

Im Land der Mech-Saurier



(1) Im Open-World-Rollenspiel *Horizon: Zero Dawn* durchstreift die Heldin Aloy eine futuristische Steinzeitwelt, in der riesige Mech-Saurier durch die Wälder stampfen. Doch dann befällt eine mysteriöse Krankheit die Maschinenwesen und macht selbst friedfertige Exemplare zu aggressiven
5 Feinden. Aloy begibt sich mit ihrem Hightech-Flitzebogen auf Spurensuche und lüftet dabei die Geheimnisse der Kreaturen.

(2) Der niederländische Entwickler *Guerrilla Games* ist auch für die technisch anspruchsvollen Ego-Shooter der *Killzone*-Reihe verantwortlich. In *Horizon* zeigt das Studio, wie gut es auch Geschichten erzählen kann.
10 Geschicht nutzt es die mystischen Geheimnisse der Spielwelt und deckt nach und nach die Zusammenhänge der untergegangenen Zivilisation und der übrig gebliebenen Mech-Saurier auf. Obwohl hier Steinzeit, Mittelalter und Zukunft aufeinandertreffen, wirkt die Welt in sich glaubwürdig. Großen Anteil daran haben die Maschinenwesen: Manche sind
15 gefährliche Einzelgänger, andere leben friedlich in Herden oder lassen sich als Reittier zähmen.

(3) Aloy trifft in der freien Wildbahn auf Siedlungen und große Städte, in denen sie Aufträge von den dort lebenden Stämmen annimmt. Mit jedem Stufenaufstieg kann sie neue Fähigkeiten freischalten, die ihre
20 Schleichfertigkeit, Schlagkraft oder ihr Beuteglück verbessern. Obwohl Aloy in *Horizon* eine offene Welt bereist, durchlebt sie eine dramaturgisch dichte, ausgeschmückte Geschichte, die durchaus an die des Genre-Champions *The Witcher 3* heranreicht.

(4) Dank der großen Umgebungskarte, zahlreicher als Lagerfeuer
25 gekennzeichnete Speicherpunkte sowie des übersichtlichen Missions-Systems navigiert der Spieler sehr komfortabel durch die üppig bewachsene Spielwelt. Ein Kompass weist ihm den Weg zum nächsten

Missionsabschnitt. Wer nur die Haupt-Quests verfolgt, sieht nach rund 20 Stunden den Abspann. Allerdings sollte man unbedingt auch die
30 spannenden Nebenmissionen spielen und auf eigene Faust querfeldein auf die Jagd gehen. Wer alles mitnimmt, wird rund 40 Stunden blendend unterhalten.

naar: c't¹⁾, Juli 2017

noot 1 c't: CeBIT (Hannover), een van de belangrijkste computerbeurzen ter wereld (tot 2019)

Tekst 11 Im Land der Mech-Saurier

- 1p 38 Welche Aussage über *Horizon: Zero Dawn* trifft auf den 1. Absatz zu?
Im 1. Absatz
A wird der Inhalt des Spiels geschildert.
B wird eine Beurteilung des Spiels gegeben.
C wird vor der Gewalt im Spiel gewarnt.
- 1p 39 Wie of wat wordt bedoeld met “das Studio” (regel 9)?
Antwoord met een **citaat**.
- 1p 40 Welcher Satz enthält ein Urteil über *Horizon: Zero Dawn*?
A „Aloy trifft ... Stämmen annimmt.“ (Zeile 17-18)
B „Mit jedem ... Beuteglück verbessern.“ (Zeile 18-20)
C „Obwohl Aloy ... *The Witcher 3* heranreicht.“ (Zeile 20-23)
- 1p 41 Welchen Rat in Bezug auf das Spiel gibt der Autor im 4. Absatz?
Spieler sollten
A die Anfangsstufen öfter spielen, um besser zu werden.
B die zusätzlichen Möglichkeiten erkunden.
C sich auf das Erwerben von Belohnungen konzentrieren.
D sich auf die wichtigsten Navigationsmittel beschränken.

Bronvermelding

Een opsomming van de in dit examen gebruikte bronnen, zoals teksten en afbeeldingen, is te vinden in het bij dit examen behorende correctievoorschrift.