

# Gamescom 2019 • Die Zusammenfassung

---

 [quick-save.de/2019/09/gamescom-2019/](https://quick-save.de/2019/09/gamescom-2019/)

Sven Festag

2. September 2019

**Zum elften Mal fand in den Kölner Messehallen die größte Videospielemesse der Welt statt. Auch in diesem Jahr gab es wieder zahlreiche Neuheiten der nächsten Jahre.**

---

Zum dritten Mal in Folge hat die Gamescom ihren eigenen Besucherrekord übertroffen. An den fünf Veranstaltungstagen fanden 373.000 Besucher ihren Weg in die Messehallen in Köln-Deutz. Um diesen Zahlen gerecht zu werden, wurde die Ausstellungsfläche um die Hallen 11.2 und 11.3 erweitert. Sie stieg damit auf 218.000 Quadratmeter.

Ansonsten änderte sich wenig. Die Hallen 1 bis 4 waren von Dienstag bis Donnerstag geöffnet und standen ausschließlich Ausstellern, Fachbesuchern und der Presse offen. Die Entertainment Area bezog die übrigen Hallen und war an allen Tagen zugänglich. Einzig die Aufteilung unterschied sich von den Vorjahren. Halle 5 wurde nun um das Cosplay Village erweitert, die freie Fläche in Halle 10.2 wurde mit dem Indie Village gefüllt.

Bei über 1.100 Ausstellern ist es natürlich unmöglich, alles zu besuchen, anzuschauen und zu testen. Dennoch haben unsere beiden Redakteure Sven Festag und Kevin Puschak versucht, so viel wie möglich mitzunehmen.

## Gameplay

---

### Age of Empires II: Definitive Edition

---



## Info

Vor 20 Jahren erschien *Age of Empires II: The Age of Kings* und gilt bei vielen Spielern bis heute als der beste Teil der Serie. Wenig verwunderlich war es also, als 2013 eine HD-Version des Echtzeit-Strategiespiels bei Steam veröffentlicht worden ist. Diese ist in den folgenden Jahren um drei Add-ons erweitert worden.

Die *Definitive Edition* wird neben den bereits bekannten Inhalten auch eine zusätzliche Erweiterung mit dem Namen *The Last Khans* umfassen. Drei neue Kampagnen und vier weitere Zivilisationen werden so Teil des Spiels, sodass insgesamt 35 unterschiedliche Zivilisationen aus der Zeit zwischen dem 5. und 15. Jahrhundert spielbar sein sollen. Mit diesen wird dann ein Wirtschaftssystem aufgebaut, das aufgrund von Ressourcenknappheit zwangsläufig zum Krieg führt.

Abseits des Inhalts wird die Neuauflage zum Jubiläum mit 4K-Grafik und verbessertem Soundtrack beworben. Außerdem soll sie eine native Unterstützung für Livestreams, sowie einen Zuschauermodus beinhalten.

## Eindruck

*Age of Empires II: Definitive Edition* spielt sich wie der klassische Vertreter, der schon vor 20 Jahren den PC-Markt erobert hat. Die Figuren wollen nicht gerne meinen Wegweisungen folgen, sonst kriegt man eine grafisch stark aufgehübschte 2D-Grafik

serviert.  
*Kevin Puschak*

## Daten

Release: 14. November 2019

Entwickler: Forgotten Empires, Tantalus Media, Wicked Witch

Publisher: Xbox Game Studios

Plattformen: Windows

## Atomicrops



## Info

Nachdem der Charakter ein Stück Land von seinem Großvater erbt, fällt die Region einer nuklearen Explosion zum Opfer. Es handelt sich dabei um den letzten Acker weit und breit, der noch bewirtschaftet werden kann. Für die nahegelegene Stadt ist es die einzige Möglichkeit, Nahrung anzubauen. Doch das ist gar nicht so einfach. Durch die radioaktive Strahlung sind Pflanzen und Tiere mutiert. Ist es am Tag noch ruhig, beginnen die Tiere über den Farmer und seine Felder herzufallen.

*Atomicrops* vereint einen rudimentären Landwirtschafts-Simulator mit schnellen, actionreichen Roguelite-Elementen in einer bunten Pixelgrafik. Abseits der Suche nach neuem Saatgut im umliegenden Ödland und dem immerwährenden Kampf gegen die tierischen Mutanten, gibt es noch weitere Dinge zu erledigen. Jeden Tag wird der Bauer mit einem Helikopter in die Stadt geflogen, um dort seine Waren zu verkaufen und neue

Waffen und Werkzeuge zu kaufen. Außerdem kann er mit den dortigen Bewohnern Freundschaft schließen und schließlich auch heiraten, um dann gemeinsam in die Schlacht zu ziehen.

## Eindruck

Die Mischung aus den verschiedenen Genres ist interessant und hinter der bunten Pixelgrafik verbergen sich viele Details, die es zu entdecken gilt. Bei der hohen Geschwindigkeit bleibt dazu allerdings nicht viel Zeit. Schnelle Reaktion und kluges Handeln sind gefragt, denn Frust und Freude liegen dicht beieinander. Das muss man mögen.

*Sven Festag*

Die Vermählung von *Landwirtschafts-Simulator* und *Doom* wirkt auf dem ersten Blick wie eine ungewöhnliche Kombi, ist aber überaus herausfordernd. Leider wird es dabei recht schnell hektisch und man kann dezent den Überblick über alles verlieren. Lieber in Ruhe Getreide pflanzen und später separat Zombies abschlagen.

*Kevin Puschak*

## Daten

Release: 2019 (Windows)  
2020 (Konsolen)

---

Entwickler: Bird Bath Games

---

Publisher: Raw Fury

---

Plattformen: Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows (exklusiv im Epic Store), Xbox One

---

## Boundary

---



## Info

In *Boundary* schlüpfen Spielende in die Rolle eines Astronauten einer Raumstation im nahen Orbit der Erde. Trotz der Stille des Alls und des majestätischen Blicks auf den blauen Planeten, geht es dort alles andere als friedlich zu. Stattdessen beginnt ein Kampf zwischen Soldaten mit einem Raumanzug anstelle einer Tarnuniform.

Der First-Person-Shooter ist ein reines Multiplayer-Spiel und folgt einem klassischen Aufbau. Es gibt unterschiedliche Klassen, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Entsprechend folgen daraus Vor- und Nachteile für den Krieg in der Schwerelosigkeit. Neben den optischen Elementen lassen sich die Charaktere auch spielerisch anpassen. Durch Modifikationen an der Waffe können innerhalb einer Klasse noch Feinjustierungen vorgenommen werden. Ein Sniper kann so beispielsweise von einer großen auf eine mittlere Reichweite reduziert werden.

Je nach Klasse und Einstellungen können sich die Soldaten auf verschiedene Arten durch den gravitationsfreien Raum bewegen. Entweder durch einen Antrieb, der sich am Rucksack des Raumanzugs befindet oder aber bei wendigen Optionen durch eine Seilwinde mit magnetischer Spitze, die an der Raumstation anhaftet. Schwere Waffen können den Raumanzug eines Soldaten beschädigen und zu einem potenziell tödlichen Druckabfall führen, leichte Waffen schränken die Bewegungsfähigkeit ein und helfen so im Nahkampf oder dem Verbündeten mit schwerem Gerät.

## Eindruck

Irgendwie konnten sich die typischen Weltraum-Spiele aus den 1980er-Jahren bis heute halten. Und auch Multiplayer-Shooter sind nicht mehr wegzudenken. Die Kombination aus beidem ist spielerisch ungewöhnlich und zu Beginn nicht ganz einfach, kann aber

langfristig Spaß machen, wenn es genügend Maps gibt. Grafisch kann *Boundary* aber auf jeden Fall punkten.

*Sven Festag*

## Daten

Release: 2020

---

Entwickler: Studio Surgical Scalpels

---

Publisher: Studio Surgical Scalpels

---

Plattformen: PlayStation 4 (weitere geplant)

---

---

## Carrion

---



## Info

*Carrion* kehrt die Spielmechanik des klassischen Horrorspiels um. Die Spielenden müssen nicht vor unheimlichen Kreaturen fliehen, sondern stecken selbst in der Haut einer fleischigen Masse. In dieser Rolle geht es nun darum, immer tiefer in die unterirdische Forschungsanstalt einzudringen.

Das erweist sich aber als schwierig, da die Forscher mit Waffen ausgerüstet sind und alles daran setzen, das Eindringen zu verhindern. Ganz uneigennützig handeln sie dabei allerdings nicht. Schließlich stehen sie ganz oben auf dem Speiseplan des Eindringlings. Und mit jedem verspeisten Wissenschaftler steigt die Widerstandsfähigkeit. Doch die übrigen Forscher wissen auch in dieser Situation, ihr Gehirn einzusetzen.

Ist die Enthumifizierung eines Abschnitts abgeschlossen, zeigen sich die Plattformer-Elemente des actionreichen Horrorspiels: Wege erkunden, Schlüssel finden und Tore öffnen. Nur so gelangt das unheimliche Etwas in neue Räume und an neue Fähigkeiten, dem Erfindungsreichtum der Forscher zu trotzen.

## **Eindruck**

Die Perspektive des Horrorspiels umzukehren und die Spielenden in die Rolle des Aggressors zu versetzen ist eine tolle Idee. Leider geht die Geschichte nicht über den Handlungsrahmen hinaus und auch das Potenzial der Pixelgrafik ist nicht voll ausgeschöpft worden und sieht etwas eintönig aus. Level- und Rätseldesign waren aber ordentlich.

*Sven Festag*

## **Daten**

Release: 2020

---

Entwickler: Phobia Game Studio

---

Publisher: Devolver Digital

---

Plattformen: PlayStation 4, Windows, Xbox One

---

## **Doom: Eternal**

---



## Info

Auch im fünften Teil der inzwischen 25 Jahre alten Doom-Reihe geht es wieder heiß her. Dieses Mal kehrt der Doom Slayer auf die Erde zurück und kennt nur ein Ziel: ein riesiges Schlachtfest veranstalten. Neben den üblichen Schusswaffen ist auch die Kettensäge wieder im Gepäck. Aber sein neuestes Spielzeug ist der Flammenwerfer.

Mit dem Klettern und dem Double-Dash wird das Spiel noch schneller als der Vorgänger und lädt mit Faustkampf und ausziehbarer Klinge auch zum Nahkampf gegen eine Vielzahl neuer Dämonen ein. Einige Arten des Tötens haben dabei unterschiedliche Auswirkungen auf den Doom Slayer selbst. Mit dem Glory Kill erlangt er zusätzliche Gesundheit, mit dem Flammenwerfer stärkt er seine Rüstung und das Töten mit der Kettensäge wirft zusätzliche Munition ab.

Im Multiplayer bleiben die Spielmodi im Vergleich zum Doom aus 2016 weitgehend unverändert. Einzig das Deatchmatch wird durch den Invasion-Modus ersetzt. Darin können zwei Spielende der Einzelspieler-Kampagne beitreten und aus der Rolle der Dämonen gegen den Doom Slayer antreten.

## Eindruck

Brachiale Gewalt, viel Blut und eine hohe Geschwindigkeit zeichnen die Doom-Reihe aus. Obwohl dieser Teil komplexer und taktischer gestaltet wurde, verkörpert er auch weiterhin diese Eigenschaften und reiht sich damit als würdiger Nachfolger ein.

*Sven Festag*

Man bekommt ein *Doom*, wie man es kennt – brutal, schießwütig und blutig. Dank aktuellster Technik sieht alles sogar noch beeindruckender aus. Auch wenn die kleinen Extras und die Komplexität das Spiel ein wenig anders macht als die vorigen Teile, so war ich leicht überfordert damit.

*Kevin Puschak*

## Daten

Release: 22. November 2019

---

Entwickler: id Software

---

Publisher: Bethesda Software

---

Plattformen: Google Stadia, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One

---

## GRID

---



Info

Publisher Koch Media zeigte auf der Gamescom erstmals öffentliches Gameplay von *GRID*, dem vierten Teil der GRID-Reihe. Dort stehen Fans des virtuellen Motorsports sieben verschiedene Fahrzeugklassen, darunter Tourenwagen, GT-Autos und Prototypen, zur Auswahl. Diese können an zwölf unterschiedlichen Strecken an ihre Leistungsgrenzen getrieben werden. Mit dabei sind auch die bekannten Strecken in Silverstone, Brands Hatch und Sepang.

Je nach eigenen Vorlieben kann im Karrieremodus aus sechs unterschiedlichen Pfaden gewählt werden, die alle in die GRID World Series führen. Besonderes Feature ist dabei die Fernando-Alonso-Challenge. Sie umfasst Herausforderungen aus Stock-Car, Langstrecke und der Formel 1. Mit dabei ist sein Weltmeisterauto aus dem Jahr 2006, der Renault R26. Am Ende der Challenge steht ein Duell gegen den zweimaligen Formel-1-Weltmeister und Sieger der 24 Stunden von Le Mans 2018 und 2019.

Abseits der klassischen Rennmodi wie dem Rundkurs und dem Zeitfahren gibt es auch die Zeitattacke, bei der mehrere Piloten gleichzeitig um die schnellste Runde kämpfen. Außerdem gibt es die Möglichkeit, während der Wartezeit in der Multiplayer-Lobby den eigenen Wagen Probe zu fahren.

## Eindruck

*GRID* ist keine Rennsimulation, trotzdem lässt sich aber, wie in *F1 2019* auch, über die Fahrhilfen ein gutes Stück Realismus zurückholen. Mit den unterschiedlichen Fahrzeug- und Renntypen ist so für jeden etwas dabei. Verhalten und Performance der KI-Gegner sind dazu ebenfalls stimmig.

*Sven Festag*

Das ist mal ein Rennspiel nach meinem Geschmack – viele Fahrzeugtypen, viele Modi, tolle Grafik und das Fahrverhalten ist schnell beherrschbar. Anders kannte man *GRID* aber auch nicht.

*Kevin Puschak*

## Daten

Release: 11. Oktober 2019 (Windows, Konsolen)  
November 2019 (Google Stadia)

---

Entwickler: Codemasters

---

Publisher: Koch Media

---

Plattformen: Google Stadia, PlayStation 4, Windows, Xbox One

---

## Haven

---



## Info

In der Geschichte von *Haven* werden Yu und Kay verfolgt und fliehen über eine Energiebrücke auf einen kleinen, schwebenden Planeten. Dort scheinen sie erst einmal sicher zu sein und das Paar entwickelt eine Routine. Doch kein Alltag vergeht ohne einen Streit. Wie überall auf der Welt geht es dabei um einfache Dinge wie den Abwasch oder das Mittagessen. Während Kay sich mit der eintönigen Nahrung anfreunden kann und versucht, so kreativ wie möglich zu sein, hängt es Yu inzwischen zum Hals heraus.

Außerdem ist auch der Energievorrat aufgebraucht. Also machen sich beide auf den Weg, den Vorrat aufzufüllen. Doch ihre Unternehmung werden von einem plötzlichen Beben unterbrochen, der das als Wohnung genutzte Flugschiff von der Klippe stürzen lässt. Doch sie haben Glück im Unglück und finden heraus, dass Energiebrücken ein häufigeres Phänomen sind als bislang angenommen.

Beide Charaktere sind spielbar und können jederzeit gewechselt werden, wobei in Kampfsituationen beide gleichzeitig aktiv sind. Alternativ gibt es einen lokalen Koop-Modus, in dem die Geschichte um das ungewöhnliche Paar erlebt werden kann.

## Eindruck

Viele realistisch wirkende Dialoge formen eine schöne und lebensnahe Geschichte um das alltägliche Leben von Yu und Kay. Das Durchqueren der weitläufigen Wiesen der kleinen Planeten erzielt die von den Entwicklern beabsichtigte, entspannte Atmosphäre. Die Zweikampfsituationen zerstören diese Wirkung aber und bereiten wegen des Steuerungssystems nicht wirklich Freude.

*Sven Festag*

## Daten

Release: 2020

---

Entwickler: The Game Bakers

---

Publisher: The Game Bakers

---

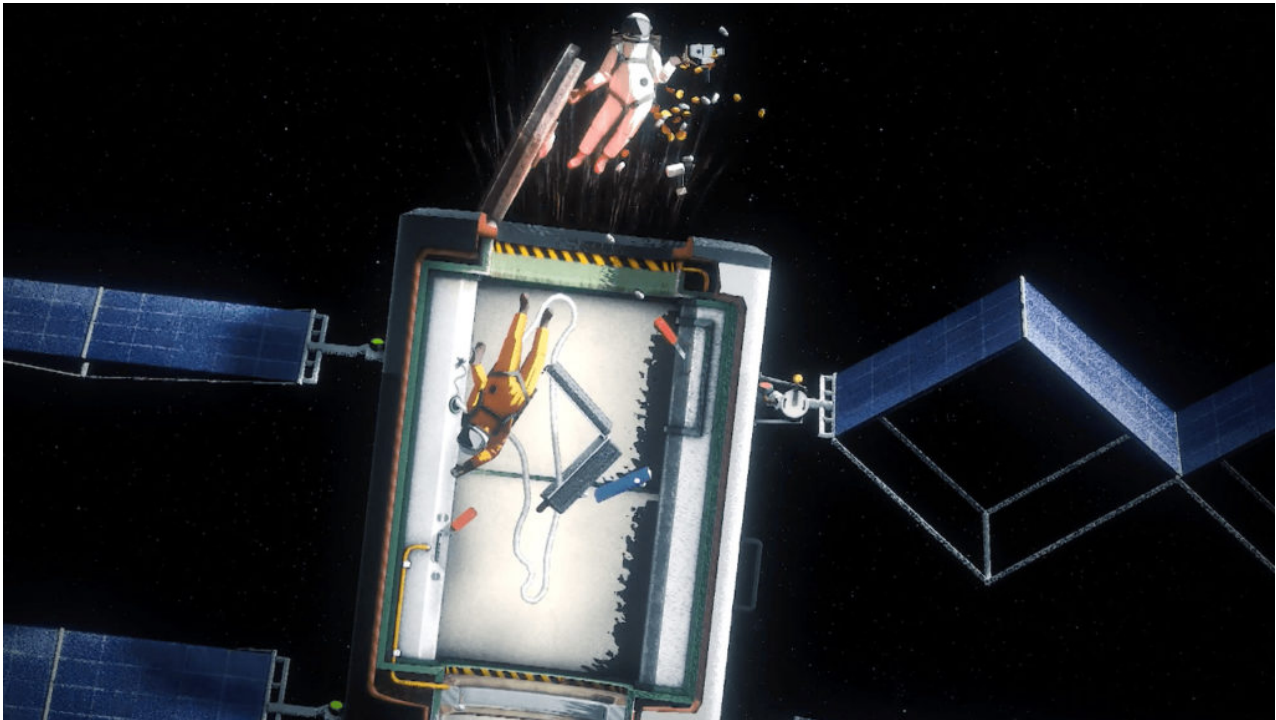
Plattformen: Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows

---

---

## Heavenly Bodies

---



### Info

Eine der größten Besonderheiten im All ist die Schwerelosigkeit. Nicht immer ist es ganz einfach damit umzugehen. Die Muskeln im Körper bauen allmählich ab, weil sie nicht gebraucht werden. Aber auch die Koordination stellt einen Astronauten vor Probleme: das Konzept von Richtungen ist hinfällig. Es gibt kein „oben“ oder „unten“ mehr.

Genau dieses Problem beschreibt die Spielmechanik von *Heavenly Bodies*. Spielende steuern einen Charakter, der sich in einer Raumstation im All aufhält und dort unterschiedliche Aufgaben zu erledigen hat. Dazu kann die Kontrolle über seine Hände, Arme und Beine übernommen werden. Während die Handschuhe an sämtlichen Oberflächen anhaften und so eine kontrollierte Bewegung ermöglichen sollen, dienen die übrigen Gliedmaßen vorwiegend zum Abstoßen und geben den Impuls in die korrekte Orientierung.

Zusätzlich gibt es auch einen lokalen Multiplayer, bei dem sich zwei Personen durch die Schwerelosigkeit bewegen können. Es steht ihnen frei, sich gegenseitig zu unterstützen, also kooperativ zu spielen, oder aber ein gravitationsfreies Duell auszutragen.

## Eindruck

Der Einstieg in die Schwerelosigkeit ist nicht einfach und erfordert Übung. So werden die eigentlich einfachen Aufgaben zu einer echten Herausforderung. Die stille Atmosphäre vereint die Freiheit und Leere des Weltraums. Die Interpretation, ob eine Situation lustig und bedrückend ist, bleibt so jedem selbst überlassen.

*Sven Festag*

## Daten

Release: Ende 2020

---

Entwickler: 2pt Interactive

---

Publisher: 2pt Interactive

---

Plattformen: MacOS, Windows

---

## Mosaic

---



## Info

Schlafen und Arbeiten sind die einzigen Dinge, die in der einsamen Welt von *Mosaic* existieren. Das Fernsehen zeigt auch nur noch das immer gleiche Programm. Als einzige Unterhaltung dient das Smartphone-Spiel „BlipBlop“. Wobei das auch nicht wirklich Freude bereiten kann.

Eigentlich ist es auch nur ein Abbild des Lebens in der korporatokratischen Gesellschaft, die immerwährend nach den größten Zahlen strebt. Jeder Bürger der engen, grauen Stadt ist nur ein Zahnrad im Uhrwerk des hiesigen Großkonzerns. Doch eines Tages

beginnt der Protagonist, einen sprechenden Goldfisch zu sehen. Dieser trägt dazu bei, dass er seine eigene Existenz und dessen Bedeutung hinterfragt und die Welt um ihn herum ganz anders wahrnimmt.

Beim Durchqueren der grauen Welt gibt es abseits des Weges immer etwas zu entdecken. Nicht nur für die Geschichte des Charakters und seinen Platz in der Gesellschaft, sondern auch in Bezug auf das eigene Selbst. Wer sich davon distanzieren mag, dem steht aber stets das Smartphone für eine Runde „BlipBlop“ bereit. Das gibt es bereits für iOS und Android in den jeweiligen Stores als kostenlosen Download.

## **Eindruck**

In *Mosaic* finden wir ein dystopische Welt, die von macht- und geldgierigen Unternehmen regiert wird. Es ist eine Welt, die der Realität einen Spiegel vorsetzt. Und gleichzeitig zum Nachdenken anregt. Eine gelungene Atmosphäre, unterstrichen durch die grauen Farben und eintönigen Bewegungen und durchbrochen von den bunten Farben der Schönheit.

*Sven Festag*

Wie so ein eintöniges Leben gar nicht so eintönig sein kann, beweist *Mosaic* außerordentlich eindrucksvoll. Der triste Alltag unserer dünnen langen Spielfigur wird begleitet von fast schon absurden Träumen, in denen man nicht vorhersehen kann, was passiert. Und das fesselt ungemein.

*Kevin Puschak*

## **Daten**

Release: Q4 2019

---

Entwickler: Krillbite Studio

---

Publisher: Raw Fury

---

Plattformen: Linux, MacOS, PlayStation 4, Windows, Xbox One

---

## **Need for Speed: Heat**

---



## Info

Zum 25-jährigen Jubiläum der Need-for-Speed-Reihe kündigte Publisher Electronic Arts in der Woche vor der Gamescom den inzwischen neunzehnten Teil der Serie an. Mit der Zusammenführung von legalen und illegalen Veranstaltungen soll so eine Variation unterschiedlicher Szenarien möglich werden.

*Need for Speed: Heat* spielt in der fiktiven Stadt Palm City im Südosten der USA. Dort führt der Hauptcharakter ein Doppelleben. Am Tag ist er als Rennfahrer Teil des „Speedhunters Showdown“, einer offiziell anerkannten Rennserie. Erfolg bedeutet hier vor allem eins: Preisgeld. Nachts hingegen nimmt er an unterschiedlichen Underground-Rennen teil. Anstelle von Geld gibt es hier einen Ruf zu verdienen. Nicht nur durch den Sieg, sondern auch durch die Flucht von der örtlichen Polizei. Mit einer speziellen Einsatzgruppe und schwerem Gerät versucht sie, die illegalen Straßenrennen zu verhindern.

Wie auch in den Vorgängern ist das Tunen und Anpassen der Fahrzeuge essenzieller Bestandteil des Spiels. Hierbei spielt aber vorwiegend die optische Veränderung eine Rolle. Dazu stehen eine Vielzahl von Anbauteilen, Lacken und Decals zu Auswahl, mit denen klassische und moderne Autos personalisiert werden können.

## Eindruck

Der neue Teil der *Need-for-Speed*-Reihe bringt eine große Auswahl an Autos und viele Möglichkeiten, sie zu gestalten. Auch die Stadt, Palm City, ist grafisch wunderbar umgesetzt. Spielerisch wurde aber viel aus den vergangenen Teilen recycelt. Die Rennen selbst sind in Ordnung, aber die Polizeiverfolgungen haben nicht die Qualität wie *Most Wanted*.

*Sven Festag*

Ich bezweifle, dass es *Need for Speed: Heat* gelingt, der quasi toten Reihe Frische zu verleihen. Grafisch gibt es absolut nichts zu meckern, auch die Gestaltung des eigenen Gefährts ist sehr umfangreich. Man kriegt allerdings gewohnte Kost der letzten Jahre serviert.

*Kevin Puschak*

## Daten

Release: 08. November 2019

---

Entwickler: Ghost Games

---

Publisher: Electronic Arts

---

Plattformen: PlayStation 4, Windows, Xbox One

---

## Pacer

---



## Info

Im futuristischen Rennspiel *Pacer* geht es um den Rausch der Geschwindigkeit. Und natürlich um den Sieg. Doch es gewinnt nicht unbedingt derjenige, der die reifenlosen Gefährte am schnellsten um die Strecke zirkelt. Die unterschiedlichen Power-ups für Angriff und Verteidigung wollen strategisch klug eingesetzt werden.

Insgesamt stehen fünf unterschiedliche Fahrzeuge zur Verfügung, die von Anfang an spielbar sind. Jedes weist unterschiedliche Eigenschaften auf, die aber noch einmal feinjustiert werden können. Die acht Strecken und deren Varianten müssen hingegen in der Kampagne freigespielt werden. Sofortigen Zugang zu allen Szenarien gibt es aber in Multiplayer. Dort können bis zu zehn Spieler gegeneinander antreten. Um die Wartezeiten möglichst kurz zu halten, werden die Waffen bereits vorab eingestellt. Das geschieht über Modifikationskarten, von denen pro Waffe zwei Stück angewandt werden können.

Nach Veröffentlichung soll *Pacer* um zusätzliche Inhalte erweitert werden. Sämtliche funktionellen Upgrades sollen dabei kostenlos und für alle bisherigen Spieler zugänglich sein. Optische Erweiterungen zum Individualisieren des eigenen Bolids sollen hingegen kostenpflichtig sein.

## Eindruck

Die ideellen Wurzeln sind klar in den futuristischen Rennspielen der 90er zu verorten. Umso schöner, dass sich ein Entwicklerstudio noch heute an ein solches Spiel traut. Hübsche Grafik, gute Steuerung und viele Anpassungsmöglichkeiten sind eine solide Basis für das Spiel. Die Anzahl der Autos und Strecken ist aber noch steigerungsfähig.  
*Sven Festag*

Wow, was für ein Ritt. *Pacer* erinnert vom Gameplay spontan an *WipEout*, fühlt sich aber dank des hohen Geschwindigkeitsgefühls viel flotter an. Die Musik trägt sehr zur Atmosphäre bei und grafisch ist es für so ein flottes Rennspiel gar schon eine Wucht. Für ein paar Runden zwischendurch sehr tauglich.

*Kevin Puschak*

## Daten

Release: 2019 (abhängig von Publisher des physischen Release)

---

Entwickler: R8 Games

---

Publisher: R8 Games (digital)

---

Plattformen: PlayStation 4, Windows, Xbox One

---

## Planet Zoo

---



## Info

Frontier Developments, bereits an der Neuauflage von *Zoo Tycoon* und den Fortsetzungen von *RollerCoaster Tycoon* beteiligt, lässt Spielende in die Rolle des Zoodirektors schlüpfen. Das ist nicht immer ganz einfach. Schließlich müssen die Besucher zufriedengestellt werden und gleichzeitig das Tierwohl sichergestellt sein. Und natürlich muss letztlich auch die Kasse stimmen.

Die Aufbau- und Wirtschaftssimulation verfügt über diverse Spielmodi. Der Sandbox-Modus vernachlässigt finanzielle Verpflichtungen und lässt der Kreativität freien Lauf. In der Kampagne hingegen sind dann auch die harten Zahlen von Bedeutung. Für ein möglichst realistisches Erlebnis wurden die Tiere so detailgetreu wie möglich nachempfunden. So sehen sie ihrem realen Vorbild nicht nur ähnlich, sondern sollen sich auch dementsprechend verhalten.

Auch das Besucherverhalten verfolgt einen solchen Detailgrad. Oft sind es nur Kleinigkeiten, die einen Besuch aufwerten können. Ein sauberer Park mit guter Sicht auf die Tiere, genügend Toiletten und Geldautomaten sind dann schon einmal ein guter Anfang.

## Eindruck

Die vielfältigen Aufgaben eines Zoodirektors werden in *Planet Zoo* eindrucksvoll simuliert. Leider aber auch der dazugehörige Stress, sich um alles gleichzeitig kümmern zu müssen. Zwar ist die Detailverliebtheit gewiss kein Nachteil, die unübersichtliche, verschachtelte Oberfläche allerdings schon.

*Sven Festag*

„Gebt dem Affen Zucker!“ oder besser nicht. *Planet Zoo* lässt kaum Wünsche offen, einen eigenen Tierpark zu gestalten. Mit den gebotenen Möglichkeiten können so eindrucksvolle Zoos entstehen. Vorausgesetzt man findet sich in der ziemlich unübersichtlichen und überfrachteten Oberfläche zurecht.

*Kevin Puschak*

## Daten

Release: 05. November 2019

---

Entwickler: Frontier Developments

---

Publisher: Frontier Developments

---

Plattformen: Windows

---

## Resort

---



## Info

Nach der Veröffentlichung des Point-and-Click-Adventures *Unforeseen Incidents* im Mai des vergangenen Jahres präsentierte das Entwicklerteam aus Bochum auf der Gamescom den zukünftigen Titel *Resort*. Dabei entfernen sie sich von der typischen Spielmechanik und rücken die Geschichte in den Vordergrund.

Diese spielt in den 1970er-Jahren und handelt von der Schriftstellerin Laura Tanner. Sie reist in den ruhigen Kurort Labernum Creek. Eigentlich ist die Stadt evakuiert worden, weil sie von einem Kometeneinschlag bedroht ist. Doch nicht alle Einwohner haben ihre Häuser verlassen. Und mit ihnen möchte die Autorin sprechen. Was bewegt sie, die Stadt nicht zu verlassen? Doch wirklich Gesprächig ist hier niemand. Vielleicht steckt noch mehr dahinter, als es zunächst scheint.

Obwohl die Geschichte nur auf ein Ende zusteuert, gibt es unterschiedliche Wege, dorthin zu gelangen. Jede Entscheidung der Autorin hat Auswirkungen auf ihre eigene Wahrnehmung und die Beziehung zu den Ortsansässigen. Und auch abseits der Handlung gibt es Dinge zu entdecken.

## Eindruck

Die Gamescom-Demo befand sich noch in einem frühen Stadium, in dem es schwierig ist, einen wirklichen Eindruck zu bekommen. Sowohl spielerisch als auch inhaltlich scheint die Richtung aber schon einmal zu stimmen.

*Sven Festag*

## Daten

Release: 2021

Entwickler: Backwoods Entertainment

Publisher: noch nicht bekannt

Plattformen: Linux, MacOS, Nintendo Switch, Windows

## Speaking Simulator



### Info

Nachdem sich die Berufssimulationen im Genre etabliert haben und inzwischen viele gute Simulatoren gibt, haben sich einige Entwickler entschlossen, eine andere Richtung einzuschlagen und für eigentlich profane Aufgaben ein entsprechendes Spiel zu bauen.

Die Handlung des *Speaking Simulator* ist einfach. Ein Roboter wird auf die Erde geschickt, um sich in ihre Gesellschaft zu integrieren und letztlich die Weltherrschaft zu übernehmen. Kommunikation und Sprache sind dabei zwei sehr wichtige Werkzeuge, die es zu beherrschen gilt. Schließlich hängt die Mission davon ab, sich unauffällig zu verhalten und Kontakt zu knüpfen.

Zu Beginn des Spiels müssen nur die Öffnung des Mundes kontrolliert und die Zunge gegen Tasten in der Mundhöhle gedrückt werden. Im weiteren Verlauf steigt dann die Schwierigkeit. Mit Mundwinkeln und Augenbrauen gilt es dann, Emotionen auszudrücken. Gelingt das nicht, überlastet der Roboter und beginnt, unfreiwillige Bewegungen zu machen und auseinanderzufallen.

## **Eindruck**

Zum Glück handelt es sich nur um eine Simulation. Zu offensichtlich ist es, dass ein Roboter die schier unendlich große Gutgläubigkeit der Menschen ausnutzt, um die Herrschaft zu übernehmen. Aber genau das bildet die Grundlage für ein urkomisches Spiel, das trotz einfacher Steuerung nicht immer ganz so einfach zu meistern ist.

*Sven Festag*

Mundwinkel ziehen, Zunge bewegen, der Sprachvorgang ist dank *Speaking Simulator* komplizierter als man denkt. Die überaus amüsante Herausforderung, im richtigen Moment Zunge und Mundwinkel zu bewegen, zaubert ein richtiges Lächeln ins Gesicht.

*Kevin Puschak*

## **Daten**

Release: 2019

---

Entwickler: Affable Games

---

Publisher: Affable Games

---

Plattformen: Windows

---

## **Star Renegades**

---



## Info

Hinter dem Titel *Star Renegades* verbirgt sich ein Roguelike-RPG in Pixelgrafik, dessen Handlung im Weltall stattfindet. Eine junge Gruppe bildet eine Rebellion gegen ein übermächtiges, autoritäres Imperium.

Im Gegensatz zu den üblichen Vertretern des Roguelike-Genres spielt Reaktionsfähigkeit und Geschwindigkeit nur eine untergeordnete Rolle. Stattdessen rücken im Kampf die RPG-Elemente in den Vordergrund. Es gilt, die Fähigkeit der Gruppenmitglieder taktisch einzusetzen, zu kombinieren und zu verstärken. Nur so haben sie gegen ihre Gegner eine Chance. Angriff und Verteidigung spielen dabei gleichermaßen eine Rolle.

Bleibt eine Gruppe länger bestehen, entwickelt sie gemeinsame Fähigkeiten, die sie noch stärker macht. Darüber hinaus entwickeln sich die Gegner erst während des laufenden Spiels weiter, um jeden Durchlauf unterschiedlich zu gestalten und den Wiederspielwert zu erhöhen.

## Eindruck

Die Geschichte einer Rebellion gegen eine Übermacht ist nicht neu oder originell, kann aber funktionieren. Leider zieht aber das Gameplay den Fokus auf sich, sodass Setting und Handlung in den Hintergrund rücken. Zwar ist die Spielmechanik nicht uninteressant, trotzdem wurde viel Potenzial verschenkt.

*Sven Festag*

## Daten

Release: Frühling 2020

---

Entwickler: Massive Damage

---

Publisher: Raw Fury

---

Plattformen: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One

---

---

## The Suicide of Rachel Foster

---



### Info

Es ist das Jahr 1993. Vor zehn Jahren hat sich Nicole Wilson von ihrer Familie abgewandt, um ein eigenständiges Leben zu führen. Doch nun ist ihr Vater verstorben und sie ist alleinige Erbin seines Hotels. Bevor sie es verkaufen kann, muss sie es allerdings persönlich begutachten. Widerwillig kehrt die 26-Jährige in ihre frühere Heimat zurück.

Ihr Anwalt hat bereits einige Unterlagen für den Verkauf bereitgestellt und einen Termin mit Nicole vereinbart. Schließlich möchte sie nur kurz im Hotel bleiben. Doch kurz nach ihrer Ankunft beginnt ein schwerer Schneesturm und sie bekommt einen Anruf des etwas unheimlichen Rangers Irving. Dieser empfiehlt ihr, im Hotel zu bleiben bis das Unwetter vorüber ist.

Notgedrungen also beschäftigt sie sich also mit der Vergangenheit ihrer Familie und stößt dabei auch auf einen geheimnisvollen Selbstmord, der sich im Hotel ereignete, den Suizid von Rachel Foster.

## Eindruck

Diese Art von Adventures ist nicht neu und erst recht nicht einfallsreich. Das macht die Geschichte, die erzählt wird, besonders wichtig. Sie ist das wichtigste Alleinstellungsmerkmal. Zwar vereinen die Autoren Atmosphäre und Emotionen, machen es sich aber an manchen Stellen doch zu einfach und zwingen die Spielenden in die Situation.

*Sven Festag*

## Daten

Release: Januar 2020

---

Entwickler: 101%

---

Publisher: Daedalic Entertainment

---

Plattformen: PlayStation 4, Windows, Xbox One

---

## Transport Fever 2

---



## Info

Jede Stadt benötigt für ihre ansässigen Unternehmen und Bürger eine funktionierende Infrastruktur. Neben Gas, Wasser, Telefon und Internet zählt dazu auch das Verkehrsnetz. Straßen, Busrouten, Schienenwege und Fluglinien wollen geplant und umgesetzt werden. Und zwar möglichst nicht nach dem Vorbild von Stuttgart 21 und dem Flughafen Berlin-Brandenburg.

Die Entwickler von *Transport Fever 2* sehen ihr Spiel dabei weniger als einen völlig neuen Teil, als vielmehr eine Verbesserung des ursprünglichen Titels. Dabei soll vor allem das Feedback der Community einen wichtigen Beitrag geleistet haben.

Natürlich reicht es nicht aus, einfach ein paar Straßen und Schienen in die Landschaft zu platzieren. Bus und Bahn müssen so verzahnt werden, dass die Bürger schnell von A nach B gelangen können. Dafür ist Nähe zu den Wohnvierteln Pflicht. Gleichzeitig aber muss der Verkehr aber so weit wie möglich entfernt sein. Lärm- und Abgasemissionen senken die Lebensqualität der Einwohner.

## Eindruck

*Transport Fever 2* vereint realistische Details mit einer aufgeräumten Steuerung. Die Planung einer Stadt will gut überdacht sein und es ist nicht immer ganz einfach, alle Faktoren abzuwägen. Im Gegenzug geht die Umsetzung dank des gelungenen Editors einfach von der Hand. Das ist nicht nur einsteigerfreundlich, sondern erhöht auch den Langzeitspielspaß.

*Sven Festag*

*Transport Tycoon* vereint mit den Mechaniken eines *Cities: Skylines*, so gefällt mir *Transport Fever 2* ausgesprochen gut. Das süchtigmachende Prinzip, Transportwege von A nach B intelligent auszubauen, verspricht Laune. Beim geschaffenen Werk lädt die Detailverliebtheit zum Anschauen ein.

*Kevin Puschak*

## Daten

Release: Q4 2019

---

Entwickler: Urban Games

---

Publisher: Good Shepherd Entertainment (digital)  
Astragon Entertainment (physisch)

---

Plattformen: Linux, MacOS, Windows

---

## VirtuaVerse

---



## Info

In einer nicht allzu fernen Zukunft bestimmen künstliche Intelligenzen den Alltag der Menschen. Sie analysieren ihre Vorlieben und Wünsche. Darauf basierend erweitern sie die echte Welt um einen virtuellen Teil. Nur noch die wenigsten wollen die wahre Realität erleben.

Die Geschichte von *VirtuaVerse* handelt vom Hacker Nathan, dessen Freundin Jay eines Morgens verschwunden ist. Die beiden leben außerhalb des Systems und er ist einer der wenigen, die die Augmented Reality bewusst ausschalten und die echte Welt wahrnehmen kann. Er ist großer Fan von alter Technik wie Arcade-Automaten und Floppy Disks.

Priorität hat aber erst einmal Jay. Wo ist sie hin und wieso ist sie verschwunden. Nathan macht sich also auf den Weg in die Stadt, um diese und weitere Fragen zu beantworten. Dabei bekommt er Hilfe von seinen Freunden des Untergrunds, stößt aber auch nicht selten auf Widerstand.

## Eindruck

Die Macher von *VirtuaVerse* haben eine wunderschöne und zugleich atmosphärisch düstere Pixelwelt geschaffen, die die Geschichte von Nathan und Jay glaubhaft unterstreichen kann. Die Rätsel sind nicht immer ganz einfach, laden aber umso mehr dazu ein, sich genau umzuschauen und die Umgebung und Dialoge zu genießen.

*Sven Festag*

## Daten

Release: noch nicht bekannt

Entwickler: Theta Division

Publisher: Blood Music

Plattformen: Linux, MacOS, Windows

## Wasteland 3



### Info

Zwar gehen die *Fallout*- und *Wasteland*-Reihe beide auf das US-amerikanische Entwicklerstudio Interplay Entertainment zurück, doch heute haben sie nur noch wenig miteinander zu tun. Nur noch, dass es sich bei beiden um postapokalyptische Rollenspiele handelt.

Im dritten Teil geht es nun darum, das verloren geglaubte Arizona zu retten. Das Team um den Desert Ranger errichtet eine neue Basis und zieht quer durch den Bundesstaat, um neue Rekruten zu trainieren und letztlich den Krieg zu einem Ende zu bringen.

Aufgabe es ist, die einzelnen Anhänger der Gruppe ihren Stärken und Schwächen entsprechend einzusetzen, um so neue Gebiete zu erschließen und taktisch Kämpfe gegen starke Gegner führen und gewinnen zu können.

## Eindruck

Rein atmosphärisch macht das Rollenspiel einen guten Job. Auch die unterschiedlichen Stärken und Schwächen finden Berücksichtigung. Leider gehen die Handlung und die Beziehungen zwischen den Charakteren in der amerikanischen Einöde etwas unter.

*Sven Festag*

## Daten

Release: 2020

---

Entwickler: inXile entertainment

---

Publisher: Deep Silver

---

Plattformen: Linux, MacOS, PlayStation 4, Windows, Xbox One

---

---

## Präsentationen

---

### Beyond the Steel Sky

---



## Info

Im Jahr 1994 veröffentlichte das britische Entwicklerstudio *Revolution Software* das Point-and-Click-Adventure im Cyberpunk-Stil *Beneath a Steel Sky*. 2009 erschien eine überarbeitete Remastered-Version und weitere zehn Jahre später soll der neue Teil *Beyond the Steel Sky* folgen.

Dessen Handlung dreht sich erneut um den Schmalspur-Ingenieur Robert Foster, der nach Union City zurückkehrt. Inzwischen ist viel Zeit vergangen und künstliche Intelligenzen haben sich längst etabliert. Umso wichtiger also, sich Strategien zu überlegen, diese zu überlisten. Wie es sich bei anderen intelligenten Wesen bewährt hat, hilft oft einfache Beobachtung, um Muster zu erkennen und auszunutzen.

Die Entwickler haben sich von zweidimensionaler Grafik und einfachem Kombinieren von Gegenständen entfernt. Der neue Titel verfügt über 3D-Grafik und erinnert optisch an Telltale-Adventures oder die Borderlands-Reihe.

## **Eindruck**

Das 3D-Adventure zeigt sich von einer humorvollen, nicht ganz ernsten Seite. Und auch die Rätsel laden zu allerhand Schabernack ein, erfordern aber auch einen entsprechenden Einfallsreichtum. Bleibt allerdings fraglich, ob sich die Fans des alten Spiels mit der Neuausrichtung anfreunden können.

*Sven Festag*

## **Daten**

Release: Q4 2019

---

Entwickler: Revolution Software

---

Publisher: Revolution Software

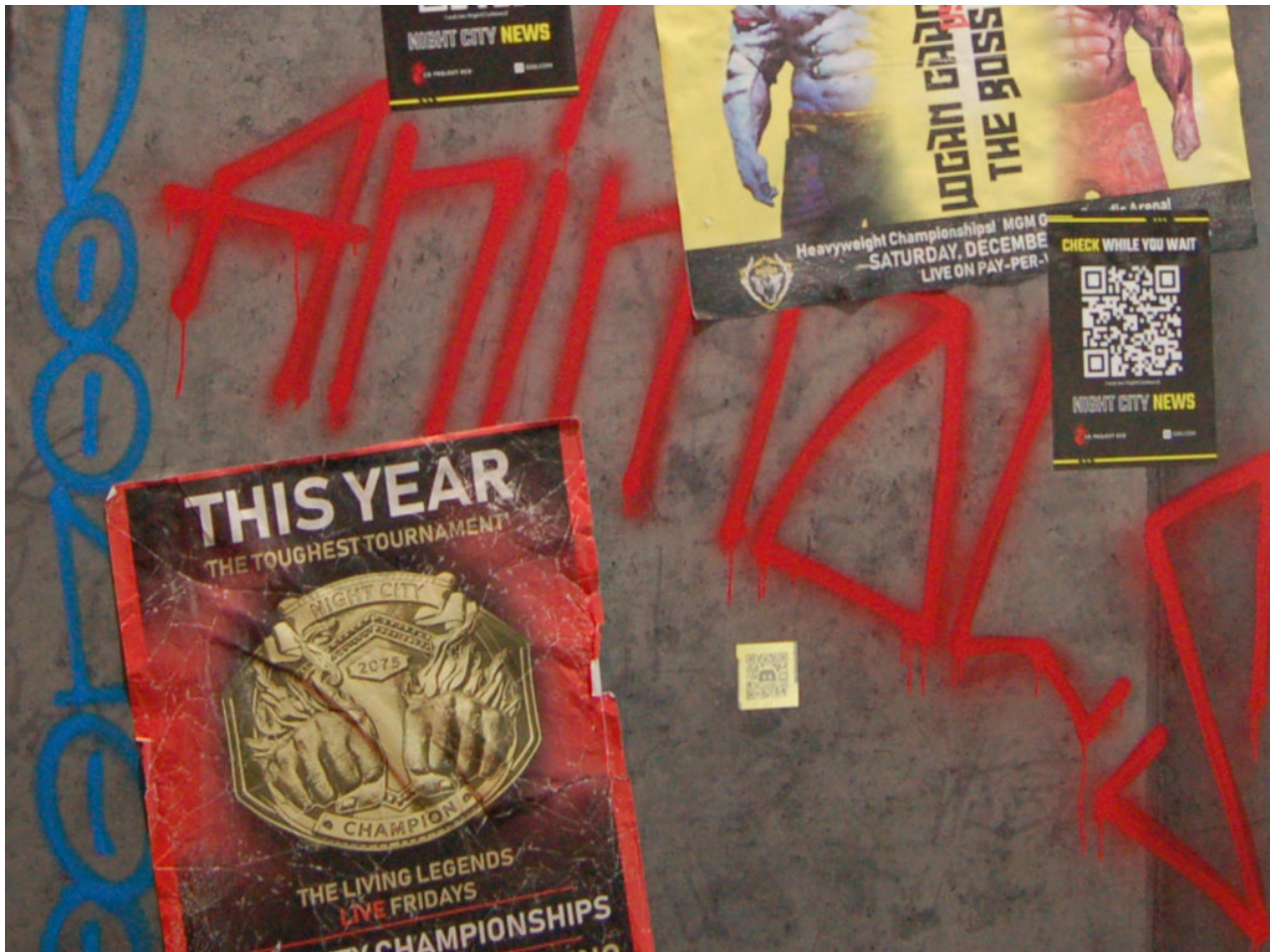
---

Plattformen: iOS, Windows

---

## **Cyberpunk 2077**

---



## Info

Bereits auf der Gamescom im vergangenen Jahr gab es einen ungebrochenen Hype um das Action-Rollenspiel von den Machern der Witcher-Reihe. Dieses Jahr wurde dann erstmals eine öffentliche Präsentation in der Entertainment Area veranstaltet, die etwa 15 Minuten Live-Gameplay umfasste.

2077. Night City, Kalifornien. Die Demokratie hat längst ein Ende gefunden. Regiert wird die Stadt von den neusten Technologien. Oder eher den Großkonzernen, die sie entwickelt haben. Inmitten der Metropole mit mehr als fünf Millionen Einwohner gehören Armut und Gewalt zum Alltag. Und mittendrin steckt Hauptcharakter V.

Aussehen und Geschlecht von V sind frei wählbar und im Verlauf des Spiels können unterschiedliche Fähigkeiten entwickelt werden. Damit werden unterschiedliche Spielstile möglich. Sowohl ein ruhiger, strategischer Hacker, als auch ein aggressiver Schütze können so erfolgreich sein.

## Eindruck

Die Welt in *Cyberpunk 2077* sieht wirklich schön aus und lädt zum Verweilen ein. Auch die RPG-Elemente, die verschiedene Charakterentwicklungen und damit unterschiedliche Spielweisen zulassen, hinterlassen einen positiven Eindruck. Die KI-Gegner erwiesen sich aber bislang als wenig intelligent. Dem Hype kann es so nicht gerecht werden.

*Sven Festag*

Ich hänge mich sicher weit aus dem Fenster, wenn ich behaupte, dass *Cyberpunk 2077* nach der Sichtung des Gameplay-Materials ein Zukunfts-GTA mit RPG-Elementen wird. Die verschiedenen Charaktereigenschaften und die Möglichkeiten zum Ausschalten der Gegner stellen die gefühlte Unendlichkeit dieses Werks gut dar. Man darf gespannt sein, ob der Hype was wird.

*Kevin Puschak*

## Daten

Release: 16. April 2020

Entwickler: CD Projekt RED

Publisher: Bandai Namco Entertainment

Plattformen: PlayStation 4, Windows, Xbox One, PlayStation 4, Windows, Xbox One

## Humankind



## Info

Am Anfang war der Mensch. Dann eine Gruppe von ihnen. Erst dann entwickelte sich die Zivilisation. Und um die Entwicklung dieser geht es in *Humankind*. Es handelt sich um rundenbasiertes Strategiespiel, in dem die Geschichte erst noch geschrieben wird.

In sechs Zeitepochen stehen zehn unterschiedliche Zivilisationen zur Verfügung, die unabhängig von der Auswahl in der vorherigen Epoche gewählt werden können. Jede von ihnen verfügt über entsprechende Stärken und Schwächen. Durch Schlachten

zwischen Völkern kann zusätzliches Land und Wissen gewonnen werden. Erreicht man genügend davon, steht der nächsten Zeitepoche nichts mehr im Weg, doch nicht immer ist es klug, auf Entwicklung zu setzen.

Natürlich ist es von Vorteil, als Erster eine neue Epoche zu bestreiten und noch alle Optionen bei der Wahl der Zivilisation zu haben, aber für den Erfolg zählen auch andere Dinge. Ruhm aus gewonnenen Schlachten und moralischen Entscheidungen sind die Währung, die über den Sieg entscheidet.

## **Eindruck**

Eine Zivilisation nach den eigenen Wünschen formen. Das will *Humankind* möglich machen. Mit den historischen Vorbildern echter Völker und einer Million unterschiedlicher Entwicklungspfade scheitert es nur knapp. So schön die Nähe zum Realismus auch ist, fehlt hier dadurch der Blick in eine mögliche Zukunft und endet in der Gegenwart.

*Sven Festag*

## **Daten**

Release: 2020

---

Entwickler: Amplitude Studios

---

Publisher: Sega

---

Plattformen: Windows

---

---

## **Hardware**

---

## **Cybershoes**

---



## Info

Hinter den *Cybershoes* verbirgt sich ein österreichisches Team, das mittels Crowdfunding eine neue Fortbewegungsmöglichkeit in Videospielen finanziert und produziert hat.

Sie waren bereits im vergangenen Jahr auf der Gamescom präsent und haben dort ihr Produkt vorgestellt. Eine Schuhsohle mit Rollen darunter. Auf einem Drehstuhl sitzend können Spielende so über einen Teppich „laufen“ und den Charakter manövrieren. Eine Neuerung in der Version dieses Jahres ist der Bewegungssensor, der neben dem Laufen auch Sprünge möglich macht.

Einen wirklichen Sinn ergibt die Technik aber nur mit Spielen, die die VR-Technik unterstützen. Außerdem benötigt die Kombination aus Teppich und Stuhl entsprechenden Platz und auch die Kabel der VR-Brille müssen so verlegt werden, dass 360-Grad-Drehungen möglich sind.

## Eindruck

Im Vergleich zum Vorjahr fühlt sich die Steuerung mit den Schuhsohlen ein wenig sauberer an. Mit dem neuen Bewegungssensor gelingt der Sprung nach vorn. Mit Übung und Fitness kann die Benutzung sicher Spaß machen. Das ist aber auch stark vom jeweiligen Spiel abhängig. Da es allerdings kein spürbares Feedback gibt, sind die Sohlen ein zusätzlicher Faktor für Motion Sickness.

*Sven Festag*

Die *Cybershoes* bleiben weiterhin eine sinnvolle Idee für eine Ergänzung zur Bewegung in VR-Spielen. Die neue Version hat kleinere Sohlen und die Fortbewegung ist sauberer als beim Vorjahres-Modell. Mit der Möglichkeit zum Springen kam aber nun eine neue unausgereifte Funktion hinzu, die noch nachbearbeitet werden muss.

*Kevin Puschak*

## Daten

Hersteller: Cybershoes GmbH

Preis: ab 399 Euro

Verkaufsstart: Oktober 2019

---

## OneMix 3s Yoga

---



## Info

Eigentlich ist das *OneMix 3s Yoga* kein Gaming-Notebook. Es ist nicht für Videospiele entwickelt worden, verfügt aber trotz seiner geringen Größe über eine ausreichende Leistung, um weniger anspruchsvolle Titel spielen zu können.

Der 8,4 Zoll (21,34 Zentimeter) große Touchscreen verfügt über eine Auflösung von 2560 x 1600 Pixeln und lässt sich komplett auf die Rückseite des Geräts umklappen. Die Tastatur wird in diesem Zustand deaktiviert. Diese verfügt über eine Hintergrundbeleuchtung und die gewohnte Position aller Buchstaben-Tasten. Die Steuerung des Cursors beschränkt sich ob der Größe aber auch zwei Tasten und ein kleines Touchpad.

Es gibt unterschiedliche Ausstattungsvarianten mit acht oder 16 GB RAM, 256 oder 512 GB SSD, sowie dem M3-8100Y oder i7-8500Y von Intel. Optional dazu erhältlich ist außerdem ein Stift für den berührungsempfindlichen Bildschirm.

## **Eindruck**

Obwohl das kleine Notebook über ordentliche Leistungsdaten verfügt, ist es zum Spielen nur eingeschränkt einsetzbar. Für Spiele, die eine Maus benötigen, ist das Touchpad nahezu unbrauchbar. Die Nutzung der Tastatur erfordert etwas Übung zum Spielen, ist aber ansonsten gut nutzbar, auch wenn, je nach Sitzposition, die eigene Hand den Bildschirm etwas verdeckt.

*Sven Festag*

Das *OneMix 3s* zeigt: Netbooks funktionieren heute noch. In dem kleinen Gerät steckt gewaltige Rechenleistung, sieht man sich die kompakten Ausmaße an. Im Tablet-Modus stört die Tastatur ein wenig. Für Tipparbeiten muss man sich an die kleine QWERTY-Tastatur gewöhnen, dafür funktioniert die Bedienung mit dem Mini-Touchpad gar nicht so schlecht. Ein großes Manko ist die viel zu leicht erreichbare Einschalttaste.

*Kevin Puschak*

## **Daten**

Hersteller: One

---

Preis: ab 799 Euro

---

Verkaufsstart: bereits im Handel

---

## **Smach Z**

---



## Info

Wer unterwegs Windows-Spiele spielen möchte, muss oft auf ein Gaming-Notebook zurückgreifen. Doch im Bus oder Zug ist auch das noch zu sperrig. Außerdem spielt es sich mit Tastatur und Touchpad nicht wirklich gut. Ein externer Controller kann zwar helfen, benötigt aber zusätzlichen Platz.

Abhilfe schaffen soll die *Smach Z*, eine portable Konsole mit Windows 10 oder dem eigens entwickelten Smach OS. Der AMD Ryzen V1605B Embedded liefert Rechen- und Grafikleistung für den sechs Zoll großen Full-HD-Touchscreen. Je nach Ausstattungsvariante gibt es zwischen vier und 16 GB Arbeitsspeicher und zwischen 64 und 256 GB SSD-Speicher.

Gesteuert wird mit einem Analogstick auf der linken und vier Tasten auf der rechten Seite, sowie je einem Trackpad und zwei Schultertasten pro Seite. Darüber hinaus kann das Gerät mit WLAN- und Bluetooth-Geräten verbunden werden.

## Eindruck

Trotz Breite und Gewicht liegt die tragbare Windows-Konsole gut in der Hand und ist ordentlich verarbeitet. Einzige Ausnahme sind die Schultertasten. Auch in der stärksten Ausstattungsvariante sind aktuelle Titel am unteren Rand der Spielbarkeit einzuordnen. Angesichts des hohen Preises trübt das den Eindruck stark.

*Sven Festag*

Das *Smach Z* wird definitiv kein Switch-Killer, dafür ist es unfassbar breit und die Verarbeitung bei weitem nicht so gut. Die Performance geht in Anbetracht der Spezifikationen durchaus in Ordnung, aber topaktuelle PC-Titel sollte man damit eher meiden. Die Bedienung irritiert anfangs, hat man aber mit ein bisschen Einarbeitungszeit sicher gut im Griff.

*Kevin Puschak*

## Daten

Hersteller: Smach

---

Preis: ab 699 Euro

---

Verkaufsstart: 2019

Einem [Bericht von Tom's Hardware](#) zufolge soll es eine leistungsstärkere Variante geben. Das dürfte die Laufzeit des Akkus senken und zu einem noch höheren Preis führen.

---