

# M! GAMES



TEST

Ein Traum von einem Jump'n'Run – Super Mario gefällt das!



## INFINITY NIKKI

Hands-on: Kunterbuntes Open-World-Abenteuer aus China



## MONSTER HUNTER WILDS

Gespielt: Optimierte Monsterjagd für PS5 & Xbox Series



## THE LEGEND OF ZELDA Echoes of Wisdom

Zelda verzaubert uns mit einem Ideenfeuerwerk – ab Seite 54



TEST

## VISIONS OF MANA

Retro trifft Moderne: Action-RPG für Traditionalisten



# BLACK MYTH: WUKONG

TEST

Garantieren 18 Millionen Verkäufe einen Spielspaß-Hit? Die Antwort ab Seite 6!



PS5 PRO

Alle Details ab Seite 94





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



# Für Pro-Verdiener

Habt Ihr die steuerfreie Inflationsausgleichsprämie in Höhe von bis zu 3.000 Euro von Eurem Arbeitgeber schon erhalten? Falls nicht, fragt noch mal nach – Ende 2024 läuft die Frist dafür aus. Die Finanzspritze könntet Ihr als technikaffiner Hardcore-Gamer nämlich gut gebrauchen, denn just Anfang November erscheint eine neue Sony-Konsole: die PlayStation 5 Pro. Wenn Ihr die haben wollt, ist ein saftiges Drittel des eben genannten Bonus gleich wieder futsch. Die Rechnung: PS5 Pro (800 Euro) + Blu-ray-Laufwerk (120 Euro) + Standfuß (30 Euro) + 1 Spiel nach Wahl (80 Euro) + zweiter DualSense-Controller (75 Euro) = 1.105 Euro. Wird PlayStation-Papa Ken Kutaragi mehr arbeiten, um sich eine zu kaufen? Wir wissen es nicht.

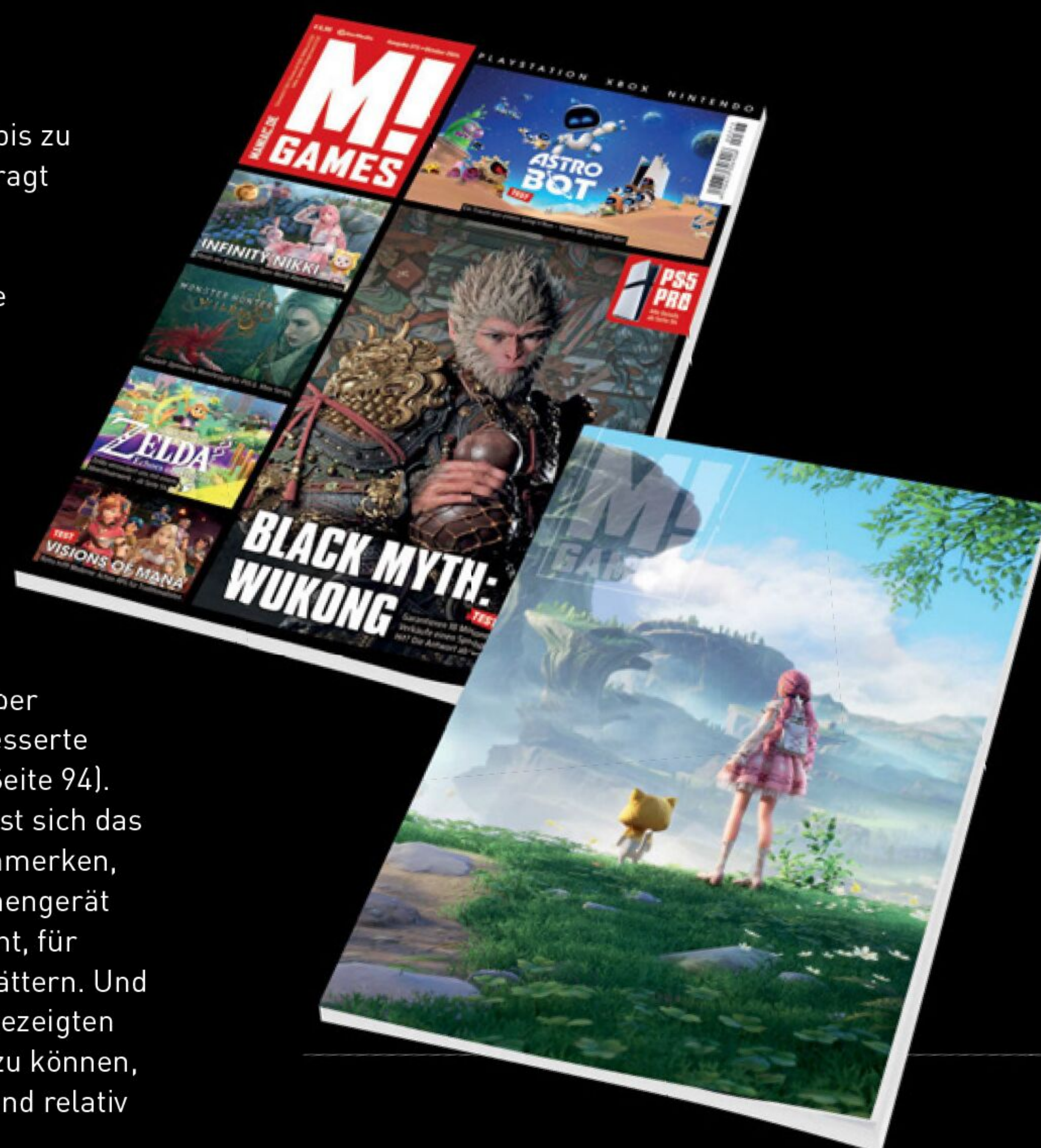
Was wir durch den heutigen PlayStation-Architekten Mark Cerny seit dem 10. September hingegen wissen: Die 800 Euro teure PS5 Pro kommt ohne Disc-Laufwerk und Standfuß, aber mit mehr internem SSD-Speicher (2 TB) und sie verspricht verbesserte Grafik für alte, aktuelle und künftige Spiele (lest alle Details ab Seite 94). Eine PS5 Digital Slim kostet derzeit lediglich 450 Euro – Sony lässt sich das Plus an Power also fürstlich bezahlen. Fairerweise muss man anmerken, dass die PS5 Pro kein Produkt für die Massen, sondern ein Nischengerät für Technik-Enthusiasten ist. Die sind es vermutlich eher gewohnt, für kleinere Performance-Verbesserungen größere Beträge hinzublättern. Und was noch hinzukommt: Um die von Mark Cerny erwähnten und gezeigten Details bei etwa "Ratchet & Clank: Rift Apart" überhaupt sehen zu können, muss man entsprechend hochwertiges TV-Equipment besitzen und relativ nah am Fernseher sitzen – sonst verpufft der Effekt.

Die Reaktionen auf die Präsentation der neuen Konsole waren (nicht nur) bei unserer Community jedenfalls eindeutig. Auf unsere MANIAC.de-Blitzumfrage "Die PS5 Pro kostet 799,99 Euro – das ist..." antworteten:

- 50% mit "...irre – was erlauben Sony!?"
- 34% "...mir jedenfalls erst einmal zu viel."
- 9% "...hart an der Schmerzgrenze, aber noch vertretbar."
- 7% (wohl eher sarkastisch) "...doch ein echtes Schnäppchen!"

(Stand: 11.09., 784 Votes)

Das klingt erst mal nicht nach einem potenziellen Kassenschlager. Was also könnte Sony mit so einem hohen UVP bezwecken? Gewinnmitnahme-Effekte aufgrund der massiven Inflation in den letzten Jahren? Schamloses Erhöhen der Margen aufgrund fehlender Konkurrenz (Microsoft ist ja quasi raus aus dem aktuellen Hardware-Rennen)? Oder ist es schon das Austesten einer PS6-Startpreisgrenze in ein paar Jahren? Was meint Ihr? Schreibt uns via Social Media oder unter [leserpost@maniac.de](mailto:leserpost@maniac.de) – wir sind sehr gespannt auf Eure Meinungen!



Nur im Abo erhältlich:  
das stylish-exklusive M!-Cover  
mit "Infinity Nikki"-Motiv  
(Abbildung ganz oben:  
Kiosk-Cover).  
Mehr auf Seite 93.

## M! IM WEB



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



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



Die Redakteure zwitschern es vom Dach unter:  
[twitter.com/maniaconline](https://twitter.com/maniaconline)



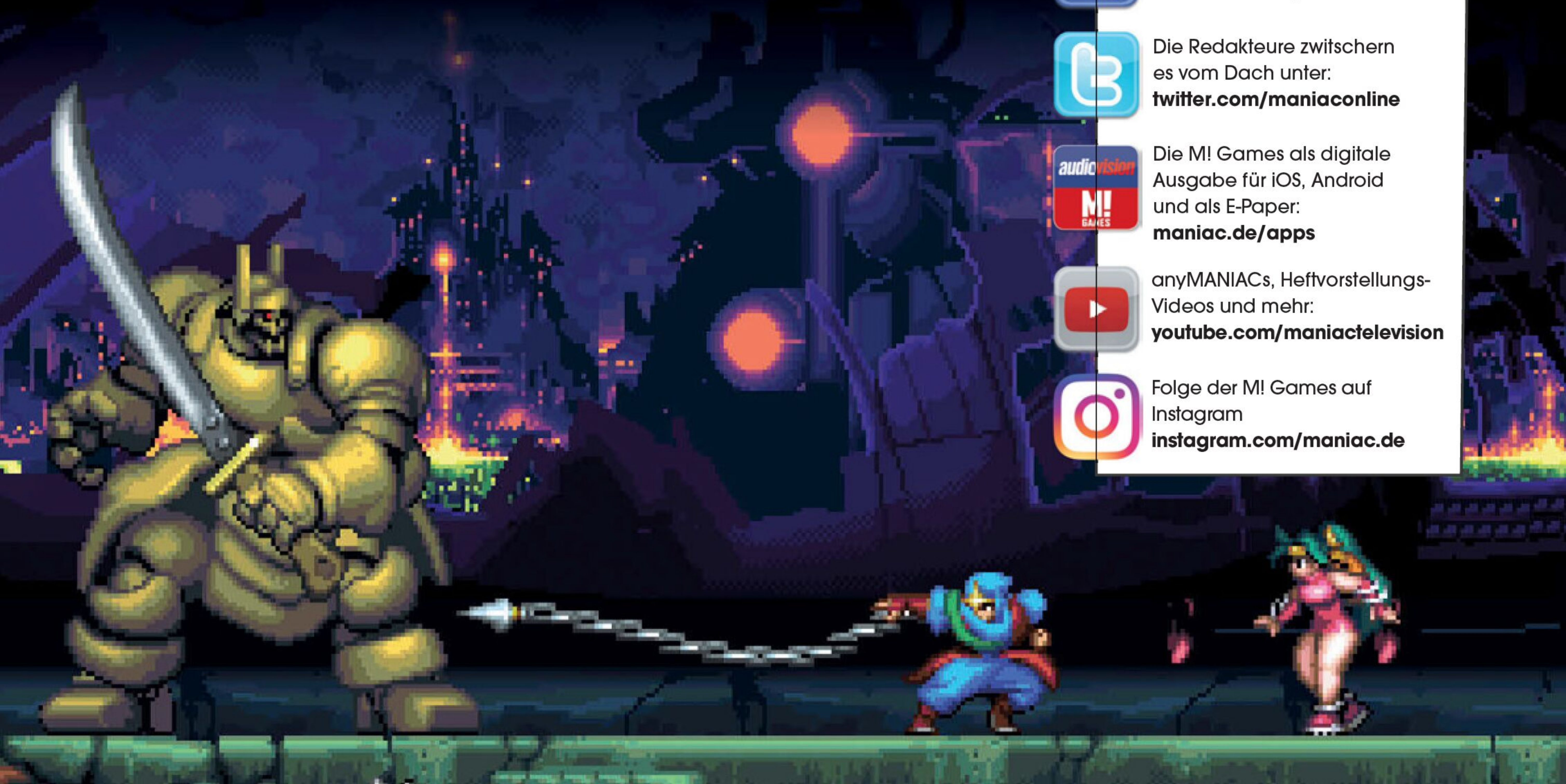
Die M! Games als digitale Ausgabe für iOS, Android und als E-Paper:  
[maniac.de/apps](http://maniac.de/apps)



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



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





Riesenhype  
gerechtfertigt?  
Der M!-Test  
ab Seite 6

# Black Myth: Wukong

## TOP-THEMA

- 6
- Black Myth: Wukong
- PS5 / XSX
- Das chinesische Soulslike bricht Verkaufsrekorde und erobert auch unsere Herzen – alle Details in unserem XXL-Test.

## AKTUELL

- 14
- Nachrichten, Analysen, Fun – die M!onats-Chronik
- Bücher-Check: Run 'n' Gun – A History of On-Foot Shooters, Die Erschaffung von Prince of Persia
  - Neue Lego-Sets rund um Fortnite
  - German Dev Days 2024
  - Business-News: Meta schließt Ready at Dawn, Gothic-Schöpfer starten neu, Stillfront bündelt deutsche Studios

## COMING

- 18
- Call of Duty: Black Ops 6
- PS4 / PS5 / X0ne / XSX
- 20
- Hela
- n.b.
- 20
- Herdling
- n.b.
- 20
- Lost in Random: The Epic Die
- PS5 / XSX / SWI
- 20
- Minds Beneath Us
- SWI
- 19
- Shadow Tactics: Aiko's Choice
- n.b.

## SPIELE-TESTS

- 67
- Ace Attorney Investigations Collection
- PS4 / X0ne / SWI
- 58
- Astro Bot
- PS5
- 71
- Bleak Faith: Forsaken
- PS5 / XSX
- 72
- Core Keeper
- PS5 / PS4 / X0ne / XSX / SWI
- 73
- Emio – Der Lächelnde Mann: Famicom Detective Club
- SWI
- 71
- Harry Potter: Quidditch Champions
- PS5 / PS4 / X0ne / XSX / SWI
- 65
- Madden NFL 25
- PS5 / PS4 / X0ne / XSX
- 67
- Marvel vs. Capcom Fighting Collection: Arcade Classics
- PS4 / X0ne / SWI
- 72
- Monster Jam Showdown
- PS4 / PS5 / SWI / X0ne / XSX
- 60
- Shadow of the Ninja – Reborn
- PS5 / PS4 / XSX / SWI
- 62
- Star Wars Outlaws
- PS5 / XSX
- 65
- Tiebreak: Official Game of the ATP and WTA
- PS5 / PS4 / X0ne / XSX / SWI
- 68
- Visions of Mana
- PS5 / PS4 / XSX
- 66
- Warhammer 40,000: Space Marine 2
- PS5 / XSX
- 70
- Yars Rising
- PS5 / PS4 / X0ne / XSX / SWI

## NACHSPIEL

- 75
- Freispiel: The New Denpa Men
- SWI

## PREVIEWS

- 54
- The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom
- SWI
- 52
- Nintendo Switch: (Noch) kein Ende in Sicht
- SWI

## GAMESCOM

- 22
- gamescom 2024
- Die Highlights der Opening Night Live & Messerundgang
- 29
- Arizona Sunshine Remake
- PS5
- 41
- Arknights: Endfield
- PS5
- 51
- Assassin's Creed Shadows
- PS5 / XSX
- 48
- Atomfall
- PS4 / PS5 / X0ne / XSX
- 50
- Avowed
- XSX
- 40
- Civilization VII
- PS4 / PS5 / X0ne / XSX / SWI
- 51
- Commandos: Origins
- PS4 / PS5 / X0ne / XSX
- 41
- Copa City
- PS5 / XSX
- 28
- Crimson Desert
- PS5 / XSX
- 39
- Directive 8020
- PS5 / XSX
- 45
- Fantasian: Neo Dimension
- PS4 / PS5 / XSX / SWI
- 45
- Fatal Fury: City of the Wolves
- PS4 / PS5 / XSX / SWI
- 50
- Gothic Remake
- PS5 / XSX
- 42
- Infinity Nikki
- PS5
- 36
- King of Meat
- PS5 / XSX / SWI
- 30
- Kingdom Come: Deliverance II
- PS5 / XSX
- 38
- Life is Strange: Double Exposure
- PS5 / XSX / SWI
- 39
- Little Big Adventure: Twinsen's Quest
- PS4 / PS5 / X0ne / XSX / SWI
- 35
- Little Nightmares III
- PS4 / PS5 / X0ne / XSX / SWI
- 39
- Lost Records: Bloom & Rage
- PS5 / XSX
- 49
- Mandragora
- PS5 / XSX
- 46
- Mighty Morphin Power Rangers: Rita's Rewind
- PS4 / PS5 / X0ne / XSX / SWI
- 24
- Monster Hunter Wilds
- PS5 / XSX
- 29
- Phantom Blade Zero
- PS5
- 34
- REANIMAL
- PS5 / XSX
- 41
- RoadCraft
- PS5 / XSX
- 45
- Romancing SaGa 2: Revenge of the Seven
- PS4 / PS5 / SWI
- 35
- Slitterhead
- PS4 / PS5 / XSX
- 48
- Sniper Elite: Resistance
- PS4 / PS5 / X0ne / XSX
- 45
- Sonic X Shadow Generations
- PS4 / PS5 / X0ne / XSX / SWI
- 49
- SPINE
- PS5 / XSX
- 48
- Starship Troopers: Extermination
- PS5 / XSX
- 44
- The Eternal Life of Goldman
- PS5 / XSX / SWI
- 35
- The Occultist
- PS5 / XSX
- 50
- Titan Quest II
- PS5 / XSX
- 41
- Two Point Museum
- PS5 / XSX
- 51
- Unknown 9: Awakening
- PS4 / PS5 / X0ne / XSX
- 49
- Worship
- n.b.
- 29
- Zombie Army VR
- PS5





CASTLEVANIA  
DOMINUS COLLECTION

SEITE 77



KINGDOM COME:  
DELIVERANCE II

SEITE 30



PLAYSTATION 5 PRO

SEITE 94

DOWNLOAD-ONLY

81	Age of Mythology: Retold	XSX
82	Akimbot	XSX / PS5
85	Arco	SWI
78	Bakeru	SWI
6	Black Myth: Wukong	PS5 / XSX
77	Castlevania Dominus Collection	SWI / PS5 / XSX
80	Compound	PS5
86	Creatures of Ava	XSX
83	Deathbound	PS5 / XSX
82	Doom + Doom II	XSX / PS4 / PS5 / XOne / SWI
83	Eden Genesis	PS5 / PS4 / XOne / XSX / SWI
87	Gori: Cuddly Carnage	PS5 / PS4 / XOne / XSX / SWI
86	Guayota	SWI
89	Gundam Breaker 4	PS5 / PS4 / SWI
86	Mika and the Witch's Mountain	SWI
87	Paper Ghost Stories: Third Eye Open	SWI / PS4 / PS5 / XOne
88	Peglin	SWI
84	Phantom Spark	XSX / PS4 / PS5 / XOne / SWI
88	Shikon-X Astro Defense Fortress	SWI
79	Shogun Showdown	SWI / PS4 / PS5 / XOne / XSX
80	Snow Scout	PS5
80	Star Trucker	XSX
78	That Time I Got Reincarnated as a Slime ISEKAI Chronicles	PS5 / PS4 / XOne / XSX / SWI
82	The Casting of Frank Stone	PS5 / XSX
78	Tombi! Special Edition	PS5 / PS4 / SWI
84	Umamusume: Pretty Derby – Party Dash	SWI / PS4
88	Valfaris: Mecha Therion	PS4 / XOne / SWI
84	Verne: The Shape of Fantasy	SWI
85	WitchSpring R	PS5 / SWI

IMPORT ONLY

91	I am an Air Traffic Controller: AIRPORT HERO HANEDA ALLSTARS	SWI
----	---	-----

INTERAKTIV

92	Leserbriefe
98	Manischer Monat

RUBRIKEN

3	Editorial
92	Impressum
93	Abonnement
98	Vorschau

EXTENDED

56	Es war einmal... ...im September 2004
64	Concord – Absturz im Überschalltempo Sonys größtes PlayStation-Debakel
94	PlayStation 5 Pro Die wichtigsten Infos zum neuen Modell
96	In der Versenkung verschwunden – Teil 8 Auf Spurensuche nach verlorenen Spielen



IN DER VERSENKUNG  
VERSCHWUNDEN

SEITE 96



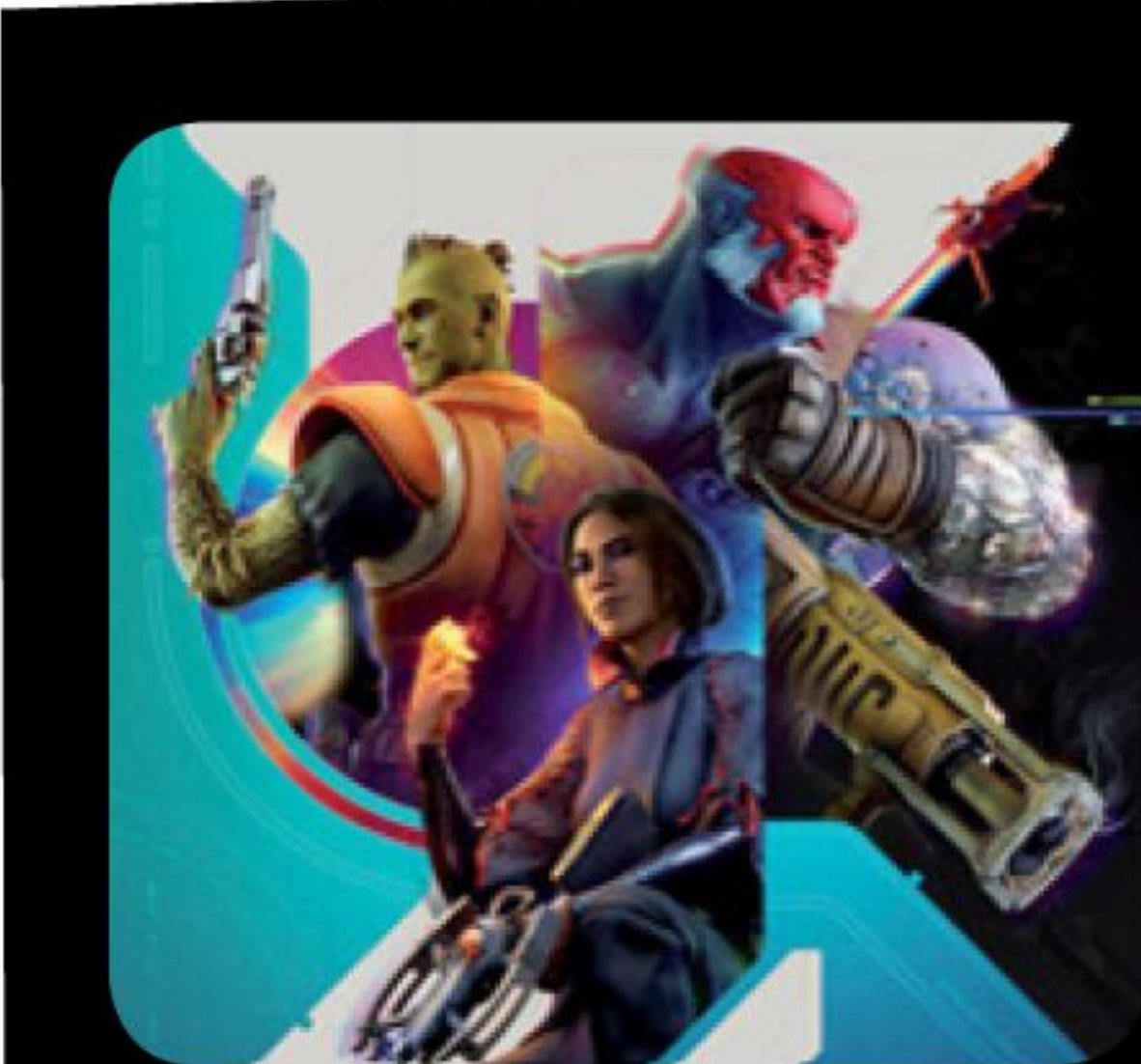
ES WAR EINMAL...  
...IM SEPTEMBER 2004

SEITE 56

INHALT

SPIELE-INDEX

Ace Attorney Investigations Collection	67
Age of Mythology: Retold	81
Akimbot	82
Arco	85
Arizona Sunshine Remake	29
Arknights: Endfield	41
Assassin's Creed Shadows	51
Astro Bot	58
Atomfall	48
Avowed	50
Bakeru	78
Black Myth: Wukong	6
Bleak Faith: Forsaken	71
Call of Duty: Black Ops 6	18
Castlevania Dominus Collection	77
Civilization VII	40
Commandos: Origins	51
Compound	80
Copa City	41
Core Keeper	72
Creatures of Ava	86
Crimson Desert	28
Deathbound	83
Directive 8020	39
Doom + Doom II	82
Eden Genesis	83
Emio – Der Lächelnde Mann: Famicom Detective Club	73
Erschöpfter Mann	76
Fantasian: Neo Dimension	45
Fatal Fury: City of the Wolves	45
Fitness Boxing feat. Hatsune Miku	76
Genshin Impact	74
Gori: Cuddly Carnage	87
Gothic Remake	50
Guayota	86
Gundam Breaker 4	89
Harry Potter: Quidditch Champions	71
Hela	20
Herdling	20
I am an Air Traffic Controller: AIRPORT HERO HANEDA ALLSTARS	91
Infinity Nikki	42
King of Meat	36
Kingdom Come: Deliverance II	30
Life is Strange: Double Exposure	38
Little Big Adventure: Twinsen's Quest	39
Little Nightmares III	35
Lost in Random: The Epic Die	20
Lost Records: Bloom & Rage	39
Madden NFL 25	65
Mandragora	49
Marvel vs. Capcom Fighting Collection: Arcade Classics	67
Mighty Morphin Power Rangers: Rita's Rewind	46
Mika and the Witch's Mountain	86
Minds Beneath Us	20
Monster Hunter Wilds	24
Monster Jam Showdown	72
Need for Speed Unbound	74
Paper Ghost Stories: Third Eye Open	87
Peglin	88
Phantom Blade Zero	29
Phantom Spark	84
REANIMAL	34
RoadCraft	41
Romancing SaGa 2: Revenge of the Seven	45
Shadow of the Ninja – Reborn	60
Shadow Tactics: Aiko's Choice	19
Shikon-X Astro Defense Fortress	88
Shogun Showdown	79
Slitterhead	35
Sniper Elite: Resistance	48
Snow Scout	80
Sonic X Shadow Generations	45
SPINE	49
Star Trucker	80
Star Wars Outlaws	62
Starship Troopers: Extermination	48
Sunsoft is Back! Retro Game Collection	76
That Time I Got Reincarnated as a Slime ISEKAI Chronicles	78
The Casting of Frank Stone	82
The Eternal Life of Goldman	44
The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom	54
The New Denpa Men	75
The Occultist	35
Tiebreak: Official Game of the ATP and WTA	65
Titan Quest II	50
Tombi! Special Edition	78
Two Point Museum	41
Umamusume: Pretty Derby – Party Dash	84
Unknown 9: Awakening	51
Valfaris: Mecha Therion	88
Verne: The Shape of Fantasy	84
Visions of Mana	68
Warhammer 40,000: Space Marine 2	66
WitchSpring R	85
Worship	49
Yars Rising	70
Zombie Army VR	29



CONCORD –  
HIER UND WEG  
IN NUR 14 TAGEN

SEITE 64



# Black Myth: Wukong



SYSTEM PS5 / XSX (bisher ohne Termin) GENRE Action-Adventure USK 16 ENTWICKLER Game Science, China HERSTELLER Game Science PREIS 69,99 Euro



**PS5** Auch wenn die Bosse fordern, sind sie dank lesbarer Attacken stets fair. Selten benötigten wir für die meisten Brocken mehr als zwei Anläufe. Hier haben wir übrigens den Wolf Lingxuzi zeitweise gelähmt, um ihn ungehindert attackieren zu können. Das Schicksal des Wolfs wird später im Geheim-Areal aufgegriffen.

Wenn es um Action-Titel geht, dann ist dieses Jahr kein Vorbeikommen an Asien. Nach "Stellar Blade" (Südkorea) und "Elden Ring: Shadow of the Erd-tree" (Japan) trumft nun auch "Black Myth: Wukong" (China) auf. Doch ist Letzteres nun ein verkapptes Soulslike im Affenkostüm oder ein bekömmlicher Bossrush-Vertreter?

## Das kenn ich doch!?

Nach dem brachialen Einstieg, der mit seinen übergroßen Göttergestalten Erinnerungen an "Asura's Wrath" weckt, schlüpft Ihr in die Haut eines Affen, um Affenkönig Sun Wukong zu befreien (mehr zur Vorgeschichte auf Seite 9).

Die ersten Spielminuten in einem realistisch anmutenden Waldabschnitt erinnern tatsäch-

lich in mancher Hinsicht an die FromSoftware-Konkurrenz. Ihr verhaut mit Eurem Kampfstab anthropomorphe Tierwesen (Yaoguai), erntet dafür Seelen und Euer Heilgefäß (Gurde) lässt sich an Schreinen wieder auffüllen, wodurch im Gegenzug aber kleinere Mobs wiederbelebt werden.

Und um es gleich vorwegzunehmen: Im späteren Verlauf stoßt Ihr auf viele weitere Einflüsse vergangener "Souls"-Titel, sodass Kenner immer wieder Reminiszenzen verspüren werden – sei es durch Ideen im Level- und Gegnerdesign oder durch spielerische Möglichkeiten, die Ihr freischalten könnt, um beispielsweise Euren Build zu verfeinern. Die Inspirationsquelle wird dabei aber nie einfach stumpf kopiert. Die in "Dark Souls III" als Schatzkisten getarnten Mimics gibt es zwar ebenfalls, doch sind

es hier diverse pflückbare Pflanzen, deren Wurzel sich ab und an als giftige Pflanzenkreatur entpuppt. Wenn Ihr Pech habt und am falschen Stängel zieht, dann sogar mitunter als Miniboss-Variante.

Doch ähnlich wie "Stellar Blade" geht "Black Myth" trotz vieler Ähnlichkeiten seinen eigenen Weg, die zu essenziellen Unterschieden führen.

## Vielfältiges Kampfsystem

Da ist in erster Linie die Tatsache, dass Ihr beim Ableben nicht bestraft werdet. Jeder gewonnene Erfahrungspunkt und jede ergatterte Seele bleibt Euch erhalten. Wir empfanden es zwar nie als nötig und die Wichtigkeit des ständigen Upgradens nimmt später eher ab als zu, aber es besteht jederzeit die Möglichkeit, Charakterlevels zu grinden oder Eure

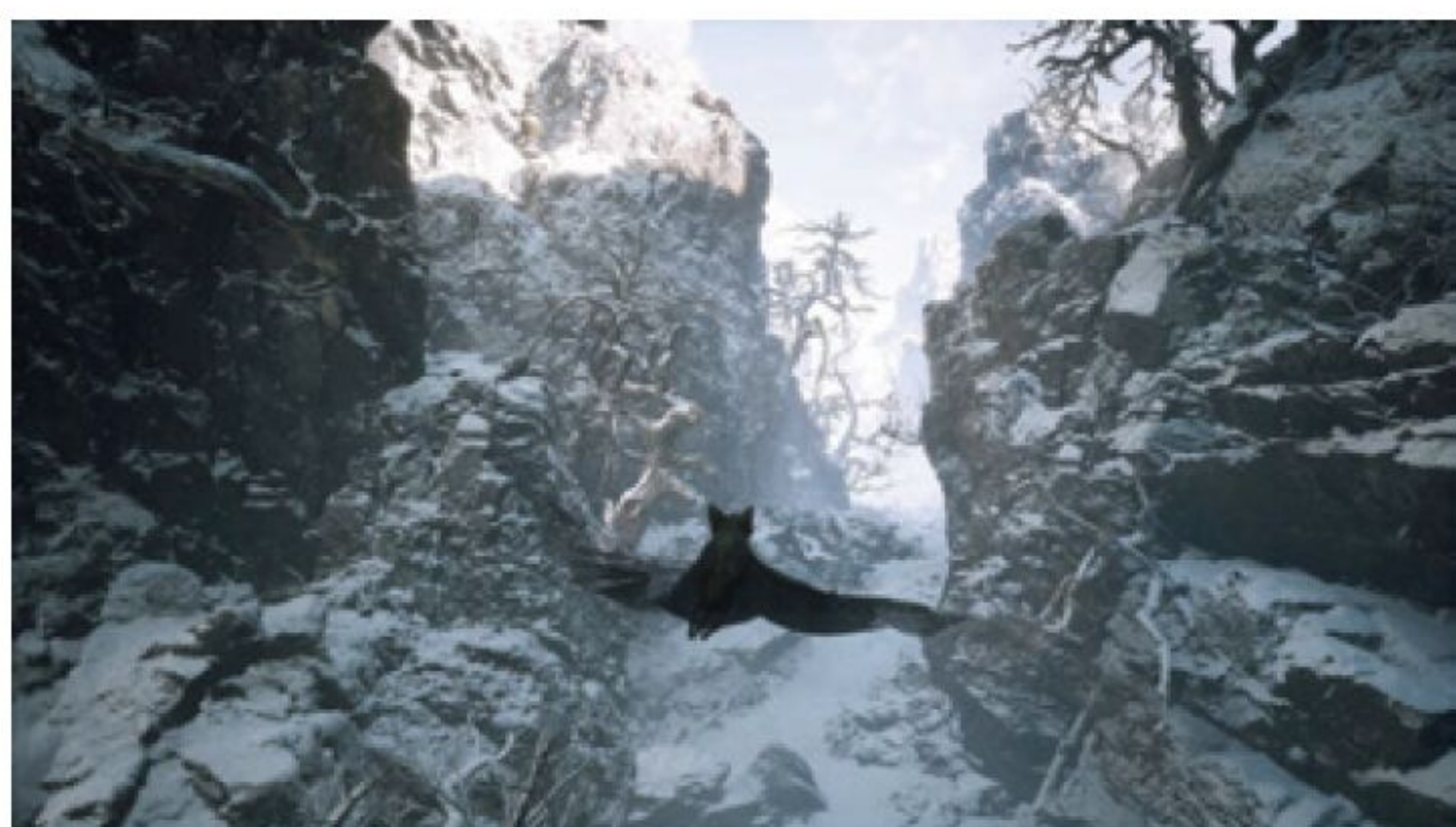
bereits ausgegebenen Punkte neu zu verteilen. Ein ebenso großer Unterschied ist das flotte Kampfsystem, das mit einer einzigen Waffe auskommt. Im Verlauf findet Ihr zwar stärkere Varianten des Kampfstabs, die Ihr mit seltenen Materialien von Bossen herstellt,

## GUT

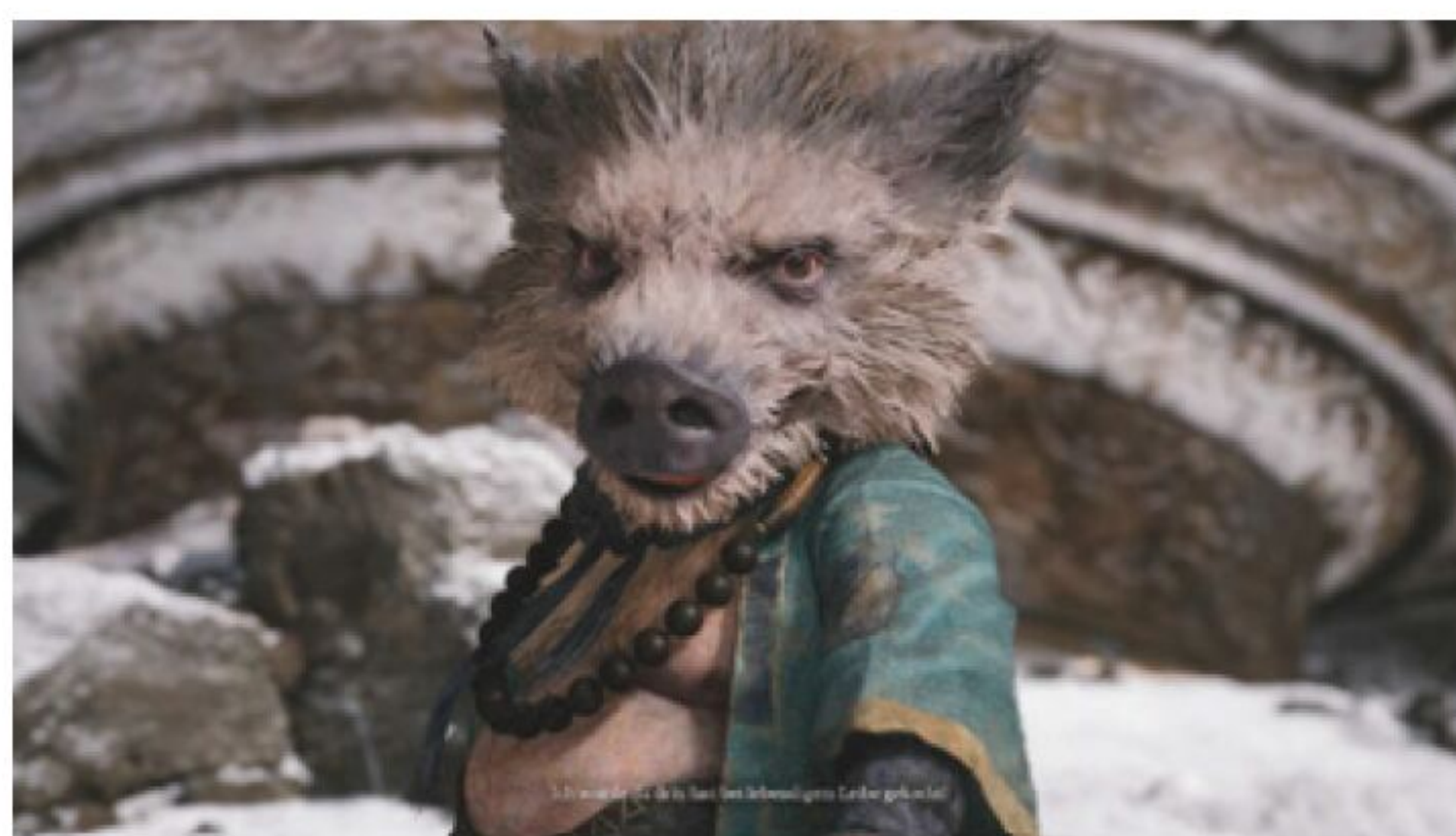


## Kevin Pinhao

"Black Myth: Wukong" entpuppt sich als kompetentes – und zuweilen gar beeindruckendes – Action-Fest. Audiovisuell und stilistisch über jeden Zweifel erhaben, erfreuten mich diverse elektrisierende Konfrontationen. Einige andere kratzten hingegen an der persönlichen Frustrationsgrenze. Das liegt vor allem daran, weil das Kampfsystem und die vielen – teils undurchsichtigen – Bosse selten an die Finesse manch eines Genre-Hochkaräters heranreichen. Konnte ich in "Sekiro" einen weiteren Boss-Versuch kaum erwarten, um an meiner Technik zu feilen, fühlte ich mich hier zuweilen selbst nach einem gewonnenen Kampf nicht wirklich am längeren Hebel. Auch altbackene Wehwehen wie unsichtbare Wände und das Fehlen einer Karte ärgern unnötig, machen sie das Erforschen der weitläufigen Schauplätze doch gern mal mühselig. Unter dem Strich bleibt aber ein spielerisch solides und hervorragend präsentiertes Action-Feuerwerk, dessen Spielprinzip sich nicht ganz über die Laufzeit trägt.

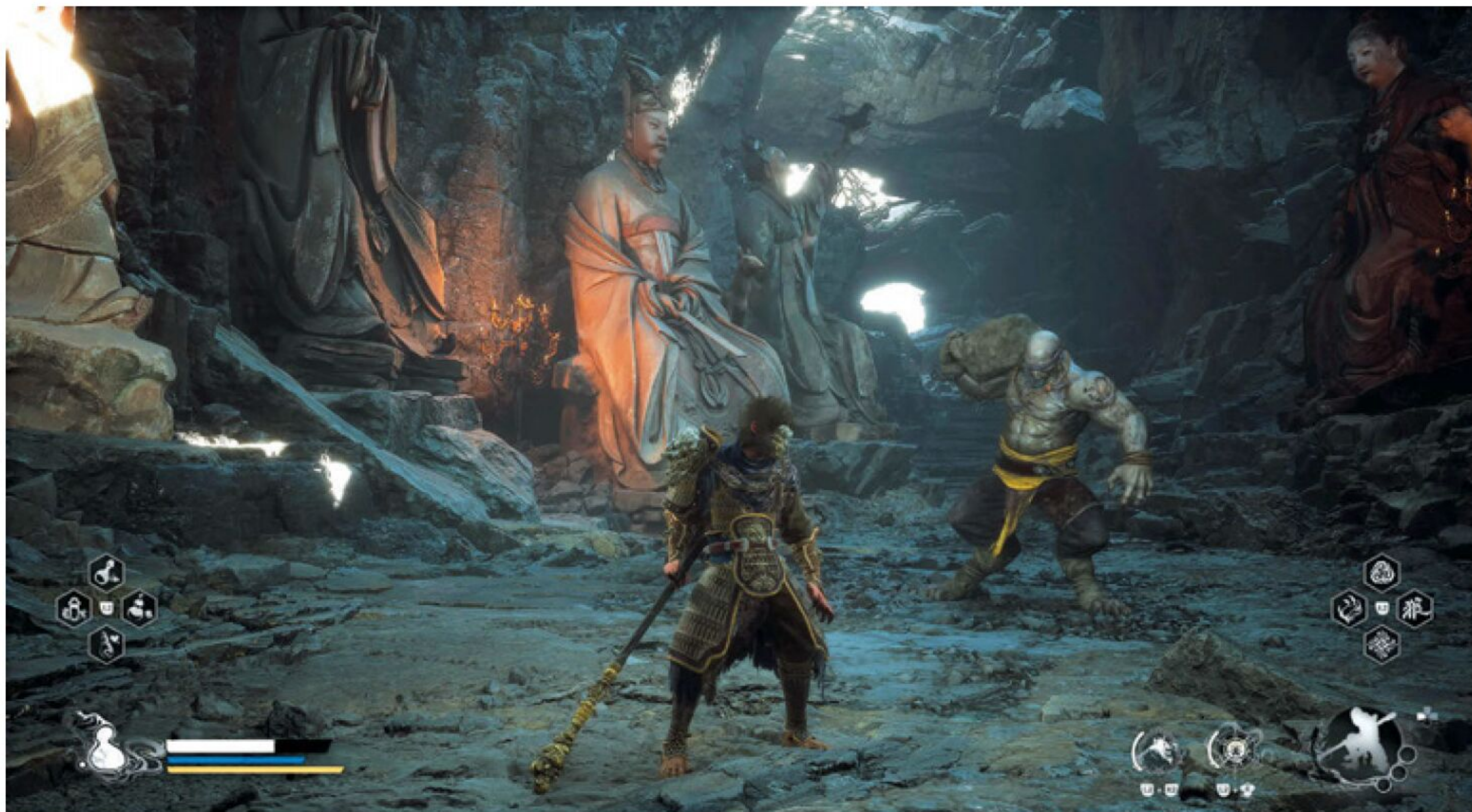


**PS5** Wenn Ihr Euch in ein Tier verwandelt, könnt Ihr manchmal einen Levelabschnitt fast ungestört erkunden.



**PS5** Zhu Bajie war einst der engste Freund von Sun Wukong und steht auch Euch im Verlauf kämpferisch zur Seite.





**PS5** Beim Spiel spricht man insbesondere über die Bosse, jedoch solltet Ihr auch die kleineren Yaoguai nicht unterschätzen. Manche können mächtig austreten oder setzen Euch mit den "Vier Flüche"-Angriffen wie Feuer oder Gift zu.

aber an Eurem Standard-Moveset ändert das nichts. Trotzdem habt Ihr allerhand Möglichkeiten, Euren Kampfstil anzupassen. Da wären die drei Kampfhaltungen, die Ihr simpel über das Steuerkreuz im Kampf wechselt. Mit der Stoßhaltung bringt Ihr Gegner kurzzeitig aus dem Gleichgewicht und haltet sie auf Distanz. Die Schlaghaltung haut mächtig rein und bei der Säulenhaltung könnt Ihr Euch wie "Tekkens" Yoshimitsu auf den Stab stellen und seid für Bodenangriffe unanfällig, bis Eure Ausdauer zur Neige geht. Da Euch der Levelbaum freie Hand lässt, könnt Ihr selbst festlegen, ob Ihr weitere Haltungsmanöver oder

Statuspunkte wie mehr Mana freischalten wollt. Das Mana benötigt Ihr für diverse Zaubersprüche, die Ihr findet oder durch (optionale) Bosse freischaltet. Lähmt Gegner kurzzeitig, lasst Klone für Euch kämpfen oder verpasst Euch eine Steinhaut, um Eure Gegner zu kontern.

Besonders mächtig sind die Langzeitverwandlungen. Hier werdet Ihr beispielsweise zu einem Flammenschwertswinger und verteilt Feuerschaden, bis Eure Lebensleiste oder "Macht" aufgebraucht ist und Ihr Euch automatisch zurückverwandelt. Ebenso nicht zu unterschätzen sind die Kurzzeitverwandlungen,

die Ihr durch das Besiegen stärkerer Yaoguai-Varianten freischaltet. Hier habt Ihr zwar keine Extra-Lebensleiste, doch fügt der Angriff besonders viel Schaden zu und bringt wie Eure neu gefundenen Rüstungsteile Statusboni mit sich, die Euren Build verfeinern.

### Optional ist Trumpf

In knapp 40 Stunden und 6 Kapiteln werdet Ihr dauerhaft mit Neuheiten und frischen Herausforderungen konfrontiert. Obwohl die Levels oft schlauchartig anmuten, gibt es reichlich breite Pfade und optionale Erkundungsmöglichkeiten. Diese Wege solltet Ihr aus-

### SUPER

### Steffen Heller



Neben "Stellar Blade" das Action-Schwerewicht des Jahres! 40 Stunden voller Ideen, die ihresgleichen suchen. Kein Kapitel gleicht dem anderen. Da macht es mir nicht mal etwas aus, wenn ich kurzzeitig im Open-Hub-Areal von Kapitel 6 orientierungslos umherirre oder Events in einer bestimmten Reihenfolge ohne hilfreiche Hinweise erledigt werden müssen. Neben "Elden Ring" ist es das einzige Spiel, bei dem ich mich unbedingt über die Hintergrundgeschichte schlau machen wollte. Das liegt in erster Linie an der fantastisch-fantasievollen Erzählung, zugleich sind einige Aspekte ohne die Roman-Kenntnisse aber einfach nur verwirrend. Mein größtes Lob gilt der Balance: Ich hatte Sorge, dass zu viele harte Bosse in einen zähen Spielfluss münden würden. Letztlich entsteht aber ein toller Rhythmus aus sanften Herausforderungen und mächtigen Brocken.

schöpfen. So lässt sich zwar der Endboss von Kapitel 2 frühzeitig erreichen, jedoch entgehen Euch dann zahlreiche Belohnungen und geheime Areale. Apropos geheim: Die im Spiel genannten "Geheim"-Areale gehören zu Nebenquests, doch tatsächlich gibt es auch einige Abschnitte, die Euch wirklich verborgen bleiben können, wenn Ihr nicht zufällig darauf stößt oder das Internet um Rat fragt. So muss beispielsweise in einem Gefecht ein Boss eine bestimmte Wand rammen, um einen Pfad freizulegen. Ebenso gibt es ▶

## DIE DREI GRAFIKMODI

Im Anzeige-Menü habt Ihr die Wahl zwischen folgenden Einstellungen: 1. Qualitätsmodus – "verringert die Bildrate, um eine höhere Auflösung zu ermöglichen". 2. Leistungsmodus – "verringert die Auflösung, um höhere Bildraten zu ermöglichen". 3. Ausgeglichen – "ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Auflösung und Bildrate". Letztere Variante könnt Ihr unseres Erachtens gleich vergessen: Sie ist weder Fisch noch Fleisch und ruckelt selbst auf einem VRR-fähigen TV munter vor sich hin. Auch vom Qualitätsmodus raten wir ab, da der Zugewinn an Schärfe und knackigeren Texturen durch Stotter-Grafik erkaufte wird. Der Leistungsmodus hingegen schlägt sich tapfer und bietet die meiste Zeit ein flüssiges, rundes Spielerlebnis. Den optischen Zugewinn beziehungsweise Verlust könnt Ihr unten primär an der Schildkröte und der Säule im Hintergrund ausmachen. Bonustipp: Probiert ruhig mal mit den Bewegungsunschärfe-Einstellungen herum – die Auswirkungen sind deutlich sichtbar.

### QUALITÄT



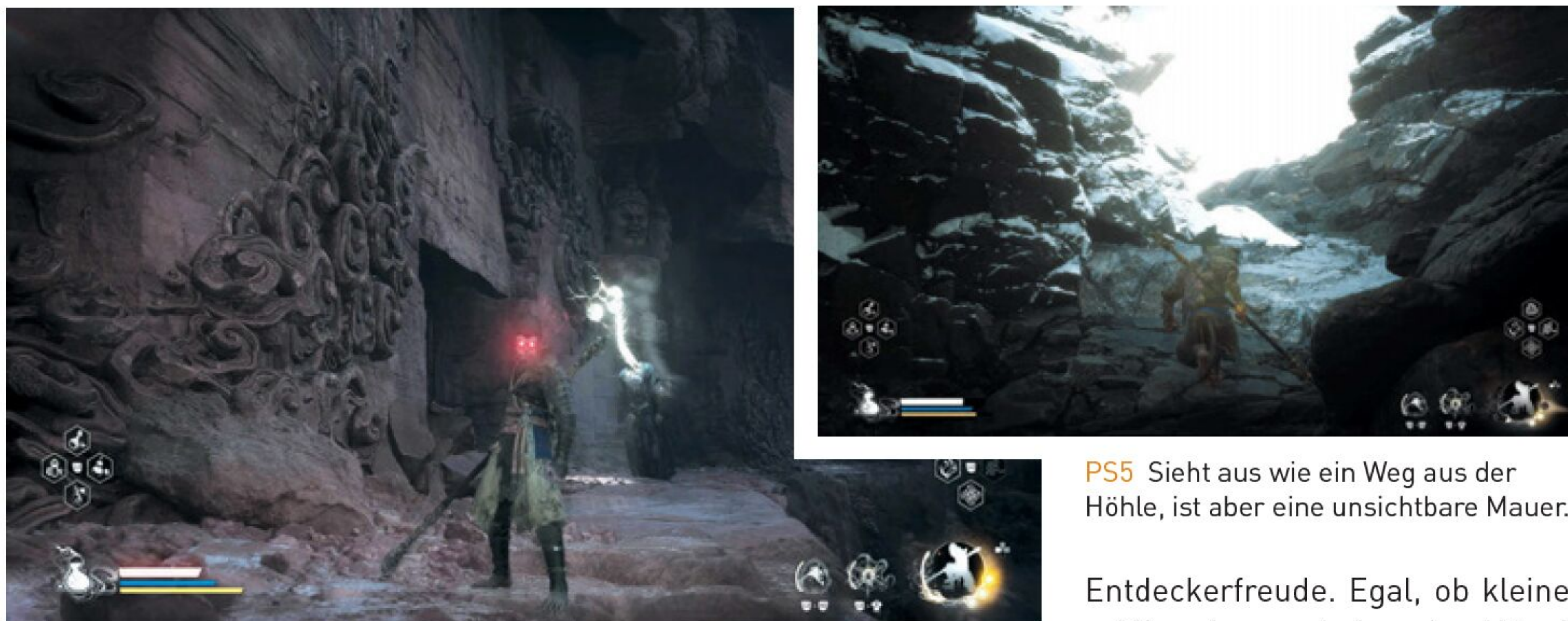
### PERFORMANCE







**PS5** Der Älteste Jinchi versuchte einst, Sun Wukong und seine Kameraden zu verbrennen. Seine Tat wird vereitelt, aber seine Ordensbrüder sterben im Feuer. Er begeht daraufhin Suizid, indem er seinen Kopf gegen die Wand schlägt.



**PS5** Leuchten Eure Augen im Gefängnis rot, schrumpft Eure Lebensleiste auf ein Minimum. Besiegt drei Gegner, um den Zustand loszuwerden.

Möglichkeiten für kleine Veränderungen im Ablauf. In einem Fall werdet Ihr ein adeliges Ratten-Duo bekämpfen. Erledigt Ihr den Großen, wird der Kleine fliehen und später einen Boss auf Eurem Weg beschwören. Plättet Ihr jedoch zuerst den Kleinen, wird der Große in Rage versetzt. Als Belohnung winkt Euch dafür eine sonst nicht erreichbare Verwandlung und Ihr könnt den anderen Boss nun selbst beschwören, wenn Euch danach ist.

### Schön kritisch

"Black Myth: Wukong" macht fast

## Fakten-Check

Spielzeit  **40 h**

Gefällt

- » großartiges Gegnerdesign
- » Skillbäume lassen Euch frei leveln
- » gelungenes Spieltempo
- » trotz Schlauchdesign viel zu entdecken

- » viele unsichtbare Wände
- » verwinkelte Gebiete, aber keine Karte

Missfällt

alles richtig. Es sieht verdammt schick aus, bietet eine tolle Soundkulisse und die Story steckt voller interessanter Yaoguai-Monster (90 Gegnertypen und über 80 Bosse) sowie tiefgründiger Geschichten – die jedoch ohne Kenntnisse der Romanvorlage manchmal so kryptisch daherkommen wie ein "Souls"-Titel. Unsere Jubelarien werden meist nur davon unterbrochen, dass wir auf altbackene Design-Sünden treffen. Unsichtbare Wände enttäuschen immer wieder die aufkeimende

**PS5** Sieht aus wie ein Weg aus der Höhle, ist aber eine unsichtbare Mauer.

Entdeckerfreude. Egal, ob kleine, erklimmbar scheinende Hügel, große Löcher in einem Gebirge oder sogar nur das Überspringen eines Felsens vor uns: Selbst im letzten Story-Viertel stoßen wir auf unbegehbare Stellen. Dass wir sie beständig austesten, liegt auch an der Inkonsistenz im Design. Beispielsweise könnt Ihr eigentlich nicht von Klippen springen oder fallen, außer die Entwickler wollen das in einem spezifischen Areal. Aber selbst dort ist es dann nur eingeschränkt möglich. Für uns Spieler heißt es daher: Versuch und Irrtum.

Auch kommt es zu Bugs, in denen Bosskampf-Events nicht



**PS5** Die schicken "Musikvideos" im Anime- und Stop-Motion-Stil am Ende jedes Kapitels geben Euch Hinweise zu den Hintergründen von Nebengeschichten.

### SUPER

#### Oliver Schultes



Ich bin direkt nach Beenden des "Elden Ring"-DLCs in "Black Myth: Wukong" eingestiegen – und das war ein Kulturschock. Zum

einen ist das Kontrollschema trotz ähnlicher Aktionsmöglichkeiten in der Grundeinstellung komplett verschieden. Von daher: Probiert unbedingt ein anderes Button-Layout aus, damit für "Souls"-Kenner die Eingewöhnung schneller vonstattengeht. Zum anderen spiegelt mir "Wukong" grafisch etwas vor, was es nicht ist. Die vermeintliche Offenheit des Geländes ist Lug und Trug, Ihr lauft nur durch simple Schläuche, die von unsichtbaren Barrieren begrenzt werden. "Da vorn, da ist eine Treppe nach oben in ein anderes Gebiet! Dort... Ein Eingang zu einer Höhle!" Ich laufe hin und werde enttäuscht: Eine Geistermauer bremsst meinen Entdeckerdrang und ich höre Gandalf in meinem Kopf lachend "Du kannst nicht vorbei!" rufen – immer und immer wieder. Mitunter frage ich mich sogar, ob eine nicht ganz helle KI per Zufallsgenerator die Umgebungen außerhalb der von den Entwicklern designten Pfade angelegt hat. So, damit ist der Verriss besiegelt. Mitnichten! Denn nach dem zweiten Kapitel und vielen packenden und clever ausbaldowerten Bosskämpfen habe ich mich damit abgefunden, dass "Wukong" im Kern einfach ein Extended-Bossrush-Spiel ist – nicht der Weg ist das Ziel, sondern das Ziel ist das Ziel. Klingt jetzt erst mal verrückt, wenn Ihr aber gegen fast durchweg originell und abgedreht gestaltete Wesen wie etwa elektrische Riesenfrösche, teleportierende Bären, ein aberwitziges Rattenduo oder einen Martial-Arts-Tiger antretet, ergibt meine Ausführung Sinn. Hinzu kommen eine wunderbar direkte Steuerung, vielfältig-komplexe Kampfmechaniken und sehr gut lesbare Angriffsmuster. Dabei solltet Ihr bei den Grafikmodi die Bildrate priorisieren, denn dann flutscht das Ganze meist ruckelfrei über den Bildschirm. Wer auf ausgedehnte Erkundung oder gar Open World spekuliert hat, sollte sich einen "Wukong"-Kauf zweimal überlegen. Wer dagegen ein lineares Boss-Actionspiel mit unverbrauchtem Setting, sehenswerter Grafik und ausgefallen designten Gegnern sucht, ist hier goldrichtig!

so ausgelöst werden wie vorgesehen. Ein anderes Mal steht der Endboss von Kapitel 2 gar außerhalb unserer Reichweite, während er uns traktiert. Zum Glück nur kurze Ausnahmen in einem bombastischen Ausnahme-Titel. [sh/os](#)

### SPIELSPASS

Singleplayer   
Multiplayer   
Grafik   
Sound 

# 89

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

**FAZIT » Wenn Ihr Bosskämpfe mögt und Euch fordernde, flotte Duelle nicht abschrecken, ist das Euer Traumspiel.**



# BLACK MYTH: WUKONG

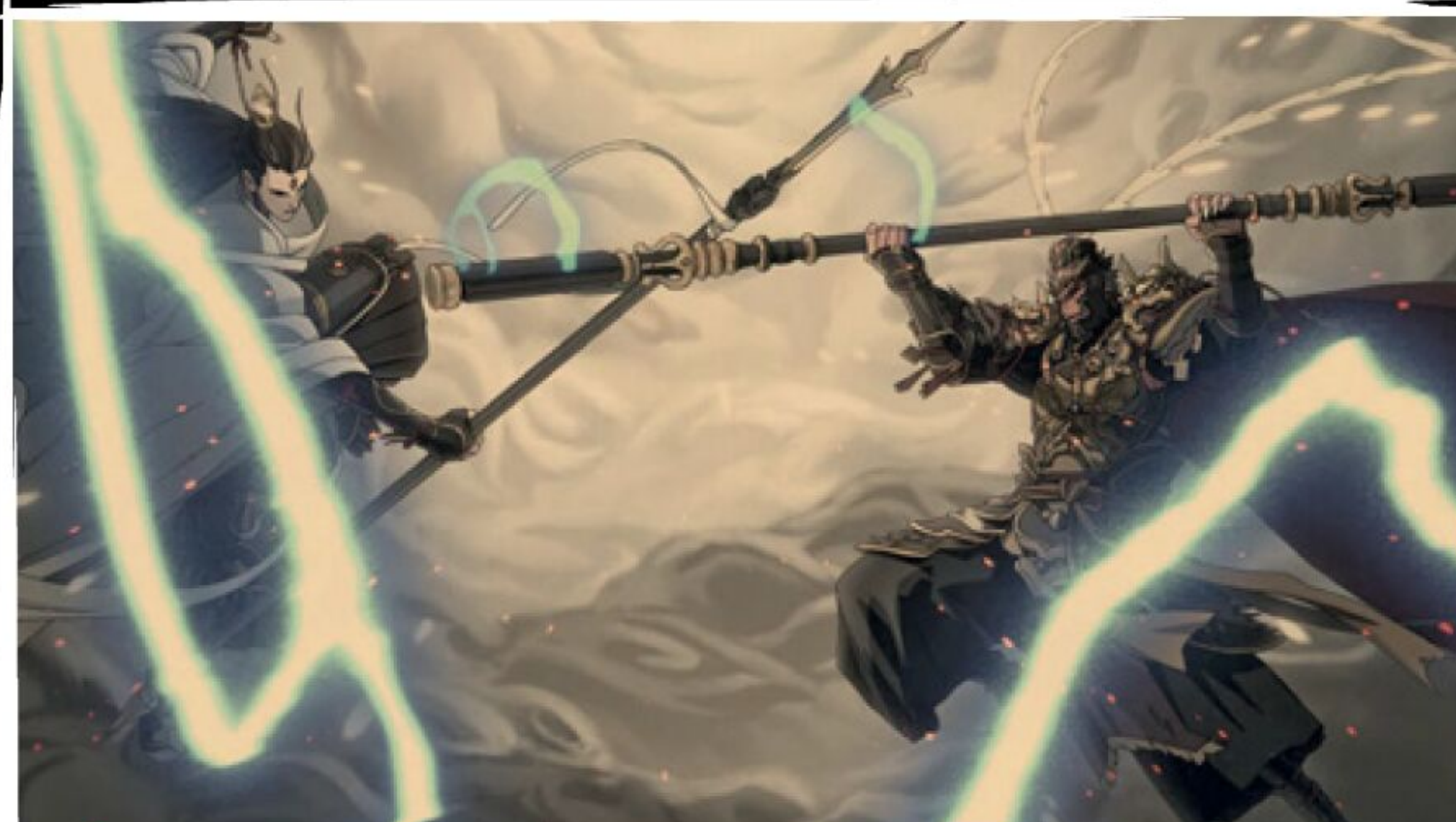
## BASISWISSEN

Ohne Vorkenntnisse kann der Einstieg des Spiels ziemlich verwirrend sein. Wir geben Euch eine kurze Hilfestellung zum Story-Hintergrund des Action-Epos.



### DIE ORIGINAL-SAGA

Die Geschichte des Spiels orientiert sich an den Ereignissen des Romans "Die Reise nach Westen". Dieser erschien zum Ende des 16. Jahrhunderts und gehört zu den vier Klassikern der chinesischen Literatur. Zu denen zählt übrigens auch "Die Geschichte der Drei Reiche", dessen Grundzüge und wichtige Figuren westlichen Actionspielern spätestens seit der "Dynasty Warriors"-Reihe ein Begriff sind. Die 100 Kapitel der "Reise nach Westen" thematisieren die Pilgerreise des buddhistischen Mönchs Xuanzang, der im Auftrag Buddhas nach Indien reist, um dessen heilige Schriften nach China zu bringen. Obwohl Xuanzang tatsächlich im 7. Jahrhundert lebte und Indien besuchte, handelt es sich um rein fiktionale Geschichten aus der Feder des Autors und Dichters Wu Cheng'en. Viele der Charaktere, Feinde, Zauber und sogar einige Items des Spiels wie der feuerfeste Umhang haben ihren Ursprung in den episodischen Erzählungen des Romans.



### DER AFFE

Buddha gibt im Roman Xuanzang drei Beschützer mit auf den Weg, die für ihre einstigen Sünden büßen sollen. Darunter sind Frauenheld und Eber Zhu Bajie (Euer Hauptbegleiter in "Black Myth"), der im Spiel nur am Rande erwähnte Sanddämon Sha Wujing und der ungestüme Affenkönig Sun Wukong. Letzterer entwickelte einst übermenschliche Kräfte, lernte die Gestaltwandlung und erlangte die Unsterblichkeit. Die Götter versuchten, ihn unter Kontrolle zu bringen, doch er rebellierte. Er wird schlussendlich von Buddha besiegt und für 500 Jahre unter einem Berg eingesperrt, bis er von Xuanzang befreit wird, um ihn zu begleiten. Der Einstieg des Spiels beginnt nach den Ereignissen des Romans. Die Götter bieten Wukong als Belohnung für seine Bodyguard-Dienste eine Position am Hof des Himmels an, doch dieser lehnt ab. Die Götter interpretieren die Zurückweisung als erneuten Akt der Rebellion und töten etliche von Wukongs Anhängern. Wukong kämpft gegen die Götter, wird jedoch durch einen Zauberspruch besiegt und soll nun von Euch befreit werden.

### DIE YAOGUAI

Yaoguai sind mystische Wesen, die der chinesischen Mythologie entstammen und sich durch eher kauzige oder unheimliche Verhaltensweisen auszeichnen – ähnlich der japanischen Yōkai. Im Roman treten sie meist als Antagonisten mit übernatürlichen Kräften in allen möglichen Formen auf und versuchen, Xuanzang zu entführen oder ihn auch zu essen, um unsterblich zu werden. Auch im Spiel fungieren sie meist als Eure Gegner, jedoch sind die teils wandlungsfähigen Kreaturen im Gegensatz zu den "Dämonen" aus der europäischen Folklore nicht grundsätzlich böse und haben nicht nur Schabernack im Sinn. Sie kämpfen wie wir täglich mit menschlichen Gefühlen wie Liebe, Gier und dem Wunsch nach Anerkennung. Wollt Ihr mehr zu bestimmten Geschöpfen erfahren, könnt Ihr die Porträts im Spiel nutzen. Doch da diese Texte häufig noch mehr Fragen aufwerfen, als sie beantworten, hilft nur eine Internetrecherche für das oftmals interessante Gesamtbild.



### DER ROMAN IN SPIELEN

Meist reicht es für Sun Wukong nur für Gastauftritte. Trotz der großen Bedeutung des Romans in Fernost gibt es wenige relevante Spiele, die sich direkt mit dessen Geschichte beschäftigen. 1984 veröffentlicht Capcom in Japan für die Arcades den Sidescroll-Plattformer "SonSon", bei dem ein Affenjunge über Wolken läuft und mit einem Kampfstab auf Fledermäuse feuert. Ninja Theory versucht es im Jahr 2010 beim Action-Adventure "Enslaved: Odyssey to the West" mit einem futuristischen Ansatz, jedoch gibt es abseits der zwei Hauptcharaktere nur wenige Gemeinsamkeiten mit der Quelle. Der Indie-Action-Plattformer "Unruly Heroes" aus dem Jahr 2019 orientiert sich hingegen nah an der Vorlage, setzt aber auf unbekümmerten Humor und dichtet dementsprechend einige der düsteren Geschichten kinderfreundlich um.





## NACHRICHTEN

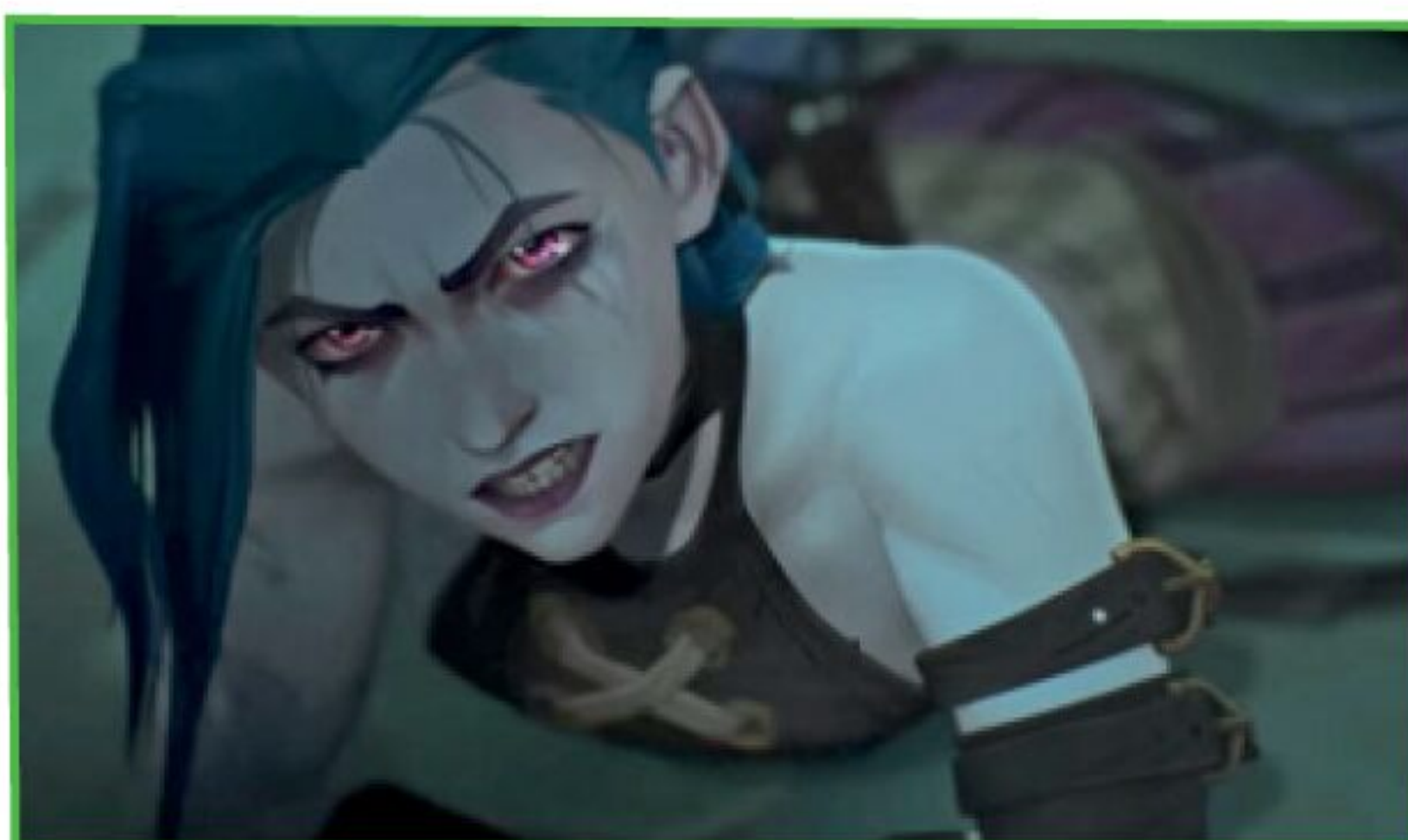
8. AUG. BIS 7. SEPT. 2024

### 08.08. Mehr externe Projekte

Derzeit ist Warner Bros. Games im Besitz von elf verschiedenen Entwicklerstudios weltweit, von denen viele an großen neuen Spielen werkeln. Monolith Productions ("Mittelerde: Schatten des Kriegs") aus Kirkland, Washington, etwa arbeitet an einem noch namenlosen Titel rund um Wonder Woman, WB Games Montréal ("Gotham Knights") an einem frischen UE5-Spiel mit DC-Comics-Lizenz und bei Avalanche Software aus Salt Lake City ist Gerüchten zufolge ein neues "Hogwarts Legacy" in der Mache. Wie David Zaslav, CEO von Warner Bros. Games, Anfang August in einer Investorenkonferenz verlautbaren ließ, will man seine Marken in Zukunft jedoch häufiger an externe Entwickler lizenzieren. Hintergrund für diese Entscheidung ist das schlechte Abschneiden von "Suicide Squad: Kill the Justice League" und der damit einhergehende Umsatzrückgang von 41 Prozent im letzten Geschäftsquartal. Künftig will man vor allem im Free-to-Play-Sektor wachsen, wo man zuletzt mit "MultiVersus" von Player First Games größere Erfolge feierte und diesen Entwickler deshalb Ende Juli übernahm.

### 13.08. Geralt in Witcher IV?

Wer die Social-Media-Kanäle von CD Projekt aufmerksam verfolgt, weiß, dass der Plot rund um Geralt von Riva seit dem Ende von "The Witcher III: Wild Hunt" als abgeschlossen gilt. Schenkt man Doug Cockle, seines Zeichens englischer Synchronsprecher von Geralt, Glauben, dann soll der Hexer im nächsten "The Witcher"-Spiel dennoch vorkommen – wenn auch in kleinerem Maße. Derzeit wird der neue, ebenfalls als Trilogie angelegte Serienteil unter dem Codenamen "Project Polaris" auf Basis der Unreal Engine 5 von einem Team von knapp 400 Personen entwickelt. Dies entspricht etwa 50 Prozent aller Angestellten von CD Projekt. Game Director ist diesmal Sebastian Kalembe, ehemaliger Lead Animator von "Wild Hunt". Zur Story des vierten "Witcher"-Spiels ist wenig bekannt. Die Entwickler gaben bisher nur an, dass sie "noch intensivere Geschichten erzählen möchten" und der Titel ein idealer Einstiegspunkt für all jene ist, die die Reihe nicht kennen. Fans hoffen derweil, dass Ciri die Rolle der spielbaren Protagonistin einnimmt. Geht es nach CD-Projekt-Chef Adam Kicinski, wird die Entwicklung von "Project Polaris" – dessen Konzeptphase 2022 beendet wurde – etwa fünf Jahre dauern.



### Arcane Staffel 2 Teaser

**LOS GATOS** • Im November geht die zweite Staffel der preisgekrönten und auch von uns als absolut sehenswert befundenen Animationsserie "Arcane" an den Start. Einen ersten Sneak-Peak-Clip veröffentlichte Streaminganbieter Netflix nun auf YouTube und Co. Das knapp 95-sekündige Video trägt den Namen "Enemy of My Enemy" und zeigt Hauptfigur Jinx auf der Flucht. Wenig später lauern ihr finstere Gestalten auf und treiben sie in die Enge. Was danach passiert, schaut Ihr Euch am besten selbst an unter: [tinyurl.com/5c7x7my8](https://tinyurl.com/5c7x7my8). Wer Staffel 1 verpasst hat: Ab dem 24. Oktober gibt es sie auch auf Blu-ray. Herausgeber ist Plaion Pictures.

### Doom Anthology

**GRAPEVINE** • Auf der QuakeCon im August kündigte id Software die "Doom Anthology" für PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series und Switch an. Das 90 Euro teure Paket ist ein Leckerbissen für Fans der Reihe und enthält nicht nur den legendären ersten Teil, der dem Ego-Shooter-Genre 1993 zum Durchbruch verhalf, sondern auch "Doom II" inklusive den Missionspaketen "Final Doom" und "Master Levels", "Doom 64" samt den "Lost Levels", "Doom 3" mit den Erweiterungen "Resurrection of Evil" und "The Lost Mission", das "Doom"-Reboot von 2016 sowie die Deluxe Edition von "Doom Eternal", die unter anderem beide "Ancient Gods"-Zusätze beinhaltet. Dazu gibt es eine Steelbook-Verpackung sowie eine 12,7 cm große Replik der Kultwaffe BFG inklusive Stehfuß und LED-Beleuchtung.



### Kult-Klassiker in Modulform

**LETCWORTH** • Der Nachschub für die Evercade-Geräte reißt nicht ab. Ende Juli kündigte Blaze zwei Module mit weiteren prominenten Titeln an. Zum einen die "The Bitmap Brothers Collection 2". Sie vereint die 2D-Plattformer "Gods" und "Magic Pockets", das isometrische Arcade-Adventure "Cadaver" samt Add-on "Cadaver: The Payoff", die Top-Down-Ballerei "The Chaos Engine 2" sowie die 32-Bit-Konsolen-Fassung des Echtzeit-Strategiespiels "Z". Modul Nummer 2 enthält derweil die PlayStation-Versionen von Crystal Dynamics' Dark-Fantasy-Abenteuern "Blood Omen: Legacy of Kain" und "Legacy of Kain: Soul Reaver". Beide Sammlungen sind ab sofort vorbestellbar und sollen im September erscheinen.

### Joy-Con-Ladeaufsteller

**FRANKFURT** • Wer eine Switch mit mehreren Paar Joy-Cons hat, kennt das Problem: An der Konsole lassen sich nur zwei Joy-Cons gleichzeitig aufladen. Lösen lässt sich dieses Problem, indem man sich für ca. 26 Euro eine Joy-Con-Aufladehalterung oder ein Zubehör mit gleicher Funktion holt. Ab dem 17. Oktober bietet Nintendo mit der 29,99 Euro teuren Joy-Con-Aufladehalterung nun eine weitere Alternative an. Die schwarze Halterung steht auf einem kompakten Ständer und ist auch mit den Nintendo Entertainment System Controllern kompatibel. Wer mag, kann die Ladehalterung vom Stehfuß entfernen und beim Spielen nutzen.







## GAME UI DATABASE

### Nutzer-Interface-Datenbank 2.0

**BRENTWOOD** • Am 5. August ging Version 2.0 der Game UI Database [gameuidatabase.com] nach drei Jahren harter Arbeit online. Das vom Briten Edd Coates (auf X: @EddCoates) ins Leben gerufene Portal bündelt (Stand: 12.08.2024) 55.248 Screenshots und 1.783 Videos aus 1.345 Spielen und zeigt anhand derer, wie das Interface der einzelnen Titel aufgebaut ist. Genial: Das Material lässt sich nach diversen Kategorien sortieren. Wer etwa selbst Spiele entwickelt und schon immer mal die Karten-, Inventar-, Fähigkeiten- und Tutorial-Bildschirme einzelner Titel vergleichen wollte, ist hier goldrichtig.



### NCSOFT finanziert Schweden-Shooter

**STOCKHOLM** • Ende der 1990er gegründet, mausert sich die südkoreanische Firma mit "Lineage" zum wichtigsten MMORPG-Hersteller Asiens und wächst über die 2000er auch im Westen kräftig. In den letzten 15 Jahren muss NCSOFT viele Studios schließen (zuletzt die "Pangya"-MMO-Golf-Macher Ntreev) und sich vor zwei Jahren den Einstieg saudischer Geldgeber gefallen lassen. Nun scheint NCSOFT wieder liquide und verkündet eine 3,5-Millionen-US-Dollar-Überweisung nach Schweden, wo 2023 ein paar EA-DICE- und Ubi-Veteranen ihr Studio Moon Rover Games aufmachten. Die Geldspritze soll bei der Finanzierung des Debüts (Codename: "Aldous") helfen, einer Koop-Ballerei für PC und Konsole.



### Verpackte Pixel-Remasters

**HAMBURG** • Die im Sommer 2021 von Square Enix ins Leben gerufene "Pixel Remaster"-Serie von "Final Fantasy" erschien bis dato nur digital. Ab dem 8. Oktober wird sie erstmals in verpackter Form als "Final Fantasy I-VI Collection" für PS4 und Switch angeboten. Für 75 Euro erhaltet Ihr alle sechs Spiele, den aus 20 Musikstücken bestehenden Soundtrack, 14 Hintergrundgrafiken sowie einen Stickerbogen mit 13 Motiven bekannter Figuren. Bedingt durch die Abwärtskompatibilität läuft das Spiel natürlich auch auf der PS5. Eine Version für Xbox ist weiterhin nicht in Sicht.



### Genshin Impact Getränk

**MÜNCHEN** • Im August 2023 brachte Smart-Food-Hersteller yfood Labs bereits eine Limited Starfield Edition seiner Trinkmahlzeit heraus. Jetzt verkündeten die Münchner eine Kooperation mit dem chinesischen Studio HoYoverse rund um deren Free-to-Play-Action-RPG-Hit "Genshin Impact". Im Rahmen dieser erscheint die Trinkmahlzeit in zwei neuen Geschmackssorten: Ambers Banana Peanut und Qiqis Icy Coconut. Die Drinks kosten 3,99 Euro pro 500-ml-Flasche, haben einen Nutriscore A, sind laktose- und glutenfrei und kommen ohne Zuckerzusatz aus. Kaufen könnt Ihr sie auf yfood.eu oder im Handel, etwa bei Edeka, Penny, Netto, Müller, Rewe, Kaufland und tegut.



### Wichtige EU-Bürgerinitiative

**POLEN** • Bereits im Frühjahr hatte der Internet-Aktivist Ross W. Scott die Webseite stopkillinggames.com ins Leben gerufen und dort gefordert, dass Publisher die Server von Multiplayer-fokussierten Spielen nicht einfach abschalten dürften. Als Paradebeispiel nannte Scott Ubisofts Rennspiel "The Crew" (Bild), das dadurch unspielbar wurde. Jetzt hat Scott das Ganze zur EU-Bürgerinitiative ausgebaut, an der jeder EU-Bürger noch bis zum 31. Juli 2025 teilnehmen kann. Sollten bis dahin 1 Million Unterschriften zusammenkommen, würde das Thema im EU-Parlament diskutiert. Am 12. August hatten bereits über 246.000 Personen unterzeichnet.



### Südkoreaner retten Tango Gameworks

**TOKIO** • Der Microsoft-Konzern "gibt sein bekanntestes Japan-Team auf", meldeten wir vor drei Monaten und dass die 2010 vom "Resident Evil"-Promi Shinji Mikami gegründete Firma Tango Gameworks geschlossen wird. Im gleichen Heft berichteten wir vom Studiokonglomerat Krafton, das "unbeeindruckt von Entlassungswellen" seine "PUBG"-Gewinne in zig Teams investiert. Kurz: Die "expansive" südkoreanische Mutter und die verstoßene Xbox-Tochter passen gut zusammen. Am 12. August meldete Krafton nun die Übernahme des Studios und dessen preisgekröntem Rhythmus-Action-Spiel "Hi-Fi RUSH" (Bild). Die Horror-Marke "The Evil Within" verbleibt bei Microsoft, könnte durch Krafton-Zusammenarbeit mit ZeniMax aber ein Revival erhalten.

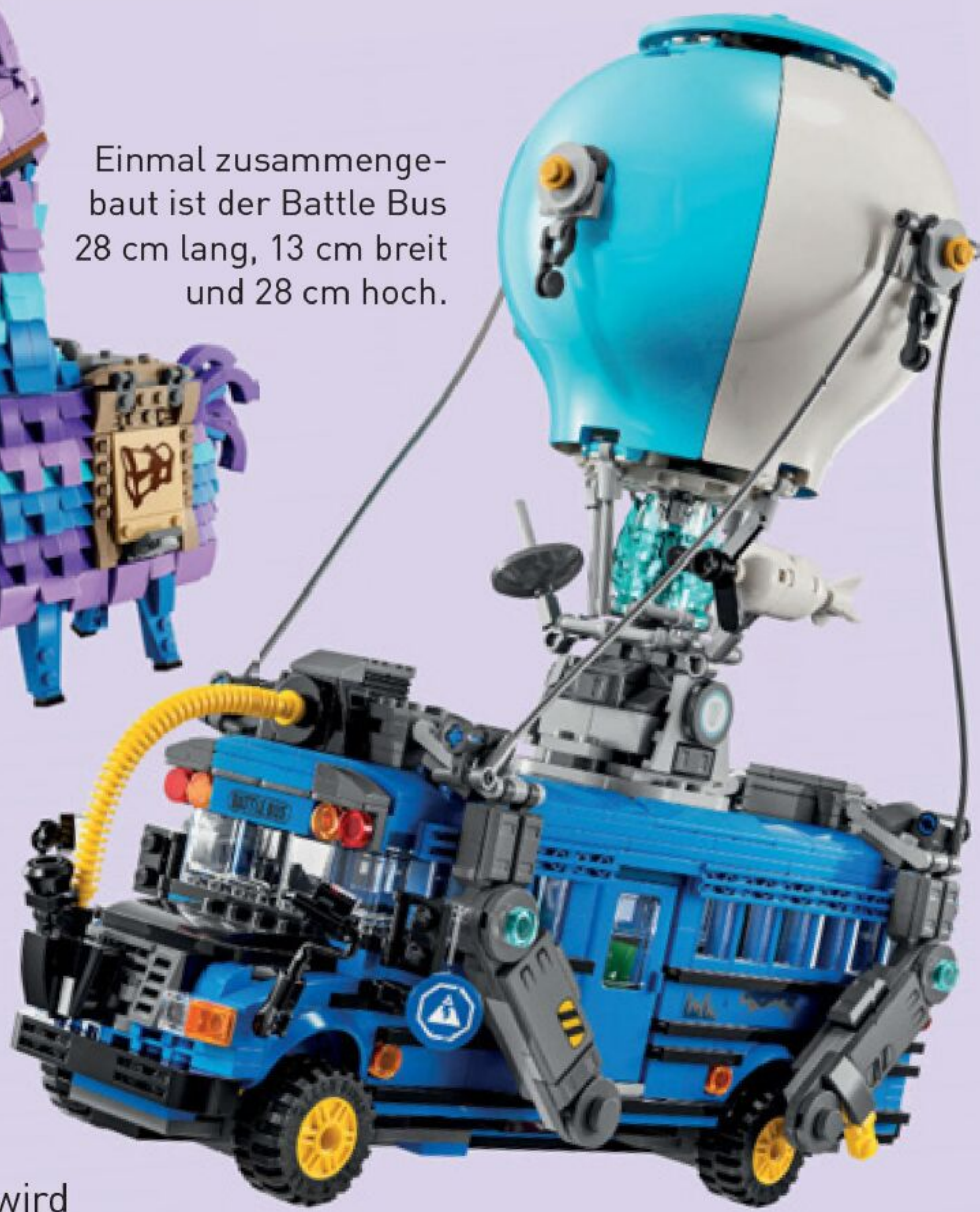


# Neue Lego-Sets rund um Fortnite

**BILLUND** • Ende Juli kündigte Lego gleich vier Baukästen zu "Fortnite" an, die bereits jetzt vorstellbar sind und allesamt am 1. Oktober in den Handel kommen. Highlight des Quartetts ist natürlich der 954 Teile umfassende Nachbau des Battle Bus, aus welchem die Match-Teilnehmer im Battle-Royale-Modus abspringen. Das Fahrzeug besticht mit vielen coolen Details, darunter eine sich öffnende Heck- und Seitentür, flexible Seitenspiegel, drehbare Räder und zehn Sitzplätze. Besonderes Schman-kerl: Das Dach samt daran befestigtem Heißluftballon, Satellitenschüssel und Propeller ist so konstruiert, dass es sich mit wenigen Handgriffen abnehmen lässt. Dazu gesellen sich neun Lego-Figuren mit den Outfits von Raufboldranger, Abenteuer-Schali, Farbenbomber, Kuschelbeauftragte, Würfel-Assassinin, Elite-Eindringling, Drift, Muskelkater und Raven. Preis: 99,99 Euro.

Ebenfalls knapp 100 Euro verlangt Lego für das Set des legendären Outfits Knochen-Schali, im Englischen besser bekannt als Peely Bones. Der Nachbau des kultigen Kostüms, das links ein Skelett und rechts eine Banane zeigt, umfasst 1.414 Teile und verfügt über interessante Details wie bewegliche Arme und Handgelenke und jeweils abnehmbare Accessoires wie die Schalenschläger-Spitzhacke, den Bananenrucksack und den Farbwerfer. Abgerundet wird das Ganze von einem schwarzen Standfuß inklusive Namensschild.

Nicht minder charmant ist der 39,99 Euro teure und aus 691 Teilen bestehende Nachbau des Vorratslamas – eine Piñata-Figur, die im Battle-Royale-Modus überall in der offenen Welt verteilt ist und nützliche Items beherbergt. Letztere sind in diesem Fall ebenfalls enthalten, finden im Rückenfach des Tieres Platz und umfassen einen Greifer, Dynamit, Schlürfsaft, Schubsaft, einen Glücksanhänger und einen rohen Rubin. Zusammengebaut hat das Lama eine Höhe von 24 cm, ist 8 cm breit und 16 cm tief. Letzter im Bunde ist der Durr Burger. Bestehend aus 193 Teilen zeigt er das Maskottchen der beliebten Burgerkette mit einer Höhe von 11, einer Breite von 8 und einer Tiefe von 9 cm. Auch hier wurde an alle markanten Details gedacht, inklusive den herausstehenden Augen und der aufgespießten Olive auf dem Kopf. Das Set mit der Modellnummer 77070 kostet 14,99 Euro. *sö*



Einmal zusammenge- baut ist der Battle Bus 28 cm lang, 13 cm breit und 28 cm hoch.



Parade beliebter Outfits: Diese neun Figuren sind im Battle-Bus-Set enthalten.

# German Dev Days 2024

**FRANKFURT** • Die diesjährigen German Dev Days fanden 2024 nicht wie sonst üblich im Mai, sondern erst im heißen August statt. Etwaige Befürchtungen, die mittlerweile sechste Inkarnation des 2016 ge- starteten zweitägigen Branchentreffens könnte wegen der Nähe zur gamescom und DevCom kleiner ausfallen als bisher, zerschlugen sich schnell. Mit mehr Besuchern, mehr Speakern und mehr Workshops setzte die vom Wiesbadener Publisher Assemble Entertainment durch- geführte Konferenz im Vergleich zum Vorjahr noch mal einen drauf. Vorträge aus verschiedensten Themenbereichen wie Design, Marke- ting, Publishing, Social Media und auch Lehre sorgten zuverlässig für gut gefüllte Vortragsräume. Im großen Saal stellten derweil zahlreiche Indies und Schüler ihre Projekte aus: Vielversprechende Werke wie das charmante Kartografie-Abenteuer "Map Map" vom Hamburger Entwickler Pipapo Games, das clevere "Space Sprouts" von Schleuder Games oder die pffiffige Buschfeuer-Lösch-Knobelei "Scorched Ember" von Studierenden der Hochschule Darmstadt waren stets gut umlagert. Auch einige dotierte Preise wurden wieder vergeben – die Gewinner entnehmen t



Assemble-Chef Stefan Marcinek eröffnete die German Dev Days – es folgten zwei Tage voller Vorträge, Diskussionsrunden und Workshops.



In drei Vortragsräumen teilen Branchen-Urgesteine und Neulinge ihre Erfahrungen.



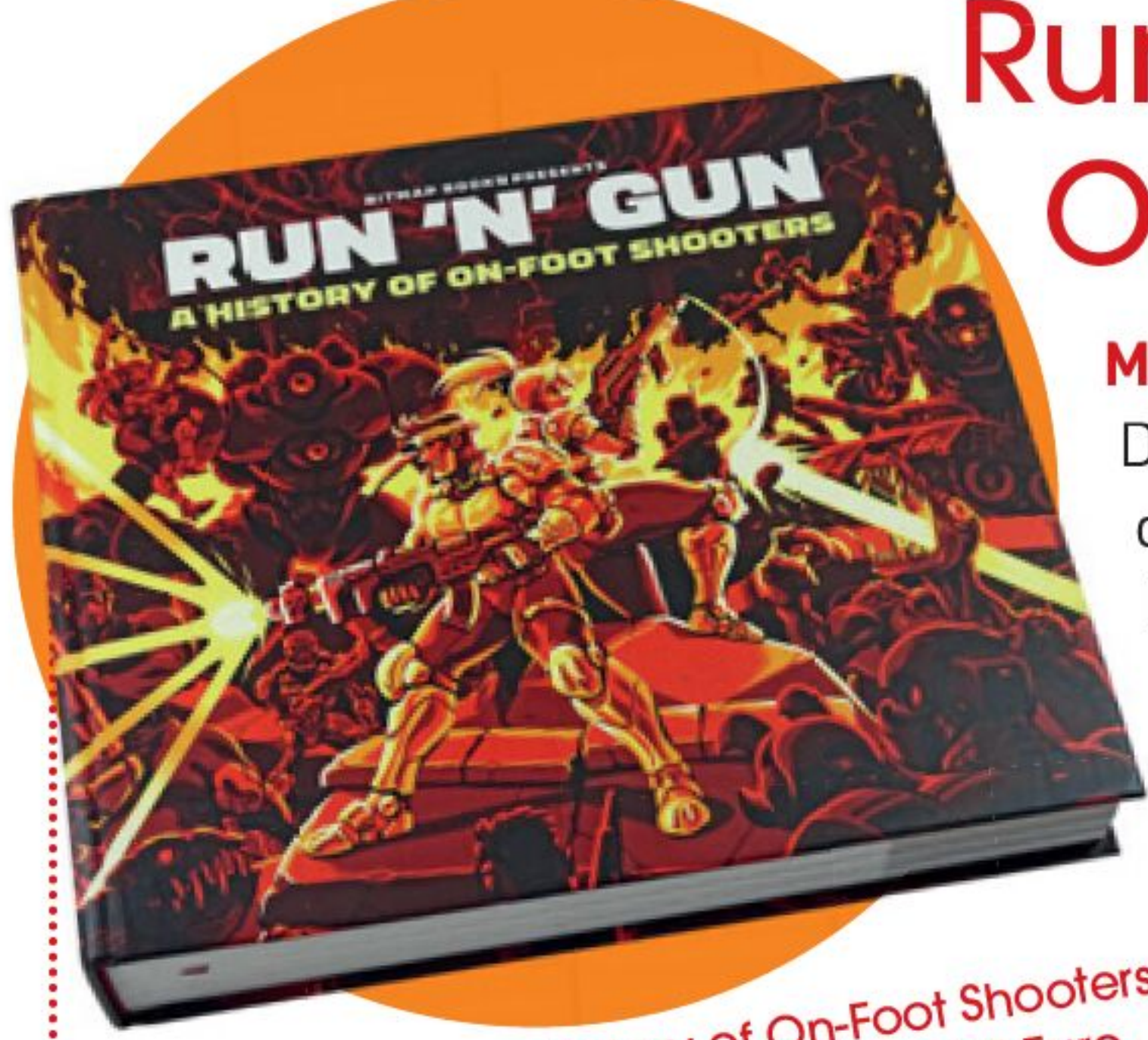
"Haunted Arcade" wurde auf einem dicken Automaten präsentiert.

Wir hoffen derweil, dass möglichst viele der gezeigten Spiele auch ihren Weg auf die Heimkonsolen finden! *tn*

Preis	Gewinner
Bestes Spiel	TerraScape
Bester Sound	TerraScape
Beste Grafik	TerraScape
Bestes Gameplay	TerraScape
Beste Story	Inspector Schmidt
Bester Prototyp	M.S. Salmon
Hall of Fame	Dieter Schoeller, CEO Headup Games



# Run 'n' Gun: A History of On-Foot Shooters



Run 'n' Gun: A History of On-Foot Shooters  
• Bitmap Books, 500 Seiten • 42,95 Euro  
für die Standard Edition bzw. 60,95 Euro für  
die Collector's Edition mit Sammlerbox im  
Munitionskisten-Look



**MERING** • Mit "Go Straight" nahm der Spielejournalist Dave Cook 2002 auf mehr als 450 Seiten das Genre der seitwärts scrollenden Beat'em-Ups unter die Lupe. In seinem neuesten Wälzer widmet sich der Brite nun der bis heute populären Spielegattung der Run'n'Guns und zerpfückt diese auf sage und schreibe 500 Seiten. Bevor Cook und seine Co-Autoren Chris Scullion, Kurt Kalata, Sega Lord X und Graeme Mason ihr immenses Fachwissen zum Besten geben und knapp 350 Genre-Vertreter vorstellen, kommen zunächst einmal drei echte Run'n'Gun-Veteranen zu Wort: Keiji Inafune sowie Chad und Jared Modenhauer. Während Erstgenannter in seinem Vorwort interessante Einblicke aus der Entstehungsphase von "Mega Man" schildert und verrät,

wie Capcoms blauer Bomber zum Publikumsbeliebter wurde, skizzieren die Moldenhauer-Brüder die Entwicklung ihres 2017 erschienenen Überraschungshits "Cuphead" im Detail. Lesenswert!

Direkt danach schließt sich eine scharfsinnige Analyse der zehn typischen Charakteristika eines Run'n'Guns an – dicht gefolgt von einem spannenden Feature, das die Ursprünge des Genres ergründet und dabei insbesondere Wegbegleiter wie Taitos "Gun Fight" (1975), Ataris "Combat" (1977) und Nintendos "Sheriff" (1979) beleuchtet.

Ab Seite 32 heißt es dann Feuer frei für umfangreiche Kapitel zu den zurückliegenden Dekaden Run'n'Gun-Action, die Cook stets auf die gleiche Weise gliedert: Auf vier Seiten werden zunächst die relevantesten Hard- und Software-Entwicklungen eines Jahrzehnts zusammengefasst. Anschließend folgen Einzelartikel zu den wichtigsten Genre-Vertretern. Cook stellt dabei sicher, dass vor allem die Klassiker (aber auch diverse Geheimtipps) ausführlich besprochen und bebildert werden und obendrein individuelle Bonus-Inhalte erhalten, meist in Form von 2- bis 4-seitigen Boss-, Waffen- oder Gegner-Guides.

Seien es nun "Rolling Thunder", "Contra" oder "Mega Man" (1980er-Jahre), "Turrican", "Metal Slug" oder "Gunstar Heroes" (1990er-Jahre), "Alien Hominid", "Blue Dolphin" oder "Demon Front" (2000er-Jahre), "The Binding of Isaac", "Hotline Miami" oder "Enter the Gungeon" (2010er-Jahre), "HuntDown", "Tanuki Justice" oder "Deathwish Enforcers" (aktuelles Jahrzehnt) – man merkt, dass die Autoren die Materie kennen und viel Recherche betrieben haben, um jedes namhafte Run'n'Gun zwischen 1976 und 2023 zu würdigen. Entsprechend hoch ist auch die Dichte an coolen Anekdoten und bizarren Randinformationen. Wusstet Ihr zum Beispiel, dass SNKs "Ikari Warriors" ursprünglich als Filmadaption von "Rambo II – Der Auftrag" geplant war? Pures Nostalgie-Feeling versprühen zudem die in den 1980er- und 1990er-Jahre Kapitel eingestreuten "Classic Moments". Mit großflächigen Screenshots illustrieren die Autoren darin denkwürdige Szenen, etwa das legendäre Kuhkatapult aus "Earthworm Jim 2". Abgerundet wird der lesenswerte, knapp 2,5 Kilogramm schwere Schmöcker mit einer genähten Bindung (wodurch Doppelseiten aufgeklappt recht flach liegen), einem praktischen Lesezeichen und einem Hochglanz-Hardcover. Einziger Wermutstropfen: Wer auf Extras wie Levelkarten oder ausufernde Entwickler-Interviews gehofft, wird hier leider nicht fündig. Davon abgesehen aber eine klare Empfehlung für alle Videospiel-History-Bücherwürmer! sö



## DER MONAT IN ZAHLEN

Wichtige Verkaufs- und Branchenzahlen auf einen Blick:

# 1.224.000.000

Anfang August gaben viele Publisher ihre neuen Geschäftszahlen bekannt, darunter auch Take 2. Im ersten Quartal des aktuellen Geschäftsjahres erwirtschaftete das Mutterhaus von Rockstar Games einen Umsatz von 1,224 Mrd. Euro – eine Steigerung von 4 Prozent im Vergleich zum Vorjahresquartal. Als Umsatzmotoren führt Take 2 die besser als erwartete Performance von "GTA Online", "Grand Theft Auto V" sowie der "NBA 2K"-Franchise an. Einen Gewinn konnte man dennoch nicht erzielen, vielmehr lag der ausgewiesene Verlust bei 206 Mio. Euro. Spannend: Laut Geschäftsbericht sollen bis Ende März 2027 fünf Neuauflagen bereits veröffentlichter Spiele erscheinen. Namen wurden nicht genannt.

# 1.746.000.000

Erwähnenswert sind auch die jüngsten Quartalszahlen (1. April bis 30. Juni 2024) von Bandai Namco. Nicht zuletzt dank der am 21. Juni veröffentlichten "Elden Ring"-Erweiterung "Shadow of the Erdtree" schnellte der Umsatz im Vergleich zum Vorjahresquartal um satte 24,8 Prozent nach oben auf umgerechnet 1,746 Mrd. Euro. Den Gewinn konnten die Japaner sogar um 49,9 Prozent steigern. Er liegt derzeit bei 305,47 Mio. Euro. Eine über 40-prozentige Gewinnsteigerung (auf 153,03 Mio. Euro) vermeldet zudem Sega. Gleichwohl sank hier der Umsatz leicht um 3,2 Prozent auf 653,42 Mio. Euro. Topseller aus dem Videospielbereich war laut Sega das am 14. Juni veröffentlichte J-RPG "Shin Megami Tensei V Vengeance", das sich allein in den ersten drei Tagen 500.000 Mal verkauft hat.

# 53.600.000

Besonderen Eindruck schinden die neuen Zahlen von Sony. Hier kann die "Game & Network Services"-Sparte – der auch PlayStation untergeordnet ist – umgerechnet 5,402 Mrd. Euro Umsatz sowie einen Gewinn von 307 Mio. Euro vorweisen. Ebenfalls offiziell: Zwischen Anfang April und Ende Juni gingen weitere 2,4 Mio. PS5-Konsolen über die Ladentische. Dazu kamen 6 Mio. First-Party- und 47,6 Mio. verkaufte Third-Party-Spiele für PS4 und PS5. Beachtlich: Von diesen insgesamt 53,6 Mio. Spielen wurden 80 Prozent in Download-Form abgesetzt. Ebenfalls interessant: Erstmals weist Sony die Zahl der monatlich aktiven PS-Plus-Mitglieder nicht aus.

## ZITAT DES MONATS



»Wir wissen natürlich, wie wichtig eine objektive Bewertung von Spielen während ihrer Entwicklung ist. Deshalb hören wir nicht nur auf die Stimmen von externen Testorganisationen, sondern haben jetzt auch ein internes Test-Team namens "Content Lab" eingerichtet.«

Mit diesen Worten äußerte sich Sega-Präsident Shui Utsumi zuletzt auf einer Investorenkonferenz. Ziel ist es, die Qualität von in der Entwicklung befindlichen Spielen noch besser einschätzen zu können.



# Die Erschaffung von Prince of Persia

**MERING** • Darf man Jordan Mechner, schon mit dem Debüt "Karateka" (1984) erfolgreich und gefeiert, als eines der Wunderkinder der frühen US-Computerspielindustrie betrachten? Oder als einen bis heute nur halb verstandenen und unvollendeten Games-Visionär, dessen feines Werk für den Mainstream zu gut ist ("The Last Express", 1997)? In jedem Fall ist Mechner in einer spannenden Zeit an genau den richtigen Orten (1964 in New York geboren, in Yale studiert, Ende der 1980er in San Francisco und Silicon Valley) und jemand, der gleich mehrere Talente mitbringt. Mechner ist Technik-Geek und schon als Teenager begabter Assembler-Programmierer, andererseits fühlt er sich als Künstler und seit der Kindheit zum Kind hingezogen, er schreibt Drehbücher und träumt von einer Hollywood-Karriere. Dieser Zwiespalt bestimmt

seine Tagebücher 1985 (21. Lebensjahr) bis 1993 und

zieht sich als roter Faden durch die Erinnerungen; ebenso natürlich altersgerechte Fragen sowie Leiden und Zweifel à la "Was bringt die Zukunft, was soll, was will ich werden?"

Die deutsche Fassung seiner Tagebücher (von Ex-MAN!AC-Chefredakteur Stephan Freundorfer übersetzt, ergänzt und herausgegeben) beschreibt die Zeit, in der Mechner sein zweites Spiel anpackt, durchboxt, realisiert, dann die Kritiken abwartet. Auf Basis seiner "Karateka"-Erfahrungen erschafft er das akrobatische, von Mantel-und-Degen-Filmen inspirierte Jump'n'Run "Prince of Persia" – 1989 eines der ersten "cineastischen" Action-Adventures und eine bis heute weltberühmte Marke.

Als Solo-Programmierer steht Jordan Mechner damals am Ende einer aussterbenden Entwicklergeneration, ist einer der letzten souveränen Spieldesigner, bevor sich große Teams und Studio-Strukturen durchsetzen. Auch das macht seine Tagebücher so spannend – Mechners "Prince of Persia"-Jahre lesen sich als ständiger Balanceakt zwischen Indie-Freiheit und Big-Biz-Restriktionen. In Deutsch ist "Die Erschaffung von

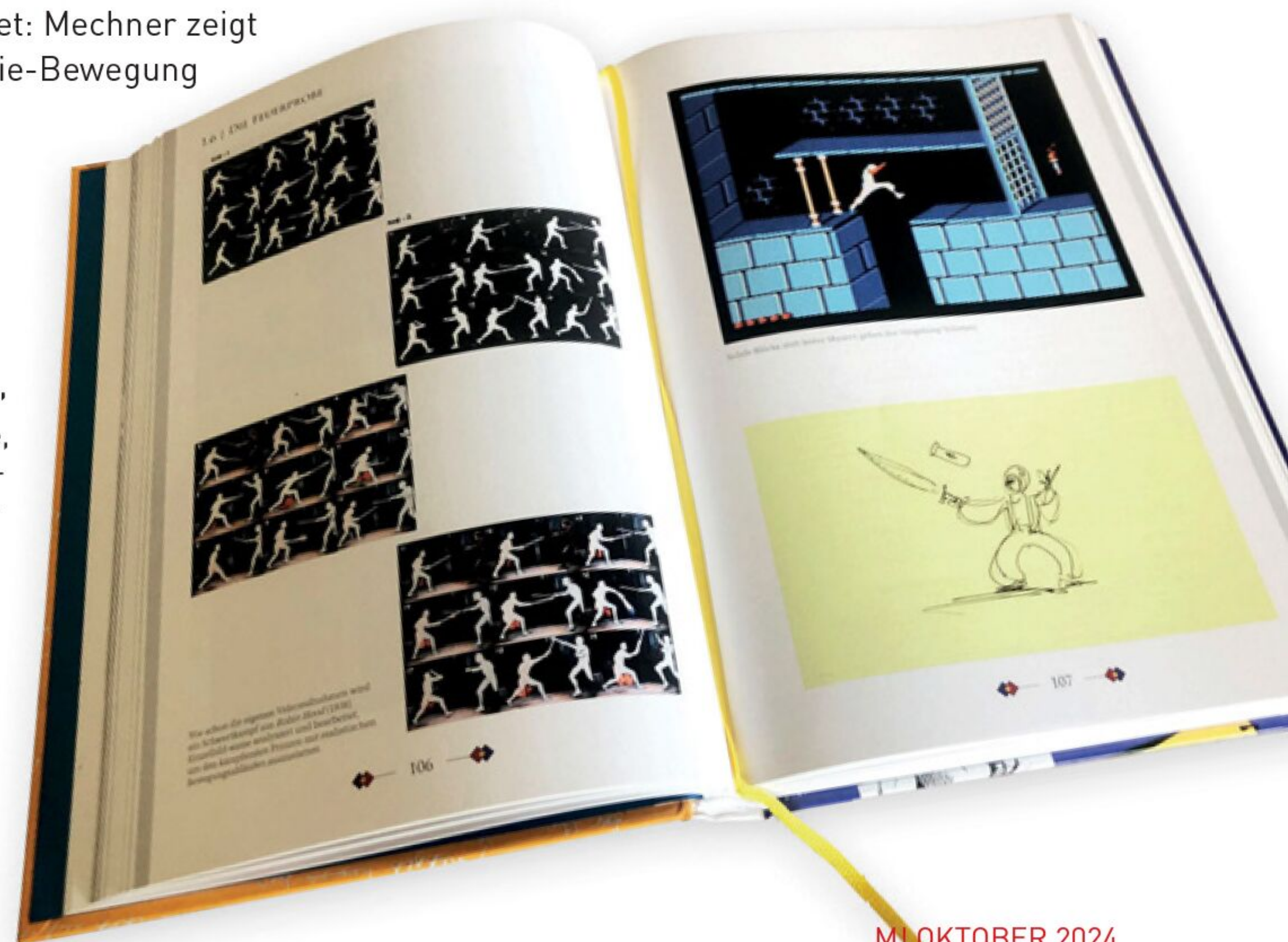
Prince of Persia" ein einzigartiges Buch, das jeden fesselt, der wissen möchte, wie es im kreativen Kalifornien der 1980er und 1990er zuging, und jeden, der sich für den "Von der Idee zur Veröffentlichung"-Prozess der Game-Produktion interessiert. Mechner reflektiert seine Verhandlungen mit Produzenten, das Brainstorming mit Freunden und Verwandten und berichtet, wie er aus ersten Gedanken Schritt für Schritt seine orientalische Märchen- und Fallenwelt aufbaut. Er wälzt Fragen nach der Motivation, Lust und Frust des Spielers (Mechners Vater ist Psychologie-Professor), schöpft aus den technischen Restriktionen der veralteten Apple-Hardware seine besten Gamedesign-Ideen (etwa den schattenhaften Doppelgänger) und überlegt, wie er noch ein paar Animationsphasen mehr in den begrenzten Speicher und eine weiße Maus ins persische Gemäuer bringt. Spielelemente entstehen im Austausch mit Mechners menschlichem Umfeld und wer sich etwas auskennt in der 8- und 16-Bit-Szene, zieht aus der Lektüre doppeltes Vergnügen. Im Buch tummeln sich Game-Pioniere und -Königler, der legendäre Don Daglow arbeitet bei Broderbund, das Sierra-Paar Ken und Roberta Williams schaut vorbei, Dan "Choplifter" Gorlin, Doug "Loderunner" Smith, die "Carmen Sandiego"-Erfinder Elliott und Portwood

sind gute Kumpels und Kollegen. Privates und Berufliches mischen sich täglich: "Mama hat meinen 512K-Mac geschickt. Sie hat ihn auf einen Plus aufgerüstet und lernt voller Freude. Papa will, dass ich aus San Francisco wegziehe, macht sich Sorgen um Erdbeben", erzählt Mechner am 28. Februar 1988 von daheim, um am nächsten Tag lapidar aus Hollywood zu berichten: "MGM hat abgewunken, Michael Crichton hat abgewunken. Noch an Bord: Roger Spottiswoode, Henry Winkler, John Borman." Von "viel Routinearbeit, Grafiken säubern und überdenken", schreibt Mechner, ist aber kein reiner Schreibtischtäter, sondern Game-Akrobat mit vollem Körpereinsatz: "Das Videofilmen mit Robert endete würdelos, als der Akku der geliehenen Kamera abrupt den Geist aufgab. Zu diesem Zeitpunkt hing ich von der Kante eines Bushäuschens, hoffte, dass die Cops nicht auftauchen [...] härter als gedacht, sich an einem Vorsprung hochzuziehen."

Ebenso viele Seiten wie Tagestext sind den Zeitdokumenten gewidmet: Mechner zeigt frühe Levelskizzen und Pixel-Entwürfe, die Fotoreihen, die der Rotoskopie-Bewegung

von Held, Prinzessin und Wächtern zugrunde liegen, Designdokumente, Vertragsentwürfe, Fax und Briefe. Freundorfer macht daraus einen schönen Hardcover-Wälzer mit Fadenbindung und Leseband, 88 Fußnoten und Anhang, der alle erwähnten Spiele vorstellt. Da Mechner nicht nur visueller, sondern auch Software-Künstler ist, hätte man vielleicht etwas mehr über schlaue Routinen und Code-Tricks erfahren wollen, ferner fehlt Spielern, die gerne querlesen und nachschlagen, ein Spiele-, Personen- oder Firmen-Index. Solche Mini-Mankos trüben Lesevergnügen und Erkenntnisgewicht aber kaum: Mechner ist ein faszinierender Mensch und ein guter Dramaturg, und am Ende, dem 10. Januar 1993, wünscht man sich mehr – unbedingt will man wissen, wie das Abenteuer weitergeht und ob der Autor durchs Labyrinth des Lebens zum Happy End findet. *wi*

Viele authentische Dokumente, Designskizzen und 1980er-Jahre-Fotos ergänzen die Tagebucheinträge des jungen Spieldesigners Jordan Mechner. Wir erleben die Geburt und Evolution eines Meisterwerks vom ersten Scribble bis zu den 16-Bit-Umsetzungen für Amiga und SNES und erhalten Einblick in die aufregendste Branche des späten 20. Jahrhunderts – das boomende Game-Biz.





# Schweden schmieden deutsche Studiogruppe

**Stillfront** **STOCKHOLM / HAMBURG** • "Weitgehend unbemerkt von der Öffentlichkeit entstand seit Jahresbeginn ein neuer Studio-Riese", berichtet das Branchenmedium Gameswirtschaft im Juli – etwas, das M!-Leser schon seit letztem Jahr wissen: Am laufenden Band wandern deutsche Studios und Labels, sowohl namhafte und etablierte als auch Start-ups, in den Besitz schwedischer Spiele-Holdings. Unsere diesbezüglichen Meldungen nennen als "Game-gierige Wikinger" neben Embracer (THQ Nordic, Koch, DECA u.a.) die Beteiligungsfirma Zordix (die 2023 zu Maximum Entertainment wird), Thunderful in Göteborg (kauft etwa Deutschlands führenden Indie-Verlag Headup) sowie die 2011 gegründete und vom Österreicher Harald Riegler geführte Jumpgate-Studio-Gruppe. Letztere schluckt 2020 die Hamburger Kinderspielschmiede Tivola, 2022 das NRW-Studio Funatics inklusive Thomas Häuser und Thomas Friedmann (beide Ex-Blue-Byte, Produzenten von "Die Siedler 2", "Cultures" und "Catan"-Ports) und zuletzt mit Nuklear das nach eigenen Angaben "größte Studio in Niedersachsen". Schließlich erwähnten wir in diesem Kontext auch die 2010-Gründung Stillfront, die über 20 Studios in der ganzen Welt sammelt, darunter Goodgame ("strauchelnd" und "bei einer Bewertung von 270 Millionen Euro") plus vier weitere deutsche.

Hinter dem Goodgame-Label steckt die Hamburger Altigi GmbH, die mit einem laut Gameswirtschaft.de "leicht rückläufigen Umsatz von zuletzt 88 Millionen Euro und 270 Beschäftigten zu den größten und profitabelsten Spieleentwicklern des Landes" gehört. Im Sommer 2024 werden Goodgame und Altigi nun zur Stillfront Germany GmbH und fassen so alle Teams, welche die schwedische Mutter zwischen 2016 und 2020 in Deutschland übernahm, zusammen. Neben der Zentrale, die Online- und Mobile-Games wie "Goodgame Empire" betreibt, sind das drei weitere Hamburg-Studios, New Moon Production, Playa Games und Bytro Labs, sowie Sandbox Interactive in Berlin und OFM Studios in Köln.

Es fällt auf, dass schwedische Game-Macher bevorzugt in räumliche Nähe investieren, wodurch der skandinavische Geldstrom Süddeutschland kaum erreicht (siehe Tabelle). Stillfront Germany beschäftigt zur Gründung fast 430 Köpfe und ist damit laut Gameswirtschaft der viertgrößte Game-Arbeitgeber in Deutschland, nach Nintendo, Ubisoft und Embracer: "Bei einer Gesamtbelegschaft von über 1.200 Stillfront-Angestellten entfällt mehr als jeder dritte Job auf Deutschland." USA, Kanada, London, Dublin, Arabien und Asien: Weltweit und insgesamt unterhält die Gruppe über 20 Teams und Studios. *wi*



Mit Free-to-Play verdient Stillfront viel Geld: im Bild das MMORPG "Albion Online", entwickelt in Berlin.

## Deutsche Studios in schwedischem Besitz

Studio	Ort	Übernahme	Besitzer	Werke
Black Forest	Offenburg	2017	Embracer	"Destroy All Humans!", "Giana Sisters Twisted ..."
Bytro Labs	Hamburg	2016	Stillfront	Windows- und Handy-Strategie, "Supremacy 1914", "Iron Order 1919"
DECA	Berlin	2020	Embracer	MMO- und F2P-Spiele
Deep Silver Fishlabs	Hamburg	2013	Embracer	"Chorus", Switch-"Saint Row"
Funatics	Düsseldorf	2022	Jumpgate	"Cultures", "Catan"-Umsetzungen
Gamexcite	Hamburg	2021	Jumpgate	"Asterix"-Spiele
Goodgame	Hamburg	2017	Stillfront	MMO- und F2P-Spiele, "... Big Farm", "... Empire"
HandyGames	Giebelstadt	2018	Embracer	"Townsmen" u.a.
Headup	Düren	2021	Thunderful	Indie-Spiele für PC und Konsole
InnoGames	Hamburg	2016	Modern Times	Handy- und Browser-Spiele
Kaiko	Frankfurt	2022	Embracer	"Legend of Kay", "Darksiders"- u.a. Remasters
Massive Minitteam	Pulheim	2021	Embracer	"Spitlings", "Oddsparks"
New Moon Production	Hamburg	2021	Stillfront	"Big Farm: Mobile Harvest" u.a. Casual-Simulationen
Nuklear	Hannover	2023	Jumpgate	"Comanche", "Klaus Lee", "Dune"
OFM Studios	Köln	2017	Stillfront	"Online Fußball Manager"
Piranha Bytes	Essen	2019	Embracer	2024 geschlossen: "Risen", "ELEX"
Playa	Hamburg	2018	Stillfront	MMO-, Handy- und Browser-Spiele, "Mobile Dungeon"
Sandbox Interactive	Berlin	2020	Stillfront	"Albion Online"
Studio Fizbin	Ludwigsburg & Berlin	2023	Thunderful	"The Inner World"
Tiny Roar	Hamburg	2023	Aonic	"XEL", "Bomb Bots Arena"
Tivola	Hamburg	2020	Jumpgate	"Einfach süße Spiele" für Kinder

Die Einkäufe der letzten Jahre zeigen, dass Schweden bevorzugt in Norddeutschland investieren. Fast die Hälfte der geschluckten Studios sitzt in Hamburg, nur ein einziges in Frankfurt, keines in Stuttgart oder München.

## Game Informer – US-Spieleheft gibt auf

**MINNEAPOLIS** • Mit legendären Print-Magazinen wie Electronic Games und Computer Gaming World, die beide 1981 am Kiosk auftauchen, und international expandierenden IT-Verlagen (Ziff-Davis, IDG) gelten die USA als Wiege des Computer- und Videospiel-Journalismus. In der Boomzeit der 1990er liefern GamePro & Co. auch vielen deutschen Lesern nützliche Übersetzer-Infos, die Testberichte, Tipps und Tricks von Video Games, MAN!AC und zwei Dutzend weiterer deutscher Hefte ergänzen. Die Zeiten, als Games vor allem und millionenfach im Blätterwald rauschten, sind vorbei, einstige Bestseller wie GamePro strichen sowohl in der Heimat als auch mit deutscher Lizenz längst die Segel. Als einziges Multiformat-Heft überlebte in Deutschland, so weit wir das überblicken, nur die M! Games. Ähnlich sieht es in den USA aus, nein, noch schlimmer: Mit Ausgabe 367 stellt dort Game Informer (GI) das Erscheinen ein, genau 33 Jahre nach der Erstausgabe. GI begann 1991 als interner Newsletter der Handelskette FuncoLand, wird jedoch erst im 21. Jahrhundert eine Größe, nachdem der Mitbewerber GameStop FuncoLand übernimmt und GI über seine 4.000 internationalen Ladengeschäfte bewirbt und verkauft. Nun schließt GameStop sowohl die Print-Redaktion als auch die Webseite und das digitale Artikelarchiv. Auf dem Cover der letzten Ausgabe blickt eine "Dead by Daylight"- und "The Casting of Frank Stone"-Heldin wehmütig auf die Zeitschriftenleser und bessere Zeiten zurück. *wi*





## Gothic-Schöpfer gründen Indie-Studio

**BOCHUM** • Die Produzenten der RPG-Klassiker "Gothic" und "Risen", Piranha Bytes, erlebten gut 26 aufregende Jahre, schwitzten durch selbstmörderische Crunch- und harte Konkurszeiten. 2024 scheint dieses Kapitel deutscher Software-Geschichte endgültig geschlossen: Ein Piranha-Tweet Anfang des Jahres räumte die "schwierige Situation" ein, versprach, "auch in Zukunft zu tun, wofür seit jeher unser Herz schlägt: Welten zu erschaffen, in denen Ihr Euch verliert" und bittet "Schreibt uns noch nicht ab!" Letzteres taten die meisten Fans bestimmt nicht, aber die Entscheidungsträger bei der Firma THQ Nordic, die Piranha Bytes seit 2019 besitzt und finanziert, respektive deren schwedischer Mutterkonzern Embracer. Dieser verkleinert, verscherbelt und liquidiert in den letzten Monaten eine Menge seiner Studios und hat auch mit den RPG-Könnern an der Ruhr keine Gnade: Seit dem Frühling zeigt piranha-bytes.com nur noch das angeknabberte Logo, aber kein Team mehr oder gar neue Projekte – die RPG-Schmiede ist passé.

Doch jedem Ende wohnt auch ein Anfang inne: Im Juli melden sich Björn Pankratz, der seit 1999 bei Piranha Bytes als Game Designer, Story-Autor und Komponist verantwortlich zeichnete, und seine Frau Jennifer, die 2008 bis 2023 ebenfalls an allen "Risen"-Spielen sowie "Elex" arbeitete, mit einem "We Are Back!"-Video auf YouTube und "mit guten Neuigkeiten": Das kreative Ehepaar gründete "am letzten Donnerstag" eine neue GmbH, das Pithead Studio. Warum dieser Name? "Weil wir aus dem Ruhrpott kommen", erklärt Björn: Pithead steht für den Schachteingang der dortigen Gruben und passt für Macher, die in den Development-Dungeon zurücksteigen wollen. "In Zukunft machen wir Indie-Spiele", verrät Jennifer und spricht von nun an regelmäßig mit Björn auf dem YouTube-Kanal, via Social Media und eigenem Discord-Server über die Vergangenheit, vor allem aber die Pithead-Gegenwart und -Zukunft; so wirft ihre zweite Sendung am 15. Juli etwas Licht auf das Piranha-Ende und plaudert aus dem THQ-Nähkästchen. Davon abgesehen soll "Pithead Studio TV" den Entstehungsprozess kommender Pankratz-Werke begleiten: "Wir werden uns ans Entwickeln setzen, weil es das ist, was wir am liebsten machen – und das, was wir am besten können." Auf dem Pithead-Stand der gamescom konnte man bereits erfahren, wie das nächste Spiel von Jennifer und Björn vorankommt. wi



Comeback nach sieben Monaten Sendepause: "Wir wollen gerne weitermachen", stellen Jennifer und Björn Pankratz auf YouTube klar: "Wir lieben es, Spiele zu machen, auf die wir selber Bock haben – genau das tun wir in Zukunft!"



RPG-Juwelen oder überambitioniert und rückständig? Piranha Bytes' "Elex"-Spiele sind bis heute umstritten.

## MMO-Fusion: Daybreak kauft Singularity 6

**LOS ANGELES / SAN DIEGO** • "Was machen die Schweden mit so vielen Studios und Spielen?", fragen wir uns im letzten Heft zur Keywords-Übernahme und zählen ein paar der Game-Unternehmen auf, die sich über die Jahre nördlich von Deutschland formieren. Eine weitere Studio- und Label-Gruppe mit Hauptquartier in Stockholm ist Enad Global 7, kurz EG7. Sie wird 2013 als Toadman Interactive gegründet, 2017 an die Börse gebracht und ist wie Embracer & Co. von Anfang an auf internationale Expansion ausgelegt. Sie übernimmt den Taktik-Shooter-Entwickler Antimatter und das Publishing-Label Sold Out, danach den kanadischen Casual-Hersteller Big Blue Bubble, den 3D-Baller-Spezialisten Piranha Games ("MechWarrior 5" und "MechWarrior Online") sowie die Moskau-Firma Innova (die EG7 wegen Ukraine-Krieg wieder abstößt).

Kronjuwel im EG7-Bestand ist der kalifornische Entwickler Daybreak: Die Reste des MMO-Pioniers Sony Online Entertainment (SOE) werden ab 2015 von einem Besitzer an den nächsten weitergereicht und schließlich 2020 für stolze 300 Millionen US-Dollar von den Schweden übernommen. Ein Jahr später wird Daybreak-Manager Ji Ham CEO der EG7-Gruppe. So entsteht eine erfolgreiche Multiplayer-Fabrik: Den MMORPG-Klassiker "Everquest" (und dessen Teil 2) betreiben Daybreak und EG7 bis heute, außerdem den Superheldenzirkus "DC Universe Online", die alte Toadman-MMO-Action "PlanetSide 2" und den Deathmatch-Klassiker "H1Z1". Seit Herbst 2022 läuft zudem "Magic: The Gathering Online" auf Daybreak-Servern.



Fantasy-Paradies für Jäger und Sammler, Bastler und Gärtner: Singularity-6-Gründer Anthony Leung will "Palia in die Hände aller bringen" und "das mit Daybreak schaffen".



Wie andere Spielehersteller muss auch Daybreak Anfang des Jahres Beschäftigte entlassen, expandiert nun aber schon wieder und gibt im Juli eine weitere Übernahme bekannt: Für einen ungenannten Betrag wandert das L.A.-Studio Singularity 6 in den EG7-Besitz, das 2023 mit dem Fantasy-Survival-Spektakel "Palia" debütierte, danach jedoch einen großen Teil der Belegschaft freisetzen musste. Dank der neuen Besitzer scheint die "Palia"-Zukunft jetzt gesichert: Bisher kostenlos (und als Open Beta) für Windows und Switch erhältlich, soll der Jagd-Abenteuer-Spielplatz nun zügig 1.0-perfektioniert und auf andere Plattformen gebracht werden, verspricht Singularity-6-Chef Anthony Leung gegenüber Gamesindustry.biz. wi



# VR-Schmelze? Meta-Abbau erwischt PlayStation-Veteranen

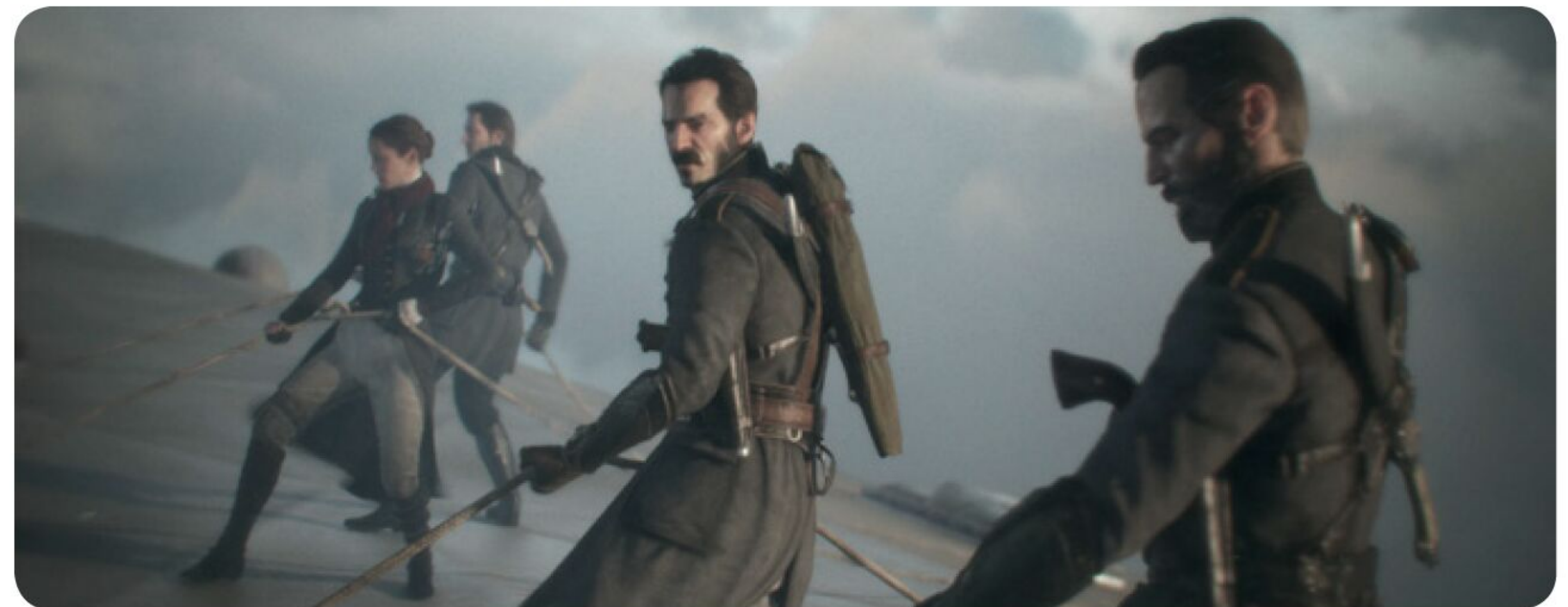
**KALIFORNIEN** • Seit der Übernahme des HMD-Herstellers Oculus und der 2020-Formierung der Reality-Labs-Studiogruppe verbucht der Meta-Konzern (vormals Facebook) mit seiner VR-Abteilung Verluste in astronomischer Höhe: 13,7 Milliarden US-Dollar verbrennen die Reality Labs 2022, über 16 Milliarden im Folgejahr! Allein im 1. und 2. Quartal 2024 verliert Meta weitere 3,8 Milliarden und 4,5 Milliarden US-Dollar. Das sei jeweils das "Bruttoinlandsprodukt eines kleinen Landes", kommentiert GameDeveloper.com am 1. August und zitiert Meta-CFO Susan Li: Die Verluste werden weiterhin und deutlich "Jahr für Jahr steigen, wegen unserer Produktentwicklungen sowie der Investitionen, um unser Ökosystem zu vergrößern". Das letzte Quartal habe eine Umsatzsteigerung um 28% gebracht, hauptsächlich dank Quest-Hardware-Verkäufen. Die gestiegenen Ausgaben führt Li wiederum auf höhere Personal- und Bürokosten zurück: "Quest 3 verkauft sich gut und die Ray-Ban-Smart-Glasses zeigen vielversprechende Zugkraft – wir glauben an das langfristige Potenzial der Brillen."

Das sind aufmunternde Worte, doch Li nennt keine konkreten Quest-Verbreitungszahlen und auch ein Mega-Unternehmen wie Meta kann und will nicht unbegrenzt Geld verbrennen. Konzern- und Reality-Labs-übergreifend wütet seit 2023 ein Stellenabbau, rund 10.000 Beschäftigte werden in der "aktuellen Runde" entlassen.

## Am Morgen fertig

Ohne vorherige Ankündigung macht Meta im August eines der stärksten Oculus-Quest-Studios dicht: Ready at Dawn, die Entwickler von "Lone Echo"- und "Echo VR" werden "permanently, effective immediately" geschlossen, meldet Androidcentral.com. Die Kalifornier produzierten hochgelobte VR-Spiele, doch noch bekannter sind sie in der PlayStation-Gemeinde: 2003 vom vormaligen Naughty-Dog-Profi und "Jak & Daxter"-Programmierer Didier Malenfant gegründet, debütierte Ready at Dawn (RAD) 2006 mit dem PSP-Original "Dexter" und produziert danach starke "God of War"-Episoden für Handheld und PlayStation 3. Die RAD-Erfindung "The Order: 1886", ein Baller-Abenteuer im viktorianischen Parallel-London, empfiehlt der M!

Meta



2020 gibt Sony alle Pläne für weitere "The Order: 1886"-Spiele auf und den bewährten Entwicklungspartner Ready at Dawn an Facebook ab. Nun schließt der Meta-Konzern das Studio.

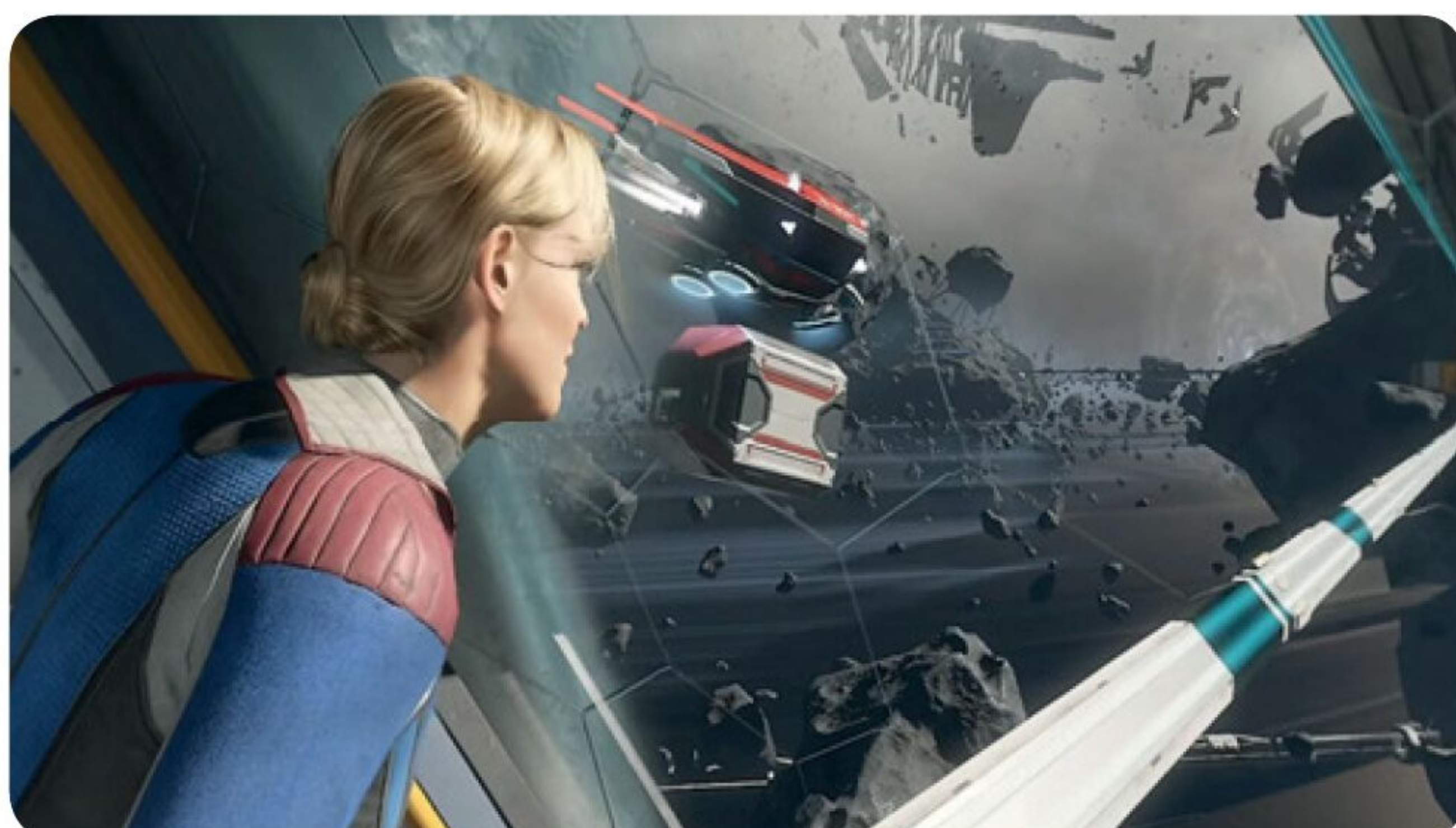
Test als "DEN grafischen Vorzeigetitel für die PS4". Der 2015er-Titel ist nicht unumstritten, der Ausflug in ein unverbrauchtes Steampunk-Setting, in dem König-Artus-Recken auf Jack the Ripper und Nikola Tesla treffen, vielen Spielern etwas zu QTE-einfach und schlicht zu kurz. Die Kalifornier entschuldigen das damals damit, dass man viel Zeit und Aufwand in die RAD Engine 4.0 stecken musste – beim Nachfolger könne man sich ganz aufs Spiel konzentrieren. Angeblich existiert von diesem 2020 bereits ein Trailer, doch die Pläne für weitere "1886"-Action-Abenteuer zerschlagen sich, als Facebook das Studio übernimmt und dieses von PlayStation- auf Oculus-VR-exklusive Entwicklung umstellt. Zuletzt brachte RAD im Mai 2020 den schwerelosen Team-Sportwettkampf "Echo VR" auf Quest-HMD; trotz guter Kritiken und gegen den Protest einer fünfstelligen Spielerzahl stellt Meta diesen Anfang 2023 wieder ab.

Insgesamt will der Meta-Konzern das Reality-Labs-Budget um ein Fünftel kürzen, die Zahl seiner First-Party-Spiele aber nicht noch weiter verringern, sondern der VR-Entwicklung verpflichtet bleiben. "Was soll man sagen? Die ringende AR-, XR- und Meta-versum-Abteilung bleibt für den Mutterkon-

## Metas Spielestudios

Im Spielesektor unterhält Meta nach dem RAD-Ende noch die Oculus-Studios Beat Games in Prag ("Beat Saber"), die US-Entwickler Sanzaru ("Asgard's Wrath"), Downpour Interactive ("Onward"), BigBox VR ("Population One"), Unit2 ("Crayta"), Twisted Pixel Games (die bis 2021 Microsoft gehören), die kalifornischen Fitness-Experten Within ("Supernatural"), das Armature Studio (das "Resident Evil 4" VR-konvertiert) sowie die Texaner Camouflaj ("République", "Iron Man VR").

zern Meta ein Cash-hungriger Brennofen", kommentiert GameDeveloper.com trocken. Mark Zuckerberg dagegen gibt sich entspannt und selbstbewusst: Der "Quest-3-Verkauf übertrifft alle Erwartungen – es ist nicht nur das beste MR-Headset zu diesem Preis, sondern ganz einfach das beste überhaupt [...] und kommt nicht nur zum Spielen, sondern immer mehr als genereller Computer zum Einsatz, für Videos, zum Surfen, als virtueller Desktop. Durch unsere Reality-Labs-Investitionen sind wir für all das gut aufgestellt." wi



Schon vor der Übernahme erfindet Ready at Dawn das schwerelose, grafisch beeindruckende Weltraum-Abenteuer "Lone Echo", 2021 ein Sequel (links) und lädt ab 2020 auch in die E-Sport-taugliche "Echo Arena" (rechts).



# COMING

## Spieletermine

### 4. Quartal 2024

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
	A Quiet Place: The Road Ahead	Saber Int.	Adventure	PS5 XSX	17. Okt.
UPDATE	Alien: Rogue Incursion (VR)	Survios	Ego-Shooter	PS5	19. Dez.
UPDATE	Ambulance Life: A Paramedic Simulator	NACON	Simulation	PS5 XSX	4. Q. 24
S. 29	Arizona Sunshine Remake (VR)	Vertigo Games	Ego-Shooter	PS5	17. Okt.
S. 51	Assassin's Creed Shadows	Ubisoft	Action-Adventure	PS5 XSX	15. Nov.
UPDATE	Behemoth (VR)	Skydance	Action-Rollenspiel	PS5	14. Nov.
S. 18	Call of Duty: Black Ops 6	Activision	Ego-Shooter	PS4 PS5 XOne XSX	25. Okt.
NEU	Date Everything!	Team17	Adventure	PS5 XSX SWI	24. Okt.
	Die Schlümpfe – Abenteuer im Traumland	Microids	Jump'n'Run	PS4 PS5 XOne XSX SWI	24. Okt.
UPDATE	Dragon Age: The Veilguard	Electronic Arts	Rollenspiel	PS5 XSX	31. Okt.
	Dragon Ball: Sparking! Zero	Bandai Namco	Beat'em-Up	PS5 XSX	11. Okt.
	Dragon Quest III HD-2D Remake	Square Enix	Rollenspiel	PS5 XSX SWI	14. Nov.
	Empire of Ants	Microids	Strategie	PS5 XSX	7. Nov.
NEU	Europa	Future Friends	Jump'n'Run		SWI 11. Okt.
UPDATE	Fairy Tail 2	Koei Tecmo	Action-Rollenspiel	PS4 PS5	SWI 13. Dez.
S. 45	Fantasian Neon Dimension	Square Enix	Rollenspiel	PS4 PS5 XSX SWI	4. Q. 24
	Fantasy Life i: Die Zeitdiebin	Level-5	Rollenspiel		SWI 10. Okt.
NEU	Fitness Boxing 3: Your Personal Trainer	Nintendo	Sport		SWI 5. Dez.
NEU	Flint: Treasure of Oblivion	Microids	Rollenspiel	PS5 XSX	24. Okt.
S. 50	Gothic Remake	THQ Nordic	Rollenspiel	PS5 XSX	2024
UPDATE	Indiana Jones und der Große Kreis	Bethesda	Action-Adventure		XSX 9. Dez.
UPDATE	Just Dance 2025 Edition	Ubisoft	Sport	PS5 XSX SWI	15. Okt.
	Landwirtschafts-Simulator 25	Giants Soft.	Lebenssimu- lation	PS5 XSX	12. Nov.
	Lego Horizon Adventures	Sony	Jump'n'Run	PS5	SWI 4. Q. 24
S. 38	Life is Strange: Double Exposure	Square Enix	Adventure	PS5 XSX	29. Okt.
	Mario & Luigi: Brotherhood	Nintendo	Rollenspiel		SWI 7. Nov.
UPDATE	Metal: Hellsinger VR	Funcom	Ego-Shooter	PS5	3. Okt.
	Metal Slug Tactics	DotEmu	Strategie	PS4 PS5 XOne XSX SWI	4. Q. 24
	Metaphor: ReFantazio	Atlus	Rollenspiel	PS4 PS5 XSX	11. Okt.
	Metro Awakening (VR)	Vertigo Games	Ego-Shooter	PS5	2024
	Microsoft Flight Simulator 2024	Xbox Game Studios	Simulation		XSX 19. Nov.
NEU	MySims: Cozy Bundle	EA	Simulation		SWI 19. Nov.
	New World: Aeternum	Amazon Games	Rollenspiel	PS5 XSX	15. Okt.
NEU	On Your Tail	Humble Games	Adventure		SWI 21. Nov.
UPDATE	Path of Exile 2	Grinding Gear	Action-Rollenspiel	PS5 XSX	15. Nov.
UPDATE	Neva	Devolver	Action-Adventure	PS5 XSX SWI	15. Okt.
NEU	NHL 25	EA	Sport	PS5 XSX	4. Okt.

Steffen kommentiert



### Bittere Early-Access-Panne

Um mich in meinem Bürojob fit zu halten, begab ich mich beim Testen von "Star Wars Outlaws" auf ein Laufband und legte mich dabei grazios auf die Nase. Das ist jedoch nichts gegen den Unfall, den Ubisoft zum Spiel produziert hat. Fans, die 110 Euro oder gar 130 Euro für die Gold- und Ultimate-Edition von "Outlaws" auf den Tisch legten, um Zugang zum Early Access zu erhalten, wurden empfindlich abgestraft. Ein Patch während der Vorabveröffentlichungsphase sollte zwar einige Bugs beheben, jedoch schuf dieser einen neuen möglichen Bug, der den weiteren Spielfortschritt verhindert. Die von Ubisoft ausgesprochene Empfehlung: ein frischer Spielstand. Meine allgemeine Anregung lautet: Wartet grundsätzlich bis zum offiziellen Start! Als Tester vieler Vorabversionen lehrt mich die Erfahrung, dass der abwartende Spieler immer das bessere Ergebnis bekommt.

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
	Planet Coaster 2	Frontier Dev.	Strategie	PS5 XSX	4. Q. 24
UPDATE	Post Trauma	Raw Fury	Adventure	PS5 XSX	29. Okt.
NEU	[REDACTED]	Krafton	Action	PS5 XSX	31. Okt.
	Romance of the Three Kingdoms 8 Remake	Koei Tecmo	Strategie	PS4 PS5	SWI 24. Okt.
S. 45	Romancing SaGa 2: Revenge of the Seven	Square Enix	Rollenspiel	PS4 PS5	SWI 24. Okt.
	RPG Maker WITH	NIS America	Spielebaukasten		SWI 11. Okt.
	S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl	GSC	Ego-Shooter		XSX 20. Nov.
	Shadow of the Damned: Hella Remastered	NetEase	Action-Adventure	PS4 PS5 XOne XSX SWI	31. Okt.
	Shin Chan: Abenteuer in Kohlenburg	Neos Corp.	Adventure		SWI 24. Okt.
	Silent Hill 2	Konami	Action-Adventure	PS5	8. Okt.
NEU	Sky Oceans: Wings for Hire	PQube	Rollenspiel	PS5 XSX SWI	10. Okt.
S. 35	Slitherhead	Bokeh	Action-Adventure	PS4 PS5 XSX	8. Nov.
S. 45	Sonic X Shadow Generations	Sega	Jump'n'Run	PS4 PS5 XOne XSX SWI	25. Okt.
NEU	Spongebob Schwammkopf: Das Patrick Star Spiel	Outright Games	Jump'n'Run	PS4 PS5 XOne XSX SWI	4. Okt.
S. 48	Starship Troopers: Extermination	Knights Peak Int.	Ego-Shooter	PS5 XSX	11. Okt.
	Super Mario Party Jamboree	Nintendo	Partyspiel		SWI 17. Okt.
	Sword Art Online Fractured Daydream	Bandai Namco	Action	PS5 XSX SWI	4. Okt.
NEU	Taiko No Tatsujin: Rhythm Festival	Bandai Namco	Musik	PS5 XSX	7. Nov.
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants Unleashed	Outright Games	Action	PS4 PS5 XOne XSX SWI	18. Okt.
NEU	Tetris Forever	Digital Eclipse	Spielesammlung	PS4 PS5 XOne XSX SWI	2024
	Transformers: Galactic Trials	Outright Games	Rennspiel	PS4 PS5 XOne XSX SWI	11. Okt.
	Undisputed	Deep Silver	Sport	PS5 XSX	11. Okt.
S. 50	Unknown 9: Awakening	Bandai Namco	Action-Adventure	PS4 PS5 XOne XSX	18. Okt.
UPDATE	Until Dawn	Sony	Adventure	PS5	4. Okt.
NEU	Vendetta Forever (VR)	nDreams	Ego-Shooter	PS5	Okt.
	Ys X: Nordics	NIS America	Action-Rollenspiel	PS4 PS5	SWI 25. Okt.

## Call of Duty: Black Ops 6

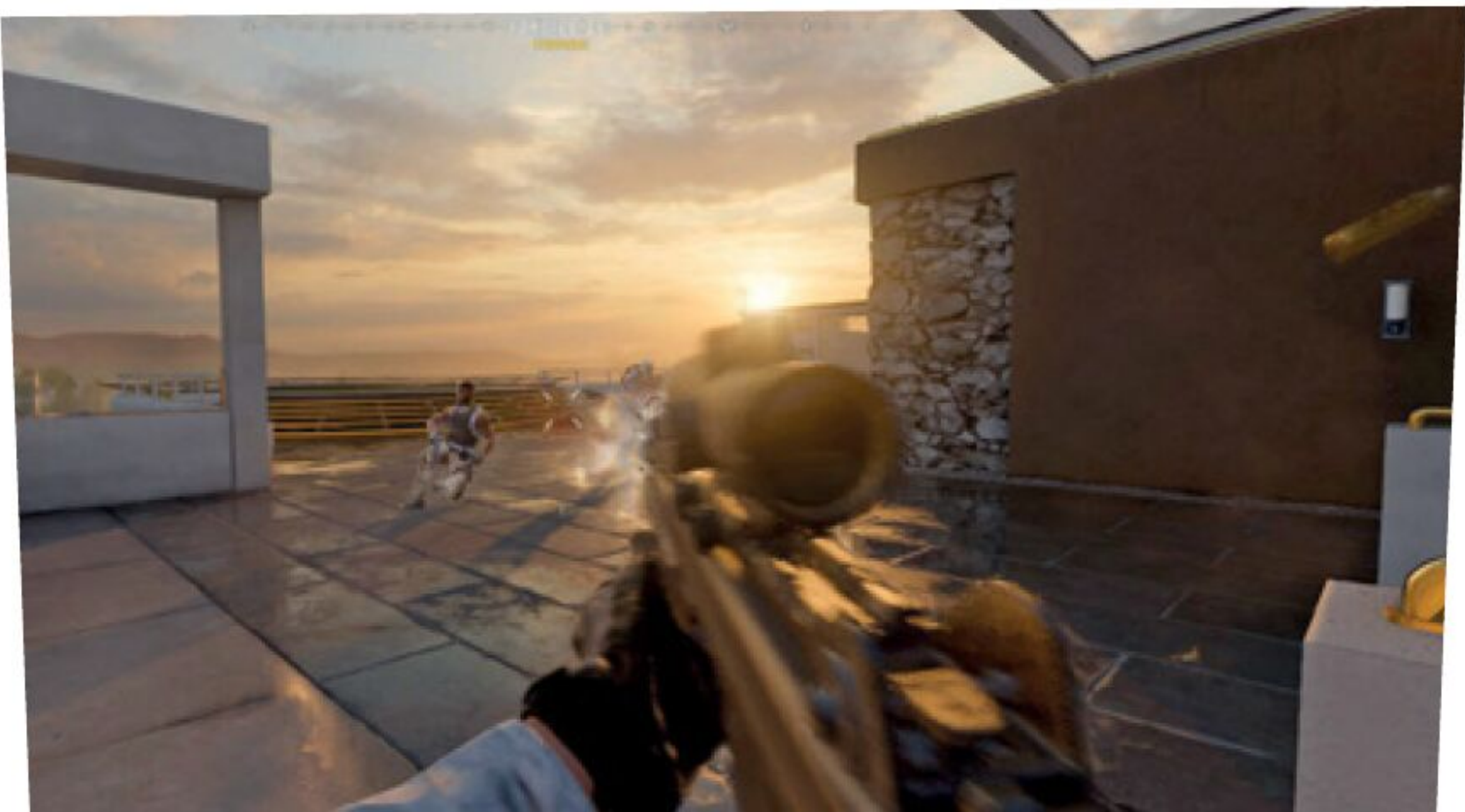
25. OKTOBER • PS4 / PS5 / XONE / XSX • EGO-SHOOTER

Wir haben uns in die Ende August gestartete Multiplayer-Beta gewagt und wollten vor allem wissen, wie sich das neue Omni-Bewegungssystem auf die Matches auswirkt, denn die Map-Layouts und Waffen ändern sich nur im Detail. Zur Auffrischung: Mit dem Omni-System bezeichnen die Entwickler die Möglichkeit, dass Ihr von nun an in jede Richtung rennen und hechten könnt sowie die Fähigkeit, im Liegen Feinde im 180-Grad-Winkel anzuvisieren.

Die gute Nachricht: Das neue Bewegungssystem habt Ihr spätestens nach dem kurzen Tutorial verinnerlicht. Es ist einfach launig, über ein Gelände im ersten Stock zu hechten, um in einem Pool zu landen und noch im Wasser die Gegenspieler um uns herum auszuschalten. So würde sich wohl "Max Payne" in einem John-Woo-Multiplayer-Modus spielen. Beim Ausprobieren früherer Teile vermissten wir im Anschluss die neuen Möglichkeiten sofort.

Die schlechte Nachricht: Wer beim hohen Tempo der Matches in vorherigen Episoden bereits an seinen Grenzen agierte, der könnte hier überfordert werden, denn Spieler machen fleißig Gebrauch von den neuen Möglichkeiten. Alle paar Sekunden rutschen und hechten feindliche Soldaten um die nächste Ecke. Durch die höhere Dynamik müsst Ihr noch agiler zielen und mehr Möglichkeiten für Angriffspunkte bedenken. Als übermächtig empfanden wir das neue Feature in der Beta nicht, da Ihr bei der Nutzung oft Gefahr lauft, in gefährliche Situationen zu schlittern.

Zwei weitere Ankündigungen, die Menüs und Speicher betreffen, müssen sich aber erst bewähren. Zum einen sollt Ihr zukünftig für "Call of Duty" nur noch die Inhalte herunterladen, die Ihr benötigt, sodass sich die Datenmenge auf Eurer Festplatte reduziert. Bei der PS5 führte das neue Update auf unserem Testgerät anscheinend zu einem Bug, wodurch wir neben dem Hub zwar nur die Beta installieren mussten, diese aber nicht vom Spiel erkannt wurde. Außerdem soll vor der Veröffentlichung das überladene Interface überarbeitet werden. Das begrüßen wir, denn allein die Beta im "CoD"-Hub zu finden und die nötigen Ladezeiten bis zum Start sind in unseren Augen eine Zumutung. sh





# Shadow Tactics: Aiko’s Choice

2024 • N.B. • STRATEGIE

Das Studio Mimimi wurde zwar im Dezember 2023 offiziell geschlossen, doch mit einem Newsletterbeitrag meldet sich die Firma Anfang September zu Wort und verweist auf eine Listung der eigenständigen "Shadow Tactics"-Erweiterung "Aiko's Choice" im PlayStation Store, die bereits 2021 auf dem PC erschien. Publisher Daedalic scheint demnach eine Konsolen-Portierung des Echtzeit-Strategie-Titels für dieses Jahr zu planen. Die Handlung ist während des Hauptspiels angesiedelt und bringt acht bis zehn Stunden weitere Echtzeit-Schleich-Unterhaltung. Dank nur minimaler Einleitung solltet Ihr den Vorgänger gespielt haben. *sh*



## Spieletermine

2025

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
S. 52	Atelier Yumia: Die Alchimestin der Erinnerungen und das erträumte Land	Koei Tecmo	Rollenspiel	PS4 P55 XOne XSX SWI	21. März
S. 48	Atomfall	Rebellion	Action-Adventure	PS4 P55 XOne XSX	2025
S. 50	Avowed	Xbox Game Studios	Rollenspiel	XSX	18. Feb. 25
	Ballad of Antara	Infold	Action-Rollenspiel	P55	2025
	Beyond Good & Evil 2	Ubisoft	Action-Adventure	PS4 XOne	
	Blade	Bethesda	Action-Adventure	XSX	
	Bleach Rebirth of Souls	Bandai Namco	Beat'em-Up	PS4 P55 XSX	
S. XX	Borderlands 4	2K Games	Ego-Shooter	P55 XSX	2025
	Broken Sword – Parzival's Stone	Revolution Soft.	Adventure		
S. 52	Capcom Fighting Collection 2	Capcom	Beat'em-Up	PS4 SWI	2025
UPDATE	Cities: Skylines II	Paradox	Strategie	P55 XSX	
S. 40	Civilization VII	2K	Strategie	PS4 P55 XOne XSX SWI	11. Feb.
	Clair Obscur: Expedition 33	Kepler Int.	Rollenspiel	P55 XSX	2025
	Clockwork Revolution	Xbox Game Studios	Action-Adventure	XSX	
	Contraband	Avalanche	Action-Adventure	XSX	
	Control 2	505 Games	Action-Adventure	P55 XSX	
S. 28	Crimson Desert	Pearl Abyss	Rollenspiel	n.b.	
	Crysis 4	Crytek	Ego-Shooter	P55 XSX	
	Death Stranding 2: On the Beach	Sony	Action-Adventure	P55	2025
S. 39	Directive 8020 (The Dark Pictures Anthology)	Bandai Namco	Adventure	P55 XSX	2025
	DokeV	PearlAbyss	Action-Adventure	n.b.	
	Donkey Kong Country Returns HD	Nintendo	Jump'n'Run	SWI	16. Januar
	DOOM: The Dark Ages	Bethesda	Ego-Shooter	P55 XSX	2025
	Double Dragon Revive	Arc System Works	Action	PS4 P55 XSX	2025
	Dragon Quest I & II HD-2D Remake	Square Enix	Rollenspiel	P55 XSX SWI	2025
	Dragon Quest XII: The Flames of Fate	Square Enix	Rollenspiel	n.b.	
	Dragonkin: The Banished	NACON	Action-Rollenspiel	P55 XSX	Feb. 2025
	Dune: Awakening	Funcom	Action-Adventure-MMO	P55 XSX	
S. 22	Dying Light: The Beast	Techland	Action-Adventure	PS4 P55 XOne XSX	
	Dynasty Warriors: Origins	Koei Tecmo	Action	P55 XSX	2025
	Endurance Motorsport Series	NACON	Rennspiel	P55 XSX	2025
	Fable	Xbox Game Studios	Rollenspiel	XSX	2025
	Fairgame\$	Sony	Action	P55	
S. 45	Fatal Fury: City of Wolves	SNK	Beat'em-Up	PS4 P55 XSX	24. April
NEU	Fatan Run 2089	Atari	Rennspiel	PS4 P55 XOne XSX SWI	2025
	Frostpunk 2	11 bit	Strategie	P55 XSX	2025
	Gears of War: E-Day	Xbox Game Studios	Action	XSX	
	Greedfall II: The Dying World	NACON	Action-Rollenspiel	P55 XSX	2025
	GTA VI	Rockstar	Action-Adventure	P55 XSX	2025
	Hades II	Supergiant Games	Action	n.b.	
NEU	Indiana Jones und der Große Kreis	Bethesda	Action-Adventure	P55	2. Q. 2025
	Instinction	Hashbane	Ego-Shooter	PS4 P55 XOne XSX	2025
	IXION	Kasedo Games	Strategie	P55 XSX	1. Q. 2025
	Judas	Ghost Story Games	Ego-Shooter	P55 XSX	
	Jurassic Park Survival	Saber Int.	Action-Adventure	P55 XSX	
	Killing Floor 3	Tripwire Int.	Ego-Shooter	P55 XSX	1. Q. 2025
S. 30	Kingdom Come Deliverance II	Deep Silver	Action-Rollenspiel	P55 XSX	11. Feb.
	Kingdom Hearts IV	Square Enix	Action-Adventure	P55 XSX	
S. 35	Little Nightmares III	Bandai Namco	Adventure	PS4 P55 XOne XSX SWI	2025
	Lost Hellden	Artisan Studios	Rollenspiel	PS4 P55 XSX SWI	2025
S. 39	Lost Records: Bloom and Rage	Don't Nod	Adventure	P55 XSX	18. Feb.
	Lost Soul Aside	Sony	Action-Rollenspiel	PS4 P55	
S. 22	Mafia: The Old Country	2K	Action-Adventure	P55 XSX	2025
	Marathon	Bungie	Ego-Shooter	P55 XSX	
	Marvel 1943: Rise of Hydra	Plaion	Action-Adventure	P55 XSX	2025
	Marvel Rivals	NetEase	Action	P55 XSX	6. Dez.
	Mass Effect	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	n.b.	
	Max Payne 1 + 2 Remake	Rockstar	Action	P55 XSX	

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
	Metal Gear Solid Δ: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	P55 XSX	
	Metroid Prime 4: Beyond	Nintendo	Ego-Shooter	SWI	2025
S. 24	Monster Hunter Wilds	Capcom	Action-Rollenspiel	P55 XSX	2025
NEU	Morsels	Annapurna Int.	Action	P55 SWI	Feb. 2025
	No Rest for the Wicked	Private Division	Action-Rollenspiel	P55 XSX	2025
	OD	Kojima Prod.	Action-Adventure	XSX	
	Outward 2	Nine Dots	Action-Rollenspiel	P55 XSX	
	Perfect Dark	Xbox Game Studios	Ego-Shooter	XSX	
S. 29	Phantom Blade: Zero	S-Game	Action-Rollenspiel	P55	
	Phantom Brave: The Lost Hero	NIS America	Strategie-Rollenspiel	PS4 P55 SWI	2025
	Pokémon Legenden: Z-A	Nintendo	Rollenspiel	SWI	2025
	Prince of Persia: The Sands of Time (Remake)	Ubisoft	Action-Adventure	n.b.	2026
UPDATE	Prison Architect 2	Paradox	Strategie	P55 XSX	
	Professor Layton and the New World of Steam	Level-5	Adventure	SWI	2025
	Project 007	IO Interactive	Action-Adventure	n.b.	
S. 34	Reanimal	THQ Nordic	Adventure	P55 XSX	
NEU	Revenge of the Savage Planet	Raccoon Logic	Action-Adventure	P55 XSX	1. JH. 2025
S. 41	Roadcraft	Focus Ent.	Simulation	P55 XSX	2025
NEU	Romancing SaGa - Minstrel Song-Remastered International	Square Enix	Rollenspiel	PS4 P55 SWI	1. Q. 2025
	Routine	Raw Fury	Adventure	XOne XSX	
S. 52	Rune Factory: Guardians of Azuma	Marvelous	Action-Rollenspiel	SWI	2. Q. 2025
S. 48	Sniper Elite: Resistance	Rebellion	Action-Adventure	PS4 P55 XOne XSX	2025
	South of Midnight	Xbox Game Studios	Action-Adventure	XSX	2025
S. 49	Spine	Nekki	Action	P55 XSX	4. Q. 2025
	Splinter Cell Remake	Ubisoft	Action-Adventure	n.b.	
S. 52	Star Overdrive	Dear Villagers	Action-Adventure	SWI	1. Q. 2025
	Star Wars: Eclipse	Quantic Dream	Adventure	n.b.	
	State of Decay 3	Xbox Game Studios	Action-Adventure	XSX	
S. 52	Suikoden I & II HD Remaster Gate Rune and Unification Wars	Konami	Rollenspiel	PS4 XOne SWI	6. März
	Synduality Echo of Ada	Bandai Namco	Action	P55 XSX	
UPDATE	Tails of Iron 2: Whiskers of Winter	CI Games	Action-Rollenspiel	PS4 P55 XOne XSX SWI	Feb. 2025
	Tales of Graces f Remastered	Bandai Namco	Action-Rollenspiel	PS4 P55 XOne XSX SWI	17. Januar
UPDATE	Terminator: Survivors	NACON	Action-Adventure	P55 XSX	
	The Elder Scrolls VI	Bethesda	Rollenspiel	n.b.	
UPDATE	The First Berserker: Khazan	Nexon	Action-Rollenspiel	P55 XSX	1. Q. 2025
S. 52	The Legend of Heroes: Trails in the Sky 1 <sup>st</sup>	Nihon Falcom	Rollenspiel	SWI	2025
	The Legend of Heroes: Trails through Daybreak II	NIS America	Rollenspiel	PS4 P55 SWI	1. Q. 2025
	The Night Wanderer	Mighty Koi	Action-Rollenspiel	P55 XSX	
	The Outer Worlds 2	Microsoft	Rollenspiel	XSX	
	The Sinking City 2	Frogwares	Action-Adventure	P55 XSX	2025
	The Witcher (ohne Titel)	CD Projekt	Action-Adventure	n.b.	
	The Witcher (Remake)	CD Projekt	Action-Adventure	n.b.	
	Thorgal	Mighty Koi	Action-Rollenspiel	P55 XSX	
S. 50	Titan Quest II	THQ Nordic	Action-Rollenspiel	P55 XSX	
	TMNT: The Last Ronin	THQ Nordic	Action-Adventure	P55 XSX	
	Tomb Raider (ohne Titel)	Square Enix	Action-Adventure	n.b.	
UPDATE	Tormented Souls 2	PQube	Action-Adventure	P55 XSX	2025
S. 41	Two Point Museum	Sega	Strategie	P55 XSX	
UPDATE	Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2	Paradox Int.	Action-Rollenspiel	P55 XSX	1. JH. 2025
	Warhammer 40,000: Mechanicus II	Kasedo Games	Strategie	P55 XSX	
	Where Winds Meet	NetEase	Action-Rollenspiel	P55	
	Windblown	Motion Twin	Action	n.b.	
	Wolverine	Sony	Action-Adventure	P55	
	Wonder Woman	Warner Bros.	Action-Adventure	n.b.	
	Wreckfest 2	THQ Nordic	Rennspiel	P55 XSX	
	Wuchang: Fallen Feathers	505 Games	Action-Rollenspiel	P55 XSX	2025



## Minds Beneath Us

2025 • SWI • ADVENTURE

In der bereits veröffentlichten PC-Fassung erleben wir ein Cyberpunk-Abenteuer, das erschreckend menschlich und dadurch authentisch wirkt. Internet und KIs benötigen mehr Energieressourcen, als der Planet hergibt. Um das System am Laufen zu halten, setzt ein Industriezweig darauf, verzweifelte Menschen an Maschinen anzuschließen. Was in anderen Spielen eine Verschwörung wäre, ist



hier ein von der Gesellschaft akzeptierter Ausbeuterjob. Unsere Freundin, die eine leitende Angestellte einer solchen Firma ist, verschafft uns

die Möglichkeit, hinter den Kulissen zu arbeiten. Wir führen Bewerbungsgespräche, werden selbst Teil der Maschinerie und merken beim Plaudern mit unseren Bürokollegen, wie moralisch grau das Cyberpunk-Leben sein kann. Spielerisch gibt es wie im ebenfalls leseintensiven Noir-Adventure "Lacuna" eingestreute Entscheidungen sowie Rätsel, bei dem unser Scheitern jedoch nie zum Game Over führt, sondern konsequent in die Story eingebaut wird. *sh*

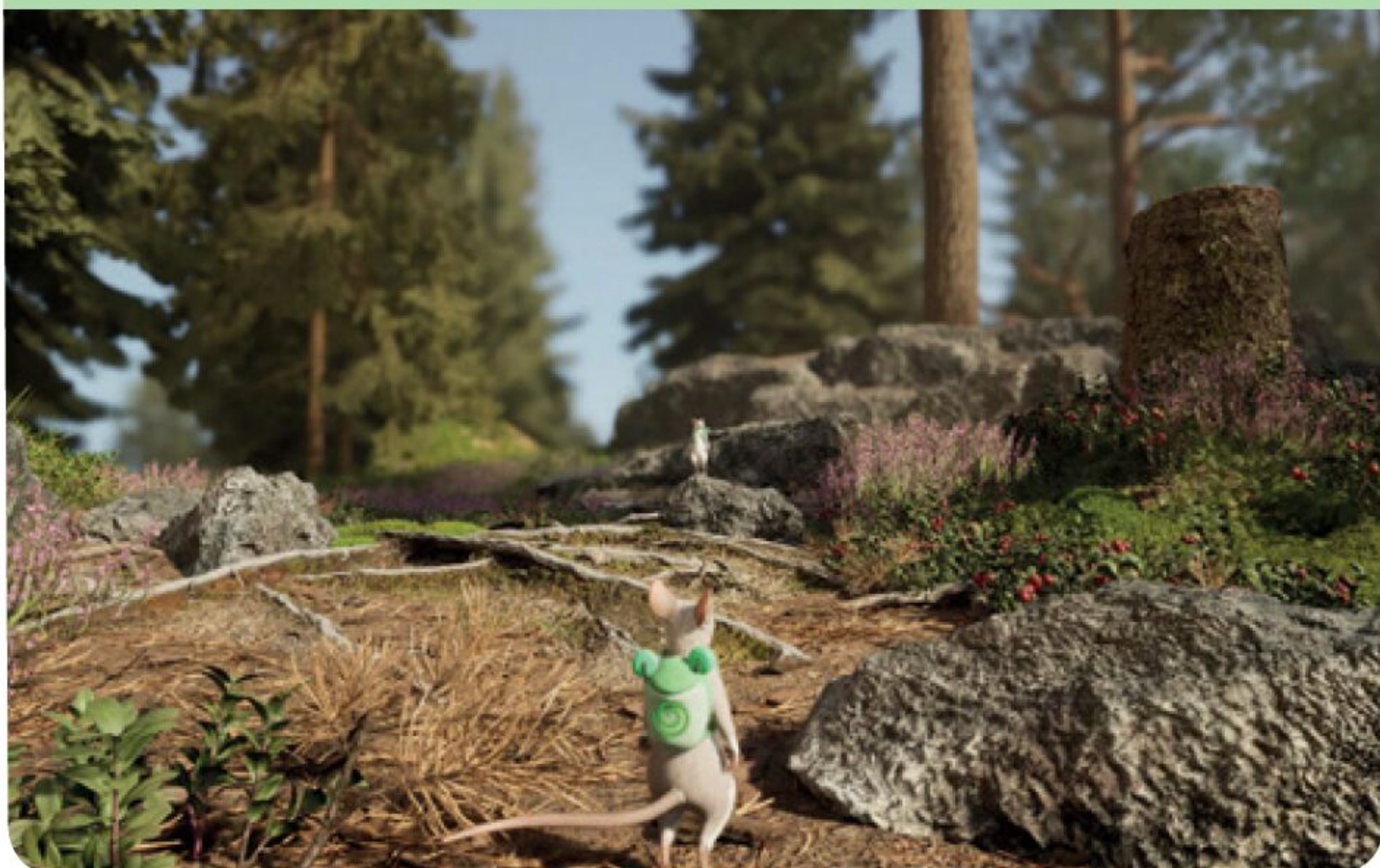


## Hela

2025 • N.B. • JUMP'N'RUN

Das im Juni frisch vorgestellte Publishing-Label von My.Games (Knights Peak Interactive) hat mit dem Open-World-Abenteuer "Hela" einen weiteren vielversprechenden Indie-Tipp unter Vertrag genommen. Das Studio Windup Games ist derzeit zwar ein unbeschriebenes Blatt, aber die Köpfe der schwedischen Spieleschmiede schufen bereits die zwei wunderschönen Wollhüpfer "Unravel" und "Unravel Two" – damals noch unter dem Electronic Arts Indie-Label EA Originals.

Erneut besucht Ihr eine skandinavisch angehauchte Welt, die diesmal jedoch vollkommen in 3D erkundbar ist. Alleine oder mit drei Freunden durchstreift Ihr als Maus mit magischem Rucksack die übergroß erscheinende Umgebung, um einer kränkelnden Hexe zu helfen, Zutaten für einen Heiltrank zu besorgen. Mittels Backpack hangelt Ihr Euch durch physikalische Rätsel, während der Wetterwechsel Euch zu schaffen macht und Ihr fleißig Tränke braut, um Eure Fähigkeiten zu verbessern. *sh*



## Lost in Random: The Eternal Die

2025 • PS5 / XSX / SWI • ACTION

Auch das märchenhafte Würfel-Abenteuer "Lost in Random" erschien 2021 noch unter dem Label EA Originals. Das schwedische Studio Zoink wurde jedoch bereits 2020 von Publisher Thunderful aufgekauft, die daher nun wenig überraschend die Veröffentlichung des Nachfolgers selbst übernehmen.

Spielerisch beschreitet das Sequel neue Pfade: Aus dem eher gemütlichen Third-Person-Story-Abenteuer wird ein kampf-lastig-flottes Action-Roguelite mit Iso-Perspektive, in dem Ihr Euch mit der neuen Heldin Aleksandra einen Weg aus dem Gefängnis bahnen

müsst. Ihr kämpft Euch durch vier zufällig generierte Welten, trifft neue Charaktere und tüftelt wie in "Hades" an vielfältigen Build-Möglichkeiten. *sh*

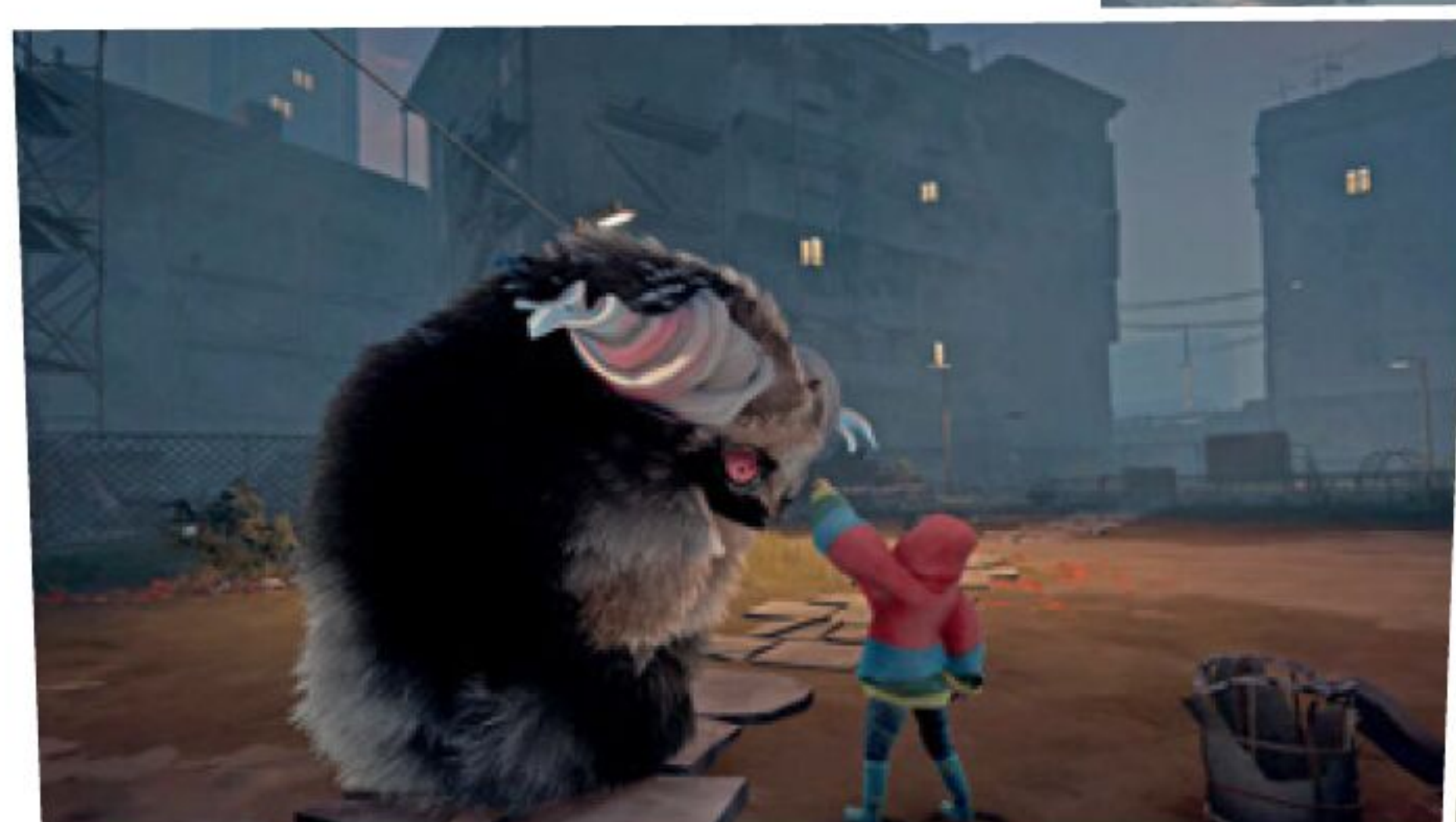


## Herdling

2025 • N.B. • ADVENTURE

Die Schweizer von Okomotive gehen nach den zwei atmosphärischen "FAR"-Ablegern "Lone Sails" und "Changing Tides" ebenfalls neue Wege. Als Hüter einer Herde von büffelartigen Fantasiewesen – "Calicorns" genannt – müsst Ihr Steppen, Schneeplateaus, Berge und Flüsse überwinden. "Herdling" soll wie schon die "FAR"-Reihe ohne Worte auskommen und Euch audiovisuell einnehmen. Ob auch die

Calicorns Euer Herz gewinnen, wird vermutlich davon abhängen, wie störrisch sich die knuffigen Biester im fertigen Spiel verhalten werden. Die Tierchen haben nämlich viel Platz zum Weglaufen. Wie auch das auf dieser Seite erwähnte "Hela" wechseln die Macher im neuen Ableger von 2D auf eine begehbare 3D-Welt, wodurch sich neue Puzzledesign-Möglichkeiten ergeben dürften. *sh*





# ZUSÄTZLICH JEDEN TAG 1 STUNDE UNBEGRENZT SURFEN

EU-WEIT MIT DER MOBILE HAPPY HOUR<sup>1</sup>

NEU

Jetzt für unsere MagentaEINS Kund\*innen

- Zusätzlich mindestens **1 Stunde** täglich **unbegrenztes** Datenvolumen<sup>1</sup>
- Gilt auch für PlusKarten

Einfach in der MeinMagenta App aktivieren!



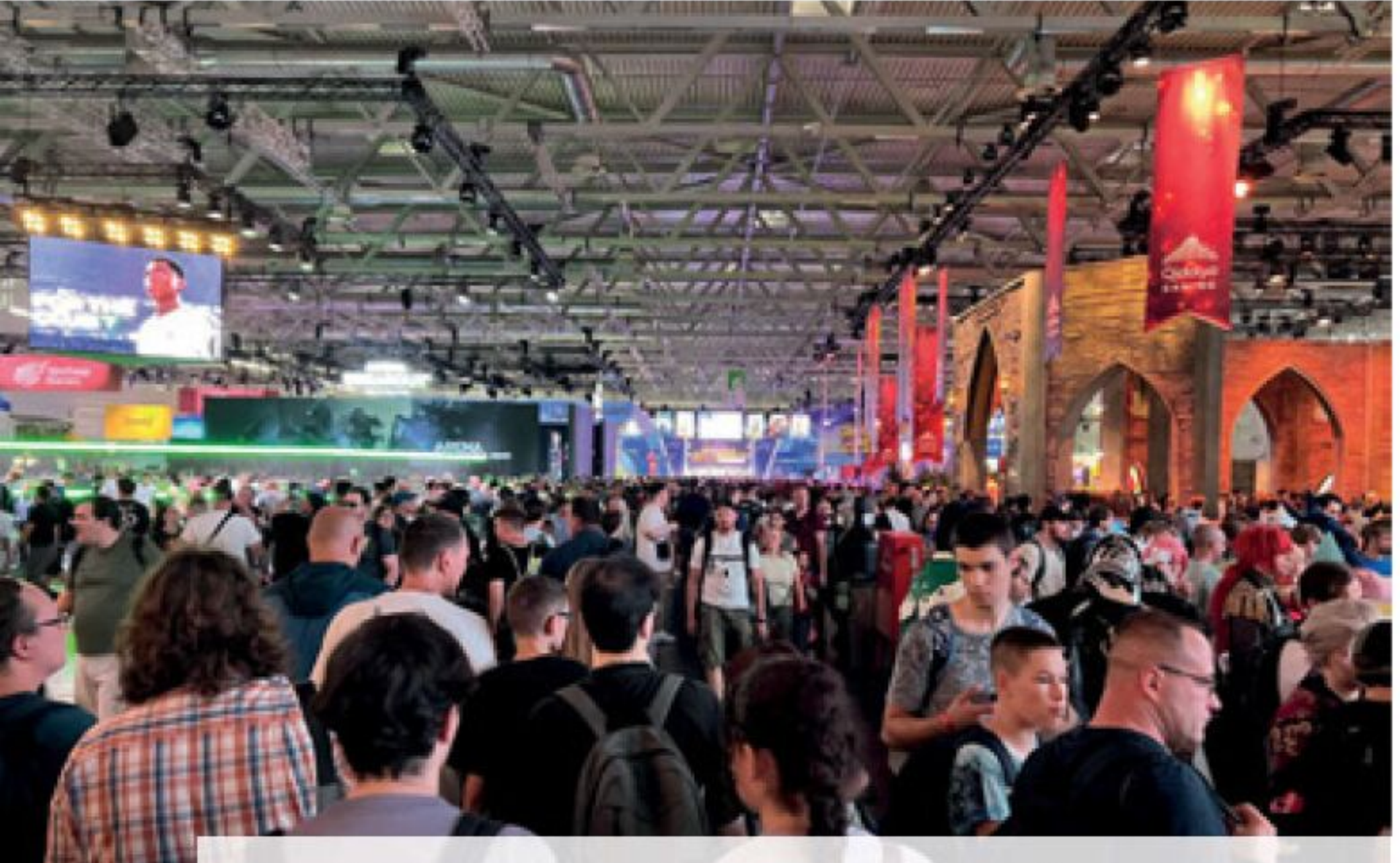
<sup>1</sup>) Voraussetzung für MagentaEINS ist das gleichzeitige Bestehen eines Mobilfunk-Laufzeitvertrags mit einem monatlichen Grundpreis ab 29,95 €, abgeschlossen ab dem 22.05.2013, oder MagentaMobil Basic für 24,95 €/Monat und eines IP-Breitband-Vertrags, abgeschlossen ab dem 01.06.2015, mit einem monatlichen Grundpreis ab 29,95 €, z. B. MagentaZuhause S für 37,95 €/Monat. Mindestlaufzeit jeweils 24 Monate, Bereitstellungspreis 39,95 € bzw. 69,95 €. Nicht berechtigt als Hauptvertrag für MagentaEINS sind Datentarife, CombiCards, Family Cards, PlusKarten, reine Telefonietarife, MagentaZuhause Start und Tarife der Marke congstar. Mit der Mobile Happy Hour können MagentaEINS Kunden (mit MagentaMobil Basic-M) täglich (beginnend um 00:00 Uhr und endend um 23:59 Uhr) für durchgängig 60 Minuten unbegrenztes Datenvolumen in Deutschland und der EU, der Schweiz und Großbritannien in der MeinMagenta App aktivieren. Wenn zudem MagentaTV in Verbindung mit MagentaZuhause gebucht ist, können zwei Mobile Happy Hour aktiviert werden. Gültig für MagentaMobil Verträge ab dem 01.08.2024 und dazugehörige PlusKarten.

Ein Angebot von: Telekom Deutschland GmbH, Landgrabenweg 151, 53227 Bonn.





Die Corona-Zwangspause ist nahezu vergessen, die Messe in Köln lockt Besucher mit vielen Spielen und Drumherum – wirklich spannende Neuheiten bleiben aber aus.



Großflächig präsentierte sich der saudi-arabische Stand von Qiddiya Gaming – ob sich viele Besucher dafür interessiert haben, dürfte fraglich sein.



Der Indie Arena Booth mit seinen zahlreichen kleinen Ausstellern erfreute sich wieder großer Beliebtheit.



Von den drei Konsolenherstellern zeigte nur Microsoft samt seiner Labels Bethesda und Activision vor Ort Präsenz.

Die gamescom 2024 "setzt neue Rekorde und erreicht so viele Menschen wie nie zuvor", heißt es in der entsprechenden Pressemeldung. An die ganz großen Besucherzahlen vor der Pandemie konnte die diesjährige Ausgabe zwar weiterhin nicht heranreichen, ein ordentliches Plus zum Vorjahr war dann aber doch drin. Stolze 335.000 Besucher verzeichnete Koelnmesse vor Ort, internationale Zugriffe auf digitale Inhalte erfasste man derweil über 310 Millionen – das sind satte Zahlen. Erstere bemerkten wir wieder am eigenen Leib, waren die Hallen doch erwartungsgemäß rasch mit enthusiastischen Videospiel-Fans gefüllt bis überfüllt. Zu sehen gab es reichlich: Microsoft, Bandai Namco, Ubisoft & Co. rückten anstehende Veröffentlichungen mit imposant präsentierten Ständen in den Fokus; der Indie Arena Booth lockte mit über 150 Spielen auf 1.500 Quadratmetern. Passend zu seinen vier Award-Auszeichnungen mauserte sich Capcoms "Monster Hunter Wilds" zu einem der Publikumsmagnete. Ein Umstand, der sicher mit den umfassenden Bühnenshows einherging

– hier begaben sich etwa die Macher des Spiels gemeinsam auf die Jagd. Das ließ dann auch einigermaßen vergessen, dass sich Big Player wie Sony und Nintendo in diesem Jahr nicht die Ehre gaben. Und wie in den Vorjahren wurde die Messe von einem umfassenden Angebot an Liveveranstaltungen abgerundet, was einmal mehr ihren Stellenwert als Pilgerstätte für Videospiel-Enthusiasten eindrucksvoll unterstrich. Trotzdem würden wir uns wünschen, dass die Veranstalter das Konzept ihres Awards entweder sinnvoll überdenken oder ihn einfach weglassen. Wenn Nominierungskriterien dafür sorgen, dass nur spendierfreudige Aussteller überhaupt Siegchancen haben und ausgerechnet die Switch-Kategorie mangels ausreichend eingereichter Titel ersatzlos wegfällt, gibt das kein besonders gutes Bild ab.

### DIE AWARD-GEWINNER

Best Sony Play-Station Game	Monster Hunter Wilds (Capcom)
Best Microsoft Xbox Game	Little Nightmares III (Bandai Namco)
Best PC Game	Kingdom Come: Deliverance II (Plaidion)
Best Mobile Game	Genshin Impact (HoYoverse)
Best Trailer / Announcement	Monster Hunter Wilds (Capcom)
Best Visuals	Little Nightmares III (Bandai Namco)
Best Audio	Little Nightmares III (Bandai Namco)
Best Gameplay	Frostpunk 2 (11 bit studios)
Most Entertaining	Monster Hunter Wilds (Capcom)
Most Epic	Monster Hunter Wilds (Capcom)
Most Wholesome	Creatures of Ava (11 bit studios)
Games for Impact	Creatures of Ava (11 bit studios)





2



1



4

Zum bereits sechsten Mal wurde die gamescom-Woche von Geoff Keighley mit der "Opening Night Live"-Präsentation gestartet. Wirklich große Überraschungen hatte die zweistündige Show zwar nicht zu bieten, ein paar prominente Debüts und relevante Updates gab es aber doch zu erleben, wie "Borderlands 4" (1), "Dying Light: The Beast" (2), "Revenge of the Savage Planet" (3) und das neuerdings nicht mehr Xbox-exklusive "Indiana Jones und der Große Kreis" (4). Und dass sich Peter "Populous / Fable" Molyneux auf der Bühne blicken lässt (5), darauf hätte wohl kaum jemand gewettet.



5



3

## Wie immer mit Geoff

Als inzwischen unverzichtbare und gerade für nicht vor Ort verweilende Spieler fraglos interessanteste Veranstaltung der Messe durfte die "Opening Night Live"-Präsentation von Geoff Keighley natürlich nicht fehlen. Der hatte allerdings etwas Mühe, sein zweistündiges Programm so zu füllen, dass bei den über 5.000 Zuschauern in der Halle Stimmung aufkommt. Die Branche nutzt eben doch lieber seine ähnlich gelagerten Shows während des Summer Game Fest oder zum Jahresende anlässlich der Game Awards für die großen Überraschungen.

Das Gezeigte als "viel Masse, wenig Klasse" abzukanzeln, wäre aber ungerecht, denn einige nennenswerte Titel und Auftritte gab es schon zu sehen: 2K Games steuerte mit "Borderlands 4" und dem als Prequel im Sizilien des frühen 20. Jahrhunderts angesiedelten "Mafia: The Old Country" gleich zwei Premierieren bei. Deren Trailer ließen ebenso wie der zur Fortsetzung "Revenge of the Savage Planet" jedoch keine bis nur wenig Rückschlüsse auf das tatsächliche Spiel zu. Techland hat das ursprünglich als DLC für Teil 2 begonnene "Dying Light: The Beast" zu einem eigenständigen Projekt umgepolt, bei dem Fans erneut in die Rolle von Kyle Crane schlüpfen. Prominentester Gast auf der Bühne war Peter Molyneux, der sich nach einigen wenig ruhmreichen Jahren wieder ins

Rampenlicht wagte und mit einem Aufbauspiel namens "Masters of Albion" an die glorreichen Zeiten anschließen möchte – Erfolgsaussichten ungewiss. Und Microsoft nutzte die Gelegenheit, seine Multiplattform-Strategie auszubauen: Bethesdas Vorzeigetitel "Indiana Jones und der Große Kreis" hat nämlich nicht nur einen Termin für die angekündigte Xbox-Fassung bekommen (am 9. Dezember beginnt das Abenteuer), es erscheint darüber hinaus für die PlayStation 5, wenn auch mit etwas "Respektabstand" erst im Frühjahr 2025. Die Zeichen sind aber eindeutig: Xbox-exklusive Spiele aus den Häusern Microsoft, Bethesda und Activision dürften in Zukunft nicht mehr oft auf dem Plan stehen. *kp/us*

## DIE BESUCHERZAHLEN DER LETZTEN 10 JAHRE

2015		345.000
2016		345.000
2017		350.000
2018		370.000
2019		373.000
2020*		
2021*		
2022		265.000
2023		320.000
2024		335.000

\*in diesen Jahren fand die Messe nur online statt

## GAMESCOM-VORSCHAU

Arizona Sunshine Remake	29
Arkknights: Endfield	41
Assassin's Creed Shadows	51
Atomfall	48
Avowed	50
Civilization VII	40
Commandos: Origins	51
Copa City	41
Crimson Desert	28
Directive 8020	39
Fantasia: Neo Dimension	45
Fatal Fury: City of the Wolves	45
Gothic Remake	50
Infinity Nikki	42
King of Meat	36
Kingdom Come: Deliverance II	30
Life is Strange: Double Exposure	38
Little Big Adventure: Twinsen's Quest	39
Little Nightmares III	35
Lost Records: Bloom & Rage	39
Mandragora	49
Mighty Morphin Power Rangers: Rita's Rewind	46
Monster Hunter Wilds	24
Phantom Blade Zero	29
REANIMAL	34
RoadCraft	41
Romancing SaGa 2: Revenge of the Seven	45
Slitterhead	35
Sniper Elite: Resistance	48
Sonic X Shadow Generations	45
SPINE	49
Starship Troopers: Extermination	48
The Eternal Life of Goldman	44
The Occultist	35
Titan Quest II	50
Two Point Museum	41
Unknown 9: Awakening	51
Worship	49
Zombie Army VR	29



# Monster Hunter Wilds

Capcoms beliebte Monsterjagd geht in die nächste, vielversprechende Runde – wir haben Probe gespielt.

Lange galt Capcoms Monsterhutz hierzulande allenfalls als sperriges Nischenprogramm. Mit dem internationalen Höhenflug von "Monster Hunter World" kamen 2017 weltweit frische Nachwuchsjäger in den Genuss – heute dürfte so ziemlich jeder Videospieler zumindest etwas mit der Marke anfangen können. Da verwundert es nicht, dass sich der heiß ersehnte nächste Serienteil im Zuge der gamescom als Publikumsliedling entpuppte. Wir hatten die Gelegenheit für eine ausgedehnte Hands-on-Session und sind mächtig angetan – hier winkt ein ganz großer Wurf.

## Höher, weiter, Wilds

Unser erster Auftrag führt in die sandige Windebene, wo wir uns zunächst im improvisierten Lager mit passenden Waffen und Ressourcen eindecken: "Monster Hunter Wilds" gibt Euch die Möglichkeit, gleich zwei Kriegswerkzeuge mitzuführen. Eines tragt Ihr gewohnt auf dem Rücken, das zweite findet im Gepäck Eures treuen Saikrii-Reittiers Platz. Eine spannende Neuerung, die selbst dann strategischen Tiefgang bietet, wenn Euer Herz

PS5 Jede Region wartet mit einem mächtigen Apex-Monster auf, das besonders fies aussteilt. Im Falle der Windebene ist das der stürmische Drache Rey Dau.



lediglich für einen Waffentypus schlägt. In dem Fall könnt Ihr nämlich auch zwei Varianten Eures Lieblingsprügels mit Euch führen – damit seid Ihr für jede Situation gewappnet.

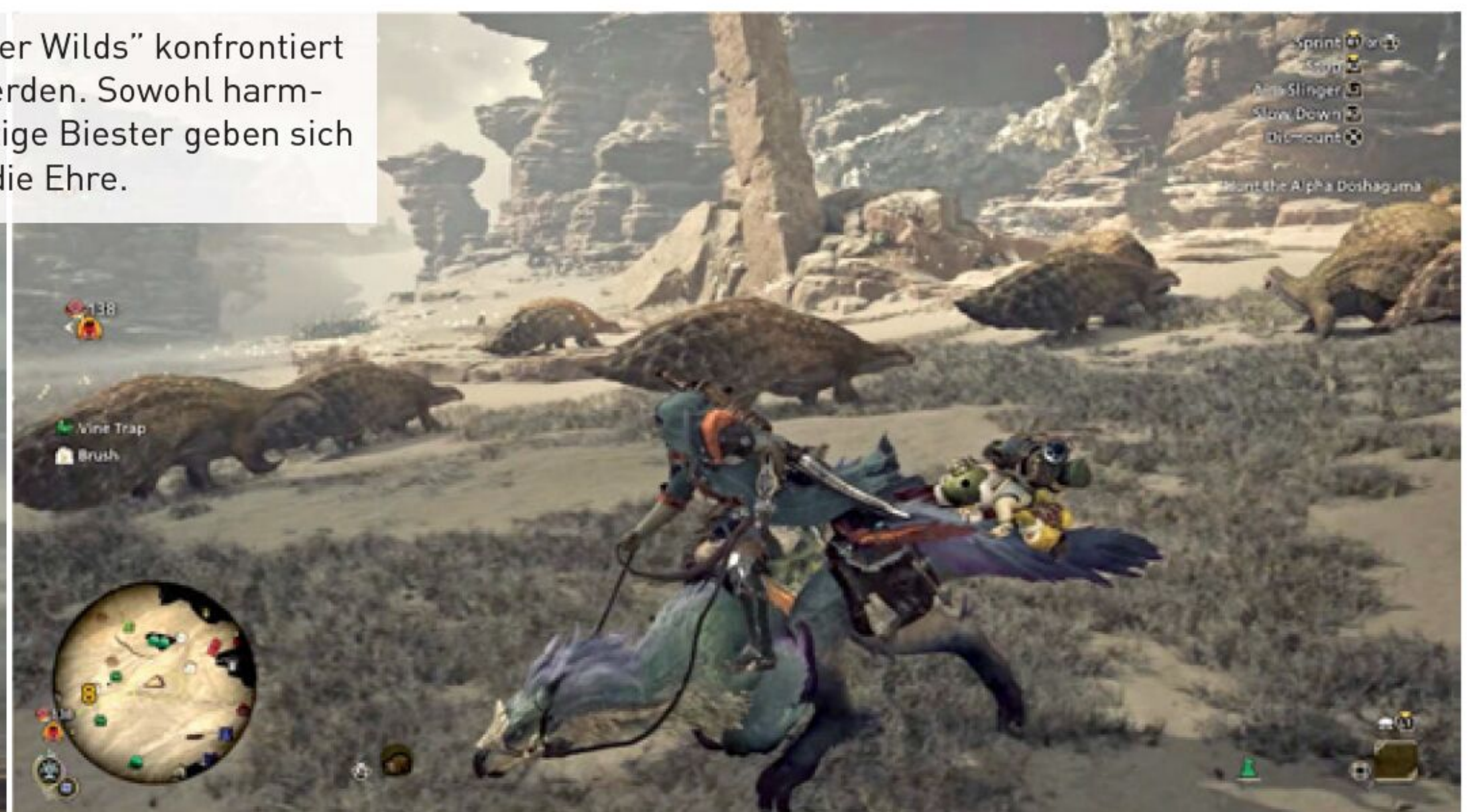
Einmal vorbereitet, schwingen wir uns auf den Rücken unseres Reitvogels, um einem wilden Chatacabra nachzujagen. Schnell wird deutlich: Die windige Wüste ist äußerst weitläufig und stellt den Umfang von so manchem – bereits üppigen – Schauplatz aus "World" in den Schatten. Eine überarbeitete Karte hilft, dass Ihr Euch nicht verläuft. Sollte das doch mal der Fall sein, führt Euch Euer Saikrii optional auch automatisiert zur Zielbeute.

Das Erkunden der trockenen Landschaft lohnt sich jedoch. Zum einen, weil Ihr gewohnt über zahlreiche praktische Materialien stolpert; zum anderen, weil sich "Wilds" bereits jetzt als audiovisuelles Brett präsentiert.

Zurück zum Missionsziel: Das Chatacabra entpuppt sich als hochgewachsene Amphibie. In Capcoms jüngsten Waffen- und Feature-Videos musste das arme Biest bereits regelmäßig als Boxsack herhalten. Unterschätzen solltet Ihr es aber nicht: Mit steinernen Pranken und einer mächtigen Schlabberzunge kann es Euch das Leben schwer machen. Letztere zeigt sich aber zumindest emp-



PS5 "Monster Hunter Wilds" konfrontiert Euch mit Monsterherden. Sowohl harmlose als auch mächtige Biester geben sich im Gruppenformat die Ehre.







**PS5** Serienfans fühlen sich schnell zu Hause: Das Kampfsystem geht bereits nach kurzer Eingewöhnung wieder toll von der Hand und ermöglicht spektakuläre Monsterjagden.

## »"Wilds" findet interessante Wege, dem Thema neue Facetten zu entlocken.«

fänglich für Eure Schlag- und Feuerkraft. Bekommt das Ungetüm genug auf den Deckel, tun sich Wunden auf, die Ihr mithilfe des neuen Fokus-Modus gezielt ins Visier nehmt – Treffer an den hervorgehobenen Stellen schmerzen folgerichtig besonders. Die neue Haltung macht auch spezielle Angriffs- und Verteidigungsmanöver möglich. Als sonderlich große Herausforderung stellt sich das Chatacabra letztlich nicht heraus, wohl aber als gute Aufwärmübung für die nächste Jagd.

### Altbewährte Jagd aufgefrischt

Gemeinsam mit drei weiteren Medienvertretern schlossen wir uns zu einer Jagdgruppe zusammen, um im selben Gebiet einem deutlich fieseren Untier nachzujagen. Als territoriale Reißzahn-Bestien fühlen sich die Doshaguma in den sandigen Weiten der Windebene ziemlich wohl – entsprechend trifft man sie zumeist in Herden an. Damit Ihr Euch nicht gleich an mehreren Exemplaren abmühen müsst, gilt es, das Alphetier mit einer Dungbombe – oder alternativ sicher auch auf anderem Wege – zu isolieren. Einmal geschafft, prügelt Ihr sodann beherzt

auf das Monster ein. Das fühlt sich wieder gewohnt geschmeidig und vertraut an, bereits nach kurzer Eingewöhnung sitzen wir selbstbewusst im Sattel. Einen harten und wohlplatzierten Treffer zu landen, nachdem man einem feindlichen Angriff elegant ausgewichen ist, gestaltet sich ebenso befriedigend, wie am Fell einer Bestie emporzuklettern, um einen empfindlichen Schwachpunkt zu bearbeiten.

Natürlich findet "Wilds" aber auch interessante Wege, dem altbewährten Spielprinzip neue Facetten zu entlocken. Dem Titel entsprechend spielt die Natur eine deutlich wichtigere Rolle im neuen Able-

ger. Wetterbedingungen können sich etwa in Echtzeit verändern. Die Windebene wird beispielsweise von Stürmen heimgesucht: Blitze schlagen in der Nähe ein, Sandstürme erschweren die Sicht – atmosphärisch sind diese Wetterumschwünge schon jetzt. Wie weitreichend ihre spielerischen Folgen sind, wird sich aber erst in einem ausführlicheren Test zeigen. *kp*

### IMMERSIVE MONSTERJAGD

Im Laufe der Zeit hat das Team hinter "Monster Hunter" konsequent daran gearbeitet, die Spielerfahrung immersiver zu gestalten. Waren Teilabschnitte einer Karte früher durch Ladebildschirme verbunden (oder besser: getrennt), bekam man einen solchen mit "World" allenfalls noch dann zu sehen, wenn man vom Hauptquartier zu einem Jagdschauplatz und zurück wechselte. "Wilds" geht diesen Pfad stringent weiter, Ladebildschirme sollen der Vergangenheit angehören. Größere und provisorische Lager findet Ihr nun – genauso wie Siedlungen und Völker – inmitten der weitläufigen Schauplätze. Ihr startet Jagdaufträge organisch, indem Ihr das entsprechende Monster ansteuert. Und wenn das Ziel erlegt ist, setzt Ihr Eure Reise schlicht fort, anstatt in ein isoliertes Lager zu teleportieren. Wir sind gespannt, wie sinnvoll die einzelnen Schauplätze miteinander verwoben werden.

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Capcom, Japan  
**Hersteller** Capcom  
**Genre** Action-Rollenspiel  
**Termin** 2025

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » spannende spielerische Neuerungen wie Fokus-Modus, zwei Waffen oder Wetter
- » deutlich immersivere Spielerfahrung durch miteinander verwobene Welt
- » hervorragende Präsentation und Grafik

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Werden die Wetterumschwünge auch essenzielle spielerische Folgen mit sich bringen?

**FAZIT** » Capcom positioniert sich zum ganz großen Wurf: Alle Zeichen deuten darauf hin, dass uns im kommenden Jahr eine beeindruckende Evolution der beliebten Monsterjagd ins Haus steht.



# »ES GIBT AM ENDE IMMER DINGE, VON DENEN MAN SICH WÜNSCHT, MAN HÄTTE SIE MEHR AUSARBEITEN KÖNNEN.«

In Köln gab sich prominentes Personal aus Capcoms Monsterjäger-Truppe die Ehre. Wir konnten den Serien-Producer Ryoza Tsujimoto und Kaname Fujioka, seines Zeichens Executive Director und Art Director mit unseren Fragen löchern.

**M! Games:** Sie beide arbeiten nun schon seit vielen Jahren zusammen und haben gemeinschaftlich zahlreiche Projekte realisiert – im Zuge der "Monster Hunter"-Marke, aber auch außerhalb davon. Können Sie uns etwas über Ihren gemeinsamen Arbeitsprozess erzählen? Würden Sie sagen, dass die Jahre, die Sie zusammen verbracht haben, Ihre Arbeitsabläufe einfacher gemacht haben?

**Ryoza Tsujimoto:** Es ist nicht immer einfach, mit jemandem zusammenzuarbeiten. Aber ich denke, im Laufe der Jahre ist es stetig unkomplizierter geworden, da wir uns an die Art gewöhnen, wie wir miteinander arbeiten. Ich glaube, wir haben von Anfang an gut zusammengepasst. Wir arbeiten an einem Projekt, dann essen wir gemeinsam, um den Abschluss zu feiern, und beginnen sofort zu besprechen, was wir als Nächstes tun werden.

**Kaname Fujioka:** Als Director würde ich sagen, dass unser Prozess auf dem letzten Titel aufbaut, den wir veröffentlicht haben. Wir schauen uns die Reaktionen der Spieler an – was ihnen gefallen hat und was nicht. Dann beschäftigen wir uns mit dem Folgeprojekt in Hinblick darauf, in welche Richtung wir als Nächstes gehen wollen. "Das haben wir beim letzten Mal so gemacht. Sollten wir nun einen anderen Weg einschlagen oder diesen weiterverfolgen?" Das ist mein Prozess als Director.

**Tsujimoto:** Außerdem: Wir sind freundschaftlich miteinander verbunden, aber wenn es nötig ist und unsere Ideen auseinandergehen, können wir natürlich auch beherzt diskutieren. Dass wir uns schon lange kennen, bewahrt uns nicht davor, den notwendigen, schmerzhaften Prozess der Spieleentwicklung zu durchlaufen. (lacht)

Capcom ist seit Langem für seine Actionspiele und Beat'em-Ups bekannt. Können Sie bei

Ihrer Arbeit auf diesen Erfahrungspool aus anderen Genres zurückgreifen?

**Fujioka:** Ich denke, es gibt viele Überschneidungen, was das Know-how als Unternehmen angeht, denn Action, die sich klasse anfühlt, ist sozusagen Capcoms täglich Brot und das, wofür wir bekannt sind. Bei einem Beat'em-Up mit einer Kämpferriege muss jede Figur gut und einzigartig sein, gleichermaßen aber auch die weitere Aufstellung organisch ergänzen. In Hinblick auf "Monster Hunter" ist das mit unserem Satz an 14 Waffen vergleichbar. Jede Waffe muss sich gut anfühlen, wenn man mit ihr auf die Jagd geht, gleichzeitig aber auch im Einklang mit den anderen Kampfgeräten stehen. Ich glaube, das ist ein Aspekt, der die Actionspiele von Capcom so besonders macht.

"Monster Hunter" hat im Laufe der Jahre an Popularität gewonnen. Mit "World" jedoch erlebte die Serie einen enormen Aufschwung und mauserte sich zu einem weltweiten Hit. Was war Ihrer Meinung nach der Grund für den Durchbruch im Westen?

**Tsujimoto:** Ich denke, in vielerlei Hinsicht stimmte das Timing, damit "Monster Hunter" im Westen endlich durchstarten konnte. Aber ich möchte nicht den Aufwand herunterspielen, den wir mit "World" betrieben haben, um "Monster Hunter" auf den notwendigen Standard zu hieven, um auf globaler Ebene als Triple-A-Hit zu funktionieren. Ein wichtiger Faktor war auch, dass wir unsere Titel bis "World" zunächst in Japan veröffentlichten. Erst danach begannen wir mit dem Lokalisierungsprozess, um die Spiele in den Westen zu bringen. Ein Umstand, der bedeutete, dass sich die westlichen Versionen bis zu ein Jahr verspäteten, daraus resultierte auch eine aufgeteilte Fangemeinde. Ein

neuer technischer Standard, beeindruckende Grafik und eine weltweit zeitgleiche Veröffentlichung – das werden sicher alles Dinge gewesen sein, die dazu beitrugen, dass "Monster Hunter World" ein solcher Hit wurde.

Angeichts der Tatsache, dass "Monster Hunter World" und "Rise" so gut aufgenommen wurden: Welche Elemente haben Sie aus beiden Spielen übernommen, um sie in "Wilds" zu integrieren?

**Fujioka:** Wir haben uns beide Spiele angesehen, um uns inspirieren zu lassen, was bei den Fans gut ankommt. Aber ich denke nie wirklich in der Art von "Ich nehme dieses Feature aus einem Spiel und dieses aus einem anderen. Und wenn ich sie zusammenbringe, bekomme ich ein besseres Spiel". Wir konzipieren jeden Titel auf seine eigene Art und Weise und in seinem eigenen Kontext, wie wir ihn veröffentlichen möchten. Das bedeutet natürlich nicht, dass wir die Rückmeldungen zu früheren Projekten ignorieren. Im Gegenteil: Mir ist die sinnvolle Umsetzung dieses Feedbacks wichtiger, als einfach Sachen aus den vorherigen Spielen zu übernehmen. Wir möchten "Monster Hunter Wilds" ganzheitlich und als eigenen Titel betrachten, bauen auf den Kritiken zu "World" auf und überlegen, wie wir die Dinge auf die nächste Ebene bringen können.

Gab es Aspekte von "World" oder "Rise", mit denen Sie nicht zufrieden waren und die Sie in "Monster Hunter Wilds" überarbeitet haben?

**Fujioka:** Es gibt am Ende eines Projekts immer Dinge, von denen man sich wünscht, dass man sie hätte mehr ausarbeiten können. Obwohl es nicht so ist, dass ich damit in "Monster Hunter World" unzufrieden war, wäre ein Beispiel die Art, wie wir hier erste Schritte in die Richtung unternahmen, ein nahtloseres Spielerlebnis zu ermöglichen. Vor "World" setzte jedes Spiel auf Schauplätze, die in kleinere Bereiche unterteilt und durch Ladebildschirme verbunden waren. "World" revolutionierte das, indem jede Karte eine vollständige Einheit wurde. Aber wir hatten immer noch die Einschränkung, dass die Basis weiterhin ein eigener Bereich blieb, sodass man im Zuge eines Ladebildschirms warten musste, um zur gewünschten Map zu gelangen. Wir haben es damals so weit getrieben, wie wir konnten, aber jetzt [mit "Monster Hunter Wilds"] konnten wir die





Idee eines nahtlosen, immersiven Erlebnisses weiter ausbauen, indem wir zeigen, wie die Basis und die Areale mit den Monstern tatsächlich in derselben Welt interagieren, und indem wir die Reise übergangslos und ohne Ladebildschirme gestalten. Ein Dominoeffekt der bruchlosen Karten in "World" war zudem, dass man sich viel einfacher verlaufen konnte. Entsprechend haben wir das Kartensystem nun erheblich verbessert und Ihr habt außerdem ein Seikret-Reittier, das Euch die Option eines Auto-Guides bietet, der Euch direkt zum Zielmonster führt. Das sind Beispiele dafür, wie wir auf den Ideen von "World" aufbauen und das Medium auf der aktuellen Hardwaregeneration weiter vorantreiben.

**Können Sie etwas über die Entscheidung sagen, das neue Spiel in einem trockenen, ariden Teil der Welt spielen zu lassen? War das ein kreativer Entschluss oder haben technische Aspekte aktueller Systeme das Setting beeinflusst?**

**Fujioka:** In "Wilds" sind die Spieler Mitglied einer Forschungskommission, die mit der Erkundung des Verbotenen Landes beauftragt ist. Im Verlauf der Geschichte erkundet man natürlich eine Vielzahl von Schauplätzen. Das erste Setting sollte aber eines der Kernkonzepte des Spiels eindringlich präsentieren – nämlich die Wildheit der Natur, die schön, aber genauso gewaltig, chaotisch und sogar bedrohlich sein kann. Director Yuya Tokuda und ich kamen zu dem Schluss, dass ein windiges Wüstensetting ein effektiver Weg wäre, diese Extreme der Natur zu zeigen.

**Eine Frage zur allgemeinen Fauna: Die Welt von "Monster Hunter" ist voller entzückender katzenartiger Spezies. Allerdings gibt es im Moment nur sehr wenige Monster, die auf Raubkatzen wie Löwen oder Tigern basieren. Als eine der wenigen Ausnahmen kommt etwa "Nargacuga" in den Sinn. Können Sie das erläutern?**

**Tsujimoto:** Ja, warum ist das eigentlich so? (beide lachen)

**Fujioka:** Ich glaube, es gibt dafür keinen besonderen Grund. Wenn wir die Monster quasi als Charaktere entwerfen, möchten wir, dass sie sich in ihrem Verhalten und ihren Eigenschaften einzigartig und glaubwürdig anfühlen. Jedes Spiel hat für gewöhnlich eine Art Thema – im Fall von "Rise" waren es beispielsweise japanische Yokai-Monster. Ich denke aber, für "Wilds" haben wir kein bestimmtes Hintergrundkonzept für alle Monster. Wir setzen auf eine Kombination aus neueren Monstern, die realistischere Kreaturen sind – vor allem, weil sie jetzt in Herden oder Rudeln unterwegs sind. Gleichzeitig winken aber auch die wirklich typischen "Monster Hunter"-Designs, die eher fantastisch anmuten. Aber zurück zur Frage: Wir schließen katzenartige Monster nicht aus – aber irgendwie sind wir in der Vergangenheit nicht allzu oft in diese Richtung gegangen, das stimmt!

**Es ist fast eine Glaubensfrage, "Monster Hunter"-Spieler nach ihrer Lieblingswaffe zu**

**fragen. Also: Sie als Schlüsselfiguren hinter der Serie, was sind Ihre persönlichen Lieblingswaffen?**

**Fujioka:** Ich muss Privates von Beruflichem trennen. Als Director, der seit dem allerersten Teil an den Spielen arbeitet, überprüfe ich natürlich im Laufe der Entwicklung alle Waffen in irgendeiner Phase. Die genaueren Einzelheiten überlasse ich dann jedoch Director Tokuda. Persönlich verwende ich die Lanze. Wenn ich "Monster Hunter" spiele, um etwas anderes als die Waffen zu überprüfen, und ich in meiner Rolle als Art und Executive Director einfach durchgehen und mir Dinge ansehen muss, wähle ich stets die Lanze – auch bei der Arbeit.

**Tsujimoto:** Ich nutze ausschließlich den Hammer. (lacht) Die Spiele dokumentieren bekanntlich die eigenen Waffenstatistiken. In meinen persönlichen Daten für jedes Spiel der Serie steht 100% Hammer und 0% für alle anderen Waffen. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Ich glaube, es war ungefähr zu der Zeit von "Monster Hunter 4G" [bei uns "Monster Hunter 4 Ultimate"], als wir ein Community-Event hatten und man eine Art Herausforderung für mich bereithielt und ich verloren habe. Zur Strafe durfte Fujioka-san darüber entscheiden, welche Waffe ich bei der nächsten Jagd verwenden musste und ich spielte natürlich mit meinen persönlichen Daten. Er ließ mich das Großschwert nehmen, also taucht es in meinen Statistiken auf, was die perfekte Hammer-Serie ruiniert. (lacht)

**Fujioka:** Ich habe übrigens sichergestellt, dass er seinen Spielstand gespeichert hat, damit er nicht versucht, den Eintrag zu löschen. (beide lachen)

Das Interview führte Kevin Pinhao.



## Ryoza Tsujimoto

Producer der "Monster Hunter"-Serie

Softografie (Auszug):  
 Monster Hunter (2004)  
 Resident Evil Outbreak (2004)  
 Monster Hunter: Stories (2016)  
 Monster Hunter World (2018)  
 Street Fighter 6 (2023)



## Kaname Fujioka

Executive Director & Art Director bei "Monster Hunter"

Softografie (Auszug):  
 JoJo's Bizarre Adventure (1999)  
 Monster Hunter (2004)  
 Metal Gear Solid: Peace Walker (2010)  
 Monster Hunter World (2018)  
 Street Fighter 6 (2023)







# Crimson Desert

Mit dem inhaltlichen Prequel zum MMORPG "Black Desert Online" sollen auch notorische Solisten überzeugt werden.

Düster-rabiate Fantasy ist wieder schwer im Trend – und das gerade beim koreanischen Entwickler Pearl Abyss entstehende "Crimson Desert" schlägt exakt in diese Kerbe. In einer blutigen Schlacht stehen sich zwei Fraktionen gegenüber: Ihr gehört zu einer Truppe, die für den Frieden kämpft; Eure grobschlächtigen Gegner wollen das Land mit Krieg überziehen. Und so beginnt dann auch die angespielte Demo: Ihr kämpft gegen barbarische Horden und erlernt dabei direkt von Euren Kameraden diverse Tricks – Ausweichrollen, heftige Offensivmanöver und saftige Tritte, mit denen Ihr unbedarfte Feinde in tiefe Abgründe befördert, wollen gemeistert werden. Dabei wird weder an deftiger Sprache noch Darstellung gespart: Das Blut fließt in Strömen. Insbesondere wenn der Gegner schließlich die Oberhand gewinnt und Euch den Rest gibt... oder doch nicht?

Wir erwachen in einer seltsamen Zwischenwelt und haben nun die Qual der Wahl: Vier herausfordernde Bosse gilt es zu besiegen, mit ein paar von ihnen konnten wir uns anlegen. Da ist ein riesiges Schneemonster



Den blitzschnellen Reed Devil bekämpft Ihr im hohen Gras, das macht das Gefecht nicht unbedingt übersichtlicher.

mit ausladendem Geweih, eine Art Krabbe mit steinernem Panzer und ein flinker, maskierter Kämpfer, der Euch in einer weitläufigen Arena auflauert. Dieser Kampf war besonders interessant: Der Feind teleportiert sich kreuz und quer durch die Gegend und scheint immer von dort anzugreifen, wo wir ihn nicht erwarten. Mit starker Defensive meistern wir die erste Phase, dann legt er erst richtig los und erschafft zahlreiche Illusionen: Nur wenn Ihr in der Arena verteilte Vogelscheuchen

zerstört, verschwinden diese und Ihr könnt den Kampf wieder aufnehmen. Der Ausgang ist dann offen: Der Boss verdünnsiert sich, eine Auflösung gibt es nicht – dafür müssen wir wohl auf das fertige Spiel warten. Bis dahin können wir aber konstatieren: Die Action war zwar teilweise noch etwas chaotisch, was natürlich auch auf die kurze Anspielzeit und die schnelle Eskalation der Herausforderung zurückzuführen ist. Aber Design, Welt und Darstellung machen Lust auf mehr – vor allem nachdem uns mitgeteilt wurde, dass die prächtigen Grafiken auf einer hauseigenen Engine laufen! Hoffentlich ist die dann auf Konsole ebenso sauber wie in der auf der gamescom gezeigten PC-Version. *tn*



Auch Siedlungen wie diese soll es im fertigen Spiel geben, die Demo konzentrierte sich aber auf die Kämpfe.

System

Entwickler

Hersteller

Genre

Termin

P55 / XSX

Pearl Abyss, Südkorea

Pearl Abyss

Action-Rollenspiel

2. Quartal 2025

DAS GEFÄLLT UNS:

» aufwendige Grafik

» wuchtiges Spielgefühl

» abwechslungsreiche Bosse

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

» kann sich auch mal sehr hektisch anfühlen

FAZIT »

Brachiale Fantasy-Action mit wichtigen Kämpfen und kreativen Bossgegnern – manchmal etwas hektisch, aber technisch sehr vielversprechend.



# Phantom Blade Zero



**PS5** Pariert Ihr im richtigen Moment, könnt Ihr im Anschluss mit einem verheerenden Konter nachsetzen.



**PS5** Einmal eingespielt, erzeugt das flotte und direkte Kampfsystem einen tollen Spielfluss.

In der M! 07/24 hatten wir bereits einen ersten Blick auf "Phantom Blade Zero" geworfen – im Rahmen der gamescom durften wir uns nun selbst ins Getümmel stürzen und das Wuxia-Action-Rollenspiel unter die Lupe nehmen.

Wer nach den bisherigen Videoschnipseln ein typisches Soulslike erwartet hat, darf versichert sein: "Phantom Blade Zero" geht eigene Wege. Darüber kann man nun wahlweise erfreut oder enttäuscht sein – wir fanden uns nach dem Anspielen zweifelsohne in ersterem Lager wieder. Das liegt vor allem daran, weil der Titel schon jetzt mit einem wunderbar griffig-direkten Kampfsystem überzeugt, das regelmäßig einen spaßigen

Spielfluss erzeugt. Ihr kettet einfache und schwere Angriffe zu visuell aufwendigen Combos zusammen, weicht Attacken aus oder pariert sie. In der Offensive erinnert das Geschehen entfernt an "Devil May Cry" – dessen Komplexität erreicht "Phantom Blade Zero" aktuell zwar nicht, in Sachen Präsentation muss man sich aber gewiss nicht verstecken. Die schicken Wuxia-Choreografien von Action Director Kenji Tanigaki sprühen jedenfalls vor Charme. Das zeitige Ausweichen und Parieren von Angriffen lässt hingegen einen Vergleich zu "Sekiro" zu. Perfekt abgestimmt, werden befriedigende Konterangriffe möglich – das bereitet schon nach kurzer Einarbeitung großen Spaß. Die Demo bot neben einigem

Kanonenfutter gleich drei Bosse, die es zu bezwingen galt. Dafür standen uns diverse Waffen mit eigenen Move-Sets zur Verfügung – etwa flotte Doppelklingen oder auch ein Großschwert. Eine tolle und detailverliebte Optik rundete den guten Eindruck ab, kleinere Hakler bei der Bildrate dürften bis zur Veröffentlichung wohl behoben werden. *kp*

**System** PS5  
**Entwickler** S-GAME, China  
**Hersteller** S-GAME  
**Genre** Action-Rollenspiel  
**Termin** n.b.

**FAZIT »** "Phantom Blade Zero" überrascht mit einem stilvollen Action-Vergnügen, das nicht nur schick aussieht, sondern sich ebenso gut anfühlt.

## Zombie Army VR



Mit den richtigen Waffen-Upgrades sind selbst schwer gepanzerte Zombies keine große Gefahr.

In der alternativen Realität von "Zombie Army" ist der Zweite Weltkrieg noch nicht vorbei und die todesmutigen Deadhunter stehen einer Armee untoter Nazis gegenüber. Der VR-Ableger will ein besonders intensives Schlachtfest servieren und das macht neugierig: Also haben wir uns das Headset übergestülpt und sind auf Tuchfühlung mit den wandelnden Leichen gegangen. Das Spielprinzip ist einfach: Erst wenn alle Zombies erledigt sind, öffnet sich das nächste Areal. Allerdings schlurften die Gegner nicht teilnahmslos durch die Gegend: Mehr als einmal rutschte uns fast das Herz in die Hose, wenn ein verwesenes Gesicht direkt vor unseren Augen auftauchte. Atmosphärisch kann das überzeugen und die Röntgen-Killcam sorgt für zusätzlichen Gore.

Eigentlich ein rundum zufriedenstellendes Erlebnis, wäre da nicht die fummelige Bedienung beim Nachladen und der Inventarverwaltung – aber das wird hoffentlich noch verbessert. *uw*

**System** PS5 (VR-only)  
**Entwickler** XR Games, England  
**Hersteller** Rebellion  
**Genre** Ego-Shooter  
**Termin** 2024

**FAZIT »** Atmosphärischer 3D-Survival-Horror mit fiesen Jump-Scares, und spektakulärer Killcam, aber noch hakeliger Bedienung.

## Arizona Sunshine Remake



Das neue Verstümmelungssystem sorgt mit gezielt abtrennbaren Gliedmaßen und hohen Blutfontänen für eine Extraportion Gore.

Nach fast acht Jahren spendiert VR-Spezialist Vertigo Games dem Zombie-Shooter ein Remake. Wir haben uns den bissigen Freds, wie die Untoten von Protagonisten genannt werden, gestellt und uns in eine Mission des postapokalyptischen Abenteuers gestürzt. Die Neuauflage punktet mit hochauflösenden Texturen und dem splatterigen Verstümmelungssystem des zweiten Teils, bei dem Kämpfe besonders blutig ablaufen. Das Spielprinzip bleibt: Wir räumen ein Areal von Untoten, klettern eine Leiter rauf oder öffnen eine Tür, weiter geht das muntere Metzeln. Dabei schleichen wir nicht nur durch düstere Korridore, sondern sind meist in offenen Gebieten und im Tageslicht unterwegs, was aber nicht vor unangenehmen Überraschungen und Jump-Scares schützt. Das umfangreiche Remake enthält alle fünf DLCs und Upgrades und auch der Koop- und der Horde-Modus für vier Spieler sind wieder dabei. *uw*

**System** PS5 (VR-only)  
**Entwickler** Vertigo Games, Niederlande  
**Hersteller** Vertigo Games  
**Genre** Ego-Shooter  
**Termin** 17. Oktober

**FAZIT »** Das Remake des Zombie-Shooters als Komplettpaket mit allen Inhalten, HD-Texturen und besonders blutigen Details.



# Kingdom Come: Deliverance II

Die Warhorse Studios haben für ein Hands-on nach Kuttenberg eingeladen – wir sind der Einladung natürlich gerne gefolgt.

Mit "Kingdom Come: Deliverance" präsentierten die tschechischen Warhorse Studios 2018 ein ambitioniertes Rollenspiel im zweifellos unverbrauchten Setting, dem Königreich Böhmen im taufri-schen 15. Jahrhundert. Mit seinem Anspruch auf Geschichtstreue und Authentizität lieferten reale Zeitkonflikte des böhmisch-ungarischen Thronstreits den Hintergrund für das fiktive Abenteuer von Heinrich: Als Opfer einer Tragödie zog der Nachwuchsschmied los, um sein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Mit dem Abspann war seine Geschichte seinerzeit aber noch nicht zu Ende erzählt – Fans dürften sich also ordentlich gefreut haben, als im April offiziell ein zweiter Teil angekündigt wurde. Wir sind nach Kuttenberg in Tschechien – einem wichtigen Schauplatz im neuen Spiel – gereist, um "Kingdom Come: Deliverance II" ausgiebig zu begutachten.

## Man bleibt dem Konzept treu

In der rund vierstündigen Anspiel-Session konnten wir an zwei Punkten im Spiel eintauchen. Als atmosphärischer Startschuss



Das Team hat sich erneut bemüht, eine möglichst akkurate Mittelalter-Version tatsächlicher Orte zu kreieren – in diesem Fall von Kuttenberg.

wehrten wir die Belagerung einer Festung ab. Hier bekommt Ihr auch gleich eine neue Waffe in die Hand gedrückt – die Armbrust. Ob die Schlacht zu Euren Gunsten ausgeht, erfahrt Ihr eingangs nicht, wirft Euch die brenzlige Situation doch glatt mehrere Wochen zurück in die Vergangenheit. Hier sieht die Welt noch deutlich besser aus: Ihr schlüpft einmal mehr in die Rolle von Heinrich, mittlerweile die stattliche Leibgarde seines adligen und gleichermaßen ulkigen Freundes Hans Capon.

In den ersten Stunden macht Ihr Euch noch mal spielerisch mit den elementaren Systemen vertraut, auch völlige Neulinge können durchaus mit "Kingdom Come: Deliverance II" einsteigen. Das knüpft zwar quasi nahtlos ans

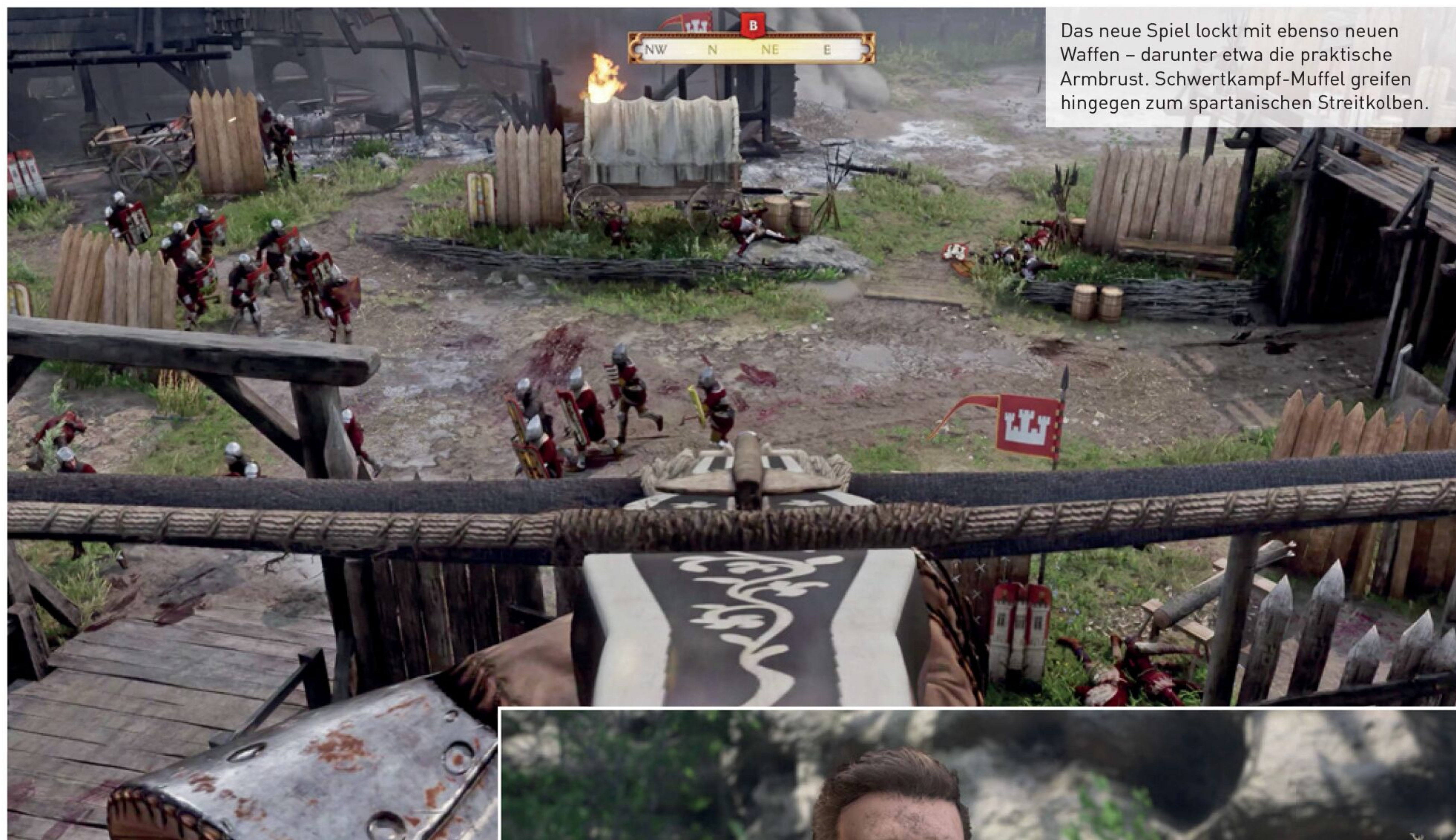
erste Spiel an, findet aber diverse Wege, Euch die bisherigen Ereignisse nahezubringen. Ihr lauscht Dialogen, träumt, erlebt Visionen – anstatt Euch durch ermüdende Textwüsten zu klicken, taucht Ihr so löblich organisch in die Welt ein. Der Titel vermittelt zudem wohlwollend, dass es keine Schande ist, zu Beginn überfordert zu sein. Das komplexe Kampfsystem bleibt weiterhin eigen, der Einstieg fällt nicht leicht. Angriffe wollen wohlüberlegt und ausgerichtet sein, damit Ihr Euch nicht unnötig auf dem Präsentierteller serviert. Bereits nach einiger Zeit fühlte ich mich in die spaßigen Kämpfe ein – wohlgemerkt nicht, ohne auch selbst gut auf die Nase zu bekommen. Und "Deliverance II" soll deutlich mehr



Das komplexe Schwert-Kampfsystem kehrt mit dem zweiten Teil zurück. Im Kampf gilt es, Lücken in der Defensive des Feindes auszuloten und gezielt zuzuschlagen.







Das neue Spiel lockt mit ebenso neuen Waffen – darunter etwa die praktische Armbrust. Schwertkampf-Muffel greifen hingegen zum spartanischen Streitkolben.

## »Teil 2 bietet deutlich mehr Nahkampfwaffen.«

Auswahl an Nahkampfwaffen bieten. Liegt Euch der taktische Schwertkampf nicht, lockt etwa ein einfacher Streitkolben mit wesentlich simplerem Haudrauf-Charakter.

Generell peilt "Kingdom Come: Deliverance II" an, das Spielgefühl runder zu machen, gleichzeitig aber dem Konzept treu zu bleiben. Solltet Ihr Euch also bereits im ersten Teil an Aspekten wie dem aufwendigen Brauen von Tränken oder Knacken von Schlössern gestört haben, könnte Euch der realistische Ansatz des Spiels auch diesmal vor den Kopf stoßen. Das Feedback der Fans habe man sich aber zu Herzen genommen – eine Aussage, die sich erst mit der Vollversion detailliert überprüfen lässt. Aber tatsächlich: In der Anspiel-Session fühlten sich einige bekannte Aspekte weniger sperrig an.

## Starke Charaktere

Über jeden Zweifel erhaben präsentieren sich die Charaktere und Dialoge. Insbesondere das Geplänkel zwischen Heinrich und seinem



Ihr habt regelmäßig die Möglichkeit, brenzlige Situationen mit Worten aufzulösen. Vorausgesetzt, Euer Gegenüber kauft Euch eure Lügen auch ab.

extrovertierten Chef und Kumpel Hans entlockte uns den ein oder anderen Lacher. Generell wirkt der Humor treffsicher und selten bemüht. Aber auch in den ernstesten Momenten überzeugen die Charaktere, etwa wenn die Entourage des charmanten Duos überfallen wird. Die damit einhergehende Schleich- und Fluchtsequenz gestaltete sich zweckdienlich – da erfreut es schon mehr, dass Ihr potenziell blutige Situationen alternativ mit einem cleveren Mundwerk abwenden könnt.

Noch mehr individuellen Spielraum bieten die Missionen. In Kuttenberg trefft Ihr etwa auf Menhard von Frankfurt. Der skurrile deutsche Schwertmeister amüsiert nicht nur mit seinem Akzent, er beauftragt Euch auch mit

dem Raub des Hausschwerts einer ansässigen Schwertgilde, um so einen offiziellen Kampf zu provozieren. Wie Ihr das Schwert beschafft, ist Eure Sache. Entweder knackt Ihr Schlösser bei Nacht, sorgt außerhalb der Gilde für Aufruhr oder Ihr bestecht die richtigen Leute – in diesen Momenten vermittelt das Spiel ein gelungenes Gefühl von Freiheit.

Das lässt dann auch den Umstand verschmerzen, dass so manche Charaktermodelle und Animationen aktuell recht steif und altbacken wirken – trotz generell aufgewerteter Optik im Vergleich zum ersten Spiel. Aber durch die zur gamescom verkündete Verschiebung auf den kommenden Februar ist ja noch etwas Zeit dafür. *kp*

## AUTHENTIZITÄT IST ANGESAGT

"Deliverance II" präsentiert neben dem ausladenden Grün des Böhmisches Paradieses vor allem Kuttenberg als wichtiges Setting. Im frühen 15. Jahrhundert hatte die große Silberminen-Stadt einen weit höheren Stellenwert als heute. Bis zur Mitte des 16. Jahrhunderts prägte man hier etwa den Prager Groschen – ein Umstand, der Kuttenberg quasi zur "Schatzkammer" des Landes machte. In der zweitwichtigsten böhmischen Königsstadt nach Prag werdet Ihr einen großen Teil der Zeit verbringen, das Team verspricht einige Missionen mit historischem



Kontext. Damit die Kulisse auch möglichst authentisch und geschichtstreu ist, habe man eng mit der Stadt und Historikern zusammengearbeitet. Eine Tour durch Kuttenberg beweist: Die Ähnlichkeit zwischen dem "Original" und der digitalen Version ist nicht von der Hand zu weisen.

System **PS5 / XSX**  
Entwickler **Warhorse Studios, Tschechien**  
Hersteller **Plaion**  
Genre **Rollenspiel**  
Termin **11. Februar 2025**

### DAS GEFÄLLT UNS:

- » gelungene Charaktere und Dialoge
- » vertraute Spielmechaniken wirken runder
- » spielerische Freiheit in Missionen

### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » technische Stolpersteine bedürfen noch Feinschliff
- » Wie sehr hat man sich das spielerische Feedback zu Herzen genommen?

**FAZIT** » Als sinnvoll weiterentwickelte Fortsetzung macht das ambitionierte Mittelalter-Abenteuer aus der Ego-Perspektive bereits einen vielversprechenden Eindruck.



# »Unsere Zukunftspläne sind erfolgsabhängig.«



**Tobias Stolz-Zwilling**  
PR-Manager Warhorse Studios

Softografie (Auszug):  
**Kingdom Come: Deliverance (2018)**  
**Iron Harvest (2020)**  
**Kingdom Come: Deliverance II (2025)**

In Kuttenberg stand uns Tobias Stolz-Zwilling Rede und Antwort und gewährte Einblicke in den Entstehungsprozess.

**M! Games:** Ein Grundpfeiler des Spiels ist Euer Anspruch auf Realismus, den viele Gamer genossen und lobten, der aber auch nicht ohne Kritik auskam – das Speichersystem etwa wurde als zu restriktiv empfunden. Wie seid Ihr mit diesem Feedback umgegangen? Habt Ihr Mechaniken in Teil 2 überarbeitet oder gar gänzlich neu gedacht? Habt Ihr Euch vorrangig auf das konzentriert, was noch nicht so gut funktioniert hat oder auch an bewährten Aspekten geschliffen?

**Tobias Stolz-Zwilling:** Realismus und Authentizität sind definitiv die Pfeiler und Werkzeuge, um so nah wie möglich an ein plausibles und glaubwürdiges Mittelalter zu kommen. Natürlich geht das nicht immer und überall und da müssen wir auch Kompromisse finden. Dennoch glaube ich felsenfest, dass "Kingdom Come" eine Art Zeitreise anbietet und zu zeigen versucht, wie es in Böhmen 1403 hätte aussehen können. Wir haben natürlich viel Feedback gesammelt und einige Sachen angepasst, sind aber auch teils stur geblieben. Denn bewusst möchten wir etwa, dass der Speicherschnapps im Spiel bleibt oder dass das Kampfsystem eine gewisse Tiefe anbietet. Was wir aber gemacht haben – und das gilt für alle Elemente, die man aus dem Vorgänger kennt –, ist, dass wir etwas genommen und weiterentwickelt haben. Ziel war es, das Spielgefühl runder und benutzerfreundlicher zu machen, aber gleichzeitig dem Konzept treu zu bleiben. "Deliverance II" ist also eine Evolution vom ersten Spiel – keine Revolution.

**Mit Kuttenberg findet ein imposanter und umfangreicher Schauplatz seinen Weg ins Spiel – erneut mit dem Fokus, ein originalgetreues Bild der Stadt anzubieten, wie sie damals ausgesehen haben könnte. Kannst Du etwas zu dem Prozess erzählen, wie Ihr das umgesetzt habt?**

Es klingt immer so unglaublich, wenn ich das sage, aber "Kingdom Come: Deliverance" ist hier in Tschechien wirklich ein dickes Ding – was "The Witcher" für Polen darstellt, ist

"Deliverance" für Tschechien. Die Regionen, die im ersten Spiel vertreten waren, haben im Nachgang einen satten Boom im Tourismus erlebt. Klar, da sind vorher sicher kaum Menschen hingefahren, aber jetzt tun sie es. Kuttenberg hingegen ist Unesco-Weltkulturerbe und als die Stadt mitbekam, dass der neue Titel hier spielen soll, hat uns der Bürgermeister kontaktiert, Zusammenarbeit und Hilfe angeboten. Die Stadt hat uns mit allen Anliegen unterstützt und war Feuer und Flamme. Der tschechische Tourismusverband ist bereits vorbereitet und will eine Tour anbieten – alle haben uns geholfen. Wir haben Zugang zu Archiven bekommen und mit Historikern arbeiten können. Öffentliche Einrichtungen haben uns überall Einlass gewährt. Und selbst Eigentümer von Privatgrundstücken waren so großzügig, uns Zutritt zu ihren Kellern zu genehmigen. Es war ein sehr glatter Prozess.

**War gleich von Beginn an klar, dass Ihr Kuttenberg zum Setting machen würdet oder waren auch andere Städte im Rennen? Wenn ja, welche? Und was ließ letztlich die Entscheidung auf Kuttenberg fallen?**

Kuttenberg wird bereits im ersten Teil angedeutet und es war immer der Plan, die Stadt im Spiel zu realisieren. Aber ganz ehrlich: Wir hatten zwei "Friss oder stirb"-Situationen. Zum einen bei der Kickstarter-Kampagne – wenn die nicht geklappt hätte, wäre "Kingdom Come" niemals entstanden. Und dann bei der Veröffentlichung des Spiels, dessen Erfolg oder Nicht-Erfolg über die Möglichkeit entscheiden würde, ob ein Nachfolger infrage kommt oder eben nicht. Es war also nicht sicher, dass wir die Geschichte weitererzählen würden. Für uns war es aber immer die logische Folge, Kuttenberg als große und wichtige Silberminen-Stadt zu beleuchten. Viele fragten uns: "Warum geht es nicht nach Prag – die Stadt ist doch viel bekannter?" Prag war aber schlicht irrelevant für unsere Geschichte.

**Mit einer Version für die Switch ist – im Ver-**

gleich zum ersten Spiel – vermutlich nicht zu rechnen. Könnt Ihr Euch aber eine nachträgliche Portierung für den Switch-Nachfolger vorstellen?

Die Portierung haben wir nicht selbst gemacht, sondern das Studio Saber Interactive. Und ganz ehrlich: Meiner Meinung nach muss schwarze Magie im Spiel gewesen sein, denn was da auf die Beine gestellt wurde, ist schon wirklich toll. Für "Deliverance II" haben wir bisher nichts geplant – aber das dachten wir damals auch vom ersten Teil.

**Das Thema "künstliche Intelligenz" ist derzeit allumfassend und auch in der Videospielebranche relevant. Wie steht Ihr als Studio dazu – seht Ihr Anwendungsmöglichkeiten, seht Ihr Gefahren?**

Künstliche Intelligenz ist die Zukunft – daran kommt man nicht vorbei. Solche großen Fortschritte tun am Anfang immer weh, aber wenn sich die Leute daran gewöhnen, werden sich bestimmt auch neue Berufszweige auftun. Wir bei Warhorse Studios machen aber in keinem Kontext Gebrauch von KI. Wir haben ganz viele Künstler und Programmierer, die alle einen tollen Job erledigen und auch gar nicht ersetzt werden könnten.

**Mit "Kingdom Come" beweist Ihr Eure Liebe für geerdetes, historisches Mittelalter-Setting. Könntet Ihr Euch auch vorstellen, ein Fantasy-RPG zu machen oder stehen in Zukunft die Zeichen eher auf einen dritten Teil?** Wir sind offen für alles. Mit "Deliverance II" wollen wir jetzt erst mal etwas zu Ende erzählen und danach stehen alle Türen offen. Wir wollen in jedem Fall als Studio weiter wachsen und zeigen, dass wir nicht nur eine Sache beherrschen – wir können uns also gut vorstellen, auch mal etwas ganz anderes zu probieren. Aber wie immer gilt: "Friss oder stirb". Unsere Zukunftspläne sind vom Erfolg von "Kingdom Come: Deliverance II" abhängig.

Das Interview führte Kevin Pinhao.



# 1&1 Sparpreise

Top Smartphones für 0,– € einmalig  
mit der 1&1 All-Net-Flat.\*

**1&1 – Immer wieder besser.**

Einmalig

**0,–** €\*



**9,99** €/Monat\*  
z.B.

nach dem 6. Monat 19,99 €/Mon.  
mit Xiaomi Redmi Note 13 Pro | 5G  
und der 1&1 All-Net-Flat

**1&1**

**1und1.de**



**0721 / 960 6000**

Sie erreichen uns rund um die Uhr kostenlos aus dem 1&1 Netz.



\*Sparpreis-Aktion, z.B. das Xiaomi Redmi Note 13 Pro | 5G für 0,– € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat XS mit Multicard und 1 GB Highspeed-Volumen/Mon. mit bis zu 50 MBit/s im Download und bis zu 25 MBit/s Upload, danach max. 64 kBit/s, die ersten 6 Mon. für 9,99 €/Mon., danach 19,99 €/Mon. oder das Samsung Galaxy S24 Ultra oder Google Pixel 9 für je 0,– € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat S mit Multicard und 5 GB Highspeed-Volumen/Mon. die ersten 6 Mon. für 29,99 €/Mon. (S24 Ultra) bzw. 19,99 €/Mon. (Pixel 9), danach 69,99 €/Mon. (S24 Ultra) bzw. 49,99 €/Mon. (Pixel 9). Highspeed-Volumen jeweils bis zu 300 MBit/s im Download/bis zu 50 MBit/s im Upload, danach je max. 64 kBit/s. Gratis Telefonieren und Surfen gilt nicht für Sonder- und Premiumdienste, Verbindungen aus Deutschland ins Ausland sowie Roaming außerhalb EU gemäß Preisliste. Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. Bestimmte AI-Funktionen setzen einen Samsung oder Google Account Login voraus. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur. WEEE-Nr. DE13470330



# REANIMAL

Die Schöpfer der ersten beiden "Little Nightmares" versprechen eine noch furchterregendere Reise als je zuvor.

Für Fans der ersten beiden "Little Nightmares"-Spiele war die Enttäuschung sicher groß, als die schwedischen Tarsier Studios – nach Übernahme durch die Embracer Group – ankündigten, der beliebten Grusel-Marke den Rücken zu kehren. Mittlerweile wissen wir, dass es unter Supermassive Games mit den kleinen Albträumen weitergeht. Eine Bekanntgabe, die verständlicherweise nicht ohne Skepsis von beinaharten Fans blieb – darüber, ob die Staffelübergabe auch tatsächlich gelingt. Unsere aktuellen Messeindrücke von "Little Nightmares III" lest Ihr rechts.

Natürlich lag das schwedische Team in den letzten Jahren nicht auf der faulen Haut. Im stillen Kämmerlein werkelt man an "REANIMAL", das die "Opening Night Live"-Bühne nutzte, um sich der Welt zu präsentieren. "Little Nightmares"-Enthusiasten werden sich freuen, dass Tarsiers neues Projekt wohligh vertraut wirkt. Wieder geht es um ein zierliches Duo im Licht einer schaurigen Welt. Während "Little Nightmares" noch auf Horror aus der Kinder-Perspektive als Leitmotiv

Für "REANIMAL" hat Tarsier noch mal am Horror-Regler gedreht. Dafür könnt Ihr Euch aber auch gemeinsam im Koop-Modus gruseln.

setzte, soll "REANIMAL" das gemeinsame Fürchten in den Fokus rücken, wie uns das Team erklärt. Folgerichtig wird Euch der Titel die Möglichkeit geben, kooperativ in die Rollen zweier Geschwister zu schlüpfen, die zu einer verzerrten Version ihrer Heimatinsel zurückkehren. Wir hatten bereits Gelegenheit, erste eigene Schritte zu wagen, mit den Entwicklern zu sprechen und für ihr Amüsement zu sorgen. Als uns nämlich ein felliges Ungetüm verfolgte, überließen wir unsere Schwester im Schreck kurzerhand ihrem fiesem Schicksal.

Einige Kameraperspektiven beeindruckten bereits beim Messe-Hands-on nachhaltig.

Es wird schnell deutlich, dass der Titel spielerisch an "Little Nightmares" anknüpft, offensichtlich aber noch mal ordentlich am Horror-Regler dreht. Eine begrüßenswerte Anpassung, zumal Tarsier auch in Sachen "Präsentation" wieder die Muskeln spielen lässt. Jede Kameraeinstellung und -fahrt wirkt bis ins Detail durchdacht und füttert die Gruselstimmung kompetent. Hier schöpft man gelungen aus der bisherigen Erfahrung und setzt noch mal selbstbewusst eine Schippe drauf – das macht Spaß und Lust auf mehr. Wir haben das Team übrigens gefragt, wie es sich im Angesicht der Konkurrenz durch "Little Nightmares III" fühlt? "Großartig", versichert man uns. Je mehr Vielfalt es in dem Genre gäbe, desto besser. *tn*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Tarsier Studios, Schweden  
**Hersteller** THQ Nordic  
**Genre** Adventure  
**Termin** n.b.

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » hervorragende Grusel-Atmosphäre
- » exzellente Kameraarbeit
- » Koop-Modus

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Bringt das Spiel weitere spielerische Innovationen mit?

**FAZIT » Mit "REANIMAL" schöpft das Tarsier-Team aus der bisherigen Erfahrung, um ein stimmungsvolles Horror-Koop-Abenteuer zu erschaffen.**



# Slitterhead



Anfangs bleibt Euch nur die Flucht vor den schaurigen Slitterheads.



Regelmäßigen bekommt Ihr es mit besonders fiesen Exemplaren zu tun. Die insektoiden Bosse haben es in sich.

**A**ls Schöpfer von Horror-Klassikern wie "Silent Hill" und "Siren" dürfte Keiichiro Toyama Enthusiasten mit Vorliebe für das schaurige Genre ein Begriff sein. 2020 verließ er Sony, um sein eigenes Entwicklerstudio auf die Beine zu stellen. Vier Jahre später steckt das Debüt "Slitterhead" nun in den Startlöchern und wir konnten eine Stunde mit dem vielversprechenden Projekt verbringen.

Wir übernehmen die Rolle des Hyoki – einem körperlosen Wesen ohne Erinnerungen, aber mit klarer Motivation. Ihr macht Jagd auf die sogenannten "Slitterheads" – Monster, die von den Bewohnern der neongetränkten Großstadt Kowlong Besitz ergreifen. Wie praktisch, dass Euch selbige Fähigkeit zur Verfügung steht, nahezu jeder unscheinbare Bürger wird auf Knopfdruck zu Eurem zeitweiligen Prota-

gonisten. Zu sehr solltet Ihr es Euch nicht in einer Haut bequem machen: Zum einen, weil die Fortbewegung in der Stadt regelmäßige Wechsel voraussetzt, um Hindernisse und Höhen zu überwinden; zum anderen, weil wenige Treffer im Kampf zum Tod führen. Dem entgeht Ihr, indem Ihr flott aus dem einen Leib in den nächsten fahrt. Ein spannendes Konzept, das in den ersten Minuten gewöhnungsbedürftig ist, dann aber eindrucksvoll sein Potenzial entfaltet. Schlüpft Ihr in die Haut eines jungen Menschen, bewegt Ihr Euch etwa dynamischer durch die Welt, als wenn Ihr einen alten Greis als Euren Wirt nutzt. Auf

diese Weise spielt "Slitterhead" kreativ mit seiner unverbrauchten Kernidee und macht schon jetzt Lust auf mehr. Das lässt dann auch die betagte Optik verschmerzen, zumal das frische chinesische Großstadt-Setting mit einer dichten Atmosphäre überzeugt. *kp*

**System** PS4 / PS5 / XSX  
**Entwickler** Bokeh Game Studio, Japan  
**Hersteller** Bokeh Game Studio  
**Genre** Action-Adventure  
**Termin** 8. November

**FAZIT »** Das erfrischende Spielkonzept bietet viel Raum für kreative Ideen, die bereits jetzt überzeugen. Ein Horror-Game zum Vormerken!

## Little Nightmares III



Das Thema "Kooperatives Spielen" wird beileibe nicht neu erfunden, dafür erfreut eine schaurig-schöne Präsentation.

**W**art Ihr in den ersten beiden Teilen noch auf Euch allein gestellt, setzt "Little Nightmares III" auf Grusel im Koop-Modus. Wie gut das funktioniert, haben wir selbst herausfinden können, indem wir im Doppelpack eine Stunde in einer schaurigen Süßigkeitenfabrik verbracht haben. Spielerisch allenfalls zweckdienlich, bestand die Zusammenarbeit im präsentierten Ausschnitt darin, sich hier und da mit einer Räuberleiter auszuhelfen oder ganz offensichtlich von den jeweiligen Werkzeugen der Charaktere – einem schlagkräftigen Schraubenschlüssel und einem praktischen Bogen – Gebrauch zu machen.

Das haut sicherlich keinen Koop-Enthusiasten vom Hocker. In Sachen Atmosphäre gibt es allerdings nicht zu beanstanden. Im Gegenteil: Die Fabrik ist herrlich schaurig in Szene gesetzt und eine bedrohliche Buchhalterin sorgt gekonnt für Gänsehaut. *kp*

**System** PS4 / PS5 / XOne / XSX / SWI  
**Entwickler** Supermassive Games, England  
**Hersteller** Bandai Namco  
**Genre** Adventure  
**Termin** 2025

**FAZIT »** Die Koop-Komponente wirkt noch etwas dröge, in Sachen Atmosphäre hat Teil 3 aber schon etwas auf dem Kasten.

## The Occultist



Nutzt die Fähigkeiten eines magischen Pendels, um Puzzles zu lösen und Gegnern auszuweichen.

**B**is in die 1950er-Jahre hat auf der Insel GodStone ein Kult seine teuflischen Rituale abgehalten und seitdem gilt das Eiland als verflucht. Das hält den paranormalen Ermittler Alan Rebels jedoch nicht davon ab, GodStone auf der Suche nach seinem verschollenen Vater zu betreten. Die Entwickler setzen hier weniger auf Schockmomente und Waffengewalt, sondern auf eine gruselige Atmosphäre mit einem steten Gefühl der Bedrohung. In den gezeigten Spielszenen gelingt das richtig gut, wenn Alan aus der Ego-Perspektive verlassene Häuser und dunkle Wälder erkundet. Um den wiederholt auftauchenden schaurigen Gestalten zu entkommen und Hinweise zu entdecken, nutzt er sein magisches Pendel. Das verleiht ihm fünf paranormale Talente, wie die Manipulation der Zeit, um zerbrochene Gegenstände wieder zusammenzusetzen, oder die Fähigkeit, Vögel und Rattenschwärme zu befehlen. *uw*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Daloar Studios, Spanien  
**Hersteller** Daedalic Entertainment  
**Genre** Action-Adventure  
**Termin** 2025

**FAZIT »** Atmosphärisch dichter Insel-Horror, der seinen Fokus auf paranormale Puzzles und Erkundung legt.



# King of Meat

Ist dieser Koop-Dungeon-Crawler mit Fokus auf nutzer-generierte Inhalte das nächste große Ding aus der britischen Entwicklerhochburg Guildford?

Am 22. September 2021 verkündete Amazon Games die Zusammenarbeit mit dem in Guildford ansässigen Studio Glowmade. Auf einem Hands-on-Event in München präsentierten die Entwickler – ein Team aus Veteranen, die zuvor an Hits wie "Fable", "LittleBigPlanet", "Battlefield" und "Horizon Zero Dawn" werkten – nun endlich die Früchte ihrer dreijährigen Partnerschaft. "Das Spiel ist in der mystischen, magischen Welt von Loregok angesiedelt", erklärt uns Game Director Jonny Hopper. "Es ist ein Ort der Drachen, Trolle, Skelette und natürlich der Unternehmenswerbung und Influencer. In dieser Welt stellt 'King of Meat' nicht nur die größte TV-Show dar, sondern auch die einzige, die jeder guckt. Tapfere Teilnehmer kommen in Scharen, um sich in den 'King of Meat'-Dungeons zu beweisen – alles im Namen des Entertainments."

Wenig später sind wir dann auch schon – zusammen mit drei anderen, per Discord zugeschalteten Teammitgliedern – in einem solchen Dungeon unterwegs und haben alle Hände voll zu tun. Denn wenn wir nicht gerade luftige Jump'n'Run-Passagen meistern und fiesen Feuer-, Stachel- oder Pendelfallen



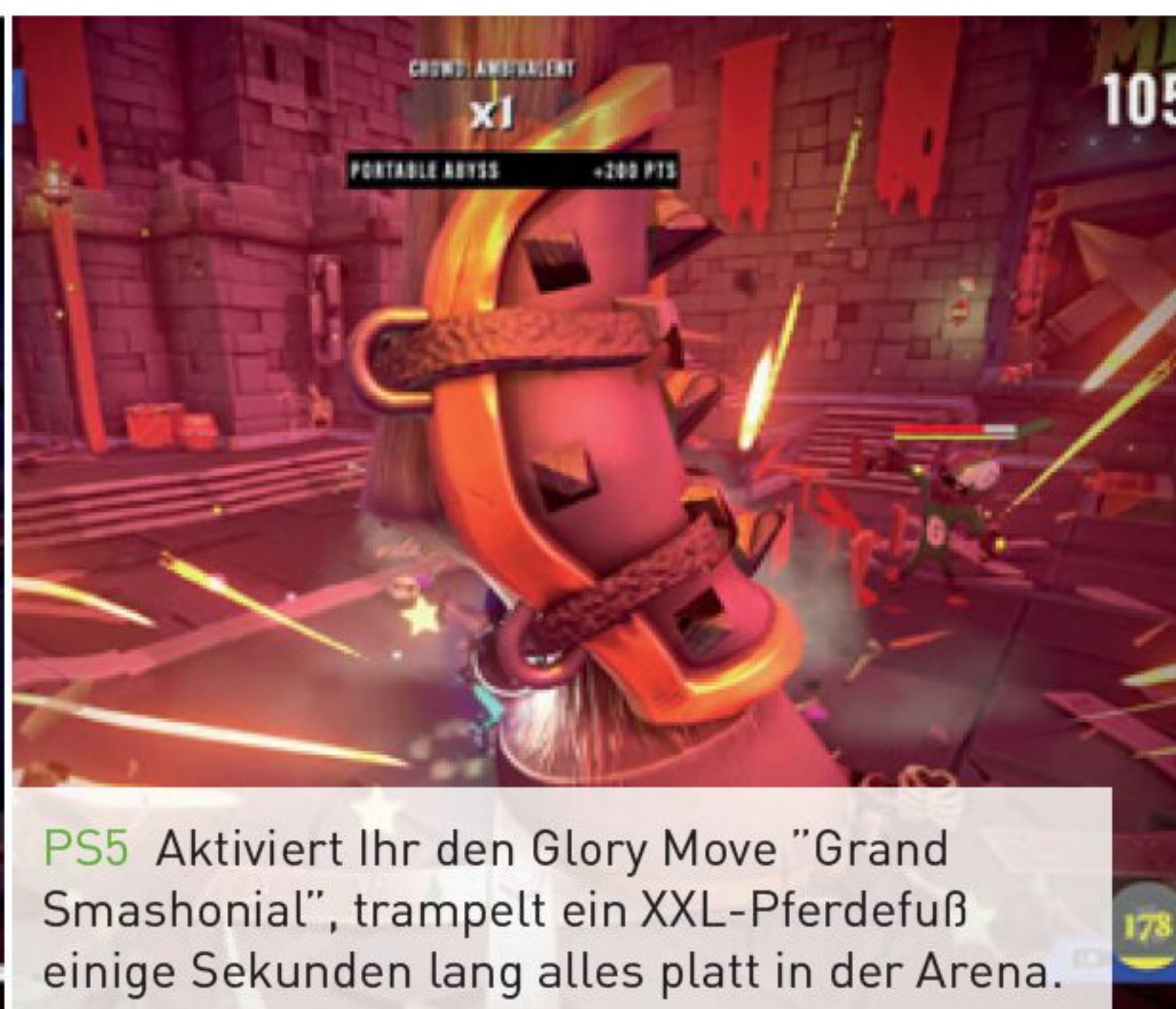
PS5 Kleinere Gegnertypen wie diese hüpfenden Bomben bekämpft Ihr am besten mit Schwert, Schild, Armbrust oder geworfenen Umgebungsobjekten.

ausweichen, stürmen Gegner aus allen Himmelsrichtungen auf uns zu. Besonders clever stellen sie sich dabei leider nicht an, wer jedoch nicht aufpasst, wird von der schieren Masse sprichwörtlich überrannt. Umso wichtiger sind daher Teamwork und gut getimte "Glory Moves" – darunter ein schwarzes Loch, das alles in seinem Umkreis einfach einsaugt und schreddert. Ab und an stehen zudem seichte Rätsel auf dem Programm. Mal müssen wir zum Beispiel ein Getriebe aus riesigen Zahnrädern wieder in Gang setzen, indem wir blockierende Holzplanken entfernen; mal gilt es, eine geheime Wand aufzusprengen, um den Hebel dahinter zu finden. Witzig gemacht: je höher unser Punktestand, desto

euphorischer jubelt und grölt das Publikum. Einmal das Ziel erreicht, wird abgerechnet und der Score mit einer Rangliste synchronisiert. All das macht bereits ordentlich Laune. Heraus sticht "King of Meat" jedoch durch seinen Level-Editor samt Sharing-Funktion. Hiermit setzt Ihr zunächst Räume aneinander, füllt diese dann mit Monstern, Hindernissen und Fallen und definiert zum Schluss noch Logik-Verknüpfungen – etwa, dass sich ein Durchgang erst öffnet, wenn alle vier Spieler auf individuellen Druckplatten stehen. Könnte mit reger Community-Teilnahme zum User-Generated-Content-Phänomen werden! so



PS5 Blick auf das Erstellen von Logik-Verknüpfungen im Level-Editor: Eine Undo-Funktion macht ungewollte Aktionen rückgängig.



PS5 Aktiviert Ihr den Glory Move "Grand Smashonia", trampelt ein XXL-Pferdefuß einige Sekunden lang alles platt in der Arena.

System PS5 / XSX / SWI  
Entwickler Glowmade, England  
Hersteller Amazon Games  
Genre Action  
Termin n.b.

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » von Nutzern erstellte Levels werden in Kampagne-bezogene Ligen integriert
- » Cross-Plattform und Cross-Progression
- » haufenweise Personalisierungsoptionen

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Wie gut ist das finale Matchmaking?
- » Gegner-KI setzt auf Masse statt Klasse

**FAZIT** » Knallbunter Koop-Dungeon-Crawler mit viel Style, Humor und Freispielkram – leider konnte man ausgerechnet den Level-Editor bisher nur kurz in Videoform bestaunen. Vielversprechend wirkt er aber allemal.



# »Wir waren in der Lage, neue Stellen an diejenigen zu vergeben, die ohne Vorankündigung ihren Job verloren haben.«

Im Rahmen des Hands-on-Events plauderten wir auch mit den Entwicklern. Game Director Jonny Hopper und Executive Producer Jim Unwin standen uns Rede und Antwort.

**M! Games:** Wer hatte die Idee zu "King of Meat"?

**Jonny Hopper:** Mike Green (Creative Director), Adam Sibbick (Art Director) und ich saßen eines Abends in einem Pub und sprachen über Dinge, die wir lieben, Dinge, die uns inspirieren. Adam sagte: "Wisst Ihr was: Ich bin süchtig nach David Bowies Fantasyfilm 'Die Reise ins Labyrinth' aus den 1980ern." Und Adam sagte: "Ich kann einfach nicht aufhören, WWE Wrestlemania zu gucken." Und ich, Genie im Raum, sagte: "Was wäre, wenn wir aus dieser Kombination ein Spiel machen?" Nun ja, hier sind wir jetzt.

**Wie kam die Koop mit Amazon zustande?**

**Hopper:** Wir haben an dem Projekt zunächst als Indie-Spiel gearbeitet und das Ganze selbst finanziert. Ende 2020 fingen wir an, es zu pitchen, unter anderem an Amazon Games. Wir sprachen mit Gregg Gobbi, Kreativdirektor bei Amazon Games. Man konnte sehen, dass er verstand, was wir erreichen wollen. Danach fingen wir an, mit Amazon zu arbeiten. Damals waren wir etwa 20 bis 25 Leute. Jetzt sind wir 70. Das Studio ist gewachsen, die Ambitionen für das Spiel auch.

**Was sind Eure Backgrounds in der Branche.**

**Hopper:** Jim und ich haben in den letzten 20 Jahren an verschiedenen Projekten zusammengearbeitet, etwa an "LittleBigPlanet", wo Jim für das UI/UX zuständig war und ich für große Teile des Codes des Create-Modus. Davor waren wir gemeinsam bei Lionhead. Zusammen haben Jim und ich vier verschiedene User-Generated-Content-Games gemacht.

Die Branche befindet sich derzeit in einer schwierigen Phase. Firmen, die bis vor Kurzem noch da waren, sind verschwunden.

Viele Leute sind ziemlich nervös und fragen sich: Könnte uns das in der Zukunft auch passieren? Was tut Ihr, um Euch gegen ein solches Szenario abzusichern?

**Hopper:** Es gibt verschiedene Dinge, die ich in diesem Zusammenhang anführen möchte: Zum einen haben wir einen Langzeit-Plan. Das ist etwas, zu dem wir uns verpflichtet haben. Und etwas, zu dem sich Amazon verpflichtet hat. Dazu gesellt sich eine finanzielle Zusage, um das Ganze abzusichern. Es gibt einen Mehr-Jahres-Plan, um das Spiel wachsen zu lassen. Wir haben einen wirklich ansehnlichen Kalender für neue Features, Waffen, Archetypen, Levels, Story-Elemente usw. All diese Dinge werden "King of Meat" künftig interessanter machen. So wollen wir sicherstellen, dass es "King of Meat" und das Studio noch eine lange Zeit gibt. Was die Umwälzungen betrifft: Glowmade geht es zurzeit gut. Aber wir kennen genauso Studios, bei denen die Dinge aktuell nicht so gut laufen. Leider gibt es auch hier in Guildford eine Menge Leute, die von der Krise betroffen sind. Gleichwohl hatte die Situation – ohne dabei schlecht zu klingen – Vorteile für uns, denn wir waren in der Lage, neue Stellen an diejenigen zu vergeben, die plötzlich und ohne Vorankündigung ihren Job verloren haben. Leute, die bereits hier vor Ort in Guildford waren.

**Wie würdet Ihr die Spielstruktur von "King of Meat" beschreiben? Kann man sofort aus all den 100 Glowmade-Levels wählen, die Ihr erwähnt hattet?**

**Hopper:** Man kann nicht sofort jedes Level auswählen. Vielmehr ist es so, dass du zunächst deine Produzentin Sparktongue triffst. Sie gibt dir die ersten Ziele. Und dann fängst du mit deinem Training an. Ist das erledigt, erklimmst du die Ränge, indem du Dungeons

abschließt. Was man in der Presse-Demo noch nicht sieht, sind die Ligen, in denen man auflevelt. Los geht es mit "Tryouts" – die einfachste Liga mit den einfachsten Levels. Dann folgt der Colosseum Cup, später die Intergalactic League usw. Jede dieser Ligen führt mehr Mechaniken, mehr Umgebungen und härte Herausforderungen ein. Ergänzend dazu gibt es noch einige kampagnenartige Einzelspieler-Abschnitte. Die 100 Areale, die ich erwähnt hatte, verteilen sich über alle genannten Dinge und sind die von uns gemachten Levels. Die können wir auf jeden Fall versprechen. Doch dann haben wir ja noch die Community, die jetzt schon hinter den Kulissen Levels baut. Dieser ganze Community-Content wird ebenfalls in unser Progressionssystem integriert.

**Gibt es ein Kuratoren-Team bei Glowmade, das sich die nutzergenerierten Inhalte ansieht? Und welche weiteren Checks habt Ihr von Eurer Seite eingebaut?**

**Jim Unwin:** Ja, es gibt ein paar automatisierte Checks. Der erste besteht darin, dass du ein Level – wie in "Super Mario Maker" – erst einmal abschließen musst, um es hochladen zu können. Danach kommt es in einen Bereich, der sich "Testing Lab" nennt. Als Spieler kann ich mich bereits entscheiden, Inhalte von dort zu beziehen – und dafür überdies Ingame-Belohnungen erhalten. Man kann neue Levels spielen, sie bewerten und auf Wunsch auch melden. Sobald ein Level einen Schwellenwert erreicht hat, sprich: die Zustimmung der "Massen" erhalten hat, wird es aus dem Testing Lab in eine der Ligen verfrachtet. Natürlich können wir die Inhalte auch von Hand kuratieren. Wenn es zum Beispiel Influencer gibt, die großartige Sachen machen, die wir hervorheben wollen, dann geht das.

**Jonny Hopper**  
Game Director

Softografie (Auszug):  
Fable: The Lost Chapters (2005)  
The Movies (2005)  
LittleBigPlanet (2008)  
Fable: Anniversary (2014)  
Two Point Hospital (2018)  
Avo! (2019)



**Jim Unwin**  
Executive Producer

Softografie (Auszug):  
LittleBigPlanet (2008)  
LittleBigPlanet 2 (2011)  
Tearaway: Unfolded (2015)  
Two Point Hospital (2018)







# Life is Strange: Double Exposure

Fast zehn Jahre nach ihrem letzten Auftritt steht Max Caulfield wieder im Mittelpunkt einer neuen Episode.

In Max' Leben hat sich einiges verändert. Klar, sie ist älter geworden. Aber mittlerweile lebt sie auch an der Caledon University in Vermont. Ihre Kräfte hat sie seit den Ereignissen von "Life is Strange" nicht mehr eingesetzt, doch das ändert sich, als Freundin Safi ermordet wird. Und das ist nicht alles: Max stellt fest, dass sie jetzt nicht nur die Zeit zurückdrehen, sondern auch zwischen zwei Realitäten springen kann – eine, in der Safi ermordet wurde und eine, in der sie noch lebt. Max' Ziel ist also klar: Der Mord an Safi muss verhindert werden. Und so versucht sie im Laufe einer Woche durch Manipulation der Zeit und den Wechsel zwischen den Realitäten, Safis Leben zu retten.

Und so wird dann kräftig gerätselt – und angesichts der von uns gespielten Demo in einer Weise, die sich sehr harmonisch in die Geschichte einfügt: Wo viele Adventures sichtlich Mühe haben, Story und Rätsel in Einklang zu bringen, da klappt das bei "Life is Strange: Double Exposure" überraschend gut! Allerdings bleibt auch eine weniger beliebte Eigenheit der Vorbilder erhalten. Die Antwort-



Polizist Vince Alderman ermittelt im Mordfall und macht der Heldin das Leben dabei teilweise unerwartet schwer.

möglichkeiten in Dialogen bilden nicht exakt das ab, was Max dann tatsächlich erwidert – das kann immer mal wieder dazu führen, dass eine gegebene Antwort eigentlich gar nicht so von den Spielern beabsichtigt ist. Überzeugend ist dafür die Präsentation: Die Figuren sind nicht nur detailliert und nachvollziehbar geschrieben, dank eingesetzter Unreal Engine 5 sehen sie auch richtig gut und lebendig aus. Die Inszenierung kann ebenfalls mithalten: Das Abenteuer ist sehr filmisch, übertreibt

es damit aber nicht – das Spiel und nicht die cineastischen Ambitionen seiner Macher stehen hier immer noch im Mittelpunkt. Bleibt die Frage nach den Konsequenzen, hatte das erste "Life is Strange" doch mehrere mögliche Ausgänge. Hierbei versprechen die Entwickler, die Entscheidungen der Spieler im Erstling zu honorieren – das legt dann sogar fest, ob bestimmte Figuren aus dem ersten Serienteil hier vorkommen oder eben nicht. Auch die anderen Spiele der Reihe werden nicht ignoriert: Entwickler Deck Nine zieht zwar kein großes gemeinsames Universum auf, kleine Anspielungen auf frühere Episoden von "Life is Strange" wird es aber definitiv geben. *tn*



Max kann nicht nur die Zeit manipulieren, sondern auch zwischen zwei Realitäten wechseln. So löst sie manch kniffliges Rätsel.

**System** PS5 / XSX / SWI  
**Entwickler** Deck Nine Games, USA  
**Hersteller** Square Enix  
**Genre** Adventure  
**Termin** 29. Oktober

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » Max ist zurück
- » interessante neue Fähigkeiten
- » tolle Inszenierung

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Dialog-Antworten könnten klarer sein

**FAZIT** » Wir freuen uns nicht nur über ein Wiedersehen mit Max Caulfield, sondern auch über neue Fähigkeiten, eine vielversprechende Geschichte und interessante Rätsel.



# Lost Records: Bloom & Rage



**PC** In Swanns Kinderzimmer gibt es wenig zu tun, aber Ihr könnt hier eine Menge Retrozeugs entdecken.



**PC** In der Zukunft treffen wir uns in einer Bar mit der erwachsenen Autumn. Sie kommentiert die damaligen Ereignisse.

**W**ir konnten eine knappe Stunde in Don't Nods spirituellem Nachfolger der "Life is Strange"-Reihe verbringen. Hierbei schlüpfen wir in die Rolle der 16-jährigen Swann im Jahr 1995. In ihrem Zimmer kuscheln wir mit Kätzchen Fuzzbutt und schwelgen in 1990er-Jahre-Nostalgie. PEZ-Spender, Trollfiguren mit bunten Haaren, das Blasen in ein Konsolen-Modul und Poster mit Verweisen auf "Akte X": Selbst wenn einige Referenzen auf zahnschädigende Süßigkeiten hierzulande wohl eher nicht funktionieren werden, könnt Ihr gar nicht anders, als Euch wohligh an viele Schrulligkeiten der 1990er zurückzuerinnern. Mit der leicht unbeholfenen und übernervösen Swann

packen wir die Videokamera ein, machen uns auf zum Treffen mit unseren neuen Freundinnen in ihrer Garage und drehen später ein Musikvideo im Wald.

Hier fallen die größten Stärken und Schwächen von Don't Nod auf: Einerseits sind alle vier Mädchen mit Leben und Persönlichkeit gefüllt, sodass wir uns innerhalb kürzester Zeit gerne mit ihnen umgeben und Dialogen länger lauschen, als es nötig wäre. Spielerisch wurden wir andererseits bisher noch nicht überzeugt. Auswählbare Antworten in Dialogen wirken sich auf Eure Beziehungen aus, jedoch war davon abseits einer klaren Entscheidung, bei der wir einige Meter mit einer bestimmten Figur mitgehen, wenig

spürbar. Außerdem hängt der Spielfortschritt hauptsächlich davon ab, dass Ihr immer wieder die Kamera zückt und Eure Freundinnen oder vorgegebene Objekte filmt. Das wirkt arg aufgesetzt und fühlt sich in der Umsetzung wenig natürlich an. Schön ist jedoch, dass Eure gedrehten Szenen später beim gemeinsamen Filmabend Verwendung finden. *sh*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Don't Nod, Frankreich  
**Hersteller** Don't Nod  
**Genre** Adventure  
**Termin** 1. Quartal 2025  
**FAZIT** » Liebreizende Charaktere und Orte voller Details ziehen uns ins Abenteuer. Der Einsatz der Kamera verträgt jedoch noch Feinschliff.

## Directive 8020



Es warten fiese Entscheidungen mit schweren Folgen, diesmal habt Ihr aber auch eine deutlich direktere Kontrolle über die Protagonisten.

**D**er Startschuss für die zweite Staffel der "Dark Pictures Anthology" von Supermassive Games verspricht ein ambitioniertes Comeback. Der neueste Serieneintrag widmet sich dem Sci-Fi-Genre und konfrontiert Euch und Eure Crew an Bord eines Kolonieschiffs mit einem außerirdischen Organismus. Klingt nach "Alien"? Ja, Ridley Scotts ikonischer Space-Horror steht hier klar Modell, wie uns Creative Director Will Doyle bestätigt. Aber auch Einflüsse aus John Carpenters "The Thing" sind nicht von der Hand zu weisen. Die wohl spannendste Neuerung: "Directive 8020" erweitert das bisher allenfalls rudimentäre Spielsystem um eine deutlich direktere Survival-Horror-Komponente. Ihr schleicht aktiv durch schaurige Gänge und macht von diversen Gadgets Gebrauch – das erinnert etwa an "The Last of Us". Fiese Entscheidungen mit schweren Folgen sollt Ihr aber auch weiterhin treffen müssen. *kp*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Supermassive Games, England  
**Hersteller** Supermassive Games  
**Genre** Adventure  
**Termin** 2025

**FAZIT** » Die spielerischen Neuerungen machen einen guten Eindruck – das könnte einen großen Sprung nach vorn bedeuten.

## Little Big Adventure: Twinsen's Quest



Held Twinsen behält seinen sphärisch-stilisierten Look bei. Die Welt ist aber weit detaillierter und bunter.

**1**994 landete der französische Entwickler Adeline Software mit "Little Big Adventure" einen PC-Überraschungshit. Das isometrisch präsentierte Abenteuer bestach mit stilvoller Darstellung und füllte eine eher unterrepräsentierte Genre-Nische aus. 30 Jahre später ist Held Twinsen nun wieder da und legt sich in einem inhaltlich erweiterten Remake des Klassikers erneut mit dem fiesen Dr. Funfrock und seinem totalitären Staatsapparat an.

Grafisch wurde das Vorbild großzügig überarbeitet und mit ein paar neuen Komfortfunktionen versehen, ein paar von dessen Kanten wie das eigenwillige Sprungverhalten bleiben allerdings erhalten. Aber Fans des Originals würden es wohl auch kaum anders wollen und nach kurzer Einspielzeit kamen wir gut mit Twinsen zurecht. Heute wie damals gefällt "Little Big Adventure" vor allem durch seine herrlich seltsame Welt, die Ihr hier Insel für Insel bereist. *tn*

**System** PS4 / PS5 / XOne / XSX / SWI  
**Entwickler** Studio [2.21], Frankreich  
**Hersteller** Microids  
**Genre** Action-Adventure  
**Termin** 11. Oktober

**FAZIT** » Grafisch ordentlich überarbeitetes Remake des PC-Klassikers, das dessen Charme und Eigenheiten dennoch beibehält.



# Civilization VII

Zeitalter, Anführerwahl, weniger Mikromanagement: Firaxis wagt viel Neues, ohne den Klassiker komplett umzukrempeln.

Beim Anspieltermin auf der gamescom wurden wir nach kaum einer Stunde mit sanfter Gewalt vom Bildschirm entfernt – schade, wir hatten uns schon so schön in den Aufbau eines römischen Imperiums unter der Herrschaft der ägyptischen Königin Hatschepsut vertieft. Ja, richtig gelesen, in "Civilization VII" ist es erstmals möglich, Anführer und Nation unabhängig voneinander zu wählen. Das eröffnet völlig neue Siegesstrategien, wenn die Fähigkeiten und Boni historischer Persönlichkeiten, zu denen diesmal auch große Philosophen, Wissenschaftler oder Menschenrechtler gehören, und Völker nach Belieben kombiniert werden können.

Allerdings begleitet Euch der- oder diejenige auch bis zum hoffentlich guten Ende, was uns gleich zur zweiten großen Neuerung bringt. Habt Ihr in den letzten Serienteilen eine Nation von der Steinzeit an gepflegt, so ist eine Partie in "Civilization VII" nun in die Zeitalter der Antike, der Entdeckung und der Moderne aufgeteilt. Neigt sich eine Epoche, begleitet von einer Krise, dem Ende entgegen,



Armeen werden von einem Kommandanten befehligt, der unter anderem auf der Karte verstreute Einheiten zusammenfassen und gesammelt an die Front beordern kann.

werdet Ihr aufgefordert, eine neue Nation zu wählen. Dabei wird die vorherige Zivilisation aber nicht einfach ausgelöscht, die neue baut ein Stück weit auf den Errungenschaften des abgelaufenen Zeitalters auf. Welche das sind, bestimmt die Anzahl der errungenen Vermächtnispunkte und errichtete Weltwunder bleiben natürlich der Nachwelt erhalten.

Das klingt spannend und wir freuen uns, wenn wir einen Epochenwechsel selbst erleben können. Das bedeutet aber auch, dass wir uns zweimal weitgehend von der Nation

verabschieden müssen, die wir in Hunderten von Runden mühsam aufgebaut haben, ohne dass wir den Herrscher gleich mit austauschen können, um unsere Strategie zur Eroberung der Weltherrschaft komplett neu auszurichten. Erfreulich ist die Reduzierung des klickintensiven Mikromanagements: Ohne auf die gewünschte Komplexität zu verzichten, wird es durch den Wegfall der Distrikte einfacher, Städte auszubauen, und Armeen werden von einem Kommandanten befehligt, der in der Lage ist, mehrere Einheiten in einem Zug an die Front zu schicken. Deutlich überarbeitet wurde auch die Grafik, die mit vielen Details und weniger Comic-Optik das wuselige Geschehen präsentiert. *uw*



Mit dem Comic-Look ist es weitgehend vorbei: Teil 7 präsentiert sich in einer deutlich aufpolierten und detailreicheren Optik.

**System** PS4 / PS5 / XOne / XSX / SWI  
**Entwickler** Firaxis Games, USA  
**Hersteller** 2K Games  
**Genre** Strategie  
**Termin** 11. Februar 2025

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » Anführer und Zivilisationen unabhängig wählbar
- » Aufteilung in mehrere Epochen
- » vereinfachtes Management von Ressourcen & Co.
- » deutlich überarbeitete Grafik mit vielen schicken Details

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Schadet der Zivilisationswechsel am Epochenende eher?
- » Warum kein Anführerwechsel beim Ära-Übergang?

**FAZIT » Der Ersteindruck ist vielversprechend: Uns haben die runderneuerte Optik und weitreichenden Änderungen an der Globalstrategie-Erfolgsformel gleich abgeholt.**



## Two Point Museum



Nach Krankenhäusern und Universitäten richtet Ihr im neuesten "Two Point"-Teil Museen her.

**K**rankenhäuser und Universitäten habt Ihr in der Vergangenheit bereits hochgezogen, gehegt und gepflegt. Mit "Two Point Museum" widmet Ihr Euch im nächsten Spiel der Two Point Studios nun also dem Herrichten von Museen. Wir durften bereits einen Blick in die erste Stunde des neuen Ablegers werfen und die mutete – gerade für Kenner der Vorgänger – bereits wohlvertraut an. Es gilt, Archäologen auf Expeditionen zu schicken und neu entdeckte Exponate von Experten aufbereiten und ausstellen zu lassen. Gleichermäßen müsst Ihr Euch aber auch um das Wohl und die Zufriedenheit Eurer Besucher kümmern. So steigen folgerichtig die Zahlen verkaufter Eintrittskarten und Spendengelder, die Ihr dann in den weiteren Ausbau Eures Museums investiert. Ob "Two Point Museum" neben dem neuen Setting auch mal spannende neue Spielmechaniken mit sich bringt, bleibt allerdings abzuwarten. *kp*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Two Point Studios, England  
**Hersteller** Sega  
**Genre** Strategie  
**Termin** n.b.

**FAZIT »** Bekanntes Spielerlebnis in frischem Setting – ob es auch Innovation im Gepäck hat, wird sich zeigen müssen.

## RoadCraft



Sorgt in verwüsteten Gebieten wieder für Ordnung. Das erfordert jede Menge Management und harte Arbeit.

**S**aber Interactive liefert einen Ableger der "MudRunner"-Serie, der Euch die Leitung eines Katastrophenschutzunternehmens übernehmen lässt. Ihr macht diverse von Naturkatastrophen zerstörte Orte wieder fit – dazu stehen Euch zahlreiche Baufahrzeuge zur Verfügung. Das Spiel lässt Euch die generelle Logistik und das Ressourcen-Management in typischer Simulationsmanier überwachen, ehe Ihr Euch in Echtzeit in die Hände spuckt und selbst an die Arbeit geht. Zerstörte Straßen wollen neu asphaltiert und Tanker per Kran beladen werden. Damit das alles auch möglichst authentisch anmutet, setzt "RoadCraft" auf eine neue Physik-Engine. Und tatsächlich: In der ersten Hands-off-Vorschau machte der Mix aus Management und Echtzeit-Schufferei einen soliden Eindruck. Im fertigen Spiel soll dann auch ein Koop-Modus winken, der Euch den Katastrophenschutz mit bis zu vier Spielern angehen lässt. *kp*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Saber Interactive, USA  
**Hersteller** Focus Entertainment  
**Genre** Simulation  
**Termin** 2025

**FAZIT »** Vielversprechende Katastrophenschutz-Simulation mit überzeugender Physik, die gerade Fans der Vorgänger ansprechen dürfte.

## Copa City



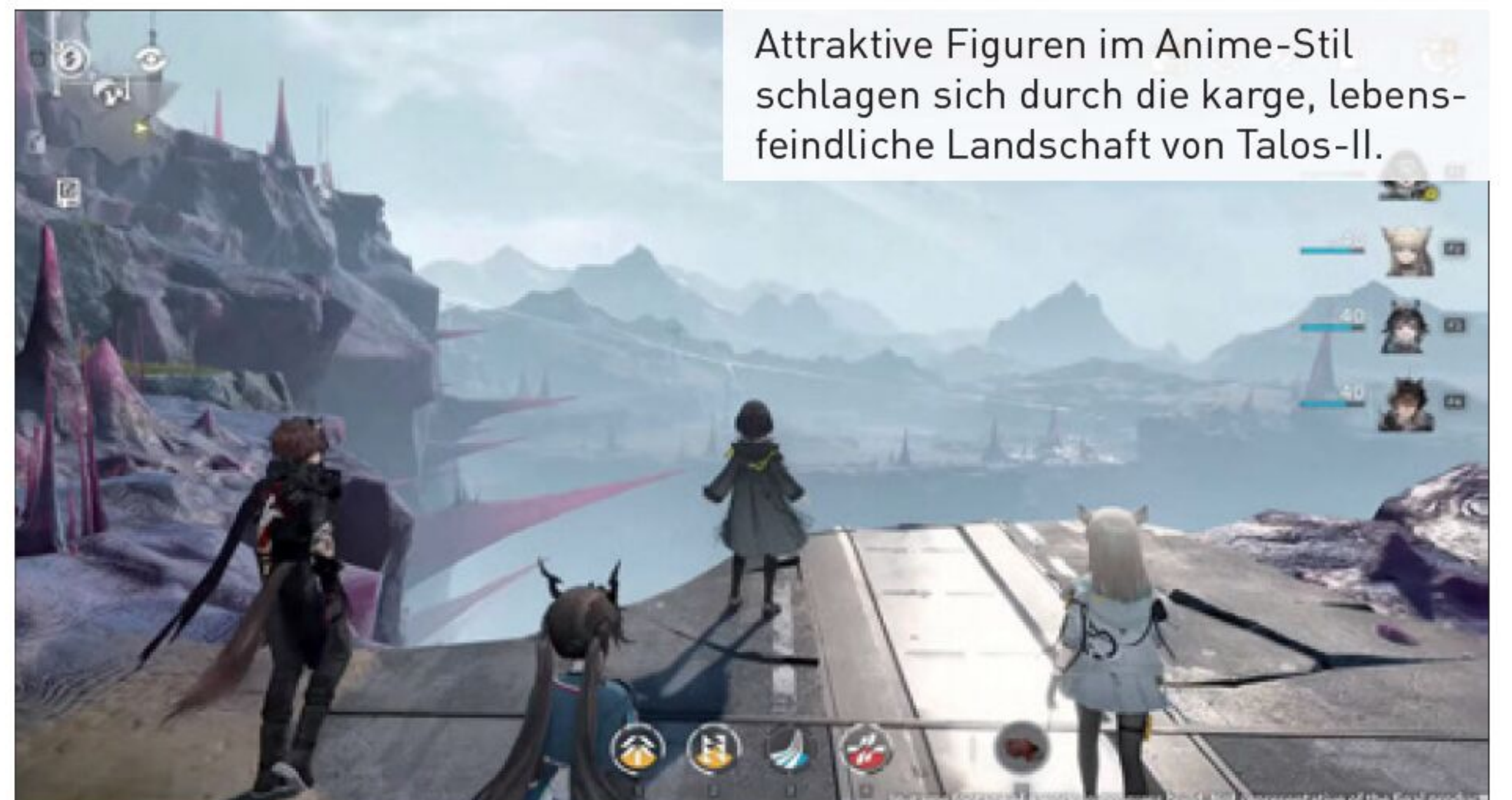
Fanzonen sind eine großartige Idee, Fußball-begeisterte ohne Ticket glücklich zu machen – und sorgen für zusätzlichen Umsatz.

**W**as auf dem Rasen passiert, ist nur Nebensache – hier dreht sich alles um die Organisation einer Großveranstaltung. In der Rolle eines Eventmanagers gilt es, in der knappen Zeit bis zum Spiel die anreisenden Fans unterzubringen und für Verpflegung, Unterhaltung und Sicherheit der Besucher zu sorgen. Dazu werden Hotels angemietet, Restaurants und Imbissbuden organisiert und die Wege zum Stadion festgelegt, damit es nicht zu Ausschreitungen zwischen den Fanlagern kommt. Doch diese Aufzählung kratzt nur an der Oberfläche der tiefgehenden Simulation, denn als Verantwortlicher müsst Ihr Euch auch um die Vermarktung, den Ticketverkauf oder die Länge der Grashalme kümmern. Zu Beginn stehen das Olympiastadion in Berlin und das PGE Narodowy Stadion in Warschau zur Verfügung, zu den lizenzierten Vereinen gehören Arsenal London, FC Bayern München und CR Flamengo. *uw*

**System** PS4 / XSX  
**Entwickler** Triple Espresso, Polen  
**Hersteller** Triple Espresso  
**Genre** Strategie  
**Termin** 2025

**FAZIT »** Wer schon immer mal ein internationales Fußball-Event minutös durchplanen wollte, kann hier sein Tycoon-Talent beweisen.

## Arknights: Endfield



Attraktive Figuren im Anime-Stil schlagen sich durch die karge, lebensfeindliche Landschaft von Talos-II.

**S**eit 2019 erfreut sich "Arknights", ein Gacha-basiertes Tower-Defense-Spiel vom in Shanghai ansässigen Entwickler Hypergryph, in Mobile-Kreisen höchster Beliebtheit. Im nächsten Jahr soll jetzt mit "Arknights: Endfield" auch die PS5-Gemeinde dafür begeistert werden. Die Gacha-Mechanik für die genretypisch stylish-niedlich gestalteten Figuren wird aus dem Mobile-Vorgänger übernommen. Spielerisch setzt "Endfield" zum einen auf furiose Actionkämpfe aus der Third-Person-Perspektive, ebenso wichtig ist aber auch das Errichten Eurer eigenen Basis – hier kommen Mechaniken zum Einsatz, die an komplexe Aufbauspiele wie "Factorio" erinnern. Beim Anspielen gefielen direkt die schicke Grafik und die superflüssige Darstellung, überdies überzeugte das extrem flüssige Spielgefühl. Hoffen wir, dass die Monetarisierung im kommenden Jahr fair ausfällt und dem Spielspaß nicht im Wege steht. *tn*

**System** PS5  
**Entwickler** Hypergryph, China  
**Hersteller** Hypergryph  
**Genre** Action-Rollenspiel  
**Termin** 2025

**FAZIT »** Vielversprechendes Gacha-Abenteuer, das tolle Grafik mit feinem Spielgefühl und komplexem Basis-Bau verbindet.



# Infinity Nikki

Die beliebte Mobile-Abenteuer-Serie wagt den Sprung auf Konsole – wir waren neugierig und haben reingespielt.

Vielleicht habt Ihr den eingängigen Song aus dem jüngsten kunterbunten Trailer von "Infinity Nikki" noch im Ohr, vielleicht auch nicht. Ziemlich sicher aber dürftet Ihr Euch gefragt haben, was hinter der skurrilen Fassade dieses farbenfrohen Projekts steckt – versprochen wird das "gemütlichste Open-World-Spiel", bei dem vor allem Mode eine ganz große Rolle spielen soll. Im Rahmen der gamescom hatten wir die Gelegenheit, erste Eindrücke zu gewinnen und tatsächlich: Das Potenzial dazu ist vorhanden!

## Modebewusstes Abenteuer

Nach einer schicksalhaften Begegnung findet sich die junge Nikki im fremden Miraland wieder. Dort geht es drunter und drüber, wie eine ansässige Stylistin verrät – das Land wird von mysteriösen Koma-Vorfällen heimgesucht. Natürlich wird Nikkis Potenzial gleich erkannt. Ihr schlüpft also in die Rolle der Nachwuchs-Stylistin, um der örtlichen Gilde unter die Arme zu greifen. Wie das Schneidern von hübschen Kleidern bei der Rettung der Welt helfen soll? In "Infinity Nikki" ist Mode



"Infinity Nikki" wartet mit allerhand kunterbunten und knuffigen Charakteren auf, die Eurer Hilfe bedürfen.

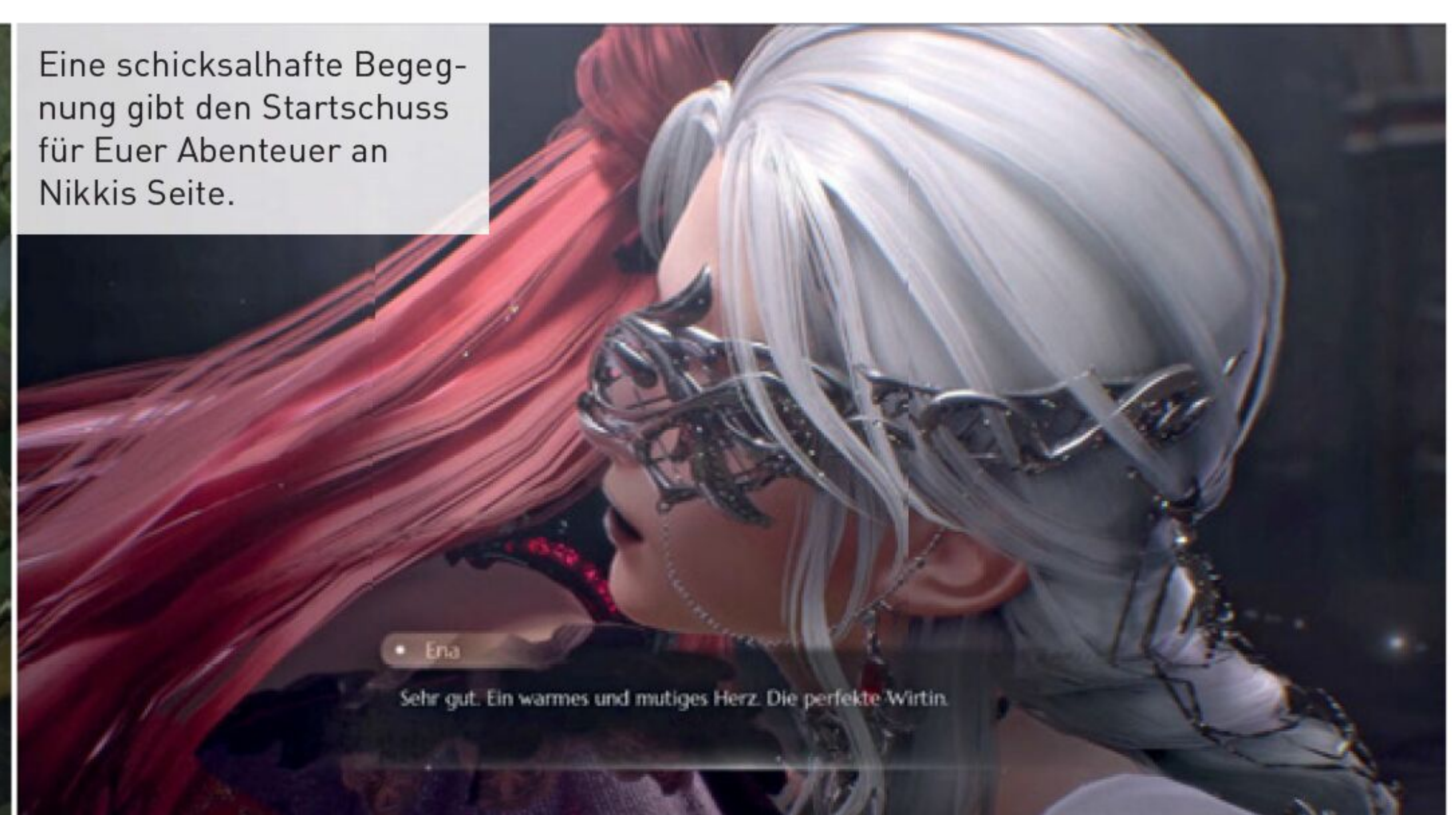
nicht einfach nur Mode, im Gegenteil: Mit Nikkis umfangreicher Garderobe gehen auch diverse Kräfte einher. Ein Outfit ermöglicht es etwa, nach einem beherzten Sprung galant zu Boden zu gleiten, um so Hindernisse zu überwinden. Eine andere Montur lässt Euch windige Kugeln auf dämonische Schergen feuern. Kämpfen, hüpfen? Wer mit der Serie schon einmal Kontakt hatte, mag zu Recht die Stirn runzeln. Die bisherigen Mobile-exklusiven Ableger ließen Euch vorrangig Nikkis Kleiderschrank unsicher machen, um Outfits für regelmäßige Wettbewerbe und Evaluationen zusammenzustellen. Das aktive Navigieren durch eine offene Welt ist hingegen Neuland

– wie gut also, dass die ersten Schritte bereits sehr kompetent anmuten. Nikki steuert sich flüssig und direkt, Hüpfpassagen gehen locker von der Hand. Auf Erkundungsgängen wollen genretypisch allerhand Ressourcen eingesammelt werden. Die nutzt Ihr unter anderem zur Fertigung neuer Kleidungsstücke, die Eure modefokussierten Charakterwerte – elegant, frisch, süß, sexy und hübsch – nach oben schrauben. Vor diesem Hintergrund präsentiert sich "Infinity Nikki" beinahe als luftige Rollenspiel-Erfahrung.

Folgerichtig führt Euch Eure Reise auch in diverse Dungeons, in denen es vor allem Wundersterne zu ergattern gibt. Diese besondere



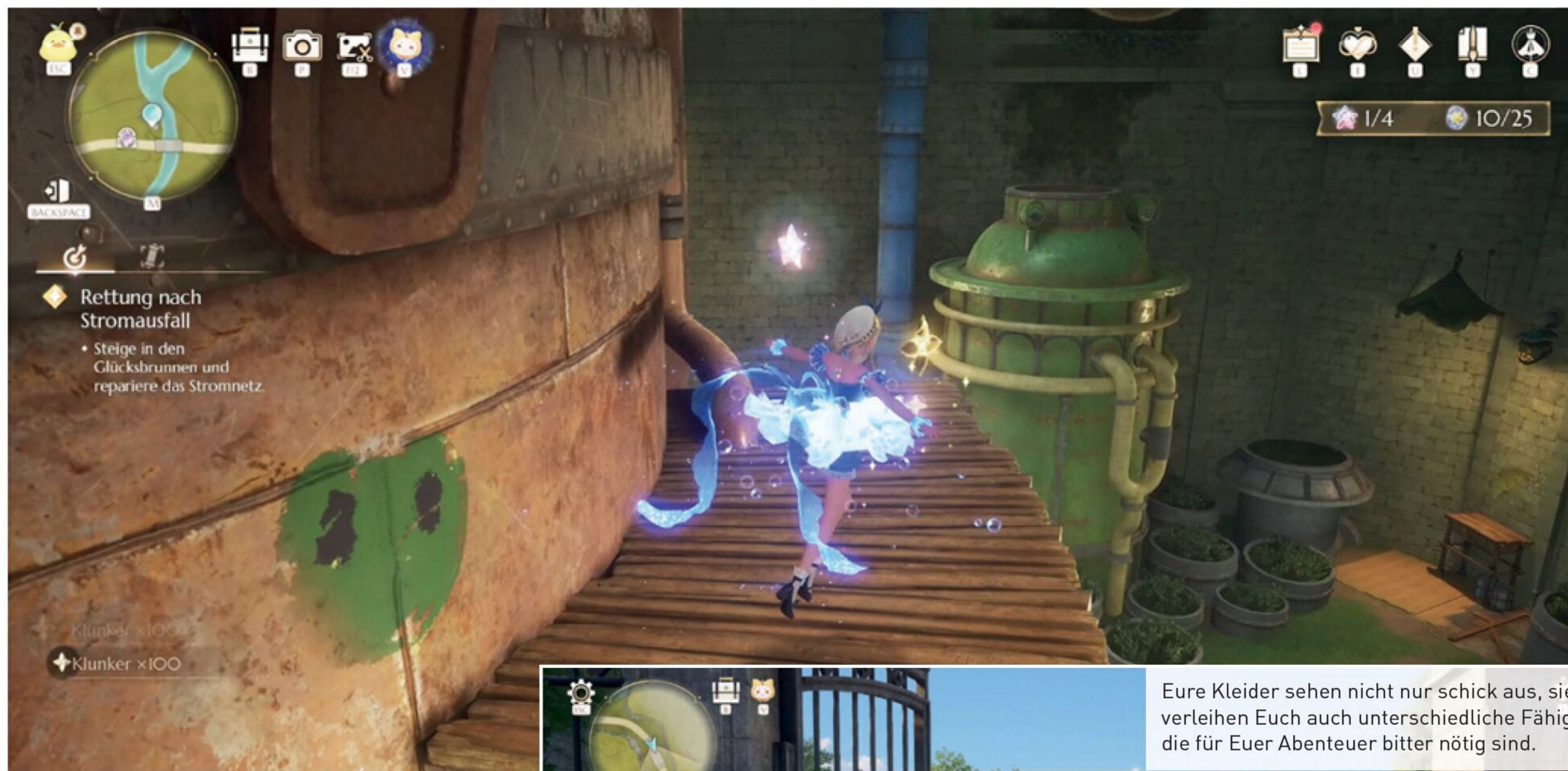
In Dungeons trifft Ihr auch auf Bossgegner. Gekämpft wird nicht direkt, dafür wird regelmäßig Eure Geschicklichkeit auf die Probe gestellt.



Eine schicksalhafte Begegnung gibt den Startschuss für Euer Abenteuer an Nikkis Seite.

Eria  
Sehr gut. Ein warmes und mutiges Herz. Die perfekte Wirtin.





## »Eine offene Welt ist Neuland für die Serie.«

Ressource dient der Freischaltung besonderer Outfits, die Euch mit frischen Fähigkeiten ausstatten. Zum Teil gut versteckt, müsst Ihr von denen Gebrauch machen, um knifflig zugängliche Stellen zu erreichen. Seid Ihr mal ratlos, hilft Euch Katzenkumpel Momo optional bei der Suche. Die Demo ließ uns auch eine von knuffigen Fröschen bewohnte Kanalisation erforschen: Die Amphibien haben Probleme mit der Stromversorgung, also helft Ihr mit dem passenden Elektriker-Outfit dabei, Generatoren wieder zum Laufen zu bringen. Ab und an bekommt Ihr es mit Fischlein zu tun, die Euch mit Seifenblasen bedrohen – ein Vorgesmack auf den hochgewachsenen Kugelfisch, der quasi den Bossgegner des Verlieses gibt. Erwähnt sei aber an dieser Stelle, dass in "Infinity Nikki" eigentlich kaum richtig gekämpft wird. Entsprechend präsentiert sich die Konfrontation eher als netter Hindernisparcours, bei dem es massig Seifenblasen auszuweichen gilt. Das lockt sicher nicht mit großen Innovationen, bereitet aber schon jetzt zuverlässigen Spielspaß.

### Angeln, Käfer sammeln, Gacha?

Wie es sich für eine offene Welt und das Cozy-Genre gehört, gibt es auch sonst genug zu tun. Das verspricht uns das Team jedenfalls im Gespräch und präsentiert gleich eine Handvoll Möglichkeiten zum entspannten Zeitvertreib. Wir helfen Dorfbewohnern mit ihren Problem-



chen, angeln im nahe gelegenen See, fangen Käfer oder streicheln allerhand süße Tiere – selbst solche Aktionen sind an entsprechende Outfits gebunden. Ihr könnt jederzeit einen Satz Klamotten sofort verfügbar machen, weitere hinterlegt Ihr auf einer Schnellauswahl. Ob das auch praktisch bleibt, wenn Euer Repertoire an Fähigkeiten wächst, wird sich zeigen müssen. An der Essenz früherer Ableger soll es übrigens nicht mangeln. Wie uns das Team erklärt, spielen die beliebten Modewettbewerbe auch in "Infinity Nikki" wieder eine Rolle – in welcher Form, bleibt vorerst aber unklar. Ebenso wie die Frage nach der Monetarisierung des Spiels: Auf Nachfrage erläutert man uns, dass an diesem Aspekt noch gewerkelt werde. In welchem Umfang Mikrotransaktionen und Gacha-Mechaniken greifen werden, müssen wir abwarten.

Klar ist: "Infinity Nikki" macht technisch bereits einen tollen Eindruck. Die offene Welt sieht schick aus, die Wettereffekte gefallen und der Anime-Look dürfte vor allem Fans der Serie entzücken. Über jeden Zweifel erhaben ist die Detailverliebtheit der Kostüme und Frisuren – hier fließt offensichtlich jede Menge Arbeit rein. Ebenso erfreulich: Der Titel bietet deutsche Bildschirmtexte und die machten in der Anspielrunde auch schon einen guten Eindruck. Sollte Infold Games den Karren im Kontext der ausstehenden Monetarisierungsfragen nicht an die Wand fahren, dürfte einem spaßigen Cozy-Open-World-Abenteuer wenig im Wege stehen. *kp*

### WER IST DIESE NIKKI?

Die "Nikki"-Spiele sind eine Serie von sogenannten "Dress-Up-Adventures" für Mobile-Geräte. Den Startschuss gab "Nikki UP2U: A Dressing Story" im Jahr 2012. Hier kleiden Spieler die titelgebende Nikki kleinteilig entsprechend vorgegebenen Anlässen ein – je passender das Outfit, desto besser die anschließende Bewertung. Ein Spielprinzip, auf dem auch die folgenden Ableger aufbauen. So etwa "Hello Nikki" (2015), "Love Nikki: Dress Up Queen" (2016) oder jüngst "Shining Nikki" (2021). Als Free-to-Play-Titel setzen die "Nikki"-Spiele dabei auf Mikrotransaktionen: Gegen Echtgeld lassen sich entsprechende Premium-Währungen oder gleich neue Outfits für die Protagonistin erwerben. "Infinity Nikki" geht spielerisch nun neue Wege, möchte es doch die bisherige Dress-Up-Simulation mit Open-World-Spielprinzipien und Elementen aus dem Cozy-Genre verweben.

**System** PS5  
**Entwickler** Infold Games, China  
**Hersteller** Infold Games  
**Genre** Adventure  
**Termin** n.b.

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » spannender Neuanstrich für die Serie
- » Navigation und Fähigkeiten fühlen sich gut an und bereiten Spaß
- » zahlreiche detailverliebte Kostüme und Frisuren

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Wie wird die Monetarisierung des Spiels aussehen?

**FAZIT** » Nikkis erster Konsolen-Ausflug macht bereits eine tolle Figur. Findet man in Sachen Geldeinsatz und Gegenleistung die richtige Balance, steht einem gemütlichen Open-World-Abenteuer nichts im Wege.



# The Eternal Life of Goldman

Studio Weappy lüftet den Vorhang seiner spannenden Überraschung – wir haben das 2D-Juwel gespielt.

Hier von weniger als einem waschechten Herzensprojekt zu sprechen, würde dem neuen Spiel des Weappy Studio kaum gerecht werden. Tatsächlich entpuppt sich das bildschöne Jump'n'Run in unserer Hands-on-Session als eines der Highlights der diesjährigen gamescom, und das liegt vor allem an seinem hervorragenden Look. In "Goldman" ist jedes Bild ein Gemälde – im wahrsten Sinne des Wortes. Das rund 25-köpfige Team – das zuvor etwa an "This is the Police" arbeitete – werkelt seit 2017 an diesem Titel und zeichnete jeden einzelnen Frame per Hand, so wie man es zum Beispiel von alten Zeichentrickfilmen gewohnt ist. Eine Sisyphusarbeit, die sich auszahlt: In unserer Session begeistert jedes Bild mit messerscharfer Optik, charmanten Designs und erstaunlichem Detailreichtum.

Aber auch spielerisch hat "Goldman" etwas auf dem Kasten. Ihr schlüpft in die Rolle eines alten Abenteurers, der Jagd auf eine mysteriöse Gottheit macht. Dafür zieht es Euch auf ein Archipel, das vor farbenfrohen Schauplätzen nur so wimmelt. In bester



Auf Euren Gehstock ist Verlass: Der ist nicht nur praktisch, um Feinden zu trotzen, sondern hilft Euch auf vielseitige Weise bei der Fortbewegung.

2D-Plattformer-Manier hüpfet Ihr durch die bunten Kulissen und nutzt Euren Gehstock, um Feinden zuzusetzen – Onkel Dagobert aus "Duck Tales" lässt grüßen. Euren Stock passt Ihr zudem kleinteilig an, um für verschiedene Situationen gewappnet zu sein. So hüpfet Ihr etwa höher oder hakt Euch an passenden Stellen ein, um Hindernisse gekonnt zu überwinden. Einen entzückend inszenierten Boss durften wir auch bekämpfen, der Eure frisch erlangten Fähigkeiten genretypisch abfragt

und dabei vor allem mit herrlich amüsanten Animationen erfreut. Die Spielmechaniken erfinden das Rad nicht neu, aber das ist gar nicht das Ziel der Entwickler. "Goldman" verbeugt sich vor den Genrewurzeln und tut dies mit Bravour. Die Steuerung geht toll von der Hand, die Welt begeistert mit ihren Einflüssen aus Volksmärchen und Fabeln verschiedener Kulturen. Und für die Handlung verspricht man uns ein "reichhaltiges Narrativ mit existenziellem Twist". Von dem war in der Anspielrunde zwar noch nichts zu spüren, aber trotzdem scheint klar: Hier macht sich eine Genre-Highlight bereit, auf Euch losgelassen zu werden. Wann es allerdings so weit ist, bleibt vorerst unklar. *tn*



Ihr bekommt es natürlich auch mit Bossen zu tun. Diese beeindrucken mit tollen Designs und aufwendigen Animationen.

System **PS5 / XSX / SWI**  
Entwickler **Weappy Studio, Zypern**  
Hersteller **THQ Nordic**  
Genre **Jump'n'Run**  
Termin **n.b.**

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » fantastischer handgezeichneter Look
- » beeindruckender Detailverliebtheit
- » kompetente 2D-Plattformer-Spielerfahrung

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Wird der Detailgrad über die gesamte Spielzeit gehalten?

**FAZIT** » "The Eternal Life of Goldman" ist eine handgezeichnete Augenweide und mutet auch spielerisch bereits wie ein kompetenter 2D-Plattformer an.



## Sonic X Shadow Generations



In den actionreich inszenierten Bosskämpfen kommen auch Shadows neue Fähigkeiten zum Einsatz.

**D**ie erweiterte Neuauflage der gelungenen Jubiläumsfeier von 2011 begeistert beim Anspielen vor allem mit scharfer Grafik und einer bombenfesten Bildrate, trotz rasanter Action. Die Demo bietet lediglich Ausschnitte aus einigen 2D-Sonic-Levels – 3D-Eindrücke gibt es in Form der Hauptattraktion: Shadows brandneue Storykampagne lässt Euch mit neuen Talenten auf den Superschergen Black Doom los. Im beispielhaften Level schnellten wir durch Tempelruinen und nutzten eine frische Fähigkeit, um Flüsse blitzschnell hinter uns zu lassen. In zwei schick inszenierten Bosskämpfen überzeugte die neue Kampagne ebenfalls mit einem tollen Spielflow und nostalgischem Verweis auf "Sonic Adventures 2". Ob Shadow auch etwas Substanzielles auf der 2D-Ebene zu tun bekommt, ist ungewiss – die vorgestellten Levels ließen ihn ausschließlich in der dritten Dimension flitzen. *kp*

**System** PS4 / PS5 / Xone / XSX / SWI  
**Entwickler** Sonic Team, Japan  
**Hersteller** Sega  
**Genre** Jump'n'Run  
**Termin** 25. Oktober

**FAZIT »** Die neue Kampagne überzeugt beim ersten Anspielen mit einem tollen Spielfluss – das stimmt Igel-Freunde hoffnungsfroh.

## Fatal Fury: City of the Wolves



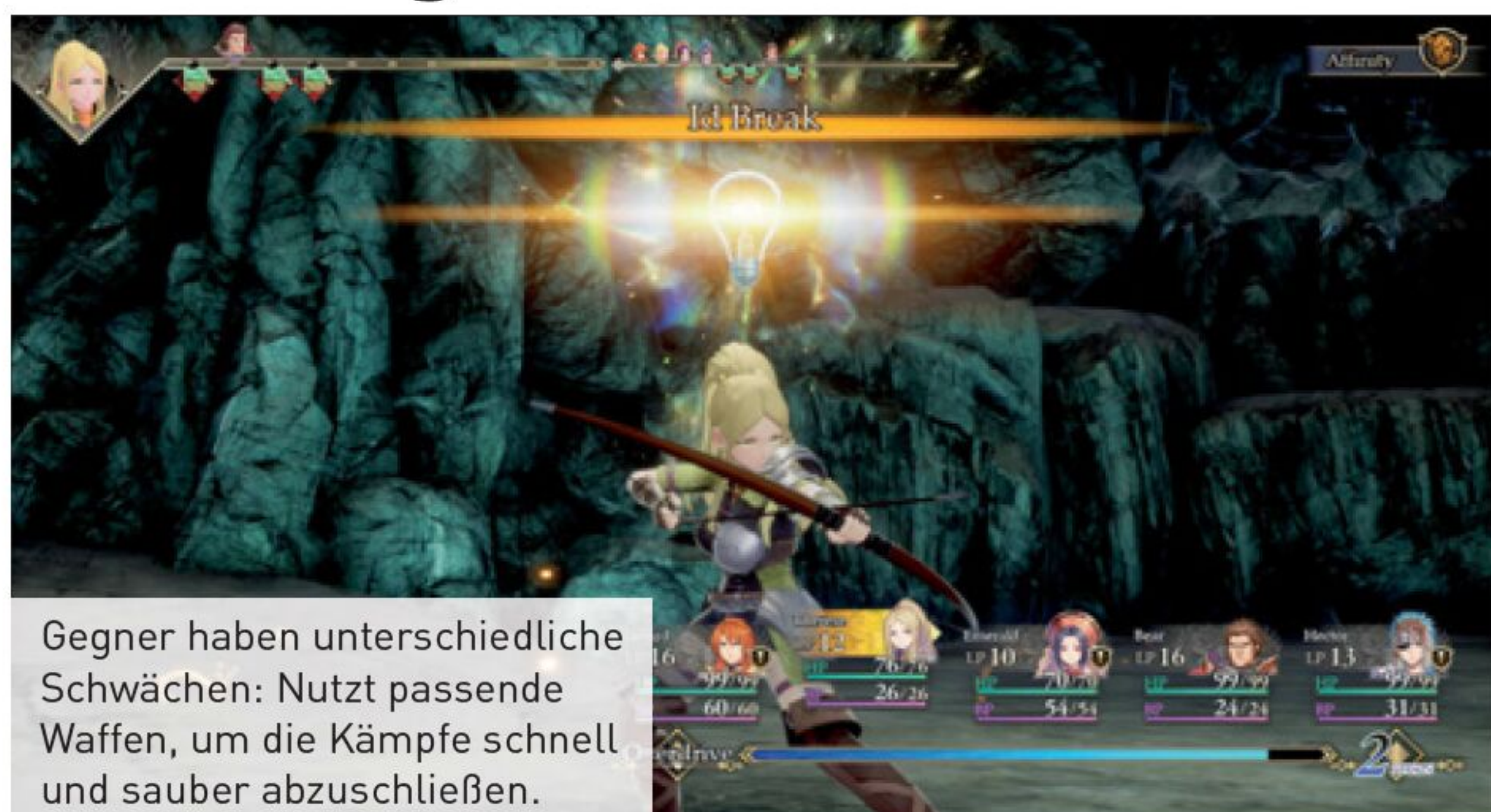
Thaiboxerin Preecha hat bei Joe Higashi gelernt, bringt aber ein fast schon wissenschaftlich-analytisches Element in ihren Kampfstil ein.

**L**etztes Jahr wurde vom Sequel zum legendären "Garou – Mark of the Wolves" noch gemunkelt, jetzt war es schon spielbar. Zwei Stages und fünf Figuren standen in der gamescom-Demo zur Wahl: Terry Bogard, Rock Howard und Marco Rodriguez kehren aus dem Vorgänger zurück, neu sind Thaiboxerin Preecha und Karate-Killer Vox Reaper. Im Gegensatz zu den aktuellen, grafisch vergleichsweise biederen "King of Fighters"-Episoden legt sich das neue "Fatal Fury" in Sachen Präsentation ordentlich ins Zeug. Die Hintergründe stecken voller Details und die Figuren kommen mit elegant-wichtigen Animationen und tollem Comic-Stil daher. Die neuen Kämpfer sind interessant und fügen sich gut ein, vor allem die cool-nerdige Preecha spielt sich wunderbar dynamisch und könnte sich zu einem Fan-Liebling entwickeln. "City of the Wolves" hat alle Chancen, sich im kommenden April die SNK-Krone zu holen! *tn*

**System** PS4 / PS5 / XSX / SW  
**Entwickler** SNK, Japan  
**Hersteller** SNK  
**Genre** Beat'em-Up  
**Termin** 24. April 2025

**FAZIT »** Vom Pixel-Monster zum Polygon-Spektakel: Prügelt Euch mit elegant animierten Altstars und coolen Neulingen durch Southtown.

## Romancing SaGa 2: Revenge of the Seven



Gegner haben unterschiedliche Schwächen: Nutzt passende Waffen, um die Kämpfe schnell und sauber abzuschließen.

**D**ieses 3D-Remake kommt eher unerwartet, erschien doch bereits 2017 eine grafisch leicht überarbeitete Fassung des Super-Famicom-Originals von 1993. Doch für diese komplett neue Version spendiert Square Enix nicht nur moderne Polygon-Grafik und Sprachausgabe, sondern auch erstmals durchgehend deutsche Texte. Wieder spielt Ihr zahlreiche Generationen einer edlen Herrscherfamilie und versucht, sieben ehemaligen Helden Einhalt zu gebieten. Interessant: Neben Monsterkämpfen und Dungeon-Erkundung solltet Ihr Euch als Monarch auch um das Wohlergehen Eurer Nation kümmern und den Staatsschatz verwalten. Technisch wird solide 3D-Kost auf dem Level eines "Trials of Mana" geboten, spielerisch wirkt dieses Remake ein ganzes Stück flotter und zugänglicher als viele andere "SaGa"-Episoden. Tatsächlich könnte es den idealen Startpunkt für interessierte Neulinge darstellen. *tn*

**System** PS4 / PS5 / SWI  
**Entwickler** Xeen, Japan  
**Hersteller** Square Enix  
**Genre** Rollenspiel  
**Termin** 24. Oktober

**FAZIT »** Technisch sauberes 3D-Remake eines innovativen RPG-Klassikers und ein toller Einstieg für "SaGa"-Neulinge.

## Fantasian: Neo Dimension



Unerwartet: Im Kampf könnt Ihr auch Musik früherer Episoden von "Final Fantasy" aktivieren.

**M**ehr als drei Jahre lang verbrachte "Fantasian", das jüngste Rollenspiel aus dem Hause Mistwalker, im Apple-Arcade-Exil. Aber bald dürfen endlich auch Konsolenbesitzer ran. Das von Hironobu Sakaguchi durchgeplante und von Kult-Komponist Nobuo Uematsu vertonte rundenbasierte Rollenspiel setzt auf schicke Miniatur-Modell-Hintergründe, die nun auf den aktuellen 4K-Systemen in eben dieser Auflösung erstrahlen sollen. Spielerisch gefällt vor allem das Kampfsystem mit interessanten taktischen Noten: Einmal besiegte Gegnertypen könnt Ihr ganz ohne Gefecht in eine andere Dimension verbannen und sie später in aller Ruhe vertrimmen. Und wenn Ihr Eure Attacken und Zauber klug platziert, dann trifft Ihr mit einer Aktion gleich mehrere Gegner. Lediglich an der Steuerung sollte noch etwas gefeilt werden: Wir liefen bei einem Bildwechsel schnell mal aus Versehen in die falsche Richtung weiter. *tn*

**System** PS4 / PS5 / XSX / SWI  
**Entwickler** Mistwalker, Japan  
**Hersteller** Square Enix  
**Genre** Rollenspiel  
**Termin** 4. Quartal

**FAZIT »** Zwei Altmeister liefern ein sympathisch-klassisches Rollenspiel im schicken Miniatur-Look – wir freuen uns drauf!



# Mighty Morphin Power Rangers: Rita's Rewind

Die Anime-Kämpfer wandeln auf Turtles-Spuren und wagen sich in eine pixelige Prügelei mit viel Potenzial.

Wie die Zeiten sich doch ändern: In den 1990ern galten die Versoffungen der "Mighty Morphin Power Rangers" als Gurken-Garanten, der Großteil der digitalen Abenteuer um die fünfköpfige, farbcodierte Heldentruppe konnte weder spielerisch noch inszenatorisch mit der damaligen Konkurrenz mithalten. 2024 sieht das anders aus: Die Pixel-Experten aus dem Hause Digital Eclipse nehmen sich der etwas in die Jahre gekommenen Lizenz an und bauen daraus eine Sidescroll-Klopperei – was bei "Teenage Mutant Ninja Turtles" oder "Scott Pilgrim" so gut geklappt hat, sollte doch auch hier hinhauen, oder?

Tatsächlich verlief die Anspielsession auf der gamescom vielversprechend: Erst alleine, dann im Team prügelten wir uns durch zwei richtig ansehnliche Levels und nahmen es dort mit vielen Gegnern und durchdacht agierenden Bossen auf. Im Vergleich zu anderen Kloppereien sind die Sprites ein Stück kleiner, dafür ist die Spielgeschwindigkeit umso höher. Wir wetzen ständig



Hier prügeln sich drei Power Rangers durch das Level: Ihr könnt dynamisch beitreten, das Spiel passt dabei die Balance an.

quer über den Bildschirm, greifen aus allen Richtungen an, prügeln die Gegner in die Luft oder attackieren unsererseits von oben. Die fünf verfügbaren Figuren spielen sich dabei in Sachen Manövertiefe recht ähnlich, sind aber alle individuell animiert – an Liebe zum Detail fehlt es hier nicht.

Warum wir das alles tun? Nun, das ist so: Rita Repulsa und Robo-Rita, die erklärten Erzfeinde der Power Rangers, machen sich an der Zeitlinie zu schaffen und versuchen so, die

Helden bereits in der Vergangenheit schwach zu setzen – und dies gilt es jetzt zu verhindern. Das ermöglicht dem Entwicklerteam bei Digital Eclipse, viele Situationen, Figuren und Settings aus der langen Geschichte der Power Rangers zu integrieren. In Sachen Inhalte schöpft man bei "Rita's Rewind" aus dem Vollen. Das soll sich auch spielerisch niederschlagen: Neben den Prügelszenen wird "Rita's Rewind" 3D-Sequenzen im Stil von Segas Super-Scaler-Automaten bieten. Eine gute Akustik ist derweil fast schon gesetzt: Mit Sean Bialo konnte Digital Eclipse einen der fähigsten Spiele-Komponisten der Gegenwart an Bord holen. *tn*



Draufhauen in der Achterbahn: Auch an hübschen Zoom- und Rotationseffekten wird hier nicht gespart.

**System** PS4 / PS5 / XOne / XSX / SWI  
**Entwickler** Digital Eclipse, USA  
**Hersteller** Digital Eclipse  
**Genre** Action  
**Termin** 4. Quartal

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » tolle Pixel-Grafik
- » feiner Soundtrack
- » 5 Spieler können gemeinsam ran
- » gelungenes Spielgefühl

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » die Helden spielen sich alle sehr ähnlich

**FAZIT** » Vielversprechendes Comeback: In ihrer kommenden Pixel-Prügelei machen die "Power Rangers" einen richtig guten Eindruck.





# »DIE SPIELER WISSEN, WIE SICH ETWAS ANFÜHLEN SOLLTE.«

Auf der gamescom unterhielten wir uns mit Chris Kohler von Digital Eclipse über die Entstehung des kommenden Pixel-Prüglers.

**M! Games:** Warum hat sich Digital Eclipse ausgerechnet für diese Lizenz entschieden?

**Chris Kohler:** Wir hatten schon eine Weile mit Hasbro Kontakt. Sie haben diese neue "Retro Arcade"-Reihe und fragten uns direkt: "Was wäre für Euch am interessantesten?" Wir fühlten uns sofort zu den Power Rangers hingezogen, denn das passt zu dem, was wir gerne machen. Wir hatten eine Menge toller Ideen, wie wir das im Spiel umsetzen können.

**Warst Du früher auch Fan der Power Rangers?**

Ich glaube, ich habe damals nur die erste Staffel der Serie gesehen und dann einfach aufgehört. Ich war 13 Jahre alt und damit eher am oberen Ende der Zielgruppe angesiedelt. Vor allem die jüngeren Kinder fanden es richtig gut, für mich war es mehr so der Gedanke "Oh, da ist ja japanischer Stoff im Fernsehen!". Ich habe damals nach allem gesucht, was ich an solchen Serien und Animes finden konnte. Allzu viel gab es da in den USA in den frühen 1990ern nicht. Ich habe mir deshalb also "Sailor Moon" und "Power Rangers" angesehen und sie waren großartig. Ich bin genau die Art von Person, für die dieses Spiel gedacht ist, aber natürlich gibt es auch die Hardcore-Fans. Für die haben wir viel Zeug drin, aber man kann ein Game nicht alleine auf diese Zielgruppe zuschneiden. Es geht mehr darum, all die Leute anzusprechen, die denken: "Oh, ja! 'Power Rangers'. Ich erinnere mich, dass ich das mal gesehen habe! Lasst mich wieder mitmachen, ich will dieses Spiel ausprobieren!"

**Wie groß ist Euer "Power Rangers"-Team?**

Das ist gar nicht mal so einfach zu sagen, aber es sind um die zehn Leute. Es ist ein wirklich kleines und engagiertes Team, das oft über sich hinauswächst und hart arbeitet. Mehrere Mitglieder sind schon seit den 16-Bit-Tagen

dabei und haben Actionspiele bereits auf dem SNES entwickelt. Sie haben also eine Menge Erfahrung und müssen nicht zurückblicken und fragen "Wie haben die Designer das bloß gemacht?", sondern waren damals selbst dabei.

**Kannst Du uns sagen, an welchen Spielen sie gearbeitet haben?**

Mike Mika etwa hat damals an einem guten Teil der ursprünglichen Digital-Eclipse-Projekte wie "Batman: Chaos in Gotham" oder "Tarzan" für den Game Boy Color gearbeitet. Und dann ist da noch Nick Bruty, der einer der Künstler ist, die an Virgin-Spielen wie "Earthworm Jim" und "Der König der Löwen" beteiligt waren.

**Ist das derjenige, nach dem das "Big Bruty"-Level in "Earthworm Jim" benannt wurde?**

Genau!

**Sehr cool. Nun gibt es diesen Trend, ältere und populäre Lizenzen zu nehmen und sie als klassische Sidescroll-Kloppereien zu adaptieren. Habt Ihr Euch Titel wie "Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge" oder "Streets of Rage 4" angesehen?**

Ja, wir haben diese Spiele sowieso schon die ganze Zeit geockt. Es ist also nicht so, dass wir erst spezielle Nachforschungen anstellen mussten. Wir haben diese Erfahrung einfach gemacht und das Team weiß, was ein gutes Brawler-Spiel ausmacht.

**Wir hatten eine große Durststrecke im Genre zwischen Mitte der 1990er und den letzten Jahren. Wenn man heutzutage ein solches Spiel entwickelt – was nimmt man dann von den Ahnen mit? Was greift Ihr in Sachen modernes Spieldesign auf?**

Beim Design eines Brawlers gibt es so viele



**Chris Kohler**

Editorial Director bei Digital Eclipse

Softografie (Auszug):  
Atari 50: The Anniversary Collection (2022)  
The Making of Karateka (2023)  
Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (2023)  
Llamasoft: The Jeff Minter Story (2024)

Dinge, die Spieler grundsätzlich erwarten. Das sollte man vorhersehen und dafür sorgen, dass diese Sachen auch umgesetzt werden. Selbst wenn man etwa automatische Combos durchführt, muss man die Möglichkeit haben, diese zu stoppen und sich umzudrehen, wenn ein Gegner von hinten kommt – das ist sehr wichtig. Spieler wissen nicht unbedingt, wie sie formulieren sollen, was davon ein Spiel haben muss. Aber sie wissen, wie es sich anfühlen sollte. Genau deshalb braucht man diese Erfahrung, vor allem, wenn man etwas mit einer kleineren Truppe entwickelt oder mit einem engen Zeitplan arbeitet. Man benötigt Leute, die das verstehen, damit die anderen Mitglieder des Teams diese Details bei der Arbeit lernen können.

Das Interview führte Thomas Nickel.

## LESESTOFF

Vor seiner Tätigkeit für Digital Eclipse arbeitete Chris Kohler unter anderem als Autor für das Magazin WIRED und verfasste mehrere empfehlenswerte Bücher. Sein bekanntestes Werk ist "Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life", für das US-Label Boss Fight Books kreierte er den exzellenten Band zum Klassiker "Final Fantasy V". Leider sind Kohlers Werke bisher nur in englischer Sprache verfügbar – aber erfahrene Enthusiasten sollte das nicht von der Lektüre abhalten.





# Atomfall



Die patrouillierenden Mechs sollte man besser nicht reizen.

**F**akt: Im Oktober 1957 kam es im Atomreaktor Windscale zu einem Brand, bei dem große Mengen radioaktiven Materials freigesetzt wurden. Rebellion nutzt diesen schrecklichen Unfall als spannenden Hintergrund für das kommende Survival-Action-Adventure "Atomfall", um eine britische Postapokalypse à la "Fallout" zu inszenieren. Die Geschichte beginnt fünf Jahre nach dem Vorfall und dem Erwachen des Protagonisten in einem unterirdischen Labor. In der Quarantänezone an der Oberfläche zeigt sich dann das ganze Ausmaß der Katastrophe: Die Gebäude in der malerischen Landschaft liegen in Trümmern, eine mysteriöse Stimme wiederholt immer wieder den Satz "Oberon muss sterben" und die meisten Überlebenden stürzen sich mit Äxten, Cricketschlägern und Pistolen auf



Die rostigen Schusswaffen funktionieren zwar, aber Munition ist seltener zu finden als ein freundliches Gesicht.

den Helden wider Willen. Zwar gibt es einige NPCs, mit denen sich diskutieren lässt und bei geschickter Wahl der Dialogoptionen auch einige Informationen erhält. Die meisten Bewohner verhalten sich jedoch äußerst aggressiv und müssen mit roher Gewalt oder besser mit Schleichangriffen ausgeschaltet werden. Eine direkte Konfrontation mit mehr als zwei Gegnern gleichzeitig endet schnell mit dem Laden des letzten Speicherpunktes. Der Fokus der Entwickler liegt auf der Erkundung der schick inszenierten Welt, um Ressourcen für Heilmittel und Munition für die verrosteten Schusswaffen zu finden oder Hinweise auf die

Hauptmission zu erhalten. "Atomfall" nimmt den Spieler nicht an die Hand und verzichtet auf Questmarker – wer nicht die richtigen Fragen gestellt oder die Umgebung akribisch abgesucht hat, wird auch keine neuen Orte auf der anfangs noch leeren Karte aufdecken. *uw*

**System** PS4 / PS5 / XOne / XSX  
**Entwickler** Rebellion, England  
**Hersteller** Rebellion  
**Genre** Action  
**Termin** März 2025

**FAZIT »** Vielversprechendes Survival-Abenteuer mit knackigen Kämpfen und freier Erkundung der stilvoll inszenierten britischen Postapokalypse.

## Sniper Elite: Resistance



Nahkampfattacken gehen (symbolisch) ganz schön unter die Haut.

**K**imme, Korn, Kill: Passend zum 20-jährigen Jubiläum der erfolgreichen Serie erscheint kommendes Jahr der neueste Ableger "Sniper Elite: Resistance". Protagonist des Sandbox-Abenteuers ist diesmal nicht Karl Fairburne, sondern sein Kamerad Harry Hawker. Der britische Scharfschütze hat die heikle Aufgabe, eine wieder einmal kriegsentscheidende Wunderwaffe der Nazis in Frankreich aufzuspüren und unschädlich zu machen. Die Résistance unterstützt ihn dabei mit Hinweisen und dem Zugang zu Tunneln. Spielmechanisch gehen die Entwickler kein Risiko ein und liefern gewohnt anspruchsvolle "Stealth & Shooter"-Kost mit nahezu völliger Freiheit, wie eine Mission zu meistern ist. Die serientypische Röntgen-Killcam, die bei perfekten Treffern zertrümmerte Knochen und zerquetschte Organe in Zeitlupe zeigt, gehört ebenso wieder dazu wie der Koop- und unterhaltsame Invasions-Modus. *uw*

**System** PS4 / PS5 / XOne / XSX  
**Entwickler** Rebellion, England  
**Hersteller** Rebellion  
**Genre** Action  
**Termin** 2025

**FAZIT »** Keine Experimente: Rebellion setzt weiterhin auf das bewährte Sandbox-Konzept aus Shooter, Stealth und spielerischer Freiheit.

## Starship Troopers: Extermination



"Nur ein toter Bug ist ein guter Bug": Das Filmzitat passt perfekt zum Insektengemetzel.

**W**enn General Johnny Rico von der UCF den Befehl gibt, stürzt sich die mobile Infanterie natürlich todesmutig in die Schlacht. Kein Geringerer als Casper Van Dien aus der kultigen "Starship Troopers"-Verfilmung wurde für "Extermination" verpflichtet und führt durch die Missionen der Solo-Kampagne. Wir absolvierten einen Auftrag und machten uns mit drei erfreulich tatkräftigen KI-Kameraden auf den Weg, um in einem düsteren Höhlensystem Nester auszuheben und Horden von ekligen Bugs zu vernichten. Die Solo-Insektenjagd ist nicht nur wegen des hemmungslosen Geballers aus der Ego-Perspektive richtig Spaßig, sie bietet auch einen Einblick in die Vor- und Nachteile der sechs verschiedenen Klassen und ist eine gute Vorbereitung auf den anspruchsvollen Multiplayer-Teil, in dem bis zu 16 Spieler den Bugs auf Klendathu und dem Eisplaneten Boreas kooperativ den Garaus machen. *uw*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Offworld Industries, Kanada  
**Hersteller** Knights Peak Interactive  
**Genre** Ego-Shooter  
**Termin** 11. Oktober

**FAZIT »** Brachiale Ungeziefervertilgung aus der Ego-Perspektive mit umfangreicher Solo-Kampagne und 16-Spieler-Massenschlachten.



# SPINE



Gun Fu ist Programm: Ihr setzt Euren Feinden mit jeder Menge Blei, aber auch Nahkampfangriffen zu.



**D**er Untertitel des vielversprechenden Action-Games "SPINE" verkündet: "This is Gun Fu" – und ja, das ist hier in der Tat Programm. Spieler schlüpfen in die Rolle der Straßenkünstlerin Redline, die nicht nur die Rettung ihres entführten Bruders, sondern im selben Atemzug auch die Zerschlagung eines autokratischen KI-Regimes in einem typischen Cyberpunk-Setting anstrebt. Und weil sich ihr dabei jede Menge Feinde in den Weg stellen, greift sie beherzt zu den Schießseisen, um sich in bester "John Wick"-Manier zur Wehr zu setzen. Weitere Inspirationen seien das Hongkong-Actionkino und die Arbeit von Kultregisseur John Woo im Speziellen, denen das Team mit

der Hilfe von Stunt-Koordinatoren huldigt, wie man uns versichert.

Das Ergebnis kann sich bereits sehen lassen: Das präsentierte Material stammte aus einer sehr frühen Version und brachte entsprechend noch so einige technische Unzulänglichkeiten mit sich. Darüber ließ sich aber schnell hinwegsehen, begeistern doch gerade die Feuergefechte schon jetzt mit stimmungsvoll choreografierten Animationen und einem anregenden Spielfluss. Das erinnert nicht von ungefähr an die "Arkham"-Spiele oder zuletzt etwa "Sifu".

Stichwort "Sifu": Eine Verbeugung vor Regisseur Park Chan-wook und seinem beliebten Rache-Thriller präsentierte man uns

stolz in Form einer wilden Schießerei aus der Seitenansicht. Das Team hat ganz offensichtlich Spaß an diesem Herzensprojekt und das färbt ab. Das fertige Spiel soll zwischen 12 und 14 Stunden Gun-Fu-Gaudi bieten, wie man uns erklärt. Wann das Action-Feuerwerk allerdings tatsächlich aufschlägt, bleibt noch abzuwarten. *kp*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Banzai.Games, Russland  
**Hersteller** Nekki  
**Genre** Action  
**Termin** n.b.

**FAZIT »** Das stilvolle Spektakel setzt auf jede Menge stimmungsvolle Gun-Fu-Kunst – für Fans des Action-Kinos und alle, die es noch werden wollen.

## Mandragora



Figuren und Hintergründe wirken auf den ersten Blick wie gemalt, sind aber sauber und flüssig animiert.

**I**n der Rolle eines in Ungnade gefallenen Hexenjähgers kämpft Ihr Euch durch eine düstere Welt voller Ungeheuer – auch wenn die wahren Monster eher untern den Roben der Würdenträger der Stadt Faelduum stecken dürften. Die Steuerung des Metroidvanias fühlt sich sauber und direkt an, die knackige Schwierigkeit und der Fokus auf Ausweichrollen weckt Erinnerungen an manches "Souls"-Spiel – eine von den Entwicklern definitiv beabsichtigte Parallele.

Das Abenteuer läuft dabei questbasiert ab: Wir trugen in der gamescom-Demo nicht nur Meinungsverschiedenheiten mit einem Inquisitor aus, wir retteten auch einen entlaufenen Ziegenbock, halfen einem Händler und fanden uns schließlich in einer verfallenen Stadt voller grau-siger Kreaturen wieder. Für Freunde ebenso knackiger wie düsterer Fantasy-Abenteuer dürfte "Mandragora" einiges bieten, erscheinen soll es noch dieses Jahr. *tn*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Primal Game Studio, Ungarn  
**Hersteller** Knights Peak  
**Genre** Adventure  
**Termin** 2024

**FAZIT »** Interessantes, düsteres Metroidvania mit "Souls"-Elementen und einem knackigen Schwierigkeitsgrad.

## Worship



Ihr nutzt verschiedene Blutrituale und hetzt Eure Kultisten in klassischer "Pikmin"-Manier auf Feinde.

**D**er kanadische Entwickler Chasing Rats Games setzt auf eine erfrischende Mixtur, die Nintendos Wuselabenteuer "Pikmin" und den Roguelike-Kult-Alltag von "Cult of the Lamb" in sich vereint. Als Diener eines fiesen Gottes scharft Ihr in einer minimalistisch-schick stilisierten Umgebung Kultisten um Euch, um auf Euer ultimatives Ziel hinzusteuern: den Untergang der Welt. Dazu nutzt Ihr verschiedene Blutzauber – Ihr malt etwa einen blutigen Kreis um neutrale Figuren, um sie für Eure Sache zu gewinnen, oder ein Viereck um Feinde, damit Ihr ihnen schadet. Und wenn Euch das Blut ausgeht, opfert Ihr eben einen Eurer Mitstreiter. Einen exemplarischen Bossgegner bekamen wir auch präsentiert. Der zeigte deutlich, dass Ihr clever taktieren müsst, um die Oberhand zu behalten. Übrigens ist auch ein Koop-Modus angedacht – der macht das Kult-Management dann sicher noch mal komfortabler. *kp*

**System** n.b.  
**Entwickler** Chasing Rats Games, Kanada  
**Hersteller** Chasing Rats Games  
**Genre** Strategie  
**Termin** n.b.

**FAZIT »** Charmant in Szene gesetzte "Pikmin"-Variation, die mit ihrem Roguelike-Ansatz und einem spaßigen Setting gefällt.



# Avowed



**E**in neues Spiel der "Fallout: New Vegas"- und "The Outer Worlds"-Macher? Entsprechend ist die Vorfreude groß, dass wir auf der gamescom eine Stunde reinspielen dürfen mit einer kurzen Nebenmission und zwei Helden-Archetypen, einem Barbaren und einem Ranger. Schauplatz des High-Fantasy-Rollenspiels sind die Living Lands, ein Teil der aus den "Pillars of Eternity"-Spielen bekannten Welt Eora. Vorkenntnisse über die reichhaltige Geschichte der Serie sind aber nicht erforderlich, um das Abenteuer genießen zu können.

Unsere Aufgabe ist es, in einem verzweigten Dungeon nach einem mächtigen Artefakt zu suchen und optional die Mitglieder einer verschollenen Expedition aufzuspüren. Also ziehen wir zunächst mit dem Ranger los, der mit seinen zwei Pistolen und einem Bogen



Egal, ob als Krieger oder Magier – Ihr habt die Wahl, ob Ihr in Ego-Ansicht oder Third-Person-Perspektive spielen möchtet.

aus sicherer Entfernung kurzen Prozess mit Echsenmenschen, Untoten und allerlei überdimensionalen Ungeziefer macht. Die Kämpfe fühlen sich wuchtig an und der Unterschied zum Barbaren, der mit Zweihandaxt oder gleich zwei Schwertern in den Nahkampf geht, ist deutlich. Dabei sind wir aber nicht festgelegt, sondern können die Recken durch die Vergabe von Attributspunkten nach unseren Wünschen entwickeln. Begleitet werden wir auf dem kurzen Abstecher von Kai, der sich als schlagkräftiger und redegewandter Begleiter erweist, was vor allem im abschließenden Bosskampf eine große Hilfe

ist. Besonders hervorzuheben sind die farbenfrohe Optik der Welt, die eine angenehme Abwechslung zum schlammigen Duster-Look anderer RPGs darstellt, und die humorvollen Dialoge – aber die waren ja schon immer eine Stärke von Obsidian. *uw*

**System** XSX  
**Entwickler** Obsidian Entertainment, USA  
**Hersteller** Microsoft  
**Genre** Rollenspiel  
**Termin** 18. Februar 2025

**FAZIT »** Eine bunte Optik, dynamische Charakterentwicklung und humorvolle Dialoge: Die Demo macht neugierig auf Obsidians Fantasy-RPG.

## Titan Quest II



Mit zahlreichen Optionen zur Anpassung Eures Charakters seid Ihr für die vielen Kämpfe gegen Bosse und Kanonenfutter gewappnet.

**I**n "Titan Quest II" vom deutschen Entwickler Grimlore Games macht Ihr Jagd auf die Rachegöttin Nemesis. Dazu metzelt Ihr Euch stilgerecht durch ein Setting, das bewusst einladender gestaltet ist, als es die genretypisch finsternen Schauplätze vergleichbarer Action-Rollenspiele wären. Das ändert jedoch nichts daran, dass Euch massig Feinde an den Kragen wollen – und denen trotz Ihr auf ganz individuelle Art. Im Rahmen der Präsentation wurde nämlich klar, dass "Titan Quest II" auf zahlreiche Systeme setzt, mit denen Ihr Euren Charakter nach Vorliebe maßschneidert: Modifiziert nicht nur Waffen und Eure Figur, sondern ebenso einzelne Fähigkeiten. Das Team möchte, dass Ihr gleich von Beginn an experimentiert: Unsere ersten Eindrücke machten tatsächlich Lust darauf, zumal auch der Rest eine gute Figur abgibt. Wann "Titan Quest II" aber auf Konsole an den Start geht, bleibt vorerst noch unklar. *kp*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Grimlore Games, Deutschland  
**Hersteller** THQ Nordic  
**Genre** Action-Rollenspiel  
**Termin** n.b.

**FAZIT »** Das Action-RPG überzeugt mit viel Raum zur Anpassung des eigenen Spielstils und macht auch technisch eine gute Figur.

## Gothic Remake



Eure Fähigkeiten werdet Ihr wieder vor allem mithilfe von Lehrern anstelle von Fertigkeitenbäumen schärfen.

**E**ine halbe Stunde des Remakes wurde uns auf der gamescom gezeigt. Dafür ließ sich man sich etwas Spezielles einfallen – und zwar eine Demo, die eigens für die Messe entwickelt wurde und quasi als Vorgeschichte zum eigentlichen Spiel dient. Diese rückt Nyras in den Fokus, ein Mitglied des Sumpflagers der Kolonie von Khorinis. Der hat mit Kriegswerkzeugen herzlich wenig am Hut, entsprechend gilt es, sich bei einem versierten Schwertkämpfer erste Grundlagen anzueignen, ehe es auf die Jagd geht. Eine clevere Methode, um quasi beiläufig aufzuzeigen, wie das Remake Serienfans mit diversen nostalgischen Panoramen lockt, die einen schick modernisierten Eindruck machen. Die Kämpfe wirken hingegen verhältnismäßig sperrig, die Animationen hölzern. Ein Umstand, an dem sich beinharte Fans des antiquierten Originals kaum stören dürften – hier besteht jedoch zweifellos noch Bedarf an Feinarbeit. *kp*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Alkimia Interactive, Schweden  
**Hersteller** THQ Nordic  
**Genre** Action-Rollenspiel  
**Termin** n.b.

**FAZIT »** Für beinharte Fans des Originals ist das Remake ein wahr gewordener Traum, dennoch besteht noch Optimierungsbedarf.



# Unknown 9: Awakening



Ihr könnt Eure Kräfte auch im Nahkampf nutzen. Zieht Feinde heran, stoßt sie weg oder heilt Eure Wunden.



Dringt aus den Schatten heraus in Eure Feinde ein und spielt sie gegeneinander aus.

Nachdem wir "Unknown 9: Awakening" auf der gamescom kurz anspielen konnten, folgten wir der Einladung von Bandai Namco, um das Action-Adventure noch mal genauer unter die Lupe zu nehmen. In der rund zweistündigen Hands-on-Runde schlüpfen wir also in die Rolle der rachsüchtigen Haroona (verkörpert von "The Witcher"-Darstellerin Anya Chalotra), die nach dem Tod ihrer Mentorin Jagd auf den Mörder macht. In der fiktiven indischen Stadt Chamiri geht es gleich ans Eingemachte: Der Titel führt behutsam an die besonderen Fähigkeiten der Protagonistin heran, die als Quaestorin in den sogenannten "Bruch" eintauchen kann. Das ermöglicht Euch,

Feinde heranzuziehen, um sie mit Schlägen zu begrüßen; wegzustoßen, wenn Sie Euch zu nahe kommen; oder auch feindliche Projektile mittels Barriere aufzuhalten. Da es in einer offenen Konfrontation mit vielen Feinden aber flott brenzlig wird, seid Ihr gut beraten, möglichst wenig auf Euch aufmerksam zu machen. In bester Stealth-Manier schleicht Ihr also durch hohes Gras und nutzt Haroonas spannendste Fähigkeit. Diese erlaubt es Euch, für kurze Zeit in Eure Feinde einzutauchen und ihre Handlungen zu bestimmen. So verwebt Ihr die Aktionen der Schergen zu einer verheerenden Kettenreaktion – je besser Euch das gelingt, desto weniger müsst Ihr Euch selbst die Hände schmutzig machen. Das

spaßige Potenzial zeichnete sich bereits nach kurzer Spielzeit ab – bleibt zu hoffen, dass ein wachsendes Repertoire an Fähigkeiten auch im weiteren Verlauf der rund 12- bis 15-stündigen Handlung für spielerische Varianz sorgt. Uns schön gestaltet sich allerdings die Technik, die mit wackliger Bildrate und betagten Charaktermodellen doch recht überholt wirkt. *kp*

**System** PS4 / PS5 / XOne / XSX  
**Entwickler** Reflector Entertainment, Kanada  
**Hersteller** Bandai Namco  
**Genre** Action-Adventure  
**Termin** 18. Oktober

**FAZIT »** Potenziell spaßiges Adventure, das Action und Stealth gelungen verbindet. Die betagte Technik schmälert den soliden Eindruck allerdings noch.

## Assassin's Creed Shadows



Bäume, Gras und Büsche bewegen sich dank toller Simulation realistisch im Wind.

Im Besucherbereich der Messe war das neue "Assassin's Creed" bereits spielbar. Pressevertretern bot Ubisoft zusätzlich noch einen genaueren Blick auf die technischen Kabinettstückchen des kommenden Open-World-Abenteuers. Das verspricht passend zum weitgehend bergigen Japan eine vergleichsweise vertikale Weltkarte, bei der vor allem die toll gestaltete Flora überzeugt. Bäume, Gräser und Sträucher werden direkt von der fantastischen Wetter- und Windsimulation beeinflusst – und natürlich auch von Euch. Schlagt Ihr etwa im Bambuswald zu oder zerlegt Ihr eine filigrane Papierwand, dann zerfallen die Objekte tatsächlich entsprechend dem Winkel Eures Schnitts. Auch die verschiedenen Jahreszeiten verändern nicht nur das Aussehen der Welt, sondern auch das Verhalten ihrer Bewohner: Frierende Wachen im Winter sind weniger aufmerksam. Das verspricht eine ebenso realistische wie interaktive Welt. *tn*

**System** PS5 / XSX  
**Entwickler** Ubisoft Quebec, Kanada  
**Hersteller** Ubisoft  
**Genre** Action-Rollenspiel  
**Termin** 15. November

**FAZIT »** Audiovisuell verspricht das neue "Assassin's Creed" viel – hoffentlich ist auch das eigentliche Spiel mitreißend und interessant!

## Commandos: Origins



Die Kampagne führt an abwechslungsreiche Schauplätze von der Arktis bis nach Afrika.

In den ersten Serienteil haben wir 1998 viele Stunden Spielzeit investiert und freuten uns darauf, endlich die Rückkehr des Echtzeitstrategie-Klassikers anzuspielen. Im noch in diesem Jahr erscheinenden Prequel erfahrt Ihr während der umfangreichen Kampagne, wie die legendären Kämpfer um Green Beret Jack O'Hara zusammengefunden haben. Spielerisch wird anspruchsvolle Stealth-Taktik in detaillierter Unreal-Engine-Optik aufgeboten, Ihr meistert in 14 Missionen heikle Aufgaben, wie sie nur ein Team aus Elitekämpfern mit individuellen Fähigkeiten bewältigen kann. Wie Ihr vorgeht, um Befestigungen zu infiltrieren und Flugabwehrstellungen in die Luft zu jagen, bleibt wie immer Euch überlassen. Zu den Neuerungen gehören eine deutlich verbesserte Steuerung, die Anzeige interaktiver Objekte, die Möglichkeit, mehrere Aktionen vorzubereiten und gleichzeitig auszuführen, sowie ein Koop-Modus. *uw*

**System** PS4 / PS5 / XOne / XSX  
**Entwickler** Claymore Game Studios, Deutschland  
**Hersteller** Kalypso Media  
**Genre** Strategie  
**Termin** 2024

**FAZIT »** Schicke Optik, verbesserte Steuerung und Koop für zwei Spieler: Wir haben richtig Lust auf das "Commandos"-Prequel bekommen.



# Nintendo Switch (Noch) kein Ende in Sicht

## Atelier Yumia

21. März 2025 • PS4 / PS5 / XOne / XSX / SWI

Die Nachfolge-Konsole lässt weiter auf sich warten, aber Fans können es locker nehmen: Für die "alte" Switch kommt noch eine Menge.

Auf der gamescom ließ sich Nintendo dieses Jahr nicht blicken, dafür feierte man die Woche danach eine Premiere – eine Online-Präsentation im Doppelpack-Format mit "Indie World" und "Partner Showcase" hatte der Switch-Hersteller bislang nicht abgehalten. Darin gab es wenig überraschend zur immer noch streng unter Verschluss gehaltenen Nachfolge-Hardware wieder nichts zu sehen, der Fokus lag auf Nachschub für das aktuelle Gerät. Und tatsächlich kann man festhalten: Dafür, dass alle schon seit einer ganzen Weile darauf warten, dass die inzwischen fast acht Jahre alte Hybrid-Konsole in Rente geschickt wird, sind in den nächsten Monaten noch erstaunlich viele Spiele im Anflug.

Fein säuberlich getrennt in zwei Hälften wurde erst dem Indie-Sektor die Aufmerksamkeit gewidmet (die interessantesten Infos davon findet Ihr im Kasten rechts), bevor es dann zu den "großen" Titeln ging. Wie für ein "Partner Showcase" üblich, überließ Nintendo anderen Publishern die Bühne, lediglich



## Suikoden I&II HD Remaster

6. März 2025 • PS4 / PS5 / XOne / XSX / SWI

ein Spiel aus dem eigenen Vertrieb tauchte auf: "Fitness Boxing 3" soll Anfang Dezember für Bewegung sorgen – aber auch das entsteht nicht intern, sondern bei Imagineer. Und es wirft zudem die Frage auf, warum es ausgerechnet angekündigt wird, kurz bevor mit dem "Hatsune Miku"-Ableger (mehr dazu im Download-Teil) ein inhaltlich weitgehend gleiches Produkt erschienen ist.

## Nachschub garantiert

Neben der Erkenntnis, dass der Fluss an Spielen für die Switch auf absehbare Zeit nicht

versiegen wird, zeigten sich einige Trends bei diesem Showcase. So lockt das Gerät weiterhin Portierungen von angesehenen Titeln an, mit denen man nie oder zumindest nicht mehr gerechnet hätte. Der "Goat Simulator 3" wurde direkt veröffentlicht, "S.T.A.L.K.E.R.: Legends of the Zone Trilogy" findet sich diesen November ein und Sega überrascht am 24. Oktober mit "Yakuza Kiwami". Warum nicht das Prequel "Yakuza 0" für Kazuma Kiryus spätes Nintendo-Debüt ausgewählt wurde und ob die anderen Serienteile folgen könnten, bleibt derzeit unbeantwortet.



## Tales of Graces f Remastered

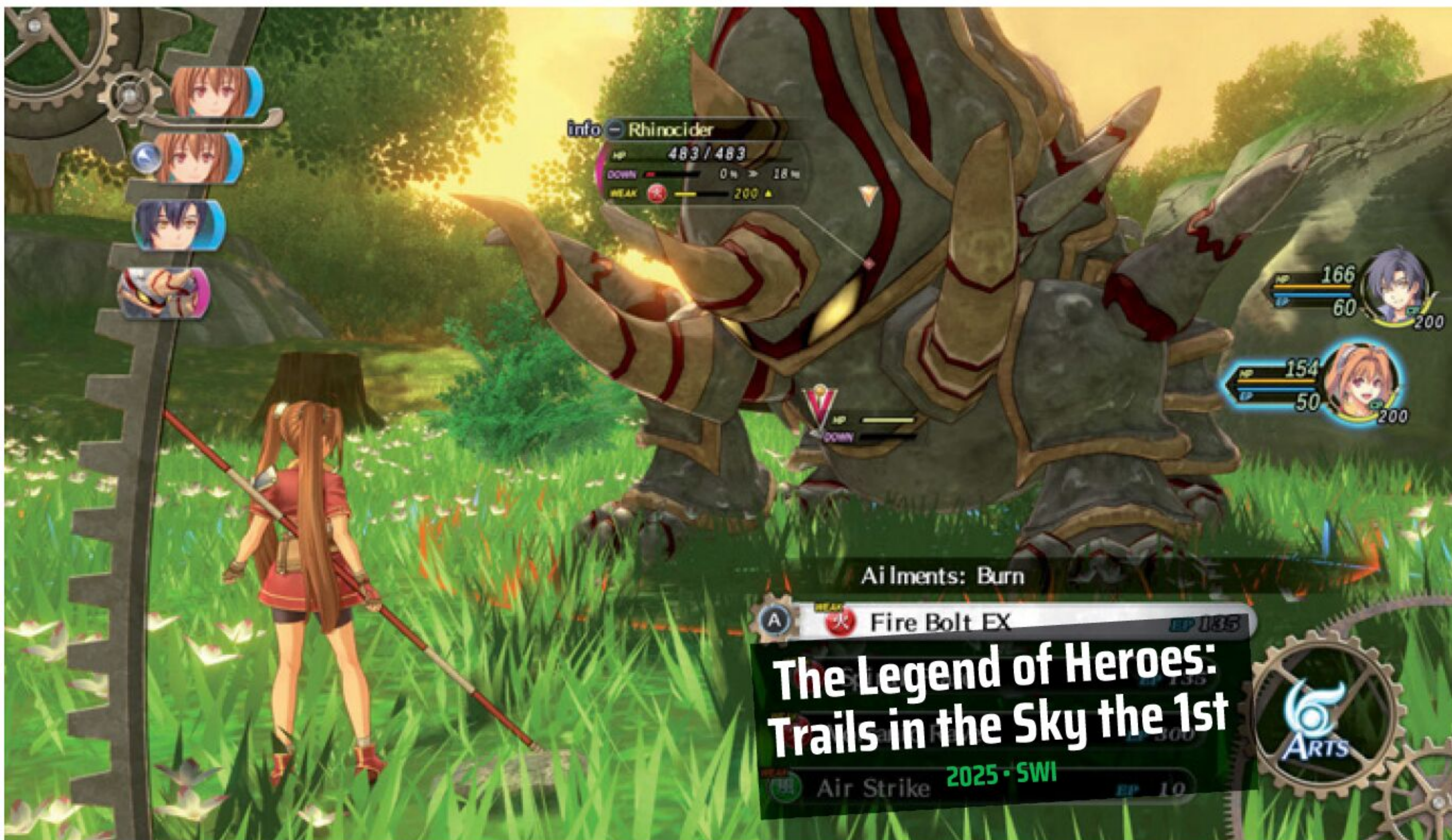
17. Januar 2025 • PS4 / PS5 / XOne / XSX / SWI



## Rune Factory: Guardians of Azuma

2. Quartal 2025 • SWI





Reine Switch-Entwicklungen machen sich dafür immer rarer, wo sie nicht historisch betrachtet naheliegend sind wie bei EAs Wii-Portierungen im "MySims: Cozy Bundle" oder "Rune Factory: Guardians of Azuma", das den Mix aus Lebenssimulation und Action-Rollenspiel mit einer Auffrischung versehen will. Bei anderen Kandidaten dürfte es bloß eine Frage der Zeit sein, dass noch weitere Systeme hinzukommen: "Star Overdrive" wurde explizit als zeitexklusiv vorgestellt und bei "The Legend of Heroes: Trails in the Sky the 1st" wäre es überraschend, wenn

das Remake des Erstlings nicht auch für PlayStation in Arbeit ist.

## Viel aus Fernost

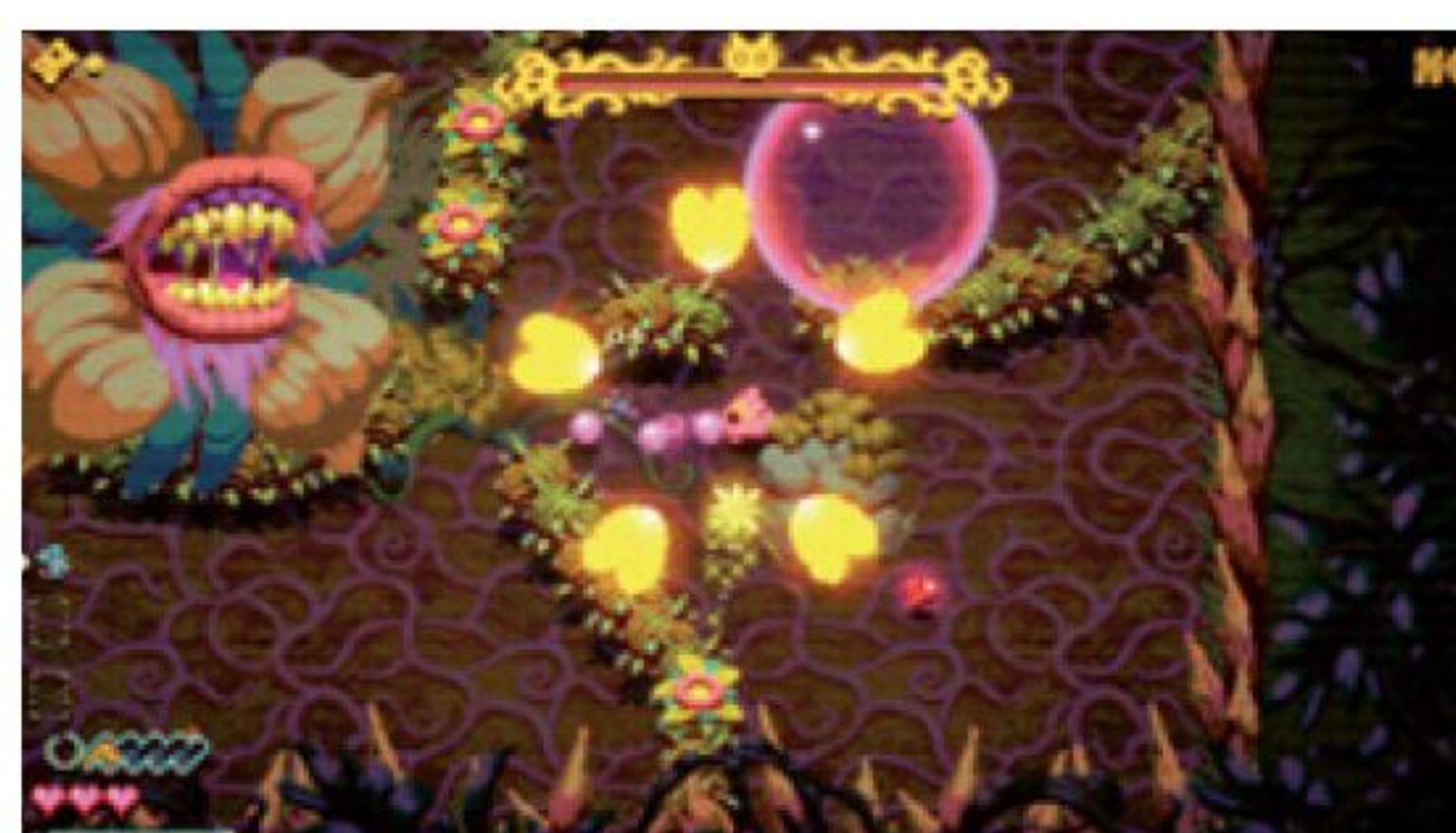
Dafür hatten bestätigte Multiformat-Titel die Gelegenheit, den Showcase entweder für ihr Debüt oder zur Verkündung relevanter Neuheiten zu nutzen. Dass dabei viele der prominenteren Projekte aus Japan stammen, ergibt Sinn: Bandai Namco legt mit "Tales of Graces f Remastered" hoffentlich eine liebevoller angefertigte Neuauflage des 2010 erschienenen Action-Rollspiels vor, als das bei manch

anderen Kollegen der Fall ist. Konami hatte nach längerer Funkstille mit dem 6. März den Termin für "Suikoden I&II HD Remaster Gate Rune und Dunan Unification Wars" im Gepäck. Koei Tecmo wollte da nicht wohl zurückstehen und kündigte ein neues "Atelier"-Abenteuer mit obligatorischem Bandwurmnamen an, dessen Titel-Anhängsel überraschend erstmals eingedeutscht wird: "Atelier Yumia: Die Alchemistin der Erinnerungen und das erträumte Land" wird es hierzulande in voller Länge heißen.

Und nicht zuletzt wurden Retro-Freunde mit frohen Botschaften bedacht. Digital Eclipse werkelt neben der schon bald eintreffenden "Worms Armageddon: Anniversary Edition" auch an "Tetris Forever", das als inoffizieller dritter Teil der "Gold Master Series" neben einer interaktiven Dokumentation mehr als 15 Varianten des Knobel-Klassikers inklusive einer ganz neuen Interpretation enthalten wird. Capcom schließlich macht mit der für 2025 anstehenden "Capcom Fighting Collection 2", die acht bisher selten oder nie recycelte Klassiker umfasst, Haudraufs glücklich. Neben zwei "Capcom vs. SNK"-Teilen, dem obligatorischen "Street Fighter"-Vertreter (diesmal "Alpha 3 UPPER") sowie "Capcom Fighting Evolution" finden sich erfreulicherweise auch einige Polygon-Prügeleien ein: "Project Justice", "Plasma Sword" und vor allem beide "Power Stone"-Episoden sind schon ganz schön verlockend. *us*

## DOPPELTE PORTION

Wie eingangs erwähnt, nutzte Nintendo die Präsentation, um anfangs mit einem langen "Indie World"-Block kleineren Titeln eine Bühne zu geben. Wobei sich für Betrachter hier und da die Frage aufdrängte, nach welchem Kriterium die Einordnung vorgenommen wurde: Beispielsweise eine Neuankündigung wie das rechts unten abgebildete "Morsels" (neben Switch für PS5 geplant) aus dem Hause Annapurna Interactive oder ein kommander "Shrek"-DLC für Square Enix' "PowerWash Simulator" sind eigentlich auch nicht "mehr Indie" als etwa ein Spiel von Dear Villagers ("Star Overdrive"), das aber im "Hauptprogramm" seinen Platz fand. Unabhängig davon dürfen wir uns über einige originelle oder willkommene Ankündigungen freuen: "Coffee Talk Tokyo" setzt die feine Visual-Novel-Reihe nächstes Jahr mit einem japanischen Szenario fort, Team17 hat Ende Oktober mit "Date Everything" eine kuriose Beziehungssimulation im Programm, "Der kühne Knappe" feiert am 17. September sein lange erwartetes Debüt und "Neva" zeigt am 15. Oktober, ob die "GRIS"-Macher wieder ein Kunstwerk hingezaubert haben. Kurz davor freuen wir uns auf die Erkundung von "Europa" (11. Oktober) und drücken die Daumen, dass der immer noch vage "Herbst"-Termin von "Metal Slug Tactics" sich bald konkretisiert, damit der fade Nachgeschmack von "Metal Slug Assault" weggespült werden kann.





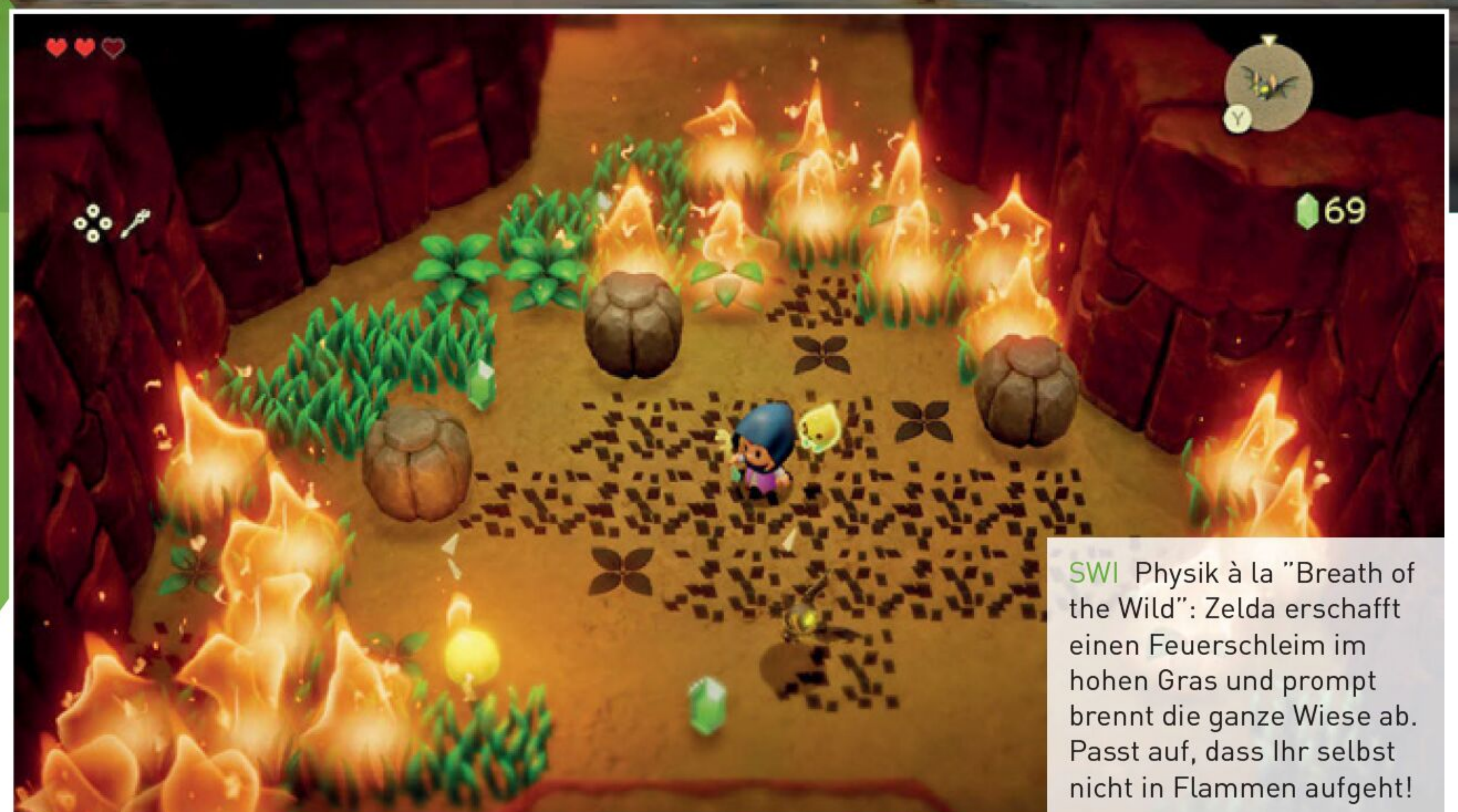
# The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom

Mit einem Test hat es in dieser Ausgabe leider nicht geklappt – aber unsere ersten Eindrücke können wir dennoch mit Euch teilen!

**Z**elda ist in einer misslichen Lage – sie sitzt im Kerker des Schlosses von Hyrule. Doch immerhin ist sie nicht alleine, ein kleines fliegendes Wesen namens Tri ist bei ihr und kann der Prinzessin tatsächlich bei der Flucht helfen! Tri stattet Zelda mit dem magischen Tri-Stab aus, der das Echo von Gegenständen und Kreaturen in sich aufnehmen und diese duplizieren kann. So schafft sie es, ihrer Zelle zu entkommen und an den patrouillierenden Wachen vorbeizuschleichen, bis sie sich schließlich weit im Süden von Hyrule wiederfindet. Schnell wird klar, was im Argen liegt: Überall haben sich leuchtende Risse in der Realität geöffnet, in denen Häuser, Natur, Tiere und viele der Bewohner von Hyrule verschwinden – so wie auch Link. Doch Zelda hat gemeinsam mit Tri die Fähigkeiten, diese Spalten zu schließen und die Welt zu retten.

## Zelda ist flexibel

Es ist schon clever, was Nintendo und Entwicklerstudio Grezzo mit "Echoes of Wisdom" auf die Beine stellen. Engine und Grafikstil entsprechen weitgehend dem



**SWI** Physik à la "Breath of the Wild": Zelda erschafft einen Feuerschleim im hohen Gras und prompt brennt die ganze Wiese ab. Passt auf, dass Ihr selbst nicht in Flammen aufgeht!

gelungenen Remake von "Link's Awakening". Egal, ob "Zelda"-Neuling oder Veteran – in der knuffigen Welt mit knopfäugigen Figuren und charmantem Tilt-Shift-Look fühlt man sich direkt wohl, selbst die Monster sind alle irgendwie vertraut. Gleichzeitig wurden aber viele der bekannten Regeln auf den Kopf gestellt. Wenn Zelda es mit einem schweinsnasigen, Speer schleudernden Moblin zu tun bekommt, dann ist der erste Instinkt, den Fiesling mit dem Schwert säuberlich zu filetieren. Nur – das geht hier halt nicht. Was könnte man sonst tun? Warum nicht ein paar

niedliche Schlangen beschwören, die den Feind beißen und vergiften? Oder einen Felsen erschaffen und diesen dem Eber auf die feiste Schwarte dangeln? Oder wie wäre es mit einem wehrhaften Seeigel? Der kann sich zwar nicht bewegen, aber dafür hat der Feind nicht allzu viel Grips und rennt bei der Verfolgung gerne mal in seine Stacheln! Ganz klar: Hier trifft die spielerische Kreativität eines "Tears of the Kingdom" auf die Lesbarkeit und Zugänglichkeit eines 2D-"Zelda". Es wird weniger gebastelt als clever kombiniert, aber die Grundidee dahinter ist ähnlich und funktio-



**SWI** Hier ist Vorsicht angesagt: Die Wachen dürfen Zelda nicht erwischen. Mit Krügen könnt Ihr sie ablenken, mit Kisten versperrt Ihr ihnen den Weg und die Sicht.



**SWI** Mit Tris Hilfe bewegt Zelda auch massive Gegenstände – das ist eine große Hilfe beim Lösen von kniffligen Schalterrätseln.





**SWI** Überall in Hyrule tun sich große Risse auf – das schränkt die Navigation teilweise ein und ist eine Gefahr für Land und Leute.



**SWI** Der Grafikstil entspricht dem von "Link's Awakening". In großen, offenen Gebieten ist die Bildrate aber leider noch etwas instabil.

»Es wird weniger gebastelt als clever kombiniert.«



**Thomas Nickel**

Ja, an der nicht so richtig sauberen Bildrate merkt man schon, dass die Switch inzwischen deutlich in die Jahre gekommen ist. Aber eigentlich habe ich kaum Zeit, mich darüber zu ärgern, denn ständig gibt es irgendwas Interessantes zu tun, etwas zu entdecken, einen neuen Gegenstand oder ein witziges Monster zu duplizieren. Zeldas frisches Abenteuer in einem komplett unverbrauchten Hyrule fühlt sich so an, wie ich das an "Zelda"-Spielen mag: Es ist ein großer, kreativer Abenteuerspielplatz, bei dem ich dieses Mal ein paar ganz besonders kreative Werkzeuge an die Hand bekomme. Und so wirkt Zeldas Solo-Abenteuer wie eine wunderbare Mischung aus den Freestyle-Ansätzen der Switch-Episoden und dem klassischen Aufbau älterer Teile. Insbesondere wenn Ihr in "Tears of the Kingdom" die traditionellen Rätseldungeons vermisst habt, seid Ihr hier genau richtig.

das Spiel nicht so recht zwischen 60, 30 und diversen fps-Werten dazwischen entscheiden kann. Die Dungeons liefen dafür angenehm flüssig. Trotzdem würden wir uns freuen, wenn Entwickler Grezzo die Bildrate im fertigen Spiel noch etwas stabiler hinbekommen könnte. *tn*

niert auch richtig gut. Jeder neue Gegenstand, jeder neue Feind erweitert Zeldas Aktionspotenzial und gibt Euch frische Möglichkeiten zu experimentieren.

Der Aufbau scheint dabei recht klassisch angelegt zu sein: Oberwelt, Rätsel, Dungeon. So durften wir am Ende der spielbaren Demo auch einen dicken Boss bekämpfen: Zuerst gilt es, den verwundbaren Punkt des Golems zu treffen und diesen dann, wenn der Bösewicht zerfällt und sich erst sammeln muss, ordentlich zu malträtieren. Hier kommt eine der zumindest für uns umstritteneren Mechaniken ins Spiel: Die klassisch-Link'sche Schwert-Schild-Combo steht auch Zelda schon nach kurzer Zeit zur Verfügung, aber

immerhin ist der Einsatz durch eine schnell abnehmende Energieleiste zeitlich stark begrenzt. Trotzdem fühlt sich das stellenweise ein wenig nach designtechnischen Stützrädern an – mal abwarten, wie sich das im fertigen Spiel macht.

### Echoes of Bildrate

Und ein weiterer Faktor bereitete uns jetzt nicht direkt Bauchschmerzen, sorgte aber für dezentes Magengrimmen: Im Vergleich zum ebenfalls schon leicht ruckeligen "Link's Awakening" ist die Bildrate in der angespielten Version noch etwas unruhiger. Vor allem auf der Weltkarte ist immer wieder ein deutliches Zucken zu spüren, wenn sich



**SWI** Hallo Golem! Der erste Boss hat einen deutlich sichtbaren Schwachpunkt, doch auch der muss erst einmal erreicht werden!

**System** SWI  
**Entwickler** Grezzo, Japan  
**Hersteller** Nintendo  
**Genre** Action-Adventure  
**Termin** 26. September

#### DAS GEFÄLLT UNS:

- » herrlich flexibles Spielsystem
- » toller Soundtrack
- » superniedliche Grafik

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » läuft nur mit 30 Bildern pro Sekunde
- » etwas redseliger Auftakt

**FAZIT** » Kreativ, niedlich, originell: Zeldas Solo-Abenteuer lässt sich ganz prächtig an, hier kommen sowohl Fans der klassischen Episoden wie Anhänger der "Breath of the Wild"-Schule auf ihre Kosten!



# ES WAR SEP 2004 FINAL...



**W**enig erfreulich startet der damalige Monat, gleich am ersten Tag endet die Geschichte eines nicht immer ruhmreichen, aber oft für Kontroversen taugenden Publishers. Acclaim Entertainment geht endgültig das Kapital aus, am 1. September 2004 wird in den USA vor Gericht der Insolvenzantrag eingereicht. In der Folge landen diverse noch nicht veröffentlichte Spiele wie etwa die von THQ übernommene Tuning-Raserei "Juiced" bei anderen Herstellern und der Rechtekatalog wird verschachert. Heutzutage wird Acclaim fast nur noch in Erinnerung gerufen, wenn die Nightdive Studios mal wieder einen der alten Titel remastern.

Ein prominenter Entwickler ist dagegen gerade oben auf: Peter Molyneux' ambitioniertes Fantasy-Abenteuer "Fable" erscheint exklusiv für die Xbox. Da nehmen ihm die Fans noch nicht übel, dass von manch großspuriger Ankündigung nichts oder nur Spurenelemente vorhanden sind – weil eben das Gesamtwerk an sich stimmig und gelungen ausfällt. Wie intensiv Molyneux wirklich in die Entwicklung involviert war, bleibt derweil eine nie so ganz eindeutig geklärte Frage: Ältere Semester erinnern sich daran, dass "Fable" nicht bei Lionhead direkt, sondern bei einem Tochterstudio namens Big Blue Box entstanden ist und in der MAN!AC über eine längere Zeit hinweg mit einem monatlichen Tagebuch dokumentiert wurde, bei dem der große Boss nicht wirklich in Erscheinung trat.

Ansonsten merkt man, dass es bereits langsam auf Weihnachten zugeht, tummeln sich doch in diesen Wochen einige große Namen und solche, die es gerne wären, im Neuheiten-Regal. LucasArts schickt Fans bei "Star Wars: Battlefront" in für den ersten Versuch sehr manierliche Multiplayer-Gefechte, Electronic Arts lässt die versammelte Hip-Hop-Garde ein weiteres Mal bei der Klopperei "Def Jam: Fight for NY" auf den Putz hauen, "Sly 2: Band of Thieves" erweist sich als rundum verbesserte Fortsetzung der Waschbär-Hüpferei für PS2, während "Crash Twinsanity" zwar solide ist, aber nicht an die Glanzzeiten des Bandicoot-Clans heranreicht. Und Codemasters macht etwas, was man sich heute gar nicht mehr so recht vorstellen kann: Denn "Second Sight" ist nicht etwa ein Rennspiel, sondern ein Action-Adventure mit Schleichaspekt und psychischen Kräften. *us*

## COVER-SHOW

### DIE TITELSEITEN DER MULTIFORMAT-MAGAZINE

Ganz schön grimmig geht es diesmal auf den Titelblättern zu: Sam Fisher ist wahrscheinlich vom Regen genervt, zwei Rapper tragen ihre Meinungsverschiedenheiten klischeehaft mit Fäusten aus und im All werden von Freunden wie Feinden Helme getragen.



## UNTER DER LUPE DREI PROMINENTE MANIAC-TESTS

### BURNOUT 3: TAKEDOWN (PS2 / XBOX) **90%**



Da fliegt uns doch das Blech weg: Obwohl die Rüpel-Raserei inzwischen 20 Jahre auf dem Buckel hat, sieht sie immer noch flott aus und hat an Dynamik und Unterhaltungswert erstaunlich wenig eingebüßt. Kein Wunder, dass Ulrich und Olli sich damals vor lauter Begeisterung über den "ultimativen High-speed-Knaller" kaum einkriegen konnten.

### PIKMIN 2 (GC) **91%**



Gerade mal zwei Jahre hat sich seinerzeit die Fortsetzung Zeit gelassen, die späteren Episoden brauchten bekanntlich wesentlich länger. Allzu viel hat Teil 2 trotz ein paar neuer Pikmin-Gattungen nicht geändert, allerdings das Zeitlimit entsorgt – nicht nur, aber vor allem das veranlasst Oliver Ehrle, die liebevollen Verfeinerungen zu loben.

### ANIMAL CROSSING (GC) **88%**



Beim N64 hat Nintendo westlichen Spielern die Alltagssimulation noch vorenthalten, deshalb fiel der Startschuss für uns erst eine Generation später. Auf dem GameCube sieht die Wuselei natürlich nicht nur schicker aus, sie profitiert auch von zahlreichen Weiterentwicklungen – Oliver Ehrle erkennt darin gar ein "revolutionäres Spielkonzept".

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

- In Großbritannien debütiert am 4.9. die Musik-Talentshow "The X Factor" und entpuppt sich als sensationeller Erfolg – die deutsche Variante startet erst 2010.
- Der Schweizer Tennistopfgewinn Roger Federer gewinnt am 12.9. erstmals die US Open.
- Ein Konsortium angeführt vom japanischen Technik- und Mediengiganten Sony übernimmt für fast 5 Milliarden US-Dollar das Hollywood-Studio MGM.
- Der erste direkt sichtbare Exoplanet (also außerhalb unseres Sonnensystems) wird am 14.9. entdeckt und auf dem leicht zu merkenden Namen 2M1207 b getauft.
- Im Kino grummelt Vin Diesel bei "Riddick – Chroniken eines Kriegers", Tom Cruise gibt in "Collateral" den Bösewicht und "Der Untergang" zeigt deutsche Geschichte.
- Verwechslungsgefahr in den Musik-Charts: Aventura singen im Original spanisch über ihre "Obsesión", 3rd Wish feat. Baby Nash bei ihrer Variante englisch.
- Johnny Ramone, Mitbegründer und Gitarrist der Punkrock-Band "The Ramones", erliegt am 15. September mit nur 55 Jahren dem Prostatakrebs.



# 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/XSX

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/XSX.

## 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:** Black Myth: Wukong, Astro Bot  
**Hört zurzeit:** The Dead Daisies – Light 'Em Up

### GUT



#### Ulrich Steppberger

**Experte für:** Rennspiele, Denken, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Indies, VR  
**Spielt zurzeit:** Astro Bot, Star Wars Outlaws  
**Hört/sieht zurzeit:** Lofi Girl (und Boy)

### GEHT SO



#### Steffen Heller

**Experte für:** Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Indies  
**Spielt zurzeit:** Black Myth: Wukong, Space Marine 2, Doom + Doom II  
**Sieht zurzeit:** Shogun

### LAHM



#### Thomas Nickel

**Experte für:** Action-Adventure, Rollenspiel, Beat'em-Up, Indies  
**Spielt zurzeit:** Shadow of the Ninja, Yars Rising  
**Sieht zurzeit:** Die Ringe der Macht – Staffel 2

### MÜLL

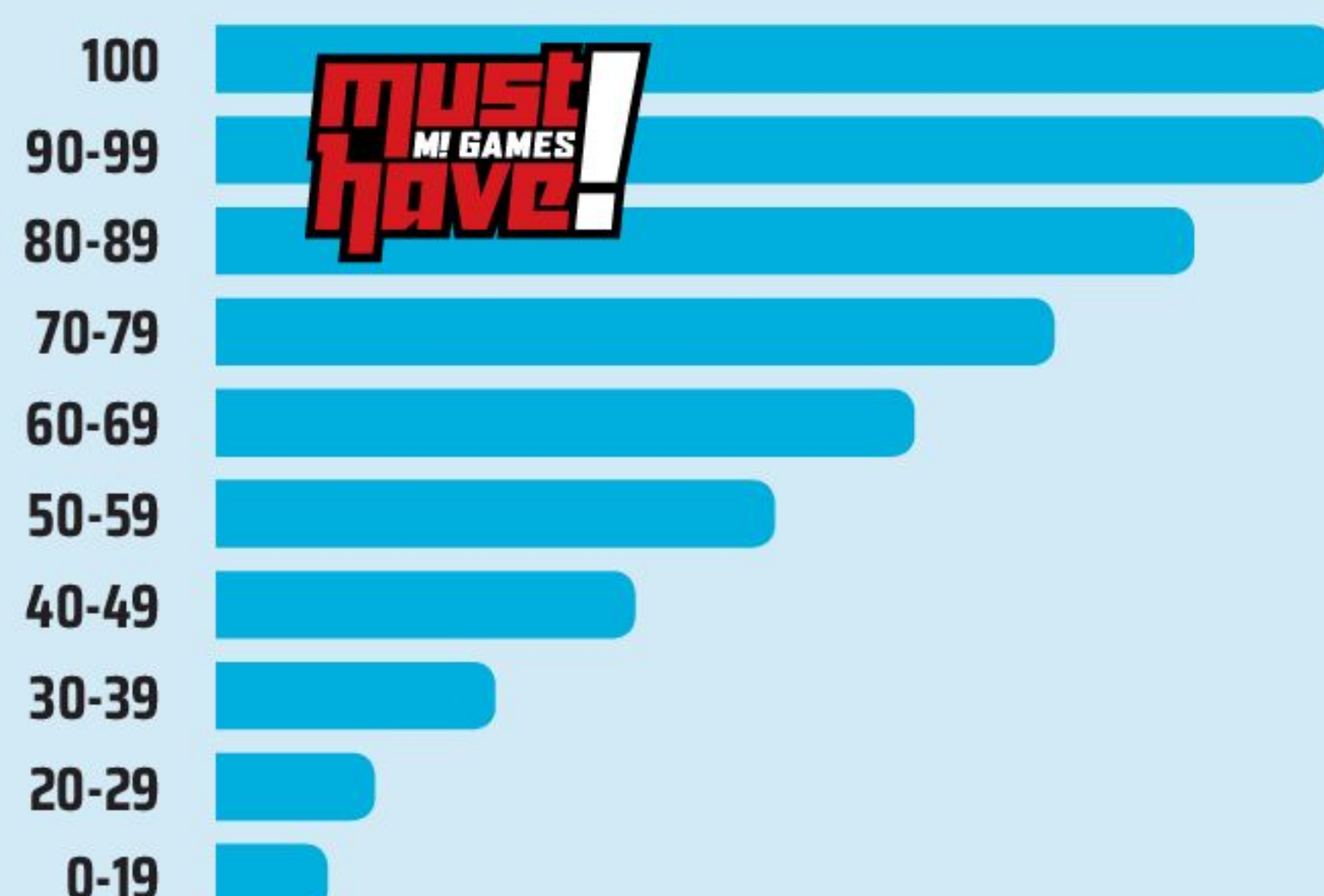


#### Freie(r) Autor(in)

**Experte für:** alle möglichen Genres  
**Spielt zurzeit:** Age of Mythology: Retold, Visions of Mana  
**Hört zurzeit:** Kerry King – From Hell I Rise

## 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 Ladezeiten 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



# Astro Bot



SYSTEM PS5 GENRE Jump'n'Run USK 6 ENTWICKLER Team Asobi, Japan HERSTELLER Sony TERMIN im Handel PREIS 70 Euro



PS5 Was bietet sich in einem Casino mehr an, als seinem Glück mit Hilfsmitteln auf die Sprünge zu helfen? Hier kann Astro mit einer Spezialfähigkeit die Zeit für eine Weile anhalten – praktisch bei Slot-Maschinen und rasanten Hindernissen.

Kurios mutet es ja schon an, wie nahe sich die höchsten Höhen und die tiefsten Tiefen derzeit im Hause Sony sind. Denn auf gewisse Art haben "Astro Bot" und "Concord" trotz ganz unterschiedlicher Ausrichtung unübersehbare Gemeinsamkeiten: Sie wurden beide Ende Mai in einer "State of Play"-Episode erstmals ausführlicher der Öffentlichkeit präsentiert und er-

schienen nun auch fast zeitgleich. Andererseits könnte Ihr Schicksal kaum konträrer sein: Denn während das online- und trendfokussierte Service Game in erschreckend kurzer Zeit zum kapitalsten Debakel der Videospielgeschichte seit dem berühmt-berüchtigten "E.T." wurde (mehr dazu lest Ihr auf Seite 64), erweist sich der fast schon altmodische, weil bunte, familienfreundliche und sympa-

thische 3D-Hüpfer als erhoffter Volltreffer.

## Ein Bot für jedermann

Tatsächlich ist "Astro Bot" der erste vollwertige Auftritt des knuffigen Metallkerls, der ohne zusätzliches Zubehör genossen werden kann. Sein Debüt gab er einst in der Vorführsoftware für PlayStation-Kameras und die erste VR-Brille. An Letztere gekettet ist wohl auf ewige Zeiten auch seine "Rescue Mission", nachdem Sony hartnäckig darauf beharrt, dieser keine VR2- oder "flache" Portierung zu vergönnen. Bleibt schließlich noch "Astro's Playroom", das auf jeder PS5

## SUPER



## Ulrich Steppberger

Nach dem Durchspielen habe ich nur einen Wunsch: mehr davon! Astros Abenteuer ist ohne Frage das beste 3D-Hüpfspiel seit vielen Jahren oder womöglich überhaupt auf PlayStation-Hardware und darf berechtigt als legitimer Mario-Rivale bezeichnet werden. Was Team Asobi hier an Ideen und Abwechslung reingesteckt hat, ist sensationell. Dazu kommt eine makellose Inszenierung, bei der man in jedem Level mit liebevollen Details beglückt wird; auch die Technik macht praktisch nie Mucken. Dass sich der sympathische Star nahezu perfekt steuert, ist da schon eine Selbstverständlichkeit. Den entspannten Schwierigkeitsgrad sehe ich als positive Entscheidung an und dass der Umfang nicht unbedingt episch ist, wird durch die Verlockung, alle Bots finden zu wollen, mehr als wettgemacht. Kurzum: Auch "Astro Bot" gehört auf jede PS5.

kostenlos verfügbar ist und eher eine kleine, aber feine Demo ist, aber unverkennbar die Basis liefert für das nun entstandene Meisterwerk.

Denn vieles, was einem schon dort begegnete, taucht in mehr oder weniger verbesserter Form auch in "Astro Bot" auf, das aber in allen Belangen noch gewaltig mehr zu bieten hat. So mag die audiovisuelle Inszenierung auf den ersten Blick in den fünf Jahren seit "Playroom" nur begrenzte Fortschritte gemacht haben, doch das täuscht: Schnell



PS5 Auf einigen Planeten dienen spielerische Aspekte von PlayStation-Oldies als zentrales Element: Hier geht Ihr mit dem "Ape Escape"-Netz auf Affenjagd.



PS5 Die Bosse jeder Dimension sind ganz schön große Brocken, halten aber nicht besonders viel aus: Frust bleibt wie auch sonst praktisch immer außen vor.

## PLUS VIER

Nettes Crossover-Gimmick: Vor der Veröffentlichung des neuen Spiels wurden vier Bots in den Levels von "Astro's Playroom" versteckt, die sich nach dem Freischalten zu den 300 Kollegen in "Astro Bot" gesellen. Allerdings ist das keineswegs ein Kinderspiel: Denn die Bedingungen, um das Quartett aufzuspüren, sind so spezifisch wie kryptisch und komplex, dass es uns ein Rätsel ist, wie die meisten Spieler ohne (im "Playroom" nicht vorhandene) Lösungshilfen darauf kommen sollen.

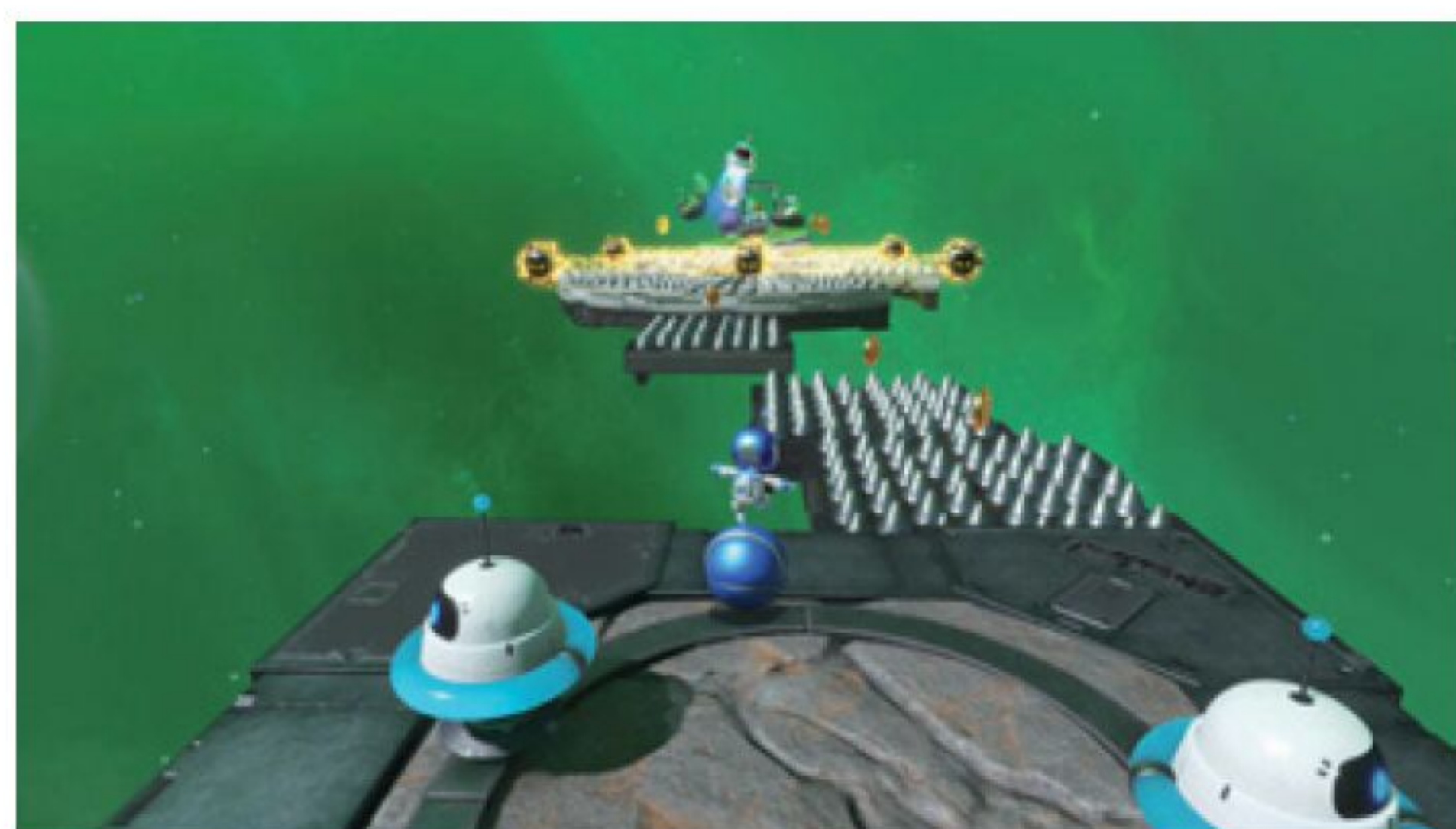


PS5 In der zentralen Absturzstelle warten nicht nur die geretteten Bots und freispielbare Gimmicks, auch ein paar kleine Levels wurden integriert.

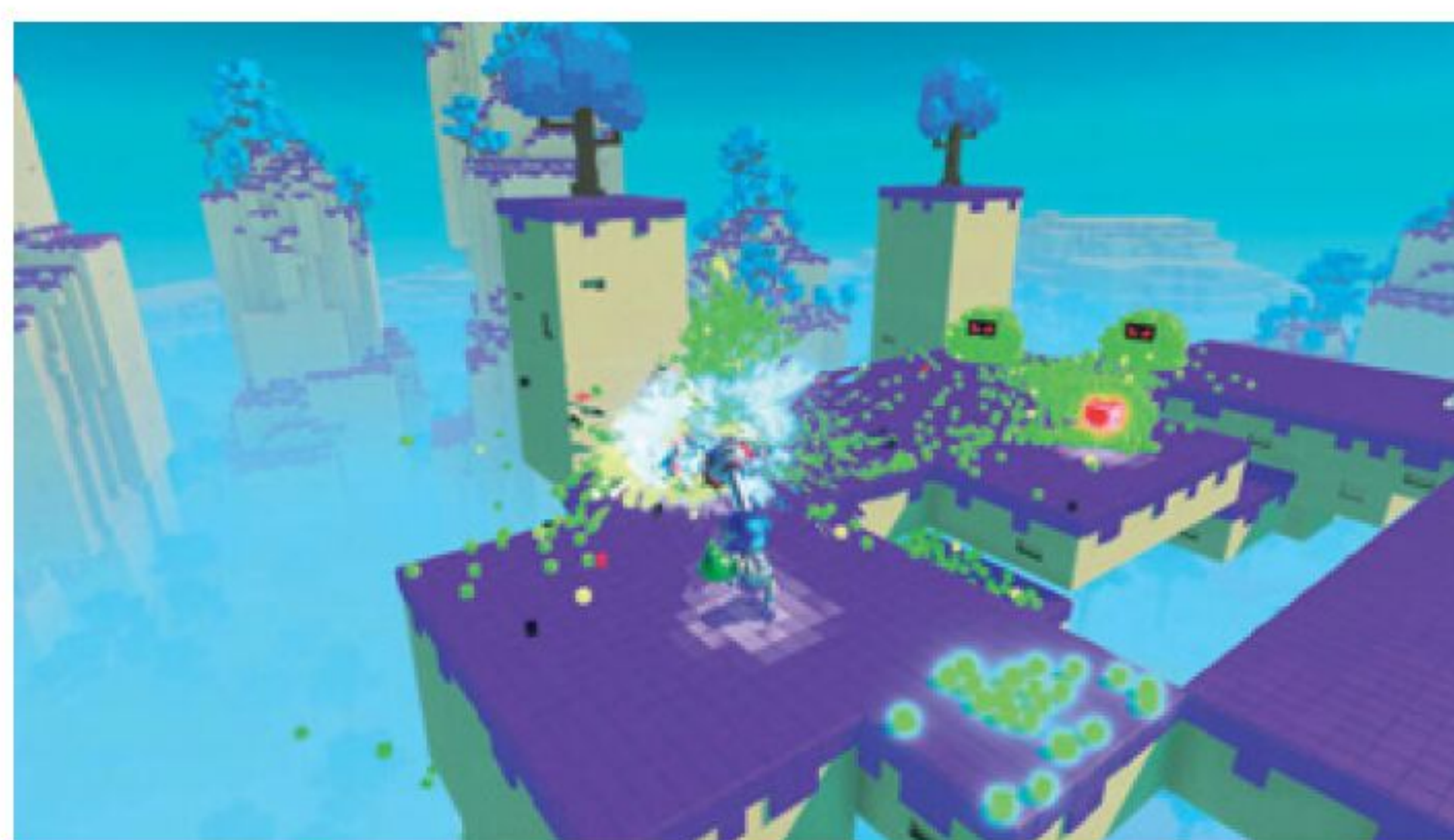




PS5 SpongeBot Schwammkörper: Einige Spezialfähigkeiten begegnen Euch nur ein- oder zweimal im Spiel. Mit dieser wandelt sich Astros Blechleib zum saugfähigen Material – nehmt Ihr Wasser auf, werdet Ihr zeitweilig zum Giganten.



PS5 Neben den normalen Levels warten in jeder Galaxie auch eine Reihe kurzer, optionaler Aufgabenhäppchen auf Euch, die dafür teilweise deutlich herausfordernder gestaltet sind.



entdeckt Ihr, dass die neuen Szenarien in Sachen Detailverliebtheit kräftig aufgebohrt wurden, von der schieren Vielfalt ganz zu schweigen. Nahezu jedes Level hat eine eigene visuelle Identität, wartet mit spezifischem Charme auf und lässt nebenher die Performance-Muskeln spielen: Eine knackscharfe Auflösung und vor allem stabile 60 Bilder pro Sekunde sind selbstverständlich, physikalische Gimmicks wie alle möglichen Flüssigkeiten oder Schneemassen, durch die Ihr in winterlichen Umgebungen stapft,

werden ganz nebenbei realistisch simuliert. Auch in Sachen Sounddesign, Kameraführung und Steuerung fühlt sich das neue "Astro Bot" einfach noch ein gutes Stück polierter an als der vorherige Einsatz.

Spielerisch beschreitet das Abenteuer nicht unbedingt neue Innovationspfade, bringt seine implementierten Ideen aber mit einer Souveränität und so abwechslungsreich rüber, wie es seinesgleichen sucht. Natürlich ist das Grundkonzept – laufen, hüpfen, Gegner vermöbeln – altbewährt, aber dermaßen variantenreich und gewitzt implementiert, dass es einfach eine einzige Freude ist. Ein Schwung Spezialfähigkeiten, die Astro hier und da für eine Zeit

nutzen kann – wie etwa sich zu schrumpfen, die Zeit anzuhalten oder Plattformen zu generieren – funktionieren allesamt prima und sorgen in den jeweiligen Abschnitten für eine eigene Note. In den fast 80 Spielszenarien von mehrheitlich großen Levels bis hin zu kurzen, aber knackigen Herausforderungen kommt es so zu erstaunlich wenigen Wiederholungen.

### Schnappt sie Euch alle!

Als Sahnehäubchen hat Team Asobi jenseits der Referenzen in einigen Levels noch eine besondere Extraportion Nostalgie reingepackt. Von den 300 Bots, die Ihr im Laufe des Einsatzes rettet, tragen nämlich mehr als die



PS5 Auf dem Gleiter rauscht Ihr die meiste Zeit nur Richtung Levelanfang. Aber keine Angst: Später im Spiel kommt ihm noch eine wichtige Rolle zu.

## Fakten-Check

Was geht ab?

40% HÜPFEN  
25% SAMMELN  
20% KÄMPFEN  
15% GRÜBELN



## DualSense-Faktor



Dass die speziellen Fähigkeiten des Controllers hier intensiv genutzt werden, liegt auf der Hand: Feinfühliges Rumbeln und vor allem der Lautsprecher sind fast durchgehend aktiv. Den Gleiter und einiges mehr kontrolliert Ihr mit dem Bewegungssensor, die adaptiven Trigger machen sich öfters bemerkbar und das Mikro wurde auch nicht vergessen (so Ihr es aktiviert habt). Nur das Touchpad bleibt etwas überraschend außen vor, was wir aber nicht weiter vermisst haben.

### SUPER

### Thomas Nickel



Für mich ist "Astro Bot" das beste Sony-Spiel der letzten Jahre. Jahrzehnte? Der kleine Roboter bringt mich permanent zum Lachen, Grinsen und Staunen. Auf einem spielerisch herrlich soliden Plattformer-Fundament zündet "Astro Bot" ein Ideenfeuerwerk sondergleichen. Gerade hier spielt Team Asobi die ganze Erfahrung souverän aus: Leveldesign, Spielgefühl und Steuerung gehen Hand in Hand. Was ich besonders mag: "Astro Bot" nutzt all das Leistungspotenzial der PS5 konsequent. Aber nicht für irgendwelche Pseudo-Hollywood-Mätzchen – hier steht die Technik komplett im Dienste des Spielespaßes! Gerade all die Spielereien mit Objekt-Physik fühlen sich unheimlich gut an und der fantastische Soundtrack setzt dem Ganzen die Krone auf.

Hälfte Outfits, die den Stars von mehr oder weniger prominenten Spielen der PlayStation-Historie nachempfunden sind. Und für die meisten davon könnt Ihr aus einer freispielbaren Gacha-Maschine mit gesammelten Münzen noch kleine zusätzliche Gimmicks ziehen. Die Verlockung, das alles zu entdecken und bewundern zu können, ist wirklich immens. us

## STILVOLL STEUERN

Zeitgleich zum Spiel hat Sony auch eine limitierte "Astro Bot"-Edition des Controllers veröffentlicht, dessen Augen zwar leider nicht animiert sind, der aber mit 79,99 Euro zivil bepreist ist – zumindest theoretisch. Wer nicht das Glück hatte, bei kurzen Vorbestellphasen ein Exemplar zu ergattern, muss inzwischen bei eBay & Co. deutlich tiefer in die Tasche greifen oder wohl darauf verzichten.



## SPIELSPASS

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

93

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache botisch  
Text einstellbar

- » etwa 80 Levels von groß bis klein
- » 300 Bots aufspürbar, mehr als die Hälfte mit "Promi"-Outfits
- » launige freispielbare Extras
- » DualSense-Features klug eingebunden

**FAZIT » So charmanter wie motivierender Vorzeigehüpfer, der mit einem Feuerwerk an Einfallsreichtum, Abwechslung und viel Feinschliff begeistert.**



# Shadow of the Ninja – Reborn



SYSTEM PS5 / PS4 / XSX / SWI GENRE Action USK 12 ENTWICKLER Tengu Project, Japan HERSTELLER ININ Games TERMIN im Handel PREIS 30 Euro

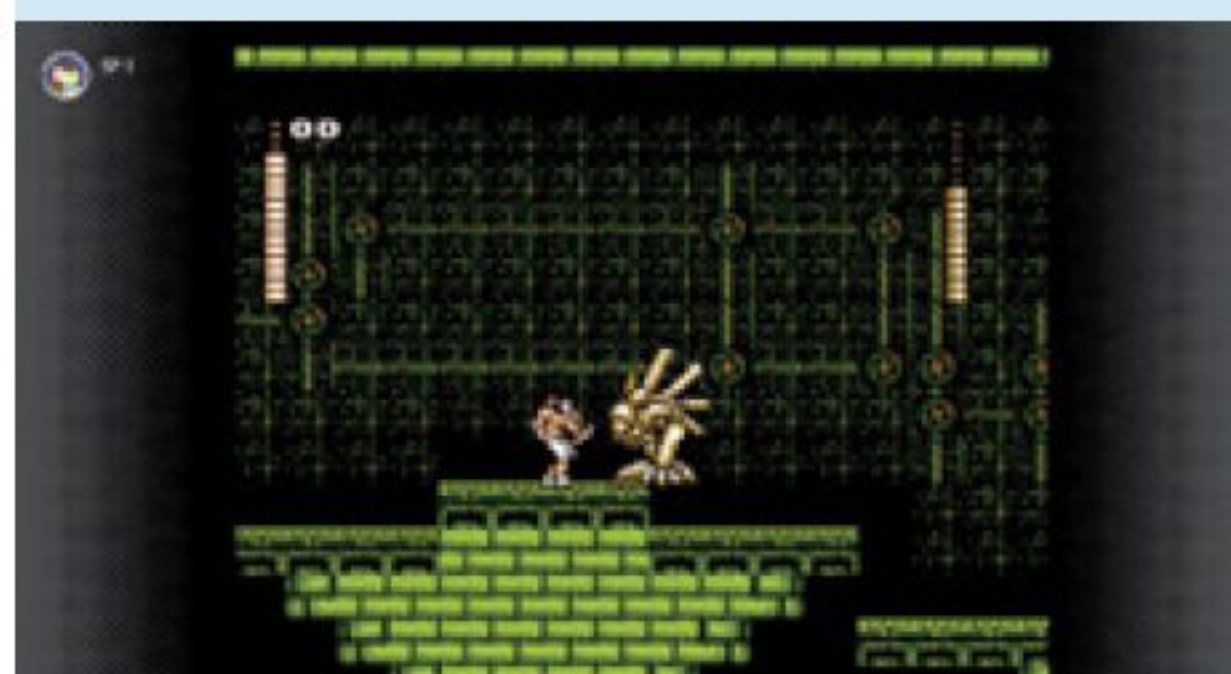


PS5 Dieses Mal steht der Zweispieler-Modus von Anfang an zur Verfügung. Teamwork ist hier Trumpf!

Bisher haben sich die Pixel-Künstler von Tengu Project wuchtiger 16-Bit-Spiele angenommen. Doch nach "Wild Guns", "The Ninja Saviours" und "Pocky & Rocky" arbeitet die kleine Truppe von Action-Veteranen erstmals mit einem 8-Bit-Vorbild. "Shadow of the Ninja" erschien 1990 auf dem Famicom und kam im Folgejahr als "Blue Shadow" auch nach Europa. Dieses Remake nutzt nun das grundlegende Leveldesign und viele der Gegnertypen, erweitert das Abenteuer aber gleichzeitig massiv. Wie im Original dürfen von Anfang an zwei Spieler gemeinsam in die Rollen der Ninjas Hayate und Kaede schlüpfen. Beide haben stets ein Schwert und eine flexible Kettenklinge dabei. Das Schwert hat weniger Reichweite, kann

## DAS ORIGINAL

Wollt Ihr die Neuauflage mit dem 8-Bit-Vorbild vergleichen, geht das zumindest für Switch-Besitzer überraschend einfach: "Shadow of the Ninja" ist Teil der NES-Auswahl in Nintendos Switch-Online-Angebot. Bereits hier ist der Zweispieler-Modus mit von der Partie, das Original ist aber trotz toller 8-Bit-Technik simpler, weniger elegant und noch mal ein ganzes Stück schwerer – insbesondere weil Ihr Schwert und Kette nicht gleichzeitig tragen könnt. Trotzdem ist Natsumes NES-Ninja-Spektakel durchaus ein paar Runden wert.



PS5 Der zweite Boss greift mit fiesen Tentakeln an. Habt Ihr die ausgeschaltet, könnt Ihr dem stählernen Titan schnell den Rest geben.

dafür verstärkt werden und ist in der Lage, feindliche Geschosse abzuwehren. Mit der Kettenklinge schlagt Ihr in "Super Castlevania IV"-Manier auch mal diagonal oder direkt nach oben. Dazu kommen unzählige Extrawaffen wie Wurfsterne, Krähenfüße, grobe Keulen und sogar Maschinengewehre: Hier ist der Einsatz aber begrenzt, mit etwas Geschick spielt Ihr solch gefundene Boni dann auch direkt für spätere Durchgänge frei.

## Pixel-Ninjas

Ihr prügelt Euch durch sechs knackige Areale (ein Level mehr als beim 8-Bit-Original) voll mit fiesen Fallen und aggressiven Gegnern, die ihre NES-Vorbilder teilweise um ein Vielfaches übertreffen. Unterwegs knackt Ihr Kisten, um hilfreiche Extras zu finden, und stellt Euch am Ende jeder mehrteiligen Stage einem dicken Levelboss. Ihr habt einige Trefferpunkte und könnt diese



PS5 Mit der Kettenklinge habt Ihr viel Reichweite und könnt auch diagonal angreifen. So macht Ihr fliegende Gegner schnell unschädlich.

## Fakten-Check

Gefällt

- » sensationell gute Pixel-Grafik
- » massenweise Extrawaffen
- » wuchtiger Soundtrack
- » endlich darf man auch von Anfang an zu zweit spielen

» Extra-Einsatz kann fummelig sein

## Missfällt

**SUPER**

**Thomas Nickel**



Ich war sehr neugierig, wie sich Tengu Project bei der Komplett-Überarbeitung eines 8-Bit-Spiels schlagen würde.

Tatsächlich haben die Altmeister und Komponist Iku Mizutani die Messlatte noch mal ein Stück nach oben gelegt: Man erkennt stets die Grundlagen des NES-Abenteuers, aber Tengu Project dreht hier ausnahmslos jeden Aspekt der Vorlage auf 11 und erschafft ein Action-Spektakel der Sonderklasse. Die Levels sind knackig, aber wunderbar zu erlernen, die Bosse beeindrucken mit vielen kniffligen Attacken, sind aber mit der richtigen Taktik immer gut zu schlagen. Lediglich das etwas fummelige Item-Management irritiert mitunter: Im Eifer des Gefechts kann es passieren, dass Ihr Euch nicht heilt, sondern die große Keule ausrüstet – und das geht dann schnell mal nach hinten los.

über gefundene Nahrung regenerieren; allerdings besitzt Ihr nur ein einziges Bildschirmleben, mit dem Ihr die jeweilige Stufe abschließen müsst. Klappt das nicht, geht es zurück zum Beginn des Abschnitts oder des Bosskampfs, Euer Fortschritt wird dabei stets gespeichert. Neben der wuchtigen Action freut Ihr Euch über herrlich saftige Effekte, einen exzellenten Soundtrack, wunderbar detaillierte Pixel-Grafik und Animationen mit vielen liebevollen Details. Insbesondere in dieser Hinsicht macht Tengu Project so schnell keiner etwas vor. *tn*

## SPIELSPASS

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

**86**

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache englisch  
Text einstellbar

- » basiert auf einem 8-Bit-Abenteuer
- » 6 mehrfach unterteilte Levels
- » verpackt nur für PS5 und Switch erhältlich

**FAZIT** » Mit fantastischer Präsentation und ausgeklügelten Levels ist dieses pixelige Ninja-Abenteuer ein Traum für anspruchsvolle Actionfans.



# Ausgabe verpasst?

## Jetzt Jahresinhalt nachbestellen!

Ihr wollt den ganzen Jahrgang von M! GAMES in elektronischer Form jederzeit zur Hand haben?

Auf unseren Jahresinhalts-Discs findet Ihr alle Ausgaben im PDF-Format.

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



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

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

### BESTELLUNG M! GAMES Jahresinhalt

Ein Jahresinhalt auf Disc kostet 15 Euro inkl. Versand.

Den Betrag bitte in bar beilegen.

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

Ich bestelle: ☐ Jahresinhalt 2023 auf DVD für 15 Euro  
☐ Jahresinhalt 2022 auf CD für 15 Euro  
☐ Jahresinhalt 2021 auf CD für 15 Euro  
☐ Jahresinhalt 2020 auf CD für 15 Euro

Cybermedia Verlag GmbH  
Jahresinhalts-CD  
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, Unterschrift



# Star Wars Outlaws

SYSTEM PS5 / XSX GENRE Action-Adventure USK 16 ENTWICKLER Massive Entertainment, Schweden HERSTELLER Ubisoft TERMIN im Handel PREIS 70 Euro



**PS5** Die riesigen Schauplätze sind beeindruckend und mit viel Liebe für das Universum gestaltet. Wie in "Far Cry" könnt Ihr die Sturmtruppler und Offiziere aus sicherer Distanz mit dem Fernglas markieren, sodass Ihr deren Position stets im Blick habt, wenn Ihr zwischen den Wachen umherschleicht.

Viele große Namen schießen uns beim Test durch den Kopf: "Uncharted", "Assassin's Creed", "Hitman" und wenig verwunderlich der Action-Cousin "Star Wars Jedi: Survivor". Nicht in allen Fällen sind die Vergleiche schmeichelhaft.

## Einbrecher-Story

Auf sich allein gestellt schlagen sich die Diebin Kay Vess und Ihr Begleitertierchen Nix in der Casino-Stadt Canto Bight durch

den Alltag. Doch Kay will frei die Galaxien erkunden und plant einen letzten großen Einbruch. Der geht aber gehörig schief und plötzlich habt Ihr den mächtigsten Boss der Unterwelt an den Hacken. Um den wieder loszuwerden, hilft nur ein weiterer Auftrag, für den Ihr jedoch erst mal eine Crew braucht. Der Storyansatz ist für das Universum angenehm unverbraucht, allerdings schleichen sich einige typische Ubisoft-Schwächen in die Erzählung ein – die insbesondere

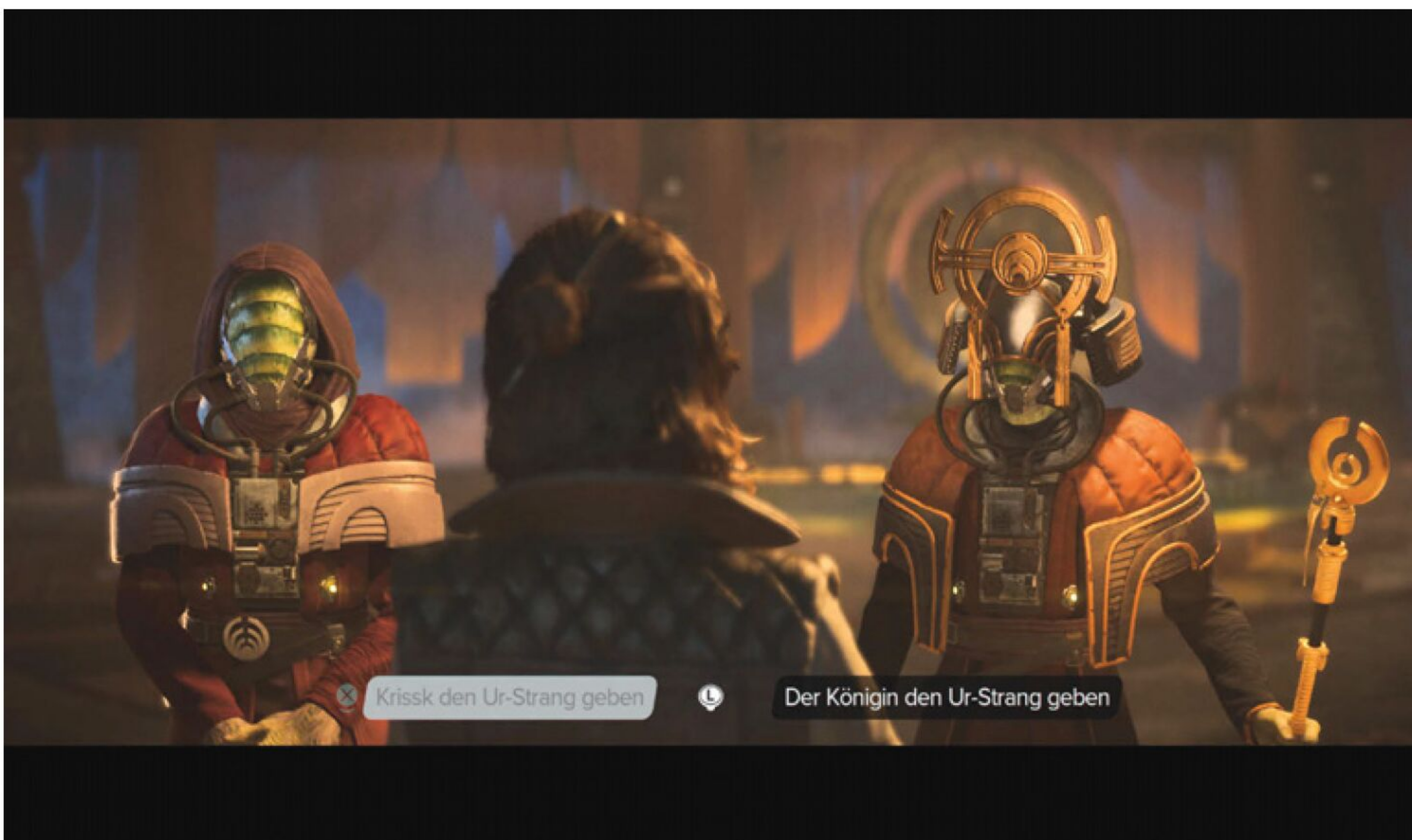
nicht funktionieren, wenn Ihr bestimmte Nebenquests auslasst. Insgesamt gehört die Geschichte dennoch zum Besten, was Ubisoft in den jüngsten Jahren abgeliefert hat.

## Schleichen oder ballern?

In den ca. 20 Stunden sucht Ihr auf vier Planeten mit drei weitläufigen Open-World-Gebieten nach Crewmitgliedern. Erkundbar ist die Hauptstadt des Eisplaneten Kijimi, der hübsche Dschungel

von Akiva, die Steppe von Toshara und die Wüste von Tatooine. Da die Handlung zeitlich zwischen den Filmen "Das Imperium schlägt zurück" und "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" spielt, freut Ihr Euch vor allem auf Tatooine über viele bekannte Orte, Charaktere und Lebewesen.

Die meiste Zeit des Spiels seid Ihr entweder in den Städten unterwegs, um Euch mit Questgebern zu unterhalten, oder Ihr schleicht



**PS5** Obwohl die Entscheidung schwerwiegende Folgen hat, spielt das Ergebnis im späteren Verlauf keine Rolle.

**GUT**

**Ulrich Steppberger**

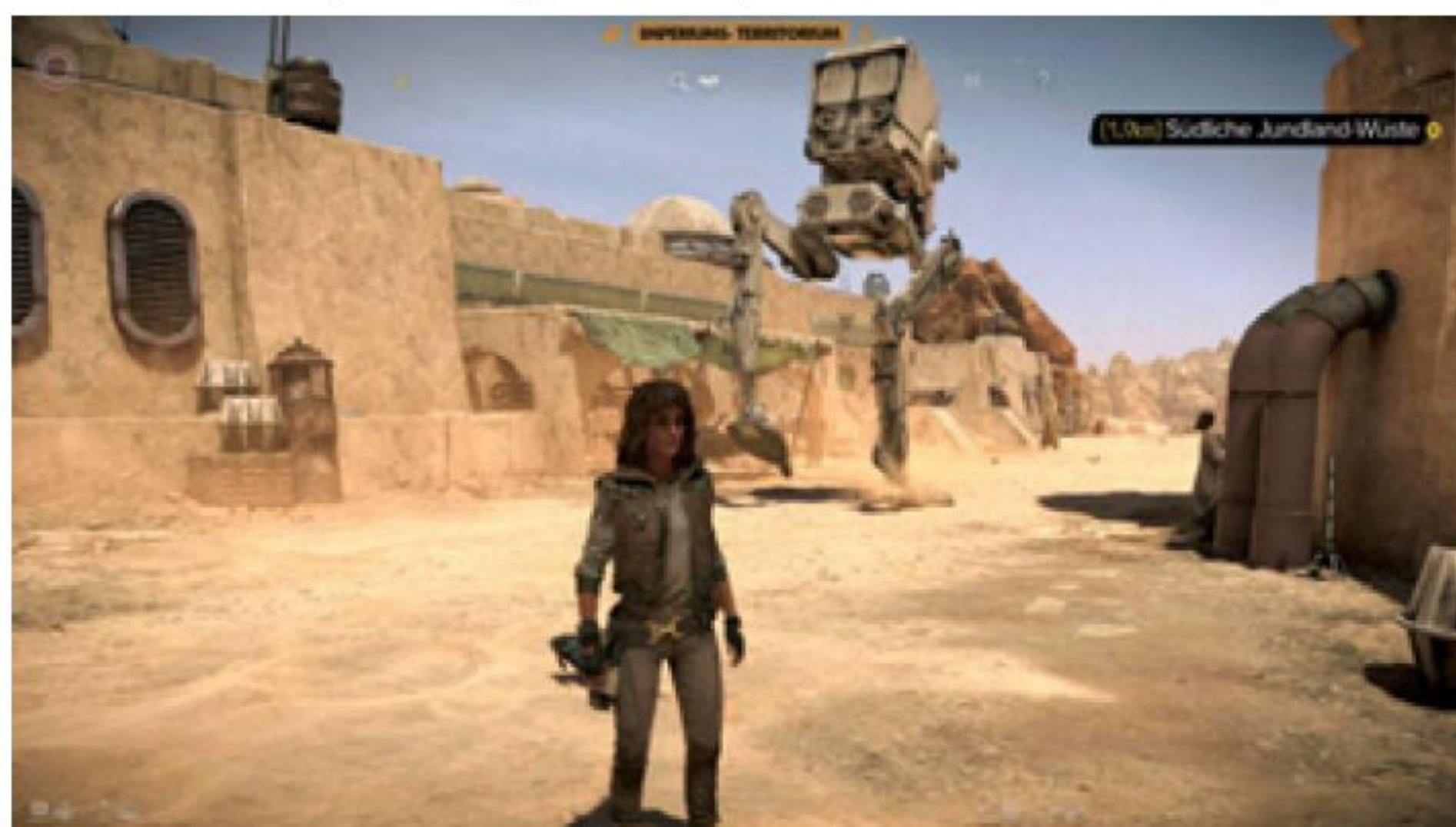


Zwar hat sich an den Kritikpunkten, die mir bei meinem Einsatz als Preview-"Outlaw" begegnet sind, beim fertigen Spiel wenig bis nichts mehr geändert – gut unterhalten fühle ich mich beim Sternenkrieg-Ausflug mit Nix (der nun mal der eigentliche Star ist) und seiner Begleiterin trotzdem. Aber eben auch "nur" gut, denn hätte Massive noch mehr Feintuning vorgenommen und an einigen Aspekten deutlicher geschraubt, wäre hier wohl ein ausgewachsener Hit drin gewesen. So arrangiere ich mich stattdessen damit, dass in den städtischen Gebieten die Bildrate im Performance-Modus leider gerne mal einknickt, Missionsziele und Wegpunkte ab und an nicht ideal angezeigt werden und ich in Schleichpassagen öfters unerwartet auffliege. Dennoch: Sollte es eine Fortsetzung geben, bin ich auf jeden Fall wieder mit dabei.





**PS5** In Akiva fahren wir bei Nacht durch atmosphärische Regengüsse. Da wir hier nur die Straßen nutzen können und der Missionskompass ungenau ist, verfahren wir uns oft, wenn wir nicht stetig die Karte nutzen. Eine Minimap fehlt.



**PS5** Übermächtige Kampfpläuer wie dieser AT-ST auf Tatooine haben Seltenheitswert in "Outlaws".



**PS5** Dem zuckersüßen Nix machen Kays teilweise sehr hölzernen Gesichtsanimationen wenig aus.

Euch durch Lager, die mit reichlich Kletter- und Hackereinlagen sowie eher simplen Schießereien der Marke "Uncharted" angereichert sind. Da die Camps sehr individuell wirken und viele Wege zum Ziel führen, bleiben sie jederzeit unterhaltsam.

Die Schleicherei funktioniert ähnlich wie im Ubi-Assassinen-Universum: Durch Büsche pirschen, Rauchbomben werfen, pfeifen und Ausschaltmanöver aus dem Hinterhalt. Ihr könnt jedoch zusätzlich Nix kommandieren, sodass er Fässer explodieren lässt, Gegner ablenkt, Feinde bestiehlt oder Euch einen Medi-Kit aus der Entfernung heranschafft. Werdet Ihr erwischt, ist es halb so wild, da Ihr wie in frühen "Hitman"-Ablegern dann einfach das Feld mit Eurem modifizierbaren Blaster aufräumt. In einigen Einsätzen darf jedoch kein Alarm ausgelöst werden, wodurch Ihr ab und an

zum umsichtigen Vorgehen gezwungen seid. Kleidung mit Perks und freispielbare Skillverbesserungen sind übrigens hilfreich, aber zum Durchkommen nicht unbedingt notwendig.

### Draufgepanshtes

Natürlich bietet Ubisoft bei einem Open-World-Spiel sehr viele Nebenaktivitäten, wodurch die Spielzeit massiv zunehmen kann. Im Orbit jedes Planeten könnt Ihr Piraten in Trümmerfeldern bekämpfen oder Waren im Nebel suchen. Per Schnellreise lassen sich diese Flugabschnitte gekonnt überspringen.

Auf den Trabanten gibt es etliche Hotspots mit Schätzen und Material-Loot. Häufig erledigt Ihr dafür kleine Denk- oder Klettereinlagen. Besonders wertvolle Materialien zum Craften neuer Verbesserungen findet Ihr meist in Lagern von Syndikaten (mehr

dazu im Kasten). Neben einigen öden Zufallsevents, in denen Ihr beispielsweise Siedler vor Angreiferwellen rettet, könnt Ihr auch einen der unzähligen Aufträge von Vermittlern annehmen, um Euren Geldbeutel zu füllen. In den Städten gibt es außerdem eine Pferdewetten-Variante, Arcade-Maschinen und Sabbac – eine Mischung aus Poker und Blackjack. Hierfür könnt Ihr einige Schummelkarten freispielen, um gegen besonders listige Zocker zu bestehen. Rennen gibt es zwar auch, doch die sind aufgrund eher öder Strecken fade. Übrigens: Auf dem Speedbike könnt Ihr nur per Spezialfähigkeit schießen. Dadurch wirken die zufälligen Verfolgungsjagden mit wütenden Clans überwiegend reizlos, da Ihr meist einfach geradeaus davon düst.

Zum Abschluss sei erwähnt: In der Testfassung erlebten wir drei

## Fakten-Check

Spielzeit  **20 h**  
(nur Story)

**PS5 vs. XSS**



PS5- und XSX-Version liefern in allen drei Grafikmodi meist stabile Leistungen mit kleinen Framedrops. Durch die dynamische Auflösung wechselt die Bildschärfe dabei häufig, wodurch die Optik oft verwaschen wirkt. Auf Series S gibt es hingegen keine Grafikmodi. Hier begnügt Ihr Euch mit niedriger Auflösung und 30 fps samt Ray Tracing.

### DualSense-Faktor



Wird vollumfänglich unterstützt. Beim besonders häufig genutzten Schlösserknackern-Minispiel profitiert Ihr vom akustischen Signal durch die Lautsprecher, wodurch diese Rhythmus-Aufgabe immersiver wirkt.

**GUT**

**Steffen Heller**



Im Gegensatz zu "Jedi: Survivor" hätte ich hier auf die Open-World-Gebiete samt Speedbike-Fahrten verzichten können. Trotz vieler optisch grandioser Details in den Städten und Missionen sind die Planeten selbst kein Hingucker. Von den unscharfen Gesichtern außerhalb der Filmsequenzen und den fast zufällig zusammengestöpselt wirkenden NPCs will ich gar nicht erst anfangen. "Outlaws" punktet außerdem immer dann, wenn es sich auf seine linearen Storyeinsätze mit diversen Schleichwegen und Klettereinlagen konzentriert. In diesen Momenten reiht sich der Titel gemeinsam mit "Assassin's Creed" in die zweite Abenteuer-Reihe hinter "Tomb Raider" und "Uncharted" ein. Positiv ist, dass sich all die künstlich aufgesetzten Inhalte leicht ignorieren lassen und sie Euch nur von Eurem nächsten Ziel abhalten, wenn Ihr es wollt.

Abstürze und Bugs an diversen Stellen. Meist waren diese verschmerzbar, ab und zu benötigte es jedoch ein Neuladen, um eine Mission abzuschließen. *sh*

**SPIELSPASS**

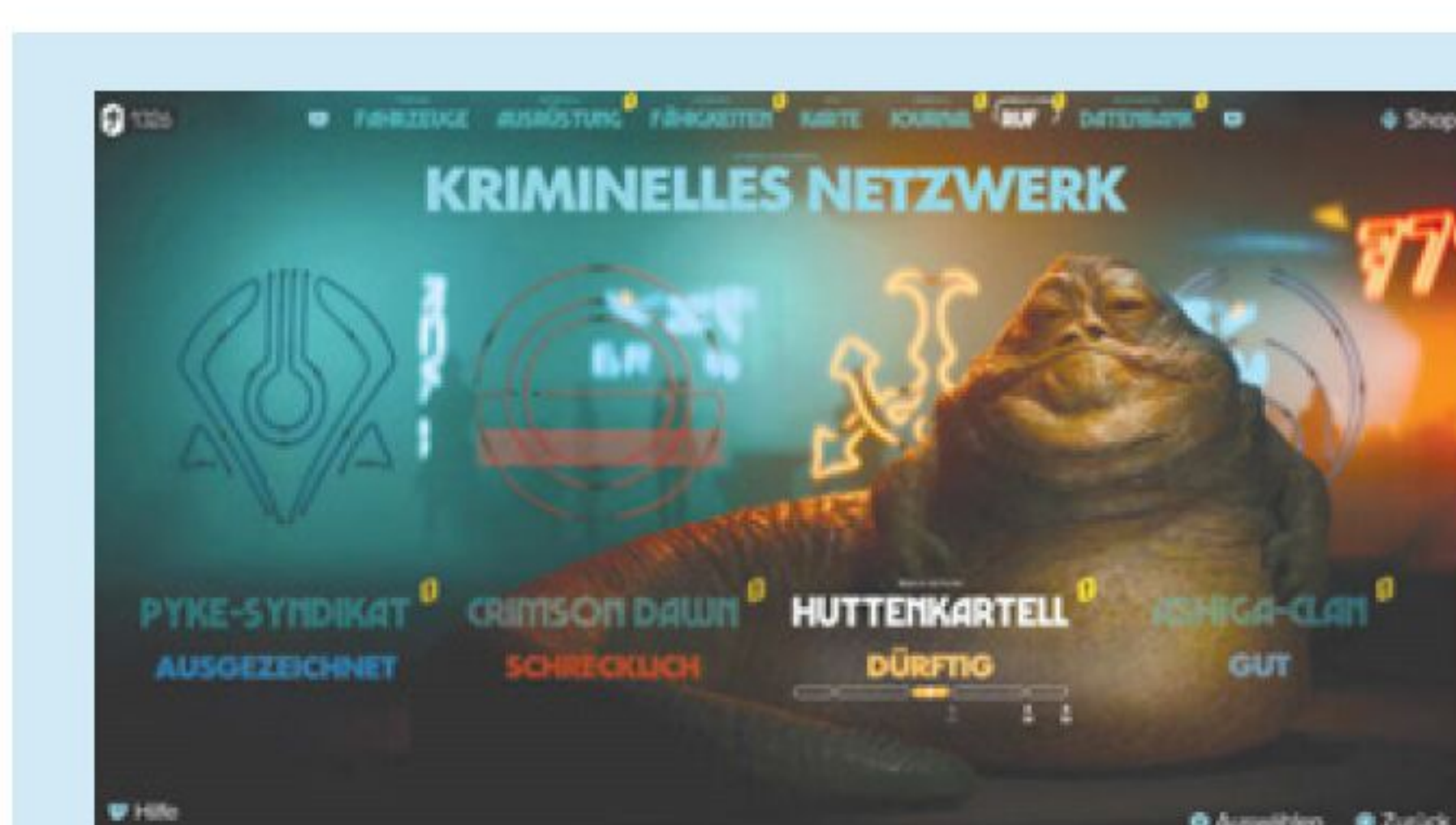
Singleplayer   
Multiplayer   
Grafik   
Sound 

**78**

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

- » alternativ in 21:9 (Kinoformat) spielbar
- » 2 Story-DLCs geplant
- » deutsche Synchronisierung ordentlich
- » Schwierigkeit kleinteilig anpassbar
- » (fast) keine Jedi weit und breit

**FAZIT » Kay bringt als schleichende Heldin frischen Wind ins Universum. Nach ein paar Bugfixing-Monaten können Fans trotz Schwächen zuschlagen.**



### SYNDIKATE

Wenn Ihr Euch nicht gerade mit dem Imperium herumschlagt, richten sich die Aufträge immer gegen eines der vier Verbrecher-Syndikate (Pykes, Crimson Dawn, Hutten, Ashiga). Stetig steigt und fällt Ihr dadurch in der Gunst dieser Banden, wenn Ihr gesehen werdet oder Entscheidungen trefft. Auswirkungen auf die Story hat das künstlich wirkende System keine. Steht Ihr jedoch in der Gunst eines Clans weit oben, könnt Ihr Lager und dort ansässige Händler größtenteils unbeschwert besuchen.



# Concord – Absturz im Überschalltempo

SYSTEM **PS5** GENRE **Ego-Shooter** USK **16** ENTWICKLER **Firewalk Studios, USA** HERSTELLER **Sony** PREIS **nicht mehr erhältlich** (ursprünglich 39,99 Euro)



Viel mehr als dieses Artwork dürfte – zumindest auf absehbare Zeit – nicht mehr übrig bleiben von "Concord". Ob die angekündigte Folge im Rahmen der "Secret Level"-Anthologie am 10. Dezember wohl noch auf Prime Video erscheint?

Eigentlich hätte hier ein Test von "Concord" stehen sollen, doch nur 14 Tage nach dem Release am 23. August – kurz vor unserem Redaktionsschluss – hat Sony das Spiel wieder vom Netz genommen. Was ist passiert? Die Gründe dafür sind vielfältig und beginnen mit der schwankenden Produktqualität. Zwar machte das Gunplay im Großen und Ganzen Laune und spielte sich technisch ordentlich, wirkliche Alleinstellungsmerkmale konnte der Team-Shooter allerdings nie aufweisen. Von den vergleichsweise wenigen, zum Start gebotenen Spielvarianten (6) und Karten (12) war keine in irgendeiner Form innovativ, mutig oder denkwürdig. Stattdessen übernahm man Klassiker wie "Team



PS5 Schicke Wolken, tolle Weitsicht, gute Effekte: Grafisch hatte "Concord" durchaus was zu bieten. Leider fehlte vielen Maps spielerisch das gewisse Etwas.

Deathmatch", "Hügelkönig" oder "Domination", gab ihnen andere Namen, vergaß aber gleichzeitig, ein Gegenstück zum Modi-Liebling "Payload" aus dem Rivalen "Overwatch 2" zu integrieren.



PS5 Was wohl aus der grauhaarigen Gräfin und dem Rest der Truppe wird? Wie wäre es mit einer kostensparenden Rückkehr auf einer "Fortnite"-Insel?

## SCHADE Sönke Siemens



Ich persönlich mochte "Concord" – dessen Anfänge bereits 2016 (im Release-Jahr von "Overwatch") zu finden sind – ganz gerne, hatte aber schon im Vorfeld ein komisches Gefühl in der Magengegend. Dass Sony dann so rabiät den Stecker ziehen würde, war in Anbetracht der enttäuschenden Startverkäufe (Analysten sprechen von nur 25.000 Einheiten) und der vernichtend niedrigen Spielerzahlen (das PC-Maximum lag laut SteamDB.info bei 697 gleichzeitig aktiven Spielern) die logische, wenn auch tragische Konsequenz. Ob der Titel im Free-to-Play-Format zurückkehrt? Möglich, denn laut PlayStation Blog hat man "Concord" zwar offline genommen, will nun aber "den besten Weg nach vorne ermitteln". Wie lange das dauern wird, steht allerdings in den Sternen. Allen Käufern der Boxed-Version rate ich derweil, das Spiel erst einmal zu behalten: Schon jetzt werden Exemplare auf eBay für den doppelten und dreifachen Preis verkauft – Tendenz steigend.

## Fakten-Check

MultiVersus-Joker meint:



Kopf hoch! Meine Kollegen und ich drücken die Daumen, dass Euch ebenso wie uns doch noch ein Comeback gelingen wird!

das über mehrere Jahre bestehen sollte, begann Sony viel zu spät mit dem Marketing. Ja, es gab Überblickvideos für alle 16 Helden, "Freegunner Adventures" genannte Clips im Zeichentrickformat und diverse andere Trailer – doch all das geschah (abgesehen vom Teaser von 2023) in den letzten drei Monaten. Dazu gesellt sich die Preisgestaltung: Während "Overwatch 2", "Apex Legends" und "Valorant" (das nur drei Wochen vorher auf Konsolen durchstartete) keine monetären Einstiegshürden aufweisen, verlangte Sony 39,99 Euro. Scheitern vorprogrammiert! so

**SPIELSPASS** **65**  
Diese Wertung hätte "Concord" von uns erhalten:

Unterstützt ehemals 2 bis 10 Spieler (online)  
Sprache einstellbar  
Text einstellbar

**FAZIT** » Teures Team-Shooter-Experiment, das leider grandios in die Hose ging und das Sony vermutlich noch viel Geld kostet.



# Tiebreak: Official Game of the ATP and WTA

SYSTEM **PS5 / PS4 / X0ne / XSX / SWI** GENRE **Sport** USK **0** ENTWICKLER **Big Ant Studios, Australien** HERSTELLER **NACON** TERMIN **im Handel** PREIS **60 Euro**



**PS5** Selbst wenn Ihr das Netz mit einem über 200 km/h schnellen Aufschlag trifft, bewegt es sich kein Stück.

Mehr als vier Jahre nach dem soliden "AO Tennis 2" melden sich die Big Ant Studios mit ihrer nächsten Filzball-Simulation zurück. "Tiebreak" kommt mit offizieller ATP- und WTA-Lizenz daher und punktet dank dieser mit 67 männlichen (u.a. Djokovic, Alcaraz, Sinner und Zverev) und 56 weiblichen Tennistars (u.a. Swiatek, Gauff, Sakkari und Kerber). Sie alle sind ihren realen Vorbildern – diverse Signature Moves und Soundeffekte inklusive – recht ordentlich nachemp-

funden, erreichen jedoch speziell im Hinblick auf ihre Animationen und Gesichtsmimik meist nicht den Detailgrad von Konkurrent "TopSpin 2K25". Dazu gesellen sich 22 bekannte Austragungsorte rund um den Globus. Auch sie erfüllen ihren Zweck, sind mangels offizieller Lizenzen aber in der Regel nur Nachbauten prominenter Arenen. Hingegen klasse: Wer mag, darf wie schon in "AO Tennis 2" mit leistungsstarken Editoren eigene Athleten, Logos und Stadien entwerfen und diese mit der Community teilen.

## Fakten-Check

Spielzeit  **30-40 h**

Und die Spielvarianten? Abseits von schnellen Einzel- und Doppel-Partien wagt Ihr Euch an vier große Turnierserien (ATP Masters 1000, WTA 1000, WTA Finals, ATP Finals), einen Online-Modus mit recht zügigem Matchmaking sowie eine umfangreiche Karriere. Doch Obacht: Erst wenn Ihr Letztere mit einem selbst erstellten Charakter angeht, erlebt Ihr eine ausladende Geschichte inklusive vieler netter Ingame-Zwischensequenzen und interaktiver Post-Match-Pressekonferenzen. Dazu gesellt sich ein trocken präsentierter Tutorial-Modus. Hier werdet Ihr Schritt für Schritt an die Feinheiten der recht intuitiven Steuerung herangeführt, erlebt jedoch auch hin und wieder Frust – etwa wenn sich wiederholt englische mit deutschen Bildschirmtexten vermischen oder sich Übungen trotz tadelloser Durchführung nicht korrekt abschließen lassen. *sö*

**GEHT SO** **Sönke Siemens**



"Tiebreak" wirkt zunächst wie ein Profitennis-Paket. Je länger ich mich jedoch damit auseinandersetze, desto offensichtlicher werden seine Schwächen. So sorgen etwa die halb gar ausbalancierten Schwierigkeitsgrade, oft abgehakt wirkende Animationen, die teils unpräzise abgefragte Steuerung und die Tatsache, dass der Karriere-Modus mit Star-Spielern (anders als beim Eigenbau-Charakter) praktisch keine Story-Elemente aufweist, für Punktabzug.

## SPIELSPASS

Singleplayer   
Multiplayer   
Grafik   
Sound 

**62**

Unterstützt **bis 4 Spieler (online)**

Sprache **englisch**  
Text **einstellbar**

» kein Cross-Play  
» Djokovic Challenge nur in der Ace Edition oder gegen Aufpreis

**FAZIT** » Guter Umfang, ausgefeilte Editoren und solides Spielgefühl werden von Bugs, unausgereiften Animationen und schlechtem Balancing sabotiert.

# Madden NFL 25

SYSTEM **PS5 / PS4 / X0ne / XSX** GENRE **Sport** USK **12** ENTWICKLER **EA Tiburon, USA** HERSTELLER **Electronic Arts** TERMIN **im Handel** PREIS **80 Euro**



Nicht verwechseln: 2013 erschien schon einmal ein "Madden NFL 25" zur Feier des entsprechenden Jubiläums der Sportsimulation, jetzt steht die Zahl wieder routinemäßig für die aktuelle Saison.

"Routinemäßig" ist auch ein gutes Stichwort für den diesjährigen Serienvetreter. Eine krasse Neuerung bleibt mal wieder aus. Aber: Trotzdem fühlt sich "Madden NFL 25" gut an. Eine



**PS5** Solche Tacklings sehen jetzt vielfältiger und realistischer aus. Dynamischer als bislang fällt der neue gestaltete Kickoff aus (rechts).

treffend "Boom Tech" genannte Technik sorgt für variantenreichere und realistischere Tacklings und Hits, Hardcore-Spieler bekommen im Match mehr Aktionsmöglichkeiten. Zum Beispiel lassen sich Bälle nun einhändig fangen – eine risikoreiche Aktion, aber mit größerem Radius als der übliche beidhändige Catch. Im Franchise-Modus warten unter anderem ein dynamisches Draft-Board und Mini-Storylines mit Problemen und Wünschen Eurer Spieler. Die sind extrem hölzern animiert und ergeben manchmal

kaum Sinn, wenn etwa DeAndre Hopkins sich darüber beschwert, nicht häufig genug eingebunden zu werden, obwohl er gerade die Liga in Touchdowns und Catches anführt. "Ultimate Team" wird um einen Head-to-Head Rangmodus und endlich eine Solo-Season erweitert, in der Ihr gegen die KI durch die Playoffs bis zum Super Bowl antreten könnt. Netter Service für Spieler von "College Football 25": Euren selbst erstellten Athleten dürft Ihr in "Madden" implementieren und dort seine Karriere weiterführen. *th*

**GEHT SO** **Tobias Hildesheim**



Wenn Ihr diese Zeilen lest, hat die neue NFL-Saison bereits begonnen – und mies ist das Spiel dazu natürlich nicht, aber leider auch mal wieder nichts Besonderes. Positiv fallen verbesserte Hit-Animationen und die neuen Kommentatoren auf, grafisch würde ich mir mehr Liebe zum Detail wünschen, obwohl die Action auf dem Feld generell gut getroffen wurde. Aber selbst Taylor Swifts Freund Travis Kelce ist nur mit gutem Willen zu erkennen, Tattoos suche ich mit der Lupe.

## SPIELSPASS

Singleplayer   
Multiplayer   
Grafik   
Sound 

**73**

Unterstützt **bis 6 Spieler (online)**

Sprache **englisch**  
Text **englisch**

» Kickoff mit optionaler neuer Steuerung  
» frische Steuerungs-/Franchise-Optionen  
» Star-Import aus "College Football 25"

**FAZIT** » Boom-Tech sorgt für mehr Wucht und Realismus in den Matches, insgesamt schrauben die Entwickler aber wie so häufig erneut nur an Details.

## Fakten-Check

DualSense-Faktor

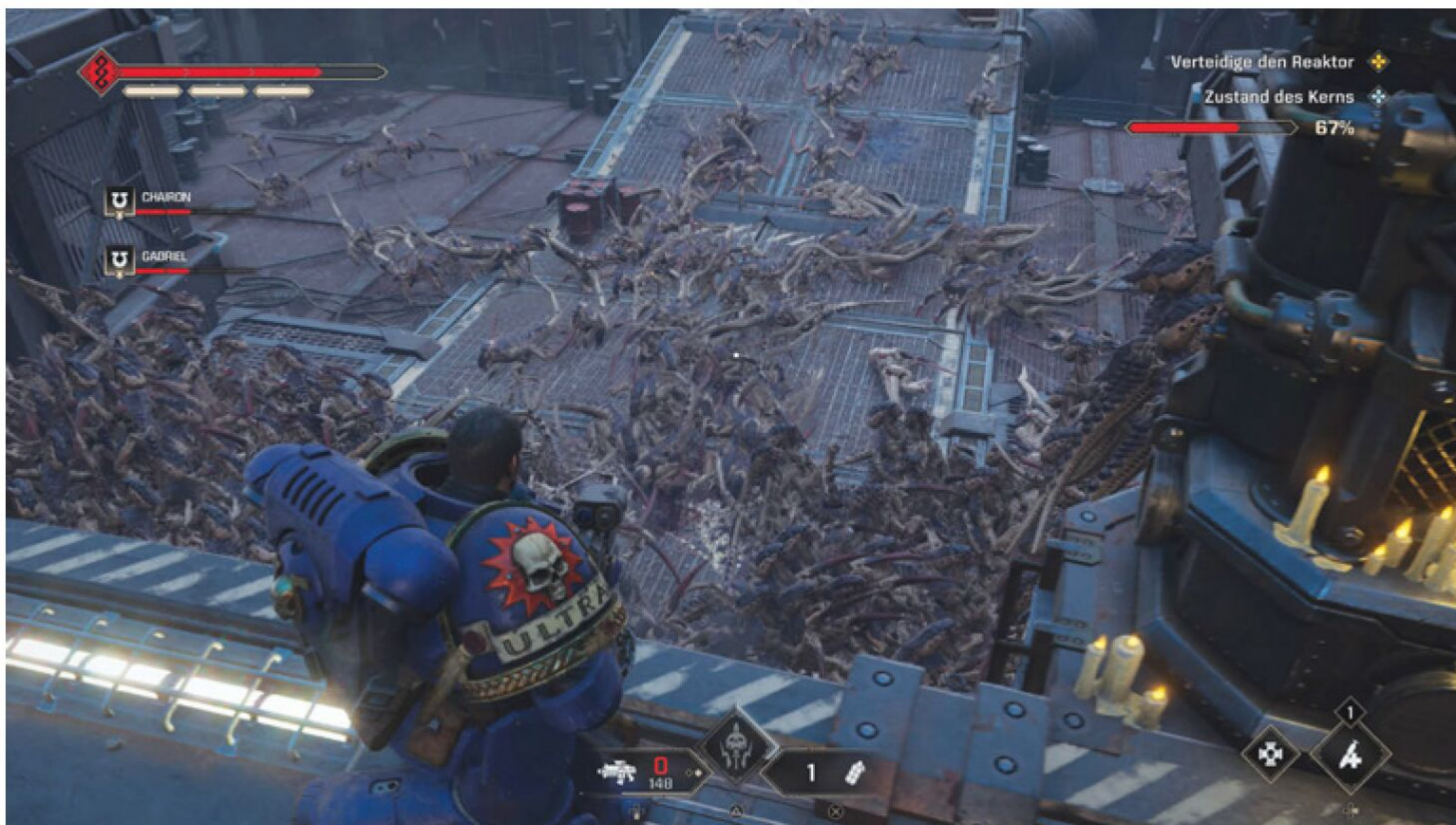


Kommandos des Quarterbacks tönen aus dem Controller-Lautsprecher, die Rüttel-Effekte sind passend, aber nicht spektakulär.



# Warhammer 40,000: Space Marine 2

SYSTEM PS5 / XSX GENRE Action USK 18 ENTWICKLER Saber Interactive, USA HERSTELLER Focus Entertainment TERMIN im Handel PREIS 70 Euro

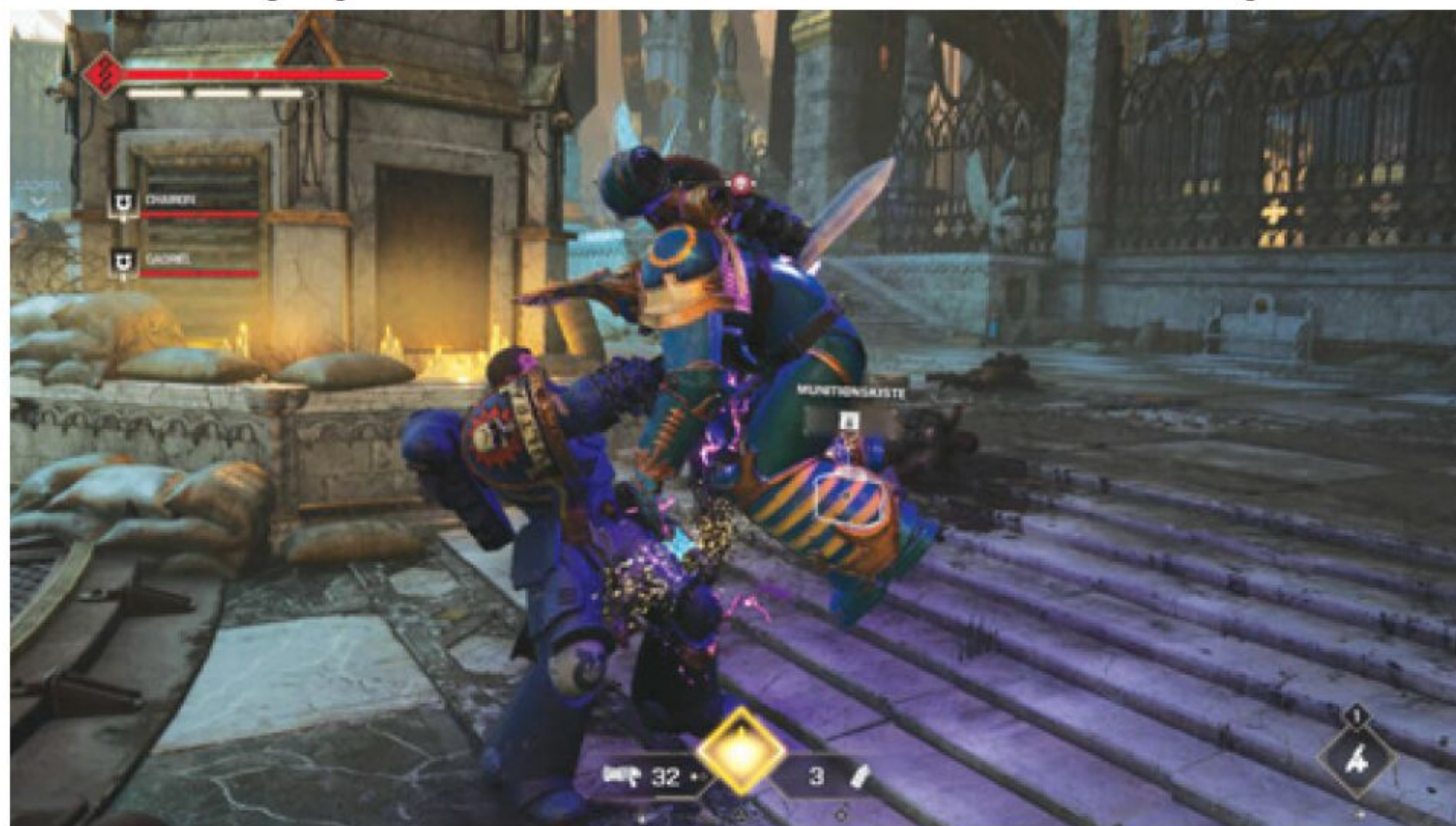


PS5 Die KI-Kollegen sind zwar bemüht, aber bei Verteidigungsmissionen mit mehreren Flanken wird es brenzlig.

Die genetisch modifizierten Supersoldaten des Imperiums sind unter Druck, denn die Auslöschung der Menschheit steht bevor. Captain Titus meldet sich erneut zur Rettung. Kann er Marcus Fenix das Wasser reichen?

## Schöne Monotonie

In der zehnstündigen Kampagne übernehmt Ihr Captain Titus und werdet dabei von zwei Koop- oder KI-Kollegen unterstützt, die in Rolle des misstrauischen Gadriel und des treuen Chairon schlüpfen. Der Ablauf der ca. 40-minütigen Missionen kämpft mit starker Ideenarmut. Meist lauft Ihr einfach nur von Areal zu Areal und kümmert Euch mit Knarre und Nahkampfprügeln wie einem Energiehammer oder Ketten-schwert um die anstürmenden Tyraniden-Massen. Später kommen noch Chaos-Marines hinzu, die im Verlauf immer mehr das



PS5 Mit solchen Exekutionen holt Ihr Euch zwei Blöcke Schildenergie zurück.

Feindfeld dominieren. Zwar gibt es ein paar interessante Gegnertypen, die Euch aus der Ferne oder im Nahkampf fordern, jedoch lassen sich fast alle mit Kontern und Ausweichrollen bezwingen. Knifflige Momente mit Exploder-Kreaturen oder Entführern, die einen Spieler von der Gruppe trennen, sucht Ihr vergebens.

Abwechslungsreiche Momente, in denen Ihr beispielsweise die

Ketten einer Plattform vor den fliegenden Gargoyles beschützen müsst oder Eure Spezialfähigkeit zeitweise durch ein Jetpack ersetzt wird, gibt es viel zu selten. Dass sich die Waffentypen hauptsächlich auf diverse Bolter-Varianten und Melter-Gewehre beschränken, ergibt zwar im Universum Sinn, reizvoll wird das überschaubare Waffenarsenal dadurch aber nicht gerade.

## NACH DER KAMPAGNE

Ein netter Kniff: Während der Story schickt Titus zwei weitere Trupps zu Aufträgen, um seine Mission zu unterstützen. Diese sechs "Einsätze" könnt Ihr selbst erleben. Sie bieten auch einige unverbrauchte Ideen, die der Hauptkampagne gut gestanden hätten wie das Umlenken einer Batterie über ein Schienensystem. Ihr wählt eine von sechs Klassen mit eigenem Fähigkeitenbaum, Spezialfähigkeit und Waffensets, stellt Euch eine schicke Rüstung zusammen (Bild oben) und legt los. Vorsicht: Zwar könnt Ihr diese Levels auch offline absolvieren, jedoch warnt Euch das Spiel dann, dass Euer Charakter-Fortschritt nicht übernommen wird, wenn Ihr wieder online geht. Wollt Ihr den Skilltree mit nützlichen Perks füllen, verbesserte Waffenvarianten und Skins finden, grindet Ihr diese Missionen und versucht Euch daran, diese später auf höheren Schwierigkeitsgraden zu überstehen. Alternativ könnt Ihr Euch auch in die drei PvP-Modi stürzen. Hier treten zwei Sechser-Teams in klassischen Spielvarianten wie Team Deathmatch an, was jedoch dank schwerer Rüstungen wenig dynamisch ausfällt.

## Fakten-Check

Spielzeit  10 h  
(nur Kampagne)

Worum geht es im Spiel?

BALLERN UND PRÜGELN

LAUFEN

MEHR BALLERN UND PRÜGELN

GUT

Steffen Heller



Die Eindrücke aus der Preview-Fassung haben sich bestätigt: Obwohl die Action fetzt, spüre ich immer wieder Ermüdungserscheinungen. Der Nahkampf hätte etwas griffiger sein dürfen und den Schlachtfeldern hätte mehr Interaktivität gutgetan, die über Explosionskanister hinausgeht. Ebenso ähnelt sich die Bekämpfung der Chaos-Einheiten trotz unterschiedlicher Typen zu sehr, wodurch das letzte Drittel obgleich schöner Momente spielerisch eintönig wird. Wegen der eindrucksvollen Präsentation bleibe ich aber doch am Ball, denn "Warhammer" sah noch nie so gut aus. Zur passablen, aber wenig spannenden Story sei gesagt: Die Handlung versteht Ihr auch ohne Serienkenntnisse. Ist das Universum jedoch völliges Neuland für Euch, dann müsst Ihr damit leben, dass Euch viele Fraktionen nicht erklärt werden.

Trotzdem kam im Test nur selten Langeweile auf, denn die wuchtige Inszenierung der Schlachten, die authentische "Warhammer"-Atmosphäre und die verdammt schicke Optik sorgen – in kurzen Sitzungen konsumiert – durchaus für Laune. Auch technisch lief es in beiden angebotenen Grafik-Modi stets sauber. Damit ist "Space Marine 2" zwar kein vollwertiger "Gears"-Ersatz, beglückt aber insbesondere "Warhammer"-Fans. sh

## SPIELSPASS

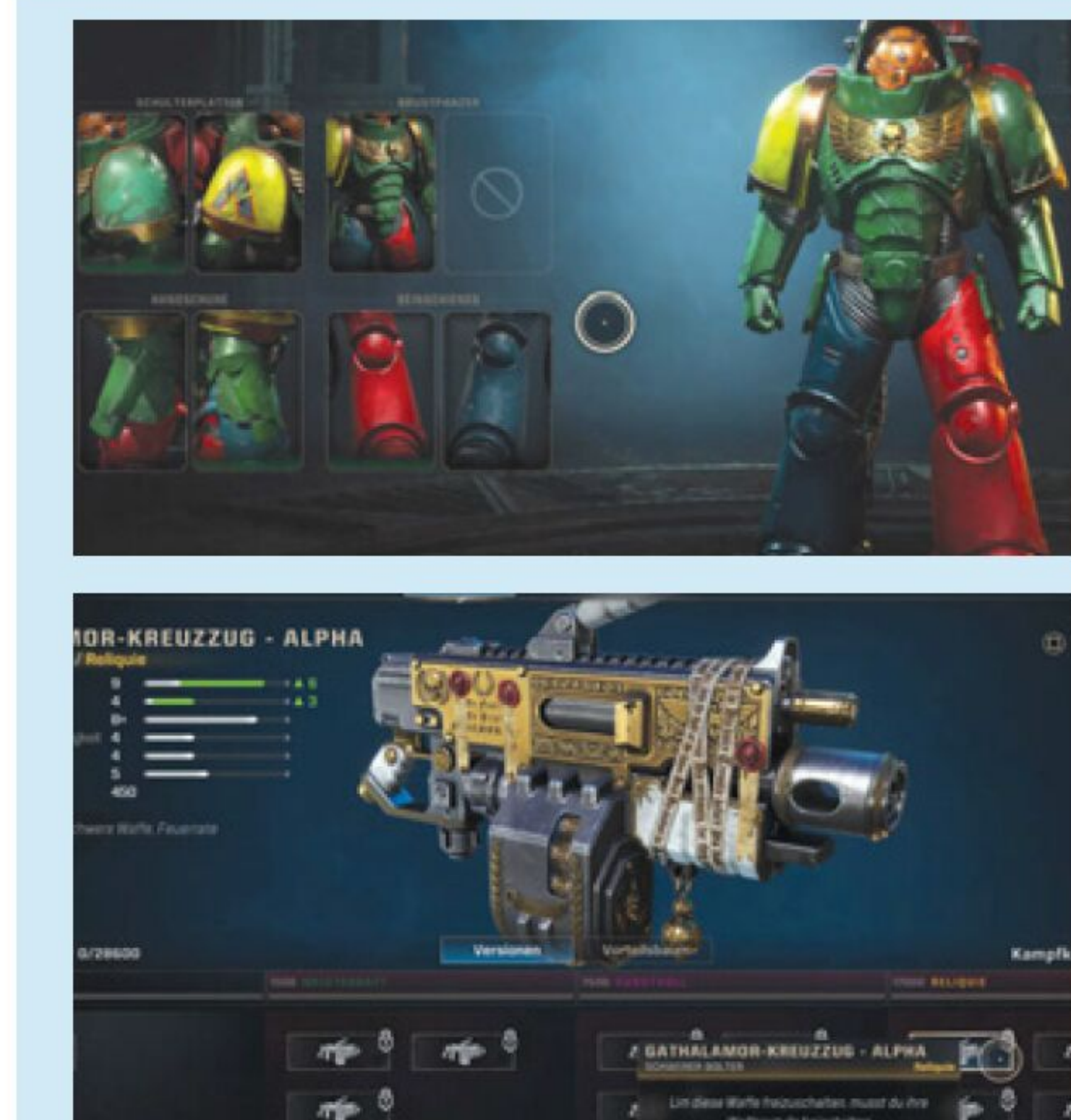
Singleplayer ●●●●●○○○  
Multiplayer ●●●●●○○○  
Grafik ●●●●●○○○  
Sound ●●●●●○○○

70

Unterstützt bis 12 Spieler (online)  
Sprache einstellbar  
Text einstellbar

» 4 Schwierigkeitsgrade  
» nur Kosmetik als DLC geplant, weitere Inhalte werden kostenlos nachgereicht  
» auch ohne Kenntnisse zum Vorgänger für Neueinsteiger genießbar

**FAZIT » Solides Koop-Actionfest, das fehlende Abwechslung durch pures "Warhammer"-Flair kompensiert. Für Solisten ohne Fan-Bonus nur Durchschnitt.**





# Marvel vs. Capcom Fighting Collection: Arcade Classics

SYSTEM PS4 / XOne / SWI GENRE Beat'em-Up USK 12 ENTWICKLER Capcom, Japan HERSTELLER Capcom TERMIN 22. November (verpackt) / erhältlich (Download) PREIS 50 Euro



PS4 In "The Punisher" (links) prügelt Ihr Euch durch die Straßen. "X-Men: Children of the Atom" beeindruckt bis heute mit seinen Animationen (Mitte) und "Marvel vs. Capcom 2" (rechts) erschlägt Euch mit Charakteren und Effekten.

**K**aum sinkt Marvels Kino- und TV-Stern, springt Capcom ein, haben deren Pixel-Klopfer die Superhelden doch schon in den 1990ern durch harte Zeiten getragen. Gewinner sind die Spieler, bekommen sie in dieser Sammlung doch eine tolle Sidescroll-Kloperei und sechs sensationelle Duell- und Tag-Team-Prügler, die mächtig vom Input des damals angeheuertem Designers und

US-Comic-Fans Katsuya Akitomo profitieren. In "The Punisher" prügelt Ihr Euch mit Frank Castle und Nick Fury brutal durch scrollende Szenarien, für "X-Men: Children of the Atom" interpretiert Capcom 1994 die "Street Fighter"-Formel und sorgt mit beeindruckend detailliert-verschwenderischen Animationen, gewaltigen Specials und ausladenden Stages für unglaubliches Staunen. "Marvel Super Heroes" setzte auf die Avengers und weitere Marvel-Helden, bevor man dann mit "X-Men vs. Street Fighter" die Crossovers beginnt, was 2000 im für Segas Naomi-Hardware veröffentlichten 3-gegen-3-Spektakel "Marvel vs. Capcom 2" mit 56 Figuren und polygonalen Hintergründen (die

## DIE 7 SPIELE

Marvel Super Heroes, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes, Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes, The Punisher, X-Men: Children of the Atom, X-Men vs. Street Fighter

## Fakten-Check

Gefällt

- » viele sensationell animierte Sprites
- » Dutzende tolle Figuren
- » grandiose Soundtracks
- » Online-Modus mit Rollback-Netcode

» etwas durchwachsene Balance

## Missfällt

allerdings nicht mit den Pixel-Kunstwerken früherer Episoden mithalten können) seinen Höhepunkt findet. Alles ist sauber emuliert und mit zahlreichen Grafikmodi versehen, dazu gibt es japanische- und US-Versionen, die obligatorischen Online-Modi sowie jede Menge Bonus-Artwork- und Soundgalerien. *tn*

## SUPER

Thomas Nickel



In der Capcom-Variante habe ich massig Spaß mit Marvel-Charakteren: Die großartigen Animationen der frühen

Spiele sehen heute noch fantastisch aus. Dazu sind die flotten Hauereien auch für Nicht-Profis zugänglich: Hier geht es primär um den Spaß am Kämpfen, den Effekten und den vielen fantastischen Figuren, weniger um Turnier-Tauglichkeit und perfekt ausbalancierte Charaktere. Greift zu, schlägt zu und ignoriert vor allem die grandios animierten älteren Marvel-Klopfer nicht zugunsten der Crossover-Tag-Spektakel.

## SPIELSPASS

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

89

Unterstützt bis 8 Spieler (online)  
Sprache englisch / japanisch  
Text einstellbar

- » 7 Automaten-Klassiker
- » verpackt in Europa nur auf PS4

**FAZIT »** Randvoll gepackte Haudrauf-Wundertüte mit unzähligen Figuren und einigen der schönsten Sprites und Pixel-Hintergründe der 1990er-Jahre.

# Ace Attorney Investigations Collection

SYSTEM PS4 / SWI / XOne GENRE Adventure USK 12 ENTWICKLER Capcom, Japan HERSTELLER Capcom TERMIN im Handel PREIS 40 Euro



PS4 Sollte Euch der Neuanstrich (links) nicht gefallen, wechselt Ihr zu Pixel-Sprites. Via Logik-Mechanik verbindet Ihr Hinweise zu stichhaltigen Beweisen.

**N**ach der "Ace Attorney"-Hauptreihe und den "Great"-Prequels vergönnt Capcom nun Fans der Anwaltdramen zum Abschluss noch die verbliebenen Spin-offs. Hier steht Miles Edgeworth im Fokus, der sonst als knallharter Kontrahent des lebenswerten Phoenix Wright agiert. Ursprünglich 2009 und 2011 für Nintendos DS veröffentlicht, schlüpfen Spieler zweimal in die Rolle des Staatsanwalts, um anstelle von Gerichtssälen vor allem frische Tatorte unsicher zu machen.

Ihr untersucht die Schauplätze unterschiedlicher Verbrechen, sammelt Hinweise und führt sie

mit der neuen Logik-Mechanik sinnvoll zu handfesten Beweisen zusammen. Da Ihr Eure Ermittlungen weitgehend im Zuge von Gesprächen vorantreibt, befragt Ihr regelmäßig Personen und sucht in den Argumentationen von Verdächtigen nach Logiklücken. Dazu hakt Ihr an den passenden Stellen nach und konfrontiert Eure Gegenüber mit ihren widersprüchlichen Aussagen – das dürft Ihr Euch ganz wie die Kreuzverhöre in den Hauptspielen vorstellen. Selbstverständlich halten die "Investigations"-Ableger auch das ein oder andere Easter Egg für Kenner der Serie bereit. Vorwissen wird allerdings keines

## Fakten-Check

Spielzeit (insgesamt) **50-60 h**

benötigt – Nachwuchsjuristen starten also bedenkenlos in die Edgeworth-Fälle.

Besonders löblich: Wie schon die beiden aufgefrischten Haupttrilogien wartet auch diese Sammlung mit gelungenen deutschen Texten auf. Zudem könnt Ihr wieder von vornherein auf alle Kapitel zugreifen. Kenner des Originals wählen dann noch zwischen modernisierten HD-Modellen und klassischen Pixel-Sprites und erfreuen sich wahlweise am Original-Soundtrack oder einer neu arrangierten Version. *kp*

## SUPER

Kevin Pinhao



Manchmal gehen Wünsche doch in Erfüllung: Capcom revitalisiert endlich die spannenden Spin-off-Fälle von

Staatsanwalt Miles Edgeworth für moderne Konsolen! Das ist umso erfreulicher, war der zweite Teil doch bislang exklusiv japanischen Spielern vorbehalten. Für einen fairen Preis bietet die Sammlung zwei gewohnt umfangreiche Abenteuer, die Fans der Hauptspiele einen erfrischenden Perspektivwechsel servieren, aber Neulinge ebenso mit offenen Armen empfangen.

## SPIELSPASS

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

84

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache einstellbar  
Text einstellbar

- » 2 Teile mit jeweils 5 Kapiteln
- » optional Pixel- oder moderne HD-Sprites
- » verpackt in Europa nur für PS4

**FAZIT »** Die durchweg gelungenen Anwalts-Abenteuer erfreuen mit spaßig-erfrischem "Seitenwechsel" und machen die Reihe damit komplett.



# Visions of Mana

SYSTEM PS5 / PS4 / XSX GENRE Action-Rollenspiel USK 12 ENTWICKLER Square Enix / Ouka Studios, Japan HERSTELLER Square Enix TERMIN im Handel PREIS 70 Euro



PS5 In den Kämpfen geht es wild und effekteffreich zu. Der Spielfluss begeistert, die Kamera hingegen manchmal weniger.

Wenn eine Community in den letzten Jahren einen langen Atem bewies, dann wohl jene der japanischen Action-Rollenspiel-Serie "Mana". Zuletzt bekam die Reihe zwar immer mal wieder Ausflüge in den Mobile-Sektor spendiert und auch die eine oder andere Neuauflage dürfte die Sehnsucht nach frischen Abenteuern in der Welt von "Mana" kurzfristig gestillt haben. Mit dem PS2-Titel "Dawn of Mana" liegt der letzte Hauptableger nun aber schon über 15 Jahre zurück. Was muss die Freude unter Fans also groß gewesen sein, als Square Enix die Bühne der Game Awards zum Jahresende 2023 nutzte, um mit "Visions of Mana" tatsächlich ein brandneues Konsolen-Hauptspiel

anzukündigen. Ob sich das lange Warten gelohnt hat, lest Ihr auf den folgenden Seiten.

## Kämpferische Pilgerfahrt

Euer Abenteuer startet im beschaulichen Dorf Tiana am Fuße eines Vulkans. Ihr seid Val, ein junger Mann, der als sogenannter "Seelenwächter" eine ehrbare Pflicht schultert. Die frisch gebackenen Geweihten der acht Elemente müssen zum heiligen Manabaum, um das Gleichgewicht der Welt zu sichern, und Ihr sorgt dafür, dass sie auch gesund und munter am Ziel ankommen. Gemeinsam mit Eurer Kindheitsfreundin Hina – die zur Geweihten des Feuers ernannt wird – macht Ihr Euch also auf den Weg, um die restliche Prominenz aufzugabeln.

Als Seelenwächter braucht Ihr auf dem langen Marsch zum Manabaum natürlich etwas zu tun und so setzt Euch der Titel in aller Regelmäßigkeit serientypisch knuffige Feinde vor, denen Ihr in einem gewohnten Echtzeit-Kampfsystem das Fell über die Ohren zieht. Seid Ihr mit der Neuauflage von "Trials of Mana" vertraut, wisst Ihr im Kern bereits, was Euch erwartet. Ihr drescht beherzt auf die bunte Riege an Schergen ein und setzt zeitig zum Ausweichschritt an – vor Angriffen mit Flächeneffekt wird durch frühzeitige Markierungen am Boden gewarnt. Natürlich nutzt Ihr auch eine breite Fülle an Zaubern und Gegenständen zu Eurem Vorteil. Die finden wahlweise in Eurer eigens zusammengestellten

Schnellauswahl Platz oder aber Ihr pausiert das Kampfgeschehen, um sie im serientypischen Ringmenü anzusteuern.

Die neuen Geisterreliquien verleihen den Kämpfen zusätzliche Tiefe. Ihr macht nicht nur von den individuellen Fähigkeiten der Artefakte Gebrauch, sondern nutzt sie ebenso, um die Klassen Eurer Gruppe anzupassen. Rüstet Ihr Protagonist Val etwa mit der Windreliquie aus, greift er als Runenkämpfer kurzerhand zum wuchtigen Zweihandschwert. Die Mondreliquie lässt ihn hingegen als Aegis mit Lanze und Schild in den Kampf ziehen. So lasst Ihr Eure – allesamt spielbaren – Mitstreiter potenziell jeweils in bis zu acht individuelle Rollen schlüpfen, die mit eigenen Fähigkeiten



PS5 Geisterreliquien ermöglichen es Euch, in verschiedene Klassen zu schlüpfen. Sie eröffnen auch spezielle Möglichkeiten, mit der Welt zu interagieren.



PS5 Die charmant-bunte Riege an Figuren bedient sich zwar reichlich an gängigen Anime-Stereotypen, wächst mit der Zeit aber zuverlässig ans Herz.





PS5 Natürlich bekommt Ihr es auch regelmäßig mit großen Bossgegnern zu tun. "Mana"-Fans freuen sich dabei über das eine oder andere Wiedersehen mit alten Bekannten.

locken. Tatsächlich spielerische Auswirkungen gibt es aber nur in Form dreier verschiedener Waffen- beziehungsweise Kampfstile je Charakter – spätere Reliquien drücken Euch bereits bekannte Kriegswerkzeuge in die Hand. Genug Platz zum Austoben bieten die Klassen trotzdem, kommt doch jede mit einem eigenen Fertigkeitenpfad daher, den Ihr nach und nach freilegt.

Egal, für welche Klassenkombinationen Ihr Euch entscheidet – die Kämpfe in "Visions of Mana" bleiben bis zum Ende recht simpel und schnörkellos. Die einen werden sich am flotten Spielfluss erfreuen, andere werden die vielen Klopereien als oberflächlich bemängeln. Ich fand mich zwischen den Stühlen wieder: Über weite Strecken erfreute ich mich an der flinken Natur der Kämpfe, die im Laufe des Abenteuers aber etwas eintönig werden können. Auch hier dürfte Euer Verhältnis zum "Trials"-Remake ein guter Indikator dafür sein, wie Euch die Keilereien in "Visions" gefallen. Konntet Ihr bereits mit der Neuauflage wenig anfangen, werdet Ihr wohl auch am neuen Aben-

teuer anecken. Gefielen Euch die Scharmützel hingegen, wartet "Visions" mit sinnvoll modernisiertem Nachschlag auf.

Wirklich ärgerlich gestaltet sich allenfalls die KI Eurer Mitstreiter. Trotz kleinteilig anpassbarer Strategien erwischte ich meine Kameraden häufig dabei, schwere Angriffe mit offenen Armen zu empfangen, anstatt zeitig in Sicherheit zu springen. Ihr habt immerzu die Möglichkeit, die spielbare Figur per Knopfdruck zu wechseln, um Euch drohender Gefahren kurzerhand selbst anzunehmen. Trotzdem: Etwas mehr Grips hätte Euren Kameraden gut gestanden.

### Traditionell, aber modern

Außerhalb der Kämpfe führt Euch der Titel regelmäßig durch abgegrenzt weitläufige Gebiete, die zur entspannten Erkundung einladen, aber nur bemüht kaschieren, dass es sich eigentlich um ein lineares Abenteuer handelt. Euer Ziel ist jederzeit auf der Karte markiert, wie auch Schätze und andere Sehenswürdigkeiten. Letzterer Umstand wirkt etwas befremdlich, wird so doch jegliche

Entdeckerlust im Keim erstickt. Während Ihr also Punkte von der Karte abarbeitet, erfreut Ihr Euch immer wieder an malerischen Szenarien mit satten Farben, die manch anderem visuellen Aspekt des Spiels mit Leichtigkeit die Schau stehlen. Einige Panoramen gehören gar zu den bislang hübschesten Bildern des Spieljahres und dürften Fanherzen vor Freude hüpfen lassen.

Dieser detailverliebte Eindruck lässt sich nicht ganz auf die Spielbarkeit übertragen – "Visions" steuert sich toll, kleinere Makel schmälern den Spielfluss aber unnötig. Etwas wenn Ihr im Sprint an Hindernissen hängen bleibt oder es einen Tick zu lang dauert, das knuffige Reittier Pikul herbeizurufen oder von ihm abzusteigen. Auch die zuweilen bockige Kamera könnte Feinschliff vertragen. Allesamt keine Katastrophen, die künftig noch ausgemerzt werden könnten.

Viel wichtiger: "Visions" unterhält über weite Strecken mit liebenswerten Charakteren und einer soliden Geschichte, die in vielen Gesprächen vorangetrieben wird. Genrefans wissen recht flott, wo die Reise hingeht – ein paar frische und spannende Themen und Ideen sind trotzdem im



PS5 Eure Reise führt Euch durch viele unterschiedliche Gebiete, die häufig mit tollen Schauwerten locken. Diverse Momente lassen Fanherzen höherschlagen.



## Fakten-Check

Spielzeit 20-25 h

### Gefällt

- » visuell abwechslungsreiche wie eindrucksvolle Szenarien
- » simples, aber spaßiges Kampfsystem mit tollem Spielfluss
- » gute Sprecher bei beiden Tonspuren

- » KI der Gruppe lässt zu wünschen übrig
- » Motivation lässt im letzten Drittel nach

### Missfällt

#### GUT



#### Kevin Pinhao

Wie Serien-Produzent Masaru Oyamada seinerzeit bereits andeutete, diente die Neuauflage von "Trials of

Mana" als Fundament für dieses brandneue Abenteuer, und die Ähnlichkeiten sind nicht von der Hand zu weisen. Im Gegenteil: "Visions of Mana" fühlt sich wie eine konsequente Weiterentwicklung der gelungenen Neuinterpretation von 2020 an und legt in so ziemlich allen Aspekten eine Schippe drauf. Das bedeutet aber eben auch, dass die lang erwartete Serienfortführung spielerisch recht puristisch ausfällt. Mit seinem Ansatz, Tradition mit moderner Technik zu verweben, erinnert mich "Visions of Mana" etwa entfernt an "Dragon Quest XI" und mutet zuweilen gar selbst wie die Revitalisierung eines vergessenen SNES-Ablegers an. Ein Umstand, der viele Fans der Serie begeistert wird, bei einigen Serienneulingen jedoch auch anecken dürfte.

Gepäck. Sowohl spielerisch als auch erzählerisch präsentiert sich "Visions" dabei so herrlich unkompliziert, puristisch und traditionell, dass es fast etwas aus der Zeit gefallen wirkt. Erneut ist hier der Vergleich zum "Trials"-Remake angebracht: War es bei der Neuauflage des 1995er-Titels noch tatsächlich der Fall, mutet auch "Visions" wie die modernisierte Version eines SNES-Serienablegers an. kp

## SPIELSPASS

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

# 82

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache englisch / japanisch  
Text einstellbar

- » Performance-Modus mit weitgehend stabilen 60 fps
- » kostenfreie Demo verfügbar
- » über 100 Musikstücke im Soundtrack
- » erfordert keine wirklichen Vorkenntnisse

**FAZIT** » Traditionelles, sinnvoll weiterentwickeltes Abenteuer im Stil der "Trials"-Neuauflage, der nur im letzten Drittel etwas die Luft ausgeht.



# Yars Rising

SYSTEM **PS5 / PS4 / XOne / XSX / SWI** GENRE **Action-Adventure** USK **12** ENTWICKLER **WayForward, USA** HERSTELLER **Atari** TERMIN im Handel PREIS **30 Euro**



**PS5** Einen großen Teil des Spiels seid Ihr im QoTech-Gebäude vor grauen Hintergründen mit Neon-Highlights unterwegs.

**E**mi Kimura hat einen faden Job: Für die QoTech Corporation, die größte Hightech-Firma in Syzygy City, gibt sie stumpf Daten in einen Rechner ein. Doch der Schein trügt, tatsächlich ist Emi eine talentierte Hackerin und hat den Konzern für ihre Gruppe infiltriert. Schnell kommt sie dabei seltsamen Dingen auf die Spur: Tief im Inneren des QoTech-Gebäudes treiben sich eigenartige Kreaturen herum, in Glastanks werden insektoide Aliens aufbewahrt und als eine Hacking-Aktion schließlich auch noch Emis DNS verändert und ihr übermenschliche Fähigkeiten verschafft, ist klar: Hier stimmt etwas ganz und gar nicht! Emis cyberpunkige Welt scheint in höchster Gefahr zu schweben.

## DAS ORIGINAL

Im Mai 1982 erscheint "Yars' Revenge", das erste Spieleprojekt des 24 Jahre alten Howard Scott Warshaw für das Atari 2600. Was wie ein simpler Single-Screen-Shooter aussieht, überzeugt damals wie heute mit cleveren Ideen und überrascht mit einer wilden Sci-Fi-Story. An den Ladentheken erweist sich "Yars' Revenge" als erfolgreichste 2600-Eigenentwicklung überhaupt und ebnet seinem Entwickler den Weg zu den prestigeträchtigen Projekten "Raiders of the Lost Ark" und schließlich dem berühmten "E.T. the Extraterrestrial". Über die Jahre wird "Yars' Revenge" auf diverse Konsolen portiert, adaptiert und zuletzt im Rahmen der "Recharged"-Reihe interpretiert. Wer heute das Original spielen will, findet es beispielsweise in der tollen "Atari 50"-Sammlung.



**PS5** Das Spiel ist voll mit Atari-Nostalgie: In Syzygy City funkelt ein Nolan-Schriftzug, am "Computer Space"-Automaten speichert Ihr Euren Spielstand.

## Metroid-Hacking-Vania

Auf den ersten Blick wirkt die Neuinterpretation des Atari-Klassikers "Yars' Revenge" seltsam weit entfernt von seinem 1982er-Urahn. Aus einem innovativen Single-Screen-Actionspiel wird bei "Shantae"-Macher WayForward ein Metroidvania mit polygonaler 2,5D-Darstellung. Emi läuft, springt, schleicht und klettert durch die verworrenen QoTech-Anlagen und manch an-

deres Szenario. Der Schlüssel zum Fortschritt sind die zahlreichen Computerterminals: Mit denen werden nicht nur verschlossene Türen geöffnet, hier holt sich Emi auch nützliche neue Fähigkeiten wie Energiegeschosse, einen Wandsprung oder das Talent, auf dem Wasser zu laufen. Dafür müssen sie aber erst gehackt werden, und da schließt sich dann der Kreis: Die Hacking-Sequenzen sind allesamt clevere Versatzstücke aus den



**PS5** Computerterminals hackt Ihr in vielen cleveren Variationen des ursprünglichen "Yars' Revenge" von 1982.

## Fakten-Check

Gefällt

- » spaßige Hacking-Sequenzen
- » saubere Steuerung
- » aufgeweckte Hauptfigur
- » toller Soundtrack

- » manchmal etwas eintönige Szenarien
- » teilweise leicht steife Animationen

## Missfällt

**SUPER**

**Thomas Nickel**



Im Grunde ist "Yars Rising" ein kompetentes, wenn auch über weite Strecken recht lineares Metroidvania-Abenteuer, inszenatorisch wird gewohnte WayForward-3D-Kost geboten. Die Stadt ist hübsch, die QoTech-Bereiche könnten mehr Abwechslung vertragen und Emis Animationen sind mitunter etwas steif. Die Musik kommt derweil angenehm poppig daher und überrascht mit mancher Gesangseinlage. Was "Yars Rising" tatsächlich auszeichnet, sind die Hacking-Sequenzen: Jeder Hack variiert das ursprüngliche "Yars"-Prinzip ein wenig und bietet eine kleine, mal clevere und mal knackige Herausforderung – und schafft Ihr etwas partout nicht, gibt Euch das Spiel nach ein paar Anläufen praktische Hilfestellungen. Das verhindert Frust, hält Euch aber trotzdem auf Trab.

Konzepten von "Yars' Revenge" – nagt Barrieren weg, schießt Minen ab, weicht Gegnern aus, zerlegt mit einem schnellen Energiegeschoss das Qotile und Ihr werdet belohnt. Geht der Hack daneben, kriegt Emi einen elektrischen Schlag verpasst und verliert einen Teil ihrer Lebensenergie. Angesichts der Gefahr nimmt Emi den ganzen Wahnsinn allerdings überraschend gut auf: Nicht nur in den Storydialogen gibt sich die junge Heldin eloquent und respektlos, auch bei der Erkundung der Welt ist Emi nie um einen flapsigen Spruch verlegen. *tn*

## SPIELSPASS

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

**80**

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

- » Hacking wie im Atari-2600-Klassiker
- » viele Retro-Anspielungen und Zitate
- » nützliche Hilfsfunktionen

**FAZIT** » Sauber spielbares Metroidvania klassischer Machart, das mit seinen clever gemachten Hacking-Sequenzen Extrapunkte einfährt.



# Harry Potter: Quidditch Champions

SYSTEM **PS5 / PS4 / XOne / XSX / SWI** GENRE **Sport** USK **12** ENTWICKLER **Unbroken Studios, USA** HERSTELLER **Warner Bros.** TERMIN **erhältlich (DL) / 8.11.** (verpackt) PREIS **30 Euro**



**PS5** Im Kampf der Jäger um den Quaffel wird gepasst und gerempelt, während der gegnerische Treiber versucht, Euch abzuschießen (links). Mehrmals pro Match erscheint der Schnatz, den der Sucher jagen muss (rechts).

**D**en Ball-und-Besen-Sport kennt Ihr aus den Büchern und Filmen, "Quidditch Champions" wartet jedoch mit einigen Regeländerungen auf. Zunächst die Grundlagen: Zwei Sechser-Teams treten auf dem Besen gegeneinander an. Wer zuerst 100 Punkte erzielt oder nach Ablauf des siebenminütigen Matches die meisten Zähler hat, gewinnt. Drei Jäger pro Team versuchen, einen Ball durch eines der drei Ringtore zu werfen, dafür gibt es zehn Punkte. Ein Hüter schützt die Tore, der Treiber schleudert Klatscher auf gegnerische Spieler und der Sucher verfolgt zweimal pro Match den Zick-

zack-Kurs des goldenen Schnatz, der hier schmale 30 Punkte bringt und den Wettkampf nicht wie in der Vorlage automatisch beendet. Dabei wechselt Ihr jederzeit zwischen den Teammitgliedern, die Ihr in einem überschaubaren Editor frei gestaltet.

Aus dem simplen Regelwerk stricken die Entwickler ein kurzweiliges Sportspiel im "Potter"-Universum. Für Einzelspieler ist wenig geboten: ein Tutorial, zwei Pokal-Turniere und eine WM mit 16 Nationen, dazu Einzelmatches gegen Botgegner in vier Schwierigkeitsgraden. Dennoch ist eine permanente Online-Verbindung erforderlich. Motivierender ist

## Fakten-Check

Gefällt

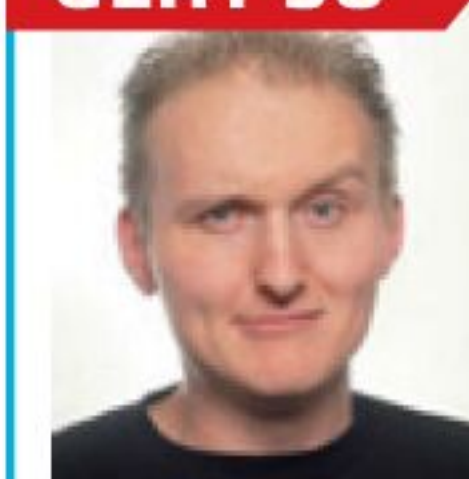
- » zugängliche Steuerung und Regeln
- » bislang keine Mikrotransaktionen

- » kaum Inhalte für Solospieler
- » kein lokaler Mehrspieler-Modus
- » Spielverlauf rasch monoton

## Missfällt

"Quidditch Champions" mit echten Menschen, wenngleich auch im Multiplayer-Modus der Umfang mager ausfällt und das Spiel nur drei menschliche Teilnehmer pro Team erlaubt – jeder übernimmt eine Rolle plus einen Jäger. Ein Offline-Modus für Couchabende fehlt schmerzlich. *mh*

## GEHT SO Michael Herde



Manchmal geht nach einem Spielerwechsel kurz die Übersicht flöten, ansonsten flutscht "Quidditch Champions", die Änderungen am Regelwerk kommen der Spielbalance zugute. Leider ist beim Alleinespielen gegen Bots schnell die Luft raus, da hilft es auch nicht, dass mich das Spiel ständig mit Belohnungen zuschüttet. Die Matches laufen bald immer gleich ab, es fehlt insgesamt an Variation und Inhalten, um langfristig zu fesseln. Schade, denn das Konzept ist eigentlich kurzweilig.

## SPIELSPASS

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

62

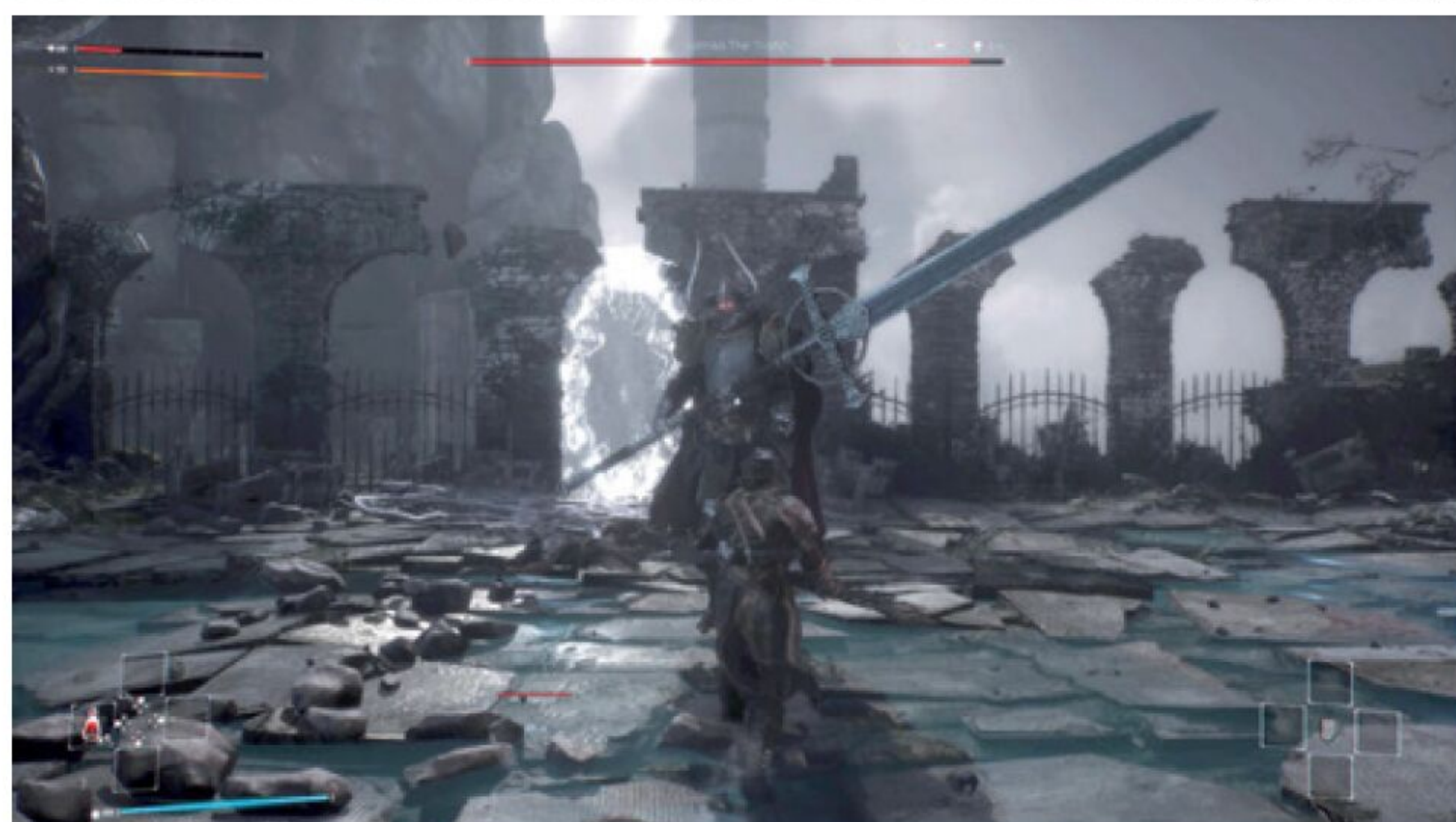
Unterstützt **bis 6 Spieler (online)**  
Sprache **einstellbar**  
Text **einstellbar**

- » simuliert den Fantasy-Sport
- » passabler Charakter-Editor
- » Online-Zwang

**FAZIT** » Flotter Besensport für Potter-Fans, der für Solisten wenig bietet, online aber immer wieder für eine spaßige Runde gut ist.

# Bleak Faith: Forsaken

SYSTEM **PS5 / XSX** GENRE **Action-Rollenspiel** USK **18** ENTWICKLER **Archangel Studios, Zypern** HERSTELLER **Perp Games** TERMIN **im Handel** PREIS **40 Euro**



**PS5** In den Kämpfen stellt sich "Bleak Faith" selbst das Bein. Vor allem in den Boss-Konfrontationen fühlt Ihr Euch selten am längeren Hebel.

**F**ans von Soulslikes können sich wirklich nicht beschweren: In den letzten Jahren bedienen zahlreiche große und kleine Spiele das beliebte Subgenre. Ein Trend, der nicht abzuflauen scheint und Segen und Fluch zugleich ist. Denn während es immer wieder mal starke Vertreter gibt, die den großen Vorbildern eindrucksvoll die Stirn bieten, versuchen sich ebenso zahlreiche halb gare Anwärtler am Ritt auf der anhaltenden Erfolgswelle. Mit "Bleak Faith: Forsaken" möchten sich die Archangel Stu-

dios von der Konkurrenz absetzen, aber das gelingt nur bedingt.

Ihr schlüpft in die Rolle einer namenlosen Gestalt und erkundet die ausufernde Omnistruktur in ihren vielen Ausprägungen. Ihr erforscht etwa die Überreste gotischer Bauwerke, wo Euch Untote und andere gängige Schergen das Leben schwer machen. Aber Ihr wandert ebenso durch die Beton-Gebeine einer modern anmutenden Stadt, in der mechanische Gefahren lauern. In seinen besten Momenten erinnert das Leveldesign dabei an "Dark

## Fakten-Check

Gefällt

- » gelungenes Leveldesign
- » dichte Atmosphäre
- » spannender Soundtrack

- » grobe Spielbarkeit sorgt für Frust
- » gute Ideen, unausgeregnet umgesetzt

## Missfällt

"Souls" – generell sind der frische Mix an Settings und die dichte Atmosphäre klar die Stärken von "Bleak Faith: Forsaken".

Dem steht allerdings eine äußerst sperrige Spielbarkeit gegenüber. Das Kampfsystem bringt spaßige Ideen mit sich – Ihr stimmt Eure Angriffe etwa zeitig ab, um Ausdauer einzusparen und kräftiger zuzuschlagen. Und in bester "Dragon's Dogma"-Manier springt Ihr auf den Rücken turmhoher Feinde, um ihre Schwachstellen auszuloten. Schade nur, dass sich das besser anhört, als es sich spielt. Eine ungelenke Steuerung und allenfalls rudimentäre Animationen machen so manchen (Boss-)Kampf zur nervigen Geduldsprobe. *kp*

## GEHT SO Kevin Pinhao



"Bleak Faith" hat einige spannende Ideen im Gepäck, stellt sich mit seiner arg sperrigen und unausgeregneten

Art aber immerzu selbst ein Bein. Fällt das Erkunden der Welt noch spaßig aus, erschweren grobe Animationen in den Kämpfen den Einsatz von Kernmechaniken wie dem Block. Da hilft dann auch der Umstand nur bedingt, dass das Abenteuer in Sachen Atmosphäre eindrucksvoll die Muskeln spielen lässt und damit zumindest etwas über seine visuelle Mittelmäßigkeit hinwegtröstet.

## SPIELSPASS

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

64

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

- » unterstützt DualSense-Funktionen
- » verpackte Fassung nur für PS5

**FAZIT** » Atmosphärisch eindrucksvolles Soulslike, mit solidem Leveldesign, aber aufgrund unausgeregneten Technik gerade in den Kämpfen frustrierend.



# Core Keeper

SYSTEM PS5 / PS4 / XSX / XOne / SWI GENRE Action-Adventure USK 12 ENTWICKLER Pugstorm, Schweden HERSTELLER Fireship Games TERMIN im Handel PREIS 30 Euro



PS5 Im Camp könnt Ihr Euch etwas von den Strapazen des Grabens und Überlebens erholen. Die Pixel-Grafik ist dabei sauber und gut lesbar.

Gerade eben wart Ihr auf einer Expedition im Urwald unterwegs und dachtet noch, es wäre eine ganz tolle Idee, dieses hochgradig mysteriöse Artefakt einfach mal anzufassen. Allzu sehr sollte es da nicht verwundern, dass Ihr Euch auf einmal irgendwo in einer Höhle tief unter der Erde gemeinsam mit einer geheimnisvollen, aber auch inaktiven Maschine wiederfindet. Jetzt ist guter Rat teuer, aber zum Glück habt Ihr zwei gesunde Hände und ein paar Vorräte – so grabt Ihr Euch Stück

für Stück durch das Erdreich, richtet eine Basis ein, werdet stärker und fähiger und baut aus diversen Rohstoffen zahlreiche nützliche Werkzeuge. Dabei achtet Ihr nicht nur auf Eure Lebensanzeige, auch der Hunger will regelmäßig gestillt werden. Mit der Zeit erkundet Ihr mehr und mehr, entdeckt unterschiedliche Biome und manch massiver Bossgegner läuft Euch im Verlauf des Abenteuers ebenfalls über den Weg.

„Core Keeper“ vereint in sich Elemente aus Spielen wie „Stardew Valley“, „Minecraft“ oder

## Fakten-Check

Was geht ab?

30% HACKEN  
30% CRAFTEN  
30% ERFORSCHEN  
10% KÄMPFEN



„Terraria“ und präsentiert sich dabei als pixeliges Survival-Sandbox-Spiel aus der Vogelperspektive. In Sachen Spielerführung hält man sich vornehm zurück und überlässt Euch weitgehend das Ruder – die Offenheit ist hier Programm, zumal Ihr keine fest durchgeplante Welt erkundet. Bei jedem Neustart wird die Umgebung aufs Neue zufällig berechnet. Das ist vor allem relevant, wenn Ihr Euch in den schwierigen Modus stürzt, bei dem der Verlust des Bildschirmlebens direkt zum Scheitern führt. Dennoch ist die Charakter-Progression hier im Vergleich zu ähnlichen Titeln eher linear gehalten. Auch für Gruppendynamik ist gesorgt, neben dem Solo-Modus könnt Ihr mit bis zu drei anderen Spielen einen Online-Anlauf starten. *tn*



**SUPER**

**Thomas Nickel**



Seid Ihr schon in Spielen wie „Terraria“ & Co. versunken, ist „Core Keeper“ genau Euer Ding. Ohne aufdringliche Handreichung tüftelt Ihr Euch durch den Auftakt, erkennt Zusammenhänge, lernt, wie Ihr überlebt, und macht Euch nach und nach den ganzen Untergrund zu eigen. Die Pixel-Grafik ist sympathisch, übersichtlich und hübsch anzusehen, dazu lässt die Motivation sehr lange nicht nach. „Core Keeper“ ist für Freunde von Sandkästen, Crafting und Survival Pflichtprogramm.

## SPIELSPASS

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

**85**

Unterstützt bis 8 Spieler (online)

Sprache -

Text einstellbar

- » sehr viel Untergrund zu erkunden
- » Bosse können knackig sein
- » erlaubt viele Vorgehensmöglichkeiten

**FAZIT » Gelungenes, clever designtes Sandbox-Survival-Spektakel, das sowohl alleine als auch im Team mächtig motiviert.**

# Monster Jam Showdown

SYSTEM PS4 / PS5 / SWI / XOne / XSX GENRE Rennspiel USK 6 ENTWICKLER Milestone, Italien HERSTELLER Milestone TERMIN im Handel PREIS 50 Euro



PS5 Die verschiedenen Rennvarianten sind am unterhaltendsten, auch wenn es nur wenig Streckenvielfalt gibt.



PS5 Die Freestyle-Tricksereien in Stadien werden schnell monoton, weil sie sich alle fast gleich anfühlen.

Da Milestone die Zahl der jährlichen Lizenz-Zweiradspiele mächtig abgespeckt hat, widmen sich die PS-verrückten Italiener verstärkt Vehikeln mit der doppelten Reifenanzahl. Ob es aber klug war, ausgerechnet die „Monster Jam“-Rechte zu erwerben, darf man hinterfragen: An den bulligen Trucks, die hierzulande zeitweilig einen Stammplatz im nächtlichen Sportsender-TV hatten, bissen sich bereits Hersteller wie Ubisoft oder THQ die Zähne aus. Ein richtig gutes Spiel zur Marke hat noch keiner hinbekommen.

Das ändert sich auch mit „Monster Jam Showdown“ nur

bedingt. Zwar merkt man, dass Milestone sich neben dem Einbringen seiner „Immer okay, nie spektakulär“-Kompetenz in Sachen Technik ein paar Gedanken hinsichtlich der Inhaltsgestaltung gemacht hat. Trotzdem ist das Ergebnis nur besseres Mittelmaß, das aus dem vorhandenen Potenzial wenig schöpft.

Dass sich die zahlreichen Trucks in puncto Fahrphysik kaum unterscheiden, lässt sich verschmerzen, lästiger wirkt sich das eigenwillige Handling aus. Vorder- und Hinterachse getrennt zu lenken ist dabei nicht das Problem, aber gerade bei den (zu wenigen) Rennen fühlen sich die

## Fakten-Check

PS4 vs. PS5 vs. SWI



Die übliche Zweiklassen-Gesellschaft: Auf PS5 rumpeln die Trucks dank solider Technik mit 60 fps und hoher Auflösung durch die Gegend, auf PS4 und Switch sieht es gröber aus bei mehr oder weniger stabilen 30 fps.

Boliden fast magnetisch an, weil Ihr etwa bei Reifenkontakt mit Rivalen gerne mal aneinander hängen bleibt. Und in den Trickarenen sinkt alleine rasch die Motivation, weil jeder Durchgang irgendwie ähnlich abläuft. *us*

**LAHM**

**Ulrich Steppberger**



„Showdown“ ist in der Tat besser als die diversen „Monster Jam“-Ahnen – aber besonders hoch war diese zu nehmende Hürde ja wahrlich nicht. Milestone hat mal wieder ein im Kern solides PS-Werk abgeliefert, das man schon spielen kann, aber halt nicht muss. Dafür fehlt es trotz an sich gelungener Karrierestruktur und Wettbewerbstypen einfach an Abwechslung – und mit der eigenwilligen Fahrphysik gerade bei den Rennen muss man sich anfreunden wollen.

## SPIELSPASS

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

**59**

Unterstützt bis 8 Spieler (online)

Sprache einstellbar

Text einstellbar

- » 3 Umgebungen mit wenig Kursen/Arenen
- » über 140 Truck-Variationen
- » Karriere-Modus relativ nicht-linear

**FAZIT » Das aktuell beste Spiel rund um die bulligen Trucks, das in Sachen Rennen und Trickdisziplinen dennoch nur leidlich begeistert.**



# Emio – Der lächelnde Mann: Famicom Detective Club

SYSTEM SWI GENRE Adventure USK 16 ENTWICKLER Nintendo, Japan HERSTELLER Nintendo TERMIN im Handel PREIS 50 Euro



SWI "Denken" ist erneut ein besonders wichtiges Hilfsmittel, aber auch das Absuchen der Umgebung führt hier und da zu neuen Erkenntnissen.

Mitte Juli sorgte ein mysteriöser Trailer mit Horror-Untertönen für Spekulationen, denen bald eine überraschende Enthüllung folgte. Dahinter steckte "Emio – Der lächelnde Mann", die dritte Episode des "Famicom Detective Club". Die beiden Vorgänger entwickelte "Metroid"-Ikone Yoshio Sakamoto Ende der 1980er für eben das NES, auch beim nun 35 Jahre später anstehenden Nachfolger hat er die Zügel in der Hand.

Zwar spielt das neue Abenteuer ebenfalls in der damaligen

Zeit und neben dem Protagonisten tauchen auch ein paar andere Gesichter wieder auf, aber bis auf ein paar nebensächliche Referenzen entgeht Detektiv-Neulingen nichts Wichtiges. Die Technik macht nochmals einen deutlichen Sprung gegenüber den 2021 veröffentlichten Neuauflagen der beiden Oldies (siehe M! 06/21): Freut Euch auf eine stimmige Soundkulisse, für eine Fast-Visual-Novel gelungene Animationen und (japanische) Sprecher sowie erstmals deutsche Texte. Spielerisch wiederum orientiert sich "Der



## Fakten-Check

Spielzeit  12-14 h

"Der lächelnde Mann" sehr am alten Konzept, was einige Tücken mit sich bringt: Der Rätselgehalt ist niedrig, dafür klickt Ihr häufiger sämtliche Aktionsmöglichkeiten mehrfach durch, um irgendetwas auszulösen, damit der nächste Schritt getan werden kann – das fällt irgendwo zwischen altbacken und lästig. Die Story selbst wollen wir nicht spoilern, deshalb nur kurz: Sie ist stimmig und klärt alle Fragen vernünftig auf, hat aber gerade zum Ende hin einige strukturelle Eigenheiten, über die man streiten könnte. us

### GEHT SO **Ulrich Steppberger**



Beim Neuauflagen-Doppel hatte ich einige größere Kritikpunkte, leider bleiben viele davon hier erhalten.

Zwar orientiert man sich spielerisch am damals schon etwas weniger nervigen zweiten Teil, aber Logiksprünge, ständiges Abklappern aller Handlungsoptionen und "Was nun?"-Momente gibt es weiterhin reichlich. Dass die Inszenierung einen schönen Sprung gemacht hat, ist positiv. Die Story hat jedoch einige Aspekte, die man mehr oder (wie ich) weniger mögen dürfte.

### SPIELSPASS

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

# 64

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache japanisch  
Text einstellbar

- » erste neue Episode seit über 35 Jahren
- » keine Vorkenntnisse erforderlich
- » 12 Kapitel und (essenzieller) Epilog

**FAZIT** » Ansehnlich in Szene gesetzte Fortführung der Detektiv-Abenteuer mit ordentlicher Story, aber spielerisch (zu) sehr den Originalen verpflichtet.

## Schon bestellt?



**M!ERCH OHNE ENDE, JETZT AUF**

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



# 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

### Kleckern für alle

Square Enix polt den farbenfrohen Multiplayer-Shooter "Foamstars" am 4. Oktober auf ein Free-to-Play-Model um. Da Ingame-Shop, Battle Pass und das Freischalten der Charaktere durch Grind bereits zu Beginn enthalten waren, dürfte sich inhaltlich nicht viel ändern.

### Mehr Herausforderungen

Die Zombie-Schnetzerei "Dead Island 2" erhält am 22. Oktober ein dickes Gratis-Update. Enthalten sind eine "New Game+"-Variante mit neuem Schwierigkeitsgrad, frischen Gegnern und weiteren Skill-Slots sowie ein Horden-Modus. Bei Letzterem verteidigt Ihr am College Euer Verbindungshaus in Venice gegen die Hirnfresser.

### Endlich fertig

Das Roguevania "Dead Cells" erhielt am 19. August nach sieben Jahren auf dem Markt sein letztes Inhalts-Update. Enthalten sind 40 freischaltbare Köpfe, drei neuen Gegnertypen, mehr Mutationen und zwei mächtige, aber gefährliche Fluchwaffen.

### Gemeinsam rollenspielen

Im Frühling 2025 erhält das Rollenspiel-Highlight "Sea of Stars" die kostenlose Story-Erweiterung "Throes of the Watchmaker". Das versprochene Koop-Update, bei dem Ihr das Abenteuer lokal zu dritt bestreiten könnt, soll noch dieses Jahr folgen.

### Rast durchs Sternfeld

Bethesdas Sci-Fi-Epos "Starfield" wird am 30. September mit dem Story-DLC "Shattered Space" erweitert. Preis: 30 Euro. Kostenlos und bereits jetzt verfügbar ist das erste Fahrzeug des Spiels REV-8. Lasst einen Schiffstechniker ein Fahrzeugmodul in Euer Schiff einbauen und los geht's.



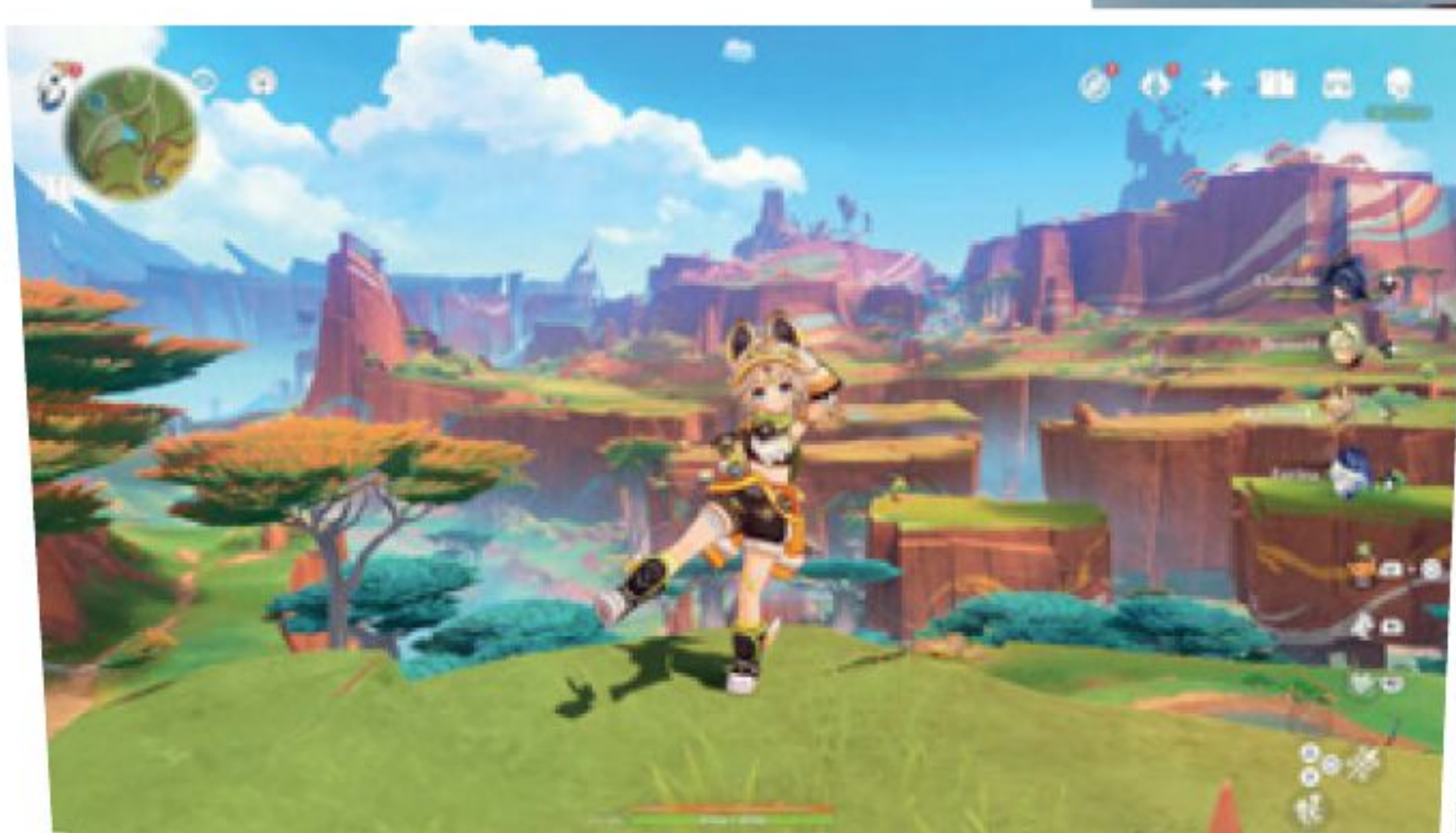
## Jäger und Gejagter

**NEED FOR SPEED UNBOUND – VOL. 8: COPS VS. RACERS – UPDATE •** Für die aktuelle Saison bringt Criterion Games ein Stückchen "Hot Pursuit" zurück. In den gleichnamigen Online-Rennen treten vier Raser gegen vier Cops an. Als Fahrer des Polizeiwagens müsst Ihr die Straßenrowdys mit Gewalt aus dem Verkehr ziehen. Neben simplen Rammattacken setzt Ihr dabei auf freischaltbare Werkzeuge wie EMPs und Nagelbänder. Damit Ihr nicht abgehängt werdet, falls Ihr beispielsweise mal einen Unfall baut, könnt Ihr Euch per Steuerkreuz ohne Umschweife vor das Fahrerfeld beamen lassen. Das klingt praktisch, da wir aber auch von KI-Kollegen unterstützt werden, kommt es nicht selten vor, dass wir von diesen selbst aus dem Weg geräumt werden. So richtig warm wurden wir mit den Herausforderungen im Streifenwagen nicht. Als Flüchtiger vor dem Gesetz ist es hingegen angenehm unkompliziert: Weicht Straßensperren aus und meidet möglichst den Kontakt mit den Polizisten. Ist Eure Karre doch mal verbeult, frischt Ihr an Tankstellen Euren Lebensbalken flott auf. Solltet Ihr festgenommen werden, wechselt Ihr die Seiten und jagt als Cop Eure ehemaligen Raserfreunde. Für Fans der "Hot Pursuit"-Reihe mag der Spielmodus eine nette Hommage sein, jedoch sind die Polizeieinsätze zu chaotisch und eine Möglichkeit für Solo-Rennen fehlt, weswegen Ihr lieber auf einen vollwertigen Nachfolger warten solltet. *sh*



## Besuch in Natlan

**GENSHIN IMPACT – 5.0 – UPDATE •** miHoYos bunter Dauerbrenner "Genshin Impact" wurde Ende August ein weiteres Mal gehörig erweitert. Die größte Neuerung der Version 5.0 ist dabei die brandneue Region Natlan. Die basiert lose auf südlich gelegenen Kontinenten wie Afrika, Süd- und Mittelamerika und bringt nicht nur viele herrliche Landschaften und Areale mit, sondern auch viele neue Aufgaben, Monster und frische Protagonisten wie Mualani, Kinich, und Kachina, die Ihr im Gacha-System an Bord holen könnt. Besonders witzig ist die Möglichkeit, in die schuppige Haut eines dicken Sauriers zu schlüpfen und dann Feuer speiend durch die Welt zu ziehen oder Euch durch lockeres Erdreich zu graben. Die Erweiterung ist ebenso wie das Hauptspiel kostenlos, Geld investiert Ihr hier ausschließlich in die Gacha-Mechanik. *tn*





## FREISPIEL

EMPFEHLENSWERTE FREE-2-PLAY-TITEL

## THE NEW DENPA MEN



## WORUM GEHT'S?

Eifrige 3DS-Downloader erinnern sich vielleicht noch an die "Denpa Men" – drei clevere kleine Rollenspiele, bei denen Ihr Eure Figuren über Wi-Fi- und QR-Code-basierte Augmented-Reality-Funktionen zusammenstellen konntet. Der neue Switch-Teil basiert auf dem Japan-exklusiven und mit dem Ende des 3DS-Service eingestellten Free-to-Play-Ableger "Denpa Men's RPG FREE!" und setzt ebenso wie sein 3DS-Vorbild auf Free-to-Play-Monetarisierung. Mit Eurer Truppe an Denpa Men erledigt Ihr Quest um Quest, was Euch Stamina kostet. Fangt Ihr einen solchen Auftrag an, dann bringt Euch ein Boot in eine kleine Siedlung mit angeschlossenem Dungeon. Der wird für jeden Anlauf zufällig generiert und steckt voller Monster und Schätze. Gekämpft wird rundenbasiert. Entweder gebt Ihr Eurer Party direkte Befehle oder Ihr lasst sie auf eigene Faust agieren. Fällt die Truppe im Kampf, dann verlasst Ihr das Areal und verliert den gemachten Fortschritt. Ebenso kostet Euch ein freiwilliger Rückzug Eure erspielten Gegenstände. Neue Denpa Men fangt Ihr derweil, indem Ihr Eure Switch oder den Controller bewegt. Prompt tauchen kleine Männchen auf, die Ihr schnappt. Sie alle haben unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenschaften. Eure Heimatinsel wird so mit der Zeit ausgebaut. All das ergibt einen recht simplen, aber auch motivierenden Rhythmus, gerade RPG-Einsteiger werden gut unterhalten. Allerdings gibt es keine deutschen Texte und die englische Lokalisation wirkt unfreiwillig krude.

## COMMUNITY

Große Gruppendynamik herrscht bei "New Denpa Men" nicht. Es gibt allerdings das Angebot, gemeinsam mit weiteren Spielern neue Denpa Men zu fangen – das steigert die Chance auf seltene Exemplare. Aber natürlich konkurriert Ihr dann auch mit den anderen um diese besonders effektiven und nicht allzu häufig auftretenden potenziellen Party-Mitglieder. *tn*

## € VERSTECKTE KOSTEN?

Die zentrale Währung sind Kristalle: Die erspielt Ihr mit der Zeit auch mal selbst, rar bleiben sie dennoch. Wenn Ihr einen größeren Vorrat haben wollt, dann könnt Ihr die Klunker an verschiedenen Stellen im Spiel gegen Echtgeld erwerben. Mit diesen Edelsteinen dürft Ihr die Ausdauer aufladen, wenn Ihr länger am Stück spielen wollt. Auch manche besonders effektive Ausrüstung kostet Kristalle. Vor allem aber können sie die Party neu beleben, wenn Eure Denpa Men im Dungeon das Zeitliche segnen. Gerade wenn der Boss fast besiegt ist, ist die Versuchung groß, Euch so einen erneuten Anlauf zu ersparen. Allerdings merkt man das der Balance auch an. Manch Endgegner wirkt einfach ein paar Stufen zu hoch gelevelt, sodass Ihr nur mit exzessivem Training oder eben mit etwas kristallener Hilfe Land seht.



Die Grafik ist simpel, aber auch charmant (links). Die Monster sind niedlich und die Denpa Men haben einen gewissen Mii-Charme (Mitte). Gelegentlich trifft Ihr auf leicht schmierige Händler, bei denen Ihr Kristalle gegen Echtgeld erwerben dürft (rechts).



# DOWNLOAD ONLY

## NEWTICKER

### Core-Nachschub

Nutzer des Game Pass Core für Xbox freuen sich über drei neue Spiele im Sortiment: "Cities: Skylines", "Control: Ultimate Edition" und "SnowRunner".

### Retro-Nachschub

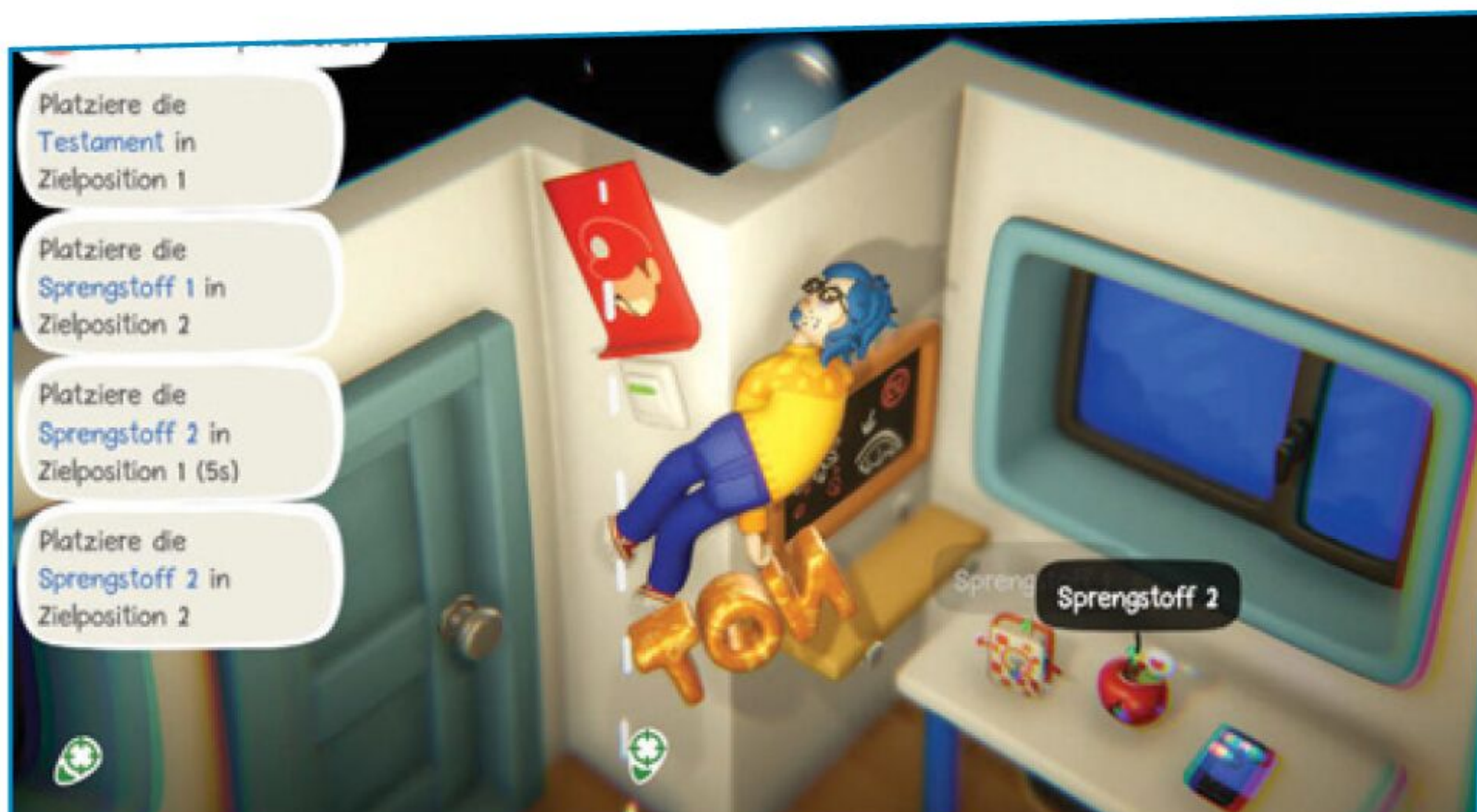
Den auf Nostalgie spezialisierten Cloudgaming-Dienst "Antstream Arcade" (siehe M! 09/23) gibt es seit dem 6. September auch auf PS4 und PS5. Die Abokosten: 39,99 Euro jährlich oder 99,99 Euro für "lebenslang".

### Retro-Nachschub, Teil 2

Nintendo tritt im Sommer etwas kürzer in Sachen Oldie-Nachschub: Lediglich für Switch-Online-Nutzer mit Erweiterungspaket wurde "Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team" (GBA) hinzugefügt.

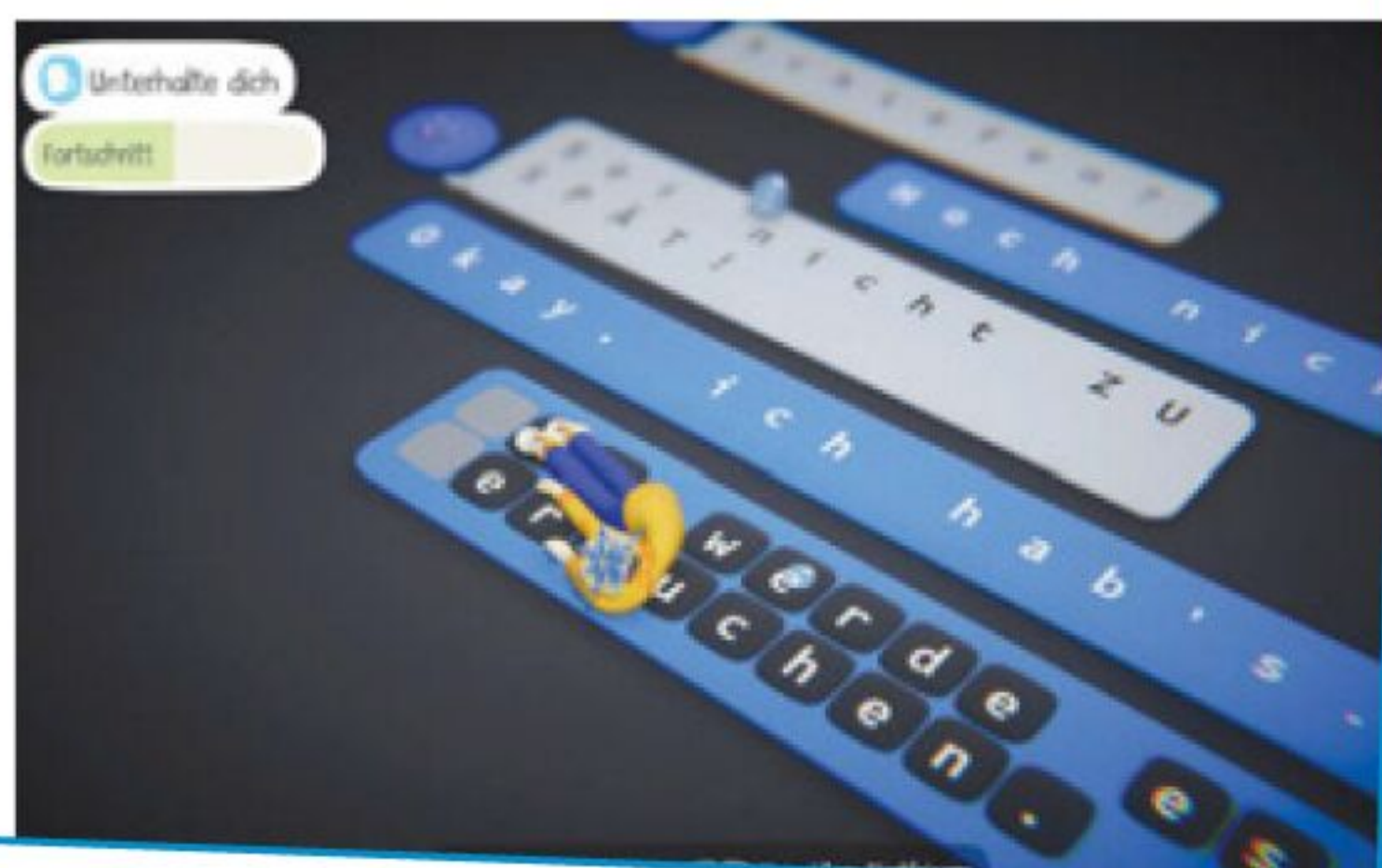
## Sunsoft is back! Retro Game Collection

**SPIEL** • Der wiedergeborene Kultentwickler schaut weit in die Vergangenheit: In dieser für 9,99 Euro auf PS5, XSX und Switch erhältlichen Sammlung finden sich drei bisher außerhalb Japans unveröffentlichte Famicom-Abenteuer. "Firework Throwing Kantaro's 53 Stations of the Tokaido" (1986, rechts) ist ein knackiger Plattformer, in dem Ihr dem historischen Weg zwischen Kyoto und Tokio folgt. "The Wing of Madoola" (1986, Mitte) schickt Heldin Lucia durch ein Fantasy-Reich: Unterwegs gabelt sie Gegenstände auf, die sie permanent stärker machen, vor allem der Anfang ist hier sehr fordernd. Abgerundet wird das Paket mit dem menübasierten Adventure "Ripple Island" (1988, links) – ein Genre, das im Westen auf Konsole kaum vertreten war. Alle Spiele sind erstmals komplett auf Englisch lokalisiert, als Extras gibt es 3D-Modelle der Module, Artwork-Galerien, verschiedene Grafikmodi und eine Speicher- und Rückspulfunktion, was den hohen Schwierigkeitsgrad etwas entschärft. *tn*



## Erschöpfter Mann

**SPIEL** • Fühlt Ihr Euch ab und zu wie durch den Wolf gedreht und wollt trotzdem nicht schlafen gehen? Dann ergeht es Euch wie dem Protagonisten von "Erschöpfter Mann". Das kleine chinesische Indie-Studio Candleman Games aus Peking kreuzt in dem 9,99 Euro teuren Kleinod die Raumgestaltung von "Unpacking" mit dem witzigen Prinzip der Gliedmaßen-Steuerung ähnlich "Manuel Samuel". Ihr steuert den Videospielentwickler "ArtB/ade" kriechend über die Böden und Wände seiner Wohnung, um eine Demo für ein anstehendes Game Fest fertigzustellen. In jeder Runde dekoriert Ihr Euer Zimmer mit frei wählbaren Gegenständen. Danach bekommt Ihr je nach ausgesuchter Aktivität die Aufgabe, bestimmte Objekte im Raum gezielt zu platzieren. Haltet beispielsweise einen Controller einen Meter über dem Mario-Poster, während Euer Hintern über Eurem Kopf hängt. Zwischendurch gibt es kleine Story-Auflockerungen, in denen Ihr zum Beispiel SMS-Nachrichten "freikriecht". "Erschöpfter Mann" ist für alle Plattformen erhältlich. *sh*



## Fitness Boxing feat. Hatsune Miku

**SPIEL** • Bevor schon im Dezember der "richtige" dritte "Fitness Boxing"-Teil für Switch erscheint, soll Euch noch ein zweiter "Promi-Ableger" der Reihe ins Schwitzen bringen. Während aber Anfang 2023 "Fist of the North Star" mit angepasster Optik und eigenen Duellmodi ordentlich aus dem Kuriositäten-Potenzial schöpfte, ist die Kooperation mit Vocaloid-Ikone Miku erstaunlich lieblos geraten. Zwar sind knapp 30 Songs aus ihrem Katalog enthalten, aber neben dem Star bekommen wir nur drei ihrer eigentlich fünf Kollegen zu Gesicht und optische Spielereien beschränken sich auf ein Minimum. Für stolze 49,99 Euro kann man mehr erwarten. *us*



## KLASSIKER DIGITAL

Neue Arcade-Archive-Spiele vom 5. August bis 8. September

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	ORIGINAL	PREIS (€)
Finalizer Super Transformation	Hamster	PS4 / SWI	Arcade	6,99
Knuckle Heads	Hamster	PS4 / SWI	Arcade	6,99
Lead Angle	Hamster	PS4 / SWI	Arcade	6,99
Tecmo Stackers	Hamster	PS4 / SWI	Arcade	6,99
The Ninja Kids	Hamster	PS4 / SWI	Arcade	6,99



# Castlevania Dominus Collection



SYSTEM SWI / PS5 / XSX GENRE Action-Adventure USK 12 ENTWICKLER Konami / M2, Japan HERSTELLER Konami PREIS 24,99 Euro



**SWI** Dank 4:3-Vorbildern seht Ihr gleichzeitig das Spielfeld, die Karte und den Statusbildschirm, wunschweise könnte Ihr aber auch mehrere Anordnungsvarianten auswählen. Ebenfalls willkommenes Feintuning: 3D-Objekte wie die Häuser im Hintergrund von "Dawn of Sorrow" sind höher aufgelöst als im Original.

**N**aheliegender und doch unwahrscheinlich zugleich: Nach der gelungenen Umsetzung der drei einst auf dem GBA erschienenen "Castlevania"-Episoden in der "Castlevania Advance Collection" war die Hoffnung auf eine ähnliche Portierung der drei DS-Teile groß. Aber die Hürden schienen noch höher, machen die beiden Bildschirme des DS und die Touchscreen-

Funktionen der Spiele eine Umsetzung indes weit komplizierter als bei den auf einen Bildschirm beschränkten GBA-Vorgängern. Doch davon ließ sich M2 nicht abschrecken und setzt gleich auf verschiedene Lösungen für die Doppel-Touch-Thematik. Die Bildschirme des DS lassen sich in diversen Anordnungen gut auf modernen 16:9-Displays abbilden, die Touch-Elemente wurden auf den rechten Stick oder alternativ das Touchpad der PS5 und den Bildschirm der Switch gelegt, die Stylus-Zeichnungen von "Dawn of Sorrow" hat man sinnvoll auf Button-Sequenzen reduziert.

## DS & Arcade vereint

Die drei enthaltenen DS-Spiele sind allesamt Volltreffer. "Castlevania: Dawn of Sorrow" er-

schien 2006 und schließt direkt an den GBA-Hit "Aria of Sorrow" an. Während der Artwork-Wechsel zu einem traditionelleren Anime-Stil umstritten war, punktet das Abenteuer spielerisch auf ganzer Linie. Sammelt Seelen, erforscht ein verworrenes Gemäuer und besiegt knackige Bosse. Liebevoller Details wie Schnee, der von Autos fällt, unzählige Waffen und Monsterseelen zeichnen diesen Teil aus. Nur ein Jahr später erschien "Portrait of Ruin" als eigenständige Episode: Im Team erkunden Magierin Charlotte Aulin und der furchtlose Jonathan Morris Draculas Schloss, in dem sich ein Vampir namens Brauner breitgemacht hat. Der Clou sind neben der doppelten Hauptfigur verfluchte Gemälde, die Zugang zu in sich geschlossenen Szena-

## Fakten-Check



### Preis / Leistung

Exzellente Umsetzungen von drei heute nicht ganz billigen DS-Krachern, ein Arcade-Spiel und dessen gelungene Neuinterpretation für gerade mal 25 Euro? Ein großartiges Angebot!

rien bieten. Den Abschluss macht "Order of Ecclesia": Das erschien 2008, setzt die Schwierigkeit ein ganzes Stück höher an und experimentiert erfolgreich mit einem Quest-System und linearen Szenarien im Stil früherer Serienteile.

Dazu kommt der Doppelbonus "Haunted Castle": Das Arcade-"Castlevania" von 1987 gilt zu Recht als schwächster Serienteil. Aber M2 hat das krude Actionspiel komplett neu gebaut als "Revisited"-Fassung und ein richtig gutes, lineares Action-"Castlevania" gestrickt, das nicht von ungefähr an das tolle "Castlevania ReBirth" (Wii) erinnert. *tn*

### SUPER

#### Thomas Nickel



Wie gut wir es damals doch hatten – fantastisch gepixelte "Castlevania"-Spiele im Jahresrhythmus, alle mit eigenen Ideen und eigenen Identitäten. Gerade wenn man diese Klassiker jetzt im Dreierpack vor sich sieht, kann man noch mal so richtig würdigen, was Koji Igarashi und sein Team einst geleistet haben. Jedes der Spiele punktet auf seine Art und ist auch nach mehr als 15 Jahren Eure Zeit und Euer Geld wert. Schätzt Ihr verwinkelte Schlösser, Grusel-Gothic-Stimmung und 3D-Action mit einem leichten RPG-Einschlag, dann seid Ihr hier absolut richtig. Mindestens genauso beeindruckt mich aber, was M2 aus dem gurkigen "Haunted Castle" gezaubert hat: 15 Jahre nach "Castlevania ReBirth" bekommen wir endlich wieder ein klassisch-lineares Action-"Castlevania". Für altgediente Serienfans ist das alleine schon Grund genug, in diese rundum gelungene Sammlung zu investieren.



**SWI** Auf dem regulären Schwierigkeitsgrad ist das neue "Haunted Castle Revisited" nicht allzu fordernd. Kenner ziehen gleich im schweren Modus los.

## SPIELSPASS

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

# 90

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache —  
Text einstellbar

**FAZIT** » Rundum gelungener DS-Dreierpack mit vielen Extras und einem tollen, brandneuen Bonusspiel.



# That Time I Got Reincarnated as a Slime ISEKAI Chronicles

SYSTEM PS5 / PS4 / XOne / XSX / SWI GENRE Action-Rollenspiel USK 12 ENTWICKLER ZOC / Monkeycraft, Japan HERSTELLER Bandai Namco PREIS 49,99 Euro



PS5 Die meiste Zeit verbringt Ihr mit dem Verdröhen von Monstern. Die Kämpfe sind zwar bunt und laut, verlieren aber leider recht flott an Reiz (links). Eure erbeuteten Ressourcen investiert Ihr in den Ausbau Eures Dorfs (rechts).

Light-Novel- und Anime-Fans werden sicher hiermit etwas anfangen können, gerade die Anime-Adaption gewann zahlreiche Fans. Folgerichtig bekommt diese nun auch ein entsprechendes Spiel spendiert. Der vollmundige Titel ist Programm: Nach seinem tragischen Tod findet sich ein junger Mann – wiedergeboren im Körper eines Schleims – in einer neuen Welt wieder. Mit zahlreichen Fähigkeiten gesegnet, scharf Rimuru ein beachtliches Gefolge um sich. Der bescheidene Startschuss für eine bald florierende Nation, die Ihr anführt, hegt und pflegt.

Das Spiel setzt Euch zum Einstieg irgendwo gen Mitte der ersten Anime-Staffel ab. Ihr zieht mit Rimuru und seinen Gefährten in umliegende Dungeons, die Ihr in der 2D-Seitenansicht durchstreift. Garstige Monster und andere Schergen bekämpft Ihr in einem Echtzeit-Kampfsystem, das entfernt an frühere "Tales of"-Spiele erinnert. Ihr kloppt fleißig auf Eure Feinde ein und nutzt die passenden Zauber, um ihre Schwächen auszuloten. Je nachdem, wie gut Ihr Euch anstellt, werdet Ihr mit einem entsprechenden Rang und Materialien versorgt, die Ihr dann in den Ausbau Eures wachsenden Dorfes investiert. Das

## Fakten-Check Worum geht es im Spiel?

DUNGEON CRAWLING

STÄDTEAUFBAU

bereitet eingangs durchaus Spaß, verkommt aber überraschend schnell zu einem monotonen, immer gleichen Spielablauf, der Abwechslung schmerzlich vermissen lässt. Die vielen spartanisch inszenierten Dialoge motivieren allenfalls beinhardt Fans, langfristig dranzubleiben. Immerhin werden diese dann noch mit zwei neuen Geschichten des Originalautors belohnt. *kp*

### GEHT SO Kevin Pinhao

Beinhardt Fans könnten durchaus längerfristigen Spaß haben. Ich fühlte mich leider – trotz Herz für den charmanten Anime – viel zu flott ernüchtert. Das Kampfsystem ist zweckdienlich und bereitet in der ersten Zeit Spaß, motiviert aber nur schwer zum immer gleichen, repetitiven und wenig belohnenden Spielablauf. Daran ändern dann auch diverse spielbare Charaktere nichts. Zudem präsentiert sich die Aufbaukomponente allenfalls oberflächlich und der durchwachsene Eindruck wird zu allem Überfluss von einer betagten Technik abgerundet. Trotzdem: Seid Ihr glühende Verehrer der Vorlage, dürft Ihr einen Blick riskieren.

### SPIELSPASS

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

65

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache japanisch  
Text einstellbar

FAZIT » Eingangs spaßiger Hybrid aus Action-RPG und Aufbauspiel, der aber flott in Wiederholung verfällt.

## Tombi! Special Edition

SYSTEM PS5 / PS4 / SWI GENRE Action-Adventure USK 6  
ENTWICKLER Whoopee Camp, Japan HERSTELLER Limited Run Games PREIS 19,99 Euro



PS5 Bunt, fröhlich und pixelig – und wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch das Wallpaper deaktivieren und einen ordentlich CRT-Filter zuschalten.

1997 ließ Tokuro Fujiwara, der kreative Kopf hinter "Ghosts 'n Goblins", den punkigen Urzeithelden Tombi auf die PlayStation-Gemeinde los. Das kunterbunte 2,5D-Action-Adventure lockte mit vielen Rätseln und Aufgaben, einer herrlich verspielten Welt und wildem Protagonisten. Grafisch entspricht die Neuauflage dem Original, der Sound wurde neu abgemischt und es sind ordentlich Extras mit an Bord. Jetzt dürft Ihr Euren Spielstand auch frei speichern, es gibt eine Rückspulfunktion und die

deutschen Texte der EU-Veröffentlichung sind hier mit dabei – und das ohne die lästige PAL-Bremse von damals! *tn*

### SPIELSPASS

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

78

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache –  
Text einstellbar

FAZIT » Ordentliche Portierung des PlayStation-Klassikers mit hübschen Extras und modernen Komfortfunktionen.

## Bakeru

SYSTEM SWI GENRE Jump'n'Run USK 0  
ENTWICKLER Good-Feel, Japan HERSTELLER Spike Chunsoft PREIS 39,99 Euro



SWI Unten am Strand wartet das Levelende – hoffentlich habt Ihr schon alle Infos und Souvenirs der Region gefunden!

Das schafft es Good-Feels "Mameda no Bakeru" (Import-Test in M! 03/24) doch noch in den Westen – mit englischen Texten und Untertiteln, gesprochen wird, passend zum Szenario, weiterhin japanisch. Held Bakeru bereist Japan, um den fiesen Saitaro und seine Truppe aufzuhalten. Die etwas durchwachsene Performance der japanischen Version wurde zwar nicht behoben, dafür beherrscht der verwandlungsfreudige Waschbär-Held jetzt neue Attacken und muss sich einem weiteren Boss

stellen. Der spirituelle "Goemon"-Nachfolger punktet mit hübschen Szenarien, hohem Umfang und spielerischer Abwechslung. *tn*

### SPIELSPASS

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

76

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache japanisch  
Text englisch

FAZIT » Relativ einfach, etwas ruckelig, aber bunt und unterhaltsam – die Reise durch Japan macht Laune.



# Shogun Showdown

SYSTEM **SWI / PS4 / PS5 / XOne / XSX** GENRE **Strategie** USK **12** ENTWICKLER **Roboatino, Italien** HERSTELLER **Goblinz Studio** PREIS **14,99 Euro**



**SWI** Großen Zeitdruck gibt es bei den Gefechten nicht. Braucht Ihr aber unverhältnismäßig viele Züge für eine Gegnerwelle, kommt der Nachschub doch auch mal früher dazu. Der gelbe Rahmen bei unserem Kontrahenten zeigt, dass seine Attacke als Nächstes ansteht, wenn wir ihn nicht vorher erledigen oder ausweichen.

Neben Metroidvanias haben sich auch Rogue-like-Deckbuilder als ein Genre im Indie-Sektor etabliert, bei dem sich ständig Neuzugänge einfänden. Um da aus der Masse herauszustechen, muss das "gewisse Etwas" gefunden werden. Beeindruckend gelang das zuletzt dem prächtigen Pseudo-Poker "Balatro" (88% in M! 04/24) und nun erfreut uns mit "Shogun

Showdown“ ein fast ebenso hochkarätiger Kollege.

## Rundenkampf mit Kniff

Als wackerer Samurai zieht Ihr mit der Mission, die Bösen auszuschalten, durch das feudale Japan – stimmungsvoll inszeniert mit viel Schatten und Pixeln sowie fernöstlich angehauchten, unaufdringlichen Melodien. Natürlich stellen sich neben den dicken Brocken, die am Ende jeder Region warten, auch deren Schergen in Eurem Weg, weshalb es stets zu Gefechten kommt. Action ist dabei ein Fremdwort, vielmehr gibt sich ein trügerisch schlicht wirkendes, aber ausgesprochen cleveres Rundenkampf-System mit dem erwähnten Deckbuilder-Aspekt die Ehre. Ihr steht nicht unter Zeitdruck, wenn Ihr über-

legt, was Ihr in den nur wenigen Feldern breiten Arenen tun wollt. Aber fast jede Aktion zählt: ein Feld nach links oder rechts bewegen, sich umdrehen, den Angriff vorbereiten – all das verbraucht einen Zug, nach dem erst mal Eure Gegner dran sind. Ein Stück weit lässt sich das mit "Crypt of the Necrodancer" vergleichen, aber auf einer seitlichen Ebene und ohne dessen Rhythmus, dafür wesentlich taktischer. Anfangs habt Ihr nur zwei Angriffsoptionen, die sich in Stärke, Reichweite und Wartezeit bis zur erneuten Nutzung unterscheiden. An Gedenkstätten auf dem Weg erhaltet Ihr weitere oder levelt sie auf, bei Händlern kauft Ihr Hilfsmittel oder Skill-Modifikatoren. Zusätzlicher Clou: Ihr könnt bis zu drei Offensivaktionen wählen und dann

## Fakten-Check

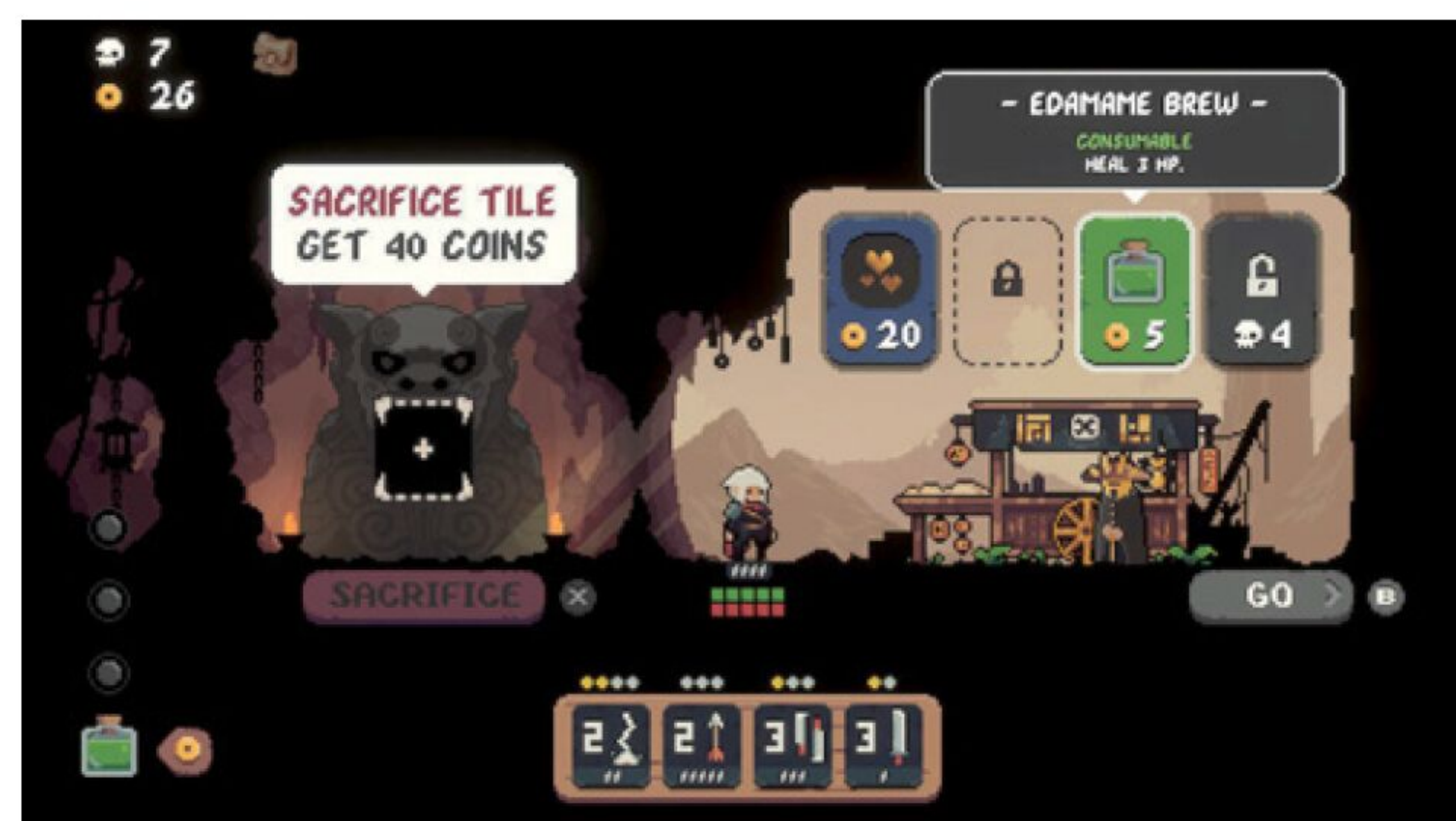
## Was geht ab?

15% GRÜBELN  
15% PLANEN  
15% KÄMPFEN  
15% SCHEITERN  
40% NOCH MAL!



innerhalb einer Runde am Stück ausführen lassen, um im Idealfall mehrere Gegner zu erwischen.

So kompakt beschrieben, ist der Reiz dieses Systems nur ungenügend zu vermitteln. Aber seid versichert: Es hat jede Menge auf dem Kasten und ist zugleich schnell begriffen – es zu meistern, steht dann wieder auf einem ganz anderen Blatt. Aber selbst wenn es Euch bei einem Durchlauf früh erwischt, verliert Ihr zwar vieles, aber nicht alles: Besiegte Bosse hinterlassen Totenköpfe, mit denen weitere Aktionen und Skills gekauft werden können – diese tauchen dann vielleicht in künftigen Versuchen auf. *us*



**SWI** Nach jedem Abschnitt und Bosskampf wartet ein Zwischenhalt bei einem Shop: Ist ein Heiltrank im Angebot, solltet Ihr den keinesfalls ausschlagen.

**SUPER**

## Ulrich Steppberger



Wenn es so weitergeht, werde ich doch noch zum Roguelike-Freund. Zumindest im Bereich der Deckbuilder, die ich ja eigentlich gar nicht mal so wahnsinnig reizvoll finde. Doch nach "Balatro" vor ein paar Monaten kann mich nun schon wieder ein Vertreter dieser Konzept-Mixtur begeistern: "Shogun Showdown" ist zwar nicht ganz so fesselnd wie der Poker-Kollege, unter anderem weil eine typische Runde deutlich länger dauert und sich das Freischaftern von neuen Aktionen und Skills hinzieht. Dafür hat es aber Vorzüge wie ein ebenso kluges und einsteigerfreundliches Rundenkampfsystem mit reichlich Flexibilität. Und auch wenn der Zufall obligatorisch ein (relative kleines) Stück weit mitmisch, bleibt in der Regel das Gefühl, dass bei einem Scheitern eigene Fehler die entscheidendere Ursache dafür waren. Abgerundet wird das Ganze von einer Pixel-Inszenierung mit schickem Stil und jederzeit guten Lesbarkeit der Lage – klasse!

**SPIELSPASS**

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

85

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache –  
Text einstellbar

**FAZIT »** Fesselnde Rundenkämpfe nach Roguelike-Deckbuilder-Manier – trotz viel Tiefgang schnell kapiert und packend.



# Star Trucker

SYSTEM **XSX** GENRE **Simulation** USK **6** ENTWICKLER **Monster & Monster, England** HERSTELLER **Raw Fury** PREIS **24,99 Euro**



**XSX** Mit dem dicken Weltraum-Brummi bringt Ihr Terminfracht in optisch hübsch aufgemachte Sektoren.



**XSX** Mittels Sprungtoren gelangt Ihr in alle Bereiche, wo Euch teilweise Polizeikontrollen erwarten.

**B**ei "Star Trucker" seid Ihr nicht Pirat, Forscher oder Flieger-Ass, sondern verdingt Euch als Trucker im All. Euer Raumschiff-Lkw verhält sich ähnlich träge wie ein realer Laster, es gibt sogar schwebende Highways wie in "Zurück in die Zukunft II". Mit dem Truck dockt Ihr an Stationen an, nehmt Aufträge an und holt Fracht am gekenn-

## Fakten-Check

Was geht ab?

**40% FLIEGEN**  
**25% REPARIEREN**  
**25% RANGIEREN**  
**10% SPRUNGTÖRE**



zeichneten Dock ab. Die Sim bietet kein offenes Weltall, sondern Sektoren, die mit Sprungtoren verbunden sind. Die frei beflegbaren Bereiche unterscheiden sich optisch stark und finden sich teils im Orbit großer Planeten oder mitten in Asteroidenfeldern wieder.

Für Eure Transporte sucht Ihr die beste Route zum Ziel. Dort rangiert Ihr Euren Container behutsam in den Zielbereich. Schäden, Fahrlässigkeit oder Verspätungen bringen Abzüge bei der Abrechnung. Ebenso kosten Raumsprünge Mautgebühren. Gut jedoch, dass bis zu drei Frachten parallel transportierbar sind. Lukrativ, aber riskant sind illegale

Warentransporte, denn gelegentliche Polizeikontrollen bringen Euch Ärger ein. Das ähnelt stark einem "Euro Truck Simulator", integriert aber Survival-Elemente. Euer Raumschiffdeck ist frei begehbar, Ihr tauscht beständig Batterien und Bauteile für die Bordsysteme und kauft Nachschub in Shops. Außerdem leert sich der Treibstofftank, den Ihr an Tankstellen auffüllt. Nicht zuletzt schlüpft Ihr in den Raumanzug für Außenbord-Einsätze, denn die Truckhülle kann von Weltraumschrott durchlöchert werden. Dann solltet Ihr entstandene Lecks flicken. Unterwegs bleibt Ihr per CB-Funk im Kontakt mit

### GUT



**Thomas Stuchlik**

Mich überrascht es beim Spielen immer wieder, wie gut nur eine Idee funktioniert: Die Frachttransporte werden nicht so schnell langweilig. Wie einem echten Lkw-Fahrer sitzt Euch der Zeitdruck im Nacken, zudem solltet Ihr vorsichtig mit der Ladung umgehen. Dank Country-Soundtrack und schön gestalteten Szenarien kommt durchaus Trucker-Romantik auf. Gut auch, dass die Schwierigkeit genau einstellbar ist mit wahlweise Permadeath oder abschaltbaren Survival-Komponenten.

anderen Truckern. Ein Skilltree schaltet größere und ertragreichere Aufträge sowie Boni frei. *ts*

## SPIELSPASS

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

**71**

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

**FAZIT »** Mix aus Weltraum-Sim, Truckfahren und einer Prise Survival – spielt sich erfrischend, Abwechslung fehlt aber.

# Compound

SYSTEM **PS5** (VR-only) GENRE **Ego-Shooter** USK **12**  
ENTWICKLER **notdead games, Japan** HERSTELLER **notdead games** PREIS **19,99 Euro**



**PS5** Besonders abwechslungsreich fallen Levelarchitektur und Gegnertypen nicht aus, dafür wird der Retro-Look sehr stimmig getroffen.

**D**ieser Ego-Shooter verknüpft Retro-Flair der ganz frühen Genre-Zeit konsequent mit Schnörkellosigkeit: Ihr stapft durch bewusst grobpixelige Szenarien und ballert Wächter und Drohnen weg – vertikales Umschauen und Zielen gibt es wie damals (fast) nicht. Dafür ladet Ihr die meisten Wummen mit Gesten nach. Allerdings lässt sich das dank (freizuspielender) Modifikatoren auch automatisieren – insgesamt sind die Rogue-Aspekte geschickt integriert. Ansonsten steuert es sich solide und

die bunte Optik läuft blitzsauber und ruckelfrei. Prima für leicht bekömmliche Actionrunden zwischendurch. *us*

## SPIELSPASS

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

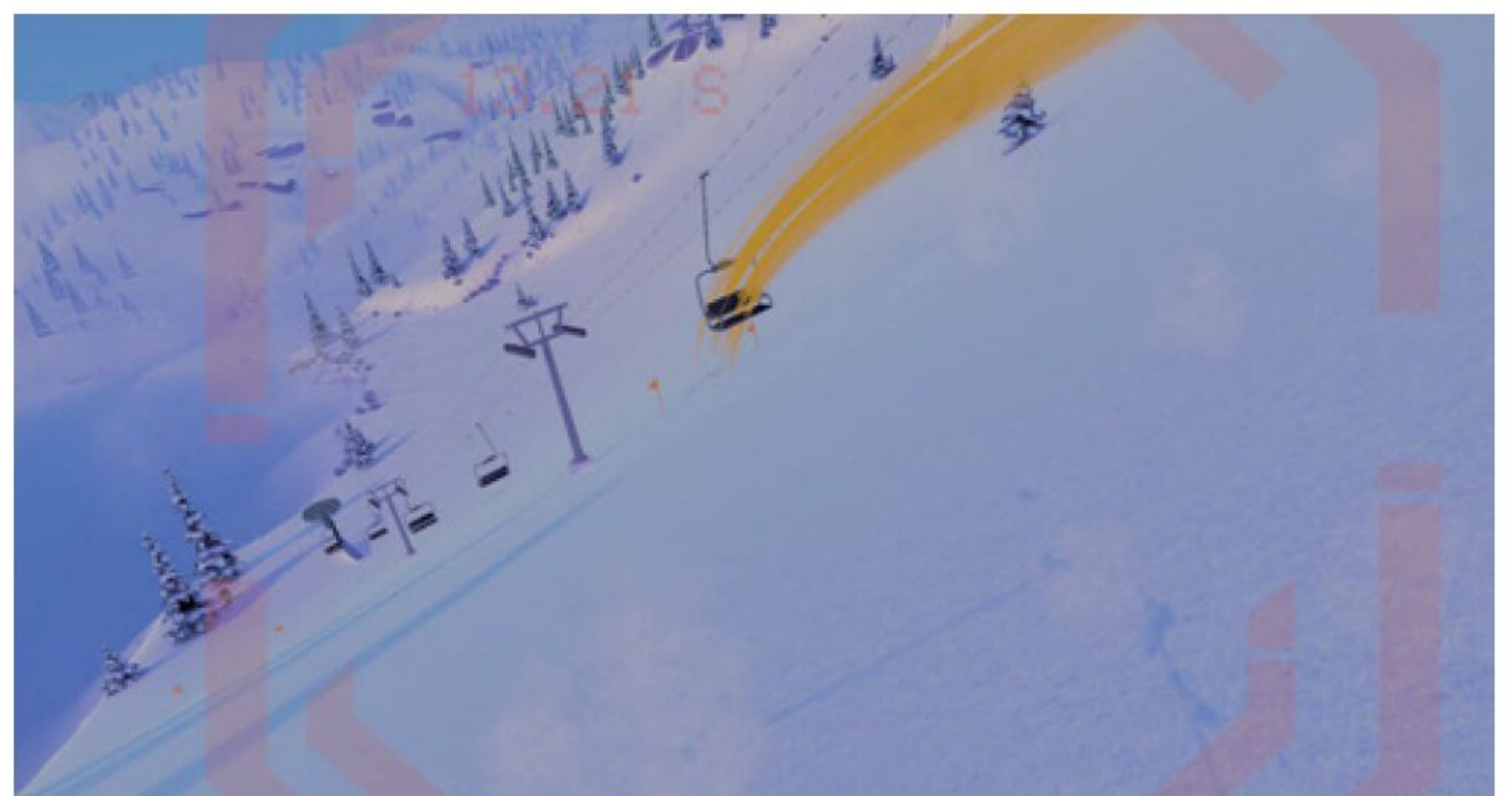
**72**

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

**FAZIT »** Sempel gehalten, aber fpolierter VR-Ego-Shooter der ganz alten "Doom"-Schule mit Rogue-Aspekt.

# Snow Scout

SYSTEM **PS5** (VR-only) GENRE **Adventure** USK **0**  
ENTWICKLER **Tunermaxx, Deutschland** HERSTELLER **Tunermaxx** PREIS **19,99 Euro**



**PS5** Auf Standbildern kommt es nicht so gut rüber, aber die einfach gehaltene Grafik bringt das Wintergefühl stimmig rüber und läuft vor allem sehr flüssig.

**I**hr arbeitet eine Woche als Helfer in einem Skigebiet und kümmert Euch darum, Routen freizugeben (und dann zu befahren), die Lage auf Lawinengefahr zu testen und Lifte in Gang zu bringen. Daneben sammelt Ihr Müll ein und erspäht Vögel. Vor der Nachtruhe in einer Hütte wird Holz gehackt und Essen aufgewärmt. Das wurde in ein gemächliches Story-Korsett inklusive Begleiterstimme am Funk verpackt und erinnert so auch ein Stück weit an "Firewatch", aber eben im Schnee. Ganz will der

Funke jedoch nicht überspringen, was vor allem der teils fummeligen und anstrengenden Steuerung anzulasten ist. *us*

## SPIELSPASS

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

**68**

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

**FAZIT »** Entschleunigte Ski- und "Arbeits"-Sim in VR mit gelungenen Ansätzen, aber auch mühsamen Kontrollen.



# Age of Mythology: Retold

SYSTEM **XSX** GENRE **Strategie** USK **12** ENTWICKLER **World's Edge / Forgotten Empires, USA & weitere Studios** HERSTELLER **Microsoft** PREIS **29,99 Euro**



**XSX** Mythische Wesen, wohin das Auge blickt: Drei Riesenkraken der Nordmänner greifen ein garstiges Seeungeheuer an.

Nach dem famosen "Age of Empires II: Definitive Edition" und dem nicht minder unterhaltsamen "Age of Empires IV" schickt Microsoft mit der Neuauflage des 2002-Fantasy-Ablegers "Age of Mythology" ein weiteres hochkarätiges Echtzeit-Strategiespiel ins Rennen. Inhaltlich lässt man den Klassiker sowie dessen bereits integrierten "The Titans"-DLC dabei weitgehend unangetastet. Gut so, denn die drei Storykampagnen machen auch heute noch viel Spaß und punkten mit sehr abwechslungsreichem Design – Massenschlachten, packende Verteidigungsmissionen und fordernde Spezialaufträge mit kleinen Heldentrupps inklusive. Los geht es mit "Der Sturz des Dreizacks". In 32 Szenarien müsst Ihr die Pläne von Oberschurke Gargarensis vereiteln und erlebt im Zuge dessen nicht nur die Eroberung Trojas mit, sondern unterstützt im antiken Ägypten die Armee der Nubier und helft Nordmännern im mythischen Skandinavien, Ragnarök zu verhindern. Mit vier Missionen deutlich kürzer, aber ebenso launig ist "Die Golde Gabe" – eine

## ERWEITERUNGEN

Käufer der Premium Edition (50 Euro) respektive des Upgrades auf eben diese (25 Euro) erhalten nach Release (Termine noch unklar) Zugriff auf zwei große DLCs. Der erste rückt chinesische Gottheiten in den Mittelpunkt und soll ein gänzlich neues Add-on werden – also kein simples Remaster der eher mäßigen "Tale of the Dragon"-Erweiterung von 2015. Mit Details zu Erweiterung Nummer zwei hält man sich noch zurück. Lediglich von einem "zusätzlichen neuen Pantheon" ist die Rede. Wir tippen auf einen DLC rund um die Babylonier, Kelten, Azteken oder Inka. Aber auch afrikanische Gottheiten wären denkbar.

damalige Gratis-Kampagne rund um die Zwerge Brokk und Eitri, die Gott Freyr ein goldenes Wildschwein schmieden möchten, es dann aber mit dem trickreichen Loki zu tun bekommen. Dritte Kampagne im Bunde ist "Das Neue Atlantis". In weiteren zwölf coolen Missionen mit einer Spieldauer von je knapp einer Stunde führt Ihr darin die Truppen von Arkantors Sohn Kastor an.

## Optimal optimiert?

Spielmechanisch behält das Entwickler-Quintett die Stärken des Originals bei, betreibt jedoch an praktisch jeder Ecke Feintuning. So könnt Ihr nun beispielsweise göttliche Kräfte wie Meteorschauer nicht nur einmal pro Match, sondern mehrfach einsetzen.

Das impft den Partien mehr Dynamik ein, ist aber trotzdem gut ausbalanciert, da jeder weitere Gotteskraft-Einsatz stets mehr "Gefallen" erfordert als der vorherige. Für zusätzliche Spannung sorgt die Ergänzung eines fünften Technologie-Zeitalters. Erreicht Ihr das sogenannte "Wonder Age" durch den Bau eines Wunders, dürft Ihr alle zehn Minuten einen mächtigen Titanen auf Eure Feinde hetzen. Ferner sinken die Kosten und Abklingzeiten von Gotteskräften um 75 Prozent, mythische Einheiten und Titanen werden gestärkt und pro Sekunde erhaltet Ihr eine Einheit "Gefallen". Ebenfalls neu ist die Ergänzung des Dorfbewohner-Prioritätensystems. Genau wie in "Age IV" passt Ihr damit die Ressourcen-



**XSX** Das Dorfbewohner-Prioritäten-System erspart Einsteigern viel Stress und Klicks. In Multiplayer-Duellen lässt es sich deaktivieren.



**XSX** Das in der Premium Edition enthaltene "Freyr God Pack" ergänzt den gleichnamigen Gott, vier weitere Untergötter und neue Gotteskräfte, etwa dieses mächtige Wildschwein.



**XSX** Die Animationen in den Zwischensequenzen wirken hölzern.

## Fakten-Check

Spielzeit **35-50 h**

**SUPER**

**Sönke Siemens**



Beim Zeus! Obwohl "Age of Mythology" bereits 22 Jahre auf dem Buckel hat, kann es auch heute noch richtig fesseln. Das Missionsdesign ist vielseitig, die Fraktionen spielen sich sehr unterschiedlich, die Neuerungen ergeben Sinn und dank Dorfbewohner-Prioritäten-System und Controller-Steuerung aus "Age IV" komme ich auch als Pad-Spieler wunderbar zurecht. Dazu gibt es 40 Multiplayer-Karten, einen Map-Editor, Mod-Support, Cross-Play sowie ein astreines Optik-Facelifting. Zumindest während die Action tobt. Die Cutscenes hingegen wirken im Hinblick auf Animationen und Mimik antiquiert und auch die neuen Sprecher überzeugen nur teilweise. Nachbessern müssen die Macher bei der KI: Zum einen, weil eigene Trupps nicht immer zuverlässig das gewünschte Ziel erreichen; zum anderen, weil Feinde auf wasserlastigen Skirmish-Maps echte Probleme haben, neue Inseln zu besiedeln. Sonst aber top!

Sammel-Aktivitäten Eurer Untertanen automatisch an, was Euch einen Haufen Mikromanagement erspart. Weitere sinnvolle Änderungen umfassen die Anhebung des Einheitenlimits, die Ergänzung vieler Zugänglichkeitsoptionen und zahlreiche Balancing-Anpassungen. So erhalten die Nordmänner etwa ein neues Gebäude und eine "Godi" genannte Speerwerfer-Einheit, um sich effizienter gegen mythische Flugeinheiten zu wehren. so

**SPIELSPASS**

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

**84**

Unterstützt **bis 12 Spieler (online)**

Sprache **einstellbar**

Text **einstellbar**

**FAZIT » Gut gealterter RTS-Klassiker mit prima Pad-Steuerung, durchdachten Verbesserungen und reichlich Umfang.**

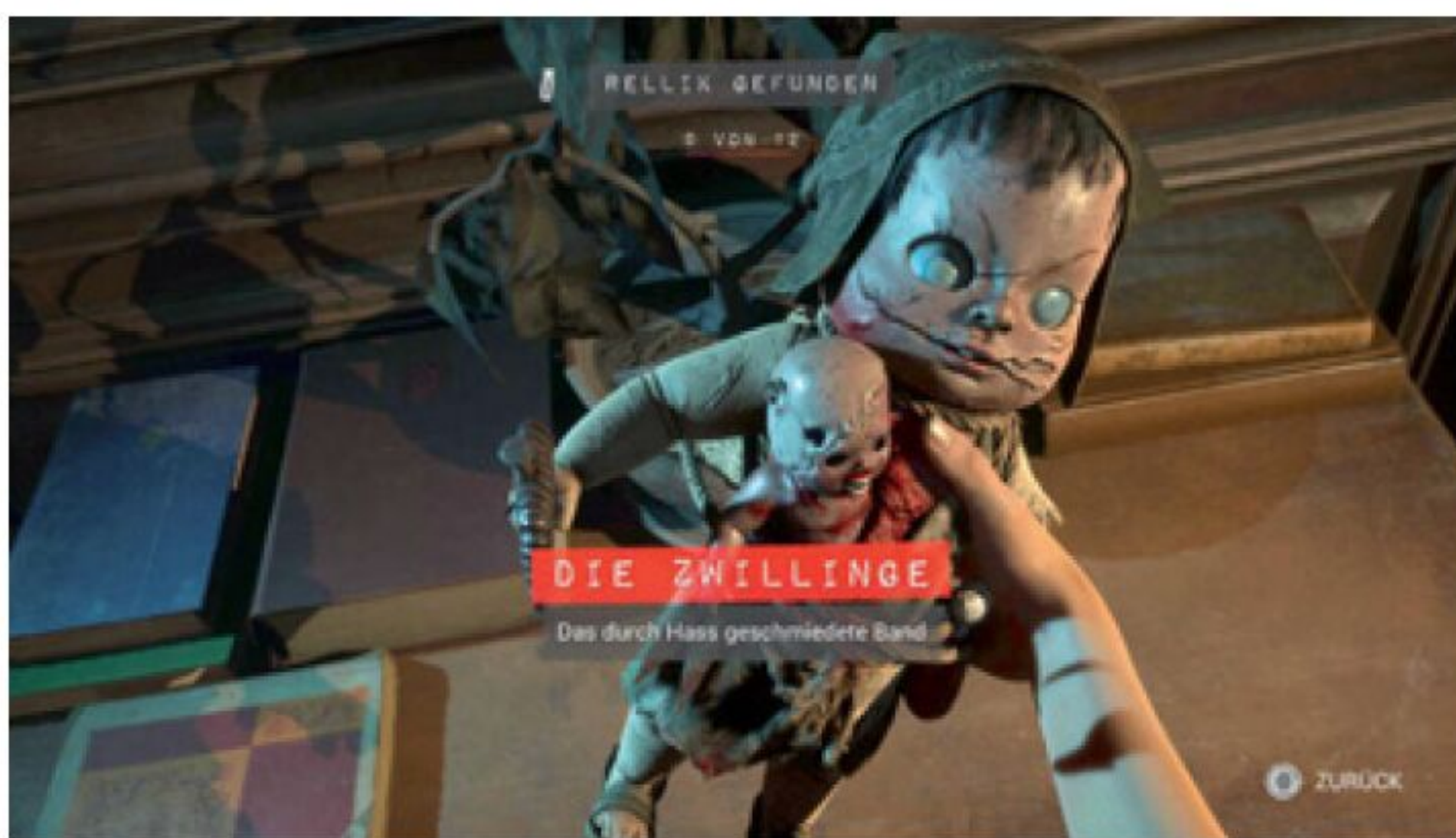


# The Casting of Frank Stone

SYSTEM **PS5 / XSX** GENRE **Adventure** USK **18** ENTWICKLER **Supermassive Games, England** HERSTELLER **Behaviour Interactive** PREIS **39,99 Euro**



**PS5** Manche Dialogoptionen ergeben sich erst bei einem gutem Verhältnis der Figuren zueinander.



**PS5** Die gruseligen Puppen sind nicht die einzige Anspielung auf "Dead by Daylight".

Setzen sich Jugendliche etwas in den Kopf, ziehen sie es meist auch durch – ganz egal mit welchen Folgen. Als Chris, Jaime und Linda im Jahr 1980 beschließen, einen Horrorfilm zu drehen, wissen sie noch nicht, welche Konsequenzen das einmal nach sich ziehen würde. Denn der Schauplatz, an dem der Debütfilm entstehen soll, ist nicht zufällig das Stahlwerk von Cedar Hills – jener Ort, an dem 1963 ein gewisser Frank Stone mehrere Menschen entführt, gefoltert und grausam getötet hat. Der Anziehungskraft, die von dem verlassenem Gelände ausgeht, kann dabei kaum jemand wider-

stehen, auch wenn das Bauchgefühl nichts Gutes sagt. Hier kommen wir ins Spiel und schlüpfen abwechselnd in die Rollen der Teenager und anderer Figuren, um deren Schicksal zu bestimmen. Wie üblich bei Supermassive Games liegt der Fokus auf den erzählerischen Elementen und den Entscheidungen, die wir treffen. Während wir unzählige Dialoge führen und so auch die Beziehungen der Charaktere zueinander beeinflussen, springen wir immer wieder zwischen den Zeitabschnitten hin und her. Wir beobachten Polizist Sam 1963 auf seiner Jagd nach dem Killer, erleben die Höhen und Tiefen der

## Fakten-Check

Spielzeit **6-8 h**

Teenies im Jahr 1980 und begleiten 2024 Linda Madison und den zwielichtigen Stan beim Besuch im unheimlichen Gerant-Anwesen. Aufgelockert wird das narrative Gerüst durch vereinzelt einfache Quick-Time-Events und viel zu simple Umgebungsrätsel, die noch blasser erscheinen als die Figuren dieses Dramas. Als kleiner Wermutstropfen bleibt die Atmosphäre zurück, die das Flair der 1980er-Jahre gekonnt mit Grusel kombiniert. *fg*

### GEHT SO Fabiola Günzl

"Frank Stone" ist nichts für jedermann. Fans von "Dead by Daylight" freuen sich über Anspielungen und verstehen zumindest einen kleinen Teil der Geschichte. Doch selbst dann bleiben zu viele Fragen offen oder die Antworten sind so unlogisch, dass es fast schon wehtut. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad spürt man wenig von den angepriesenen Auswirkungen der eigenen Entscheidungen und wenn man den Tod eines Charakters provozieren will, muss man die Reaktion eines Faultiers besitzen. Lob ernten die audiovisuelle Inszenierung und die düstere Atmosphäre, was aber nicht reicht, um zu weiteren Durchläufen zu motivieren.

### SPIELSPASS

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

**61**

Unterstützt **bis 2 Spieler**  
Sprache **einstellbar**  
Text **einstellbar**

**FAZIT »** Schick anzusehendes Teenie-Drama voller Wirrungen, aber ohne wesentliche Herausforderungen.

# Doom + Doom II

SYSTEM **XSX / PS4 / PS5 / XOne / SWI** GENRE **Ego-Shooter** USK **16**  
ENTWICKLER **Nightdive Studios, USA** HERSTELLER **Bethesda** PREIS **9,99 Euro**



**XSX** In der neuen Kampagne "Legacy of Rust" werden uns plötzlich Unmengen Dämonen entgegengeworfen. Tipp: Der Flammenwerfer bringt Euch nicht weit.

Nach "Doom 64" sowie "Quake I" und "Quake II" bekommen auch die ersten zwei "Doom"-Ableger die Nightdive-Generalüberholung verpasst. Das Paket ist fett: Neben den zwei Hauptspielen sind fünf bekannte Kampagnen an Bord. Obendrein steuert Machinegames ein frisches Levelpaket samt neuen Dämonen und Waffen bei. Auch die zahlreichen Community-Mods könnt Ihr herunterladen. Technisch läuft jetzt alles sauber mit polierter Optik bis zu 120 fps. Unser Highlight ist der optionale

Remix-Soundtrack von Andrew Hulshult. Seid Ihr besonders nostalgisch, setzt Ihr stattdessen auf die klassischen MIDI-Klänge. *sh*

### SPIELSPASS

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

**78**

Unterstützt **bis 16 Spieler (online)**  
Sprache **-**  
Text **einstellbar**

**FAZIT »** Die beste Fassung der Ego-Shooter-Klassiker mit grandiosen Soundtracks. Spielerisch aber arg angestaubt.

# Akimbot

SYSTEM **XSX / PS5** GENRE **Action-Adventure** USK **6**  
ENTWICKLER **Evil Raptor, Frankreich** HERSTELLER **Plaion** PREIS **19,99 Euro**



**XSX** Wusstet Ihr schon? Vorheriges Werk der Entwickler war "Pumpkin Jack" – ein ähnlich uninspirierter und nur leidlich besserer Verschnitt von "MediEvil".

Dass die Macher von "Akimbot" allzu gerne darbenende "Ratchet & Clank"-Fans anlocken möchten, ist unübersehbar – spielt sich Ihr Werk doch ziemlich genau wie das große Vorbild. Nur dass es leider an allen Ecken und Enden dabei den Kürzeren zieht: Die Präsentation ist technisch nüchtern (und nervt kurioserweise mit häufigem Tearing genau in der Bildmitte), das Leveldesign schwankt zwischen unspektakulär und uninspiriert. Vor allem aber sind der Held und sein Begleiter das, was man

als "Charisma-Vakuum" bezeichnen könnte. Trotz allem: Kann man schon spielen, aber warum sollte man das wollen? *us*

### SPIELSPASS

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

**59**

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

**FAZIT »** Insgesamt noch akzeptabler, aber im Prinzip überflüssiger Nachahmer der "Ratchet & Clank"-Spiele.



# Eden Genesis

SYSTEM PS5 / PS4 / XOne / XSX / SWI GENRE Geschicklichkeit USK 12 ENTWICKLER Aeternum Game Studios, Spanien HERSTELLER Aeternum Game Studios PREIS 24,99 Euro



PS5 Trefft Gegner in der Luft, um eine weitere Aktion zu erhalten (links). Anime- und Videospiel-Kenner dürften die Bargäste\* mit Leichtigkeit erkennen (rechts).

Nach dem Metroidvania-Soulslike "Aeternum Noctis" und einem Roguelite-Spin-off versuchen sich die Entwickler mit diesem 2D-Speedrunner an einem frischen Cyberpunk-Universum. Menschen mit kybernetischen Implantaten leiden an einer unheilbaren und tödlichen Krankheit. Hackerin Leah nimmt an einer experimentellen Behandlung teil, um ihr Leben zu retten. Ihr steuert Leah durch eine mit Referenzen vollgestopfte Oberwelt, die durch ihren eigenen Verstand generiert

wurde. Hier gibt es im Metroidvania-Stil ein paar Geheimnisse und Story zu entdecken, aber in erster Linie versucht Ihr, die Prüfungstore zu erreichen. Meist geht es in den Levels darum, Eure Agilität zu beweisen: Mit einem gleichbleibenden Moveset aus Dashes, Doppelsprüngen und Wandläufen müsst Ihr innerhalb von 30 Sekunden bis 4 Minuten das Levelende erreichen. Ab und an sollt Ihr auch mal alle Gegner in einem Areal mit Eurer Klinge schnellstens erledigen. Schnelligkeit und gute Ausweichfähig-

## Fakten-Check

Spielzeit 6 h (erster Durchlauf)

keiten sind also essenziell für den Fortschritt. Wie schon in den Vorgänger-Spielen ist die Steuerung jedoch nicht verlässlich und genau genug, um den immer härter werdenden Prüfungen gerecht zu werden. Der Schwierigkeitsgrad zieht im letzten Viertel brutal an und Rücksetzpunkte setzen Euch meist weiter zurück als nötig. Auch die Kamera und Farbgebung sind in manchen Levels nicht optimal, um die benötigte Übersicht im hohen Tempo zu behalten – in dem Genre schwer verzeihbare Probleme. sh

GUT

Steffen Heller



Ich mag den kompakten Metroidvania-Anteil samt Story und seinen Referenzen. Außerdem lerne ich, das eigentlich überschaubare Moveset mit seinen kleinen Sperrigkeiten immer gekonnt einzusetzen. Die Steuerung und die penible Kollisionsabfrage trieben mich aber mehr als einmal zur Weißglut, denn nur mit guten Wertungen kommt Ihr weiter. Abschließen alleine reicht nicht aus! Da Zugänglichkeitshilfen jedoch nur die Kampfprüfungen vereinfachen, müsst Ihr mit ziemlicher Sicherheit Frustration mitbringen – oder zumindest ein schalldichtes Zimmer besitzen, damit die Nachbarkinder nicht zigfach neu zusammengesetzte Flüche lernen.

## SPIELSPASS

Singleplayer Multiplayer Grafik Sound

67

Unterstützt bis 1 Spieler Sprache englisch Text englisch

FAZIT » Speedrunner mit guten Ansätzen, der jedoch einige für das Genre eklatante Designschwächen mitbringt.

# Deathbound

SYSTEM PS5 / XSX GENRE Action-Rollenspiel USK 16 ENTWICKLER Trialforge Studio, Brasilien HERSTELLER Tate Multimedia PREIS 29,99 Euro



PS5 Genretypisch bekommt Ihr es regelmäßig mit Bossen zu tun. Dabei merkt man häufig, dass das Kampfsystem noch etwas Politur hätte vertragen können.

Mit seinem Action-Rollenspiel möchte das brasilianische Trialforge Studio das beliebte Soulslike-Subgenre mit einem spannenden Konzept ordentlich aufwirbeln. Als "einzigartiges, gruppenbasiertes Soulslike" lässt Euch der Titel die Kontrolle von gleich mehreren Charakteren übernehmen, die allesamt mit eigenen Stärken und Schwächen aufwarten. Eingangs schlüpft Ihr in die Rolle eines Kreuzritters, der sich im Gefecht klassisch auf Schwert und Schild verlässt.

Genretypisch schlägt Ihr auf Feinde ein, blockt oder weicht Angriffen aus und behaltet dabei Eure Lebenskraft und Ausdauer im Auge – die teilen sich in "Deathbound" nämlich eine Leiste. Bald wächst Eure Gruppe an gefallen Krieger: Die flinke Attentäterin greift etwa zu Dolch und Armbrust, während der Magier aus der Ferne zaubert. Ihr wechselt per Knopfdruck in Echtzeit bequem zwischen bis zu vier Charakteren – eine Mechanik, die weniger Option als vielmehr Pflichtprogramm ist. Gerade in

## Fakten-Check

Spielzeit 10-12 h

den Gefechten gegen hartnäckige Feinde und Bosse werdet Ihr flott kein Land mehr sehen, wenn Ihr nicht von zeitig sinnvollen Figurenwechseln Gebrauch macht. Zum einen, weil es häufig Situationen gibt, die auf bestimmte Figuren zugeschnitten sind; zum anderen, weil ein zeitiger Wechsel mit einem verheerenden Morph-Angriff einhergeht, der vor allem bei voller Synchronisation ordentlich austellt. Und damit Ihr auch wirklich alles aus Eurem Team rausholt, arrangiert Ihr Mitglieder so, dass ihre jeweiligen Ideale für Synergien anstelle von internen Konflikten sorgen. Das interessante Konzept klingt in der Theorie spannend, geht in der Praxis aber nur bedingt auf. Die Keilereien fühlen sich meist träger an, als es ihnen guttut – ein Umstand, der den grundsätzlich gelungenen Spielfluss gern mal unschön ausbremst. kp

GUT

Kevin Pinhao



"Deathbound" bemüht sich darum, dem ausgetretenen Soulslike-Genre neue Facetten abzugewinnen – das gelingt zumindest bedingt. Hat man sich einmal damit vertraut gemacht, bieten das Charaktersystem und die Morph-Mechanik durchaus Spaß und Raum für spielerische Individualität. Schade nur, dass sich das Kampfsystem nie flott und optimiert genug anfühlt, um seiner spannenden Grundidee gerecht zu werden. Ein frisches Setting, die zweckdienliche Geschichte und eine passable Technik machen "Deathbound" trotzdem zu robuster Genrekost. Beinharte Soulslike-Fans dürfen also einen vorsichtigen Blick riskieren.

## SPIELSPASS

Singleplayer Multiplayer Grafik Sound

71

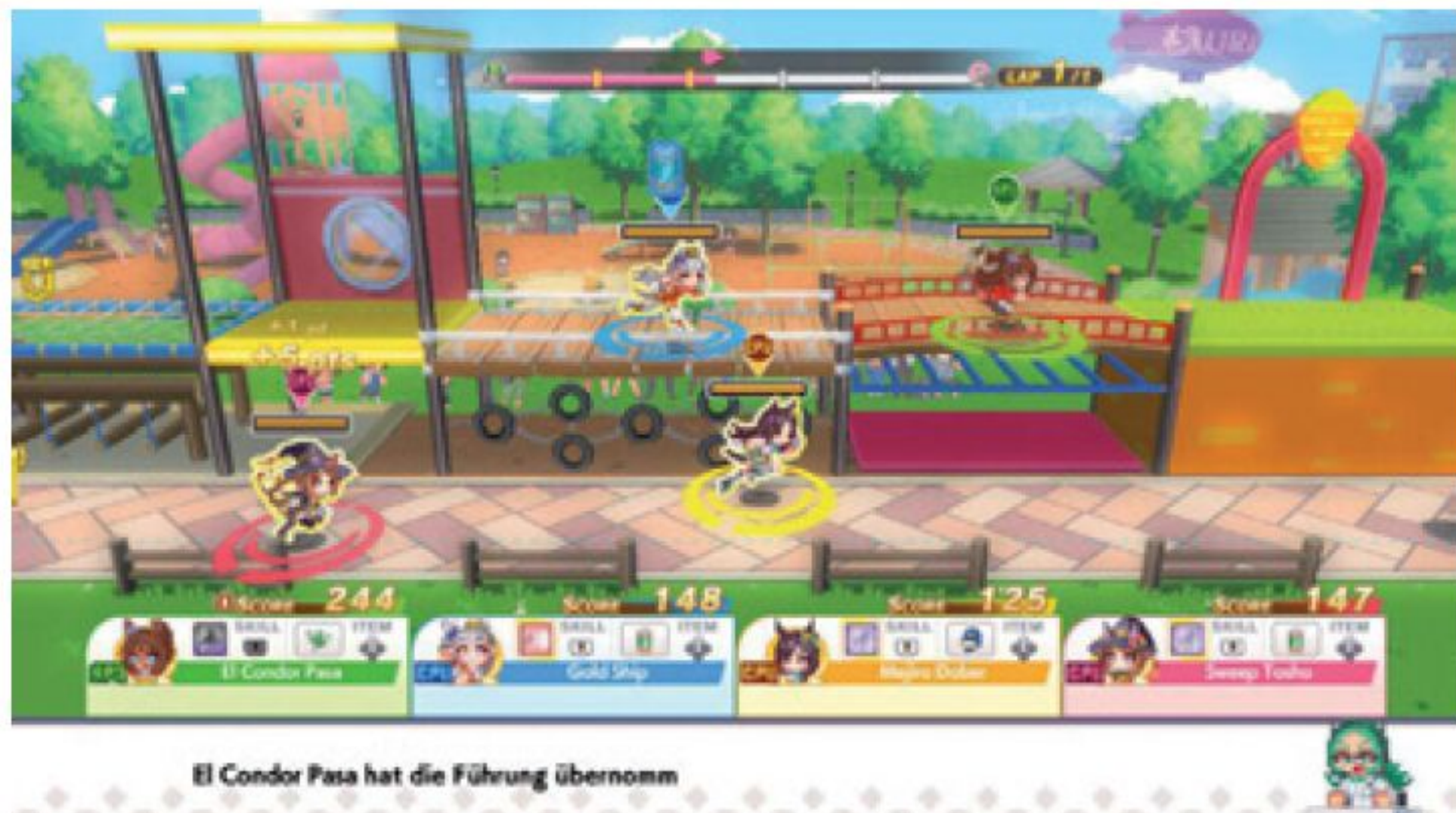
Unterstützt 1 Spieler Sprache englisch Text einstellbar

FAZIT » Solides Soulslike mit erfrischend spannender Grundidee, aber nicht ganz ausgereiftem Kampfsystem.



# Umamusume: Pretty Derby – Party Dash

SYSTEM **SWI / PS4** GENRE **Geschicklichkeit** USK **0** ENTWICKLER **Cygames / Arc System Works, Japan** HERSTELLER **Cygames** PREIS **44,99 Euro**



**SWI** Die Minispiele erinnern teils an die Sportausflüge von Kunio-kun und bereiten durchaus Spaß.



**SWI** Einmal freigeschaltet, werdet Ihr sicher mehr Zeit mit dem spaßigen "Golshi's Grand Adventure 2" verbringen.

**M**it "Umamusume: Pretty Derby" können hierzulande aktuell wohl allenfalls Anime-Enthusiasten etwas anfangen – das soll sich durch "Party Dash" ändern.

"Umamusume" erzählt die skurrile Geschichte von Pferdetränchen, die als Reinkarnationen berühmter, preisgekrönter Rennpferde von einem Abenteuer ins nächste preschen. So auch in "Party Dash", wo der große Slapdash Grand Prix winkt und Mädchen mit Freuden teilnehmen. Ihr tretet in vier Disziplinen gegen Konkurrentinnen an, die allesamt mit eigenen Attributen und Fähigkeiten aufwarten. Konkret

messt Ihr Euch im Parkourlauf, Basketball, Völkerball und – na klar – Wettessen. Keine der Disziplinen glänzt durch Tiefgang, sie bereiten aber kurzweiligen Spaß, sobald die Steuerung verinnerlicht ist. Trotz knappem Tutorial bekommt Ihr diese nämlich nicht erklärt, was die ersten Gehversuche in chaotischem Trial&Error münden lässt. Im Story-Modus folgt Ihr den Geschichten der einzelnen Teams, die erzählerisch keine Bäume ausreißen, aber mit tollen Pixel-Sprites und umfänglicher japanischer Vertonung gelungen präsentiert sind. Das dünne Spielkonzept wird durch die Möglichkeit zum Scouten neuer

## Fakten-Check

Was geht ab?

**25% MINISPIELE**

**25% STORY**

**50% GOLSHI'S GRAND ADVENTURE 2**



Mädels und dem Einrichten Eures eigenen Klubhauses aufgewertet. Ersteres lässt ein wohliges Pokémon-Sammelgefühl aufkommen; Letzteres lockt mit einem gelungenen Roguelite-Minispiel, das zuweilen mehr fesselt als die Hauptattraktion. Droht die Luft auszugehen, schnappt Ihr Euch bis zu drei Freunde für unterhaltsame Multiplayer-Partien. *kp*

## GUT

**Kevin Pinhao**

Eine tolle Präsentation, aber spielerisch nicht allzu viel auf den Rippen: Die vier Minidisziplinen erinnern entfernt an die Sportausflüge von Kunio-kun und machen Laune – allein dürfte aber schnell die Luft raus sein. Schnappt Ihr Euch allerdings drei Freunde, steht dem einen oder anderen spaßigen Abend nicht viel im Wege. Fans der Marke erfreuen sich am netten Story-Modus. Unterhaltsam fallen auch das Sammeln und der Ausbau Eures Klubhauses aus. Investiert dort möglichst fix in eine Videospiel-Konsole – die schaltet nämlich das fesselnde Roguelite "Golshi's Grand Adventure 2" frei. Ihr werdet es nicht bereuen.

## SPIELSPASS

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

**69**

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

**FAZIT »** Spaßig-schicke Minispiel-Sause – solo flott fade, aber Multiplayer-, Story- und Roguelite-Modus helfen.

# Verne: The Shape of Fantasy Phantom Spark

SYSTEM **SWI** GENRE **Adventure** USK **0**  
ENTWICKLER **Gametopia, Spanien** HERSTELLER **Assemble Ent.** PREIS **14,99 Euro**



**SWI** Im Gegensatz zu anderen klassisch angehauchten Adventures findet die Handlung hier auf flachen 2D-Ebenen statt.

**I**n diesem hübsch gepixelten Adventure schlüpft Ihr in die Rolle des Visionärs Jules Verne, der es in einer alternativen Realität voller Versatzstücke aus seinen Erzählungen mit einer totalitären Nation aufnimmt. Wichtigste Hilfsmittel dabei sind seine grenzenlose Vorstellungskraft und das "Imag", ein Gerät aus dem versunkenen Atlantis, mit dem er die Realität verändern kann. "Verne" verzichtet auf die klassische Point'n'Click-Steuerung, Ihr lenkt den einfallsreichen Protagonisten direkt durch die stimmungsvollen

2D-Lokalitäten, gelegentlich gibt es auch mal kleine Schleichenlagen oder (optionale) Quick-Time-Events. *tn*

## SPIELSPASS

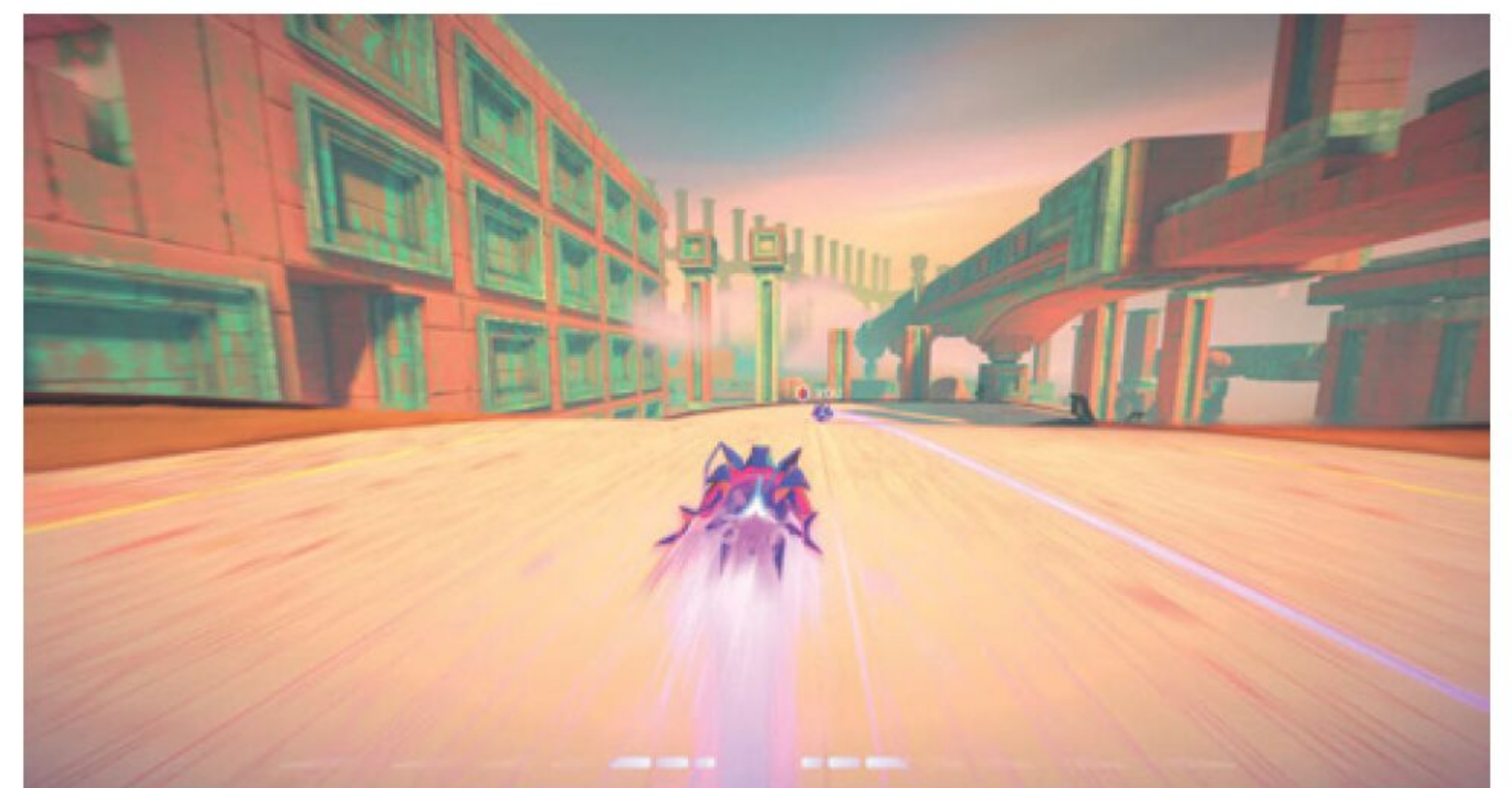
Singleplayer ●●●●●●●●  
Multiplayer –  
Grafik ●●●●●●●●  
Sound ●●●●●●●●

**77**

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

**FAZIT »** Atmosphärisches Abenteuer um einen visionären Autoren und seine zahlreichen Schöpfungen.

SYSTEM **XSX / PS4 / PS5 / XOne** GENRE **Geschicklichkeit** USK **0**  
ENTWICKLER **Ghosts, Island** HERSTELLER **Coatsink** PREIS **19,99 Euro**



**XSX** Die Umgebungen sind stilistisch gelungen, aber etwas spartanisch. Während der Läufe solltet Ihr sowieso besser die Augen auf der Strecke lassen.

**S**eid Ihr der bunten und gerne überkomplizierten Kurse von "TrackMania" überdrüssig, steht hier eine spielerisch eng verwandte Alternative parat. Das audiovisuelle Design mit futuristisch-pastelligem Minimalismus, beeinflusst von "WipEout" oder "F-Zero", ist ansehnlich, das Streckendesign eher schnörkellos, aber mit genug Spielraum für das Heraus-schinden von Tausendsteln, zumal die Steuerung mit angemessener Präzision aufwartet. Allerdings gibt es keinen Online-Multiplayer

(verkraftbar) und mit nur etwas über 30 Strecken aufgeteilt in drei Szenarien fällt der Umfang doch ein bisschen mager aus. *us*

## SPIELSPASS

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

**70**

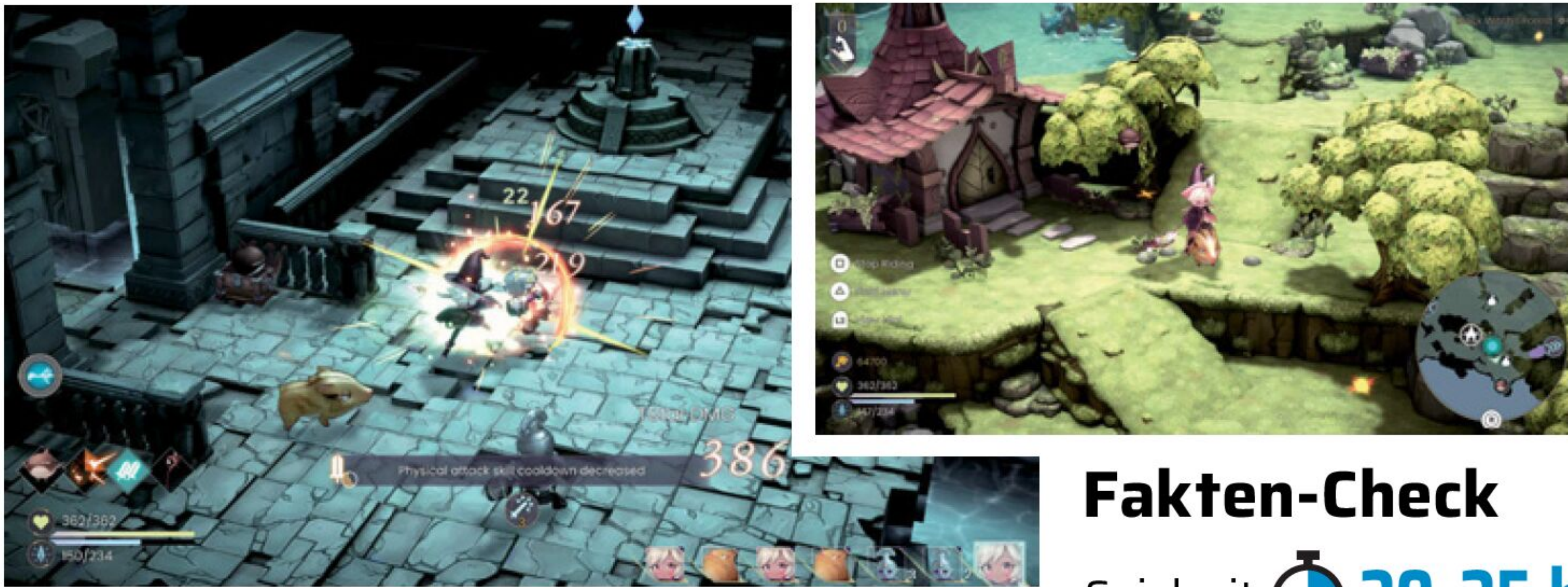
Unterstützt **bis 4 Spieler**  
Sprache **–**  
Text **einstellbar**

**FAZIT »** Solider "TrackMania"-Verschnitt mit eigener Ästhetik, aber sehr überschaubarer Streckenanzahl.



# WitchSpring R

SYSTEM PS5 / SWI GENRE Rollenspiel USK 12 ENTWICKLER Kiwiwalks, Südkorea HERSTELLER Kiwiwalks PREIS 39,99 Euro



PS5 Praktische Helfer: Habt Ihr Haustiere gezähmt, könnt Ihr die Umgebung besser erkunden und sie stehen im Kampf an Eurer Seite.

**Z**war schaffte es vor einer Weile die weitgehend schnörkellose Switch-Portierung des dritten Teils sogar bis zu uns (75% in M! 09/21), aber wirklich wahrgenommen wurde die in Südkorea für Mobile-Geräte entstandene Rollenspielreihe nicht gerade. Ob sich das nun mit "WitchSpring R" tatsächlich ändern wird, lässt sich schwer einschätzen – verdient wäre es aber.

Anders als beim erwähnten Switch-Abstecher handelt es sich um eine Neuinterpretation der ersten Episode, die inhaltlich

kräftig und optisch ein Stück weit aufgemotzt wurde. Umgebungen und Charaktermodelle wirken zwar dennoch nicht ganz zeitgemäß, bringen die Fantasystimmung aber ordentlich und nicht zuletzt dank hoher Auflösung und 60 fps technisch sauber rüber.

Als junge Hexe Pieberry schlägt Ihr Euch in einer Welt durch, bei der ihre Art verfolgt und ausgerottet wird. Trotz dieser düsteren Ausgangslage entpuppen sich Story und Charaktere aber weitgehend als gut gelaunt. Spielerisch wird auf bewährte

## Fakten-Check

Spielzeit 20-25 h

Fernost-Rollenspiel-Grundlagen gesetzt: Ihr erkundet Oberwelten und Dungeons, obligatorische Kämpfe laufen rundenbasiert ab und warten mit vielen klugen Angriffs- und Magiekniffen auf, die Schlagabtausche flott und dynamisch gestalten. Zwischendurch zähmt Ihr Tiere, sammelt Material für Tränke und neue Zauber oder verbessert Eure Charakterwerte in kurzen Trainings-Minispielen. Einzeln aufgelistet klingt das gewöhnlich, aber in der Summe ergibt sich daraus ein beachtenswertes Abenteuer. *us*

GUT

Ulrich Steppberger



Mit der Art von Heldenin Pieberry muss man natürlich klarkommen, doch es lohnt sich: "WitchSpring R" mag wie ein (in diesem Fall koreanisches) Knuffel-RPG von der Stange aussehen, es überzeugt aber mit einer interessanten Story und wartet von Rundenkampf über Crafting, Erkundung und Fähigkeitentraining mit einer ganzen Reihe gelungener spielerischer Aspekte auf. Was mir dabei besonders gefällt: Viele der komplexeren Mechaniken können weitgehend ignoriert werden und trotzdem bleibt das Gesamtabenteuer unterhaltsam und motivierend. Werft ruhig einen Blick darauf, wenn es mal etwas quetschiger sein darf.

SPIELSPASS

Singleplayer Multiplayer Grafik Sound

81

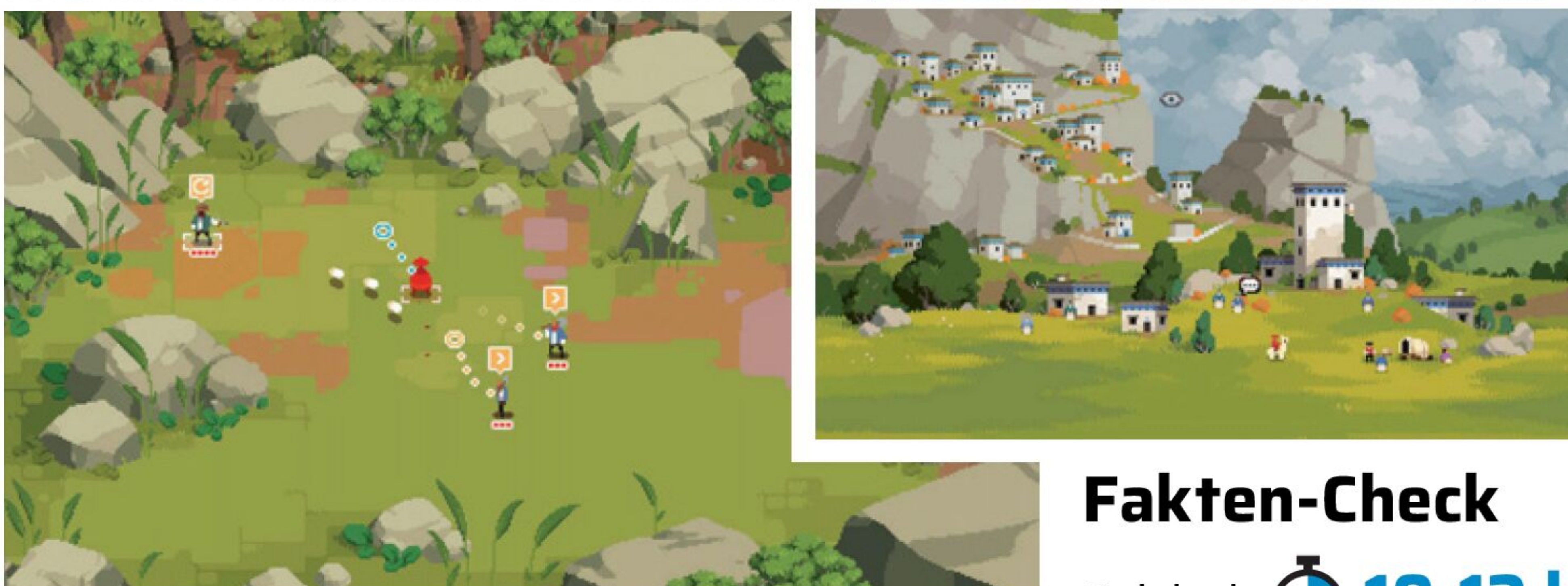
Unterstützt 1 Spieler

Sprache japanisch / koreanisch Text einstellbar

**FAZIT »** Unterhaltsames Fernost-RPG mit interessanten Charakteren, guter Story, gelungenem Kampfsystem und mehr.

# Arco

SYSTEM SWI GENRE Strategie-Rollenspiel USK 12 ENTWICKLER M. Cahill, AUS / F. Nowotniak, POL / J.R. Garcia, SPA / A. Uribe, MEX HERSTELLER Panic PREIS 17,99 Euro



SWI Bevor Ihr im Kampf Eure Aktion festlegt, könnt Ihr Euch anzeigen lassen, was die Gegner vorhaben. Die Optik ist grobpxelig, aber sehr stimmungsvoll.

**D**as Leben meint es nicht gut mit den Protagonisten von "Arco", zwischen denen Ihr nach jedem Kapitel wechselt. Schicksalsschläge oder feindselige Eindringlinge haben ihnen Verluste und Schmerzen beigebracht, für die sie nun Vergeltung suchen. Fröhlich geht es hier beileibe nicht zu, auch wenn die mit gewollt groben Pixeln in Szene gesetzte Welt hübsch und nahezu friedfertig wirkt, solange Ihr nicht in Auseinandersetzungen verwickelt werdet. So reist Ihr auf einer Weltkarte von Schauplatz zu

Schauplatz, redet mit Einwohnern und erlangt neue Informationen, während sich die packende Geschichte weiter entspinnt.

Nicht weniger wichtig sind aber natürlich Gefechte, die hier mit einem einfallsreichen "gleichzeitigen Rundenkampf-System" ausgetragen werden. Bei dem könnt Ihr Eure gewünschte Aktion wie schlichtes Bewegen oder den Einsatz von Attacken planen und auf Knopfdruck ausführen – allerdings agieren die Kontrahenten dann auch im gleichen Moment. Und obwohl es möglich ist, deren

## Fakten-Check

Spielzeit 10-12 h

Intentionen und etwaige Laufrichtungen vorher zu studieren, müsst Ihr trotzdem geschickt antizipieren, wohin und wie weit etwa eine abgefeuerte Pistolenkugel fliegen dürfte, damit Ihr nicht genau in deren Weg geratet. Und dass Ihr im Kampf nur eine limitierte Aktionsauswahl habt (zusätzliche Moves lassen sich durch Stufenaufstieg freischalten, aber eben nicht alle gleichzeitig nutzen) und begrenzte Energievorräte einkalkuliert werden müssen, fordert Euer strategisches Vermögen zusätzlich heraus. *us*

GUT

Ulrich Steppberger



Lasst Euch von der trügerisch harmlos anmutenden Kulisse nicht täuschen: "Arco" bietet schwere Kost.

Auch in Bezug auf die Storythemen, die ganz schön düstere Elemente beinhalten – aber vor allem das Kampfsystem hat es in sich. Gerade anfangs passiert es schnell, dass eine unbedachte Aktion oder das falsche Lesen der gegnerischen Absichten Euch ruck, zuck aller Lebenspunkte beraubt. Mit Geduld und etwas Einarbeitungswillen kommt man aber doch auf einen grünen Zweig und kann dann auch den Rest deutlich mehr genießen. Also kein Spiel für nebenbei, aber lohnenswert, wenn Ihr Euch drauf einlassen wollt.

SPIELSPASS

Singleplayer Multiplayer Grafik Sound

79

Unterstützt 1 Spieler

Sprache – Text englisch

**FAZIT »** Einfallsreiches Abenteuer mit packenden Storys und einem klugen, aber kniffligen Kampfsystem.



# Creatures of Ava

SYSTEM XSX GENRE Action-Adventure USK 6 ENTWICKLER Inverge Studios / Chibig, Spanien HERSTELLER 11 bit studios PREIS 24,99 Euro



**XSX** In den farbenfrohen Umgebungen tummeln sich allerlei Lebewesen, von denen Ihr viele mit geschicktem Flötenspiel anlocken und einsammeln könnt.

Nur noch kurz die Welt retten? Das würde Erkunderin Vic zwar gerne, aber ihre Mission auf dem Planeten Ava hat mehrere Probleme. So ist dessen Untergang nach Einschätzung ihrer Vorgesetzten nicht mehr aufzuhalten, weshalb sie als zweitbeste Lösung nun die Tierwelt sowie das einheimische Volk evakuieren soll. Letzteres ist allerdings ziemlich stur und will sich nicht drauf einlassen. Und dass ihre Raumkapsel einen unplanmäßigen Crash hingelegt hat, macht die Sache nicht einfacher.

Wo viele andere Spiele nun auf aggressive "Wir gegen die Welt"-Action setzen würden, geht "Creatures of Ava" genau den umgekehrten Weg und gibt sich betont friedfertig. Ballern bleibt außen vor und defensiv angehauchte Konfrontationen finden nur mit den weniger intelligenten Geschöpfen statt. Die stimmt Ihr entweder mit einer Flötenmelodie sanft oder heilt von einem Virus infizierte Exemplare erst mit einer Art Energiestrahl, indem Ihr sie lange genug im Fokus habt. Das funktioniert mechanisch gut, wird

## Fakten-Check

Spielzeit 10-12 h

aber auf Dauer überstrapaziert, weil "Mindestfangquoten" an Schlüsselstellen den Fortschritt blockieren – und habt Ihr den dann erreicht, dürft Ihr in einige Gebiete nicht mehr zurück. Das ist etwas schade, denn der Rest spielt sich zwar nicht gerade originell, aber gelungen runter: Ihr erkundet die hübsche Welt, springt und klettert, löst mit hinzukommenden Fähigkeiten Rätsel oder kontrolliert auch mal hier und da Wesen direkt, um deren spezielle Talente wie Buddeln oder Rammen zu nutzen. *us*

### GUT



#### Ulrich Steppberger

Das bunte Design von der Welt, ihren Kreaturen und Bewohnern wie auch meiner Heldin gefällt mir prima. Dass

es hier konsequent pazifistisch zugeht, hat seinen ganz eigenen Charme, die diversen Spielmechaniken sind clever und gehen ordentlich von der Hand. Allerdings verblasst der Reiz doch früher als gedacht, weil gerade die Monstersammelei auf Dauer wenig abwechslungsreich, aber eben zwingend notwendig ist. Schade finde ich zudem, dass sich nach dem technisch fast makellosen ersten Bereich in anderen Umgebungen dann doch immer wieder Bildratenwackler einschleichen – aber das lässt sich verschmerzen.

## SPIELSPASS

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

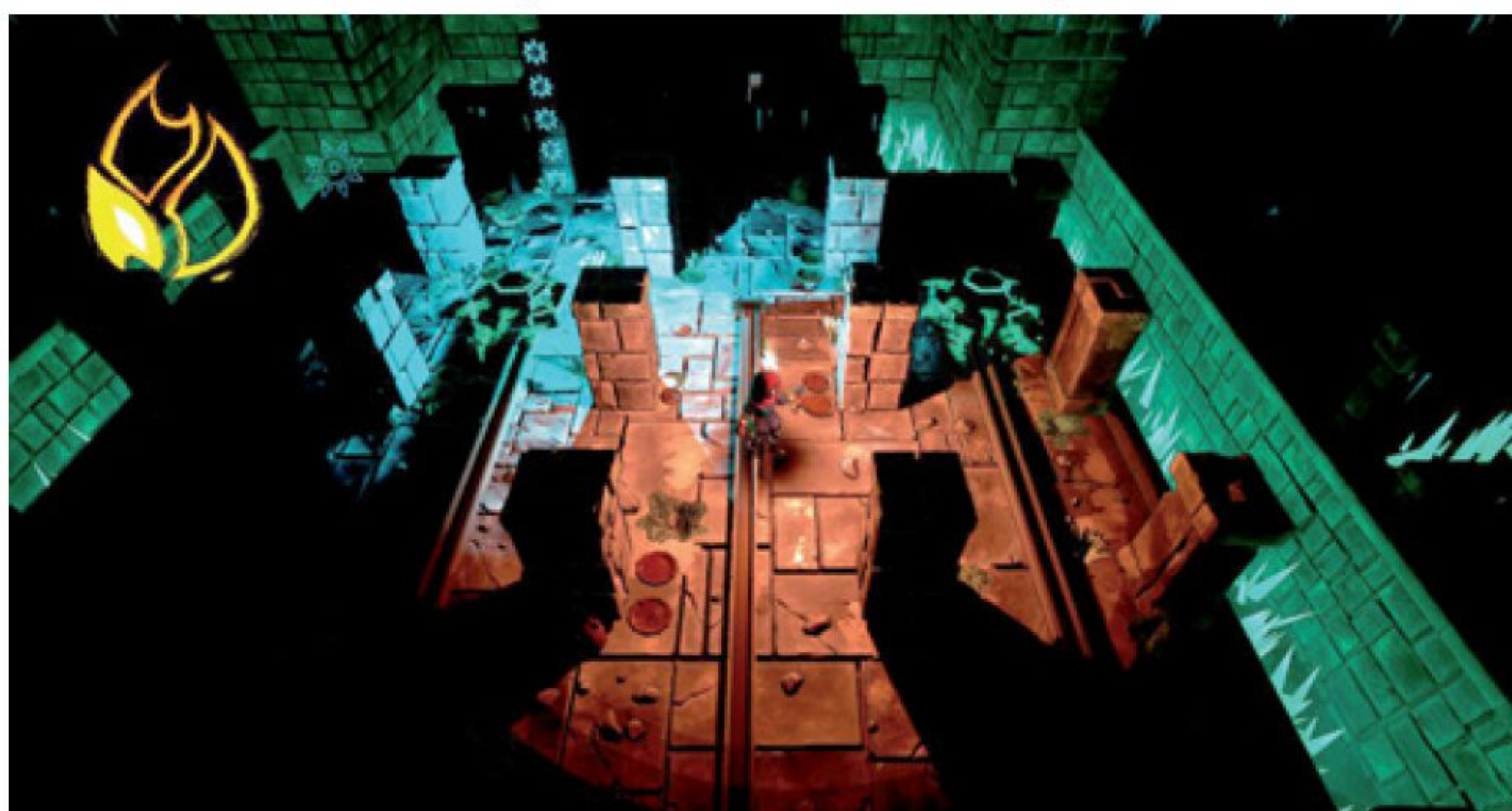
69

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache englisch  
Text einstellbar

**FAZIT »** Friedfertiges Abenteuer mit Monsterfang-Komponente, das häufig seine Abläufe wiederholt.

# Guayota

SYSTEM SWI GENRE Adventure USK 6 ENTWICKLER Team Delusion, Spanien HERSTELLER Dear Villagers PREIS 14,99 Euro



**SWI** Die meiste Zeit erkundet Ihr dunkle Gemäuer. Das sorgt zwar für gelungene Licht- und Schattenwürfe, ist aber auch öfters unübersichtlich.

An ambitionierten Ansätzen mangelt es nicht: Als Szenario liegen die Legenden der Kanarischen Inseln zugrunde, was sich aber in ermüdend langen Textdialogen niederschlägt. Dazwischen stapft Ihr durch düstere Kammern und löst Rätsel, bei denen Ihr Licht-, Feuer- und Laserinstrumente zum Einsatz bringt. Das ist knifflig, darum nerven auftauchende Fallen und Hindernisse nach "Zelda"-Art unnötig, zumal Ihr nach dem Ableben erst Areale in einer anderen Dimension absolvieren müsst, be-

vor es zurückgeht. Weniger wäre hier mehr gewesen, zumal auch die Inszenierung technisch nur Mittelmaß erreicht. *us*

## SPIELSPASS

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

60

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache –  
Text einstellbar

**FAZIT »** Puzzlelastiges Abenteuer mit soliden Ideen, die sich aber gegenseitig im Weg stehen.

# Mika and the Witch's Mountain

SYSTEM SWI GENRE Action-Adventure USK 0 ENTWICKLER Chibig, Spanien HERSTELLER Chibig PREIS 19,99 Euro



**SWI** Sympathisch und bunt ist Mikas Berginsel ohne Frage, allerdings tut sich die Switch-Hardware schwer, sie durchgehend flüssig darzustellen.

Offizielle Videospiele von Studio Ghibli gibt es keine (selbst bei "Ni no Kuni" war es nur an den Animationen beteiligt). Hier und da erleben wir aber "Was wäre wenn"-Hommagen wie diese. Als Vorbild für die gut dreistündige Karriere von Nachwuchshexe Mika dient unverkennbar "Kikis kleiner Lieferservice" von 1989: Wie im Film fliegt Ihr auf Eurem Besenstiel durch die Gegend, um Bestellungen abzuliefern. Umgebung und vor allem Charaktere sind sympathisch und angemessen

quirlig, dafür fühlt sich die Steuerung nicht unbedingt intuitiv an und die Abläufe wiederholen sich schon bald. *us*

## SPIELSPASS

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

62

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache –  
Text einstellbar

**FAZIT »** Charmantes Postzusteller-Abenteuer im Hexengewand, das aber spielerisch ziemlich seicht bleibt.



# Paper Ghost Stories: Third Eye Open

SYSTEM **SWI / PS4 / PS5 / XOne** GENRE **Adventure** USK **12** ENTWICKLER **Cellar Vault Games, Malaysia** HERSTELLER **Chors Worldwide Games** PREIS **16,99 Euro**



**SWI** Tings Familienverhältnisse spielen eine große Rolle in der Story wie auch die Beziehung zu Geistermädchen Xiu.



**SWI** Die meiste Zeit verbringt Ihr mit Lesen. Allerdings dürft Ihr auch immer mal kleine Minispiele und Rätsel angehen.

Ihr schlüpft in die Rolle der kleinen Ting: Mit ihren Eltern in eine neue Nachbarschaft gezogen, sieht sich das schüchterne Mädchen mit den ersten handfesten Herausforderungen des Lebens konfrontiert. Bald geht die Schule los, Freundschaften wollen geschlossen werden und dann ist da noch das Geistermädchen Xiu. Mit diesem versteht sich Ting blendend – allerdings kann nur sie Xiu sehen, die von Tings Eltern und Außenstehenden naheliegend als imaginäre Freundin abgetan wird. So entfaltet sich eine gelungene Geschichte, die Tings augenscheinlich gewöhnlichen Alltag mit übernatürlichen

Begegnungen verwebt. Ausufernden Horror solltet Ihr nicht erwarten, hier gruselt man sich allenfalls sporadisch. Vielmehr geht es um zwischenmenschliche Beziehungen der Protagonistin und dabei werden auch unangenehme Themen angepackt. Regelmäßig rücken Aspekte malaysischer Kultur und Folklore charmant in den Fokus. Charaktere reichern ihr gebrochenes Englisch mit Floskeln und Redewendungen an – die bekommt Ihr dann als Spieler auch erklärt und eingeordnet. Das resultiert in atmosphärischen Unterhaltungen, mit denen Ihr letztlich die meiste Spielzeit verbringt. Hier

## Fakten-Check

Spielzeit **8-10 h**

und da dürft Ihr auch mal rätseln, schleichen oder unter Zeitdruck Entscheidungen treffen. Diese spielerischen Einschübe gehen aber nie über den Grad der "Beschäftigungstherapie" hinaus. Durchaus gelungen gestaltet sich der titelgebende und unverbrauchte Papier-Look. Greift Ihr zur Switch-Version, müsst Ihr Euch allerdings trotz der minimalistischen Optik mit einer wackligen Performance und aufploppenden Texturen arrangieren. *kp*

### GUT



#### Kevin Pinhao

Die größte Stärke der "Paper Ghost Stories" ist die Geschichte. Das alltägliche Leben aus der Perspektive eines heranwachsenden Mädchens zu erleben, funktioniert gut – insbesondere, weil der Handlung der Spagat zwischen übernatürlichen Elementen und ernsten Themen gelingt. Besonders loblich: die Bemühungen, Spielern Aspekte der malaysischen Kultur und Folklore näherzubringen. Damit Ihr den Titel genießen könnt, müsst Ihr aber vor allem die Lust am Lesen mitbringen. Abseits von umfangreichen – und leider nicht vertonten – Gesprächen bekommt Ihr nämlich allenfalls sporadisch mal etwas zu tun.

## SPIELSPASS

Singleplayer Multiplayer Grafik Sound

**72**

Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache **-**  
Text **einstellbar**

**FAZIT » Adventure mit feinfühler Story und unverbrauchtem Stil, spielerisch allerdings mit etwas wenig Substanz.**

# Gori: Cuddly Carnage

SYSTEM **PS5 / PS4 / XOne / XSX / SWI** GENRE **Action** USK **16** ENTWICKLER **Angry Demon Studio, Schweden** HERSTELLER **Wired Productions** PREIS **21,99 Euro**



**PS5** Egal, ob bei den relativ klassischen Jump'n'Run-Passagen oder den schnell blutrünstigen Gefechten: Grelle Farben bestimmen das Erscheinungsbild.



## Fakten-Check

Spielzeit **6 h**

sig bleibt und die Szenarien mit schrillen Neonfarben und wilden Kulissen genug Abwechslung und Schauwert bieten. Trotzdem bleibt auf Dauer nicht zu übersehen, dass "Gori" unter der eigenwilligen Hülle ein eher schlicht gestrickter Genrevertreter ist. Ihr habt nur eine Handvoll Angriffsaktionen, weshalb die Gefechte sich recht gleichförmig anfühlen und die Kamera nicht für die beste Übersicht sorgt. Auch die Hüpfpassagen spielen sich eher simpel und Sammelkram ist lediglich begrenzt vorhanden. *us*

### GEHT SO



#### Ulrich Steppberger

"Gori" hat Stil, das kann man sagen – und dass der grell, blutrünstig und komplett durchgedreht ist, steht außer Frage. Anfangs fasziniert das Spektakel vor allem damit, doch ein gewisser Gewöhnungseffekt lässt nicht auf sich warten. Dann rückt wieder mehr in den Mittelpunkt, dass die spielerischen Elemente zwar durchgehend kompetent, aber nicht besonders fesselnd ausgefallen sind. Das Kampfsystem ist simpel gestrickt und die Metzeleien werden auf Dauer monoton, die Hüpf- und Fluchtabschnitte sind eher Stangenware. Dafür gefallen die saubere Technik und eben die ausgesprochen eigenwillige und erlebenswerte Inszenierung.

## SPIELSPASS

Singleplayer Multiplayer Grafik Sound

**67**

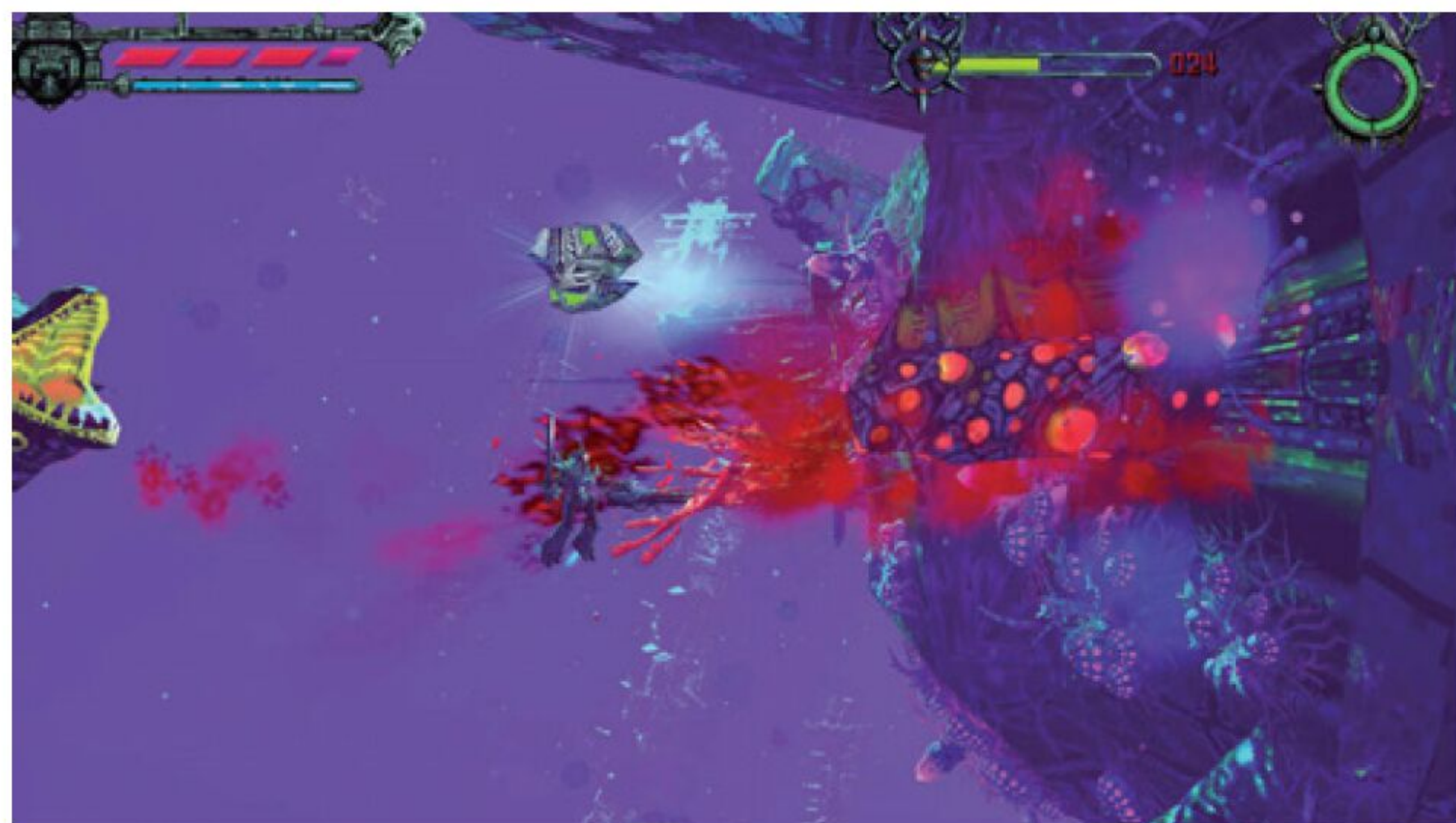
Unterstützt **1 Spieler**  
Sprache **einstellbar**  
Text **einstellbar**

**FAZIT » Schrill-rabiater Action-Hüpferei, die mit durchgeknallter Inszenierung die spielerische Seichtigkeit ausgleicht.**



# Valfaris: Mecha Therion

SYSTEM PS4 / XOne / SWI GENRE Shoot'em-Up USK 16 ENTWICKLER Steel Mantis, USA HERSTELLER Big Sugar PREIS 17,99 Euro



PS4 Der wurmartige Zwischenboss ist zerlegt – klar, dass dann auch an roter Soße nicht gespart wird!

Für den Nachfolger des 2019 erschienenen "Valfaris" wechselt der kleine Entwickler Steel Mantis das Genre: War der Erstling noch ein wuchtiges Run'n'Gun, hebt Ihr in "Mecha Therion" jetzt mit Eurer stählernen Rüstung ab und fliegt in bester Shoot'em-Up-Manier durch automatisch scrollende Levels. Dabei seid Ihr nicht nur ziemlich mobil, Ihr verfügt zudem über ein überraschend großes Waffenarsenal: Zu Eurer Ausrüstung gehört eine aufrüstbare Schussattacke mit hoher Reich-

weite, aber auch begrenzter Energie. Geht die im Eifer des Gefechts zur Neige, füllt Ihr sie wieder mit Nahkampfmanövern; mit diesen zersäbelt Ihr überdies feindliche Geschosse. Auf Knopfdruck ladet Ihr, wenn es auf dem Bildschirm mal eng wird, einen Flächenangriff auf und per Schultertaste führt Ihr einen Boost-Angriff durch: Mit dem tut Ihr nicht nur dem Feind ganz besonders weh oder durchbrecht bröckelnde Barrieren, der Boost-Einsatz macht Euch auch kurzzeitig unzerstörbar. Angriffe können ausgetauscht

## Fakten-Check

Eddie Riggs sagt dazu:



"Let's form a heavy metal hurricane!"

oder verbessert werden, dafür sammelt Ihr in den Levels Ressourcen. Auch einstecken könnt Ihr: In Eurer bulligen Rüstung haltet Ihr ein paar Treffer aus, erreicht Ihr zudem einen Checkpoint, dann werdet Ihr wieder voll regeneriert, auf einen Lebenszähler wird hier verzichtet. Nicht verzichtet wird aber auf die ganz spezielle Präsentation, die bereits den Erstling ausgemacht hat. Auch "Valfaris: Mecha Therion" wirkt wie ein spielbares Metal-Album-Cover aus den 1980ern im groben PlayStation-Look. Low-Poly-Szenarien und bewusst pixelige Texturen bringen die 32-Bit-Ära zurück, der Sound kracht und aus den Lautsprechern brüllt rabiater Heavy Metal – Fans von tonnenschweren Gitarrenriffs, Lederjacken und Chrom-Logos sind hier im siebten Himmel. *tn*

GUT

Thomas Nickel



"Valfaris: Mecha Therion" ist eine brachial-rabiate Ballerei, die sich auf 32-Bit-Metal-Ästhetik

einschießt: Habt Ihr eine dicke Sammlung an Platten aus den 1980ern am Start oder habt Ihr früher begeistert Metal Hammer und Rock Hard gelesen, dann seid Ihr hier zweifelsohne genau richtig. Aber das Shoot'em-Up setzt nicht nur auf oberflächliche Werte, auch spielerisch überzeugt "Valfaris". Die Levels sind durchdacht, die Angriffe fühlen sich schön saftig an und der Anspruch kommt nicht zu kurz. "Mecha Therion" ist kein Spiel, mit dem sich Cave-Kenner wochenlang beschäftigen, aber allemal ein herrlich wuchtiges Erlebnis.

## SPIELSPASS

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

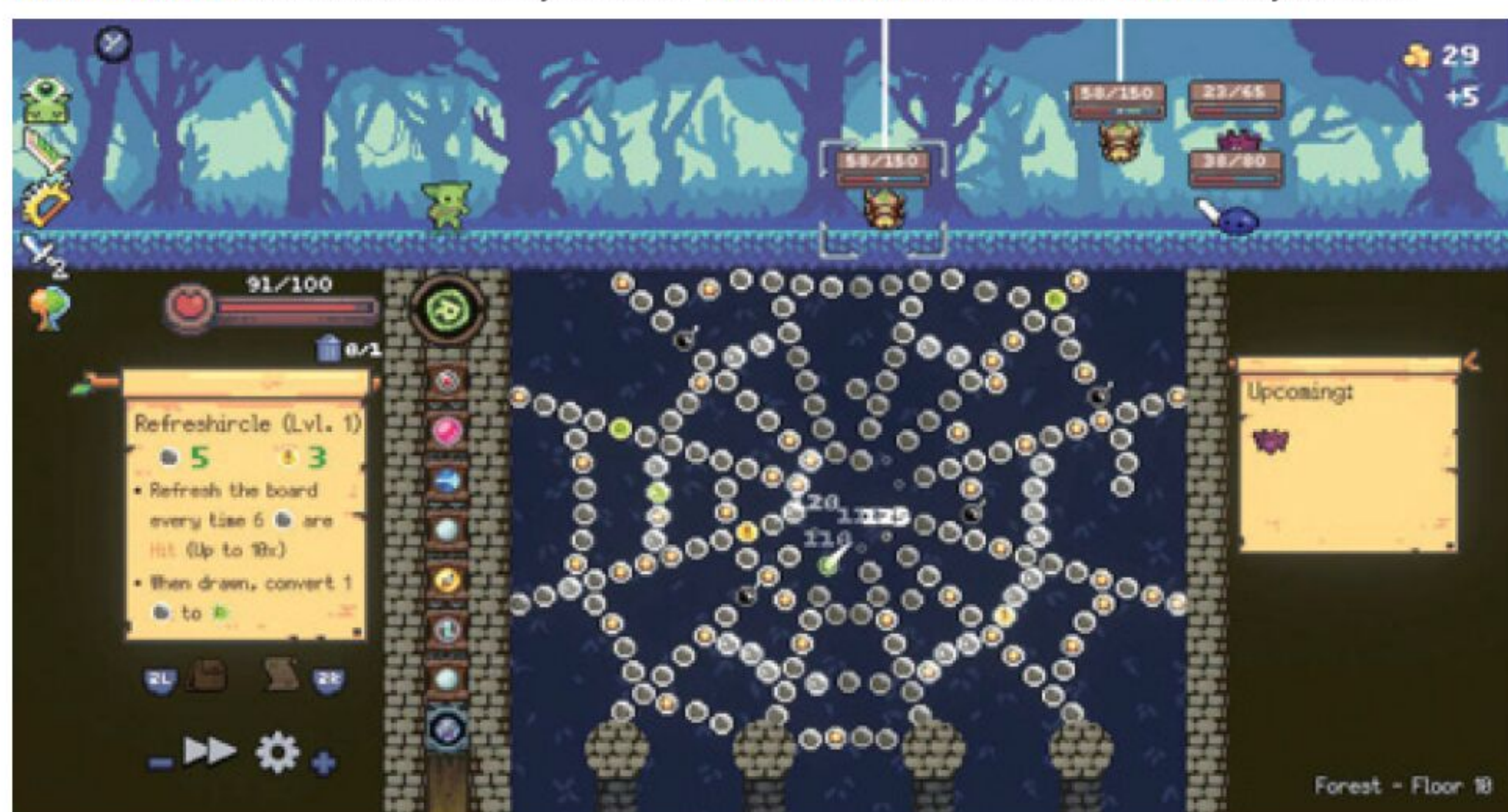
76

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache –  
Text einstellbar

FAZIT » Brachialer Heavy-Metal-Shooter mit entsprechender Ästhetik im grob-polygonal-pixeligen 32-Bit-Look.

# Peglin

SYSTEM SWI GENRE Rollenspiel USK 6 ENTWICKLER Red Nexus Games, Kanada HERSTELLER BlitWorks PREIS 19,99 Euro



SWI Gegner und Spielfeldaufbau sind gerne mal miteinander verwandt. Wollen etwa Spinnen besiegt werden, sind die Pins in Netzform angeordnet.

Gute vier Jahre nach "Roundguard" (80% in M! 05/20) versucht sich wieder ein Roguelike daran, das Pachinko- respektive "Peggle"-Konzept für Kämpfe zu nutzen. Das Ganze ist in einfacher, aber sympathischer Pixel-Optik in Szene gesetzt und der spielerische Kniff funktioniert prima. Zwar feuert Ihr letztlich einfach nur Kugeln von oben ins mit Pins gespickte Spielfeld, aber die haben alle unterschiedliche Eigenschaften – je mehr Ihr sammelt und auflevelt, desto wirksamere

Kettenreaktionen sind möglich. Das macht Laune, allerdings wirkt sich hier der Zufall zwangsläufig besonders stark aus. *us*

## SPIELSPASS

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

79

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache –  
Text einstellbar

FAZIT » Gewitztes Roguelike mit Kämpfen in "Peggle"-Manier – motivierend, aber teils etwas sehr zufallsabhängig.

# Shikon-X Astro Defense Fortress

SYSTEM SWI GENRE Adventure / Geschicklichkeit USK 12 ENTWICKLER Kindermann Corp., Chile HERSTELLER WhisperGames PREIS 8,39 Euro



SWI Die deutsche Übersetzung wurde wie die englische Variante mit flapsigen Sprüchen angereichert, die gut zum allgemeinen Stil des Abenteuers passen.

Keine zwei Stunden dürfte es dauern, bis Ihr hier das (offene) Ende erreicht habt – die gut 100 Minuten sind aber kurzweilig gefüllt. Heldin Daaia wuselt durch ein eigenwilliges Adventure, das ein bisschen an die glorreiche LucasArts-Frühzeit erinnert und technisch sauber inszeniertes Pixel-Ambiente versprüht. Die Rätsel sind schrullig, aber gerade noch logisch genug, um nicht zu verärgern. Dass sich das Spiel nicht wirklich ernst nimmt, macht viel vom Charme aus. Eingestreut wurden zudem

einige Minispiele wie Flipper, eine Game&Watch-Hommage und ein Mix aus "Breakout" und "Space Invaders". *us*

## SPIELSPASS

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

70

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache –  
Text einstellbar

FAZIT » Schräges wie kurzes Adventure mit skurriler Story, Retro-Flair und einigen netten Minispielen.



# Gundam Breaker 4

SYSTEM PS5 / PS4 / SWI GENRE Action USK 12 ENTWICKLER Crafts & Meister, Japan HERSTELLER Bandai Namco PREIS 59,99 Euro



PS5 In den kurzen Kampfmissionen sammelt Ihr fleißig Teile ein (links), um im virtuellen Hobbyzimmer Euer Gunpla aufzumotzen (rechts).

Wer hierzulande jemandem das Wort "Gundam" an den Kopf wirft, kann unter Umständen mit einer wissenden Reaktion rechnen: Die Anime-Roboter hat man vielleicht schon mal gesehen. Wiederholt man das Experiment mit dem Wort "Gunpla", dürfte das Ergebnis jedoch ernüchternd ausfallen. Was bei uns höchst exotisch ist, erfreut sich aber zum Beispiel in Japan und den USA großer Beliebtheit. Gunpla nennen sich die Plastikmodellbausätze zur "Gundam"-Serie, die von Bandai Namco hergestellt werden. Was liegt näher, als eine Spielereihe zur hauseigenen Spielzeugserie auf die Beine zu stellen?

Gundam Breaker 4" ist im Kern eine Modellbausimulation, die es Euch erlaubt, jedes Teil eines Modells auszuwechseln und mit jedem beliebigen anderen zu tauschen. Das ist vor allem für Gunpla-Fans eine wahre Freude. Die Plastikroboter lassen sich bekleben, detailliert mit Farben versehen, ja, Ihr könnt sie sogar in Dioramen setzen und Fotos machen. Vor der Gunpla-Freude steht jedoch der Einsatz auf dem Modellbauschlachtfeld: "Gundam Breaker 4" schickt Euch (bevorzugt im Dreier-Koop, solo funktioniert aber auch) in kurze Missionen, die ein wenig an "Dynasty Warriors" mit viel weniger Gegnern erinnern. Die Action ist flott,

## Fakten-Check Gefällt

- » ein Traum für Gunpla-Nerds
  - » komplexe, aber eingängige Steuerung
  - » Figuren bis ins Detail konfigurierbar
  - » wahnsinnig viele Teile zum Sammeln
- » lieblose Story
  - » viel Teile-Grinding
  - » für Solospieler etwas öde

**Missfällt**  
die Bedienung nach kurzer Zeit erlernt und es macht verflucht viel Spaß, neue Bauteile zu sammeln und im Hobbyzimmer an das eigene Gunpla zu flanschen. Fans dürften zudem breit grinsen, wenn Bossgegner mit der Originalverpackung des Bausatzes eingeführt werden und im korrekten Größenverhältnis von beispielsweise "Perfect Grade" (1:60) zu "High Grade" (1:144) dargestellt werden. ks

**GUT Kai Schmidt**  
Okay, "Gundam Breaker 4" ist ganz sicher nicht für jeden was. Das Spiel richtet sich deutlich an "Gundam"- und vor allem Gunpla-Fans. Da ich eine Menge dieser Mecha-Modelle zusammengebaut, bemalt und in Regalen aufgestellt habe, bin ich zum einen natürlich vor-eingenommen, andererseits aber auch genau die Zielgruppe. Ist das Spiel also was für den Otto-Normal-Zocker auf der Suche nach explosiver Roboter-Action? Nein, dazu steht das sehr spezielle Hobby zu stark im Vordergrund. Wer aber so wie ich Spaß an der Bastelei hat, dürfte mit dem flotten und hervorragend steuerbaren Krieg der Plastik-roboter seine Freude haben. Erwartet nur keine Adaption irgendwelcher Storylines aus den Serienvorlagen, sondern stellt Euch auf zusammenhanglose Einzelmissionen ein.

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

**76**

Unterstützt **bis 3 Spieler (online)**  
Sprache **englisch / japanisch**  
Text **einstellbar**

**FAZIT » Die Roboter-"Modellbau-Simulation" punktet neben dem süchtig machenden Bastelaspekt mit flotter Action.**

## WEITERE NEUE DOWNLOAD-SPIELE

5. August bis 8. September

SPIEL	HERSTELLER	SYSTEM	BESCHREIBUNG	PREIS €	WERTUNG
8-Bit Farm	Kairosoft	XOne XSX	Simple, aber fesselnde Pixel-Simulation, bei der Ihr einen Bauernhof aufbaut.	11,99	—*
Arcade Paradise VR	Wired Prod.	PS5	Gewitzte Aufbau-Simulation mit Spielhallen-Flair – auch in VR spaßig (Test in M! 09/24).	19,99	77
Beatbuddy: Tale of the Guardians	Threaks	SWI	Kurzweiliges 2D-Abenteuer mit gelungenem Soundtrack (Test in M! 09/15).	12,99	7**
Cafe Master Story	Kairosoft	PS4	Simple, aber fesselnde Pixel-Simulation, bei der Ihr Euch um ein Café kümmert.	11,99	—*
Cultist Simulator: Initiate Edition	Klabater	PS4 PS5 XOne XSX	Innovatives Kartenspiel-Prinzip gekreuzt mit Lovecraft-Erzählung (Test in M! 03/21).	24,99	70
Doraemon Dorayaki Shop Story	Kairosoft	SWI	Simple, aber fesselnde Pixel-Simulation, bei der Ihr den Laden der Robo-Katze hütet.	20	—*
ExoCross	iRacing.com	XOne XSX	Schickes Offroad-Rennspiel mit etwas Anspruch und wenig Inhalt (Test in M! 09/24).	34,99	69
Gray Dawn	Interactive Stone	SWI	Ansehnlicher Walking Simulator mit solider Story und Rätseln (Test in M! 02/24).	19,99	63
Green Hell	Creepy Jar	XSX	Atmosphärischer, realistischer Überlebenskampf im Dschungel (Test in M! 08/21).	24,99	77
Kena: Bridge of Spirits	Ember Lab	XOne XSX	Sehenswertes Action-Adventure mit vielen stimmigen Einflüssen (Test in M! 11/21).	39,99	83
Magical Delicacy	Whitethorn G.	SWI	Charmant-friedliches Pixel-Metroidvania mit Fokus aufs Kochen (Test in M! 09/24).	24,99	71
March to a Million	Kairosoft	XOne XSX	Simple, aber fesselnde Pixel-Simulation, bei der Ihr Gesangstalente betreut.	11,99	—*
Natsu-Mon: 20th Century Summer Kid	Spike Chunsoft	SWI	Nostalgischer, entspannter und sympathischer Abenteuerurlaub (Test in M! 09/24).	39,99	83
Nour: Play With Your Food	Panic	SWI	Stylische, aber schnell belanglos werdende virtuelle Lebensmittel-Beschau.	9,49	—*
Pepper Grinder	Devolver Digital	PS4 PS5 XOne XSX	Kurzer wie kurzweiliger Pixel-Spaß mit klugem Bohrerkonzept (Test in M! 05/24).	14,99	79
Raging Loop	Kemco	PS5 XOne XSX	Nervenaufreibende Mischung aus Gesellschaftsspiel und Visual Novel (Test in M! 11/19).	29,99	85
Shoulders of Giants: Ultimate	Moving Pieces	PS5	Kurzweiliges Action-Roguelite mit gutem Nah-/Fernkampf-Mix (Test in M! 03/23).	19,99	75
SteamWorld Heist II	Thunderful	PS4 PS5 XOne XSX SWI	Stimmige Fortsetzung des intelligenten Rundenstrategie-Abenteuers (Test in M! 09/24).	29,99	79
The Lord of the Rings: Return to Moria	North Beach G.	XSX	Zwergen-Survival mit mäßiger Balance und unpoliertem Kampfsystem (Test in M! 02/24).	19,99	60
The Mortuary Assistant	DreadXP	PS4 PS5 XOne XSX	Unglücklicher Mix aus Point'n'Click-Abenteuer und Job-Simulator (Test in M! 06/23).	20,99	37
Vampire Survivors	Poncle Limited	PS4 PS5	Simple wie motivierendes Pixel-Roguelite mit gewaltiger Sogwirkung (Test in M! 01/23).	4,99	85
Volgarr the Viking II	Digital Eclipse	PS4 PS5 XOne XSX SWI	Durchdachtes wie knallhartes Pixel-Wikinger-Abenteuer (Test in M! 09/24).	18,99	80

\* Spiel wurde nicht getestet / \*\* Wertung in alter Skala von 1-10



# IMPORT ONLY

## NEWTICKER

### Sicher sein mit Pokémon

Damit beim Passagierbriefing mal wieder aufgepasst wird, hat die japanische Fluglinie All Nippon Airways ein Sicherheitsvideo produziert, bei dem einige Pokémon ihr Unwesen treiben. Und damit das auch ohne teure Tickets angeschaut werden kann, hat man die Präsentation online gestellt – Ihr findet sie hier: [youtu.be/SAolvc17SeA](https://youtu.be/SAolvc17SeA).

### Gesunden mit Pokémon

Dass die Sammelmonster fast überall auftauchen, ist angesichts ihrer Popularität kein Wunder. Aber dass es in Japan sogar damit verzierte Berufskleidung für Ärzte und Krankenpfleger gibt, überrascht – die inzwischen dritte Produktionslinie setzt auf Pokémon der ersten Generation.

## Noch mehr fürs Egret II mini

**SPIELE** • Aller guten Dinge sind drei? Zumindest scheint sich Taito dieses Motto zu Herzen zu nehmen, denn ab dem 19. Dezember ist in Japan die dritte "Arcade Memories"-SD-Karte erhältlich, mit der das Spielesortiment des kleinen Automaten erneut um zehn Titel erweitert wird – siehe unten. Auch diesmal sind etwa 80 Euro zum Beispiel bei Amazon Japan dafür fällig, optional gibt es überraschend wieder ein (sündteures) Bundle mit einer neuen Auflage des wuchtigen Cyber Sticks, der mit den drei Spielen "Top Landing", "Aqua Jack" und "Galactic Storm" kompatibel ist. Wie zuletzt wurden japanische Fans nach ihren Wunschtiteln befragt, die teils verwirklicht werden konnten. Insgesamt fällt das Sortiment aber spürbar "westkompatibler" aus als bei "Vol. 2". Erfreulich auch, dass "Akkanvader" ("Space Invaders '95") dabei ist – das wurde bei den jüngsten "Space Invaders"-Sammlungen für Konsole noch schmerzlich vermisst. *us*



## Karaoke-Knaller

**MERCHANDISE** • Wer bei "Yakuza" und "Like a Dragon" in den Kneipen zum Mikro greift, kennt wahrscheinlich "Bakamitai" – seit Teil 5 gehört der schmalzige Klagesong von Kazuma Kiryu zum Karaoke-Standard-Repertoire. Am "Schallplattentag" (3. November) veröffentlicht Sega in



Japan eine Vinyl-Pressung mit "Taxi Driver"- und Remix-Fassung jeweils in kurz, lang oder (für Karaoke) akustisch. *us*

## Volle Kontrolle

**MERCHANDISE** • Falls es Euch in nächster Zeit nach Japan verschlägt und auf Eurer Liste der Reise-



stationen einer der inzwischen vier Nintendo-Shops (Tokio, Osaka, Kyoto und eine kleinere Ausführung im Narita-Flughafen) steht, solltet Ihr dort nach der links abgebildeten Kapselmaschine Ausschau halten. In der lassen sich nämlich für 600 Yen pro Versuch knuffige Controller-Nachbildungen ziehen: Neben sechs eckigen Anhängern im Look von NES oder SNES finden sich nun auch sechs neue Varianten in runder Form, die Bedienelemente von den SNES-, N64- und GameCube-Pads nachbilden – siehe oben. *us*



## Dämonischer Genuss

**MERCHANDISE** • "Shin Megami Tensei V: Vengeance" ist bekanntlich eher ein Fall für Rollenspieler mit gehobenem Geschmack, da passt die jüngste Getränke-Kooperation wie die Faust aufs Auge. Die Wakatsuru Sake Brewery hat 2021 einen Single-Malt-Whiskey destilliert und 2024 abgefüllt, den man sich dank 50% Alkoholgehalt nicht einfach so hinter die Binde kippen sollte. Die mit Chaosfürst Lucifer verzierten 700-ml-Flaschen kosten nicht nur einiges (etwa 150 Euro), sondern sind zudem auch exklusiv über eine für angemeldete Wakatsuru-Mitglieder gedachte Lotterie verfügbar. *us*



## 10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen der nächsten Wochen:

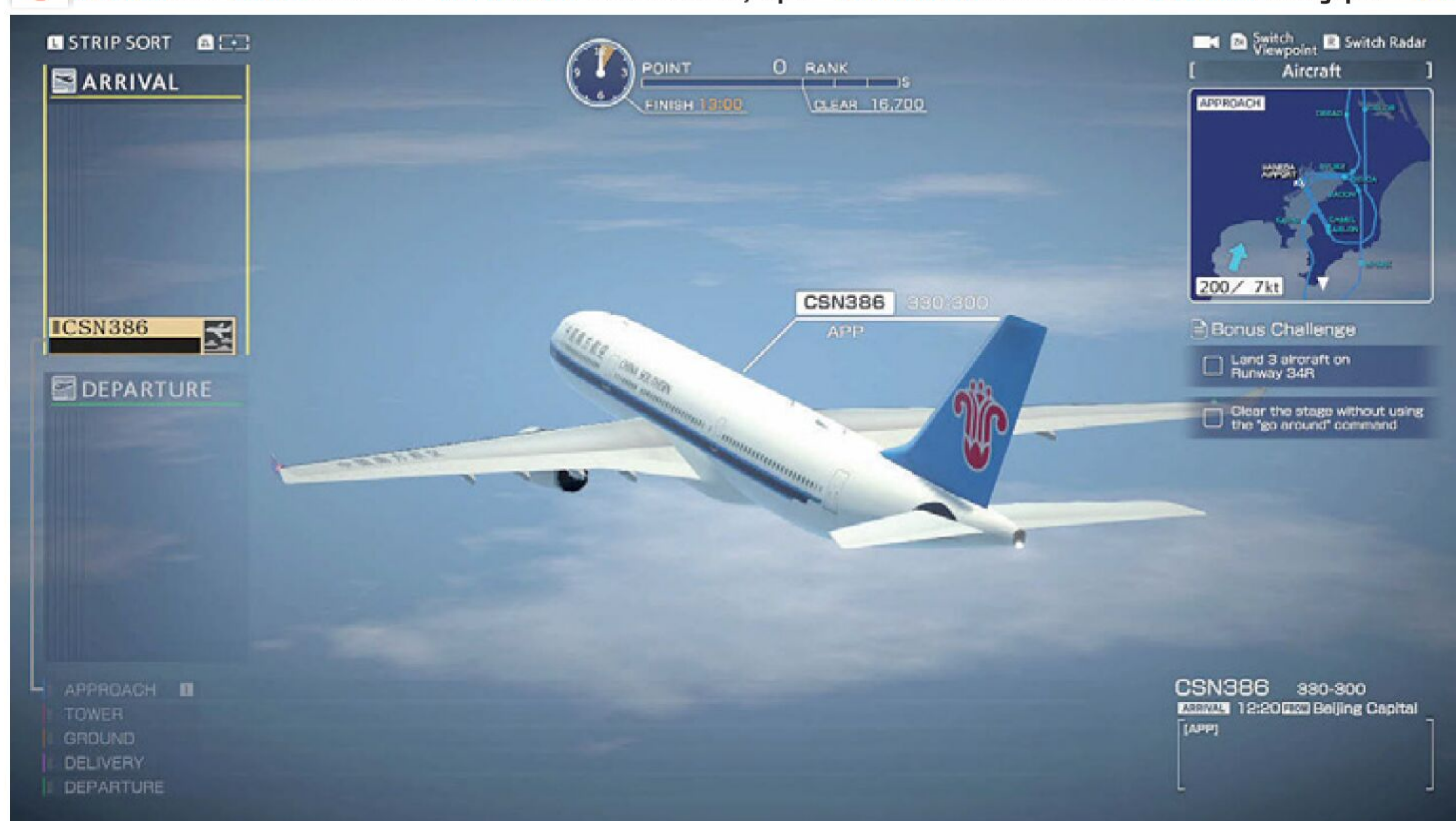
TITEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Castle of Shikigami III	Cosmo Machia	Shoot'em-Up	SWI	30	Japan	24. Oktober
GINKA	BushiRoad	Visual Novel	SWI	25	Japan	im Handel
Ikki Unite	Sunsoft	Action	SWI	30	Japan	im Handel
Lollipop Chainsaw RePOP	Dragami G.	Action	PS5/SWI	40	Japan	26. September
Meiji Tokyo Renka: Full Moon	Dramatic Cr.	Visual Novel	SWI	50	Japan	3. Oktober
Raiden NOVA	Moss	Shoot'em-Up	PS5/SWI	30	Japan	31. Oktober
Recolit	room6	Adventure	SWI	30	Japan	17. Oktober
RetroRealms Double Feature	Nighthawk Int.	Action	PS5/SWI	50	USA	18. Oktober
Souldiers	Teyon	Action-Adventure	SWI	25	Japan	26. September
The Alchemist of Ars Magna	Cosen	Rollenspiel	SWI	50	Japan	7. November



# I am an Air Traffic Controller

## AIRPORT HERO HANEDA ALLSTARS

SYSTEM SWI GENRE Simulation ENTWICKLER Sonic Powered, Japan HERSTELLER Sonic Powered D-TERMIN nicht geplant PREIS 60 Euro



SWI Ist am Boden gerade zu viel los, stehen Euch mehrere Optionen zur Auswahl. Ändert leicht den Kurs, drosselt die Geschwindigkeit oder fliegt eine Warteschleife, um Zeit zu gewinnen und somit den Landeanflug hinauszuzögern.

Ja, der Name ploppt tatsächlich so im Menü Eurer Switch auf, nachdem Ihr die Fluglotsensimulation in den Modulschacht geschoben habt. Zwar pfeift der mehr als sperrige Titel auf eine sinnvolle Interpunktion, macht aber unmissverständlich klar, was Euch erwartet: Auf Japans größtem Flughafen trägt Ihr die Verantwortung für die reibungslose und vor allem unfallfreie Abwicklung des Luftverkehrs.

Genau der Flugplatz also, auf dem Anfang Januar zwei Flieger kollidierten und in Flammen aufgingen. Ein Glück, dass in "I am an Air Traffic Controller AIRPORT HERO HANEDA ALLSTARS" keine echten Menschenleben auf der Kippe stehen, sondern Euch bei einem Zusammenstoß nur ein lästiger "Game over"-Bildschirm die Laune vermiest. Um das zu verhindern, bringt Euch der hierzulande kaum bekannte Entwickler/Publisher Sonic Powered Schritt für Schritt die Grundlagen der Flugsicherung bei – vom Auswählen eines Runways über das Erteilen der Start- beziehungs-



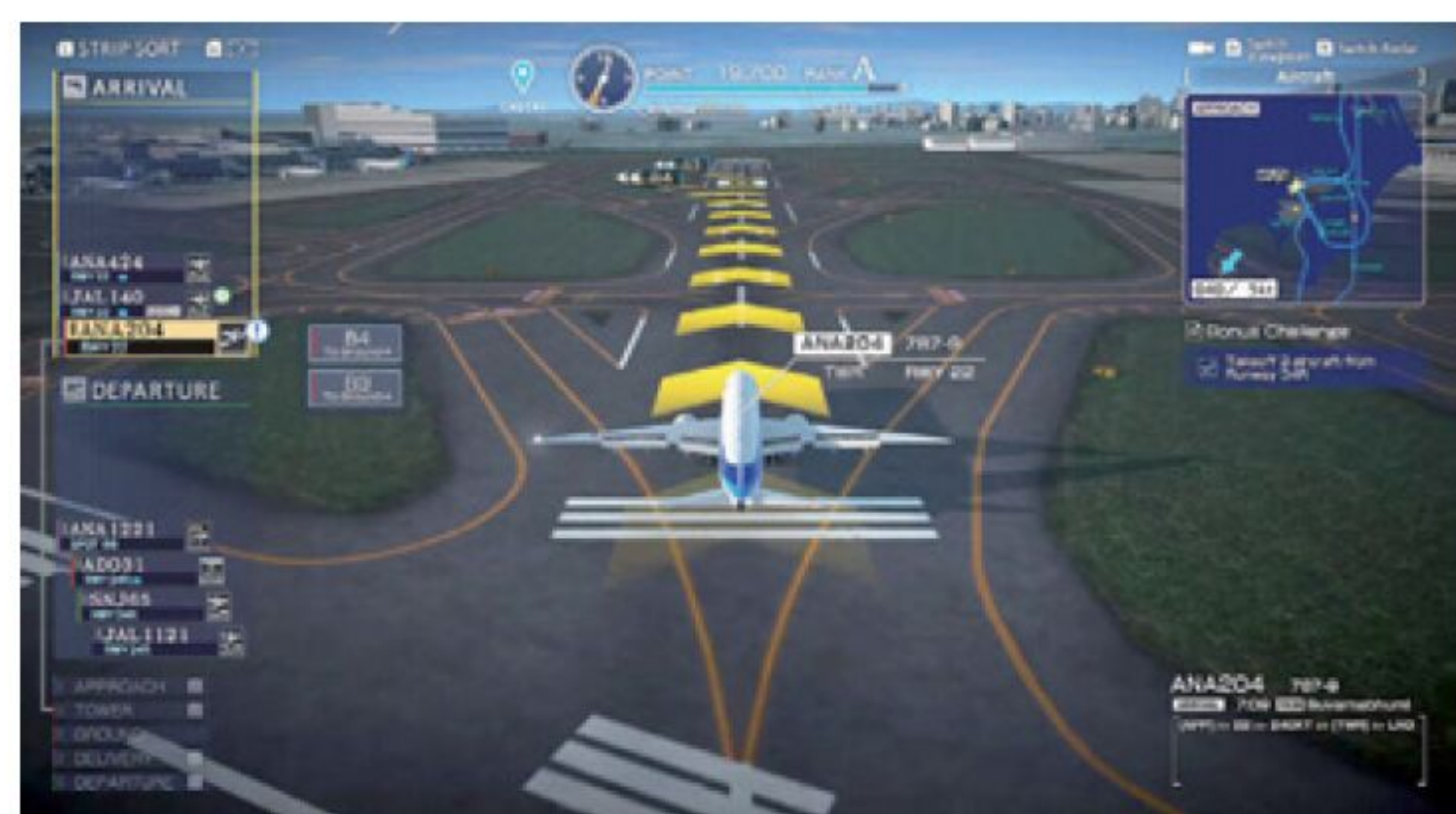
SWI Da Ihr nicht unmittelbar die Kontrolle über einen Silbervogel übernehmt, dienen die Lichter eher als hübsches Beiwerk denn als Orientierungshilfe.

weise Landeerlaubnis bis hin zum Zuweisen einer Parkposition.

### Bruchlandung

Solange sich das Verkehrsaufkommen in Grenzen hält, bleibt Euch allerdings nichts anderes übrig, als den Flugzeugen minutenlang dabei zuzusehen, wie sie Euren Anweisungen in einem negativrekordverdächtigen Schneckentempo Folge leisten. Neben dem Hin-und-Her-Wechseln zwischen einer Handvoll unnützer Kamerapositionen gibt es auch abseits des Flughafens nicht

viel zu bestaunen. Die Texturen der Landmasse und Wasseroberfläche, über die Ihr hinwegdüst, sind einfach nur grottenhässlich. Ein paar ähnlich unansehnliche Berge und Gebäude machen den Kohl auch nicht mehr fett. Da hatten selbst grafisch durchwachsene PSP-Games hübschere Umgebungen zu bieten! Zumindest die Modelle der Luftfahrzeuge gehen halbwegs in Ordnung. Unterschiedliche Wetterverhältnisse sowie Tages- und Nachtzeiten sorgen zudem für eine willkommene Abwechslung.



SWI Gelbe und grüne Pfeile helfen Euch, auf den zahlreichen Betonpisten nicht den Überblick zu verlieren.



SWI Nach der Abfertigung ruft Ihr ein Schleppfahrzeug, das dem Kapitän beim Ausparken unter die Arme greift.

## Fakten-Check

Worum geht es im Spiel?

KOORDINIEREN  
UMSCHAUEN  
WARTEN



### GEHT SO Georg Engelhardt



Es hat schon beinahe etwas Meditatives, die einzelnen Flüge nach und nach wie Punkte auf einer To-do-Liste

abzuarbeiten. Mehr noch: Gerade zu Beginn entfaltet "I am an Air Traffic Controller AIRPORT HERO HANEDA ALLSTARS" eine regelrecht einschläfernde Wirkung. Die Möglichkeit, einfach bis zur nächsten Entscheidung zu springen oder den Ablauf wenigstens beschleunigen zu können, hätte insbesondere dem Einstieg gutgetan. Erst in späteren Stages zeigt sich, welche Abgeklärtheit der Job als Fluglotse verlangt. Nicht jeder behält unter diesem enormen (Zeit-)Druck einen kühlen Kopf. Davor ziehe ich meinen Hut!

Richtig spannend wird es erst, wenn so ein großer Trubel auf dem Rollfeld herrscht, dass Ihr gezwungen seid, fast im Sekundentakt Befehle zu erteilen – was jede Menge Organisationstalent erfordert. Legt Ihr beispielsweise eine Route vom Gate zur Startbahn fest, könnt Ihr die Entscheidung später nämlich nicht mehr rückgängig machen. Steuern dann irgendwann zwei Maschinen direkt aufeinander zu, müsst Ihr wohl oder übel den letzten Checkpoint laden. Und die platziert das Spiel manchmal so ungünstig, dass sich sogar der Neustart eines kompletten Levels nicht mehr vermeiden lässt. Andernfalls droht die Koordination nahezu vollständig zum Erliegen zu kommen. ge

## SPIELSPASS

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

# 55

Unterstützt 1 Spieler  
Sprache englisch  
Text englisch / japanisch

- » 34 Achievements
- » Glossar als eigenständiger Menüpunkt
- » reale Fluggesellschaften wie All Nippon Airways oder Singapore Airlines
- » simpler Fotomodus

**FAZIT » Unspektakuläre Simulation ohne besondere Schauwerte, die es aber immerhin gut schafft, die Komplexität der Fluglotsentätigkeit einzufangen.**



# INTERAKTIV

## Weniger ist mehr

Als ich mich neulich online mit jemandem über die guten alten Print-Magazine ausgetauscht habe, da meinte dieser jemand doch, dass die eh alle nicht mehr neutral seien, weil man von dem Geld der Werbeanzeigen leben müsse, welches man ja von den Spieleherstellern bekäme. Das habe ich mir dann zum Anlass genommen, Euer Heft nach Werbung zu durchforsten – und bisher ist mir das noch nie so bewusst aufgefallen, aber bis auf Eigenanzeigen ist Euer Magazin ja fast komplett frei von Werbeseiten – dafür mal einen Riesenrespekt! Und keine Sorge: Dass Ihr kompetent und integer seid, das wusste ich auch schon lange vorher. Vielleicht habe ich die zuvor erwähnte Person ja damit auch mal dazu bewegt, Eurem Heft eine Chance zu geben.

Robin Maximilian Furthersbe

Da haben wir sogar noch einen weiteren Infohappen parat: Tatsächlich erhalten Leser heutzutage mehr Inhalt als früher! Zwar hatten die Ausgaben damals mehr Seiten, aber zugleich auch deutlich mehr Anzeigen.

## Gedanken von damals

Ich musste grinsen und versank für einen Moment in Jugenderinnerungen, als Ihr im Editorial Walkman, endlose Sommerferien, Italienurlaub und mehr angesprochen habt. Ich denke, diese Rückblicke können viele Spieler, die schon etwas betagter sind, mit zahlreichen Anekdoten ausfüllen. Da auch bei uns in der Familie der Italienurlaub Ende der 1970er-Jahre Pflichtprogramm war, wurde ich, um beim Thema zu bleiben, damals "infiziert". Auf der Ferienanlage stolperte ich mit 10 Jahren erstmalig in eine dortige Spielhalle. Jugendschutz? Fehlanzeige. Laut wie in einer Disco, Automaten überall. Es war um mich geschehen und ich bin einem Hobby verfallen, das mich bis heute nicht mehr loslässt. Ich weiß zum Glück nicht, wie viel Geld ich seit damals in Spielautomaten, Computer, Konsolen und Handhelds gesteckt habe. Einer der Vorteile, wenn man älter wird: Man verdient entsprechend Geld, erfreut sich hierdurch an einem Zockerzimmer im Keller, in dem sich Unmengen von Spielen, Hardware,

Sammelfiguren und Comics stapeln, und kann sich trotzdem der Familie, dem Haus, weiteren Hobbys und dem Beruf widmen.

Wohlfühltitel habe ich inzwischen nahezu komplett nur noch in der Erinnerung und mich dieses Jahr nach über drei Jahrzehnten von meinem letzten Amiga-Rechner und zig Games getrennt. Solange der Kopf fit bleibt, werden diese Eindrücke nicht ganz verblasen und ich kann mir vorgaukeln, dass früher nicht alles, aber einiges schöner war. So sind diese Erinnerungen auch in schnelllebigen Zeiten wie heute vielleicht ein Stück weit "nur" den Älteren vorbehalten. Als Kassettenspiele minutenlang gespult wurden, Diskettenlaufwerke surrten, Module mit unzähligen Passwortsymbolen ihre Spielstände speichern, das erste Atari-2600-Spiel ("Star Wars: The Empire Strikes Back") bis zum Umfallen gespielt wurde... Ich möchte diese Zeit nicht missen. Ich kann mit vielem, was aktuell auf dem Markt ist, nicht viel anfangen und fühle mich beim Spielen mancher Titel und dem Abdriften in Erinnerungen einfach ein Stück wohler.

Frank Boehm



Viel unterwegs ist Markus Waller: Er beschert uns bereits zum dritten Mal in kurzer Zeit fotografische Urlaubsgrüße, diesmal vor dem Amphitheater in Pula (Kroatien).

BITTE  
SCHREIBT AN:  
leserpost@maniac.de

ODER:  
Cybermedia Verlag GmbH  
MAIL!AC  
Wallbergstraße 10  
86415 Mering

## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Oliver Schultes (os), viSdP  
**Redaktion:** Ulrich Steppberger (us), Steffen Heller (sh),  
**Freie Mitarbeiter:** Thomas Nickel (tn), Sönke Siemens (sö),  
Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Winnie Forster  
(wi), Fabiola Günzl (fg), Kevin Pinhao (kp), Kai Schmidt  
(ks), Georg Engelhardt (ge), Tobias Hildesheim (th), Ulrich  
Wimmeroth (uw)

**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)  
**Redaktion:** redaktion@maniac.de  
**Internet:** www.maniac.de

**Layout:** Cynthia Grieff  
**Titelmotiv:** Game Science (Kiosk),  
Infold Games (Abo)

**Produktion:** Andreas Knauf  
**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, viSdP  
Telefon (0 82 33) 74 01-12  
Telefax (0 82 33) 74 01-17  
gültige Anzeigenpreisliste 2024

**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.

© 2024 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 ausgefallen ist.

### Wie hat Euch die gamescom 2024 gefallen?



- Super - so muss eine richtige Messe sein!
- Gut, fast so wie in den glorreichen Zeiten
- Schon okay, aber irgendwie ist der Lack doch etwas ab.
- Weniger - heute erwarte ich mir Zukunftsgeist von sowas.
- Überhaupt nicht - zu wenige große Firmen und Spiele vor Ort.
- Es war gamescom?



# SPECIAL EDITION MIT SAMMLER-COVER

STRENG LIMITIERTE AUFLAGE!  
NICHT AM KIOSK ERHÄLTlich!



**NUR IM ABO!**

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

**➤ 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 13 63  
82034 Deisenhofen

Ich abonniere die Special Edition von M! GAMES zum Vorzugspreis von 74,90 Euro pro Jahr (Auslandspreis 89,90 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 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

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!





# Purer Luxus

Schon lange machten Gerüchte über ein anstehendes Hardware-Upgrade die Runde – jetzt wurde der jüngste Zuwachs in der PlayStation-Familie bestätigt.

**799,99€**  
ab 7. November



Nicht ganz vier Jahre ist die PlayStation 5 jetzt auf dem Markt – und auch wenn der Start in der Zeit von Covid-19 und Halbleiter-Krise nicht so rundgelaufen ist, hat sich Sonys aktuelles System mittlerweile gut etabliert. Aber da in der Spielebranche das Motto "Höher, schneller, weiter!" gilt, waren die Pläne, die PS5 mit einer Pro-Variante aufzubohren, schon seit Längerem ein offenes Geheimnis. In einer kurzen Videopräsentation wurde das neue

System nun am 10. September von Hardware-Architekt Mark Cerny offiziell vorgestellt.

## Drei Säulen

Anstatt mit Technikblabla und nackten Specs zu protzen, erklärt Cerny den Mehrwert der neuen Hardware anhand von drei Säulen: ein stärkerer Prozessor, verbessertes Ray Tracing und AI-Upscaling. In Sachen CPU verspricht Sony 67% mehr Recheneinheiten im Vergleich zur aktuellen Hardware, der Speicher soll 28%

schneller sein – unterm Strich ergibt das etwa eine 45% flottere Rechenleistung. Das verbesserte Ray Tracing ist in der PS5 Pro für dynamischere Lichtberechnung- und -brechung zuständig und soll die Leistungsfähigkeit in dieser zurzeit enorm angesagten – und richtig eingesetzt auch sehr eindrucksvollen – Technologie verdoppeln, wenn nicht gar verdreifachen. Für das AI-Upscaling hat sich Sony für die Abkürzung PSSR – PlayStation Spectral Super Resolution – entschieden. Dahinter verbirgt sich eine auf maschinellem Lernen basierende Technologie, die für superscharfes Bild in hohen Auflösungen sorgen soll, ohne dabei die Bildrate zu beeinträchtigen.

Das ist tatsächlich wohl das große Ziel: Cerny erklärt, dass ein Großteil der aktuellen

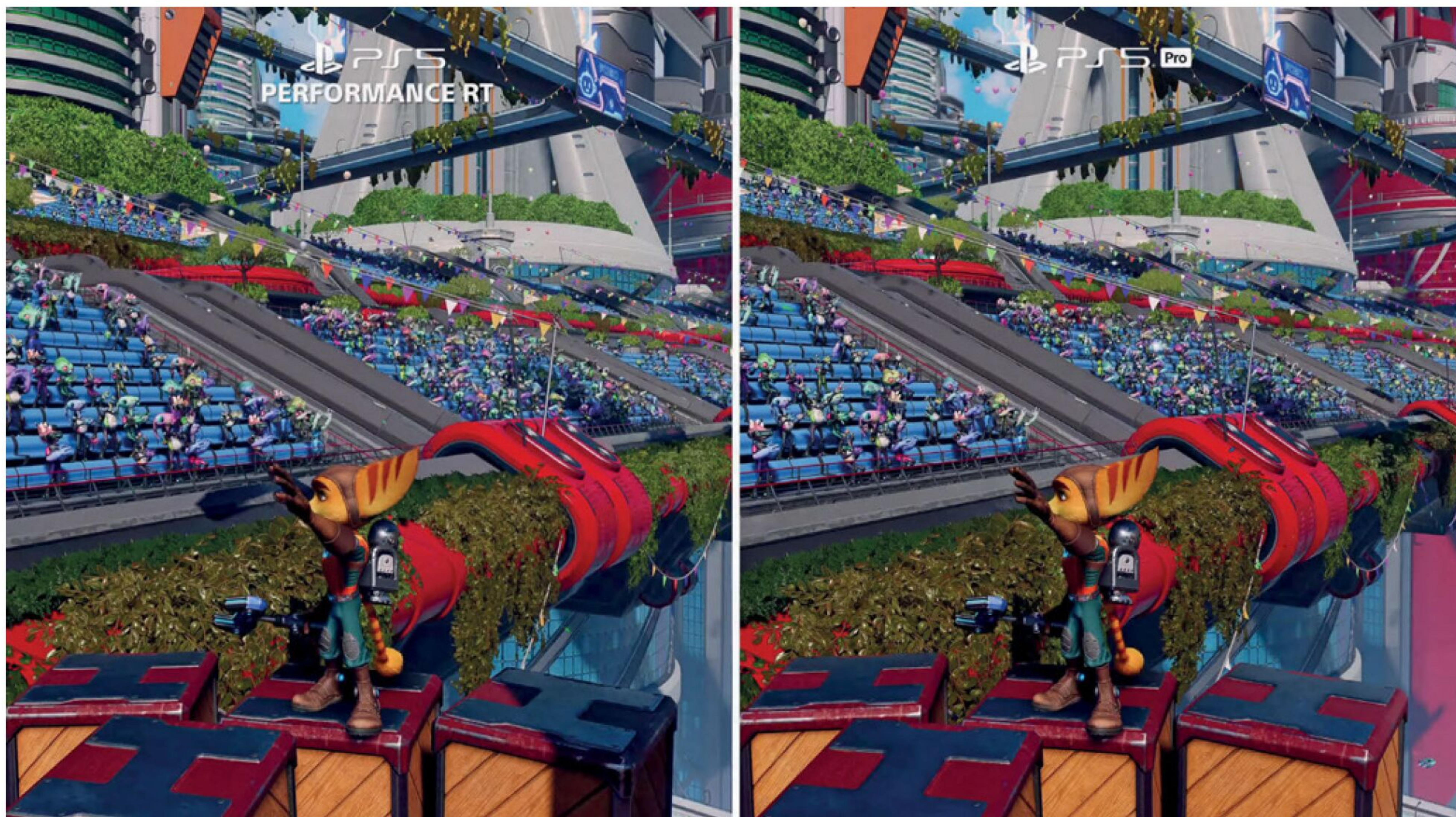


Achtet bei "Gran Turismo Sport" auf den Lack des schwarzen Autos. Hier erkennt Ihr deutlich die Ray-Tracing-Spiegelung, auch während der Rennen mit 60 fps.



Für das grafisch eindrucksvolle "Horizon Forbidden West" verspricht Sony bessere Lichteffekte und detailliertere, realistischere Gesichter und Haare.





Erkennt Ihr den Unterschied? Achtet auf das Publikum im Hintergrund. Im Performance-Modus der PS5 sind die Zuschauer unscharf und detailarm (links). Auf der PS5 Pro sollen die Massen auch dank PSSR-AI-Upscaling scharf und detailliert bleiben (rechts).

Spiele die Wahl zwischen Grafik- und Performance-Modus bieten. Interessant ist dabei die Erkenntnis, dass derzeit stolze 75% der Spieler letztere Variante mit der höheren Bildrate bevorzugen. Diese Entscheidungsfrage soll die PS5 Pro nun weitgehend hinfällig machen: Versprochen ist die Qualität der Grafik-Modi mit der Bildrate der Performance-Einstellung. Wenn das konsequent funktionieren würde, wäre das auf jeden Fall eine tolle Sache. Die gezeigten Grafikbeispiele aus Titeln wie "Gran Turismo Sport", "Ratchet & Clank: Rift Apart", "Spider-Man 2" oder "Ghost of Tsushima" machten teils schon eine Menge her.

Ebenfalls interessant ist eine Funktion namens "PS5 Pro Game Boost". Diese verbessert die Performance der nach wie vor kompatiblen PS4-Spiele, aber auch vieler bereits existierender PS5-Titel: Versprochen sind optimierte Bildqualität bei unterstützten



Sonys Versprechen: "The Last of Us Part II" soll auf der PS5 Pro mit dem Detailgrad des PS5-"Fidelity"-Modus laufen und dabei die Bildrate des Performance-Modus bieten,

PS4- und PS5-Titeln und höhere Auflösung bei ausgewählten PS4-Spielen. Dazu kommt Wi-Fi 7 in den Regionen, die den Standard nutzen, auch VRR und 8K sollen unterstützt werden. Aber Letzteres behauptete Sony schließlich schon von der regulären PS5...

### Preis-Kröte

Eine große Hürde gibt es aber doch: Die PS5 Pro kann ab dem 26. September vorbestellt werden und sie wird am 7. November ausgeliefert – zu einem saftigen Preis von hierzulande 799,99 Euro! Das muss erst einmal verdaut werden. Die Konsole bietet zwar immerhin 2 TB SSD-Speicher,

Wollt Ihr eure Disc-Spiele oder Blu-rays und DVDs weiter nutzen, müsst Ihr das optische Laufwerk für 119,99 Euro hinzukaufen. Und für den vertikalen Standfuß werden 29,99 Euro fällig.

also mehr als doppelt so viel wie das reguläre Modell, dafür kommt die PS5 Pro aber als Download-Variante in den Handel. Wer ein Blu-ray-Laufwerk möchte, der muss das separat für derzeit 119,99 Euro kaufen. Die PS5 Pro unterstützt dabei das gleiche Laufwerk wie die aktuelle PS5 Slim Edition: Habt Ihr dafür also schon ein Disc-Drive erworben, könntet Ihr es weiterhin benutzen. Die ersten Reaktionen bei Presse und Endkunden waren daher nicht gerade überschwänglich. Klar, die PS5 Pro ist ein Gerät für Enthusiasten und ein optionales, kein notwendiges Upgrade. Trotzdem: Der Preisschock sitzt. Schauen wir mal, ob Sony in den nächsten Wochen tatsächlich Spiele ankündigt, die die PS5 Pro so konsequent nutzen, dass dieser happige Preis gerechtfertigt erscheint – immerhin läuft etwa der aktuelle Spielspaß-Kracher "Astro Bot" ja auch auf einer ganz "normalen" PS5 mit wunderbarer Auflösung und makelloser Bildrate. *tn*





# In der Versenkung verschwunden



## Teil 8

Viele aussichtsreiche Games-Projekte schaffen es leider nie zur Marktreife. Zwei besonders große Namen stellen wir Euch im Folgenden vor – inklusive jeder Menge beeindruckendem Bildmaterial.

**D**ie Studios Propaganda Games aus Vancouver und GRIN aus Stockholm wuchsen in den 2000ern rasant und sicherten sich nach ersten Erfolgen jeweils hochkarätige Lizenzen mit weltweiter Bekanntheit. Wir analysieren, warum die vielversprechenden Projekte "Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned" und "Final Fantasy Fortress" trotzdem scheiterten. *sö*



Keine Lizenzzwänge: Durch seinen Prequel-Status sollte sich "Armada of the Damned" inhaltlich deutlich von vorherigen "Fluch der Karibik"-Spielen abheben.

"Armada of the Damned" sah nicht nur gut aus, sondern klang auch klasse. Verrückt: Große Teile des Soundtracks wurden später in "Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game" verwertet.



Die Karte der Spielwelt samt Hotspots wie San Juan und Tortuga war damals so gut wie fix.

## Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned

Action-Adventure • Propaganda Games • [tinyurl.com/y27cfppx](http://tinyurl.com/y27cfppx)

Mehrere Jahre bevor Ubisoft mit "Assassin's Creed IV: Black Flag" Freibeuter in aller Welt begeisterte, tüftelten Propaganda Games, die Macher hinter dem mehr als 1 Million Mal verkauften Reboot von "Turok", unter der Flagge von Disney Interactive im kanadischen Vancouver an einem verlockenden Open-World-Abenteuer. "Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned" war im erfolgreichen "Fluch der Karibik"-Erzähluniversum angesiedelt, sollte jedoch bewusst etwa zehn bis fünfzehn Jahre vor den Ereignissen des ersten Kinofilms spielen. Dies wiederum gab Game Director Alex Peters und seinem Team die Möglichkeit, eine eigene Geschichte rund um einen neuen Helden namens James Sterling umzusetzen.

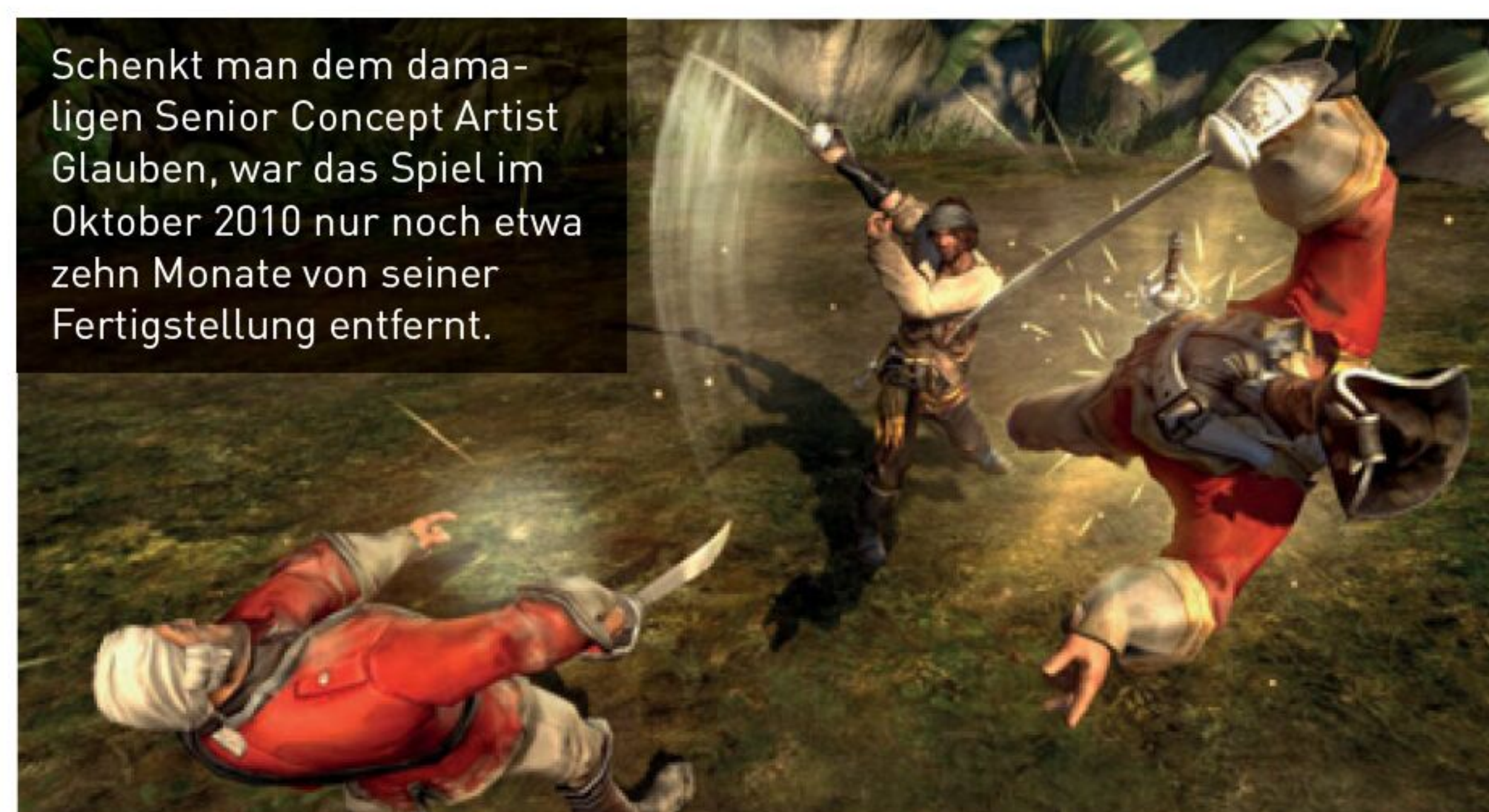
In eher ärmlichen Verhältnissen aufgewachsen, fasst Sterling schon früh den Entschluss, eine Karriere als Pirat in Angriff zu nehmen. Doch bereits seine erste Kaperfahrt endet im Desaster: Das Schiff sinkt und reißt ihn in die Tiefen der Karibik. Dass er trotzdem überlebt, hat Sterling mysteriösen Händen zu verdanken, die ihn zurück an Land holen. Wieder Boden unter den Füßen, müssen Spieler dann wählen, ob sie das Abenteuer als legendärer oder von allen gefürchteter Pirat angehen möchten. Was zunächst eher banal klang, entpuppte sich schon bald als folgenschwerer Entschluss, der sich nicht nur auf NPC-

Reaktionen, das Manöver-Repertoire und freischaltbare Outfits auswirkt, sondern auch auf diverse Storyelemente. Ergänzend dazu versprach Propaganda Games zahlreiche moralische Entscheidungen, die man im Rahmen eines an "Mass Effect" angelehnten Dialogsystems treffen konnte.

Technisch setzten die Kanadier – wie schon bei der "Turok"-Neuauflage – auf die Unreal Engine und zauberten damit ein ansehnliches, frei erkundbares, offenes Karibik-Szenario inklusive versteckter Buchten, reizvoller Inseln und dynamischer Seeschlachten auf die Mattscheibe. Das Schiff trug den Namen Nemesis und erlaubte es Sterling sogar, seine Crew zu personalisieren – was dann wiederum Einfluss auf die grundlegenden Fähigkeiten des Kahns hatte. Anders als heute in "Skull and Bones" waren Entermanöver hier voll spielbar. Kurz gesagt: "Armada of the Damned" klang mehr als vielversprechend und untermauerte diesen Eindruck mit jeder Menge positivem Presse-Feedback, als es auf der E3 2009 enthüllt und in Aktion gezeigt wurde. Warum also erlitt das mit so vielen Vorschusslorbeeren bedachte Projekt am Ende trotzdem Schiffbruch? Geht es nach Chris Bourassa, damaliger Senior Concept Artist,

fehlte dem Spiel vor allem in der Anfangszeit "eine klare Vision" und später eine "mechanische Identität". Hauptgrund blieb aber die damals desaströse Finanzlage bei Disney Interactive. Nachdem das Geschäftsjahr 2009/2010 im Oktober 2010 mit Verlusten von 234 Millionen US-Dollar endete, wurde "Armada of the Damned" wenig später eingestellt und ein Großteil des Entwicklerteams entlassen. Das endgültige Aus für Propaganda folgte im Januar 2011, als sich abzeichnete, dass "Tron: Evolution" – das zweite große Projekt der Kanadier – seine hochgesteckten Wer-tungs- und Verkaufsziele verfehlen würde. *sö*

Schenkt man dem damaligen Senior Concept Artist Glauben, war das Spiel im Oktober 2010 nur noch etwa zehn Monate von seiner Fertigstellung entfernt.







Erste Promo-Screenshots sahen in der Tat beeindruckend aus. Dieser hier zeigt, wie ein kleines Team an Verteidigern Dutzende Invasoren auf einem Mauerabschnitt bekämpft.

## Final Fantasy: Fortress

Action-Rollenspiel • GRIN • [tinyurl.com/mtz4sk2r](http://tinyurl.com/mtz4sk2r)

Mit dem PC-Rennspiel "Ballistics" (2001), dem Fahrzeug-Kampfspiel "Bandits: Phoenix Rising" (2003), den PC-Umsetzungen der Ubisoft-Taktik-Shooter "Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 1 & 2" (2006 & 2007) sowie dem PSN- und XBLA-Plattformer "Bionic Commando Rearmed" (2008) machte sich der schwedische Entwickler GRIN in der ersten Dekade der 2000er-Jahre einen Namen. Vor allem der letztgenannte Titel erzielte einen so ansehnlichen Metacritic-Schnitt (87 von 100 Punkten), dass Publisher Capcom gleich noch eine 3D-Fortsetzung seines NES-Klassikers von 1988 bei den Schweden in Auftrag gab.

Der zweite Deal mit Capcom – sowie die vorangegangene Gründung von Zweigstellen in Barcelona, Göteborg und Jakarta – hatte den positiven Nebeneffekt, dass wenig später auch Square Enix auf die Nordmänner aufmerksam wurde. Kein Geringerer als Firmenpräsident Yoichi Wada – der 2009 den Kauf von Eidos Interactive unter Dach und Fach brachte – stattete GRIN damals einen Besuch ab, um das Studio besser kennenzulernen. Beeindruckt von der Arbeit des knapp 250 Köpfe starken Unternehmens bat Wada die Verantwortlichen, doch mal ihre Vision für einen neuen Ableger des im Juni 2008 in japanischen Arcades gestarteten Fantasy-Sammelkarten-Spiels "Lord of Vermillion" vorzuschlagen.

Firmen-Mitbegründer Ulf Andersson ließ sich das nicht zweimal sagen, passte ein von ihm bereits im Vorfeld entwickeltes Spielkonzept an den Pitch an und wurde damit bei den Entscheidern von Square Enix vorstellig. Ergebnis? Ein klares "Daumen hoch!" und die Vorgabe, das Projekt nicht mehr im "Lord of Vermillion"-, sondern vielmehr im "Final Fantasy"-Universum anzusiedeln. Genauer gesagt nach den Ereignissen von "Final Fantasy XII", das bekanntlich in der Welt Ivalice spielt.

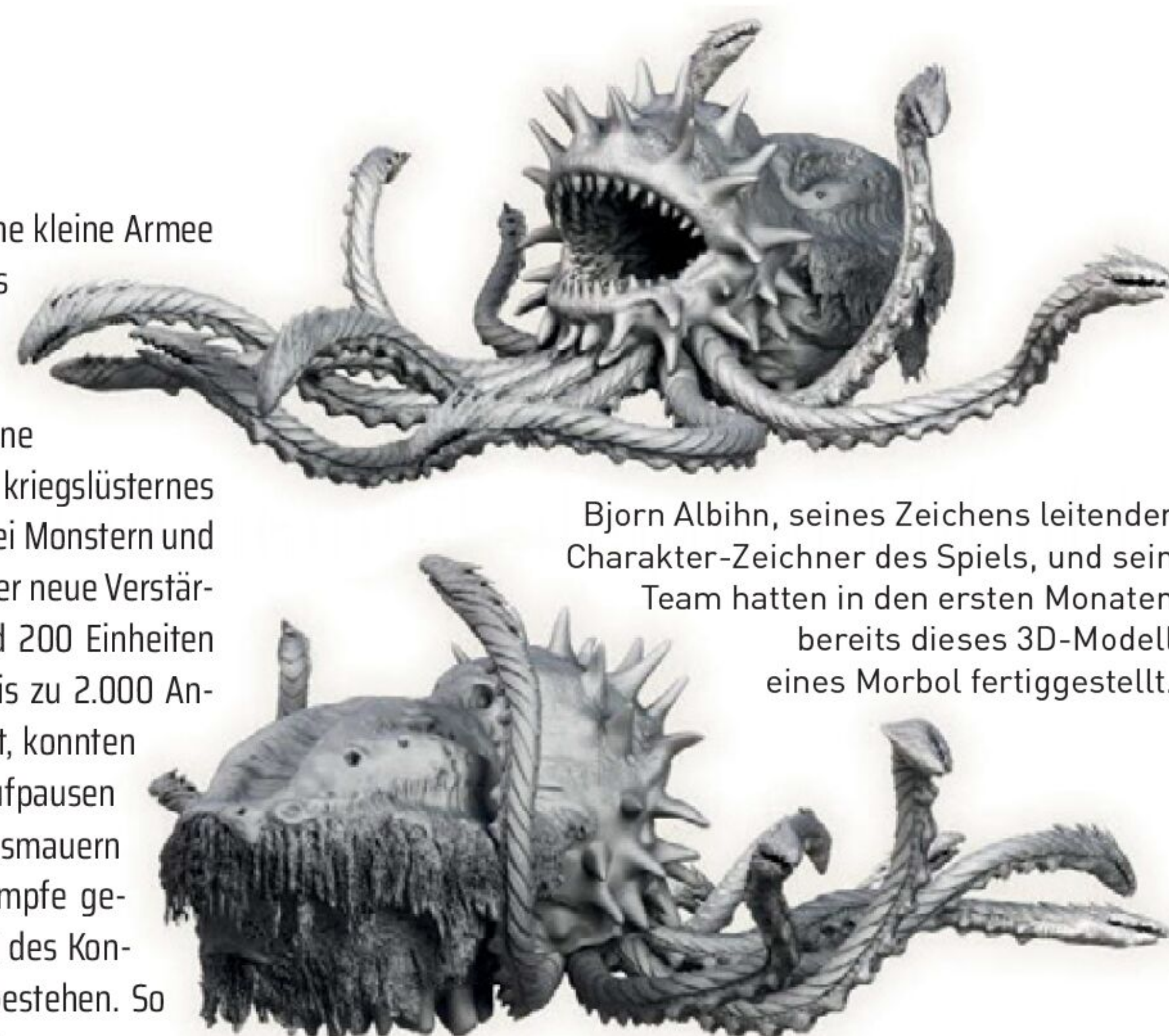
Spielmechanisch erinnerte "Projekt Fortress" an den

Film "300" – mit dem Unterschied, dass eine kleine Armee hier keinen griechischen Gebirgspass gegen einen schier übermächtigen Feind verteidigen musste, sondern vielmehr eine mächtige, an einer Klippe gelegene Festung. Als Invasoren erdachte GRIN ein kriegslüsteres Seefahrervolk, das Schützenhilfe von allerlei Monstern und Kreaturen erhielt und in der Lage war, immer neue Verstärkungstruppen zu schicken. Hatte der rund 200 Einheiten starke Trupp des Spielers eine teils aus bis zu 2.000 Angreifern bestehende Feindwelle abgewehrt, konnten sie in den dazwischenliegenden Verschnaufpausen eine offene Welt außerhalb der Festungsmauern erkunden – zu Fuß oder via Chocobo. Kämpfe gegen imposante Bosse waren ebenfalls Teil des Konzepts und sollten aus mehreren Phasen bestehen. So mussten die Schlossbesitzer unter anderem gegen einen Morbol antreten, der sich jedoch erst mit Bomben besiegen ließ, wenn man das dicke Seegras auf seinem Rücken niedergemäht hatte.

In der Theorie klang "Fortress" brillant. In der Praxis entwickelte es sich jedoch überhaupt nicht wie geplant. Zu den Kernproblemen zählte ein gewisses Misstrauen seitens Square Enix, wie GRIN mit ihrer Top-Marke umgehen würde. Dieses nahm schlagartig zu, als klar wurde, dass die 2009er-GRIN-Projekte "Wanted: Weapons of Fate", "Terminator Salvation" und "Bionic Commando" die Erwartungen allesamt nicht erfüllen konnten. Square Enix fürchtete, "Fortress" könnte ein ähnliches Schicksal erleiden und pochte fortan auf regelmäßige Entwicklungs-Updates. Erschwerend kam hinzu, dass die künstlerische Ausrichtung des Spiels in den Augen der Japaner zu stark vom bewährten "Final Fantasy"-Stil abwich. Eben diese neuen Anforderungen setzten GRIN zeitlich so unter Druck,



Der nordisch-japanische Stil der Charaktere machte Lust auf mehr.



Bjorn Albihn, seines Zeichens leitender Charakter-Zeichner des Spiels, und sein Team hatten in den ersten Monaten bereits dieses 3D-Modell eines Morbol fertiggestellt.

dass das Team nicht in der Lage war, vorgegebene Deadlines beim Versenden von Versions-Meilensteinen einzuhalten. Da die gestaffelte Auszahlung des Gesamtbudgets von 16,5 Millionen US-Dollar aber an genau diese Meilensteine gebunden war und GRIN sich damals vollständig auf "Fortress" konzentrierte, konnten die Schweden irgendwann ihre Rechnungen nicht mehr begleichen und mussten im großen Stil den Rotstift ansetzen. Sämtliche Studio-Zweigstellen wurden wieder geschlossen und am 12. August 2009 mussten die Andersson-Brüder Insolvenz anmelden. "Fortress" verschwand in den Archiven von Square Enix und bleibt bis heute wie vom Erdboden verschluckt. Die Andersson-Brüder hingegen rappelten sich schnell wieder auf, gründeten zusammen mit Simon Viklund noch im selben Jahr Overkill Software und feierten 2011 mit der Koop-Bankräuber-Sause "Payday: The Heist" sowie dem Sequel "Payday 2" ihren ersten großen Hits. so



In den Stallungen der Festung wurden die Chocobos betreut, mit denen man die Open World erkunden konnte.



Die Kreatur im Hintergrund wirkt wie die "Fortress"-Version des legendären Feuer-Espers Ifrit.



# VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **November 2024** erscheint am Freitag, den **18. Oktober 2024**.



- **Im Test: The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom, Silent Hill 2, Metaphor: ReFantazio, Disney Mickey Epic: Rebrushed**
- **Vor Ort: Tokyo Game Show 2024**
- **35 Jahre Prince of Persia, 25 Jahre Crytek**

Außerdem: A Blast from the Past, In der Versenkung verschwunden & mehr



## MANISCHER MONAT

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

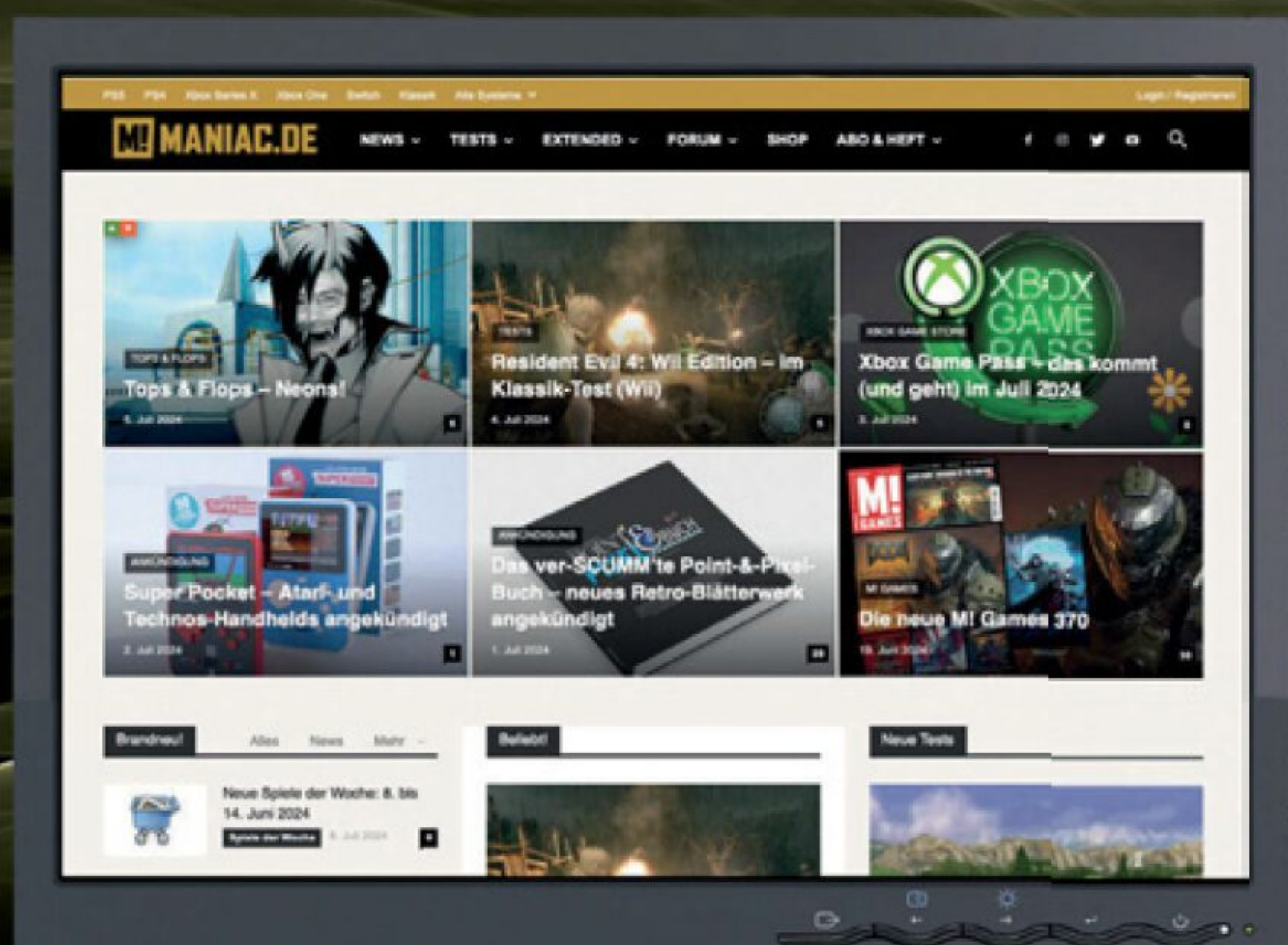
### INVASION DER PLÜSCHFIGUREN

Kurioser Zufall oder konspirative Verschwörung der Spieleindustrie? Jedenfalls haben uns in den vergangenen Wochen gleich mehrere Zusendungen erreicht, deren Inhalt nicht nur, aber vor allem eins offenbarte: Plüschfiguren. Mit dem Mobile-Spiel "Pokémon Unite" haben wir zugegeben nicht allzu viel am Hut (und wie es das Ho-Oh-Stofftier (oben) geschafft hat, eine so große Feder zu lassen, ist rätselhaft – das Flattervieh hat im Chefizimmer eine neue Heimat gefunden. Die Spiele der beiden anderen Neuankömmlinge erhitzen derzeit aus unterschiedlichen Gründen einige Gemüter, aber ohne Frage sind die Kerlchen knuffig: Kugeldrohne C.A.T. (rechts) stammt aus dem Abenteuer "Dustborn" und Nix((links) ist natürlich der eigentliche Star von "Star Wars Outlaws".



# 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



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 54,99€**  
[MANIAC.DE/EPAPER](http://MANIAC.DE/EPAPER)

Alle E-Paper-Käufe könnt Ihr auch in unseren Apps lesen.



**iOS - Android - E-Paper**



INFINITY  
★ NIKKI

