

DVD

GAMEPRO

CALL OF DUTY BLACK OPS III

WIR HABEN DIE ZUKUNFT DES BLOCKBUSTER-SHOOTERS GESPIELT!
+ REPORT: AUF DEN SPUREN DES E-SPORT-PHÄNOMENS CoD

STAR WARS: BATTLEFRONT

DAS ULTIMATIVE STAR WARS SPIEL?
6 SEITEN VORSCHAU + INTERVIEW!

DIE PS4 INDIE OFFENSIVE

INDIE-HITS, GEHEIMTIPPS, KOOP-KRACHER:
DIE ZEHN WICHTIGSTEN PSN-SPIELE 2015

PROJECT CARS

DER GROSSE KONKURRENT FÜR FORZA
& GRAN TURISMO IM VORAB-TEST

THE LEGEND OF ZELDA

16 LEGENDEN: DIE KOMPLETTE ZELDA-
HISTORIE IM GROSSEN RETRO-SPECIAL



FAIR
TRANSPARENT
INFORMATIV

JETZT MIT NEUEM WERTUNGSSYSTEM!

06/15 € 5,50

Schweiz SFR 8.60 • Österreich, Benelux € 6,35
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 7,45



Die neueste Serie aus
dem Marvel-Universum
Exklusiv auf Syfy



MARVEL

AGENT CARTER

Deutsche TV-Premiere
Ab 27. Mai mittwochs 21:00

Überall im Pay TV - u.a. empfangbar über:

sky

T . .



Kabel Deutschland
Ein Vodafone Unternehmen



unitymedia

syfy.de



Syfy

Imagine Greater



Die Intelligenz der Masse.

Wenn ihr dieses Heft aufschlagt, müsste eigentlich die legendäre »Kiste öffne dich«-Melodie aus den Zelda-Spielen erklingen (große Serien-Historie ab Seite 76). Denn diese GamePro enthält einen ganz besonderen Schatz: unser neues Wertungssystem! Wie bei einer Zelda-Kiste haben wir lange und hart darauf hingearbeitet und hoffen, dass ihr beim »Öffnen« genauso neugierig seid wie Link und natürlich vor allem, dass euch der Inhalt gefällt. Alles Weitere erfahrt ihr ab Seite 13 und in vier DVD-Videos.

Auch wenn Redaktion und Layout Hunderte von Stunden in die Entwicklung des neuen Wertungssystems gesteckt haben, so lastete die Hauptverantwortung doch auf anderen Schultern. Nämlich auf euren. Fast 13.000 von euch haben im vergangenen Winter an unserer großen Umfrage mitgemacht (Ergebnisse ab Seite 13) und uns so die entscheidenden Kritikpunkte, Argumente und Ideen geliefert. Ein allerherzlichstes Dankeschön für eure unschätzbare Hilfe, die für uns natürlich gleichzeitig eine Verpflichtung ist. Denn letztendlich machen wir die GamePro ja nicht zu unserem Vergnügen, sondern zu eurem.

Und wenn ihr wollt, dass wir in unseren Tests künftig wieder weniger Wert auf die Technik und mehr Wert auf Story, Atmosphäre und Spieldesign legen, dann wird das so gemacht. Alte GamePro-Hasen dürfen sich außerdem auf die Rückkehr der Kategorie-Awards freuen, sogar das alte Design haben wir reaktiviert.

Je länger wir am Wertungssystem gearbeitet haben, desto klarer wurde uns: Da können noch so schlaue Köpfe im stillen Kämmerlein diskutieren, gegen die Intelligenz der Masse sehen sie dennoch ganz schön dumm aus.

Auch Spiele-Entwickler vertrauen übrigens und glücklicherweise immer häufiger der Intelligenz der Masse. Auf dem PC ist der so genannte Early Access, also das Veröffentlichen von noch unfertigen Spielen, bereits gang und gäbe, und auch auf Konsolen darf immer häufiger im Frühstadium vorgezockt werden – egal ob Halo 5: Guardians oder aktuell Rainbow Six: Siege (Seite 50). Auch unsere Titelstory Call of Duty: Black Ops 3 (Seite 20) soll eine ausführliche Beta-Phase spendiert bekommen. Und es ist wahrscheinlich nur eine Frage der Zeit, bis auch die ersten Singleplayer-Titel schon im Beta-Stadium der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Wir finden das super, denn je mehr man auf diejenigen hört, für die man jeden Tag sein Bestes gibt, desto besser wird nachher das Ergebnis. Egal ob nun bei Spielen oder bei Magazinen. Und auch, wenn wir nicht jede Facebook-Nachricht, jedes Forums-Posting und jede Mail beantworten können: Wir hören euch zu. Immer. Versprochen!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Eure GamePros

GamePro in Kalifornien



Dimi konnte sich einen Kindheitstraum erfüllen und für seine große Battlefront-Vorschau (Seite 30) die Star Wars Celebration in Anaheim besuchen. Bei der Gelegenheit legte er sich gleich einen neuen »Wachhund« zu.



Sebastian schaute derweil im nur wenige Kilometer entfernten Santa Monica vorbei, um in den Büros von Treyarch das neue Call of Duty (Seite 20) nicht nur zu sehen, sondern auch gleich zu spielen. Das erklärt seinen überrascht-verzückten Gesichtsausdruck.

Inhalt

NEWS

- 8 Aktuelle News
- 10 Umfrage zu Indiespielen
- 12 Kolumne zum Booth-Babe-Verbot auf Messen: Hexenjagd auf Miniröcke
- 13 Das neue Wertungssystem

TITELSTORY

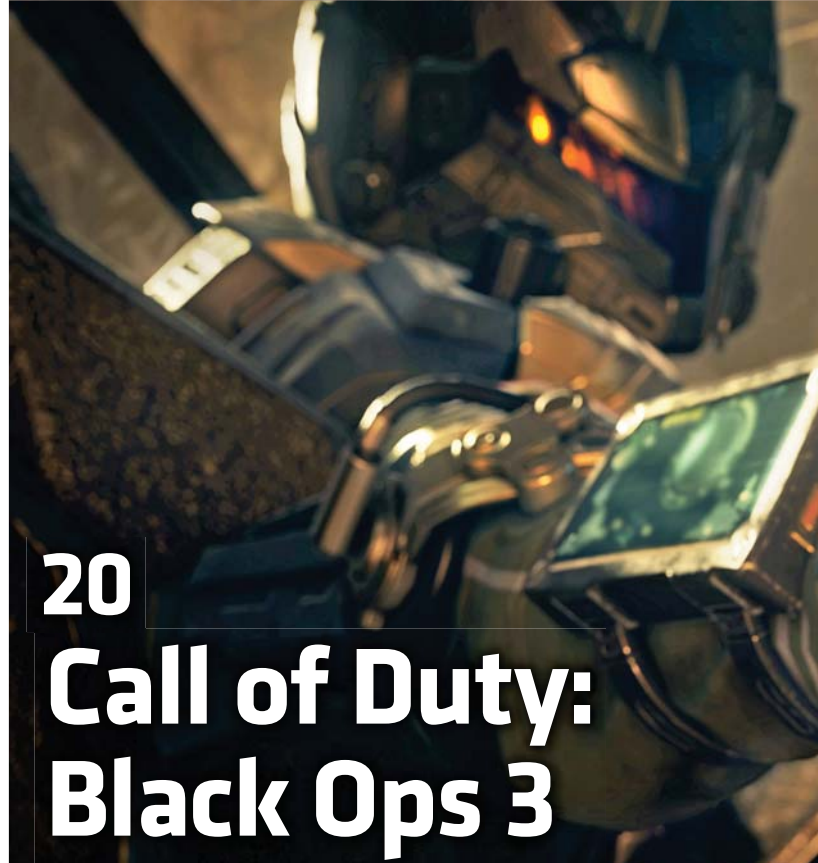
- 20 Call of Duty: Black Ops 3
- 21 Darauf basiert unsere Vorschau
- 22 Der Mehrspieler-Turbo
- 24 Erste Infos zum Zombie-Modus
- 26 Call of Duty im E-Sport: Pflicht oder Wahrheit?

VORSCHAU

- 30 Star Wars: Battlefront
- 36 Yoshi's Woolly World
- 40 Die wichtigsten Sony-Downloadtitel 2015
- 44 F1 2015
- 46 Guitar Hero Live
- 48 Lego Jurassic World
- 50 Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

TEST

- 58 Project Cars
- 62 Assassin's Creed Chronicles: China
- 65 Mario Kart 8: DLC 2
- 66 Borderlands: The Handsome Collection
- 68 Kirby und der Regenbogen-Pinsel
- 70 Dark Souls 2: Scholar of the First Sin
- 72 Xenoblade Chronicles 3D
- 74 State of Decay: Year-One Survival Edition





GAMECHECK

Alle News, Vorschauen und Tests dieser Ausgabe nach System sortiert:

PlayStation 4

Alienation	41
Amplitude	43
Assassin's Creed Chronicles: China	62
Borderlands: The Handsome Collection	66
Call of Duty: Black Ops 3	20
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin	70
Everybody's gone to the Rapture	40
F1 2015	44
Galak-Z: The Dimensional	42
GTA 5	82
Guitar Hero Live	46
Guns Up!	42
Hollowpoint	41
Lego Jurassic World	48
N + +	42
Nom Nom Galaxy	43
Payday 2	84
Project Cars	58
Star Wars: Battlefront	30
Shadow of the Beast	43
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	50
Zombie Vikings	41

PlayStation 3

Der Pate	85
GTA 5	82
Guitar Hero Live	46
Guns Up!	42
Kane & Lynch: Dead Men	85
Lego Jurassic World	48
Payday 2	84

PS Vita

Guns Up!	42
Lego Jurassic World	48
Nom Nom Galaxy	43

Xbox One

Assassin's Creed Chronicles: China	62
Borderlands: The Handsome Collection	66
Call of Duty: Black Ops 3	20
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin	70
F1 2015	44
GTA 5	82
Guitar Hero Live	46
Lego Jurassic World	48
Payday 2	84
Project Cars	58
State of Decay: Year-One Survival Edition	74
Star Wars: Battlefront	30
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	50

Xbox 360

Der Pate	85
GTA 5	82
Guitar Hero Live	46
Kane & Lynch: Dead Men	85
Lego Jurassic World	48
Monaco: What's Yours is Mine	83
Omerta: City of Gangsters	84
Payday 2	84

Wii U

Guitar Hero Live	46
Kirby und der Regenbogen-Pinsel	68
Lego Jurassic World	48
Mario Kart 8	65
Yoshi's Woolly World	36

3DS

Lego Jurassic World	48
Xenoblade Chronicles 3D	72

MAGAZIN

- 76 Die Geschichte der Zelda-Spiele
- 82 Gut geraubt ist halb gewonnen:
Zehn Heist Spiele
- 86 Retro Hall of Fame: Eternal Champions
- 88 Verstorbene Spiele: Outcast 2
- 96 Und jetzt ihr
- 98 Mal Ernsthaft

TECHNIK & ZUBEHÖR

- 94 Film- und Serientipps
- 96 Razer Leviathan Soundbar

SERVICE

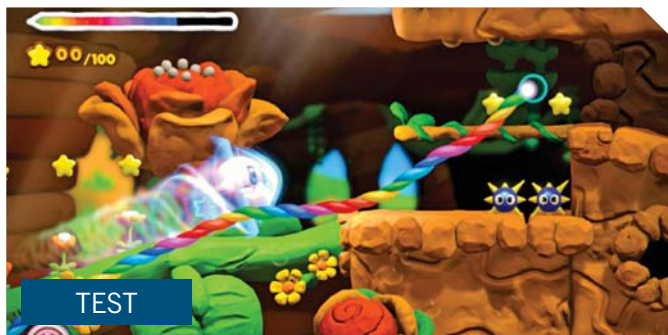
- 3 Editorial
- 6 DVD-Inhalt
- 7 DVD-Inlay
- 54 Pflichtspiele
- 55 Leser-Charts
- 55 Most Wanted
- 56 Teamseite
- 57 Test Tweets
- 97 Ausblick
- 97 Impressum

GamePro Easter Egg

In jeder Ausgabe verstecken wir interessante Infohäppchen zu einem bestimmten Thema im Heft. Passend zum Sommer in Anführungszeichen stellen wir die besten Wetter-Animationen vor.

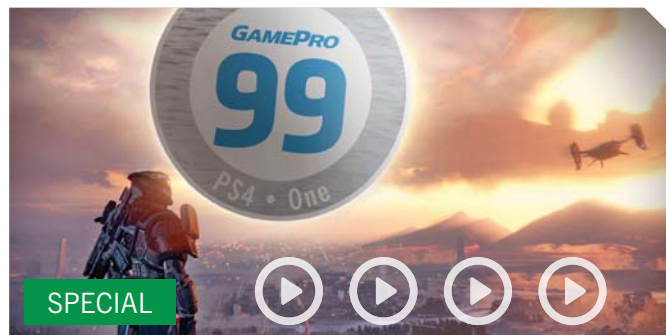
Inhalt DVD/HD

Artikel mit DVD-Beitrag werden durch **Video auf DVD** unten auf der Seite gekennzeichnet.



KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL

Nintendos saugstarke Knutschkugel ist zurück: Ann-Kathrin verrät euch im Testvideo, ob das quietschbunte Jump&Run mehr kann als nur unglaublich niedlich aussehen.



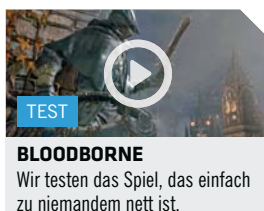
VIDEODISKUSSION ZUM NEUEN WERTUNGSSYSTEM

In vier Videos beantworten wir alle Fragen zum neuen GamePro-Wertungssystem: Bewerten wir Videospiele nun anders? Und warum überhaupt ein neues Wertungssystem?



RAINBOW SIX SIEGE

Taktikshooter oder Multiplayergeballer? Wir spielen die Alpha-Version und finden heraus, warum hier eigentlich Stacheldraht liegt.



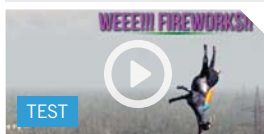
BLOODBORNE

Wir testen das Spiel, das einfach zu niemandem nett ist.



BATTLEFIELD HARDLINE – DIE SOLO-KAMPAGNE

Polizeiuniform statt Armeejacke: Die Einzelspieler-Kampagne im Test. Ist der Storymodus das, was wir erwartet haben?



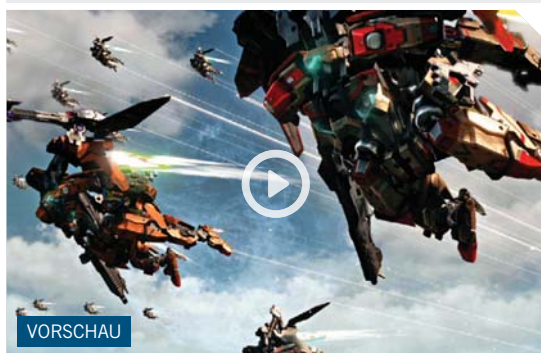
TESTCHECK

Im Testcheck dieses Mal unter anderem der Goat Simulator.



BATTLEFIELD HARDLINE – DER MULTIPLAYER-MODUS

Kann der Multiplayer auch mit 64 aktiven Spielern funktionieren? Wir haben es ausprobiert.



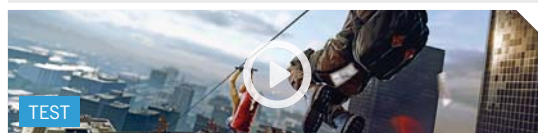
TOP JRPGS 2015

Riesige Schwerter und noch riesigere ... Augen. Die Top JRPGs für 2015 in unserer ganz persönlichen Zusammenfassung.



DEUS EX MANKIND DIVIDED

Was kann das neue Deus Ex?



BATTLEFIELD HARDLINE – DIE MAPS

Revolution oder Stillstand? Wir klopfen die Maps des sehnüchtlig erwarteten Shooters auf ihre Multiplayer-Tauglichkeit ab.



RETRO HALL OF FAME ETERNAL CHAMPIONS

Overkill!

So spielt ihr die DVD auf eurer Konsole ab:

Wir verwenden eine doppelseitige DVD. Auf der Vorderseite findet ihr die GamePro-DVD in Standardauflösung; auf der Rückseite befinden sich die HD-Versionen unserer Videos, die ihr auf der PlayStation 3, der Xbox 360 und PC ansehen könnt. PS4, Xbox One und Wii U unterstützen die HD-Wiedergabe derzeit nicht.

360

Xbox-360-Besitzer gehen im Dashboard in den »Medien«-Bildschirm und drücken »X«, um die Videoquelle auszuwählen. Nun klickt ihr einfach auf ein Video und folgt den Anweisungen, weil eventuell noch ein Update zum Abspielen von MP4-Dateien heruntergeladen werden muss. Eure Konsole muss für diesen Vorgang online sein. Aus Lizenzgründen können wir das Update nicht mit auf die Disk packen.

PS3

PlayStation-3-Besitzer schieben den Datenträger in ihre Konsole und warten, bis die komplette Videoliste geladen ist. Jetzt nur noch auf den »Play«-Knopf drücken, und schon geht's los. Noch besser und ruckelfreier funktioniert es allerdings, wenn ihr die Videos auf der Festplatte speichert.



DAS BESTE MONSTER IN RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2



BLOODBORNE: ZU SCHWER ODER GENAU RICHTIG?



BLOODBORNE: 5 EINSTEIGERTIPPS

Nette Tipps für ein fieses Spiel.



TOP 10 HEIST SPIELE

Die besten Möglichkeiten, digital diverse Dinge zu stibitzen.



TOP 5: DIE SCHLECHTESTEN STAR WARS SPIELE

Desaster in Spieleform.



STAR WARS SPIELE DIE WIR UNBEDINGT BRAUCHEN

VORSCHAU

Rainbow Six: Siege

Top JRPGs 2015

TEST

Bloodborne

Battlefield Hardline: Singleplayer

Battlefield Hardline: Multiplayer

Battlefield Hardline: Maps

Kirby und der Regenbogen-Pinsel

TESTCHECK

Assassin's Creed Chronicles: China

Goat Simulator

Ride

Tower of Guns

SPECIAL

Das neue Wertungssystem im Detail

Neues Wertungssystem #1: Warum?

Neues Wertungssystem #2: Wie lief das ab?

Neues Wertungssystem #3: Das 100er-System

Neues Wertungssystem #4: Hier ist es!

Deus Ex: Mankind Divided (Game Watch)

Retro Hall of Fame: Eternal Champions

Diese DVD ist eine Beilage des Magazins GamePro. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt.

Kein Weiterverkauf!

GAMEPRO DVD

06/2015 Kirby und der Regenbogen-Pinsel

Wir verwenden eine doppelseitige DVD. Auf der Vorderseite findet ihr die GamePro-DVD in Standardauflösung; auf der Rückseite befinden sich die HD-Versionen unserer Videos, die ihr auf der PlayStation 3, der Xbox 360 und PC ansehen könnt. PS4, Xbox One und Wii U unterstützen die HD-Wiedergabe derzeit nicht.

360

Xbox-360-Besitzer gehen im Dashboard in den »Medien«-Bildschirm und drücken »X«, um die Videoquelle auszuwählen. Nun klickt ihr einfach auf ein Video und folgt den Anweisungen, weil eventuell noch ein Update zum Abspielen von MP4-Dateien heruntergeladen werden muss. Eure Konsole muss für diesen Vorgang online sein. Aus Lizenzgründen können wir das Update nicht mit auf die Disk packen.

PS3

PlayStation-3-Besitzer schieben den Datenträger in ihre Konsole und warten, bis die komplette Videoliste geladen ist. Jetzt nur noch auf den »Play«-Knopf drücken, und schon geht's los. Noch besser funktioniert es, wenn ihr die Videos auf der Festplatte speichert.

KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL

06/2015
GAMEPRO
HD





Die wichtigste Entscheidung lautet auch in den Missionen von Mankind Divided wieder: schleichen oder ballern?

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Vergebliche Entscheidungen?

Wer sich am Ende von Deus Ex: Human Revolution den Kopf über die richtige Entscheidung zermartert hat, wird im vierten Serienteil Mankind Divided erst mal verduzt in der Spielwelt stehen. Laut Aussage der Entwickler haben sich nämlich alle drei möglichen Alternativen zum Teil bewahrheitet und vermischt. Zwei Jahre nach den Ereignissen von Human Revolution herrscht eine Art weltweiter Bürgerkrieg zwischen den Befürwortern und Gegnern kybernetisch aufgemotzter

Körperteile, der aus Human Revolution bekannte Held Adam Jensen schlägt sich als Interpol-Agent durch. Wie wir bei unseren Missionen vorgehen, bleibt uns überlassen, sowohl Schleichen als auch Ballern führen zum Erfolg. Im Gegensatz zur Release-Version von Human Revolution soll es diesmal von Anfang an möglich sein, auch die Bosskämpfe schleichend zu meistern. Wer die Sache lieber direkt mit Waffeneinsatz angeht, darf sich hingegen auf ein größeres

Arsenal an Knarren freuen. Auch die Augmentierungen, ob für Stealth- oder Kampfeinsätze, sollen eine gewichtigere Rolle spielen. Das soll laut den Entwicklern auch bitter nötig sein, denn die Feinde haben ebenfalls dazugelernt und agieren deutlich aggressiver als im Vorgänger. Insgesamt soll Mankind Divided die Stärken von Human Revolution konsequent ausbauen und dem Spieler durch mehr Komfort ein flüssigeres, einfacheres Spielerlebnis bieten.

UNCHARTED VERFILMUNG

Thor als Nathan Drake?

Auf Wikileaks sind Dokumente mit Details zum kommenden Uncharted-Film aufgetaucht. In einer Mail aus dem Mai 2014 werden Chris Hemsworth (Thor), Mark Wahlberg (»Departed«) und Channing Tatum (»G.I. Joe«) als mögliche Besetzung für die Rolle des Nathan Drake genannt. Letzten Gerüchten zufolge soll aber zumindest Mark Wahlberg inzwischen abgesagt haben. Den Film selbst vergleicht Jonathan Kadin, der Senior Vice President von Columbia Pictures, mit dem Film »Das Vermächtnis der Tempelritter«. Uncharted sei aber actionreicher und spannender. Außerdem drifte das Projekt trotz humorvoller Dialoge nie ins Lächerliche ab. Während alle Informationen des Leaks bislang unbestätigt blieben, ist der Termin für den Kinostart offiziell bekannt: Am 10. Juni 2016 soll der Uncharted-Film Premiere feiern.



Aus Thor wird Nathan Drake. Der Schauspieler Chris Hemsworth könnte die Rolle des Abenteurers im Uncharted-Film übernehmen.



Für viele Spieler übertrifft das Westernabenteuer um den Revolverhelden John Marston sogar die GTA-Reihe.

RED DEAD REDEMPTION 2: LEGENDS OF THE WEST

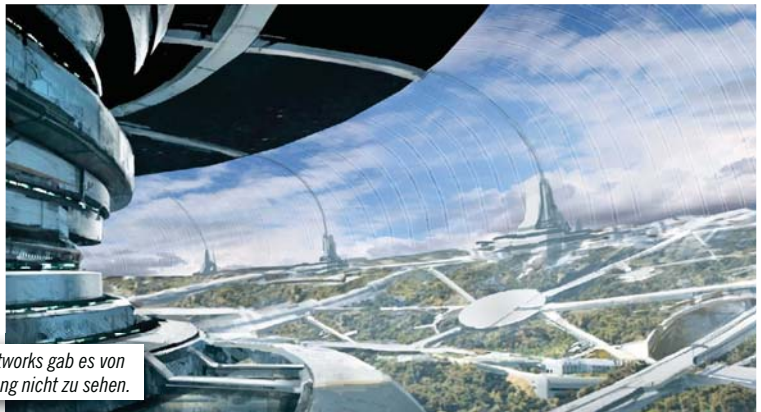
Red Dead auf der E3?

Ein angeblicher Ex-Mitarbeiter von Rockstar Games kündigte für die E3 2015 die Vorstellung des nächsten Red-Dead-Spiels an, das dem Insider zufolge Red Dead Redemption 2: Legends of the West heißen soll. Als Prequel zu Red Dead Redemption spielt der Titel in derselben Region, soll allerdings auf drei Protagonisten setzen: Irish ist mit 15 nach Amerika übergesiedelt und mittlerweile 21 Jahre alt. Seth kommt aus Kansas City und arbeitete zunächst in einer Bank, bevor ihn ein traumatisches Erlebnis verrückt werden ließ. Der dritte Charakter wird vom Spieler vor Spielbeginn selbst erstellt und steht anschließend als eine Art Auftragskiller zur Verfügung, wird jedoch nicht direkt in die Solo-Kampagne eingebunden. Im Fokus der Entwicklung sollen ein Gang-System sowie umfangreiche Individualisierungsmöglichkeiten stehen. Auch gebe es erneut einen Multiplayermodus. Geplant sei eine Veröffentlichung für die PlayStation 4 und die Xbox One. Etwas später soll aber auch der PC versorgt werden. Rockstar hat bislang keine dieser Informationen offiziell bestätigt.

Story, Features & Gameplay leaked



Mehr als solche Artworks gab es von Mass Effect 4 bislang nicht zu sehen.



Scheinbar sind zahlreiche Details zur kommenden Rollenspiel-Fortsetzung Mass Effect 4 durchgesickert. Der Reddit-Nutzer benjamin_stone behauptet, zu einer Umfrage rund um das Science-Fiction-Rollenspiel aufgefordert worden zu sein, aus deren Fragetexten sich zahlreiche Rückschlüsse auf das Spiel ziehen ließen. Einen nahezu identischen Leak hatte es bereits bei Dragon Age: Inquisition gegeben. Ein bekannter Branchen-Insider veröffentlichte außerdem weitere Informationen.

Das nächste Mass Effect soll »deutlich mehr als nur ein paar Dekaden« nach der Shepard-Trilogie im Helius Cluster spielen. Dabei handelt es sich um einen aus mehreren Hundert Sternen bestehenden Sternenhaufen, weit entfernt von der bislang bekannten Spielwelt. Die rund 200 geplanten Planeten der Releaseversion würden angeblich durch eine neuartige Technologie generiert und anschließend per Hand angepasst, so dass jeder von ihnen auch wirklich individuell und einzigartig aussehe. Die Spieler steuern diesmal eine Art Entdecker und Wegbereiter, der zwar im Kampf trainiert wurde, bisher aber noch völlig unerfahren ist. Seine Aufgabe ist es, den Helius Cluster zu erforschen und eine neue Heimat für die Menschheit zu finden. Um hier bestehen zu können, ist es notwendig, das Waffenarsenal, das Raumschiff und dessen Crew immer weiter auszubauen. Mit Blaupausen und Ressourcen, die wir auf den Planeten entdecken, bauen und verbessern wir Ausrüstung wie Beinschienen, die einen Jetpack-Sprung ermöglichen. Besonders wertvolle Ausrüs-

tung erbeuten wir in den Remnant-Vault-Raids. Hier lassen sich die mächtigen Artefakte der alten Alienrasse finden. Doch Vorsicht: Wer eines der Artefakte entwendet, löst einen Sicherheitsmechanismus aus. Dann tauchen Verteidigungstruppen, Kampfroboter und tödliche Fallen auf, um die Diebe am Entkommen zu hindern. Sogar die Vault-Architektur soll sich mitunter verändern.

Damit wir diese Gefahren nicht alleine meistern müssen, wählen wir zu Spielbeginn sieben Begleiter als unsere Raumschiffcrew aus. Jeder davon hat seine eigene Persönlichkeit und spezielle Fähigkeiten, die neue strategische Optionen offenbaren. Eine Begleiterin namens Cora kann etwa einen biotischen Schild errichten, der jeden innerhalb der Blase beschützt. Unsere Kollegen reagieren auf die Aktionen und Äußerungen des Protagonisten und steigern ihre Loyalität ihm gegenüber, wenn für sie wichtige Missionen absolviert werden. Außerdem sollen wir Söldner anheuern können, um Kolonien und Ressourcen-Basen zu beschützen oder sie auf sogenannte Strike-Team-Missionen zu schicken, in denen sie automatisch Erfahrung, Ingame-Währung und neue Ausrüstung sammeln. Diese Einzelmisionen sollen wir aber auch selbst bestreiten können – und das im Multiplayer. Im Team mit bis zu drei Freunden treten wir dann an, um Gegnerwellen zu plätten. Anders als die Vorgänger wird Mass Effect 4 wohl nur für die neuere Konsolengeneration und den PC entwickelt – wirklich gesichert ist jedoch noch keine dieser Informationen. Echte Fakten wird voraussichtlich erst die E3 2015 bringen.

VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG

Xenoblade Chronicles 3D

Zusammen mit Nintendo verlosen wir Xenoblade Chronicles 3D für den 3DS und weitere Goodies zum Spiel. Unser extradickes Fanpaket besteht aus:

- Xenoblade Chronicles 3D
- Xenoblade Zierblende für den New Nintendo 3DS
- Code für das Xenoblade Homedesign
- Xenoblade Pappaufsteller-Set

Um teilzunehmen, surft ihr einfach auf www.gamepro.de/gewinnspiele und füllt das Teilnahmeformular aus. Teilnahmechluss ist der 3.6.2015. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des IDG Medienhauses sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.



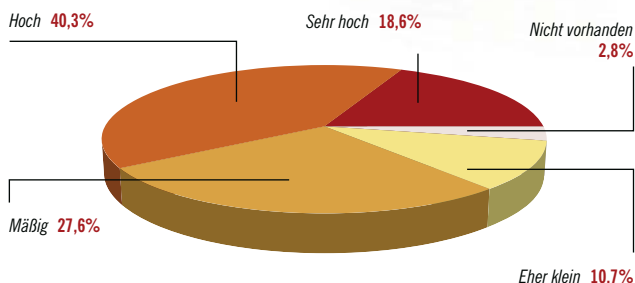
UMFRAGE ZU INDIE-SPIELEN

Indies sind Mainstream



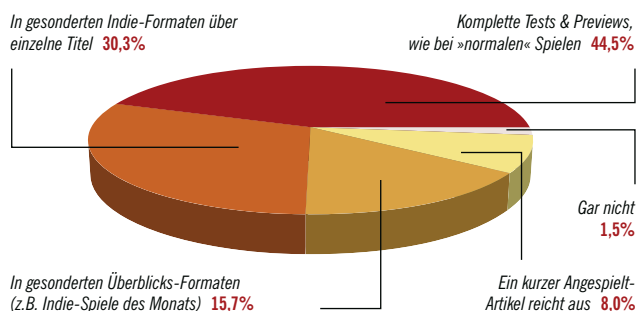
Indie-Spiele sind Randerscheinung und zugleich voll im Trend. Wir wollten in unserer Umfrage wissen, wie unsere Leser zu unabhängigen Spielen und ihren Entwicklern stehen. Hier unsere Ergebnisse.

Sind Indie-Spiele generell interessant?



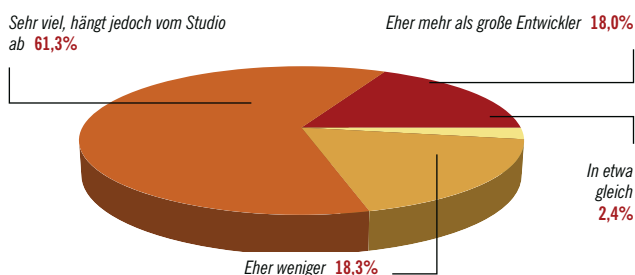
Die Mehrheit der Befragten beantwortet diese Frage mit Ja: Rund 59 Prozent geben ein hohes oder sehr hohes Interesse an Indie-Games an.

Sollten Indie-Spiele bei der Berichterstattung einen Sonderstatus erhalten?



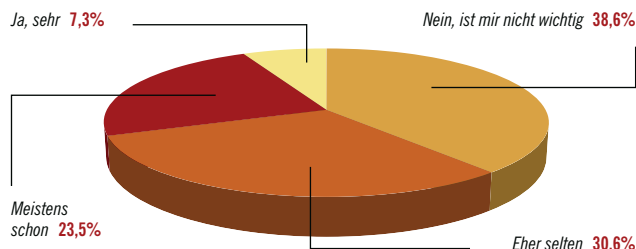
Wären separate Indie-Bereiche im Heft und auf den Webseiten von GameStar und GamePro sinnvoll? Nein, sagen die meisten Community-Mitglieder: 44 Prozent der Teilnehmer stimmen für klassische Previews und Tests wie bei anderen Spielen auch.

Sind unabhängige Entwicklerstudios vertrauenswürdiger als große Publisher?



Die meisten Teilnehmer bringen den kleinen, eigenständigen Studios der Szene generell viel Vertrauen entgegen – aber nicht allen.

Achtet ihr beim Spielekauf bewusst darauf, ob ihr ein Indie-Spiel erwerbt?



Auch beim Spielekauf reihen sich für die meisten Spieler die Indie-Titel ohne künstliche Barriere direkt neben dem Mainstream ein: Ob Indie oder nicht, spielt erstmal keine Rolle. So geben rund 39 Prozent der Teilnehmer an, beim Kauf von Spielen nicht bewusst darauf zu achten, ob diese aus dem Indie-Sektor kommen oder nicht – weitere 30 Prozent nehmen den Unterschied nur selten wahr.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de/GamePro.de mit ca. 7.500 Teilnehmern.

Hexenjagd auf Miniröcke

Booth Babes sollen verboten werden, und sexy Cosplayerinnen am besten gleich mit! Blödsinn, sagt Ann-Kathrin. Denn die spärlich bekleideten Hostessen sind nicht das Problem, sondern vielmehr ein Symptom.



Die Autorin

Ann-Kathrin fühlt sich zwar von Booth Babes weder gestört noch beleidigt, hätte aber gegen etwas mehr Varianz im Spielecharakter-Design nichts einzuwenden. Ein bisschen weniger Haut und dafür mehr Persönlichkeit wären super.

Heißt kurz auch schlecht? Um dem Sexismus in der Spielebranche beizukommen, haben die Organisatoren der PAX East 2015 zu sommerlich angezogene Booth Babes (übrigens beiderlei Geschlechts) verboten. Laut dem offiziellen Messereglement sollen sich Besucher auf der Messe wohlfühlen, und das können sie nicht, wenn sich links und rechts halbnackte Frauen auf PlayStations räkeln.

Andere Messen wie die E3 in den USA überlegen sogar, neben den Booth Babes auch zu knapp bekleideten Cosplayerinnen den Zugang zu verwehren. Allerdings ist das aber meiner Meinung nach vor allem eins: scheinheilig.

Während nämlich schon auf der PAX ganz genau geregelt werden soll, wie viele Quadratzentimeter nackte Haut Hostessen und Cosplayerinnen nun zeigen dürfen, gilt diese Regel imteressanterweise nicht für diejenigen, die spielbare Charaktere darstellen.

Wenn ich mich also als Cortana, die Datenstrom-Nixe aus Halo, verkleide, wären Bodypainting und hautfarbene Unterwäsche kein Problem. Aber wehe, der Rock einer Hostess ist zu kurz! Hier wird eindeutig mit zweierlei Maß gemessen.

Zumal das Publishern ja immer noch das Hintertürchen offen lässt, auf »Spielecharaktere« statt klassische Booth Babes zu setzen. Dann laufen am Microsoft-Stand eben 30 Cortanas mit Körperfarbe und String durch die Gegend.

Wenn ich Booth Babes mit der Begründung verbiete, dass sie den Menschen auf den Messen Unbehagen bereiten, darf ich auch ein Sacred 3 nicht anrühren, denn schließlich trägt die Seraphim nicht mehr als eine vage Idee von Kleidung.

Vom Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Rüstungen will ich gar nicht erst anfangen. Das ist allerdings kein reines Problem der Spielebranche, Karnevals-kostüme gibt es ja grundsätzlich auch nur in »männlich« und »sexy«.

Realismus vs. Sexismus

Das Booth-Babe-Verbot ist also vor allem scheinheilig, weil es an einem Symptom herumdoktert, statt sich dem eigentlichen Problem zu widmen. Halbnackte Frauen in Messehallen? Unmöglich! Halbnackte Frauen in Spielen? Och, na klar, macht ruhig! Wer so argumentiert, hat offensichtlich seine eigene Botschaft nicht verstanden.

Um langfristig etwas am Frauenbild zu ändern, muss man nicht auf denen rumhacken, die sich wie übersexualisierte Videospielfiguren kleiden. Stattdessen sollten wir Studios unterstützen, die realistische Frauenbilder vermitteln. Niemand würde sich – um das Argument der PAX aufzugreifen – neben einem weiblichen Commander Shepard unwohl fühlen. Oder neben Ellie aus The Last of Us.

Spiele wie Silent Hill und Portal haben bereits gezeigt, dass großer Erfolg nicht mit großen Körbchen zusammenhängt. Gebt uns starke Frauen, dann können wir sie auch cosplayen, ohne dass ihr's uns hinterher wieder verbieten müsst! Meiner Ansicht nach kann man nicht gleichzeitig freizügige Kleidung verbannen und noch freizügigere Spiele vermarkten – entweder ganz oder gar nicht.

Anstatt auf den Anti-Booth-Babe-Zug aufzuspringen, ohne irgendwas am Figurendesign zu ändern, könnte man nämlich auch einfach ehrlich sein: Nichts verschafft so schnell Aufmerksamkeit wie Brüste, Blut und Explosionen.

Klar nervt es, dass Hostessen eingesetzt werden, um mit offener Bluse die Massen anzulocken, doch es funktioniert. Publisher und Marketingagenturen achten nun mal darauf, wie man mit möglichst wenig Aufwand möglichst viel Aufmerksamkeit generiert, in diesem Fall mit möglichst wenig Stoff.

Das schließt natürlich die Annahme mit ein, dass wir Spieler und Messebesucher allesamt vollkommen triebgesteuert sind. Was psychologisch betrachtet zu weiten Teilen sogar stimmt, aber möchten wir wirklich einzig darauf reduziert werden?

Mein Kaufverhalten ist nämlich nicht davon abhängig, wie viele muskulöse, oberkörperfreie Männer auf einer Messe dafür Werbung machen. Abgesehen davon, dass ich dann wahrscheinlich nur WWE-Titel zu Hause hätte, geht es mir um das Spiel an sich. Selbst eine ganze eingeeilte Strippergruppe kann nicht langfristig von schlechtem Spieldesign ablenken.

Booth Babes zu verbannen, aber die Spiele weiterhin gleich zu präsentieren, ändert überhaupt nichts. Natürlich muss man irgendwo anfangen, doch bitte nicht auf so eine scheinheilige Art. Aufgesetzte Verbote führen nämlich nicht zum Umdenken, sondern verleiten lediglich dazu, nach Schlupflöchern zu suchen.



Michelangelos David ist splitterfasernackt – aber Kunst. Deswegen darf er in jedem Vorgarten stehen.



SO WERTEN WIR KÜNFTIG Das neue Wertungssystem

GamePro und GameStar haben ein neues und gemeinsames Wertungssystem. Unser FAQ beantwortet alle Fragen zur Änderung, neuen Wertungsmaßstäben, unserer Testphilosophie und – natürlich – zum neuen System selbst. Von Michael Graf

Endlich ist es soweit, GamePro bekommt ein neues Wertungssystem, das wir uns zudem erstmals mit unserem PC-Schwestermagazin GameStar teilen. Wir haben diesen Schritt lange diskutiert, mit unterschiedlichen Ansätzen experimentiert, viel verworfen und viel überlegt. Und natürlich wollten wir wissen, was unsere Leser erwarten. Schließlich werten wir nicht für uns selbst (im Elfenbeinturm ist es so einsam ...), sondern für die größte deutschsprachige Spiele-Community mit rund 17.000 Heft- und vier Millionen Onlinelesern (laut AGOF). Also haben wir eine große Umfrage durchgeführt, deren wichtigste Ergebnisse wir auf diesen Seiten vorstellen. Außerdem beantworten wir die wichtigsten Fragen zum neuen System und verraten, was uns dazu bewogen hat, es zu ändern.

Warum ändert ihr das Wertungssystem?

Das GamePro-System wurde unserer Meinung nach vielen aktuellen Spielen nicht mehr gerecht, vor allem, weil es die Technik zu sehr in den Vordergrund gestellt hat: Die Wertungskategorien lauteten nicht umsonst »Grafik«, »Sound« und »der Rest«, beziehungsweise »allgemeine Pros & Contras«. Dabei hat unsere Umfrage gezeigt, dass Grafik und Sound vielen Spielern für die Kaufentscheidung längst nicht so wichtig sind wie Atmosphäre, Story und gutes Spieldesign. Diesem Umstand wollen wir Rechnung tragen. Nicht falsch verstehen: All diese »inneren Werte« waren uns schon immer sehr wichtig, nicht umsonst haben wir beispielsweise einem Grafikblender wie Ryse lediglich 68 Punkte gegeben. Das Wertungssystem hat das bislang nur nicht so plakativ dargestellt. Deshalb erweitern wir den Wertungskasten und bilden Grafik und Sound weniger prominent ab, dafür andere Disziplinen prominenter. Ein Spiel ist eben mehr als nur Technik. Viel mehr.

Welche Spiele bewertet ihr?

Wir testen alle Spiele, die unsere Redakteure für relevant halten. Etwa, weil sich viele Leser dafür interessieren, oder weil wir diese Spiele für besonders empfehlenswert halten – oder dringend vor einem Kauf warnen möchten. Künftig werden wir außerdem DLCs und einzelne Episoden bewerten.

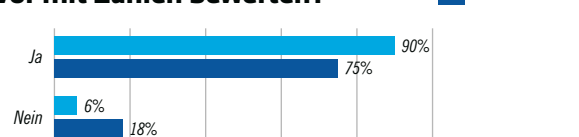
Wann bewertet ihr?

Wir bewerten Spiele nur, nachdem wir sie ausreichend gespielt haben. Eine Solokampagne etwa spielen wir im Regelfall mindestens einmal durch und testen auch alle Schwierigkeitsgrade. Wichtige Multiplayertitel wie Battlefield oder Call of Duty sowie reine Online-Spiele wie Destiny testen wir grundsätzlich über längere Zeiträume (mehrere Tage bis Wochen) und ausschließlich unter Live-Bedingungen, also auf den öffentlichen Servern.

Wie steht ihr zu Test-Events?

Wenn wir zu einem Test-Event direkt beim Entwickler reisen, dann bewerten wir danach höchstens den Solomodus des jeweiligen Spiels – und auch nur dann, wenn wir die Kampagne ungestört durchspielen und alle Schwierigkeitsgrade testen können. Multiplayermodi bewerten wir grundsätzlich nur unter Live-Bedingungen. Über die Begleitumstände des Test-Events (Auf welcher

Sollen wir Spiele nach wie vor mit Zahlen bewerten?



Ergebnis: Die Mehrheit der Teilnehmer wünscht sich weiterhin Zahlenwertungen. Ein eindeutiges Votum, das aber – zumindest unter den Onlinelesern – nicht mehr ganz so eindeutig auffällt wie bei vergleichbaren Umfragen vor einigen Jahren. Der Trend mag sich also tatsächlich langsam zur Wertungsfreiheit bewegen. Dort angekommen sind wir aber noch lange nicht, nur ein Bruchteil der Leser stimmt bei der Frage nach Zahlenwertungen mit einem klaren »Nein«.
(Fehlende Werte zu 100%: »Mir egal«)

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Für Fans von allen Zelda-Teilen und sonstigen Action-Adventures

Schwierigkeit Mittel **Einarbeitungszeit** 10 Minuten

Speicher - **TV-Ausgabe** 4:3 VGA 16:9 HD TV

Speichersyst. automatisch: viele Checkpoints

GENRECHECK ACTION-ADVENTURE

Szenario: Fantasy **Fahrzeuge:** ☐ Ja ☒ Nein

Spielbare Charaktere: Einer **Geschicklichkeitseinst.** ☒ Viele ☐ Wenige ☐ Keine

Anzahl der Levels: 9 **Ausrichtung:** Action ☒ Rätsel

Spielablauf: ☐ Linear ☒ Offen

EINZELWERTUNGEN

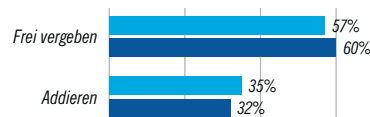
GRAFIK	fantastische Landschaften tolle Animationen hervorragende Mimik grobe Texturen Grafik auf besserem GC-Niveau	8
SOUND	wunderschöne Melodien Soundtrack situationsabhängig Tonqualität auf GC-Niveau keine Sprachausgabe	9
BEDIENUNG	schnelle Einarbeitung herausragende Spielbarkeit komfortable Rücksetzpunkte faires Speichersystem	10
GAMEDESIGN	brillantes Leveldesign perfekte Lernkurve motivierende Rätsel keine Durchhänger spannende Kopfnüsse	10
STORY/ SPIELWELT	epische Handlung glaubwürdige Spielwelt bombastische Inszenierung jede Rasse mit tiefgreifender Geschichte	10
UMFANG	50+ Stunden Spielzeit riesige Welt unzählige Nebenaufgaben viel zu entdecken	10
SPIELSPASS		
Bernd	Für mich das Spielereignis des Jahres.	10
André	Hier stimmt von der Lernkurve bis zum Leveldesign alles!	9
Sebastian	Besser geht es derzeit nicht!	10
Henry	Fantastisch! Aber könnte es nicht etwas besser ausschauen?	9
FAZIT	Der König ist tot, es lebe der König! Twilight Princess ist die Krönung einer Erfolgsserie, die nun die Messlatte für ein gesamtes Genre darstellt. Kaufen!	
GESAMTWERTUNG IN %		95

Beim vorletzten GamePro-Wertungssystem errechneten wir unsere Endwertung aus sechs Kategorienwertungen und vier persönlichen Meinungsnoten.

Sollen wir Wertungen zusammenrechnen oder frei vergeben?

GP-Abonnenten

Online-Leser



Ergebnis: Hier ist das Ergebnis ebenfalls mehrheitsfähig: Rund 60 Prozent unserer Leser möchten, dass wir unsere Endwertung nicht aus mehreren Einzelwerten zusammenrechnen. (Fehlende Werte zu 100%: »Mir egal«)

Deshalb gibt es zusätzlich zur Endwertung fünf Wertungskategorien mit zugehörigen Pro- und Contra-Punkten: Präsentation, Spieldesign, Atmosphäre/Story, Balance und Umfang. Jede dieser Kategorien bewerten wir mit einem bis fünf Punkten. Noch mal: Daraus errechnet sich nicht die Gesamtwertung. Wir wollen lediglich klar abbilden, welche Stärken und Schwächen das Spiel hat. So sehen unsere Leser auf einen Blick, ob ihnen das Spiel gefallen könnte. Und dann sollen sie gefälligst den Text lesen. ;)

Welche Philosophie steckt dahinter?

Unsere Wertung soll den Testbericht nicht ersetzen, sondern ergänzen. Das ist unsere Philosophie und unsere Überzeugung. Wer unsere Artikel und die persönlichen Fazits unserer Redakteure nicht liest, wird niemals ein vollständiges Bild von einem Spiel bekommen – egal, wie detailliert und kompliziert der Wertungskasten sein mag. Wir glauben nicht an endlose Excel-Tabellen, und wir glauben auch nicht daran, dass ein Wertungssystem umso besser wird, je mehr Kategorien und Unterpunkte es enthält. Eine Wertung soll einen schnellen Überblick über Stärken und Schwächen liefern, sie soll zusammenfassen, sie soll neugierig machen, aber ohne jedes Detail vorwegzunehmen. Denn die Details stehen dann ja im Text.

Was ist mit Always On, Mikrotransaktionen & Co.?

Eine Always-On-Pflicht für Singleplayermodi (wie ursprünglich für die Xbox One geplant), aufgesetzte Mikrotransaktionen (wie in Dead Space 3) und DLC-Wirrwarr (wenn sich Spiele zum Release unvollständig anfühlen) gehören laut unserer Umfrage zu den größten Ärgernissen heutiger Spieler. Deshalb werden wir künftig noch klarer davor warnen und gegebenenfalls abwerten – aber nicht automatisch, sondern je nach Schwere des Vergehens. Wenn uns beispielsweise ein Vollpreisspiel alle paar Minuten einen Echtgeld-Shop unter die Nase reibt, werden wir das bestrafen. Wenn sich der Echtgeld-Shop hingegen im hinterletzten Menü versteckt und niemanden stört, werten wir nicht ab. Gleiches gilt bei Always On: Wenn der permanente Onlinezwang sich störend auswirkt und die Server nie erreichbar sind, werten wir ab. Wenn es die Online-Anbindung einfach nur gibt, sie aber nicht stört, werten wir nicht ab. Bei DLCs werden wir abwerten, wenn sich ein Spiel ohne den DLC unvollständig anfühlt. Beispielsweise, wenn nur Vorbesteller in den Genuss eines zentralen

Plattform haben wir gespielt? Wie lange haben wir gespielt?) werden wir transparent berichten.

Was bewertet ihr genau?

Unsere Wertung stuft die Qualität eines Spiels im Vergleich mit seinen direkten Konkurrenten ein – und damit letztlich den Spielspaß. Die Wertung bezieht sich dabei rein auf das eigentliche Spiel, nicht auf die sonstigen Inhalte der Verpackung oder die Läden und Plattformen, bei denen es erhältlich ist. Ob ein Spiel in einer vergoldeten Schachtel oder ausschließlich auf Steam erscheint, ist für seine inhaltliche Qualität schließlich unerheblich. Nicht unerheblich sind solche Infos natürlich für die Kaufentscheidung unserer Leser. Wenn es also eine üppig ausgestattete Ladenversion oder noch üppigere Collector's Edition gibt, dann weisen wir darauf hin. Außerdem warnen wir vor Ärgernissen wie Always On oder aufgesetzten Mikrotransaktionen. Ob die sich darüber hinaus auf die Wertung auswirken, klären wir bei der Frage: »Was ist mit Always On, Mikrotransaktionen & Co.?«

Wie funktioniert das neue System?

Die Endwertung des Spiels errechnen wir nicht aus einzelnen Kategorien, sondern vergeben sie frei auf einer Skala von 1 bis 100. »Frei« heißt natürlich nicht »willkürlich«, wir ordnen ein Spiel weiterhin im Konkurrenzvergleich ein und bewerten klar seine Stärken und Schwächen. Uns ist klar, dass die Unterschiede da manchmal schwammig sein können. Was unterscheidet etwa eine 83 von einer 84? Nun, das Spiel mit der 84 wurde einen Tick besser umgesetzt. Und warum unsere Tester das so sehen, steht im Test. Für Bugs und andere technische Probleme ziehen wir zudem Wertungspunkte ab.

Ganz auf Wertungskategorien wollen wir ebenfalls nicht verzichten, und auch das hat seine Gründe. Denn wir wollen ja nach wie vor klar darstellen, wo die Stärken und Schwächen eines Spiels liegen.



Ryse war ein klassischer Technikblender: tolle Grafik, aber wenig dahinter. Das wollen wir mit dem neuen Wertungssystem klarer darstellen – schließlich ist unseren Lesern die Grafik längst nicht am wichtigsten.

Wie wir testen

1 Test-Plattform(en)

Immer häufiger bekommen wir Testmuster vor Release nur für bestimmte Plattformen (360- und PS3-Vorabversionen sind quasi ausgestorben), immer seltener unterscheiden sich PS4- und One-Variante. Statt euch wie zuletzt entweder einen halbleeren oder identisch ausgefüllten Multiplattform-Wertungskasten zu präsentieren, gibt's ab sofort nur noch einen Kasten. Die Fahne oben rechts signalisiert euch transparent, auf welchen Plattformen wir gespielt und bewertet haben. Gibt's also sowohl eine One- als auch eine PS4-Fahne, haben wir das Spiel sowohl auf beiden Plattformen getestet, als auch für gleich gut befunden. Wichtig: Sollten wir wertungsrelevante Unterschiede zwischen den Versionen entdecken, werden wir diese in einem separaten Infokasten ausführlich offenlegen und gegebenenfalls auch eine angepasste Wertung vergeben.

2 Wertungskategorien

Präsentation: Hier bewerten wir das Gesamtbild aus Grafik und Sound. Die Präsentation ist keine rein technische Wertung. Ein Spiel kann auch dann eine hohe Punktzahl bekommen, wenn es nicht die neueste 3D-Engine nutzt. Detaillierte und butterweich animierte 2D-Grafik kann schließlich qualitativ genauso hochwertig sein wie schicke Shader und Partikeleffekte. Wenn es ein Spiel nur auf Englisch gibt, werden wir darauf hinweisen, aber nicht automatisch abwerten – vor allem Indie-Spiele erscheinen nun mal gerne zuerst oder sogar ausschließlich auf Englisch.

Spieldesign: Wie durchdacht ist die Spielmechanik? Wir bewerten hier beispielsweise das Charactersystem eines Rollenspiels oder das Waffenhandling und das Leveldesign eines Shooters. Komplexität ist dabei nicht ausschlaggebend, auch simple Spiele können hohe Wertungen bekommen, wenn sie durchdacht sind und reibungslos funktionieren. Umgekehrt kann auch ein hochkomplexer Rollenspielkoloss eine schlechte Wertung bekommen, wenn seine Mechanik knirscht. Bei Fortsetzungen bewerten wir auch die Fortschritte im Vergleich zum Vorgänger. Ein FIFA, das kaum Fortschritte macht (also ein »Vollpreis-Patch«) kann hier durchaus eine schlechtere Wertung bekommen als sein Vorgänger.

Atmosphäre/Story: Hier bewerten wir unter anderem, wie gut die Charaktere geschrieben sind, ob es Logiklücken gibt, ob das offene Ende nervt, und wie stimmungsvoll und lebendig die Spielwelt ausfällt. Eine simple Story wollen wir hier nicht automatisch abstrafen, sondern danach urteilen, wie zentral die Handlung für das jeweilige Spiel ist. Telltales The Walking Dead etwa lebt von seiner Story und sollte sich hier keine Blöße geben, ein Minecraft hingegen fesselt ganz ohne Geschichte. Auch ein Mangel an Entscheidungsfreiheit bedeutet nicht automatisch eine schlechte Wertung, eine li-

neare Story kann ebenfalls spannend sein. Schlecht ist aber, wenn man Entscheidungen trifft, sie sich aber nicht auswirken.

Balance: Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchslos ist, ob es Frustrationsmomente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt. Die Balance umfasst zudem die Ausgewogenheit von Waffen, Items, Talenten und Klassen (etwa in Multiplayer-Shootern). Übrigens: Ein hoher Schwierigkeitsgrad alleine ist kein Grund für eine automatische Abwertung – wenn das Spiel klar macht, woran man gescheitert ist, und dem Spieler so die Chance gibt, sich zu verbessern. Schlecht ist aber, wenn man ständig »Game Over« sieht und partout keine Ahnung hat, was schief läuft.

Umfang: Der Name ist Programm, diese Kategorie dreht sich vor allem um die Frage: Wie viel steckt drin? Hier bewerten wir also beispielsweise die Länge einer Shooter-Kampagne, und ob wirklich alle Spielmodi eines Sportspiels Spaß machen. Ebenfalls wichtig ist der Wiederspielwert, auch ein »dünnere« Spiel kann eine höhere Wertung bekommen, wenn es öfters zum Neubeginn einlädt. Umgekehrt wollen wir umfangreiche Spiele nicht automatisch mit hohen Wertungen belohnen, wenn sie ihre Spielzeit künstlich strecken – etwa mit langen Wartezeiten oder übertriebenem Grinding.

3 Abwertung

Wie gehabt werden wir ab, wenn ein Spiel unter Bugs und Verbindungsproblemen leidet. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Fehler. Hier zeigen wir, welche Wertung wir dem Spiel eigentlich gegeben hätten (kleine »Wertungssonne«) und wie viele Punkte wir für die Probleme abziehen. Falls es keine Abwertung gibt, entfällt dieser Teil des Kastens.

4 Fazit

Das Fazit fasst unser Urteil in 140 Zeichen zusammen, also in der Länge eines Tweets.

5 Wertung

Die Gesamtwertung errechnet sich nicht aus den Kategorien, sondern wird frei auf einer Skala von 1 bis 100 vergeben (abzüglich einer eventuellen Abwertung). »Frei« heißt allerdings nicht »willkürlich«, wir ordnen das Spiel stets in den Konkurrenzvergleich ein. Die Wertungsskala handhaben wir folgendermaßen:

- **über 90 Punkte:** Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Messlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muss für ambitionierte Spieler.

- **80 bis 89 Punkte:** Eine Wertung von 80 Punkten oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die

ein Genre nahezu perfekt ausreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

- **70 bis 79 Punkte:** Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

- **60 bis 69 Punkte:** 60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwertem Spielspaß.

- **50 bis 59 Punkte:** Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

- **30 bis 49 Punkte:** Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Dreingaben bei Sales zu empfehlen.

- **10 bis 29 Punkte:** Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budgetware lohnen sich diese öden Rohrkrepierer kein bisschen.

- **unter 10 Punkten:** Mit einer Wertung unter 10 Punkten gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der Geschichte.

PS4 1

ASSASSIN'S CREED UNITY

Präsentation

gläubwürdige Nachbildung von Paris + fantastische Simulation von Menschenmassen + sehr gute Animationen + hervorragende Sprecher + heftige Framerate-Einbrüche

Spieldesign

mehrere Lösungswege bei Attentaten + motivierende Rollenspiel-Elemente + verbessertes Kampfsystem + Schleichen und Klettern oft hakelig + wenig spielerische Abwechslung

Balance

ausgewogener Schwierigkeitsgrad + faires Alarmsystem + gute Mischung aus Schleichen und Kämpfen - zu starke Schützen bremsen Spielfluss + neue Items gegen Spielende unnütz

Atmosphäre/Story

Geschichte zum Nacherleben + viele interessante Charaktere + faszinierend lebendige Spielwelt + Umgebung lädt zum Erkunden ein + plump eingebundene Rahmenhandlung

Umfang

riesige offene Spielwelt + lange Story-Kampagne + Koop-Missionen + unzählige Nebenbeschäftigungen + einige Inhalte nur mittels App oder Website zugänglich

Abwertung

Zwar läuft Unity auch auf der One nicht immer flüssig, auf der PS4 fallen die Ruckeleinlagen aber dramatischer aus. Insbesondere bei großen Menschenmassen und offenen Plätzen.

FAZIT

Unity liefert zwar keine spielerische Revolution, aber mehr Assassinienflair als die Vorgänger. Auf der PS4 kämpfen wir allerdings auch mit Technikmacken.



6 Awards

Ab 85 Punkten bekommt das Spiel weiterhin einen Gold-, ab 90 Punkten einen Platin-Award. Spiele, die in bestimmten Disziplinen besonders gut sind, belohnen wir zudem mit »blauen« Gütesiegeln, die sich an unseren fünf Wertungskategorien orientieren. Also für Präsentation, Spieldesign, Atmosphäre/Story, Balance und Umfang.

Damit ein Spiel einen solchen Award bekommen kann, muss es in der entsprechenden Wertungskategorie fünf Punkte bekommen UND maßgeblich besser sein als die meisten direkten Konkurrenten. Schließlich gebühren Sonderpreise nur Spielen, die in einer Disziplin wirklich Herausragendes leisten.



Features oder einer Quest kommen, die für das Verständnis der Story wichtig ist. Das reine Vorhandensein von DLCs ist für uns kein Grund für eine automatische Abwertung.

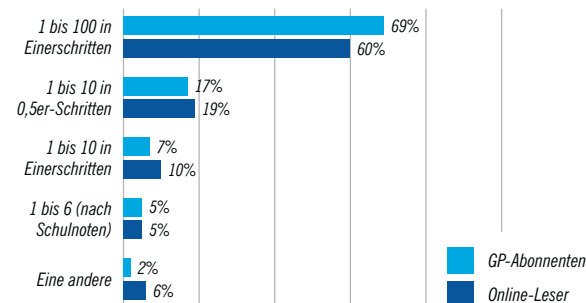
Wann wird aufgewertet?

Auch hier gilt: Alles wie gehabt. Wenn wir ein Spiel einem Nachtest unterziehen – etwa, nachdem ein großer Patch erschienen ist – kann es aufgewertet werden. Muss es aber nicht, wenn der Patch zu wenig Fortschritt bringt. Die Teilnehmer unserer Umfrage hatten sich zudem dafür ausgesprochen, dass wir für DRM-Freiheit und üppig ausgestattete Laden-Verkaufsversionen aufwerten. Das würde in unseren Augen jedoch zu Verwirrung führen: Wenn es ein Spiel in einem Download-Store mit, im Handel aber ohne DRM gibt – vergeben wir dann zwei Wertungen? Sollen wir auch Download- und Ladenversion getrennt bewerten, wenn Letzterer zusätzlich ein Poster beiliegt? Wir fänden das umständlich und irreführend, daher bezieht sich unsere Wertung rein auf das eigentliche Spiel.

Was ist mit Plattformunterschieden?

Die sind uns (und unseren Lesern) natürlich nach wie vor sehr wichtig! Wenn sich die Versionen für unterschiedliche Plattformen spürbar unterscheiden, bekommen sie natürlich auch unterschiedliche Wertungen. Wenn es etwa auf der PS4 schwere Grafikfehler gibt, auf der Xbox One hingegen nicht, dann bekommt die Xbox-Fassung selbstverständlich die höhere Wertung. In einem Kasten im Artikel weisen wir zudem auf die Plattformunterschiede hin, selbst wenn sich die Wertung nicht unterscheiden sollte. Wenn wir ein Spiel vor dem Release testen, kann es allerdings sein, dass uns nur die Fassung für eine einzelne Plattform vorliegt, weil uns der Publisher nur diese eine Version schicken konnte. Die Wertung für die anderen Plattformen liefern wir dann nach, falls es spürbare Unterschiede gibt und das Leserinteresse am Spiel hoch genug ist (Bitte kurz die Hand hoch: Wer hat Watch Dogs auf der Wii U gespielt?).

Welche Wertungsskala bevorzugt ihr?

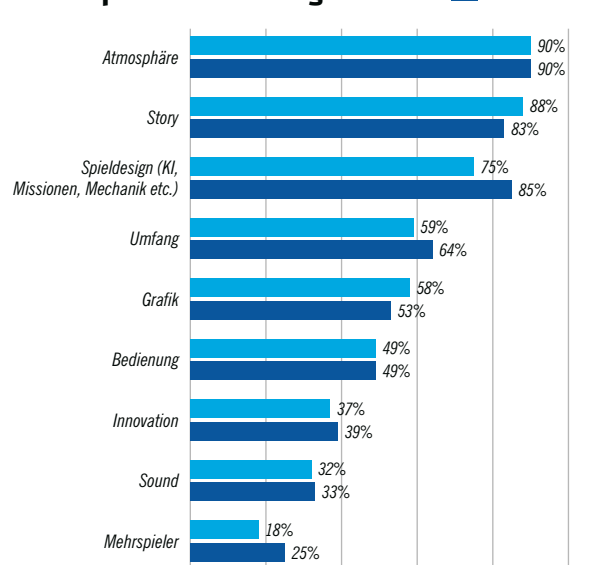


Ergebnis: Die 100er-Skala ist alt, im (deutschsprachigen) Spielebereich aber auch etabliert, die Zustimmung dafür bewegt sich zwischen 60 und 69 Prozent. Alle anderen Zahlensysteme landen bei höchstens 19 Prozent, auf den zweiten Platz schafft es die 20er-Skala (1 bis 10 in 0,5er-Schritten).

Wo ist die Multiplayer-Wertung?

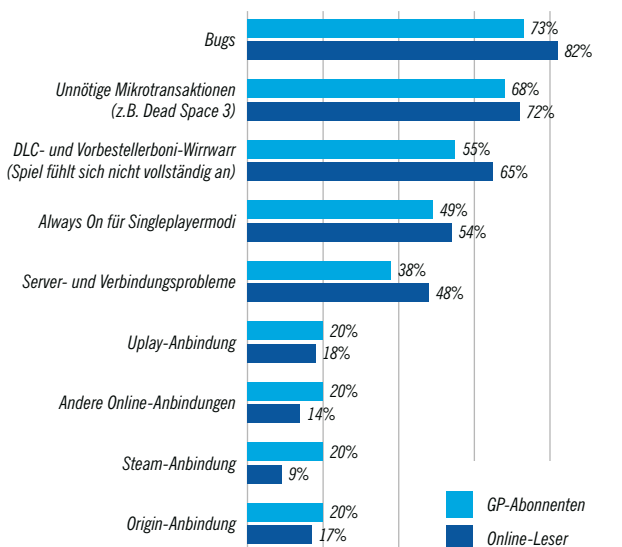
Unsere Umfrage hat gezeigt, dass aufgesetzte Multiplayermodi wie in Mass Effect 3 oder Assassin's Creed für die meisten Spieler keine große Rolle spielen. Wir werden sie daher nicht mehr gesondert im Wertungskasten aufführen, sondern allenfalls in einem Kasten im Test. Und da werden wir natürlich auch beurteilen, ob sie Spaß machen oder nicht. Wenn ein Spiel komplett auf Multiplayer oder Koop ausgelegt ist (etwa Gears of War 3 oder der Multiplayer-Modus zumindest prominent und beliebt ist, dann bewerten wir ihn im Rahmen der fünf regulären Wertungskategorien.

Welche Aspekte sind euch beim Spielekauf wichtig?



Ergebnis: Hier durften die Umfrageteilnehmer so viele Antworten ankreuzen, wie sie wollten – gerne auch alle. Das wichtigste Kaufargument für die meisten Leser ist demnach eine dichte Atmosphäre, gefolgt vom gelungenen Spieldesign und einer spannenden Story. Die Grafik landet abgeschlagen auf dem fünften Platz – ein schönes Äußeres ist eben bei weitem nicht alles. Auch Innovation spielt für die Mehrheit der Teilnehmer keine entscheidende Rolle: Ein stimmungsvolles und mechanisch gutes Spiel kann den Kauf offensichtlich auch dann wert sein, wenn es nicht bahnbrechend originell ist. Die sehr niedrige Zustimmungsrates zum Mehrspieler interpretieren wir dahingehend, dass aufgesetzte Multiplayermodi wie bei Assassin's Creed oder Mass Effect 3 keine Rolle bei der Kaufentscheidung spielen. Wenn ein Spiel hingegen primär auf Multiplayer ausgelegt ist – etwa ein MMO oder ein Battlefield – dann spielen die Mehrspieler- und Teamwork-Aspekte hingegen sehr wohl eine Rolle. Also keine Angst, wir fangen nicht an, bei Mario Kart 9 nur noch den Solomodus zu bewerten.

Wofür sollten wir abwerten?



Ergebnis: Die große Mehrheit der Teilnehmer erwartet, dass wir weiterhin für Bugs abwerten. Auch aufgesetzte Mikrotransaktionen, »herausgeschnittene« DLCs, Always-On-Zwänge für Solomodi sowie Server- und Verbindungsprobleme erhitzen die Gemüter und sollen bestraft werden. Interessant hingegen: Weniger als 20 Prozent der Teilnehmer würden die Anbindung an Onlineplattformen mit Wertungsabzügen ahnden, auf die geringste Ablehnung stößt Steam. Das kann man als Zeichen dafür deuten, dass Online-Aktivierungen inzwischen von der Mehrheit der Teilnehmer akzeptiert werden – so lange sie eben nicht zu Always-On-Gängelei oder DLC-Wirrwarr führen.

Fließt die Preis-Leistung in die Wertung ein?

Nein. Vor allem im Digitalmarkt mit seinen großen Preisspannen und häufigen Sales ist es unmöglich, eine Wertung nach dem Preis zu richten. Zumindest, wenn man sie nicht ständig ändern will. Sollen wir ein Spiel aufwerten, nur weil es drei Tage lang billig im PSN-Oster-Sale zu haben ist – und es danach wieder abwerten? Was ist mit Spielen, die im Media Markt oder auf Amazon.de günstig sind, im Xbox-Store aber teuer? Klingt nach Chaos. Zumal jeder Spieler eigene Ansichten hat, wofür es sich lohnt, Geld auszugeben und wofür nicht – je nach persönlichen Vorlieben und Geldbeutelgröße. Wenn ein gutes Spiel schon zum Release besonders günstig zu haben ist, werden wir das aber weiterhin lobend erwähnen.

Und was ist mit der Innovation?

Unsere Umfrage hat gezeigt, dass Innovation für viele Leser kein entscheidendes Kaufkriterium darstellt. Auch ein wenig originelles Spiel kann demnach gut und interessant sein; und auch ein noch so originelles Spiel kann Schrott sein, wenn es mechanisch knarzt und so stimmungsvoll ist wie ein Fischstäbchen. Daher wollen wir Innovation nicht blind belohnen, weisen aber natürlich weiterhin im Artikel darauf hin. Und wenn ein Entwickler nie dagewesene Herangehensweisen – ob nun spielerisch oder erzählerisch – ersinnt, und diese Herangehensweisen tatsächlich funktionieren, dann wird sich das sicherlich auch in der Spieldesign- und der Gesamtwertung niederschlagen. Gelungene Originalität wollen wir ja auch in Zukunft angemessen würdigen und hervorheben.

Warum bewertet ihr Single- und Multiplayer nicht getrennt?

Weil wir eine einzelne Gesamtwertung für klarer und aussagekräftiger halten. Schließlich kann man Single- und Multiplayermodus im Regelfall auch nicht getrennt kaufen.

Das alte Wertungssystem habt ihr stets als objektiv bezeichnet. Wollt ihr das jetzt nicht mehr sein?

Doch, wollen wir. Wir wollen weiterhin ausführlich darlegen, was uns an einem Spiel gefällt und was nicht – und zwar vor allem im Artikel, der eine Wertung unendlich viel besser erklären kann als selbst der umfangreichste Wertungskasten. Wer also wissen will, wie wir ein Spiel erlebt haben und was wir davon halten, der soll und muss bitte weiterhin unseren Test und die persönlichen Fazits unserer Redakteure lesen. Die Wertung und der Wertungskasten sollen den Test und die Fazits in unseren Augen keineswegs ersetzen, sondern lediglich um eine palaktive Zusammenfassung ergänzen. Auch objektiv wollen wir nach wie vor sein. Okay, uns ist klar, dass es hundertprozentige Objektivität nicht geben kann. Unsere Tests werden immer noch von Menschen geschrieben, nicht von Robotern. NOCH nicht. Und Menschen sind immer ein wenig subjektiv. Aber wir wollen Spiele und Spieler immer fair behandeln. Fairness bedeutet beispielsweise, dass wir ein gutes Spiel nicht verteufeln, nur weil dem Tester ein bestimmter Aspekt persönlich missfällt. Wer Piraten nicht ausstehen kann, sollte ein gutes Piratenspiel trotzdem als gutes Spiel erkennen. Und wer die Piraten total duftig findet, muss noch lange nicht jedes Piratenspiel bejubeln, wenn es so spannend ist wie Eisfischen in der Karibik.

Wertet ihr ältere Spiele nach dem aktuellen System neu?

Nein, unsere vorherigen Wertungen gelten weiterhin. Sie werden ja nicht automatisch falsch, nur weil wir jetzt ein neues System einführen. Weil sich an der 100er-Skala nichts ändert, sind die alten Wertungen auch weiterhin mit den neuen vergleichbar. Was wir allerdings nicht wollen, ist, alte Fehler für immer mitzuschleppen. Wenn eine alte Wertung nach unseren aktuellen Maßstäben nicht mehr vertretbar ist, dann werden wir sie bei Gelegenheit ändern – so wie im vergangenen Jahr bei Dragon Age 2.

Wie bewertet ihr Fortsetzungen und Serien?

Wir halten uns nicht mehr sklavisch an die Wertungen von Vorgängern. Wenn beispielsweise ein FIFA 90 Punkte bekommen hat und der Nachfolger sich noch einen Tick unter spielt – dann muss dieser Nachfolger trotzdem nicht automatisch ebenfalls eine 90 bekommen, wenn wir der Meinung sind, dass sich sonst zu wenig getan hat (Stichwort: »Vollpreis-Patch«). Also zum Beispiel, wenn mal wieder die Spielmodi stagnieren. Wir halten nichts davon, die Wertungsspirale immer höher zu drehen, sondern wollen klar sagen, welche Teile einer Serie wirklich Herausragendes leisten – und welche nicht.

Vergeben GameStar und GamePro jetzt immer dieselbe Wertung?

Nein, ein Spiel kann auf den Konsolen ja durchaus besser – oder schlechter – sein als auf dem PC, etwa wegen der Unterschiede bei Steuerung und Technik. Auch die inhaltlichen Maßstäbe können sich je nach Plattform unterscheiden: Ein neues Action-Adventure kann auf dem PC das beste seit Jahren sein, muss sich auf den Konsolen aber mit plattformexklusiver und womöglich besserer Konkurrenz wie The Last of Us oder Uncharted 4 messen – und bekommt deshalb eine niedrigere Wertung. Auch in Zukunft können und werden sich die Wertungen von GameStar und GamePro daher voneinander unterscheiden. Und das ist auch gut so. <>



Wenn der Multiplayer-Modus eines Spiels beliebt und wichtig ist, fließt er in die Gesamtwertung mit ein. (Bild: Call of Duty: Advanced Warfare)

WARUM WERTUNGEN WICHTIG SIND

Zahlen, bitte!

Kunst lässt sich nicht mit Zahlen bewerten, sagen die Kritiker von Spielewertungen. Das ist eine Ausrede, findet GamePro-Chefredakteur Heiko Klinge. Wer verlässliche Kaufberatung liefern möchte, muss sich auch trauen, eine Zahl unter einen Test zu schreiben.



Der Autor

Heiko Klinge diskutiert über Spielewertungen, seit er lesen kann. Weil als kleiner Steppke seine Lieblingszeitschrift die Powerplay war, plädiert er seit Jahren für alberne Grimassenfotos in den Meinungskästen. Zu seinem Bedauern hält sich die Begeisterung im Team für diese Idee jedoch in Grenzen.

Natürlich könnten wir es uns leicht machen. 90,2% der Heft-Abonnenten sowie 75,5% unserer Online-User wünschen sich, dass GamePro auch in Zukunft Konsolenspiele mit Zahlen bewertet. Wunsch erfüllt, Ende der Diskussion. Bei einer derart überwältigenden Mehrheit muss man schließlich nicht länger drüber nachdenken. Oder vielleicht doch? Tatsächlich haben wir bei der Entwicklung unseres neuen Wertungssystems ebenso ausführlich wie kontrovers über den Sinn und Unsinn von Zahlen unter einem Spieltest diskutiert. Und ja, es stand durchaus zur Debatte – wenn auch nur kurz – auf Wertungen künftig komplett zu verzichten. Denn natürlich liegt einem Spielejournalisten nicht die Zahl unter einem Text am meisten am Herzen, sondern der Text selbst. Wir geben täglich unser Bestes, überlegen uns neugierig machende Einstiege, ungewöhnliche Formulierungen, mehr oder wenige witzige Wortspiele. Warum das alles? Damit ihr jeden Test vom ersten bis zum letzten Buchstaben lest! Und ganz sicher nicht, damit ihr gleich zur Wertung springt. Trotzdem können und wollen wir auch in Zukunft nicht auf wertende Zahlen bei einem Spieltest verzichten. Und zwar aus den folgenden sechs Gründen.

1. Wertungen sind ein Service

Wir können noch so viel Herzblut und Liebe in einen Artikel stecken, Fakt ist dennoch: Der Blick des Lesers wandert als Erstes zur Wertung. Immer. Nicht, um den Autoren zu ärgern, sondern weil sie ihm als erster Ankerpunkt dient. Die Wertung kondensiert unsere gesamte Arbeit auf einen schnell erfassbaren Punkt. Was sagt GamePro zu Spiel X? 85, danke, gern geschehen. Denn so schön es auch für uns wäre, wenn alle immer den kompletten Test lesen würden, so wissen wir aus Leserbefragungen und Online-Abrufzahlen doch ebenso, dass manchen manchmal eben auch nur die Zahl interessiert. Nicht aus böser Ignoranz unserem Text gegenüber, sondern schlicht aus der Notwendigkeit heraus. Zum Beispiel,

wenn man im Elektromarkt per Handy eine schnelle Kaufhilfe benötigt. Oder wenn man in der Diskussion mit dem Kumpel über die Stärken und Schwächen von GTA 5 fix die Wertung seines Lieblingsmagazins als Argumentationsverstärker braucht. Auch dann wollen wir in Zukunft für euch da sein. Wäre natürlich trotzdem schön, wenn ihr euch hinterher noch Zeit für den restlichen Artikel nehmt. Ein guter Text ist uns nämlich nach wie vor fundamental wichtig, er wird die Stärken und Schwächen eines Spiels immer besser wiedergeben als selbst das komplizierteste Wertungssystem. Das heißt aber nicht, dass Text und Wertung nicht koexistieren dürfen.

2. Wertungen schaffen Transparenz

Den alten GamePro-Wertungssystemen kann man einiges vorwerfen, aber ganz sicher nicht mangelnde Transparenz. Wir haben mal mehr, mal weniger aufgeschlüsselt, wie eine Wertung zustande gekommen ist. Das hat viel Arbeit gemacht (immer mehrere Kategorien, Dutzende Pros und Contras), uns vor manches Problem gestellt (Wie bewerten wir Minecraft?), für heftige Diskussionen gesorgt (»Frustrierendes Inventarsystem« als Kontrapunkt bei Resident Evil Remastered), aber unter dem Strich war genau das mitentscheidend für das Vertrauen in unsere Testartikel. Wer lediglich einen Text schreibt, kann sich immer damit verteidigen, dass dieses oder jenes ja gar nicht so gemeint oder missverständlich formuliert war. Das können wir nicht, und das wollen wir nicht. Auch in Zukunft. Wir wollen uns festlegen, ein klares Urteil fällen. Aber eben zusätzlich darlegen, wie dieses Urteil zustande gekommen ist. Denn je transparenter und nachvollziehbarer wir arbeiten, desto leichter fällt es euch, ein eigenes Urteil zu bilden.



Wertungen erwecken Aufmerksamkeit für Nischenspiele wie Never Alone.



Details können entscheidend sein. Zum Beispiel bei der alljährlichen FIFA-Neuaufgabe.



Wir finden Bloodborne eben nicht einfach nur »sehr gut«, sondern wollen differenzieren.

3. Wertungen ermöglichen Differenzierung

Natürlich ist es eine subjektive Haarspalterei, ob ein Spiel jetzt eine 83 oder 84 bekommt. Gerade im Zeitalter der jährlichen Updates von Assassin's Creed, Call of Duty, FIFA und Co. sind es jedoch genau diese Nuancen im Vergleich mit dem Vorgänger, die für Serienfans ausschlaggebend bei der Kaufentscheidung sein können. Ein FIFA 16 wird sich von FIFA 15 auch dieses Jahr wieder nur in Kleinigkeiten unterscheiden, aber diese Kleinigkeiten sollten unserer Meinung nach auch von einer Wertung reflektiert werden. Ob die nun besser oder schlechter ist – nun das hängt von der Qualität dieser Kleinigkeiten ab. Und davon, ob sich in unseren Augen wirklich genügend getan hat, um einen Vollpreis-Nachfolger zu rechtfertigen.

Außerdem möchten wir euch auch weiterhin mehr Entscheidungshilfen geben als nur eine Ziffer. Es gibt nun mal Spieler, die viel Wert auf eine bombastische Präsentation legen. Andere können auch mit Textkästen und Strichmännchen leben, wenn denn Spieldesign und Umfang stimmen. Je stärker sich die Spiele unterscheiden und je ungewöhnlicher die Ideen werden, desto wichtiger wird es unserer Meinung nach, auf einen Blick herauszustellen, für wen genau sich dieses Spiel eignet.

4. Wertungen sind plakativ

Ein Test kann noch so blumig und geschliffen die Qualitäten eines neuen Meisterwerks preisen. Die erste Reaktion lautet in den Kommentaren wie in den sozialen Netzwerken trotzdem nie: »Wow, GamePro bezeichnet Bloodborne als das bessere Dark Souls 2!«, sondern: »Wow, Bloodborne bekommt von GamePro eine 88!« Und das gilt ebenso für den euphorisierten Fan wie für den erfreuten Entwickler. Wir sagen eben nicht nur »Daumen hoch« oder »Daumen runter«, sondern liefern ein präzises und differenziertes Urteil. DASS uns ein Spiel gut gefällt, ist uns zu wenig. Wir wollen auf den ersten Blick deutlich machen, WIE gut uns ein Spiel gefällt. Wertungen sind nicht nur plakativer als die meisten Zitate, sie setzen Letztere auch in einen Kontext. Ein findiger Publisher kann selbst in einem sehr kritischen Test noch ein halbwegs lobendes Statement aufstöbern, schließlich verschweigen wir auch bei enttäuschenden Spielen nicht die positiven Aspekte. Wenn neben diesem positiven Zitat aber eine Wertung von 54 steht, dann hält sich dessen werbende Wirkung doch arg in Grenzen. Und wenn er die Wertung verschweigt, wird ihm das Internet bekanntermaßen schnell auf die Schliche kommen.

Ja, Wertungen reduzieren ein Kulturgut auf eine Zahl, und das wird gerade Spielen mit einem hohen künstlerischen Anspruch wie etwa Transistor nicht immer gerecht. Wer so empfindet, kann unsere Wertung aber ja auch getrost ignorieren und sich ausschließlich auf den Text konzentrieren, der sich bei einem Hotline Miami 2 natürlich fundamental anders lesen wird als bei einem Battlefield Hardline. Und wir sind nun mal ein Magazin, das seine Tests für über vier Millionen Gamer schreibt (laut AGOF-Auswertung 01/2015) und sich deshalb nicht in einen feuilletonistischen Elfenbeinturm zurückziehen darf.

5. Wertungen machen neugierig

Bleiben wir bei Spielen wie Transistor, Hotline Miami 2 oder Never Alone: Andersartige, künstlerisch wertvolle Geheimtipps haben es naturgemäß deutlich schwerer, die verdiente Aufmerksamkeit zu bekommen, als Blockbuster vom Schlage eines The Witcher 3 oder GTA 5, für die sich ohnehin jeder Gamer interessiert. Den Namen des Spiels kennen nur die wenigsten, Screenshots schrecken mangels sündteurer 3D-Bombastoptik eher ab. Das Interesse, sich ein paar Minuten für den Text zu nehmen, tendiert gegen Null. Auch das belegen unsere Website-Statistiken eindeutig. Doch dann leuchtet da plötzlich eine 80er-Wertung! So gut soll dieses unscheinbare Indie-Spiel sein? Vielleicht schaue ich es mir doch mal an! Weil Wertungen so plakativ sind (siehe Grund 4), machen sie eben auch neugierig. Sie sind das Stoppschild für den Leser, auf dem steht: »Nicht weiterklicken, sonst verpasst ihr was Spannendes!« Mit einer hohen Wertung können wir einem Geheimtipp viel schneller und effizienter die verdiente Aufmerksamkeit verschaffen, als es selbst der beste Text je zu leisten vermag.

6. Wertungen werden diskutiert

Egal wie viele schlagkräftige Argumente wir im Test auffahren, egal wie viele unterschiedliche Meinungen wir in unseren Fazitkästen darlegen: Am meisten und heftigsten diskutiert wird immer die Wertung. Warum hat Call of Duty schon wieder einen 80er bekommen? Wieso bekommt die Pixelgrafik von Hotline Miami 2 eine überdurchschnittliche Note? Weshalb landet das Remaster eines zehn Jahre alten Meisterwerks nur im 60er-Bereich? Aber wisst ihr was? Diese Diskussionen finden wir super! Nur wenn über Spiele kontrovers diskutiert wird, können sie sich als Kulturmedium weiterentwickeln. Denn selbstverständlich fällt es auch EA und Dice auf, dass der internationale Wertungsschnitt von Battlefield zuletzt mit jedem Serienableger weiter gesunken ist. Dagegen werden sie etwas unternehmen. Ob das erfolgreich sein wird, steht freilich auf einem anderen Blatt. Wir können nichts weiter tun, als Publishern und Entwicklern klare Signale zu senden. Eine Wertungszahl ist das klarste Signal, das es gibt.

Und auch wir können uns nur verbessern, wenn wir uns ständig der Diskussion mit unseren Lesern stellen. Um Fehler zu erkennen und entsprechend zu reagieren, wie zuletzt etwa bei der nachträglichen Aufwertung von Alien: Isolation. Um Sorgen und Nöte der Spieler zu erkennen, damit wir diese in unserer Berichterstattung aufgreifen und an die Entwickler weiterleiten können. Und nicht zuletzt, um ein neues Wertungssystem zu entwickeln, an dessen Entstehung unsere Community per Umfrage sowie mit zahlreichen Leserbriefen, Kommentaren und Forumspostings entscheidend mitgewirkt hat.

Die Diskussion über Spielbewertungen ist freilich nicht abgeschlossen, nur weil wir jetzt ein neues, in unseren Augen besseres System haben. Kein System ist perfekt, kein Test ist perfekt, keine Wertung ist perfekt. Also lasst uns weiter diskutieren. Wir freuen uns drauf! <>

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

PS4 • One

In der Zukunft kämpft niemand allein

Treyarchs neues Call of Duty überrascht. In Black Ops 3 sind Soldaten zur Hälfte Roboter, wir kämpfen uns kooperativ durch die Story und der Mehrspielermodus wurde nicht nur gründlich überholt – wir durften ihn sogar schon ausprobieren! Von Sebastian Stange

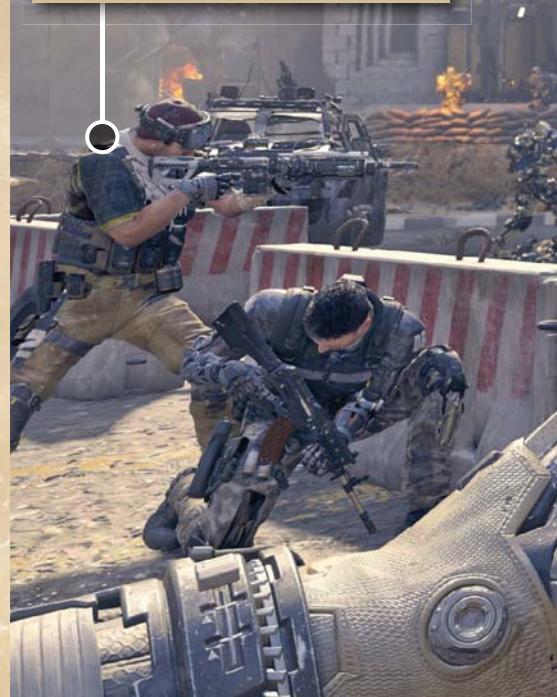
Wir hätten es nicht gedacht. Nie hätten wir damit gerechnet, dass uns ausgerechnet ein Call of Duty überraschen würde. Dabei fing alles so gewöhnlich an. Wieder war ein Jahr vergangen, wieder lud uns Activision etwa einen Monat vor der Spielemesse E3 zur Enthüllung des neuesten Teils der Shooter-Reihe ein. Diesmal ging es nach Santa Monica, zu Treyarch. Was wir dort sehen würden, stand vorab fest. Das Gesetz der Serie sowie eindeutige Teasertrailer

wiesen auf Black Ops 3 hin. Wieder mal würden wir die Einsätze von Spezialeinheiten erleben, verbunden durch eine eher wilde als logische Geschichte. Die einzige Hoffnung auf Ungewöhnliches verknüpfen wir auf dem

Weg ins Studio mit der von vielen Fans gewünschten Rückkehr zum Zweiten Weltkrieg, die als Gerücht schon seit Wochen durchs Internet geistert. Doch als uns Studioleiter Mark Lamia schließlich stolz den Storymodus des Spiels präsentierte,

Wir sind nie allein!

In den offenen Schlachten stehen uns KI-Kameraden und wahlweise auch Koopmitspieler zur Seite. Als Team sind wir besonders effektiv, wenn sich die einzelnen Spieler an verschiedenen Punkten verteilen und die Gegner in die Zange nehmen. Gefallene Spieler können wiederbelebt werden. Erst wenn alle sterben, wird der letzte Speicherpunkt geladen.



tiert, zerstreut das nicht nur all die Gerüchte, sondern zunächst auch unsere Hoffnung auf eine Abkehr von der Serienroutine.

Der Supersoldat von übermorgen

Denn Call of Duty: Black Ops 3 schließt auf den ersten Blick nahtlos an den Vorgänger Advanced Warfare an und spielt in einer ähnlich nahen Zukunft. Allerdings ist das reflexhafte Gähnen vieler Kritiker nach der Veröffentlichung des ersten Teasertrailers ein wenig unfair, denn Black Ops 3 teilt sich schließlich nicht das Universum mit dem letzten Call of Duty, sondern spinnt konsequent die Geschichte seiner Vorgänger weiter. Nachdem der Top-Terrorist Raul Menendez die USA im Jahr 2025 mit gehackten Drohnen attackierte, explosiver Höhepunkt von Black Ops 2, schlossen sich die Staaten der Welt zusammen und entwarfen ein Raketenschutzschild, das Luftangriffe praktisch wirkungslos macht. Bodentruppen spielen im neuen Call of Duty also eine größere Rolle als je zuvor. Eine Rückkehr zu den Panzerschlachten der Ur-Serien-





Bitte hacken!

Flugdrohnen wie diese lassen sich mit einer entsprechenden, aktiven Cyber-Fähigkeit hacken. Solche Skills brauchen einige Zeit, bis sie aufgeladen sind, doch dann reicht ein Knopfdruck und wir steuern das fliegende Geschütz selbst und ballern damit die Gegner über den Haufen.

Blehmänner im Visier

Zu den neuen Gegnertypen im Spiel zählen diverse autonome Kampfroboter, die stark an den ersten Terminator erinnern. Je nach Spielerzahl nutzen die Blehmänner andere Strategien und Formationen. Im Spiel gibt es über 20 solcher Gegner-Archetypen.

Erdbeben per Knopfdruck

Dieses kolossale Geschütz feuert Sprengladungen ab, die sich in die Erde bohren. Wir können mehrere davon unter die Füße unserer Gegner jagen und dann per Tastendruck zünden. Dann folgt ein Mini-Erdbeben, das im großen Umkreis alle Widersacher umlegt.

teile gibt's dennoch nicht, denn irgendwann in den 2060ern – zum genauen Handlungszeitraum schweigen sich die Macher beharrlich aus – ziehen cybernetisch modifizierte Soldaten mit Robotergliedmaßen und Computer-Hirn-Interface an der Seite riesiger Robo-Schreiter und terminatorähnlicher Blehmänner in die Schlacht. Außerdem rollen klingenüberzogene Kugeln durch die Gegend, die einem unserer Kameraden in einer martialischen Szene den Rücken

hinauf und tief ins Fleisch fahren. Während das Demo-Level über die Leinwand flimmert, wirkt dies zunächst wie jedes andere Call of Duty auch: fetzig, laut und ein wenig bescheuert, weil maßlos übertrieben.

Schauplatz der Szenen ist ein futuristisches Kairo, wo der Krieg um Macht und Ressourcen tobt, in einer Welt, die langsam auf den Untergang zusteuert. Wer genau da gegen wen antritt, ist unklar und unsere Spielfigur als Teil einer geheimen Eliteein-

heit verfolgt eh eine ganz eigene Agenda. Ein Informant soll aufgespürt und befragt werden. Das Level beginnt ruhig, wir erblicken einen detailliert gestalteten, schön verwahrlosten und zum Armeelager umgebauten Bahnhof. Kranke werden versorgt, Kerzen erinnern an die Toten, und die Wände sind mit Vermisstenanzeigen übersät. Die Entwickler verkünden stolz, dass ihr Spiel eine brandneue Grafikengine verwendet. In der Tat sieht das Gezeigte ordentlich aus. Schöne Effekte wie Hitzeblimmern oder das Flattern der Gesuche und Planen im Wind setzen Akzente, doch zumindest der gezeigte Abschnitt ist recht konventionell beleuchtet und verbirgt hier und da eine etwas detailarme Textur. Alles in allem sieht Black Ops 3 gut aus, aber nicht überragend. Erster Eindruck: hübscher als Titanfall und Advanced Warfare, aber nicht ganz so fein wie Killzone: Shadow Fall.



Der Zukunftslook sieht Advanced Warfare zwar sehr ähnlich, doch Black Ops 3 hat ein ganz eigenes, recht düsteres Szenario.

Darauf basiert unsere Vorschau

Auf Einladung von Activision besuchten wir kurz vor der Enthüllung des Spiels Treyarch in Santa Monica. Im Rahmen einer sechsstündigen Präsentation sahen wir Singleplayer-Gameplay auf Xbox One und PC, außerdem spielten wir über eine Stunde lang den Mehrspielermodus auf der PS4. Zusätzlich sprachen wir ausführlich mit den Designern der verschiedenen Spielbestandteile.

Der Mehrspieler-Turbo



Für Multiplayermatches wählen wir einen von neun eigenwilligen Charakteren wie den Rüpel Ruin hier, die eigene Spezialwaffen und -fertigkeiten mitbringen. Steuerung und Bewegungsgeschwindigkeit sind jedoch immer gleich.

Call of Duty: Advanced Warfare hatte die Exo-Suits und brachte damit frischen Wind in den Mehrspielermodus. Treyarch lässt sich ebenfalls nicht lumpen und verpasst der Multiplayerkomponente einen ähnlichen Gameplay-Turbo. Weil unsere Spielcharaktere mit cybernetischen Körperteilen ausgestattet oder gar vollständige Roboter sind, beherrschen sie ein ganz neues Bewegungsrepertoire, das die Matches noch schneller macht und den Spielern mehr Flexibilität bietet. Weil wir in jeder Situation schießen können, sind wir immer in der Lage, uns zu wehren. Und dank der neuen Moves tauchen wir schneller in Deckung ab oder mit gezogener Waffe vor einem Widersacher auf als je zuvor. Das verdanken wir folgenden Neuerungen:

- **Unendlicher Sprint** Jeder Spieler kann sprinten, so lange er will. Und er kann dabei jederzeit aus der Hüfte feuern. Außerdem überklettert er dabei Hindernisse, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren und kann auch dabei seine Waffe nutzen.
- **Raketen-Sprünge** Drücken wir nach dem Springen die Sprungtaste erneut, zünden wir einen begrenzten Raketenboost, der einen großen Schub auslösen kann oder sich in kleinen Stößen dosieren lässt. Damit springen wir locker zwei Etagen hoch.

- **Wallruns** Springen wir im richtigen Winkel an eine Wand, laufen wir automatisch daran entlang und können dabei sogar über Kämme und Korn zielen. Mehrere Wallruns lassen sich aneinander reihen.

- **Raketen-Slides** Beim Halten der Kriechen-Tasten aus dem Sprint heraus, rutscht unsere Spielfigur von Raketen getrieben am Boden entlang. Damit überbrücken wir rasch eine gehörige Distanz. Ideal, um Deckung zu suchen oder mit gezogener Waffe um eine Ecke zu rutschen. Kann auch im Sprung ausgelöst werden.

- **Tauchen** Unter Wasser können wir uns in alle Richtungen bewegen und sämtliche Waffen und Equipment benutzen. Wasser ist eine tolle Deckung, weil man nur schlecht hinein- oder heraussehen kann. Jedoch ist unser Luftvorrat begrenzt.

Trotz dieser neuen Bewegungsfreiheit fühlt sich Call of Duty: Black Ops 3 nicht etwa wie ein Arena-Shooter an. Am präzisesten und effektivsten kämpft man nach wie vor ganz normal zu Fuß. Dennoch sind all diese neuen Moves eine willkommene Bereicherung für das Spielgeschehen. Vorbesteller können den Mehrspielermodus schon vor dem Release ausprobieren, sie erhalten einen Beta-Zugang. Nähere Infos hierzu stehen noch aus.

Offene Schlachtfelder mit Onlinekameraden

Als das Geballer endlich beginnt, erleben wir zunächst klassische Action: Ein Flugzeug kracht durch die Decke der Bahnhofshalle und geht in einer spektakulären Skriptszene zu Boden. Gegner strömen ins Gebäude und wir ballern uns nach draußen. Dort geht es auf die Ladefläche eines Jeeps, muskelbepackte Typen in Uniform schreien uns an, und wir befürchten insgeheim, dass das alles ist. Dass das neueste Call of Duty einfach nur mehr vom Gleichen bietet. Wildes Krachbumm, nur diesmal mit mehr Zukunftsmusik. Doch dann beginnt Black Ops 3 ebenso plötzlich wie endlich uns tatsächlich zu überraschen, etwa mit dem folgenden Gefecht. Das tragen wir hinter einer mobilen Mauer aus, die von einem Hubschrauber zu früh abgeworfen wurde und eigentlich den Vormarsch unserer Gegner stoppen sollte. Notgedrungen stürmen wir an der Seite un-

serer Kameraden auf den Platz dahinter. Was folgt, ist eine für CoD-Verhältnisse verblüffend offene Schlacht – kein Schlauchlevel voller Skriptereignisse. Dafür finden wir mit Gerüsten, stationären Geschützen und Gebäuden diverse taktische Möglichkeiten vor. Unser Ziel ist es, mit einer Waffe, die explosive Bolzen tief in die Erde schießen kann, mehrere Schwachpunkte in der Kanalisation unter dem Platz zu sprengen. Ist das geschafft, sackt der ganze Schauplatz in einer finalen Zwischensequenz zusammen.

Und dann überrascht uns Treyarch so richtig, denn während der Schlacht tauchen plötzlich weitere Bildschirme im Präsentationsraum auf, die das Gefecht aus anderen Perspektiven zeigen. Ein grinsender Mark Lamia bestätigt: Die Kampagne von Black Ops 3 wird komplett im Koop mit bis zu vier Spielern funktionieren – selbst erstellte Charaktere, Level-System und zahlreiche aktive

wie passive Cyber-Spezialfähigkeiten inklusive. Da können wir per Tastendruck Flugdrohnen hacken und eine Zeit lang fernsteuern. Oder da tauschen unsere vernetzten Soldatenhirne Informationen über die Gegner aus: Jeder Feind, den wir oder unserer Kameraden sehen, wird markiert und wilder noch: Mit dem entsprechenden Talent wird sogar der Boden vor uns farbig gekennzeichnet. Rote Bereiche weisen auf Stellen hin, wo gegnerisches Kreuzfeuer droht, blaue Markierungen zeigen Deckung an. Freilich verändert sich diese Spielhilfe beständig, weil unsere Gegner nicht untätig bleiben. Dem Kampagnen-Direktor Jason Blundell zufolge wurde für Black Ops 3 ein komplett neues KI- und Animationssystem entwickelt, sodass die Gegner dynamisch auf die Aktionen der Spieler reagieren und auch untereinander bestimmte Formationen einnehmen. Das klingt gut, für uns als Zuschauer wirkten die angreifenden Soldaten und Roboter jedoch nicht schlauer oder dümmer als in anderen Call of Dutys zuvor. Hier macht uns wohl erst das Probespiel schlauer.

Eine Story voller »WTF?«

Black Ops 3 probiert, wie schon der Vorgänger mit seiner nonlinearen Story und den Strikeforce-Spezialmissionen, einiges Neues aus. Auf den ersten Blick ist das Spiel jedoch als Call of Duty erkennbar. Die Perspektive, die Action, das beständige Trommelfeuer aus allen Rohren. Trotz der Robo-Superkräfte, trotz der offenen Schlachtfelder und trotz des Koopmodus scheint uns hier keine grundlegend neue Spielerfahrung zu erwarten. Wohl aber könnten all diese Systeme für einen gehörigen Wiederspielwert sorgen. So sollen erfahrene Spieler mit ihren hochgelevelten Charakteren beim erneuten Spie-



In der Kampagne haben wir nicht nur Koop-Partner, sondern auch stets einige KI-Kameraden an unserer Seite.

len früherer Levels neue Möglichkeiten im Kampf haben, weil sie die Umgebung anders nutzen können. Außerdem wird uns eine Handlung voller – Zitat – »Mindfuckery« versprochen, die derart viele Twists und Schockmomente birgt, dass man bereits gespielte Levels erneut spielen und mit dem seitdem erworbenen Wissen neu erleben will. Die Entwickler vergleichen die Story des Spiels mit einer Zwiebel: »Man entdeckt immer neue Schichten, und mit jeder wird alles in Frage gestellt, was man zuvor erlebt hat und zu wissen glaubte«, erklärt Mark Lamia und weicht damit geschickt allen Detailfragen zur Handlung aus. Wer weiß, vielleicht ist das gezeigte Demo-Level ja lediglich eine VR-Simulation? Oder ein Traum?

Wir spielen den Multiplayer!

Nicht im Traum hätten wir uns übrigens denken können, was als nächster Punkt der Präsentation folgt. Die Mehrspieler-Designer Dan Bunting und David Vonderhaar erklären nicht nur ausführlich einige grundlegende Änderungen der Multiplayerkomponente, sie laden uns außerdem ein, das alles auszuprobieren. Über ein halbes Jahr vor Erscheinen von Black Ops 3 zocken wir also Team Deathmatch, Hardpoint, Capture The Flag, Kill Confirmed und Herrschaft auf der PS4 – in 1080p-Auflösung und mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Und diese exklusive Stunde Probespielen beeindruckt uns. Nicht nur wirkt der Mehrspielermodus schon jetzt erfreulich rund und ausbalanciert, er spielt sich außerdem völlig anders als je ein Call of Duty zuvor. Die Entwickler setzen sich nach eigenen Worten zum Ziel, das Spielgefühl noch weiter zu straffen und praktisch



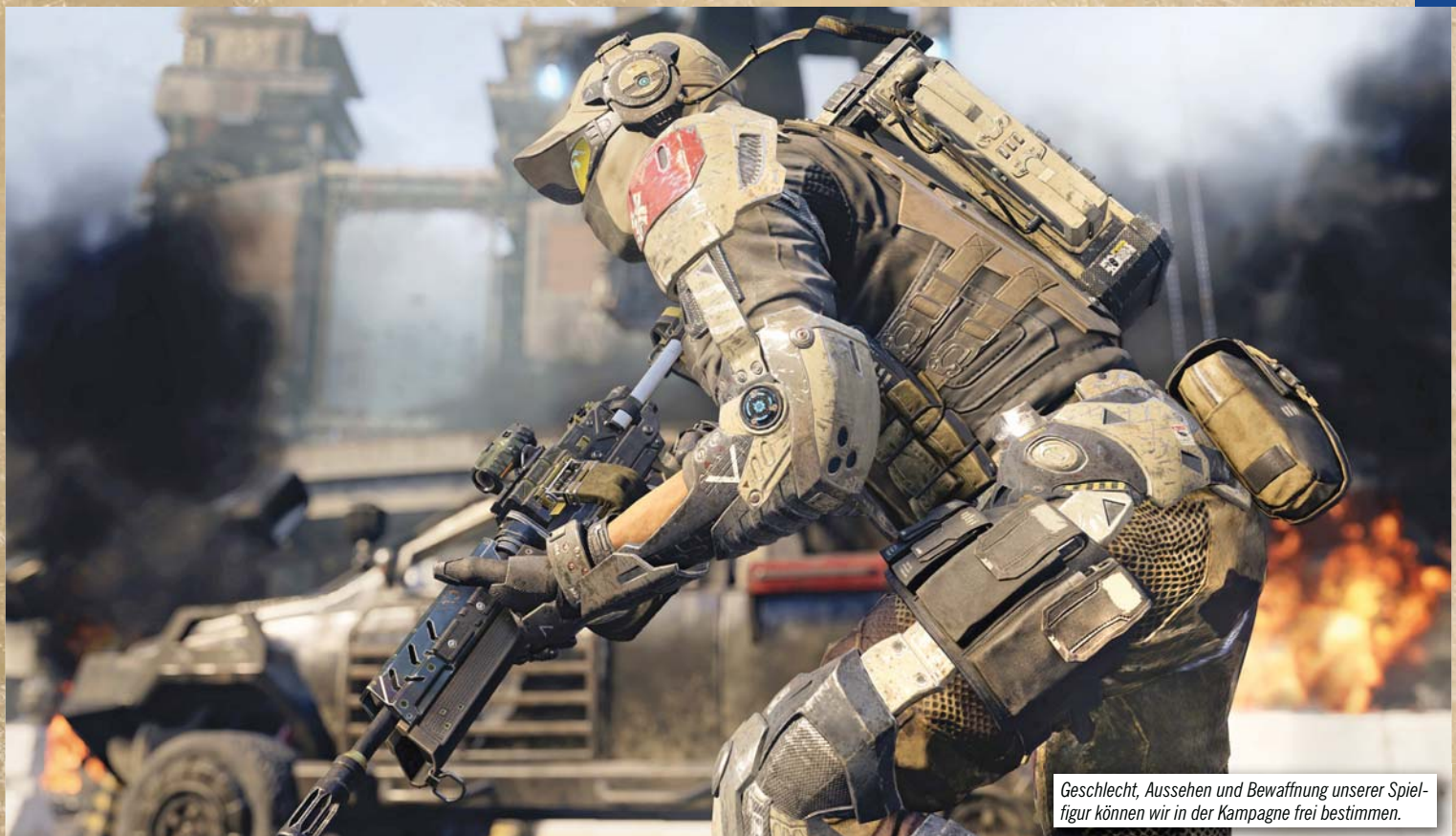
Das Design der Rüstungen und Helme ist durchaus futuristisch, es wirkt allerdings ganz schön austauschbar.

jeden Moment zu eliminieren, in dem der Spieler nicht kämpfen kann. »Waffen hoch!« heißt der zentrale Designgrundsatz des Spiels. Unser Charakter kann also immer feuern – beim Sprinten, beim Tauchen, während raketengetriebener Sprünge, beim Überklettern von Hindernissen, beim Rutschen am Boden oder während er an einer Wand entlang läuft. Das neue Bewegungssystem macht die Mehrspieleraktion noch flotter und direkter als zuvor und fühlt sich doch nicht an wie eine Kopie von Advanced Warfare mit seinen Exo-Moves. Der Mehrspielerpart von Black Ops 3 spielt sich eher wie ein Titanfall ohne Kampfboter.

Schneller, direkter, flexibler

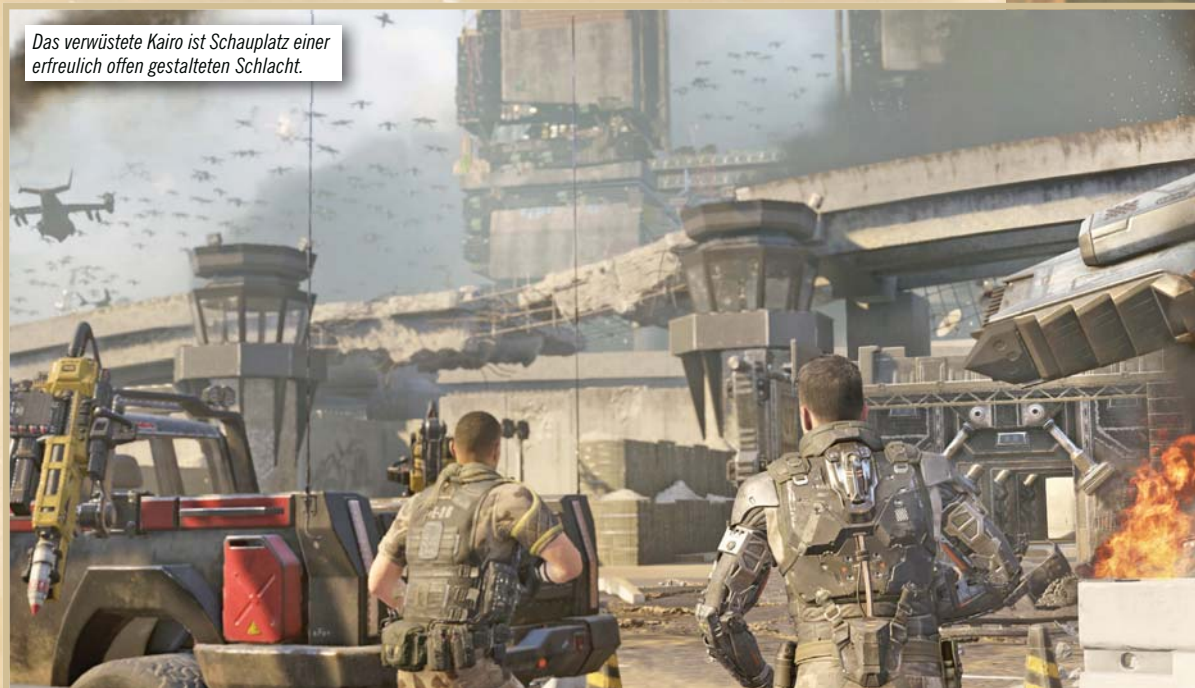
Das neue Bewegungssystem sorgt nicht nur dafür, dass wir schneller von A nach B kom-

men und so öfter die Chance auf Abschlüsse haben, es macht auch das Campen signifikant schwieriger. Wenn wir in früheren Call of Dutys einen Widersacher in weiter Ferne erblickt haben, konnten wir erahnen, auf welchem Weg er sich nähern würde und unser Fadenkreuz bereits lauernd auf diese Stelle richten. Bei Black Ops 3 gelingt uns das kaum noch. Sehen wir einen Gegenspieler hinter einer Wand verschwinden, gibt es stets zahlreiche Möglichkeiten, wo er wieder auftauchen könnte – springend, am Boden rutschend oder eine Wand entlang rennend. Die drei von uns gespielten Maps bieten erfreulich variantenreiche Laufwege, verschiedene Sichtlinien und genügend Raum für taktisches Vorgehen. Rusher können mit den Wallruns rasch Distanzen überwinden und den Schutz von Gebäuden suchen,



Geschlecht, Aussehen und Bewaffnung unserer Spielfigur können wir in der Kampagne frei bestimmen.

Das verwüstete Kairo ist Schauplatz einer erfreulich offen gestalteten Schlacht.



Scharfschützen finden Orte, an denen sie weite Distanzen überblicken können, und stets gibt es die Möglichkeit, bestimmte Positionen zu flankieren. All das ist binnen weniger Runden begriffen und sorgt für ein tolles unmittelbares Spielgefühl. Das neue Bewegungssystem wirklich zu meistern, dürfte aber gehörige Zeit in Anspruch nehmen. Bei jedem Tod lernen wir mehr über die Eigenheiten der Map und rasch entwickeln wir eine Spielweise, die uns an den tödlichsten Levelbereichen vorbei und in den Rücken der Gegner bringt.

Dabei fällt uns allerdings auf, dass dem Mehrspielermodus ein Problem innewohnt, das die Spielereihe wohl nie loswerden wird: Es ist relativ einfach, das Spawnsystem zu manipulieren. Mit etwas Geschick können wir uns am Gegnerteam vorbei manövrieren und entweder das Gebiet, in dem neue Widersacher spawnen, ins Visier nehmen oder es betreten und damit einem Wechsel der Spawnpunkte erzwingen. In unserer lockeren Proberunde stellte das kein Problem dar, aufeinander eingespielte Teams können den

Spielfluss mit solchen Aktionen jedoch bewusst manipulieren. Wir hoffen, dass die Entwickler auf der Hut vor genau solchen Taktiken sind und entsprechende Vorkehrungen dagegen treffen. Denn bei einem derart schnellen Spielverlauf frustriert nichts mehr als der Tod durch eine unfaire Situation.

Spielfiguren mit Charakter

Zu guter Letzt gibt es noch eine weitere Neuerung für den Mehrspielermodus – und an der werden sich die Geister scheiden. Neben dem Klasseneditor und einer deutlich aufgebahrten Waffenschmiede, die nun mehr Zubehörteile und Individualisierungsoptionen als je zuvor bietet, gibt es jetzt auch die Wahl zwischen neun sogenannten Specialists. Das sind allesamt recht schräge Typen mit eigener Hintergrundgeschichte und reichlich Charakter. Da können wir etwa Ruin spielen, einen lautstarken Rüpel mit schlechter Kindheit, der im Kampf ähnlich herumpöbelt wie mancher Teenager im Voicechat. Cooler ist da Reaper, ein autonomer Kampfroboter und einziger Überlebender eines Militärpro-

jekts. Seine nüchterne Roboterstimme kommentiert das Kampfgeschehen auf eine wunderbar kühle Art und Weise.

Diese Spielfiguren verleihen uns in den Matches nicht nur Aussehen und Stimme, jeder Specialist bringt außerdem eine Spezialwaffe und Spezialfähigkeit mit. Vor jeder Runde wählen wir einen der Specialists als Spielcharakter und entscheiden uns für seine Waffe oder seine Fähigkeit. Hier gilt »entweder ... oder« und wir können die Auswahl während des Kampfs nicht mehr ändern. Die neue Mechanik soll Veteranen ein weiteres Werkzeug für die Schlacht und Neulingen einen garantierten coolen Moment und die Chance auf Kills bieten. Denn sowohl die Spezialwaffe (etwa ein Bogen mit Explosivpfeilen oder eine Minigun) als auch die Spezialfertigkeit unseres Specialists (darunter ein Speedboost, ein Punkte-Multiplikator oder ein Gegner-Scanner) sind nach einer gewissen Zeit automatisch verfügbar. Fertigkeiten können wir pro Match häufiger benutzen als Spezialwaffen. Und je mehr Punkte wir im Spiel verdienen, desto rascher werden sie aktiv. Uns gefällt es, im Multiplayer nicht mehr nur beliebige Soldaten in Tarnfleck, sondern Charaktere mit Format und Wiedererkennungswert zu steuern. Ihre Talente bringen frischen Wind ins Spiel, wirken

Erste Infos zum Zombie-Modus

Obwohl die Story-Kampagne bereits komplett kooperativ spielbar ist, wird es in Call of Duty: Black Ops 3 dennoch einen zusätzlichen Zombie-Modus geben. Das, so die Entwickler, erwarten die Fans einfach von Treyarch. Allzu viele Details wollte man uns allerdings noch nicht verraten. Der Modus soll ein eigenständiger Bestandteil des Spiels sein, eine eigene, abgedrehte Storyline haben und erneut sehr zugänglich sein. Einfach Mitspieler suchen und losspielen. Und doch gibt es hier ebenfalls neue Systeme. So levelt unsere Spielfigur jetzt auch hier all-

mählich auf. Was wir dadurch freischalten, verrieten die Macher nicht, sie betonten jedoch, dass der Modus durch das Level-System nichts an seiner Simplizität und Zugänglichkeit einbüßen soll, vielmehr wollen sie das Spielgeschehen dadurch etwas vielschichtiger machen.



Mehr als diesen ersten Vorgeschmack gab es vom Zombiemodus noch nicht zu sehen.



aber nicht übermächtig. Allerdings fragen wir uns, ob es wirklich nötig ist, dass wir jeden einzelnen Specialist aufleveln können. Denn mit Mehrspieler-Level, Kampagnen-Level, Zombie-Level und den einzelnen Waffen-Levels haben wir schließlich schon mehr als genug Freischaltarbeit vor uns. Hoffen wir also, dass Call of Duty: Black Ops 3 am Ende auch genügend motiviert, um alle Level-Up-Systeme gründlich zu erforschen.

Und hoffen wir, dass die neuen Singleplayer-Spielideen besser zünden als im Vorgänger. Der bemühte sich ja auch um Innovationen, die jedoch nicht wirklich Früchte trugen. Mit einem zusätzlichen Jahr Entwicklungszeit stehen die Chancen aber nun besser als je zuvor, dass es wirklich gelingt – dass das nächste Call of Duty wirklich mehr bietet, als nur eine neue Variation der ewig gleichen Ballerrezeptur. <>



Kommentar

Sebastian Stange
Redakteur

Gute Arbeit, Treyarch!

Ich war neugierig, was Treyarch mit drei Jahren Entwicklungszeit anfangen würde. Schließlich war das Studio einst dazu verdonnert, Call of Duty 3 in nur einem Jahr zu programmieren. Und es bewies in den letzten Jahren ein Händchen für gutes Spieldesign – insbesondere die Mehrspielermodi der Black-Ops-Reihe gefielen mir. Und ich mochte gewagte Ideen wie die Strikeforce-Missionen in Black Ops 2, auch wenn sie am Ende nicht so ganz zündeten. Unter dem Strich muss ich sagen, mit Black Ops 3 steht Treyarch besser da als je zuvor. Damit hier niemand auf falsche Ideen kommt: Das ist nach wie vor ein Call of Duty – also ein Shooter, wie er amerikanischer kaum sein könnte.

Aber die vielen Neuerungen, seien es der Koopmodus, die Robo-Superkräfte oder der Mehrspieler-Tempo-boost, sind höchst willkommen und sie wirken vor allem durchdacht und signifikanter als die Innovationen der letzten Serienteile. Man merkt dem neuen Call of Duty jetzt schon an, wie gut das zusätzliche Jahr Entwicklungszeit dem Team tut. Die Entwickler wirkten entspannt, sie gewährten mir mehr Einblicke und Zugang zu ihrem Spiel als je zuvor, und sie bewiesen mir schon jetzt, dass Black Ops 3 im Mehrspielermodus eine Klasse für sich sein wird.



Traditionell wird in den Treyarch-Serienteilen vor expliziter Gewaltdarstellung nicht zurückgeschreckt. Das sieht man in dieser Szene gut.

Pflicht oder Wahrheit?

Zwischen Lag-Skandal und Milliardenumsätzen: Aller Kritik zum Trotz zementiert Advanced Warfare die dominante Stellung von Call of Duty – auch im (semi-professionellen) E-Sports-Segment. Wieso eigentlich? Eine Spurensuche. Von Thorsten Kühler



Die Marcel Reifs des E-Sports: Zwei Kommentatoren geben wissenswerte Anekdoten zu den Teams und weniger wissenswertes Gebrüll der Marke »Toller Schuss!« zum Besten.

Die modernen Gladiatoren sitzen in Glas-kästen, sie tragen Namen wie GunElite oder KraQz. Über die riesige Leinwand flimmern rasante Shooter-Gefechte, für die Epilepsie-Warnungen einst erfunden wurden. Das Publikum starrt teils gebannt gen Bühne, teils lässig auf die allgegenwärtigen Smartphones. Nach einstündigem Dauerfeuer verkünden zwei festlich gekleidete Kommentatoren das Resultat: Fab Games gewinnt das innerdeutsche Duell mit 3:0 gegen Team

Nextgen – und darf somit zum großen Finale nach Los Angeles reisen. Wir sind zu Gast auf der Call of Duty Championship 2015 in London, hier streiten sich Europas E-Sports-Größen um die Qualifikation zur offiziellen Weltmeisterschaft – dort wird dann um ein Preisgeld in Gesamthöhe von einer Million US-Dollar geschossen. Aber warum spielen die hier eigentlich alle Call of Duty: Advanced Warfare? Sind denen Server-Probleme und lästige Lags egal? Wir forschen nach.

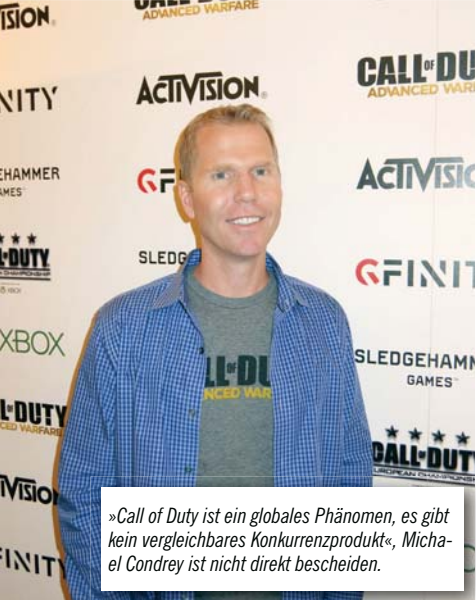
Liebe, Hass – und Erfolg

4,5 von 10 Punkten: Das ist die durchschnittliche User-Bewertung von Call of Duty: Advanced Warfare auf der Wertungswebsite Metacritic. Okay, User-Wertungen sind immer mit Vorsicht zu genießen und oft geprägt von Vorurteilen – dennoch ein erbärmliches Ergebnis. Und doch hat sich dieser vermeintlich so miserable Shooter laut Analysten bislang über 18 Millionen Mal weltweit verkauft. Damit hat Advanced Warfare zwar bislang die von Activision anvisierte 20-Millionen-Marke verfehlt, dennoch stößt Call of Duty alljährlich in Verkaufssphären vor, von denen die meisten Spieleserien nur träumen können. Zum Vergleich: Skyrim hat sich zwar sogar über 20 Millionen Mal verkauft – aber in vier Jahren, nicht in vier Monaten. Kolportierter Gesamtumsatz von Advanced Warfare: über eine Milliarde US-Dollar. Obwohl es traditionell erst im November erscheint, steht jedes neue Call of Duty weit vorne in den Branchen-Hitlisten, mit 5,8 Millionen verkauften Exemplaren dominierte Advanced Warfare auch die US-Charts des Jahres 2014 – deutlich vor Destiny (3,8 Millionen) und GTA 5 (3,3 Millionen).

Die alten Glanztage der immer neuen Verkaufsorgasmen sind jedoch passé, das 2012 veröffentlichte Black Ops 2 verkaufte sich noch rund 30 (!) Millionen Mal und mar-



Die europäische Qualifikation fand im altherwürdigen Royal Opera House zu London statt – allerdings nur im wenig festlichen Kellersaal.



»Call of Duty ist ein globales Phänomen, es gibt kein vergleichbares Konkurrenzprodukt«, Michael Condrey ist nicht direkt bescheiden.



Greg Reisdorf ist Lead Multiplayer Designer bei Sledgehammer Games – und damit hauptverantwortlich zuständig für die E-Sports-Geschicke von Advanced Warfare.



Die jeweils spielenden Viererteams sitzen auf der Bühne in aquariumähnlichen Glaskästen. Immer mit dabei: Smartphones und die obligatorischen Energydrinks.



Die glücklichen Gewinner der letztjährigen Call of Duty Championship: Team Complexity und der Siegerscheck über sagenhafte 400.000 US-Dollar!



Zwei der besten deutschen Call-of-Duty-Spieler im E-Sports-Bereich: Nick aka KraQz (links) und Massi aka GunElite (rechts) von Fab Games.

TITELSTORY

kierte mit einer Milliarde Dollar Umsatz binnen 16 Tagen einen Verkaufsrekord, den bislang nur GTA 5 knacken konnte – das für die Milliarde nur drei Tage brauchte. Bei den beiden letzten Serienteilen Advanced Warfare und Ghosts hielt sich Activision hingegen mit derartigen Rekordmeldungen zurück. Das kann man als Hinweis darauf deuten, dass die Shooterserie stagniert und die Verkaufszahlen allmählich sinken. Ghosts missfiel zudem vielen E-Sports-Zuschauern, weil es die beliebten Spielmodi Capture the Flag und Hardpoint durch die weniger spannenden Domination und Blitz ersetzte und zudem Bugs mitbrachte. Beispielsweise ließ sich die Bombe auf Search & Destroy-Karten nach einem fehlerhaften Update zeitweilig nicht mehr legen oder entschärfen. Call of Duty ist zudem nicht das beliebteste E-Sports-Spiel. Diese Ehre dürfte League of Legends gebühren, dessen WM-Finale im November 2014 über elf Millionen Twitch-Zuschauer verfolgten – gleichzeitig.

Das liegt aber auch daran, dass LoL in Asien unschlagbar beliebt ist. Im Westen hingegen ist Call of Duty auf dem aufsteigenden Ast: Eine Studie der Marktforscher von Newzoo und Superdata kam im April

2014 zu dem Schluss, dass bis zu 44 Prozent der europäischen und nordamerikanischen E-Sports-Zuschauer Call of Duty verfolgen, jedoch nur 42 Prozent League of Legends. Zudem sollen 56 Prozent aller aktiven westlichen E-Sportler Call of Duty spielen, auch hier verzeichnet LoL nur 42 Prozent. Auch wenn sich diese Zahlen stetig wandeln, belegen sie doch, dass Call of Duty nach wie vor riesig ist. Am Erfolg der Shooter-Reihe gibt's wenig zu rütteln, lautstarke Kritik hin oder her. »Wir haben die größte Fanbase der Welt! Aber einige dieser Menschen können ihre Liebe nicht richtig artikulieren«, witzelt Michael Condrey, der Mitbegründer des Entwicklers Sledgehammer, im Rahmen des CoD-Turniers über die massive Onlinekritik. Tatsächlich hat die Mehrspielerkomponente von Advanced Warfare eklatante Schwächen. Besonders die Hybridlösung aus Dedicated Servern und Peer2Peer-Verbindungen sorgt auf allen Plattformen für Lags und (vor allem im PC-Lager) für Cheat-Anfälligkeit, ein Kardinalfehler im Online-Shooter-Segment. Bei großen E-Sports-Turnieren fallen diese Probleme jedoch flach: GunElite & Co. treten schließlich vor Ort per Direktverbindung gegeneinander an. Für Latenzen oder

Pings interessiert sich auch auf Nachfrage keiner der Teilnehmer. Das liegt vor allem daran, dass nicht auf dem PC gespielt wird, sondern – auf der Konsole.

PC? Das war gestern!

Online-Shooter erfordern höchste Präzision sowie pfeilschnelle Reflexe – deshalb ist man mit Maus und Tastatur klar im Vorteil, sagen die PC-Spieler. »Call of Duty ist ein Konsolenspiel, auf dem PC sollte man Counter-Strike spielen«, sagt indes Paul Kent von Gfinity. Die englische Firma ist der offizielle Veranstalter der Call-of-Duty-Europameister-



Bully

Dieses Spiel ist gründlich. Während des Schuljahres, das im Spätsommer beginnt, fallen überall die Blätter von den Bäumen, aus Sonne wird erst Nieselregen und dann Schnee, und sogar die Figuren machen mit: Im Winter wechseln Röcke zu langen Hosen, und überall laufen auf einmal Leute mit Schals und Rentierpullovern rum. Da kommt sogar unsere Hauptfigur in Weihnachtsstimmung.

Interviews, Kameras, Moderatoren, Sponsorenbanner: E-Sports-Veranstaltungen orientieren sich ganz klar an Sportübertragungen aus dem klassischen Fernsehen.



Paul Kent von Gfinity sieht in den Zuschauerzahlen das größte Wachstumspotenzial für die E-Sports-Zukunft, spielt aber privat (typisch Schotte!) lieber Fußball.

schaft, Paul ihr Leiter in Sachen E-Sports. Tatsächlich werden alle Turniermatches auf der Xbox One ausgetragen, individuell veränderte Controller sind erlaubt, mausähnliches Zubehör jedoch streng verboten. Microsoft tritt gar als Sponsor von Gfinity auf – geht es also wieder mal nur ums schnöde Geld? Nicht nur. Denn Call of Duty auf dem PC, das ist nicht nur »ein ganz anderes Genre« (Paul Kent), sondern eine abgekühlte Liebesbeziehung. In den Spielestatistiken von Steam taucht Advanced Warfare erst im grauen Mittelfeld auf, irgendwo hinter dem Euro Truck Simulator 2.

Entsprechend vielsagend antwortet Michael Condrey von Sledgehammer auf unsere Frage nach der Bedeutung des PC-Markts: »Früher hat man versucht, vor allem in diesem Bereich Fortschritte zu machen.« Heißt im Klartext: Heute und in Zukunft sieht man Call of Duty als Serie, die zuallererst Konsolenspieler begeistern soll. Und so sehen das auch die deutschen E-Sports-Größen: »Einst war die CoD-Szene auch auf dem PC groß, heute ist Xbox Live die erste Anlaufstelle für E-Sports-Teams, selbst die PS4 kann da trotz großer Spielerzahlen nicht mithalten,« erklärt uns Nick alias KraQz von Fab Games die Lage. Wenig überraschend also, dass Sledgehammer weiterhin um die Cheater-Problematik herumeiert – denn die betrifft ja vorwiegend den für die Call-of-Duty-Macher unspannend gewordenen PC-Markt.

Das Zauberwort: Community

Clever designte Maps, spannende Spielmodi, adäquates Trefferfeedback: Diese Ele-

mente werden anno 2015 im Online-Shooter-Bereich vorausgesetzt – wer einen E-Sports-Hit landen will, der muss aber vor allem eines: die Community mit ins Boot holen. »Call of Duty ist mehr als ein Spiel, es ist eine soziale Plattform, ein eigenes Ökosystem«, fasst Michael Condrey die Bedeutung der ebenso berühmten wie umstrittenen Serie zusammen. Ergo zielen zahlreiche Marketingmaßnahmen von Activision darauf ab, die Fanbasis bei Laune zu halten. Unvergessen die Megamesse Call of Duty Experience im Jahr 2011, bei der man Anhänger aus aller Welt in Los Angeles zu einer Art Massengottesdienst im Namen des Shooter-Herrn versammelte – inklusive militäristisch-absurdem Rahmenprogramm, darunter eine Paintball-Arena, die genauso aufgebaut war wie der Multiplayer-Level Scrapyard aus Modern Warfare 2. Außerdem konnten Besucher einen Jeep durch einen Hinderniskurs lenken und das Militärtraining aus der Solokampagne von Modern Warfare 2 absolvieren.

»Typisch amerikanisch«, werden da viele sagen, und damit gar nicht mal so falsch liegen. Denn Call of Duty ist US-Kulturgut: Spätestens seit Modern Warfare hat die Serie einen patriotisch gefärbten Weg eingeschlagen, der unmittelbar mit der Heimat der Entwickler zusammenhängt. Egal ob Black Ops 2 oder Advanced Warfare – knapp 50 Prozent der Gesamtverkäufe einer jeden Call-of-Duty-Episode entfallen auf den nordamerikanischen Markt. Und dort sitzt eben auch die Major League Gaming, der weltweit größte E-Sports-Anbieter mit neun Millionen registrierten Usern. Im Portfolio der MLG ist Call of Duty das wichtigste Zugpferd – Konkurrenztitel wie Evolve oder Titanfall fristen ein Schattendasein. Entsprechend haben es einige professionelle CoD-Cracks bereits zu erstaunlicher Berühmtheit gebracht: Matt »Nadeshot« Haag verdiente im Jahr 2014 über 700.000 US-Dollar – alleine durch das Live-Streaming von Call-of-Duty-Sessions! »Das Verhältnis von Zuschauern zu Spielern



Höhepunkt der Call of Duty-Manie: 2011 veranstaltet Activision mit der Experience eine gigantische Messe, die sich nur um den Ego-Shooter und seine Fans dreht.

ist im E-Sports-Bereich 10 zu 1«, erklärt Paul Kent von Gfinity die enorme Zugkraft einzelner Stars. Doch während nordamerikanische Spieler hauptberuflich ihre Shooter-Skills präsentieren, sieht die Lage diesseits des großen Teichs ganz anders aus: »Es wäre ein Traum, von den E-Sports-Einnahmen leben zu können. Aber das geht in Deutschland noch lange nicht,« gibt Massi alias GunElite etwas traurig zu. Bitter, wenn man bedenkt, dass die Teammitglieder von Fab Games vier Mal pro Woche jeweils knapp fünf Stunden trainieren, um konkurrenzfähig zu bleiben. Und so setzt sich das Feld bei der europäischen Call of Duty Championship vor allem aus Schülern und Studenten zusammen – bei einigen muss man sich gar fragen, ob sie den Shooter gemäß seiner USK-Freigabe überhaupt offiziell spielen dürften.

Die einfachste aller Antworten

Bei allem Drumherum sollte man niemals vergessen, dass Call of Duty nicht nur Marketing-Maschine und Goldesel ist, sondern eben vor allem eines: ein Spiel. Und dieses



Advanced Warfare variiert das typische Call-of-Duty-Schema nur marginal, sorgt mit den Exo-Fähigkeiten aber für deutlich mehr Vertikalität im Mehrspielermodus.



Spiel bereitet Millionen von Menschen Spaß. Klar, für diese Binsenweisheit braucht es keine wissenschaftliche Abhandlung, keine Recherche und auch kein Superhirn – aber Advanced Warfare funktioniert nach einer Formel, die Modern Warfare einst so genial etabliert hat. Der (wieder mal) zu kurze Einzelspielermodus mit seiner an Nötigung grenzenden Linearität ist dabei nur die Kehrseite der Medaille – die Onlinekomponenten samt E-Sports-Tauglichkeit sind die eigentlichen Erfolgsgaranten! Dass (laut Achievement-Statistiken) gerade einmal die Hälfte aller Advanced-Warfare-Spieler überhaupt die erste Solomission durchgespielt hat, ist kein Zufall und auch kein Beweis für die Unfähigkeit des Publikums. Nein, viele Käufer erwerben die Titel der Serie eben ausschließlich wegen des Multiplayerparts.

Letzterer zieht seine Faszination aus ebenso simplen wie traditionellen Zutaten: 60 Bilder pro Sekunde (auf Konsolen ja leider immer noch keine Selbstverständlichkeit), motivierendes Levelsystem, wie göllt flutschendes Waffen-Handling. Taktik spielt



Die Weltmeisterschaft

Ende März veranstaltet Activision jedes Jahr das Finale des Call of Duty Championship in Los Angeles, gesponsert wird die Show von Microsoft, auf dessen Xbox One die 32 Teilnehmerteams um den Weltmeistertitel ringen. Dabei geht es um Preisgeld von insgesamt einer Million US-Dollar, das unter den Erstplatzierten aufgeteilt wird. Im Vorjahr gewann das amerikanisch-kanadische Team Complexity und strich 400.000 Dollar ein. Auch die Plätze zwei bis acht – also alle anderen, für die es Siebprämien gab – gingen an Nordamerikaner und Australier. Ein Beleg dafür, dass die CoD-Spieler im englischen Sprachraum inzwischen viel professioneller aufgestellt sind als in der alten Welt. Die deutschen Teams SK Gaming und Killerfish schieden bereits früh aus. Hinter dem Spektakel stecken natürlich knallharte Werbeinteressen: Für Microsoft ist das Turnier eine dringend nötige Gelegenheit, seine Xbox One zu bewerben – laut den Marktforschern der NPD Group liegen die US-Verkaufszahlen der Konsole weiter hinter denen der PlayStation 4. Und auch Activision drückt mit der professionell inszenierten und moderierten Show aufs Marketing-Gaspedal. Veranaltet wird das Finale von der amerikanischen Major League Gaming.



online durchaus eine Rolle, vor allem bei aktivierten E-Sports-Einstellungen: »Es gab schon Truppen, die aus egoistischen Maschinen bestanden – die hatten aber keine Chance. Harmonisches Teamplay ist im Turnierbereich viel wichtiger als pure Skills«, erklärt Massi den Schlüssel zum Erfolg. Für den Außenstehenden ist das im Eifer des Gefechts aber nur schwer zu erkennen: Während die kuriose Football- oder Bombing-Run-Variante Uplink noch an klassischen TV-Sport erinnert, sehen Matches der anderen Modi zumeist aus wie das chaotische Aufeinandertreffen hyperaktiver Soldaten.

Ein Problem, das nicht nur Call of Duty im E-Sports-Bereich lösen muss, um einen noch größeren Markt zu erschließen, wie Paul Kent zugibt: »Unsere größte Aufgabe bei Gfinity ist es, das Spiel seinen Zuschauern noch klarer rüberzubringen, es besser zu erklären. Daher schulen wir auch unsere Kommentatoren immer intensiver.« Hält man sich jedoch an die Tipps der Experten (»Immer auf die Minimap achten!«), so setzt nach wenigen Partien ein Moment der Klarheit ein: Perfekt abgestimmte Teams stürmen nicht blind durch die Map, sondern verfolgen einen ausbaldowerten, deutlich erkennbaren Plan – wie eine Fußballmannschaft, die eingetübte Spielzüge abspult. Dass die Talente eines Einzelnen nur untergeordnet zum Tragen kommen, liegt am Regelwerk: Es werden ausschließlich teamwork-basierte Modi wie Capture the Flag oder Hardpoint gespielt, Deathmatches sind verpönt. Zudem sind alle Einstellungen –

von den (erlaubten) Scorestreaks über die Exo-Talente bis hin zur Health-Regeneration – strikt vorgegeben. Dennoch sieht selbst ein Neuling schnell den Unterschied zwischen guten und exzellenten E-Sportlern: Einige Spieler erscheinen fast schon übermenschlich, treffen selbst bewegte Ziele aus größter Entfernung und unter Einberechnung der virtuellen Ballistik. Übung macht auch hier den Meister. Aber Spaß sollte das Ganze ja auch irgendwie bereiten.

Call of Duty – und sonst nichts?

»Was macht für dich die Faszination von Call of Duty im E-Sports-Bereich aus?«: Diese Kernfrage stellten wir im Rahmen unseres Turnierbesuchs immer wieder – Entwickeln, Zuschauern, Veranaltern und Spielern. Für den einen sind es »die Gänsehautmomente beim Zusehen«, für den anderen »das Gefühl, von Fans angefeuert zu werden«. Eine befriedigende, allumfassende Antwort bekamen wir jedoch nicht. Aber gibt es sie überhaupt? Ist der Shooter von Activision nicht vielmehr eine Fläche, auf die jeder seine ganz eigene Meinung projizieren kann – die knallharten Kritiker ebenso wie die Millionen von Fans? Die Neulinge ebenso wie die E-Sports-Experten? Wahrscheinlich hat Massi von Fab Games den Nagel auf den Kopf getroffen: »Es heißt nicht umsonst Call of Duty. Wenn du nichts anderes mehr spielst, dann wird es zur lästigen Pflicht.« Sprach's und verschwand wieder in dem gläsernen Kasten, der für E-Sportler die Welt bedeutet. <>

Bisher spricht EA nur von 40 Spielern auf großen Karten, für die epische Hoth-Schlacht hoffen wir aber auf mindestens 64.

MULTIPLAYER-SHOOTER Hersteller: Square Enix • Entwickler: Square Enix • Termin: 2015

STAR WARS: BATTLEFRONT PS4 • One

Eine neue Hoffnung?

Als erstes Kind von Dice, EA und Disney soll Star Wars: Battlefront die SciFi-Marke aus ihrem Spiele-Jammertal führen. Wir waren auf der Star Wars Convention in Los Angeles und haben uns die ersten Spielszenen angeschaut. Von Dimitry Halley

Es ist wie in einer anderen Welt. Draußen strahlt die Frühlingssonne von Kalifornien so warm, wie man es in Deutschland nur im Sommer kennt. Aber innerhalb des Anaheim Convention Centers ist es wie nirgendwo sonst auf der Erde. Denn die Leute hier wollen nichts von der Welt da draußen wissen, scheren sich nicht um die Reize Anaheims oder das Wetter. Da laufen Wookiees neben Twi'leks, Sturmtruppen neben Sith Lords. Auf einer Bühne werden Kinder zu Jedi Kids ausgebildet, auf einer anderen legen sich leicht bekleidete Frauen neben Gangsterlord Jabba the Hutt und lassen sich ablichten. Nur als Jar Jar Binks will sich irgendwie niemand verkleiden.

Es ist die Star Wars Celebration, die größte Messe der Welt rund um Jedi-Ritter, die Macht und TIE Fighter. Und hinter all den Merchandise-Ständen mit Luke Skywalker, Darth Vader und Obi-Wan auf Tassen, T-Shirts und Spielzeugfiguren thront ein Podium, das durch eine gigantische Plakatwand von der Öffentlichkeit abgeschirmt wird. Hier stellen EA und Entwickler Dice eines der wichtigsten Star-Wars-Spiele aller Zeiten vor: Star Wars: Battlefront. Und wir sind dazu eingeladen, an der weltexklusiv ersten Pressevorführung von tatsächlichem Gameplay zum neuen Battlefront teilzunehmen.

Ein machtvolleres Comeback

Es ist der perfekte Ort und der perfekte Zeitpunkt, um der Star-Wars-Marke wieder zu alter Größe zu verhelfen. Schließlich steht ein brandneuer Film vor der Tür. Und auch auf Seiten der Spiele standen die Zeichen lange nicht mehr so gut wie jetzt. Nach endlosen Lizenzverwurstungen zur Kinderserie Clone Wars, einem gescheiterten The Force Unleashed 2, dem eingestellten Star Wars: 1313 und Star Wars Kinect mit Han-Solo-Tanzeinlage war es kein Wunder, dass Schirmherr Disney nach dem Kauf von Lucasfilm als Erstes der Traditionsschmiede LucasArts den Stecker zog. So groß die Trauer um die Urväter so vieler großartiger Star-Wars-Spiele und Adventures im Anschluss auch gewesen sein mag – es kann kaum wer verleugnen, dass die Welt seit 2006 kein herausragend gutes Spiel rund um Luke Skywalker und Co.

mehr gesehen hat. Aber was würde Disney mit der Lizenz anstellen? Micky Maus auf dem Todesstern? Disney Infinity mit Darth Vader oder Kingdom Hearts auf Tatooine? Nein, es stellt sich heraus, dass sie genau das Richtige tun: da ansetzen, wo der Ruhm vor neun Jahren am größten gewesen ist. Bei Battlefront 2.

Hier sitzen wir also und können uns die Vorfreude kaum verkneifen. Denn das neue Battlefront muss ja gut werden, schließlich ist die Macht an keinem Ort der Welt so stark wie hier in Anaheim. Nachdem wir eingetreten sind, schließen sich die Pforten der kreisrunden Bühne, das Battlefront-Podium ist wieder abgeschirmt vom Rest der Welt. Es ertönt die wohlbekannte Star-Wars-Melodie, das Licht geht aus und was wir zu sehen bekommen, lässt einen Teil von uns zufrieden lächeln. Ein anderer fasst sich dagegen enttäuscht an den Kopf.

Sieht das Spiel echt so gut aus?

Bisher gibt's zu Battlefront öffentlich nur einen In-Engine-Trailer sowie die paar Screenshots in diesem Artikel – das ist reichlich wenig, wenn man sich ein Bild von der technischen Qualität des Spiels machen will. Anhand der Gameplay-Demo sind wir allerdings optimistisch: Ja, die Screenshots mögen zwar nachbearbeitet und ein wenig aufgehübscht worden sein, aber trotzdem wird Battlefront eine Augenweide, die von einigen Unschärfefeffekten mal abgesehen tatsächlich so aussieht wie auf den Screenshots dargestellt. Wir sind uns sicher, dass es mit all diesen Effekten das schönste Star-Wars-Spiel aller Zeiten werden könnte.



Baumwipfeln entdecken wir ein Dorf bevölkert von flauschigen Teddybären. Alles klar, wir sind auf Endor, dem Waldmond aus Episode 6, auf dem die entscheidende Bodenschlacht zwischen Rebellen und Imperialen ausgetragen wird.

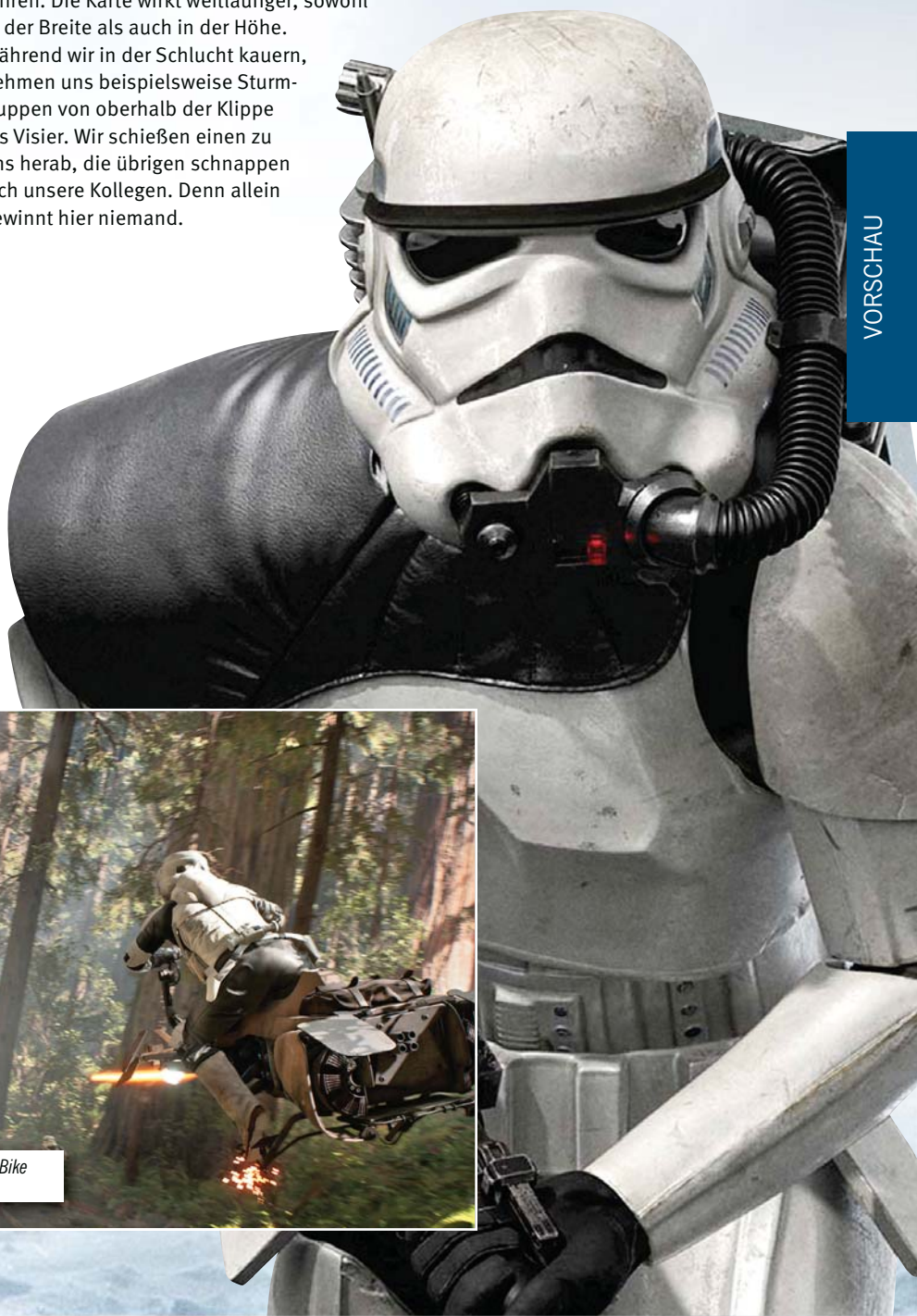
Wir preschen nach vorn, das Blaster-Ge-
weh fest in den Händen, neben uns andere
Rebellen-Kollegen. Über ihren Köpfen schwe-
ben Spielernamen; wir befinden uns also
tatsächlich in einem Multiplayergefecht. Al-
lerdings wird schnell klar, dass auch die
Pressedemo sehr behutsam inszeniert wurde.
Das Geschehen wirkt fast so dramatur-
gisch durchgeskriptet wie der anschließend
veröffentlichte In-Engine-Trailer. Und eins
fällt dem Battlefront-Veteranen direkt auf:
Endor ist 2015 deutlich verschlungener als
2005. Unser Rebell schlägt sich durch dichte
Vegetation, taucht dann in einer kleinen
Schlucht unter, könnte aber genauso gut die
Rampe zum Ewok-Dorf in den Baumwipfeln
hochlaufen. Oder sich ein Bike schnappen,
um die Sturmtruppen über den Haufen zu
fahren. Die Karte wirkt weitläufiger, sowohl
in der Breite als auch in der Höhe. Wäh-
rend wir in der Schlucht kauern, nehmen
uns beispielsweise Sturm-
truppen von oberhalb der Klippe
ins Visier. Wir schießen einen zu
uns herab, die übrigen schnappen
sich unsere Kollegen. Denn allein
gewinnt hier niemand.

Star Wars wird Battlefield

Inmitten dieses hitzigen Guerillagefechts fällt uns eine Sache auf, die Battlefront be-
reits jetzt richtig macht: das Schussgefühl.
Jeder Treffer unseres Blasters hat ord-
nungsgemäß Wumms, die begleitenden
Soundeffekte sind besser denn je. Und
wenn in der Schlucht die getroffenen
Sturmtruppler vom Himmel regnen, fühlen
wir uns so mittendrin im Krieg der Sterne,
wie es eben nur die Battlefront-Spiele
schaffen. Das gilt natürlich besonders für
die Ego-Perspektive, denn damit erleben
wir das Geschehen unmittelbar aus den Au-
gen unseres Frontsoldaten: Wir sprinten
durchs Geäst, halten hektisch nach un-
seren Kameraden Ausschau, müssen pa-
nisch herausfinden, von wo wir gerade be-
schossen werden. Zumindest Letzteres
klappt aus der Verfolgeransicht natürlich
besser – Battlefront wird serientypisch bei-
de Kameraperspektiven zur Verfügung stel-
len; eine sehr gute Entscheidung von Dice.

Guerilla-Krieg auf Endor

In der Pressedemo schlüpfen wir in die Rol-
le eines Rebellen. Zumindest erschließen
wir uns das in dem Moment, in dem wir auf
einen Sturmtruppler feuern. Der galak-
tische Bürgerkrieg also, die Ära der alten
Filmtrilogie rund um Luke Skywalker, Prin-
zessin Leia und Darth Vader. Das Material
der Pressedemo überschneidet sich zwar
thematisch mit dem kurz darauf veröffent-
lichten In-Engine-Trailer, allerdings ist das
Geschehen hier nach Angaben von EA nicht
geskriptet, sondern aus einem real lau-
fenden Spiel aufgenommen. Unser Rebell
steht im Dickicht eines Urwalds, neben uns
braust ein Speeder Bike vorbei, in den



VORSCHAU



Fahrzeuge spielen erneut eine große Rolle. Mit dem Speeder Bike
rauschen wir in Windeseile über die komplette Endor-Karte.



Dogfights nehmen eine wichtige Rolle in Battlefront ein, finden aber komplett innerhalb der Planetenatmosphäre statt.

Der Wechsel ist jederzeit möglich, allerdings gibt's für die Verfolgersicht keine zusätzlichen spielerischen Gimmicks wie zum Beispiel ein Deckungssystem. Trotzdem fühlen sich beide Spielweisen in der Demo richtig an: Wenn wir unserer Figur über die Schulter schauen, behalten wir das Geschehen und unsere Kameraden besser im Blick, aus der Ego-Ansicht wirkt das Zielen dafür direkter und das Mittendrin-Gefühl intensiver. Dabei ist der Blaster natürlich

unser Liebling – den kennt man schließlich aus den Filmen. Aber unser Rebell zückt im selben Atemzug sein Scharfschützengewehr und nimmt entfernte Sturmtruppen präzise aufs Korn.

Dass er so unterschiedliche Knarren mit sich führt, hat zwei Gründe: Zum einen will Dice im Rahmen der Demo natürlich möglichst alle Spielstile vorführen. Zum anderen wird es keine festen Charakterklassen geben. Stattdessen rüsten wir uns selbst aus,

nachdem wir die entsprechenden Waffen freigeschaltet haben. Wie genau die Charakterzusammenstellung und Freischaltung funktioniert, will uns Dice zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten, allerdings gibt es Erfahrungspunkte für jeden Abschuss – man kann sich also auf ein Rankingsystem ähnlich wie bei Battlefield 4 einstellen. Unabhängig von der gewählten Waffe hat unser Held indes alle Hände voll zu tun, nicht über den Haufen geschossen zu wer-



Drei Fragen an Dice-Producer Craig McLeod

Was hat's mit dem neuen Walker Assault Modus auf sich?

Craig McLeod: Ich kann da nicht ins Detail gehen, aber uns geht's wirklich um das Mittendrin-Gefühl bei den Star Wars-Schlachten. Du schaust den Film und denkst dir »Wie wäre das eigentlich, mit dem Speeder Bike über Endor zu heizen?« Das wollen wir im Spiel ansprechen, und der Walker Assault ist dafür das perfekte Beispiel. Er ist einer unserer größten Spielmodi mit bis zu 40 Spielern und deckt so ziemlich alle Facetten des Spiels ab, die dem Spieler ermöglichen sollen, sich selbst im Star-Wars-Universum zu verwirklichen: Infanteriekämpfe, Fahrzeuggefechte und natürlich Dogfights in der Luft. Man soll als Spieler wirklich die Freiheit erhalten, seine Schlachten so zu erleben, wie man es will.

Gilt die Freiheit denn auch, wenn man Schlachten im Weltraum ausfechten will?

Craig McLeod: Wir fokussieren uns ganz auf planetare Kämpfe. Weltraum wird es in unserem Spiel nicht geben. Trotzdem erzeugen wir dieselben Gefühle eines hitzigen Dogfights mit X-Wing und Tie Fighters – nur eben innerhalb der Atmosphäre. Das kriegen wir auch so hin.

Wie sieht's mit dem Singleplayer aus?

Craig McLeod: Battlefront wird in erster Linie eine Mehrspielererfahrung. Deshalb wird's keine Kampagne geben, sondern nur Missionen. Die kann man sich als Schlachtenfantasien in Häppchenform vorstellen, kurz und intensiv, mit einem Freund oder auch allein. Online und im lokalen Koop. Trotzdem sind unsere Modi so ausgelegt, dass man sie im Mehrspieler angeht. Sonst entgehen einem einfach zu viele von den Inhalten, die wir für spannend halten.



den. Von allen Seiten hagelt es Streufeuer, wir werden fast von einem Speeder Bike erfasst. Das wirkt im Urwald-Labyrinth wie ein chaotischer Guerilla-Krieg. Wir sind gespannt, wie sich eine offene Feldschlacht im Kontrast dazu anfühlt – gerade dort wird sich nämlich zeigen, ob Battlefront wirklich ein epischer Krieg der Sterne mit zig Spielern und Begleitarmee aus computergesteuerten Bots ist. Oder ob es letztlich mehr ein Battlefield in neuem Gewand ist, denn danach sieht Endor zumindest spielerisch bisher aus.

AT-ATs auf Tatooine

Der Spielmodus, den wir auf dem Waldmond zu sehen bekommen, nennt sich »Walker Assault« – und noch während wir uns fragen, wo der Name herkommt, entdecken wir in einer Waldschneise die Ursache: Ein gigantischer AT-AT-Kampfläufer zerstört alles, was ihm vor die Füße gerät! »Moment mal!«, mag jetzt jeder rufen, der Episode 6 gesehen hat, »ein AT-AT hat auf Endor doch gar nicht mitgekämpft!« Denn im Film sieht man die größten Maschinen des Imperiums nur in einer einzigen Szene im Hintergrund. Aber hier nimmt sich Battlefront eine entscheidende Freiheit: Die gewählten Spielmodi funktionieren unabhängig vom gewählten Szenario. Die Geschichte der Filmvorlage tritt hier in den Hintergrund, um den Spielern laut Entwickler Dice die Möglichkeit zu geben,

ihre eigenen Star-Wars-Visionen im Spiel umzusetzen. Was genau unser Ziel als Rebell beim Walker Assault ist, will uns aber niemand verraten – generell gibt's im Rahmen der Pressedemo wenig konkrete Informationen zu den Spielvarianten.

So soll es auch »kleinere« Modi geben, die für weniger Spieler ausgelegt sind. Was sich dahinter verbirgt, können wir nur erraten. Sicher bestätigt sind hingegen die Luftschlachten. Wohlgedemert Luft, nicht Weltall – dazu später mehr. Allerdings bewegt sich unser Rebell in der Demo ausschließlich auf dem Boden. Die Jäger und Bomber sehen wir folglich nur als ferne Flugobjekte über den Baumwipfeln.

Aber zumindest helfen sie uns aus der Luft, den AT-AT-Läufer aus dem Weg zu räumen: Gerade denken wir uns als winziger Frontsoldat angesichts der gigantischen Bedrohung, dass wir gleich eins mit der Macht werden. Von der Seite rauscht eine Rakete vorbei, die unser Kamerad auf den Weg geschickt hat. Doch der AT-AT steckt das locker ein. Erst im letzten Moment rauschen die Y-Wing-Bomber über uns hinweg und sprengen das Teil. Die Explosionen sehen großartig aus, die krachende Sounduntermalung passt perfekt zum Setting.

Das schönste Star Wars aller Zeiten

Eine der spannendsten Besonderheiten von Battlefront ist das sogenannte »Partner Feature«. Vor jeder Schlacht können wir uns einen Freund aussuchen, mit dem wir ein »Tag Team« bilden wollen. Das wirkt sich im Spiel als eine Art Buddy-Verhältnis aus: Wir verpflichten uns, auf unseren Kollegen aufzupassen, und umgekehrt. Im Gegenzug dürfen wir ihn als mobilen Spawn-Punkt nutzen, wenn wir mal ins Gras beißen, und sogar Freischaltungen mit ihm teilen. Darüber hinaus soll das Partner-Feature noch weitere Vorteile bieten, ins Detail gehen will dazu aber niemand.

Als Spielmechanik klingt dieses Tag Team mit einem Freund wirklich interessant, besonders im Hinblick auf die sogenannten »Battlefront Missions«, dem Einzelspielermodus von Star Wars: Battlefront. Denn Dice verzichtet enttäuschenderweise sowohl auf eine Story-Kampagne als auch auf



den aus den Vorgängern bekannten Eroberungsmodus, in dem wir Planet für Planet die gesamte Galaxie unter unsere Fittiche brachten. Stattdessen gibt's jetzt lediglich vordefinierte Herausforderungsmissionen. Die orientieren sich an der Handlung der Filme und geben uns die Möglichkeit, solo auf Kill-Jagd zu gehen. Alternativ kann man diese kleinen Missionen aber auch mit einem Freund angehen.

Doch zurück zu Endor, denn eins muss man diesem Gefecht noch lassen: Es sieht fantastisch aus. Das gezeigte Material stammt von der PlayStation 4 und setzt in puncto Lichtstimmung und Effektielfalt neue Maßstäbe. Und auch die Modelle und Landschaften sind eine Augenweide. Dice hat für die Gestaltung der Welt mit Photogrammetrie gearbeitet. Dabei werden Objekte wie die Filmrequisiten von zig verschiedenen Blickwinkeln aus fotografiert und dann digital zu einem Model zusammengefügt. Und das Ergebnis kann sich sehen lassen: Jede Waffe, jedes Ausrüstungsteil und jede Figur strotzt nur so vor Details. An der Sturmtrupperrüstung sieht man kleinste Staubablagerungen. Darth Vaders Lichtschwert ist bis auf das letzte Schraubchen korrekt nachgebildet. Die Vegetation Endors schaut dank schärferer Texturen und dichter Vegetation erheblich organischer aus als im letzten Battlefront. Und auch die Animationen wirken sehr flüssig. Wenn an unserer Seite zig Kameraden dem Feind entgegenrennen und aus der Deckung heraus ums Überleben kämpfen, dann greift optisch alles stimmig einander. Plastische Explosionen, flüssige Laufanimationen, eine organische Vegetation und die detaillierten Charaktermodelle werden Star Wars: Battlefront mit Sicherheit zum hübschesten Star-Wars-Spiel aller Zeiten machen. Und das mit 60 Bildern pro Sekunde.



Auf Seiten der Rebellen werden verschiedene Rassen spielbar sein – wie die Individualisierung bei den Sturmtruppen funktioniert, ist derzeit noch unklar.



Auch prominente Star-Wars-Charaktere können wir spielen. Bisher sind allerdings lediglich Darth Vader und Boba Fett offiziell bestätigt.

Spielbare Jedi? Na, und?

Indes neigt sich die Gameplay-Demo langsam dem Ende hin. Unser Rebell hat das Gefecht nun knapp sechs Minuten überlebt, zig Sturmtruppen auf dem Gewissen und sogar einen AT-ST zu Fall gebracht. Zusammen mit seinem Freund macht er sich auf ins Generatorgebäude. Doch plötzlich beginnt der Kumpel in der Luft zu schweben, er schnappt nach Luft und geht schließlich leblos zu Boden. Wir blicken um die Ecke, ahnen aber schon, was uns mit einem markanten Atemgeräusch erwartet: Sith-Lord Darth Vader.

Hier endet die Präsentation. Dice hebt sich ein großes Feature für den Schluss auf: Wir werden als Darth Vader spielen können, inklusive Machtgriff, Stoß und Lichtschwert. Und auch hier darf der Serienkenner zurecht ein »Moment mal!« einwerfen: Das gab's doch schon in Battlefront 2. Warum kündigt Dice das als so großes Feature an, wenn jeder Serienfan ohnehin davon ausgegangen ist, dass man als Jedi und Sith spielen kann?

Hier äußern sich die größten Bedenken, die wir bei Battlefront aktuell haben. Es tut so, als hätte es die Vorgänger nie gegeben. So preist Design Director Niklas Fegraeus die zwei wählbaren Kameraperspektiven als spektakuläres Feature an und erwartet einen Applaus, den ihm niemand so recht geben will. Denn Ego- und Verfolgeransicht hatten wir schon 2004 beim allerersten Battlefront. Weder Dice noch EA erwähnen die Vorgänger auch nur namentlich, niemand will sich so recht an den Vergleich heranwagen.

Und das hat auch zwei nachvollziehbare Gründe. Der eine wäre, dass Disney mit Battlefront einen Neustart hinlegt. Das gilt für die gesamte Marke: Die Zusammenarbeit mit Dice und EA ist nur der erste Schritt auf dem Weg in eine neue Generation von Spielen. Da will man logischerweise nicht mit dem Finger auf die Vergangenheit zeigen, vor allem nicht auf die vielen Fehlentscheidungen, die LucasArts vor der Schließung getroffen hat.

Fuel

Mittlerweile sind Rennspieler ja sehr verwöhnt: Je nach Wetter ändern sich die Manövrierfähigkeit und das Fahrverhalten, und die regennassen Straßen spiegeln die roten Rücklichter in einem sanften Schimmer wider. Aber bei einem Sturm Scheunen und andere Autos auf uns werfen? Das kann nur Fuel.

Definitiv kein Battlefront 3

Der andere, viel entscheidendere Grund für die stiefmütterliche Behandlungen der Vorgänger ist, dass das neue Battlefront im Vergleich zu Battlefront 2 ganz schön viele Abstriche hinnehmen muss. Zumindest auf dem Papier. Klar, die »Tag Team«-Idee ist neu, die Grafik eine Augenweide, und auch das Leveldesign von Endor wirkt sehr viel komplexer und damit taktisch interessanter als anno 2005. Aber was ist mit all den Spielelementen, die fehlen?

So gibt's keine Klonkriegs-Ära mehr, keine richtige Solo-Kampagne und keinerlei Weltraumkämpfe. Ja, Star Wars ohne Weltraum – alle Dogfights finden innerhalb der Planetenatmosphäre statt. Battlefront will die ultimative Star-Wars-Erfahrung kreieren, aber so ganz ohne Weltraum können wir uns das nicht vorstellen. Und das ist besonders enttäuschend, wenn man sich den stufenlosen Raum-Boden-Kampf des ursprünglich geplanten, aber dann eingestellten Battlefront 3 von Entwickler Free Radical von 2007/2008 anschaut (siehe Kasten).

Die größte Skepsis haben wir gegenwärtig aber hinsichtlich der geplanten Kartenanzahl. Battlefront spielt bei Release ausschließlich auf vier Planeten: Tatooine, Sulust, Hoth und Endor. Dabei ist zur Zeit noch nicht klar, wie groß die Anzahl an separaten Karten ausfällt. So könnte es sein, dass man

Battlefront-Historie



Star Wars: Battlefront (2004)

Das erste Battlefront führt vor mehr als zehn Jahren einen revolutionär neuen Ansatz ein: Statt eine prominente Figur der Filme zu verkörpern, schlüpfen wir in die Rolle eines Frontsoldaten und erleben die größten Schlachten der bis dato fünf Episoden aus nächster Nähe. Ganz ohne Jedi-Kräfte setzen wir dabei ähnlich wie bei Battlefield auf einen Mix aus Schussgeschick, Fahrzeugen und Teamwork. Die gigantischen Scharmützel, in denen beide Seiten von zig Bots unterstützt werden, sind anno 2004 ein nie gesehenes Spektakel – selbst im Cockpit eines Raumschiffs können wir unseren Kameraden auf dem Boden zu Hilfe eilen. Dabei werden beide Parteien gelegentlich von Figuren der Filme unterstützt. Die kann man zwar nicht selber steuern, dafür enthält Battlefront sowohl die Ära der Klonkriege als auch die der alten Filmtrilogie.



Star Wars: Battlefront 2 (2005)

Wo der Vorgänger schon sehr erfolgreich war, schlägt Battlefront 2 Verkaufsrekorde: Über sieben Millionen verkaufte Exemplare machen das Spiel bis heute zu einem der lukrativsten Star-Wars-Titel aller Zeiten. Teil zwei baut in nahezu jedem Aspekt auf dem Vorgänger auf. Neu sind Schlachten im Weltraum, in denen wir gegnerische Kreuzer sogar zu Fuß erkunden und sabotieren können. Außerdem können wir nun die Generäle auch selbst befehligen, als Darth Vader durch den Todesstern laufen oder im Körper von Yoda Wookiees beschützen. Battlefront 2 bietet eine riesige Auswahl an Schauplätzen aus allen sechs Episoden, dazu zig Charaktere, Klassen und Kartendesigns. Von Infanteriegefechten in den engen Gängen einer Korvette bis zur gigantischen Schlacht von Hoth können bis zu 64 Spieler gegeneinander antreten und um das Schicksal der Galaxis kämpfen.



Star Wars: Battlefront 3 (2008)

Obwohl Entwickler Pandemic mit Battlefront 2 einen Meilenstein der Star-Wars-Spielegeschichte hingelegt hat, beauftragt LucasArts 2006 das Timesplitters-Studio Free Radical Design (die heute als Deep Silver Damnbuster Studios an Homefront 2 arbeiten) mit einem Nachfolger. Was folgt, sind jahrelange Gerüchte, Dementis und Hoffnungsschimmer, die sich letztlich aber in Luft auflösen: 2008 wird bekannt, dass der Vertrag des Studios ausgelaufen ist – das Aus für Battlefront 3. Durch haufenweise geleaktes Gameplay-Material bleibt das Spiel aber in aller Munde. So ist im Video beispielsweise zu sehen, dass Free Radical sogar einen stufenlosen Übergang zwischen Bodenschlacht und Weltraumkampf implementiert hatte. Erst 2013 wird nach der Übernahme durch EA ein neuer Battlefront-Teil offiziell angekündigt und an Entwickler Dice übergeben.

Im neuen Partner-Feature koppeln wir uns an einen Kumpel und bauen beispielsweise gemeinsam einen Schutzschild auf.



auf Tatooine beispielsweise im Raumhafen Mos Eisley urbane Infanteriekämpfe austrägt, während es vor der Stadt eine Wüstenschlacht zu schlagen gilt. Bestätigt hat Dice zumindest den »Battle of Jakku«, ein Gefecht in der Wüste eines fünften Planeten, das als kostenfreier DLC zum Release von »Das Erwachen der Macht« erscheint.

Tabula Rasa

Generell spekulieren wir darauf, dass EA langfristig mit einigen DLCs an den Start gehen wird, die Battlefront um neue Planeten erweitern. Trotzdem enttäuscht uns deren knappe Anzahl bei Release. Klar, wenn alle vier Welten so markant aus-

fallen wie Endor, dann könnten da schon sehr spannende Erlebnisse entstehen. Wir stellen uns beispielsweise eine gewaltige Auseinandersetzung im undurchsichtigen Schneegestöber von Hoth vor. Trotzdem bilden vier Szenarien nicht im Ansatz die Vielfalt der Star-Wars-Welt ab.

So verlassen wir Los Angeles und die Star Wars Convention zwiegespalten. Einerseits hat Battlefront enorm viel Potenzial: beeindruckende Technik, ein vielversprechendes Kartendesign sowie ein intensives Gefühl von Infanterie-Action zwischen Rebellen und Imperialen. In seinem engen Rahmen scheint das Spielgefühl wirklich zu passen. Aber Producer Craig McLeod und Design Director Niklas Feraeus versprechen uns beide die »ultimate Battle Fantasy im Star-Wars-Universum« – einen Spielplatz, auf dem wir unsere Imagination aus Kinderzimmerzeiten in einer digitalen Umgebung verwirklichen können.

Und dieses große Versprechen macht uns skeptisch. Kann das ohne Klonkriege, ohne Raumschlachten, ohne Schauplätze wie Bespin, den Todesstern oder die Korvette aus Episode 4 funktionie-

ren? Denn in unseren Kinderzimmerfantasien waren all diese Aspekte präsent – genau wie in Battlefront 2. Letztlich wird es wohl darauf ankommen, was man sich als Spieler erwartet. Das neue Battlefront wird als eigenständiger Star-Wars-Titel in jedem Fall von den Dice-Kompetenzen profitieren und mit ein bisschen Glück ein sehr guter Battlefield-Ableger im Universum der alten Filme. Wenn's allerdings um Immersion und die Atmosphäre des Kriegs der Sterne geht, sind wir uns noch unsicher, ob am Ende des Tages nicht doch Battlefront 2 mit seinen zig Schauplätzen und Features eher ins Ziel trifft. Aber vielleicht wird EA an der Baustelle ja nach Release noch per DLC feilen – im Guten wie im Schlechten. <>



Kommentar

Dimitry Halley
Trainee

Falsch vermarktet!

Ich bin hin- und hergerissen. Einerseits weckt das neue Battlefront wirklich viele Hoffnungen in mir, dass uns da ein sehr gutes Star-Wars-Spiel bevorsteht: hervorragende Optik, stimmungsvolle Action und das komplette Repertoire an altbekannten Charakteren, Sounds und Schauplätzen – es könnte ein standfester Neubeginn der Star-Wars-Marke werden. Andererseits sieht meine ultimative »Battle Fantasy« einfach nicht aus wie Battlefield, Battlefront hingegen schon. Zumindest wirkt der Fokus auf enge planetare Räume so: Aus dem Jet wird ein X-Wing, aus dem Panzer ein AT-ST und aus dem Soldaten ein Rebell. Dafür gibt's keine Weltraumkämpfe, keine Kampfstationen, keine Klonkriege – Dinge, die in meiner persönlichen Star-Wars-Fantasie selbstverständlich sind. Vielleicht sollte EA es anders vermarkten, etwa als Battlefield: Star Wars. Dann könnte es für all diejenigen, die beide Marken mögen, ein großartiges Erlebnis bieten, statt am Ende dem eigenen Anspruch nicht gerecht zu werden.



Yoshi's Woolly World verfügt auch über einen Multiplayer, bei dem wir mit einem Freund auf Wolljagd gehen können.



Sogar die bösen Kettenhunde werden mit ein bisschen Garn zu friedfertigen Kugeln, mit denen wir diverse Schalterrätsel lösen.



Das gesamte Spiel ist in Strickoptik gehalten, von der Menüführung über die Hintergründe bis hin zu den Spielfiguren selbst.



Nicht nur die Gegner, auch die Umgebung lässt sich aufribbeln und offenbart uns Abkürzungen oder geheime Sammelobjekte.



JUMP&RUN Publisher: Nintendo • Entwickler: Good-Feel • Termin: 26.6.2015

YOSHI'S WOOLLY WORLD Wii U

Wolle(n) wir spielen?

Yoshi's Woolly World ist ein Traum für Handarbeitskurse. Aber ist es auch ein fein gestricktes Jump&Run? Nach unserem Anspielen plaudern wir aus dem Nähkästchen. Von Ann-Kathrin Kuhls

Für Yoshi's Woolly World ist mit Sicherheit containerweise Garn draufgegangen. In dem Jump&Run für die Wii U ist nämlich absolut alles in Strick- oder Häkeloptik gehalten. Und wenn wir alles sagen, meinen wir das auch. Die Woll-Welt würde jede Großmutter vor Neid erblassen lassen. Yoshi läuft über einen Kord-Weg, der von mit Strickzäunen gesäumten Frotteewiesen umgeben ist, während gefilzte Wolken an Bindfäden vom hellblauen Stoffhimmel baumeln. Jedes kleinste Detail wirkt auf irgendeine Art und Weise handgemacht. Auch die Yoshis selbst sind von den Füßen bis hin zur Knubbelnase gehäkelt, inklusive kleiner, abstehegender Bindfäden und aufgeklebter Kulleraugen. Deswegen wird es ihnen auch zum Verhängnis, als Serien-Bösewicht Kamek

eines Tages in ihre Welt eindringt und sie nacheinander aufribbelt. Nur ein paar der Yoshis überleben und sehen hilflos zu, wie sich der Magikoopa mit ihren Freunden aus dem Staub macht. Um ihre Mityoshis zu retten, müssen sich die Überlebenden aus ihrem Heim im Baumwoll-Atoll in die weite Woll-Welt aufmachen und das Garn ihrer Freunde wiederfinden.

Wolliversum

Zum Glück sind unsere Feinde sehr einfach gestrickt. Unser Yoshi kann sie mit seiner Bindfadenzunge schnappen und aufribbeln, genau wie es mit seinen Freunden geschehen ist. Während die Knopfaugen unserer Gegner irgendwo im Bildschirmvordergrund verschwinden, verarbeitet der kleine Knub-

beldino das restliche Garn zu einer handlichen Kugel, die er hinter sich herzieht. Anders als die Eier im 3DS-Vorgänger Yoshi's New Island können wir das Garn jedoch nicht nur nutzen, um damit Bösewichte zu bombardieren.

Shenmue

Die Entwicklung des Spiels war nicht umsonst die bis dato teuerste der Welt: Für Shenmue wurde das Wetter, dass 1986 und 1987 in Yokosuka herrschte, detailgetreu nachgebildet. Wenn es am dritten April im Spiel regnet, können wir davon ausgehen, dass es das auch 1987 in Yokosuka getan hat.





Unsere Wollknäuel können wir auch durch die Gegend katapultieren, um damit unsere Feinde zu fesseln.

An vorgegebenen Gerüsten erhäkeln wir uns etwa Plattformen, die uns über Abhänge helfen, und auch die bissigen Kettenhunde werden mit ein wenig Garn zu freundlichen Kuschkugeln, die uns bei Schalterrätseln unterstützen. Woolly World ist für ein Jump&Run erfreulich puzzleelastig und damit spielerisch deutlich abwechslungsreicher als die Vorgänger.

Egal wohin wir schauen, überall gibt es etwas zu ziehen oder zu zupeln. Die Welt ist ein Paradies für Leute, die mit Hingabe Sicherheitsfolien von Elektrogeräten abknibbeln. Sobald wir irgendwo eine lose Schlaufe finden, können wir damit die Maschen einer Wand oder der Hintergrunddeko lösen und so Geheimgänge, Abkürzungen oder Edelsteine freigeben. Deshalb schauen wir bei jeder Wand genau hin und entdecken auch bei mehrmaligem Durchspielen immer wieder Neues. Wer uns allerdings nicht überrascht hat, war der End-

gegner der ersten Welt. Den kennen wir nämlich schon aus dem ersten Yoshi's Island für das Super Nintendo. Ob für Woolly World noch andere der Endgegner neu aufgelegt wurden, können wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen.

Gar(n) nicht mal so leicht

Aber Yoshi's Woolly World kann noch viel mehr als nur hübsch ausschauen. Bis jetzt haben wir erst zwei der Welten zu Gesicht bekommen, allerdings hat der riesige Schneidertisch, auf dem Yoshis Welt liegt, noch jede Menge Platz für weitere Welten. Und obwohl der prähistorische Dino-Topflappen zum Knuddeln aussieht und sich mit den typischen Yoshi-Lauten auch genauso anhört, sollten wir den Anspruch der Levels auf keinen Fall unterschätzen. So haben wir uns beispielsweise in einer Pyramide wiedergefunden, in der wir uns tatsächlich verlaufen haben. Natürlich können wir Sam-

melobjekte links liegen lassen und einfach durch die Levels huschen. Dadurch wird das Spiel vielleicht an einigen Stellen kompliziert, bleibt aber größtenteils ohne Probleme schaffbar.

Wenn wir allerdings alle Garnrollen finden wollen, haben wir teilweise ganz schön zu knapsen. Geheime Passagen und fiese Gegner fordern uns Beharrlichkeit und schnelle Reaktionen ab – das erinnert im besten Sinne an die frühen Super-Mario-Titel. Dennoch eignet sich das Spiel genauso für Einsteiger, denn neben dem klassischen Modus können wir auch den sogenannten »entspannten« Schwierigkeitsgrad wählen. Der verleiht Yoshi ein paar praktische Flügel, mit denen er sich vor Abstürzen rettet. Wenn wir immer wieder mit Anlauf in eine Piranha-Pflanze fliegen, sterben wir zwar trotzdem noch, aber wenigstens fallen wir nicht mehr in die bodenlose Tiefe.

Beidseitig gewebt

In manchen Welten können wir außerdem nicht nur unsere Umgebung verändern, sondern die gesamte Perspektive wechseln. Durch kleine Törchen kommen wir ähnlich wie in den Paper-Mario-Spielen auf die hintere Seite des Levels und betätigen dort Schalter, die wiederum den Weg auf der anderen Seite frei machen. Auch hier ist ein guter Orientierungssinn gefragt, denn nachdem sich das Ding dreimal um sich selbst gedreht hat, wissen zumindest wir nicht mehr, wo wir angefangen haben. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn dem ganz Verlorenen weisen große rote Filzpfeile den Weg. In einigen zeitbegrenzten Levels verwandelt sich Yoshi, um auf irgendeine besondere Weise durch die Gegend zu fegen:



Im entspannten Modus bekommt unser Yoshi ein Paar Flügel, das uns vor Stürzen in die Tiefe bewahrt.

Unsere gesammelte Wolle nutzen wir dazu, knuddelige Feinde unschädlich zu machen.

Als Woll-Schirm-Yoshi gleiten wir über Windböen; Motorrad-Yoshi springt über Wollrampen und Kuschelhindernisse; und Riesen-Yoshi schmeißt Godzilla-mäßig einfach alles um, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Das kennen wir zwar ebenfalls bereits aus dem ersten Yoshi's Island, ist aber trotzdem eine tolle Abwechslung. Hier geht es nicht darum, nach Geheimpassagen Ausschau zu halten oder besonders geschickt zu sein, sondern einfach nur darum, durch den Level zu flitzen und dabei so viele Edelsteine wie möglich einzusammeln.

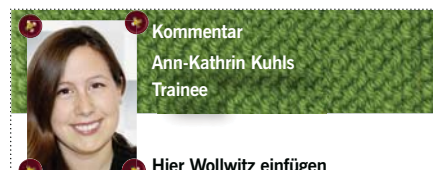
Doppelmasche

Und weil man zum Stricken immer zwei Nadeln braucht, hat Yoshi's Woolly World natürlich auch einen Koop-Modus. Die doppelte Yoshi-Power erleichtert die Levels und ermöglicht uns manchmal auch, in Teile des Levels vorzudringen, die wir sonst nicht erreicht hätten. Während ein Yoshi im Sprung

nämlich nur eine bestimmte Höhe schafft, können wir uns als Dino-Duo von unserem Partner hochkatapultieren lassen oder einfach auf seinen Kopf hüpfen. Ganz zu schweigen von den Momenten, in denen wir aus Dummheit sterben und direkt neben unserem Woll-Kumpel wieder auferstehen können. Das einzige Problem beim Probespielen war hier die Übersicht. Wenn nämlich beide Yoshis fünf Wollknäuel hinter sich herziehen, sehen wir vor lauter Garn den Dino nicht mehr. Dafür können wir jedoch wie gewohnt unseren Koop-Partner auch einfach essen – und ihn wieder ausspucken, wenn die ganze Sache übersichtlicher geworden ist. Das ist vielleicht nicht die Musterlösung, macht aber umso mehr Spaß.

Und genau das ist es, was wir von einem Yoshi-Spiel erwarten. Lange haben wir beim Anspielen eines Titels nicht mehr so viel gelacht. Natürlich gab es zum Anspielzeitpunkt noch einige offene Fragen, wie zum

Beispiel die Gesamtanzahl der Levels oder das Ausmaß, in dem amiibos in das Spiel eingebunden sein werden. Wir freuen uns trotzdem, vor allem weil das Strick-Thema wirklich konsequent durchgezogen wird. Von den Feinden über die Attacken bis hin zum gesamten Setting: Alles ist irgendwie textilrelevant. Zwar sind viele Aspekte des Spiels schon aus den Vorgängern bekannt, Yoshi's Woolly World ist jedoch so fordernd, ungewöhnlich und schlichtweg niedlich, dass das zumindest zu diesem Zeitpunkt für uns nicht weiter ins Gewicht fällt. <>



Kommentar
Ann-Kathrin Kuhls
Trainee

Hier Wollwitz einfügen

Ich muss es ja zugeben: Zu Beginn war ich etwas misstrauisch. So ein niedliches Spiel kann mich doch eigentlich gar nicht fordern? Pustekuchen. Weil ich eine von denen bin, die jedes einzelne Krümelchen einsammeln muss, sterbe ich gern auch dreimal an der gleichen Stelle. Aber das ist in Ordnung. Ich sterbe aus eigener Dummheit und nicht, weil die Levels unfair wären. Langweilig ist mir jedenfalls nicht geworden. Yoshi's Woolly World ist nämlich so fordernd wie hübsch. Abgesehen davon, dass mir bei dem Setting das Herz aufgeht, hatte ich wirklich viel Spaß beim Anspielen und hoffe, dass die anderen Welten genauso abwechslungsreich werden wie die ersten drei. Einzig die Wendemechanik ist mir ein bisschen zu selten vorgekommen. Andererseits habe ich ja auch bei Weitem noch nicht alles gesehen. Am liebsten hätte ich mir das Spiel geschnappt und wäre damit in irgendeine Höhle geflüchtet, um ausgiebigst vor mich hin zocken zu können. Wenn ich mir dieses Jahr nur ein Jump&Run für die Wii U vorbestellen dürfte, wäre es mit Sicherheit Yoshi's Woolly World.

Keine Chance: Yoshis Feinde werden vom kleinen Knubbeldino gnadenlos aufgeribbelt.

GAMEPRO-APP: JETZT RUNTERLADEN

NEU
FÜR APPLE
& ANDROID

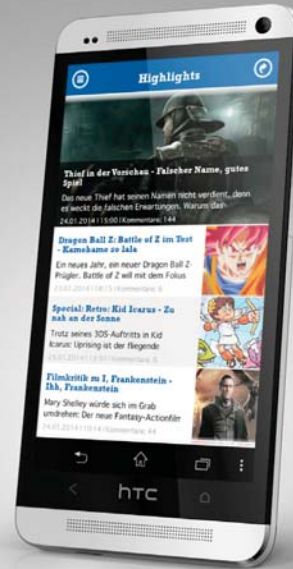
NEWS, TESTS UND
VIDEOS ZU SPIELEN
UND HARDWARE
DIREKT AUF EUER
SMARTPHONE

**GAME
PRO**

QR- UND BARCODE-
SCANNER IN DER APP

ALLE
GAMEPRO-
VIDEOS JETZT
AUCH MOBIL

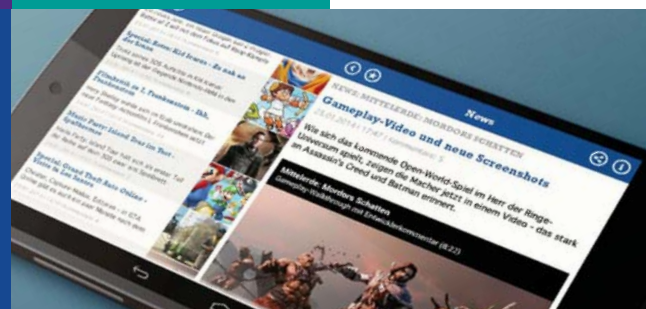
SPIELE UND
HARDWARE IM
PREISVERGLEICH



SCHNELLER ZUGRIFF
AUF UNSERE SPIELE-
DATENBANK

ARTIKEL
KOMMENTIEREN UND
PER FACEBOOK &
TWITTER TEILEN

PRAKTISCHE
FAVORITEN-
FUNKTION



JETZT RUNTERLADEN
GamePro.de/gpapps



Indieperlen, Koop-Kracher, Geheimtipps

Sony zeigte im Rahmen des Digital Games Showcase in London eine große Auswahl kommender PSN-Spiele für PS3, PS4 und Vita, die wir erstmals anspielen durften. Wir stellen zehn Titel genauer vor. Von Mirco Kämpfer

Sony setzt sich in der aktuellen Konsolengeneration verstärkt für Indie-Entwickler und deren Spiele ein – mittlerweile ist der PlayStation-Store eine wahre Fundgrube für interessante und innovative Abenteuer. Auch 2015 hat der japanische Konzern einige PSN-Titel in petto, um vor allem die PS4 mit Spielefutter zu versorgen. Neben PC-Umsetzungen wie *The Vanishing of Ethan Carter* und

The Talos Principle dürfen sich Fans auch auf HD-Editionen bekannter PS3-Spiele freuen – *Journey*, *Flow* und *Flower* erscheinen etwa zusammen in einer Collector's Edition. Außerdem erwarten uns dieses Jahr gleich mehrere PS4-exklusive Downloadtitel. Wir waren beim Digital Games Showcase in London zu Gast und durften die digitalen Spiele von morgen anspielen. <>

VORSCHAU

Everybody's Gone to the Rapture

PS4

Entwickler: The Chinese Room

Das jüngste Spiel des britischen Entwicklerteams The Chinese Room (*Dear Esther*) beginnt mit dem Ende der Welt. Tote Vögel liegen im Gras, altes Plastikspielzeug steckt in verlassenen Sandkästen, unheilverkündende Stimmen dringen aus knisternden Radios. Und wir sind mittendrin – im wahrsten Sinne des Wortes, erleben wir das Geschehen doch aus der Egoperspektive. So inspizieren wir verwaiste Häuser, interagieren mit Objekten und folgen mysteriösen Geräuschen.

Immer dann, wenn wir auf eine gelb leuchtende Anomalie stoßen, erleben wir die Geschichte eines ehemaligen (geisterhaften) Bewohners. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Teile der Spielwelt mit jeweils eigener Story – in welcher Reihenfolge wir das Geheimnis des Örtchens aufdecken, bleibt uns überlassen. Spielerisch ist *Everybody's Gone to the Rapture* eher seichte Adventure-Kost und erinnert stark an *Gone Home*. So gibt es weder andere Charaktere noch Zwischensequenzen. Trotzdem oder gerade deswegen birgt der Titel enormes Potenzial. Dank des melancholischen Sound-

tracks, der schicken Grafik und der dichten Atmosphäre zog uns *Everybody's Gone to the Rapture* trotz simpler Spielmechanik in seinen Bann. Daher gehört das Abenteuer auch nicht zu jenen Spielen, die man in einem mit Presseleuten vollgestopften Raum spielen, sondern in Ruhe genießen und auf sich wirken lassen sollte.



Alienation

PS4

Entwickler: Housemarque

Die Finnen haben's einfach drauf: Mit Resogun und Dead Nation haben die Entwickler von Housemarque bereits zwei PSN-Kracher abgeliefert. Umso höher sind die Erwartungen an den Vier-Spieler-Koop-Shooter Alienation, der zu den größten Indie-Hoffnungsträgern des Jahres gehört. Die SciFi-Ballerei orientiert sich stark am Quasivorgänger Dead Nation, was aber nichts Schlechtes ist. Im Gegenteil: Beim ersten Anspielen können wir uns kaum vom Bildschirm losreißen, weil uns Alienation abermals mit der typischen Suchtspirale aus Sammeln von Erfahrungspunkten und Aufrüsten unserer Waffen fesselt. Im Gegensatz zum Zombie-Prequel dürfen wir maximal jeweils vier Schießprügel und Gadgets tragen, zwischen denen wir mit Digikreuz und Aktionsknöpfen sofort wechseln können. Sämtliche Items besitzen einen eigenen Upgrade-Baum. So verbessern wir etwa die Schussrate unserer Flinte oder den Explosionsradius unserer Granaten.

Die Besonderheit im Vergleich zu Dead Nation: Im Kampf gegen die Außerirdischen haben wir die Wahl zwischen verschiedenen Klassen, die jeweils über eigene Spezialtalente verfügen (etwa Schutzschild, Heilen, Unsichtbarkeit). Das fördert das Teamplay.

Bislang ist Alienation aber noch in der Pre-Alpha-Phase, laut Entwickleraussagen sei nicht einmal sicher, ob das Spiel noch 2015 erscheint. Mehr Informationen sollen zur E3 im Juni folgen.



Zombie Vikings

PS4

Entwickler: Zoink!

Nach dem schrulligen 2D-Puzzleplattformer Stick it to the Man! arbeitet Zoink! nun an dem nicht minder abgedrehten Beat 'em up Zombie Vikings, in dem wir uns als Viker durch Scharen von Monstern und Zombies prügeln, Münzen sammeln und Quests erledigen – wahlweise on- sowie offline mit bis zu drei Mitspielern. Die große Stärke des Spiels ist sein Humor. Dicke Vikerfrauen mit rosa Löckchen? Giftspuckende Haarmonster? Ein Tintenfischkrieger? Alles vorhanden. Tatsächlich staunten wir jedes Mal aufs Neue, was für absurde Ideen die Entwickler aus dem Hut zaubern. So können wir etwa kleine Gegner, abgetrennte Körperteile und sogar die Figuren unserer Mitspieler auf unserem Schwert aufspießen und durch die Gegend schleudern.

Um das relativ eintönige Gedresche etwas aufzupeppen, wird es mehrere Charaktere mit eigenen Spezialattacken geben. Der besagte Tintenfischkrieger etwa mutiert auf Knopfdruck zum Seeungeheuer und schlägt mit seinen Tentakeln um sich. Abseits von der Haupthandlung gilt es, zahlreiche Nebenaufgaben zu lösen. So sollen wir etwa das entflozene Kätzchen einer Oma finden und einfangen. Als Belohnung schalten wir ein Schwert frei, um das wir uns anschließend mit unseren Mitspielern balgen müssen. Der Gewinner des Gefechts darf die Klinge tragen – eine coole Idee.

Hollowpoint

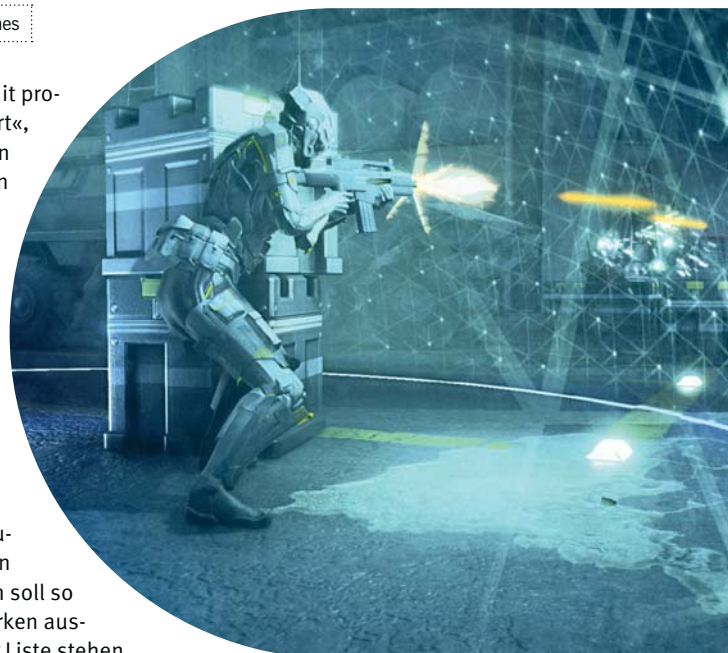
PS4

Entwickler: Ruffian Games

»Ein Vier-Spieler-Koop-Onlinespiel, das taktische und actionreiche Kämpfe mit prozedural erstellten Levels und nicht enden wollenden Gegnerwellen kombiniert«, so erklärt Billy Thomson vom Entwicklerteam Ruffian Games (Crackdown 2) sein neues Spiel Hollowpoint. Allein oder online mit bis zu drei Mitspielern ballern wir uns durch zufallsbasierte 2D-Levels und haken nebenbei verschiedene, mehrteilige Aufgaben ab. So müssen wir in einem Untergrundkomplex zuerst eine bestimmte Zielperson ausschalten, um eine Schlüsselkarte zu erhalten, mit der wir einen Gefangenen befreien können. Anschließend gilt es, den Bereich gegen anrückende Feinde zu verteidigen.

Hollowpoint verlangt uns aber auch taktisches Geschick ab, denn die Levels besitzen stets eine tiefe Ebene, Feinde können uns also auch aus dem Hintergrund aus angreifen und wir auf sie schießen. Thomson beschreibt das als »einen Mix aus Oldschool-2D-Platform-Shooter und 3D-Shooting-Gallery-Gameplay«. Deckung ist das A und O, weswegen wir ständig hinter Kisten Schutz suchen oder außer Reichweite hechten.

Motivierend: Für abgeschossene Feinde erhalten wir Erfahrungspunkte, Munition und Lebensenergie. Im fertigen Spiel dürfen wir mit den gesammelten Punkten Waffen kaufen und unseren Agenten aufrüsten. Das Upgrade-System soll so umfangreich sein, dass jeder Spieler andere Skills und somit individuelle Stärken ausbauen kann. Hollowpoint sollte bei Fans von Koop-Spielen ganz oben auf der Liste stehen.



N++**PS4**

Entwickler: Metanet Software Inc.

N++ ist die Fortsetzung des Plattformers N+, der 2008 für Xbox 360 erschien, und bietet mehr vom Altbekannten: mehr Levels, mehr Spannung, mehr Nervenkitzel. In dem Plattformers rennen und hüpfen wir mit einem kleinen Strichmännchen durch über tausend (!) neue Levels, die wie ein Puzzle aufgebaut sind. Auf dem Weg zum Ausgang weichen wir Hindernissen und gegnerischen Projekttilen aus, springen über Abgründe und sammeln kleine Kügelchen ein, um unsere Punktzahl in die Höhe zu treiben – im Kern ist N++ nämlich ein Highscore-Spiel.

Die präzise Steuerung ist schnell verinnerlicht, leicht ist das Jump&Run dennoch nicht. Nur mit gutem Timing und einem schnellen Reaktionsvermögen schaffen wir es zum rettenden Ausgang – das erinnert im besten Sinne an Super Meat Boy. Dank der abwechslungsreichen Solo- und Mehrspielerlevels sowie des Editors, mit dem wir eigene Levels basteln und mit der Community teilen dürfen, ist N++ eine echte Spaßgranate – vor allem im Koopmodus, in dem wir mit oder gegen einen Freund antreten können. Die beiden zusätzlichen Spielmodi Race und Deathmatch unterstützen sogar bis zu vier Spieler.



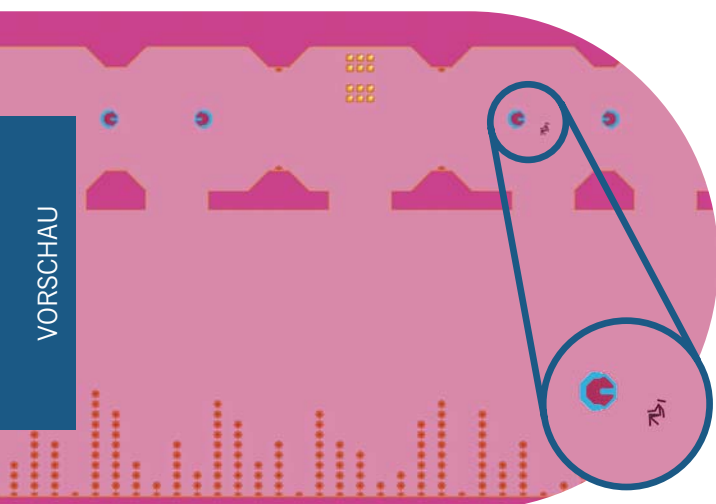
Guns Up!

PS4 • PS3 • PSV

Entwickler: Valkyrie Entertainment

Guns Up!, der Debüttitel von Valkyrie Entertainment, entpuppt sich beim Anspielen als kurzweiliges Free2Play-Onlinestrategiespiel mit Tower-Defense-Anleihen: Als General befehligen wir unsere Soldaten, die von links nach rechts Richtung Feindlager marschieren, das wir zerstören müssen. Für abgeschossene Gegner erhalten wir Münzen, die wir in Soldatennachschub investieren. Dabei müssen wir mit unserer Kohle haushalten und die richtige Kombination aus MG-Schützen, Flammenwerfertrupps, Soldaten mit Gewehren oder Raketenwerfern und Scharfschützen finden. Um unsere tapferen Kämpfer zu unterstützen, setzen wir helfende Extras wie etwa eine Giftgaswolke, Minen, Rauchgranaten oder Luftunterstützung ein.

Im Laufe des Spiels verbessern sich unsere Soldaten automatisch, wenn sie auf dem Schlachtfeld überleben. Dann halten sie mehr Treffer aus und teilen mehr Schaden aus. Neben dem Solomodus können wir auch online gegen andere Spieler antreten. Das ist nichts, was stundenlang vor den Bildschirm fesselt, für den schnellen Action-Snack zwischendurch taugt Guns Up! aber allemal – zumal es absolut kostenlos ist. Über die geplanten Mikrotransaktionen (optionale Upgrades, Kosmetik-Items) können wir noch nichts sagen, da sie in der von uns gespielten Version nicht integriert waren.



Galak-Z: The Dimensional

PS4

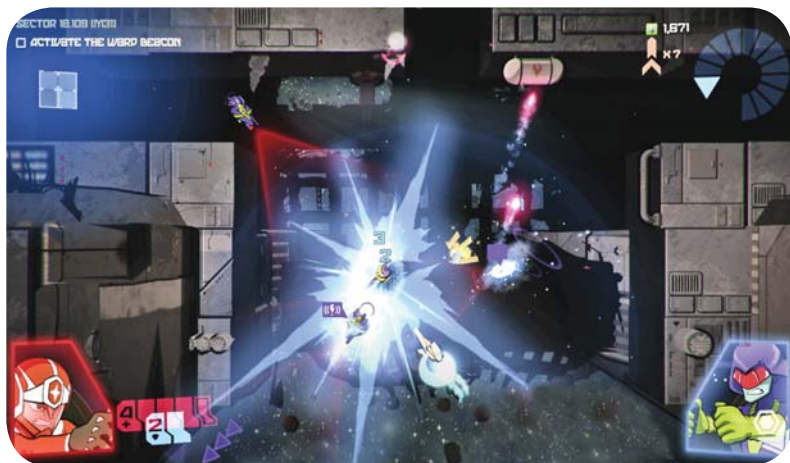
Entwickler: 17-Bit

Der handgezeichnete Science-Fiction-Shooter Galak-Z: The Dimensional erinnert auf den ersten Blick an einen Arcade-Titel der 80er-Jahre, ist mit seiner knackscharfen 2D-Comicgrafik aber zumindest optisch alles andere als Retro. Auch spielerisch überrascht uns die Space-

Ballerei: Wir steuern ein Raumschiff durch prozedural generierte Weltraumlevels, während wir ständig die Augen nach Feinden offen halten – und zwar nicht, um sie aggressiv anzugreifen, sondern um sie zu meiden. Galak-Z gehört nämlich dem Roguelike-Genre an:

Zerbirst unser Raumschiff in seine Einzelteile, müssen wir von vorn beginnen. Wir bleiben daher lieber im Verborgenen und schalten gegnerische Piloten und Außerirdische – wenn überhaupt – mit einem Überraschungsangriff aus.

Das heißt aber nicht, dass Galak-Z zur intergalaktischen Kaffeeahrt verkommt. An Action und eindrucksvollen Effekten mangelt es jedenfalls nicht. Wer auf Konfrontationskurs geht, zerbröckelt die zahlreichen, verflucht clever agierenden KI-Gegner mit Laser- und Raketen-salven oder einem aufladbaren Plasmastrahl. Die Steuerung ist sehr präzise, wobei wir uns an das träge Flugverhalten unseres Raumschiffes (wir sind schließlich im Weltall) erst gewöhnen müssen. Im fertigen Spiel sollen wir Ressourcen sammeln und unsere Waffen verbessern dürfen. Ein schmucker, vielversprechender und ebenso anspruchsvoller Hardcore-Shooter.



Shadow of the Beast

PS4

Entwickler: Heavy Spectrum

Der Name Shadow of the Beast dürfte lediglich alten Spiele-Hasen noch ein Begriff sein: Der erste Teil der Trilogie erschien 1989 für den Amiga und versetzte uns in die Rolle des Biestes Aarbron, das sich auf äußerst brutale Weise durch Mutanten schnetzelte, um wieder zum Mensch zu werden. Weil die Serie heute aber kaum noch jemand kennt, arbeiten die Entwickler von Heavy Spectrum an einem Reboot für die PS4, das uns trotz stimmungsvoller 3D-Optik beim Anspielen nicht begeistern konnte.

Das mag unter anderem an der monotonen Spielmechanik liegen: Wir steuern den noch recht hölzern animierten Aarbron aus der Seitenansicht, hüpfen in einigen Plattform-Passagen über Stacheln und Speere und zerfetzen mit unseren Krallen einen Gegner nach dem anderen. Klar, die gespielte Version befand sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium (Pre-Alpha), die Entwickler dürfen sich aber nicht allein auf den Nostalgiefaktor von Shadow of the Beast verlassen, sonst geht das Comeback in die Hose.



Nom Nom Galaxy

PS4 • PSV

Entwickler: Double Eleven



Kaum ein Spiel vereint so viele Genres wie Nom Nom Galaxy, denn der neueste Vertreter der Pixeljunk-Serie ist eine Mischung aus Actionspiel, Wirtschaftssimulation, Plattformer, Tower Defense und Sandbox-Knobelabenteuer – zusammengepresst in ein knallbuntes Science-Fiction-Szenario. Als drolliger Arbeitsroboter durchforsten wir mehrere Planeten nach verschiedenen Zutaten, um die beste Suppe der Galaxie zu kochen. Die meisten Ingredienzen erhalten wir nur von fiesen Aliens oder von in der Welt versteckten Pflanzen, wobei jeder Planet über seine eigene Flora verfügt. Gegen Monster setzen wir uns mit einer Art Kreissäge zur Wehr, mit der wir auch Bäume fällen und Teile der Umgebung zerstören können.

Die eingesammelten Zutaten werden in der Fabrik weiterverarbeitet, die gleichzeitig als Basis dient. Damit uns andere Spieler oder Computergegner sprichwörtlich nicht in die Suppe spucken, errichten wir Verteidigungstürme und bauen auf diese Weise unsere Festung aus. Sollte das zu langweilig sein, laden wir einfach bis zu drei Kollegen im Koop-Modus ein und ernten gemeinsam, dank Crossplay funktioniert das auch zwischen PS4 und Vita. Auch PvP-Gefechte sind möglich – sogar vor einem Fernseher im geteilten Bildschirm.

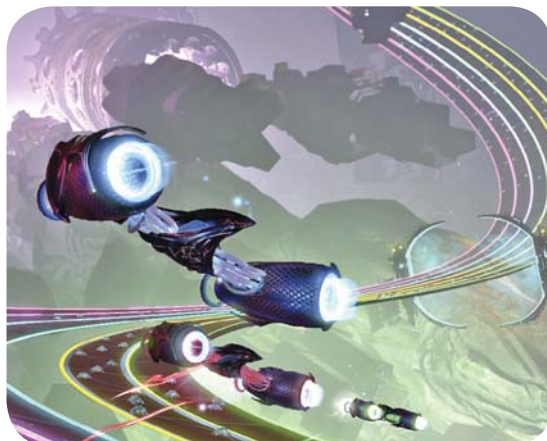
VORSCHAU

Amplitude

PS4 • PS3

Entwickler: Harmonix

Bevor sich Harmonix mit Guitar Hero und Rockband eine goldene Entwicklernase verdiente, veröffentlichten sie im Jahre 2003 das Rhythmusspiel Amplitude für die PS2 – das schon in wenigen Monaten seinen Weg auf die PS3 und PS4 finden soll, natürlich mit hübscherer Grafik und neuer Musik. Das HD-Remake spielt sich angenehm flott und je nach Songauswahl ziemlich anspruchsvoll: Wir heizen zu insgesamt 20 verschiedenen Elektro-, Hip-Hop- und Dance-Songs mit einem Raumschiff über eine von mehreren Rennbahnen und müssen im richtigen Moment die Noten spielen, indem wir drei verschiedene Aktionsknöpfe drücken. Dabei dürfen wir die Bahn jederzeit wechseln. Besonders viel Spaß macht Amplitude mit Mitspielern, wahlweise im Team oder klassisch gegeneinander im 2-vs-2- oder 1-vs-3-Modus. Zocker mit Musik im Blut sollten Amplitude im Auge behalten.



Kommentar

Mirco Kämpfer
Trainee

Vielversprechende Indie-Offensive

Böse Zungen behaupten ja zuweilen, auf der PS4 gäbe es nichts zu spielen, aber das stimmt nicht. Im PlayStation-Store gibt es Dutzende tolle Indiespiele und Geheimtipps. Es müssen nicht immer die millionenschweren AAA-Blockbuster sein, die »kleinen Spiele« können mindestens genauso viel Spaß machen und sind dagegen auch noch vergleichsweise günstig.

Sonys Indie-Offensive 2015 ist ebenso vielfältig wie vielversprechend: Gerade Fans von (Couch-)Koop-Spielen dürfen sich dieses Jahr die Hände reiben, aber auch Strategiespieler, Knobler und Action-Liebhaber werden nicht leer ausgehen. Mein persönlicher Geheimtipp ist übrigens Alienation. Selten hat mir ein Koop-Shooter so viel Spaß gemacht wie Dead Nation – und der geistige Nachfolger kann eigentlich nur super werden. Enttäuscht hat mich dagegen das bisher extrem monotone Shadow of the Beast. Aber die Entwickler haben ja noch genügend Zeit.



Ordentlicher Grafikboost: Die Ego Engine 4.0 sorgt für deutlich detailliertere Fahrzeuge und Strecken.



In diesem Ferrari muss nicht Sebastian Vettel sitzen: Die letztjährige Saison ist ebenfalls im Paket enthalten.

F1 2015 PS4 • One

RENNSPIEL Publisher: Codemasters • Entwickler: Codemasters • Termin: 12.6.2015

Mehr unter der Haube?

F1 2015 will den enttäuschenden Vorgänger vergessen machen und greift mit neuer Grafikengine und verbessertem Fahrverhalten an. Ob das Comeback gelingt, klären wir in der Vorschau. Von Tobias Veltin

VORSCHAU

Man könnte meinen, F1 2015 will es wieder spannend machen – ähnlich wie die aktuelle Formel-1-Saison. Spannung erzeugen auf wirkliche Neuerungen und Verbesserung. Das sah im letzten Jahr noch anders aus: Zwar war F1 2014 ein ordentliches Spiel, doch der Codemasters-Renner enttäuschte mit veralteter Grafikengine und zusammengestrichenem Umfang. Das soll in der 2015-Variante deutlich besser werden. Wie genau die Entwickler das schaffen

wollen, haben sie auf einem Event in Frankfurt verraten. Inklusive Probefahrt.

Endlich hübscher

Zunächst die wohl beste Nachricht: Das angestaubte Technikgerüst des Vorgängers wird endlich eingemottet. F1 2015 bekommt einen neuen Grafikmotor spendiert, nämlich die Ego Engine 4.0. Und die macht in Frankfurt auf der virtuellen Singapur-Strecke schon einen ordentlichen Eindruck. Die detaillierten Fahrzeugmodelle sehen hervorragend aus, die Pistenoptik macht ebenso was her – auch

wenn sie genretypisch eher steril wirkt. Besonders gelungen finden wir die Licht- und vor allem die Wettereffekte. Während unseres Rennens schüttet es wie aus Kübeln, was für einige schicke Optikbonbons wie Wassertropfen auf dem Visier oder hochspritzende Gischt hinter den Flitzern sorgt. Mehr als Singapur gibt's allerdings nicht zu sehen, auch Sebastian Vettel ist noch im Red Bull statt im Ferrari unterwegs – aus lizenzrechtlichen Gründen, wie man uns erzählt.

Kostenlose Updates

Im fertigen Spiel, das bereits am 12. Juni erscheint, sind dann aber selbstverständlich



Das neue Handlingmodell sorgt auch dafür, dass sich der Asphalt bei unterschiedlichen Wetterbedingungen anders »anfühlt«.



Mehr F1-Flair: An der Inszenierung wurde ordentlich ge-
feilt, was man zum Beispiel an den Boxenstopps sieht.

alle aktuellen Teams und Fahrer enthalten – und der deutsche Vierfach-Weltmeister lenkt einen roten Rennwagen über die Strecke. Netter Bonus: Auch die komplette 2014er-Saison ist im Spiel enthalten, wer die letztjährige Serie also noch einmal zu seinen Gunsten verändern will, kann das tun. Gute Idee: Sollte es zukünftig Regeländerungen oder ähnliche Anpassungen geben, wollen die Entwickler diese kostenlos per Patch nachreichen. Auch ein Mehrspielermodus ist wieder an Bord, der funktioniert online mit bis zu 16 Teilnehmern.

Harter-Knochen-Modus

Aber auch spielerisch wird sich einiges tun. Das Handlingsystem bekommt eine Frischzellenkur spendiert und soll Anfänger wie erfahrene Fahrer gleichermaßen zufriedenstellen. Dafür sorgen einerseits etliche Fahrhilfen sowie die altbekannte einblendbare Ideallinie, für Profis gibt es andererseits aber nach wie vor die Möglichkeit, alle Unterstützungen zu deaktivieren. Wem das nicht genug ist, hüpfst im neuen Pro-Season-Pass ins Cockpit. Dort ist man im wahrsten Sinne des Wortes »hilflos«. Das bedeutet: Keine Fahrhilfen, festgelegte Cockpitper-

Die Ego Engine

Unter der Haube von F1 2015 werkelt die von Codemasters entwickelte Ego Engine, mittlerweile in der Version 4.0. Die Ego Engine ist dabei eine abgewandelte Form der Neon Engine, die erstmals im Jahr 2007 im Rennspiel Colin McRae: Dirt zum Einsatz kam und in Zusammenarbeit mit Sony entwickelt wurde. Ziel war es dabei, Physik und Schaden an Fahrzeugen besser darstellen und größere Gebiete leichter rendern zu können. Auf der Ego Engine 1.0 liefen unter anderem Race Driver: Grid, F1 und der Shooter Operation Flashpoint: Dragon Rising. Spiele wie Dirt3, F1 2012 basierten schon auf der 2.0-Version. 2013 folgte dann Variante 3 für damals aktuelle Codemasters-Renner wie Grid 2 oder F1 2014. Die neue Ego Engine 4.0 wird neben F1 2015 auch im kommenden Dirt 4 eingesetzt.



spektive, und der komplette Verzicht auf Bildschirmanzeigen. Den Pro-Season-Modus können wir auf der Singapur-Strecke allerdings noch nicht ausprobieren, aber auch mit den Standardeinstellungen ist das Fahrgefühl schon ziemlich präzise, selbst mit dem Gamepad steuern sich die Flitzer zackig über den kurvenreichen Kurs.

Sprich mit mir!

Besonders interessant ist eine weitere Ankündigung: Per Spracheingabe sollen wir während eines Rennens mit der Box kommunizieren können. Wie das allerdings genau funktioniert,

zum Beispiel mit vorgefertigten Satzgebilden, wurde noch nicht verraten, wir bleiben deshalb noch skeptisch. Das Vorhaben, mehr vom Drumherum des Formel 1-Sports einzufangen – seit Jahren ein Manko bei den F1-Spielen – scheint aber zu gelingen. In F1 2015 wird mehr Wert auf die Präsentation gelegt, unter anderem gibt es endlich komplett animierte Siegerehrungen und mehr Tamtam bei der Startaufstellung. <>

Kommentar
Tobias Veltin
Redakteur

Könnte klappen!

Zugegeben, wirklich viel von F1 2015 konnte ich bisher noch nicht spielen. Einen umfangreichen Erstein-
druck will ich dementsprechend nicht wagen. Die Runden auf der Singapur-Strecke fühlten sich aber gut an, auch die neue Engine macht insbesondere mit den schicken Regeneffekten eine tolle Figur. Das neue Handlingmodell muss sich dagegen erst noch im Härtesten beweisen, ich traue Codemasters aber eine deutliche Verbesserung zu. Schön finde ich vor allem, dass Profis mit dem Pro-Season-Modus eine neue – und anscheinend ziemlich knifflige – Herausforderung bekommen und die letzte Saison als Bonus beiliegt. Damit dürfte das Umfangsproblem des Vorgängers behoben sein. Die Frischzellenkur könnte der Serie also tatsächlich wieder neuen Schub geben – spätestens am 12. Juni wissen wir Bescheid.

Der Kamera-Roboter (rechts vorne im Bild) zeichnete sämtliche Szenen aus der Sicht eines echten Gitarristen auf – so entsteht ein erstaunliches Mittendrin-Gefühl.



MUSIKSPIEL Publisher: Activision • Entwickler: FreeStyle Games • Termin: 2015

GUITAR HERO LIVE PS4 • One • Wii U • PS3 • 360

Comeback der Plastik-Rocker

Zugabe nach fünfjähriger Bühnenpause: Guitar Hero Live markiert die Rückkehr der erfolgreichsten Musikspiel-Serie aller Zeiten – und verblüfft in der Vorschau mit Live-Atmosphäre Von Thorsten Kückler

VORSCHAU

Die deutsche Pop-Nervensäge Sarah Connor trällert 2005 »From Zero to Hero« – und sagt damit geradezu prophetisch die Erfolgsgeschichte eines Videospieles voraus, denn Guitar Hero mutiert noch im selben Jahr vom Kuriosum zum Massenphänomen.

Dummerweise nimmt Activision den Begriff »Massen« allzu wörtlich: Alljährlich erscheinen gefühlt ein Dutzend Ableger (etwa Band Hero), Erweiterungen (Guitar Hero: Metallica) und immer neue, immer belanglosere Serienteile. Der Publisher bekommt den Hals nicht voll, die Konsumenten hingegen schon: Teil 6 mit dem Untertitel Warriors of Rock floppt 2010 gewaltig, die Guitar-Hero-Reihe

wird wieder zur Null, die Frau Connor einst besungen hat. Inzwischen sind abermals fünf lange Jahre verstrichen, und Activision werkelt am überraschenden Comeback der Klampfen-Simulation. Unter der Ägide von FreeStyle Games (DJ Hero) entsteht Guitar Hero Live, ein Titel, der Tradition und Moderne clever verbinden soll. Klingt lecker, spielt sich auch ansprechend – wie wir bei einem Presstetermin am 1. April (ausnahmsweise mal ohne Scherz) feststellen konnten.

Die kleine Instrumentenlehre

Alle Fans des lehrreich-methodischen Ansatzes von Rocksmith müssen ihre Ambiti-

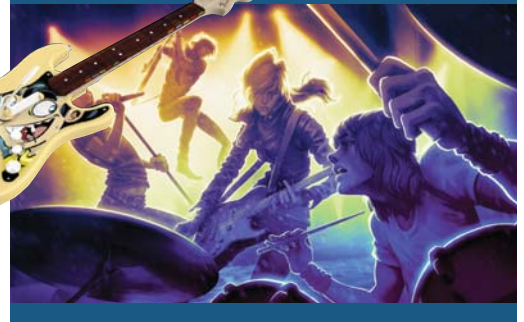
onen zurückschrauben oder eben woanders ausleben, denn Guitar Hero Live richtet sich an Möchtegern-Musiker, die ihren Traum vom Rockstar-Dasein zumindest virtuell verwirklichen wollen. Entsprechend ist auch die brandneue Plastikgitarre gar nicht mal so brandneu – und vor allem eines: sehr simpel. Ob Kippschalter am Korpus, grundsätzliche Form oder Größenverhältnisse, der Klampfen-Controller erinnert frappierend an den Genericaster von Guitar Hero: World Tour. Kenner wissen also sofort: Es handelt sich um einen generischen Nachbau der berühmten Stratocaster von Fender. Aber es gibt doch sicher ein paar Touchpads oder sonstigen Schnickschnack? Pustekuchen! Das Instrument wird ausschließlich über stinknormale Tasten bedient. Am Hals, also dort, wo sich einst die serientypischen knallbunten Knöpfe befanden, sind nun sechs Buttons angebracht – angeordnet in zwei übereinander liegenden Dreierreihen. Die Entwickler begründen diese Veränderung damit, dass die Spieler dadurch ihre Hand nicht mehr in der Horizontalen verschieben und nur noch drei Finger koordinieren müssen. Wir empfanden diese Limitierung beim Proberock jedoch als ungewohnt und dezent unnatürlich. Noch was zum Thema Einschränkungen: Guitar Hero Live wird keinerlei andere Instrumente unterstützen – Drummer, Bassisten und Sänger schauen also in die Röhre.



Wirkliche Live-Atmosphäre kommt erst dann auf, wenn man den jeweiligen Song gut beherrscht – und nicht mehr nur ständig auf den Noten-Highway glotzen muss.

Rock Band 4: Die Konkurrenz

Auch die ursprünglichen Serienerfinder von Guitar Hero schrauben aktuell an einem Next-Gen-Musikspiel. Doch Harmonix geht dabei den oldschooligen AC/DC-Weg: Rock Band 4 orientiert sich strikt an den Wurzeln des Genres, Innovationen bleiben die Ausnahme. Der wohl größte Trumpf des kommenden Party-Beschleunigers ist seine ultimative Abwärtskompatibilität: Egal ob Plastik-Drumkit, Klampfe, USB-Mikrofon oder Song-DLC – Rock Band 4 soll alle zuvor erworbenen Produkte der Serie unterstützen, eventuell sogar plattformübergreifend. Harmonix befindet sich diesbezüglich allerdings noch in Verhandlungen mit diversen Rechteinhabern. Das Spiel erscheint Ende 2015 für Xbox One und PS4.



Bassist, Keyboarder, Drummer und Sänger sind nicht mehr frei wählbar – man muss mit den vorgegebenen, zum jeweiligen Song-Genre passenden Musikern leben. Irgendwie auch wieder realistisch.

Musikalische Schwarz-Weiß-Malerei

Die Bildschirmanzeigen wurden an den neuen Gitarrencontroller angepasst: Anstelle kunterbunter Klötzchen rauschen nun Icons in Plektron-Form über die nur noch dreispurige Noten-Autobahn. Welchen Knopf eines jeweiligen Tastendoppels man drücken muss, signalisiert eine simple Farbcodierung; Weiß steht für unten, Schwarz für oben. Das spielt sich für Serienkenner anfangs sehr ungewohnt, wird aber schon nach wenigen Trainingssongs schnell zur Routine. Vier Schwierigkeitsgrade sorgen ohnehin dafür, dass jeder Wohnzimmer-Slash eine ihm entsprechende Herausforderung geboten bekommt. Während auf »Einfach« lediglich drei Tasten zum Einsatz kommen, bringt die Maximalstufe »Veteran« selbst Könner ins Schwitzen. Und wenn es mal eng wird, dann hilft ja immer noch die altbekannte Hero-Power-Funktion: eine Abfolge von gesondert markierten Noten sauber nachspielen, Hals der Gitarre hochreißen (oder den großen Knopf am Korpus drücken) und so kurzzeitig doppelte Punkte absahnen respektive den »Song failed«-Screen abwenden.

Jimi Hendrix und wie er die Welt sah

In Guitar Hero Live fällt es schwerer denn je, auf die Bildschirmanzeigen zu achten – denn hinsichtlich der grafischen Präsentation hat sich Revolutionäres getan. Alberne Polygon-Musiker mit überdrehten Animati-

onen? Das war noch zu Zeiten von Sarah Connor. Heute ist waschechte Live-Atmosphäre angesagt. Ob Band, Zuschauer oder Konzert-Location: Sämtliche Elemente wurden von den Entwicklern real mit HD-Kameras aufgezeichnet – und das stets aus der Ich-Perspektive des Gitarristen. Man spaziert also durch den Backstage-Bereich, betritt die Bühne und blickt den jubelnden Fans direkt in die Augen. Und trotzdem kommt niemals der Eindruck auf, Teil eines statischen Youtube-Videos zu sein. Denn Publikum wie Band-Kollegen reagieren auf die Qualität der Darbietung des Spielers. Wer ständig Noten vergeißt, der muss sich nicht wundern, wenn ihm der Keyboarder den Mittelfinger entgegenstreckt und die Mädels in der ersten Reihe enttäuschte Buhrufe absondern. Gitarrenvirtuosen freuen sich hingegen über ekstatisch ausflippende Anhänger und ein glücklich dreinblickendes Rock-Orchester. Möglich wird diese verblüffende Interaktivität durch einen technischen Trick: Alle Szenen wurden in mehreren Varianten aufgenommen, ein vorab programmierter Kameraroboter sorgte dabei für die Synchronität der Blickwinkel.

Öffentlich rockendes Fernsehen

Trotz der Konzentration auf die Gefühlswelt eines berühmten Saitenhexers ist Guitar Hero Live keine strikte Solovorstellung, zwei Spieler können parallel musizieren – wahlweise im Koop oder als Duellanten. Zudem

arbeitet Activision an einem Onlineservice namens Guitar Hero TV. Dieser funktioniert tatsächlich wie eine Art Fernseher speziell für Rocker: Drückt man die entsprechende Taste am Korpus der Gitarre, so landet man postwendend im aktuellen Programm – und darf das gerade laufende Musikvideo nicht nur betrachten, sondern eben auch mitzocken. Jede Musikrichtung wird dabei ihren eigenen Sender spendiert bekommen – alle verfügbaren Songs können zudem einzeln ausgewählt werden. Damit aber nicht genug der modernen Features: Guitar Hero Live ist auch das mobilste Musikspiel aller Zeiten – es erscheint parallel nämlich auch für Tablets, der Gitarrencontroller verfügt über eine entsprechende Funktechnik. Wortkarg geben sich die Macher in Sachen Songauswahl, beim Anspiel-Termin waren lediglich drei Lieder verfügbar – je eines von The Killers, The Black Keys und Fall Out Boy. Die finale Liste wird aber natürlich deutlich umfangreicher ausfallen, bestätigt sind bisher unter anderem Titel von My Chemical Romance, Green Day sowie Skrillex. <>



Sämtliche Hallen, Clubs und Stadien entstammen der Fantasie der Entwickler, sind aber an berühmte Vorbilder aus aller Welt angelehnt.



Kommentar

Thorsten Küchler
Freier Redakteur

Das rockt!

Sorry, liebe intellektuellen Gitarrenversteher – aber ich war extrem erleichtert, als die neuen Plastikinstrumente vorgestellt wurden! Denn Guitar Hero ist ein Videospiel, eine Gaudi für Musiklegastheniker – und keine Lernsoftware für Klampfenschüler. Dennoch fehlt es der Saiten-Sim aktuell noch an Esprit und Präzision: Einblendungen, Menüs und Sound-Abmischung befinden sich allzu offensichtlich im Rohzustand. Über den Erfolg im Musik-Business entscheidet aber sowieso seit jeher die Songauswahl. Und wehe, im fertigen Spiel muss man wieder ständig die »Meisterwerke« trantütiger Teenie-Indie-Kapellen nachschrammeln – um Rockstar-Stimmung aufkommen zu lassen, braucht es knackige Rockhymnen. Bitte trotz aller Trendreiterei dran denken, Activision!



Die Gallimimus-Stampede gehört zu den ikonischsten Szenen des ersten Films und ist ebenfalls spielbar.

ACTION Hersteller: Traveller's Tales • **Entwickler:** Warner • **Termin:** 2015

LEGO JURASSIC WORLD

PS4 • One • PS3 • 360 • WiiU • 3DS • Vita

Die volle Dino-Dröhnung

VORSCHAU

Vier Filme, 20 Szenen, über 100 Figuren. Lego Jurassic World wird nicht nur eines der umfangreichsten Lego-Spiele, sondern auch eines der ungewöhnlichsten. Die Dinos machen's möglich. Von Tobias Veltin

Wäre da nicht dieses ominöse Star Wars, Lego Jurassic World hätte bereits einen neuen Rekord aufgestellt. Denn bisher hatte noch kein Lego-Spiel vier Filme in Klötzchenform verfrachtet – bis auf die komplette Trilogie von Star Wars eben, da waren es sogar satte sechs. Allen »Jurassic Park«-Fans dürfte das aber völlig egal sein, denn Mitte Juni kommt nicht nur der langerwartete vierte Film in die Kinos, in Lego Jurassic World kann man auch selbst kräftig mitmischen. Und dass das wie gehabt eine Menge Laune macht, haben wir anhand einer fortgeschrittenen Vorschauversion gesehen.

Ein bisschen linear, ein bisschen Open World

Vier Filme stecken zwar im Paket, komplett ver-lego-t wurden sie aber nicht. Vielmehr haben sich die Entwickler von TT Games 20 ikonische Szenen aus den Vorlagen herausgepickt (fünf pro Streifen) und in virtuelle Steinchenform gegossen. Diese Levels sind ganz lego-typisch recht linear, doch komplett ohne Open World kommt auch Lego Jurassic World nicht aus. Denn neben den Storyszenen wurden auch die beiden fiktiven

großen Inseln aus den Filmen – Isla Nublar und Isla Sorna – als offene Areale versteinhaltet. Dort können wir uns dann völlig frei bewegen und zum Beispiel nach versteckten Boni suchen – oder aber die Inseln mit selbstgebauten Riesenechsen bevölkern, dazu später mehr.

Ganz viel Lego-DNA

Die 20 Story-Level lotsen grob durch die Handlung der vier Kinofilme und funktionieren nach dem altbewährten Lego-Prinzip. Wir müssen die Fähigkeiten der insgesamt über 100 spielbaren Charaktere einsetzen, um Rätsel zu lösen, Hindernisse zu überwinden oder Aufgaben zu erledigen. Nebenbei sammeln wir jede Menge bunter Legosteine ein, mit denen ab einer bestimmten Anzahl Boni wie zusätzliche Spielfiguren freigeschaltet werden. Dass dieser Gameplay-Mix auch bei Jurassic World hervorragend funktioniert, sehen wir in einer Beispielmision aus dem ersten Film.

Zusammen mit Tierarzt Gerry und Paläobotanikerin Ellie Sattler müssen wir einen kranken Triceratops wieder aufpäppeln. Um herauszufinden, was dem Dino mit den drei

markanten Hörnern fehlt, untersuchen wir zunächst die Umgebung und entdecken einen riesigen Haufen Dinodung – natürlich stilecht aus Klötzchen nachgebaut. Ellie hüpfert todesmutig hinein und sofort wird angezeigt, was wir einsammeln müssen: eine Karotte, einen Apfel und ... ein Eis am Stiel. Das zeigt: Wie gewohnt gibt's den lego-typischen Humor und eine große Portion Augenzwinkern.

Ich bastel mir 'nen Dino

Für die ungewöhnliche Dino-Mahlzeit setzen Gerry und Ellie jetzt ihre speziellen Charakterfähigkeiten ein. Der Tierarzt kann zum Beispiel an Lianen schwingen oder Spuren lesen – das kennen wir unter anderem schon aus Lego City Undercover. Ellie lässt dagegen mit einer Gießkanne an bestimmten Punkten Pflanzen aus dem Boden sprießen und kann so höher gelegene Orte erreichen. Mit einem guten Auge hat man die Aufgaben so recht schnell erledigt – wer doch einmal nicht weiter weiß, läuft über ein DNA-Symbol und bekommt dann einen Hilfstext angezeigt.

Mit Karotte, Apfel und Eis geht's zurück zum Triceratops, der das Futter artig verschlingt und von da an spielbar ist. Ja, rich-



Manche Aufgaben erfordern nur simples Knöpfchen-hämmern. Hier holen wir einen Velociraptor vom Dach.



Alle Figuren sind auf einen Blick erkennbar. Ian Malcolm trägt auch in der Lego-Variante Wuschelfrisur und schwarzes Lederoutfit.

tig gelesen, wir dürfen auch selbst in die schuppige Haut der Riesenechsen schlüpfen, müssen es sogar, um in den Levels weiterzukommen. Auch die Dinos besitzen nämlich besondere Angriffe oder Fähigkeiten, der Triceratops beschleunigt seinen massigen Körper zum Beispiel für eine zerstörerische Rammattacke. Dank der räumen wir einen umgestürzten Baum aus dem Weg und können weitergehen.

Insgesamt gibt es in Lego Jurassic World 20 spielbare Dinosaurier, die wir im Laufe der Story nach und nach freischalten. Der Clou: Im sogenannten »Dino Customiser« dürfen wir die Lego-Modelle nach Belieben auseinander schrauben und neu zusammenmischen. T-Rex-Körper mit einem Raptorenkopf und Triceratopsbeinen? Kein Problem! Unsere Fantasieviecher können wir dann auf den beiden Inseln aussetzen und in freier Wildbahn beobachten.

T-Rex, fass!

Die zweite Szene, die wir sehen, ist die berühmteste »Jurassic Park«-Szene schlecht-hin. Bei strömenden Regen bricht der T-Rex aus seinem Gehege aus und attackiert zwei Jeeps der Besucher. Wir sind als Paläontologe Alan Grant und Chaostheoretiker Ian Malcolm mittendrin und müssen den T-Rex ablenken, um die beiden Kinder Lex und Tim aus einem der Fahrzeuge retten. Auch hier heißt es wieder: Augen auf und Fähigkeiten genutzt! Mit Alans versteinerte Dinoklaue zerhäckseln wir ein Gestrüpp und finden ein Drehrad. Damit öffnen wir einen Abfluss für eine riesige Pfütze, zum Vorschein kommen etliche Legosteine, die wir wiederum zu einer Vorrichtung mit einem riesigen Knochen obendrauf zusammenbasteln.



Nützliches Dreihorn: Haben wir den Triceratops aufgepöppelt, können wir mit ihm neue Levelbereiche erschließen.

Die Dinos in Lego Jurassic World verhalten sich wie Haustiere, deswegen lässt der T-Rex vom Fahrzeug ab, und wir können Lex aus dem Fahrzeug ziehen. Das blonde Mädchen hat übrigens eine besonders coole Spezialfähigkeit. Mit ihrem markanten Schrei kann sie Glasscheiben zerspringen lassen, so kommen wir unter anderem an ein weiteres nützliches Gadget im zweiten Fahrzeug. Hunde-Dino und Schrei-Angriff sorgen nicht nur bei Filmkennern für Schmunzler, sondern sind auch weitere klare Indizien für die detailverliebte, humorvolle und kindgerechte Präsentation – klasse!

Gute-Laune-Generator

Lego Jurassic World feiert sämtliche Standards der Lego-Spiele ab, dementsprechend gibt es auch einen Koopmodus für bis zu zwei Spieler. Gemeinsam Rätsel lösen oder

versteckte Goodies suchen macht eben deutlich mehr Spaß als alleine. Technisch präsentiert sich die Klötzchen-Dino-Sause herzallerliebste: Mal staunen wir über ploppend in den Himmel wachsende Steinchenpflanzen, dann wieder rast ein hübsch animierter Dinosaurier durchs Bild, generell versprüht die Optik von Lego Jurassic World mit seinem knuffig-ungezwungenen Stil sofort gute Laune. Bei der Vertonung bleibt TT Games der Vorlage treu – für die meisten Szenen wurde auf Sprachsamples der Originalfilme zurückgegriffen. <>



In einigen Szenen müssen wir vor Dinosauriern flüchten. Diese Levels können wir später erneut spielen – dann allerdings in der Rolle der Dinos!



Kommentar

Tobias Veltin
Redakteur

Ich will es!

Ich stehe auf die Lego-Spiele und bin glühender »Jurassic Park«-Verehrer. Dementsprechend laut habe ich bei der Ankündigung von Lego Jurassic World gejubelt. Und tatsächlich war ich bei der Präsentation ziemlich angetan. Der Titel unterscheidet sich im Prinzip zwar nicht von anderen Serienteilen und wirkt deshalb etwas routiniert, schafft es aber auch gerade deshalb einmal mehr gekonnt, einerseits zu motivieren und andererseits die Vorlage nicht aus den Augen zu verlieren.

Die vielen Details, die spielbaren Dinos, die unterschiedlichen Fähigkeiten, die humorvolle Präsentation – großartig. Als Fan der Filme bin ich zwar etwas enttäuscht, dass es »nur« 20 Levels gibt, allerdings sehe ich mich ohnehin mehr mit dem Dino Customiser herumhantieren und eigene Echsenkreationen zusammenmischen. Sollte nichts Großartiges mehr schiefgehen, wird Lego Jurassic World eine rundum spaßige Angelegenheit – auch für alle, die die Filme nicht kennen.

RAINBOW SIX: SIEGE PS4 • One

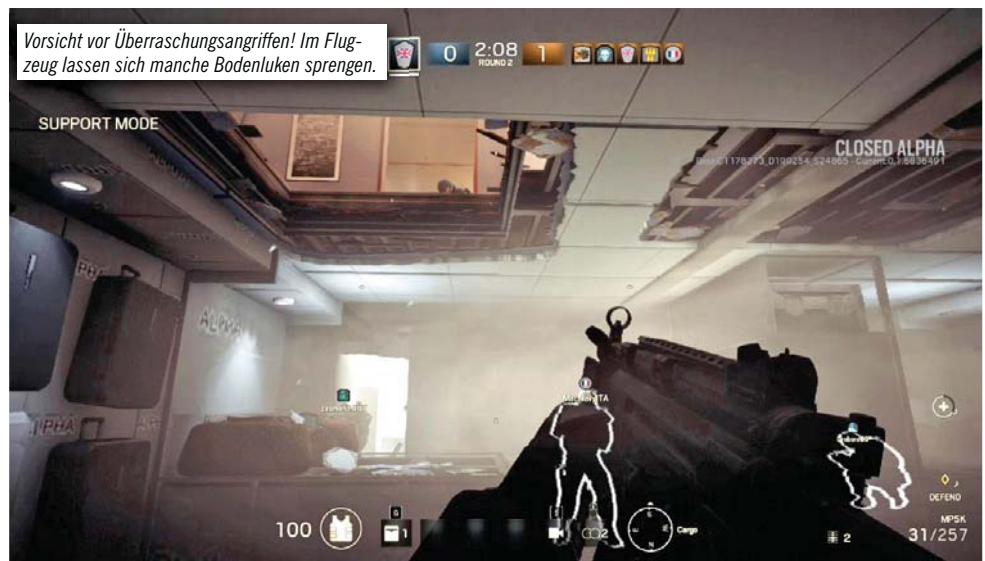
Gehetzte Taktik

Die Alpha-Fassung von Rainbow Six Siege zeigt, wie die Mehrspieler-Partien von Ubisofts Taktik-Shooter funktionieren. Doch macht das auch Spaß? Für unsere Vorschau haben wir ausgiebig Probe gespielt und ziehen ein erstes Fazit. Von Tobias Veltin

Die Pause ist vorbei. Rainbow Six: Siege beendet die Auszeit, die sich die berühmte Antiterror-Reihe nach dem Erscheinen des (mäßigen) Rainbow Six Vegas 2 im Jahr 2008 selbst verordnete. Über sechs Jahre wurde am Konzept eines neuen Teils geübelt, Ideen wieder verworfen (Rainbow Six Patriots) und das Ergebnis schließlich der Öffentlichkeit auf der E3 2014 präsentiert. Der Fokus von Siege liegt eindeutig auf den Mehrspielergefechten. Und die konnten wir jetzt in der geschlossenen Alphaphase ausprobieren. Einiges hat uns gefallen, einiges aber auch nicht.

Vorbereitung ist die halbe Miete

Alpha-typisch mager ist die Auswahl von Spielmodi und Karten. Davon gibt es nämlich nur einen (Geiselbefreiung), respektive zwei (das aus der E3-Präsentation bekannte Haus und ein Flugzeug). Weitere Modi und Karten wird es im fertigen Spiel genauso geben wie eine Kampagne und einen Koopmodus. Die grundsätzliche Spielidee wird aber schon in der Alpha deutlich: Fünfer-Teams, Zeitlimit, ein Leben. Jedes Team ist abwechselnd in der Offensive und Defensive, wer von sechs Runden die meisten für sich entscheidet, gewinnt das komplette Spiel. Jede Runde besteht dabei



aus einer Vorbereitungs- und einer Aktionsphase. Die Angreifer haben vor dem Einsatz eine knappe Minute Zeit, mit rollenden Drohnen das Gebiet zu erkunden und die Geisel ausfindig zu machen. Außerdem lassen sich so die Positionen der Gegner bestimmen. Die Angreifer können sich dagegen in der Vorbereitungszeit verbarrikadieren – im wahrsten Sinne des Wortes. Wir blockieren Türen und Fenster

mit Hindernissen oder legen Stacheldraht aus, um die Angreifer auf ihrem Vormarsch zu verlangsamen.

Drei Minuten Stress

Die Vorbereitungszeit hebt Rainbow Six: Siege von anderen Mehrspieler-Shootern ab, beide Teams können sich hier bereits einen taktischen Vorteil verschaffen und die anschließende Aktionsphase koordi-

Die einfachen Barrikaden sind zerstörbar und lassen sich deshalb auch taktisch nutzen.



Kommentar

André Peschke
Chefredaktion

Kein Rainbow Six?

Heute bin ich mal der Typ der's sagt: »Das ist kein Rainbow Six.« Schon das Zeitlimit von fünf Minuten ist eine harte Ansage für einen Taktik-Shooter. Dazu eine Bewegungsgeschwindigkeit wie aus Unreal Tournament, und trotz aller taktischer Gadgets und der interessanten Belagerungsmechanik ist der Ofen aus. »Ist nur eine Alpha! Das kann sich noch alles ändern!«, ruft es da. Ich höre es, doch mir fehlt der Glaube. Der schnelle Adrenalinkick zieht im Massenmarkt und der eingeschlagene Weg ist kein Zufall. Das gilt auch für das Zeitlimit, das die Wartezeit nach dem Ableben drücken soll. Schön, dass Ubisoft versucht, der Marke neues Leben einzuhauchen. Aber was bringt mir ein R6, das keines ist?

Teamplay steht in Rainbow Six Siege ganz oben: Während der Kollege mit dem Schild vorrückt, bleiben wir in Deckung.



nierter angehen. Die fällt dann recht klassisch aus: In der Ego-Perspektive geht es als Angreifer darum, die Geisel zu befreien oder alternativ alle Verteidiger zu erledigen. Die Verteidiger müssen das verhindern und ihrerseits die Angreifer ausschalten – oder die Stellung halten, bis das Zeitlimit abgelaufen ist. Jede Runde in Rainbow Six: Siege dauert lediglich drei Minuten. Das sorgt zwar einerseits dafür, dass wir ständig in Bewegung bleiben und etwas passiert, andererseits fühlen wir uns aber auch gehetzt, was taktisches Vorgehen und sorgsames Absichern wiederum schwierig macht. Auch das generelle Spiel-

tempo ist gerade im Vergleich zu den früheren Serienteilen deutlich zackiger, daran hat man sich nach den ersten Proberunden aber schnell gewöhnt.

Tod in Sekunden

Klasse: In Rainbow Six: Siege regeneriert sich unsere Energie nicht, bereits nach wenigen Schüssen segnen wir das Zeitliche. Das sorgt dafür, dass wir beim Vorrücken besonders aufmerksam in jede Ecke schießen, schließlich kann überall der Tod lauern. Die ständige Anspannung, die sich in jeder Runde immer wieder aufbaut, kann aber in Sekundenbruchteilen vorüber sein,

denn Fehler verzeiht das Spiel nicht. Wer getötet wird, muss den Rest der Runde zuschauen und auf die Kollegen hoffen. Enttäuschend: Unsere Proberpartien wurden meistens durch den Tod eines Teams entschieden, die Geisel wurde nur sehr selten befreit. Hier muss Ubisoft Montreal dringend noch das Balancing optimieren. Denn was nutzt ein Spielmodus »Geiselnbefreiung«, wenn er sich in 90 Prozent der Partien wie ein Deathmatch spielt?

Stein-Schere-Papier mit Knarren

Für spielerische Abwechslung sorgen die unterschiedlichen Spielfiguren, Operatoren

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Hideo Kojimas erklärtes Ziel war es, dass die Spieler den Regen in der Introsequenz quasi fühlen sollten. Und das hat er geschafft. Ob als dicke Tropfen auf der Linse oder als Sprühnebel: Die Wettereffekte in Sons of Liberty waren ihrer Zeit definitiv weit voraus.





genannt, von denen es in der Alpha insgesamt zehn Stück gibt. Jeder Operator ist entweder defensiver oder offensiver eingestellt und hat ein einzigartiges Gadget dabei, das er mit in den Kampf nimmt. Sledge zum Beispiel führt einen riesigen Hammer, mit dem er Barrikaden einfach kaputtschlägt, Smoke dagegen wirft Giftgasgranaten, die dem Gegner Schaden zufügen. Weitere Gadgets sind unter anderem eine EMP-Granate, spezielle Sprengladungen, die auch verstärkte Wände zerstören können, oder ein Pulsmesser, der den Herzschlag von Feinden in der Umgebung anzeigt. Toll: Die Fähigkeiten funktionieren nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip, jedes Gadget lässt sich mit einem speziellen anderen aushebeln. Das Herumprobieren mit den unterschiedlichen Fähigkeiten macht Spaß, zumal bestimmte Operatoren besonders gut miteinander funktionieren. Außerdem lassen sich auch die Erst- und Zweitwaffen noch anpassen; die Auswahl in der Alpha ist allerdings sehr eingeschränkt, wird im fertigen Spiel aber deutlich reichhaltiger.

Da darf noch mehr kaputt gehen

Vorsichtiges Vorgehen, Zeitlimit, Operatoren – das alles erfordert viel Eingewöhnung, Zusammenarbeit und vor allem Kommunikation. Rainbow Six: Siege macht dementsprechend mit einem eingespielten Team am meisten Spaß. Glauben wir. Aus-

probieren konnten wir das noch nicht, denn die Alpha bietet erstaunlicherweise keinerlei Matchmaking-Funktionen, auch die Freundessuche bei Ubisofts Uplay-Dienst hilft nicht weiter. Davon sind wir ähnlich ernüchtert wie vom Zerstörungssystem. Bei der E3-Präsentation im letzten Jahr wurden im ersten Gameplay-Material noch fröhlich Wände gesprengt und durchsiebt. Das geht in der Alpha zwar auch, allerdings ist die Zerstörung noch recht unausgegrenzt. Manche Oberflächen wie die Barrikaden lassen sich fein säuberlich zerschießen, andere Bereiche bleiben selbst beim Einsatz von dicken Sprengladungen heil. Zwar ist das Konzept grundsätzlich äußerst interessant, da durch Sprengung verschiedener Wände teilweise komplett neue Angriffsrouten eröffnet werden. Insgesamt wirkt das Zerstörungssystem aber aktuell weder wirklich organisch, noch jederzeit nachvollziehbar, weil eben selten klar ersichtlich ist, was sich zerstören lässt und was eben nicht. Auch hier besteht dringender Optimierungsbedarf.

Karten hui, Waffensounds (noch) pfui

Richtig gut gefällt uns dagegen das Design der beiden spielbaren Karten. Sowohl das Haus als auch das Flugzeug sind sehr glaubwürdig gestaltet, das verwinkelte Design bietet zudem genügend Möglichkeiten für alternative Laufwege und Überraschungsangriffe. Außerdem sorgen kleine

Details wie herabhängende Sauerstoffmasken im Flieger für Atmosphäre. Die Technik macht in der Alpha hingegen noch einen ziemlich gemischten Eindruck. Die Grafik ist für den aktuellen Status recht ordentlich, zudem läuft das Spiel mit butterweichen 60 Bildern in der Sekunde. Die Animationen von Freund und Feind wirken dagegen noch etwas hakelig, außerdem kam es bei unseren zahlreichen Probematches regelmäßig zu hässlichen Clippingfehlern oder anderen Unzulänglichkeiten. Auch der Netzcode wirkte noch unfertig und recht instabil, mehr als einmal wurden wir aus dem Spiel geworfen oder die Killcam wurde nicht richtig angezeigt – hier muss Ubisoft definitiv noch mal ran. Die größte Enttäuschung in Sachen Technik sind bisher die Waffengeräusche. Die haben in der aktuellen Version noch keinerlei Punch und klingen eher nach billigen Plastiknarren. Allerdings sei aber auch hier auf den Alpha-Status verwiesen. Wie zum Beispiel auch die Texturen dürften die Waffensounds noch Platzhalter sein – und sicher schon bei der zukünftigen Beta-Phase ganz Rainbow-Six-typisch wesentlich druckvoller überkommen. <>



Kommentar

Tobias Veltin
Redakteur

Vielversprechend!

Als Fan der Rainbow-Six-Spiele und hochofrenut über den letztjährigen E3-Trailer war ich sehr gespannt auf die Alphaphase von Siege. Und ich bin zufrieden mit dem, was ich bekommen habe. Denn es ist eben nichts weiter als ein Ausblick darauf, was uns erwartet. Das taktisch angehauchte Close-Quarters-Gameplay auf den verschachtelten Karten gefällt mir sehr gut, vor allem finde ich lobenswert, dass es keine regenerative Energie gibt. Die unterschiedlichen Klassen laden zwar zum Experimentieren ein, da es aber meistens ohnehin nur darum geht, allen Gegner das Licht auszupusten, kommt den Gadgets meiner Meinung nach noch zu wenig Bedeutung zu. Das Zeitlimit finde ich ok, von der Zerstörung in den Levels bin ich dagegen noch enttäuscht. An der technischen Aufbereitung werden die Entwickler aber ohnehin noch stark arbeiten. Rainbow Six: Siege ist für mich auch nach der Alpha einer der spannendsten Shooter 2015 – hoffentlich nimmt sich Ubisoft bis zur Beta genügend Zeit fürs Feintuning.



AB 10.04.2015 AM KIOSK

**Komplettlösung mit Goldmedaillen-Guide
Überfall-Planer • Zufallsmissionen gezielt
auslösen & gewinnen • Geld scheffeln**



Oder direkt bestellen GAMESTAR.DE/GTA5

Was ihr braucht ...

Pflichtspiele – Titel, die ihr gespielt haben müsst

PlayStation 4

Infamous: Second Son (Action)

Open-World-Abenteuer, in dem ihr mit Superkräften für Chaos oder Ordnung sorgt.

Little Big Planet 3 (Jump&Run)

Zuckersüßer Kreativbaukasten mit umfangreichem Level-Editor und hohem Niedlichkeitsfaktor.

The Last of Us Remastered (Action-Adventure)

Auf PS4 noch besser: Intensives und packend erzähltes Actiondrama mit Infizierten.

Killzone: Shadow Fall (Shooter)

Der PS4-Starttitel spielt im Shooter-Genre immer noch ganz vorne mit.

Bloodborne (Action)

Knüppelhartes, aber motivierendes Action-Rollenspiel für Spieler mit Nerven aus Drahtseilen.



Multiplattform-Must-haves

Alien: Isolation (Horror)

Spannend, packend, schweißtreibend: Alien: Isolation treibt den Puls in die Höhe. Atmosphäre pur!

Assassin's Creed 4 (Action-Adventure)

Seeschlacht oder Gegnermeucheln: Edward Kenway kann beides und geht in der Karibik auf Kaperfahrt.

Dragon Age: Inquisition (Rollenspiel)

Groß, größer, Dragon Age: Inquisition: Das Mammutrollenspiel ist ein Muss für Abenteuerer.

Far Cry 4 (Shooter)

Ballert euch durch den Himalaya, fliegt mit Gyrokoktern und reitet auf Elefanten!

FIFA 15 / PES 2015 (Sport)

Die Königsklasse der Fußballspiele gehört eindeutig FIFA und PES, egal was einem mehr zusagt.

Xbox One

Forza Horizon 2 (Rennspiel)

Grafisch und spielerisch beeindruckender Open-World-Racer: So müssen Rennspiele aussehen!

Halo: The Master Chief Collection (Shooter)

Die Collection bietet vier Halo-Teile in einer Box – mehr Master Chief geht nicht!

Titanfall (Shooter)

Rasanter Mehrspieler-Shooter mit spektakulären Mech-Schlachten.



Forza Motorsport 5 (Rennspiel)

Dank revolutionärem Drivatar-Feature noch besser als der Vorgänger.

Ori and the Blind Forest (Action-Adventure)

Traumhaft schöner und spielerisch anspruchsvoller Jump&Run-Meilenstein.

GTA 5 (Action)

Grafisch poliert und mit neuer Egoperspektive: GTA 5 gehört auch auf der Current-Gen in jede Sammlung.

Mittelerde: Mordors Schatten (Action-Adventure)

Sieht aus wie Der Herr der Ringe und spielt sich wie Assassin's Creed: Das Open-World-Spiel hat es in sich.

The Evil Within (Horror)

Tolle Atmosphäre, schauriges Gruselambiente: Shinji Mikamis jüngstes Werk ist ein Fest für Horrorfans.

Watch Dogs (Action-Adventure)

Hacking-Thriller mit offener Spielwelt und interessantem Setting – GTA 5 hat Konkurrenz.

Wolfenstein: The New Order (Shooter)

Oldschool-Egoshooter mit toller Story, hübscher Grafik und guten deutschen Synchronsprechern.

Wii / Wii U

Dead Space: Extraction (Action)

Trotz vorgegebener Bewegungsabläufe ein unglaublich intensiver Shooter mit toller Technik.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Jump&Run)

Jump&Run-Highlight für Wii-U-Besitzer.

Little King's Story (Action-Adventure)

Zuckersüßes Märchenabenteuer, das auch erwachsene Spieler vor den Bildschirm fesselt.

Mario Kart 8 (Rennspiel)

Mario und Co. steigen in ihre flinken Karts. So muss sich ein Arcade-Racer spielen!

Metroid Prime Trilogy (Action-Adventure)

Enthält drei der besten Nintendo-Spiele der letzten Jahre. Viele Stunden Spielspaß garantiert.

New Super Mario Bros. U (Jump&Run)

Marios erster HD-Hüpfer, in dem er die entführungsanfällige Prinzessin Peach vor Bowser retten muss.

Super Mario 3D World (Jump&Run)

Mario und seine Freunde hüpfen durch ein abwechslungsreiches Abenteuer der Extraklasse.

Super Mario Galaxy 2 (Jump&Run)

Mario ist wieder in Topform! Dieses quitschbunte Jump&Run solltet ihr euch unbedingt zulegen!

Super Smash Bros. (Beat 'em Up)

Eine chaotische und sehr spaßige Prügelei mit etlichen Kämpfern und Arenen.

Zelda: Skyward Sword (Action-Adventure)

Gewohnt geniales Action-Adventure. Dank Wii MotionPlus schwingt ihr das Schwert extrem realistisch.



€ = unter 30 Euro erhältlich

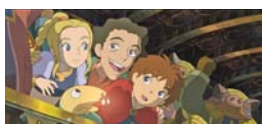
Last-Gen-Pflichttitel

PlayStation 3



God of War 3 (Action)

Wer bisher mit Kratos noch nichts am Hut hatte, sollte die God-of-War-Serie unbedingt nachholen – insbesondere den grandiosen dritten Teil.



Ni no Kuni: Der Fluch der weißen Königin (Rollenspiel)

Die berührende Geschichte über den 13-jährigen Oliver fesselt vom Anfang bis zum Ende. Ni no Kuni ist ein absolutes Ausnahmepflichtspiel.



Gran Turismo 6 (Rennspiel)

Ladies and gentlemen, start your engines! Gran Turismo 5 war schon sehr gut. Gran Turismo 6 ist noch besser!

Xbox 360



Alan Wake (Action-Adventure)

Wenn Stephen King ein Videospiel gemacht hätte, wäre es Alan Wake: Die dichte Atmosphäre des Actionthrillers sucht ihresgleichen.



Fable 3 (Rollenspiel)

Steigt zum Herrscher eines Fantasyreichs auf und trifft Entscheidungen, die sich auf den Verlauf der Story auswirken.



Gears of War 3 (Action)

Dicke Kampsoldaten mit noch dickeren Ketensägeknarren gibt's nur in Microsofts epischem Actionkracher.

Leser-Charts

1. (1.)		GTA 5 (PS4, One, PS3, 360) Rockstar Rockstars Open-World-Epos begeistert euch nach wie vor. Ihr wählt GTA 5 auf den ersten Platz.
2. (NEU)		Bloodborne (PS4) Sony Das knüppelharte Action-Rollenspiel trifft direkt in euer Spaßzentrum und kämpft sich mühelos in die Top 3.
3. (6.)		FIFA 15 (PS4, One, PS3, 360) Electronic Arts Nach einem kurzen Absturz im letzten Monat sichert sich FIFA 15 wieder einen Platz auf dem Siebertreppchen.
4. (7.)		Diablo 3: Ult. Evil Edition (PS4, One, PS3, 360) Blizzard
5. (2.)		Battlefield 4 (PS4, One, PS3, 360) Electronic Arts
6. (5.)		Dragon Age: Inquisition (PS4, One, PS3, 360) Electronic Arts
7. (3.)		Far Cry 4 (PS4, One, PS3, 360) Ubisoft
8. (NEU)		Mario Kart 8 (Wii U) Nintendo
9. (NEU)		Halo: The Master Chief Collection (One) Microsoft
10. (4.)		Assassin's Creed Unity (PS4, One) Ubisoft

Die in Klammern gesetzten Zahlen kennzeichnen die Vormonatsplatzierung.

Leser-Most-Wanted



The Witcher 3

(PS4, One)

Bandai Namco

19.5.2015

Kleiner Wermutstropfen für Baumeister: Geralt wird im Laufe des Spiels weder ein Haus noch eine Festung errichten.



Uncharted 4

(PS4)

Sony

2016

Der Mehrspielermodus wird vom selben Team entwickelt, das schon für den Multiplayer-Part von The Last of Us verantwortlich zeichnete.



Batman: Arkham Knight

(PS4, One)

Warner

23.6.2015

Die Identität des Arkham Knight und seine Herkunft sollen im »Genesis«-Comic enthüllt werden, das im Juli 2015 erscheint.

Wie wir testen

1 Test-Plattform(en)

Die Fahne oben rechts signalisiert euch transparent, auf welchen Plattformen wir gespielt und bewertet haben. Gibt's also sowohl eine One- als auch eine PS4-Fahne, haben wir das Spiel sowohl auf beiden Plattformen getestet, als auch für gleich gut befunden. Wichtig: Sollten wir wertungsrelevante Unterschiede zwischen den Versionen entdecken, werden wir diese in einem separaten Kasten offenlegen und auch eine angepasste Wertung vergeben.

1 PS4

ASSASSIN'S CREED UNITY

Präsentation

+ glaubwürdige Nachbildung von Paris + fantastische Simulation von Menschenmassen + sehr gute Animationen
+ hervorragende Sprecher + heftige Framerate-Einbrüche

Spieldesign

+ mehrere Lösungswege bei Attentaten + motivierende Rollenspiel-Elemente + verbessertes Kampfsystem + Schleichen und Klettern oft hakelig + wenig spielerische Abwechslung

Balance

+ ausgewogener Schwierigkeitsgrad + faires Alarmsystem
+ gute Mischung aus Schleichen und Kämpfen - zu starke Schützen bremsen Spielfluss + neue Items gegen Spielende unnütz

Atmosphäre/Story

+ Geschichte zum Nacherleben + viele interessante Charaktere
+ faszinierend lebendige Spielwelt + Umgebung lädt zum Erkunden ein + plump eingebundene Rahmenhandlung

Umfang

+ riesige offene Spielwelt + lange Story-Kampagne + Koop-Missionen + unzählige Nebenbeschäftigungen + einige Inhalte nur mittels App oder Website zugänglich

Abwertung

Zwar läuft Unity auch auf der One nicht immer flüssig, auf der PS4 fallen die Ruckeleinlagen aber dramatischer aus. Insbesondere bei großen Menschenmassen und offenen Plätzen.

FAZIT

Unity liefert zwar keine spielerische Revolution, aber mehr Assassinenflair als die Vorgänger. Auf der PS4 kämpfen wir allerdings auch mit Technikmacken.

2 Wertungskategorien

Präsentation: Hier bewerten wir das Gesamtbild aus Grafik und Sound. Die Präsentation ist keine rein technische Wertung. Ein Spiel kann auch dann eine hohe Punktzahl bekommen, wenn es nicht die neueste 3D-Engine nutzt.

Spieldesign: Wie durchdacht ist die Spielmechanik? Wir bewerten hier beispielsweise das Charaktersystem eines Rollenspiels oder das Waffenhandling eines Shooters.

Atmosphäre/Story: Hier bewerten wir unter anderem, wie gut die Charaktere geschrieben sind, ob es Logiklücken gibt, ob das offene Ende nervt, und wie stimmungs- und lebendig die Spielwelt ausfällt.

Balance: Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchlos ist, ob es Frustrationsmomente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt.

Umfang: Der Name ist Programm, diese Kategorie dreht sich vor allem um die Frage: Wie viel steckt drin? Hier bewerten wir also etwa die Länge einer Shooter-Kampagne, und ob wirklich alle Modi eines Sportspiels Spaß machen.

3 Abwertung

Wir werten ab, wenn ein Spiel unter Bugs und Verbindungsproblemen leidet. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Fehler. Hier zeigen wir, welche Wertung wir dem Spiel eigentlich gegeben hätten und wie viele Punkte wir für die Probleme abziehen. Falls es keine Abwertung gibt, entfällt dieser Teil des Kastens.

4 Fazit

Das Fazit fasst unser Urteil in 140 Zeichen zusammen, also in der Länge eines Tweets.

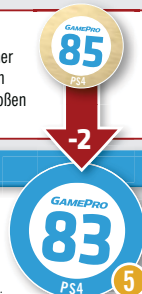
5 Wertung

Die Gesamtwertung errechnet sich nicht aus den Kategorien, sondern wird frei auf einer Skala von 1 bis 100 vergeben (abzüglich einer eventuellen Abwertung). »Frei« heißt allerdings nicht »willkürlich«, wir ordnen das Spiel stets in den Konkurrenzvergleich ein. Faustregel: Ab 70 Punkten habt ihr es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun, ab 80 können Genre-Fans bedenkenlos zugreifen.

6 Awards

Ab 85 Punkten bekommt das Spiel weiterhin einen Gold-, ab 90 Punkten einen Platin-Award. Spiele, die in bestimmten Disziplinen besonders gut sind, belohnen wir zudem mit »blauen« Gütesiegeln, die sich an unseren fünf Wertungskategorien orientieren. Also für Präsentation, Spieldesign, Atmosphäre/Story, Balance und Umfang.

Damit ein Spiel einen solchen Award bekommen kann, muss es in der entsprechenden Kategorie fünf Punkte bekommen UND maßgeblich besser sein als die meisten Konkurrenten. Schließlich gebühren Sonderpreise nur Spielen, die in einer Disziplin wirklich Herausragendes leisten.



GamePro Team



Chefredakteur Sport-, Strategie- und Rollenspiele

SIEHT: 100 Code. Ebenso düstere wie spannende Krimiserie. Geheimtipp!

HÖRT: Millencolin: True Brew. Grandioses Comeback meiner Lieblingsband.

LIEST: Die vielen User-Kommentare zu unserem neuen Wertungssystem. Spannend, danke fürs Feedback!

SPIELT: Bloodborne. Habe die Frustschwelle überwunden und kann nicht mehr aufhören.

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... dann Heideblütenhonig. Herb, aber süß.

Layout & Design Adventures, Knobelspiele

SIEHT: Downton Abbey (5. Staffel)

HÖRT: Wir haben jetzt einen Specht im Park und der hat es am Morgen immer ziemlich wichtig.

LIEST: Theodor Fontane: Effi Briest

SPIELT: Yoshi's Woolly World

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... irgendwas super Leckeres aus weißer Schokolade, Mandeln und ein bisschen Himbeeren. Und natürlich viel süßer als Heideblütenhonig.



Trainee Action, Action-Adventures, Rollenspiele

SIEHT: Gundam Wing. Science Fiction und 90er. Großartige Leichtigkeit.

HÖRT: Beggin For Thread von Banks. Lief in Los Angeles rauf und unter.

LIEST: Nova Classics. Science Fiction und 70er. Schon damals retro.

SPIELT: Axiom Verge, Monster Hunter 4 Ultimate, Super Smash Bros.

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... wäre ich fettige Leberwurst, um meinen veganen Mitbewohnern auf Schritt und Tritt verführerisch zu folgen.



Trainee Action-Adventures, Japan-RPGs

SIEHT: Fast & Furious 7. Drei Hochhäuser und ein Auto.

HÖRT: Elephant Love Medley aus Moulin Rouge. Haaaach ...

LIEST: Feuerklingen von Joe Abercrombie. Endlich keine Stereotypen!

SPIELT: mit dem Gedanken blau zu machen und an den See zu fahren.

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... würde ich die wichtigen Entscheidungen in meinem Leben noch einmal überdenken.



Redakteur Shooter, Rennspiele

SIEHT: Exodus – Götter und Könige (Blu-ray), Elser (Kino)

HÖRT: The Prodigy: The Day Is My Enemy – nicht ihr Bestes, aber gut.

LIEST: Britta Hasler: Das Sterben der Bilder

SPIELT: Project Cars, Mario Kart 8, Assassin's Creed Chronicles: China

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... wäre ich garantiert eine doppelte Portion Mett mit frischen Zwiebeln und Petersilie.



Redakteur Action-Adventures, Indie-Spiele

SIEHT: The Jinx (famoser HBO-Doku)

HÖRT: The Prodigy: The Day Is My Enemy

LIEST: Jeff VanderMeer: Area X

SPIELT: Battlefield 4, Bloodborne

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... dann würde der Kindern nicht schmecken. Nicht süß genug, außerdem voller exotischer Zutaten. Und generell wäre die Zutatenliste ganz schön seltsam. Der Geschmack ist übrigens ganz okay. Ich ziehe dennoch Mettwurst vor.

Redakteur Action, Action-Adventures

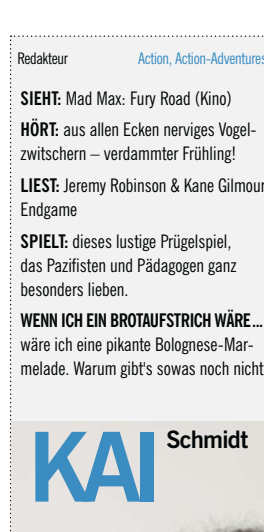
SIEHT: Mad Max: Fury Road (Kino)

HÖRT: aus allen Ecken nerviges Vogelzwitschern – verdammter Frühling!

LIEST: Jeremy Robinson & Kane Gilmour: Endgame

SPIELT: dieses lustige Prügelspiel, das Pazifisten und Pädagogen ganz besonders lieben.

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... wäre ich eine pikante Bolognese-Marmelade. Warum gibt's sowas noch nicht?



Redakteur Action, Action-Adventures, Shooter

SIEHT: Orphan Black (Staffel 2)

HÖRT: Top 100 Spotify-Hits

LIEST: Sebastian Fitzek: Noah. Bin fast durch und bisher ist es der absolute Knüller. Fitzek hat's einfach drauf.

SPIELT: Far Cry 4, Titan Souls, Borderlands: The Handsome Collection.

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... wäre ich Obazda, am besten die Sorte mit frischen Kräutern – teuflisch leckeres Zeug, was die Bayern hier haben.



Redakteur Action, Action-Adventures, Shooter

SIEHT: Orphan Black (Staffel 2)

HÖRT: Top 100 Spotify-Hits

LIEST: Sebastian Fitzek: Noah. Bin fast durch und bisher ist es der absolute Knüller. Fitzek hat's einfach drauf.

SPIELT: Far Cry 4, Titan Souls, Borderlands: The Handsome Collection.

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... wäre ich Obazda, am besten die Sorte mit frischen Kräutern – teuflisch leckeres Zeug, was die Bayern hier haben.

Redakteur Action, Action-Adventures, Shooter

SIEHT: Orphan Black (Staffel 2)

HÖRT: Top 100 Spotify-Hits

LIEST: Sebastian Fitzek: Noah. Bin fast durch und bisher ist es der absolute Knüller. Fitzek hat's einfach drauf.

SPIELT: Far Cry 4, Titan Souls, Borderlands: The Handsome Collection.

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... wäre ich Obazda, am besten die Sorte mit frischen Kräutern – teuflisch leckeres Zeug, was die Bayern hier haben.



Redakteur Action, Action-Adventures, Shooter

SIEHT: Orphan Black (Staffel 2)

HÖRT: Top 100 Spotify-Hits

LIEST: Sebastian Fitzek: Noah. Bin fast durch und bisher ist es der absolute Knüller. Fitzek hat's einfach drauf.

SPIELT: Far Cry 4, Titan Souls, Borderlands: The Handsome Collection.

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... wäre ich Obazda, am besten die Sorte mit frischen Kräutern – teuflisch leckeres Zeug, was die Bayern hier haben.



Redakteur Action, Action-Adventures, Shooter

SIEHT: Orphan Black (Staffel 2)

HÖRT: Top 100 Spotify-Hits

LIEST: Sebastian Fitzek: Noah. Bin fast durch und bisher ist es der absolute Knüller. Fitzek hat's einfach drauf.

SPIELT: Far Cry 4, Titan Souls, Borderlands: The Handsome Collection.

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... wäre ich Obazda, am besten die Sorte mit frischen Kräutern – teuflisch leckeres Zeug, was die Bayern hier haben.

Redakteur Action, Action-Adventures, Shooter

SIEHT: Orphan Black (Staffel 2)

HÖRT: Top 100 Spotify-Hits

LIEST: Sebastian Fitzek: Noah. Bin fast durch und bisher ist es der absolute Knüller. Fitzek hat's einfach drauf.

SPIELT: Far Cry 4, Titan Souls, Borderlands: The Handsome Collection.

WENN ICH EIN BROTAUFSTRICH WÄRE... wäre ich Obazda, am besten die Sorte mit frischen Kräutern – teuflisch leckeres Zeug, was die Bayern hier haben.

Test Tweets

Hier findet ihr Redakteursmeinungen zu aktuellen Titeln. Subjektiv und maximal 140 Buchstaben lang.

Regelmäßige Tweets mit Neuigkeiten aus der Redaktion, Gewinnspielen und Updates unserer Homepage gibt es unter: www.twitter.com/GamePro_de

**HEIKO
KLINGE**

**KAI
SCHMIDT**

**TOBIAS
VELTIN**

**MIRCO
KÄMPFER**

**ANN-KATHRIN
KUHL**



KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL Wii U • Test: Seite 68 • Wertung: 68%

Ich liebe die Jump&Runs von Nintendo, aber mit der fiesen Steuerung hat sich Kirby echt ein Ei gelegt.

Ist mir viel zu bunt und zu knuffig.

So lieb ich Kirby auch hab – diese miese Steuerung macht einfach alles kaputt!

Ich stehe ja auf zucker-süße Knuddelspiele, doch die indirekte Steuerung nervt mich.

Knet-Kirby ist so drollig! Wenn das Spiel nur nicht so lahm wäre. Bei der ewigen Stylus-Wischerei bekomme ich noch ne Sehenscheidenentzündung.



DARK SOULS 2: SCHOLAR OF THE FIRST SIN PS4 / One / PS3 / 360 • Test: Seite 70 • Wertung: 85%

Nachdem ich mich in Bloodborne nun doch reingebissen habe, erliege auch ich so langsam der From-Software-Faszination.

Schwere Spiele haben zwar ihren Reiz, aber ich mag keine 60 Euro ausgeben, um ständig in den Hintern getreten zu werden.

Für alle, die es noch nicht kennen, genau das Richtige. Ich halte es nach wie vor für ein gutes, wenn auch nicht überragendes Spiel.

Ich will beim Spielen Spaß haben, bei den Souls-Spielen schiebe ich aber nur Frust. Da fehlt aber einfach die Geduld.

Dark Souls ist gemein. Jetzt ist es gemein mit noch mehr Features. Wenigstens weiß ich, was auf mich zukommt. Nämlich Gemeines. Gemein.



XENOBLADE CHRONICLES 3D 3DS • Test: Seite 72 • Wertung: 79%

Tragisch: Vom im Grunde fantastischen Spiel bleibt wegen der schlechten Portierung nur wenig übrig. Da war mehr drin!

Hier stelle ich einfach mal die Frage in den Raum: Sollte man solche Spiele wirklich auf einem Handheld »genießen«?

Eine solide Umsetzung. Auf den kleinen 3DS-Bildschirmen leidet die Übersicht allerdings extrem.

Nachdem ich das Spiel auf der Wii gekonnt ignoriert habe, läuft es nun auf meinem New 3DS hoch und runter. Krümelgrafik hin oder her.

Großartiges Rollenspiel für die Wii, eine absolute Katastrophe für den 3DS. Da überspringe ich das lieber und warte auf Xenoblade Chronicles X.



ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA PS4 / One • Test: Seite 62 • Wertung: 81%

Ich erwartete einen billig zusammengeschnittenen Serienabklatsch und bekam ein überraschend spannendes Stealth-Kleinod.

Tolles Artdesign und vor allem die gute Spielbarkeit haben mich als Assassin's-Creed-Verächter positiv überrascht.

Wow! Hätte nicht erwartet, dass Assassin's Creed in 2D derart gut funktionieren könnte. Großartiger Schleicher!

Wer hätte geahnt, dass die Meuchlerserie auch als 2D-Plattformer so reibungslos läuft? Mein Überraschungshit 2015.

Ich find Assassin's Creed ja sowieso super. China ist eine wundervolle Kulisse! Auch wenn ich einfach keine Geduld zum Schleichen habe.



STATE OF DECAY One / 360 • Test: Seite 74 • Wertung: 88%

Als Fantasy- oder Science-Fiction-Spektakel hätte es mich wahrscheinlich schon längst gepackt, aber Zombies öden mich nun mal an.

Die Mischung aus Überlebenskampf und Ressourcenmanagement hat mich auch in der Neuauflage gefesselt.

Grundsätzlich witziges Spiel, schon nach einer halben Stunde war bei meiner Anspielsession aber die Luft raus.

Auf der 360 konnte ich es nicht spielen, aus Angst, meine Augen würden platzen. Zum Glück sieht die One-Version deutlich hübscher aus.

GZSZ mit Zombies! Endlich kann ich Stress mit Untoten UND meinen Freunden haben! Und endlich kann ich Freunde haben! Yay!



DOWNLOAD DES MONATS



Mario Kart 8 – DLC 2

Genialer, kostenloser Turbomodus, ebenso fair bepreiste wie großartige neue Inhalte. Ein Lehrbeispiel dafür, wie DLCs auszusehen haben!

Star Wars: Das Erwachen der Macht (Trailer)

»Chewie, wir sind zu Hause.« Einfach das Beste, was das Internet im April hervorgebracht hat.

Mario Kart 8 – DLC 2

Weiß gar nicht, was ich großartiger finden soll: die acht fantastischen Strecken oder den genialen 200cc-Modus.

Bastion

In jeder Hinsicht besser als der Quasi-Nachfolger Transistor und jetzt endlich auch für PS4.

Never Alone (PS Plus)

Wunderschöner Grafikstil trifft Volkssagen der Inupiat: Der Puzzle-Plattformer ist klug, schön und gratis. Nicht zögern – zugreifen!

PROJECT CARS PS4 • One • Wii U

Konzentration aufs Wesentliche

Project Cars will die beste Rennsimulation werden. Anhand der fast fertigen PC-Fassung stellen wir fest: Fast geschafft, allerdings stört eine Knäckebrot-Eigenschaft. Von Tobias Veltin

Wir haben keine Ahnung! Eine Spontanumfrage in der Redaktion hat ergeben, dass niemand von uns je einen hochgezüchteten Supersportwagen über eine Rennstrecke gepeitscht, geschweige denn Erfahrungen mit Formel-Flitzern oder ähnlich motorisierten Raketen gemacht hat. Wie sich der Rausch der Geschwindigkeit »in echt« anfühlt, weiß also niemand von uns. Gut, dass es Spiele wie Project Cars von Slightly Mad Studios gibt, die versuchen, die Intensität und Dramatik eines Autorennens in virtuelle Form zu pressen – so ganz ohne lästigen feuerfesten Anzug oder Schutzhelm, ohne die extreme Gefahr für Leib und Leben. Project Cars ist dabei eine Besonderheit: Denn anders als die Big-Budget-Simulations-Platzhirsche Gran Turismo und Forza Motorsport von Sony und Microsoft startete der Titel als Crowdfunding-Kampagne, unterstützt von etlichen motorsportbegeisterten Fans. Das Ziel der Entwicklung: ambitioniert. Denn Project Cars soll die akkuratere Rennsimulation überhaupt sein. Wir haben uns die nahezu fertige PC-Version angeschaut und mit einer PS4-Preview-Version abgeglichen. Wir bringen euch auf den aktuellen Stand und fragen uns: Ziel erreicht?

Wie es uns gefällt

Im Hauptmenü gibt's schon mal keine neuen Maßstäbe, vielmehr gewohnte Genrekost. Wir können entweder eine neue Karriere starten, uns in Einzelrennen messen oder online gegen andere Fahrer antreten. Herzstück von Project Cars ist der umfangreiche Karrieremodus. Hier legen wir zunächst Name, Startnummer sowie (sehr cool) einen virtuellen Twitter-Namen fest und entscheiden uns dann, in welcher Motorsport-Klasse wir loslegen möchten. Project Cars bietet eine ganze Reihe von Rennserien: Wir können zum Beispiel ganz klassisch wie Michael Schumacher im Gokart starten, alternativ wagen wir uns schon zu Beginn an die Tourenwagen oder setzen uns in Formelfahrzeuge. Hier zeigt sich das Spiel erfreulich flexibel, kein »Fahre die erste Zeit in lahmen Rennsemmeln rum, bis was Schnelleres kommt« oder »Bestehe zehn Fahrtschullektionen, bevor es weiter geht«. Je nachdem, für welche Klasse wir uns entscheiden, flattern ein paar Teameinladungen in unser virtuelles Postfach und wir schließen uns einem Rennstall an. Danach wird's dann ernst, und im Terminkalender steht der erste Event der frischen Rennsaison an.



Knäckebrot ohne Champagner

Jede Klasse wird mit einem kleinen Video eingeführt, die große Schwäche des Karrieremodus ist aber trotzdem ab der ersten Minute unübersehbar: Die Inszenierung des Ganzen ist so trocken wie Knäckebrot mit Sandaufstrich, die starren Textmenüs versprühen den Charme einer Tabellenkalkulation. Wer Zwischensequenzen mit viel Brimborium und Sieges-Champagner erwartet, ist bei Project Cars definitiv an der falschen Adresse. Selbst bei einem Meisterschaftsgewinn gibt's lediglich einen rotierenden Pokal in diversen Close-ups zu sehen. Für die meisten Piloten dürfte das aber kein Beinbruch sein, denn stattdessen konzentriert sich das Geschehen voll und ganz auf das Wesentliche: die Rennen.

Die Rennveranstaltungen sind wie in der Realität in verschiedene Etappen aufgeteilt. Wir starten zum Beispiel mit einem freien Training, gehen dann ins Qualifying und fahren schließlich nach einem Sprintrennen in

Die Gegner-KI macht eine gute Figur, manche Fahrer schrecken auch vor Remplern nicht zurück.





der Hauptveranstaltung um die Punkte. Praktisch: Wer nicht alles selbst fahren will, kann die Sitzung entweder simulieren lassen oder ganz überspringen. Schön, dass Project Cars aber auch auf Wunsch die komplette Simulationskette rausholt. Beispielsweise können wir die Rennlänge anpassen (bis zu 50 Runden und mehr) und sogar eine exakte Boxenstrategie festlegen, bei der wir genau bestimmen, welche Änderungen am Fahrzeug (Reifen wechseln, nachtanken und anderes) vorgenommen werden sollen – in diesem Punkt ist der Slightly-Mad-Renner den Gran-Turismo- und Forza-Kollegen meilenweit voraus, auch wenn die Boxenstopps leider nicht vollständig animiert sind.

Womit? Wo? Bei welchem Wetter?

Der Fuhrpark von Project Cars ist zumindest zahlentechnisch weniger ergiebig. Insgesamt dürfen wir in knapp 70 Autos Platz nehmen, von denen die meisten lizenziert sind. Das sind im Vergleich zur Simulations-



konkurrenz zwar weniger, dafür stimmen Abwechslung und Variantenreichtum. Denn vom Kart wird über Kleinwagen (Renault Clio) und offenen Leichtgewichtsflitzern (BAC Mono) bis hin zu Formel-Rennern (Formula Gulf 1000) und Supersportwagen (Gumpert Apollo) ein schöner Querschnitt durch den Motorsport geboten.

Bei den Strecken schöpft Project Cars dagegen aus dem Vollen. 31 Locations mit insgesamt 110 Streckenvariationen sorgen dafür, dass man in der Karriere nicht allzu oft auf demselben Kurs unterwegs ist. Berühmte Rennstrecken wie Silverstone, Laguna Seca und die Nürburgring-Nordschleife wurden bis auf den letzten Curb originalgetreu nachgebaut und gehören ebenso zum Portfolio wie Fantasiekurse an der kalifornischen oder französischen Küste. Schick: Viele Kurse befahren wir auch zu unterschiedlichen Tageszeiten und Wetterbedingungen, sogar dynamische Verläufe sind hierbei möglich. Eine Strecke fährt sich bei Dunkelheit und Regen beispielsweise deutlich anders als am Tag bei strahlendem Sonnenschein – gerade im Einzelrennen-Modus lässt sich mit den Einstellungen herrlich herumexperimentieren.

Im Mechaniker-Paradies

Jedes Fahrzeug in Project Cars können wir ganz nach unseren Wünschen konfigurieren, Upgradeteile wie zusätzliche Spoiler dürfen

wir dagegen nicht anschrauben. Vor einem Rennen bestimmen wir zum Beispiel den Reifendruck, und selbst mit feinsten Details wie dem Spurlauf, der Übersetzung des Getriebes in einzelnen Gängen oder der Bremsbalance dürfen wir nach Belieben herumhantieren und bei Bedarf als eigenes Setup abspeichern. Die Einstellungsmenüs wirken



Kommentar

Heiko Klinge
Chefredakteur

Ich entscheide!

Project Cars macht endlich Schluss mit einer Unsicherheit, die mich bei Konsolenrennspielen schon lange auf die Palme bringt. Endlich darf ich mal entscheiden, wo's lang geht und wie gefahren wird! Wieso bekomme ich eigentlich von einem Forza oder Gran Turismo immer vorgeschrieben, wie lange ein Rennen dauert? Warum muss ich mir mein Traumauto erst mühsam freischalten?

Project Cars legt alle Konfigurationsmacht dorthin, wo sie hingehört: in die Hände der Spieler. Die spröde inszenierte Karriere stört mich ebenfalls nicht die Bohne. Denn dafür deckt Project Cars im Gegensatz zur Konkurrenz wirklich fast sämtliche Facetten des Motorsports ab. Ja, Forza und Gran Turismo mögen unter dem Strich trotzdem noch die spaßigeren Rennspiele sein. Aber ich finde es großartig, dass auch Konsolenpiloten endlich mal wieder eine im wahrsten Sinne des Wortes ernsthafte Simulation zocken dürfen.

Die Nürburgring-Nordschleife gehört zu den lizenzierten Rennstrecken und ist schon auf mittleren Einstellungen eine große Herausforderung.



ziemlich nüchtern, für alle mit einer ganzen Tankstelle im Blut sind sie aber genau das Richtige, denn Profis kitzeln hier noch ein paar Hundertstel aus dem Fahrzeug heraus. Für alle anderen dürfte dieser Bereich ein Buch mit sieben Siegeln sein, verzagen müssen Anfänger dank praktischer Automatik-einstellungen aber trotzdem nicht.

Denn wie für Rennsimulationen üblich stehen etliche Fahrhilfen wie Traktionskontrolle oder eine einblendbare Ideallinie zur Wahl, auf Wunsch können wir uns sogar die Kurven wie in einem Rallyespiel anzeigen lassen – allerdings ohne den entsprechenden Beifahrer-Kommentar. Kleiner Wermutstropfen: Sollten wir uns in der Karriere vor einem Rennen entscheiden, die Fahrhil-

fen anzupassen, müssen wir zuerst vollständig ins Hauptmenü zurück. Auf eine im Genre liebgewonnene Hilfe verzichtet Project Cars zudem vollständig, denn eine Rückspulfunktion sucht man vergebens. Das unterstreicht einerseits zwar den Realismusanspruch, kann insbesondere bei langen Rennen aber auch ziemlich frustrierend sein. Denn wenn man nach 40 Runden in der letzten Kurve die Kontrolle verliert und mit Getöse in die Bande knallt, tuckert man entweder abgeschlagen ins Ziel oder startet das Rennen direkt neu.

Gefühlsecht und intensiv

Das Fahrgefühl von Project Cars lässt unserer Einschätzung nach kaum Wünsche offen. Egal ob wendiges Gokart, pfeilschneller Formel-Bolide oder Supersportwagen: Die Unterschiede der acht Fahrzeugklassen und Vehikel sind teils gravierend und sehr gut fühlbar. Traktion der Reifen, Lastwechsel oder die Verzögerung beim Bremsen – alles

wirkt nachvollziehbar und gibt uns insbesondere in der Cockpit-Perspektive das Gefühl, mittendrin zu sein.

Besonders angetan sind wir von der simulierten Masse und Trägheit der Fahrzeuge. In Kurven drängen schwerere Bolide deutlich mehr nach außen, aerodynamischere Chassis dagegen lassen sich auch in höheren Geschwindigkeiten selbst mit Vollgas durch die Kurven lenken. Jedes Gefährt lenkt sich anders, diese Variation sorgt nicht nur für Abwechslung, sondern auch für eine angenehme Lernkurve. Denn nach zwei Saisons in einem Kart kann es ein regelrechter Schock sein, in einen Tourenwagen umzusteigen. Wenn man den dann aber nach ein paar Trainingsrunden immer besser beherrscht, ist das ein unglaublich befriedigendes Gefühl. Das Kollisionsverhalten kommt uns dagegen etwas unausgegoren vor, insbesondere bei den Kartrennen reagieren die kleinen Flitzer viel zu sensibel auf gegnerische Rempler. Für den vollen

Kommentar

Tobias Veltin
Redakteur

Regler-Overkill!

Pauschal zu sagen, dass Project Cars die Krone der Rennspielsimulation ist, halte ich für gewagt. Aber der Titel von Slightly Mad macht zumindest sehr viel richtig. Insbesondere die etlichen Einstellungsmöglichkeiten sind beeindruckend, ich kann mein Fahrzeug so penibel abstimmen, dass mich das in vielen Situationen schlichtweg überfordert. Die Entwickler haben sich auf die Quintessenz des Fahrens konzentriert, dementsprechend nüchtern sind aber auch Präsentation und Aufmachung.

Auf mich wirkt Project Cars ohnehin mehr wie ein Rennspiel-Baukasten für Enthusiasten, denn nur wer sich eingehend mit den Feineinstellungen seines Autos beschäftigt, hat wirklich großen Spaß mit dem Titel. Dementsprechend sollten Rennspiel-Neulinge lieber zu leichter Kost greifen. Dank seiner vielen Möglichkeiten und des großen Umfangs fährt Project Cars aber definitiv in der Rennspiel-Spitzengruppe mit.

Diese Kameraperspektive gibt's nur bei offenen Rennwagen: Sie bietet eine gute Mischung aus Geschwindigkeit und Übersicht.



Project-Cars-Genuss empfehlen wir übrigens dringend ein Lenkrad. Mit dem Controller haben wir die Rennhobel zwar auch gut unter Kontrolle, per Lenkrad und Pedale gelingen Kurvenfahrten oder Überholmanöver aber doch deutlich präziser.

Bei der KI menscht es

Doch nicht nur der »Wie in echt«-Faktor stimmt, auch die intensive Atmosphäre in den Rennen wird prima eingefangen. Das liegt insbesondere an der hervorragenden Gegner-KI, denn die anderen Fahrer verhalten sich nicht wie dumbe Ideallinienroboter, sondern zeigen in vielen Situationen fast schon menschliche Züge. Sie hängen sich zum Beispiel clever in unseren Windschatten, versuchen in Kurveninnenseiten an uns vorbeizuziehen und schrecken hier und da auch vor leichten Remplern nicht zurück. Besonders positiv: Die Computergegner machen selbst Fehler, bremsen Kurven manchmal falsch an oder werden ins Kiesbett neben der Strecke getragen, sodass wir Plätze gut machen können. Die Gegnerstärke lässt sich vor jedem Rennevent anpassen, ab einer Einstellung von »50« und drüber wird es merklich knackig. Die geniale Drivatar-KI von Microsofts letzten Forza-Spielen hat unserer Einschätzung nach endlich einen Kontrahenten auf Augenhöhe.

Wer Rennspiele übrigens bevorzugt aus Außenperspektiven spielt, wird mit Project Cars nicht glücklich – aber macht das bei



Rennsimulationen überhaupt irgendjemand? Neben einer einzigen Kameraeinstellung außerhalb des Wagens gibt es eine gelungene Auswahl von Innenperspektiven, unter anderem Motorhaube, Cockpit oder sogar Helm. Bei letzterer lässt sich zwar der Grad der Bewegungsintensität einstellen, ganz an die intensive Helmkamera aus Need for Speed: Shift kommt sie aber nicht heran.

Auch optisch eine Simulation

Technisch gehört Project Cars zwar nicht zur Rennspiel-Speerspitze, reiht sich aber mühelos knapp dahinter ein. Besonders schön herausgeputzt haben sich die Fahrzeugmodelle, an denen viele Details erkennbar sind, in der Innenansicht lassen sich zudem Feinheiten wie funktionierende Tachoanzeigen oder Scheibenwischer bewundern. Auch die Lichteffekte machen eine Menge her und geben den Strecken je nach Sonnenstand einen ganz eigenen Charme, während die Wettereffekte zwar deutliche Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben, aber optisch hinter den tollen Regeneffekten aus Forza Horizon 2 zurückbleiben.

Von der Streckengrafik sind wir dagegen ernüchtert, denn die ist selbst bei den Stadt- und Überlandkursen viel zu steril und wirkt leblos – aber gut, es ist eben eine Rennsimulation. Klasse dagegen: Auf beiden Konsolen soll Project Cars mit 60 Bildern in der

Sekunde laufen, die uns vorliegende PS4-Preview-Version ruckelte allerdings noch vereinzelt. Mal schauen, ob das in der finalen Version immer noch passiert. Wir bleiben skeptisch und vergeben aus diesem Grund noch keine Technikwertung. Nur auf der Sony-Konsole gibt es zudem die volle HD-Auflösung von 1080p, die Xbox-One-Variante muss mit lediglich 900p vorlieb nehmen. Beim Sound gibt es bis auf ein paar Ausnahmen (Karts!) tolle und druckvolle Motorengeräusche und Details wie Turbopfeifen zu hören und bei einigen Rennen sorgt Boxenfunk für Atmosphäre. Auch dadurch haben wir jetzt etwas mehr Ahnung, wie sich so ein Autorennen »in echt« anfühlen könnte. <>

Wie dieser Artikel entstand

Die Konsolenversionen von Project Cars haben wir bis zum Redaktionsschluss nicht erhalten. Da wir euch bei der Kaufentscheidung aber trotzdem unterstützen wollen, haben wir uns die inhaltstrenge PC-Version geschnappt und mit unseren Erkenntnissen aus der uns vorliegenden PS4-Preview-Version abgeglichen. Alle Screenshots auf den folgenden Seiten entstammen dementsprechend der PC-Version. Bis auf Feinheiten bei der Steuerung und natürlich bei der Technik unterscheiden sich PC- und Konsolenversionen allerdings nicht. Trotzdem vergeben wir noch keine finale Wertung, diese reichen wir nach, sobald wir ausführlich in die fertigen PS4- und Xbox-One-Versionen hineingespielt haben. Zum Start wird es zudem einen umfangreichen »Day One«-Patch geben.



PS4

PROJECT CARS

Präsentation

- detaillierte Fahrzeugmodelle + stimmungsvolle Lichteffekte
- satte Motorengeräusche + sterile Streckenoptik
- Kommt's zu Slowdowns auf der Konsole?

Spieldesign

- sehr gute Physiksimulation + Abwechslung durch verschiedene Fahrzeugklassen + etliche anpassbare Parameter
- tolle Streckenauswahl + teils merkwürdiges Kollisionsverhalten

Balance

- hervorragende, anpassbare KI-Fahrer + viele Fahrhilfen für Anfänger
- nahezu komplett modifizierbares Rennerlebnis
- keine Rückspulfunktion + Motiviert die Karriere dauerhaft?

Atmosphäre/Story

- realitätsnahe Rennen samt glaubwürdigem Schadensmodell
- gutes Mittendrin-Gefühl + Boxenstopps, Boxenfunk etc.
- lahme Inszenierung + trockene Menüwüsten

Umfang

- 110 Strecken an 31 Orten + 70 Autos + Einzelrennen und Online-Modi + unzählige Nebenbeschäftigungen
- keine Splitscreen-Rennen

FAZIT

Project Cars ist eine kompromisslose Simulation für Rennspielbegeisterte, die keinen Wert auf tolle Inszenierung und große Modiauswahl legen.



ACTION Publisher: Ubisoft • Entwickler: Ubisoft Montreal • Termin: 22.4.2015
Sprache: Englisch, deutsche Texte • Installation: 3,15 GB • Spieldauer: 5 Stunden • Preis: 10 Euro

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA PS4 • One

Köpfchen schlägt Waffe

Genrewechsel bei den Meuchelmördern: Der 2D-Plattformer Assassin's Creed Chronicles: China hat spielerisch kaum etwas mit der Hauptserie gemein. Im Test verraten wir, warum es trotzdem oder genau deswegen ein echter Überraschungshit ist. Von Mirco Kämpfer

TEST

Als wir zum ersten Mal von Assassin's Creed Chronicles: China gehört haben, konnten wir den Etikettenschwindel ja fast riechen: Ubisoft Montreal hat die gigantische Open-World-Meuchlerserie auf ein lineares 2D-Hüpfspiel zurechtgestutzt, das auf den ersten Blick kaum etwas mit dem großen Vorbild zu tun hat. Doch die Angst eines billigen Serienabkatsches ist unbegründet, denn im Test entpuppt sich die China-Episode der Chro-

nicles-Trilogie (siehe Kasten) als ein erfrischendes Serien-Spin-off – und als eines der spannendsten Stealth-Spiele der letzten Jahre.

Schleichen statt Kämpfen

Im Gegensatz zur eher actionlastigen Hauptreihe, in der wir mühelos reihenweise Soldaten niederstrecken, geht es in Chronicles: China eher ums Schleichen. Ähnlich wie in Mark of the Ninja bleiben wir als Kriegerin

Shao Jun also überwiegend im Verborgenen, huschen von Deckung zu Deckung und meucheln Gegner aus dem Hinterhalt – möglichst ohne entdeckt zu werden, natürlich. Das klappt aufgrund der intuitiven Steuerung sowie der nützlichen Hilfsanzeigen wunderbar: Sichtkegel und Lichtkegel zeigen uns, welche Stellen wir meiden sollten. Versteckmöglichkeiten sind grün hervorgehoben und somit selbst in brenzlichen Situationen



Verstecke sind stets grün gekennzeichnet, Klettermöglichkeiten rot. Diese farblichen Markierungen helfen bei der Orientierung.



Um dem Blick der Wache zu entgehen, tauchen wir in der Menschenmenge unter – das kennen wir bereits aus der Assassin's-Creed-Serie.



Zwischen den Levels bestaunen wir handgezeichnete Zwischensequenzen im Tuschestil – sehr schick.

auf den ersten Blick ersichtlich. Wir erkennen dank eines Augensymbols sogar, wenn sich ein Gegner kurz umdreht, und können flott in Deckung hechten.

Der Clou und wichtigste Unterschied zum offensichtlichen Ninja-Vorbild: Wir bewegen uns nicht nur nach links und rechts sowie nach oben und unten, sondern auch in die Tiefe. Jedes der zwölf Levels besitzt mehrere Ebenen. So schwingen wir uns im Hafen von Macao auf die Boote im Vordergrund, hüpfen durch offenstehende Fenster ins Innere von Gebäuden oder balancieren auf der Chinesischen Mauer auf einem Holzsteg, der in einen Tempel im Hintergrund führt. Das verleiht dem an sich schon flüssigen Bewegungssystem eine noch größere Dynamik.

Mit Geduld und Spucke

Häufig entdecken wir trotz des weitestgehend linearen Levelverlaufs gleich mehrere Schleich- und Kletterpfade, um den Augen der Wachen zu entgehen. Aber selbst in Pattsituationen weiß sich Shao Jun zu helfen. Als waschechte Assassinin kann sie auf diverse Hilfsmittelchen zurückgreifen, die Assassin's-Creed-Fans wiedererkennen dürften. So sorgen wir mit Pfiffen und Lärm Pfeilen für Ablenkung, heften uns mit einem Enterhaken an die Decke und krabbeln unbemerkt über die Köpfe der Gegner hinweg. Oder wir werfen etwaigen Verfolgern Knallfrösche vor den Latz, um sie zu betäuben. Im offenen Kampf haben wir nämlich kaum eine Chance, zumal sofort Verstärkung anrückt, wenn wir entdeckt werden. Zwar kön-

nen wir gegnerische Angriffe mit präzisiertem Timing parieren und uns mit leichten sowie schweren Angriffen zur Wehr setzen, die zartbesaitete Shao Jun hält aber nur zwei, drei Treffer aus, ehe sie den Löffel abgibt.

Die Holzhammermethode ist folglich wenig erfolgsversprechend. Effektiver und vor allem spaßiger ist es, die Laufrouten der Feinde zu beobachten und sie nacheinander auszuschalten – oder gar nicht. Pazifisten werden ohnehin am meisten belohnt, denn auf dem Weg durch die insgesamt fünf unterschiedlichen Schauplätze, darunter eine düstere Grotte sowie die belebte Stadt Nan'an, erhalten wir je nach Vorgehen Punkte. Wer sich wie ein Schatten bewegt und keine einzige Wache tötet, bekommt die meisten, Rambos die wenigsten Zähler.

Motivierend bis zum Schluss

Haben wir eine bestimmte Punktzahl geknackt, schalten wir unterschiedliche Upgrades frei, etwa einen weiteren Gesundheitsbalken oder mehr Wurfmesser. Das motiviert. Generell hält uns Chronicles: China ständig eine Karotte vor die Nase, nach jedem Level schalten wir etwas frei oder erhalten eine neue Fähigkeit. Später können wir mit Helix-Boosts zum Beispiel blitzschnell unbemerkt von einer Deckung zur nächsten wechseln. Darüber hinaus lernen wir allenthalben frische Spielelemente kennen. So müssen wir schon bald auf morsche Böden

und Glockenspiele achten, zwitschernde Vögel und bellende Hunde meiden, Seile durchtrennen und uns hinter Bambusstöcken verstecken.

Auch die Gegnertypen sind vielfältig, vom einfachen Wachmann mit Schwert oder Armbrust über ausgefuchste Spürnasen mit Laternen bis hin zum stark gepanzerten Krieger ist alles dabei. Obendrein lockern eingestreute Verfolgungsjagden und cool inszenierte Fluchtsequenzen die anspruchsvollen Schleichpassagen wunderbar auf. Langeweile kommt innerhalb der immerhin gut fünf bis sechs Stunden langen Kampagne jedenfalls nicht auf. Wer alle versteckten Extras (Animus-Fragmente, Truhen) sammeln und jede Nebenmission (Geiseln befreien, Zielpersonen eliminieren) erledigen möchte, ist gut acht



Red Dead Redemption

Wenn wir von der Verbrecherjagd die Nase voll haben, können wir uns wie ein echter Cowboy auf die Veranda eines Saloons stellen und Strohalm kauend das Wetter beobachten. Über einen Zeitraum von zwei Stunden baut sich nämlich zum Beispiel ein Sturm auf, der mit aufkommendem Wind und ein paar Tröpfchen beginnt und mit Blitz und Donner endet.



Haben wir einen Helix-Boost eingesammelt, können wir blitzschnell von einer Deckung zur nächsten huschen.

Die Chronicles-Trilogie

Die China-Episode ist lediglich der erste Teil der Chronicles-Trilogie. Bis zum Herbst sollen noch zwei weitere, ähnlich gestrickte Spiele erscheinen. So erleben wir in Assassin's Creed Chronicles: India den Untergang des Reichs der Sikh, während wir als Arbaaz Mir ein mysteriöses Artefakt aus den Händen der Templer bergen müssen. In der dritten, stilistisch sehr düsteren Episode schlägt es uns nach Russland, wo wir als Nikolaï Orelov den Palast des Zaren infiltrieren. Alle drei Episoden sollen jeweils einen eigenen Grafikstil und besondere Spielmechaniken bieten. Ein Bundle ist ebenfalls geplant.



Stunden beschäftigt. Anschließend können wir uns mit allen erworbenen Upgrades im »New Game Plus«-Modus versuchen – hier wahlweise in einem zweiten, härteren Modus. Ein super Preis-Leistungs-Verhältnis!

Chronicles: China besitzt zu Beginn nur einen Schwierigkeitsgrad. Der ist dafür aber genau richtig. Wenn wir entdeckt werden, dann ist das fast immer unsere Schuld.

»Trial & Error«-Abschnitte gibt es nicht. Dank der sehr fair verteilten Checkpoints sparen wir uns zudem lange Laufwege – klasse.



Kommentar
Mirco Kämpfer
Trainee

Schleich-Action für Geduldige

Wenn ich Assassin's Creed höre, muss ich normalerweise einen kräftiger Gähner unterdrücken, denn ich kann das formelhafte Open-World-Prinzip der Meuchlerserie nicht mehr sehen. Die Chronicles-Trilogie ist da eine willkommene Abwechslung, nicht nur aufgrund der 2D-Grafik. Das Schleichen und lautlose Ausschalten (oder Umgehen) von Gegnern ist zwar fordernd, aber nicht minder motivierend, zumal ich ständig neue Fähigkeiten, Upgrades oder Spielelemente freischalte.

Ich bin ohnehin jemand, der in Spielen gerne heimlich vorgeht und möglichst im Verborgenen bleibt. Das verleiht mir ein überlegenes Gefühl, das wie schon im sehr ähnlich gestrickten Mark of the Ninja auch in Chronicles wunderbar überkommt. Außerdem ergibt sich durch die stetige Abwechslung ein fantastischer Spielfluss. Da verschmerze ich auch gern die banale Geschichte. Ungeduldige mit Hummeln im Hintern werden mit diesem gelungenen Stealth-Spin-off aber nicht glücklich.

Kleine Abzüge in der B-Note

Neben dem geschliffenen Spielsystem überzeugt die China-Episode zudem mit einer stilssicheren Comicgrafik. Allen voran die Zwischensequenzen sind schick anzusehen, eine Augenweide ist das Abenteuer aber trotzdem nicht. Die Objekte sind mäßig detailliert und die meisten Texturen verwachsen. Die Opulenz eines echten Assassin's Creed mit detailgetreu nachgebauten Städten darf man nicht erwarten. Darüber hinaus kommt es sowohl auf PS4 als auch auf Xbox One gelegentlich zu Einbrüchen der Bildrate, und manchmal laden auch die Hintergrundtexturen sichtbar nach. Trotz dieser kleinen technischen Mankos bleiben einige hübsche Bilder im Gedächtnis, etwa wenn wir auf einem Aussichtspunkt die Umgebung synchronisieren (und damit wie von der Serie gewohnt die Karte aufdecken), während sich im Hintergrund eine beeindruckende Felslandschaft erstreckt.

Übrigens: Dass wir bisher kein Wort zur Story verloren haben, hat einen einfachen Grund: Der rote Faden ist simpel, ja geradezu banal. Eine rabiate Templer-Vereinigung namens Tiger hat unter der Führung von Zhang Jong die Bruderschaft der Assassinen beinahe ausgelöscht. Shao Jun sinnt auf Rache und metzelt sich durch eine Reihe von blassen Bösewichten mit verwirrenden chinesischen Namen. Blöd: Wer mehr über die Handlung und die Charaktere erfahren will, muss sich durch Texte im Spielmenü scrollen. Aber über die lahme Geschichte sehen wir dank des tollen und erfrischend neuen Spieldesigns gern hinweg. Assassin's Creed Chronicles: China spielt sich ganz anders als die Hauptserie, vereint aber trotzdem ge-

nügend Spielelemente und Anspielungen, um den Namensstempel mit Würde zu tragen. Ein gelungener und vielversprechender Auftakt für die Trilogie. <>

One PS4

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES CHINA

Präsentation

hübscher Grafikstil mit Tusche-Elementen + geschmeidige Animationen + passende Musikkuntermalung + gelegentliche Einbrüche der Bildrate + niedriger Objektdetailgrad

Spieldesign

teils mehrere Lösungswege + motivierende Upgrades + spielerisch sehr abwechslungsreich + sinnvolle Gadgets + generell sehr linear

Balance

Schleichen wird belohnt + fordernd, aber fair + hilfreiche Hinweise und Tutorials + nie zu schwer oder zu leicht + anfangs nur ein Schwierigkeitsgrad, ein zweiter wird freigeschaltet

Atmosphäre/Story

Assassin's-Creed-Flair bleibt erhalten + stilvolle Zwischensequenzen + uninteressante und blass Bösewichte + Charaktertexte und Hintergrundinfos im Menü versteckt

Umfang

12 verschiedene Levels mit jeweils einer Nebenmission + viele unterschiedliche Gegnertypen + »New Game Plus«-Modus erhöht Wiederspielwert + gen Ende gestreckte Spielzeit

FAZIT

Das Spin-off braucht sich nicht im Schatten der großen Serie verstecken: Assassin's Creed macht auch als 2D-Plattform eine gute Figur. Ein Fest für Leisetreter.



MARIO KART 8 – DLC 2 Wii U

So geht DLC



Mario Kart 8 bekommt Nachschub Nummer 2. Tobi hat sich sofort in die neuen Strecken verliebt und rät dringend, zuzuschlagen. Auch wenn das wahre Highlight kostenlos ist. Von Tobias Veltin



Wenn ich mir die Strecke Big Blue so anschau, frage ich mich, warum es immer noch kein neues F-Zero gibt.



Bei jedem Rennen auf der Animal-Crossing-Strecke ändert sich die Jahreszeit.



Der Autor

Tobis magischer Videospieldo-
ment im letzten
Jahr war der erste
abgewehrte blaue
Stachelpanzer mit
der Superhupe.

Ich meckere ja hin und wieder über DLCs, schlechte Preis-Leistungs-Verhältnisse oder offensichtliche Abzocke. Und gerade deswegen finde ich es wichtig, auch mal zu loben, wenn etwas wirklich gut gelungen ist. Und »gut gelungen« ist für den zweiten Mario Kart 8 DLC noch untertrieben. Für mich ist das Ding schon jetzt ein heißer Kandidat für das Zusatzpaket des Jahres. Für acht Euro gibt es acht neue Strecken, drei Fahrer und vier frische Fahrzeuge. Die Pisten sind eine Mischung aus vier überarbeiteten Kursen aus älteren Mario-

Kart-Teilen und vier komplett neuen Strecken. Besonders über Baby Park freue ich mich wahnsinnig, denn auf der Strecke hab ich mir schon damals auf dem Gamecube irre Duelle mit meinen Geschwistern geliefert. Die GBA-Party-Straße wurde jetzt in ein Kinderzimmer verfrachtet und beim Käseland will ich am liebsten in die Streckenbegrenzungen beißen. Überhaupt, diese ganzen Details: Achterbahn-fahrende Toads, wechselnde Jahreszeiten auf der Animal-Crossing-Strecke, oder die Regentropfen, die beim Ritt durch die Koopa-Großstadt an die Scheibe klatschen – unglaublich! Die neuen Fahrer sind da im Vergleich etwas langweiliger, der Knochen-Bowser sieht ganz cool aus, der Rest ist mir zu Animal Crossing-lastig. Außerdem machen mir die starren Augen des Bewohners irgendwie Angst. Schade, hier verpasst es Nintendo eindeutig, ikonischere Charaktere einzubauen. Ich meine, was muss denn bit-

te alles passieren, damit zum Beispiel Kirby mal seinen Kart-Führerschein macht?

Mein heimliches Highlight: Zum ersten Mal in der Mario-Kart-Geschichte gibt's dank des neuesten Updates eine 200cc-Klasse – sogar für alle, die den DLC nicht kaufen. Und damit ist mir erst wirklich bewusst geworden, dass es in Mario Kart 8 eine Bremsen-Taste gibt, die ich sogar hin und wieder benutzen muss, wenn ich nicht in die Bande knallen will. Zudem spielt sich jede Strecke mit der höheren Geschwindigkeit anders, auch für Veteranen wie mich eine echte Herausforderung. Mit den Mario-Kart 8-DLCs hat Nintendo meiner Meinung nach eindrucksvoll gezeigt, wie gute Zusatzinhalte auszusehen haben: 1. Viel Inhalt und Mehrwert fürs Geld. 2. Qualität, die sich nicht vom Hauptspiel unterscheidet. 3. Das alles zu einem fairen Preis. Davon dürfen sich alle anderen DLC-Anbieter gern eine Scheibe abschneiden! <>



Rennen auf der Baby Park-Strecke enden regelmäßig in einer wahren Item- und Überrundungsschlacht.

Wii U

MARIO KART 8 – DLC 2

- 🔑 acht neue fantastische Strecken
- 🔑 vier neue schicke Fahrzeuge
- 🔑 toller Mix aus alten und neuen Pisten
- 🔑 200cc dank Update kostenlos
- 🔑 tolles Preis-Leistungs-Verhältnis
- 🔑 neue Fahrer bleiben blass

FAZIT

Mit den Mario Kart 8-Erweiterungen zeigt Nintendo eindrucksvoll, wie DLCs sein müssen: Umfangreich, Spaßig und fair bepreist.



ACTION Publisher: 2K Games • Entwickler: Gearbox Software • Termin: 27.3.2015 • Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 18 Jahren • Installation: 37 GB • Spieldauer: 50 Stunden • Preis: 50 Euro

BORDERLANDS: THE HANDSOME COLLECTION

PS4 • One

UMFANGS-HIT!
GAMEPRO
PS4 • One
84

Chaos im Doppelpack

Borderlands: The Handsome Collection bringt Borderlands 2 sowie The Pre-Sequel mit allen DLCs und verbesserter Grafik auf PS4 und One. Wir klären, ob sich das Bundle lohnt. Von Mirco Kämpfer

TEST

Die Handsome Collection ist nun wahrlich keine Überraschung, schließlich sprießen Remastered-Versionen und HD-Neuaufgaben derzeit wie Pilze aus dem Boden. Und dass zumindest Borderlands: The Pre-Sequel recht flott auch für PS4 und Xbox One umgesetzt werden würde, lag schon beim Last-Gen-Release im Oktober 2014 auf der Claptrap-Klaue. Ein halbes Jahr hat's gedauert, nun schubst Publisher 2K Games die beiden knallbunten Shooter Borderlands 2 sowie The Pre-Sequel im HD-Bundle auf die aktuelle Konsolengeneration. Im Test stellen wir alle Neuerungen vor, klären die wichtigsten Fragen und verraten, für wen sich die Seriensammlung lohnt – und für wen nicht.

Was steckt drin?

Die Borderlands-Sammlung vereint Borderlands 2 sowie Borderlands: The Pre-Sequel inklusive aller bisher erschienenen Zusatzinhalte beider Spiele in einem Bundle. Egal ob Kampagnen-Addon, Level-Upgrade, Charakter-, Waffen- oder Kostümpaket – alle DLCs befinden sich bereits auf der Spieldisk und müssen nicht separat heruntergeladen werden. So können wir etwa in Borderlands: The Pre-Sequel sofort mit dem Handsome-Jack-Doppelgänger als Charakter alle neuen Gebiete erkunden, ohne zuvor mit Freischaltcodes jonglieren zu müssen. Einzig der Claptastic-Voyage-DLC für The Pre-Sequel fehlt, da er zeitgleich mit der Handsome Collection erscheint. Den kann man erfreulicherweise aber auch noch nachträglich kostenlos runterladen. Ziemlich enttäuschend indes: Das erste Borderlands ist nicht in der Sammlung enthalten.

Borderlands 2 sowie The Pre-Sequel laufen nach wie vor getrennt voneinander. Um also zum jeweils anderen Titel zu wechseln,

Claptrap-in-a-Box-Edition

Das Borderlands-Bundle ist auch in einer limitierten Sammleredition erhältlich: Die sogenannte Claptrap-in-a-Box Edition ist weltweit auf 5.000 Stück begrenzt und beinhaltet unter anderem zwölf exklusive Vault-Hunter-Lithographien sowie ein Steel-Case. Das Sahnestückchen ist jedoch der ferngesteuerte Claptrap-Roboter, der mit der zugehörigen App von einem iOS- oder Android-Gerät aus gesteuert werden kann und sogar simple Kommandos versteht.

müssen wir das laufende Spiel komplett schließen – ein übergreifendes Menü, in dem wir einen der beiden Titel auswählen, gibt es leider nicht. Das hat jedoch den Vorteil, dass beide Serienteile unabhängig voneinander installiert werden können. Schließlich wiegt die gesamte Collection über 37 Gigabyte. Statt also stundenlang Däumchen zu drehen, stürzen wir uns einfach in die Action von Borderlands 2, während im Hinter-

grund die Daten von The Pre-Sequel auf die Platte geschaufelt werden oder umgekehrt.

Was ist neu?

Sowohl Borderlands 2 als auch Borderlands: The Pre-Sequel haben ein HD-Facelifting bekommen und laufen nun in 1080p-Auflösung. Neu und wirklich eine Bereicherung ist der Vier-Spieler-Splitscreen-Modus, wir dürfen also nicht nur online, sondern auch offline vor einem Fernseher mit bis zu drei Mitspielern durch Pandora streifen. Auf PS3 und Xbox 360 war der Splitscreen-Modus noch auf zwei Spieler beschränkt.

Abgesehen vom erweiterten Offline-Kooperativmodus hält The Handsome Collection aber keinerlei Überraschungen bereit. Wer Borderlands 2 respektive The Pre-Sequel bereits auf den alten Konsolen gespielt hat, kann seinen Spielstand übrigens ganz bequem auf PS4 oder Xbox One übertragen und somit seine alten Charaktere nutzen.





Kommentar

Mirco Kämpfer
Trainee

Koop-Spaß mal zwei

Man kann von der Remaster-Welle halten, was man will. Ich persönlich freue mich über The Handsome Collection, weil ich sowohl Borderlands 2 als auch The Pre-Sequel noch nicht gespielt habe – und beide Titel sind vor allem im Koop ein echter Kracher. Umso besser, dass ich nun mit drei Kumpels im Splitscreen-Modus durch Pandora streifen darf, ob-
schon dann die Bildrate in den Keller geht. Über die lediglich marginalen optischen Verbesserungen kann ich hinwegsehen, mich stört eher, dass nicht auch der erste Teil in der Sammlung enthalten ist. Trotzdem lege ich die Handsome Collection all jenen ans Herz, die wie ich auf die Current-Gen-Versionen gewartet haben – oder einfach im Koopmodus noch mal die Fetzen fliegen lassen möchten. Zumal der Preis für das dicke Paket absolut fair kalkuliert ist. Wer sich hingegen nur eines der beiden Spiele zulegen möchte und auf die Zusatzinhalte verzichten kann, kommt mit dem Einzelkauf günstiger weg.

Wie funktioniert der Savegame-Transfer?

Dank des Savegame-Transfers kann man Spielstände von der Xbox 360 auf die Xbox One oder von der PS3 und der PS Vita auf die PS4 übertragen. Voraussetzung zur Verwendung dieser Funktion ist allerdings die Installation des »Day One«-Patches für die Handsome Collection. Außerdem lassen sich Spielstände bei den Xbox-Konsolen nur von der Xbox 360 auf die Xbox One laden und nicht umgekehrt. Bei den PlayStation-Konsolen funktioniert der Transfer in beide Richtungen. Die Speicherstände bleiben auf den alten Konsolen bestehen, es ist jedoch nicht möglich, Spielstände auf unterschiedliche Plattformen zu importieren, etwa von Xbox 360 auf PS4.

So überträgt ihr euren Spielstand:

1. Verbindet euch mit dem PlayStation Network oder mit Xbox Live und stellt sicher, dass alle Versionen der Spiele (alte und neue Generation) auf dem neuesten Stand sind.
2. Geht im Menü der Last-Gen-Versionen von Borderlands 2 oder Borderlands: The Pre-Sequel auf den Punkt »Cross Save« beziehungsweise »Cloud-Speicher« und wählt dann die Funktion »Upload Save« aus.
3. Nachdem der Spielstand hochgeladen wurde, geht ihr im Menü von Borderlands 2 oder The Pre-Sequel der Borderlands: The Handsome Collection auf den Punkt »Cross Save« beziehungsweise »Cloud-Speicher« und wählt dann die Funktion »Download Save« aus.

Wie funktioniert der Koopmodus?

Der Koopmodus (on- und offline) unterscheidet sich bei beiden Spielen nicht vom Solomodus, wir rennen also mit bis zu drei Mitspielern durch Pandora und erleben die Storymissionen gemeinsam. Dabei werden die Gegner zwar härter, lassen aber auch bessere Beute fallen. Geld, Erfahrungs-



Athena wehrt mit ihrem Schutzschild gegnerische Angriffe ab. Den somit absorbierten Schaden setzt sie anschließend mit einer Schildexplosion frei.

punkte und Munition werden zwischen den Gruppenmitgliedern aufgeteilt, Waffen bekommt allerdings derjenige, der sie sich zu-
erst schnappt. Eine einfach zu bedienende Oberfläche ermöglicht aber das Hin- und Hertauschen von Gegenständen.

Am Online-Koop hat sich nichts verändert, wir suchen uns im Hauptmenü einfach eine laufende Partie zum Beitreten oder laden eigene Freunde als Host ein. Den Splitscreen-Modus starten wir ebenfalls im Hauptbildschirm des Spiels. Zunächst müssen sich alle Mitspieler mit einem eigenen Controller mit ihrem Account oder als Gast an der PS4 oder Xbox One anmelden, bevor sie einen neuen Charakter erstellen können.

Wie gut ist die technische Umsetzung?

Die grafischen Verbesserungen halten sich in Grenzen, auf den ersten Blick gleichen die Current-Gen-Versionen den Last-Gen-Pendants wie ein Skag dem anderen. Dafür laufen beide Borderlands-Spiele in 1080p mit annähernd konstanten 60 Bildern pro Sekunde – zumindest in der Solokampagne, denn im Splitscreen-Modus kommen selbst PS4 und Xbox One ins Schwitzen. Bei zwei Spielern im geteilten Bildschirm läuft das Spiel nur noch mit 30 Bildern pro Sekunde, bei drei Helden beginnt die Action zu ruckeln. Noch schlimmer wird es, wenn sich ein vierter Spieler einklinkt. Dann wirkt der Shooter zäh wie ein in Zeitlupe abgespielter Film. The Pre-Sequel hat dabei öfter und stärker mit Performance-Problemen zu kämpfen als der zweite Teil.

Generell ist die technische Umsetzung ziemlich mau, denn das Problem der nachladenden Texturen haben die Entwickler offenbar immer noch nicht in den Griff bekommen. Nach jedem Gebietswechsel und sogar im Spielmenü dauert es mehrere Sekunden, bis die Pixeltapeten auf die Umgebungso-
bjekte gepappt werden. Darüber hinaus haben beide Titel mit schlechtem Tearing zu kämpfen, insbesondere The Pre-Sequel treibt uns durch das ständige Flimmern bei hektischen Bewegungen die Tränen in die Augen. Dafür sind die Ladezeiten bei Nutzung des Schnellreisesystems deutlich kürzer als noch auf PS3 und Xbox 360.

Kurios und ebenso ärgerlich: Grafisch sind beide Spiele den PC-Versionen nicht ebenbürtig, denn auf dem Rechner gibt's zusätzliche Schmankerl wie im Wind flatternde Stofffetzen, die auf den Konsolen fehlen. Selbst das zweieinhalb Jahre alte Borderlands 2 sieht auf dem PC deutlich schicker aus als auf PS4 und One.

Klar, Fans kennen diese Technikmankos teilweise schon von den Last-Gen-Versionen und können darüber hinwegsehen – sollten sie zumindest, denn die Handsome Collection vereint zwei extrem unterhaltsame Shooter, die durch den erweiterten Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler sogar noch besser sind als die Originale. <>

One PS4

BORDERLANDS THE HANDSOME COLLECTION

Präsentation

- + schicker Comic-Look mit toller Lichtstimmung
- + stimmungsvoller Soundtrack
- + Texturen laden sichtbar nach
- arg verwachsene Texturen
- Tearing und Ruckler

Spieldesign

- + umfangreiches Charaktersystem
- + motivierende Item-Jagd
- + jede Figur mit eigener Spezialfähigkeit
- + komfortables Schnellreisesystem
- nervige Sprungeinlagen bei The Pre-Sequel

Balance

- + zweite Chance vor dem Ableben
- + ausgewogene Charakterklassen
- + Gegnerstärke skaliert im Koop
- + anspruchsvolle Bosse
- übermächtige Buggys

Atmosphäre/Story

- + skurriler Humor dank Claptrap
- + schrullige Figuren und Bösewichte
- + coole Weltraum-Western-Stimmung
- verhältnismäßig leblose Spielwelt

Umfang

- + zwei Spiele im Bundle
- + alle DLCs enthalten
- + unzählige Waffen und Gadgets
- + riesige Spielwelt
- + hoher Wiederspielwert

FAZIT

Auch wenn die Handsome Collection aus technischer Sicht alles andere als »handsome« ist, bleibt Borderlands auch auf PS4 und One eine Stimmungskanone.



KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL Wii U

Frankensteins Kirby



Kirby und der Regenbogen-Pinsel nimmt ein bisschen aus allen Kirby-Spielen – aber nicht immer das Richtige. Wie sich ein Kirby ohne grundlegende Kirby-Essenz spielt, verraten wir im Test. Von Ann-Kathrin Kuhls

Experimente sind wichtig. Wenn Entwicklerstudios neue Konzepte mit etablierten Marken wagen, freut uns das immer. Wie Doktor Frankenstein hat Nintendo mit Kirby und der Regenbogen-Pinsel versucht, aus vielen guten Teilen etwas noch Besseres zusammenzustückeln. Doch genau wie Frankensteins Monster ist das Ergebnis, um es freundlich auszudrücken, hinter den Erwartungen zurückgeblieben, weil einige wichtige Bestandteile falsch ausgesucht wurden. Zwar sind wir weit davon entfernt, als wütender, mit Mistgabeln bewaffneter Mob das Nintendo-Hauptquartier zu stürmen, richtig begeistert sind wir aber ebenso wenig.

Wendig wie ein Wackelpudding

So wie Frankensteins Monster hat auch Kirby seine Probleme mit der zielgerichteten Bewegung. Anders als im 3DS-Vorgänger Kirby Triple Deluxe kann Kirby nicht mehr laufen. Stattdessen rollt er in Blickrichtung, wenn wir ihn mit dem Stylus auf dem GamePad anstupsen. Der rosafarbene Knuddel-

muff verhält sich allerdings so übertrieben wackelig, dass wir die Hälfte der Zeit in die falsche Richtung spürten, weil er vorher an einer Ecke abgeprallt ist. Kirby genau da hinzubekommen, wo wir ihn haben wollen, ist bisweilen äußerst schwierig. Die knallbunt pulsierenden Seile zeichnen wir mit dem Stylus auf das GamePad. Genau wie im DS-Titel Kirby: Power Paintbrush transportieren diese Seile den pinkfarbenen Marshmallow in Malrichtung und können ihn gleichzeitig vor Geschossen schützen. Das war damals auf dem Handheld eine gute Idee, allerdings schauen wir zum Malen gezwungenermaßen nur noch auf unser Pad und der hoch auflösende Fernseher wird überflüssig. Da könnten wir das Spiel auch gleich auf dem Nintendo 3DS spielen.

Kirby, bleib bei deinen Leisten

Neben der unhandlichen Steuerung hat Kirby ein weiteres Problem: Der knallrosafarbene Kugel fehlt genau das, was ihn für uns zu einem richtigen Kirby macht. Nämlich

die Fähigkeit, Gegenstände zu inhalieren und sie entweder als Geschosse auszuspielen oder in sich aufzunehmen. Dadurch konnten wir uns die entsprechenden Feinde raussuchen und ihre Fähigkeit übernehmen, die unbeliebten haben wir einfach wieder ausgespuckt. Jetzt sind unsere Verwandlungen vorgegeben und auf einige Level beschränkt. In einer Welt werden wir zum Panzer, in der nächsten zum Flugzeug und in wieder einer anderen zum U-Boot. Auch hier sorgt aber vor allem die Steuerung für Frustration. Mit dem Stylus tippen wir an den Ort, zu dem Kirby tauchen soll, während die Regenbogenseile seine automatisch feuern Raketen lenken. Ganz schön fummelig. Da ist die Steuerung des Panzer-Kirbys schon einfacher, der fährt nämlich von selbst, wir müssen nur schießen. Das fühlt sich fast ein bisschen an wie ein Kirby-Rail-shooter. Die variierende Steuerung sorgt zwar für ein bisschen Abwechslung, die freie Wahl zwischen Feuer, Eis und Schwert vermissen wir aber trotzdem schmerzlich.

Kommentar

Ann-Kathrin Kuhls
Trainee

Knettäuschung

Ich liebe Kirby. Wirklich. Was auch immer ich von dem pinkfarbenen Wonneproppen in die Finger bekommen kann, kralle ich mir. Wenn ich könnte, würde ich mir einen klonen. Kirby Triple Deluxe war 2014 einer meiner meistgespielten Titel. Kirby und der Regenbogen-Pinsel wird das 2015 jedoch nicht schaffen. Denn selbst mit einfallsreicher, wirklich hübscher Knetgrafik hat das Spiel immer noch eine bescheidene Spielmechanik. Während des Spielens habe ich kein einziges Mal auf den großen Bildschirm geschaut, weil ich die ganze Zeit wie eine Blöde Linien über das Touchpad gezogen habe. Und auch wenn die Steuerung nach einer Weile gut funktioniert: Kirby flutscht trotzdem andauernd in die falsche Richtung oder verhält sich unter Wasser wie ein verwirrter Tennisball. Natürlich hatte ich dennoch Spaß, wie könnte ich bei dem rosafarbenen Marshmallow schlechte Laune entwickeln, aber duplizierte Bosse, fehlende Kirby-Modifikationsmöglichkeiten und die indirekte Steuerung haben sich echt Mühe gegeben, mir das Spiel zu verleiden.



Kirbys wackelige Bewegungen machen es unmöglich, ihn präzise zu bewegen.

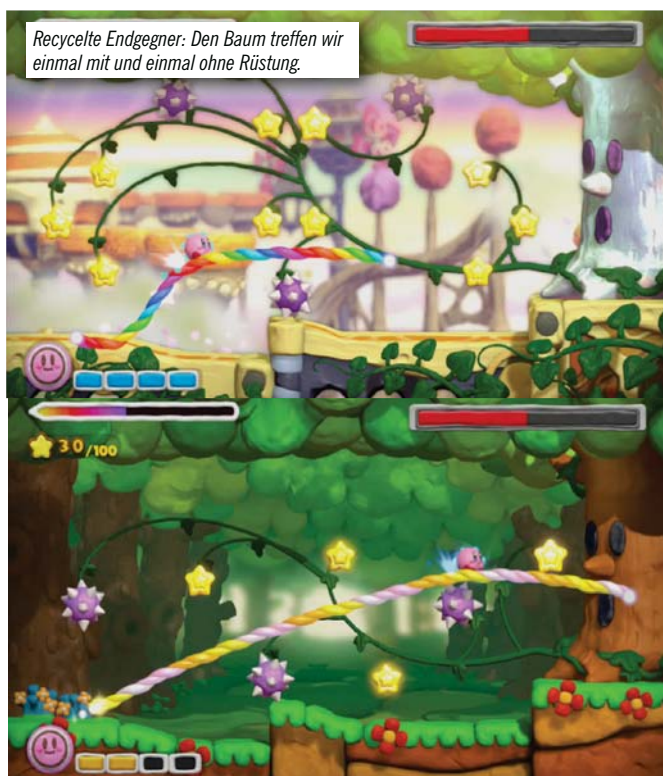


Knetparadies

Aber bei so großartigem Grundmaterial können wir keinesfalls nur meckern. Anders als das von Boris Karloff im Film »Frankenstein« verkörperte Monster ist Kirby und der Regenbogen-Pinsel nämlich eine optische Augenweide. Die gesamte Welt und auch Kirby selbst wirken wie aus Knete gebaut und mit Stop-Motion-Technik animiert. Die Knetwände verformen sich kurz, wenn Kirby dagegen prallt, und der pinkfarbene Fluffball selbst wird bei größerer Fallhöhe platt wie ein Pfannkuchen. Das wirkt sowohl auf dem großen HD-Bildschirm als auch auf dem kleineren GamePad und erinnert an »Wallace and Gromit«. Aber Kirby und der Regenbogen-Pinsel besteht keinesfalls nur aus Knetgärten. Jede der sieben Welten hat ihr eigenes Design, vom Wolkenkönigreich hin zu feuerspeienden Vulkanen deckt das Spiel so ziemlich jede klassische Szenario-Varietät ab. Zwar ziehen sich die 28 Level bisweilen in die Länge, aber das betrachten wir eigentlich schon eher als Luxusproblem.

Über zu viel Inhalt sollten wir uns ja eigentlich nicht beschweren.

Und es ist nicht so, als würden wir nicht gefordert. Manche der kunterbunten, freundlichen Welten werden dafür, dass sie doch eigentlich aus Knete gemacht sein sollen, sehr schnell sehr hart. Anders als so mancher Vorgänger ist Kirby und der Regenbogen-Pinsel kein Kinderspiel, im wahrsten Sinne des Wortes. Feinde, die uns mit einem Treffer töten, einstürzende Wände und zur Neige gehende Regenbogentinte sorgen für so manchen Level-Neustart. Einzig die recycelten Bosse stören uns. Abgesehen vom Endboss gibt es in jeder der sechs anderen Welten gegen Ende einen Kampf, allerdings treten wir nur gegen drei Monster an. Jeder Boss wird nämlich in jeweils zwei Welten verwendet. Denn ob der bössartige Baum jetzt braun ist oder – drei Level weiter – durch eine Rüstung silberfarben, macht für uns keinen Unterschied. Vor allem dann nicht, wenn Letzterer genau die gleichen Attacken nutzt wie der Vorgänger.



Von guten Freunden lässt man sich werfen

Im Multiplayer erschließt sich uns dann auch endlich der Sinn des großen Bildschirms. Denn wo Frankensteins Monster seine Frau hat, hat Kirby und der Regenbogen-Pinsel Kirbys Knubbelkollegen Waddle-Dee. Bis zu drei weitere Spieler können mit uns durch die Level spazieren. Sie sind mit einem Speer ausgestattet und werden direkt per Wii-Mote oder Classic-Controller gesteuert. Sollte Kirby mit seinen Seilen zu weit vorpreschen, werden die anderen ohne viel Federlesens zu ihm hinteleportiert. Im Notfall kann Waddle-Dee seinen Kumpel Kirby sogar hochheben und als Wurfgeschoss verwenden. Wenn wir einmal mit schlagkräftiger Unterstützung durch die Level spaziert sind, wollen wir unseren Koop-Partner auch gar nicht mehr hergeben. Zielgerichtete Attacken sind mit direkter Steuerung einfach so viel leichter. Alles in allem vereint Kirby und der Regenbogen-Pinsel viele der Einzelheiten der Vorgänger, lässt aber leider genau die Besonderheiten weg, die ihn wirklich gut gemacht hätten. Mit einer direkten Steuerung könnten wir beispielsweise wirklich auf den Fernsehbildschirm sehen, und unterschiedliche Kirbys würden viel mehr Abwechslung in der Spielmechanik bieten. Auch wenn das Experiment Kirby und der Regenbogen-Pinsel kein voller Erfolg war, wirklich schlecht ist es nicht. Frankensteins Monster ist ja schließlich auch trotz grüner Haut und ein paar rostiger Schrauben am Hals durchaus liebenswert. <>

Wii U

KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL

Präsentation

⊕ Spielwelt in Knetoptik ⊕ sieben unterschiedliche Welten
⊕ Spielwelt reagiert auf Kirby ⊕ wirkt auf Bildschirm und GamePad ⊖ Bossdesign-Recycling

Spieldesign

⊕ einsteigerfreundlich ⊕ Fahrzeug-Level ⊖ ungenaue Steuerung ⊖ keine Kirby-typischen Verwandlungen durch Inhalation ⊖ immer gleiches Stylus-Kritzeln

Balance

⊕ ausführliches Tutorial ⊕ schwere Level können übersprungen werden ⊖ Frustrationsmomente durch Kirby-Physik ⊖ Level teilweise zu lang ⊖ starke Schwankungen im Schwierigkeitsgrad

Atmosphäre/Story

⊕ freundliche, bunte Welt ⊕ viele unterschiedliche Figuren
⊕ Story passend für Zielgruppe ⊕ liebenswerter Knuddelheld
⊖ fehlende Varianz bei Hauptfigur und Bossen

Umfang

⊕ 48 Level ⊕ viele Sammelobjekte ⊕ Multiplayer mit vier Spielern ⊕ Couch-Koop ⊖ manche Level unnötig gestreckt

FAZIT

Ein pinkfarbener Marshmallow im Knetwunderland, der sich aber weder selbst bewegen noch frei verwandeln kann. Dadurch fehlt die typische Kirby-Haftigkeit.





Gegner wurden teils neu platziert. Dieser Drache bewacht jetzt zum Beispiel die Brücke.



Im Mehrspieler gibt's zwar keine neuen Features, die Spielersuche läuft aber fixer.

ACTION-ROLLENSPIEL Publisher: Bandai Namco • Entwickler: From Software • Termin: 2.4.2015 • Sprache: Englisch, deutsche Untertitel • USK: ab 16 Jahren
Installation: 12 GB • Spieldauer: 70 Stunden • Preis: 60 Euro (Current Gen), 40 Euro (Last Gen)

DARK SOULS 2: SCHOLAR OF THE FIRST SIN

PS4 • One • PS3 • 360

Director's Cut oder Geldmacherei?



Mit Dark Souls 2: Scholar of the First Sin will From Software all die Spieler zurückgewinnen, die vom ursprünglichen zweiten Teil enttäuscht sind. Überarbeitetes Gameplay, bessere Grafik, neue Inhalte – im Test-Update klären wir, für wen sich das lohnt. Und für wen nicht. Von Dimitry Halley

Ein echtes Dark-Souls-2-Trostpflaster für all diejenigen, die keine PlayStation 4 besitzen: Zwar gibt's für Xbox-One- und PC-Spieler vorerst keine eigene Version des Kritikerlieblings Bloodborne, dafür aber eine erweiterte Fassung von Dark Souls 2. Na gut, Scholar of the First Sin erscheint auch für die PS4 und sogar für die Last-Gen-Konsolen, von Exklusivität kann da also keine Rede sein. Aber am Ende des Tages ist das ja was Gutes, richtig? Jeder kann sich schließlich unabhängig von der bevorzugten Plattform auf ein überarbeitetes Dark Souls 2 freuen. Hach, wenn's doch nur so einfach wäre.

Was ist Scholar of the First Sin?

Scholar of the First Sin ist ganz grob gesprochen eine Current-Gen-Portierung von Dark Souls 2. Mit Betonung auf »grob«, denn das Erweiterungspaket erscheint in drei verschiedenen Ausführungen für verschiedene Plattformen mit unterschiedlichen Inhalten, Preisklassen und Qualitäten. Deshalb ein kurzer Überblick, bevor wir auf die Neuerungen im Detail eingehen:

• **Patch 1.10:** Der Patch für das »alte« Dark Souls 2 heißt zwar nicht Scholar of the First

Sin, enthält aber einige der Verbesserungen. Konkret betrifft das erweiterte Gegenstandsbeschreibungen sowie kleinere Detailänderungen in der Spielbalance und Online-Spielersuche. Die Überarbeitungen betreffen beispielsweise veränderte Item-Positionen. Die drei DLCs sowie alternative Gegnerplatzierungen und Grafikupdates gibt's in der kostenlosen Patch-Variante allerdings nicht.

• **PS3/Xbox 360:** Die Last-Gen-Variante von Scholar of the First Sin ist in etwa das, was die Prepare to Die Edition beim ersten Dark Souls ist. Sie enthält alle DLCs, die Patch-Verbesserungen und ist mit den Speicherständen der Ur-Fassung kompatibel. Die überarbeitete Optik und alternative Gegnerplatzierung fehlen allerdings auch hier. Interessanterweise auch auf dem PC.



Scholar of the First Sin sieht optisch zwar besser aus, bleibt aber trotzdem meilenweit von einem Bloodborne entfernt.



Besonders Außenareale profitieren von den überarbeiteten Effekten.



Kommentar

Dimitry Halley
Trainee

Das ultimative Dark Souls 2

Scholar of the First Sin ist das ultimative Dark Souls 2, keine Frage. Das heißt in der Summe zwar nicht, dass es jeden Knick ausbügelt, den der Nachfolger im Vergleich zum ersten Dark Souls hat, aber es ist ein Versöhnungsangebot seitens From Software, auf das ich mich gerne einlasse. Zwar ist die aufgebüschte Grafik für mich kein kaufentscheidendes Upgrade, die spielerischen Verbesserungen sind hingegen wirklich gut. Und auch die neuen Item-Beschreibungen, Story-Elemente und das geheime Ende geben mir als Story-Enthusiasten den Ausschlag, die Reise durch Drangleic noch einmal anzutreten.

• **PS4/Xbox One:** Das Deluxe-Paket von Dark Souls 2 und definitiv die beste Fassung von Scholar of the First Sin. Neben allen Verbesserungen der anderen zwei Versionen bietet Dark Souls 2 für Current Gen eine überarbeitete Optik, neu platzierte Gegner und damit eine spürbar andere Spielbalance.

Was hat sich grafisch getan?

Neben diversen kleinen Verbesserungen wie der überarbeiteten Spielersuche im Multiplayer gibt es im Prinzip drei große Neuerungen, die bei der Current-Gen-Fassung für Neulinge und Veteranen gleichermaßen kaufentscheidend sein können.

Grafisch legt Dark Souls 2: Scholar of the First Sin im Vergleich zum Original einen ordentlichen, aber keinen gigantischen Sprung hin. Wer sich also Hoffnung auf ein mittelalterliches Bloodborne gemacht hat, wird

enttäuscht. Zwar schraubt From Software an den Licht- und Partikeleffekten, die Texturen und Modelle bleiben aber nach wie vor unzeitgemäß. Das soll freilich nicht heißen, dass Scholar of the First Sin hässlich ist – mit der verbesserten Lichtstimmung, dem ohnehin tollen Art-Design sowie einigen Detailänderungen ist die Spielwelt wirklich nett anzusehen.

Was ist spielerisch neu?

Die beiden anderen Änderungen beziehen sich direkt auf den Spielinhalt. So sind in der Last-Gen- und Current-Gen-Fassung von Scholar of the First Sin alle bisher veröffentlichten DLCs enthalten. Die drei Bonuskapitel fügen sich organisch in das Gesamtbild der Kampagne ein; für den Vollpreis von 50 Euro auf Konsole beziehungsweise 40 Euro für PC gibt's also im Vergleich zum Original einen deutlichen Mehrwert.

Hinzu kommen noch kleinere neue Inhalte wie der namensgebende Scholar of the First Sin, ein unbekannter NPC, mit dem sich ein geheimes Ende freischalten lässt. Und auch die neuen Item-Beschreibungen dürften gerade eingefleischten Fans in die Hände spielen. Schließlich sind die Ergänzungstexte ein Kernelement, wenn man die Hintergrundgeschichte der Souls-Spiele verstehen will.

Die dritte große Verbesserung ist die neue Gegnerplatzierung. Was auf dem Papier nach keiner großen Sache aussieht, wirkt sich enorm auf die Balance aus. Während viele enttäuschte Fans dem Original noch vorgeworfen haben, es sei eine zu leichte Fortsetzung, dürfte diese Kritik bei Scholar of the First Sin deutlich leiser ausfallen. So wartet beispielsweise im beschaulichen Wäldchen direkt beim Startdorf Majula plötzlich ein Troll, der uns mit seinem Würgegriff beim ersten Angriff umbringen kann. An anderer Stelle begrüßt uns jetzt ein feuerspeiender Drache. In puncto Schwierigkeit zieht Scholar of the First Sin spürbar an. Das neue Dark Souls 2 ist genau der knallharte Nachfolger, den sich Fans des ersten Teils ersehnt hatten.

Was kostet der Spaß?

Für PS4 und Xbox One kostet Scholar of the First Sin 50 Euro. Wer bisher noch keine Be-

rührungspunkte mit Dark Souls 2 hatte oder das Spiel aufgrund des gedrosselten Schwierigkeitsgrads meiden wollte, bekommt hier dank der Verbesserungen in Grafik und Gameplay samt DLCs ein wirklich rundes Angebot.

Die Last-Gen-Variante für PS3 und Xbox 360 kommt ohne die grafischen Verbesserungen aus, kostet aber dafür nur 40 Euro. Das ist als Neukauf immer noch ein gutes Angebot, schließlich handelt es sich mit allen DLCs ja quasi um eine Game of the Year Edition von Dark Souls 2. Wer das Original bereits besitzt, sollte sich hingegen überlegen, stattdessen auf den Season Pass und den kostenlosen Patch zu setzen. <>

One PS4

DARK SOULS 2 SCHOLAR OF THE FIRST SIN

Präsentation

- teils tolle Panorama-Weitsicht
- verbesserte Lichteffekte
- rundere Performance
- Texturen trotz HD-Update grob
- sehr geräuscharm

Spieldesign

- nervenaufreibende Kämpfe
- motivierendes Rollenspiel-System
- jeder Sieg fühlt sich großartig an
- recycelte Gebiete und Feinde aus dem Vorgänger

Balance

- sehr viele ausgewogene Spielstile
- verbesserte Gegnerplatzierung
- gerade Anfangspassagen jetzt fairer
- im weiteren Spielverlauf teils unfair schwer

Atmosphäre/Story

- beklemmende Atmosphäre
- komplexe Hintergrundgeschichte
- non-linearer Erzählstil
- zusätzliche Item-Beschreibungen
- enttäuschendes Ende

Umfang

- riesige Spielwelt
- New Game Plus mit härteren Gegnern
- optionaler Multiplayer
- drei umfangreiche DLCs integriert
- zig Spielstile erhöhen den Wiederspielwert

FAZIT

Für Last-Gen-Konsolen ist es zwar kaum mehr als eine Game of the Year Edition, auf PS4 und Xbox One hingegen das ultimative Dark-Souls-2-Paket.



Kommentar

Henry Ernst
Freier Redakteur

Fuck you very much!

Es gibt Spiele, die euch bei jeder möglichen Gelegenheit den Mittelfinger zeigen und dennoch so unwiderstehlich sind wie eine geöffnete Tüte Kartoffelchips. Dark Souls 2 gehört ganz eindeutig in diese Kategorie, denn was dieser Titel an Demütigung, Schadenfreude und Bosheit auf euch herabregnen lässt, sucht Seinesgleichen. Der harsche Schwierigkeitsgrad bringt etwas zurück, dass in der Welt der Spiele viel zu selten geworden ist: eine echte Herausforderung. Gegner, die sich im Vorbeigehen erledigen lassen, gibt es bei Dark Souls 2 ebenso wenig wie Sicherheit oder gar Überlegenheit. Wer nicht ständig auf der Hut ist und die Umgebung mit Argusaugen absucht, wird vom Spiel gnadenlos abserviert. Wer denkt, eine perfekte Möglichkeit zur Gegnereinsatzung gefunden zu haben, wird erst vom Variantenreichtum der KI überrascht und dann seinerseits entsorgt. Dark Souls 2 ist hart, aber nie unfair. Das komplexe Kampfsystem funktioniert tadellos und fühlt sich dank der verbesserten Technik ein wenig dynamischer an als auf den Last-Gen-Systemen. Dank der eingebauten DLCs und den zum Teil neu arrangierten Rätseln haben auch Veteranen einen Grund zurückzukehren. Scholar of the First Sin ist die Ultimate Edition von Dark Souls 2. Wer starke Nerven hat, braucht dieses Spiel.

ACTION-ROLLENSPIEL Hersteller: Nintendo • Entwickler: Monolith Soft • Termin: 2.4.2015
Sprache: Englisch, dt. Untertitel • USK: ab 12 Jahren • Installation: 3,6 GB • Spieldauer: 90 Stunden • Preis: 39 Euro

XENOBLADE CHRONICLES 3D

3DS

Riesenschwert auf kleiner Plattform

Xenoblade Chronicles war 2011 eines der besten Rollenspiele des Jahres. Die Umsetzung auf den New 3DS hat ihm aber gar nicht gut getan. Im Test klären wir, was die Hosentaschenversion und das sprichwörtliche Kamel im Nadelöhr gemeinsam haben. Von Ann-Kathrin Kuhls

TEST

Eines der erfolgreichsten Rollenspiele 2011 auf der Wii ist jetzt exklusiv für den New 3DS zu haben. Und mit einer riesigen, erkundbaren Welt, einer tollen Geschichte und Tönen von Nebenmissionen und Sammelartikeln ist Xenoblade Chronicles 3D eigentlich genau das, was wir von einem JRPG erwarten. Eigentlich. Denn bei der Portierung des Wii-Rollenspiels auf den New 3DS ist einiges schiefgegangen. Dabei ist Xenoblade in der Theorie ein echtes Ausnahmepersonal.

Das fängt schon bei der Story an. In der Welt von Xenoblade Chronicles 3D gehen wir nämlich über Leichen. Genauer gesagt über eine Leiche, denn die Kolonie, in der Hauptfigur Shulk und seine Mitstreiter wohnen, ist auf dem leblosen Körper eines gefallenen Gottes erbaut. Dort wohnen sich die menschlichen Homs nach einem Krieg mit dem Robotervolk der Mecha in Sicherheit, bis die Mecha eines Tages wieder angrei-

fen und Shulks Freundin töten. Also schnappt sich unser Held das Monado, ein legendäres Schwert, das als einziges einen Mecha verletzen kann. Schließlich gilt es, nach allen Regeln der Klischeekunst Rache zu nehmen. Allerdings steckt deutlich mehr dahinter, als wir anfangs vermuten. Denn zum einen sind die überraschenden Wendungen sehr gut in die Handlung eingefügt, zum anderen variiert Xenoblade derart virtuos Story-, Kampf- und Erkundungssequenzen, dass die Routine vom Tutorial bis zur Endsequenz keine Chance hat.

Harmonie im Dreierpack

Natürlich kann man als junger Held mit Riesenschwert nicht locker flockig über eine Wiese spazieren, ohne mit diversen Feinden aneinanderzugeraten. Glücklicherweise sind wir dabei nicht allein, denn unsere Party besteht aus drei Mitgliedern. Unsere beiden

Begleiter werden von der KI gelenkt, den von uns gesteuerten Anführer können wir aber selbst wählen. Um anzugreifen, visieren wir den Feind zunächst an und wählen dann auf einer Leiste unsere Attacke aus. Nähert sich Shulk dem Gegner, führt er automatisch Standardangriffe aus, es gibt aber ebenso eine Reihe Spezialattacken, die wir manuell auslösen können und auch sollten. Die riesenhaften Mecha müssen wir zum Beispiel zunächst zum Straucheln bringen, bevor wir die Sache dann auf Augenhöhe beenden können. Dazu kommt natürlich noch die sagenhafte Kraft des Monado, das sich aber – wie jede Superwaffe – nicht beliebig oft einsetzen lässt, sondern erst durch Treffer mit anderen Angriffen aufgeladen werden muss.

Ab und an haben wir auch die Möglichkeit, per Quicktime-Event einen Kettenangriff auszulösen, bei dem das Monster von allen gleichzeitig auf die Nase bekommt.

Durch den kleinen Bildschirm wirken Bäume aus der Ferne wie die Graffiti-Funktion bei Paint.



Jeder Gegner hat seine Stärken und Schwächen: Hier müssen wir uns vor den Riesenhörnern in Acht nehmen.



Im Vergleich: Die Wii-Version (links) ist zwar auch kein Augenschmaus, auf dem New 3DS (rechts) sind die Charaktere aber deutlich polygonärmer und schwerer zu erkennen.

Sollten wir bei einem besonders starken Gegner keinen Heilzauber parat haben, können wir unsere Kameraden auch wiederbeleben, wenn wir schnell genug sind. Besonders gut gefällt uns, dass Angriffe und Wiederbelebungsmaßnahmen effektiver werden, wenn unsere Gruppe harmonisiert. Das erreichen wir durch Gespräche und erfolgreiche Kettenangriffe. Auch wenn wir uns die Zeit nehmen, unsere Freunde während des Kampfes aufzumuntern oder anzufeuern, steigert das die Harmonie. Wer nett ist, kommt hier also tatsächlich weiter.

Sterben mit gutem Gewissen

Manchmal kann es jedoch sein, dass wir auch mit der besten Taktik nicht gewinnen können. Viele Gegner, auf die wir treffen, sind gerade am Anfang einfach zu stark für uns. Da Speichern allerdings jederzeit möglich ist, hält sich der Frust in ebenso ange-

nehmen wie motivierenden Grenzen. Wenn also die eine Taktik nicht funktioniert, gruppieren wir uns einfach neu. Und da die Umgebung mit Urwäldern, Tropfsteinhöhlen oder neonfarben leuchtenden Pilzen sehr einfallsreich gestaltet ist, macht es auch gar nichts, wenn der Speicherpunkt ein wenig vom Boss entfernt ist. Alles in allem ist Xenoblade Chronicles also ein großartiges Rollenspiel, das mit einem klugen Kampfsystem und einer wunderbar komplexen Story aufwartet. Zumindest auf der Wii, für die das Spiel ursprünglich entwickelt wurde.

Wem der Shulk passt

Auf dem New 3DS, für den das Spiel als erster Exklusivtitel erscheint, sieht die Sache ein bisschen anders aus. Wäre Nintendos neuer Handheld ein Schuh, er wäre für Xenoblade Chronicles schlicht zu klein. Der zur Verfügung stehende Bildschirm ist natürlich reduzierter als für die Wii-Version. Da die Sprechblasen allerdings eine bestimmte Größe haben müssen, um noch erkennbar zu sein, bleibt nicht mehr viel Fläche für das eigentliche Spiel übrig. Wenn bei einem Besuch auf dem Markt von links und rechts Dialoge aufpoppen, sehen wir vor lauter Sprechblasen den Shulk nicht mehr. In der New-3D-Version passiert es außerdem viel zu häufig, dass wir filigran designte Feinde einfach nicht sehen können, weil sie mit dem Hintergrund verschmelzen. Der wirkt nämlich noch deutlich verwaschener als bei der bereits nicht gerade knackscharfen Wii-Version. Eine weiter rausgezoomte Kamera soll das Problem entschärfen, was allerdings massiv auf Kosten der Rollenspielatmosphäre geht. Damit wir unsere Charaktere alle im Blick haben, sind sie so klein geworden, dass wir die Unterschiede zwischen den Rüstungen erraten müssen. In diesem Fall passt das sprichwörtliche Kamel zwar durchs Nadelöhr, aber dafür hält es jetzt jeder für ein Meerschweinchen.

Kamera-Chaos

Die Tastenbelegung hat die Umstellung aufs Hosentaschenformat hingegen grundsätzlich gut überstanden: Während des Kampfes schalten wir ohne Probleme mit dem Steuerkreuz zwischen den Attacken hin und

her, und auch die Steuerung mit dem Analog-Stick ist kein Problem. Eine wichtige Einschränkung gibt es allerdings: Das ständige Nachjustieren der Kamera nervt schon nach kurzer Zeit, zumal wir dafür mit dem Daumen von den Aktionstasten runter auf den C-Stick wechseln müssen, anstatt beides gleichzeitig bedienen zu können.

Es ist nicht zu übersehen, dass das Spiel auf der Heimkonsole zu Hause ist. Der kleine Bildschirm erschwert die Übersicht, und die ungemütliche Kamerasteuerung macht das Ganze nicht viel besser. Vor allem, wenn wir vorher die Wii-Version gespielt haben, fällt die Grafik unangenehm auf. Darunter leidet letzten Endes auch der Spielspaß. Xenoblade Chronicles 3D bleibt jedoch ein tolles Rollenspiel: Kampfsystem, Story und Spielwelt reißen nach wie vor mit. <>

3DS

XENOBLADE CHRONICLES 3D

Präsentation

abwechslungsreiche Spielwelten + gute Synchronsprecher und passende Musik - hässliche und detailarme Helden - Dialogfenster blockieren die Sicht - verwaschene Hintergründe

Spieldesign

perfekter Mix aus Kampf- und Rollenspielelementen + unterschiedliche Anführer im Kampf möglich + Taktikamente trotz aktivem Kampfsystem - wenig Übersicht im Kampf

Balance

frei Speichern jederzeit möglich + beim Tod bleiben XP erhalten + gutes Tutorial + starke Monster motivieren zum Aufleveln - wenig Varianz in den Nebenquests

Atmosphäre/Story

tolle Story mit guten Wendungen + viele interessante Nebencharaktere + schöne Spielwelt + Gegnermix aus Robotern und Tieren - Außenbereiche wirken leer

Umfang

riesige Spielwelt + lange Story-Kampagne + jede Menge Nebenmissionen + bis zu 100 Stunden Spielzeit + jede Menge Sammelgegenstände

FAZIT

Mit einem riesigem Schwert in einer riesigen Welt auf der Suche nach riesigen Monstern. Allerdings auf einer viel zu kleinen Plattform. Ein geschrumpftes Meisterwerk.



Kommentar

Ann-Kathrin Kuhls
Trainee

Hätte, hätte, Fahrradkette

Xenoblade Chronicles 3D ist ein Spiel, das mit seiner Portierung verloren hat. Was ich persönlich sehr schade finde. Auf der Wii hat mir das Spiel einen Riesenspaß gemacht, und auch auf dem New 3DS war ich beinahe sofort wieder drin. Ich liebe einfach die ultra-britischen Synchronsprecher, die ebenso interessante wie stimmungsvolle Welt und nicht zuletzt die Charaktere selbst. Eigentlich ist Xenoblade eines der besten JRPGs der letzten Jahre.

Aber als ich den Handheld angeschmissen habe, war ich erst einmal enttäuscht. Denn der optische Qualitätsunterschied zum Original ist schon gewaltig. Nicht, dass ich ein großer Grafiksnob wäre – wenn ein Spiel ansonsten toll ist, bin ich die Letzte, die lang wegen der Grafik rumnölt. Aber hier ist die Grafik nicht nur unter dem möglichen Niveau, sondern behindert auch noch das Spiel. Die Feinde kann ich teilweise nicht erkennen, die Botanik ist fransig und unfertig, und die Gesichter meiner Charaktere sehen aus wie bemalte Vogelscheuchen. Natürlich gewöhne ich mich nach einer Weile daran. Mensch als Gewohnheitstier und so. Aber beim ersten exklusiven New 3DS Titel will ich mich nicht an schlechte Grafik gewöhnen müssen. Xenoblade Chronicles ist ein großartiges Spiel, ich würde es jedem sofort empfehlen, allerdings nur auf der Wii.



ACTION Publisher: Microsoft • Entwickler: Undead Labs • Termin: 28.4.2015 • Sprache: Englisch, deutsche Texte
 USK: ab 18 Jahren • Installation: 5 GB • Spieldauer: 20 Stunden • Preis: 20 Euro

GTA 5

Bei einer riesigen, frei befahrbaren Welt darf natürlich auch das Wetter nicht fehlen: Von strahlendem Sonnenschein, der sich auf unserem Autodach spiegelt, bis zu regnerisch-nebliger Abenddämmerung ist alles dabei. Die Vögel, die ab und an über Los Santos fliegen, ändern sogar ihr Flugverhalten.



STATE OF DECAY: YEAR-ONE SURVIVAL EDITION

Action-Survival- Management ... mit Zombies!

Dezent aufgehübscht zeigt die Neuauflage im Test, ob das innovative Konzept des Zombie-Survivals immer noch funktioniert oder nach fast zwei Jahren schon etwas modrig riecht. Von Kai Schmidt

Beinahe zwei Jahre sind seit dem Erscheinen des Überraschung-Hits State of Decay auf der Xbox 360 vergangen. Zombies faulen in solch einer Zeitspanne fröhlich vor sich hin, doch die Year-One Survival Edition (abgekürzt: YOSE) präsentiert uns das Spiel auf der Xbox One in verbesserter Form. Aus dem grottenhässlichen Spiel wurde ein lediglich noch hässliches Spiel.

Abgesehen von der schärferen und flüssigeren Grafik, die aber besonders bei Autofahren immer noch stotternd in die Knie geht, hat sich an State of Decay so gut wie nichts geändert. Wir streifen immer noch durch eine ländliche, amerikanische Gegend,

um in verlassenem Häusern und Schuppen verbissen nach Vorräten und weiteren Überlebenden zu suchen – der Großteil der Bevölkerung stolpert nämlich als Zombieberut über die Straßen. Die unterwegs aufgelesenen Menschen eskortieren wir in eine unserer Basen, die wir in bestimmten Häusern errichten und dann ausbauen können. Allerdings ordnen sich unsere Schützlinge nicht sofort brav unter: Um ihnen Befehle zu erteilen, brauchen wir Vertrauenspunkte, die wir verdienen, indem wir Vorräte beschaffen oder weitere Überlebende mit nach Hause bringen. Auch Baustoffe sind wichtig, da sich die Überlebenden beschweren, wenn wir die

Basis nicht mit zusätzlichen Schlafplätzen oder einer besseren Krankenstation ausstatten. Und das Wohlbefinden sowie die Größe



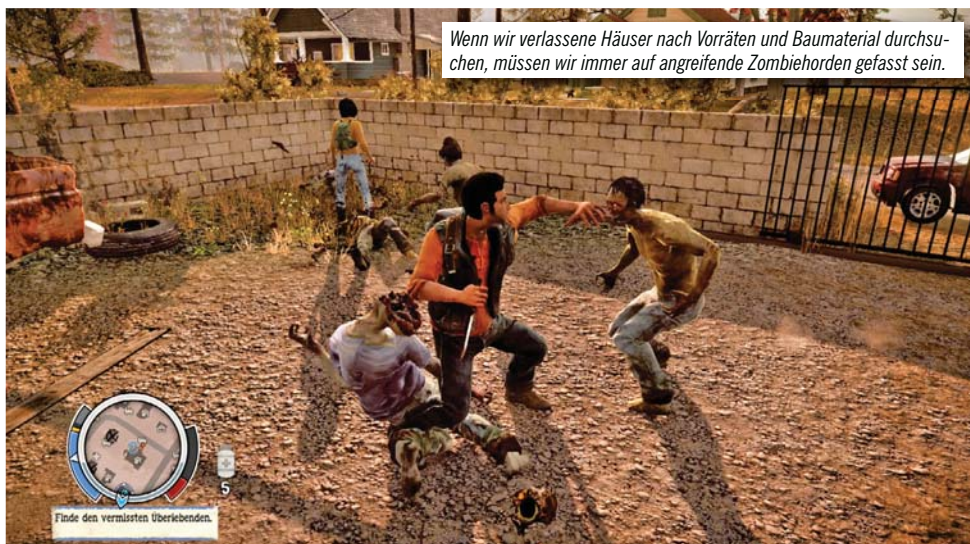
Kommentar

Henry Ernst
 Freier Redakteur

Die volle Packung Verfall

Nach Dark Souls 2 ist das der zweite Titel in diesem Monat, der technisch zwar keine Bäume ausreißt, aber spielerisch einiges auf dem Kasten hat. State of Decay ist nämlich weit mehr als ein Open-World-Zombiemassaker, es ist ein Survival-Abenteuer im besten Sinne. Ihr seid ständig auf der Jagd nach Ressourcen, neuen Verbündeten oder Infektionsherden. Nebenbei baut ihr euren Stützpunkt aus und habt immer ein offenes Ohr für die Sorgen und Nöte der anderen Überlebenden. Außerdem ist für Abwechslung gesorgt: Da sich jede Spielfigur nach einem Einsatz ausruhen muss, kommen alle Mitglieder der Schicksalsgemeinschaft zum Zuge, bis ihr eine schlagkräftige Truppe herausgezüchtet habt, die euch mit ihren Sorgen und Nöten durchaus ans Herz wachsen kann.

Leider hat man einen der Hauptfehler der 360-Version nicht behoben: Das Spiel erklärt sich einfach nicht ausführlich genug, sondern lässt euch mit vielen Funktionen allein. Auch die technische Seite ist mit ihren flimmernden Schatten, den massiven Popups und den zum Teil heftigen Kameraproblemen alles andere als optimal. Wer damit leben kann, bekommt eine der intensivsten (nicht spektakulärsten!) Zombiengeschichten überhaupt geboten. Zumal in dem Paket auch noch alle Addons und ein Preisnachlass für Besitzer der 360-Version enthalten sind.





Kommentar

Kai Schmidt
Redakteur

Famoses Spiel, untote Technik

State of Decay war mein Downloadspiel des Jahres 2013 und schafft es auch in seiner Neuauflage, mich dauerhaft vor den Bildschirm zu fesseln. Und das, obwohl ich das Spiel schon kenne. Die etwas lahme Hauptstory ist mir dabei herzlich egal – die fantastische Mischung aus Erkundung und Management ist es, die mich sofort wieder in ihren Bann zieht und so schnell nicht loslässt. Irgendwie fängt man dabei an, die ganzen (angeblich) bösen Gangs zu verstehen, die sich in Filmen und Serien über Zombieapokalypsen an einem Ort festbeißen und gegen alles und jeden verteidigen. Ich werde selbst zu einer Art Governor aus »The Walking Dead«, der seine Leute zusammenhalten will. Ich weiß, wie viel Blut, Schweiß und Tränen in den gesammelten Vorräten stecken und würde sie deshalb mit keinem dahergelaufenen Wicht teilen wollen.

Dass die Technik des Spiels aber weiterhin so indiskutabel schlecht ist, kann ich nicht verstehen. Die Cry-Engine 3 wird hier mit simplen Bauten und nicht besonders aufwendigen Texturen sichtlich unterfordert und gerät dennoch ins Ruckeln. Wie kann das sein? Klar, die Neuauflage läuft deutlich besser als die Ursprungsversion, doch ist das keine Rechtfertigung dafür, dass das Spiel immer noch meilenweit von guter Technik entfernt ist. Dennoch: Allein wegen des famosen Spielprinzips eine ganz klare Kaufempfehlung!

unserer Truppe dürfen uns nicht egal sein, da sie unsere Lebensversicherung ist. State of Decay nutzt nämlich ein Permadeath-System: Was tot ist, bleibt tot. Geben wir den Löffel ab, schlüpfen wir in die Haut eines anderen Überlebenden.

Integrierte DLCs

In der YOSE enthalten sind auch die beiden DLCs Breakdown und Lifeline. Während es sich bei Breakdown um eine storylose Endlosversion des Spiels handelt, schlüpfen wir im knapp sechsstündigen Lifeline in eine Militäruniform, um die Zombieapokalypse durch die Augen von Regierungstruppen zu erleben. Schießen ist hier im Gegensatz zum Hauptspiel durchaus erwünscht. Cool: YOSE übernimmt Militärfähigkeiten wie das

Die Spielfigur Gurubani Kaur gibt's kostenlos für Besitzer der 360-Version, die auf die neue Survival Edition umsteigen.



Anfertigen von Munition in den Storymodus. Und auch eine neue Missionsart gibt es, in der wir über der Pampa abgeworfene Versorgungcontainer bergen müssen. Der Haken dabei: Durch den Lärm des Aufpralls werden Zombies angelockt, mit denen wir fertig werden müssen. Das gilt auch für den Rest des Spiels: Wenn wir zu laut sind, wächst die Schar der Untoten, die sich für uns interessiert. Deshalb sind Schusswaffen mit ihrer knapp bemessenen Munition nicht immer die beste Möglichkeit der Zombieabwehr. Schleichen, Stealth-Kills sowie stille Problemlöser wie Knüppel oder Macheten sind die weitaus bessere Lösung.

Multiplayer müssen draußen bleiben

Bereits bei seiner Erstveröffentlichung wunderten wir uns etwas, warum State of Decay ein reines Singleplayer-Erlebnis ist: Trotz des für einen Mehrspielermodus bestens geeigneten Ansatzes hat Entwickler Undead Labs keinen Multiplayer integriert. Eine Onlineanbindung ist Aussagen des Entwicklers zufolge nicht ohne Weiteres möglich. Schade! So bleibt es beim Storymodus und den beiden DLCs, die nach dem Ende des Hauptspiels für weitere Motivation sorgen. Wer will, darf übrigens seinen alten Spielstand von der 360-Version importieren. State of

Decay war aber auch ohne Multiplayer schon in seiner Ursprungsversion ein fantastisches Zombie-Abenteuer, und daran ändert sich nichts. Wenn wir wirklich etwas bemängeln müssten, dann wäre das die undurchsichtige Benutzerführung: Das Spiel versagt in der Kommunikation der Zusammenhänge komplett und lässt uns experimentierend zurück. Dadurch stellt sich aber dieses coole Erfolgserlebnis ein, wenn wir begreifen, dass Kaffee unsere Leute schneller regenerieren lässt. Wir entdecken das Spiel Schritt für Schritt, ohne dass uns alles vorgekauft wird. Und das ist nach wie vor gut so, ob vom Entwickler gewollt oder nicht. <>

One

STATE OF DECAY YEAR-ONE SURVIVAL EDITION

Präsentation

sehr schöne (Sonnen-)Lichteffekte + erhöhte Sichtweite gegenüber Ursprungsversion - ruckelt fürchterlich - Figuren bewegen sich steif und unnatürlich - undetaillierte Gebäude

Spieldesign

gelungenes Ressourcenmanagement + große, abwechslungsreiche Spielwelt + Import von 360-Spielständen möglich - kein Koop-Modus - Menüführung etwas unübersichtlich

Balance

fordern der Schwierigkeitsgrad + gut integriertes Stealth-System + KI-Gefährten schlagen sich gut - mangelhafte Erklärung der Spielelemente

Atmosphäre/Story

ständiger, intensiver Überlebenskampf + Verantwortungsgefühl für Überlebende + Permadeath-System + stimmungsvolle ländliche Umgebung + Zombiehorden erzeugen Panikgefühl

Umfang

große offene Spielwelt + DLCs mit Endlosmodi bereits enthalten + viele versteckte Geheimnisse zu entdecken + Lifeline mit mehreren möglichen Endsequenzen

FAZIT

Ambitioniertes Indiespiel, das technisch zwar so untot wie seine Zombieplage wirkt, dafür aber spielerisch voll aufdreht.

GAMEPRO
88
One



Nicht einmal bei der Fahrt über Land hat man seine Ruhe: Herumstreifende Untote krallen sich am Auto fest und müssen abgeschüttelt werden.



THE LEGEND OF ZELDA[®]

Die Abenteuer von Spitzohr Link gehören seit über 25 Jahren zum absoluten Pflichtprogramm auf jeder Nintendo-Konsole. Wir verschaffen einen Überblick über die Hauptserie. Von Tobias Veltin

Tä-tä-tä-tääaaaaaa! Es ist immer wieder ein besonderer Moment, wenn sich Zelda-Held Link über eine gerade geöffnete Schatzkiste beugt und unter den Klängen der berühmten Fanfare einen neuen Gegenstand in die Höhe reckt. Für viele sind es auch diese kleinen Momente, die die wohl berühmteste Nintendo-Exklusivmarke neben Super Mario so magisch und einzigartig machen. Kaum ein anderes Spiel vermittelt so stark das Gefühl, ein echter Held zu sein wie die Serie rund um das grün gewandete Spitzohr Link. Ein Grund

für den Erfolg dürfte die Kontinuität sein: In über 25 Jahren hat sich das grundlegende Spielprinzip nie großartig geändert. Wir geben auf den folgenden Seiten einen Überblick über alle Spiele der Hauptserie.

The Legend of Zelda (1987, NES)

Kaum zu glauben, aber das erste Zelda-Spiel hat schon fast 30 Jahre auf dem Buckel. Vor mehr als einem Vierteljahrhundert legte The Legend of Zelda den Grundstein für die weltbekannte Rollenspielserie – und damit für eine der bis heute beliebtesten Nintendo-Spielemarken überhaupt. Dabei ist die Geschichte des Abenteuers simpel, ja geradezu banal. Der Prinz der Dunkelheit, namentlich Ganon, dringt in das Königreich Hyrule ein und raubt das Triforce-Fragment der Kraft. Bevor der Bösewicht auch das Fragment der Weisheit an sich reißen kann, zerbricht Prinzessin Zelda den Klunker in acht Teile und verteilt sie über das gesamte Land – der Startschuss für ein ebenso aufregendes wie fesselndes Abenteuer. Auf der Suche nach den Fragmenten lösen wir Rätsel, verkloppen Monster und durchforsten insgesamt neun abwechslungsreiche Dungeons. Das Spielmodul von The Legend of Zelda ist als erstes NES-Spiel außerhalb Japans mit einer Batterie versehen. Damit ist es möglich, Spielstände langfristig zu speichern. Angesichts der Länge und des teils bockschweren Schwierigkeitsgrades ein wahrer Segen.



Zelda 2: The Adventure of Link (1988, NES)

Zelda 2: The Adventure of Link ist der Ausreißer, um nicht zu sagen das schwarze Schaf der 2D-Zelda-Ära. Denn der zweite Teil krempelt die Spielmechanik des Vorgängers komplett um. So machen wir in der gewohnten Vogelperspektive ausschließlich die Oberwelt unsicher, in Dungeons mutiert das Rollenspiel dagegen zum actionlastigen Sidescroller – eine fragwürdige Designentscheidung, bei der Fans noch heute mit dem Kopf schütteln. Obendrein gibt's Zaubersprüche, mehr Dialoge mit NPCs sowie ein Erfahrungpunktesystem, durch das wir allmählich Links Statuswerte verbessern. Letztlich ist Zelda 2 zwar kein schlechtes Spiel, doch eben kein typisches Zelda, wie man es in Teil 1 kennengelernt hat. Durch die gravierenden Änderungen erinnert Links zweiter Ausflug eher an einen Spross der Castlevania-Serie.



The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991, SNES)

Das dritte Spiel der Zelda-Reihe erscheint 1991 für das Super Nintendo und orientiert sich nach dem Sidescroller-Vorgänger The Adventure of Link wieder am ersten Teil: Nintendos Designteam kehrt zur Vogelperspektive zurück – wenn auch in ungleich prachtvollerer und auch heute noch charmanter 16-Bit-Optik. Ebenso ist das Spielprinzip selbst eine Rückkehr zu alten Tugenden, denn genau wie im ersten Spiel der Zelda-Serie muss Link Waffen und magische Gegenstände erobern, die er nacheinander in Dungeons findet. Nur so kann der Knabe mit der grünen Zipfelmütze das Königreich Hyrule vor dem bösen Ganon retten. A Link to the Past ist allerdings keine Fortsetzung, sondern erzählt die Vorgeschichte der bis dahin bekannten Zelda-Saga und setzt damit den Trend, für jede Fortsetzung wild und scheinbar zusammenhanglos in der Chronologie Hyrules herumspringen. Das Spiel ist auch ein wichtiger Evolutionsschritt innerhalb der Reihe, da hier viele Waffen und Spielelemente eingeführt wurden, die auch heute noch zu einem vernünftigen Zelda-Titel dazugehören. Zum Beispiel die Idee einer Parallelwelt: Später im Spiel wechselt Link in eine verzerrte Schattenversion seiner Heimatwelt, um dort Gegenstände zu finden und clever designte Rätsel zu lösen.



The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993, GB)

Der erste für einen Handheld erschienene Teil der Zelda-Reihe baut in seiner Handlung auf dem Vorgänger A Link to the Past auf. Nachdem Link damals zu einer Trainingsreise aufgebrochen ist, gelangt er in einen Sturm und erleidet Schiffbruch auf der Insel Cocolint. Zum ersten Mal muss Link hier nicht jemand anderen retten, sondern sich selbst. Im Laufe des Spiels findet er heraus, dass ganz Cocolint nur im träumenden Bewusstsein des Windfisches existiert, was ihn vor eine schwere Entscheidung stellt: Wenn er nach Hyrule zurückkehren will, muss er den Traum beenden und damit die gesamte Welt zerstören, zusammen mit seinen Bewohnern. In Link's Awakening können wir zum ersten Mal unsere Items frei ausrüsten, und Gegenstände mit den NPCs tauschen. Die ursprüngliche monochrome 8-bit-Version erscheint 1998 für den GameBoy Color noch einmal in Farbe, und ist seit 2011 als Download für den Nintendo 3DS erhältlich.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, N64)

Ocarina of Time ist der fünfte Teil der Serie und der erste, der auf Nintendo 64 und damit in 3D-Polygon-Grafik erscheint. Link wird ausgesandt, das Triforce, Quell göttlicher Macht, vor dem grausamen Gerudo-Hauptmann Ganondorf zu schützen. Mit der namensgebenden Ocarina der Zeit kann er unter anderem sein Pferd Epona rufen, die Tageszeit wechseln und Geheimgänge öffnen. Im Laufe des Spiels altert Link sieben Jahre, um das Masterschwert führen zu können und so das Böse zu besiegen. Durch diese Mechanik können wir zwischen unserem alten und jungen Ich hin- und herwechseln und so diverse Rätsel lösen. 2011 wird das Spiel als Remastered-Version für den Nintendo 3DS wiederaufgelegt – samt tippsgebender Shiekah Steine. Die Erweiterung Master Quest, in der Neuauflage sowie als Zugabe für die limitierte Edition von Wind Waker erschienen, unterscheidet sich nur durch veränderte Labyrinth und Items. Ocarina of Time ist mit knapp acht Millionen verkauften Exemplaren das finanziell erfolgreichste Spiel der Serie und gilt für viele als das beste Videospiel aller Zeiten.



The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000, N64)

Präsentieren sich die früheren Zelda-Spiele eher farbenfroh und knuffig, ist The Legend of Zelda: Majora's Mask sehr düster gehalten. So wird Link etwa gleich zu Beginn von einem kindlichen Dämon in ein hässliches Pflanzenwesen verwandelt. Außerdem blickt uns im Himmel ein Mond mit seiner verzerrten Fratze entgegen. Doch auch bei der Spielmechanik macht der sechste Serienteil einiges anders als seine Vorgänger. So gibt es etwa nur vier große Tempel, dafür eine ganze Fülle von Nebenaufgaben. Als Belohnung winken häufig verschiedene Masken, die Link jeweils individuelle Fähigkeiten verleihen, die wir wiederum zum Lösen weiterer Quests benötigen. Das Hauptmerkmal von Majora's Mask ist

jedoch die dreitägige Zeitschleife, in der das Spiel durchlaufen wird. Link bleiben nur drei Tage um die titelgebende Majora's Mask an sich zu reißen, andernfalls donnert der unheimlich glotzende Mond auf die Erde. Zum Glück lässt sich die Zeit mithilfe der Ocarina verlangsamen und sogar zurückdrehen, trotzdem vergrault das permanente Zeitlimit einige Fans. 2015 erscheint eine Neuauflage für den Nintendo 3DS.

The Legend of Zelda: Oracle of Ages & Oracle of Seasons (2001, GBC)

Die beiden Game-Boy-Color-Teile der Zelda-Reihe gehen auf eine Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Capcom zurück. Eigentlich wollte Shigeru Miyamoto zusammen mit Capcoms Flagship Studio ein Remake des ersten Teils sowie zwei neue Teile der Serie entwickeln, die inhaltlich zusammenhängen sollten. Allerdings wurde aus der geplanten Trilogie nichts, und man beließ es bei zwei Spielen. Oracle of Ages und Oracle of Seasons setzen auf das mittlerweile bewährte Zelda-Spielprinzip der Oberwelt, in der mehrere Dungeons versteckt sind, in denen der Spieler wichtige Gegenstände findet. Die Schlüssel-Items sind hierbei der Stab der Jahreszeiten (Oracle of Seasons) und die Harfe der Zeit (Oracle of Ages). Die beiden Game-Boy-Module sind durch Passwörter miteinander verzahnt, die der Spieler nach dem Beenden der jeweiligen Story erhält. Gibt man diese Passwörter beim jeweils anderen Spiel ein, ändern sich Teile des Spielverlaufs. Die Reihenfolge des Durchspielens ist egal, denn durch das Passwortsystem kann jedes der beiden Spiele zum Sequel des anderen werden. Der komplette Plot um Links unfreiwillige Reisen nach Holodrum (Oracle of Seasons) und Labrynna (Oracle of Ages) offenbart sich aber erst, nachdem beide Titel beendet sind.



The Legend of Zelda: The Wind Waker (2003, GC)

In Wind Waker wird Hyrules Unterdrücker Ganondorf zusammen mit dem größten Teil des Landes im Meer versenkt. Doch der Gerudo-Hauptmann hat überlebt und sendet aus dem Exil heraus einen Riesenvogel, der prompt Links kleine Schwester entführt. Um sie und ganz Hyrule vor dem Bösewicht zu retten, muss Link dem Masterschwert

zu alter Stärke verhelfen und Ganondorf ein für alle Mal besiegen. Hauptfortbewegungsmittel ist in The Wind Waker ein Schiff, mit dem Link Seegefechte besteht und Schätze hebt. Mit unserem Taktstock bestimmen wir zusätzlich die Windrichtung und steuern so unseren Kahn. Überall im Spiel versteckte Teile machen unser Schiff schneller und widerstandsfähiger. Zwar erntet der erste für den GameCube erschienene Teil bei seiner Veröffentlichung viel Kritik für seine Cel-Shading-Optik, dafür ist das Spiel allerdings erheblich besser gealtert und sieht auch in der Neuauflage von 2013 für die Wii U sehr schick aus.



The Legend of Zelda: Four Swords (2003, GBA)

Four Swords ist das erste Mehrspieler-Zelda der Serie. Es erscheint 2003 zusammen mit einer Portierung des SNES-Hits A Link to the Past für den Game Boy Advance. Über das Linkkabel können maximal vier Spieler zusammen losziehen, solo funktioniert Four Swords dagegen nicht. Zusammen müssen wir den Magier Vaati stoppen, der Prinzessin Zelda entführt hat und heiraten will. Mit dem Schwert der Vier verwandelt sich der Held in vier Links, zu unterscheiden an den Farben ihrer Kostüme. In den per Zufallsgenerator erstellten Gebieten müssen wir aus der Vogelperspektive Rätsel lösen und Gegner bekämpfen, gleichzeitig versucht jeder Spieler, möglichst viele Rubine zu sammeln. Diese Mischung aus Wettkampf und Kooperation macht Four Swords zu einem sehr ungewöhnlichen Serienableger. Mit dem Hauptspiel A Link to the Past gibt es zudem eine interessante Verbindung. Erlernen wir dort eine neue Schwerttechnik, dürfen wir diese auch in Four Swords anwenden.



The Legend of Zelda: The Minish Cap (2004, GBA)

In The Minish Cap dreht sich alles um Bösewicht Vaati, der bereits einen Auftritt in Four Swords Adventures hatte und hier Prinzessin Zelda in Stein verwandelt, um ihr die Lichtkraft zu entziehen und sich selbst in ein gottgleiches Wesen zu verwandeln. Um Vaati zu besiegen, muss Link vier Artefakte finden und zum legendären Schwert der Vier zusammensetzen. Dabei ist ihm die titelgebende Minish Cap extrem nützlich. Minish sind winzige Wesen, die nur von Kindern gesehen werden können. Die Minish Cap, die sich als sprechende Zipfelmütze entpuppt, schrumpft Link auf Minish-Größe, sodass er völlig neue Bereiche erkunden kann. Auch hier geht es natürlich wieder um das Finden und Verwenden von speziellen Gegenständen und Waffen. The Minish Cap ist keine reine Nintendoproduktion, sondern wird bei Capcom entwickelt. Shigeru Miyamoto fungiert jedoch als Produzent und überwacht den Entstehungsprozess.



The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (2005, GC)

Zwei Jahre nach dem ersten Mehrspieler-Zelda Four Swords erscheint 2005 Four Swords Adventures für Nintendos GameCube. Das Spielprinzip ähnelt dem des GBA-Titels sehr stark, allerdings lässt sich der Hauptmodus, Abenteuer Hyrule, auch alleine spielen. Einmal mehr gilt es hier, den Magier Vaati aufzuhalten und insgesamt sieben Maiden aus seiner Gefangenschaft zu retten. Link benutzt dafür erneut das Schwert der Vier. Deutlich interessanter ist Four Swords aber im Mehrspielermodus. Hierbei müssen die Teilnehmer einen GBA an den GameCube anschließen und spielen dann auf ihrem jeweiligen Display. Insgesamt gibt es acht Level mit je drei Gebieten, jeder Spieler kann zudem nur einen Ausrüstungsgegenstand tragen. Geschicktes Kombinieren ist also Pflicht, außerdem müssen wir an einigen Stellen die Formation unserer Links beachten. Der Schattenschlacht-Modus funktioniert ebenfalls nur im Multiplayer. Hier treten bis zu vier Spieler auf insgesamt fünf Karten gegeneinander an.



The Legend of Zelda: Twilight Princess (2006, GC / Wii)

In Twilight Princess wird Hyrule von Zant, dem König des Schattenreiches, in eine Zwischenwelt gezogen, in der alle Bewohner zu wehrlosen Schattenwesen werden. Alle, bis auf den Ausgewählten Link. Als einziger wird der nämlich zu einem Wolf. Somit liegt es fortan an ihm, Hyrule der Schattenwelt zu entreißen. Dazu muss er nicht nur das Masterschwert finden, sondern auch den Schattenspiegel wieder zusammensetzen, eine uralte Verbindung zwischen Hyrule und der Schattenwelt. Auch Lieblingsfeind Ganondorf hat wieder einen Auftritt. Die Besonderheit des für den GameCube und für die Wii erschienenen Titels ist Links Fähigkeit, sich in einen Wolf zu verwandeln, wodurch er Objekte ausgraben und mit Tieren sprechen kann. Kurios: In der Urprungsversion (GC) ist Link Linkshänder, in der Wii-Variante wegen der Bewegungssteuerung dagegen Rechtshänder, weshalb das komplette Spiel gespiegelt wird. Nachdem Wind Waker mit seinem Cartoon-Stil eher verhaltene Reaktionen ausgelöst hatte, wird hier ein realistischerer Stil verfolgt. Im Asiatischen Raum und Westeuropa ist Twilight Princess das Zelda-Spiel, das sich bislang am besten verkauft hat.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (2007, DS)

Wenn der Nintendo DS schon mit einem Stylus ausgeliefert wird, muss das erste Zelda-Abenteuer für die Hosentaschenflunder den auch unterstützen. Das dachten sich vermutlich die Entwickler von The Legend of Zelda: Phantom Hourglass – einem Sequel zu Wind Waker für den Gamecube – das sich nahezu komplett über den Touchscreen des DS steuern lässt. Als Cursor für den Touchpen fungiert eine kleine Fee, der Link automatisch folgt. Um in Kämpfen das Schwert zu schwingen, reichen simple Wischbewegungen aus. Generell funktioniert die Steuerung hervorragend, wenn wir nicht gerade kleine Kreise am Bildschirmrand kritzeln wollen, um eine Ausweichrolle auszuführen – was nicht so recht klappen will. Neben dem originellen Bedienkonzept leistet sich Phantom Hourglass aber auch einen herben Designpatzer: Den Tempel des Meereskönigs müssen wir im Laufe des Spiels immer wieder durchstreifen, und das auch noch unter Zeitdruck – Majora's Mask lässt grüßen.



The Legend of Zelda: Spirit Tracks (2009, DS)

In Hyrule verschwinden nach und nach die Eisenbahnschienen der Götter, die über der Welt verteilt sind und ein Gefängnis für den Dämonenkönig bilden. Um die Flucht des Fieslings zu verhindern, bittet Prinzessin Zelda den Lokomotivführer-Lehrling Link um Hilfe, wird dabei jedoch von Gehilfen des Dämons angegriffen und kann nur als Geist überleben. Jetzt muss Link nicht nur die fehlenden Gleise, sondern auch den Körper der Prinzessin wiederfinden. Dazu bereist er Hyrule mit seiner aufrüstbaren Lokomotive, mit der er, ähnlich wie in Wind Waker, unterwegs Gefechte bestreitet. Das DS-Spiel wird beinahe nur mit dem Stylus gesteuert, mit dem wir zum Beispiel die Flugbahn des Bumerangs bestimmen können. Für manche Rätsel wird auch das Mikrophon benutzt. Als eines der wenigen Spiele der Zelda-Reihe verfügt Spirit Tracks über einen Mehrspielermodus.



The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011, Wii)

Skyward Sword erscheint 2011 für die Wii und ist zeitlich vor allen anderen Teilen angesiedelt. Um die Menschen vor den verheerenden Auswirkungen der Schlacht um das Triforce zu schützen, wurden sie in eine Stadt in den Wolken gerettet. Dort leben der Ritterlehrling Link und seine Freundin Zelda. Zumindest so lange, bis sie von Dunkelfürst Girahim entführt wird. Der will mit ihrer Seele seinen Herrscher, den Todbringer, wiedererwecken. Auf der Suche nach Zelda reist Link durch Zeit und Raum, bis er schließlich auf den Todbringer trifft. Er kann ihn besiegen, wird

aber verflucht: Er und Zelda sollen sich auf ewig den Reinkarnationen des Todbringers stellen müssen. Skyward Sword ist mit seiner Wolken-Spielwelt das einzige Spiel der Reihe, in dem wir fliegen können. Auch die Musik hebt sich von den Vorgängern ab: Zum ersten Mal wird ein Teil des Soundtracks von einem Orchester eingespielt. Das Spiel ist die bis heute größte interne Nintendo-Produktion.



The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (2013, 3DS)

A Link Between Worlds setzt mit seiner Handlung nach den Ereignissen von A Link to the Past ein. Link versucht den Magier Yugo aufzuhalten, der Leute in Gemälde verwandelt um, wieder einmal, Ganondorf auferstehen zu lassen. Yugos Versuch, auch Link zu einem Portrait zu machen, scheitert, und fortan kann Link als Gekritzelt an Wänden entlang laufen. Das bedeutet für uns erst einmal Umdenken, denn ein Loch im Boden stellt jetzt kein unüberwindbares Hindernis mehr dar. So gelangt Link dann auch nach Lorule, eine Paralleldimension, in der Yugo ebenfalls für Chaos sorgt. Jetzt haben wir als Link also nicht nur eine, sondern direkt zwei Welten zu retten. Anders als in anderen Serienteilen können wir bereits zu Beginn alle wichtigen Items bei einem Händler leihen, allerdings kostet das zum einen Rubine, und zum anderen verlieren wir sie, sobald wir sterben. Später im Spiel können wir die Items allerdings dauerhaft erwerben. A Link Between Worlds läuft als erstes Spiel der Reihe mit einer Rate von 60 Bildern pro Sekunde und ist nach wie vor einer der besten 3DS-Titel.





ZEHN HEIST-SPIELE

Gut geraubt ist halb gewonnen

GTA 5 gibt's nun schon fast zwei Jahre. Die Überfälle für den Mehrspielermodus sind aber erst jetzt verfügbar. Für alle, die von den Heists nicht genug bekommen, präsentieren wir zehn Spiele, in denen wir ebenfalls rauben und plündern. Von Jonas Gössling

Den Traum vom schnellen Geld hat bestimmt jeder schon einmal gehabt. Wieso sonst erfreuen sich Glücksspiele und Lotterien nach wie vor großer Beliebtheit? Die weit weniger legale (und weitaus gefährlichere) Alternative ist der Überfall. Egal ob Bank, Geschäft oder simples Wohnhaus, Einbrüche und Überfälle blicken auf eine lange Tradition zu-

rück. Auch in der Spielebranche. Wir raten in der echten Welt zwar dringend von derlei Aktionen ab, in unserem Lieblingsmedium boomen die Heists (Raubzüge) dank GTA 5 aber wie schon lange nicht mehr. Kein Wunder, der Nervenkitzel und die Inszenierung eines virtuellen Raubs sind mitunter spannender als so mancher Action- oder Spionagefilm.

Dabei erfindet der fünfte Teil von Rockstar Games' Gangster-Reihe das Rad nicht einmal komplett neu. Überfälle gab es schon zuvor in zahlreichen Spielen. Mal sind sie der zentrale Bestandteil eines Konzepts, mal eine Randerscheinung. Wir nehmen den Start der Online-Heists für GTA 5 zum Anlass, zehn Überfall-Spiele zu präsentieren. <>

GTA 5

Szenario: Den Anfang macht der aktuelle Platzhirsch selbst. Im fiktiven Los Santos übernehmen wir wahlweise die Kontrolle über den reichen Michael, den wahn-sinnigen Trevor oder den kleinkriminellen Franklin. Auf den ersten Blick haben die drei nicht viel gemein. Aber recht schnell ist klar, dass sich die Wege der drei Figuren mehr als einmal kreuzen werden. Insbesondere Michael und Trevor blicken auf eine ordentliche Räuberkarriere zurück. Kein Wunder also, dass uns in GTA 5 einige Heists erwarten.

Darum cool: Die Besonderheiten an den Überfällen in GTA 5 sind deren Ausmaß und die vier verschiedenen Phasen. Vor jedem Raubzug treffen sich die Figuren zur Planung. Hier entscheiden wir selbst, wie wir vorgehen. Laut und wild um uns ballern? Oder leise und mit möglichst wenig Aufsehen? Unsere Entscheidung. Genauso wie die Crew, die den Raub durchführt. Bei schwierigeren Aktionen empfiehlt es sich, erfahrene Hacker und Fluchtfahrer zu engagieren. Dafür wollen die natürlich auch ein Stück



Der Merryweather-Heist endet mit einer spannenden Flucht per Helikopter.

vom Beutekuchen ab. Wir müssen also überlegen, ob mehr Geld ein höheres Risiko wert ist. Bevor der eigentliche Raubzug startet, observieren wir erst einmal das Zielgelände. Erst danach geht es richtig los – und ist auch erst wieder vorbei, wenn die Flucht gelungen ist. GTA 5 inszeniert die Überfälle sehr detailreich. Sprich, wir sind schon einmal bis zu drei Stunden mit einer Heist-Missionskette beschäftigt.

Bester Moment: Am schönsten ist die Endphase. Wenn ein großer Raub mehrere Stunden dauert und die Flucht reibungslos abläuft, grinsen wir den Rest des Abends wie ein Honigkuchenpferd. Man denke an den Merryweather-Raubüberfall, bei dem wir per U-Boot ein technisches Gerät vom Meeresboden stehlen und zum Schluss per Helikopter unter Beschuss in den Sonnenuntergang fliegen. Einmalig!

Dark Project: Der Meisterdieb

Szenario: Eine mittelalterliche Welt, eine namenlose Stadt und eine leichte Prise Fantasy. Voila, willkommen im ersten Thief, hierzulande besser bekannt als Dark Project. Durch diese düstere Kulisse steuern wir den Meisterdieb Garrett. Kurz nachdem der sich von seinem Räuberbund, den »Hütern«, trennt, wirbt ein gewisser Constantine den Kleptomane an. Ab da gehen Garretts Abenteuer und Raubzüge durch die Nacht aber erst richtig los.

Darum cool: Auch wenn die Reihenfolge der Level streng linear ist, glänzt Dark Project innerhalb der Gebiete mit einer enormen Entscheidungsfreiheit. Die Ziele sind zwar vorgegeben, wie wir sie erreichen, ist uns aber weitgehend selbst überlassen. In der Mission »Das Schwert« sollen wir etwa einen Degen aus einem Haus stehlen. Irgendwie müssen wir ins Innere gelangen. Eine große Hilfe sind die verschiedenen Pfeile im Köcher des Diebes. Mit Hilfe der Seilpfeile klettern wir auf einen Balkon und

Die Mission »Das Schwert« bleibt uns nicht nur wegen des spaßigen Raubes auf ewig im Gedächtnis.



huschen hinein. Auch wenn Dark Project aus der Ego-Perspektive gesteuert wird, ist der Titel kein Shooter. Garrett steckt nur wenig ein, also ist Schleichen angesagt. Damit die Wachen uns nicht sehen, schießen wir mit Wasserpfeilen Lichtquellen aus. Mit Moospfeilen dämpfen wir hingegen den Lärmpegel unserer Schritte. Die spielerische Freiheit und die Gadgets machen jeden Raubzug und Überfall auf ihre Art und Weise einzigartig.

Bester Moment: Wo wir schon die Mission »Das Schwert« erwähnen: Dieser Auftrag ist ein besonders erinnerungswürdiges Stück Spielgeschichte. Im Inneren des Hauses erwartet uns eine Architektur, die an surreale Kunst erinnert. Verdrehte Gänge, Löcher im Boden, alles wirkt wie aus einem Gemälde. Zum Schluss wollen wir nur noch aus dem Haus entkommen und erleben nach erfolgreichem Überfall eine ziemlich überraschende Handlungswendung.

They Stole a Million

Szenario: In einer nicht näher beschriebenen Stadt übernehmen wir in dem C64-Klassiker die Rolle des Kriminellen »The Boss«. Der Gauner besitzt große Ambitionen und S.W.A.G. (»Software for Aspiring Gangsters«) noch vor dem Rapper Money Boy. Das Verbrecherprogramm findet er im fiktiven Magazin »What Crime«, und fortan führt er einen Raubzug nach dem anderen durch.

Darum cool: In kleinerem Ausmaß steckt in They Stole a Million schon der Kern der GTA-5-Heist-Missionen. Statt vier gibt es beim Klassiker allerdings nur zwei Phasen. Im ersten Teil steuern wir den Protagonisten aus der Vogelperspektive und planen den Raubzug. Zunächst geht es einem kleinen Münzhändler an den Kragen. Wir kaufen Pläne oder allgemeine Informationen des Gebäudes, stellen eine Truppe aus verschiedenen Spezialisten zusammen und entscheiden uns schließlich für einen Hehler. Danach geht es erst richtig los. Anders als GTA 5 ist They Stole a Million aber kein Action-, sondern ein Strategiespiel. In der zweiten Phase weisen wir den einzelnen Spe-



In They Stole a Million finden sich im Kern schon alle Elemente der GTA-5-Überfälle.

zialisten verschiedene Aufgaben zu. Der eine muss beispielsweise zunächst eine Alarmanlage deaktivieren, bevor der andere die Schlösser knacken kann und so weiter. Das will auf die Sekunde genau geplant sein. Alle Aktionen landen in einer Art Drehbuch. Mit dem behalten wir den Überblick über das Geschehen. Wenn wir alle Befehle zeitlich perfekt aneinanderreihen, müssen wir sogar nicht einmal einen Finger krumm machen.

Bester Moment: So simpel es klingt, aber der beste Moment ist, wenn ein Raubzug klappt. Denn wie bei vielen älteren Spielen ist komplettes Versagen durchaus eine Option. Wenn wir etwa nicht richtig planen und ohne Beute abhauen müssen, haben wir kein Geld mehr für den nächsten Heist. Außerdem erwarten uns hier und da böse Überraschungen, wie etwa eine Alarmanlage, die schwieriger zu knacken ist als angenommen. Umso befriedigender, wenn dann doch alles glatt geht.

Monaco: What's Yours is Mine

Szenario: Im Staat Monaco brechen vier Räuber aus dem Knast aus. Draußen treffen sie auf vier weitere Gauner und finden sich schnell im illegalen Alltag wieder. Das erzählt der Locksmith in der ersten von vier Kampagnen zumindest einem Polizeibeamten. Es folgen drei weitere Erzählungen, die als Aufhänger für die verschiedenen Heists fungieren.

Darum cool: Wie bei vergleichbaren Titeln gibt es auch in Monaco verschiedene Spezialisten für die Überfälle. Wir übernehmen einen von insgesamt acht Ganoven. Jeder hat seine eigene Besonderheit. Der Locksmith öffnet verschlossene Türen binnen Sekunden, der Cleaner legt Wachen und Zivilisten schlafen, und der Mole gräbt sich durch Wände. Gespielt wird aus der Vogelperspektive. Weil die Goldmünzen wie gelbe Vierecke aussehen, erinnert das wuselige Spiel oft an Pac-Man. Anders als beim Spiele-Opi überblicken unsere Räuber aber nicht den kompletten Level. Dank eines dynamischen Sichtkegels sehen wir immer nur

Die Sichtkegel zeigen uns immer nur an, was unsere Figur sieht. Ein Feind kann uns auch aus dem schattierten Bereich erspähen.



so weit, wie unsere Figuren. Der Rest bleibt schattiert. Außerdem ist das Spiel auf einen Vier-Spieler-Koop ausgelegt. Gute Koordination vorausgesetzt, huschen wir entweder recht lautlos durch Monaco oder schießen alles über den Haufen. Unsere Entscheidung.

Bester Moment: Wenn man mit vier Freunden durch ein Level huscht und als eingespieltes Team die Moneten einsackt, entfaltet sich ein belohnendes Glücksgefühl. In einem besonderen Moment stellen wir zudem plötzlich fest, dass die scheinbar nutzlose Redhead extrem schnell gefallene Räuber wieder ins Leben holt. An anderer Stelle wird uns klar, dass die Wachen nicht neu spawnen, sondern sich auch wiederbeleben müssen. Genau wie wir.

Payday 2

Szenario: Zwei Jahre nach Payday: The Heist formiert sich erneut eine Gruppe Krimineller in Washington, D.C.. Wir übernehmen die Rolle eines der vier Gangster und führen alleine im Standardspiel 30 verschiedene Missionen durch. Viel mehr Hintergrund gibt's nicht: Payday 2 konzentriert sich genau wie sein Vorgänger auf das eigentliche Spielprinzip statt eine Story.

Darum cool: In Payday 2 geht es in erster Linie um Raubzüge. Wie schon im Vorgänger steuern wir einen von vier Maskenträgern aus der Egoperspektive und rüsten uns vor dem eigentlichen Coup ordentlich aus. Wir schnappen uns Waffen, Gadgets und kaufen uns bei Bedarf Blaupausen des Zielortes. Sogar Zusatzmunition können wir uns von einem Kontaktmann in einer Abstellkammer hinterlegen lassen. Danach geht's erst richtig los. Auch in Payday 2 entscheiden wir in den meisten Levels selbst, ob der Überfall laut oder leise verläuft. Der Shooter ist auf Koop ausgelegt, ein

eingespieltes Team dringt im besten Fall in eine Bank ein, ohne dass die Cops etwas mitkriegen. Damit das reibungslos klappt, muss jeder im Team seine spezielle Rolle erfüllen. Der Mastermind beschwichtigt zum Beispiel Polizisten und versorgt die Truppe mit Medizinpäckchen. Der Vollstrecker teilt besonders viel aus und hat mehr Munition. Aber wir rauben nicht nur Banken aus. Auch Drogentransporte, reine Zerstörungsmissionen und mehrstufige Aufträge warten auf uns.

Bester Moment: Was macht man, wenn eine Tür plötzlich verschwindet? Improvisieren! Payday 2 verändert ähnlich wie Left 4 Dead 2 kleine Levelemente. So fehlt bei der gleichen Mission beim zweiten Durchspielen plötzlich eine Tür. Solche Momente fordern uns immer wieder. Oder erinnern uns einfach daran, uns besser auf die Raubzüge vorzubereiten.



Wenn wir clever vorgehen, sieht uns die Polizei nicht einmal. Hier laufen wir den Gesetzeshütern aber in die Arme.

Omerta: City of Gangsters

Szenario: Atlantic City, New Jersey. Irgendwann in den Goldenen Zwanzigern wandert der kleine Sizilianer Freddie Tannino in die amerikanische Metropole ein. Gleichzeitig herrscht die Prohibition. Dadurch wachsen und gedeihen die kriminellen Strukturen innerhalb der USA. Freddie möchte kein kleiner Einwanderer bleiben und schließt sich dem organisierten Verbrechen an. Wir unterstützen ihn auf dem Weg nach ganz oben.

Darum cool: Omerta hat seinen Charme. Es kombiniert Echtzeit-Aufbaustrategie mit Rundenkämpfen. In den Aufbauabschnitten bauen wir unser Imperium immer weiter aus. Wir kaufen Läden, Kneipen, illegale Boxarenen und so weiter und wirtschaften uns langsam die Taschen voll. In den Rundenkampf-Missionen überfallen wir dann mit Freddie und einigen angeheuerten Kollegen unter anderem die eine oder andere Bank. Unser Team verbessern oder spezialisieren wir mithilfe eines Perk-Systems. Ein Schütze verteilt dann etwa mehr kritische Treffer oder teilt mehr im Nahkampf aus. Die Kämpfe erinnern stark



Die rundenbasierten Kämpfe funktionieren nicht immer. Mit der Schrotflinte sollten wir den Gegner links neben uns eigentlich zu 100 Prozent erwischen.

an XCOM: Enemy Unknown. Wir schicken die Gangster von Deckung zu Deckung und greifen nacheinander alle Feinde an. Befinden sich alle Gegner in den ewigen Jagdgründen, gehört die Beute uns.

Bester Moment: Beste Momente besitzt Omerta nur in negativer Hinsicht. Wenn man zum Beispiel herausgefunden hat, wie man die Mechanismen aushebelt. Wir haben keinen direkten Kontrahenten, müssen also nur auf den Fahndungslevel der Polizei achten. Ist der auf Anschlag, bestechen wir die Gesetzeshüter, und gut ist's. Das Geld bekommen wir mit einer Kombination aus Suppenküche, Buchmacher und Boxing schnell genug wieder rein. Spiel besiegt. Auch die Rundenkämpfe bleiben eher wegen der merkwürdig verteilten Deckungen und der dämlichen KI im Gedächtnis.

Bank Heist

Szenario: Der Oldie Bank Heist verzichtet wie viele Spiele seines Alters auf eine große Geschichte. Wir sind ein Räuber in einem Auto, und unser einziges Ziel ist es, Banken in verschiedenen Städten zu plündern, bevor uns das Benzin ausgeht.

Darum cool: Eigentlich ist Bank Heist ein recht dreister Pac-Man-Klon. Die Städte sind labyrinthartig aufgebaut, und die Geldhäuser stehen zufallsgeneriert irgendwo im Level. Wir steuern ein Auto durch die engen Gassen und überfallen die Gebäude, indem wir drüberfahren. Für jeden Raub erscheint ein Polizeiauto auf den Straßen, das uns penetrant verfolgt. Sind alle Banken geplündert, geht es in die nächste Stadt. Das geht solange weiter, bis wir von den Gesetzeshütern erwischt werden oder unser Benzin ausgeht. Dann verli-



Während wir den Cops ausweichen, jagen wir zur nächsten Bank.

ren wir eins von vier Leben. Gegen die Cops wehren wir uns mit Dynamit, das wir auf die Straßen werfen. Aber Achtung: Die Explosion der Stangen kann uns auch selbst schaden. Multitasking ist also gefragt.

Bester Moment: Es können nie mehr als drei Polizisten auf der Straße unterwegs sein. Wenn wir aber einen zerstören, taucht eine neue Bank auf. Erwischen wir neun Filialen in einer Stadt, füllt sich der Tank komplett auf, und wir erhalten ein Extraleben. Heute kaum vorstellbar, aber Anfang der 80er löst diese Entdeckung ein richtiges Glücksgefühl aus.

Der Pate

Szenario: Wer nicht weiß, worum es in dem Film »Der Pate« geht, lebt wahrscheinlich unter einem Stein. Die gleichnamige Spieleumsetzung orientiert sich daher sehr stark an Regisseur Francis Ford Coppolas Werk. Die Geschichte erzählt von dem Mafialeben im New York der Nachkriegszeit. Das Spiel steckt uns in die Haut eines selbst erstellten Gangsters, der den Tod seiner Eltern mitansehen muss. So erleben wir auch immer wieder Handlungsstränge, die in der Filmvorlage nur angedeutet werden.

Darum cool: In den Hauptmissionen erleben wir die Geschichte des ersten »Der Pate«-Films nach. Allerdings aus einer anderen Perspektive. Das Spiel zeigt unter anderem, wie der Pferdekopf ins Bett kommt und wer den Don ins Krankenhaus fährt. Abseits der Handlung weiten wir unseren Einfluss aus, indem wir entweder Auftragsmorde erledigen oder Gebäude erobern. Letzteres ist besonders interessant. In Rambo-Manier schießen wir uns durch Lagerhäuser, Geschäfte oder Hotels und stehen letztlich vor dem Besitzer des Etablissements. Da-

mit er zu uns überläuft, schüchtern wir ihn ein. Übertreiben wir es jedoch, rastet das Opfer aus und stirbt lieber, als zu kooperieren. Die Banküberfälle sind indes nicht ganz so spannend, werfen aber eine Menge Geld auf einen Schlag ab. Hier ballern wir uns bis zum Tresor durch und sprengen ihn mit einer Stange Dynamit auf. Leise vorgehen können wir dabei nicht. Danach müssen wir die anrückenden Cops noch in einer wilden Verfolgungsjagd loswerden und das Geld in unser Versteck bringen.

Die Polizisten sind nicht die Klügsten, fordern uns wegen der aggressiven Fahrweise aber trotzdem.



Bester Moment: Auch wenn sich die Gebäude und Banken wie ein Hunderter dem anderen ähneln, macht es riesigen Spaß, als Ein-Mann-Armee reinzustürmen und im Alleingang ein ganzes Versteck hochzunehmen. Und auch die Verfolgungsjagden nach einem Banküberfall machen wegen der schießwütigen Polizei immer wieder Spaß. Vor allem wenn wir es mit den letzten Lebenspunkten gerade noch ins nächstliegende Versteck schaffen.

Kane & Lynch: Dead Men

Szenario: Der Ex-Söldner Kane ist Mitglied der Verbrechergruppe The 7, und sein letzter Coup in Venezuela ging gewaltig schief. Deswegen erwartet den Antihelden zu Beginn auch eigentlich die Todesstrafe. Seine Kollegen befreien den Knacki aber rechtzeitig, nur um ihm erneut die Pistole an die Schläfe zu setzen. Kane soll ihnen nämlich Geld gestohlen haben und bekommt drei Wochen Zeit, es wiederzubeschaffen. Andernfalls müssen Frau und Tochter dran glauben. Der Psycho Lynch überwacht und begleitet ihn dabei.

Darum cool: Insgesamt glänzt der Third-Person-Shooter vor allem mit großer Abwechslung bei den Schauplätzen. Egal ob Gefängnis, Havanna oder eben Banküberfall. Letzterer unterscheidet sich ein wenig von den bisherigen Heists, da er komplett geskriptet ist. Wir klettern über eine Mauer und stoßen auf die ersten Wachmänner, die wir am besten lautlos ausschalten. Sonst geht der Alarm los, und wir müssen uns den

Der Banküberfall in Kane & Lynch artet in eine wilde Schießerei aus.



Weg freischießen. Über eine Treppe gelangen wir auf das Dach der Bank und seilen uns an der Hinterseite ab. Danach folgt reinste »Run & Gun«-Mechanik bis zum Tresorraum. Einzige Besonderheit sind die Gasgranaten, mit denen wir Gegner schlafenlegen. Am Tresor wehren wir Feindeswellen ab, bis der Safe offen ist. Zu guter Letzt wartet noch eine spannende Fluchtfahrt auf uns. Oder passiert da nicht noch mehr ...?

Bester Moment: Tatsächlich ist der Banküberfall die erste Mission, in der Lynchs unstabiler Charakter so richtig zum Vorschein kommt. Als wir mit der Beute aus dem Tresorraum in die Lobby stürmen, sehen wir einen kreischenden Lynch, der einfach alle Zivilisten abschießt. Er hält sie für Polizisten. Ein beängstigender und gleichzeitig unvergesslicher Moment.

Mafia

Szenario: Thomas Angelo will raus aus der Mafia. Deswegen erzählt der Gangster einem Polizisten im Austausch gegen eine neue Identität und kompletten Straferlass seine Geschichte. Mehr oder minder unfreiwillig schlittert der ehemalige Taxifahrer in die Welt des organisierten Verbrechens, als er den Gangstern Paulie und Sam als Fluchtfahrer aushelfen muss. Fortan steigt er immer weiter in der Mafia auf und erlebt eine Menge Geschichten.

Darum cool: Auch wenn die Stadt Lost Heaven eine frei erkundbare Stadt ist, gibt es außerhalb der Geschichte nichts in ihr zu entdecken. So bleibt auch der Banküberfall sehr linear. Mit unserem Kumpe Paulie gehen wir gemütlich in eine Bank und eröffnen das Feuer auf die Wachen. Während unser Gangsterkollege die Geiseln unter Kontrolle hält, schießen wir uns den Weg zum Bank-

Die Polizei in Mafia ist nicht grade zimperlich, also halten wir besser gar nicht erst an.



direktor frei. Von ihm mopsen wir den Tresorschlüssel und schießen uns im Keller bis zum Safe vor. Dort angekommen schnappen wir uns so viel Geld, wie wir tragen können. Filmsequenzen sorgen dabei für eine unvergleichlich dichte Atmosphäre. Und natürlich müssen wir noch die obligatorische Flucht hinter uns bringen.

Bester Moment: Wie auch in Kane & Lynch ist es die Geschichte, die diesen Raub so besonders macht. Zum Hintergrund: Paulie und Tommy rauben die Bank auf eigene Faust und ohne Zustimmung ihres Dons aus. Umso mehr schlucken wir, als wir am nächsten Tag in der Wohnung unseres Partners dessen Leiche finden.

ETERNAL CHAMPIONS: CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

Sega

Segas sagenhaftes Schlachtfest



In den 90er-Jahren fordern der Eternal Champion und seine Kollegen die Mortal-Kombat-Reihe heraus – und landen einige blutige Wirkungstreffer. Für euch lassen wir noch einmal Knochen splintern und Blut sprudeln. Von Benjamin Blum

Sega macht ernst: In den 90er-Jahren entwickelt der Publisher das Label »Deep Water« für Spiele mit erwachsenem Inhalt. Unter diesem Namen werden zwar kaum Titel veröffentlicht, einer davon hat sich aber in unser Gedächtnis gebrannt: Eternal Champions: Challenge from the Dark Side. Das Spiel ist schon auf den ersten Blick bemerkenswert, weil es eine der wenigen Exklusiventwicklungen für Segas Mega-CD-Erweiterung darstellt. Vor allem aber ist das brutale Prügelspiel aus dem Jahr 1995 ein ernsthafter Konkurrent für die Mortal-Kombat-Reihe – inklusive sehr kreativer und extrem blutiger Finishing Moves. Die Story um mythische Wesen, historische Kämpfer und Zeitreisen übertrifft die Konkurrenz aus dem Hause Midway sogar in Sachen Absurdität. Auch spielerisch hat der zweite Teil der Eternal-Champions-Reihe viel zu bieten und wirkt noch einen Tick ausgereifter als der Vorgänger, welcher bereits 1993 für das Mega Drive erschien. Als Sahnehäubchen

packen die Entwickler noch einen der coolsten Bonuscharaktere der Videospielegeschichte obendrauf: den Senator, die pixelgewordene Politikerparodie. Ihr seht, dass wir damals viele gute Gründe haben, Eternal Champions: Challenge from the Dark Side ins Herz zu schließen – und geleiten das Spiel deshalb heute auf seinen Ehrenplatz in unserer Retro Hall of Fame.

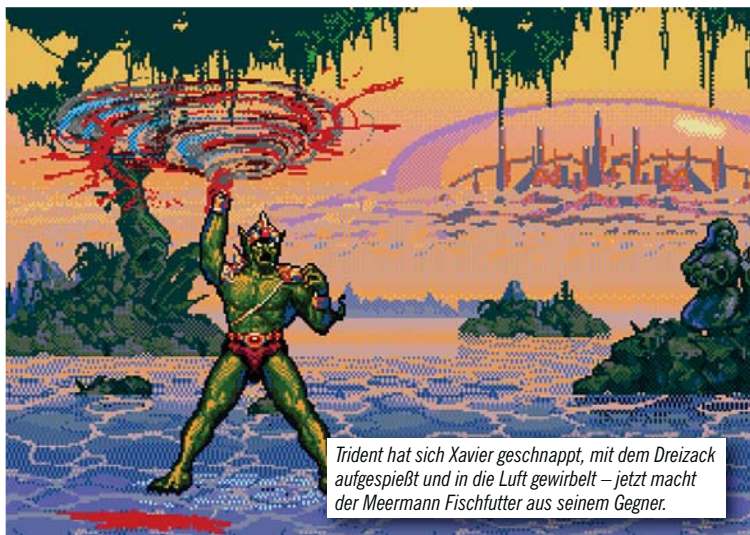
Texttafel des Todes

Fünf Minuten und 26 Sekunden – so lange dauert es, bis die gigantische Texttafel mit der Story von Eternal Champions über den Bildschirm gescrollt ist. Und das mit kleiner Schrift und in einem flotten Tempo. Die Entwickler holen eben ziemlich weit aus, zitieren zu Beginn sogar den Philosophen Wittgenstein. Dabei lässt sich die krude Story etwas eindampfen: Der Eternal Champion führt mit seinen magischen Kräften Kämpfer aus allen Epochen der Menschheitsgeschichte zu einem Turnier zusammen. Die

Recken teilen allesamt ein tragisches Schicksal, da sie zu früh aus dem Leben gerissen wurden: vom Steinzeitmenschen Slash, im Jahre 50.000 vor Christus gesteinigt, über den hinterrücks ermordeten Pharaos Ramses III. bis hin zum Halb-Cyborg



Die Kämpfer aus der Zukunft sind mit tödlicher Technik ausgestattet: Blade (links) trägt eine Laserbrille, Rax hat mechanisch verstärkte Gliedmaßen.



Trident hat sich Xavier geschnappt, mit dem Dreizack aufgespießt und in die Luft gewirbelt – jetzt macht der Meermann Fischfutter aus seinem Gegner.



Skyrim

Abgesehen davon, dass in Skyrim jede Region ihr eigenes Wetterverhalten hat, können wir Regen, Nebel und Sturm sogar per Schönwettertschrei auch in einem Sekundenbruchteil in strahlenden Sonnenschein verwandeln. Von wegen, Fremdsprachen lernen lohnt sich nicht. Sowas würden wir uns auch für den nächsten Sommerurlaub wünschen.

Rax, dessen mechanisch aufgemotzter Körper im Jahr 2345 manipuliert wurde. Diese 13 Kämpfer haben nun die Möglichkeit, durch einen Sieg im Turnier ins Leben zurückzukehren. Was der Eternal Champion nicht weiß: Sein Gegenpart, der Dark Champion, versteckt vier weitere Kämpfer, ohne die das Turnier nicht beendet werden kann. Ziemlicher Schwachsinn, aber was sollen wir sagen: Das Kind in uns liebt solchen Schwachsinn. Vor allem, wenn das Ganze so kunterbunt und gleichzeitig blutig ist wie in Segas Prügelspiel.

»Vendetta« vs. »Fatality«

Ein Kampfsystem, ja, das hat Eternal Champions auch. Je drei Arten von Schlägen und Tritten, Würfe, Spezialattacken – alles drin. Bemerkenswert sind vor allem die Kombo-Angriffe: Jeder Kämpfer kann eine Reihe verschiedener Moves aneinanderreihen, ohne dass der Gegner eine Chance auf Gegenwehr hat. Eternal Champions bietet so genug Tiefgang für Profis, ohne jedoch Otto-Normal-Zocker zu verschrecken – auch wenn die es bei den Endkämpfen schwer haben. Im Solomodus warten mit dem Eternal und Dark Champion nämlich zwei besonders biestige Boss-Gegner. Die beiden kämpfen noch nicht einmal übermächtig, verfügen stattdessen aber über extreme Ausdauer: Ist ihr Energiebalken runtergeprügelt, holen sie sich ein ums andere Mal per Zauberkraft neue Energie. Cheater! Der größte Genuss in Eternal Champions sind allerdings nicht die hart erkämpften Siege gegen die Oberbosse, sondern es ist der Moment, in dem man einen neuen Fi-



Revolverheld Dawson macht kurzen Prozess: Bei seinem Vendetta-Finisher zückt er das Gewehr und pustet dem Gegner den Kopf von den Schultern.

nishing-Move herausgefunden hat. »Vendetta« nennt Sega diese Tastenkombinationen, was letztlich nur ein anderer Name für »Fatality« ist. Und die Finisher haben es in sich: Die hübsche Jetta Max lässt ihre Gegner per Gedankenkraft explodieren, Slash köpft Feinde mit der Keule und der Atlantisbewohner Trident püriert die Gegner nach dem Kampf mit seinem Dreizack in der Luft. Noch kreativer sind die »Overkills«, tödliche Fallen in den Levels. Sie werden aktiviert, wenn einer der Kämpfer an einer bestimmten Stelle besiegt wird. Schleudert Slash zum Beispiel seine Gegner mit der finalen Aktion an den linken Bildrand, werden sie von einem Dinosaurier verschlungen. Unser Lieblings-Overkill findet in Jettas Zirkusmanege statt: Ein Auto mit Clowns stürzt vom Himmel und zermatscht den Unterlegenen. Erstaunlich ist für die damalige Zeit neben der Kreativität auch der Detailgrad der Gewalt, wenn sich Blut, Gedärme und Knochensplitter auf dem Röhrenbildschirm verteilen. Nur das vermeintliche Highlight, die Cinekills, gehen seinerzeit daneben: In kurzen, vorgeordneten Zwischensequenzen löscht der Dark Champion seine Feinde aus, was nicht angenehm überdreht, sondern eher unspektakulär inszeniert ist.

Sensationeller Senator

Das Freispielen der Bonuscharaktere beschäftigt uns damals tagelang. Doch weder Kung-Fu-Kämpfer Chin Wo noch der Green Beret Blast hauen uns vom Hocker – sondern der Senator. Diese Figur ist ganz eindeutig Politikern wie Joe Lieberman gewidmet. Der Demokrat aus Connecticut ist schon damals ein passionierter Gegner von Videospielen mit hohem Gewaltgrad, die er am liebsten verbieten lassen würde. Für diese Haltung nehmen die Entwickler Lieberman mit Anlauf auf die Schippe. Allein die Spezialattacke, mit welcher der Senator seine Gegner auf den Kopf stellt und Spengengelder für den Wahlkampf aus ihnen herausschüttelt, ist das Freispielen des Bonuscharakters wert. Im Gegensatz zum Senator lässt Sega mit Eternal Champions aber keineswegs Geldscheine regnen: Schon wegen der geringen Verkaufszahlen des Mega-CD wird auch das blutige Kampfspiel kein finanzieller Erfolg. Fortsetzungen gibt es deshalb keine. Schade um die abgedrehte Charakterriege und die bekloppte Story. So aber bleiben Eternal Champions: Challenge from the Dark Side und sein Mega-Drive-Vorgänger charmant-blutige Anekdoten aus den Neunzigern, an die wir uns immer wieder gerne erinnern. <>



Der Gewaltgrad ist seinerzeit ziemlich heftig. Bei dieser tödlichen Falle, einem Overkill-Finisher, sparen die Entwickler nicht mit blutigen Details.



Die finalen Gegner im Solomodus kosten uns jede Menge Nerven. Die Champions stellen nämlich mehrfach ihre Lebensleiste per Zauberspruch wieder her.

Das verfluchte Paradies

Outcast war der ultimative Geheimtipp, doch sein Name scheint verflucht. Denn nicht nur Outcast 2 fand ein tragisches Ende, sondern auch alle anderen verwandten Spiele. Doch es gibt einen Hoffnungsschimmer. Von Michael Förtsch und Michael Graf

Manchmal ist ein Untertitel so passend gewählt, dass es schmerzt. »The Lost Paradise« soll der Beiname von Outcast 2 lauten, das verlorene Paradies. Und verlorenere könnte dieses Paradies tatsächlich kaum sein, denn Outcast 2 ist nie erschienen, alle Hoffnung darauf begraben. Um zu verstehen, warum dies ein so großer Verlust ist, warum Outcast 2 ein Paradies für Spieler hätte werden können, muss man zunächst die Geschichte des ersten Outcast kennen. Während Eingeweihte bei diesem Namen ihre Augen kaum vom Funkeln abhalten können, zucken die meisten Spieler heutzutage nur noch mit den Schultern. Outcast? Ach, ist das nicht irgendein Rollenspiel? Nein, es ist viel mehr als das. Outcast ist ein Meilenstein, eine Legende. Im Juni 1999 veröffentlicht das kleine Studio Appeal aus dem belgischen Namur nämlich ein PC-Spiel, das man getrost als Vorreiter der modernen, filmischen Action-Adventures à la Uncharted betrachten darf. Schon die Story wirkt hollywoodreif: Der Soldat Cutter Slade wird mit einem Forscherteam durch einen menschengemachten Dimensionsriss auf die Parallelwelt Adelpha geschickt. Dort hat eine irdische Forschungs-sonde durch einen Energierückstoß

Die tote Verwandtschaft

Tin Tin (2001 – 2002)

Das Studio Appeal hatte auch nach Outcast 2 kein großes Glück. Das Folgeprojekt Tin Tin, also Tim und Struppi, scheiterte ebenfalls. Bis Anfang 2002 entstand zwar ein beeindruckender Prototyp, leider kam es aber nie zum Folgeauftrag für das komplette Spiel.



Project Alpha (unklar – 2006)

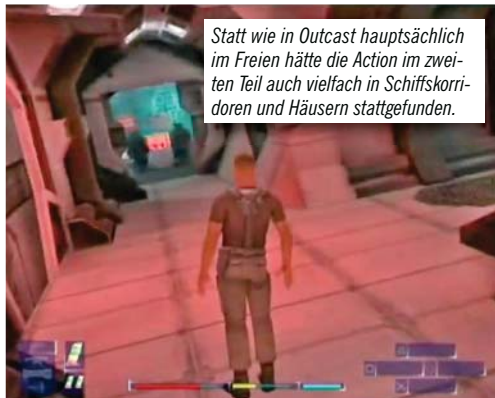
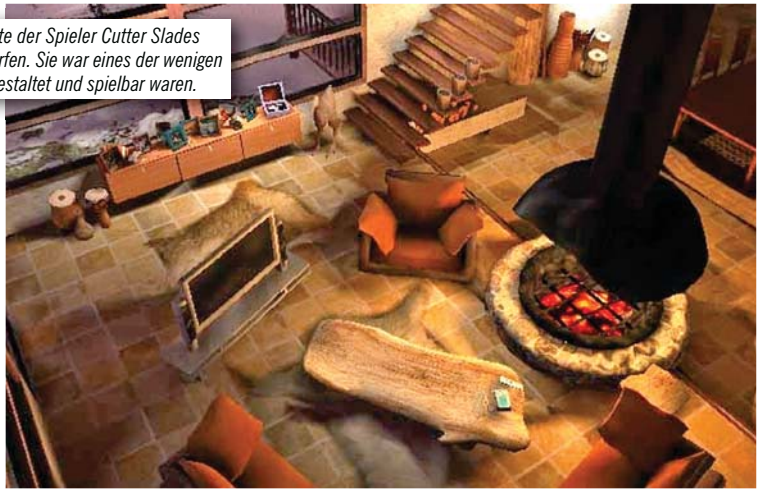
Elsewhere Entertainment, das neue Studio von Appeal-Mitgründer Yves Grolet, arbeitete an einem Koop-Shooter und »geistigen Outcast-Vorgänger« für die Xbox. Der hieß zunächst Project Alpha, dann Symbiosis und wurde um 2006 zugunsten von Totems eingestellt.



OUTCAST 2
THE LOST PARADISE
1999 – 2001



Am Anfang von Outcast 2 hätte der Spieler Cutter Slades Ruhestandsbude erkunden dürfen. Sie war eines der wenigen Areale, die tatsächlich fertig gestaltet und spielbar waren.



Statt wie in Outcast hauptsächlich im Freien hätte die Action im zweiten Teil auch vielfach in Schiffskorridoren und Häusern stattgefunden.



Neben den menschlichen Invasoren sollte es Cutter auch immer wieder mit Adelphas Tierwelt zu tun bekommen. Etwa Alien-Löwen oder auch fiesen Sandwürmern, die aus dem Boden hervorschießen.



ein schwarzes Loch erzeugt, das die Erde zu verschlingen droht – Cutter & Co. sollen's verhindern. Bei der Ankunft auf der anderen Seite wird die Gruppe jedoch über mehrere Kontinente verstreut. Cutter selbst erwacht in einem arktischen Dorf. Die Alien-Ureinwohner, die religiösen Talaner, eröffnen ihm, dass er ihr Messias Ulukai sei, der den tyrannischen Herrscher Faé Rhân stürzen werde. »Es ist das erste Videospiel, das wirklich versucht, ein interaktiver Film zu sein«, wirbt damals Bruno Bonnell, der Chef des Publishers Infogrames. Okay, das ist vor allem Marketinggewäsch – es fällt aber tatsächlich nicht schwer, sich Outcast auf der großen Leinwand vorzustellen, mit Bruce Willis in der Hauptrolle. Vor allem, weil dessen deutscher Sprecher Manfred Lehmann auch dem Soldaten seine Stimme leiht. Ein

vielversprechender Grundstein für ein Universum – das dann aber doch tragisch endet.

Ungewollte Revolution

Auch spielerisch ist Outcast seiner Zeit voraus. In insgesamt sechs großen Eis-, Wald-, Sumpf-, Wüsten- und Stadtarealen können wir uns frei bewegen. Innerhalb der Gebiete macht ein Reittier, das Twon-ha, das Vorankommen einfacher. Und untereinander sind die Minikontinente mit Stargate-ähnlichen Daoka-Toren verknüpft. Nichtspielercharaktere erteilen Kann- und Muss-Aufgaben und plaudern ausgiebig über Hintergründe und Figuren des Universums. Adelpha ist eben keine schablonenhafte Ballerkulisse, sondern eine glaubwürdige Welt, die lebt und atmet, mit eigener Kultur und fremdartigen, gern mal verwirrenden Namen. Outcast lädt

zum Erkunden ein, zum Mehr-wissen-Wollen. Okay, und natürlich trotzdem auch zum Ballern. In den Third-Person-Schießereien wird mit Pistole, Granat- oder gar Flammenwerfer gefeuert, wobei die mit Pistolen und Sprenggranaten ausgerüsteten KI-Heerscharen des Tyrannen aktiv Deckungen nutzen. Ein großer Erfolg ist Outcast dennoch nicht beschieden. Ein Grund dafür: Appeal setzt auf Voxel- statt Polygongrafik, also voluminöse Grafikbausteine statt der kleinen Dreiecke. So formen die Entwickler zwar herrlich organische Landschaften, die aber einen äußerst kräftigen Prozessor verlangen. Die modernen 3D-Beschleuniger, die während der Entwicklung den Siegeszug antreten, bringen Outcast-Spielern leider nichts, weil sie keine Voxel unterstützen. »Wären wir etwas schneller gewesen, wäre alles anders gelaufen«,

Totems (2006 – 2008)

Im Jahr 2005 wurde Elsewhere aufgekauft und arbeitete als 10tacle Studios Belgium an Totems, einem Action-Abenteuer, das durch die aztekische Mythologie inspiriert war. Wegen Finanzproblemen wurde Totems Mitte 2008 abgebrochen. Ende 2008 schloss das Studio.



Urban Race (2008 – 2008)

Kurz vor dem Aus von 10tacle Studios Belgium konzipierte es Urban Race, das die für Totems entwickelte, an Mirror's Edge erinnernde Renn- und Klettertechnik nutzte. Die Entwickler hofften, das Team hiermit retten zu können. Der Versuch schlug jedoch fehl.



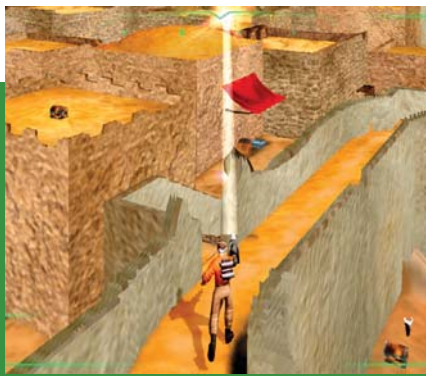
Outcast HD Reboot (2014 – 2014)

Anfang 2014 fand sich das Kernteam hinter Outcast abermals zusammen – eine Neuauflage des ersten Outcast war das Ziel. Via Kickstarter sollte das Projekt finanziert werden, erreichte aber leider nicht das Spendenziel von 600.000 Euro.



Die Outcast-Zukunft

Die Outcast-Serie scheint nicht gerade vom Glück verfolgt. Outcast 2: The Lost Paradise scheiterte, das geistige Prequel Project Alpha von Appeal-Mitgründer Yves Grolet wurde eingestellt. Und nachdem das einstige Kernteam – Franck Sauer, Yves Grolet und Yann Robert – die Rechte an Outcast vom Infogrames-Erben Atari zurückgekauft hatte, stockte auch noch die Kickstarter-Kampagne für ein Remake des Originals auf halber Strecke. Nur 268.964 statt der angesetzten 600.000 Euro spendeten die Fans zwischen April und Mai 2014. Dennoch, so Franck Sauer, sei Outcast alles andere als tot. Im Dezember veröffentlichte das Team stattdessen eine verbesserte Fassung des Originalspiels auf Steam und GOG.com: Outcast 1.1. »Die ist auch vorerst unser Fokus«, sagt Franck Sauer. »Es gibt viel, was wir dort in Hinsicht auf Spielbarkeit, Optik, Animationen und Performance noch tun können.« Was danach kommt, könne das Team noch nicht sagen. »Das werden wir sehen, wenn wir damit fertig sind«, überlegt der Belgier, der jedoch immer noch davon träumt, Cutters Geschichte fortzuführen. »Ich würde gern irgendwann eine vollwertige Fortsetzung sehen. Die Story wäre dann jedoch eine andere als im ›alten‹ Outcast 2.«



vermutet Franck Sauer im Gespräch mit uns. Sauer hat Appeal zusammen mit seinen belgischen Landsleuten Yann Robert und Yves Grolet gegründet und als Art Director an Outcast gearbeitet. Auch die frisch zugekaufte US-Abteilung von Infogrames sei nicht ganz unschuldig, grummelt er. Sie habe gegen die europäischen Eigner rebelliert, weshalb es in den USA quasi keine Werbung zu Outcast gebe. Das Resultat: Nur 400.000 Mal verkauft sich das Spiel.

PlayStation 2 statt PC

Appeal wissen, dass sie mit Outcast trotzdem etwas Besonderes geschaffen haben. »Ich glaube, jeder stimmte zu, dass es großes Potenzial hatte, eine starke Marke zu wer-

den«, blickt Franck Sauer zurück. Gleich nach dem Outcast-Startschuss Mitte 1999 versuchen die Appeal-Gründer, Infogrames zu überzeugen, einen Nachfolger zu finanzieren. Zunächst ist das französische Unternehmen ob der schleppenden Verkäufe zurückhaltend, doch dann zeigen die lobenden Kritiken Wirkung: Den Bitten der Entwickler wird stattgegeben, die Vorproduktion von Outcast 2 kann beginnen. Infogrames genehmigt sieben Millionen US-Dollar Budget, jedoch mit einer Auflage. »Aufgrund der dünnen PC-Verkaufszahlen von Outcast forderten sie, dass wir uns erst auf die beliebte PlayStation 2 konzentrieren und dann den PC bedienen«, erinnert sich Sauer. Eine Aussage, die den meisten Designern genehm ist, denn mit der großen PlayStation-Zielgruppe könnte ein internationaler Hit gelingen. Nur dem Programmierer Yves Grolet stößt das auf, er will lieber auf der PC-ähnlichen Xbox arbeiten. Nicht erneut auf Voxelgrafik zu setzen, ist hingegen keine Frage,

Polygone haben sich inzwischen als Standard etabliert. »Für uns war es unausweichlich, einen neuen Grafikmotor zu konstruieren«, analysiert Franck Sauer. »Dazu ließen sich mit Polygonen Grafiken realisieren, die zu Zeiten von Outcast unmöglich gewesen wären.« Wie andere Entwickler quälen sich die Belgier aber erst mal monatelang mit der Einarbeitung in die komplexe Architektur der PlayStation 2. Nach und nach gelingt es ihnen, eine beeindruckende Engine zusammenzusetzen, Codename »Himalaya«. Das neue Grundgerüst erlaubt Areale mit Wiesen und Bäumen für die Waldlandschaft Ganzaar sowie hohe Felsen, titanische Gebäude und umherwirbelnden Staub für die Wüste Saar und die Höhlenstadt Kizaar. Aber auch wuchtige Explosionen, sanfte Animationen und detaillierte Gesichter sind möglich. »Wir konnten 300.000 Polygone auf den Schirm hieven und dabei stabile 60 Bilder pro Sekunde halten«, lobt Franck Sauer heute noch die Arbeit des Teams.



Luftfahrt im Paradies: Auf Flugsauriern hätte Cutter reiten können, außerdem waren Senkrechtstarter geplant.



Das ist das Team hinter Outcast 2: The Lost Paradise. Verglichen mit heutigen Projekten ähnlicher Größe eine sehr kleine Truppe. Erste Reihe Mitte: unser Gesprächspartner Franck Sauer.



Stolz waren die Appeal-Entwickler auf die wunderschönen Atmosphäre-Effekte. Dazu zählen Nebel, Dunst, Hitzeblirren und umherwehende Staubwölkchen, die den Levels Leben einhauchen.



Im Laufe der Entwicklung hatte Appeal Cutter Slade drei verschiedene Gesichter spendiert. Dieses hier wäre wohl in der finalen Fassung gelandet.

Der böse Mensch

Während ein Teil von Appeal an der Grafikpracht von Outcast 2 feilt, beginnt der Rest über Story und Spielfluss zu brüten. Schließlich soll das Abenteuer den Gewohnheiten der Konsolenspieler gerecht werden und eine Geschichte erzählen, die ohne allzu viel Vorwissen funktioniert. In Outcast rettet Cutter Slade natürlich die Erde, stoppt das Treiben des despotischen Herrschers Faé Rhân und motiviert die treudoofen Talaner, ihr Leben in die eigene Hand zu nehmen. Danach, so die geplante Fortsetzung, setzt sich Cutter in einer Hütte irgendwo in den Bergen zur Ruhe. Doch dann drohen Adelpha erneut Tyrannei und Unterdrückung. Der Planet wird urplötzlich von »Hightech-Aliens« überfallen, die mit Raumschiffen und Kriegern anlanden. »Wer würde so etwas wohl tun?«, fragt Sauer augenzwinkernd. »Die Menschen natürlich! Sie sind gekommen, um die Ressourcen Adelphas auszubeuten. Ein Talaner kontaktiert Cutter, den Ulukai, und ruft ihn zu Hilfe.« Allein haben die gutmütigen Ureinwohner den schwer bewaffneten Soldaten und Roboterkriegern der World Federation Army wenig entgegenzusetzen. »Und das war's auch schon«, bestätigt der Appeal-Veteran den stringenten Revolutionsplot, durch den mehr als nur ein Hauch von Avatar weht: Ein menschlicher Held rettet ein außerirdisches

Volk vor menschlichen Besatzern, kennt man ja. »Es war alles natürlich noch etwas ausgefiltert, aber grundsätzlich ist das die Story.«

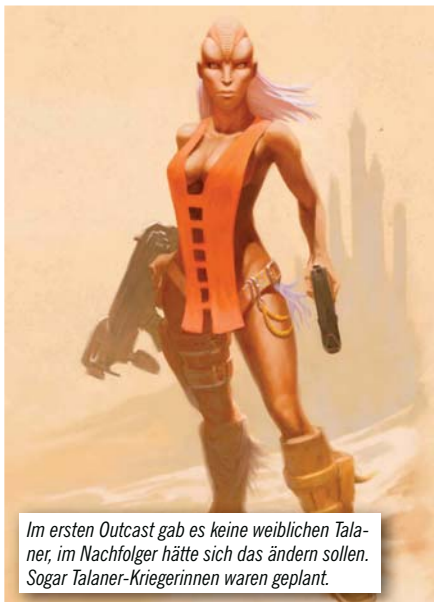
Vierrad statt Zweibein

Doch nicht nur an der Geschichte, auch an der Spielmechanik wird geschraubt. Appeal möchte Konsolenspielern entgegenkommen, ohne dem Vorgänger komplett untreu zu werden. Beispielsweise sollen langatmige Laufpassagen gestrichen, das sinnlose Schleichsystem überdacht und Durststrecken zwischen den Gefechten verkürzt werden. »Der Fokus sollte stärker auf der Action liegen«, erklärt Sauer die Prämisse. »Im fertigen Spiel hätte es aber trotzdem noch viel zu erforschen und zu entdecken gegeben.« Diese Ausrichtung zeigen auch einige Videoschnipsel, die kurz vor dem Ende des Projektes entstehen. Cutter stapft da etwa durch ein idyllisches Tal inmitten schroffer Berge, zwischen denen Dunstwolken schweben. Ein Transportschiff surrt heran und landet auf federnden Metallbeinen. Cutter geht in die Hocke, beobachtet die aussteigenden

Soldaten. Er wird entdeckt, ein Feuergefecht bricht los. Der Held sprintet zwischen Baumstämmen hindurch, Schüsse und die Strahlen der Laserzielhilfen huschen durch die Luft. Gut, was geschmeidig klingt, wirkt mit heutigen Augen betrachtet etwas steif. Für die damalige Zeit jedoch sieht Outcast 2 äußerst beeindruckend aus. Zudem sollen alternative Fortbewegungsmittel eine größere Rolle spielen, beispielsweise darf man einen Geländewagen steuern, einen Flugsaurier satteln und ein Raumschiff der World Army kapern. Letzteres dient jedoch nur dazu, in Filmsequenzen automatisch in neue Areale zu fliegen. Zu den Schauplätzen soll neben sakralen Tempelanlagen, Dörfern und Sumpflandschaften auch ein Hunderte Meter langes Trägerschiff gehören, das die Ausbeutung von Adelpha überwacht.

Der Anfang vom Ende

Nach fast einem Jahr geht die Entwicklung von Outcast 2 gut voran. Die Himalaya-Engine läuft weitgehend stabil, die Story ist ausgearbeitet und das zwischen 20 und 30 Mann



Im ersten Outcast gab es keine weiblichen Talaner; im Nachfolger hätte sich das ändern sollen. Sogar Talaner-Kriegerinnen waren geplant.



Vor allem optisch sollte Outcast 2 atemberaubend ausfallen. Dazu sollten spektakuläre Kulissen wie hoch gelegene Tempel oder eine Stadt innerhalb einer Höhle beitragen.





Wie Adelpha heute ausschauen würde, das zeigten die ehemaligen Outcast-Entwickler 2014. Für das gescheiterte Reboot Outcast HD modellierten sie einige Areale in der Fresh-3D-Engine nach.

starke Team gestaltet erste Modelle und Figuren, arbeitet an Animationen, Umgebungen, Texturen und Levels. »Dann begannen die Probleme«, erläutert Franck Sauer. »Plötzlich ging es Schlag auf Schlag.« Yves Grolet, Designer, Programmierer und Co-Gründer des Studios, verlässt die Firma im Juli 2000 mit einigen Kollegen. Er ist mit der Action-Ausrichtung von Outcast 2 und dem Gebaren von Infogrames nicht einverstanden und gründet Ende 2001 ein neues Studio, Elsewhere Entertainment. Einen Ersatz für Yves zu finden, ist schwierig. »Wir hatten dann jemanden«, führt Sauer an. »Es stellte sich aber heraus, dass er die Entwicklung in eine Sackgasse zu führen drohte. Hilfreich war das nicht.« Nur wenig später gerät dann der Studio-Anteilseigner und Geldgeber Infogrames durch den Druck von Konkurrenten wie Electronic Arts und Ubisoft sowie Turbulenzen auf dem Aktienmarkt in Finanznöte. Prompt wird das Budget von sieben auf fünf Millionen US-Dollar gekürzt. Das ist für einige Angestellte schon das Sirenenheulen, das das Ende ankündigt. Nach und nach verlassen weitere Mitarbeiter das Studio. Und dann, erneut nur Monate später, kommt der Todesstoß für Outcast 2 und Appeal. »Nachdem wir drei Millionen ausgegeben hatten, drehte uns Infogrames den Geldhahn komplett zu«, resümiert Sauer. Die Franzosen wollen überhaupt keine Mittel für externe Studios mehr freimachen. Appeal steht am Abgrund.

Stilles Ableben

Zu diesem Zeitpunkt existiert von Outcast 2: The Lost Paradise kaum mehr als ein Grundgerüst. »Wir hatten zwei oder drei Levels in Arbeit, die allmählich mit Leben gefüllt wur-

den«, weiß Sauer noch. »Das Spiel war weit davon entfernt, fertig zu sein. Es war nur ein ›Vertical Slice‹, eine Vorführdemo.« Im letzten Quartal 2001 blicken die Belgier damit dem Bankrott entgegen. Die Studioleitung unternimmt einen gewagten Rettungsversuch. Sie schließen mit Infogrames einen Vertrag über den Prototyp eines Tim-und-Struppi-Spiels. Statt Geld will Infogrames hierfür seine Anteile an Appeal an die Gründer zurückgeben und damit seine Verpflichtungen dem Studio gegenüber loswerden. Appeal hingegen wäre frei, nach Tim und Struppi mit einem anderen Publisher zusammenzuarbeiten. Jedoch muss Outcast 2 zugunsten des Lizenzspiels zunächst einmal zurückstecken. Die Arbeit an Outcast 2: The Lost Paradise kommt noch vor dem Jahreswechsel zum Erliegen. Eine Nachricht, die die Fans erst im April 2002 erreichen wird,

knapp ein halbes Jahr später. Im Hintergrund wird derweil kräftig an Tim und Struppi gearbeitet. »Dann hatten wir den Prototyp fertig«, sagt Sauer, »doch danach passierte nichts.« Der Folgeauftrag für das komplette Tim-und-Struppi-Spiel, der das Studio finanziell wiederbelebt hätte, kommt nicht. »Wir haben nie wirklich erfahren, wieso«, gräbt Sauer in seinen Erinnerungen. Aber allen ist klar, was das bedeutet: kein Auftrag, keine Zukunft. »Im August 2002 mussten wir Insolvenz anmelden.« Es ist schlicht kein Geld mehr da. Statt mit einem großen Knall wird Appeal in aller Stille abgewickelt. Ein trauriges Ende für eines der ambitioniertesten europäischen Studios und ein großartiges Projekt. »Kein Zweifel, Outcast 2 hatte enormes Potenzial«, trauert der Appeal-Mitgründer Franck Sauer noch heute. »Es hätte etwas Fantastisches werden können.« <>



Das einstige Appeal-Team mag Outcast 2 vorerst aufgeben haben, die Fans jedoch nicht. Seit Jahren arbeiten sie langsam, aber stetig an einem eigenen Nachfolger: Outcast: Legacy of the Yods, ehemals Open Outcast.

Und jetzt ihr ...



post@gamepro.de



GamePro.de



facebook.com/GamePro.de



#jetztich



Neues Wertungssystem

www Also ich finde das neue System adäquat und nachvollziehbar gestaltet. Die Gründe, warum man eine Änderung vorgenommen hat, wurden von

euch plausibel kommuniziert und nachvollziehbar dargelegt. Einige Leute, insbesondere die Polemiker unter den Videospielern, haben sicherlich immer etwas zu meckern, für mich scheint das neue Wertungssystem aber meinen Ansprüchen (das ist in erster Linie Unterstützung bei der Kaufentscheidung) völlig zu genügen. Ein abschließendes Urteil werde ich mir diesbezüglich aber erst erlauben, wenn ich mal ein, zwei Hefte mit dem neuen System gelesen habe.

Gipsy Danger



www Ich finde es gut, dass das 100er-System bleibt. Schade nur, dass Ihr nicht die komplette Wertungsbandbreite nutzen wollt. Die neuen Unterkategorien finde ich sehr gut, das trifft genau meinen Geschmack, beziehungsweise das sind die Dinge, die mich zurzeit am meisten bewegen, wenn ich eine Kaufentscheidung treffe. Das Abwerten von Titeln mit Bugs ist auch schon lange überfällig. Gefällt mir also auch gut. Die freie Vergabe der Endwertung ist ebenfalls durchaus sehr sinnvoll. Manche Spiele sind einfach mehr als die Summe ihrer Teile, und das kann man eben bei einer errechneten Wertung nicht wirklich darstellen. Auf jeden Fall gefällt mir das neue System alles in allem recht gut. Auch wenn sich auf den ersten Blick nicht so viel geändert hat, wurde an den richtigen Stellschrauben gedreht. Weiter so und mehr Mut zur Härte.

Darth Knaf



Ich spiele grundsätzlich nicht mehr auf Smartphones oder Tablet-PCs. Die meisten Spiele zielen mir zu sehr auf Ingame-Käufe ab, wodurch man für manche Inhalte wirklich ewig spielen muss. Und da Nintendo in den letzten Jahren mit Download-Inhalten erste Erfahrungen gesammelt und vermutlich auch Blut geleckt hat, wird sich das Unternehmen diesem Trend vermutlich anschließen. Anstatt einen »neuen« Markt zu erobern, sollte Nintendo lieber die eigene Wii-U-Konsole pushen, denn die hat es wirklich nötig.

Eric C.E.

Bloodborne

www Diese Atmosphäre, dieses Setting, dieses Gameplay. Ja, verdammt! Es ist so gut, wie ich es mir vorgestellt habe. Ist für mich persönlich ein 100/100-Titel. Kann aber auch gut nachvollziehen, wenn man mit dieser Art Spiel wenig oder gar nichts anfangen kann.

NinjaTurtle



www Nach jedem Tod immer wieder das komplette Level neu starten zu müssen und immer wieder gegen dieselben Gegner zu kämpfen, die exakt an derselben Stelle stehen und mit exakt denselben Attacken angreifen, war mir schon bei Demon's Souls irgendwann zu ermüdend. Was ich extrem schade fand, weil die Atmosphäre des Spiels großartig war und ich grundsätzlich ein großer Freund von schweren Spielen bin. Die Dark-Souls-Reihe habe ich aus diesem Grund gemieden, aber inzwischen bin ich bereit, der Sache mit Bloodborne noch mal eine Chance zu geben.

ChezFuchs



Für mich selber kommt es nicht infrage. Ich bin einer der wenigen, die das Smartphone nur für »wichtige« Dinge nutzen, gespielt wird alles zu Hause.

Arno B.

Final Fantasy Type-0 HD

www Ich mach die Abzocke nicht mit. Bei 40€ hätte ich ja nichts gesagt, aber für ein Remaster eines alten Spieles (nicht mal Remake – Animationen und Kameraführung sind von der PSP übernommen) gebe ich keine 70€ aus, wenn die Firma es nach eigenen Angaben für zu mühselig hält, den Koop-Modus zu portieren und das Spiel für Fernseher anzupassen.

Ash2X



www Ich liebe das Spiel, und die Collector's Edition ist super gestaltet und war sein Geld wert, gerade mit dem Soundtrack, dem Artbook und dem Manga – eine schöne Sache. Bei Final Fantasy erwarte ich in erster Linie zwar eh immer ein Soloabenteuer – außer bei den reinen Onlineablegern –, einen Koopmodus könnte ich mir bei Type-0 trotzdem gut vorstellen, sofern nicht alle drei Spieler nur mit Ace spielen wollen.

ps4xonewii



www Also mit dem Kampfsystem werde ich nicht warm. Auch wenn's nicht mein erstes



Die GamePro-Quest

Im letzten Heft fragten wir, was ihr von Nintendos Einstieg ins Mobile-Geschäft haltet.

Diesmal wollen wir von euch wissen, was das schlechteste Spiel war, das ihr jemals gespielt habt. Und warum fandet ihr es so mies?

J-RPG mit Echtzeitkampfsystem ist, bin ich hier irgendwie arg überfordert, auf Leicht kann man es gerade noch so spielen. Die KI-Steuerung der zwei Begleiter hat bei mir irgendwie Totalaussetzer, da die so gut wie nie etwas machen. Da fand ich die Tales-Reihe schon immer besser, da konnte man alle Kämpfer auf Auto stellen, konnte zucken und hat nur beim Bosskampf dann und wann mal eingegriffen.

BKG

Ori and the Blind Forest

www Spielt sich wirklich grandios. Beim Intro hatte ich sogar mal Gänsehaut. Und es sieht dabei verdammt schön aus. Großes Lob an die Entwickler. So ein Spiel exklusiv für die Microsoft-Plattform zu sehen, hätte ich echt nicht erwartet. Sehr schönes Spiel ... und jetzt werde ich es weiterspielen. Wird vermutlich mein Best Game of 2015. Ich hoffe, Ori legt einen Telltale-artigen Erfolg hin, denn ich würde gerne mehr Spiele dieser Art sehen.

Tenograd



www Supertolles Spiel. Ori spielt sich wirklich gut, hat eine liebenswerte Story, in der man sich verlieren möchte, und die Atmosphäre ist für ein 2D-Jump&Run mehr als überragend! Heute Morgen runtergeladen und schon fleißig gespielt. Dieses Spiel sollte wirklich in keiner Sammlung fehlen, und ich hoffe, dass das Entwicklerstudio noch mehr gefördert wird und sie eventuell beim nächsten Mal alle Plattformen bedienen.

ToniSiyana



Ich bin unglaublich gespannt, was Nintendo in der mobilen Sparte vorhat. Da es ja keine lieblosen Remakes werden sollen, freu ich mich erst recht. Mit der Hardware, die manche mobilen Geräte jetzt schon bieten, wäre da sehr viel möglich.

Florian P.

Film- und Serientipps

Nicht nur die Blu-ray-Regale, sondern auch PlayStation Network und Xbox Live quellen über vor Filmen und Serien – doch was davon lohnt sich auch? Wir geben Tipps für gelungene Heimkinoabende. Von Kai Schmidt

Atari: Game Over

Das Wort »Alamogordo« war lange Zeit synonym für eine der bekanntesten urbanen Legenden unter Spielefans. Auf der Müllkippe dieses kleinen Ortes in New Mexico, nur 100 Kilometer vom Detonationsort der ersten Atombombe entfernt, soll Atari 1983 kurz vor dem großen Spiele-Crash in den 80er-Jahren in einer Nacht-und-Nebel-Aktion Unmengen unverkaufter E.T.-Module für die VCS-Konsole vergraben haben. Beweise für die von vielen als Unsinn abgetane Legende gab es nie – bis zum April 2014, als Ausgrabungsarbeiten die ganze Wahrheit zutage förderten. Regisseur Zak Penn (Drehbuch: »The Last Action Hero«) begleitet die videospielarchäologischen Arbeiten in der Müllkippe mit seiner Dokumentation »Atari: Game Over« und spricht mit Zeitzeugen wie Atari-Gründer Nolan Bushnell und Howard Scott Warshaw, dem Programmierer vieler großer Erfolge von Atari (aber



Die Dokumentation begleitet die Ausgrabungsarbeiten in der legendären Müllkippe von Alamogordo.

auch von dem ungeliebten E.T.) über die Hintergründe der Müllkippenaktion und der Ereignisse, die zum Aufstieg und Fall von Atari führten. Die Dokumentation ist sicher nicht der Weisheit letzter Schluss, jedoch ungemein unterhaltsam. »Atari: Game Over« sollte man als Spielefan unbedingt gesehen haben – und sei es nur, um sich anhand der Interviews ein Bild darüber zu machen, wie absurd anders das Spielebusiness vor 30 Jahren war. Zudem ist Zak Penns jetzt bei Netflix und Xbox Video laufende, augenzwinkernde Doku im Vergleich

zum E.T.-Spielfilm des Angry Video Game Nerds klar der bessere Beitrag zum Thema.

Verleihpreise

Die Verleihpreise für aktuelle Filme liegen auf PlayStation Network, Xbox Live, Maxdome und Co. mit durchschnittlich 4 bis 5 Euro für eine HD-Neuerscheinung gleich hoch. Ausreißer nach oben sind aber immer möglich, etwa für 3D-Filme (nur PS3), die schon mal mit 8 Euro zu Buche schlagen. Serienfolgen könnt ihr hingegen nicht leihen, sondern nur für durchschnittlich 3 Euro pro Folge kaufen.

TECHNIK

	USA, 2014
	Länge: 66 Min.
	Termin: 31.3.2015
	FSK nicht geprüft
	Darsteller: Zak Penn, Howard Scott Warshaw, Nolan Bushnell

Herz aus Stahl

	China/GB/USA, 2011
	Länge: 134 Min.
	Termin: 7.5.2011
	FSK ab 16 Jahren
	Darsteller: Brad Pitt, Logan Lerman, Shia LaBeouf

April 1945, das Ende des Zweiten Weltkrieges naht. Doch bevor die Alliierten in Berlin einmarschieren können, müssen sie das letzte Aufbäumen Nazideutschlands überstehen. »Herz aus Stahl« erzählt die Geschichte eines Panzer-Platoons der Amerikaner, das nach zahlreichen Gefechten nur noch aus vier Männern und einem »Fury« getauften Sherman-Panzer besteht und in der Endphase des Krieges strategisch wichtige Posten sichern soll. Dem Team wird für den Einsatz ein Frischling (Logan Lerman) zugeteilt, der gleichzeitig auch das Auge des Zuschauers ist. Durch ihn erfahren wir etwas mehr über die Panzercrew und deren Anführer »Wardaddy«



Ein Haufen dreckiger Hunde: Die US-Panzercrew um Anführer Wardaddy gerät in spektakuläre Gefechte.

(Brad Pitt) – nicht viel, aber gerade genug, dass wir mit den Figuren mitfiebern können, wenn sie es etwa in einer der bild- und soundtechnisch spektakulärsten Szenen des Films mit einem deutschen Tiger-Panzer zu tun bekommen. Regisseur David Ayer (»Sabotage«) legt wenig Wert darauf, den Irrsinn des Krieges zu thematisieren, und ist vielmehr an harter Action interessiert.

»Herz aus Stahl« ist dementsprechend ein blutiges (Kriegs-)Heldenepos, in dem die spärlich vorhandenen Szenen, in denen die Helden ihre menschliche Seite zeigen sollen, etwas deplatziert wirken. Anspruchslose, ordentlich krachende Unterhaltung für Männer eben. Wer ein tiefschürfendes Antikriegsdrama erwartet, ist hier definitiv an der falschen Adresse.

Daredevil geht bei der Verbrecherjagd nicht zimperlich zu Werke und ist oft kurz davor, zum Mörder zu werden.

Bild: Netflix

Marvel's Daredevil

Durch den Kinofilm mit Ben Affleck in der Rolle des blinden Superhelden ist der Ruf von Marvels Daredevil etwas angeknackst. Ich muss zugeben, dass ich den Film (im Director's Cut) gar nicht so schlecht fand. Entsprechend bin ich offener an die derzeit exklusiv auf Netflix laufende Serie um Matt Murdock und dessen Erzfeind Kingpin herangegangen. Doch sollte man gar nicht am Kinofilm festmachen, ob man sich die Serie ansieht oder nicht. Es lohnt sich auf jeden Fall. Die Geschichte handelt vom gleichzeitigen Aufstieg des blinden Anwalts Matt Murdock (Charlie Cox) sowie dessen Gegenpart Wilson Fisk (großartig: Vincent D'Onofrio). Während der eine nachts loszieht, um als maskierter Rächer das Verbrechen im New Yorker Stadtteil Hell's Kitchen zu bekämpfen, geht der andere über Leichen, um seine Vision eines nach der Chitauri-Invasion in »The Avengers« runderneuterten Hell's Kitchen zu verwirklichen. »Marvel's Daredevil« ist angenehm anders als die Superheldenverfilmungen fürs Kino. Die Serie ist geerdeter, nicht so geleckert und in den

toll choreografierten Kämpfen stellenweise überaus brutal. Wegen der Thematik böte sich wohl ein Vergleich mit der DC-Serie »Arrow« an, doch »Daredevil« ist ungleich erwachsener und verliert sich nicht in Serienklišees. Die 13-teilige erste Staffel wirkt eher wie ein überlanger Film, der tatsächlich ins Marvel-Universum gehört und auch immer wieder darauf Bezug nimmt.

USA, 2015

Länge: 13 Folgen, je 60 Min.
Termin: 10.4.2015
FSK: nicht geprüft
Darsteller: Charlie Cox, Vincent D'Onofrio, Deborah Ann Woll

Intensiver Grusel trotz subtiler Bilder: Der zum Leben erweckte Babadook terrorisiert Amelie und ihren Sohn Sam.

Bild: Capelight

Der Babadook

Der Horrorfilm wandelt sich ständig: Die Zeit der uninspirierten Folterstreifen ist weitgehend vorbei, auch die Found-Footage-Welle ist langsam ausgeritten. Mit »The Conjuring« und Co. erlebt der Geisterfilm seit einiger Zeit eine erfolgreiche Renaissance, die qualitativ jedoch bereits durch diverse Spin-offs (»Annabelle«) und Fehltritte verwässert wird.

Wie es weitergehen könnte, zeigt die Australierin Jennifer Kent mit ihrem gefeierten »Der Babadook«: Der Film setzt auf leisen, psychologischen Horror und sorgt gerade durch den Verzicht auf ohrenbetäubende Schockeffekte und überzogene Gewaltorgien für Gänsehaut. Die Geschichte dreht sich um das Schicksal von Amelie und Sam: Die alleinerziehende Mutter hat den Unfalltod ihres Mannes vor einigen Jahren nicht überwunden und schlägt sich mehr schlecht als recht mit den Launen und Auffälligkeiten ihres Sohnes herum. Als ein Buch über das böse Fabelwesen Babadook auftaucht und die Mutter ihrem Kind die vermeintliche Gute-Nacht-Geschichte vorliest, bricht weiteres Unheil über die kleine Familie herein. Was mit seltsamen Geräuschen und mysteriösen Vorkommnissen beginnt, steigert sich schnell zum handfesten Wahnsinn, in dem die plötzlich zum Leben erweckte Kreatur immer mehr die Überhand zu gewinnen scheint.

Regisseurin Kent gelingt das Kunststück, mit »Der Babadook« einen kleinen, treffsi-

cheren Horrorfilm abzuliefern, der mit leisen Tönen mehr bewirkt als die meisten Blockbuster-Schocker der letzten Jahre. Zu verdanken ist das den tollen Schauspielern sowie der cleveren Kameraarbeit und dem Sounddesign. Wer auf intensiven Grusel steht, muss dem Babadook eine Chance geben.

Australien/Kanada, 2014

Länge: 93 Min.
Termin: 7.5.2015
FSK: ab 16 Jahren
Darsteller: Essie Davis, Noah Wiseman

KAIS

SERIEN-TIPP



KAIS TRASHCORNER

Bild: Winkler Film



Quietschvergnügt und springlebendig: Die Animatronic-Turtles haben auch nach 25 Jahren noch mehr Charme als ihre CGI-Nachfolger.



USA/Hongkong, 1990

Länge: 93 Min.
Termin: 20.6.2014
FSK: ab 6 Jahren
Darsteller: Judith Hoag, Elias Koteas, James Saito

Turtles

Cowabunga! Dem neuen Kinofilm und der Nickelodeon-Serie ist es gelungen, die Turtles bei den Kids wieder beinahe so hip zu machen, wie sie es Ende der 80er-Jahre mal waren. Auch damals gab es einen Kinofilm. Ich erinnere mich noch gut, wie ich mit der Erwartungshaltung im Kino saß, eine Realversion der albernen Zeichentrickserie zu sehen, die ich so super fand – und dann gleichermaßen enttäuscht wie auch angenehm überrascht wurde. »Turtles: Der Film« ist eine mitunter ganz schön düstere Angelegenheit, die sich überraschenderweise stark an den Ursprungscomics der Turtles-Erfinder Kevin Eastman und Peter Laird orientiert. Und die waren ganz schön brutal und blutig. Davon ist der Film zwar doch ein Stück entfernt (schließlich wollte man das jugendliche Zielpublikum nicht komplett traumatisieren), aber hier geht es deutlich ernsthafter zur Sache als in den Cartoons und dem effektüberladenen Neustart von 2014, der außer den charakterlichen Merkmalen der Turtles nicht viel richtig macht. 1990 war der Shredder noch ein ernst zu nehmender Gegner, der ein Teil der Story ist und nicht so lieblos drangepappt wirkt wie das moderne CGI-Schweizer-Taschenmesser. Was ich allerdings damals schon ärgerlich fand, sind die nervigen Slapstick-Geräusche, die exklusiv in der deutschen Fassung während der Kämpfe eingespielt werden. Dank moderner DVD- und Blu-ray-Technik kann ich jetzt zwar auf Englisch umschalten, doch dann gehen einige gute Sprüche verloren, die es ebenfalls nur in der deutschen Fassung gibt. Man hat es wirklich nicht einfacher als Turtles-Fan.

BERNDS

KINO-TIPP



TECHNIK

Eine Soundbar für Gamer?

Razer möchte mit der Soundbar Leviathan hoch hinaus und protzt auf dem Karton mit Superlativen – im Praxistest zeigt sich, was das System wirklich kann. Von Kai Schmidt



Silent Hill

Jetzt mal ganz ehrlich: Wäre Silent Hill ohne seinen Nebel immer noch so gruselig? Klar, Pyramid Head und seine Krankenschwester-Crew sähen immer noch fies aus, aber bei dem Schnecken tempo, das die vorlegen, hätten wir bei klarer Sicht Jahre Zeit, den abartigen Zeitgenossen auszuweichen. Und vielleicht würden wir auch nicht dauernd ins Schwimmbaden fallen.

Große Töne spuckt Hersteller Razer schon auf der Verpackung seiner Soundbar Leviathan, »One Sound Bar to Rule Them All« steht darauf zu lesen. Um zu erfahren, ob das 200 Euro teure Lautsprechersystem halten kann, was die stylische Hülle verspricht, müssen wir uns zunächst einmal durch den Karton wühlen. Die in einem Stoffbezug verpackte Soundbar selbst und der zugehörige Subwoofer springen natürlich sofort ins Auge, doch Kabel und Netzteil sind in Faltsachen gut versteckt. Der Anschluss ist simpel. Wir bringen die 50 cm breite Soundbar (2 x 15 Watt) unter dem Monitor oder dem Fernseher in Position, allerdings lässt uns die Kürze der Leiste die Stirn runzeln – sind die Lautsprecher nicht viel zu nah beieinander? Cool: Eine Montage an der Wand wird dank vorhandener Befestigungslöcher an der Rückseite ermöglicht. Dann verbinden wir den 24 x 24 x 22,5 cm kleinen Subwoofer (30 Watt) über das fest am Tieftöner sitzende Kabel – und knirschen angesichts des Spezialanschlusses, der weder eine Verlängerung noch einen problemlosen Austausch bei Kabelbruch erlaubt, mit den Zähnen. Immerhin ist die Strippe mit fast 2 Metern lang genug ausgefallen. Nun noch Netzteil und optisches Kabel zur Verbindung mit der Konsole einstecken, schon kann's losgehen. Letzteres ist uns übrigens nicht ganz geheu-

er: Haptisch nahe dran an einem festen Nylonfaden, erscheint uns das arg dünne, optische Kabel dringend austauschwürdig.

Praxistest an der PlayStation 4

Unser Test beginnt mit einem Spiel. Eine Runde The Order: 1886 auf der PlayStation 4 soll zeigen, ob der schwarze Plastikkasten wirklich vernünftigen Sound ausspuckt. Bei den Schusswechseln gibt es ordentliches, wenn auch nicht wirklich beeindruckendes, tieftönendes Feedback vom Subwoofer. Immerhin vibriert der Boden. Die Lautsprecher der Soundbar geben sich ebenfalls redlich Mühe, klingen aber zumindest in unserem 20 qm großen Spielzimmer sehr kraftlos. Positiv: Die Soundbar verzerrt den Ton auch bei hoher Lautstärke nicht. Von dem auf der Verpackung angepriesenen Virtual-Surround-Effekt merken wir indes kaum etwas, denn die beiden integrierten und viel zu nah nebeneinander platzierten Lautsprecher schaffen es nicht, eine räumliche Klangkulisse aufzubauen. Auch mehrmaliges Kontrollieren der Einstellungen und ein Durchschalten der drei Voreinstellungen (für Musik, Games und Filme) bringen uns hier nicht weiter. Gern hätten wir selbst ein wenig an den Einstellungen herumgespielt, um optimalen Ton herauszukitzeln, außer über die drei Presets gibt es keine Möglichkeit, den Equalizer zu manipulieren.

Schwachbrüstige Klangleiste

Nun ist es an der Zeit für einen Film. Über Netflix streamen wir zunächst die Eröffnungsszene des Klassikers »Terminator 2«. Unser Eindruck bestätigt sich: Die Schlacht im zukünftigen Los Angeles hat einige nette Bässe zu bieten, aber die Lautsprecher



Die Leviathan ist nicht gerade anschlussfreudig: Auf der Rückseite stehen Steckplätze für Netzteil, Subwoofer, Klinkenstecker und optisches Kabel zur Verfügung.

schwächeln deutlich. Ein weiterer Versuch mit »Tron: Legacy« bringt das gleiche Resultat: Die Leviathan-Soundbar ist für ein normal großes Wohnzimmer zu schwach auf der Brust und als Surround-Sound-Ersatz entsprechend ungeeignet. Hinzu kommt das Fehlen einer Fernbedienung. Wir müssen jede Einstellung am Gerät selbst vornehmen – bequem von der Couch aus geht das natürlich nicht. Die Leviathan hat zwar eine Bluetooth-Schnittstelle, aber die ist lediglich zur Audioverbindung mit Smartphone oder Tablet gedacht. Eine App, um die Soundbar zu steuern, gibt es nicht.

Wer jedoch nach einer Soundlösung für den Schreibtisch oder ein kleineres Jugendzimmer sucht, könnte mit der Klangleiste glücklich werden, denn auf kurze Distanz und in engeren Räumlichkeiten sind die Ergebnisse durchaus zufriedenstellend. Allerdings klingen günstigere Stereo-Aktivboxen auch nicht deutlich schlechter und liefern zudem ein besseres Soundspektrum, weil sie sich weiter auseinander aufstellen lassen. <>

Razer Leviathan

Hersteller: Leviathan
Termin: 1.11.2014
Preis: 200 Euro

PRO & CONTRA

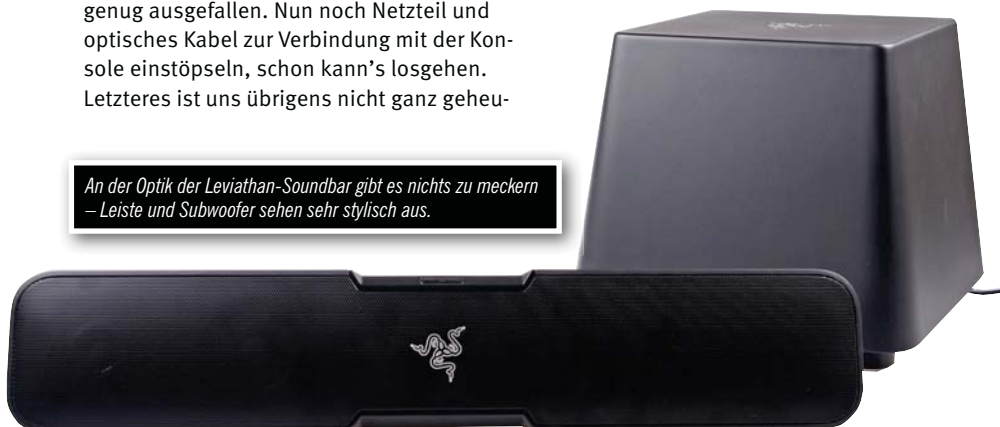
- + Subwoofer im Lieferumfang
- + schicke Optik
- + alle benötigten Kabel vorhanden
- + Bluetooth- und NFC-Schnittstellen
- Lautsprecher liegen zu nah beieinander: kein großes Stereospektrum
- keine Fernbedienung
- keine eigenen Equalizer-Einstellungen möglich
- Virtual-Surround-Effekt überzeugt nicht

FAZIT

Für den Schreibtischsitz geeignet, als Stereoboxen-Ersatz für den Fernseher aber keine echte Alternative.



An der Optik der Leviathan-Soundbar gibt es nichts zu meckern – Leiste und Subwoofer sehen sehr stylisch aus.



Next ...



- 1 The Witcher 3: Wild Hunt** *TEST: Das Warten hat endlich ein Ende: Im großen Test klären wir, wie gut Geralt von Rivas neuestes Abenteuer wirklich ist.*
- 2 Deus Ex: Mankind Divided** *VORSCHAU: Adam Jensen kehrt zurück und hat jede Menge neue Augmentierungen dabei. Ein erster Ausblick.*
- 3 Assassin's Creed Victory** *VORSCHAU: Noch ist nicht viel bekannt zum nächsten Teil der Meuchelmörder-Saga. Wir bringen Licht ins Dunkel.*
- 4 Splatoon** *TEST: Mehrspieler-Shooter mal anders: Die witzige Farballerei muss im Testlabor beweisen, dass sie auch längerfristig motivieren kann.*

GAMEPRO 7/15 erscheint am
3.6.2015

Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

IMPRESSUM

Gründer Patrick J. McGovern (1937 – 2014)
Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feiningerg-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: post@gamepro.de, Internet: www.idg.de

Chefredakteur Heiko Klinge (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlages)
Gesamtanzeigenleiter Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Telefon: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Megapac
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der IDG Communications, Inc., Boston, USA.
Vorstand: York von Heimburg, Keith Arnot, David Hill
Aufsichtsratsvorsitzender: Walter Boyd

REDAKTION

Redaktion GamePro Anschrift des Verlages
Telefon: 089 / 360 86-679, E-Mail: post@gamepro.de

Verlagsleiter Frank Maier
Associate Publisher Ralf Sattelberger
Director Brand Strategy René Heuser
Chefredakteur Heiko Klinge (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlages)
Chefredaktion Michael Graf, Andre Peschke, Markus Schwerdtel
Managing Editor Tobias Veltin
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Redaktion Dimitry Halley, Ann-Kathrin Kuhls, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Sebastian Stange, Petra Schmitz, Mirco Kämpfer, Maurice Weber
Online Christian Schneider (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Daniel Feith, Philipp Elsner, Stefan Köhler, Stefan Seiler
Director Content Service Michael Trier
Director Business Development Daniel Visarius
Medien-Produktion Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler
Layout und Design Sigrun Rüb (ltd. & Titel), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Redaktionsassistentin Isa Stamp, Anita Thiel
Teamfoto Petra Schmitz
Freie Mitarbeiter Benjamin Blum, Kosta Christinakis, Henry Ernst, Stephan Freundorfer, Michael Fortsch, Thorsten Küchler, Uwe Miethe, Stephan Naguschewski, Marion Schneider, Daphne Cisneros
Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)
Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GamePro erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GamePro Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52-247, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamepro.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamepro.de

Jahresbezugspreise Inland: 60,00 € (Studenten: 54,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 69,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 110,40 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postgiroamt Stuttgart, Kontonummer: 311 704, BLZ: 600 100 70
Vertrieb Handelsaufgabe MVZ GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de, Web: www.mzv.de

ISS-Nummer 1610-6571
Erscheinungsweise GamePro erscheint monatlich

Anzeigen GamePro Ansprechpartner Ralf Sattelberger (ltd.) (-730), Daniel Schellmann (-581), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Pia Aschenbrenner (-655), Dustin Reichl (-671), Jakob Scheikl (Designer), Manfred Aumaier (digitale Anzeigenannahme) (-602)
IDG Global Solutions für ausländische IDG-Publikationen: Achim Schäfers (ltd.) (-172)
Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter: www.idg-eas.de
Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Kontonummer: 668 868 300, BLZ: 700 700 10
Erfüllungsort, Gerichtsstand München



ANZEIGEN

GamePro gibt's auch für unterwegs:



Die GamePro News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.
Werbefrei mit GameStar Plus

GamePro und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GamePro schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Publikationen:



Mal Ernsthaft

The Low End of High Tech!

Anstatt wie üblich meine Abneigung gegen die Zerstreuungsin-
dustrie (früher als Medien bekannt) oder die Hirnzellenver-
nichtungsmaschine Nr. 1 (Youtube) unters Volk zu bringen,
geht es heute um etwas völlig anderes. Heute geht es um
Luxus! Keine Bange, ich schwadroniere jetzt nicht über die
vergoldeten Wasserhähne in meinem Badezimmer.



Meiner Ansicht nach sind Videospiele beziehungsweise Konsolen purer
Luxus, denn sie kosten Zeit und Geld. Besonders dann, wenn man Spiele so erleben
möchte, wie sie gedacht sind, nämlich als multimediale Erlebnisse für Auge, Ohr
und das graue Gematsche dazwischen.

Seit meinen ersten Erfahrungen mit Videospiel-Raumklang (King Arthur's World/SNES/
1993) habe ich stets versucht, den Spielen eine optimale Bühne zu bieten. Jedoch
hätte ich niemals gedacht, dass dieses lobenswerte Bestreben eines Tages zu echten
Luxusproblemen führen würde. Jeder Mensch, der sich mit Leib und Seele einem Hob-
by verschrieben hat, kennt den Moment, in dem man eine Bestandsaufnahme macht und
über eventuelle Optimierungen nachdenkt. Leider hat die letzte Überprüfung meines
kleinen Krachmacher-Systems Schwächen zu Tage gefördert, mit denen ich nicht ge-
rechnet hätte: Die schwächsten Glieder in meiner Wohnzimmer-Wiedergabekette sind
nämlich ganz klar die aktuellen Konsolensysteme. Und obwohl ich die ewigen PS4-ge-
gen-Xbox-One-Pixelzählerei ausgesprochen amüsant finde, versteckt sich dahinter ein
Problem, das es eigentlich nicht mehr geben sollte. Denn eigentlich hatte man uns
echtes HD-Gaming bereits für die letzte Generation versprochen.

Mittlerweile darf man froh sein, dass der Full-HD-Standard bei Konsolen zumindest
hin und wieder erreicht wird. Leider hat die ganze Geschichte einen gewaltigen
Schönheitsfehler: Full HD war gestern, zumindest in meinem Wohnzimmer. Alle mei-
ne Geräte sind in der Lage, UHD-Auflösungen wiederzugeben beziehungsweise niedrig
aufgelöste Inhalte entsprechend zu skalieren. Dank Netflix und Amazon Instant Video
ist auch das direkte Streaming von 4K-Inhalten kein Problem mehr. An der Konso-
lenfront hingegen sieht es jenseits der 1920x1080-Auflösung traurig aus, und das
wird sich so bald auch nicht ändern. Während PC-Spieler, Streaming-Services und
Blu-rays sich dem neuen Standard mit Riesenschritten annähern, haben Konsoleros
noch mindestens fünf Jahre Zeit, sich ihrer lächerlichen Pixel-Erbsenzählerei zu
widmen. Und auch dann ist es fragwürdig, ob 4K-Gaming auf Konsolen nicht eine ähn-
liche Mogelpackung wird, wie Full-HD-Gaming.

Obendrein versagen die Konsolen nicht nur beim Bild, sondern auch beim Sound.

Es scheint fast so, als hätten die Entwickler noch nichts von den (mittlerweile
längst etablierten) verlustfreien Soundformaten gehört. Das bedeutet, während
Blu-rays bei mir in Dolby Atmos laufen, werden Spiele in schnödem DD 5.1.

oder DTS wiedergegeben. Das ist nicht nur wenig zeitgemäß, sondern klingt
auch längst nicht so gut, wie es könnte. Über die Tatsache, dass eine Kon-
sole, die sich selbst als Entertainment Center anpreist, nicht ein-
mal in der Lage ist, hochauflösende Soundformate zu streamen
oder im Blu-ray-Betrieb auszugeben, breiten wir

hier lieber den Mantel des Schweigens,
gell Microsoft? Vielleicht sollte ich
versuchen, das Ganze positiver zu se-
hen und einfach darauf hoffen, dass die
nächste Konsolengeneration Spiele in
4K ausgeben wird. Ganz sicher, wahr-
scheinlich oder zumindest fast!

ERNST BLEIBEN!!
BIS BALD
EVER HENRY

Doppelpack!



Holen Sie sich die nächsten beiden Ausgaben der **GAMEPRO** für nur 7,50 Euro.
Sie sparen über 30% und wir übernehmen die Versandkosten.

**Jetzt
bestellen!**

www.gamepro.de/doppelpack

Telefonische Bestellung: 0711/72 52-247

➤ KEIN SPIEL-ABONNEMENT ERFORDERLICH ➤



The Elder Scrolls

— O N L I N E —

➤ TAMRIEL UNLIMITED™ ➤



EINE FANTASTISCHE WELT
VOLL UNENDLICHER ABENTEUER

AB 09.06.15 IM HANDEL

JETZT VORBESTELLEN

BEI **GameStop**
POWER TO THE PLAYERS™

 @TESOnline_de #ESO    XBOX ONE  PS4

© 2015 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online: Tamriel Unlimited™ developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, ESO, ESO Plus, Tamriel Unlimited, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

zenimax
online **Bethesda**
ELDERSROLLSONLINE.COM