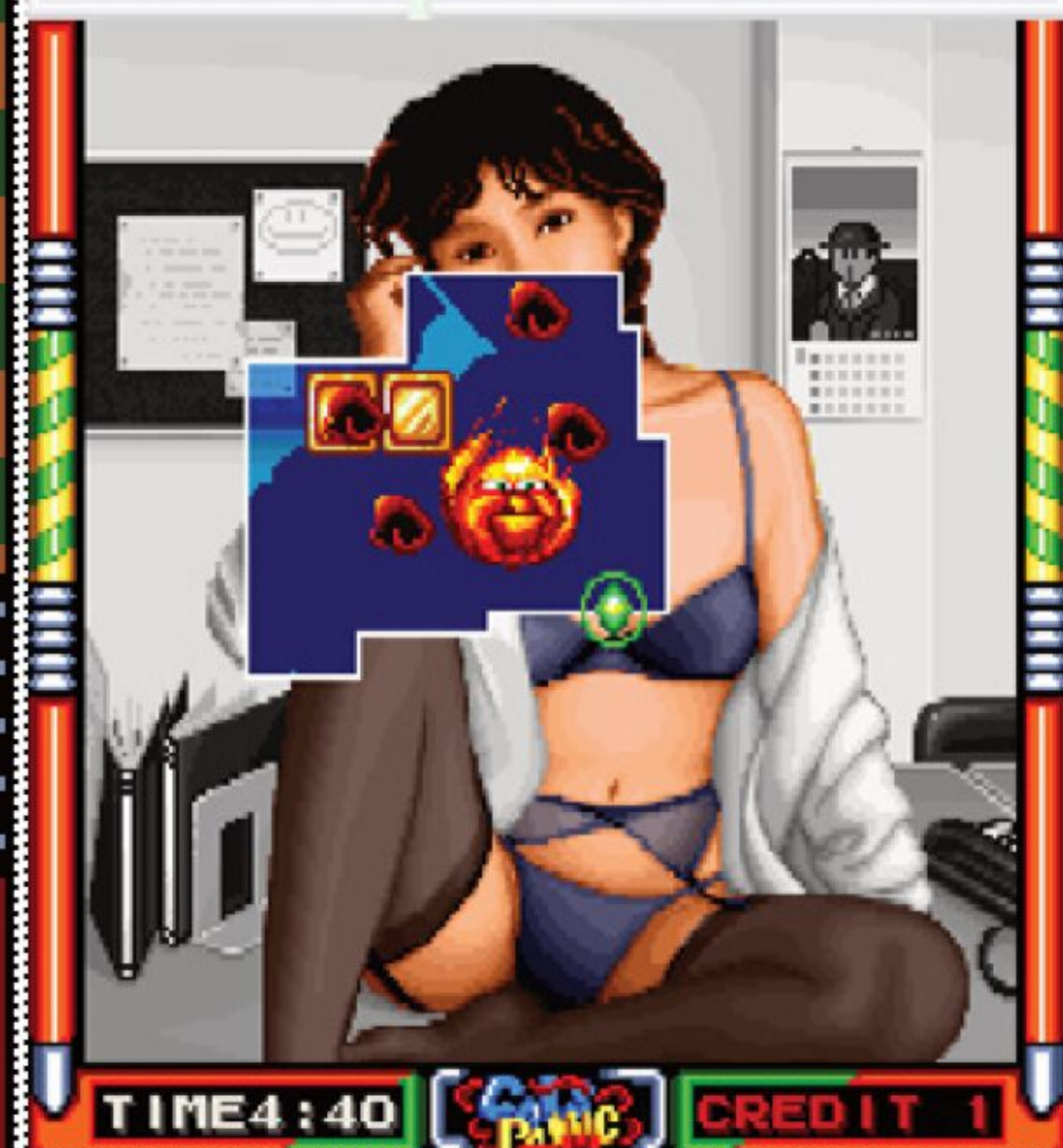




Das dritte Motiv von Shiori Asano ist zu mehr als 42% freigelegt, das lustern dreinblickende Keramikschwein unten links im Bild freut sich da sichtlich.



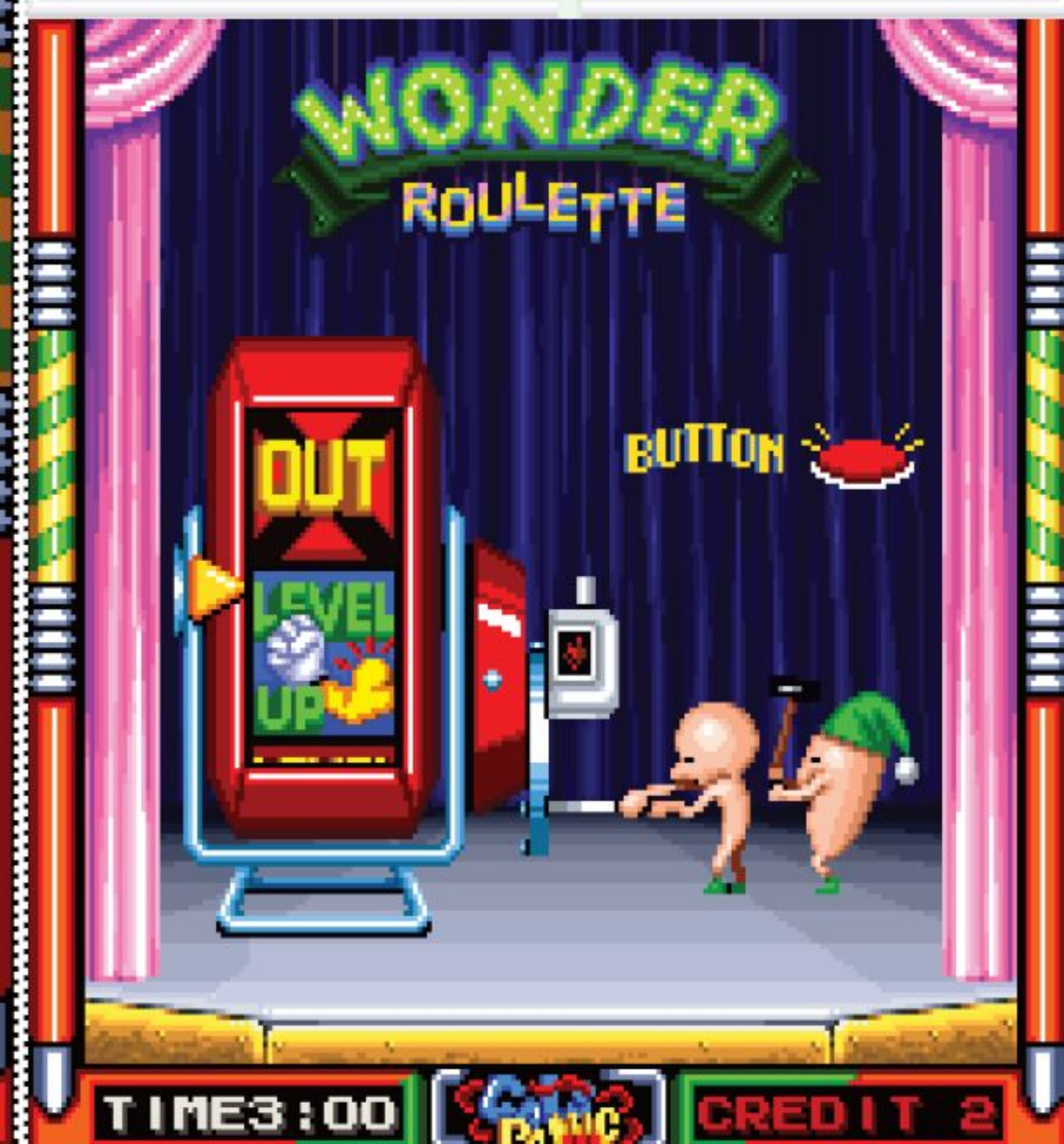
In der zweiten Version wurden die Haare von Ayami Kida (oben) heller eingefärbt. Emi Nakahara (unten) ist derweil in ihrer Office-Lady-Unterwäsche der ersten Version zu sehen.



Das dritte Motiv von Shiori Asano ist zu mehr als 42% freigelegt, das lustern dreinblickende Keramikschwein unten links im Bild freut sich da sichtlich.



Zwischen den Runden gibt es ein lustig animiertes Glücksrad, das Euch für die nächste Herausforderung Vor-, aber auch Nachteile verschaffen kann.



Sechs willige Damen erwarten Euch in "Gals Panic" – auf den Schwierigkeitsgrad hat die Auswahl keinen Einfluss.



Sinkt die Leiste am oberen Bildschirmrand in den gelben Bereich, wird aus der pixeligen Dame ein pixeliger Frosch.



## NEWTICKER

### Neue Welten

Eine Reihe von Free-to-Play-Titeln hat mit großen Updates den Spielinhalt deutlich erweitert. So könnt Ihr bei "Palia" nun die sonnigen Royal Highlands besuchen, "Infinity Nikki" schickt Euch in den thematisch düster angelegten Boneyard (und bekommt PS5-Pro-Unterstützung), während "Wuthering Waves" seine Hauptstory vorantreibt.

### Retro-Nachschub

Drei NES-Oldies erweitern das Sortiment für Nutzer von Nintendos Switch-Online-Abo. Zu den zwei prominenten Namco-Arcade-Portierungen "Pac-Man" und "The Tower of Druaga" gesellt sich mit "Mendel Palace" das erste Spiel der späteren "Pokémon"-Macher Game Freak.

## Der Tag, an dem ich ein Vogel wurde

**SPIEL** • Das gleichnamige illustrierte Kinderbuch der französischen Autorin Ingrid Chabbert kann nun auf PS5 und Switch (14,99 Euro) "nachgespielt" werden. Der kleine Frank trifft in seiner Grundschule auf Sylvia, die sich vor allem für Vögel interessiert. Um ihre Aufmerksamkeit zu gewinnen, fasst er den Plan, ein solcher zu werden. In etwa einem Dutzend Abschnitten, die sich aufteilen in isometrische Umgebungen mit kindgerechten Sammelaufgaben, kleine Reaktionstests, Fahreinlagen und Legebildrätsel, unterstützt Ihr Frank bei seinen Bemühungen. Die Grafik orientiert sich eng an der gezeichneten Vorlage und bringt deren Stil ausgesprochen sympathisch und technisch tadellos rüber. Ein unaufdringlicher Soundtrack untermauert das Geschehen stimmig, nur die Steuerung könnte teils eine Spur handlicher sein. Wer für den Nachwuchs ein hübsches Einstiegsspiel sucht, macht hier nichts falsch. Zwar sieht man das Ende bereits nach einer Stunde, aber das Buch ist auch nicht länger. *us*



## Adorable Adventures

**SPIEL** • Möchtet Ihr einfach mal die Sau rauslassen, ohne dass Stress, Aggression oder gar Gewalt eine Rolle spielen? Dann haben PQube und Wild Sheep Studio genau das Richtige für Euch. Bei diesem "entspannenden Erkundungsspiel" (so die Eigenbeschreibung) für PS5 und XSX (19,99 Euro) schlüpft Ihr in die Rolle des Wildschwein-Frischlings Boris, der nach einem Waldbrand seine Familie wiederfinden muss. Dummerweise ist die Mutter aber in einem Schuppen gefangen, weshalb er erst sein halbes Dutzend Geschwister aufspürt, indem er seiner Nase folgt – wortwörtlich. Die zentrale Spielmechanik ist, dass Ihr auf Knopfdruck schnuppert, wodurch sich Fährten optisch manifestieren wie eine Art "Instinkt-Navi". So erkundet Ihr einen sehr hübsch inszenierten Wald samt Umgebung und erledigt nebenher optionale Sammelaufgaben. Das spielt sich über zwei bis drei Stunden hinweg locker-flockig und wie versprochen recht entspannt runter. *us*



## The End of the Sun

**SPIEL** • Als mythischer Fährtenleser erkundet Ihr nach gängiger Walking-Simulator-Art eine mittelalterlich anmutende Fantasy-Umgebung auf PS5 (23,99 Euro) und manipuliert an Feuerstellen die Zeit. In vier Jahreszeiten beobachtet Ihr so die Geschehnisse im Leben von ein paar Dorfeinwohnern und bringt sie mit Eingriffen nach Art von "Lege das gesuchte Objekt an eine andere Stelle" auf den richtigen Pfad. Während die zugrunde liegende slawische Mythologie ein interessantes Thema liefert, werden spielerisch und technisch eher kleinere Brötchen auf PS3- bis PS4-Niveau gebacken. *us*



## KLASSIKER DIGITAL

Neue "Arcade Archives"-Veröffentlichungen der letzten Wochen:

TITEL	HERSTELLER	JAHR	SYSTEM	PREIS (€)
Cyber Commando	Namco	1994	PS4 / PS5 / XSX / SWI / SWI2	14,99/16,99
Konami GT	Konami	1985	PS4 / PS5 / XSX / SWI / SWI2	6,99/8,99
Master of Syougi (Neo Geo)	SNK	1995	PS4 / SWI	6,99
Polaris	Taito	1980	PS4 / PS5 / XSX / SWI / SWI2	6,99/8,99
Street Smart	SNK	1989	PS4 / PS5 / XSX / SWI	6,99/8,99



# Constance

SYSTEM **PS5 / XSX / SWI** GENRE **Action-Adventure** USK **6** ENTWICKLER **Blue Backpack, Deutschland** HERSTELLER **btf GmbH** PREIS **19,99 Euro**



**PS5** An solchen Staffeleien erhalten wir neue Fähigkeiten. Hier schaltet Constance etwa die Nutzung von in der Luft hängenden Ankerpunkten frei.

**A**ls Künstlerin Constance wachen wir in einer fremden Welt auf und suchen nun einen Weg nach Hause. Nur mit einem magischen Pinsel ausgerüstet ist das gar kein einfaches Unterfangen, denn in den verzweigten Gängen der Fantasywelt wimmelt es vor Gegnern und Gefahren. Gut, dass wir es bei "Constance" mit einem Metroidvania zu tun haben, denn nach und nach finden wir weitere Fähigkeiten, die nicht nur Kämpfe deutlich erleichtern, sondern auch dafür sorgen, dass wir neue Wege erkunden können.

Das Spiel erinnert mit seinem detailreichen 2D-Design und dem Kampfsystem deutlich an "Hollow Knight" respektive dessen Fortsetzung "Silksong". Die Figuren sehen aus, als wären sie direkt einem Zeichentrickfilm entsprungen und jeder der vier Abschnitte plus einer Hub-Zwischenwelt, die wir bereisen, hat dank Musik und Farbgebung einen ganz eigenen Charakter. Mit zunehmendem Spielfortschritt erweitern wir die Einsatzmöglichkeiten unseres Pinsels. Beispielsweise mit einem



**PS5** Bosskämpfe fordern die Nutzung frisch erlangter Talente. So nutzen wir in diesem Kampf eine steuerbare Kiste, um den Schleim zurechtzustauen.

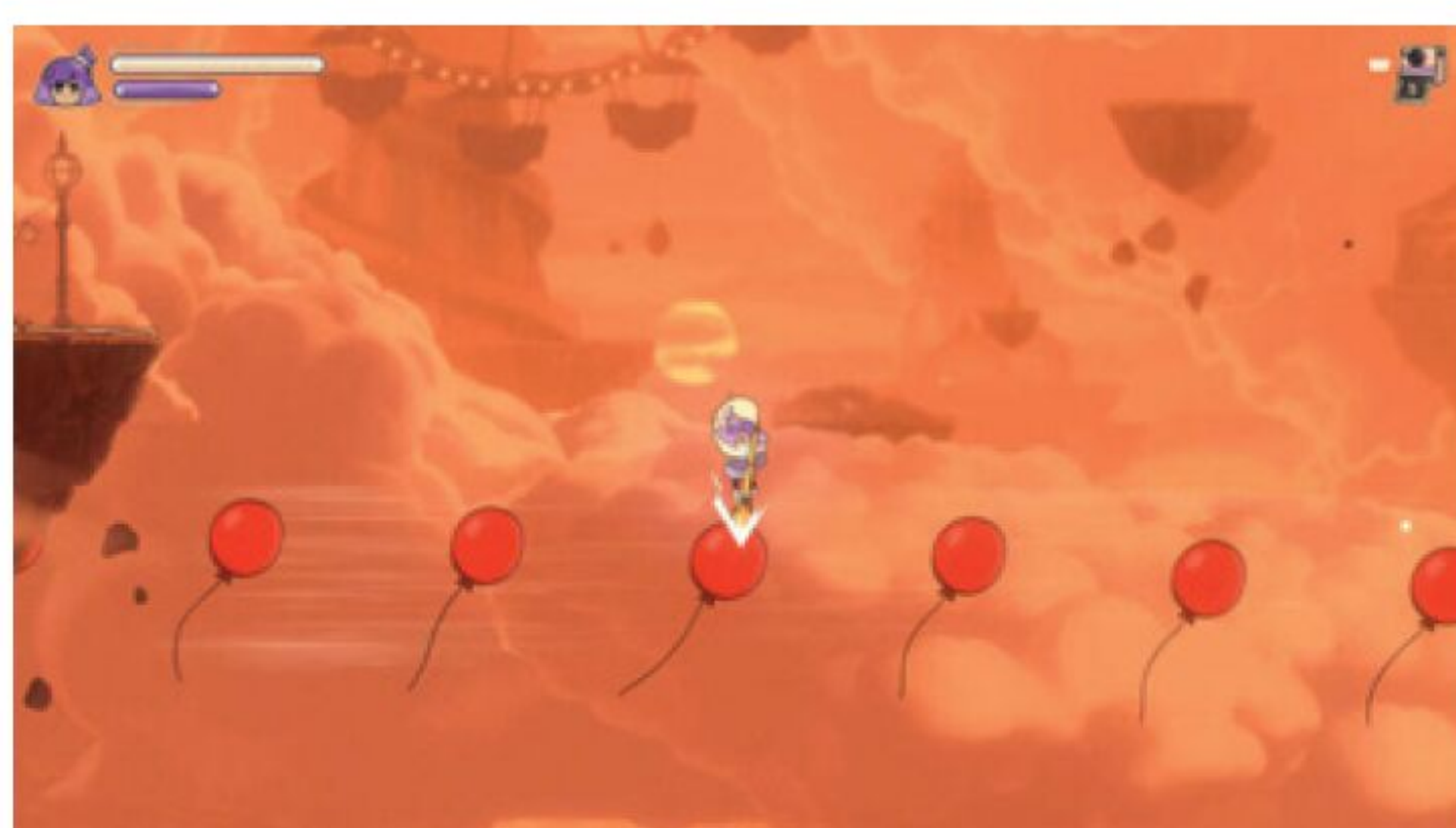
Angriff aus der Luft nach unten, einem Vorwärtssprint, der es uns ermöglicht, Stachelhindernisse zu durchdringen oder unter engen Durchgängen durchzuflutschen, oder der Fähigkeit, Ankerpunkte in der Luft zur Vorwärtsbewegung zu nutzen.

Für diese Fertigkeiten ist der Einsatz unseres begrenzten Farbvorrats nötig. Das funktioniert ähnlich wie eine Ausdauerleiste: Mit jedem Special Move konsumieren wir Farbe, die sich selbstständig wieder auflädt. Verbrauchen wir allerdings mal den kom-

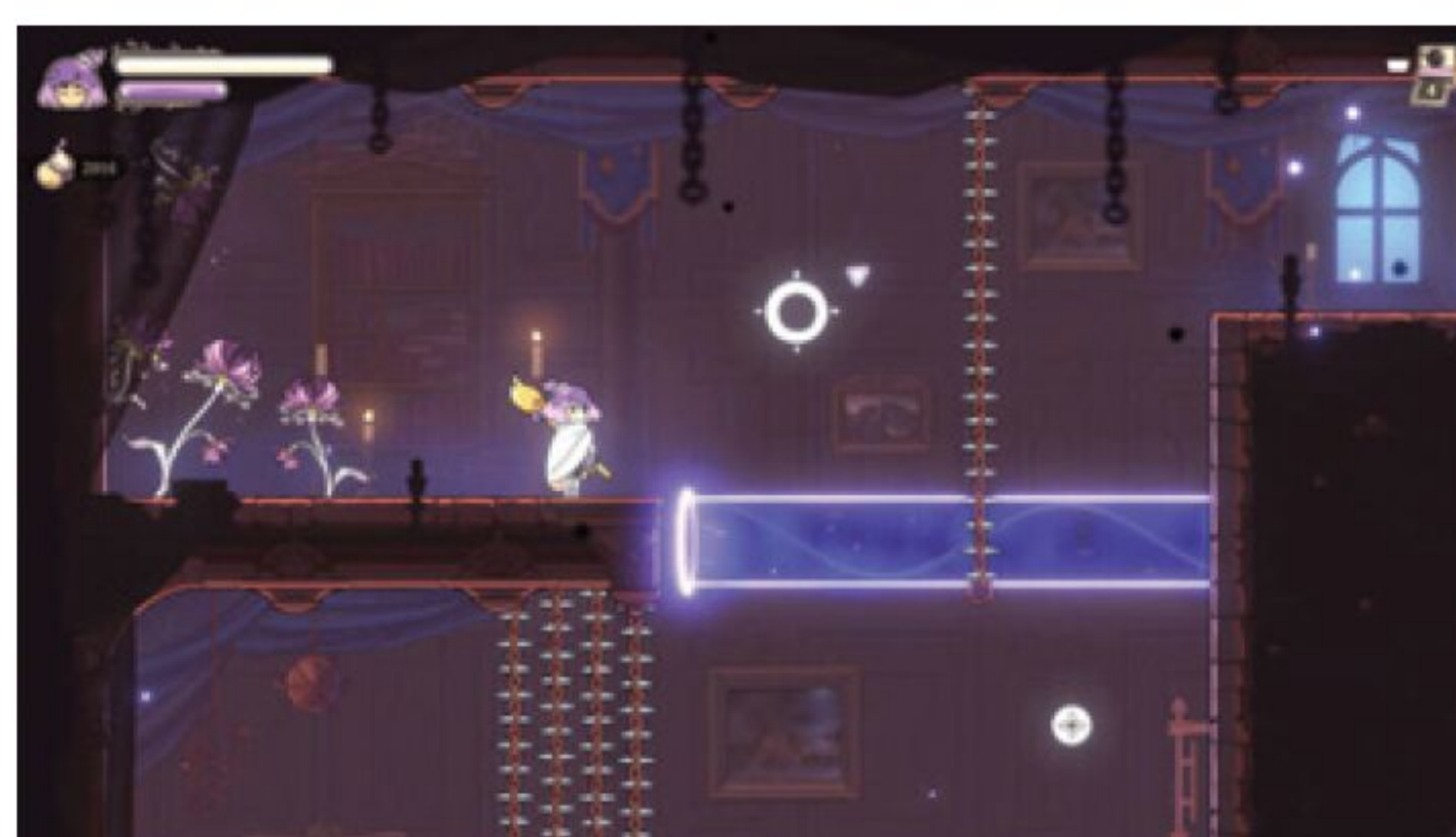
pletten Vorrat, wird Constance korrumpiert und erleidet bei jedem Pinseleinsatz Schaden, bis die Leiste erneut voll ist.

## Harte Arbeit

Bei der Reise durch die Welten von "Constance" bekommen wir es natürlich nicht nur mit kniffligen Hüfpassagen zu tun, bei denen der kleinste Fehler zum Tod führen kann, sondern auch mit kleinen und großen Gegnern sowie Endbossen, die jeweils den gekonnten Einsatz unserer neuesten Pinselfähigkeit erfordern. Das ist



**PS5** Wie in "Silksong" müssen wir per Sprungangriff von Objekt zu Objekt hüpfen, um Abgründe zu überwinden.



**PS5** Jeder Hauptabschnitt hat unter anderem dank besonderer Fähigkeitsanforderungen eine eigene Identität.

## Fakten-Check

Spielzeit (Hauptstory) **7-8 h**

### GUT

**Kai Schmidt**



Wie bei "Silksong" täuscht auch bei "Constance" das niedliche Design: Wer die Finger-Controller-Koordination nicht meistert, sieht schon bald kein Land mehr. Davon abgesehen gefällt mir das Spiel wirklich gut. Die Suche nach Möglichkeiten, Hindernisse zu überwinden oder offensichtlich noch verwehrt Mechaniken wie die Ankerpunkte zu nutzen, motiviert. Sehr schön ist dabei das Foto-Feature, das ähnlich wie ein bunter Pin auf der Übersichtskarte funktioniert, mir aber direkt zeigt, was ich in dem jeweiligen Raum interessant fand. Ansonsten flutscht das Spiel wunderbar. Die Steuerung ist präzise genug, dass die mitunter unmöglich anmutenden Hüfpassagen mit etwas Einarbeitung doch immer schaffbar sind. Nur die obskure Story um die von Burn-out und Depressionen geplagte Constance, die sich in die Traumwelt des Spiels flüchtet, wirkt etwas aufgesetzt. Die nach Bosskämpfen eingespielten Sequenzen zeigen etwa Constances Arbeits-PC und eine Unterhaltung mit ihrem Chef, der immer mehr von ihr einfordert. Warum konnte man sich nicht einfach auf ein Abenteuer in der Zeichentrickwelt beschränken?

mitunter ein hartes Stück Arbeit und kostet viele Bildschirmleben. Sterben wir im Kampf, können wir direkt weitermachen, müssen aber in Kauf nehmen, dass mit jedem "Continue" der Gegner stärker und die Spielfigur schwächer wird. Die Alternative ist die Rückkehr zum letzten aktivierten Speicherschrein, was allerdings eine lange Rückreise zur Bossarena bedeutet. Generell ist "Constance" zwar kein leichtes Spiel, aber zugänglicher als das vergleichbare "Silksong". Und mit einer Spielänge von knapp acht Stunden ist es zudem deutlich kürzer als das gefeierte australische Metroidvania. **ks**

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

**84**

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache —  
Text **einstellbar**

**FAZIT** » Schönes Metroidvania-Gehüpfe im "Silksong"-Stil, das zugänglicher, aber auch etwas kurz geraten ist.



# Saint Slayer: Spear of Sacrilege

SYSTEM PS5 / PS4 / XOne / XSX / SWI GENRE Action USK 16 ENTWICKLER Lillymo Games, Kanada HERSTELLER Lillymo Games PREIS 10,99 Euro



**PS5** Bei einem unterirdischen See bekommt Ihr es mit diesem dicken Krakenboss zu tun. Zielt auf die Augen und lasst Euch nicht vom Tentakel schlagen!

Der kanadische Indie-Entwickler Lillymo Games arbeitet bevorzugt mit Pixel-Ästhetik und hat sich für sein neuestes Werk Konamis "Castlevania"-Spiele genau angeschaut. "Saint Slayer: Spear of Sacrilege" erweist sich als gelungene Hommage an die Grusel-Klassiker – und mit "klassisch" sind hier explizit die linearen 8-Bit-Episoden gemeint.

Im Jahr 1698 versucht ein mysteriöser Priester, den Speer von Longinus aus der Kirche des kleinen Dorfes Elshiem zu stehlen.

Doch der tapfere Bauer Rüdiger, frisch aus dem Krieg zurückgekehrt, weiß das zu verhindern, greift sich den Speer selbst und macht sich auf den Weg zum Schloss des Tunichtguts. Dabei zerlegt er so manchen untoten Gegner und auch etliche einfallsreiche Bosse. Inszenatorisch und inhaltlich bleibt man dabei im besten NES-Stil: In Sachen Präsentation werden große Pixel, gedämpfte Farben und antreibende Chiptunes geboten, spielerisch setzt "Saint Slayer" genau wie die traditionellen "Castlevania"-

## Fakten-Check

Spielzeit  1 h  
(für Könner)

Spiele auf Sprünge mit fester Reichweite und ein gemächliches Spieltempo. Dabei überraschen immer wieder originelle Einlagen: Mal rudert Rüdiger ein Boot über einen unterirdischen See, mal brettet er mit einem Pferdewagen über einen Friedhof und auch tierische Begleiter schließen sich dem tapferen Helden an. Selbst manch Bosskampf überrascht mit interessanten Taktiken. Wer die Levels dazu gut erforscht, findet zudem ein paar hilfreiche Upgrades für Lebensenergie und mehr; in regelmäßig verteilten Zelten können Heilungen, Extraleben und mehr erworben werden. Auch Continues kauft Ihr im Falle Eures Ablebens und per Passwort könnt Ihr in bereits erreichte Areale einsteigen – auf erspielte Verbesserungen müsst Ihr dann aber verzichten. 21 Levels durchquert Ihr so alleine oder gemeinsam, bis Ihr dem siebten und finalen Boss gegenübersteht. *tn*

**SUPER**

**Thomas Nickel**



Die Entwickler bei Lillymo Games haben ganze Arbeit geleistet. "Saint Slayer" ist kein simpler "Castlevania"-Klon, tatsächlich überrascht Euch das Spiel immer wieder mit cleveren Ideen, insbesondere die kreativen Bosskämpfe verdienen Lob. Wer vor allem moderne Plattformer gewohnt ist, der muss sich erst an Spieltempo und Sprungverhalten gewöhnen. Vor allem wird hier Geduld belohnt: Lernt die Bewegungsmuster Eurer Gegner und lasst Euch nicht hetzen, dann kommt Ihr auch in den späteren Levels gut voran. Wer die 8-Bit-"Castlevanias" oder "Bloodstained" mochte, der ist bei "Saint Slayer" genau richtig.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer ●●●●●●●●  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

**80**

Unterstützt bis 2 Spieler  
Sprache –  
Text englisch

**FAZIT** » Gelungene Interpretation des "Castlevania"-Konzepts mit toller Präsentation und einigen originellen Ideen.

# Monster Crown: Sin Eater

SYSTEM PS5 / XSX / SWI GENRE Rollenspiel USK 16 ENTWICKLER Studio Aurum, Kanada HERSTELLER Red Art Games PREIS 24,99 Euro



**PS5** Farbwahl und Detailgrad orientieren sich am Game Boy Color, die Monster-Sprites sind aber ein gutes Stück größer und detaillierter.

Ende 2021 brachte Indie-Entwickler Studio Aurum das pixelige Monsterzähmer-Rollenspiel "Monster Crown" zuerst auf die Switch, später auch auf PS4 und Xbox One. Das punktete mit soliden Sammelmekanismen und einer interessanten Zuchtfunktion. Die übermäßig ernste und düsterdramatische Geschichte fiel dagegen eher in die Kategorie "Geschmackssache". Gleiches gilt nun für den Nachfolger.

"Monster Crown: Sin Eater" mag aussehen wie eine typische

"Pokémon"-Episode aus den 1990ern, erzählt dabei aber eine todernste Geschichte über Unterdrückung, Diskriminierung und Inquisition und schreckt dabei auch vor deutlicher Sprache und etwas Pixel-Blut nicht zurück. So versucht Ihr zunächst, Euren verschleppten Bruder zu befreien und werdet dabei ein Monsterzähmer.

Schnell habt Ihr einen ersten bissigen Gefährten an der Seite – der tritt für Euch in den rein rundenbasierten Kämpfen an, setzt unterschiedliche Angriffe ein und

## Fakten-Check

Was geht ab?

25% ERKUNDEN  
25% KÄMPFEN  
25% ZÜCHTEN  
25% STORY



wird so stärker und stärker. Prügelt Ihr die Lebensenergie angreifender Kreaturen konsequent nach unten, könnt Ihr auch einen Pakt mit ihnen schließen und sie in Eure Menagerie aufnehmen. Spannend wird es dann, wenn Ihr anfangt, Eure Wesen zu fusionieren – das liegt nicht zuletzt an den gelungenen Monsterdesigns.

Auch die Welt selbst kann sich sehen lassen: Die Nation Crown ist weitläufig und von Anfang an könnt Ihr recht frei erkunden, was aber zu schmerzhaften Begegnungen mit stärkeren Gegnern führen kann. Da ist es am sinnvollsten, wenn Ihr mit den Passanten redet und so herausfindet, wo Ihr Euch vielleicht als Nächstes umschauen solltet. Im Gegensatz zu vielen modernen RPGs nimmt Euch "Sin Eater" kaum an die Hand. *tn*

**GUT**

**Thomas Nickel**



Über die Story von "Monster Crown: Sin Eater" kann man streiten. Sie ist ordentlich erzählt und mit dem Kontrast zwischen niedlicher Grafik und ernstem Thema habe ich kein Problem. Aber teilweise beschleicht einen schon das Gefühl, dass sie sich vor allem an obercoole Teenager richtet. Die eigentlichen Mechaniken und auch die Präsentation sind dafür gelungen: Ordentliche Monsterdesigns, taktische Kämpfe und flexible Zucht- und Fusionsmöglichkeiten geben Euch viel Freiheit. Das gilt auch für die Erkundung der weitläufigen Welt – selbst wenn das gerne mal zu Grind und unerwarteten Schwankungen im Schwierigkeitsgrad führt.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer –  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

**76**

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache –  
Text englisch

**FAZIT** » Kompetent gemachtes Monsterzucht-RPG mit vielen Freiheiten und einer manchmal zu bemühten Geschichte.



# Replaced

SYSTEM **XSX** GENRE **Action-Adventure** USK **16** ENTWICKLER **Sad Cat Studios, Zypern** HERSTELLER **Thunderful Publishing** PREIS **19,99 Euro**

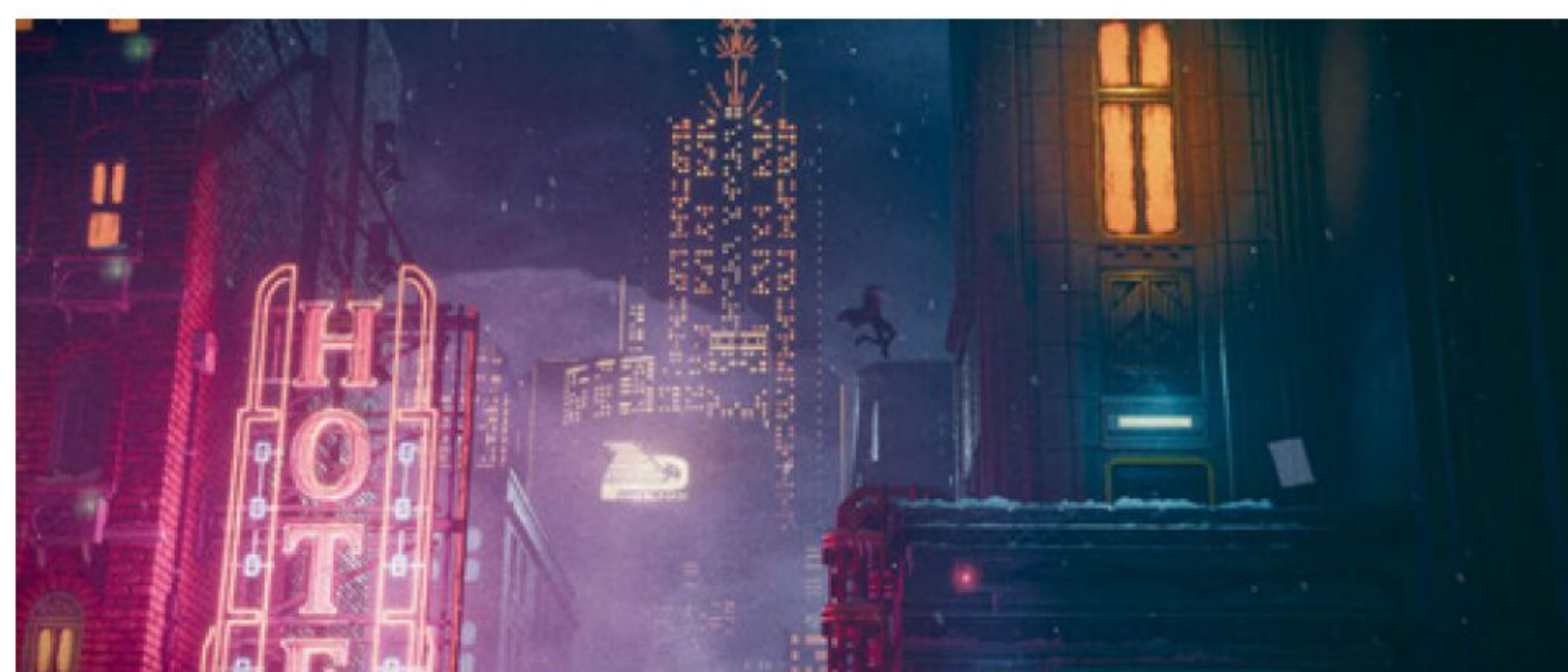


**XSX** Kämpfe folgen der "Batman: Arkham"-Formel aus Angriff, Konter, Blockbrecher und Ausweichrolle – verschiedene Gegnertypen lockern die Monotonie auf.

**D**er Cyberpunk-Thriller erzählt von einer alternativen Zeitlinie und dem neongrellen US-Moloch Phoenix City, wo Slumbewohner Körperteile und Organe an Reiche verkaufen, die jenseits einer Mauer im Luxus unter der Kontrolle eines mächtigen Konzerns leben. Vor dieser Kulisse steuern wir die künstliche Intelligenz "Reach", die sich widerwillig im Körper ihres Schöpfers Warren Marsh wiederfindet und in einen Konflikt zwischen Rebellen und Machtapparat gerät.

## Retro-futuristisch

In detaillierter 2D-Pixel-Grafik vor stimmungsvoll beleuchteten 3D-Panoramen erkundet Reach mehrere Hubs rund um die Stadt. Während Ihr über die famose Inszenierung staunt, spricht Ihr mit Bewohnern, erledigt Nebenaufgaben und absolviert Erkundungsabstecher, um Statuswerte zu verbessern oder Hintergrundinformationen über die Welt zu



**XSX** Im stilvoll inszenierten Neon-Ambiente der 1980er erlebt Mantelträger Reach ein Cyberpunk-Abenteuer um Kybernetik und künstliche Intelligenz.

erhalten. Hauptsächlich besteht das ca. zehnstündige Abenteuer jedoch darin, beim Durchqueren der Spielwelt Knobel- und Geschicklichkeitsaufgaben zu bewältigen, Sprung-, Kletter- und Schleichpassagen zu bestreiten und Arenakämpfe zu meistern. Durchweg detailverliebt animiert, schiebt Reach Kisten und Apparaturen, betätigt Schalter oder hackt Maschinen – etwa, um einen Putzroboter so zu lenken, dass er als Sichtschutz vor bewaffneten Drohnen dient. Spielerisch erfindet "Replaced" nichts, was

## Fakten-Check

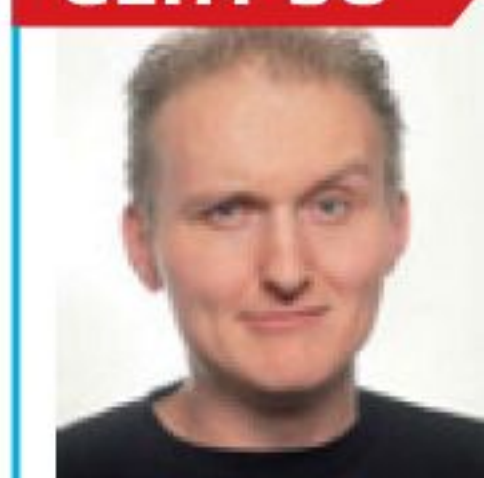
Spielzeit **10 h**

Genrekollegen wie "Inside" oder zuletzt "Planet of Lana II" nicht auch schon gemacht hätten. Die Abwechslung und schiere Vielfalt trägt das Abenteuer aber bis zum Ende.

Das Kampfsystem bedient sich bei der "Batman: Arkham"-Reihe. Farbige Symbole über den Gegnern kündigen Attacken an und tun kund, ob Reach ausweichen

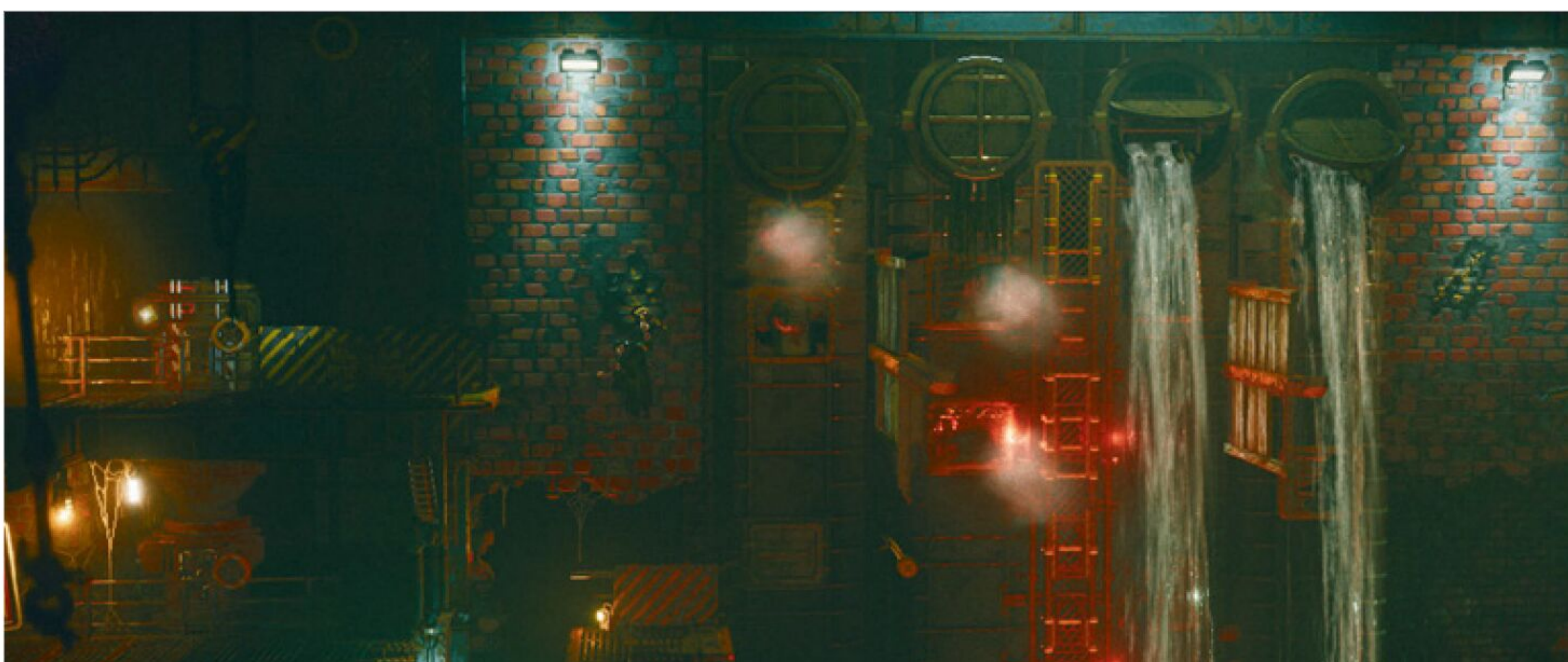
## GEHT SO

### Michael Herde



Die größte Stärke von "Replaced" ist der Look: Pixel-Optik, Lichtspiele und filmische Techniken bieten einen Augenschmaus, der sich ungeniert durchs Genre zitiert. Von seichem Synthwave begleitet, kombiniert die fad erzählte Geschichte vertraute Versatzstücke und Motive – vom Mantelträger vor verregneter Neonfahle bis zur KI, die den Wert des Menschseins schätzen lernt. Spielerisch ordnet sich alles der Inszenierung unter, insbesondere den detailreichen Animationen, die sich oft nicht abbrechen lassen. Das spielt sich träge und führt zu Fehlsprüngen, vergeudetem Specials oder misslungenen Kontern, zumal Kämpfe teils unübersichtlich, hektisch und übertrieben schwer ausfallen. In der Summe unterhält "Replaced" dennoch, Thunderful-Kollege "Planet of Lana II" ist aber das bessere Spiel.

oder kontern sollte. Angriffserfolge erlauben Reach, einen Schuss abzufeuern – im Verlauf gesellen sich weitere Tricks hinzu. Vereinzelt lockern Kämpfe das gemütliche Erkunden auf, mitunter strecken nicht enden wollende Gegnerwellen und abrupte Schwierigkeitsspitzen aber auch spürbar die Spielzeit. *mh*



**XSX** Gelbe Markierungen weisen bei Kletter- und Geschicklichkeitseinlagen in detaillierten Pixel-Szenarien den Weg.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer –  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

**71**

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache –  
Text **einstellbar**

**FAZIT** » Pixeliger Cyberpunk-Thriller, der mehr durch sein Aussehen als Originalität und spielerische Finesse begeistert.



# Lucky Tower Ultimate

SYSTEM SWI GENRE Action-Adventure USK 12 ENTWICKLER Studio Seufz, Deutschland HERSTELLER AMC Games PREIS 14,99 Euro



SWI Zunächst bedient Ihr Euch Eurer Fäuste, um Feinde zu vermöbeln. Je weiter Ihr vordringt, desto kreativere Möglichkeiten winken zur Selbstverteidigung.

Nach dem düsteren wie ungewöhnlichen Tama-gotchi-Abenteuer "The Longing" (85% in M! 06/21) präsentiert sich Studio Seufz auch mit seinem neuen Slapstick-Roguelike ambitioniert.

Ihr schlüpft in die Rolle des ulkigen Ritters Von Wanst. Der setzt zum Start zur harmlosen Pinkelpause in einer Taverne an und findet sich wenig später auf magische Weise in einem schaurigen Turm wieder. Aus diesem müsst Ihr fliehen, aber das ist leichter gesagt als getan. Hier

will Euch so ziemlich alles an den Kragen – von den Bewohnern bis zur Einrichtung. Ihr greift also zu allem, was Euch zwischen die Pranken kommt, um lästige Kobolde, Zauberer und andere Schergen auf Eurem Weg zu bekämpfen und fiese Fallen zu umgehen. Eine unglückliche Begegnung oder ein unaufmerksamer Moment kann dabei ausreichen, um Von Wanst aus den Latschen zu hauen. Dann startet Ihr genretypisch von vorn, bis auf das Unterhöschen Eurer Errungen-schaften beraubt.

## Fakten-Check

Worum geht es im Spiel?

EXPERIMENTIEREN  
STERBEN  
SLAPSTICK



Das kann eingangs frustrieren, weil hinter so ziemlich jeder Tür neue, undurchsichtige Gefahren lauern und die fummelige und träge Steuerung erst mal verinnerlicht werden will. Habt Ihr Euch eingearbeitet, entfaltet "Lucky Tower" einen einzigartigen Sog. Sämtliche skurrilen Situationen können auf vielfältige und oft kreative Art bewältigt werden. Wir kämpfen nicht nur, wir stellen selbst Fallen, nutzen die Leichen unserer Feinde als Köder oder bedienen uns an Bananenschalen und Wunderlampen, die genau das tun, was Ihr gerade denkt. Dabei beeindruckt die Komplexität, mit der manch erbeuteter Gegenstand zweckentfremdet werden kann. Über die wenig aufwendige Optik und den überbordenden Slapstick-Einschlag lässt sich hingegen streiten. *kp*

GUT

Kevin Pinhao



Das ausufernde "Trial & Error"-Geschehen zum Einstieg drohte mich fast zu vergraulen, dann zog es mich

aber doch noch in den Bann. Hier steht Ausprobieren und Experimentieren klar im Vordergrund, darauf muss man sich einlassen. Mit dem Hammer werden nicht nur Köpfe eingeschlagen, sondern auch Rüstungen ausgebeult, Leichen von Feinden halten als Snack für große Biester her und dem vermöbelten Magier schütteln wir einen Zauberstab aus den Taschen. Immer wieder wird Kreativität belohnt – sei es mit cleveren Spielideen oder amüsanten Gags. Nur mit dem müde präsentierten Comic-Look kann ich mich nicht anfreunden.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

76

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache englisch  
Text einstellbar

FAZIT » Spielerisch hat das Slapstick-Roguelite mehr unter seiner Haube, als es eingangs den Anschein macht.

# Cleaning Up!

SYSTEM PS5 / PS4 / SWI GENRE Geschicklichkeit USK 6  
ENTWICKLER Unbound Cr., USA HERSTELLER Unbound Creations PREIS 13,99 Euro



PS5 Hier und da gibt es charmante Gags zu entdecken: In welchem geheimen Labor wir hier gerade den Müll aufsaugen? Das Logo auf den Kartons verrät es...

Als angehende Reinigungskraft ist es Eure Aufgabe, 20 Levels von jeglichem Müll zu befreien – anfangs nur mit einem leistungsstarken Staubsauger, später kommen mehr Hilfsmittel dazu. Komplex oder gar fordernd werden die Einsätze nie, dafür macht es Laune, in den überschaubaren Einsatzorten für Ordnung zu sorgen und zu sehen, wie das Gerümpel flott im Schlund Eures Saugers verschwindet. Die bunte wie sympathische Grafik tut ein Übriges dazu, ebenso die unkom-

pliziert von der Hand gehende Steuerung. Ist Euch "PowerWash Simulator" zu anstrengend oder langatmig, putzt einfach hier. *us*

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

71

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache —  
Text einstellbar

FAZIT » Simpler und gemütlicher Reine-macher-Spaß ohne großen Tiefgang, der zwischendurch prima unterhält.

# The Spell Brigade

SYSTEM PS5 GENRE Action USK 12  
ENTWICKLER Bolt Blaster Games, Belgien HERSTELLER Bolt Blaster G. PREIS 12,99 Euro



PS5 Unser einst harmloser Astralstrahl feuert nun in mehrere Richtungen und verteilt nach zwei Element-Upgrades Feuer- und Elektroschaden an Feinde.

Dieser Survivor-Titel richtet sich an Koop-Freunde. Auf Karten mit ein paar Gegnertypen und Kniffen wie rutschigem Boden oder einem reißenden Fluss können Eure Partner ebenfalls zur tödlichen Gefahr werden, indem sie Euch mit ihren gewählten Fähigkeiten schaden oder sogar einfrieren. Mit den richtigen Upgrades dürft Ihr Euch aber auch unterstützen und heilen – oder Ihr schaltet einfach Friendly Fire aus. Großer Knackpunkt: Im letzten Drittel eines Durchlaufs erlebten wir im Test

teils massive Bildrateneinbrüche, sodass präzises Ausweichen kaum noch möglich war. Wartet also besser erst Patches ab. *sh*

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

72

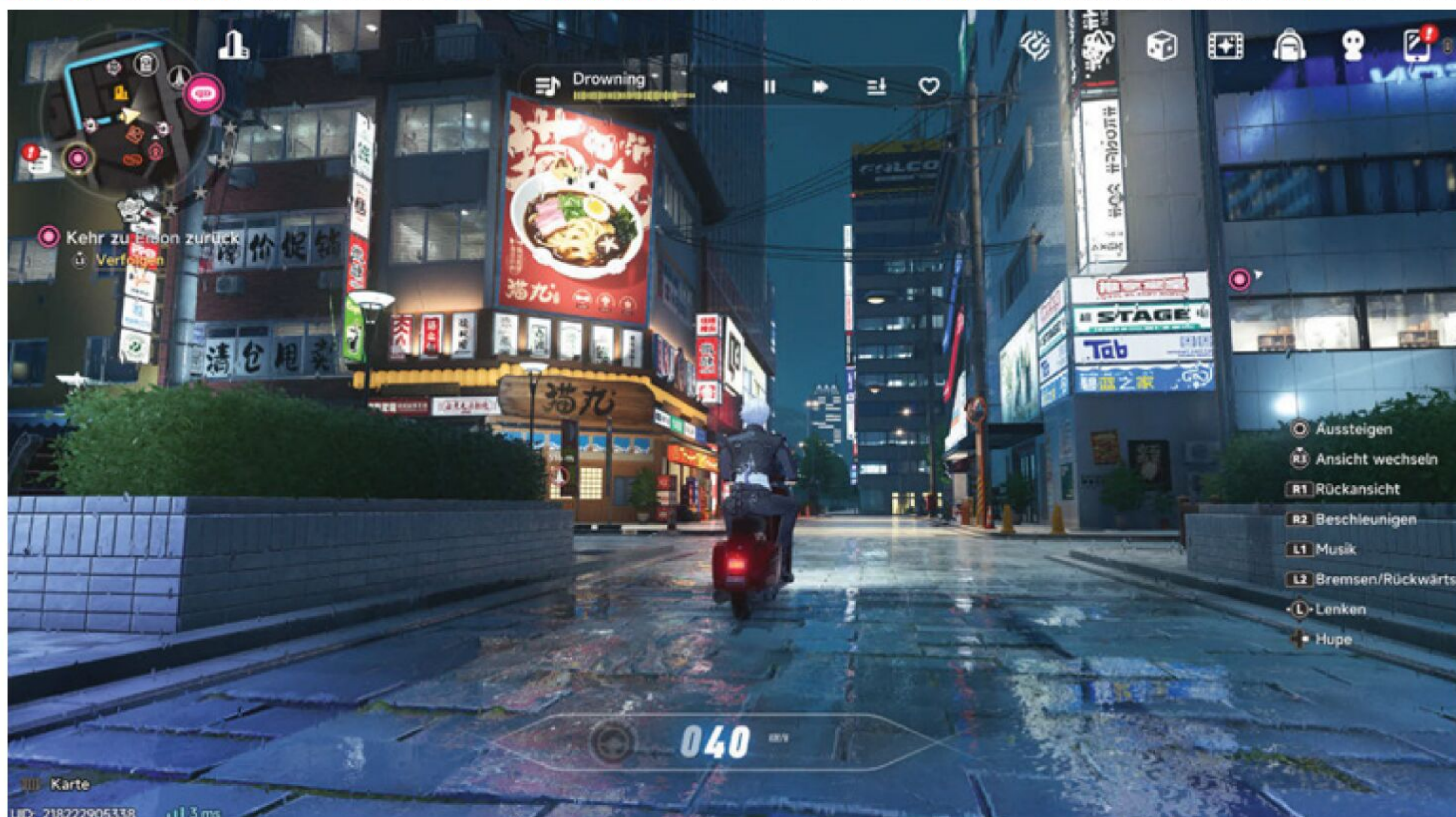
Unterstützt bis 4 Spieler (online)  
Sprache —  
Text einstellbar

FAZIT » Unter den Survivor-Titeln der beste Koop-Vertreter, der auf Konsole jedoch mit der Bildrate kämpft.



# NTE: Neverness to Everness

SYSTEM PS5 GENRE Action-Rollenspiel USK 12 ENTWICKLER Hotta Studio, China HERSTELLER Perfect World Games PREIS free-to-play



PS5 Ein paar hübsche Ansichten gibt es zu bewundern: In der Nacht bei Regen sieht die Stadt am besten aus.

Jeder will ein Stück vom Gacha-Kuchen abhaben, aber nur wenige können tatsächlich die Qualität liefern, die dank "Genshin Impact" und "Wuthering Waves" heute von Genrevertretern verlangt wird. Ob das Werk vom bisher recht unbekannten Hotta Studio den Sprung in die höchste Riege geschafft hat, darf angezweifelt werden.

Die Großstadt Hethereau wird von bizarren Phänomenen heimgesucht, sei es dem Slenderman im Regen oder Walen, die im Autobahntunnel auftauchen. Unser unter Gedächtnisverlust leidender Protagonist ist Mitglied einer Organisation, die sich um den Fang und die Neutralisierung dieser Anomalien kümmert. Doch nicht alle sind uns feindlich gesinnt, einige werden zu praktischen Gegenständen für den Haushalt oder lustigen Kollegen. Ein Otter mit TV-Kopf ist das Maskottchen unserer Basis, des Antiquitätenladens Eibon, von wo aus die Helden Aufträge erledigen.

## Ballern und Babes

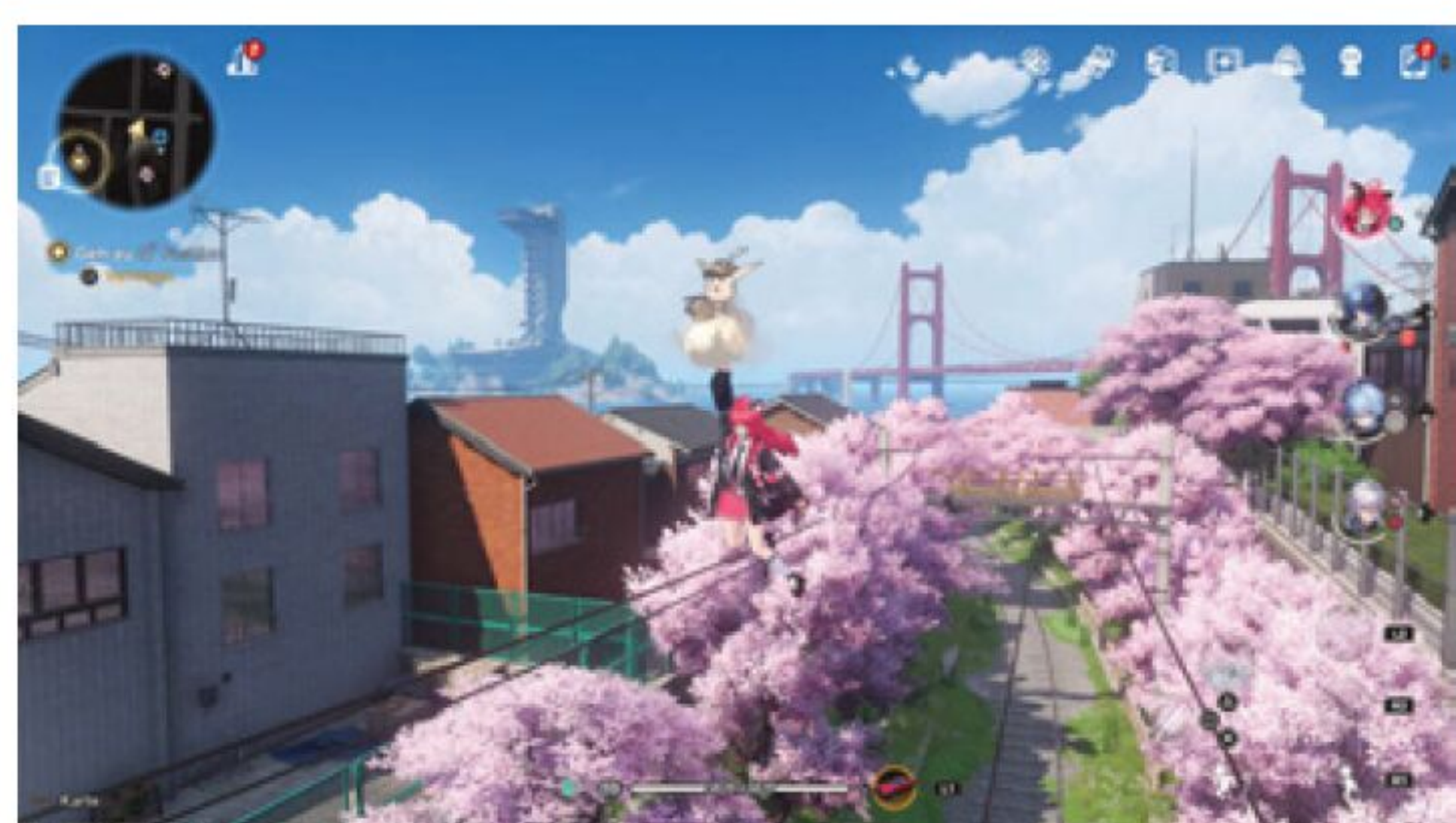
"NTE" beschreibt man wohl am besten als "Anime-'GTA'" mit



PS5 Einige Bosse kommen mit interessanten Mechaniken. Dieser hier verlangt Euch auch mal Rhythmusgefühl ab.

Mystery-Flair". Ihr lauft als Team, das sich aus dem Gacha ziehen lässt, durch die Stadt und schaltet Anomalien im Kampf oder durch das Lösen von Rätseln aus. Die Viertel sind voll mit Läden und Sidequests und zwischendurch kann man Autos stehlen, Banken ausrauben, die Polizei bestechen und später auch Frauen für Pyjama-Kuschel-Sessions ins eigene Penthouse einladen. Mit den Männern geht das aktuell leider nicht: Weder Dating in der Stadt noch ein gemeinsamer Haushalt ist mit ihnen möglich. Das Kampfsystem wirkt wie eine einfachere

Version von "Zenless Zone Zero": Ihr aktiviert Angriffe, Fähigkeiten und Konter im Kampf und nutzt die Synergien der unterschiedlichen Charaktere, um mit Debuffs oder Stärkungen den Schaden zu erhöhen. Bosse sind zahlreich und vielfältig, die Geschichten um sie herum aber äußerst flach und die Dialoge eher anstrengend anzuhören. Die Entwickler versuchen mit vielen Effekten, den Anime-Vibe von Serien wie "Demon Slayer" nachzuempfinden, aber durch schlechte Choreografie, ermüdend lange Szenen mit zu vielen Impact Frames und



PS5 "Big Hero 6" lässt grüßen: Hethereau fühlt sich wie eine Mischung aus Tokio und San Francisco an.



PS5 Ausrüstung hat hier die Form von "Tetris"-Blöcken, die für passende Statuswerte gefarbt werden dürfen.

## Fakten-Check

Gefällt

- » spielerischer Ansatz hat Potenzial
- » solides (weil kopiertes) Kampfsystem
- » optisch durchaus ansehnlich...

- » ...aber mit viel KI-"Flair"
- » Umgebungen eher leblos
- » männliche Charaktere nur zweite Klasse

## Missfällt

GEHT SO Daria Varfolomeeva



Ein besser verteilter Aufwand wäre nett gewesen: Die Mädels sind alle überanimiert und kriegen gefühlt das

komplette Charakter-Budget, während die Kerle dumm wie Baumstämme herumstehen. Von den Mädchen darf man sich die Ohren putzen lassen, aber die Männer können maximal neben uns im Auto sitzen. Wenn die Entwickler das so handhaben, sollen sie doch von Anfang an keine Kerle spielbar machen und Spielerinnen keine falschen Hoffnungen geben. Wenigstens sind die unterschiedlichen Anomalien interessant und vielfältig: Eine Seitengasse transformiert sich zu einer Arena oder ein Graffiti greift uns direkt aus der Wand heraus an – das zu entdecken macht mehr Spaß als die Charaktere. Mit etwas mehr Erfahrung könnten spätere Updates potenziell gute Inhalte liefern, derzeit überwiegt aber Skepsis.

seltsames Timing wird die Wirkung geschmälert. Dazu erweisen sich die Charaktere als eine Aneinanderreihung von Klischees: Dummes Katzenmädchen, betrunken Tante, rothaarige Nervensäge, steifer Butler – man fühlt sich zurückversetzt in einen Anime der frühen 2000er-Jahre. Grafisch ist "NTE" auf den ersten Blick solide, allerdings wurde das ganze Spiel zugestrichelt mit KI-Designs, die mit starkem Lag versehenen Menüs sind fast identisch aus HoYoverse-Spielen kopiert und der Großstadt fehlen die nötigen Menschenmengen. Die deutsche Übersetzung ist mittelmäßig – wer kann, entscheidet sich für die bessere englische Variante. dv

**SPIELSPASS**

Singleplayer ●●●●●○○○

Multiplayer –

Grafik ●●●●●○○○

Sound ●●●●●○○○

**74**

Unterstützt 1 Spieler

Sprache englisch / japanisch / chin.

Text einstellbar

**FAZIT** » "Zenless Zone Zero"-Klon mit offener Welt, Anime-Brüsten & "GTA"-Flair: Wer das mag, spielt Probe.



# Kazuma Kaneko's Tsukuyomi

SYSTEM **SWI** GENRE **Rollenspiel** USK **16** ENTWICKLER **Colopl, Japan** HERSTELLER **Colopl** PREIS **24,99 Euro**



**SWI** Für Karten- und Monsterdesign vermischt Kazuma Kaneko viel Mythologie und Dämonologie mit eigenen Einflüssen.

Die Switch-Interpretation des Mobile-Spiels "Tsukuyomi: The Divine Hunter" erinnert in mancher Hinsicht an frühere Atlus-Werke. Stockwerk für Stockwerk erkundet Ihr in der Ego-Ansicht das Hashira-Gebäude, einen von Jinma – dämonischen Kreaturen – überrannten Wolkenkratzer. Dabei bewegt Ihr Euch aber nicht frei durch die rechtwinklig angelegten Gänge, sondern entscheidet an Kreuzungen, welchen Weg Ihr einschlagt. Das führt Euch zu Events oder Kämpfen: In Ersteren

trefft Ihr Entscheidungen, die oft in der typischen Ordnung-Chaos-Thematik verankert sind, in Letzteren zückt Ihr die Karten. Die beschwören Dämonen, manche dienen dem Angriff, andere sind defensiv, manche sind beides und viele haben spezielle Effekte.

Hier zeigt das Spiel auch seine wahre Natur: "Tsukuyomi" hat viel von einem Roguelike-Deckbuilder, der in seinen Grundlagen ähnlich wie das fantastische "Slay the Spire" funktioniert. Ihr bekommt immer wieder unterschiedliche starke neue Karten,

## Fakten-Check

Was geht ab?

**40% ERKUNDEN**  
**30% KÄMPFEN**  
**15% DECK**  
**OPTIMIEREN**  
**15% ENTSCHEIDEN**



optimiert so Euer Deck, versucht weniger gute Karten vor allem durch Fusion mit anderen loszuwerden und passt ständig Eure Strategie an. Allerdings teilt sich das Spiel auch in aufeinander folgende Kapitel auf: Eines hat meist drei Bosse, dann geht die Geschichte weiter und Ihr bekommt neue Charaktere.

Eine Besonderheit ist auch der konsequente Einsatz von KI. Im Mobile-Spiel hatten Gamer die Möglichkeit, neue Karten zu generieren, für die dann KI-Motive, die auf den Arbeiten von Kazuma Kaneko basieren, erschaffen wurden. Eigene Karten macht Ihr auf der Switch aber nicht, dafür haben die Entwickler ausgewählte KI-Karten aus dem Mobile-Titel ins Konsolenspiel geholt. Das ist dann allerdings auch inhaltlich verankert und erklärt. *tn*

**GUT**

**Thomas Nickel**



Karten auf den Tisch: Ich mag keine KI-"Kunst" und auch hier wirken die mit dieser Methode generierten Motive schwächer und beliebiger als die echten, handgemachten Illustrationen, selbst wenn das Thema inhaltlich aufgegriffen wird. Spielerisch bin ich da schon eher angetan. Klar, "Tsukuyomi" ist von "Slay the Spire" inspiriert, aber dabei keine simple Kopie, sondern es bringt viele eigene Elemente ein. Aber es muss auch konstatiert werden: So perfekt durchdacht und ausbalanciert wie das große Vorbild ist "Tsukuyomi" nicht. Dafür punktet das Spiel mit wunderbar morbider Atmosphäre – Kazuma Kaneko sei Dank!

## ZPF

SYSTEM **SWI / XOne / XSX** GENRE **Shoot'em-Up** USK **12**  
ENTWICKLER **ZPF Team, USA** HERSTELLER **Mega Cat Studios** PREIS **9,99 Euro**



**SWI** Bei grellen Farben und viel Parallax-Scrolling leidet manchmal die Übersicht, das Hintergrundbild könnt Ihr nicht deaktivieren

Beim 2025 für Mega Drive erschienene Homebrew-Shoot'em-Up ballert Ihr Euch mit drei verschiedenen Raumschiffen durch sieben Stages. Mit dort erspieltem Geld kauft Ihr Upgrades, Leben und mehr in einem Shop. Spielerisch pendelt sich "ZPF" zwischen 16-Bit-Kollegen im japanischen Stil und den Euro-Shmups der 1990er ein, grafisch werden grelle Farben und viel Abwechslung geboten. Bildoptionen gibt es leider keine und ein paar neckischere Grafikdetails wurden beim Sprung

auf moderne Konsolen im Vergleich zum Original geschnitten. Nach kurzer Einspielzeit unterhält "ZPF" vernünftig. *tn*

**SPIELSPASS 72**  
Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer –  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache –  
Text **englisch**

**FAZIT » Spielerisch ordentliches 16-Bit-Shoot'em-Up im grellen Pixel-Look mit nur minimalen Grafikoptionen.**

## Rival Stars Horse Racing

SYSTEM **PS5 / PS4 / XOne / XSX / SWI** GENRE **Sport / Simulation** USK **16**  
ENTWICKLER **PikPok, Neuseeland** HERSTELLER **PikPok** PREIS **29,99 Euro**



**PS5** Um bei den Galopprennen um den Sieg mitreiten zu können, müsst Ihr vor allem die Sprintkapazität Eures Gauls klug managen.

Da Koei Tecmo seine "Winning Post"-Reihe hartnäckig nur in Japan veröffentlicht, bietet sich nun diese 2019 als Mobile-Spiel entstandene Alternative für westliche Reitsport-Fans an. Die hat zwar einen Storymodus, lässt aber erfreulicherweise Teenie-Dramen und Ähnliches komplett außen vor und konzentriert sich auf Pferdezucht und Wettkämpfe von Galopp bis Springreiten. Technisch und spielerisch ist das stimmig, aber bieder inszeniert und der fraglos vorhandene Tiefgang in nüchterne

Menüs verpackt, während die Grafik altbacken wirkt und unnötige Wartezeiten bei einigen Aktivitäten nerven. *us*

**SPIELSPASS 59**  
Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer ●●●●●○○○  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

Unterstützt **bis 8 Spieler (online)**  
Sprache **englisch**  
Text **einstellbar**

**FAZIT » Solide Pferdesport-Simulation mit vielen Möglichkeiten, die aber nur wenig Charme versprüht.**





## Kazuma Kaneko

Creative Director bei Colopl

Softografie (Auszug):  
King of Kings (1988)  
Revelations: Persona (1996)  
Digital Devil Saga (2004)  
Metaphor: ReFantazio (2024)

# »ICH HABE VIEL GELERNT, WEIL DIE KI NEUE ANSÄTZE ZEIGT.«

Kurz vor der Veröffentlichung von "Tsukuyomi" hatten wir die Gelegenheit, uns mit Künstler Kazuma Kaneko über seine Arbeit und den Einsatz von KI zu unterhalten.

Der 1964 geborene Kazuma Kaneko wuchs in Fukagawa, Tokio, auf. Schon früh begeisterte er sich für Kaiju-Filme und die "Kamen Rider" – die weckten seine Begeisterung für das Geheimnisvolle, das Unerklärliche. Zunächst versuchte er sich in der Animationsbranche, die niedrigen Gehälter dort trieben ihn aber schließlich in eine andere Sparte. Der düstere Tonfall des damals noch von Namco vertriebenen "Digital Devil Story: Megami Tensei" inspirierten ihn, und so bewarb er sich 1988 bei Atlus, wo er auch direkt eingestellt wurde. Dort arbeitete er zunächst unter anderem am erneut von Namco vermarkteten Strategiespiel "King of Kings" – vor allem sein Design des Dämonen Lucifer motivierte ihn für seine spätere Arbeit bei "Shin Megami Tensei". Das erste Spiel mit seinem charakteristischen Styling, das Europa erreichte, war das Dreamcast-Actionspiel "Maken X" im Jahr 2000. In der Öffentlichkeit tritt der auch als "Demon Artist" bekannte Kazuma Kaneko gerne in dunkler Kleidung und mit Sonnenbrille auf – ein Umstand, der bereits dazu führte, dass man ihn fälschlicherweise für einen Yakuza hielt.

**M! Games: Für "Kazuma Kaneko's Tsukuyomi" wurde eine künstliche Intelligenz auf Ihren persönlichen Stil trainiert. Wie war es für Sie, das erste Mal die KI-Interpretation Ihrer Kunst zu sehen?**

**Kazuma Kaneko:** Es war schon erst einmal etwas komisch zu sehen, wie diese KI meine Motive wiedergibt. Es wirkte auf mich wie eine extreme Variante meiner ursprünglichen Arbeit. Vielleicht ein wenig so, wie wenn ein Sänger eine TV-Sendung sieht, in der ihn jemand nachahmt. Es war ein seltsames Gefühl.

**Sie vermischen ja gerne die unterschiedlich-**

**ten Designs und Kreaturen. Wie ist das mit Nachforschung und Recherche über deren Ursprünge?**

Ich interessiere mich sehr für japanische Mythen, aber auch für Mode und solche Dinge, weshalb ich mich stets informiere und viel recherchiere. Das führte dann dazu, dass ich schon viele Ideen im Hinterkopf hatte, als wir mit der Arbeit an diesem Spiel begannen. Ich habe allerdings nicht ganz spezifisch für dieses Projekt recherchiert, das passiert bei mir eher andauernd.

**Gibt es eine Kreatur, die Ihnen besonders am Herzen liegt?**

Es gibt da eine Kreatur, den Hariko Inu (siehe Motiv oben). Das ist im Grunde ein Hund, aber ich mag ihn sehr. Er sieht interessant aus und ist von einem Souvenir von einem ganz bestimmten Ort inspiriert, zu dem ich eine persönliche emotionale Verbindung hege. Das Monster ist nicht unbedingt unheimlich, sondern eher niedlich. Und es spielt eine besondere Rolle im Game.

**Ihre Designs sind oft filigran, durchdacht und sorgfältig recherchiert. Ist da diese gewisse Beliebigkeit und Austauschbarkeit, die KI ausmacht, nicht fast so etwas wie die Antithese dazu?**

Am Anfang war das alles schon anstrengend. Meine primäre Aufgabe war es, meine Kunstwerke von Grund auf neu zu erschaffen, um diese dann der KI zu geben und sie damit trainieren zu können. Das war ein aufwendiger Prozess, aber mit der Zeit wurde die KI besser. Unterm Strich war es eine große Herausforderung für mich.

**Und Sie haben nicht die Befürchtung, dass**

**dadurch Kunst auf einmal zu simplem Content degradiert wird?**

Mein Stil hat eine sehr große Bandbreite. Wenn Sie meine Arbeiten für frühere Spiele kennen, dann sehen Sie dort viele Figuren, Charaktere und Kreaturen in allen Formen und Größen. Das Training der KI war nicht einfach, aber als sie schließlich dazulernte, fand ich es sehr interessant. Ich habe in diesem Prozess viel gelernt, weil die KI neue Ansätze zeigt. Es war für mich eine spannende Entdeckungsreise – und das spiegelt sich dann in der Geschichte des Spiels. Dort geht es ja auch um einen falschen Gott und Imitationen. Dieses Thema, die Frage nach dem Beitrag des ursprünglichen Künstlers, wird aufgegriffen.

**Nun ist KI ja ein Thema, das sehr kontrovers diskutiert wird und das nicht wenige Menschen auch komplett und aus Überzeugung ablehnen. Ist die Sache es wert, dieses Risiko einzugehen?**

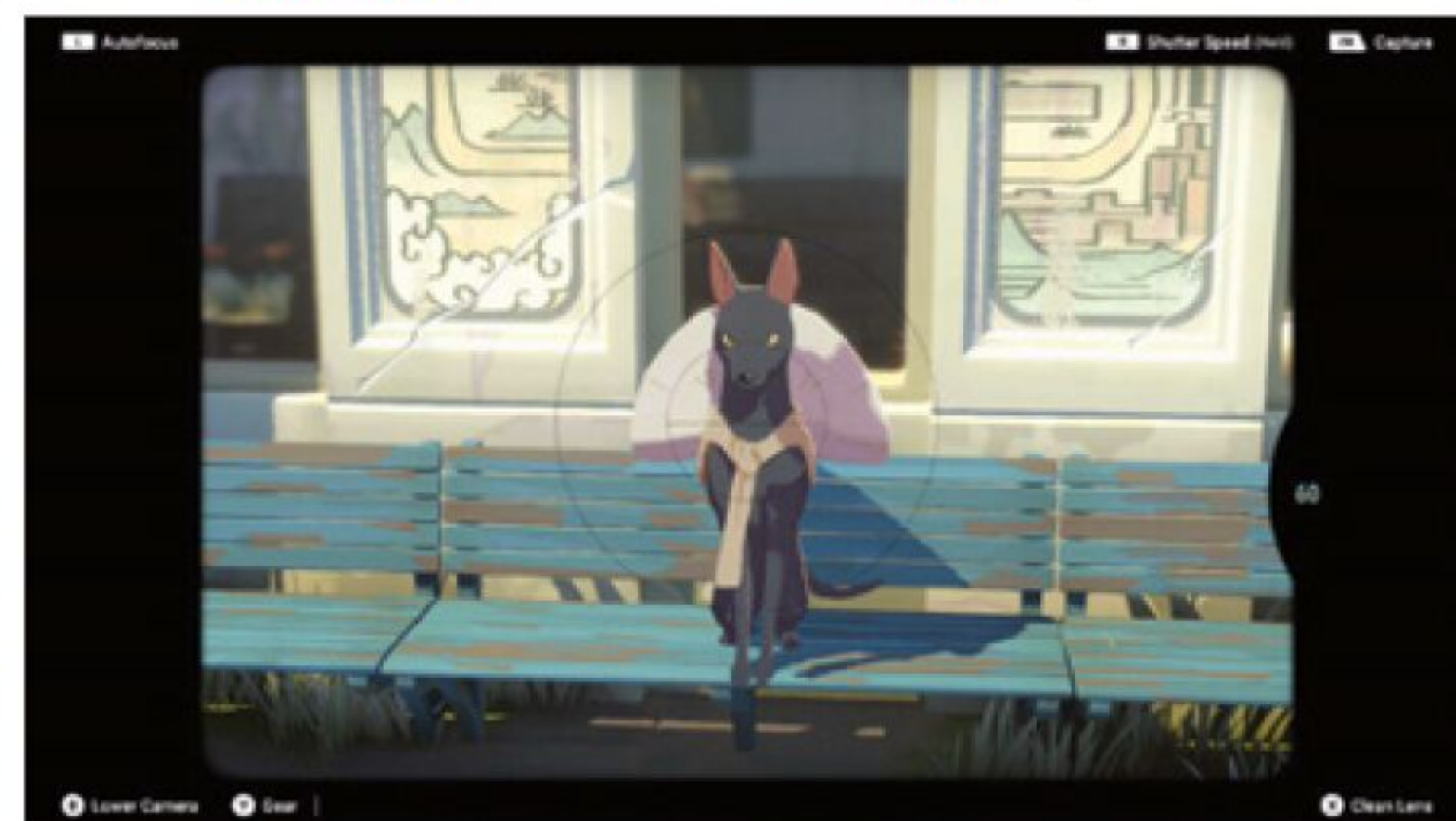
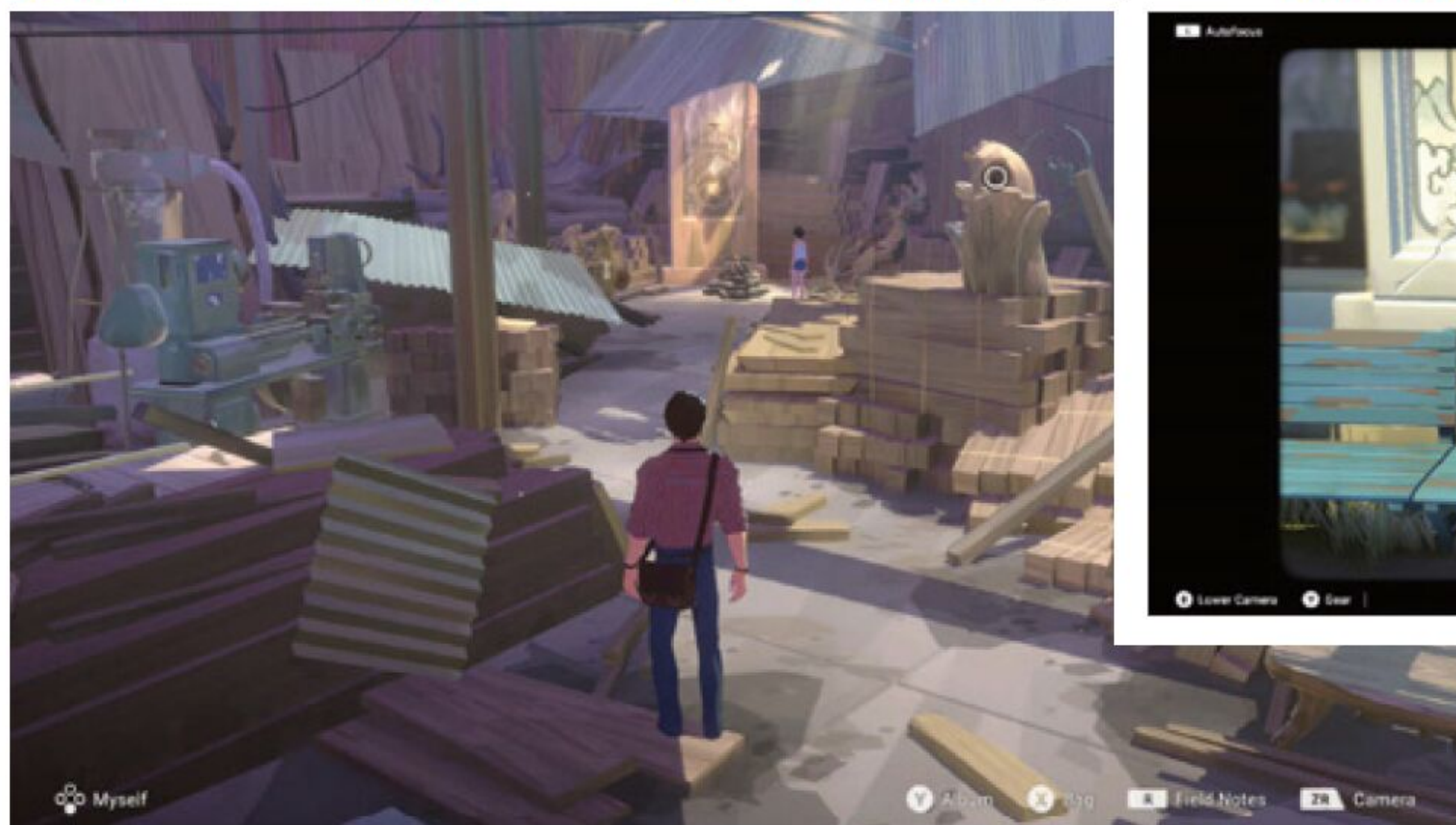
Als wir mit diesem Projekt begonnen haben, war es eine Entscheidung des Teams, mit künstlicher Intelligenz zu arbeiten. Es war interessant, so die Karten zu erschaffen. Aber mein persönliches Ziel war es, neue Bilder zu generieren und den vielen Fans zu ermöglichen, durch dieses Spiel mit meiner Kunst zu interagieren. Das gibt dann auch wieder den Spielern ein positives Gefühl. Die Fangemeinde in Japan war recht groß und wir hoffen, dass wir sie weltweit vergrößern können. KI ist ein sehr schwieriges Thema, aber in unserem Fall, in unserem Spiel, sehen wir sie als Spielzeug, das etwas erschaffen kann, was dann auch die Fans anspricht. Das ist unsere Hoffnung für das Spiel.

Das Interview führte Thomas Nickel.



# OPUS: Prism Peak

SYSTEM **SW12 / SWI** GENRE **Adventure** USK **0** ENTWICKLER **Sigono, Taiwan** HERSTELLER **Shueisha Games** PREIS **24,50 Euro**



**SW12** Die ghibliesken Umgebungen wollen erkundet und ihre geisterhaften Tiereinwohner fotografiert werden – hoffentlich wird die Technik bald verbessert.

Seit 2015 bringt das in Taiwan beheimatete Entwicklerteam Sigono alle paar Jahre ein neues "OPUS"-Abenteuer raus. Die bisherigen drei Episoden (zuletzt "Echo of Starsong", das 83% in M! 07/22 ergattern konnte und als einziges inzwischen auch auf PlayStation und Xbox zu finden ist) haben gemeinsam, dass sie zwar alle Sci-Fi-Thematiken behandeln und mit faszinierender Stimmung und Emotionen abholen können, aber dabei inhaltlich unabhängig sind. Vieles davon gilt ebenso für

den Neuzugang "Prism Peak", ansonsten wird aber in einigen Aspekten Neuland betreten. Statt futuristischer Geräte dient hier alte analoge Technik in Form einer Fotokamera als zentrales Spielelement und das Szenario könnte fast direkt aus dem Ghibli-Schaffenwerk stammen.

Als frustrierter Fotograf Eugene landet Ihr nach einem Autounfall in den "Dusklands", einer dem ländlichen Japan ähnelnden Welt. Dort trifft er das junge Mädchen Ren und ansonsten nur tierische Geisterwesen. Zudem

## Fakten-Check

Spielzeit  **10 h**  
(zum 1. Ende)

taucht immer wieder der ominöse "Schatten" auf, der alle in Gefahr bringt. Wie bei früheren "OPUS"-Spielen ist es empfehlenswert, das Geschehen möglichst ohne Vorwissen auf sich wirken zu lassen. Die meiste Zeit verbringt Ihr mit gemächlicher Erkundung, wobei Ihr mehr über die Umstände lernt, und mit dem Fotografieren von Szenen, Objekten und Einwohnern – gute Beobachtungsgabe hilft, die passende Motive zu finden. Ärgerlich ist, dass derzeit die Bildrate fast immer mächtig ins Schnaufen kommt. *us*

### GUT

**Ulrich Steppberger**



Auch wenn es angesichts des meist gemächlichen Spieltempos nicht so wichtig ist wie bei dynamischeren Games und die an sich ausgesprochen sehenswerte Inszenierung trotzdem noch gut rüberkommt, muss doch gesagt werden: Geduldige warten, bis "Prism Peak" tatsächlich auf ein solides technisches Niveau gebracht wurde, woran laut Entwickler Sigono bereits gearbeitet wird. Denn Eugene, Ren und die ganzen Geister haben es verdient, dass man ihre Geschichte ohne ständige Ruckler erleben darf. Dann dürften sich die enthaltenen Emotionen und klugen Rätsel Aspekte auf jeden Fall noch besser entfalten.

## SPIELSPASS

Singleplayer   
Multiplayer   
Grafik   
Sound 

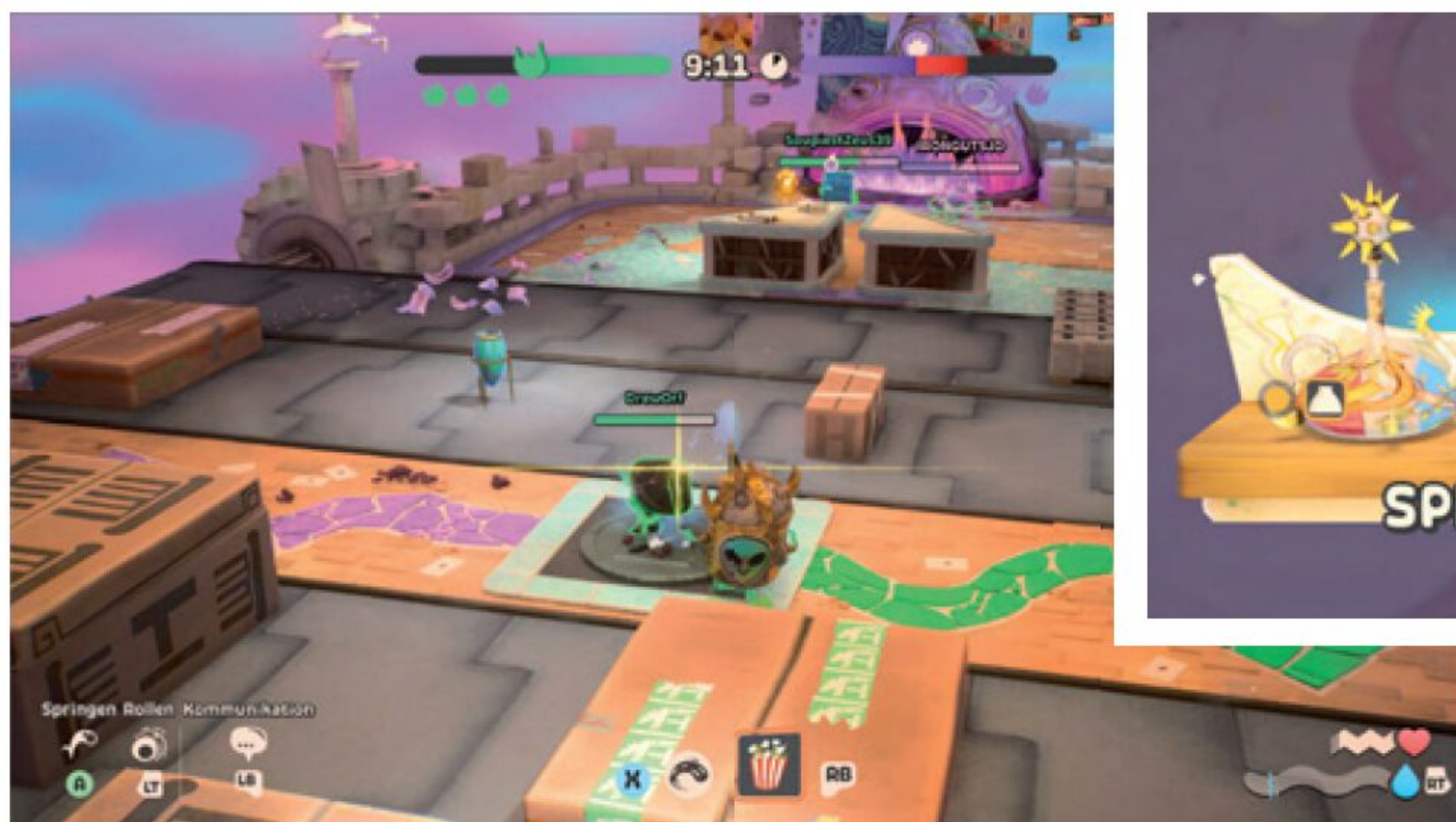
**82**

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache **englisch / japanisch**  
Text **einstellbar**

**FAZIT »** Tiefsinniges und bewegendes Fotografen-Abenteuer mit (vor allem technischen) rauen Kanten.

# Kiln

SYSTEM **XSX / PS5** GENRE **Action** USK **6** ENTWICKLER **Double Fine, USA** HERSTELLER **Microsoft** PREIS **19,99 Euro**



**XSX** Am Brunnen prügeln wir einen Wasserdieb nieder (oben). Ihr dürft nach einem Ableben zwischen drei Eurer gefertigten Vasen wechseln (rechts).

Nach dem Leuchtturm-Adventure "Keeper" im letzten Oktober folgt nun von Studio Double Fine ein quirliger Party-Brawler, der den Albtraum für Keramikliebhaber darstellt!

In sympathischer Aufmachung wird Euch das simple Spielprinzip beigebracht: In einer Arena beschützen zwei Vierer-Teams auf ihrer eigenen Seite einen heißen Ofen, während sie versuchen, den gegnerischen Ofen mit Wasser zu löschen. In der Mitte des Kampfplatzes sammelt Ihr

das dafür benötigte Nass. Wie viel Ihr tragen könnt, hängt von Eurer Keramikform ab, die Ihr an einer Drehscheibe anfertigt. Ebenso bestimmt Ihr damit Eure Lebensleiste und Eure Klasse. Jede der acht Klassen kommt mit eigenen Spezialmanövern daher, um beispielsweise Gegner zu verlangsamen oder um mächtig per Flächenangriff auszuteilen. Die Arenen bringen in die meist chaotischen Matches etwas Würze durch kleine Kniffe wie bewegliche Plattformen oder Laufbänder mit explosiven Überraschun-

## Fakten-Check

Spielzeit  **10 min**  
(1 Match)

gen. Doch sobald Ihr die fünf Karten gesehen habt, hat sich der spielerische Inhalt erschöpft. Bei Laune halten Euch freischaltbare Dekorationsobjekte wie Farb-töpfe, Sticker, Deckel und Henkel, um Eure Vasen und Töpfe zu individualisieren. Das System wirkt künstlich gestreckt, da Ihr nach fünf Benutzungen Dekoteile nachkaufen müsst. Immerhin lässt sich die nötige Ingame-Währung durch Matches verdienen – Mikrotransaktionen gibt es keine. Mehr Karten, Modi und Deko sollen im Verlauf des Jahres folgen. *sh*

### GEHT SO

**Steffen Heller**



Das Töpfern eigener Spielfiguren und die studiotypische, sympathische Aufmachung mag ich sehr. Doch trotz Cross-Play sehe ich einen frühen Spieltod durch mangelnde Langzeitmotivation voraus. Ich verspüre kaum einen Grund, mir immer wieder neue Töpfe zu basteln, sobald ich meine Lieblingsklassen gefunden habe. Durch fehlende Matchtypen mangelt es zudem schon zum Start an Abwechslung. Da kein lokaler Multiplayer-Modus vorhanden ist und auch keine Matches gegen Bots angeboten werden, könntet Ihr bald ganz alleine im Töpferwald stehen. Daher empfehle ich nur Game-Pass-Besitzern einen Blick.

## SPIELSPASS

Singleplayer   
Multiplayer   
Grafik   
Sound 

**64**

Unterstützt **bis 8 Spieler (online)**  
Sprache **englisch**  
Text **einstellbar**

**FAZIT »** Das charmante Grundkonzept hat sich nach einigen Runden zu schnell erschöpft, um Euch langfristig zu binden.



# Mixtape

SYSTEM PS5 / XSX / SWI2 GENRE Adventure USK 16 ENTWICKLER Beethoven & Dinosaur, Australien HERSTELLER Annapurna Interactive PREIS 19,99 Euro



PS5 Das cartoonig anmutende Design der Charaktere ist Geschmackssache, aber insgesamt punktet die audiovisuelle Inszenierung von "Mixtape".

Mit "The Artful Escape" (85% in M! 10/21) lieferte Beethoven & Dinosaur ein Debüt ab, das sich sehen und hören lassen konnte. Spielerisch mochte die "grandios inszenierte Selbstfindungsreise im Jump'n'Run-Korsett" vielleicht "nur" höchst kompetent gewesen sein, glänzte aber in Sachen Spektakel und Sound. Auch beim neuen Werk – der Titel lässt es erahnen – spielt Musik eine zentrale Rolle. Allerdings entpuppt sich "Mixtape" als das sprichwörtliche "schwierige zweite Album".

Diesmal geht es nicht in fantastische Welten, sondern um das Gefühlsleben junger Teenager am Ende ihrer Highschool-Zeit, konkret gefiltert durch die Perspektive eines John-Hughes-Films. Jener US-Regisseur lieferte in den 1980er-Jahren am Fließband unterhaltsame und erfolgreiche Coming-of-Age-Werke ab, das bei uns wohl namhafteste dürfte "Ferris macht blau" sein. Daran fühlt man sich auch immer wieder bei "Mixtape" erinnert, wenn Protagonistin Stacy mit ihren zwei besten Freunden einen

## Fakten-Check

Spielzeit 3-4 h

letzten Tag verbringt und jedes Kapitel mit einer teils direkt an die Spieler gerichteten Erläuterung zum dazugehörigen Song (allesamt Originale von etwa 1970 bis 1990, die von obskur bis Welthits reichen) beginnt. Leider hat sie aber sonst nicht allzu viel Spannendes zu erzählen und die anstehenden Tätigkeiten von leichten Adventure-Elementen über Fahreinlagen und Geschicklichkeitstests tun sich ebenfalls schwer damit, der an sich tollen Rahmeninszenierung gerecht zu werden. *us*

GUT

Ulrich Steppberger



"The Artful Escape" habe ich geliebt und im Test dazu verkündet: "Am liebsten würde ich das Ganze wieder vergessen und noch einmal ganz neu erleben wollen." Da schmerzt es mich, dass der Nachfolger keine solchen Emotionen in mir wecken kann, obwohl ich eigentlich genau die Zielgruppe sein müsste. Aber so umwerfend gerade der Anfang gemacht ist, so schnell geht "Mixtape" doch irgendwie der Dampf aus und statt überraschender Ideen rücken zunehmend typische Teenie-Dilemmas und teils fast schon biedere Miniaktivitäten in den Vordergrund. Trotzdem lohnt sich einmaliges Durchspielen – das reicht aber auch.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

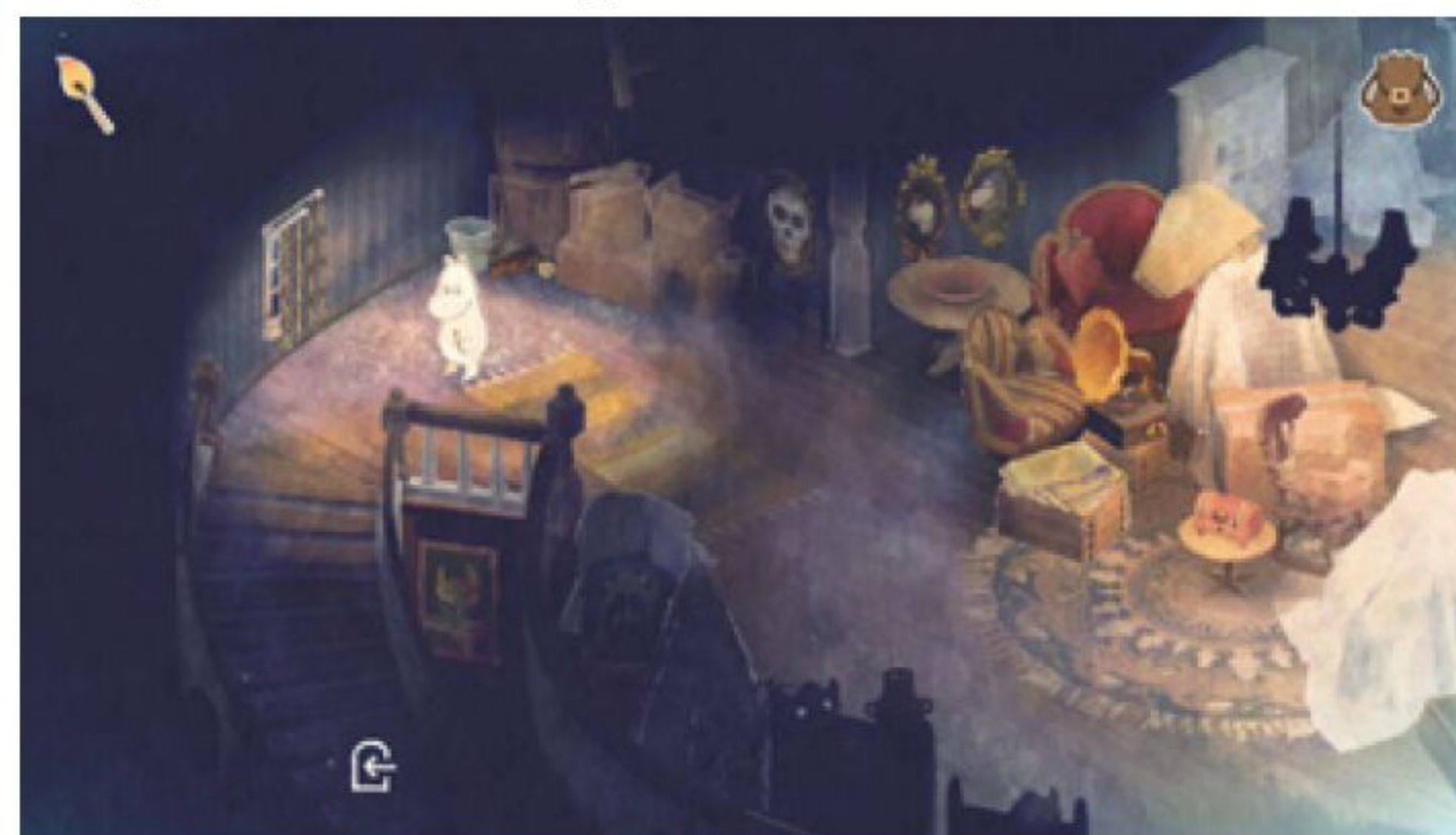
78

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache englisch  
Text einstellbar

**FAZIT »** Ausgesprochen stilvoll inszenierte Coming-of-Age-Geschichte, aber eine Spur zu klischeehaft und belanglos.

# Mumintroll: Die Wärme des Winters

SYSTEM SWI GENRE Adventure USK 0 ENTWICKLER Hyper Games, Norwegen HERSTELLER Hyper Games PREIS 19,50 Euro



SWI Mü fordert Mumin zu Schneeballschlächten heraus (oben), aber anfangs muss er erst einmal im Elternhaus Licht machen (rechts).

So gemütlich das Leben der von Tove Jansson erdachten Troll-Familie in Nilpferdgestalt sein mag, so rasant hat sich Hyper Games daran gemacht, ihnen diesmal im Eigenvertrieb ein neues Videospiel-Abenteuer auf den Leib zu schneiden. Gerade mal zwei Jahre nach "Schnupferich: Die Melodie des Mumintals" (68% in M! 05/24) ist man allerdings auf gewisse Weise doch eine Spur zu spät dran, denn "Mumintroll: Wärme des Winters" hätte sich in der entsprechenden Jahreszeit stimmiger angefühlt.

Wem solche philosophischen Überlegungen egal sind, der freut sich darüber, dass keinerlei Vorwissen aus "Schnupferich" verlangt wird und jetzt tatsächlich ein Mitglied der namensgebenden Sippe ran darf. Sohn Mumin ist zu früh aus dem Winterschlaf erwacht und muss nun zusammen mit Freunden und Bekannten ein Fest ausrichten, damit die Eisfrau weiterzieht und auch die Eltern wieder aus dem Bett kommen.

Spielerisch setzt "Die Wärme des Winters" etwas stärker auf Adventure-Tugenden. Ihr

## Fakten-Check

Spielzeit 6-8 h

plaudert hier und da mit anderen Talbewohnern, erfüllt deren Wünsche und legt Euch ein Sortiment an Hilfsmitteln zu. Streichhölzer beleuchten dunkle Orte, mit Handschuhen lassen sich prima Schneebälle werfen und rollen, während Schaufel und Axt Wegsperrern beseitigen. Vereinzelt sorgen Geschicklichkeitspassagen für eine Prise Anspruch, einziges (verkräftbares) Ärgernis ist eine Fortschrittsblockade kurz vor dem Finale, die Euch lästige Sammelaufgaben aufzwingt. *us*

GUT

Ulrich Steppberger



Der knuffige Mumin ist mir einfach sympathischer als sein etwas spröder Kumpel aus dem ersten Abenteuer. Aber auch so gefällt mir "Die Wärme des Winters" insgesamt besser: Die Story hat noch mehr Herz, die diesmal eingesetzten Hilfsmittel fügen sich gelungen zusammen und das winterliche Mumintal mag jahreszeitbedingt zwar farbärmer aussehen, fällt aber trotzdem umfang- und abwechslungsreicher aus. Letztlich ist der Qualitätssprung allerdings nicht so groß, dass man es nun spielen müsste, wenn man mit "Schnupferich" nichts anfangen konnte. So oder so bekommt Ihr ein charmantes Erlebnis serviert.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

72

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache —  
Text einstellbar

**FAZIT »** Friedliches und kinderfreundliches Abenteuer, etwas länger und anspruchsvoller als der Vorgänger.



# Magin: The Rat Project Stories

SYSTEM PS5 / XSX / SWI GENRE Adventure / Strategie USK 16 ENTWICKLER The Rat Project, Polen HERSTELLER Daedalic Entertainment PREIS 19,99 Euro



**PS5** In den rundenbasierten Kämpfen bedient Ihr Euch an einem wachsenden Pool vielseitiger Karten. Nur wer clever taktiert, bleibt am längeren Hebel.

In einer düsteren Fantasywelt schlüpft Ihr in die Rolle von Elester, einem magisch affinen und erfahrenen Attentäter im Dienste eines Syndikats. Seine zweifelhafte Berufung ist in den ersten Stunden allenfalls am Rande spürbar, Ihr greift zunächst vor allem Stadtbewohnern bei alltäglichen Problemen unter die Arme und erledigt Botengänge für Euren Vorgesetzten. Öde könnte man meinen, wenn "Magin" nicht einen so ordentlichen Job bei der Präsentation machen würde. Eine Vielzahl von Interaktionen wird von

schicken Comic-Illustrationen begleitet, immerzu sind Gespräche – ob wichtig oder am Wegesrand – professionell und in Gänge vertont. Ehe Ihr Euch verseht, nimmt die Handlung dann auch Fahrt auf, als Euer Weg sich mit dem eines Jungen kreuzt, der offensichtlich ebenfalls eine Begabung im Umgang mit magischer Essenz hat.

Es wird natürlich nicht nur geredet, Ihr lasst auch die Fäuste – oder besser: Karten – fliegen. In "Slay the Spire"-Manier setzt Ihr in den rundenbasierten Keilereien auf einen vielseitigen Satz an Kar-



**PS5** Elester durchquert schick arrangierte 2D-Kulissen, interagiert mit der Umgebung und führt Gespräche.

## Fakten-Check

Spielzeit **6-7 h**

ten, der im Spielverlauf zuverlässig wächst. Bereits die ersten Gefechte können äußerst knifflig werden. Es gilt, die Wechselwirkungen von Karten zu beachten und ihre Effekte clever auszuspielen, andernfalls winkt der Tod flotter, als man glaubt. Jede gewonnene Konfrontation wird mit neuen Karten oder wahlweise der Verbesserung bereits erkämpfter Exemplare belohnt. So individualisiert Ihr Euer Deck immer weiter nach eigenen Vorlieben. *kp*

### GUT

**Kevin Pinhao**

"Eine spannende Kombination aus einem narrativ getriebenen Adventure und einem Deck-Building-Card-Battler" versprechen die Entwickler und flunkern damit nicht. Tatsächlich entpuppt sich der Genre-Mix als gleichermaßen fesselnd wie fordernd. So einige Male habe ich mir an Kontrahenten die Zähne ausgebissen. Was aufgrund eines begrenzten Decks zu Spielbeginn noch frustrieren kann, schlägt mit wachsender Kartensammlung immer mehr in Motivation um. Auch Geschichte und Präsentation sind grundsätzlich lobenswert, wenngleich rudimentäre Animationen und eine hölzerne Lokalisierung den soliden Eindruck schmälern.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●○○○○  
Sound ●●●●○○○○

**73**

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache **englisch**  
Text **einstellbar**

**FAZIT »** Komplexe Kartenkämpfe treffen auf eine interessante Geschichte und stilvolle Comic-Optik.

# Causal Loop

SYSTEM PS5 / XSX GENRE Denken USK 6 ENTWICKLER Mirebound Interactive, Deutschland HERSTELLER Headup Games PREIS 19,99 Euro



**PS5** Habt Ihr den Weg einer Kopie festgelegt, seht Ihr diesen in der Umgebung (oben). Das Schleppen von Würfeln ist eine der Hauptaktivitäten (rechts).

Dumm gelaufen, wenn man beim Erforschen einer verschwundenen Zivilisation auf einem fremden Planeten versehentlich eine Mechanik aktiviert und dadurch die Realität aus den Fugen gerät. Dieses Malheur passiert dem Exo-Archäologen Bale, der sich daraufhin mit Zeitschleifen und komplizierten Problemen herum-schlagen muss – und weil wir in seiner Haut stecken, geht es uns genauso.

Das Knobel-Sci-Fi-Abenteuer "Causal Loop" führt über diesen

Storykniff eine Rätselmekhanik ein, die nicht ganz neu, aber noch recht unverbraucht ist. Ihr könnt schon bald ein und später bis zu drei "Echos" anlegen – geisterhaft erscheinende Kopien Eurer Aktivitäten über einen bestimmten Zeitraum hinweg, die sich ständig wiederholen – und mit ihnen interagieren. Ihr seid also Euer eigener Kooperationspartner zur Lösung von Problemen. Spiele wie "Ratchet & Clank: A Crack in Time" und "Prince of Persia: The Lost Crown" haben dieses Konzept erfolgreich umgesetzt, allerdings in



## Fakten-Check

Spielzeit **6-8 h**

Third-Person- oder Seitenansicht. Hier spielt Ihr dagegen in der Ego-Perspektive, was die Sache deutlich komplexer macht, weil das eben weniger Übersicht erlaubt (zumal die Umgebung gerne mal düster ist) und obendrauf noch weitere Kniffe piesacken. So wird bei jedem Rätsel ein spezifisches (und meist knappes) Zeitlimit für die Echos gesetzt, außerdem dürfen sich diese (oder Ihr sie) nicht berühren, weil sie sonst gelöscht werden. Weniger Biestigkeit zur Senkung des Frustfaktors wäre wünschenswert gewesen. *us*

### GEHT SO

**Ulrich Steppberger**

Dass das Grundkonzept über viel Potenzial verfügt, haben andere Spiele schon bewiesen. "Causal Loop" macht sich (und mir) das Leben aber unnötig schwer. Warum darf ich etwa Fehler im komplexen Planungsgefüge nicht komfortabler beheben, als alles noch mal auszuführen? Und warum mussten die Zeitlimits so knapp ausfallen, dass oft schon eine nicht ganz gezielte Aktion die Planung torpediert? Controller-Sticks sind eben keine Mauszeiger. Wer sich durchbeißen will, kriegt genug Knobelauftrag geboten. Allerdings motivieren der unsympathische Protagonist und die technisch sauberen, aber monotonen Szenarien nur bedingt.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●○○○○  
Sound ●●●●○○○○

**66**

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache **einstellbar**  
Text **einstellbar**

**FAZIT »** Sci-Fi-Knobler mit Ego-Sicht und Zeitschleifen-Mechanik, der sich unnötig fummelig spielt und etwas dröge wirkt.



# Ground Zero

SYSTEM PS5 / XSX GENRE Action-Adventure USK 16 ENTWICKLER Malformation Games, Schweden HERSTELLER Kwaalee PREIS 18,99 Euro



PS5 Wandert der senkrechte Strich beim Zielen in den roten Bereich, richten Schüsse mehr Schaden an.



PS5 Wie ein gewisser Mr. X verfolgt Euch auch dieser nahezu unverwundbare Kollege eine Weile auf Schritt und Tritt.

Von optionaler "Panzersteuerung" über statische Hintergründe bis hin zu modischen Anspielungen wie auf Jill Valentines Barrett: "Ground Zero" könnte glatt als verschollenes "Resident Evil"-Spin-off aus den 1990ern durchgehen. Wirklich alle Parallelen zum Begründer des Survival-Horror-Genres aufzuzählen, würde hier den Rahmen sprengen, denn sowohl optisch als auch spielerisch bewegt sich alles zwischen liebevoller Hommage und frecher Kopie, wobei Letzteres nicht als Kritik gedacht ist. Dermaßen originalgetreue Nachahmer sind ähnlich rar gesät wie der Muni-

tionsnachschieb im postapokalyptischen Südkorea, wo Ihr einen Meteoriteneinschlag untersuchen sollt. Blöd nur, dass der Himmelskörper alle Menschen und Tiere in der Umgebung in mordlüsterne Kreaturen verwandelt hat. Solange die einzeln angeschlurft kommen, stellen sie keine große Bedrohung dar. Dann bleibt sogar Zeit, mit der Waffe im Anschluss einen kurzen Geschicklichkeitstest zu aktivieren. Der veran-kert Euch zwar an Ort und Stelle, garantiert bei Erfolg jedoch einen kritischen Treffer. Neben dem befriedigenden Geräusch, das so ein zerplatzendes Zombiehirn macht (die Soundkulisse verdient ein

## Fakten-Check

Was geht ab?

30% KÄMPFEN  
30% RÄTSELN  
30% ITEMS  
MANAGEN  
10% FLIEHEN



Sonderlob), spart Ihr wertvolle Ressourcen. Für Frust sorgen dagegen die fixen und selbstständig wechselnden Kameraperspektiven. Ein ums andere Mal konnten wir gerade noch rechtzeitig vor einer Horde von Untoten fliehen, nur um im nächsten Bildschirm die Orientierung zu verlieren und den Monstrositäten wieder direkt in die fauligen Arme zu laufen. ge

### GUT

Georg Engelhardt



"Ground Zero" bietet eine Menge schaurig-schöner Locations. Zu meinen Highlights gehören das Krankenhaus und die Universität, die mit ihrem weniger linearen Aufbau an die geniale Metroidvania-Struktur der Spencer-Villa erinnern. Neben den unheimlichen Schauplätzen sorgt die Mechanik zum Erzielen kritischer Treffer regelmäßig für schwitzige Hände. Wenn ein von den Toten auferstandener Raptor zum Sprung ansetzt und ich ihm im letzten Moment doch noch den knöchernen Schädel wegpuste, treibt das den Puls in die Höhe. Und ja, Ihr habt richtig gelesen: Auch "Dino Crisis"-Fans kommen hier zum Teil auf ihre Kosten.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

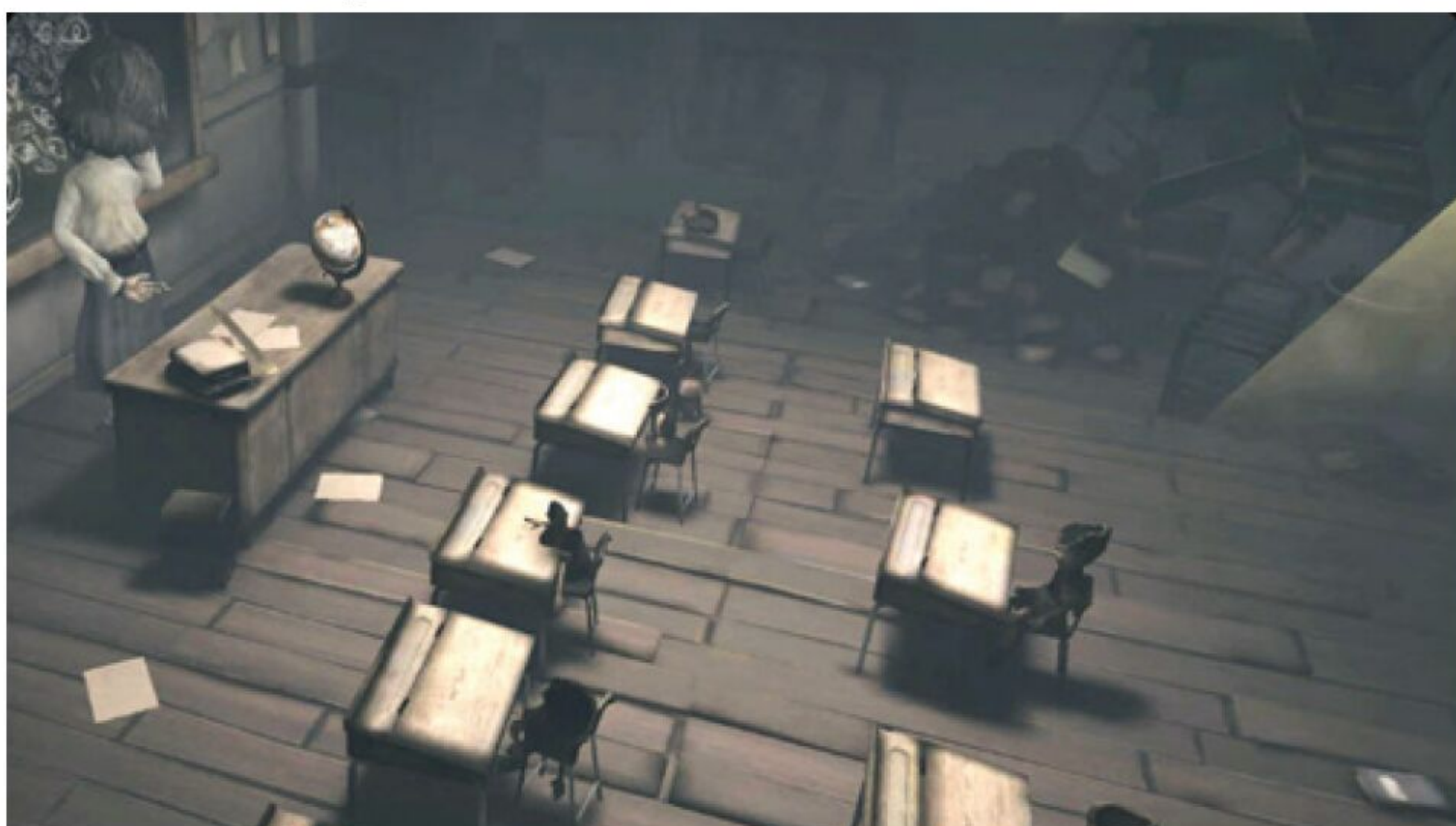
79

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache englisch  
Text einstellbar

FAZIT » Erfolgreiche Wiederbelebung des klassischen Survival Horrors – mit allen vorgerenderten Ecken und Kanten.

# Little Nightmares VR: Altered Echoes

SYSTEM PS5 (VR-only) GENRE Adventure USK 12 ENTWICKLER Iconik, Frankreich HERSTELLER Bandai Namco PREIS 29,99 Euro



PS5 Noch hat uns die langhalsige, unartige Schüler fressende Lehrerin nicht entdeckt – aber das kann sich schnell ändern...

Lange hofften Horrorfans auf einen VR-Ableger zu "Little Nightmares", nun ist er endlich da. Angesiedelt parallel zu den Ereignissen aus Teil 2, schlüpft Ihr in die Rolle von Dark Six (einer Art Doppelgänger von Six) und bahnt Euch einen Weg durch fünf inhaltlich abwechslungsreich gestaltete Kapitel. Allerdings nicht, wie viele vermutet hatten, aus einer "Moss"-inspirierter Diorama-Draufsicht, sondern aus der Ego-Perspektive. Das passt prima zum mysteriösen Setting des Spiels

und unterstreicht die immensen Größenunterschiede, die seit jeher die Reihe prägen. Da Euer Alter Ego kaum höher ist als ein Aktenordner, wirken alltägliche Dinge wie Stühle, Tische, Regale, Leitern und dergleichen beängstigend groß – dienen in vielen Abschnitten aber auch als natürliche Barrieren, um sich den neugierigen Blicken von schaurigen Antagonisten wie dem Thin Man, der Lehrerin oder dem Schaffner zu entziehen. Abseits spannender Hide-and-Seek-Spielchen und nervenaufreibender Flucht-

## Fakten-Check



VR-Faktor

Hier werden Genrestandards leider nur sehr bedingt erfüllt. Smooth-Turning und Teleportation gibt es nicht, die Vignette lässt sich kaum anpassen und auch Headset-Vibration und die adaptiven Trigger werden nicht unterstützt.

passagen (etwa auf dem Dach eines fahrenden Zuges) erwarten Euch kleinere Rätsel, die sich mit kurzer Analyse der Umgebung meist zügig lösen lassen. Den unerreichbar wirkenden Knopf eines Fahrstuhls müsst Ihr beispielsweise durch Bewerfen mit einer Dose aktivieren, während sich eine verschlossene Tür erst dann öffnet, wenn Ihr eine Apparatur durch das Einstöpseln von vier Kabeln mit Energie versorgt. Stürzt Ihr in die Tiefe oder erwischen Euch Gegner, dürft Ihr es von nicht immer optimal verteilten Checkpoints neu versuchen. Visuell schöpft das Spiel das Potenzial der Hardware nicht aus, punktet aber mit sehr stimmigem Look und dichter Atmosphäre – nicht zuletzt, weil das Audioteam hier ganze Arbeit abliefert. so

### GEHT SO

Sönke Siemens



Wenn ich mich zwischen verstaubten Bücherregalen vor dem Dutzende Meter langen Hals einer gruseligen Lehrerin verstecke, hektisch vor den Pranken des Thin Man flüchte oder durch enge Zugabteile voller fettwanstiger, schlafender Männer schleiche, während der krabbelnde Conductor wie ein Spürhund nach mir sucht, laufen mir kalte Schauer über den Rücken. Leider ist das Gruselpaket aber in 3 bis 4 Stunden vorbei und technisch nicht ausgereift. Vor allem das fehlende Smooth-Turning, die nicht deaktivierbare Kapuzen-Vignette und mangelnde Präzision im Sitz-Modus dürften VR-Enthusiasten zusätzlich stören.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

69

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache —  
Text einstellbar

FAZIT » Kurzer, aber sehr intensiver und atmosphärischer Ego-Horrortrip mit zahlreichen Zusammensack-Momenten.



# Jay and Silent Bob: Chronic Blunt Punch

SYSTEM PS5 / XSX / SWI GENRE Action USK 16 ENTWICKLER Interabang Entertainment, USA HERSTELLER Atari PREIS 19,99 Euro



PS5 Auch im Park wird geprügelt: Penner im Onkel-Dagobert-Look und dicke Unterhosen-Helden stellen sich Jay und Silent Bob in den Weg.

Die Klopper-Welle reißt nicht ab: Nach Lizenzen wie den "Ninja Turtles" oder den "Power Rangers", die sich früher in erster Linie an jüngeres Publikum richteten, sind jetzt mit Jay und Silent Bob zwei (Anti-)Helden für die eher ältere Zielgruppe am Start. Begleitet von ein paar angemessen derben englischen Sprachsamples prügelt sich das Duo neun Levels in New Jersey, von denen die meisten innerhalb einer großen Mall spielen. Die beiden beherrschen schnelle und harte Angriffe, Attacken

aus dem Sprung und ein paar Specials. Die stärksten davon laden sich durch den Gebrauch bewusstseinsweiternder Substanzen auf – auf Griffe oder Würfe müsst Ihr dagegen verzichten.

Ihr dürft alleine oder im Team losziehen, Solisten steuern beide Helden und wechseln auf Knopfdruck zwischen dem schnelleren Jay und dem etwas kräftigeren Silent Bob. Ihr vermöbelt Teenager mit Hockeyschläger, Smartphone-süchtige Kids, Obdachlose mit Zylinder und Gehstock oder übergewichtige Unterhosen-

## Fakten-Check

Gefällt

- » viele View-Askewniverse-Zitate
- » hübsche 2D-Designs
- » ein paar Sprachsamples von Kevin Smith und Jason Mewes

- » sehr unsauberes Scrolling
- » steuert sich eher schwerfällig
- » wenig aufregendes Leveldesign

## Missfällt

männer. Natürlich dürfen dabei Anspielungen und Gastauftritte von Figuren aus Kevin Smiths View Askewniverse nicht fehlen. So geben sich unter anderem Randal und Dante ("Clerks"), Brodie ("Mallrats") oder der von Mark Hamill in "Jay and Silent Bob Strike Back" dargestellte Cock Knocker als freispielbare Prügel-Helfer die Ehre, auch in den Hintergründen finden sich zahlreiche Andeutungen. Wo andere Side-scroll-Klopper vor allem auf Pixel setzen, wird hier Comicgrafik geboten: Animationen sind überzeichnet und gelegentlich verwandeln sich die beiden Helden bei ihren Superangriffen in ihre Alter Egos Bluntman und Chronic. *tn*

LAHM

Thomas Nickel



Auch wenn längst nicht jeder ihrer Filmauftritte ein Volltreffer war, hege ich nach wie vor Sympathien für das schräge Duo aus Kevin Smiths Feder. Trotzdem hinterlässt mich die Prügelei eher enttäuscht: Die Steuerung fühlt sich schwerfällig an und der unverständliche Verzicht auf Würfe und Griffe macht Kämpfe gegen blockende Gegner zur Geduldsprobe. Vor allem aber die Technik irritiert. Selten sah man auf PlayStation 5 so ruckeliges Scrolling und so viel Tearing, auch manche Charakterporträts wirken niedriger aufgelöst als andere. Hier hapert es an Feinschliff, mit anderen Prüglern seid Ihr besser beraten.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○○  
Multiplayer ●●●●●○○○○  
Grafik ●●●●●○○○○  
Sound ●●●●●○○○○

60

Unterstützt bis 2 Spieler  
Sprache englisch  
Text einstellbar

**FAZIT » Hier fehlt die Politur: Unsaubere Technik und spielerisch eintönige Levels kosten Spielspaß.**

# Kingdom's Return: Time-Eating Fruit and the Ancient Monster

SYSTEM SW12 / PS5 / XSX / SWI GENRE Action / Strategie USK 6 ENTWICKLER Inti Creates, Japan HERSTELLER Inti Creates PREIS 12,99 Euro



SW12 Bosse wie dieses Baumungeheuer sind hübsch anzusehen, der isometrische Städtebau ist indes sparsam inszeniert.

Im Königreich Almacia gibt es Probleme – nicht nur Häuser und Läden der Hauptstadt, auch die magischen Feen sind verschwunden. Angeblich wurden sie in die ferne Zukunft gezaubert. Ihr entscheidet Euch für eine von vier Heldenklassen und geht alsbald einen Bund mit der letzten verbliebenen Zeitfee namens Chronos ein. Eure Aufgabe ist simpel: Baut Almacia wieder auf und bringt das Königreich zu neuer Blüte. Dafür nehmt Ihr Aufträge an und bereist eine simple isometrische Weltkarte. Dort findet Ihr herumwandernde Gegner, vor allem aber verschiedene Dungeons. Die erweisen sich ebenso wie die Kämpfe als pixelige 2D-

Levels, in denen Ihr gegen allerlei Monster kämpft. Dafür bekommt Ihr zum einen Erfahrungspunkte, die Eure Stufe steigen lassen, zum anderen Geld und Rohstoffe, die Ihr in den Stadtausbau investiert. Ihr errichtet ein neues Schloss und allerlei Gebäude wie Tavernen, Waffenläden oder einen Feenbrunnen. Wächst Eure Stadt, werdet auch Ihr stärker und Level-ups bringen Euch Punkte, mit denen Ihr neue Kampfmanöver kauft. So wird abwechselnd gebaut und gekämpft, gelegentlich bekommt Ihr es dabei mit einem großen, kniffligen Boss zu tun.

Allzu komplex ist keiner der beiden Spielmodi. Je nach gewählter Klasse verändern sich

## Fakten-Check

Was geht ab?

65% KÄMPFEN  
20% AUFBAU  
15% STÄRKER  
WERDEN



aber Eure Herangehensweise und der spielerische Fokus. Als schwer gerüsteter Imperial setzt Ihr vor allem auf Block- und Konteraktionen, als Zauberin auf Distanzangriffe. Und legt Ihr die Samurai-Rüstung an, konzentriert Ihr Euch auf den Nahkampf. Ein fliegender Wechsel zwischen den Klassen ist nicht möglich: Wer umschulen möchte, muss einen neuen Spielstand beginnen. *tn*

GEHT SO

Thomas Nickel



Der erste Eindruck ist eigentlich gut – hübsche Pixel-Grafik und griffige Steuerung gefallen, die Mischung aus simplem Aufbau und Actionkämpfen motiviert. Und dann... kommt irgendwie nicht mehr so richtig viel nach, stattdessen wird "Kingdom's Return" schnell sehr grindig. Immer wieder stapfe ich durch grafisch und auch spielerisch ähnliche Szenarien und kämpfe gegen die gleichen Gegner. Allzu stark bemerkbar macht sich der Aufbau-Aspekt dabei leider nicht. Dafür gefallen die Bosse, die Euch mit kniffligen Angriffen einheizen: Nur wer seine Talente beherrscht und die Aktionen des Gegners versteht, trägt den Sieg davon.

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○○  
Multiplayer –  
Grafik ●●●●●○○○○  
Sound ●●●●●○○○○

70

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache –  
Text einstellbar

**FAZIT » Die Mischung aus Aufbau und Action ist interessant und sympathisch, wird aber zu früh grindig und monoton.**



# Vampire Crawlers: The Turbo Wildcard from Vampire Survivors

SYSTEM **XSX / PS5 / SWI** GENRE **Strategie** USK **12** ENTWICKLER **poncle / Nosebleed Interactive, England** HERSTELLER **poncle** PREIS **9,99 Euro**



**XSX** Mit den richtigen Karten und Upgrades lassen sich Endlos-Combos aufbauen, gegen die in Gruppen antanzende Gegner keine Chance haben (links). In den Dungeon-Levels findet Ihr einige praktische, permanente Upgrades (rechts).

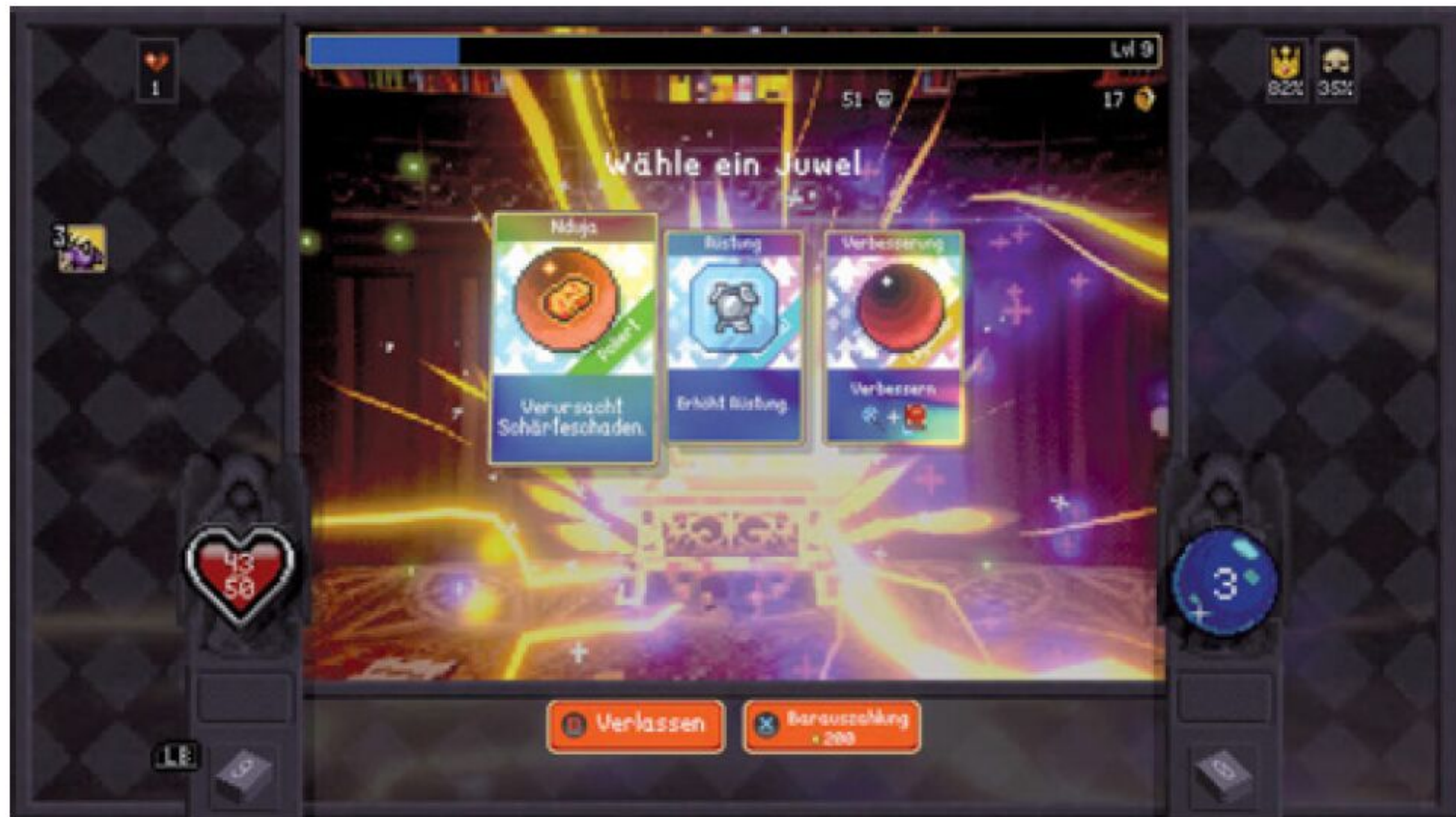
Mit "Vampire Survivors" begründete das britische Studio poncle ein Subgenre für Roguelite-Fans. Jetzt folgt ein Spin-off, das die bewährte Upgrade-Formel mit Kartenkämpfen vermischt. Und das funktioniert erstaunlich gut und macht süchtig, lässt aber Tiefgang vermissen.

Ihr lauft mit einem ausgewählten Helden in Ego-Ansicht wie

in einem klassischen Dungeon Crawler durch Mini-Labyrinth. Eine Map zeigt Euch an, wo Ihr Spezialgegenstände, Gegner und den Boss findet. Wie im Original dreht sich zwar alles um das Ansammeln von Upgrades, jedoch solltet Ihr bei Level-ups die richtigen Karten wählen. Wichtig: Spielt Ihr schrittweise Karten mit steigenden Manakosten, verstärkt das die Kraft der nächsten

**Fakten-Check**  
Spielzeit **30 min**  
(1 Durchlauf ca.)

Karte. So teilt Ihr mehr Schaden aus, baut Schilde auf, produziert ausgiebig Mana oder erhöht Statuswerte und Zahl an Handkarten. Durch Edelsteine, die Zusatzeffekte auslösen wie die Rückkehr auf die Hand, lassen sich extrem schnell starke Combos aufbauen. Das Leben Eurer Feinde seht Ihr nicht, doch die meisten Begegnungen lassen sich ohnehin schnell beenden. Deshalb gibt es sogar eine Taste für das planlose Ausspielen der ganzen Hand, die nicht automatisch die beste Reihenfolge wählt. Nach Runs schaltet Ihr härtere Dungeon-Areale, Helden für spezielle Spielstile und einen Upgradebaum frei, der zukünftige Durchläufe erleichtert. Da es reicht, die Manakosten-Combo zu beherrschen, wird der Ablauf wie im Vorgänger schnell



**XSX** In Kisten oder nach Level-ups regnet es besondere Belohnungen wie diese Edelsteine. Legendäre Verbesserungen können den Durchlauf entscheiden.

GUT

Steffen Heller

Es dauerte ein paar Durchläufe, bis es bei mir klickte und ich das Combo-System in ungeahnte Höhen trieb. Danach gab es kein Halten mehr und es entstand ein ähnlicher Sog, der aus den Upgrade-Spiralen der "Survivor"-Titel bekannt ist. Aus dem Original ein Deckbuilder-Spin-off zu entwickeln, hat poncle fabelhaft umgesetzt. Da hier mehr verlangt wird, als mich nur mit guten Reflexen und Präzision durch Gegnermassen zu schlängeln, bietet "Vampire Crawlers" auch deutlich mehr Spiel als der Vorgänger. Doch im Endeffekt dreht es sich immer bloß darum, die Mana-Combo zu optimieren, wodurch sich die Durchläufe und Kämpfe weniger unterscheiden als in anderen Deckbuildern. Wenn Ihr anfällig seid für haufenweise Freischaltobjekte, Roguelite-Upgrades und hohe Schadenszahlen, dann seid Ihr hier richtig.

repetitiv. Doch wer dort bereits den Suchtfaktor mochte, wird auch hier an der Nadel hängen. *sh*

SPIELSPASS

Singleplayer

Multiplayer

Grafik

Sound

84

Unterstützt

Sprache

Text

1 Spieler

-

einstellbar

FAZIT » Flotter Deckbuilder-Spaß, der sich für alle eignet, die schnelles Stacking taktischem Tiefgang vorziehen.

## WEITERE NEUE DOWNLOAD-SPIELE

SPIEL	HERSTELLER	SYSTEM	BESCHREIBUNG	PREIS €	WERTUNG
Alien: Rogue Incursion	Survios	SWI2	Die solide Ego-Ballerei wird auch ohne VR der Vorlage gerecht (Test in M! 02/25).	16,99	74
Amnesia: Rebirth	Abylight	SWI2	Atmosphärischer Gruselschocker, der bleibenden Eindruck macht (Test in M! 12/20).	29,99	80
Dinkum	Krafton	SWI2	Zugängliche und gemütliche Survival-Sim für geduldige Abenteurer (Test in M! 02/26).	19,99	76
Hades II	Supergiant G.	PS5 XSX	Der Dungeon-Crawler-Primus schleift seine Formel fast perfekt (Test in M! 11/25).	29,99	92
Kamikaze Lassplanes	Crunching Koalas	PS5	Visual Novel mit sexy Einschlag trifft auf mäßiges Shoot'em-Up (Test in M! 05/25).	19,99	69
Lorelei and the Laser Eyes	Annapurna Int.	SWI2	Stilvoll in Szene gesetztes Knobelabenteuer mit hohem Anspruch (Test in M! 07/24).	22,99	85
Mullet MadJack	Epopeia Games	SWI	Rasante und schrille Ego-Ballerei für Fans von "Quake" & Co. (Test in M! 05/25).	19,95	88
Possessor(s)	Devolver Digital	SWI2	Schicker und kompetenter, aber ideenloser Metroidvania-Vertreter (Test in M! 01/26).	9,99	65
Total Chaos	Atari	SWI2	Nervenaufreibender Horrortrip mit packender Atmosphäre und Story (Test in M! 01/26).	24,99	78
Until Then	Maximum Ent.	XSX	Jugendgeschichte mit ungeschliffenen Kanten und Tiefgang (Test in M! 08/24).	19,99	76





## NEWTICKER

### Filzball-Romanzen

Konami portiert überraschend gleich zwei "Prince of Tennis"-Otomes auf Switch und Switch 2, die einst für PS2 und DS Japan-exklusiv waren. Diesmal gibt es auch englische Übersetzungen, da eine Download-Veröffentlichung am 30. Juli in Nordamerika bestätigt ist. Ob die verpackten japanischen Fassungen mehrsprachig sein werden und wie es mit Europa aussieht, ist bisher ungewiss.

### Retro-Resterampe

Edia greift wieder besonders tief in die Kiste und zaubert für die "Aretha Collection 1993-1995" drei SNES-J-RPGs hervor, die am 30. Juli für PS5 und Switch in Japan erscheinen. Eine Download-Veröffentlichung bei uns scheint möglich.

## Spielhallen-Prominenz

**MERCHANDISE** • Früher wurden Arcade-Automaten für Heimcomputer und Konsolen umgesetzt, damit auch dort Geld verdient werden konnte. Heutzutage beschreiten einige Hersteller den umgekehrten Weg und greifen auf etablierte "Wohnzimmer-Marken" (oder Filmlicenzen) zurück, um Publikum in die Spielhallen zu locken. So schließt sich Bandai Namco mit Capcom zusammen für "Biohazard RE:2 Arcade", einem spektakulär anmutendem Lightgun-Shooter basierend auf der modernen Neuinterpretation von "Resident Evil 2". In einer Kabine, die unter anderem mit Druckluftdüsen und vibrierendem Boden ausgestattet ist, greift Ihr zu Force-Feedback-Wummen und setzt

Euch in den Rollen von Leon und Claire gegen alle möglichen untoten Feinde zur Wehr. "John Wick: Continental Pursuit" ist ebenfalls ein Lightgun-Shooter, der "cinestastische Action" verspricht, Euch allerdings zugleich auf Sitzen Platz nehmen lässt. Und "Cyberpunk 2077: Chrome Rush" ist nach

"Turf Wars" bereits der zweite Arcade-Abstecher von CD Projekt REDs Epos, mutet aber als futurischer "Road Rash"-Ableger nur begrenzt spektakulär an. *us*



## Ware mit Wuselwesen

**MERCHANDISE** • Bandai Namco und Nintendo machen in Japan gerade wieder gemeinsame Sache, um Fans schrulliger Gartenkreaturen zu versorgen. Für etwa 2 Euro pro Tüte wird Naschzeug verkauft, in dem nicht nur ein paar Gummibärchen der Geschmackssorten Apfel, Zitrone und Traube stecken, sondern auch jeweils ein Schlüsselanhänger in Form eines Pikmin. Es gibt neun Varianten, die zufällig verteilt sind. *us*



## Steine zum Stapeln und Knobeln

**MERCHANDISE** • Einen frischen Anlauf, das unverwüsthliche Steinstapel-Konzept von Alexei Paschitnow in die reale Welt zu verpflanzen, nimmt gerade der japanische Spielzeughersteller MegaHouse mit gleich zwei Varianten. So ist nun in Fernost für etwa 27 Euro ein "Brettspiel" erhältlich, bei dem bis zu vier Spieler reihum die Tetriminos in transparente Röhren stapeln – sieht kurios und interessant aus, auch wenn wir am dauerhaften Spaßpotenzial etwas zweifeln. Durchdachter wirkt da die "Tetris"-Variante von Rubiks Zauberwürfel (ca. 30 Euro), bei der stilecht nicht gleichfarbige Flächen, sondern eben die Steinformen ertrotzt werden wollen. Da der Viererstab logischerweise nicht auf den Würfel passt, bekommt er kurzerhand einen Ehrenplatz als Ständer – siehe Bild rechts. *us*



## April, April!

**MERCHANDISE** • Der 1. April ist für Sega kein reiner Scherztag, auch wenn dort präsentierte Gags nicht immer so weitreichende Folgen hatten wie der Wechsel zu runden-strategischen Kämpfen in "Like a Dragon". Dieses Jahr gab es aber wieder etwas Handfestes für Fans: 24 Stunden lang konnten einige T-Shirts mit "Sanic the Hedgehog" und Kumpare – also schräge Zeichentrick-Parodien der Originalfiguren – auf der USA-Webseite bestellt werden. *us*



## 10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen der nächsten Wochen:

TITEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
A-Train 9 Evolution	Artdink	Simulation	SWI2	90	Japan	4. Juni
eFootball Kick-Off!	Konami	Sport	SWI	30	Japan	4. Juni
Inazuma Eleven: Victory Road	LEVEL5	Rollenspiel	SWI2	50	Japan	12. Juni
inKONBINI: One Story, Many St.	Beep Japan	Simulation	P55/SWI	30	Japan	18. Juni
Lollipop Chainsaw RePOP	Dragami G.	Action	SWI2	50	Japan	28. Mai
Majogami	Inti Creates	Action	P55	50	Japan	28. Mai
Mamiya: A Shared Illusion...	Dramatic Create	Visual Novel	SWI	60	Japan	25. Juni
SAEKO: Giantess Dating Sim	Hyper Real	Visual Novel	SWI	30	Japan	25. Juni
UsoNatsu: Summer Romance...	Prototype	Visual Novel	SWI	35	Japan	18. Juni
Wandering Sword	Clouded Leap.	Strategie	P55	65	Japan	28. Mai



# Merry Bunny Garden

SYSTEM SWI GENRE Geschicklichkeit ENTWICKLER qurate, Japan HERSTELLER Arc System Works D-TERMIN nicht geplant PREIS 35 Euro



SWI Eigentlicher Kern des Spiels ist es, die beschwipsten Bunnys sicher nach Hause torkeln zu lassen. Wer Spiele mit gewollt widerspenstiger Steuerung à la "I Am Bread" kennt und mag, fühlt sich dabei heimisch.

Als vor etwas über zwei Jahren erstmals die Türen der "Bunny Garden"-Bar öffneten und die Damen Kana, Rin und Miuka in Häschen-Outfits zum Plausch baten, blieb Europa außen vor und auch Nintendo selbst scheint nur bedingt aufgepasst zu haben. Zumindest bekamen asiatische (und amerikanische) Interessenten damals noch eine ungeschnittene (aber relativ harmlose) Fassung vorgesetzt. Das leidlich prickelnde Treiben erzielte 55 Spielspaßpunkte im Import-Test der M! 12/24. Trotzdem muss dieses Debüt eine ordentliche Zahl an Fans gewonnen haben, sind doch seither mehrere Nachfolger und Ableger in Arbeit (siehe Kasten) oder erschienen. So wie "Merry

## NACHSCHUB IN SICHT

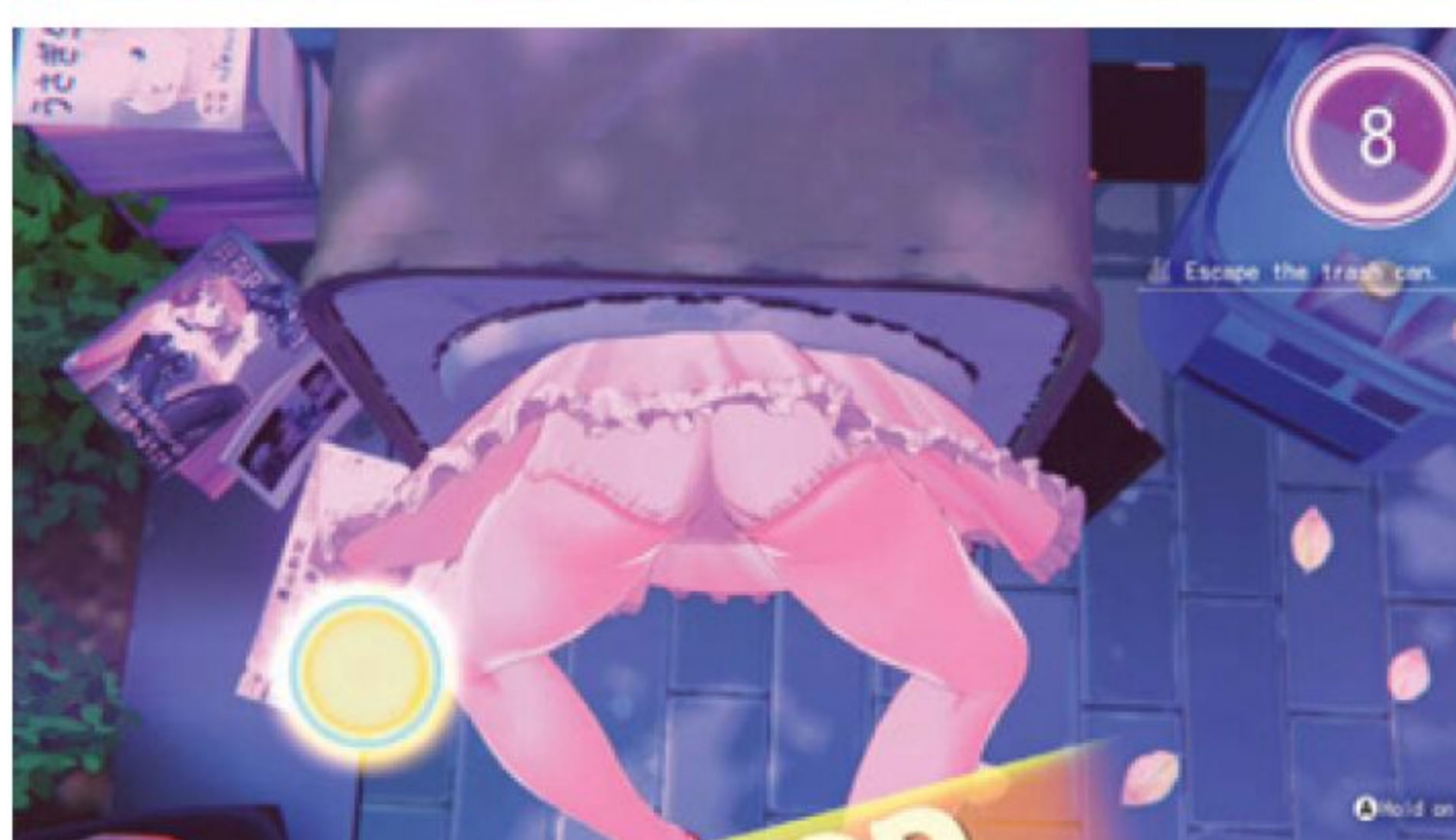
Wer gar nicht genug Häschen haben kann, der muss sich keine Sorgen machen: qurate werkelt fleißig am Ausbau der Marke. So ist seit Mitte April im japanischen eShop "Bunny Garden 2" erhältlich, eine Quasi-Reinterpretation des Originals mit drei zusätzlichen Bardamen und einigen neuen Minispielen sowie praktischerweise auch englischen Texten. Ob und wann es eine verpackte Fassung davon geben wird, ist aktuell ungewiss. Außerdem ist ein zweiter Serien-Ableger in Arbeit, aber mehr als dessen Existenz wurde noch nicht verraten.

Bunny Garden", das verpackt nur in Asien, nicht aber im Mutterland Japan erhältlich ist.

## Wankend auf dem Weg

Diesmal schlüpft Ihr nicht in die Rolle eines Barbesuchers, sondern helft den Mädels direkt aus. Nach einer besonders feuchtfröhlichen Schicht sind die nämlich ordentlich angeheitert und finden nicht mehr alleine den Weg nach Hause. Eure Aufgabe ist es

also, sie möglichst heil dorthin zu bringen, was so seine Tücken hat. Denn um Gefahren wie herumstehende Kisten und Tonnen oder unaufmerksame Radfahrer zu vermeiden, müsst Ihr mit einer konsequent störrischen Steuerung klarkommen. Der linke Analogstick gibt das Tempo vor, mit den Schultertasten animiert Ihr die Dame Eurer Wahl zur Drehung nach links oder rechts, während sie torkelt. Euer Einfluss ist aber



SWI (Fast) alle Minispiele auf einen Blick: Beim Yoga (links oben) und Trinken (rechts oben) könnt Ihr fast nicht falsch machen. Sich aus dem Gullydeckel (links unten) oder Mülleimer (rechts unten) zu befreien, ist dafür überraschend fordernd.

## Fakten-Check

Was geht ab?



30% TORKELN  
30% TIPPELN  
40% TEXTE

LAHM

Ulrich Steppberger



Das Original hatte auch schon seine Schwächen, aber dafür sympathische Charaktere, denen man zuhören mochte. Besoffen wirken die Mädels jedoch ungleich eindimensionaler (außer natürlich bei ihren Maßen) und damit langweiliger. Das Kernkonzept der schwankenden Heimreisen ist ganz okay, mit nur drei Levels pro Charakter aber insgesamt zu mager. Zumal die restlichen Aktivitäten sich noch schneller abnutzen und sammelbare Unterwäsche (die man kaum zu Gesicht bekommt) auch nicht als der große Motivationsbringer taugt.

begrenzt und Ihr müsst ständig aufpassen, ob sie nicht doch irgendwie aus der Reihe tanzt (oder genauer: schwankt). Das spielt sich durchaus manierlich, wenn auch die unhandliche Kameraführung zusätzlich nervt und später unfair anmutende Situationen auftauchen können. Dafür fällt der Rest der Aktivitäten klar ab: Die betrunkenen Storydialoge sind bemüht zotig und schnell langweilig. Das Quintett an Minispielen fällt zwar etwas interaktiver als beim originalen "Bunny Garden" aus, verliert aber auch im Eiltempo an Reiz. Apropos Reiz: Diesmal hat Nintendo einige züchtige Restriktionen verfügt, die von irrelevant bis merkwürdig (Hautcreme ist auf der Switch grün statt weiß) reichen. Aber wer sich von "Merry Bunny Garden" tatsächlich zündende Erotik erwartet, hätte diese auch "unzensuriert" nicht wirklich bekommen. *us*

## SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer —  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

50

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache japanisch  
Text englisch

» 3 Mädels mit je 3 eigenen "Torkelkursen"  
» 5 gemeinsame Minispiele  
» über 100 sammelbare Schlüpfer

**FAZIT** » Das zentrale Geschicklichkeitsgimmick hat Potenzial, das zu wenig genutzt wird – der Rest schwankt zwischen banal und quasi-zotig.



# INTERAKTIV

## Schöne neue KI-Welt?

Seit vielen Jahren lese ich begeistert Euer Magazin und freue mich über jede neue Ausgabe. Der Artikel über DLSS 5 von Nvidia ist für mich nun das erste Mal ein Anlass, mich persönlich an Euch zu wenden. Zwar bin ich in erster Linie Konsolenspieler, dennoch ist mir bewusst, welchen Einfluss technologische Fortschritte im PC-Bereich früher oder später auch auf Heimkonsolen haben. Daher möchte ich gerne meine Gedanken dazu teilen.

Zum ersten Mal seit Jahren hatte ich beim Ansehen der Demo wieder ein echtes "Next-Gen"-Gefühl. Besonders beeindruckt haben mich die nahezu fotorealistischen Gesichter und Emotionen der Figuren. Für mich wurde ein ähnliches Niveau zuletzt bei "The Last of Us Part II" erreicht – ein Aspekt, der in der Spieleentwicklung meiner Meinung nach zwischenzeitlich etwas in den Hintergrund gerückt ist.

Umso unverständlicher war für mich der darauf folgende Shitstorm. Schließlich ist es doch gerade bei realistisch angelegten

Spiele das Ziel, der Wirklichkeit visuell so nahe wie möglich zu kommen. Natürlich kann ich nachvollziehen, dass stark stilisierte Games – etwa im Stil von Akira Toriyama – durch solche Technologien verfremdet wirken könnten und Fans darauf sensibel reagieren. Doch in diesem konkreten Fall erschien mir die Kritik überzogen. Ich bin überzeugt, dass KI-gestützte Technologien im Streben nach Realismus künftig eine immer größere Rolle spielen und menschliche Möglichkeiten in vielen Bereichen übertreffen werden.

Gleichzeitig sehe ich darin enormes Potenzial: Gerade kleinere Indie-Studios könnten davon profitieren, da aufwendige Grafik- und Renderingprozesse zunehmend automatisiert werden. Die Vorstellung, dass kreative Visionen schneller und mit weniger Ressourcen umgesetzt werden können, finde ich äußerst spannend. Vielleicht erwartet uns eine Zukunft des Gamings, die an die Vielfalt und Kreativität der PlayStation-2-Ära erinnert – nur auf einem noch höheren Niveau. Vielen Dank für Eure großartige Arbeit und die

stets interessanten Einblicke in die Welt der Videospiele.

Benny Heiss

Das Thema KI wird uns noch länger begleiten wie auch die Frage, wo die Grenze zwischen davon unterstützter Kreativität und reinem Klonen verläuft. Wenn etwa Gesichtszüge von Spielfiguren derart "optimiert" werden, dass sie zwar vermeintlich realistischer aussehen, aber den eigentlichen Charakter gleich mit verändern, kann man das fraglos unterschiedlich gut finden. Gerade ob und wann Automatismen wirklich so ausgereift sein werden, dass sie einen unbestreitbaren Mehrwert bieten, muss sich erst erweisen – und ob das dann noch kreativ genannt werden kann, bleibt ebenfalls fraglich.

## Von Vampiren und Jägern

Nach Thomas Nickels Preview von "Castlevania: Belmont's Curse" bin ich vorsichtig hoffnungsvoll, dass Konami bei diesem neuen Titel der Serie das Goldskelett hochglanzpoliert und sich vom Umfang her auch in das kopfüber gedrehte Schloss vorwagt. Da ja 2026 das 40-jährige Jubiläum der Reihe ansteht: Wie werdet Ihr diesen Anlass feiern? "Castlevania Extended" auf 1.499 Seiten, Heft in Theaterblut-getränktem Samteinband für Abonnenten, Foto-Love-Story aus der



Ein bunter Reigen an Debütanten, Rückkehren und Stammgästen gibt sich diesmal bei den Leserfotos die Ehre. Etwas scheu ist Pascal Rodio (1), der lieber das schicke Ambiente seiner Bude, in der er "schön oldschool Musik auf Vinyl hört" und ein feines Magazin aus Papier liest, zeigen wollte, als sich selbst. Christian Geiger (2) ist Leser seit der ersten Ausgabe und grüßt hier vom Jahreswechselurlaub aus Miami Beach. Nach neun Jahren steuert auch Christian Corre (3) – aufmerksamen Lesern etwa von unserem Artikel zum leider nicht mehr aktiven "Retroplace"-Projekt bekannt – ein Foto bei, geschossen auf den Stufen von Nintendos Gründungshaus im japanischen Kyoto. Gemeinsam mit Kumpel (und "auch treuem Leser") Wolfgang betreibt er inzwischen den "Zocksofa"-Podcast, wo monatlich auf 30 Jahre alte MAN!AC-Hefte zurückgeblickt wird – kein Zufall also, dass auf dem Bild die Ausgabe 03/96 auftaucht. Und schließlich war Wrestling-Weltenbummler Stefan Düsing (4) wieder unterwegs, diesmal aber mit ungewohnt kurzem Reiseweg. Es ging nämlich zu "16 Carat Gold" der wXw, dem größten Wrestling-Festival Europas – und das fand in Oberhausen statt. Trotzdem durfte die zu der Zeit aktuelle Abo-Ausgabe der M! nicht im Handgepäck fehlen.



**BITTE  
SCHREIBT AN:**  
leserpost@maniac.de

**ODER:**  
Cybermedia Verlag GmbH  
MAIL!AC  
Wallbergstraße 10  
86415 Mering

Redaktion mit Wettpeitschen von brennenden Kerzen auf Schädeln, Rezepte für Wandfleisch? Freue mich drauf. Ah, und Daumenhalten, dass die PAL-Version nicht wieder 17% langsamer läuft wie damals bei "Symphony of the Night".

Gerald Siegel

Konkrete Pläne werden wir jetzt noch nicht verraten. Aber Du kannst getrost davon ausgehen, dass der runde Geburtstag von Konamis Grusel-Klassiker natürlich nicht unbeachtet bleiben wird.

### Trial & Evil

Als "Resident Evil"-Fan der ersten Stunde habe ich mich sehr über Euer Special zum 30-jährigen Jubiläum gefreut! Ich erinnere mich noch gut an die Vorschau zu "Resident Evil 2" in einer MAN!AC von 1997, in der seinerzeit von Elza Walker und Zombieaffen berichtet wurde. Und wie sehr ich mich ein paar Monate später gewundert habe, als weder Bikerbraut noch Primaten im fertigen Spiel auftauchten. Daher ist jeder neue "Resident Evil"-Teil etwas Besonderes für mich – so auch der aktuelle Ableger "Requiem". Leider hinterlässt das Spiel bei mir einen kleinen, bitteren Nachgeschmack: Gehört die erste Hälfte mit Grace zu einem der besten und gruseligsten Abschnitte der Seriengeschichte, so geht mir die zweite Hälfte mit Leon phasenweise richtig auf den Keks. Und das, obwohl ich auch die actionorientierten Teile der Reihe mag. "Resident Evil 4" – das Original – ist für mich eines der besten Spiele aller Zeiten und das umstrittene "Resident Evil 5" halte ich ebenfalls für ein super Actionspiel. Beide legen den Fokus mehr auf Terror als auf Grusel, die Action ist aber stets gut ausbalanciert und niemals unfair. Doch sowohl im "Resident Evil 4"-Remake als auch jetzt wieder beim Leon-Part in "Requiem" empfinde ich die Actionsequenzen genau umgekehrt – oftmals hektisch und nervig. Viele Gefechte wie etwa die Tankstellenszene funktionieren nach dem Trial&Error-Prinzip, wodurch die eigentlich starke Atmosphäre häufig buchstäblich gekillt wird. Auch finde ich Leon als Figur nicht gut geschrieben und nicht mehr wirklich sympathisch: Ein platter

Einzeiler jagt den nächsten – gäh! Spiele, die sich mittlerweile mit Filmen vergleichen lassen, dürfen ihre Protagonisten gerne weiterentwickeln und ihnen mehr Profil geben – herzliche Grüße an dieser Stelle an Kratos! Hier verschenkt das Spiel einige Punkte, nicht zuletzt, da sich Leons Teil gerade zum Ende hin sehr schlauchartig und abgespult anfühlt.

Unterm Strich hat "Requiem" dank der ersten Hälfte ein fettes A-Ranking verdient. Für den S-Rang fehlt dem Spiel aber der Feinschliff in der zweiten Hälfte. Hoffentlich bekommt Capcom das beim anstehenden Remake von "Code: Veronica" besser hin.

Olli Arnold

### Von Büchern und Magazinen

In Ausgabe 391 habt Ihr im Rahmen des "25 Jahre Game Boy Advance"-Artikels auf die Pixelbücher von elektrospieler hingewiesen und ich bin Euch wirklich sehr dankbar dafür. Ich habe bisher noch nie von dem Verlag und seinen Werken gehört und mir aus Interesse "Das inoffizielle GBA Pixelbuch" bestellt und bin begeistert. Ich liebe solche hochwertig produzierten Bücher und freue mich auch schon auf die SNES- und "Zelda"-Exemplare, die ich mir im Laufe der nächsten Zeit nachkaufen werde. Aber auch für die M! bin ich Euch nach wie vor sehr dankbar, denn einmal pro Monat in Eurem Magazin zu schmökern, bereitet mir einfach große Freude. Ich bin mittlerweile ein erwachsener Mensch und habe für Videospiele nicht mehr so viel Zeit wie in meiner Kindheit und Jugend, dennoch ist dieses Hobby weiterhin ein Bestandteil meines Lebens. Auch wenn der Markt für Printmedien stark unter Druck steht, hoffe ich, dass Ihr noch lange Ausgaben aus Papier produziert.

Huckleberry

Danke für das Lob und natürlich hoffen wir das ebenfalls. Tatsächlich halten wir für die Bücher von unserem Ex-MAN!AC Robert Bannert immer wieder gerne ein Plätzchen in der Aktuell-Nachrichtenstrecke frei, wenn es etwas Neues vorzustellen gibt. So wie in der Ausgabe 392 für die Besprechung der jüngst erschienenen "Held der Herzen"-Pixelfibel rund um "The Legend of Zelda".

## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Oliver Schultes (os), viSdP  
**Redaktion:** Ulrich Steppberger (us), Steffen Heller (sh),  
**Freie Mitarbeiter:** Thomas Nickel (tn), Sönke Siemens (sö), Kevin Pinhao (kp), Winnie Forster (wi), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Fabiola Günzl (fg), Kai Schmidt (ks), Daria Varfolomeeva (dv), Georg Engelhardt (ge)

**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)  
**Redaktion:** redaktion@maniac.de  
**Internet:** www.maniac.de

**Layout:** Cynthia Grieff  
**Titelmotiv:** Sony (Kiosk), NIS America (Abo)

**Produktion:** Andreas Knauf  
**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, viSdP  
Telefon (0 82 33) 74 01-12  
Telefax (0 82 33) 74 01-17  
gültige Anzeigenpreisliste 2026

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG,  
Telefon 089/31906-0, Fax -113

**Druck:** Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

### Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

### Urheberrecht:

Alle in M! GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.Ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

### Haftung:

Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2026 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,  
Wallbergstraße 10,  
86415 Mering  
**Geschäftsführer:** Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** M!  
GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

**ABOSERVICE**  
Hotline 089/858 53 845  
E-Mail: abo@maniac.de  
www.maniac.de/abo  
**NACHBESTELLUNG**  
maniac.de/hefte

## MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf [www.maniac.de](http://www.maniac.de) nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

**Forza Horizon 6 kommt erst später für die PS5. Dazu sage ich:**

34

4

24

10

28

- Mir egal, als Xbox- (oder PC-)Besitzer gebe ich ab Tag 1 Gas.
- Ärgerlich, aber ich bin so scharf darauf und kaufe mir deshalb jetzt eine Xbox!
- Nicht ideal, aber die paar Monate bis dahin verkrafte ich auch noch.
- Ich hätte zwar eine Xbox, aber warte freiwillig auf die (vermutlich) noch schickere PS5-Pro-Fassung.
- Ich rase nur auf Nintendo-Hardware und "Mario Kart" übertrumpft sowieso alles!





**1** 996 ist der Wechsel von 2D-Pixel-Grafik zum bis heute dominanten Polygon vollzogen: Titel wie "Super Mario 64" (N64), "Tekken 2" (PlayStation) oder "Panzer Dragoon II" (Saturn) begeistern Spieler auf der ganzen Welt und weisen deutlich den Weg in die Zukunft. Da ist es fast schon ironisch, dass im gleichen Jahr auch ein paar der schönsten 2D-Spiele überhaupt erscheinen. Vor allem Arcade-Titel wie Capcoms "Street Fighter Zero 2", Raizings "Battle Garegga" und das auf der 1996 bereits sechs Jahre alten Neo-Geo-Hard-

**AUF DEM NEO GEO FLOGEN NICHT NUR DIE FÄUSTE: EIN KLEINES TEAM AUS EHEMALIGEN IREM-ENTWICKLERN VERSCHAFFTE SNK EINES DER BESTEN 2D-ACTIONSPEKTAKEL SCHLECHTHIN.**

ware veröffentlichte "Metal Slug" zeigen, was in 2D alles möglich ist. Letzteres avanciert zum Überraschungserfolg, bringt es auf zahlreiche Fortsetzungen und Ableger – und feiert jetzt 30. Geburtstag.

Heutzutage verbindet man "Metal Slug" fest mit Neo-Geo-Bauer SNK. Tatsächlich aber hat die Reihe ihre Wurzeln bei einem früheren Konkurrenten des Entwicklers aus Osaka. Der erste Teil entsteht bei einem unabhängigen Studio namens Nazca, das von ehemaligen Irem-Leuten gegründet wurde, von denen viele nun unter ihren echten Namen, andere immer

noch nur unter ihren Pseudonymen bekannt sind. Und "Metal Slug" erwächst auch nicht einfach so aus dem Nichts heraus: Bereits frühere Werke weisen den Weg zur martialischen Ballerei, lange vorher finden die Pixel-Künstler ihren Stil. Ausgehend von "R-Type II", an dem schon Designer Akio Oyabu beteiligt ist, entwickeln kreative Köpfe wie der spätere Granzella-Gründer Kazuma Kujo, Designer Meeher, Programmierer Atsushi Kurooka oder Pixel-Künstler Susumu langsam ihren charakteristischen Look: Wer Irem-Knaller wie "Armed Police Unit Gallop", "In the Hunt" und vor allem "Gun Force II" sieht, erkennt deutlich die Handschrift der "Metal Slug"-Macher. 1994 endet für sie alle aber das Kapitel Irem: Der Kultentwickler stellt die Spieleproduktion ein, etliche Veteranen gründen daraufhin unter Yoshihiko Kodo das Studio Nazca und entwickeln zwei Spiele für SNK: das fantastische Arcade-Golf "Neo Turf Masters" und eben "Metal Slug".

### KEINE HALBEN SACHEN

In "Metal Slug" zieht das motivierte Team alle Register: Das 193 Mbit starke 2D-Spektakel wirkt wie die konsequente Weiterentwicklung von "Gun Force II", aber mit neuem Look und auch Tonfall. Die recht schlaksigen Figuren des Irem-Spektakels werden etwas kleiner und comichafter, kommen dafür aber mit ei-



Schon im 1994 erschienenen "Gun Force II" sind die Wurzeln von "Metal Slug" zu erahnen.



1993 erscheint das Unterwasser-Spektakel "In The Hunt" und beeindruckt mit herrlichen Sprites.







Dieser detailliert animierte Pixel-Wasserfall gehört zu den schönsten Ansichten des ersten "Metal Slug" und zeigt das hohe Niveau von Nazcas Pixel-Künstlern.



Was ist hier denn los? Wollen die feindlichen Soldaten diesen armen Gefangenen rösten und verspeisen? Das gilt es zu verhindern!



Auch über den Dächern wird geballert – im namensgebenden Panzer geht das noch mal so gut.



Manche Levels des ersten "Metal Slug" scrollen auch vertikal, an Abwechslung wird nicht gespart.



Der befreite Gefangene salutiert zackig, von unten naht schon das nächste feindliche Boot.

ner Unmenge an detaillierten wie aberwitzigen Animationen daher, vor allem die Gegner sind immer wieder für einen Lacher gut. In sechs grafisch wunderbar abwechslungsreichen Levels legen sich Marchius Dennis Rossi und Tarmicle Roving III – besser bekannt als Marco und Tarma – mit der Rebellenarmee des Größenwahnsinnigen Generals Donald Morden an. Ihr ballert Euch durch Urwälder, Militärbasen, umkämpfte Städte und über verschneite Gipfel und amüsiert Euch über urkomische Animationen. Tatsächlich sind gerade die ein zentraler Faktor, der den Tonfall bis dato bestimmt. Nazca hat kein knallhartes Kriegsdrama geschaffen, sondern ein herrlich amüsanter und augenzwinkerndes Comicspektakel, mit



dem auch die USK zurechtkam. Heute sorgt das für eine Freigabe ab 12 Jahren, obwohl Ihr ständig auf menschliche Gegner schießt.

Ebenso befreit Ihr auch immer wieder langhaarige, bärtige Kriegsgefangene, die nicht

nur stramm salutieren, sondern Euch gerne mit einer durchschlagenden Extrawaffe belohnen. Damit ballert es sich gleich noch mal so gut, trotzdem solltet Ihr nicht übermütig werden: Ein Treffer und Tarma und Marco ver-

## MANIAC-MEINUNG

Als "Metal Slug" 1996 für das Neo-Geo-Heimsystem und etwas später auch andere Konsolen erscheint, sind die Kritiken streng. In einer Welt, in der "Tomb Raider", "WipEout" und "Super Mario 64" für Wirbel sorgen, wirkt das pixelige, kurze und knackschwere "Metal Slug" dezent antiquiert. MANIAC-Mitbegründer Andreas Knauf gibt sich in Ausgabe 07/96 trotzdem begeistert: "Stress mit der Freundin, keine Kohle für das neue Auto oder einfach einen schlechten Tag? 'Metal Slug' ist das geeignete Spielzeug, um Eure Aggressionen abzubauen. So wild und erbarungslos durftet Ihr nur zu seligen 'Nam 1975'-Zeiten auf kleine grüne Soldaten feuern. Aber trotz der heiklen Thematik haben sich die Designer nicht in einer stupiden Knallerei verzettelt: Ob die Gegner versuchen, ihren sinkenden Kahn leer zu pumpen oder ein Soldat mit Schneeball auf Euch losgeht – Gags sind keine Mangelware. Trotz massenweiser Projektilen, herumfliegender Trümmer und angreifender Gegnerscharen wird das Neo Geo weder besonders langsam noch das Spielgeschehen unübersichtlich. Selbst im Zweispieler-Modus behaltet Ihr den Überblick – wenn nicht gerade eine bildschirmfüllende Explosion die Sicht versperrt." Am Ende reicht das trotzdem nur für rückblickend eher magere 75 Spielspaßpunkte.







Dieser Boss in "Metal Slug 2" nagt sich von unten den Turm hoch. Ihr springt von Plattform zu Plattform und feuert in sein geöffnetes Maul.



Auch auf dem Dromedar kommt Ihr flott und durchschlagend voran, mit drehbarem Maschinengewehr seid Ihr so besonders flexibel.

## VERGESSENE HELDEN

Bevor Marco und Tarma erstmals den Abzug drückten, kämpften sich zwei andere Charaktere durch das erste "Metal Slug". Bei Location-Tests und einer Messepräsentation standen ein gewisser Phil Gene und eine Michiko Nakajima im Mittelpunkt. Phil war ein gewöhnlicher Soldat, Michiko eine Mechanikerin – beide kamen in einem weit ausgeprägteren Anime-Look mit voluminösen Frisuren und größeren Augen daher, mussten aber in der finalen Version Marco und Tarma weichen und waren seitdem nie wieder gesehen. Wir schließen jedoch nicht aus, dass zumindest Michikos Brille ein wenig zum Design der in "Metal Slug 2" hinzugestoßenen Fiolina Germi beigetragen haben könnte.



lieren nicht nur ein Bildschirmleben, sondern auch die gerade genutzte Waffe. Aber was hat es jetzt eigentlich mit dem Namen auf sich? Was soll ein "Metal Slug" überhaupt sein? Damit ist der kleine, rundliche Panzer gemeint, der SV-001 "Metal Slug". Den entdeckt Ihr im Verlauf des Spiels immer mal wieder. Klettert Ihr hinein, werdet Ihr direkt ein ganzes Stück schlagkräftiger: Der Metal Slug steckt ein paar Treffer ein, kann gehörig in mehrere Richtungen austreten und sogar springen. Optisch



Leider geht "Metal Slug 2" in sehr actionreichen Szenen wie dieser hier stark in die Knie.

erinnert er frappierend an den Mini-Panzer Bonaparte von Leona Ozaki, der Heldin von Masamune Shirows Manga "Dominion Tank Police" aus dem Jahr 1985. Bis heute sind dieser Panzer und seine zahlreichen Varianten und Upgrades Namensgeber und Aushängeschild der Serie. Die menschlichen Protagonisten mochten zwischen den einzelnen Episoden fröhlich wechseln, der SV-001 ist aber stets in irgendeiner Form dabei.

## PIXEL-PANZER IM POLYGON-ZEITALTER

Erstmals ist "Metal Slug" im Herbst 1995 bei einem Location-Test in Osaka spielbar. Auch auf der Amusement Machine Show wird eine frühe Version gezeigt, in der geht es noch um zwei Protagonisten namens Phil Gene und Michiko Nakajima. In Japans Game Center und den westlichen Arcades kommt "Metal Slug" blendend an – so gut, dass SNK Entwickler Nazca direkt übernimmt. Im Folgejahr erscheinen diverse Portierungen für aktuelle Heimkonsolen: SNK selbst verantwortet die



Waggon für Waggon kämpft Ihr Euch am Zug entlang, bis Ihr die Lokomotive erreicht habt.

Saturn-Version, die dank RAM-Modul-Unterstützung alle Animationen des Automaten behält, die PlayStation-Fassung entsteht bei "Skyblazer"-Macher Ukiyotei. Von der Presse wird "Metal Slug" aber gar nicht mal so gut aufgenommen, viele Tester sind ob des überschaubaren Umfangs und hohen Schwierigkeitsgrads eher skeptisch. Große 3D-Abenteuer wie "Tomb Raider" sind gerade der letzte Schrei, da wirkt "Metal Slug" fast schon wie aus der Zeit gefallen. Die Spieler stört das allerdings nicht, sie werfen weiterhin begeistert Geld in die Automaten. So ist es dann auch keine große Überraschung, dass 1998 der Nachfolger ansteht.

"Metal Slug 2" bietet zunächst einmal mehr von allem. Auf wuchtigen 362 Mbit gesellen sich die beiden mutigen Kämpferinnen







In "Metal Slug X" durchquert Ihr die erste Stage aus Teil 2 nun bei Nacht und trifft auch auf neue Gegner und Gefahren.



In der vierten Stage von "Metal Slug X" befreit Ihr eine Stadt von General Mordens Truppen, dieser Doppeldeckerbus stellt dabei aber ein Hindernis dar.



Auch in einem Flugzeug nehmt Ihr kurzzeitig Platz – das gibt Euch einen ganz neuen Bewegungsradius.



Es müssen nicht immer fiese Soldaten sein, auch Mumien machen Euch hier das Leben schwer.

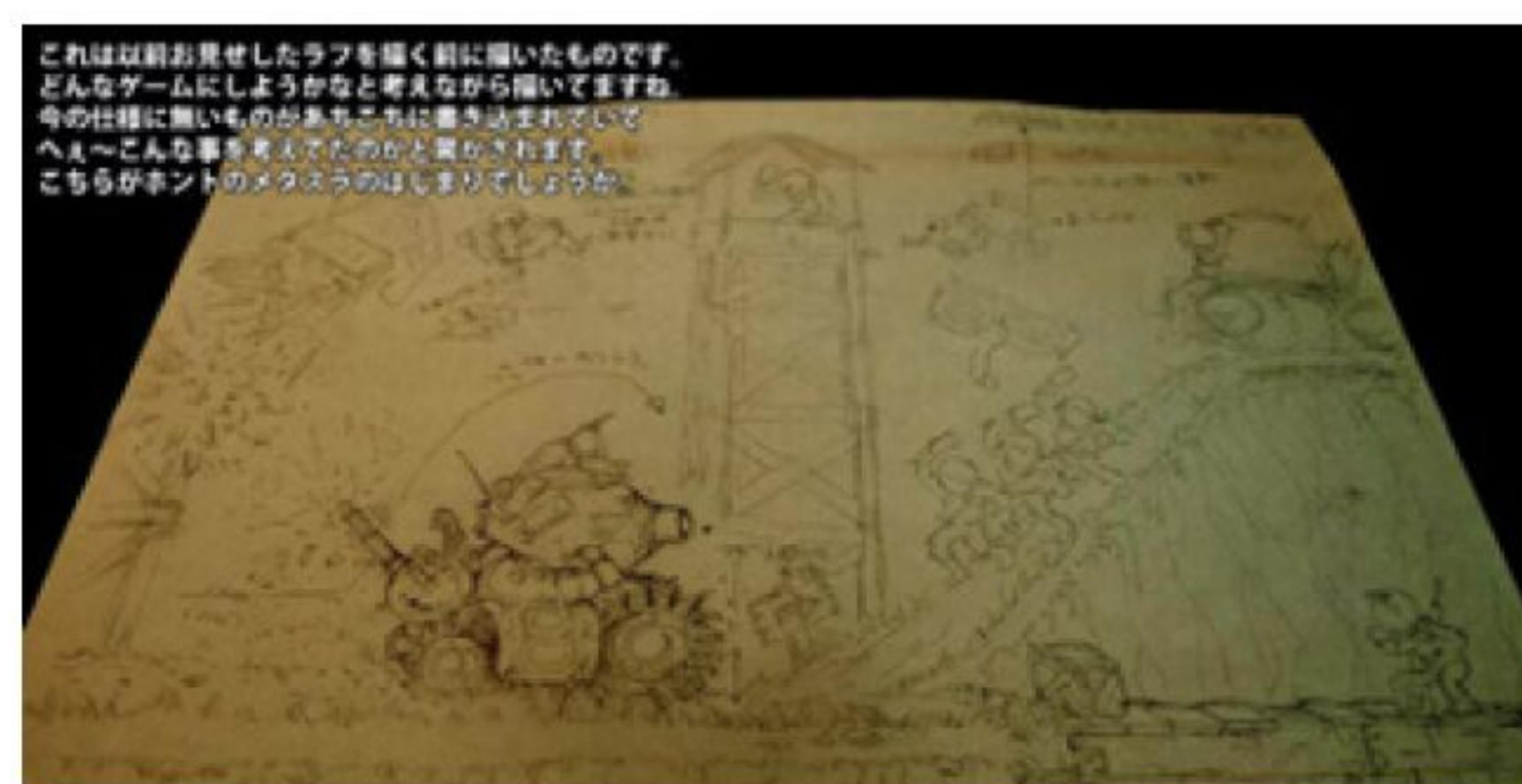


Auch heute noch ist die Qualität der Pixel-Grafik von "Metal Slug X" eine Klasse für sich.

Eri Kasamoto und Fiolina Geremi zu Marco und Tarma. Spielerisch unterscheiden sie sich nicht von ihren altgedienten Kollegen, kommen aber mit hübschen neuen Sprites und zahllosen liebevollen Animationen daher. Eure Figuren können sich jetzt während eines Levels verändern und neue Fähigkeiten bekommen, das Spiel ist länger und grafisch noch eine Spur schicker. Allerdings scheint "Metal Slug 2" technisch etwas zu komplex für das langsam alternde Neo Geo zu sein – immer wieder kommt es zu empfindlichen Slowdowns, die sich durch fast das gesamte Game ziehen. Grund ist aber keine Hardwareschwäche, sondern eine unglückliche Eigenart im Code. Das kann und will das Team nicht auf sich sitzen lassen. 1999 erscheint daher das Update "Metal Slug X" in den Spielhallen und wenig später auch wieder auf einem diesmal 506 Mbit starken Modul. Es läuft nicht nur dramatisch sauberer, das gesamte Spiel wurde noch einmal überarbeitet. Sammelt Ihr jede Menge Essen, könnt Ihr in allen Stages Euren Leibes-

## EINBLICKE VON AKIO

Heutzutage ist Akio Oyabu (hier auf einem Selbstporträt von 2010) einer der kreativen Köpfe hinter "Metal Slug", als Freelancer aktiv und er teilt in den sozialen Medien gerne Entwürfe und Dokumente seiner früheren Werke. Dabei erblicken auch immer wieder Ideen das Licht der Welt, die für ein "Metal Slug" angedacht waren, aber aus verschiedensten Gründen doch nicht ihren Weg in die fertigen Spiele fanden. Einblicke wie diese sind gerade in der notorisch geheimniskrämerischen japanischen Entwickler-szene wertvoll – daher wollen wir Euch Akios Entwürfe nicht vorenthalten.



umfang empfindlich vergrößern – in Teil 2 war das bloß in einer möglich. Es gibt mehr Extras zum Einsammeln, mehr Animationen und Interaktionsmöglichkeiten mit den Hintergrün-

den, geheime Waffen, ein paar neue Gegner und schließlich wurde in vielen Arealen auch die Tageszeit verändert. Für Arcade-Spieler ein willkommenes Upgrade, für Sammler ▶







Im ersten Level von "Metal Slug 3" bekommt Ihr es mit vielen dicken Krebsen zu tun, außerdem könnt Ihr hier diverse Routen einschlagen.



Der erste Boss – ein riesiger Einsiedlerkrebs mit dicken Kanonen – jagt Euch im schönsten Abendrot einen langen Pier entlang. Passt auf seine Scheren auf!



## PREISFRAGE

Neo-Geo-Fans mussten schon immer tief in die Tasche greifen. Aber wer sich heute gerne die klassischen "Metal Slug"-Episoden für das Konsolensystem ins Regal stellen möchte, wird besonders hart zur Kasse gebeten – zumindest wenn man nach der Aggregatorseite [pricecharting.com](http://pricecharting.com) geht. Da sind wir dann doch ganz froh, dass Hamster die Spiele im Rahmen der ACA Neo-Geo-Reihe als Download für erträgliche 6,99 Euro pro Stück anbietet.



Komplett: ca. 12.000€



Komplett: ca. 4.200€



Komplett: ca. 3.000€



Komplett: ca. 4.000€



Ein Biss macht Euch zum lahmen Zombie – gibt Euch aber diese spektakuläre Blutfontäne.

dagegen ein schwieriger Fall – möchte man für ein solches Update tatsächlich erneut einen vierstelligen D-Mark-Betrag hinlegen?

## ALLER GUTEN DINGE...

Im Jahr 2000 erscheint schließlich "Metal Slug 3" und treibt das ganze Serienkonzept auf die Spitze. 703 Mbit – fast 90 Megabyte, was für ein Modul enorm ist – umfasst das Action-Inferno. Wo Ihr es im Erstling noch mit General Morden und seinen Horden aufgenommen habt, bekommt Ihr es jetzt mit Riesenmuränen, Zombies und wie bereits am Ende von "Metal Slug 2" mit Tentakel-Außerirdischen zu tun. Das Spiel brennt ein Feuerwerk an Effekten und Ideen ab, erhöht den Wiederspielwert mit tonnenweise Geheimnissen und sich verzweigenden Levels und zaubert Grafiken auf den Bildschirm, die bis heute zum Schönsten gehören, was das Neo Geo jemals hervor-



Unter Wasser bekommt Ihr es mit dicken Fischen zu tun. Hoffentlich verliert Ihr Euren U-Boot-Slug nicht!

gebracht hat. Gleichzeitig markiert "Metal Slug 3" einen gewaltigen Einschnitt in die Serie. 2001 geht SNK in die Insolvenz und das "Metal Slug"-Team von ehemals Nazca löst sich auf. Einige werden Freelancer, andere wechseln zu Firmen wie Square Enix oder PlatinumGames. "Metal Slug" lebt derweil unter neuer Führung weiter: Ab jetzt zeichnet Entwicklerstudio Noise Factory für den Großteil der Episoden verantwortlich. Teil 4 und 5 erscheinen 2002 und 2003 für Neo Geo und machen Spaß, können aber nicht mit den dreieinhalb Originalspielen mithalten. "Metal Slug 6" kommt 2006 auf dem Atomiswave-Board und der siebte Teil debütiert überraschend im Sommer 2008 zuerst auf Nintendos DS, bis er Ende 2009 schließlich als "Metal Slug XX" seinen Weg auf die PSP und später auch auf diverse Heimkonsolen findet.

Mit "Metal Slug 1st Mission" und "2nd Mission" erscheinen bereits







Hinter "Metal Slug 4" steht ein neues Team, grafisch fällt das Spiel weniger eindrucksvoll aus.

1999 und 2000 zwei bei Ukiyotei entwickelte Ableger auf dem Neo Geo Pocket Color, 2004 gibt es das ordentliche "Metal Slug Advance" auf dem GBA. 2006 sieht eine polygonale Episode unter dem Titel "Metal Slug" für die PS2, allerdings erfreut die sich so wenig Beliebtheit, dass keine West-Fassung folgt. Etliche Mobile-Ableger kommen und gehen und 2024 erscheint über Dotemu "Metal Slug Tactics", das jedoch hinter den Erwartungen zurückbleibt, wie Ulrich in der M! 12/24 konstatiert: "Solider, aber in vielen Aspekten unnötig komplizierter und frustrierender Strategie-Roguelike-Ableger der Reihe."

### METAL SLUG 2026?

Man könnte nun meinen, "Metal Slug" hätte sich über die Jahre totgelaufen und wäre nur noch ein Fall für fanatische Pixel-Liebhaber und Arcade-Nostalgiker. Doch tatsächlich ist dem nicht so, denn diverse Sammlungen und Neuveröffentlichungen haben die früheren Arcade-Knaller einer breiteren Masse zugänglich gemacht. Bereits Mitte der 1990er gibt es eine "Metal Slug Anthology" für alle Systeme von



"Metal Slug 5" bringt vertraute Figuren zurück und wird auch von den Fans wieder besser angenommen.

Wii über PS2, PSP, PS3 und PS4, die "ACA Neo Geo"-Veröffentlichung von "Metal Slug 3" war ein Starttitel der Switch. Heute ist "Metal Slug" leichter erhältlich denn je – und damit endlich richtig präsent. Immer wieder entdecken junge Spieler auf der ganzen Welt "Metal Slug" mit seinen aberwitzigen Animationen und sensationell detaillierten Hintergründen und stellen sich der selbst auferlegten Herausforderung, ein "Metal Slug" mit nur einem Credit zu beenden.

Wie die Zukunft von "Metal Slug" wirklich aussieht, das weiß derweil nur SNK. Immerhin hat man dort pünktlich zum 30. Geburtstag angekündigt, die Serie "neu zu entfachen und neu zu starten", was ausdrücklich Spiele beinhalten soll. Auch sonst sitzen Fans spielerisch nicht unbedingt auf dem Trockenen: Indie-Entwickler auf der ganzen Welt lassen sich gerne von "Metal Slug" inspirieren und produzieren Games wie "Guns of Fury" (Switch), "Kraut Busters" (Neo Geo) oder "Mercenary Kings" (PS4, Xbox One & Switch), die sich unverkennbar manche Idee vom Nazca-Klassiker abgeschaut haben.



Mit Teil 6 lässt "Metal Slug" das Neo Geo hinter sich und setzt auf modernere Atomiswave-Hardware.



Arcade-Aus: "Metal Slug 7" erscheint zunächst für Nintendos DS, später auch für andere Systeme.

Und auch das frühere Team ist nicht untätig: Bereits seit etlichen Jahren werkeln alte Hasen wie Meeher, Akio und Co. an einem spirituellen Nachfolger von "Metal Slug" namens "Black Finger Jet". 2025 war das Team auf der Tokyo Game Show am Stand von Red Dunes Games zu Gange, nur ein Termin steht derzeit aus. Aber auch wenn es noch etwas länger dauert, gibt es selbst für Kenner gerade in den klassischen "Metal Slug"-Episoden weiterhin viel zu entdecken und zu meistern. *tn*

### 1 FAUSTSTARKE GASTAUFTRITE

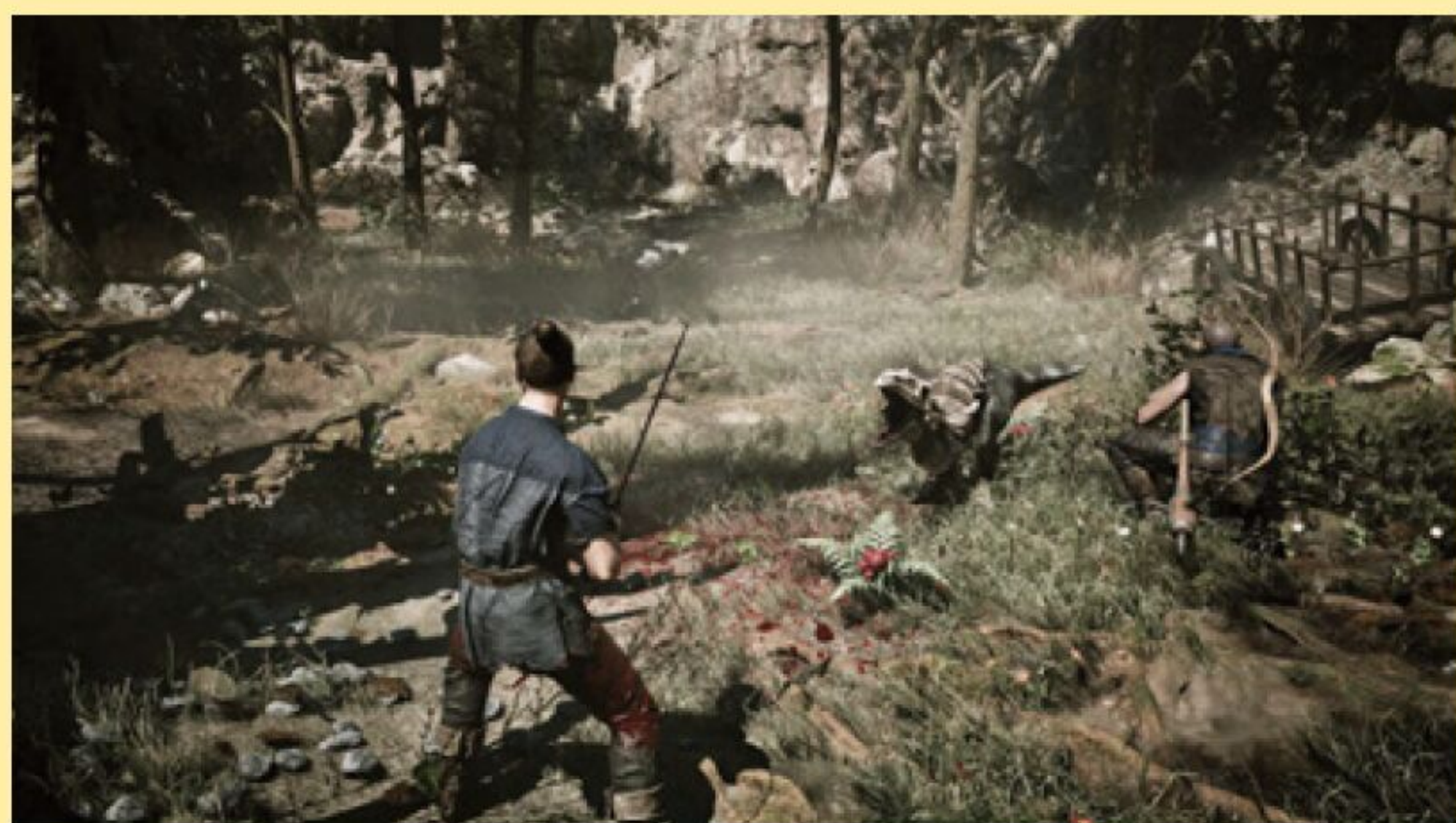
Wer bei SNK unter Vertrag steht, kommt um den einen oder anderen Prügel-Auftritt nicht herum, auch wenn sich die "Metal Slug"-Protagonisten in Sachen Faustkampf lange Zeit zurückhalten. Fio gibt ihr Prügel-Debüt in "The King of Fighters '99 Evolution" auf Dreamcast, wo sie kurz als Extra Striker in Erscheinung tritt, in der 2000er-Episode ist sie in dieser Rolle wieder mit von der Partie. 2003 darf einer der feindlichen Marsbewohner (2) aus Teil 2 in "SNK vs. Capcom: SVC Chaos" antreten. 1999 schauert Marco und Fio bei Minispielen in "SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium" auf dem Neo Geo Pocket Color vorbei, 2005 kämpften Serien-Urgestein Marco Rossi (3) und erneut der Marsianer in der Atomiswave-Crossover-Schlägerei "NeoGeo Battle Coliseum" fleißig mit. Ein Jahr später tritt Fanliebling Fio Germi (1) im polygonalen "King of Fighters: Maximum Impact 2" auf PS2 an. Und nicht nur das, in einer Bonusmission dürft Ihr Euch sogar gegen einen ausgewachsenen Metal-Slug-Panzer (4) beweisen! Danach überlässt die "Metal Slug"-Crew wieder den erfahrenen Prügelknaben das Feld und konzentriert sich auf vertraute Run'n'Gun-Action.





# VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **Juli 2026** erscheint am Freitag, den **19. Juni 2026**.



- **Summer Game Fest 2026:**  
Die große Spielevorschau
- **Tests:** Gothic 1 Remake, 007 First Light, The Adventures of Elliot: The Millennium Tales, Dead or Alive 6 Last Round
- **30 Jahre Nintendo 64**

Außerdem: Es war einmal, NUSS, In der Versenkung verschwunden & mehr



## MANISCHER MONAT

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

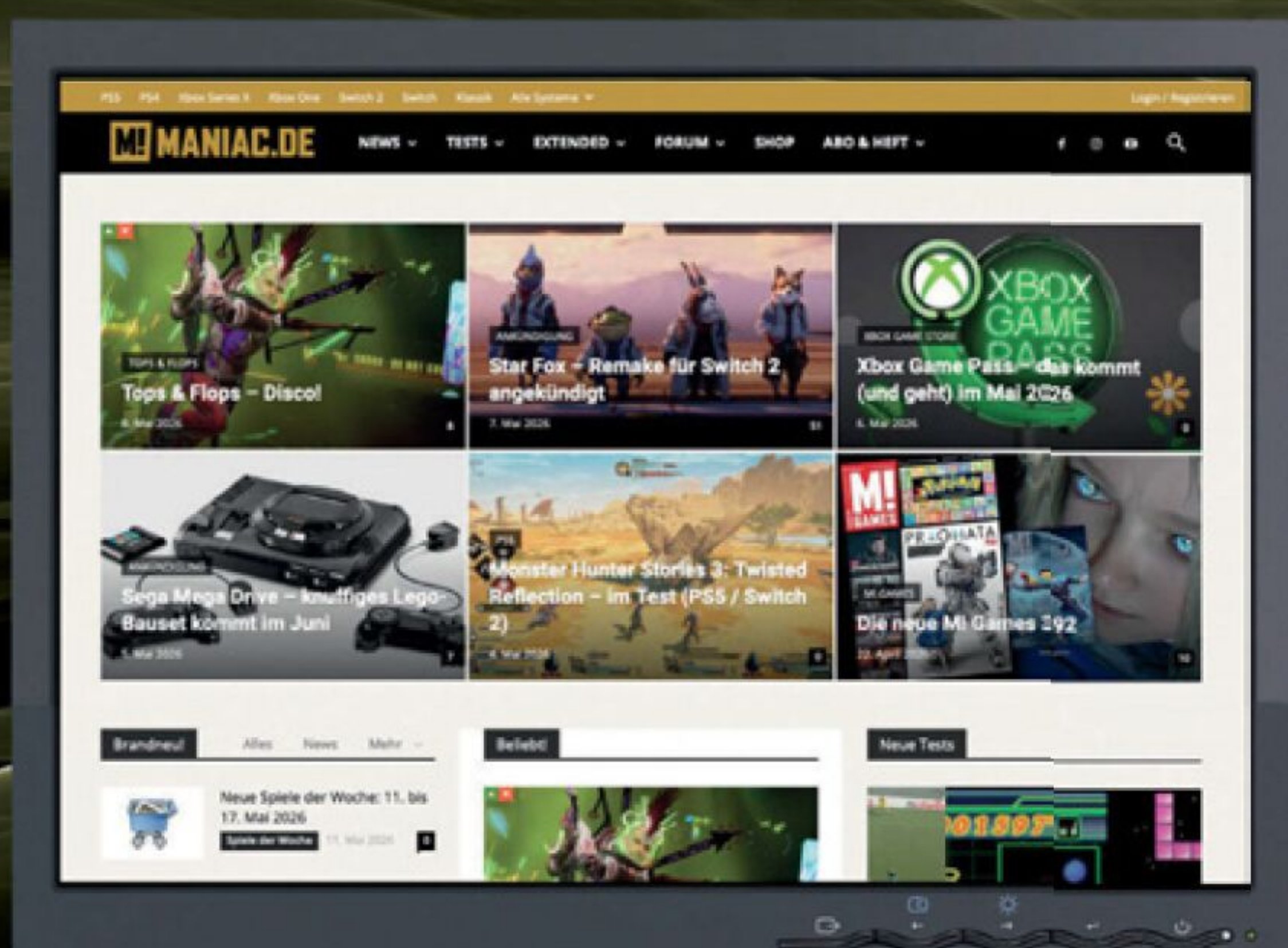
### FRAUEN-POWER

Der März wird in den USA, Großbritannien und Australien auch als "Women's History Month" gefeiert, um die Beiträge der Frauen an Ereignissen in der Geschichte und der heutigen Gesellschaft zu würdigen. Microsoft verschickte passend von weiblichen Kreativen designte Xbox-Werbe- und Backwaren. Nicht wirklich etwas mit dem Anlass zu tun hat das schicke "Hyrule Warriors"-Notizbuch, auch wenn die abgebildete Zelda es vermuten lassen könnte. Es stammt wie die "Kirby Air Riders"-Goodies aus dem Merchandise-Fundus, mit dem uns Ex-MANIAC (und derzeit als freier Autor wieder tätige) Georg regelmäßig versorgte.



# www.maniac.de

Die **vielleicht** **beste** und **coolste** Internet-Seite für **Videogames**



- » Nachrichten & Spiele-Videos
- » News zu Download-Games & DLCs
- » meinungsstarke Blogs
- » unabhängige Tests
- » diskussionsfreudige Community





# Wir haben die Schnauze voll.



Hilf unseren Meeren mit deiner Spende: [wwf.de/plastikflut](https://www.wwf.de/plastikflut)

STOPP DIE  
PLASTIK  
FLUT

Der WWF arbeitet weltweit mit Menschen, Unternehmen und Politik zusammen, um die Vermüllung der Meere zu stoppen.  
Hilf mit deiner Spende! WWF-Spendenkonto: IBAN DE06 5502 0500 0222 2222 22





# R-TYPE. TACTICS I・II COSMOS

ERSCHEINT AM 18. JUNI 2026



©Granzella Inc.

"R-TYPE" is a trademark and/or copyright of IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

Licensed to and published by NIS America, Inc.

Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

©2026 Sony Interactive Entertainment LLC. "PS", "PlayStation", "PS5", "PS5", "PS4", "PS4", "ΔOX□" and "Play Has No Limits" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

©2026 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.