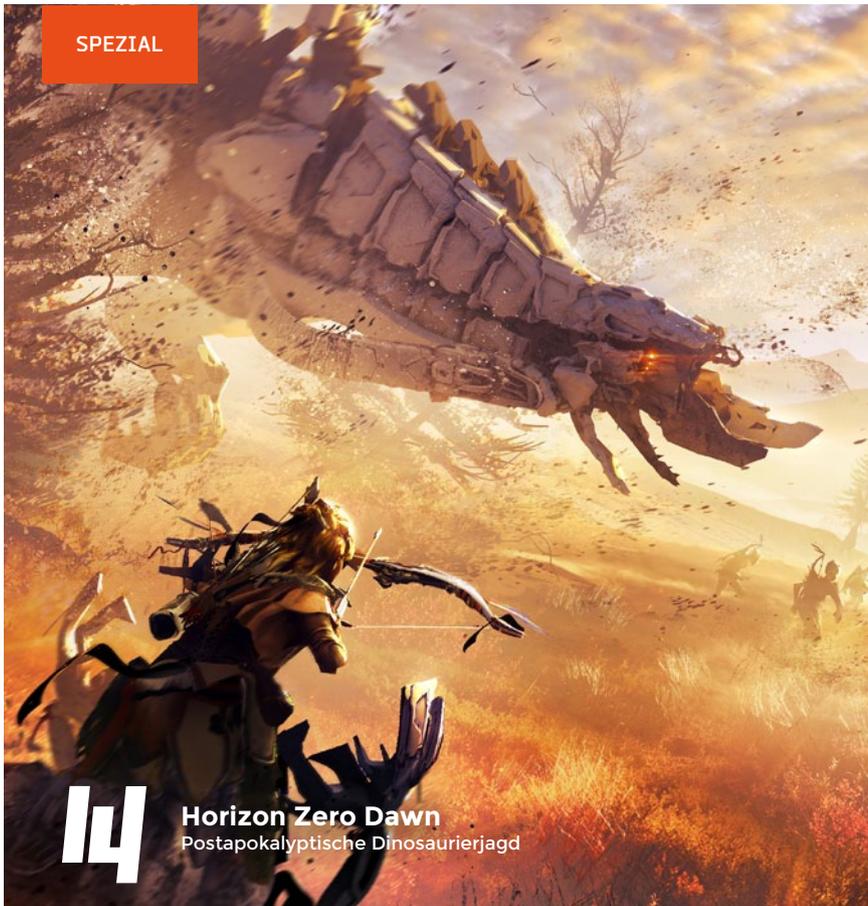


SPEZIAL

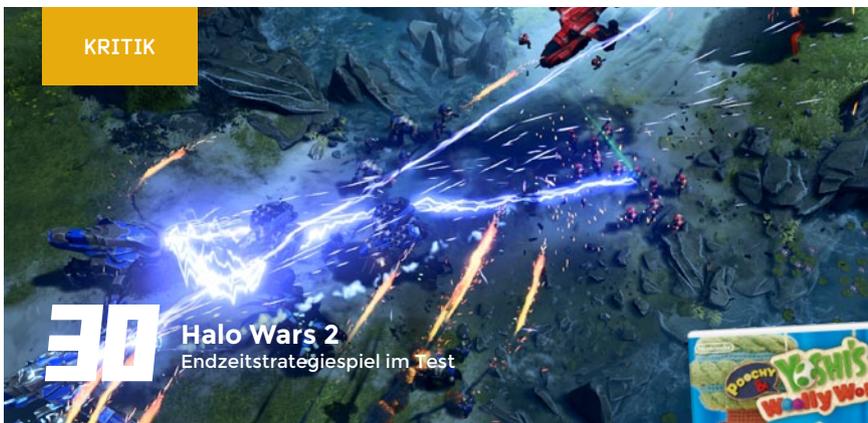


14

Horizon Zero Dawn

Postapokalyptische Dinosaurierjagd

KRITIK



30

Halo Wars 2

Endzeitstrategiespiel im Test

GEWINNSPIEL

Gewinnt eins von zwei Poochy & Yoshi's Woolly World Paketen für den 3DS.



Herzlichen Glückwunsch an Nintendo

zu so einem tollen Verkaufsstart der Switch. Wer hätte es gedacht? Ich auf jeden Fall

nicht und ich stehe da keineswegs allein da. Im Vorfeld wurde vieles über die Switch orakelt, zugegeben, meine Prognosen waren auch nicht sehr rosig. Doch Nintendo hat es uns nun bewiesen, dass das Konzept einer tragbaren Heimkonsole bei den Spielern ankommt. Allein in der ersten Woche wurden 1,5 Millionen Exemplare abgesetzt, chapó!

Dennoch muss Nintendo jetzt nachlegen, denn an dem grandiosen Start ist natürlich auch „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ mitverantwortlich. Letztlich muss sich zeigen ob Nintendo das Level halten kann, denn die Spieleauswahl ist im Moment noch recht dünn und erst zum Weihnachtsgeschäft erscheint mit „Super Mario Odyssey“ der nächste Verkaufschlager. Bis dahin müssen sich die Konsolenbesitzer mit einer überarbeiteten Version von Mario Kart vergnügen. Ich persönlich warte noch bis zum Winter mit der Anschaffung der Konsole und überbrücke die Wartezeit mit Zelda auf meiner „alten“ Wii U ;).

Euer Michal

Herausgeber: Michal Hejzner GAIN Magazin, Heimat 68, 14165 Berlin - Deutschland, Tel. 030 / 91 52 28 71, kontakt@gain-magazin.de **Redaktion:** Michal Hejzner (MH), Florian Laumen (FL), David Maurel (DM), Ivan Pavlovic (IP), Ron Kretzschmar (RK), Sebastian Werner (SW) **Lektorat:** Ronja Schäle **Grafik/Design:** Michal Hejzner - www.michalhejzner.de **Fotos:** Publisher & Eigene **Anzeigen:** Tel. 030 / 91 52 28 71, az@gain-magazin.de **Druck:** ps printsolution GmbH. Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung.

Inhalt

VORSCHAU

Yooka Laylee.....	10
Hello Neighbor.....	12

KRITIK

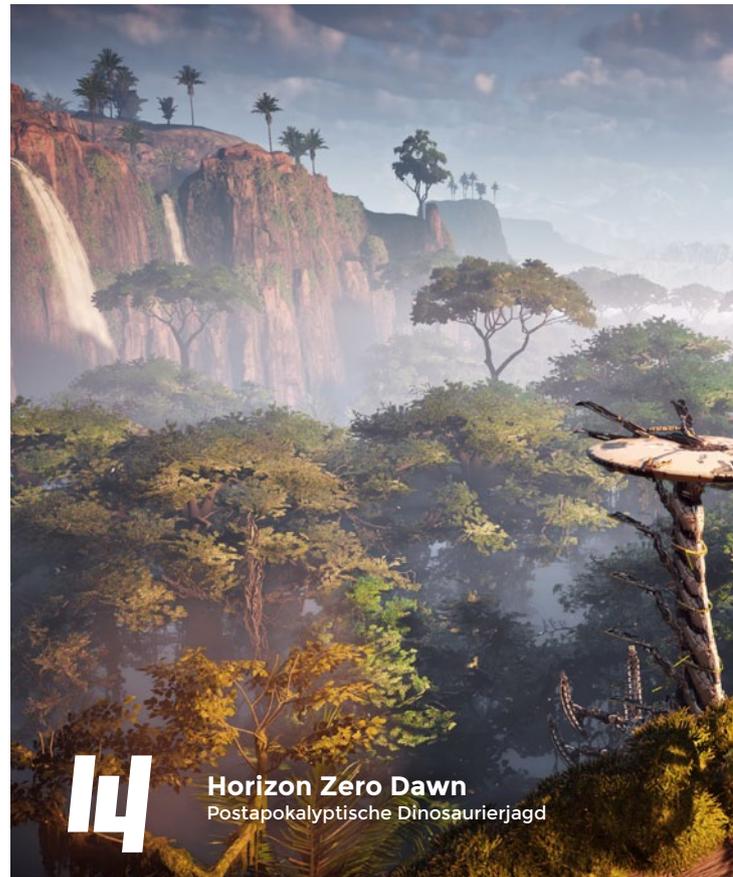
Horizon Zero Dawn.....	14
Styx: Shards of Darkness	26
Halo Wars 2	30
Nioh.....	36
For Honor	44
Urban Empire	48
Resident Evil 7	52

ARTIKEL

Indie-Apokalypse	66
Weltfrauentagsspezial	70
Erfolgssysteme in Spielen Was muss verbessert werden	72
Wirtschaftliche Situation der Publisher.....	76

WEITERE

„What U Say?“ - Nintendo Switch.....	08
Roland Ijzermans – Interview	22
Back to the Roots – Postal 2.....	58
Paul Kautz – Interview.....	60
Gewinnspiel Nintendo.....	79



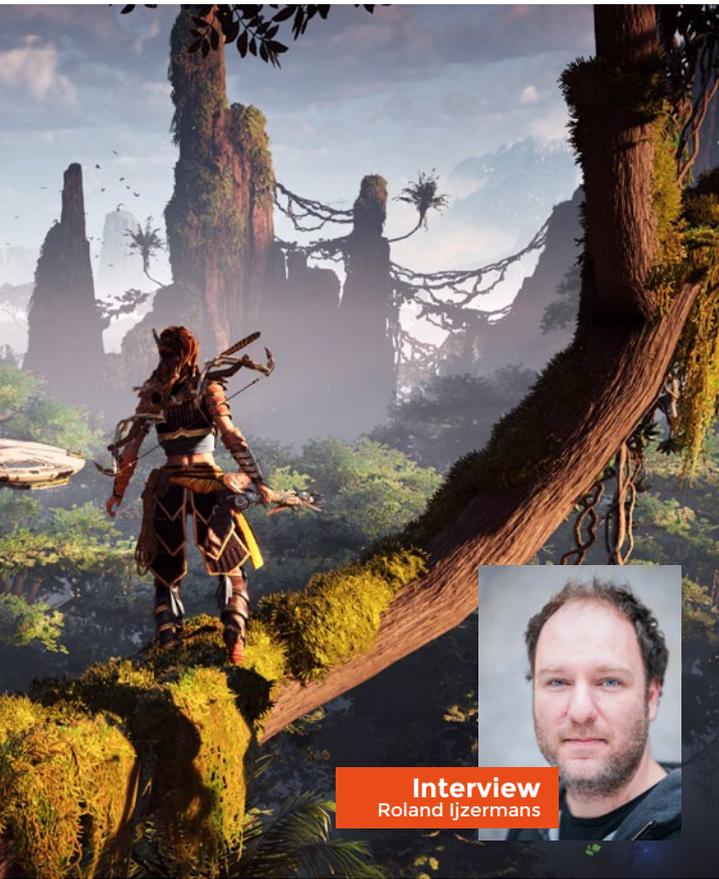
14

Horizon Zero Dawn
Postapokalyptische Dinosaurierjagd



36

Nioh
Mehr als ein Dark Souls-Klon.



Interview
Roland Ijzermans



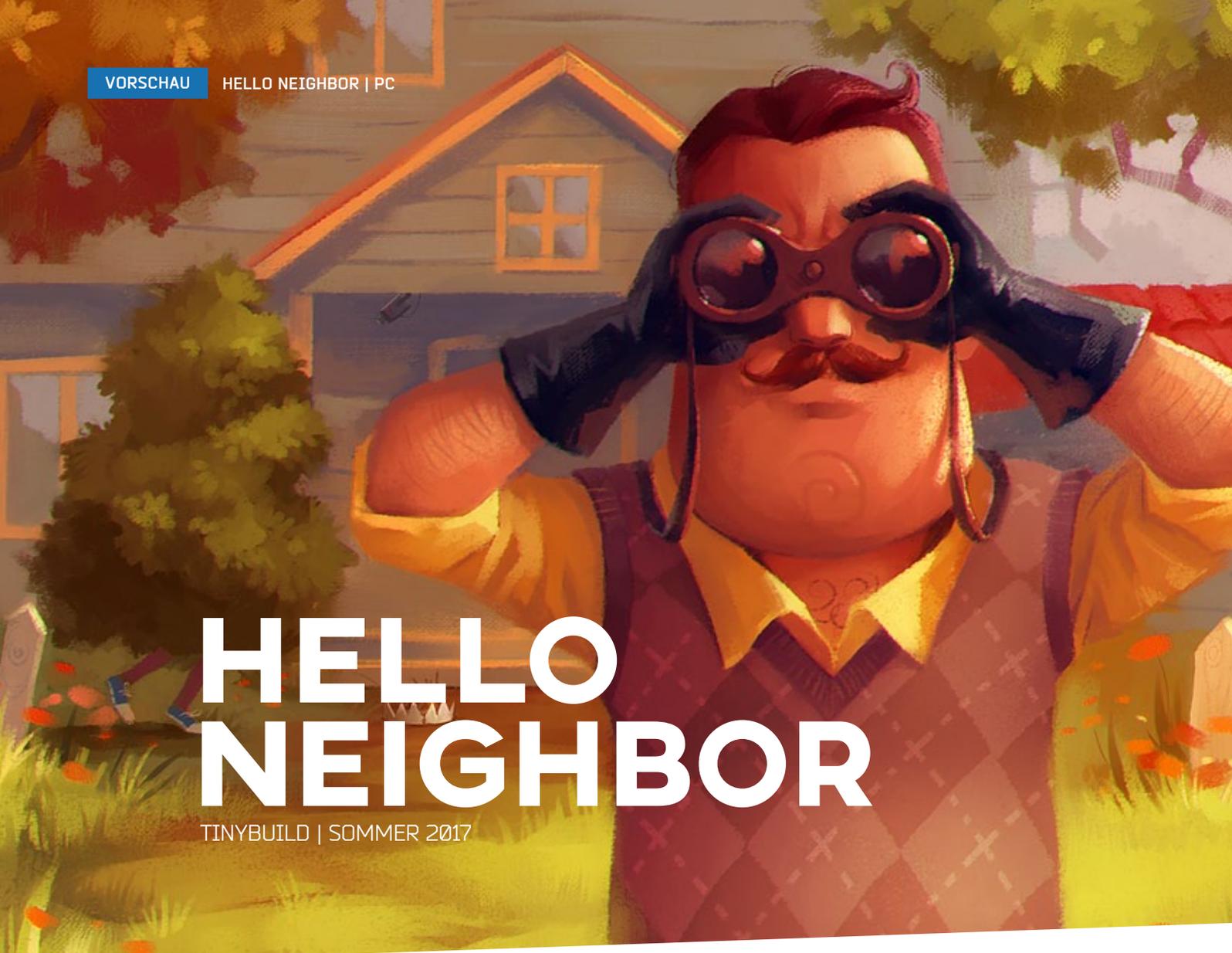
60 Paul Kautz
im Interview.



30 Halo Wars 2
Endzeitstrategiespiel im Test.



10 Yooka-Laylee
Jump&Run



HELLO NEIGHBOR

TINYBUILD | SOMMER 2017

In Zeiten, in denen das Herz der Gamer rund um die Welt höher schlägt, weil die Gamingindustrie so sehnlichst erwartete Spiele auf den Markt wirft, in denen man als grossbäuerlicher Unternehmer seinen Hof bewirtschaftet oder als satanistische Ziege idyllische Kleinstädte terrorisiert, gibt es einen neuen Grund zur Freude: Man darf jetzt virtuell versuchen, bei seinem Nachbarn einzubrechen! Aber nicht etwa, um sich Milch, Zucker und Eier - aber wer isst schon Eier? - zu holen, sondern ein dunkles Geheimnis zu lüften, das des Nachbarns Keller birgt.

TRAU' NIEMANDEM MIT OBERLIPPENBART

Bei diesem moralisch wirklich fragwürdigen Unterfangen - denn man könnte ja bei einem berechtigten Verdacht auch die Behörden kontaktieren statt selbst in fremdes Eigentum

einzudringen - versucht man, in einer quirlig bunten Comicwelt tagein, tagaus in ein und dasselbe Haus zu gelangen, ohne vom Nachbarn erwischt zu werden. Man schleicht also in gewohnter Stealthgame-Manier durch Nachbarns Haus, lauscht seinen Schritten, und geht ihm - selbstverständlich - möglichst aus dem Weg.

Das aber ist leichter gesagt als getan, denn der Oberlippenbart tragende Hauseigentümer ist äusserst wachsam und lernt, so sagt es die Beschreibung des Games zumindest, von fehlgeschlagenen Einbrüchen. Inwiefern das stimmt, konnte beim Anspielen aber nicht vollends geklärt werden. Vielleicht auch deshalb, weil das Game im derzeitigen Entwicklungsstatus unnachvollziehbare Mechaniken aufweist, sehr schwer ist und, auch das leider, wegen der begrenzten Spielwelt rasch anödet. Man muss ihm dennoch die eigentümliche Horroratmosphäre zu Gute halten, die geschickt kombiniert wird mit dem



niedlichen Gesamteindruck, den das Spiel macht. Zumindest am Anfang will man unbedingt wissen, was der Mann in seinem Keller unter Verschluss hält und der düstere Sound des Spiels beflügelt die Fantasie.

Aber dennoch: All das kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass die derzeitige Spielwelt aus zwei Häusern, deren Vorgärten, einer Querstrasse und undurchschaubaren Spielmechaniken besteht - viel zu wenig, um so etwas wie Abwechslung und längerfristige Motivation zu bieten.

FAZIT

In welche Richtung sich das Spiel weiter entwickeln wird, ist noch schwierig abzuschätzen, denn auch die Informationen der Entwickler sickern nur langsam durch: Die letzte Meldung

zum Spiel auf der Plattform Steam stammt vom Dezember des vergangenen Jahres. Eine aussagekräftige Bewertung ist zwar kaum möglich, aber das Spiel ist auch ganz eindeutig noch weit davon entfernt, als amüsant oder unterhaltsam bezeichnet werden zu können. | IP

**Ersteindruck:
OKAY**



ROLAND IJZERMANS

LEAD CONCEPT ARTIST BEI GUERRILLA GAMES

In Berlin trafen wir Roland Ijzermans, Lead Concept Artist bei Guerrilla Games zum Interview. Wir sprachen mit ihm über Horizon Zero Dawn, welche Unterschiede es bei der Entstehung zwischen Killzone und Horizon gab, über Hideo Kojima und darüber welche Bedeutung die PS4 Pro bei der Entwicklung hatte.

Woher kam die Inspiration, eine solche Welt zu erschaffen, die ja ungewöhnlich ist; wir hatten viele postapokalyptische Welten, aber nicht in diesem Stil, mit der blühenden Natur, den Maschinen und Volksstämmen, das ist schon ziemlich speziell. Gab es ein Vorbild hierfür?

Es gibt eine Menge Drogen in Amsterdam... (lacht). Da muss ich vielleicht ganz an die Anfänge der Planung zurückgehen. Am Ende von Killzone III überlegte sich das Firmen-Management: „Okay, welche Ideen können wir entwickeln und zusammenbringen?“ Zu der Zeit wurden um die 40 Ideen präsentiert und das hier war eine davon. Und in der ursprünglichen Präsentation für dieses Konzept war die Idee der Postapokalypse bereits da. In einem Artikel eines Magazins – ich glaube, es war im Times-Magazine – gab es ein Review zu Killzone, in dem es hieß: Diese Typen, diese Guerrillas, die kennen ihre Technik, die wissen, was sie tun – warum ist alles immer so dunkel und grau und düster? Was, wenn sie ihre Fach-

kenntnisse und ihre künstlerischen Fähigkeiten nutzen würden, um etwas sehr viel Schöneres und Einladenderes zu erschaffen? Dieser Kritikpunkt war also Teil der Planung. Ich glaube, es war Einstein, der sagte „Ich bin nicht sicher, mit welchen Waffen der dritte Weltkrieg ausgetragen wird, aber im vierten Weltkrieg werden sie mit Stöcken und Steinen kämpfen“. Also diese Idee, die Zivilisation – die Menschheit als dominante Spezies – an zweite und die Natur wieder an die erste Stelle zu setzen, war emotional und als Erfahrung sehr fesselnd.

Es ist interessant, die Unterlagen von den Anfängen zu sehen, und jetzt das Projekt, 7 Jahre später, wo es fertig ist. Und auch das Engagement des gesamten Teams, sich auf diese Säulen zu fokussieren, eine wunderschöne Umwelt zu kreieren, die Menschen an zweite Stelle zu setzen und die Maschinen zu den Herrschern der Erde zu machen. Daran haben wir uns bei unseren Entscheidungen immer orientiert. Als wir angefangen haben, haben wir Assets von Killzone genutzt, die wir noch herumliegen hatten, einfach um ein paar von den Gameplay-Ideen zu simulieren. Die Roboter sahen dann aus wie Lego-Duplo-Versionen von dem, was sie jetzt sind. So konnte man austesten, wie es ist, Teile von Feinden abzuschießen, aufzuheben und sie gegen diese zu verwenden. Wir benutzten auch Maschinengewehre, da wir noch welche von Killzone hatten.

//

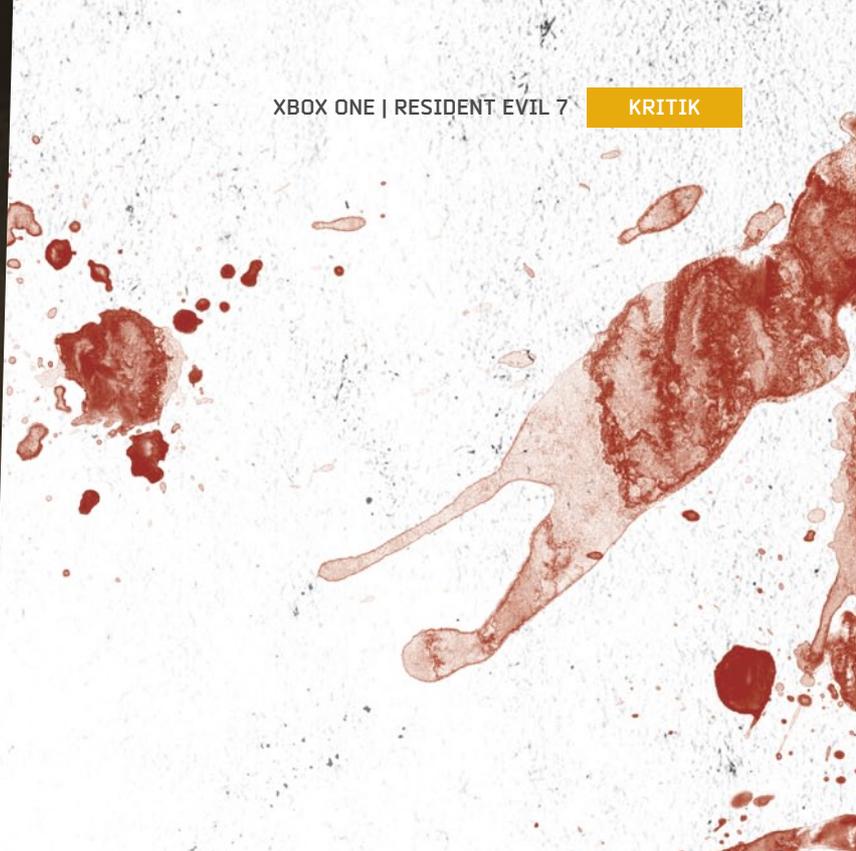
„Die Zivilisation an zweite
und die Natur wieder an die erste
Stelle zu setzen, war emotional
und als Erfahrung sehr fesselnd.“



RESIDENT EVIL 7

ZURÜCK IM
HORRORHAUS

CAPCOM | XBOX ONE



Uns wurde ein Besinnen auf alte Werte versprochen, aber trotzdem etwas ganz Neues. Und das nehmen wir schon vorweg, das haben wir auch bekommen. Nach dem eher enttäuschenden sechsten Teil war dies auch nötig. Man spielt dieses Mal Ethan Winters, der eine Nachricht seiner seit drei Jahren vermissten Frau Mia bekommt.

Er bekommt eine E-Mail von ihr mit ihrem Aufenthalt und dem Wunsch nach Abholung, also macht er sich auf nach Louisiana. Dort betritt er ein leerstehendes Haus, in dessen Keller er seine Frau eingesperrt findet. Gemeinsam versuchen sie zu fliehen, aber Mia greift ihn überraschend an...

ALLES AUF ANFANG UND AUCH NICHT

Erstmals in der (Haupt)Reihe spielt man aus der Ego-perspektive, was der Atmosphäre gleich einen ordentlichen Schub liefert. Diese möchte ich hier auch gleich mal besonders loben, ich hatte beim Zocken selten so ein mulmiges Gefühl und fast schon Angst, die nächste Tür aufzumachen, wie bei Resident Evil 7.

Man weiß ja nie, ob die Munition reicht und ob nicht eventuell einer der vielen Bosskämpfe ansteht. Es knarzt und knackt an allen Ecken und man lauert regelrecht, ob dies nun einfach nur das alte Haus ist oder ein Gegner, der hinter einer Ecke lauert. So hat man sich zuletzt beim ersten Teil der Reihe gefühlt. Generell fühlen wir uns häufig an den Urvater erinnert - wir haben Kräuter, Dietriche, eine Itembox und ein Aufzeichnungsgerät (keine Schreibmaschine) zum Speichern.

Munition ist zumindest anfangs knapp, genaues Zielen ist also wichtig, ebenso wie das Haushalten mit den Inventarplätzen. Aus herumliegenden Dokumenten erfahren wir viel über die Story an sich und natürlich gibt es wieder Puzzles zu lösen.





Das neue „Herrenhaus“ ist wieder mit Rätseln ausgestattet, wenn auch nicht mit vielen...



Zu Beginn erfährt man nur wenig über die Geschichte, dafür werden wir gegen Ende mit Infos überhäuft.



Im Spiel finden wir alte Videokassetten, welche spielbare Sequenzen erhalten...auch mit anderen Figuren.

ANSPANNUNG BIS ZUM SCHLUSS

Auch bei den Gegnern setzt der neueste Teil auf Altbekanntes, aber auch Neues. Es gibt nicht besonders viele Gegnerarten und auch zahlenmäßig sind diese im Vergleich zu den letzten Teilen eher weniger geworden, dafür sind sie gut platziert und sorgen für Spannung und sogar Gruseleffekte, auch wenn manche vorhersehbar platziert sind.

Genau damit wird aber auch gespielt, denn nicht überall, wo man einen Gegner oder einen Jumpscare vermutet, ist auch einer. Man kann sich also nie wirklich darauf verlassen. Wichtig für die Spannung ist natürlich auch, dass es immer mehr Fragen gibt, auf die man keine Antwort hat und die erst nach und nach geklärt werden.

UNBELIEBTES FLIEGT RAUS, NEUES KOMMT REIN

Es gibt, wie seit dem vierten Teil eigentlich schon üblich, keine Quick Time-Events, die

Action wurde stark zurückgeschraubt. Interessant ist ein neues Feature: Anhand von Videokassetten spielen wir andere Charaktere und finden so Lösungen für Puzzles. Drei Schwierigkeitsgrade gibt es. Während „Einfach“ genauso abläuft wie „Normal“, nur eben einfachere Gegner hat, ist der Grad „Irrenhaus“ ein wenig anders. Man kann nicht mehr so oft speichern wie man will, sondern braucht dafür nochmal extra eine Kassette, wie früher das Farbband. Autosaves sind auch seltener und natürlich liegen weniger Sachen rum und die Gegner halten mehr aus.

Einer der frühen Bosskämpfe benötigt wohl 20 Treffer und man hat 27 Schuss zu der Zeit. Fehlschüsse kann man sich da nicht wirklich leisten. Zum Glück schaltet man auch auf „Einfach“ Gegenstände für „Irrenhaus“ frei – was trotzdem immer noch eine Herausforderung bleibt. Für den ersten Bosskampf brauchte ich 12 Anläufe, bis ich den Bogen raus hatte. Kleiner Tipp von mir: Immer ruhig bleiben und nicht in Panik verfallen.



Die deutsche Synchronisation ist überraschend gut gelungen, die Sprecher machen einen super Job und gefallen mir persönlich sogar besser als die Originalstimmen.

Abzüge gibt es bei der Charaktergestaltung. Ethan wirkt nicht, als wäre er mit der Situation überfordert, was man aber annehmen sollte, wenn man von seiner Frau angegriffen wird und in einem Horrorhaus feststeckt. Von den Hintergründen der Baker Familie erfahren wir so gut wie nichts, auch Mia wird nur grob erklärt und das Ende wirft neue Fragen auf - diese werden aber sicherlich in dem kostenlosen DLC „Not a Hero“ geklärt.

Hier sammelt Resident Evil 7 dann wieder Pluspunkte, die Herangehensweise an die Story und deren Entwicklung ist gut gelungen. Wir erfahren immer nur so viel, wie wir zu diesem Zeitpunkt wissen müssen. Und das

Ende so zu gestalten, dass Fragen offen bleiben, die aber dann mit einer kostenlosen Erweiterung (hoffentlich) beantwortet werden, lässt uns nochmal auf einen Release hin fiebern.

Fazit

Die Besinnung auf alte Werte tat der Reihe sehr gut, der Perspektivenwechsel noch viel mehr. Kein anderes Spiel der Reihe ist näher am Spielgefühl des ersten Teils wie dieses. Es fehlt aber noch ein wenig Charaktertiefe, um wirklich der Meilenstein zu sein, der z. B. ein Resident Evil 4 war. Meine ersten Stunden im Anwesen der Baker Familie waren spannend, genauso möchte ich auch in den DLCs und weiteren Resident Evil-Teilen unterhalten werden. |

MG



89

SEHR GUT

gain
gold

DIE INDIE AIOKALYISE

#KLARTEXT

WIE IST DEINE
MEINUNG DAZU?

  /GAINMAGAZIN

#INDIE
#KLARTEXT

Das Ende der Indies ist nahe! All die armen Indies werden pleitegehen, weil sich Indie- Spiele nicht mehr verkaufen!

Hilfe, wir werden wieder in den Händen der bösen Publisher sein! Diese oder ähnliche Aussagen hat man in letzter Zeit immer wieder gehört und gelesen. Obwohl es Kritiker gibt, die überhaupt die Existenz der Indie-Apokalypse bestreiten, gibt es auch Indie-Entwickler, die definitiv glauben, dass die Indie-Apokalypse real ist. Cliff Harris von Positech Games, ein Bekannter Indie-Entwickler von Titeln wie „Democracy“ und „Gratuitous Space Battles“, erlebt ein verändertes Geschäftsklima für Indie-Entwickler.

In seinem Blog schreibt Cliff Harris: „*Ich denke, es ist jetzt VIEL schwieriger, als es noch vor ein paar Jahren war [...]*“ An dieser Stelle möchte ich nicht diskutieren, inwieweit das Geschäft für die Indie-Entwickler jetzt schwieriger ist, sondern die simple Frage stellen: Ist die Indie-Apokalypse ein Segen oder ein Fluch? Nun mag manch einer sagen: Wie kann ein Arbeitsumfeld, in dem hart arbeitende Menschen pleitegehen, ein Segen sein? Natürlich ist es ein Fluch!

Diese Einstellung setzt voraus, dass es jedes Indie-Spiel verdient, ein Produkt hart arbeitender Menschen genannt zu werden, aber was lehrt uns die Wirklichkeit? Es gibt

immer gute und schlechte Produkte. Qualitätsprodukte und solche, die es gerne wären.

DIE SPIELEFLUT AUF STEAM

Einem Artikel von Kotaku zufolge wurden im Jahr 2016 über 4200 Spiele auf Steam veröffentlicht. Das sind statistisch gesehen 11 Spiele pro Tag. Man bedenke dabei, dass am Wochenende normalerweise keine Spiele veröffentlicht werden und man kommt auf 15 - 16 Spielveröffentlichungen PRO TAG. Der Andrang auf Steam war so groß, dass beinahe 38 % der ganzen Steam-Spielebibliothek im Jahr 2016 veröffentlicht wurde.

Ich scheue mich nicht davor, auf der schlechten Qualität von Spielen großer Publisher heruzureiten. Man denke nur an die schreckliche PC-Version von Batman: Arkham Knight, die so unspielbar war, dass die Veröffentlichung wieder temporär rückgängig gemacht werden musste.

Aber genauso wie die großen Publisher müssen sich Indie-Entwickler Kritik stellen. Wie viele Spiele auf Steam haben einfach nur Unity-Assets genutzt und irgendetwas zusammengeschustert, das des Begriffs „Spiel“ kaum würdig war und es dann via Steam Greenlight in den Steam-Store geschoben?

Und was ist mit der Retro-Pixel-Seuche? Ja, ich habe gerne FTL oder Halcyon 6 gespielt, aber langsam kann ich Pixel-Grafik